TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG TRẢI NGHIỆM CHO HỌC SINH CÁC TRƯỜNG TIỂU HỌC TẠI HÀ NỘI: THỰC TRẠNG VÀ BIỆN PHÁP SƯ PHẠM

Phùng Thị Lệ Quyên
Trường Tiểu học Bắc Từ Liêm, Hà Nội

Tóm tắt: *Bài báo nghiên cứu thực trạng và đề xuất các biện pháp sư phạm nhằm nâng cao hiệu quả tổ chức Hoạt động trải nghiệm (HĐTN) cho học sinh tiểu học trên địa bàn thành phố Hà Nội trong bối cảnh thực hiện Chương trình Giáo dục phổ thông (GDPT) 2018. Sử dụng phương pháp nghiên cứu hỗn hợp (Mixed-methods) với mẫu khảo sát gồm 150 giáo viên và 30 cán bộ quản lý tại các trường tiểu học thuộc khối nội thành và ngoại thành Hà Nội, nghiên cứu đã chỉ ra: Mặc dù nhận thức về tầm quan trọng của HĐTN đạt mức cao (\(Mean = 4.25\)), quá trình triển khai thực tiễn vẫn đối mặt với nhiều rào cản mang tính đặc thù như áp lực sĩ số lớp học đông, sự phân hóa về nguồn lực cơ sở vật chất và năng lực thiết kế tiến trình trải nghiệm của giáo viên. Trên cơ sở phân tích các nguyên nhân cốt lõi, tác giả đề xuất 4 nhóm biện pháp sư phạm đồng bộ nhằm tối ưu hóa hoạt động này, góp phần phát triển toàn diện phẩm chất và năng lực cho học sinh Thủ đô.*

Từ khóa: *Hoạt động trải nghiệm; Học sinh tiểu học; Biện pháp sư phạm; Giáo dục tiểu học Hà Nội.*

ORGANIZING EXPERIENTIAL LEARNING ACTIVITIES FOR PRIMARY SCHOOL STUDENTS IN HANOI: CURRENT SITUATION AND PEDAGOGICAL SOLUTIONS

Abstract: *This study examines the current implementation of Experiential Learning Activities (ELA) and proposes pedagogical solutions to enhance their effectiveness for primary school students in Hanoi within the context of the 2018 General Education Curriculum. Using a mixed-methods approach, data were collected from 150 teachers and 30 school administrators from both urban and suburban primary schools in Hanoi. The findings indicate that although participants demonstrated a high level of awareness regarding the importance of ELA (Mean = 4.25), implementation continues to face significant challenges, including large class sizes, disparities in educational resources, and teachers' limited capacity to design experiential learning processes. Based on the analysis of these underlying issues, the study proposes four integrated pedagogical strategies to optimize the organization of experiential learning activities, thereby contributing to the holistic development of students' competencies and qualities.*

Keywords: *experiential learning activities; primary school students; pedagogical solutions; primary education in Hanoi.*

Nhận bài: 18/05/2026 Phản biện: 18/06/2026 Duyệt đăng: 23/06/2026

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

Chương trình GDPT 2018 đánh dấu bước chuyển dịch mang tính chiến lược của nền giáo dục Việt Nam từ tiếp cận nội dung sang tiếp cận định hướng phát triển phẩm chất và năng lực người học. Trong cấu trúc chương trình cấp tiểu học, HĐTN là hoạt động giáo dục bắt buộc đóng vai trò cốt lõi trong việc hiện thực hóa mục tiêu này. Định hướng này dựa trên nguyên lý giáo dục hiện đại: tri thức chỉ thực sự được chuyển hóa thành năng lực cá nhân khi người học trực tiếp tương tác, phản hồi và kiến tạo thông qua các tình huống thực tiễn.

