

THIẾT KẾ HOẠT ĐỘNG TRẢI NGHIỆM TRONG DẠY HỌC MÔN GIÁO DỤC QUỐC PHÒNG VÀ AN NINH Ở TRƯỜNG TRUNG HỌC PHỔ THÔNG THEO ĐỊNH HƯỚNG TRƯỜNG HỌC HẠNH PHÚC

Nguyễn Hoàng Lâm, Nguyễn Quang Tiên, ThS. Nguyễn Linh Phong
Trường Đại học Sư phạm Thành phố Hồ Chí Minh
Email: phongnl@hcmue.edu.vn

Tóm tắt: Thiết kế hoạt động trải nghiệm (HĐTN) trong dạy học môn Giáo dục quốc phòng và an ninh (GDQPAN) cho học sinh (HS) ở trường trung học phổ thông (THPT) là một trong những định hướng đổi mới căn bản, toàn diện hoạt động dạy học theo hướng tiếp cận năng lực, góp phần thực hiện định hướng xây dựng trường học hạnh phúc (THHP). Theo các hướng dẫn của giáo viên (GV), trong học tập trải nghiệm đòi hỏi HS phải chủ động chiếm lĩnh kiến thức, tự tích lũy kinh nghiệm, rèn luyện kỹ năng để hình thành các phẩm chất và năng lực cần thiết. Để tổ chức cho HS học tập trải nghiệm, GV cần thiết kế các HĐTN và hướng dẫn HS học tập. Với phương pháp nghiên cứu lý thuyết, nhóm tác giả khuyến nghị một quy trình thiết kế HĐTN và một ví dụ minh họa về thiết kế HĐTN với chủ đề "Tháng an toàn giao thông cho học sinh đến trường".

Từ khóa: Hoạt động trải nghiệm, Giáo dục quốc phòng và an ninh, trường học hạnh phúc.

DESIGNING EXPERIENCE ACTIVITIES IN TEACHING NATIONAL DEFENSE AND SECURITY EDUCATION IN HIGH SCHOOL TOWARDS A HAPPY SCHOOL MODEL

Nguyen Hoang Lam, Nguyen Quang Tien, MSc. Nguyen Linh Phong
Ho Chi Minh City University of Education
Email: phongnl@hcmue.edu.vn

Abstract: Designing experience activities (EA) in teaching National Defense and Security Education (NDSE) for high school students is one of the fundamental and comprehensive innovations in teaching activities towards a competency-based approach, contributing to the implementation of the happy school model. According to the guidance of teachers, experiential learning requires students to actively acquire knowledge, self-accumulate experiences, and practice skills to develop necessary qualities and competencies. To organize experiential learning for students, teachers need to design EA and guide students in their learning. Using theoretical research methods, the authors recommend a process for designing EA and provide an illustrative example of EA design with the theme "Traffic Safety Month for Students Going to School."

Keywords: Experience activities, National Defense and Security Education, happy school.

Nhận bài: 15/12/2024

Phản biện: 10/01/2025

Duyệt đăng: 14/01/2025

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

Cuộc cách mạng 4.0 mang đến nhiều cơ hội và thách thức cho thế giới và đặc biệt là Việt Nam trong lĩnh vực Khoa học giáo dục. Nghị quyết số 29-NQ/TW ngày 04/11/2013 của Hội nghị Trung ương 8 khóa XI và Nghị quyết của Đại hội XIII của Đảng đã khẳng định vị trí, vai trò của giáo dục và đào tạo là quốc sách hàng đầu, định hướng người học phát triển toàn diện về mọi mặt. Việc đổi mới đồng bộ mục tiêu, nội dung, chương trình, phương thức, phương pháp giáo dục và đào tạo theo hướng hiện đại, hội nhập quốc tế, phát triển con người toàn diện, đáp ứng những yêu cầu phát triển mới của kinh tế - xã hội là rất cần thiết.

