

NÂNG CAO HIỆU QUẢ DẠY HỌC HỌC PHẦN MĨ THUẬT CHO SINH VIÊN NGÀNH GIÁO DỤC MẦM NON TRƯỜNG CĐSP ĐIỆN BIÊN THÔNG QUA HOẠT ĐỘNG TRẢI NGHIỆM SÁNG TẠO

Lê Thị Thúy Hằng

Khoa Giáo dục Mầm non, Trường Cao đẳng Sư phạm Điện Biên

Tóm tắt: Để đáp ứng yêu cầu dạy học theo hướng phát triển năng lực của người học, ngành Giáo dục nói chung và dạy học phần Mĩ thuật nói riêng đã thường xuyên cập nhật những phương thức dạy học mới. Việc tiếp nhận những kiến thức, tích lũy kỹ năng, hình thành kỹ năng trong dạy học Mĩ thuật thông qua hoạt động trải nghiệm sáng tạo có thể phát huy cao độ khả năng sáng tạo của mỗi cá nhân người học. Đồng thời còn giúp người học có được cái nhìn đa chiều về hiện thực cuộc sống bằng những hình tượng nghệ thuật do chính mình thể hiện. Mỗi con người, sự vật, hiện tượng đều không tồn tại độc lập mà chúng có sự tương tác qua lại, bổ trợ lẫn nhau từ đó sinh viên sẽ tự điều chỉnh phương pháp học theo phương châm "Học đi đôi với hành" để sự học có thể đạt được hiệu quả, đáp ứng được yêu cầu của vị trí việc làm sau khi ra trường một cách tốt nhất. Bài báo "Nâng cao hiệu quả dạy học học phần Mĩ thuật cho sinh viên Cao đẳng Sư phạm ngành Giáo dục Mầm non trường CĐSP Điện Biên thông qua hoạt động trải nghiệm sáng tạo" nêu một số khái niệm cơ bản về hoạt động trải nghiệm sáng tạo trong mĩ thuật; qui trình thực hiện và một số hoạt động trải nghiệm sáng tạo có thể tổ chức cho sinh viên trong thời gian học tập tại trường CĐSP Điện Biên.

Từ khóa: Mĩ thuật, sư phạm ngành giáo dục mầm non, sinh viên mầm non, hoạt động trải nghiệm sáng tạo

ENHANCING THE EFFECTIVENESS OF TEACHING ART SUBJECTS FOR STUDENTS IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION AT DIEN BIEN COLLEGE OF EDUCATION THROUGH CREATIVE EXPERIENTIAL ACTIVITIES

Le Thi Thuy Hang

Faculty of Preschool Education, Dien Bien Teacher Training College

Abstract: To meet the requirements of teaching aimed at developing learners' competencies, the education sector in general and the teaching of the Art subject in particular have continuously updated new teaching methods. Acquiring knowledge, accumulating skills, and forming techniques in teaching Art through creative experience activities can significantly enhance each learner's creative abilities. At the same time, it helps learners gain a multidimensional perspective on the realities of life through artistic representations they create themselves. Every individual, object, and phenomenon does not exist independently; they interact and support each other, allowing students to self-adjust their learning methods according to the principle of "Learning goes hand in hand with practice" so that their learning can be effective and meet the job requirements after graduation in the best possible way. The article "Enhancing the Effectiveness of Teaching the Art Subject for Students in the College of Education Majoring in Preschool Education at Dien Bien College of Education Through Creative Experience Activities" presents some basic concepts of creative experience activities in art; the implementation process and some creative experience activities that can be organized for students during their study at Dien Bien College of Education.

Keywords: Art, preschool education pedagogy, preschool students, creative experience activities.

Nhận bài: 10/12/2024

Phản biện: 01/01/2025

Duyệt đăng: 06/01/2025

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

Môn Mĩ thuật thuộc lĩnh vực nghệ thuật thị giác, trực tiếp giáo dục thẩm mĩ thông qua các yếu tố tạo hình: Cảm thụ cái đẹp qua sự đa dạng về đường nét; hình dáng; màu sắc; chất liệu, sự nhịp nhàng; chặt chẽ trong bố cục... Tuy nhiên để hình thành thế giới quan sinh động đòi hỏi người học phải vận dụng nhiều giác quan để cảm nhận thế giới xung quanh mới có được sự hiểu biết sâu rộng về đối tượng mình cần miêu tả.

