

VẬN DỤNG SKETCHNOTE ĐỂ PHÁT TRIỂN TƯ DUY TRỰC QUAN VÀ NĂNG LỰC TỰ HỌC CHO HỌC SINH LỚP 4 ĐÁP ỨNG CHƯƠNG TRÌNH GDPT 2018

Trần Thị Bích Thuý
Trường Tiểu học Trần Quang Diệu, Đà Nẵng

Tóm tắt: Bài báo trình bày việc ứng dụng Sketchnote – hình thức ghi chép trực quan kết hợp chữ viết, biểu tượng và hình vẽ – trong dạy học lớp 4 theo Chương trình GDPT 2018. Trên cơ sở các lý thuyết học tập hiện đại và đặc điểm nhận thức của học sinh tiểu học, nghiên cứu đề xuất năm biện pháp dạy học tích cực: hình thành kỹ năng biểu tượng qua mini-workshop; tổ chức chuỗi học tập 5E kết hợp Sketchnote; vận dụng nhật ký Đi-Đọc-Viết; phân hóa theo ba cấp độ; và triển khai nhiệm vụ liên môn. Những biện pháp này góp phần tăng cường khả năng ghi nhớ, phát triển tư duy trực quan – logic, nâng cao hứng thú học tập và hỗ trợ đánh giá năng lực toàn diện. Kết quả cho thấy Sketchnote là công cụ dạy học phù hợp, linh hoạt và có khả năng nhân rộng trong dạy học tiểu học.

Từ khóa: Sketchnote; dạy học trực quan; ghi nhớ; tư duy hình tượng; học sinh lớp 4.

APPLYING SKETCHNOTE TO DEVELOP VISUAL THINKING AND SELF-LEARNING COMPETENCE FOR GRADE 4 STUDENTS IN ALIGNMENT WITH THE 2014 GENERAL EDUCATION CURRICULUM

Abstract: This article presents the application of Sketchnote—a visual note-taking approach that integrates text, symbols, and drawings in teaching 4th-grade students under the 2018 General Education Curriculum. Grounded in contemporary learning theories and the cognitive characteristics of primary learners, the study proposes five active instructional measures: developing symbolic representation skills through mini-workshops; organizing 5E learning cycles integrated with Sketchnotes; implementing the Walk–Read–Write journal; differentiating instruction at three levels; and designing interdisciplinary learning tasks. These measures contribute to enhancing memory retention, fostering visual–logical thinking, increasing learning motivation, and supporting comprehensive competency assessment. The results indicate that Sketchnote is a suitable, flexible, and scalable pedagogical tool for primary education.

Keywords: Sketchnote; visual learning; memory; imagery-based thinking; 4th-grade students.

Nhận bài: 14/10/2025

Phản biện: 10/11/2025

Duyệt đăng: 15/11/2025

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

Trong bối cảnh đổi mới giáo dục theo Chương trình Giáo dục phổ thông 2018, yêu cầu phát triển phẩm chất và năng lực của học sinh tiểu học – đặc biệt là năng lực tự học, tư duy sáng tạo, khả năng ghi nhớ và trình bày thông tin ngày càng được nhấn mạnh. Thực tiễn dạy học cho thấy nhiều học sinh lớp 4 vẫn gặp khó khăn khi tiếp nhận và ghi nhớ kiến thức theo phương pháp ghi chép truyền thống; các em dễ quên, khó hệ thống hóa thông tin và thiếu hứng thú khi học các nội dung mang tính trừu tượng hoặc khái niệm hóa cao. Đặc điểm tâm lý của học sinh tiểu học cho thấy tri giác hình ảnh giữ vai trò nổi trội; các em tiếp thu tốt hơn khi được hỗ trợ bởi những phương tiện trực quan, sinh động. Trong khi đó, phương pháp ghi chép thông thường thiên về chữ viết liên tục, khiến học sinh khó tập trung và khó kết nối các ý chính thành một cấu trúc rõ ràng. Dẫn đến hạn chế trong khả năng tái hiện kiến thức, vận dụng và sáng tạo trong học tập.

