KINH NGHIỆM CỦA NHẬT BẢN TRONG GIÁO DỤC VĂN HÓA TRUYỀN THỐNG QUA HOẠT ĐỘNG TRẢI NGHIỆM Ở TRƯỜNG TIỂU HỌC - BÀI HỌC CHO GIÁO DỤC VĂN HÓA SEN Ở CÁC TRƯỜNG TIỂU HỌC VÙNG ĐỒNG BẰNG SÔNG CỬU LONG

Nguyễn Hoài Khánh
Trường Đại học FPT, Việt Nam
Email: khanhnh30@fe.edu.vn

Tóm tắt: *Chương trình Giáo dục phổ thông 2018 đưa Hoạt động trải nghiệm trở thành hoạt động giáo dục bắt buộc ở cấp tiểu học, mở ra cơ hội lồng ghép giáo dục văn hóa địa phương. Đồng bằng sông Cửu Long, đặc biệt là tỉnh Đồng Tháp với diện tích trồng sen hơn 1.800 ha, sở hữu nguồn tài nguyên văn hóa sen phong phú nhưng chưa được khai thác có hệ thống trong giáo dục tiểu học. Bài viết phân tích kinh nghiệm của Nhật Bản trong giáo dục văn hóa truyền thống qua hoạt động trải nghiệm ở trường tiểu học, tập trung vào ba thành tố: Tokkatsu (Hoạt động đặc biệt), Sōgō-teki na gakushū no jikan (Học tập tổng hợp), và Seikatsu-ka (Môn Đời sống). Trên cơ sở lý thuyết học tập trải nghiệm của Dewey và Kolb, kết hợp phân tích kinh nghiệm quốc tế từ mô hình Tokkatsu Plus tại Ai Cập, bài viết rút ra năm bài học cho Việt Nam và đề xuất mô hình giáo dục văn hóa sen ba giai đoạn theo tiến trình lớp 1-2 (Làm quen), lớp 3-4 (Khám phá), lớp 5 (Sáng tạo và chia sẻ). Mô hình này kế thừa tinh thần giáo dục toàn diện của Nhật Bản, phù hợp với bối cảnh Chương trình Giáo dục phổ thông 2018 và điều kiện thực tiễn của các trường tiểu học vùng Đồng bằng sông Cửu Long.*

Từ khóa: *Giáo dục văn hóa sen, Hoạt động trải nghiệm, Nhật Bản, Tiểu học, Tokkatsu.*

JAPAN'S EXPERIENCE IN TRADITIONAL CULTURE EDUCATION THROUGH EXPERIENTIAL ACTIVITIES IN ELEMENTARY SCHOOLS - LESSONS FOR LOTUS CULTURE EDUCATION IN ELEMENTARY SCHOOLS OF THE MEKONG DELTA REGION

Abstract: *The 2018 General Education Curriculum in Vietnam has made Experiential Activities a compulsory educational activity at the elementary level, creating opportunities for integrating local culture education. The Mekong Delta, especially Dong Thap province with over 1,800 hectares of lotus cultivation, possesses rich lotus cultural resources that have not been systematically exploited in elementary education. This article analyzes Japan's experience in traditional culture education through experiential activities in elementary schools, focusing on three components: Tokkatsu (Special Activities), Sōgō-teki na gakushū no jikan (Period for Integrated Studies), and Seikatsu-ka (Life Environment Studies). Based on the experiential learning theories of Dewey and Kolb, combined with analysis of international experience from the Tokkatsu Plus model in Egypt, the article draws five lessons for Vietnam and proposes a three-stage lotus culture education model: Grades 1-2 (Getting to Know), Grades 3-4 (Exploring), and Grade 5 (Creating and Sharing). This model inherits the spirit of Japan's holistic education approach, suitable for the context of the 2018 General Education Curriculum and practical conditions of elementary schools in the Mekong Delta region.*

Keywords: *Lotus culture education, Experiential activities, Japan, Elementary school, Tokkatsu.*

