

21/2/2024



INSTRUCTION DESIGN

THIẾT KẾ GIẢNG DẠY

Thiết kế giảng dạy là quá trình thiết kế chương trình giảng dạy có hệ thống và có cấu trúc để đạt được mục tiêu :
Cải thiện năng lực của người học.



DươngSmile



TRONG PHẦN NÀY

CHỈ CÓ THIẾT KẾ MỚI MANG LẠI
MỘT CÔNG TRÌNH ĐẸP VÀ ÍT TỐN KÉM

1 Tổng quan

Tầm quan trọng của Thiết Kế Giảng Dạy và giúp bạn hiểu Thiết Kế Giảng Dạy là gì, quá trình Thiết Kế Giảng Dạy như thế nào.

2 Phân tích người học


Một trong những điều quan trọng mà người làm Thiết kế Giảng dạy (ID) cần tập trung phân tích đó là đặc tính và nhu cầu của người học. Người trưởng thành có cách học khác biệt so với trẻ con.


3 Mô hình học tập hiệu quả

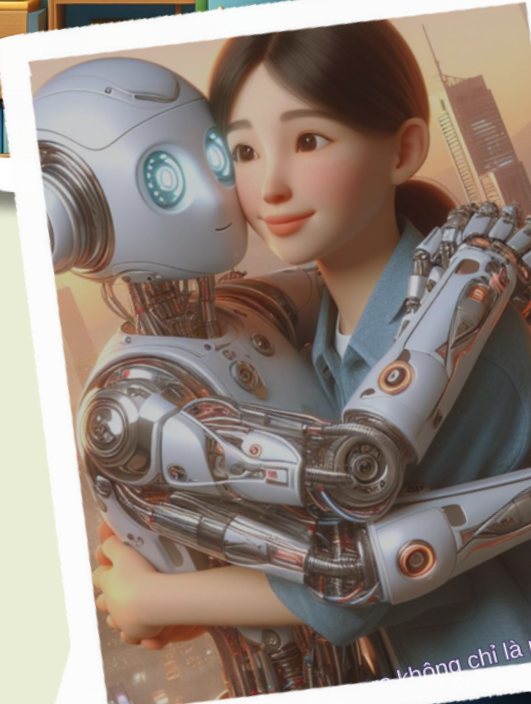
Một số mô hình giúp nhà Thiết Kế Giảng dạy xây dựng được bài giảng hiệu quả để giúp quá trình học tập trở nên hiệu quả trong công việc và cuộc sống của mỗi người.

LIÊN HỆ VỚI MÌNH
TẠI ĐÂY

 <https://www.facebook.com/duong.kynangsong.315/>

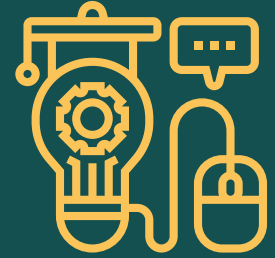
 0986 234 640

 duongbeo84@gmail.com



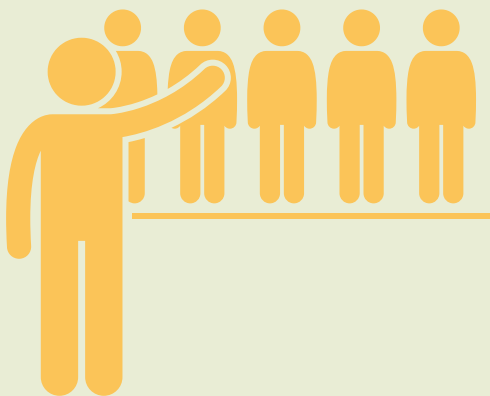
Phần 1. Tổng quan

- Thiết kế giảng dạy là gì?



Tầm quan trọng

Trong lĩnh vực giáo dục, những mô hình giáo dục hiệu quả, những tư tưởng triết lý, phương pháp giáo dục hiện đại cấp tiến thường được thầy cô truyền đạt lại cho nhau dưới dạng chia sẻ kinh nghiệm cá nhân. Và chúng ta đều biết kinh nghiệm cá nhân sẽ thật khó để có hiệu quả tốt với những cá nhân khác khi họ ở trong bối cảnh văn hóa, lịch sử, nguồn lực không tương đồng. Đó chính là lý do để việc phân tích, hoạch định một chiến lược giảng dạy có hệ thống, cấu trúc và chặt chẽ để đạt mục tiêu đề ra là rất cần thiết giúp nâng cao hiệu quả giảng dạy của một cá nhân hay tổ chức bất kỳ nào đó.



Phân biệt: Instructional - Education - Training - Teaching

- **Education** là một khái niệm rất rộng, bao trùm nhiều mặt khác nhau. Một người có thể có bằng cấp cao, học đến đại học vẫn có thể bị nói là "thiếu giáo dục". Giáo dục không chỉ nằm ở việc học qua các cấp bậc khác nhau mà còn ở văn hóa, cách nuôi dạy trong gia đình.
- **Training** là nói đến việc huấn luyện để người học thực hiện được kỹ năng cần có cho công việc cụ thể. Như việc huấn luyện để bạn có kỹ năng trả lời khách hàng, chăm sóc khách hàng hay kỹ năng trình bày đồ án...
- **Teaching** thì nói đến việc một thầy cô giáo dạy học cho học sinh của mình. Việc dạy học chỉ diễn ra khi có một người đứng dạy, phụ trách việc dạy học đó.
- **Instruction** là một quá trình giảng dạy có cấu trúc để giúp người học thấy hấp dẫn và làm được việc một cách hiệu quả. Đó có thể là những video và tài liệu hướng dẫn, cũng có thể là một cuốn cẩm nang mà người đón nhận và thực hiện theo sẽ làm được việc.
- **Design** là quá trình có chủ đích. Nhiệm vụ cơ bản là từ yêu cầu biến thành chi tiết. Cần kỹ thuật, kỹ năng và sự sáng tạo của người thiết kế. Quá trình thiết kế chính là quá trình học tập.



