

Quy trình ứng dụng tư duy thiết kế trong đổi mới giảng dạy môn bóng bàn cho sinh viên Đại học Quốc gia Hà Nội

TS. Nguyễn Thị Thư

TÓM TẮT:

Bài viết này tác giả muốn trình bày quy trình tư duy thiết kế (thấu cảm - định nghĩa vấn đề - lên ý tưởng - làm mẫu - kiểm tra) và bước đầu áp dụng vào giảng dạy môn bóng bàn cho sinh viên (SV) Đại học Quốc gia Hà Nội. Kết quả của SV đã đạt được từ những trải nghiệm thực tế quy trình trên chính kết quả học tập của mình và thông qua các dự án sẽ đánh thức các em hiểu tầm quan trọng của rèn luyện sức khỏe. Các em hiểu được vấn đề này sẽ hình thành động cơ học tập và như vậy sẽ tạo được sự hưng phấn, sự hứng thú đối với môn học trong SV.

Từ khoá: Tư duy thiết kế, phương pháp, SV, Đại học Quốc gia Hà Nội.

ABSTRACT:

This article, the author wants to present the design thinking process (Empathize - Define - Ideate - Prototype - Test) and initially applying it to teach table tennis for students of National University. Students' results gained from real-world process experiences on their own learning results and through projects will awaken them to understand the importance of fitness. Students who understand this problem will form learning motivation and thus will create excitement for students in the subject

Keywords: Design thinking, method, student, Hanoi National University.

1. ĐẶT VẤN ĐỀ

Cùng với tốc độ phát triển nhanh chóng của xã hội và những đòi hỏi ngày một khắt khe trong thế kỷ 21, việc giảng dạy những kỹ năng cần thiết để giúp SV tồn tại và phát triển trong tương lai là điều vô cùng quan trọng. Dựa trên nhu cầu mang tính toàn cầu này, câu hỏi đặt ra là chúng ta cần phải dạy cho SV như thế nào để các em chuẩn bị cho một tương lai chưa được biết đến. Trên thực tế, rất nhiều các nhà giáo dục đã tìm kiếm các



giải pháp sáng tạo nhằm tìm ra câu trả lời cho vấn đề trên. Họ đã không ngừng tìm kiếm các hướng tiếp cận khác nhau để giúp SV có thể tiếp nhận những kỹ năng cần thiết đó, trong đó phải kể đến các đường hướng như học tập theo dự án (project-based learning), học tập trải nghiệm (experiential learning) hay cách tiếp cận “4C” (viết tắt của các từ Collaboration- khả năng phối hợp, Critical Thinking - khả năng tư duy phản biện, Creativity - Năng lực sáng tạo, Communication- Kỹ năng giao tiếp), v.v... Ngoài những cách tiếp cận trên, trong những năm gần đây, quy trình Design Thinking- Tư duy thiết kế dường như đang nhận được sự quan tâm lớn từ các nhà giáo dục và các nhà quản lý ở nhiều nước trên thế giới (Skaggs et al, 2009; Kwek, 2011; Scheer et al, 2011; Anderson, 2012; Watson, 2015) vì công cụ này có tiềm năng thúc đẩy các kỹ năng như sáng tạo, giải quyết vấn đề, giao tiếp và làm việc nhóm, cũng như cho

phép người học nâng cao sự thấu cảm với những người khác trong và ngoài cộng đồng của mình (Retna, 2018).

Xuất phát từ lý do nêu trên đề tài nghiên cứu: “Quy trình ứng dụng tư duy thiết kế môn Bóng bàn trong đổi mới hoạt động giảng dạy cho sinh viên Đại học Quốc gia Hà Nội”.