Tại địa bàn thành phố Hà Nội – trung tâm giáo dục lớn của cả nước – việc triển khai HĐTN mang những đặc thù rõ nét. Một mặt, giáo dục Thủ đô sở hữu lợi thế lớn về tài nguyên văn hóa, lịch sử và sự đồng thuận, đầu tư cao từ phía gia đình học sinh. Mặt khác, quá trình đô thị hóa nhanh chóng dẫn đến áp lực gia tăng dân số cơ học, gây nên tình trạng quá tải về sĩ số học sinh trên lớp và sự chênh lệch đáng kể về không gian giáo dục giữa các quận nội thành và các huyện ngoại thành. Thực tế cho thấy, nhiều trường tiểu học tại Hà Nội vẫn đang lúng túng trong việc chuyển hóa lý luận trải nghiệm thành các kịch bản sư phạm cụ thể; hoạt động còn mang tính hình thức, chưa thoát ly khỏi khuôn mẫu của các tiết sinh hoạt truyền thống. Xuất phát từ những đòi hỏi mang tính thực tiễn và lý luận nêu trên, việc đánh giá toàn diện thực trạng và đề xuất các biện pháp sư phạm nhằm tối ưu hóa tổ chức HĐTN cho học sinh tiểu học tại Hà Nội là một yêu cầu cấp thiết.

II. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

2.1. Cơ sở lý luận

Nghiên cứu này dựa trên nền tảng lý thuyết Học tập trải nghiệm (Experiential Learning Theory) của David Kolb (1984), mô tả chu trình học tập gồm 4 giai đoạn liên tục: Trải nghiệm cụ thể, Quan sát phản tư, Khái niệm hóa trừu tượng, Thử nghiệm tích cực. Đối với lứa tuổi tiểu học (6-11 tuổi), đặc điểm tâm sinh lý ngôn ngữ và tư duy đang chuyển dần từ trực quan sinh động sang tư duy logic trừu tượng, nhưng vẫn gắn liền với hình ảnh và hành động cụ thể. Do đó, HĐTN ở cấp học này không thuần túy là các hoạt động thể chất, vui chơi giải trí mà là tiến trình sư phạm được

tổ chức có chủ đích. Thông qua đó, dưới sự định hướng của nhà giáo dục, học sinh được huy động các giác quan, vốn kinh nghiệm sẵn có để tham gia vào các nhiệm vụ thực tiễn, từ đó tự kiến tạo nhận thức, hình thành kỹ năng xã hội (làm việc nhóm, giao tiếp, giải quyết xung đột) và các phẩm chất cốt lõi như lòng nhân ái, trách nhiệm.

2.2. Phương pháp nghiên cứu

Nghiên cứu này sử dụng thiết kế hỗn hợp (mixed-methods design), kết hợp đồng thời phương pháp định lượng và định tính nhằm tối ưu hóa tính toàn diện, kiểm định chéo và gia tăng độ tin cậy của dữ liệu thu thập.

2.2.1. Khách thể và phương pháp chọn mẫu: Nghiên cứu áp dụng kỹ thuật chọn mẫu thuận tiện có phân tầng trên địa bàn thành phố Hà Nội. Quy mô mẫu khảo sát định lượng gồm (N = 180) khách thể, trong đó bao gồm 150 giáo viên chủ nhiệm và 30 cán bộ quản lý (Hiệu trưởng, Phó Hiệu trưởng). Khách thể được cấu trúc cân đối từ 06 trường tiểu học thuộc hai địa bàn: Khối quận nội thành (Hoàn Kiếm, Cầu Giấy) và Khối huyện ngoại thành (Đông Anh, Chương Mỹ), đảm bảo tính đại diện cho các đặc điểm địa lý và điều kiện kinh tế - xã hội khác nhau.

2.2.2. Công cụ nghiên cứu: Tiến trình thu thập dữ liệu được thực hiện thông qua hai công cụ chính:

• **Bảng hỏi đóng - mở:** Được thiết kế theo thang đo Likert 5 mức độ (từ 1: Rất thấp đến 5: Rất cao). Kết quả thử nghiệm sơ bộ (pilot test) cho thấy bộ công cụ đạt độ tin cậy nội tại cao với hệ số Cronbach's Alpha đạt \(\alpha > 0.82\). Nội dung khảo sát tập trung đo lường 04 trục cốt lõi: (1) Nhận thức, (2) Năng lực sư phạm, (3) Hình thức tổ chức và (4) Các rào cản thực tế.

• **Hướng dẫn phỏng vấn sâu:** Sử dụng hệ thống câu hỏi bán cấu trúc nhằm khai thác sâu các khía cạnh định tính từ 10 khách thể đại diện.