Với quan điểm "lấy người học làm trung tâm", "học đi đôi với hành". Mục tiêu của giáo dục chuyển từ tiếp cận nội dung sang tiếp cận năng lực để người học đáp ứng yêu cầu hiện đại hóa giáo dục. Chương trình giáo dục phổ thông năm 2018 đã chỉ rõ hệ thống năng lực chung, năng lực

đặc thù và nhấn mạnh việc tổ chức HĐTN và coi đây là ưu thế để phát triển năng lực HS. Thông tư 46/2020/TT-BGDĐT ngày 24/11/2020 của Bộ Giáo dục và Đào tạo ban hành Chương trình môn GDQPAN THPT. Đây là môn học chính khóa có vai trò then chốt nâng cao nhận thức, trách nhiệm của HS trong việc thực hiện nhiệm vụ xây dựng quốc phòng, an ninh của nhân dân, góp phần vào sự nghiệp phát triển và bảo vệ đất nước. HĐTN là một phương thức dạy học rất được xã hội quan tâm, xem đó là một trong những định hướng học tập tích cực cho HS. Tính tích cực của HĐTN được thể hiện qua việc thiết kế tiến trình dạy học thành thiết kế HĐTN để thực hiện cả ở trên lớp và ngoài lớp học, giúp HS vận dụng kiến thức liên môn vào thực hành và giải quyết các vấn đề thực tế góp phần giáo dục đạo đức và giá trị sống, rèn luyện kỹ năng sống, hiểu biết xã hội, thực hành pháp luật và tạo ra môi trường hạnh phúc, an toàn

và thân thiện. Trong năm học vừa qua, xây dựng THHP trở thành một từ khóa quen thuộc và quan trọng của ngành giáo dục, là một trong các định hướng xây dựng trường học. Vì vậy, việc nghiên cứu thiết kế HĐTN trong dạy học môn GDQPAN ở trường THPT định hướng trường học hạnh phúc là cần thiết trong bối cảnh đổi mới giáo dục ở Việt Nam hiện nay.

II. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

2.1. Lý thuyết mô hình học tập trải nghiệm của Kolb

Mô hình học tập trải nghiệm của Kolb có nhiều điểm ưu việt, là lí thuyết tương đối toàn diện về một phương thức học tập tích lũy, chuyển hóa kinh nghiệm. Trong đó, người học tham gia vào tất cả các giai đoạn và được thể hiện bằng một chu trình gồm 4 giai đoạn (GD):

GD 1 - Trải nghiệm cụ thể: Người học thông qua các hoạt động trực tiếp với bối cảnh thực tế, người học tham gia vào một trải nghiệm mới, kinh nghiệm có được thông qua làm, hoạt động trong hoàn cảnh cụ thể. Tất cả các yếu tố sẽ tạo ra nền

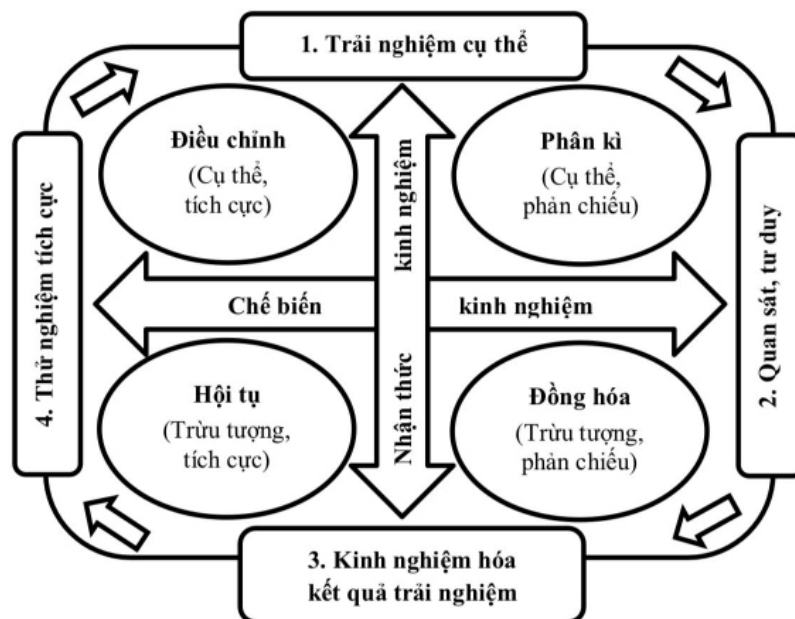
tảng kinh nghiệm rời rạc ban đầu.

GD 2 - Quan sát, tư duy: Đây là GD mà người học tư duy, phân tích về hoạt động đang diễn ra và đối chiếu. Quá trình này, người học sẽ cùng nhau chia sẻ, thảo luận, phân tích để tìm ra cách nhìn nhận, những quan điểm về hoạt động hay một vấn đề thống nhất đúng đắn nhất.