Nhận bài: 10/06/2026 *Phản biện: 10/07/2026* *Duyệt đăng: 13/07/2026*

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

Chương trình Giáo dục phổ thông (CTGDPT) 2018 ban hành kèm theo Thông tư 32/2018/TT-BGDĐT đánh dấu bước chuyển quan trọng khi đưa Hoạt động trải nghiệm (HĐTN) trở thành hoạt động giáo dục bắt buộc xuyên suốt từ lớp 1 đến lớp 12 (Bộ Giáo dục và Đào tạo [Bộ GD-ĐT], 2018a). Ở cấp tiểu học, HĐTN được bố trí 105 tiết/năm, chiếm tỉ trọng đáng kể trong kế hoạch giáo dục (Bộ GD-ĐT, 2018b). Đây là cơ hội để lồng ghép giáo dục văn hóa địa phương, một nội dung mà chương trình mới đặc biệt nhấn mạnh nhằm phát triển phẩm chất yêu nước và ý thức giữ gìn bản sắc dân tộc cho học sinh.

Đồng bằng sông Cửu Long (ĐBSCL) là vùng đất gắn bó sâu sắc với hình ảnh hoa sen trong đời sống vật chất lẫn tinh thần. Đồng Tháp được xem là "xứ sở sen hồng" khi dẫn đầu cả nước về diện tích trồng sen và đã xây dựng thương hiệu "Đồng Tháp - Đất Sen Hồng" thành trụ cột chiến lược phát triển kinh tế - văn hóa - du lịch. Tuy nhiên, nguồn tài nguyên văn hóa sen phong phú này chưa được khai thác có hệ thống trong giáo dục tiểu học. Chưa có mô hình bài bản nào giúp giáo viên chuyển hóa văn hóa sen thành hoạt động trải nghiệm phù hợp với từng độ tuổi học sinh.

Trong bối cảnh cần tìm kiếm những mô hình tham chiếu hiệu quả, kinh nghiệm của Nhật Bản đặc biệt đáng quan tâm. Nhật Bản là quốc gia có truyền thống lâu đời trong việc tích hợp giáo dục văn hóa truyền thống vào hoạt động trải nghiệm ở trường tiểu học, thông qua ba thành tố chính: Tokkatsu (Hoạt động đặc biệt), Sōgō-teki na gakushū no jikan (Học tập tổng hợp), và Seikatsu-ka (Môn Đời sống) (Tsuneyoshi & cs., 2019; Lewis, 1995). Đáng chú ý, mô hình Tokkatsu đã được xuất khẩu thành công sang Ai Cập thông qua hợp tác JICA từ năm 2016, chứng minh khả năng thích ứng xuyên văn hóa (Tanaka, 2019; Sawaji, 2019). Mối liên hệ thực tiễn giữa hai nước càng được củng cố khi năm 2024, Đồng Tháp chính thức xuất khẩu sen sang thị trường Nhật Bản đã mở ra cầu nối không chỉ về kinh tế mà còn về văn hóa và giáo dục.

Bài viết phân tích kinh nghiệm của Nhật Bản trong giáo dục văn hóa truyền thống qua hoạt động trải nghiệm ở trường tiểu học, từ đó rút ra bài học và đề xuất mô hình giáo dục văn hóa sen phù hợp với bối cảnh các trường tiểu học vùng ĐBSCL. Phương pháp nghiên cứu chủ yếu là phân tích tài liệu và so sánh giáo dục, kết hợp vận dụng khung lý thuyết học tập trải nghiệm của Dewey (1938) và Kolb (1984).

II. CƠ SỞ LÝ LUẬN

2.1. Hoạt động trải nghiệm trong Chương trình Giáo dục phổ thông 2018

Theo CTGDPT 2018, HĐTN là hoạt động giáo dục do nhà giáo dục định hướng, thiết kế và hướng dẫn, tạo cơ hội cho học sinh tiếp cận thực tế, thể nghiệm các cảm xúc tích cực, khai thác kinh nghiệm đã có và huy động tổng hợp kiến thức, kỹ năng để giải quyết vấn đề thực tiễn (Bộ GD-ĐT, 2018b). Ở tiểu học, HĐTN hướng tới bốn nhóm năng lực: thích ứng với cuộc sống, thiết kế và tổ chức hoạt động, định hướng nghề nghiệp, và phát triển bản thân. Bùi Ngọc Diệp (2015) đã hệ thống hóa các hình thức tổ chức HĐTN sáng tạo trong nhà trường phổ thông, bao gồm: câu lạc bộ, trò chơi, diễn đàn, sân khấu tương tác, tham quan dã ngoại, và tổ chức sự kiện. Nguyễn Thị Liên & cs. (2016) nhấn mạnh tính chủ thể của người học: trong HĐTN, học sinh không chỉ tham gia mà còn chủ động thiết kế, tổ chức và đánh giá hoạt động.