Instructional Design (Thiết kế giảng dạy) là một quá trình thiết kế một chương trình giảng dạy có hệ thống và có cấu trúc để đạt được mục tiêu đề ra đó là: Cải thiện năng lực của người học. Quá trình này cần dựa vào mô hình lý thuyết nhất định và nó là hệ thống khép kín từ lúc bắt đầu đến kết thúc.

Phần 1. Tổng quan

- Quá trình Thiết kế giảng dạy ntn?



Thiết kế giảng dạy là một quá trình gồm 3 phần: 1. Analysis (Phân tích - Chặt chẽ); 2.Strategy (Chiến lược - Phù hợp); 3.Evaluation (Đánh giá - Hiệu quả)

- Các bước trong thiết kế giảng dạy được trình bày theo dạng tuyến tính như trên để thấy được lần lượt những việc cần làm trong quá trình thiết kế. T
- Tuy nhiên, khi đi vào thực tế thì các bước phân tích, chiến lược và đánh giá có thể xen kẽ nhau, mô hình hiệu quả thể hiện cho việc đó chính là mô hình đan len, bước này móc nối vào bước kia nâng đỡ và tạo nên tảng để hệ thống chặt chẽ và có cấu trúc rõ ràng.
- Bất kỳ khi nào thấy việc thực hiện các chiến lược bị chững lại hoặc có dấu hiệu lệch hướng thì nhà thiết kế giảng dạy đều có thể ngồi lại với đối tác của mình để nhìn nhận lại quá trình, làm rõ mục tiêu và có thể điều chỉnh chiến lược cũng như đề ra chiến lược mới, bổ sung thêm thông tin, thông nhất cách đánh giá để thông suốt và tiếp tục triển khai.



Để làm tốt công việc thiết kế giảng dạy này, cần nhân sự không chỉ nắm rõ về chuyên môn của mình mà còn khuyến khích việc gia tăng trải nghiệm để có vốn hiểu biết nhất định về các lĩnh vực khác nhau trong đời sống. Tuy vậy, người làm thiết kế giảng dạy không phải là "chuyên gia biết tuốt", sẽ có những lĩnh vực với kiến thức chuyên môn và kỹ năng nghề nghiệp đặc trưng của lĩnh vực đó mà người làm thiết kế giảng dạy không hiểu sâu sắc. Khi ấy, cần nhà thiết kế giảng dạy phối hợp với chuyên gia trong lĩnh vực đó để có được những chương trình thực sự hiệu quả. Với sự kết hợp đó, nhà thiết kế giảng dạy mới có được chương trình hữu ích chuyên sâu trong lĩnh vực đó, để giúp cá nhân đang làm trong lĩnh vực đó nắm bắt được quy trình và làm được việc của mình theo mục tiêu đề ra.

Phần 2. Phân tích người học

- Mô hình Andragogy của Malcolm Shepherd Knowles



Ứng dụng Andragogy trong THIẾT KẾ GIẢNG DẠY

Hiểu được các nguyên tắc andragogy, chúng ta có thể ứng dụng vào việc thiết kế giảng dạy chương trình học hiệu quả hơn cho người trưởng thành:

- 1. Liên kết với kinh nghiệm: Tạo cơ hội cho người học chia sẻ và áp dụng kinh nghiệm cá nhân trong quá trình học.
- 2. Xác định mục tiêu rõ ràng: Thiết lập mục tiêu học tập mà người học có thể liên kết với mục tiêu cá nhân và chuyên nghiệp của họ.
- 3. Tạo điểm khởi đầu từ vấn đề: Xây dựng nội dung học dựa trên vấn đề thực tế mà người học đang đối mặt, giúp họ thấy rằng việc học có ý nghĩa và áp dụng được ngay lập tức.
- 4. Tạo môi trường học tập tích cực: Khuyến khích sự tương tác, thảo luận và chia sẻ kinh nghiệm giữa các học viên.
- 5. Tự quản lý học tập: Hỗ trợ người học phát triển kỹ năng tự quản lý học tập, bao gồm quản lý thời gian và tự kiểm soát việc học.

Bằng cách này, việc thiết kế giảng dạy theo lý thuyết Andragogy giúp tối ưu hóa trải nghiệm học tập cho người học người lớn, tạo ra môi trường học tập linh hoạt và thú vị.

Malcolm Knowles



Malcolm Shepherd Knowles (1913 – 1997) là một nhà giáo dục người Mỹ nổi tiếng với việc sử dụng thuật ngữ Andragogy đồng nghĩa với giáo dục người lớn. Theo Malcolm Knowles, andragogy là nghệ thuật và khoa học về việc học của người lớn, do đó andragogy đề cập đến bất kỳ hình thức học tập nào của người lớn. (Kearsley, 2010).

Andragogy



“ Thuật ngữ andragogy có thể được cho là tương đương với thuật ngữ sư phạm. Andragogy trong tiếng Hy Lạp có nghĩa là dẫn dắt con người so với phương pháp sư phạm, trong tiếng Hy Lạp có nghĩa là dẫn dắt trẻ em. ”



5 giả định

Năm 1980, Knowles đưa ra 4 giả định về đặc điểm của người học trưởng thành (andragogy) khác với các giả định về đặc điểm của người học ở trẻ em (phương pháp sư phạm). Năm 1984, Knowles bổ sung giả định thứ 5.