GD 3 - Khái niệm hóa kết quả trải nghiệm: Sau khi có được kết quả từ quá trình quan sát chi tiết, suy tưởng, lúc này người học sẽ bắt đầu tiến hành xây dựng nên khái niệm hóa các kinh nghiệm đã phân tích và tổng hợp dữ liệu có được từ thực tế thông qua quá trình quan sát tạo ra các lý thuyết để giải thích các quan sát hay trừu tượng hóa khái niệm.

GD 4 - Thử nghiệm tích cực: Người học thực hành chủ động kinh nghiệm đã rút ra từ quá trình hoạt động, sau đó vận dụng kinh nghiệm đó vào thực tế để xác nhận hoặc phủ nhận các khái niệm từ GD. Người học sẽ sử dụng lý thuyết, kết luận của bản thân để giải quyết vấn đề, ra quyết định thực tế.

Hình 2.1. Chu trình học tập trải nghiệm của Kolb [6]



2.2. Vận dụng chu trình học tập trải nghiệm của Kolb vào thiết kế hoạt động trải nghiệm trong môn Giáo dục quốc phòng và an ninh theo định hướng xây dựng trường học hạnh phúc

2.2.1. Nguyên tắc thiết kế hoạt động trải nghiệm

Nguyên tắc thiết kế HĐTN cần phải: (1) Đảm bảo tính chính xác và tính khoa học; (2) Đảm bảo tính thực tế và khả thi; (3) Đảm bảo tính giáo dục, sư phạm; (4) Đảm bảo tính đa dạng, phong phú.

2.2.2. Quy trình thiết kế hoạt động trải nghiệm trong môn Giáo dục quốc phòng và an ninh định hướng trường học hạnh phúc

Bước 1: Xác định chủ đề, mục tiêu HĐTN

Mục đích: Xác định chủ đề HĐTN trong dạy học môn GDQPAN căn cứ vào đặc điểm của môn học, điều kiện của địa phương và chuẩn đầu ra cụ thể và các mục tiêu kiến thức, kinh nghiệm, thái độ và năng lực, phẩm chất HS cần hướng tới sau khi học chương/bài/chủ đề.

Bảng 2.1. Bảng động từ miêu tả mức độ

Mức độ	Động từ miêu tả mức độ
Biết	Nêu được, mô tả được, so sánh được, giới thiệu được, chỉ ra được, phân biệt được
Hiểu	Thực hiện được, hướng dẫn được, rèn luyện được, biểu diễn được, tự làm được, xử lý được, xác định được, lập kế hoạch cho bản thân được
Vận dụng	Thực hành được, điều chỉnh được, đồng tình, ủng hộ, nhắc nhở, khích lệ, đấu tranh, phản bác, áp dụng được, có khả năng tham gia, đề xuất và thực hiện.

Bước 2: Xác định mạch nội dung và phân tích đặc điểm mạch nội dung chủ đề HĐTN

Cách thức thực hiện:

Từ nội dung chương/bài/chủ đề, xác định mạch nội dung chính. Phân tích cấu trúc khoa học logic của mạch nội dung chính để xây dựng khung cho việc lựa chọn, phát triển các nhánh mạch nội dung.

Phân tích đặc điểm nội dung kiến thức của mạch nội dung trong chương/bài/chủ đề để xác định phần kiến thức.

Phân tích kinh nghiệm, sự phát triển của khái niệm trong mạch nội dung trong Chương trình môn GDQPAN ở trường phổ thông để xác định kiến thức, kinh nghiệm nền tảng đã có ở HS.

Bước 3: Xác định các dạng HĐTN theo chủ đề

Cách thức thực hiện:

Xác định phương thức tổ chức HĐTN: Phân hóa theo dạy học cá nhân, theo nhóm, theo lớp, theo khối và học trên lớp, sân trường, ngoài trường. Lựa chọn cơ sở, vật chất phù hợp với điều kiện thực tế của nhà trường, địa phương.

Xác định khung giai đoạn trải nghiệm: Dựa vào mục tiêu/chủ đề, đặc điểm nội dung, quá trình kinh nghiệm sẵn có và sự phát triển của khái niệm, kinh nghiệm mới để xây dựng các GD HĐTN ở Bước 4, xác định điểm bắt đầu và kết thúc của giai đoạn HĐTN.

Xác định mục tiêu của mỗi giai đoạn HĐTN: HĐTN ở mỗi giai đoạn dựa vào mục tiêu, đặc điểm nội dung, nhiệm vụ và vốn kiến thức của HS.