2.2.3. Xử lý và phân tích dữ liệu: Dữ liệu sau khi thu thập được làm sạch và xử lý thông qua hai quy trình độc lập:

• **Dữ liệu định lượng:** Được phân tích bằng phần mềm SPSS (phiên bản phù hợp) để thống kê mô tả, tập trung vào các chỉ số Điểm trung bình (\(Mean\)) và Độ lệch chuẩn (\(SD\)) nhằm nhận diện các xu hướng chung.

• **Dữ liệu định tính:** Trích xuất từ biên bản 10 cuộc phỏng vấn sâu, được mã hóa và phân tích theo chủ đề (Thematic Analysis) nhằm làm rõ bản chất và nguyên nhân của các hiện tượng nghiên cứu.

2.3. Kết quả nghiên cứu

2.3.1. Tổng quan nghiên cứu thế giới

Hoạt động trải nghiệm (Experiential Learning) có gốc rễ từ lý thuyết của John Dewey (học đi đôi với hành) và mô hình chu trình học tập của David Kolb. Tại các quốc gia phát triển (Mỹ, Phần Lan, Nhật Bản): Hoạt động trải nghiệm được tích hợp sâu vào chương trình giáo dục quốc gia. Giáo dục Phần Lan nhấn mạnh học tập qua hiện tượng (Phenomenon-based learning). Nhật Bản áp dụng "Thời gian học tập tổng hợp" (Sougou) từ những năm 2000. Các nghiên cứu quốc tế chỉ ra sự chuyển dịch từ tham quan, dã ngoại thụ động sang các hoạt động giải quyết vấn đề thực tế (Problem-based), trải nghiệm STEM/STEAM và phục vụ cộng đồng (Service learning).

Nghiên cứu tại nhiều nước (kể cả các nước đang phát triển tại châu Á) chỉ ra rào cản lớn nhất là áp lực thi cử, sĩ số lớp đông, thiếu quỹ thời gian và hạn chế về không gian an toàn cho học sinh trải nghiệm ngoài nhà trường. Ứng dụng mô hình chu trình học tập của David Kolb vào giáo dục tiểu học là quá trình chuyển hóa các hoạt động trải nghiệm thực tế thành tri thức và hành vi tích cực cho học sinh thông qua bốn bước khép kín và liên tục. Chu trình bắt đầu từ Trải nghiệm thực tế (Concrete Experience), nơi học sinh trực tiếp tham gia vào các hoạt động trực quan bằng mọi giác quan, như nhặt rác bảo vệ môi trường, nhằm tạo ra nguồn dữ liệu cảm xúc và nhận thức ban đầu. Ngay sau đó, giáo viên dẫn dắt học sinh bước vào giai đoạn Quan sát và Phản tư (Reflective Observation) bằng các câu hỏi gợi mở đơn giản để các em nhìn nhận, chia sẻ cảm xúc và đúc kết những gì đã trải qua. Từ những suy ngẫm cá nhân này, quá trình Khái quát hóa khái niệm (Abstract Conceptualization) diễn ra khi giáo viên hỗ trợ học sinh hệ thống hóa thông tin bằng sơ đồ hoặc hình ảnh trực quan, giúp các em liên kết trải nghiệm với kiến thức khoa học và rút ra bài học cốt lõi như ý thức bảo vệ môi trường. Chu trình khép lại và mở ra một vòng lặp mới ở bước Thử nghiệm tích cực (Active Experimentation), nơi học sinh chủ động áp dụng bài học đã đúc kết vào bối cảnh mới, thông qua các cam kết hành động thực tế tại gia đình và cộng đồng. Đối với lứa tuổi tiểu học vốn có tư duy cụ thể chiếm ưu thế, tính logic của mô hình này giúp các em không chỉ "chơi" mà thực sự "học", biến các trải nghiệm rời rạc thành năng lực và hành vi bền vững.

