

XÂY DỰNG MÔ HÌNH HOẠT ĐỘNG TRẢI NGHIỆM MĨ THUẬT Ở TRƯỜNG PHỔ THÔNG

Trần Thị Vân, Trương Nhật Minh

Khoa Sư phạm Mỹ thuật, Trường Đại học Sư phạm Nghệ thuật Trung ương

Tóm tắt: Xây dựng mô hình hoạt động trải nghiệm trong dạy học mỹ thuật ở trường phổ thông nhằm định hướng, tạo điều kiện cho học sinh tham gia các hoạt động thực tiễn; khuyến khích, động viên học sinh tích cực quan sát, suy nghĩ, nghiên cứu, tìm ra những giải pháp mới, sáng tạo những cái mới trên cơ sở kiến thức mỹ thuật đã học trong nhà trường và những gì đã trải qua trong thực tiễn cuộc sống, từ đó hình thành ý thức, phẩm chất, kỹ năng sống và năng lực cho học sinh. Nghiên cứu xây dựng mô hình hoạt động trải nghiệm trong môn mỹ thuật 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 khoá: trải nghiệm; hoạt động trải nghiệm; mỹ thuật; học sinh.

DEVELOPING A MODEL OF EXPERIENTIAL ACTIVITIES IN ART EDUCATION IN SECONDARY SCHOOLS

Abstract: This study aims to develop a model of experiential activities in art education in secondary schools to guide and facilitate students' participation in practical activities; to encourage and motivate students to actively observe, think, research, find new solutions, and create new things based on their art knowledge learned in school and their experiences in real life, thereby forming students' awareness, qualities, life skills, and abilities. The research focuses on developing an experiential activity model in art education to meet the goals of reforming the general education curriculum and improving the quality of art education in particular.

Keywords: experience; experiential activities; art; students.

Nhận bài: 16/01/2026

Phản biện: 24/02/2026

Duyệt đăng: 27/02/2026

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

Cùng với các môn học khác, môn học Mỹ thuật trong trường phổ thông có vai trò hết sức 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 lý 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, kỹ 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 lý 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.

Thực tiễn cho thấy, hoạt động trải nghiệm trong môn Mỹ thuật đề cao những hoạt động của cá nhân trên cơ sở hợp tác tập thể, bên cạnh sự thúc đẩy, hỗ trợ của giáo viên; từ đó hướng đến hình thành và phát triển những phẩm chất, năng lực cho học sinh. Nghiên cứu xây dựng mô hình hoạt động trải nghiệm trong môn Mỹ thuật nhằm đáp ứng mục tiêu đổi mới chương trình giáo dục phổ thông nói chung và giáo dục nghệ thuật - mỹ thuật nói riêng.

II. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

2.1. Bản chất của hoạt động trải nghiệm

Hoạt động trải nghiệm là các hoạt động giáo dục thực tiễn được tiến hành song song với hoạt động dạy học trong nhà trường và là một bộ phận của quá trình giáo dục. Hoạt động trải nghiệm được tổ chức ngoài giờ học các môn văn hoá ở trên lớp và có mối quan hệ bổ sung, hỗ trợ cho hoạt động dạy học.

Giáo dục qua trải nghiệm coi học sinh là trung tâm của quá trình giáo dục, học sinh được huy động tối đa kinh nghiệm có sẵn; được phát huy khả năng tự lập, làm việc theo nhóm, biết so sánh, phân tích, đánh giá các sự vật, hiện tượng dựa trên sự trải nghiệm của bản thân. Theo David Kolb, tất cả những gì con người đã trải nghiệm đều tham gia vào quá trình giáo dục và con người đạt đến tri thức mới bằng trải nghiệm. Giáo viên xây dựng quy trình tổ chức hoạt động giáo dục cho học sinh thông qua trải nghiệm theo một trình tự nhất định để có kết quả như mong muốn. Như vậy, giáo dục qua trải nghiệm có một số các đặc điểm cơ bản sau:

- Giáo dục qua trải nghiệm là một quá trình liên tục theo đường xoắn tròn ốc dựa vào kinh nghiệm đã có của học sinh.