2. KẾT QUẢ NGHIÊN CỨU

2.1. Tổng quan về tư duy thiết kế

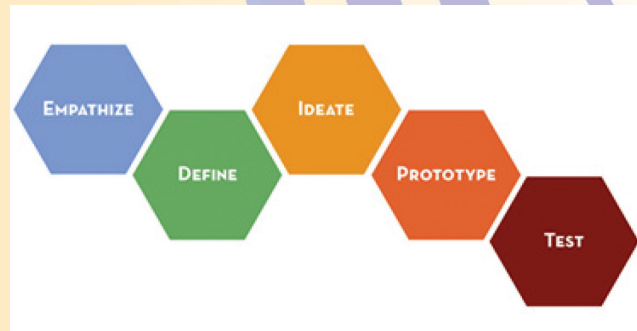
Khái niệm tư duy thiết kế được biết đến lần đầu trong cuốn sách “Sciences of the Artificials” của Herbert Simon năm 1969. Trong đó, tác giả đã coi khái niệm thiết kế chính là việc thay đổi hoàn cảnh cũ thành những bối cảnh mới yêu thích hơn. Sau này, tác giả đã phối hợp làm việc với các nhà khoa học khác và cho ra đời khái niệm “design thinking” (tạm dịch là Tư duy thiết kế). Nó được hiểu là một quy trình sáng tạo được phát triển dựa trên việc xây dựng các ý tưởng từ chính các vấn đề phát sinh. Khái niệm này không chỉ giới hạn ở lĩnh vực thiết kế mà còn được áp dụng ở các lĩnh vực khác nhau của cuộc sống. Kể từ đó, khái niệm tư duy thiết kế được sử dụng ngày một rộng rãi ở nhiều cộng đồng khác nhau và được coi như một hướng tiếp cận và tư duy đối với việc học, hợp tác và giải quyết vấn đề. Nói một cách cụ thể hơn, nó được xem như “một quy trình và lối tư duy đổi mới, sáng tạo và lấy con người làm trung tâm, vận dụng sự tương tác liên ngành nhằm tạo ra những sản phẩm, dịch vụ hoặc trải nghiệm tập trung vào người sử dụng”.

2.2. Quy trình tư duy thiết kế

Trên thực tế có nhiều mô hình tư duy thiết kế được giới thiệu và áp dụng cho các ngành và lĩnh vực khác nhau. Trong đó, mô hình được sử dụng phổ biến nhất đó là quy trình 5 bước được tạo ra bởi học viện Hasso Plattner thuộc trường Đại học Stanford (d.school)- một trong những đơn vị tiên phong trong việc phát triển mô hình tư duy thiết kế trong giáo dục. Quy trình này được mô phỏng theo 5 bước như sau:

Tuy mô hình này bao gồm các bước khác nhau nhưng nó không hẳn là một quy trình tuyến tính mà là một mô hình rất linh hoạt, cho phép người dùng có thể lặp đi lặp lại các bước trong cả quy trình.

Thấu cảm (Empathize). Bước đầu tiên của qui trình này nhằm giúp hiểu vấn đề hoặc các tình huống cần phải giải quyết. Bước này đòi hỏi người tiến hành phải tìm hiểu về vấn đề/ hiện tượng từ các góc độ khác nhau và từ nhiều đối tượng liên quan thông qua quan sát, phỏng vấn, phân tích, tra cứu tài liệu, trải nghiệm bản thân hay bất cứ nguồn thông tin nào xung quanh vấn đề cần tìm hiểu. Thấu cảm có thể được coi như một thành



Hình 1. Quy trình tư duy thiết kế (d.school, 2015)

tố chính trong quy trình tư duy thiết kế bởi nó khuyến khích người nghiên cứu bỏ qua định kiến chủ quan của cá nhân và tập trung nhiều vào nhu cầu của đối tượng “khách hàng cuối cùng” của mình. Từ nguồn thông tin có được ở bước này sẽ giúp hỗ trợ các bước tiếp theo trong quy trình để có thể đạt được giải pháp độc đáo, thiết thực và ý nghĩa.

Định nghĩa vấn đề (Define). Ở bước thứ 2 này, các vấn đề được xác định trong bước thứ nhất sẽ được đặt cạnh nhau nhằm cung cấp cho người nghiên cứu một bức tranh tổng thể về tình huống hay vấn đề nghiên cứu, để từ đó xác định một vấn đề nổi bật để giải quyết. Trong khi xem xét các vấn đề, điều quan trọng là người nghiên cứu phải đặt khách hàng của mình ở trung tâm và tránh không bị ảnh hưởng bởi định kiến của bản thân.