Đặc biệt, CTGDPT 2018 quy định nội dung giáo dục địa phương là một phần không thể thiếu trong HĐTN. Nguyễn Thị Kim Lan và Trần Huỳnh Dũng Nhân (2021) đã đề xuất mô hình tích hợp nội dung giáo dục địa phương trong hoạt động trải nghiệm cho học sinh tiểu học, theo đó, giáo viên cần bám sát đặc thù văn hóa - xã hội của từng vùng miền để thiết kế hoạt động phù hợp. Hồ Văn Thống và Nguyễn Văn Đệ (2022) bổ sung bằng mô hình triển khai giáo dục địa phương theo sáu bước, từ xác định chủ đề đến đánh giá hoàn thiện, đặc biệt nhấn mạnh vai trò phối hợp giữa nhà trường với cộng đồng địa phương.

2.2. Khái niệm giáo dục văn hóa sen

Giáo dục văn hóa sen được hiểu là quá trình giáo dục có mục đích, có kế hoạch nhằm giúp học sinh nhận biết, trải nghiệm, hiểu sâu và trân trọng các giá trị văn hóa gắn với cây sen bao gồm giá trị sinh thái (đặc điểm sinh học, môi trường sinh trưởng), giá trị kinh tế (sản phẩm từ sen, nghề truyền thống), giá trị thẩm mỹ (hoa sen trong nghệ thuật, kiến trúc), và giá trị đạo đức, tâm linh (biểu tượng "gần bùn mà chẳng hôi tanh mùi bùn" trong văn hóa Việt, biểu tượng hoa sen trong Phật giáo). Đoàn Thị Mỹ Linh (2023) đã chỉ ra rằng giáo dục kỹ năng sống cho học sinh tiểu học qua HĐTN đạt hiệu quả cao nhất khi nội dung giáo dục được gắn với bối cảnh văn hóa thực tiễn của địa phương.

2.3. Lý thuyết học tập trải nghiệm

Nền tảng lý thuyết cho nghiên cứu này dựa trên hai lý thuyết cốt lõi. Thứ nhất, triết lý giáo dục của Dewey (1938) trong Experience and Education nhấn mạnh nguyên tắc học "qua làm": kinh nghiệm thực tiễn là nguồn gốc và là phương tiện của giáo dục, nhưng không phải mọi kinh nghiệm đều có giá trị giáo dục, mà chỉ những kinh nghiệm được tổ chức có mục đích, có tính liên tục và tương tác mới thúc đẩy sự phát triển. Thứ hai, mô hình chu trình học tập trải nghiệm của Kolb (1984) cụ thể hóa quá trình này thành bốn giai đoạn tuần hoàn: (1) Kinh nghiệm cụ thể → (2) Quan sát phản ánh → (3) Khái quát hóa → (4) Thử nghiệm tích cực, rồi quay lại (1).

Cả hai lý thuyết này đều có ảnh hưởng sâu sắc đến giáo dục Nhật Bản. Lewis (1995) cho thấy chính các nhà giáo dục Nhật Bản thừa nhận ảnh hưởng của Dewey đối với những phương pháp làm nên sự thành công của giáo dục tiểu học Nhật, đặc biệt trong các hoạt động phi học thuật. Sự kết hợp giữa triết lý Dewey, mô hình Kolb và truyền thống giáo dục đạo đức Phật giáo (biểu tượng hoa sen vốn quen thuộc cả ở Nhật Bản và Việt Nam) tạo nên khung lý thuyết phù hợp cho việc chuyển giao kinh nghiệm giáo dục từ Nhật Bản sang bối cảnh ĐBSCL.