Sketchnote — một hình thức ghi chép trực quan kết hợp chữ viết, hình vẽ, biểu tượng và màu sắc — đã được chứng minh phù hợp với xu hướng học tập đa kênh và có tác dụng giảm tải nhận thức,

hỗ trợ quá trình mã hóa thông tin hiệu quả hơn. Các nghiên cứu thực tiễn và kết quả áp dụng bước đầu cho thấy Sketchnote không chỉ giúp học sinh nhớ lâu, hiểu sâu mà còn gia tăng hứng thú và chủ động trong học tập, giúp các em diễn đạt, trình bày kiến thức theo cách cá nhân hóa, sáng tạo và dễ tiếp cận hơn.

Từ thực tế dạy học tại lớp 4/2 Trường Tiểu học Trần Quang Diệu, việc triển khai các tiết học có ứng dụng Sketchnote cho thấy học sinh tích cực hơn trong quá trình tiếp thu, dễ dàng nhận diện và hệ thống hóa kiến thức bằng biểu tượng và hình vẽ; chất lượng sản phẩm học tập tăng rõ rệt; khả năng tư duy trực quan và tự học được cải thiện đáng kể. Đồng thời, giáo viên cũng nhận thấy việc sử dụng Sketchnote giúp quá trình dạy học sinh động, thuận lợi cho phân hóa đối tượng và đánh giá quá trình học của học sinh một cách đa chiều, trực quan hơn. Tuy nhiên, việc ứng dụng Sketchnote trong dạy học tiểu học hiện nay vẫn còn mới và thiếu cơ sở hướng dẫn thống nhất. Chưa có nhiều nghiên cứu tập trung xây dựng mô hình giảng dạy phù hợp lứa tuổi tiểu học; chưa có quy trình sư

phạm cụ thể hoặc hệ thống nguyên tắc đảm bảo tính khả thi trong lớp học thường ngày.

Xuất phát từ những lí do trên, bài viết tập trung trình bày cơ sở lí luận, nguyên tắc, quy trình tổ chức dạy học và đề xuất một số biện pháp ứng dụng Sketchnote trong dạy học lớp 4 theo Chương trình GDPT 2018.

II. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

2.1. Cơ sở lí luận

2.1.1. Khái niệm Sketchnote

Sketchnote được hiểu là phương pháp ghi chép trực quan, trong đó thông tin được biểu đạt thông qua sự kết hợp giữa chữ viết, hình vẽ, biểu tượng và các yếu tố đồ họa như đường nối, mũi tên hay khung hình. Theo Rohde (2013), đây là cách ghi chép mang tính cá nhân hóa, cho phép người học thể hiện suy nghĩ và ý tưởng của mình bằng hình ảnh một cách linh hoạt và sáng tạo.

Việc sử dụng Sketchnote góp phần tăng cường khả năng tiếp nhận và ghi nhớ thông tin nhờ cơ chế trực quan hóa nội dung và làm rõ mối liên hệ giữa các khái niệm. Altieri (2017) khẳng định rằng khi người học tổ chức kiến thức bằng hình ảnh và kí hiệu, họ buộc phải phân tích, chọn lọc và kết nối thông tin theo cấu trúc logic, từ đó cải thiện khả năng hiểu và ghi nhớ.

Sketchnote không đòi hỏi kĩ năng vẽ phức tạp; người học có thể sử dụng các hình khối hoặc kí hiệu đơn giản để mô hình hóa nội dung. Chính sự kết hợp hài hòa giữa ngôn ngữ và hình ảnh giúp Sketchnote trở thành một phương pháp ghi chép linh hoạt, trực quan và hiệu quả, đặc biệt phù hợp với đặc điểm nhận thức của học sinh tiểu học.

Tóm lại, Sketchnote là một phương pháp ghi chú sáng tạo và trực quan, kết hợp hài hòa giữa chữ viết và hình ảnh, đồng thời thúc đẩy tư duy hệ thống, khả năng tổng hợp và ghi nhớ bền vững của người học.