Tổ chức hoạt động trải nghiệm sáng tạo trong quá trình học tập học phần Mĩ thuật chính là một trong các biện pháp dạy học mang lại hiệu quả cao, bởi người học chiếm lĩnh kiến thức, kỹ năng thông qua hoạt động trải nghiệm thực tiễn. Trong quá

trình hoạt động dưới sự định hướng, hướng giao việc của người dạy để người học tự chủ động, tích cực tìm ra những giải pháp để giải quyết nhiệm vụ. Cách tổ chức hoạt động sáng tạo vừa làm cho người học thấy hứng thú và kích thích sự tìm tòi kiến thức, kỹ năng mới, phát huy được năng lực sáng tạo của mỗi cá nhân và trong bất kỳ điều kiện cơ sở vật chất nào, cũng đều có thể vận dụng linh hoạt biện pháp này trong dạy và học một cách hiệu quả.

Vì vậy, trong quá trình học tập nói chung và học phần Mĩ thuật nói riêng, khi sinh viên được học tập và rèn luyện qua các hoạt động trải nghiệm thực tiễn để nâng cao năng lực sáng tạo cho bản thân, học cách liên kết kiến thức học phần mĩ thuật

với các học phần khác thuộc môn Mĩ thuật sẽ mở rộng tư duy và hình thành thế giới quan sinh động. Các em hoàn toàn có thể đáp ứng được yêu cầu về vị trí việc làm trong xã hội hiện đại.

II. CƠ SỞ LÝ LUẬN

Trải nghiệm là quá trình hoặc cảm nhận của một người khi tương tác với một sự kiện, một hoạt động, một sản phẩm hoặc một tình huống cụ thể. Nó bao gồm những cảm xúc, suy nghĩ, ý kiến và nhận thức mà người đó trải qua trong quá trình tương tác. Trải nghiệm có thể xảy ra trong nhiều lĩnh vực và tình huống khác nhau, bao gồm trải nghiệm về sản phẩm, dịch vụ, du lịch, giáo dục, nghệ thuật, giải trí và nhiều lĩnh vực khác. Trải nghiệm không chỉ liên quan đến những gì chúng ta trải qua về mặt cảm giác và nhận thức, mà còn đến cách chúng ta hiểu, đánh giá và tạo nên ý nghĩa từ những trải nghiệm đó. Nó có thể bao gồm cảm nhận về sự hài lòng, thỏa mãn, hứng thú, cảm động, cảm kích... Trải nghiệm có thể là một quá trình phức tạp, ảnh hưởng bởi nhiều yếu tố như kỹ thuật, thiết kế, tương tác, môi trường, mong đợi, và kỳ vọng của mỗi người.

Nói cách khác sự trải nghiệm là kiến thức kinh nghiệm thực tế được hình thành qua sự tương tác giữa con người với thế giới khách quan bao gồm kết quả; hình thức, kỹ thuật và kỹ năng, nguyên tắc hoạt động, phát triển thế giới khách quan.

Sáng tạo được hiểu là hoạt động của con người nhằm biến đổi thế giới tự nhiên, xã hội phù hợp với các mục đích và nhu cầu của con người trên cơ sở các qui luật khách quan của thực tiễn, đây là hoạt động đặc trưng bởi tính không lặp lại, tính độc đáo và tính duy nhất. Sáng tạo là một thuộc tính nhân cách tồn tại như một tiềm năng ở con người. Tiềm năng sáng tạo có ở mọi người bình thường và được huy động trong từng hoàn cảnh sống cụ thể.

Hoạt động trải nghiệm sáng tạo mĩ thuật là hoạt động mang tính giáo dục toàn diện. Trong đó, mỗi cá nhân người học được trực tiếp tham gia hoạt động thực tiễn trong nhà trường hoặc trong xã hội dưới sự hướng dẫn và tổ chức của nhà giáo dục vận dụng thành công những hiểu biết đã có vào các sản phẩm mĩ thuật bằng những ý tưởng sáng tạo, khác biệt thông qua ngôn ngữ tạo hình như: đường nét, hình dáng, mảng, khối, màu sắc, bố cục, nhịp điệu...

Thông qua hoạt động này xúc cảm tình cảm thẩm mĩ, đạo đức, phẩm chất nhân cách, giao tiếp xã hội... của người học được nâng cao; tích lũy kinh nghiệm riêng cũng như phát huy khả năng sáng tạo của cá nhân trong lĩnh vực mĩ thuật.

III. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

2.1. Đặt tên cho hoạt động

Tên hoạt động phải nói lên được chủ đề, mục tiêu, nội dung, hình thức của hoạt động; tạo ra được sự hấp dẫn, lôi cuốn, tạo ra được trạng thái tâm lí đầy hứng khởi và tích cực cho người học. Việc đặt tên cho hoạt động cần phải đảm bảo các yêu cầu sau:

Chính xác, ngắn gọn, rõ ràng,

Phản ánh được chủ đề và nội dung của hoạt động.

Tạo được ấn tượng ban đầu cho người học.

2.2. Xác định mục tiêu của hoạt động

Các mục tiêu hoạt động cần phải được xác định rõ ràng, cụ thể và phù hợp; phản ánh được các mức độ cao thấp của yêu cầu cần đạt về tri thức, kĩ năng, thái độ và định hướng giá trị. Nếu xác định đúng mục tiêu sẽ có các tác dụng là:

Định hướng cho hoạt động, là cơ sở để chọn lựa nội dung và điều chỉnh hoạt động;

Căn cứ để đánh giá kết quả hoạt động;

Kích thích tính tích cực hoạt động của thầy và trò tùy theo chủ đề của hoạt động trải nghiệm sáng tạo.

2.3. Xác định nội dung và hình thức của hoạt động

Mục tiêu có thể đạt được hay không phụ thuộc vào việc xác định đầy đủ và hợp lý những nội dung và hình thức của hoạt động. Trước hết, cần căn cứ vào từng chủ đề, các mục tiêu đã xác định, các điều kiện hoàn cảnh cụ thể của lớp, của nhà trường và khả năng của học sinh để xác định các nội dung phù hợp cho các hoạt động. Cần liệt kê đầy đủ các nội dung hoạt động phải thực hiện, từ đó lựa chọn hình thức hoạt động tương ứng. Có thể trong một hoạt động nhưng có nhiều hình thức khác nhau được thực hiện đan xen hoặc trong đó có một hình thức nào đó là trung tâm, còn hình thức khác là phụ trợ.

2.4. Lập kế hoạch

Lập kế hoạch để thực hiện hệ thống mục tiêu tìm các nguồn lực (nhân lực - vật lực - tài liệu) và thời gian, không gian... cần cho việc hoàn thành các mục tiêu.

Chi phí về tất cả các mặt phải được xác định. Hơn nữa phải tìm ra phương án chi phí ít nhất cho việc thực hiện mỗi một mục tiêu. Vì đạt được mục tiêu với chi phí ít nhất là để đạt được hiệu quả cao nhất trong công việc. Đó là điều mà bất kì người quản lý nào cũng mong muốn và cố gắng đạt được.

Trong bước này, cần phải xác định: Có bao nhiêu việc cần phải thực hiện? Các việc đó là gì? Nội dung của mỗi việc đó ra sao? Tiến trình và

thời gian thực hiện các việc đó như thế nào? Các công việc cụ thể cho các tổ, nhóm, các cá nhân.

2.5. Chuẩn bị phương tiện và điều kiện hoạt động

Các tài liệu cần thiết liên quan đến nội dung, chủ đề, phục vụ cho các hình thức hoạt động.

Các phương tiện hoạt động tranh ảnh, tài liệu, tư liệu, băng đĩa hình, máy tính, máy chiếu projector, các loại bảng...

Địa điểm, phòng ốc, bàn ghế và các phương tiện phục vụ khác.

Tài chính chi phí cho việc tổ chức hoạt động...v.v... Cần khai thác những phương tiện, điều kiện sẵn có của nhà trường, huy động sự góp sức, phối hợp với các cơ quan, đơn vị, tổ chức ở địa phương để có sự trợ giúp; cần đảm bảo tính khả thi và tính tiết kiệm.

Dự kiến phân công nhiệm vụ cho các nhóm hay cá nhân và thời gian hoàn thành công tác chuẩn bị.

Dự kiến thời gian, địa điểm tổ chức hoạt động, những lực lượng mời tham gia hoạt động.

2.6. Kiểm tra, điều chỉnh và hoàn thiện chương trình hoạt động

Rà soát, kiểm tra lại nội dung và trình tự của các việc, thời gian thực hiện cho từng việc, xem xét tính hợp lý, khả năng thực hiện và kết quả cần đạt được.