III. KINH NGHIỆM CỦA NHẬT BẢN TRONG GIÁO DỤC VĂN HÓA TRUYỀN THỐNG QUA HOẠT ĐỘNG TRẢI NGHIỆM Ở TRƯỜNG TIỂU HỌC

3.1. Ba thành tố cốt lõi trong giáo dục trải nghiệm ở tiểu học Nhật Bản

3.1.1. Seikatsu-ka (Môn Đời sống) - Lớp 1&2

Seikatsu-ka là môn học đặc trưng của giáo dục tiểu học Nhật Bản, được áp dụng ở lớp 1 và lớp 2, tích hợp các yếu tố khoa học tự nhiên và xã hội thông qua trải nghiệm trực tiếp (Bộ Giáo dục, Văn hóa, Thể thao, Khoa học và Công nghệ Nhật Bản [MEXT], 2017). Triết lý cốt lõi là: ở giai đoạn đầu tiểu học, trẻ chưa cần phân biệt các môn học riêng lẻ mà cần trải nghiệm thế giới xung quanh một cách tổng thể. Học sinh trồng cây, nuôi động vật nhỏ, khám phá khu vực quanh trường, quan sát sự thay đổi theo mùa. Phương pháp chính là quan sát trực tiếp, ghi chép bằng tranh vẽ và câu ngắn, chia sẻ với bạn bè. Đây chính là giai đoạn "Kinh nghiệm cụ thể" và "Quan sát phản ánh" trong chu trình Kolb (1984).

3.1.2. Sōgō-teki na gakushū no jikan (Học tập tổng hợp) - Lớp 3-6

Từ lớp 3, học sinh chuyển sang Sōgō - hình thức học tập tổng hợp liên môn xoay quanh các chủ đề do trường tự thiết kế, thường gắn với văn hóa và tài nguyên địa phương (MEXT, 2017). Tsuneyoshi & cs. (2019) ghi nhận rằng Sōgō là không gian lý tưởng để trường học khai thác bản sắc văn hóa vùng miền. Các dự án Sōgō tiêu biểu bao gồm: nghiên cứu nghề thủ công truyền thống địa phương, tìm hiểu lịch sử cộng đồng qua phỏng vấn người cao tuổi, và tham gia lễ hội truyền thống. Học sinh làm việc nhóm, tự đặt câu hỏi nghiên cứu, thu thập thông tin qua điều tra thực địa, và trình bày kết quả. Đây tương ứng với giai đoạn "Khái quát hóa" trong chu trình Kolb (1984), khi học sinh phải tổng hợp kiến thức từ nhiều nguồn để xây dựng hiểu biết có hệ thống.

3.1.3. Tokkatsu (Hoạt động đặc biệt) - Lớp 1-6

Tokkatsu là thành tố xuyên suốt toàn bộ cấp tiểu học, bao gồm: hoạt động lớp (gakkyū katsudō), hội đồng học sinh (jidō kai), hoạt động câu lạc bộ, và sự kiện toàn trường, trong đó nổi bật nhất là bunkasai (lễ hội văn hóa) và undōkai (hội thao) (MEXT, 2017; Tsuneyoshi & cs., 2019). Điểm đặc biệt của Tokkatsu so với HĐTN trong CTGDPT 2018 của Việt Nam là mức độ tự chủ rất cao của học sinh: các em không chỉ tham gia mà chủ động lên kế hoạch, phân công nhiệm vụ, tổ chức thực hiện và đánh giá hoạt động. Trong bunkasai, mỗi lớp tự thiết kế một gian trưng bày hoặc tiết mục biểu diễn về chủ đề do mình lựa chọn, thường phản ánh văn hóa địa phương, lịch sử cộng đồng, hoặc các vấn đề xã hội mà các em quan tâm. Đây là giai đoạn "Thử nghiệm tích cực" đỉnh cao của chu trình Kolb (1984) khi học sinh vận dụng tất cả kiến thức, kỹ năng đã tích lũy để tạo ra sản phẩm có ý nghĩa.