2.1.2. Cơ sở lí thuyết của việc ứng dụng Sketchnote trong dạy học tiểu học

Việc ứng dụng Sketchnote trong dạy học tiểu học được đặt trên nền tảng của một số lí thuyết giáo dục quan trọng, giúp giải thích cơ chế tác động của phương pháp này đối với quá trình tiếp nhận và xử lí thông tin của học sinh.

a. Thuyết đa kênh (Dual Coding Theory – Paivio): Theo thuyết đa kênh, thông tin được xử lí qua hai hệ thống song song: ngôn ngữ (verbal) và hình ảnh (visual). Việc kết hợp chữ và hình trong Sketchnote giúp học sinh kích hoạt đồng thời hai kênh xử lí này, qua đó tăng hiệu quả ghi nhớ và khả năng tái hiện kiến thức.

b. Thuyết tải nhận thức (Cognitive Load Theory – Sweller): Thuyết tải nhận thức khẳng định rằng khi lượng thông tin đưa vào vượt quá khả năng xử lí của trí nhớ làm việc, hiệu quả học tập giảm. Sketchnote có khả năng giảm tải nhận thức bằng cách cô đọng ý chính, thay đoạn chữ dài bằng hình vẽ hoặc biểu tượng, đồng thời sắp xếp thông tin theo cấu trúc rõ ràng.

c. Thuyết kiến tạo (Constructivism): Từ góc nhìn kiến tạo, học sinh không tiếp thu tri thức thụ động mà tự kiến tạo thông qua việc lựa chọn, tổ chức và biểu đạt thông tin theo cách riêng. Sketchnote tạo điều kiện để học sinh tham gia tích cực vào quá trình kiến tạo tri thức bằng việc tự quyết định cách biểu diễn, mô hình hóa ý chính và kết nối các khái niệm.

2.1.3. Vai trò của Sketchnote trong dạy học tiểu học

a) Hỗ trợ ghi nhớ và hệ thống hóa kiến thức: Học sinh dễ dàng nắm bắt ý chính, xác định trọng tâm và tóm tắt nội dung nhờ việc tổ chức thông tin thành bản đồ hình ảnh. Cách ghi chép này giúp giảm tình trạng “học trước quên sau” thường gặp trong học tập tiểu học.

b) Phát triển tư duy trực quan và tư duy logic: Việc sử dụng biểu tượng, hình khối và sơ đồ giúp học sinh hình dung mối quan hệ giữa các khái niệm, từ đó phát triển tư duy phân loại, so sánh, khái quát hóa.

c) Tăng cường hứng thú và động lực học tập: Sketchnote mang lại sự mới mẻ, sinh động nhờ kết hợp màu sắc, hình vẽ và sự sáng tạo cá nhân. Kết quả khảo sát trong bài báo cho thấy mức độ hứng thú học tập của học sinh tăng đáng kể khi tham gia các hoạt động có sử dụng Sketchnote.

d) Hỗ trợ phân hóa và đánh giá năng lực học sinh: Giáo viên có thể theo dõi tiến độ học tập thông qua sản phẩm Sketchnote, đồng thời áp dụng các khung đánh giá đa chiều (kiến thức – tư duy – sáng tạo – tự học). Việc học sinh thể hiện kiến thức qua hình ảnh giúp đánh giá năng lực một cách thực chất và công bằng hơn đối với các đối tượng học sinh khác nhau.

2.2. Nguyên tắc ứng dụng Sketchnote trong dạy học cho học sinh lớp 4

a) Đảm bảo mục tiêu và nội dung dạy học theo Chương trình GDPT 2018: Việc sử dụng Sketchnote phải gắn với yêu cầu cần đạt của môn học, giúp học sinh nắm vững kiến thức trọng tâm và phát triển năng lực ngôn ngữ, tư duy và tự học. Các hoạt động Sketchnote cần hỗ trợ học sinh phân tích, hệ thống hóa và trình bày nội dung bài học theo cách dễ hiểu, phù hợp trình độ.

