

GIÁO DỤC MĨ THUẬT Ở TRƯỜNG PHỔ THÔNG QUA HOẠT ĐỘNG TRẢI NGHIỆM

I TRẦN ANH HOÀNG

Email: trananhhoangspmt@gmail.com

Trường ĐHSP Nghệ thuật Trung ương

ART EDUCATION HIGH SCHOOLS THROUGH EXPERIENCE ACTIVITIES

TÓM TẮT

Giáo dục mỹ thuật qua hoạt động trải nghiệm là một chiến lược hay tiếp cận trong giáo dục mà ở đó nhà sư phạm tổ chức hoạt động trải nghiệm để người học trực tiếp tham gia, khám phá, khai thác, kiểm nghiệm, điều chỉnh nhận thức, xúc cảm cũng như các hành vi liên quan đến nội dung học vấn cần lĩnh hội trên cơ sở vốn kinh nghiệm hiện có của mình.

Bài viết đề cập đến một số đặc trưng cơ bản của hoạt động trải nghiệm mỹ thuật ở nhà trường phổ thông nhằm đáp ứng mục tiêu đổi mới chương trình giáo dục phổ thông nói chung và nâng cao chất lượng giáo dục nghệ thuật - mỹ thuật nói riêng.

Từ khóa: Trải nghiệm, mỹ thuật, phổ thông

ABSTRACT

Art education at school through experienced activities is a good strategy of approaching the education in which an educator organizes experienced activities for learners to directly participate in exploring, controlling their experiment and adjusting the awareness, emotion as well as behavior that relate to comprehend the content of acknowledgement based on their own experiences.

The writing deals with some typical art basic of experienced activities at school in order to meet the need of the renovation target of education program in general and better quality of Art - Painting education at school in particular.

Keywords: experienced, art, general

Mở đầu

Cùng với các môn học khác, môn học Mỹ thuật trong trường phổ thông có vai trò quan trọng, cần thiết, góp phần vào việc hình thành, phát triển năng lực thẩm mỹ và các năng lực khác cho mỗi học sinh. Với đặc thù về nội dung và phương pháp dạy học, môn học không chỉ cung cấp những kiến thức mang tính lí thuyết ở trong lớp học mà còn thông qua các hoạt động trải nghiệm để tạo cơ hội cho học sinh huy động, tổng hợp kiến thức, kĩ năng của các môn học và lĩnh vực giáo dục khác nhau để trải nghiệm thực tiễn gia đình, nhà trường, xã hội; đồng thời, tham gia các hoạt động phục vụ cộng đồng và hoạt động hướng nghiệp dưới sự hướng dẫn, tổ chức của giáo viên, qua đó hình thành các năng lực như: hoạt động và tổ chức hoạt động; tổ chức và quản lí cuộc sống; tự nhận thức và tích cực hóa bản thân; định hướng nghề nghiệp; khám phá và sáng tạo... và các phẩm chất chủ yếu như: yêu nước, nhân ái, chăm chỉ, trung thực, trách nhiệm.

NỘI DUNG

1. Khái niệm trải nghiệm

Theo Từ điển Tiếng Việt, “trải” có nghĩa là đã từng

qua, từng biết, từng chịu đựng; “nghiệm” là kinh qua thực tế nhận thấy điều nào đó là đúng; “sáng tạo” là tạo ra những giá trị mới về vật chất hoặc tinh thần, tìm ra cái mới, cách giải quyết mới, không bị gò bó, phụ thuộc vào cái đã có.

Cũng có quan điểm cho rằng “Kinh nghiệm là những hiểu biết có được do tiếp xúc với thực tế, do từng trải”; “Kinh nghiệm được sử dụng trong quá khứ, liên quan đến những gì đã được tích lũy hoặc những thứ còn tồn đọng của những kinh nghiệm trước đây. Kinh nghiệm quá khứ thường ảnh hưởng tới kinh nghiệm hiện tại và kinh nghiệm tương lai” Như vậy, kinh nghiệm tích lũy hoặc sẽ bị mai một đi hoặc sẽ mở ra cơ hội cho những kinh nghiệm trong tương lai.