3.2. Vai trò của cộng đồng trong giáo dục trải nghiệm ở Nhật Bản

Lewis (1995) nhấn mạnh rằng trường tiểu học Nhật Bản hoạt động như một "cộng đồng thu nhỏ", nơi mối quan hệ giữa nhà trường, gia đình, và địa phương rất chặt chẽ. Trong các hoạt động Sōgō và Tokkatsu, nghệ nhân địa phương thường xuyên được mời đến trường hướng dẫn học sinh các kỹ năng truyền thống; các cơ sở sản xuất, trang trại, và di tích văn hóa trở thành "lớp học mở rộng". Mô hình "mở cửa trường học ra cộng đồng" (chiiki ni hiraku gakkō) đã trở thành chính sách quốc gia, với hội đồng liên kết trường học - cộng đồng (gakkō un'ei kyōgikai) được thiết lập ở hầu hết các trường tiểu học.

3.3. Đặc điểm nổi bật của mô hình Nhật Bản

Phân tích tổng hợp cho thấy mô hình giáo dục trải nghiệm văn hóa truyền thống ở tiểu học Nhật Bản có năm đặc điểm nổi bật:

(1) Tiến trình phát triển theo độ tuổi rõ ràng: từ trải nghiệm cảm giác trực tiếp (Seikatsu-ka, lớp 1-2) đến nghiên cứu có hệ thống (Sōgō, lớp 3-6) và tổ chức sự kiện sáng tạo (Tokkatsu, đặc biệt ở lớp 5-6);

(2) Tích hợp liên môn thay vì dạy riêng lẻ;

(3) Lấy học sinh làm trung tâm, giáo viên đóng vai trò người hướng dẫn;

(4) Gắn kết chặt chẽ với cộng đồng;

(5) Phản ánh sau trải nghiệm (hansei) là khâu bắt buộc.

Đặc biệt, mô hình Tokkatsu đã chứng minh khả năng chuyển giao quốc tế thành công. Tanaka (2019) ghi nhận tại Ai Cập, mô hình Tokkatsu Plus đã được triển khai tại 35 trường Egypt-Japan Schools từ năm 2018, với sự hỗ trợ của JICA. Sawaji (2019) cho biết các hoạt động bao gồm gakkyū kai (thảo luận lớp), nichoku (trực nhật), và dọn vệ sinh đã giúp học sinh Ai Cập phát triển rõ rệt về kỷ luật, tinh thần hợp tác và khả năng tự giải quyết vấn đề. Thành công tại Ai Cập - một quốc gia có bối cảnh văn hóa rất khác Nhật Bản đã khẳng định rằng tinh thần cốt lõi của Tokkatsu (tự chủ, hợp tác, phản ánh) có thể được thích ứng sáng tạo vào các bối cảnh giáo dục đa dạng, bao gồm cả Việt Nam.

IV. BÀI HỌC CHO GIÁO DỤC VĂN HÓA SEN VÀ MÔ HÌNH ĐỀ XUẤT

4.1. Năm bài học rút ra từ kinh nghiệm Nhật Bản

Từ việc phân tích kinh nghiệm của Nhật Bản, có thể rút ra năm bài học quan trọng cho giáo dục văn hóa sen ở các trường tiểu học vùng ĐBSCL.

Bài học thứ nhất: Phân hóa hoạt động theo độ tuổi. Tiến trình Seikatsu-ka → Sōgō → Tokkatsu cho thấy Nhật Bản thiết kế hoạt động trải nghiệm khác nhau cho từng giai đoạn phát triển: trải nghiệm cảm giác cho lớp nhỏ, nghiên cứu cho lớp giữa, sáng tạo cho lớp lớn. Giáo dục văn hóa sen cũng cần tuân thủ nguyên tắc này - không thể yêu cầu học sinh lớp 1 làm dự án nghiên cứu, cũng không nên để học sinh lớp 5 chỉ dừng ở tô màu tranh sen.