b) Nguyên tắc trực quan – cô đọng: Sketchnote đề cao việc sử dụng hình ảnh, biểu tượng, màu sắc và bố cục để biểu đạt thông tin. Do đó, giáo viên cần hướng dẫn học sinh chuyển hóa nội dung bài học thành từ khóa và hình ảnh đơn giản thay vì sao chép nguyên văn. Cách trình bày trực quan, ngắn gọn giúp tăng hiệu quả ghi nhớ và giảm tải nhận thức cho học sinh

c) Lấy học sinh làm trung tâm – phát huy tính kiến tạo: Học sinh cần được chủ động lựa chọn cách biểu đạt và tổ chức thông tin trong sản phẩm Sketchnote của mình. Việc này phù hợp với đặc điểm tâm lý lứa tuổi, giúp các em trực tiếp tham gia kiến tạo kiến thức, thể hiện sự hiểu biết cá nhân, đồng thời tăng hứng thú và động lực học tập. Giáo viên đóng vai trò hướng dẫn, hỗ trợ, không áp đặt khuôn mẫu cứng nhắc

d) Đảm bảo tính vừa sức và phân hóa đối tượng học sinh: Các bài báo của tác giả nhấn mạnh tính linh hoạt của Sketchnote: học sinh yếu có thể sử dụng khung mẫu có sẵn, trong khi học sinh khá – giỏi được khuyến khích sáng tạo thêm biểu tượng hoặc mở rộng nội dung. Việc phân hóa qua ba cấp độ (khung mẫu – khung mở – sáng tạo) giúp mọi học sinh đều có thể tham gia và phát huy khả năng của mình

e) Tăng cường tính trải nghiệm và tương tác: Sketchnote không chỉ là sản phẩm ghi chép mà còn là hoạt động học tập mang tính tương tác cao. Học sinh cần có cơ hội thảo luận, trình bày, so sánh sản phẩm và phản hồi lẫn nhau. Các hoạt động như trình bày trước lớp, “gallery walk”, đánh giá đồng đẳng góp phần hình thành kỹ năng giao tiếp, hợp tác và tư duy phản biện của học sinh

f) Đánh giá đa chiều – chú trọng quá trình: Đánh giá việc học qua Sketchnote cần kết hợp nhiều hình thức: tự đánh giá, đánh giá của giáo viên và đánh giá đồng đẳng. Bộ rubric gồm các tiêu chí về kiến thức, tư duy, sáng tạo và tự học (4 chiều) cho phép đánh giá toàn diện, quan sát được sự tiến bộ của học sinh theo thời gian. Các sản phẩm Sketchnote cũng có thể lưu trữ trong hồ sơ học tập để theo dõi quá trình phát triển của các em

2.3. Quy trình tổ chức dạy học ứng dụng Sketchnote cho học sinh lớp 4

Quy trình tổ chức dạy học bằng Sketchnote cần đảm bảo sự gắn kết giữa mục tiêu bài học, đặc điểm tâm lý học sinh lớp 4 và định hướng phát triển năng lực của Chương trình GDPT 2018.

Bước 1. Khởi động – Xác định nội dung trọng tâm (Engage)

Giáo viên sử dụng hình ảnh, câu hỏi gợi mở hoặc tình huống ngắn để dẫn dắt vào bài mới, giúp học sinh xác định ý chính của nội dung sẽ học. Ở bước này, học sinh bước đầu lựa chọn từ khóa và hình dung cách biểu diễn nội dung bằng hình ảnh hoặc biểu tượng.

Hoạt động khởi động giúp tạo hứng thú, kích thích tư duy trực quan và định hướng cho việc ghi chép bằng Sketchnote ở các bước tiếp theo.

Bước 2. Khám phá – Thu thập và phân tích thông tin (Explore)

Học sinh đọc SGK, quan sát tranh minh họa hoặc trao đổi nhóm để thu thập các thông tin cần thiết của bài học. Giáo viên hướng dẫn học sinh nhận diện các ý chính, mối quan hệ giữa các ý và lựa chọn biểu tượng phù hợp.

Ở bước này, học sinh có thể phác thảo nháp bố cục Sketchnote, lựa chọn vị trí cho các từ khóa, hình ảnh và đường nối. Hoạt động này giúp học sinh làm chủ quá trình phân tích và cấu trúc thông tin trước khi thể hiện bằng trực quan.