Theo John Dewey (1859-1952), nhà triết học, tâm lý học và nhà cải cách giáo dục Mỹ thì kinh nghiệm cá nhân xem xét dưới 2 góc độ: trải nghiệm như hoạt động và kết quả thu được qua trải nghiệm. Kurt Lewin cho rằng kinh nghiệm có được trong quá trình trẻ hoạt động và tiếp xúc trực tiếp với môi trường. Ông nhấn mạnh đến kinh nghiệm của cá nhân trẻ trong việc hình thành kiến thức.

EDUCATION

Trải nghiệm của trẻ có thể là thụ động hoặc chủ động. Trải nghiệm thụ động là những hoạt động trong cuộc sống hàng ngày trẻ được tham dự. Trải nghiệm chủ động là trải nghiệm do người lớn tạo ra bao gồm trải nghiệm trong tình huống giả định và trải nghiệm trong cuộc sống thực. J.Piaget cho rằng trải nghiệm làm nên sự phát triển của trẻ. Ông cho rằng khi một người tương tác với môi trường xung quanh sẽ làm thay đổi kiến thức, sự hiểu biết hiện có.

2. Đặc trưng giáo dục mỹ thuật qua hoạt động trải nghiệm ở nhà trường phổ thông

2.1. Nội dung hoạt động trải nghiệm mang tính tích hợp

Hoạt động trải nghiệm là nhiệm vụ học tập gắn với thực tiễn mà học sinh cần phải vận dụng vốn kinh nghiệm sẵn có để trải nghiệm, phân tích, khái quát hóa thành kiến thức của bản thân và vận dụng để giải quyết vấn đề trong bối cảnh thực tiễn.

Nội dung của hoạt động trải nghiệm đa dạng và mang tính tích hợp kiến thức, kỹ năng của nhiều lĩnh vực học tập và nhiều môn học như: địa lí, vật lí, hóa học,... Hoạt động trải nghiệm cũng gắn những nội dung giáo dục cần thiết cho người học như: giáo dục kỹ năng sống, giáo dục phòng chống HIV/AIDS và tệ nạn xã hội giáo dục lao động, giáo dục môi trường và biến đổi khí hậu, giáo dục giới tính và sức khỏe sinh sản, giáo dục vệ sinh an toàn thực phẩm, giáo dục sử dụng năng lượng tiết kiệm,... đáp ứng được nhu cầu hoạt động của học sinh, giúp các em vận dụng vào trong cuộc sống thực tiễn một cách dễ dàng, thuận lợi hơn.

2.2. Hình thức tổ chức hoạt động trải nghiệm phong phú, đa dạng

Hình thức tổ chức hoạt động trải nghiệm rất phong phú. Một số hình thức thường được tổ chức như: hoạt động câu lạc bộ, tổ chức trò chơi, diễn đàn, sân khấu tương tác, tham quan dã ngoại, các hội thi, hoạt động giao lưu, hoạt động tình nguyện, hoạt động cộng đồng, lao động công ích, sân khấu hóa, tổ chức các ngày hội,...

Không gian tổ chức hoạt động trải nghiệm rất linh hoạt. Theo đó có thể tổ chức tại nhiều địa điểm khác nhau ở trong hoặc ngoài nhà trường như: lớp học, thư viện, phòng truyền thống, phòng đa năng, sân trường, vườn trường, công viên, vườn hoa, viện bảo tàng, các di tích lịch sử và văn hóa, các danh lam thắng cảnh, các công trình công cộng, nhà các nghệ nhân, các làng nghề, cơ sở sản xuất,... hoặc ở các địa điểm khác ngoài nhà trường có liên quan đến chủ đề hoạt động.