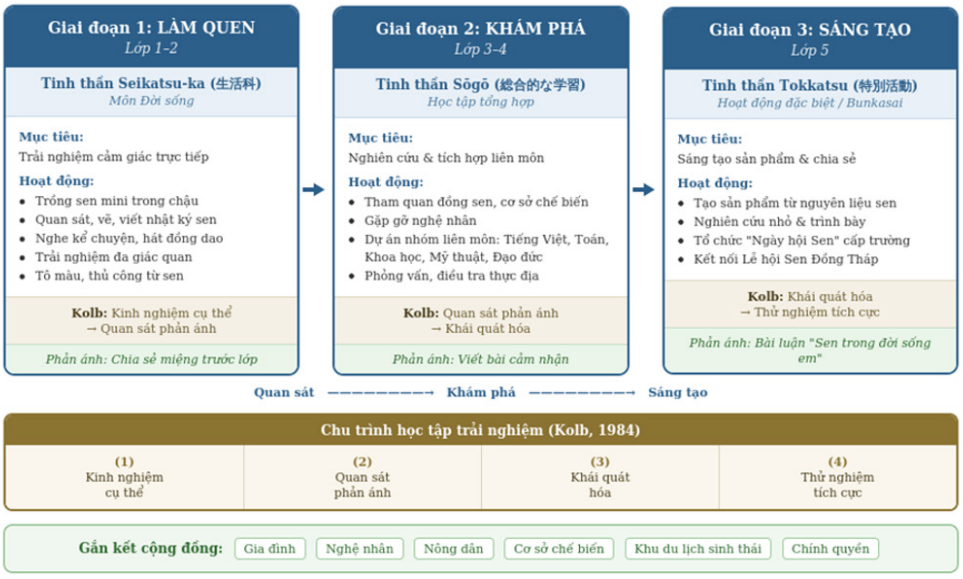
Bài học thứ hai: Tích hợp liên môn. Sōgō của Nhật Bản chứng minh rằng giáo dục văn hóa truyền thống đạt hiệu quả cao nhất khi được lồng ghép vào nhiều môn học - không phải thêm một "môn" riêng. Văn hóa sen có thể tích hợp vào Tiếng Việt (miêu tả, văn học dân gian), Toán (đo lường, thống kê sản phẩm sen), Khoa học (cấu trúc thực vật, hiệu ứng lá sen), Mỹ thuật (vẽ sen), và Đạo đức (biểu tượng "gần bùn mà chẳng hôi tanh mùi bùn").

Bài học thứ ba: Lấy học sinh làm trung tâm. Điểm mạnh nhất của Tokkatsu là mức độ tự chủ cao của học sinh - các em tự lên kế hoạch, tổ chức và đánh giá hoạt động (Tsuneyoshi & cs., 2019). Giáo dục văn hóa sen cần tránh rơi vào mô hình "giáo viên giảng - học sinh nghe" mà phải tạo cơ hội cho học sinh chủ động khám phá, đặt câu hỏi, và tạo ra sản phẩm.

Bài học thứ tư: Gắn kết cộng đồng. Mô hình "mở cửa trường học ra cộng đồng" của Nhật Bản đặc biệt phù hợp với bối cảnh ĐBSCL - nơi có sẵn mạng lưới nghệ nhân, nông dân, cơ sở chế biến, và khu du lịch sinh thái sen. Cần huy động sự tham gia của các lực lượng này như "giáo viên cộng đồng" để làm phong phú hoạt động trải nghiệm.

Bài học thứ năm: Phản ánh sau trải nghiệm là bắt buộc. Truyền thống hansei (phản ánh) trong giáo dục Nhật Bản nhấn mạnh rằng trải nghiệm chỉ trở thành học tập khi được suy ngẫm có ý thức - hoàn toàn phù hợp với lý thuyết của Dewey (1938) và giai đoạn "Quan sát phản ánh" trong mô hình Kolb (1984). Giáo dục văn hóa sen cần bắt buộc khâu phản ánh (viết nhật ký, chia sẻ miệng, viết bài cảm nhận) sau mỗi hoạt động trải nghiệm.

4.2. Mô hình giáo dục văn hóa sen ba giai đoạn



Hình 1. Mô hình giáo dục văn hóa sen ba giai đoạn cho trường tiểu học vùng ĐBSCL

Nguồn: tác giả đề xuất

Trên cơ sở năm bài học trên, bài viết đề xuất mô hình giáo dục văn hóa sen ba giai đoạn cho các trường tiểu học vùng ĐBSCL, kế thừa tiến trình Seikatsu-ka → Sōgō → Tokkatsu của Nhật Bản nhưng điều chỉnh phù hợp với cấu trúc 5 năm tiểu học Việt Nam và điều kiện thực tiễn vùng ĐBSCL.