Bước 3. Thể hiện nội dung bằng Sketchnote (Explain)

Dựa trên những thông tin đã phân tích, học sinh tiến hành tạo sản phẩm Sketchnote theo bố cục phù hợp như: bản đồ hình ảnh; khung 3–4 mục tiêu đề; sơ đồ thời gian (timeline); mô hình liên kết (mind map).

Học sinh thể hiện ý chính bằng từ khóa, kết hợp biểu tượng, hình minh họa đơn giản và màu sắc để làm rõ nội dung. Giáo viên hỗ trợ khi cần thiết, khuyến khích học sinh sử dụng phong cách riêng và thể hiện sự hiểu biết của cá nhân. Bước này có vai trò một hoạt động kiến tạo tri thức quan trọng của học sinh.

Bước 4. Trình bày - Vận dụng - Đánh giá (Elaborate & Evaluate)

Sau khi hoàn thành sản phẩm, học sinh trình bày Sketchnote trước lớp, giải thích lý do lựa chọn biểu tượng, màu sắc và bố cục. Các em có thể làm việc theo nhóm để so sánh, bổ sung và chỉnh sửa sản phẩm.

Giáo viên đánh giá sản phẩm dựa trên các tiêu chí đã được sử dụng trong thực nghiệm như: tính chính xác của nội dung, khả năng liên kết ý, sự sáng tạo trong biểu đạt, mức độ hoàn thiện và tinh thần tự học của học sinh...

Hình thức đánh giá kết hợp tự đánh giá, đánh giá đồng đẳng và đánh giá của giáo viên giúp phản ánh toàn diện quá trình học tập. Đây cũng là cơ sở để giáo viên điều chỉnh hoạt động dạy học ở các tiết học tiếp theo.

2.4. Một số biện pháp dạy học tích cực ứng dụng Sketchnote trong dạy học lớp 4

Dựa trên cơ sở lý luận và kết quả thực nghiệm của tác giả, việc ứng dụng Sketchnote trong dạy học lớp 4 có thể triển khai thông qua một số biện pháp sau. Các biện pháp này được rút ra từ những hoạt động mà giáo viên đã thực nghiệm ban đầu tại lớp 4/2 Trường Tiểu học Trần Quang Diệu, đảm bảo tính khả thi và phù hợp với đặc điểm tâm lý học sinh lớp 4.

2.4.1. Biện pháp 1 - “Khung nhập môn: Biểu tượng cơ sở + Mini-workshop”

a. Mục tiêu: Giúp học sinh nắm được hệ thống ký hiệu cơ bản; Tạo nền tảng cho việc ghi chép trực quan, giảm rào cản ban đầu.

b. Nguyên tắc: “Bé bắt đầu — lớn mở rộng”: học sinh quan sát trước thư viện biểu tượng, sau đó tự cá nhân hóa.

c. Quy trình:

B1. (5') Giới thiệu Sketchnote và mục đích.

B2. (10') Mini-workshop: giáo viên hướng dẫn 10–12 biểu tượng và khung mẫu cơ bản. (VD: ô vuông = danh từ, mũi tên = quan hệ, ngôi sao = ý chính, mặt cười = cảm xúc).

B3. (10') Thực hành nhanh: học sinh phác thảo Sketchnote cho một đoạn văn 5–6 câu.

B4. (5') Trình bày nhanh và chốt kỹ thuật:

d. VD minh họa: Tiết Tiếng Việt - chủ đề “Chủ ngữ – Vị ngữ”. GV cung cấp hai biểu tượng: Biểu tượng hình người = chủ ngữ; Mũi tên hành động = vị ngữ. Học sinh tạo trang Sketchnote 1 mặt A4, gồm ≥ 3 biểu tượng và ≥ 3 từ khóa.

2.4.2. Biện pháp 2 - “5E + Sketchnote: Dạy theo chuỗi có cấu trúc”

a. Mục tiêu: Đưa Sketchnote vào toàn bộ hoạt động học: khởi động – khám phá – hình thành kiến thức – vận dụng – đánh giá.

b. Nguyên tắc: Sketchnote không chỉ là sản phẩm cuối mà là công cụ học tập xuyên suốt.

c. Quy trình

B1. Engage: Khởi gợi bằng hình ảnh/câu hỏi.