2.3. Học qua trải nghiệm là quá trình học tập tích cực và hiệu quả

Hoạt động trải nghiệm là hoạt động tạo cơ hội cho học sinh phát huy tính tích cực, chủ động, tự giác và sáng tạo của bản thân học sinh đồng thời huy động sự tham gia tích cực của học sinh vào tất cả các khâu của quá trình hoạt động như: lập kế hoạch thực hiện, tổ chức thực hiện và đánh giá kết quả thực hiện. Như vậy, việc tham gia chủ động vào quá trình tổ chức hoạt động trải nghiệm phù hợp với lứa tuổi và khả năng sẽ tạo cơ hội cho các em được trải nghiệm, thể hiện quan điểm, ý tưởng; tự khẳng định bản thân,... từ đó hình thành và phát triển những giá trị sống và năng lực cần thiết.

2.4. Học qua trải nghiệm đòi hỏi khả năng phối hợp, liên kết nhiều lực lượng giáo dục trong và ngoài nhà trường

Hoạt động trải nghiệm có khả năng thu hút nhiều lực lượng giáo dục trong và ngoài nhà trường phối hợp, tham gia như: giáo viên chủ nhiệm, giáo viên bộ môn, cán bộ Đoàn, Tổng phụ trách Đội, Ban Giám hiệu nhà trường, cha mẹ học sinh,... Mỗi lực lượng giáo dục có tiềm năng và thế mạnh riêng. Có thể tùy nội dung, tính chất hoạt động mà huy động sự tham gia của các lực lượng giáo dục trên. Hình thức tham gia có thể là trực tiếp hoặc gián tiếp; có thể là chủ trì hoặc đầu mối công việc; có thể hỗ trợ các mặt khác nhau như kinh phí, địa điểm, phương tiện, hoặc đóng góp về chuyên môn, trí tuệ,...

2.5. Học qua trải nghiệm giúp lĩnh hội những kinh nghiệm mà hình thức học tập khác không thực hiện được

Mục tiêu quan trọng của hoạt động học tập là lĩnh hội kinh nghiệm lịch sử xã hội loài người và thế giới xung quanh bằng nhiều con đường khác nhau để phát triển nhân cách. Tuy vậy, có những kinh nghiệm chỉ có thể lĩnh hội thông qua trải nghiệm. Bởi, việc trải nghiệm của bản thân sẽ mang lại những cảm nhận chính xác nhất chứ không phải qua mô tả của người khác. Ví dụ: phân biệt mùi vị, cảm thụ âm nhạc, niềm hạnh phúc,... Đồng thời sự đa dạng trong trải nghiệm sẽ mang lại cho học sinh kinh nghiệm sống phong phú mà trong môi trường lớp học không thể cung cấp cho trẻ thông qua kiến thức.

Như vậy có thể thấy, học qua trải nghiệm là cách học tập hiệu quả giúp phát triển năng lực và nhân cách cho người học. Cách học qua trải nghiệm có thể áp dụng trong nhiều môn học, nhiều lĩnh vực. Để đạt hiệu quả thì việc tổ chức học qua trải nghiệm phải được tiến hành có tổ chức, có hướng dẫn theo quy trình nhất định của nhà giáo dục.

3. Vai trò giáo dục mỹ thuật qua hoạt động trải nghiệm ở nhà trường phổ thông

3.1. Rèn luyện và phát triển năng lực chung

Năng lực tự học: là khả năng xác định được nhiệm vụ

EDUCATION

học tập một cách tự giác, chủ động; tự đặt được mục tiêu học tập để đòi hỏi sự nỗ lực phấn đấu thực hiện; Lập và thực hiện kế hoạch học tập nghiêm túc, nề nếp, điều chỉnh những sai sót, hạn chế của bản thân khi thực hiện các nhiệm vụ học tập thông qua tự đánh giá hoặc lời góp ý của giáo viên, bạn bè; chủ động tìm kiếm sự hỗ trợ khi gặp khó khăn trong học tập.

Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo: là khả năng nhận diện vấn đề, thiết lập không gian vấn đề, xác định được các phương pháp khác nhau từ đó lựa chọn và đánh giá được cách giải quyết vấn đề làm cơ sở cho việc hiệu chỉnh cần thiết.

Năng lực thẩm mỹ: là năng lực nhận diện và cảm thụ cái đẹp, biết thể hiện được cái đẹp trong hành vi, trong lời nói, trong sản phẩm... và biết sáng tạo ra cái đẹp.