- Giáo dục qua trải nghiệm đòi hỏi học sinh phải huy động vốn kinh nghiệm có sẵn để giải quyết các tình huống trong thực tiễn. Trong quá

trình này, những kiến thức, kỹ năng thái độ của học sinh sẽ được bộc lộ trực tiếp, điều đó giúp các em có cơ hội phát huy được tính độc lập và khả năng tổng hợp được kinh nghiệm từ thực tiễn. Học sinh kết nối, kiểm nghiệm những kiến thức đã có với những kiến thức mới thu được từ trải nghiệm.

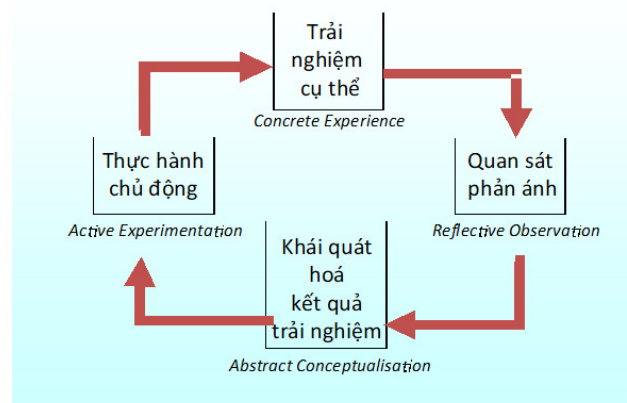
Trong giáo dục qua trải nghiệm, giáo viên và học sinh có mối quan hệ chặt chẽ: giáo viên là người thiết kế, tổ chức hướng dẫn các hoạt động trải nghiệm; học sinh tự lực chiếm lĩnh và chủ động đạt được mục tiêu giáo dục về kiến thức, kỹ năng, thái độ. Như vậy, hoạt động trải nghiệm trong trường phổ thông là nhiệm vụ học tập gắn với thực tiễn; hình thức tổ chức hoạt động đa dạng, linh hoạt; trong đó, học sinh được trải nghiệm đề xuất ý tưởng, trải nghiệm thiết kế, tổ chức và đánh giá kết quả thực hiện. Thông qua đó, học sinh vừa lĩnh hội được nội dung học tập, vừa hình thành các kỹ năng sống, kỹ năng

tư duy và vận dụng kiến thức, kinh nghiệm để giải quyết một cách linh hoạt, chủ động, sáng tạo những vấn đề nhận thức và thực tiễn.

2.2. Xây dựng mô hình hoạt động trải nghiệm trong môn Mĩ thuật

2.2.1. Mô hình học tập qua trải nghiệm của David Kolb

David Kolb là một nhà lí luận giáo dục người Mĩ. Các ấn phẩm, tạp chí của ông chủ yếu tập trung vào lĩnh vực học tập dựa trên kinh nghiệm, phát triển nghề nghiệp, giáo dục cho người lớn. Khi nghiên cứu về học tập dựa trên kinh nghiệm, Kolb tin rằng, phong cách học tập của mỗi người là kết quả từ một tương tác giữa đặc điểm bên trong của cá nhân và môi trường, hoàn cảnh bên ngoài của họ nhằm thu nhận và xử lí thông tin trong các tình huống học tập. Đây chính là nền tảng tư tưởng để ông phát triển mô hình học tập dựa trên kinh nghiệm, mối quan hệ của nó với phong cách học tập của mỗi cá nhân (sơ đồ 1).