Lên ý tưởng (Ideate). Tại bước này, người nghiên cứu cần có cái nhìn tổng thể về hình huống nghiên cứu. Theo đó, dựa vào bước định nghĩa vấn đề ở phía trên, họ có thể hình dung và tư duy về những giải pháp mới cho vấn đề lựa chọn. Điều quan trọng là cần nghĩ ra càng nhiều giải pháp càng tốt. “Thậm chí những ý tưởng điên rồ nhất cũng được khuyến khích vì chúng có thể mang lại những giải pháp sáng tạo nhất” (Mulder, 2017).

Làm mẫu (Prototype). Từ các giải pháp đưa ra ở bước trên, một ý tưởng được lựa chọn sẽ được đưa vào bước tạo sản phẩm hoặc dịch vụ cụ thể. Ở bước này, người tiến hành không nhất thiết phải tạo ra một sản phẩm hoàn chỉnh mà quan trọng hơn, nó giúp kết nối ý tưởng với thực tế, từ đó giúp người nghiên cứu có thể “nhìn” và hiện thực hóa ý tưởng của mình, từ đó lấy được ý kiến phản hồi của người sử dụng để hoàn thiện sản phẩm/dịch vụ của mình.

Kiểm tra (Test). Mô hình sản phẩm/dịch vụ được tạo ra sẽ được tiếp tục đưa vào kiểm tra, đánh giá trong một nhóm người nhỏ để xem xét tính đáp ứng nhu cầu của sản phẩm/dịch vụ. Mô hình mẫu có thể được chấp nhận, hoặc yêu cầu chỉnh sửa hay thậm chí bị từ chối. Nhưng thông qua đó, người thiết kế lại có cái nhìn chính xác hơn về sản phẩm/dịch vụ của mình để từ đó tối ưu hóa

nhu cầu của người sử dụng. Ở bước này, có thể người nghiên cứu cần phải quay lại các bước trước của quy trình để điều chỉnh sản phẩm/dịch vụ của mình. Họ có thể thậm chí phải quay lại bước thấu cảm đầu tiên và lặp đi lặp lại quy trình cho đến khi có được sản phẩm hài lòng khách hàng nhất.

2.3. Áp dụng tư duy thiết kế và các lợi ích mang lại

Trong một tổng quan nghiên cứu gần đây, tác giả Lor (2018) đã tiến hành tìm hiểu 68 bài báo, 13 bài báo cáo hội thảo, 4 cuốn sách xuất bản và một số lượng các tạp chí liên quan. Qua đó, có thể thấy được rằng quy trình tư duy thiết kế từ chỗ chỉ giới hạn ở lĩnh vực thiết kế cách đây vài thập kỷ, giờ đã được sử dụng rộng rãi trong nhiều lĩnh vực khác của cuộc sống như kinh doanh, kỹ thuật, công nghệ và trong những năm gần đây là lĩnh vực giáo dục.

Xét về khía cạnh giáo dục, tư duy thiết kế được áp dụng như một trào lưu mới về đổi mới, sáng tạo không chỉ cho các bậc học dưới mà còn cho cả giáo dục các bậc học cao hơn, từ giáo dục nghệ thuật, thiết kế, kiến trúc cho tới các khóa học về kỹ thuật, hay các lĩnh vực kinh doanh, quản lý, và giáo dục khởi nghiệp.

Có thể nói, quy trình tư duy thiết kế được coi như “định hướng đối với quá trình học bao hàm khả năng giải quyết vấn đề chủ động và nâng cao khả năng của người học trong việc tạo ra những thay đổi có tầm ảnh hưởng”. Nói cách khác, tư duy thiết kế giúp thúc đẩy khả năng giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo và khả năng hợp tác của người học.