Tự định hướng

Giàu kinh nghiệm

Sẵn sàng học tập

Áp dụng ngay

Động lực từ bên trong

4 nguyên tắc Andragogy của Knowles



1. Người lớn cần tham gia vào xây dựng bài giảng
2. Kinh nghiệm (bao gồm cả những sai lầm) cung cấp nền tảng cho hoạt động học tập.
3. Người lớn quan tâm nhất đến việc học liên quan và tác động trực tiếp đến công việc hoặc cuộc sống cá nhân của họ.
4. Việc học của người lớn tập trung vào vấn đề hơn là định hướng nội dung. (Kearsley, 2010)



Nguồn: <https://elearningindustry-com>

Phần 2. Phân tích người học

- Lý thuyết học tập chuyển đổi tạo khoảnh khắc AHA

WOW

4 Giai đoạn chuyển đổi tạo khoảnh khắc AHA của Jack Mezirow

01

Tình thế tiến thoái lưỡng nan

- Thể hiện cảm giác lo lắng trong giai đoạn đầu học tập. Một số người trải qua khoảnh khắc aha hoặc eureka trong giai đoạn này.
- Mọi người thường gặp phải những yếu tố kích hoạt khi bắt đầu một chương trình học tập nhằm thách thức hệ quy chiếu của họ hoặc làm rõ sự cần thiết phải học.

02

Phản ánh quan trọng

- Tư duy phê phán xảy ra khi một người nhìn thấy những mối liên hệ hữu hình và vô hình giữa các hiện tượng hiện tại, quá khứ và tương lai.
- Phản ánh có phê phán giúp chúng ta suy ngẫm về những gì chúng ta biết, làm thế nào chúng ta biết về nó và tài liệu học tập liên quan đến tất cả những điều đó như thế nào.
- Việc thảo luận tài liệu giữa những người học riêng biệt là một vườn ươm tuyệt vời cho sự phản ánh phê phán và có thể tạo ra những hiểu biết sâu sắc.

03

Phát triển các quan điểm mới

- Nếu bạn đang nhìn một vật thể và bạn tiến lại gần hơn hoặc bước sang phải hoặc sang trái, góc nhìn của bạn sẽ thay đổi; bạn thấy chi tiết bổ sung và hệ quy chiếu của bạn có thể thay đổi. Sự phản ánh có phê phán khiến người học thay đổi quan điểm và phát triển những hiểu biết mới hoặc học hỏi.
- Mezirow đưa ra giả thuyết rằng một khi những quan điểm mới phát triển, người học rất khó có thể quay lại những quan điểm trước đó.

04

Hội nhập

- Trong giai đoạn này, người học áp dụng hệ quy chiếu mới của mình vào thực tế. Đây là giai đoạn khó khăn nhất để các nhà lãnh đạo đo lường, thậm chí quan sát. Với những kỹ năng kỹ thuật hoặc kỹ năng cứng, người ta có thể quan sát người học thực hiện các kỹ năng đã học.
- Tuy nhiên, khi học được các kỹ năng con người hoặc kỹ năng mềm, các nhà lãnh đạo gặp khó khăn trong việc xác định liệu chúng có được tích hợp vào thực tế hay không.

Phần 2. Phân tích người học

- Lý thuyết học tập chuyển đổi tạo khoảnh khắc AHA

WOW

Ứng dụng trong thiết kế giảng dạy

Sử Dụng Vấn Đề Thách Thức

- Đưa ra vấn đề phức tạp hoặc thách thức mà người học cần giải quyết. Ví dụ: Đặt họ vào tình huống thực tế đòi hỏi sự sáng tạo để giải quyết.
- Ví dụ: Chủ đề: Giải Pháp Năng Lượng Xanh. Học viên đối mặt với vấn đề thách thức làm thế nào để một thành phố chuyển sang sử dụng năng lượng xanh. Họ phải đề xuất giải pháp cụ thể và xác định ảnh hưởng của nó.

Tạo Kịch Bản Tương Tác

- Xây dựng các kịch bản tương tác hoặc trò chơi giả lập để khuyến khích học viên áp dụng kiến thức mới vào các tình huống cụ thể.
- Ví dụ: Chủ đề: Truyền thông Hiệu Quả. Học viên tham gia vào kịch bản tương tác, trong đó họ làm việc trong một nhóm truyền thông để quảng bá một ý tưởng cụ thể. Họ cần áp dụng hiểu biết mới về kỹ thuật truyền thông hiệu quả.

Khuyến Khích Thảo Luận và Chia Sẻ

- Tạo không gian cho thảo luận và chia sẻ ý kiến. Ví dụ: Hỏi về quan điểm cá nhân về một vấn đề và thách thức học viên phản biện.
- Ví dụ: Chủ đề: Đạo Đức Kinh Doanh. Học viên được yêu cầu thảo luận về một tình huống đạo đức trong kinh doanh và chia sẻ ý kiến của họ về cách giải quyết vấn đề. Thảo luận này tạo ra "Aha" moment khi họ nhận ra tầm quan trọng của quyết định đạo đức.