Sơ đồ 1. Mô hình học tập dựa trên kinh nghiệm của Kolb

Bản chất của mô hình học tập dựa trên kinh nghiệm của Kolb là một vòng xoắn ốc mô tả quá trình học tập gồm 04 giai đoạn cơ bản, phù hợp với 04 phong cách học tập bao gồm:

- *Trải nghiệm cụ thể (Concrete Experience)*: Giai đoạn này được bắt đầu từ hành động, trong đó học sinh được thực hành những điều đã học được, được kiểm nghiệm và điều chỉnh hành vi của mình với mọi người xung quanh. Lúc này học sinh thực hiện những hoạt động, tình huống cụ thể và thực tế, nó như nguyên liệu đầu vào, là điều kiện cần của trải nghiệm. Sự trải nghiệm ở đây có chất lượng cao hay thấp phụ thuộc vào mức độ tham gia của trẻ, vào chất lượng của tình huống cụ thể, thực tế để trải nghiệm.

- *Quan sát phản ánh (Reflective Observation)*: Nếu giai đoạn trải nghiệm cụ thể, học sinh sử

dụng kinh nghiệm đã có của mình để xử lí các sự việc, sự kiện đang xảy ra thì ở giai đoạn này học sinh sẽ phản hồi, chia sẻ những điều thu được qua trải nghiệm. Trong giai đoạn quan sát phản ánh này, tiến trình suy nghĩ của trẻ đi theo cấp độ từ thấp (ghi nhận, mô tả thông tin) đến cao (tìm hiểu nguyên nhân, mối quan hệ), phân tích những hành vi, những biểu hiện theo chuẩn mực giá trị nhân ái: đã thể hiện được giá trị nhân ái như thế nào; sự phù hợp tình huống, phù hợp giá trị, lựa chọn cách thể hiện tối ưu; những tác động và kết quả đến người cho và người nhận.

- *Khái quát hoá kết quả trải nghiệm (Abstract Conceptualisation)*: Là giai đoạn định hình kiến thức và kinh nghiệm mới, tạo ra những hiểu biết mới. Đây là giai đoạn trẻ dựa trên cơ sở lấy phân tích kết quả, đánh giá kinh nghiệm ở giai đoạn

2 (quan sát, phản ánh) để tổng hợp, tự phát hiện kiến thức mới.

- Thực hành chủ động (Active Experimentation):

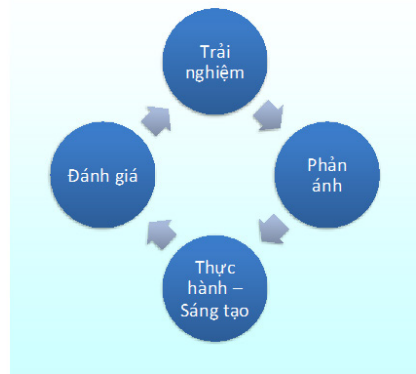
Giai đoạn này tương ứng với việc trẻ áp dụng những kiến thức và kinh nghiệm vừa mới lĩnh hội (qua cả ba giai đoạn trên) vào các bối cảnh hoặc sự việc mới trong cuộc sống và kinh nghiệm cụ thể được tạo ra; hiểu biết và kinh nghiệm của trẻ ngày càng được nâng cao.

Mô hình giáo dục cho trẻ qua trải nghiệm là một chuỗi logic của 04 giai đoạn. Kết quả của giai đoạn trước là điểm khởi đầu, điểm tựa của giai đoạn sau. Kiến thức kinh nghiệm mới được hình thành, được đưa vào kiểm nghiệm trong tình huống mới và nó lại trở thành kinh nghiệm có sẵn, kinh nghiệm cụ thể và là khởi đầu của một chu trình giáo dục trải nghiệm mới. Khung thời gian cho mỗi giai đoạn thay đổi tùy vào đặc điểm nhận thức, kinh nghiệm của trẻ.

2.2.2. Đề xuất mô hình hoạt động trải nghiệm trong dạy học môn Mĩ thuật

Dựa trên lí thuyết học tập trải nghiệm của Kolb, dựa trên đặc thù của môn học nghệ thuật thị giác/ kĩ thuật tạo hình, đồng thời căn cứ vào kết quả khảo sát định tính thông qua phương pháp phỏng vấn giáo viên dạy môn Mĩ thuật và học sinh ở trường phổ thông, chúng tôi đề xuất xây dựng mô hình hoạt động trải nghiệm kĩ thuật gồm 04 bước như sau: Bước 1: Trải nghiệm; Bước 2: Phản ánh; Bước 3: Thực hành - sáng tạo; Bước 4: Đánh giá.