Năng lực thể chất: là khả năng sống thích ứng và hài hòa với môi trường; biết rèn luyện sức khoẻ thể lực và nâng cao sức khoẻ tinh thần.

Năng lực giao tiếp: là khả năng lựa chọn nội dung, cách thức, thái độ giao tiếp để đạt được mục đích giao tiếp và mang lại sự thỏa mãn cho các bên tham gia giao tiếp.

Năng lực hợp tác: là khả năng cùng làm việc giữa hai hay nhiều người để giải quyết những vấn đề nhằm mang lại lợi ích cho tất cả các bên.

Năng lực tính toán: là khả năng sử dụng các phép tính và đo lường, công cụ toán học để giải quyết những vấn đề trong học tập và cuộc sống.

Năng lực công nghệ thông tin và truyền thông (ICT): là khả năng sử dụng thiết bị kỹ thuật số, máy tính, phần mềm... để tìm kiếm thông tin phục vụ tích cực và hiệu quả cho học tập và cuộc sống; là khả năng sàng lọc và tham gia truyền thông trên môi trường mạng một cách có văn hóa.

3.2. Phát triển năng lực cá nhân

Căn cứ vào nhiệm vụ của hoạt động trải nghiệm trong định hướng phát triển chương trình giáo dục phổ thông, căn cứ vào đặc thù của hoạt động trải nghiệm, căn cứ vào nghiên cứu tổng thuật các chương trình giáo dục quốc tế, căn cứ các yêu cầu đối với năng lực chung đã được đề xuất, căn cứ vào kết quả khảo sát trên nhóm mẫu và kết quả tọa đàm với chuyên gia, nhóm nghiên cứu rút ra các mục tiêu cần thực hiện của hoạt động trải nghiệm. Bên cạnh những phẩm chất và năng lực chung, hoạt động trải nghiệm hướng tới mục tiêu là một số năng lực đặc thù sau:

Năng lực tham gia và tổ chức hoạt động: thể hiện ở sự tích cực tham gia hoặc thiết kế, tổ chức các hoạt

động, đặc biệt các hoạt động xã hội; biết đóng góp vào thành công chung; thể hiện tính tuân thủ với quyết định của tập thể cũng như sự cam kết; trách nhiệm với công việc được giao, biết quản lý thời gian và công việc cũng như hợp tác hoặc tập hợp, khích lệ... các cá nhân tham gia giải quyết vấn đề và sẵn sàng hỗ trợ, giúp đỡ mọi người.

Năng lực tự quản lý và tổ chức cuộc sống cá nhân: là khả năng tự phục vụ và sắp xếp cuộc sống cá nhân; biết thực hiện vai trò của bản thân trong gia đình (theo giới); biết chia sẻ công việc; biết lập kế hoạch chi tiêu hợp lý và phát triển kinh tế gia đình; biết tạo bầu không khí tích cực trong gia đình.

Năng lực tự nhận thức và tích cực hóa bản thân: là khả năng nhận thức về giá trị của bản thân; là sự nhận thức về điểm mạnh cũng như điểm yếu trong năng lực và tính cách của bản thân, tìm được động lực để tích cực hóa quá trình hoàn thiện và phát triển nhân cách; là sự xác định đúng vị trí xã hội của bản thân trong các mối quan hệ và ngữ cảnh giao tiếp hay hoạt động để ứng xử phù hợp; luôn thể hiện người sống lạc quan với suy nghĩ tích cực.

Năng lực định hướng nghề nghiệp: là khả năng đánh giá được yêu cầu của thế giới nghề nghiệp và nhu cầu của XH, đánh giá được năng lực và phẩm chất của bản thân trong mối tương quan với yêu cầu của nghề; biết phát triển các phẩm chất và năng lực cần có cho nghề hoặc lĩnh vực mà bản thân định hướng lựa chọn; biết tìm kiếm các nguồn hỗ trợ để học tập và phát triển bản thân; có khả năng di chuyển nghề.