Thúc Đẩy Tự Học

- Khuyến khích học viên tìm kiếm thông tin và nghiên cứu độc lập để tìm hiểu sâu hơn về chủ đề. Ví dụ: Giao nhiệm vụ nghiên cứu và yêu cầu họ chia sẻ kết quả với nhóm.
- Ví dụ: Chủ đề: Công Nghệ Tiên Tiến. Học viên nhận một dự án nghiên cứu về một công nghệ tiên tiến và cách nó ảnh hưởng đến ngành công nghiệp. Họ tự tìm hiểu và chia sẻ thông tin với nhóm, tạo ra hiểu biết mới và tăng cường kỹ năng nghiên cứu.

Phần 2. Phân tích người học

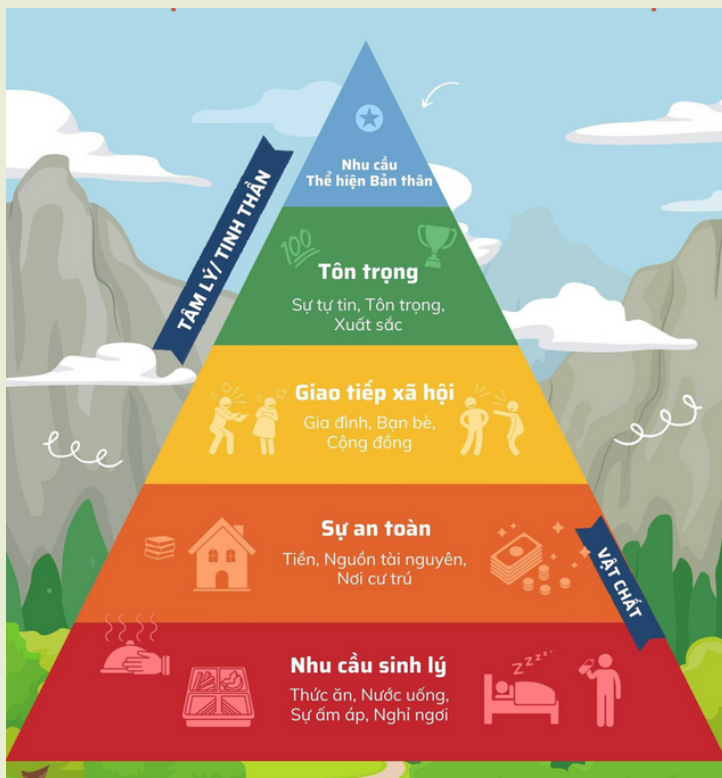
- Tháp nhu cầu Maslow



Hiểu nhu cầu để đáp ứng hiệu quả

Hệ thống phân cấp nhu cầu của Maslow, một lý thuyết nổi tiếng trong tâm lý học, cũng có ý nghĩa đối với việc thiết kế giảng dạy. Lý thuyết này cho rằng người học có những nhu cầu khác nhau cần được đáp ứng để việc học tập diễn ra tối ưu. Các nhà thiết kế giảng dạy có thể xem xét lý thuyết này bằng cách tạo ra một môi trường học tập hỗ trợ và toàn diện nhằm giải quyết các nhu cầu sinh lý, an toàn, thuộc về, được tôn trọng và tự thể hiện của người học.

Tháp nhu cầu Maslow và ứng dụng trong TKGD



- 5. Nhu Cầu Thể Hiện Bản Thân: Tạo ra các hoạt động và dự án học tập cho phép học viên phát triển sự sáng tạo, tìm kiếm ý nghĩa cá nhân, thúc đẩy tự chủ.
- 4. Nhu Cầu Tôn Trọng: Tạo cơ hội cho học viên phát triển kỹ năng cá nhân, đặt mục tiêu cá nhân, và nhận được phản hồi tích cực.
- 3. Nhu Cầu Giao Tiếp Xã Hội: Tạo cơ hội cho học viên gặp gỡ, tương tác, và xây dựng mối quan hệ tích cực, có thể thông qua nhóm học tập hoặc dự án nhóm.
- 2. Nhu Cầu An Toàn: Tạo môi trường học tập an toàn, giúp học viên cảm thấy bảo vệ và yên tâm trong quá trình học
- 1. Nhu Cầu Sinh Lý: Cung cấp môi trường học tập thoải mái, đảm bảo học viên có đủ điều kiện vật chất để học tập như không khí trong lành, ánh sáng và nước uống.

Nhu cầu thỏa mãn - Động lực được gia tăng

Ứng dụng mô hình này trong thiết kế giảng dạy giúp giáo viên hiểu rõ nhu cầu của học viên và tạo ra môi trường học tập hỗ trợ đầy đủ các yếu tố từ cơ bản đến cao cấp. Điều này có thể nâng cao động lực và hiệu suất học tập của học viên.