Nếu phát hiện những sai sót hoặc bất hợp lý ở khâu nào, bước nào, nội dung nào hay việc nào thì kịp thời điều chỉnh, tham khảo ý kiến của thầy, cô giáo.

Cuối cùng, hoàn thiện kịch bản chương trình hoạt động và cụ thể hóa chương trình đó bằng hoạt động thực tế.

III. MINH HỌA KẾ HOẠCH HOẠT ĐỘNG TRẢI NGHIỆM SÁNG TẠO VỚI CHỦ ĐỀ “VẼ TRANG TRÍ TRANH TƯỜNG Ở TRƯỜNG MẦM NON”

3.1 Mục đích, yêu cầu

Góp phần nâng cao hiệu quả giảng dạy và học tập học phần Mĩ thuật. Tích hợp tổ chức các hoạt động giáo dục như thực hành, thực tập tại trường Mầm non

Nâng cao khả năng thực hành trang trí ứng dụng thông qua hoạt động trải nghiệm sáng tạo trong thực tế cho sinh viên ngành cao đẳng GDMN.

Trau dồi kĩ năng nghề nghiệp, kĩ năng mềm cho sinh viên, giúp cho việc hỗ trợ công tác giảng dạy, giao tiếp, thực hành nghề của sinh viên khi ra trường.

Tạo sân chơi lành mạnh, thiết thực, tăng cường tình đoàn kết, tạo không khí vui tươi, sôi nổi trong

trong thời gian đi thực hành, thực tập ở trường mầm non cho các lớp sinh viên.

Vẽ tranh trang trí tranh tường ở trường Mầm non được tổ chức một cách thiết thực, phù hợp với việc rèn nghề cho sinh viên, đem lại hiệu quả, đảm bảo an toàn.

3.2. Đối tượng, thời gian, địa điểm tổ chức

Đối tượng: Sinh viên ngành giáo dục mầm non năm thứ 1 đi thực tập lần 1 sau khi kết thúc học kì 1 (Đã học xong học phần Mĩ thuật)

Số lượng: Mỗi lớp trẻ tham gia thực hành thực tập sẽ được chia từ 3 - 4 sinh viên cho 1 nhóm vào thực hành thực tập 1 lớp nhà trẻ, mẫu giáo, thành lập một đội thực hiện nhiệm vụ. Mỗi nhóm tham gia theo nội dung, hình thức phù hợp với đối tượng nhóm mình tham gia thực hành, thực tập lớp nhà trẻ; MGB; MGN; MGL (Số người tham gia theo số lượng đoàn sinh viên đi thực tập).

Thời gian: Trong thời gian đi thực hành, thực tập tại trường MN (Ngoài giờ lên lớp)

Địa điểm: Tại Trường Mầm non tham gia thực hành thực tập theo kế hoạch của trường CĐSP Điện Biên.

3.3. Nội dung và hình thức và yêu cầu

3.3.1. Nội dung

- Cho sv quan sát một số không gian trường MN, Mỗi nhóm sẽ thể hiện ở các nội dung:

- + Xác định vị trí không gian cần vẽ trang trí
- + Mục đích vẽ trang trí
- + Tìm chủ đề vẽ

+ Tìm các tư liệu (Khung cảnh, dáng người...) phù hợp với nội dung.

3.3.2. Hình thức thể hiện

- Mỗi nhóm thể hiện một nội dung, 1 mảng tranh tường sau khi đã bàn bạc và được sự đồng ý của đơn vị trường mình đến thực hành, thực tập đồng ý.

- Thời gian cho mỗi nhóm: ngoài giờ lên lớp trong thời gian đi thực hành thực tập tại trường mầm non.

- Vẽ hình:

- + Phác hình mảng chính - phụ
- + Vẽ hình ảnh chính - hình ảnh phụ
- + Chỉnh hình

- Vẽ màu:

+ Vẽ màu ở nhóm chính trước, nhóm phụ sau
+ Vẽ màu từ nhạt để lấy hoà sắc chung sau đó tăng đậm dần lên.

* Yêu cầu:

- Chất liệu thể hiện: vẽ màu acrylic hoặc màu sơn tường

- Tranh vẽ phù hợp không gian ngoài trời

(tường rào, khu vui chơi, tường nhà trường, cổng trường), hành lang, cầu thang hay trong lớp (2 bên tường, phía sau, phía trước của lớp học), thể hiện chủ đề rõ ràng

3.4. Kinh phí thực hiện

- Kinh phí thực hiện trích từ quỹ hoạt động của nhóm thực hành thực tập và sự hỗ trợ của trường Mầm non nơi mình tham gia thực hành, thực tập.