Tuy nhiên, để phù hợp với đặc điểm tâm lí lứa tuổi và khả năng thể hiện ngôn ngữ tạo hình của học sinh phổ thông, bước “phản ánh” và bước “khái quát hoá kết quả trải nghiệm” trong mô hình học qua trải nghiệm của David Kolb kết hợp thành một bước “phản ánh”; bước “thực hành chủ động” được chuyển hoá thành “thực hành - sáng tạo” để phù hợp với đặc thù môn học Mĩ thuật - môn học sáng tạo; đồng thời triển khai thêm bước “đánh giá” - là bước cần thiết để học sinh nhìn lại quá trình thực hiện, hệ thống hoá kiến thức và tìm ra cách thể hiện mới, sáng tạo mới (xem sơ đồ 2).



Sơ đồ 2. Mô hình hoạt động trải nghiệm trong dạy học Mĩ thuật

Bước 1 - Trải nghiệm: Hoạt động trải nghiệm kĩ thuật cần tạo ra nhiều loại hoạt động phù hợp với từng môi trường tổ chức, đảm bảo cho học sinh được trải nghiệm, từ đó rút ra kiến thức và vận dụng sáng tạo vào các tình huống mới. Tùy theo hoàn cảnh và đối tượng, tùy theo đặc trưng của nội dung mà khuyến khích các hình thức giáo dục trải nghiệm khác nhau.

Trong hoạt động trải nghiệm kĩ thuật, 03 hình thức cơ bản được phối hợp là: vẽ qua quan sát; vẽ theo trí nhớ và vẽ từ sự tưởng tượng. Các hình thức này luôn luôn đan xen và hoà hợp với nhau trong quá trình sáng tạo. Để bắt đầu mỗi hoạt động trải nghiệm, thông thường sẽ được khởi đầu bằng một trong ba hình thức trên.

Ví dụ:

+ **Tổ chức hoạt động trải nghiệm qua quan sát:** Giáo viên cần xây dựng kế hoạch hoạt động, tổ chức cho học sinh được quan sát trực tiếp hình mẫu cụ thể như đồ vật, phong cảnh, con người,... hay quan sát gián tiếp qua tranh, ảnh, video,... để học sinh cảm nhận, ghi nhớ, phân tích, chia sẻ với nhau những hình ảnh đó làm cơ sở để trải nghiệm và khám phá kiến thức trong những hoạt động nối tiếp.

+ **Tổ chức hoạt động trải nghiệm qua trí nhớ:** Giáo viên xây dựng một hoạt động hoặc dùng câu hỏi gợi mở về nội dung chủ đề/ đề tài giúp học sinh nhớ lại hình ảnh/ đối tượng cụ thể và tái hiện hình ảnh/ đối tượng cụ thể đó trong không gian hai chiều/ ba chiều.

+ **Tổ chức hoạt động trải nghiệm từ sự tưởng tượng:** Học sinh liên tưởng những hình ảnh mới do mình cảm nhận khi quan sát những hình ảnh

cụ thể ở trước mắt như: đám mây, những nếp gấp giấy, màu sắc ngẫu nhiên,... làm cơ sở sáng tạo những sản phẩm/ tác phẩm mỹ thuật theo sự liên tưởng về một nội dung chủ đề.