Nói đến các đặc điểm cốt lõi của quy trình tư duy thiết kế và lợi ích mà nó mang lại, trước tiên cần phải nhắc đến việc công cụ này giúp cho người nghiên cứu giải quyết lại các vấn đề vốn được coi là hóc búa mà trước đó chưa được xác định một cách chính xác. Bên cạnh đó, nó cũng đưa ra một khung quy trình chuẩn để từ đó đưa ra được các giải pháp có ý nghĩa hơn, thiết thực hơn. Từ quy trình chặt chẽ nhưng rất linh hoạt này, có thể thấy được lợi ích mà nó mang lại đó là nuôi dưỡng khả năng tư duy, sáng tạo để tạo ra các giải pháp và cơ hội.

Như vậy, tư duy thiết kế có thể được coi là một trong những phương pháp tốt nhất để nuôi dưỡng tinh thần sáng tạo và tư duy khởi nghiệp cho người người học (Lor, 2018). Mỗi một bước của quy trình đều giúp người học phát triển những kỹ năng, thái độ liên quan chặt chẽ đến các đặc tính của tư duy khởi nghiệp. Từ bước đầu của quy trình là bước thấu cảm với mục tiêu khuyến khích người học tìm hiểu những vấn đề chưa được khai thác xung quanh một hiện tượng của cuộc sống và từ những góc độ nhìn nhận khác nhau của các đối tượng

liên quan; cho đến bước định nghĩa vấn đề, nêu ra các giải pháp tiềm năng và kiểm tra xem mức độ đáp ứng của sản phẩm, dịch vụ tạo ra với nhu cầu của người sử dụng sản phẩm, dịch vụ đó. Thông qua một quy trình chặt chẽ như vậy, người học sẽ được đào tạo có được nhận thức tốt hơn và có niềm tin hơn với chính sự sáng tạo của mình. Theo tác giả Lor (2018), lý do chính để các trường học áp dụng đường hướng này là nhằm “giảng dạy về sự thấu cảm, nuôi dưỡng sự sáng tạo và đổi mới và một tư duy hướng đến thiết kế mẫu sản phẩm”. Tác giả cũng nhấn mạnh trong tổng quan nghiên cứu của mình rằng tư duy thiết kế là cần thiết vì nó “dạy học sinh/SV cách thích nghi hơn là chỉ tập trung vào nội dung kiến thức để từ đó có thể chuẩn bị tốt hơn cho một tương lai chưa được biết đến”.

2.4. Áp dụng tư duy thiết kế trong giáo dục thời đại công nghệ số

Trong thời đại công nghệ 4.0 như hiện nay, khi mà trí tuệ nhân tạo sẽ dần dần khiến cho một số ngành nghề “biến mất”, thay vào đó là những con robot thông minh với những công nhân robot, giáo viên robot... Vấn đề cấp thiết hiện nay mà các quốc gia trên thế giới đang phải đối mặt là làm thế nào để đào tạo được những SV - thế hệ trẻ của đất nước có thể thích ứng một cách nhanh chóng với yêu cầu mới của cuộc cách mạng này.

Hiện nay, không chỉ ở Việt Nam mà nhiều nước đang phát triển trong khu vực và thế giới đều đang phải đối mặt với những thách thức lớn về sự thiếu hụt lao động có trình độ cao và kỹ năng chuyên nghiệp để đáp ứng được nhu cầu về nguồn nhân lực cho cuộc cách mạng công nghiệp 4.0. Đây chính là yêu cầu cấp bách và thách thức của ngành giáo dục trong việc đào tạo nguồn nhân lực theo nhu cầu mới của thời đại. Nếu chúng ta nhận thức được năng lực sáng tạo, đổi mới của con người lớn như thế nào thì chúng ta sẽ thấy được tầm quan trọng của việc đầu tư cho giáo dục. Điều đó cho thấy giáo dục cần chú trọng vào tính sáng tạo, phát huy tính tích cực, tư duy sáng tạo cho người học. Tuy nhiên các phương pháp dạy học giáo dục hiện nay vẫn còn nhiều bất cập mà nguyên nhân dẫn đến tình trạng nền giáo dục nói chung và phương pháp giảng dạy hiện nay nói riêng có hiệu quả quá thấp là nền giáo dục của Việt Nam chưa thoát khỏi cách nghĩ và cách làm giáo dục của xã hội truyền thống. Xã hội truyền thống thường chia đời người thành 3 giai đoạn: Giai đoạn đầu là đến trường; giai đoạn giữa là làm việc và giai đoạn cuối là nghỉ hưu.