Phần 2. Phân tích người học

- Lý thuyết Polyvagal

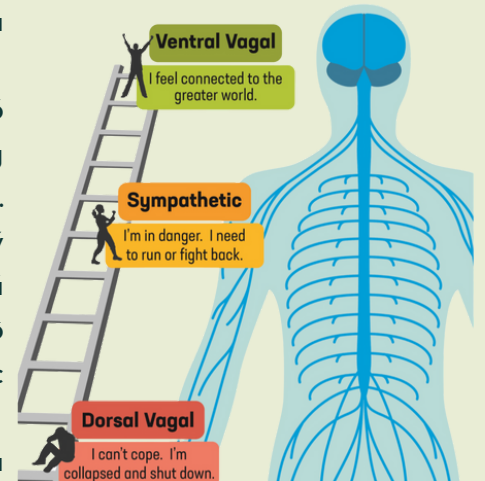


Hệ thống thần kinh tự chủ

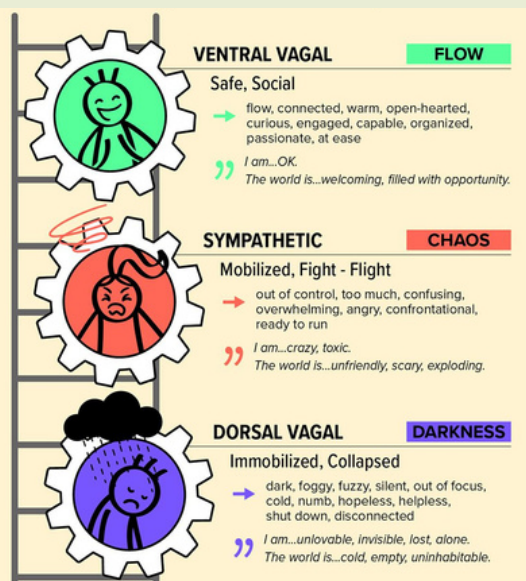
Lý thuyết Polyvagal (Polyvagal Theory) là một mô hình lý thuyết được phát triển bởi tiến sĩ Stephen Porges, một nhà nghiên cứu về tâm lý học và giáo sư y khoa. Lý thuyết này giải thích về hệ thống thần kinh tự động và cách nó tương tác với tình trạng cảm xúc và xã hội của con người.

Lý thuyết Polyvagal tập trung vào hệ thống thần kinh tự chủ, đó là một phần của hệ thống thần kinh chịu trách nhiệm cho tự động hoạt động của cơ thể, như nhịp tim, hô hấp và hệ tiêu hóa. TS. Porges mô tả quá trình các mạch thần kinh đọc hiểu những gợi ý nguy cơ từ môi trường là quá trình nhận thức thần kinh. Qua quá trình nhận thức này, chúng ta trải nghiệm thế giới bằng cách vô tình "rà soát" mọi tình huống và con người quanh ta nhằm xác định xem chúng hay họ nguy hiểm hay an toàn.

Là một phần của hệ thần kinh tự chủ, quá trình này xảy ra mà bản thân chúng ta cũng không nhận thức sự tồn tại của nó. Cũng y như khi ta có thể hít thở mà không phải chú tâm nói với bản thân là phải thở, ta cũng có thể rà soát môi trường để tìm ra những gợi ý mà không cần nhắc nhở bản thân phải làm như vậy.



3 trạng thái phản ứng



- Gắn kết xã hội: hơi thở chậm, sâu, nhịp tim thả lỏng và tâm trí bình tĩnh. Chúng ta thấy an toàn, kết nối, rộng mở, nó cho phép chúng ta hồi phục và phát triển.
- Phòng ngự: Gặp căng thẳng, phản ứng cao, adrenaline tăng mạnh, hơi thở nhanh, nông, nhịp tim nhanh và tâm trí tập trung vào sự sống còn, phản ứng chiến đấu hoặc chạy trốn.
- Chết lặng: Khi gặp nguy hiểm và áp lực quá mức, hệ thần kinh đối giao cảm của chúng ta rơi vào trạng thái quá tải, phản ứng của chúng ta sẽ là đóng băng, khiến chúng ta trở nên bất động, hay "chết lặng". Có nghĩa là chúng ta sẽ phản ứng lại nỗi sợ bằng cách đóng băng, tê liệt, và thực sự "tắt điện".

Phần 2. Phân tích người học

- Lý thuyết Polyvagal



Nhìn nhận trong thực tế

Lý thuyết Polyvagal giúp giải thích hành vi và phản ứng của con người trong các tình huống xã hội và căng thẳng. Các ứng dụng thực tế bao gồm việc hiểu và quản lý cảm xúc, xã hội hóa và phục hồi sau các trải nghiệm mất an toàn.

Trên mỗi bước đường ta sống trong thế giới này, có vô cùng nhiều khoảnh khắc ta cảm thấy an toàn, cũng có nhiều khi cảm thấy bất an hoặc nguy hiểm. Học thuyết Polyvagal cho rằng quá trình này luôn xen dịch và ta có thể di chuyển vào ra các bậc trong phạm vi tháp phản ứng.

Chúng ta có thể trải nghiệm cảm giác gắn kết xã hội khi ở trong vòng tay của người ta yêu thương, và cũng trong cùng ngày hôm đó, ta thấy mình phải hành động khi đối mặt với mối nguy hiểm như gặp một con chó dại, một vụ cướp hay một cuộc xung đột nghiêm trọng với đồng nghiệp.

Có nhiều khi ta đọc và phản ứng lại một mối nguy hiểm và xử lý tình huống theo cách khiến ta cảm thấy bị mắc kẹt và không thể thoát ra khỏi tình huống đó. Những lúc như vậy, cơ thể chúng ta đang phản ứng với cảm giác khó chịu và nguy hiểm gia tăng, "tiến vào" một khoảng bất động mang tính nguyên thủy hơn.

Three Development Stages of Response

Immobilization:

We freeze up



Mobilization:

We run away from danger



Social engagement:

We feel calm and connected



verywell

Mọi người chỉ học tập, quyết định, giải quyết vấn đề, hợp tác... hiệu quả nhất khi ở trong môi trường an toàn tích cực.

Phần 2. Phân tích người học

- 7 nguyên tắc học tập siêu tốc của Dave Meier

Học siêu tốc

Đúng như tên gọi của nó, Học siêu tốc coi thời gian của mọi người là có giá trị. Đôi khi một nền giáo dục tốt hơn không đòi hỏi nhiều thời gian học tập hơn mà là một mối quan hệ khác với nội dung. Những học sinh tham gia đầy đủ có thể tiếp thu nhiều hơn những học sinh đang cố gắng duy trì sự chú ý.