Bước 4: Xây dựng kế hoạch cho mỗi giai đoạn HĐTN

(1) Tổ chức cho HS trải nghiệm, chuyển giao nhiệm vụ học tập

Hoạt động của GV: Lập kế hoạch, sẵn sàng về nội dung bài học của một chủ đề muốn thiết kế vào HĐTN. Sau đó thực hiện tổ chức, khởi động

cho HS tham gia hoạt động hoặc yêu cầu sản phẩm hoạt động. Ngoài ra, GV có thể ứng dụng công nghệ thông tin vào tổ chức hoạt động. Tiếp theo đó, nêu nhiệm vụ vấn đề học tập, đặt câu hỏi giả định và đề xuất nhiệm vụ cần thực hiện cho HS. Nhiệm vụ của GV giao cho HS phải rõ ràng và có tính vừa sức với HS và HS có thể tạo ra được sản phẩm làm căn cứ đánh giá sau khi kết thúc HĐTN.

Hoạt động của HS: Tìm hiểu nội dung, chuẩn bị và tiếp nhận nhiệm vụ vấn đề cần hoàn thành sau quá trình HĐTN.

(2) HS thực hiện nhiệm vụ trải nghiệm học tập

Hoạt động của GV: Đặt một số câu hỏi trọng tâm, nêu lên vấn đề liên quan đến hoạt động có thể tạo tình huống có vấn đề, hoạt động cần thực hiện, để định hướng HS xác định và hiểu rõ nhiệm vụ vấn đề học tập. Khuyến khích, tạo tự tin cho HS chủ động trong học tập, GV cần hướng dẫn, làm mẫu cho HS rõ nhiệm vụ vấn đề để lựa chọn giải pháp tốt nhất.

Hoạt động của HS: Chú ý, quan sát, tham khảo, lắng nghe, ghi chép, ghi nhớ, làm trực tiếp và mô phỏng thông qua việc thực hiện các cử động, sử dụng các giác quan trên cơ thể và sử dụng trí tuệ đối với các sự vật hiện tượng hoặc qua quan sát, cảm nhận môi trường xung quanh, để xác định nhiệm vụ vấn đề, từ đó huy động vốn kinh nghiệm và kiến thức đã có trước đây vào nội dung bài học.

(3) Tổ chức cho HS làm rõ, giải quyết và rút ra kinh nghiệm, bài học mới

Hoạt động của GV: Nhiệm vụ theo dõi, hướng dẫn, hỗ trợ HS xây dựng phương án, lựa chọn phương án phù hợp và giải quyết nhiệm vụ. GV hệ thống hóa và chốt những kiến thức trọng tâm cho HS và tận dụng tối đa các phương tiện dạy học hiện

đại, công nghệ số ứng dụng trong giảng dạy để HS khắc sâu và ghi nhớ kiến mới được học.

Hoạt động của HS: Sau quá trình tác động từ phía GV và quá trình quan sát chi tiết cộng với quá trình làm rõ nhiệm vụ vấn đề thông qua hoạt động cá nhân hoặc nhóm để trải nghiệm trực tiếp, giả tưởng, mô phỏng và gián tiếp. HS lựa chọn và xây dựng giải pháp, thực thi, giải quyết hoạt động nhiệm vụ.

(4) HS thực hành, vận dụng

Hoạt động của GV: Giao nhiệm vụ cho HS thực hành và HS có cơ hội vận dụng kiến thức vừa có được vào các hoạt động hay các tình huống mới. Giúp HS củng cố, khắc sâu và vận dụng kiến thức vào thực tế cuộc sống.

Hoạt động của HS: Thực hành và vận dụng kiến thức để giải quyết các nhiệm vụ vấn đề liên quan đến học tập được giao, chia sẻ, trao đổi để có cách ứng xử phù hợp, vận dụng phù hợp, điều chỉnh và hoàn thiện kết quả.

Bước 5: Thiết kế tiêu chí và công cụ kiểm tra, đánh giá học sinh

Cách thức thực hiện:

Thiết kế các bảng tiêu chí đánh giá và công cụ đánh giá tương ứng: GV đánh giá kết quả lựa chọn kết hợp với tự đánh giá và đánh giá đồng đẳng của HS. Trong quá trình thực hiện nhiệm vụ trải nghiệm học tập không phải lúc nào các thành tố của hoạt động cũng phát triển và diễn ra theo thứ tự như trên mà tùy theo nhiệm vụ trải nghiệm thực tế, trong quá trình thực hiện nhiệm vụ trải nghiệm học tập bước quan trọng nhất là phân tích hiểu rõ vấn đề nhiệm vụ và tìm được giải pháp thực hiện nhiệm vụ trải nghiệm học tập, hoàn thiện sản phẩm một cách tốt nhất.