3.5. Tổ chức thực hiện

3.5.1. Giảng viên tham gia hướng dẫn sinh viên đi thực hành, thực tập

- Xin ý kiến của BGH trường nơi sinh viên sẽ tham gia thực tập để có kế hoạch chung và sự đồng thuận hợp tác của BGH, giáo viên nhà trường.

- Phối hợp với GVCN, Ban chủ nhiệm khoa trước khi đi thực tập để khuyến khích, động viên và tạo điều kiện tốt nhất cho sinh viên trong quá trình thực hiện.

- Triển khai kế hoạch, chương trình tham gia vẽ tranh trang trí tường ở trường MN nơi mình tham gia thực hành thực tập đến đoàn sinh viên đi thực tập.

- GV hướng dẫn đoàn thực tập, BGH trường, GVCN các lớp mầm non cùng tham gia, góp ý về các nội dung với nhóm sinh viên trong quá trình thực hiện.

- Nhóm trưởng phân công nhiệm vụ cho các cá nhân phụ trách từng nội dung công việc.

- Nhóm vệ sinh, chuẩn bị các điều kiện cơ sở vật chất trước khi thực hiện.

3.5.2. Tổ Mĩ thuật

- Xây dựng kế hoạch, chương trình cho đoàn thực tập.

- Chịu trách nhiệm duyệt nội dung “vẽ trang trí tường ở trường mầm non” cùng với phía nhà trường mầm non.

- Hỗ trợ sinh viên các nhóm thực tập trong quá

trình tham gia thực hiện...

3.5.3. GVCN các lớp

Triển khai kế hoạch đến sinh viên lớp mình trước khi tham gia thực hành thực tập.

Có mặt động viên, cổ vũ cho sinh viên trong thời gian tổ chức thực hiện.

3.5.4. Sinh viên các lớp

Sinh viên các lớp năm thứ nhất sau khi học xong học phần Mĩ thuật của học kì 1 năm thứ nhất chuẩn bị tham gia thực hành, thực tập chủ động tham khảo, lên kế hoạch về các nhiệm vụ hoạt động ngoài giờ các nội dung theo kế hoạch.

III. KẾT LUẬN

Về bản chất, trải nghiệm và sáng tạo là tính chất hoạt động giáo dục nhằm hình thành chủ yếu năng lực tâm lý xã hội và phẩm chất năng lực ở người học. Học từ trải nghiệm là người học phải chiêm nghiệm trên các kinh nghiệm của mình để từ đó khái quát hóa và công thức hóa thành các khái niệm để có thể áp dụng nó vào các tình huống mới có thể xuất hiện trong thực tế; từ đó lại xuất hiện các kinh nghiệm mới, và chúng lại trở thành đầu vào cho vòng học tập tiếp theo, cứ thế lặp lại cho tới khi nào việc học đạt được mục tiêu đã đề ra.

Chính vì vậy, việc thường xuyên tổ chức các hoạt động trải nghiệm sáng tạo sẽ góp phần nâng cao hiệu quả dạy học theo hướng phát triển năng lực của người học. Hoạt động này không chỉ nâng cao hiệu quả học tập tốt môn Mĩ thuật nói chung, học phần mĩ thuật nói riêng, nâng cao xúc cảm tình cảm thẩm mĩ, đạo đức, phẩm chất nhân cách, giao tiếp xã hội ... của người học; tích lũy kinh nghiệm riêng cũng như phát huy tiềm năng sáng tạo của cá nhân trong lĩnh vực mĩ thuật. Mặt khác còn có khả năng bổ trợ kiến thức cho các môn học khác trong quá trình học tập tiếp thu kiến thức... tích lũy khối lượng kiến thức ở dạng khái quát cao.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

Bộ giáo dục và đào tạo “*Chương trình giáo dục mầm non*” Nxb Giáo dục Việt Nam; tái bản 2021

Bộ giáo dục và đào tạo “*Thông tư Số: 01/VBHN-BGDĐT*”; 2021

Ngô Bá Công, “*Giáo trình Mĩ thuật cơ bản*”; Nxb Đại học Sư phạm; 2011

Lê Thanh Thủy, “*Phương pháp tổ chức hoạt động tạo hình cho trẻ mầm non*”; Nxb Đại học Sư phạm; 2008