Do sự phát triển quá chậm và ít biến đổi của khoa học và công nghệ nên xã hội truyền thống đặt cho sứ mạng của nhà trường phải trang bị đầy kiến thức để con

người có đủ khả năng làm việc suốt đời, song lại xem nhẹ việc bồi dưỡng năng lực của người học vận dụng những kiến thức đó để giải quyết những vấn đề mà công việc và cuộc sống đặt ra. Tư duy này hiện vẫn đang ngự trị ở không ít tổ chức và những cá nhân có trách nhiệm trong hệ thống quản lý giáo dục, dẫn đến hệ lụy trong cách làm giáo dục là:

- Chú trọng vào việc truyền đạt kiến thức, mang nặng tính nhồi nhét; Quá coi trọng bằng cấp và kết quả thi cử mà chưa chú trọng đến năng lực và phẩm chất của người học. Cách tổ chức thi hiện nay phần lớn mới chỉ dừng lại việc đánh giá nhận thức sách vở của người học.

- Nền giáo dục bị khép kín trong nhà trường và chủ yếu dựa trên sự tương tác giữa thầy và trò trong phạm vi của sách giáo khoa, thiếu sự tương tác với xã hội. Vai trò của gia đình, đoàn thể và xã hội ngày một mờ nhạt trong giáo dục thế hệ trẻ.

Do vậy cần hướng tới việc đào tạo SV đạt được kiến thức, kỹ năng, thái độ cùng với việc rèn luyện “kỹ năng cứng” và “kỹ năng mềm” nhằm đáp ứng chuẩn đầu ra. SV được giảng dạy ứng dụng tư duy thiết kế sẽ sớm bắt nhịp với những thay đổi vốn rất nhanh của thực tiễn đời sống xã hội. Phương pháp giảng dạy nhằm tích cực hóa người học và tạo cho người học cơ hội được trải nghiệm từ những tình huống của đời sống thực tế, được trực tiếp xem xét, thảo luận, làm thực hành, giải quyết vấn đề theo hướng suy nghĩ của mình, vừa làm việc cá nhân, vừa làm việc nhóm từ đó đạt được những kiến thức, kỹ năng mới sẽ phát huy tiềm năng sáng tạo. Hơn nữa, cũng chưa có một nghiên cứu nào mang tính hệ thống về đổi mới phương pháp giảng dạy như: triển khai nhằm tăng cường năng lực, trang bị kỹ năng và thúc đẩy tư duy đổi mới sáng tạo, tinh thần khởi nghiệp cho SV. Như vậy với bài báo này tác giả mong muốn đem đến cho SV của mình có thể hình thành năng lực vận dụng, thích nghi, giải quyết vấn đề, tư duy độc lập theo cách tiếp cận thực tế, dựa trên hoạt động, học qua các dự án, học qua thực hành, qua hoạt động nhóm... Đặc biệt, tác giả mong rằng người học sẽ hiểu thay đổi suy nghĩ học một lần cho cả đời bằng việc học cả đời để làm việc cả đời.

2.5. Các bước thực hiện đổi mới giảng dạy trong môn Bóng bàn

Trong bài viết này tác giả giới thiệu về tiến trình áp dụng tư duy thiết kế trong giảng dạy môn học bóng bàn cho SV ĐHQGHN.

Bước 1: Thực hiện giảng dạy theo kế hoạch đã chuẩn bị gồm các công việc sau:

- Trong buổi học đầu tiên, giảng viên giới thiệu môn học, yêu cầu của môn học, phương pháp học tập cùng với các tiêu chí đánh giá;

- Cho lớp chọn nhóm để tổ chức các hoạt động học tập;

- Trình bày danh sách các chủ đề SV phải thực hiện và cho nhóm SV lựa chọn chủ đề từ buổi học đầu tiên của môn học nhằm giúp SV có thời gian chuẩn bị nội dung báo cáo gồm: tìm hiểu về tác dụng môn học GDTC, lịch sử môn học, kỹ thuật môn học, những sai lầm thường mắc, chấn thương trong thể thao theo yêu cầu của bài báo cáo.