4.2.1. Giai đoạn 1: "Làm quen với sen" (Lớp 1-2, tinh thần Seikatsu-ka)

Mục tiêu của giai đoạn này là giúp học sinh trải nghiệm cảm giác trực tiếp với cây sen. Các hoạt động bao gồm: trồng sen mini trong chậu hoặc vườn trường; quan sát và ghi chép bằng tranh vẽ kèm câu ngắn (nhật ký sen); nghe kể chuyện, hát đồng dao về sen; trải nghiệm đa giác quan (ngửi hoa, nếm hạt, sờ lá sen - quan sát hiệu ứng đẩy nước của lá sen); tô màu và làm thủ công từ vật liệu sen. Phương thức phản ánh: chia sẻ miệng trước lớp.

4.2.2. Giai đoạn 2: "Khám phá văn hóa sen" (Lớp 3-4, tinh thần Sōgō)

Giai đoạn này hướng đến mục tiêu nghiên cứu

và tích hợp liên môn. Học sinh thực hiện các dự án nhóm theo chủ đề "Sen trong đời sống Đồng Tháp/ĐBSCL". Các hoạt động cụ thể bao gồm: tham quan thực địa tại đồng sen Tháp Mười, Làng du lịch Văn hóa Sen, hoặc cơ sở chế biến sản phẩm sen; gặp gỡ nghệ nhân (vẽ tranh trên lá sen, ướp trà sen, chế biến hạt sen); tích hợp liên môn - Tiếng Việt (viết văn miêu tả, sưu tầm văn học dân gian), Toán (đo lường, thống kê sản phẩm sen), Khoa học (cấu trúc thực vật, điều kiện sinh trưởng), Mỹ thuật (vẽ tranh sen), Đạo đức (ý nghĩa biểu tượng "gần bùn mà chẳng hôi tanh mùi bùn"). Phương thức phản ánh: viết bài cảm nhận sau mỗi hoạt động.

4.2.3. Giai đoạn 3: "Sáng tạo và chia sẻ văn hóa sen" (Lớp 5, tinh thần Tokkatsu/Bunkasai)

Đây là giai đoạn cao nhất, hướng đến mục tiêu sáng tạo và chia sẻ. Học sinh tạo sản phẩm sáng tạo từ nguyên liệu sen (thủ công mỹ nghệ, nấu ăn, poster quảng bá); thực hiện nghiên cứu nhỏ về các khía cạnh văn hóa sen và trình bày kết quả; tổ chức "Ngày hội Sen" cấp trường - do học sinh lên kế hoạch, bao gồm trưng bày, biểu diễn, mời phụ huynh và cộng đồng; kết nối với Lễ hội Sen Đồng Tháp (hoạt động vẽ tranh trên nón lá đã được triển khai năm 2024). Phương thức phản ánh: viết bài luận "Sen trong đời sống em - Điều em học được".

Mô hình ba giai đoạn này tạo thành một tiến trình phát triển hoàn chỉnh: Quan sát → Khám phá → Sáng tạo, phản ánh cả ba cấp độ của phân loại Bloom (nhận biết → phân tích → sáng tạo) lẫn logic nội tại của chu trình Kolb (1984): trải nghiệm cụ thể → quan sát phản ánh → khái quát hóa → thử nghiệm tích cực.

4.3. Điều kiện thực hiện

Để mô hình trên khả thi, cần đảm bảo bốn nhóm điều kiện. Thứ nhất, nâng cao năng lực giáo viên trong tổ chức HĐTN - đây là điều kiện tiên quyết, phù hợp với khuyến nghị của Nguyễn Thị Liên & cs. (2016) về bồi dưỡng năng lực tổ chức HĐTN sáng tạo cho giáo viên. Thứ hai, xây dựng tài liệu giáo dục văn hóa sen địa phương (Sở GD-ĐT phối hợp với Trường Đại học Đồng Tháp). Thứ ba, thiết lập mạng lưới hỗ trợ: nhà trường - gia đình - Hiệp hội ngành sen - khu du lịch sinh thái - chính quyền địa phương (theo mô hình "mở cửa trường học ra cộng đồng" của Nhật Bản). Thứ tư, đầu tư cơ sở vật chất tối thiểu: chậu/bể trồng sen tại trường, phương tiện đi thực địa.