Có thể thấy, trải nghiệm là giai đoạn học sinh sẵn sàng cho hoạt động trải nghiệm mới thông qua việc thực hiện những hoạt động/ tình huống cụ thể và thực tế. Học sinh tiến hành các hoạt động vẽ, xé dán, nặn,... trên đối tượng; hoặc có thể đọc một số tài liệu, nghe giảng, xem video và chủ đề đang học,... Tất cả các yếu tố đó sẽ tạo ra các kinh nghiệm nhất định cho người học, những kinh nghiệm này trở thành “nguyên liệu đầu vào” quan trọng của quá trình học tập. Tuy vậy, kinh nghiệm quan trọng nhất là những kinh nghiệm mà các giác quan có thể cảm nhận được. Như vậy, sự trải nghiệm ở đây cho thấy chất lượng của nó phụ thuộc vào mức độ người học tham gia và hơn nữa đó phải xuất phát từ tình huống thực tế thì trải nghiệm đó mới đáng giá, mới có ý nghĩa và được lựa chọn để người học trải nghiệm, được xem như là tạo tình huống có vấn đề cho người học.

Bước 2 - Phản ánh: Đây là hoạt động tiếp nối sau hoạt động trải nghiệm. Hoạt động phản ánh giúp học sinh có cơ hội quan sát, cùng nhau chia sẻ, thảo luận, so sánh về nội dung, hình thức, kỹ thuật tạo hình sản phẩm/ tác phẩm mỹ thuật đã thực hiện ở bước trải nghiệm; cùng nhau đưa ra vấn đề/ câu hỏi cần thảo luận nhằm làm rõ trước khi thực hành - sáng tạo ở bước tiếp theo. Hoạt động này cũng khơi gợi ở học sinh khả năng cảm nhận về sự biểu cảm của các yếu tố tạo hình như màu sắc, đường nét, hình khối,... để từ đó rút ra kinh nghiệm điều chỉnh bài của mình. Đây là bước quan trọng giúp học sinh hệ thống những thông tin đã tiếp nhận ở bước trải nghiệm, đồng thời đưa ra cách thức thực hiện hiệu quả và sáng tạo nhất. Thông qua hoạt động này, học sinh được rèn luyện và phát triển năng lực thuyết trình; năng lực hợp tác.

Bước 3 - Thực hành - sáng tạo: Sáng tạo là mức độ cao của quá trình nhận thức. Nói đến sáng tạo là nói đến sự thể hiện tính độc đáo và đặc sắc của con người. Sáng tạo biểu hiện ở sự tự phân tích, tự nhận thức, tự bộc lộ những hiểu biết và cảm xúc của con người. Tư duy tưởng tượng, sáng tạo là hoạt động nhận thức trong học tập. Đây là yếu tố và yêu cầu quan trọng đối với nghệ thuật nói chung và mỹ thuật nói riêng khi thể hiện ý tưởng, cảm xúc của mỗi cá nhân nhằm thực hiện và hoàn thành tác phẩm/ sản phẩm nghệ thuật.

Bước thực hành - sáng tạo đóng vai trò quan trọng trong quá trình học tập mỹ thuật của học sinh, là hoạt động nối tiếp sau hoạt động phản ánh để học sinh ứng dụng những chia sẻ, rút kinh nghiệm từ hoạt động 2 nhằm điều chỉnh sản phẩm của mình tốt hơn; đồng thời mở rộng ý tưởng tạo hình, kết hợp học tập hợp tác để tạo sản phẩm nhóm. Hoạt động thực hành - sáng tạo đòi hỏi học sinh ngoài việc biết sử dụng kiến thức, kỹ năng của môn học mỹ thuật còn phải biết vận dụng các kỹ năng, kiến thức khác về văn hoá, xã hội,... để tạo được sản phẩm/ tác phẩm mỹ thuật có tính thẩm mỹ và tính ứng dụng cao. Thông qua hoạt động thực hành - sáng tạo, học sinh được rèn luyện và phát triển năng lực cá nhân, năng lực hợp tác nhóm trong việc tập trung hoàn thành nhiệm vụ học tập.