2.2.3. Sản phẩm minh họa

Bước 1: Xác định chủ đề, mục tiêu chủ đề

Bài: Phòng, chống vi phạm pháp luật về trật tự an toàn giao thông - GDQPAN lớp 10

CHỦ ĐỀ: THẮNG AN TOÀN GIAO THÔNG CHO HỌC SINH ĐẾN TRƯỜNG

Về năng lực và phẩm chất:

- HS giải quyết được những nhiệm vụ học tập một cách độc lập, theo nhóm và thể hiện sự sáng tạo. Góp phần phát triển NL tự học, giao tiếp và hợp tác qua hoạt động nhóm và trao đổi công việc với GV.

- HS trình bày được một số nội dung cơ bản pháp luật về trật tự an toàn giao thông (TTATGT); Tự giác tuân thủ quy định của pháp luật về an toàn giao thông và tham gia giao thông an toàn, biết tuyên truyền vận động mọi người và chấp hành nghiêm pháp luật về trật tự an toàn giao thông.

- Trung thực và có trách nhiệm công nhân. Ý thức tự giác cộng đồng.

Bước 2: Xác định các mạch nội dung cơ bản chủ đề

1. Nhận thức về tình hình TTATGT và nguy hiểm tiềm ẩn

Cảm nhận và chia sẻ: Khởi đầu bằng việc khơi gợi cảm xúc cho HS chia sẻ trải nghiệm, cảm nhận về TTATGT. HS kết nối với vấn đề một cách tự nhiên, tạo động lực tham gia học tập.

2. Hiểu biết về luật lệ và biển báo giao thông

Khám phá và hiểu biết: HS sẽ tìm hiểu luật lệ, biển báo giao thông, phân tích tình huống giao thông thực tế. GD này tập trung vào việc tập trung kiến thức, phát triển kỹ năng quan sát, phân tích.

3. Kỹ năng xử lý tình huống giao thông an toàn

Ứng dụng và thực hành: HS được trải nghiệm việc xử lý tình huống, xây dựng tiểu phẩm giao thông thông qua các hoạt động nhập vai, thảo luận nhóm. GD này giúp HS vận dụng kiến thức, rèn luyện kỹ năng xử lý tình huống, phản xạ nhanh.

4. Ý thức tuyên truyền và hành động vì TTATGT

Lan tỏa và hành động: HS sáng tạo khẩu hiệu tuyên truyền về TTATGT, chia sẻ lên mạng xã hội, cam kết hành động vì TTATGT. GD này nhấn mạnh vai trò của HS trong tuyên truyền, góp phần xây dựng văn hóa giao thông, mang lại hạnh phúc cho trường học và cộng đồng.

Bước 3: Xác định các dạng HĐTN theo chủ đề gắn với mục tiêu dựa trên vốn kinh nghiệm của HS

Phương thức dạy học: Toán lớp; 2 tiết; dụng cụ tự chuẩn bị.

HĐTN gồm 4 giai đoạn: (1) Tổ chức cho HS trải nghiệm, chuyển giao nhiệm vụ học tập; (2) HS thực hiện nhiệm vụ trải nghiệm học tập; (3) Tổ chức cho HS làm rõ, giải quyết và rút ra kinh nghiệm, bài học mới; (4) HS thực hành, vận dụng (Bảng 2.3).

Bảng 2.3. Các giai đoạn của hoạt động

Các giai đoạn	Mục tiêu	Hoạt động	
(1)	Nhận thức về thực trạng ATGT	1 tiết	Khám phá tình huống giao thông
(2)	Trình bày các quy định ATGT Biết ý nghĩa các biển báo giao thông		Tìm hiểu luật giao thông Nhận diện biển báo giao thông
(3)	Vận dụng kiến thức	1 tiết	Xây dựng tiểu phẩm/kịch bản tuyên truyền
(4)	Bồi dưỡng ý thức, tuyên truyền TTATGT		Thiết kế sản phẩm tuyên truyền (áp phích/ khẩu hiệu)