01

HỌC TẬP LIÊN QUAN ĐẾN TOÀN BỘ TÂM TRÍ VÀ CƠ THỂ

Học tập không chỉ là một việc thuộc về trí óc - nó bao gồm những cảm xúc và cảm giác, các giác quan như hình ảnh, âm thanh, vị giác và khứu giác, cũng như cảm giác xúc giác từ chuyển động và tương tác vật lý với môi trường



02

HỌC TẬP LÀ SÁNG TẠO CHỨ KHÔNG PHẢI TIÊU THỤ

Học tập không phải là một hoạt động thụ động để tiếp thu thông tin, bạn tạo ra kiến thức khi sắp xếp lại các giả định trước đó và kết nối nó với những ý tưởng liên quan.



05

VIỆC HỌC ĐẾN TỪ CHÍNH VIỆC THỰC HIỆN CÔNG VIỆC

Cần phải nhớ lại và sử dụng thông tin trong cùng bối cảnh mà chúng ta mong đợi sử dụng nó một cách tự nhiên. Chúng ta cần rèn luyện kỹ năng để thành thạo nó và chúng ta phải nhớ lại những gì chúng ta muốn nhớ.



06

CẢM XÚC TÍCH CỰC CẢI THIỆN ĐÁNG KỂ VIỆC HỌC TẬP

Cảm xúc tích cực cải thiện việc học tập. Chúng giúp mở mang đầu óc và khiến chúng ta sáng tạo hơn, chúng giúp chúng ta bình tĩnh và thư giãn.



03

HỢP TÁC HỖ TRỢ HỌC TẬP

Chúng ta là những sinh vật xã hội và chúng ta học được nhiều điều hơn khi hợp tác và tương tác với người khác.



04

VIỆC HỌC DIỄN RA ĐỒNG THỜI Ở NHIỀU CẤP ĐỘ

Bộ não không xử lý trải nghiệm một cách tuần tự mà diễn ra song song. Nó đang làm rất nhiều việc vào mọi lúc, ngay cả khi chúng ta không nhận thức được tất cả.



07

BỘ NÃO HÌNH ẢNH HẤP THỤ THÔNG TIN NGAY LẬP TỨC VÀ TỰ ĐỘNG

Mặc dù ngôn ngữ là một công cụ vô giá mà bạn chắc chắn sẽ phải dựa vào, nhưng con người lại có thị giác tốt hơn—toàn bộ thùy chẩm ở phía sau não được dành riêng để xử lý hình ảnh.



Ứng dụng trong thiết kế giảng dạy

1. Kết hợp hoạt động thể dục, trải nghiệm thực tế để tăng sự tương tác và gắn kết thông tin.
2. Sử dụng phương pháp dạy kích thích sự sáng tạo như thảo luận, nghiên cứu tự nhiên.
3. Tổ chức hoạt động nhóm, dựa vào phương pháp học nhóm và đồng bộ
4. Sử dụng các tài liệu, bài giảng và hoạt động có độ khó khác nhau để phục vụ nhu cầu đa dạng.
5. Kết hợp lý thuyết với ứng dụng thực tế, thực hành và các dự án.
6. Tạo các trải nghiệm tích cực, sử dụng phản hồi tích cực và tạo môi trường học tích cực
7. Sử dụng đồ họa, biểu đồ, và hình ảnh để hỗ trợ quá trình hấp thụ thông tin.
8. Để tận dụng tối đa thời gian bạn có với học sinh, hãy xây dựng một môi trường giúp việc học trở nên trôi chảy - không quá phức tạp hoặc quá tải, cũng không quá nhàm chán hay dễ dàng.
9. Giáo viên cần nỗ lực, trí óc năng động và trí tưởng tượng, đồng thời cho phép học sinh trở thành người đại diện cho chính mình, làm theo sự tò mò và tự học.

Phần 2. Phân tích người học

- Phát triển Năng lực người học



NĂNG LỰC

Theo UNESCO, năng lực con người được hình thành từ ba yếu tố chính: Kiến thức, kỹ năng, và thái độ. Mỗi công việc đặc biệt sẽ yêu cầu một khung năng lực cụ thể, bao gồm danh sách các kiến thức, kỹ năng, và thái độ cần thiết để đạt được thành công trong các hoạt động của tổ chức.

Người làm thiết kế giảng dạy (ID) đóng vai trò quan trọng trong việc phát triển chương trình giảng dạy nhằm nâng cao năng lực cho người học. Do đó, việc hiểu rõ về thành phần cụ thể của năng lực và khả năng đặt mục tiêu chính xác là yếu tố quan trọng đối với người làm thiết kế giảng dạy.

Năng lực bao gồm ba thành phần chính:

1. Kiến thức: Đây là những thông tin, khái niệm, định nghĩa, và lý thuyết mà chúng ta cần ghi nhớ và có thể kiểm tra thông qua việc nói lại, mô tả, hoặc vẽ lại.
2. Kỹ năng: Bao gồm động tác chuẩn, thao tác chuẩn, và cấu trúc chuẩn để tạo ra những kết quả xuất sắc hơn so với việc thiếu kỹ năng.
3. Thái độ: Đây là cách mỗi người tiếp cận và nhìn nhận vấn đề trong cuộc sống. Thái độ bao gồm suy nghĩ, cảm xúc, niềm tin bên trong và cả những biểu hiện bên ngoài.