Năng lực khám phá và sáng tạo: thể hiện tính tò mò, ham hiểu biết, luôn quan sát thế giới xung quanh mình, thiết lập mối liên hệ, quan hệ giữa các sự vật hiện tượng; thể hiện ở khả năng tư duy linh hoạt, mềm dẻo tìm ra được phương pháp độc đáo và tạo ra sản phẩm độc đáo.

Kết luận

Trải nghiệm hoạt động mĩ thuật nhằm củng cố, bổ sung những kiến thức đã được học qua môn học Mĩ thuật ở trên lớp; Phát triển sự hiểu biết của học sinh trong các lĩnh vực khác nhau của đời sống xã hội, từ đó làm phong phú thêm vốn tri thức của học sinh; Hình thành và phát triển ở học sinh các kĩ năng ban đầu, cơ bản, cần thiết phù hợp với sự phát triển chung của các em (kĩ năng giao tiếp, kĩ năng tham gia các hoạt động tập thể, kĩ năng nhận thức,...); Giúp học sinh hình thành và phát huy tính chủ thể và tính tích cực, tự giác trong việc tham gia vào các hoạt động, có trách nhiệm đối với công việc chung.

Trải nghiệm hoạt động mĩ thuật là cầu nối giữa hoạt động giảng dạy và học tập môn Mĩ thuật ở trên lớp

EDUCATION

với giáo dục học sinh ở ngoài lớp thông qua các hoạt động MT ngoại khóa... Hay nói cụ thể hơn đó là sự chuyển hoá giữa giáo dục với tự giáo dục, chuyển hoá những yêu cầu về những chuẩn mực hành vi đã được quy định thành hành vi và thói quen tương ứng. Muốn cho sự chuyển hoá này diễn ra thì phải thông qua các hoạt động học tập, lao động, sinh hoạt tập thể, xã hội, vui chơi giải trí và qua giao lưu với bạn bè, với các thầy, cô giáo, với cha mẹ và mọi người xung quanh...

Giáo dục mỹ thuật qua hoạt động trải nghiệm ở nhà trường phổ thông theo định hướng phát triển năng lực là một bước quan trọng trong việc đáp ứng đổi mới mục tiêu giáo dục. Trải qua một chu trình hoạt động trải nghiệm, học sinh sẽ tự điều chỉnh kế hoạch, cách thức học của mình và tiếp tục sử dụng những kinh nghiệm vừa học được để bắt đầu cho hoạt động trải nghiệm tiếp theo, từ đó mở ra tiềm năng, hướng phát triển của học tập dựa trên kinh nghiệm trong từng lĩnh vực chuyên ngành cụ thể, đáp ứng mục tiêu đổi mới chương trình giáo dục phổ thông nói chung và giáo dục nghệ thuật - mỹ thuật nói riêng.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- 1. Bộ GD-ĐT (2015).** *Tài liệu tập huấn kĩ năng xây dựng tổ chức các hoạt động trải nghiệm sáng tạo trong trường Tiểu học.* Nxb Đại học Sư phạm.
- 2. David Kolb (1939).** *Study experience: Experience is the source of Learning and Development.*
- 3. Nguyễn Thị Nhung (chủ biên) - Trần Thị Vân - Nguyễn Tuấn Cường - Hoàng Đức Dũng - Nguyễn Thị Đông - Lê Thuý Quỳnh (2015).** *Tài liệu dạy học mỹ thuật dành cho giáo viên tiểu học.* Nxb Giáo dục Việt Nam.
- 4. Nguyễn Thị Nhung (Chủ biên) - Trần Thị Vân - Nguyễn Tuấn Cường - Đàm Hải Uyên - Lê Thuý Quỳnh (2017).** *Dạy Mỹ thuật lớp 6,7,8,9 theo định hướng phát triển năng lực.* Nxb Giáo dục Việt Nam.
- 5. Đinh Thị Kim Thoa (2018).** *Hoạt động trải nghiệm sáng tạo trong các môn học.* Nxb Giáo dục Việt Nam.
- 6. Nguyễn Thu Tuấn (2011).** *Giáo trình phương pháp dạy học Mỹ thuật (tập 1 và 2).* Nxb Đại học Sư phạm.