2.3.2. Tổng quan nghiên cứu trong nước

Tại Việt Nam, các nghiên cứu trong nước về tổ chức hoạt động trải nghiệm (HĐTN) cho học sinh tiểu học bùng nổ mạnh mẽ, đặc biệt từ khi Chương trình Giáo dục phổ thông (GDPT) 2018 chính thức quy định đây là hoạt động giáo dục bắt buộc. Các công trình nghiên cứu hiện nay tập trung vào ba xu hướng chính: hệ thống hóa cơ sở

lý luận, khảo sát thực trạng và đề xuất biện pháp sư phạm. Về mặt lý luận, các tác giả (tiêu biểu như Nguyễn Dục Quang và cộng sự) đã định hình rõ khung năng lực, bốn mạch nội dung cốt lõi và bốn loại hình tổ chức bắt buộc ở cấp tiểu học. Về mặt thực tiễn, các khảo sát tại địa bàn Hà Nội chỉ ra rằng dù các trường đã năng động đa dạng hóa hình thức tổ chức (STEM, hội chợ, tham quan ngoài nhà trường), song vẫn đối mặt với nhiều rào cản đặc thù đô thị như sĩ số lớp quá đông, áp lực an toàn, và sự lúng túng trong công tác quản lý, đánh giá định lượng năng lực học sinh. Để giải quyết thực trạng này, các nghiên cứu giải pháp tập trung đề xuất quy trình thiết kế hoạt động hướng vào người học, đổi mới phương pháp đánh giá dựa trên sản phẩm (portfolio), và xây dựng cơ chế phối hợp "Nhà trường - Gia đình - Cộng đồng" nhằm xã hội hóa nguồn lực giáo dục. Mặc dù các công trình đã bao quát được diện rộng, việc nghiên cứu sâu về các biện pháp sư phạm đặc thù, có tính đến sự phân hóa giữa các trường nội thành và ngoại thành Hà Nội dưới áp lực của chuyển đổi số giáo dục vẫn là một khoảng trống cần tiếp tục làm rõ

Có thể thấy, các nghiên cứu trong nước về hoạt động trải nghiệm tại cấp tiểu học đã có sự kế thừa sâu sắc và đồng điệu với xu hướng giáo dục hiện đại trên thế giới, đặc biệt là việc vận dụng các lý thuyết học tập kinh nghiệm cốt lõi của John Dewey và David Kolb. Tuy nhiên, trong khi các công trình quốc tế đã tiến tới giai đoạn chuẩn hóa mô hình đánh giá năng lực và tích hợp sâu công nghệ số vào trải nghiệm, thì tại Việt Nam, các nghiên cứu mới dừng lại ở bước định hình khung lý luận và tháo gỡ các rào cản ban đầu của Chương trình Giáo dục phổ thông 2018. Sự khác biệt về áp lực sĩ số đô thị, hạ tầng cơ sở vật chất và cơ chế phối hợp giữa các lực lượng giáo dục tại một địa bàn đặc thù như Hà Nội đòi hỏi phải có sự điều chỉnh các biện pháp sư phạm của thế giới sao cho linh hoạt và khả thi. Do đó, việc nghiên cứu một cách hệ thống thực trạng để đề xuất các giải pháp sư phạm vừa mang tính kế thừa tinh hoa quốc tế, vừa phù hợp với thực tiễn thủ đô là một yêu cầu cấp thiết, lấp đầy khoảng trống giữa lý luận toàn cầu và thực hành bản địa."

2.4. Thực trạng nhận thức và năng lực tổ chức của giáo viên

Số liệu thống kê mô tả cho thấy sự phân hóa rõ rệt giữa nhận thức lý luận và năng lực thực thi thực tế của đội ngũ giáo viên tiểu học tại Hà Nội:

• *Về nhận thức:* Điểm trung bình về mức độ nhận thức tầm quan trọng của HĐTN đạt mức rất cao (Mean = 4.25; SD = 0.52). Hầu hết giáo viên đồng thuận rằng HĐTN là chìa khóa để phát triển năng lực tự chủ và thích ứng cho học sinh.

• **Về kỹ năng thiết kế sư phạm:** Điểm tự đánh giá về năng lực xây dựng kịch bản trải nghiệm dựa trên mục tiêu đầu ra chỉ đạt mức trung bình (Mean = 3.12; SD = 0.78). Qua phỏng vấn sâu, nhiều giáo viên thừa nhận họ gặp khó khăn trong việc thiết kế các câu hỏi gợi mở ở giai đoạn "Quan sát phản tư" của học sinh, dẫn đến việc hoạt động dừng lại ở mức "cho học sinh chơi" chứ chưa đạt đến mức "học từ trải nghiệm".