- Cung cấp quy trình thực hiện hiện như đã trình bày phần phần 2.1.

Bước 2: SV thực hiện theo các nội dung sau:

- Hoàn thành mỗi bước trong tiến trình ở bước 1 sau một tuần và giờ học tuần sau mỗi nhóm sẽ báo cáo kết quả của tuần trước đó đến giảng viên bằng file qua email hoặc kết quả trình bày trên giấy;

- Vào giờ học của tuần sau, giảng viên xem xét và có những góp ý cần thiết cho SV để SV có thể tiến hành bước tiếp theo hoặc quay về làm lại bước trước đó trước khi bắt tay các bước tiếp theo hoặc chuyển sang bước 3;

Bước 3: SV được kiểm tra bài học thông qua các công cụ giảng dạy trong giáo dục như Khood, offic 365...

Bước 4: Trình bày kết quả thực hiện của nhóm và rút ra bài học kinh nghiệm. Yêu cầu của việc trình bày nhóm:

- Các nhóm phải đưa ra được các minh chứng bằng biên bản, video, photos... để chứng minh đã thực hiện theo đúng quá trình hoạt động của Tư duy thiết kế

- Trình bày kết hợp phương tiện công nghệ

- Các thành viên trong nhóm cùng tham gia trình bày, các nhóm đều phải góp ý, bình chọn các nhóm khác

2.6. Quy trình ứng dụng tư duy thiết trong đổi mới giảng dạy môn Bóng bàn

Yêu cầu bài tập nhóm cuối kỳ: “Ứng dụng tư duy thiết kế trong việc thực hiện kỹ thuật vạt phải thuận tay”.

Các bước ứng dụng quy trình Tư duy thiết kế như sau:

Bước 1: Thấu cảm

Cả lớp chia thành 6 nhóm, mỗi nhóm gồm 6-7 SV, viết ra tất các vấn đề mà các bạn SV nhìn thấy khi người bạn của mình thực hiện kỹ thuật vạt phải thuận tay.

Thông qua hoạt động như vậy SV cần phải hiểu sâu kỹ thuật vạt phải thuận tay mà giảng viên đã giảng dạy trên lớp, hoạt động này giúp giảng viên sẽ nắm bắt được sự thấu hiểu vấn đề về kỹ thuật của các bạn SV đến đâu và SV sẽ nắm được rõ những kỹ thuật sai mà bạn của mình đang mắc phải để thực hiện tốt hơn trong các lần tiếp theo.

Bước 2: Xác định vấn đề

Các nhóm sẽ thảo luận dựa trên việc thu thập các thông tin từ quá trình tìm hiểu vấn đề để phân tích kỹ thuật sai. Ở bước này các nhóm phải xác định được lỗi sai mà nhiều người viết nhất và gom lại để xác định được lỗi sai của bạn khi thực hiện kỹ thuật vệt phải thuận tay.

Bước 3: Đưa ra ý tưởng

Xác định được lỗi sai SV cần đưa ra ý tưởng để sửa chữa lỗi sai đó như thế nào? Thực hiện tập luyện ra làm sao? Ở bước này các nhóm sẽ tham khảo ý kiến giảng viên về tính khả thi của dự án cũng những vấn đề liên quan đến chuyên môn để quyết định xem có nên triển khai dự án hay không. Nếu gặp các trở ngại, mỗi nhóm được khuyến khích tiếp tục làm lại các bước tìm hiểu vấn đề, xác định vấn đề, đưa ra ý tưởng để có một lựa chọn sáng suốt nhất

Bước 4: Làm mẫu

Các nhóm sau khi đã quyết định lựa chọn một định hướng cho dự án thì sẽ tiếp tục tập làm mẫu đến thành thạo kỹ năng động tác để không lặp lại lỗi sai mà SV mình lựa chọn làm dự án gặp phải. Kế hoạch chi tiết được yêu cầu xây dựng theo mẫu đã có sẵn do giảng viên cung cấp.