Bước 4: Xây dựng kế hoạch cho mỗi giai đoạn HĐTN**Bảng 2.4.** Tiến trình HĐTN cho mỗi giai đoạn

Giai đoạn	Thời gian	Địa điểm	Nội dung	Phương pháp	Phương tiện	Người thực hiện	Sản phẩm
(1)	15 phút	Lớp học	Xem video, hình ảnh về các tình huống giao thông, thảo luận, phân tích nguyên nhân và hậu quả của tai nạn	Phiếu bài tập, thảo luận	Máy chiếu/Tivi, loa, bảng, giấy A0, ứng dụng công nghệ	Cá nhân/ cả lớp	Phiếu bài tập phân tích tình huống
(2)	30 phút	Lớp học Sân trường	Nghiên cứu tài liệu về luật giao thông đường bộ, thảo luận nhóm về các quy định quan trọng Trò chơi nhận diện biển báo, thực hành các tình huống	Thảo luận nhóm, thuyết trình Quan sát đánh giá thực hành	Máy chiếu/Tivi, phiếu bài tập, bút dạ/bút màu, các công cụ và phụ kiện hỗ trợ	Nhóm	Bảng tổng hợp quy định giao thông
(3)	30 phút	Lớp học	Xây dựng tiểu phẩm tuyên truyền về TTATGT, phản ánh các hành vi vi phạm và hậu quả	Đánh giá tiểu phẩm	Thẻ tình huống, không gian lớp học, đạo cụ, thiết bị hiện đại	Nhóm	Tiểu phẩm/ kịch bản hoàn chỉnh
(4)	15 phút	Lớp học	Học sinh thiết kế áp phích/khẩu hiệu tuyên truyền về ATGT, triển lãm sản phẩm	Đánh giá sản phẩm	Giấy A0 khổ lớn, bút màu/ dụng cụ vẽ, máy tính/điện thoại, máy ảnh	Nhóm	Áp phích/ khẩu hiệu, poster, video

Bước 2.5: Thiết kế các tiêu chí và bộ công cụ kiểm tra, đánh giá HS**Bảng 2. 5.** Phiếu đánh giá

Phương pháp đánh giá	Nội dung	Tổng kết
Quan sát	Theo dõi sự tham gia và thái độ của HS trong các HĐTN	20
Câu hỏi – Bài tập	Sử dụng các bài kiểm tra ngắn để kiểm tra kiến thức	20
Báo cáo tiểu luận/thuyết trình	Kiểm tra khả năng giải quyết vấn đề, phản biện và tự học của HS	20
Tự đánh giá/đánh giá đồng đẳng	HS tự đánh giá và đánh giá lẫn nhau	20
Sản phẩm khác	Đánh giá các sản phẩm HS tạo ra (tiểu phẩm, áp phích/khẩu hiệu)	20
Tổng cộng		100

III. KẾT LUẬN

HĐTN có ý nghĩa thiết thực trong dạy học môn GDQPAN, góp vào việc xây dựng trường học định hướng THHP. Thông qua HĐTN giúp HS hình thành kiến thức, cách học và phát triển năng lực, phẩm chất cần thiết cho HS. Thiết kế HĐTN theo đúng nguyên tắc trải nghiệm và quy trình chặt chẽ sẽ góp phần trong việc tổ chức

thành công nhiệm vụ hoạt động học tập. Với quy trình thiết kế ở trên, có thể vận dụng vào thiết kế các HĐTN và chu trình HĐTN trong dạy học môn GDQP&AN góp phần xây dựng và tạo ra môi trường thân thiện, tích cực, an toàn góp phần định hướng THHP và đóng góp nguồn tài liệu cần thiết cho giáo dục Việt Nam.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- Bộ Giáo dục và Đào tạo. (2018). *Chương trình giáo dục phổ thông - Chương trình tổng thể*. Hà Nội.
- Nguyễn Thị Thu Hà. (2021). “*Xây dựng trường học hạnh phúc*” - Mục tiêu hướng đến của nhiều trường học Việt Nam trong bối cảnh hiện nay. Tạp chí Lý luận và Truyền thông.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning Experience as the Source of Learning and Development*. Englewood Cliffs, NJ Prentice Hall.
- Đoàn Thị Ngân. (2021). *Tổ chức hoạt động trải nghiệm trong dạy học môn Khoa học ở trường tiểu học theo định hướng phát triển năng lực học sinh*. Tạp chí Khoa học Giáo dục Việt Nam, tr. 36-41.