Bước 4 - Đánh giá: Hoạt động đánh giá là quá trình thu thập và xử lý thông tin về tình hình học tập của học sinh đối chiếu với mục tiêu đã đề ra nhằm xác nhận kết quả học tập của học sinh tại từng thời điểm trong quá trình học tập; xác nhận sự tiến bộ từng bước về kiến thức, kỹ năng của học sinh theo các mục tiêu học tập cụ thể trong suốt một đơn vị bài học. Hoạt động đánh giá cũng tạo điều kiện để giáo viên có cơ sở thực tế để nhìn nhận những điểm mạnh và điểm yếu của chính mình để tự hoàn thiện hoạt động dạy, nâng cao chất lượng và hiệu quả dạy học mỹ thuật.

Hoạt động đánh giá có vai trò quan trọng trong việc giúp học sinh rèn luyện và phát triển năng lực cảm thụ thẩm mỹ với các sản phẩm/ tác phẩm mỹ thuật theo cách nhìn đa chiều; Phát triển năng lực phân tích, đánh giá các yếu tố tạo hình mỹ thuật về đường nét, hình mảng và sắc thái cảm xúc; phát triển năng lực ngôn ngữ và khả năng biểu đạt bằng ngôn ngữ. Học sinh có khả năng tự đánh giá sự tham gia của bản thân vào quá trình học tập, sáng tạo, đồng thời đánh giá được phần trình bày của các nhóm trong lớp học. Qua hoạt động này, học sinh hiểu được mối quan hệ giữa nghệ thuật và đời sống, hiểu thêm cách biểu đạt phong phú đa dạng của nghệ thuật tạo hình. Hoạt động này giúp nâng cao năng lực thuyết trình, hợp tác và chia sẻ kiến thức liên môn trong quá trình học tập. Dạy học mỹ thuật theo hướng phát triển năng lực luôn chú trọng để học sinh tham gia giao tiếp, thảo luận, đánh giá tất cả các hoạt động trong tiết học mỹ thuật; việc đánh giá sẽ trở nên thú vị, hấp dẫn với chính học sinh nếu các em được khuyến khích tự đánh giá, tự nhận xét và đánh giá đồng đẳng. Cuối cùng giáo viên mới đánh giá kết quả học tập của

học sinh trên cơ sở các yếu tố như thái độ học tập; sự tập trung chú ý trong học tập; những kiến thức, kỹ năng; sự hợp tác với bạn bè; kế hoạch học tập; khả năng phát triển chủ đề;....

III. KẾT LUẬN

Xây dựng mô hình hoạt động trải nghiệm trong dạy học mỹ thuật ở trường phổ thông theo định hướng phát triển năng lực là một bước quan trọng trong thiết kế và tổ chức hoạt động trải nghiệm. 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. Học qua trải nghiệm được xem như là

một lý thuyết học tập quan trọng, đặt nền móng cho nền giáo dục hiện đại và được các nhà giáo dục phát triển thành các mô hình về quá trình học tập từ kinh nghiệm. Các mô hình học tập này đều thống nhất quan điểm rằng, vốn kinh nghiệm của cá nhân rất có giá trị, học tập là quá trình đưa kinh nghiệm cá nhân vào tương tác với môi trường học tập, từ đó kiến tạo tri thức cho bản thân thông qua hoạt động trải nghiệm của chính họ. Nghiên cứu này đã 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

- Bộ GD-ĐT (2015). *Tài liệu tập huấn kỹ năng xây dựng tổ chức các hoạt động trải nghiệm sáng tạo trong trường Tiểu học*. NXB Đại học Sư phạm.
- David Kolb (1939). *Study experience: Experience is the source of Learning and Development*.
- 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.
- 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.
- Đinh Thị Kim Thoa (2018). *Hoạt động trải nghiệm sáng tạo trong các môn học*. NXB Giáo dục Việt Nam.
- Nguyễn Thu Tuấn (2011). *Giáo trình phương pháp dạy học Mỹ thuật (tập 1 và 2)*. NXB Đại học Sư phạm.
- Nguyễn Thu Tuấn (2016). *Lí luận dạy học mỹ thuật ở trường trung học cơ sở*. NXB Đại học Quốc gia Hà Nội.