2.5. Thực trạng hình thức tổ chức và không gian trải nghiệm tại Hà Nội

Có sự khác biệt mang tính cấu trúc giữa hai khối nội thành và ngoại thành do ảnh hưởng của yếu tố địa lý và kinh tế:

• **Khối nội thành**: Các trường có xu hướng tích hợp tốt công nghệ số và huy động nguồn lực xã hội hóa cao để tổ chức các chuyên đề dã ngoại tại các không gian văn hóa lớn (Văn Miếu, Hoàng thành Thăng Long). Tuy nhiên, rào cản lớn nhất là không gian trường học chật hẹp, sĩ số lớp học quá đông (Mean = 45.2) học sinh/lớp, làm suy giảm khả năng bao quát và tổ chức hoạt động nhóm nhỏ của giáo viên trong không gian lớp học.

• **Khối ngoại thành:** Sở hữu lợi thế về không gian tự nhiên rộng, khuôn viên trường thoáng mát, thuận lợi cho các hoạt động vận động, sinh hoạt tập thể. Dù vậy, tỷ lệ tổ chức các hoạt động trải nghiệm ngoài nhà trường rất thấp (Mean = 1.85/5 điểm) do hạn chế về kinh phí, phụ huynh khó khăn trong việc đóng góp các chi phí dịch vụ di chuyển và sự thiếu thốn các đơn vị liên kết tổ chức chuyên nghiệp tại địa bàn.

2.6. Thực trạng công tác kiểm tra, đánh giá

Kết quả nghiên cứu chỉ ra rằng khâu đánh giá HĐTN hiện là mắt xích yếu nhất trong chu trình quản lý giáo dục (\(Mean = 2.64; SD = 0.81\)). Việc đánh giá chủ yếu dựa trên nhận xét định tính mang tính cảm tính, hình thức vào cuối học kỳ. Giáo viên chưa được trang bị hoặc chưa có thói quen sử dụng các công cụ đánh giá tiến trình như Rubric tiêu chí, hồ sơ học tập (Portfolio) hay phiếu tự đánh giá của học sinh.

2.7. Các biện pháp sư phạm đề xuất

Để tối ưu hóa hiệu quả tổ chức HĐTN cho học sinh tiểu học tại Hà Nội, nghiên cứu đề xuất hệ thống 4 biện pháp sư phạm đồng bộ sau:

Biện pháp 1: Chuẩn hóa quy trình thiết kế giáo án HĐTN theo cấu trúc chu trình Kolb

Nhà trường cần bồi dưỡng cho giáo viên năng lực chuyển hóa kế hoạch giáo dục thành cấu trúc bám sát 4 bước học tập trải nghiệm:

• *Bước 1 (Trải nghiệm cụ thể):* Tổ chức trò chơi, xem video hoặc giải quyết một tình huống giả định ngắn.

• *Bước 2 (Phản tư):* Thiết kế hệ thống câu hỏi khơi gợi: "Em đã thấy gì?", "Em cảm thấy như thế nào?".

• *Bước 3 (Khái niệm hóa)*: Hướng dẫn học sinh tự rút ra quy tắc ứng xử, bài học kỹ năng sống.

• *Bước 4 (Vận dụng):* Tạo điều kiện để học sinh thực hành quy tắc đó vào thực tiễn lớp học hoặc gia đình.

Biện pháp 2: Tích hợp mô hình "Giáo dục di sản Thủ đô" vào không gian trải nghiệm linh hoạt

Biện pháp này nhằm giải quyết bài toán không gian và tận dụng tối đa thế mạnh địa phương của Hà Nội:

• Đối với nội thành: Đẩy mạnh mô hình "Lớp học đảo ngược" (Flipped Classroom). Giáo viên cho học sinh trải nghiệm, tìm hiểu các di sản văn hóa Hà Nội (Phố cổ, Hồ Gươm, các bảo tàng) thông qua các chuyến tham quan ảo (Virtual Tour) hoặc nhiệm vụ dự án giao về cho gia đình cùng thực hiện vào cuối tuần, sau đó báo cáo tại lớp để giải quyết bài toán sĩ số đông.