Trong tỷ lệ phân bố, kiến thức chiếm 4%, kỹ năng chiếm 26%, và thái độ chiếm 70%. Do đó, hiểu rõ vai trò của từng yếu tố sẽ giúp chúng ta đầu tư hợp lý để phát huy tối đa năng lực cá nhân, đặc biệt là khi đề ra mục tiêu cho chương trình giảng dạy.



Năng lực chính là tài sản

Năng lực chính là một nguồn vốn quan trọng của mỗi người, người làm thiết kế giảng dạy không chỉ biết tự gia tăng năng lực cho mình, mà còn cần hiểu về năng lực để đặt được mục tiêu chính xác giúp gia tăng năng lực cho người học.

Phần 2. Phân tích người học

- Kim tự tháp hiệu quả học tập



Từng bậc thang trong tháp hiệu quả học tập

1. Chú ý và Ghi Chú (Lecture): Theo mô hình, việc người học chỉ giữ lại khoảng 5% thông tin sau khi tham gia bài giảng hoặc lắng nghe giảng viên. Điều này chỉ ra rằng, dù là một phương tiện truyền thống, việc chú ý và ghi chú không hiệu quả cao trong việc ghi nhớ.

2. Đọc (Reading): Việc đọc có thể giúp giữ lại khoảng 10% thông tin. Tuy nhiên, tỷ lệ này vẫn khá thấp, đặt ra thách thức cho phương pháp học tập chỉ dựa trên việc đọc mà không kết hợp các hoạt động khác.

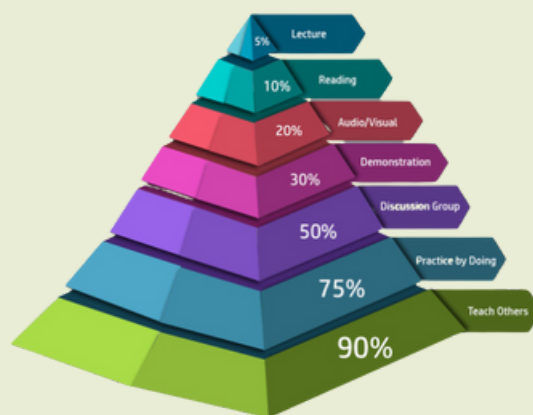
3. Xem (Audio-Visual): Sự kết hợp giữa hình ảnh và âm thanh giúp tăng tỷ lệ giữ lại thông tin lên khoảng 20%. Các phương tiện như video, biểu đồ, hình ảnh, và đồ họa có thể cung cấp trải nghiệm học tập tốt hơn.

4. Quan sát (Demonstration): Mức độ giữ lại thông tin tăng lên khi người học tham gia vào quá trình quan sát, như việc xem các bài thực hành hoặc biểu diễn. Mức độ này lên đến 30%.

5. Thảo Luận Nhóm (Group Discussion): Việc thảo luận nhóm có thể giữ lại đến 50% thông tin. Sự tương tác và trao đổi ý kiến giữa các thành viên nhóm có thể tăng cường hiệu suất học tập.

6. Thực Hành (Practice by Doing): Hành động là một phương pháp học hiệu quả, với mức độ giữ lại thông tin là 75%. Khi người học thực sự tham gia vào quá trình học tập thông qua việc thực hành, họ sẽ nhớ lại nhiều hơn.

7. Giảng Dạy Người Khác (Teaching Others): Mức độ giữ lại thông tin cao nhất là khi người học giảng dạy lại cho người khác, đạt đến 90%. Việc truyền đạt kiến thức cho người khác đòi hỏi sự hiểu biết sâu sắc và khả năng tổ chức thông tin.



Cách học tốt nhất là dùng ngay và dạy lại cho người khác

Kim tự tháp học tập là nền tảng cho việc xây dựng chiến lược trong thiết kế giảng dạy. Dựa vào đây, người thiết kế giảng dạy có thể tạo ra chiến lược về nội dung với nhiều cách truyền tải phong phú, có chiến lược về cách tổ chức quản lý lớp học đa dạng từ làm việc cá nhân đến thảo luận nhóm. Cũng từ đó có chiến lược hiệu quả để thúc đẩy sự sáng tạo của người học thông qua dự án, hay tạo nhóm truyền dạy lẫn nhau...

Phần 2. Phân tích người học

- Kim tự tháp hiệu quả học tập



Ứng dụng trong thiết kế giảng dạy

Sử dụng phương tiện đa dạng

- Mục Tiêu: Tối ưu hóa trải nghiệm học tập thông qua sự kết hợp giữa hình ảnh và âm thanh.
- Thực Hành: Tạo bài giảng trực quan có sử dụng video, biểu đồ, và hình ảnh minh họa. Ví dụ, trong bài giảng về lịch sử, sử dụng hình ảnh và video để tái hiện sự kiện.

Thảo luận nhóm

- Mục Tiêu: Tăng cường khả năng tương tác và chia sẻ kiến thức.
- Thực Hành: Tổ chức các buổi thảo luận nhóm trên nền tảng trực tuyến hoặc offline. Ví dụ, sau bài giảng về văn hóa, yêu cầu học viên thảo luận và chia sẻ quan điểm cá nhân.

Học tập thực hành

- Mục Tiêu: Kích thích học viên thông qua trải nghiệm thực tế.
- Thực Hành: Xây dựng các bài tập và thí nghiệm liên quan đến nội dung bài giảng. Ví dụ, trong môn học khoa học, học viên có thể thực hiện các thí nghiệm nhỏ tại nhà hoặc trong phòng thí nghiệm.