B2. Explore: Học sinh thu thập thông tin, gạch chân từ khóa, phác nháp.

B3. Explain: Học sinh trình bày Sketchnote.

B4. Elaborate: Vận dụng vào viết đoạn văn, giải bài toán, liên hệ thực tế.

B5. Evaluate: Đánh giá bằng rubric + phản hồi.

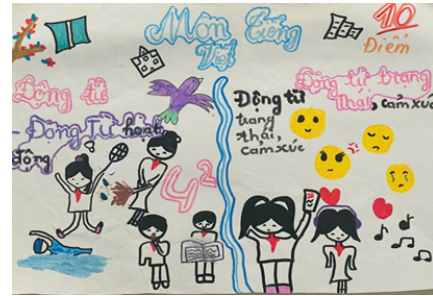
d. Ví dụ minh họa: Toán - chủ đề “Góc”.

Engage: HS vẽ vật dụng trong lớp có góc (cửa, bảng) và ghi ký hiệu góc.

Explore: HS đo góc mô hình, vẽ Sketchnote kết quả đo.

Explain: HS giải thích cách đo, nêu khái niệm bằng hình.

Sản phẩm: Sketchnote + bài làm kèm (ảnh chụp/sketch).



Hình 1. Sản phẩm Sketchnote môn Tiếng Việt

2.4.3. Biện pháp 3 - “Nhật ký Đi–Đọc–Viết tích hợp Sketchnote”

a. Mục tiêu: Phát triển năng lực quan sát – phân tích – ghi chép; Tăng tư duy hình tượng và nâng cao khả năng viết.

b. Nguyên tắc: Dựa trên chu trình trải nghiệm Kolb: Quan sát → Suy ngẫm → Khám phá → Thực hành.

c. Quy trình (áp dụng cho dự án 1–2 tuần):

B1. Đi – Quan sát: học sinh quan sát sự vật/hiện tượng và ghi chú chi tiết.

B2. Đọc – Hiểu: so sánh với bài mẫu/SGK để xác định thông tin trọng tâm.

B3. Viết – Sketchnote hóa: tạo Sketchnote mô tả cấu trúc, đặc điểm, chi tiết.

B4. Trình bày – Viết đoạn: học sinh trình bày, sau đó viết đoạn 6–8 câu dựa trên Sketchnote.

d. Ví dụ minh họa: Tập làm văn — tả cây phượng: HS vẽ cấu trúc cây (rễ, thân, tán, hoa), ghi màu sắc, mùi, cảm xúc; sau đó viết đoạn mô tả 6 câu. Sản phẩm: Sketchnote nhật ký + đoạn văn.

2.4.4. Biện pháp 4 - “Phân hoá theo thang 3 cấp”

a. Mục tiêu: Bảo đảm mọi đối tượng học sinh (yếu – khá – giỏi) đều tham gia, có cơ hội phát triển.

b. Nguyên tắc: Scaffolding – hỗ trợ giảm dần theo năng lực, cung cấp khung cho HS yếu, thách thức mở cho HS khá, giỏi.

c. Quy trình: khi giao nhiệm vụ Sketchnote, GV kèm theo 3 lựa chọn:

Cấp 1 (định hướng): Khung mẫu có ô, hướng dẫn ký hiệu và tối đa 6 từ khóa.

Cấp 2 (phát triển): Khung mở, yêu cầu ít nhất 3 biểu tượng + 1 liên hệ thực tiễn.

Cấp 3 (sáng tạo): HS tự chọn kiểu (comic, timeline, mindmap) + nhiệm vụ vận dụng (viết đoạn/thuyết trình).

d. Ví dụ minh họa: Tiếng Việt - “Thuật lại một hoạt động trải nghiệm mà em đã tham gia”

Cấp 1: 4 ô (Bối cảnh - Hành động - Kết quả - Cảm nghĩ).

Cấp 2: thêm biểu tượng cảm xúc, mũi tên thể hiện nguyên nhân-kết quả.