Bước 5: Kiểm tra

SV làm mẫu động tác đến khi nào tốt, từng bạn trong nhóm sẽ quay lại video, clip các động tác mà các em đã thực hiện sau khi tìm ra lỗi sai thường mắc của bạn mình để gửi vào đường link Sway của office 365 chung do giảng viên trực tiếp giảng dạy trên lớp cung cấp hoặc có thể làm trước lớp.

2.7. Kết quả đạt được

Qua bước đầu quá trình áp dụng, bản thân tác giả ghi nhận được một số kết quả sau:

Thứ nhất: Thông qua hoạt động tư duy thiết kế trên tác giả đánh thức cho các em hiểu tầm quan trọng của rèn luyện sức khỏe vì “Sức khỏe là thứ vốn quý của con người, có sức khỏe là có tất cả”. Do đó giúp các em hiểu

và tập luyện đúng phương pháp, đúng kỹ thuật động tác góp phần vào việc nâng cao sức khỏe. Các em hiểu được vấn đề này sẽ hình thành động cơ học tập và như vậy sẽ tạo được sự hưng phấn, sự hứng thú đối với môn học trong SV.

Thứ 2: Hoạt động tư duy thiết kế vào môn học SV nhận ra được một số kỹ năng trong quá trình thực hiện dự án như, không thể dựa trên người xuất sắc nhóm mà sẽ đến từ sự đóng góp của mỗi thành viên và nhiều ý tưởng khác nhau, vì khi tư duy thiết kế trong quá trình tìm hiểu vấn đề có thể cho các em hiểu được ý tưởng thường đến từ sự thấu hiểu và đồng cảm, lắng nghe, quan sát và hiểu những gì mọi người muốn hoặc họ không muốn. Các em phải cố gắng tìm ra giải pháp từ các vấn đề sử dụng đôi mắt của người khác chứ không phải mắt của các em. Ý tưởng sáng tạo xuất phát từ Empathy.

Thứ 3: Làm việc nhóm cũng giúp các em nâng cao kỹ năng cá nhân: kỹ năng giao tiếp, kỹ năng giải quyết các vấn đề, thuyết phục và lãnh đạo ... Qua đó các em tiếp tục có thêm mạng lưới kết nối với các bạn SV trong trường cũng như trong ĐHQGHN.

Thứ 4: Ngoài việc áp dụng cho nội dung học thì tư duy thiết kế còn có cơ hội cho SV thực hiện phần báo cáo, thuyết trình quá đó có thể hướng dẫn thêm các em hiểu tư duy thiết kế còn có thể áp dụng cho các nghiên cứu khoa học, chuyên ngành của các em.

3. KẾT LUẬN

Kết hợp Tư duy thiết kế trong giảng dạy môn bóng bàn là một sáng kiến mới trong việc áp dụng các phương pháp giảng dạy lấy người học làm trung tâm. Đây cũng là một trong số các hình thức tích lũy kiến thức, kỹ năng trong việc nâng cao chất lượng đào tạo đại học nhằm đáp ứng yêu cầu của doanh nghiệp, xã hội.

Tư duy thiết kế còn có thể được áp dụng trong công việc hoặc bất kỳ một dự án nào.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Alhamdani, W. A. (2016). *Teaching Cryptography Using Design Thinking Approach*. Journal of Applied Security Research, 11(1), 78–89. <http://doi.org/10.1080/19361610.2015.1069646>
2. Anderson, N. (2012). *Design Thinking: Employing an Effective Multidisciplinary Pedagogical Framework To Foster Creativity and Innovation in Rural and Remote Education*. Australian & International Journal of Rural Education, 22(2), 43-52. Retrieved from <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=ehh&AN=80037529&site=ehostlive>

Nguồn bài báo: Trích từ kết quả nghiên cứu của đề tài “Ứng dụng tư duy thiết kế trong đổi mới giảng dạy môn bóng bàn”, mã số QG 20.02, TS. Nguyễn Thị Thu, 2020-2021.

(Ngày Tòa soạn nhận được bài: 6/1/2021; ngày phản biện đánh giá: 9/3/2020; ngày chấp nhận đăng: 25/4/2021)