V. KẾT LUẬN

Bài viết đã phân tích kinh nghiệm của Nhật Bản trong giáo dục văn hóa truyền thống qua hoạt động trải nghiệm ở trường tiểu học, tập trung vào ba thành tố Seikatsu-ka, Sōgō và Tokkatsu. Năm bài học được rút ra - phân hóa theo độ tuổi, tích hợp liên môn, lấy học sinh làm trung tâm, gắn kết cộng đồng, và phản ánh bắt buộc, tạo cơ sở cho mô hình giáo dục văn hóa sen ba giai đoạn (Làm quen → Khám phá → Sáng tạo và chia sẻ), phù hợp với CTGDPT 2018 và điều kiện thực tiễn vùng ĐBSCL.

Hạn chế của nghiên cứu là chưa có dữ liệu thực nghiệm từ việc áp dụng mô hình đề xuất. Các nghiên cứu tiếp theo cần triển khai thí điểm mô hình tại một số trường tiểu học, thu thập dữ liệu đánh giá hiệu quả, và điều chỉnh mô hình trên cơ sở thực tiễn. Bên cạnh đó, cần mở rộng nghiên cứu so sánh với kinh nghiệm giáo dục văn hóa bản địa qua hoạt động trải nghiệm ở các quốc gia Đông Nam Á có điều kiện tương đồng.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

Bộ Giáo dục và Đào tạo. (2018a). Chương trình giáo dục phổ thông - Chương trình tổng thể (Ban hành kèm theo Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT ngày 26/12/2018).

Bộ Giáo dục và Đào tạo. (2018b). Chương trình giáo dục phổ thông: Hoạt động trải nghiệm và Hoạt động trải nghiệm, hướng nghiệp (Ban hành kèm theo Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT ngày 26/12/2018).

Bùi, N. D. (2015). Hình thức tổ chức các hoạt động trải nghiệm sáng tạo trong nhà trường phổ thông. Tạp chí Khoa học Giáo dục Việt Nam, 113, 37-40.

Dewey, J. (1938). Experience and Education. Kappa Delta Pi.

Đoàn, T. M. L. (2023). Giáo dục kỹ năng sống cho học sinh tiểu học thông qua hoạt động trải nghiệm tại tỉnh Bình Dương [Luận án tiến sĩ]. Trường Đại học Sư phạm Kỹ thuật Thành phố Hồ Chí Minh.

Hồ, V. T., & Nguyễn, V. Đ. (2022). Mô hình triển khai thực hiện nội dung giáo dục địa phương theo Chương trình Giáo dục phổ thông 2018. Tạp chí Khoa học Giáo dục Việt Nam, 18(04), 12-17.

Kolb, D. A. (1984). Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development. Prentice-Hall.

Lewis, C. C. (1995). Educating Hearts and Minds: Reflections on Japanese Preschool and Elementary Education. Cambridge University Press.

MEXT (Ministry of Education, Culture, Sports, Science and Technology). (2017). Course of Study for Elementary Schools, Chapter 6: Special Activities. Tokyo.

Nguyễn, T. K. L., & Trần, H. D. N. (2021). Tích hợp nội dung giáo dục địa phương trong hoạt động trải nghiệm cho học sinh tiểu học. Tạp chí Giáo dục,511(1),48-53.

Nguyễn, T. L., Nguyễn, T. H., Tưởng, D. H., & Đào, T. N. M. (2016). Tổ chức hoạt động trải nghiệm sáng tạo trong nhà trường phổ thông. NXB Giáo dục Việt Nam.

Sawaji, O. (2019). Tokkatsu Taking Root in Egypt. Highlighting Japan, July 2019.

Tanaka, S. (2019). Tokkatsu Plus in Egypt: Extending the Tokkatsu Concept. Trong R. Tsuneyoshi, H. Sugita, K. N. Kusanagi, & F. Takahashi (Biên tập), Tokkatsu: The Japanese Educational Model of Holistic Education (Chapter 17). World Scientific.

Tsuneyoshi, R., Sugita, H., Kusanagi, K. N., & Takahashi, F. (Biên tập). (2019). Tokkatsu: The Japanese Educational Model of Holistic Education. World Scientific.