• Đối với ngoại thành: Thiết lập mối quan hệ hợp tác chính thức với các làng nghề truyền thống địa phương (Làng gốm Bát Tràng, Làng lụa Vạn Phúc, Làng làm nón Chuông...) để xây dựng các trạm trải nghiệm thực tế với chi phí tối thiểu, gắn giáo dục nhà trường với sinh hoạt văn hóa - lao động tại địa phương.

Biện pháp 3: Xây dựng và áp dụng bộ công cụ đánh giá tiến trình (Formative Assessment)

Thay vì đánh giá định kỳ mang tính hình thức, giáo viên cần đưa vào các công cụ đánh giá năng lực thực tế:

• Hồ sơ trải nghiệm cá nhân (My Experience Portfolio): Học sinh tự lưu trữ các sản phẩm, tranh vẽ, bài viết thu hoạch sau mỗi hoạt động.

• Bảng Rubric định lượng hành vi: Thiết kế bảng tiêu chí rõ ràng về các biểu hiện năng lực (ví dụ: Năng lực giao tiếp gồm: biết lắng nghe bạn, biết chia sẻ ý kiến, không ngắt lời...). Giáo viên sử dụng bảng này để quan sát và tích điểm trực tiếp cho học sinh trong quá trình diễn ra hoạt động.

Biện pháp 4: Cơ chế hóa việc phối hợp liên lực lượng (Nhà trường - Gia đình - Cộng đồng)

Ban giám hiệu các trường tiểu học tại Hà Nội cần chủ động xây dựng quy chế phối hợp, quy định rõ trách nhiệm và quyền lợi của các bên:

• Nhà trường: Đóng vai trò hạt nhân chỉ đạo chuyên môn, chịu trách nhiệm tối cao về tính an toàn và tính giáo dục của kịch bản.

• Ban đại diện cha mẹ học sinh: Đóng vai trò giám sát, hỗ trợ nhân lực quản trị (đặc biệt hữu ích khi quản lý lớp học sĩ số đông >40 học sinh ra ngoài không gian trường) và đồng kiến tạo các không gian trải nghiệm tại gia đình.

III. KẾT LUẬN

Tổ chức Hoạt động trải nghiệm theo định hướng phát triển năng lực cho học sinh tiểu học tại địa bàn đặc thù như Hà Nội đòi hỏi một tư duy giáo dục linh hoạt và mang tính hệ thống. Nghiên cứu đã làm sáng tỏ khoảng cách giữa nhận thức luận và thực tế triển khai, đồng thời định vị rõ rệt các rào cản mang tính vùng miền (nội thành - ngoại thành) của Thủ đô. Việc áp dụng đồng bộ các biện pháp sư phạm từ chuẩn hóa quy trình thiết kế theo chu trình Kolb, tích hợp giáo dục di sản địa phương, cải tiến công nghệ đánh giá tiến trình đến cơ chế hóa sự phối hợp của phụ huynh sẽ là đòn bẩy chiến lược. Điều này không chỉ nâng cao chất lượng HĐTN mà còn góp phần quan trọng vào việc khẳng định vị thế tiên phong của giáo dục tiểu học Hà Nội trong công cuộc đổi mới giáo dục nước nhà.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

Bộ Giáo dục và Đào tạo (2018). Chương trình Giáo dục phổ thông - Chương trình tổng thể và Chương trình Hoạt động trải nghiệm.

Kolb, D. A. (1984). Experiential learning: Experience as the source of learning and development. Prentice-Hall.

Nguyễn Thị Hằng (2017). Lý thuyết học tập trải nghiệm - Những vấn đề lí luận cơ bản và định hướng vận dụng vào tổ chức hoạt động trải nghiệm sáng tạo. Tạp chí Khoa học, Trường Đại học Sư phạm Hà Nội.

Nguyễn Ngọc Thịnh, Nguyễn Đắc Thanh (2025). Tổng quan nghiên cứu về tổ chức hoạt động trải nghiệm ở trường tiểu học tại Việt Nam. Tạp chí Tâm lý học Giáo dục.