Giao lưu học hỏi tập thể

- Mục Tiêu: Khuyến khích học viên trở thành giáo viên cho nhau.
- Thực Hành: Tổ chức buổi thuyết trình, trong đó học viên chia sẻ và giảng dạy kiến thức với nhóm. Ví dụ, trong giờ văn, học sinh được yêu cầu chia sẻ một đoạn trích và tóm tắt cho lớp.

Lặp lại và tóm tắt

- Mục Tiêu: Củng cố thông tin qua việc lặp lại.
- Thực Hành: Yêu cầu học viên tóm tắt nội dung sau mỗi buổi học và đánh giá bằng cách giảng dạy nó cho đồng học. Ví dụ, trong môn học ngôn ngữ, học viên có thể tự xây dựng câu chuyện ngắn và chia sẻ với lớp.

Chấm điểm và đánh giá

- Mục Tiêu: Cung cấp phản hồi và kích lệ tự giác học tập.
- Thực Hành: Sử dụng phương tiện trực tuyến để chấm điểm và đánh giá bài tập. Ví dụ, trong khóa học trực tuyến, học viên nhận xét và đánh giá công việc của đồng học.

Phần 3. Mô hình học tập hiệu quả

- Đặt mục tiêu thông minh - SMART



Không biết đi đâu thì không bao giờ tới nơi

Khi cô bé Alice lạc vào xứ sở thần tiên và gặp mèo thần, cô bé hỏi "Mèo thần ơi, hãy cho tôi biết, tôi phải đi đường nào?". "Thế cô muốn đi đâu?" - Mèo thần đáp. "Đi đâu cũng được, tôi cũng chẳng biết!". "Vậy thì đi đường nào mà chẳng thể".

→ Mục tiêu trong cuộc sống

- **Hướng Dẫn Hành Động:** Mục tiêu giúp xác định hành động cụ thể và định hình lối sống. Khi có mục tiêu, ta biết mình đang đi về đâu và phải làm gì để đạt được điều đó.
- **Tạo Động Lực:** Mục tiêu tạo ra động lực. Khi nhận ra ý nghĩa của mục tiêu, con người trở nên nhiệt huyết và sẵn sàng vượt qua những khó khăn để đạt được ước mơ của mình.
- **Định Hình Ước Mơ:** Mục tiêu là những bước chân nhỏ hướng đến ước mơ lớn. Nó giúp chúng ta chia nhỏ những đề xuất lớn thành các bước hành động hợp lý và tiếp cận được.
- **Lường Tiến Triển:** Mục tiêu là tiêu chí để đánh giá tiến triển cá nhân. Nó cung cấp khả năng tự đánh giá, đo lường những cống hiến và xác định xem chúng ta đang tiến triển đúng hướng hay không.



→ Mục tiêu trong thiết kế giảng dạy

- **Hướng Dẫn Cho Quá Trình Giảng Dạy:** Mục tiêu giúp giáo viên xác định rõ mục đích của bài giảng. Nó là lá cờ hướng dẫn, đảm bảo rằng mọi hoạt động giảng dạy đều hướng tới mục tiêu nhất định.
- **Tập Trung Học Sinh:** Mục tiêu là cầu nối giữa giáo viên và học sinh. Nó giúp học sinh hiểu rõ mục đích học tập, tăng cường sự tập trung và ý thức về quá trình học.
- **Định Hình Nội Dung:** Mục tiêu xác định nội dung học. Nó giúp xác định những kiến thức cần chú trọng, giúp sinh viên nắm bắt thông điệp cốt lõi.
- **Hỗ Trợ Đánh Giá:** Mục tiêu là tiêu chí để đánh giá hiệu suất học tập. Nó giúp định rõ những kỹ năng, kiến thức cần đánh giá và đảm bảo quá trình đánh giá công bằng và chính xác.



Phần 3. Mô hình học tập hiệu quả

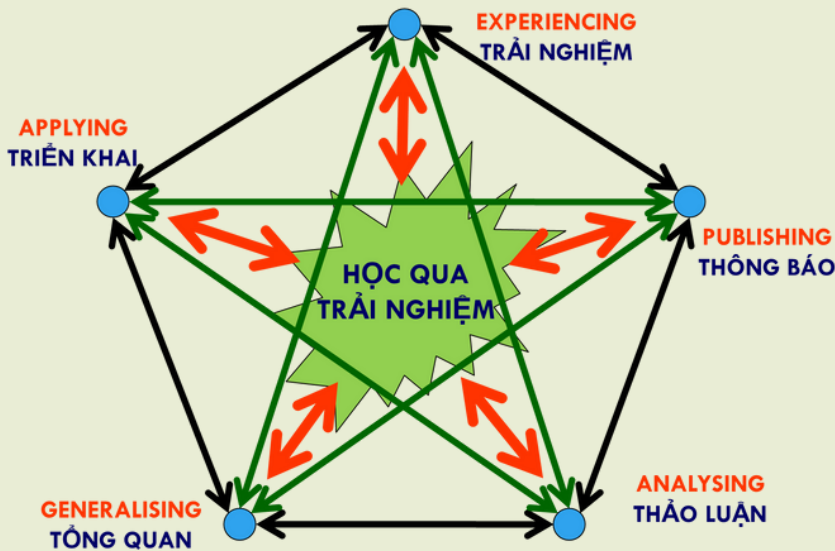
- Đặt mục tiêu thông minh - SMART



Phần 3. Mô hình học tập hiệu quả

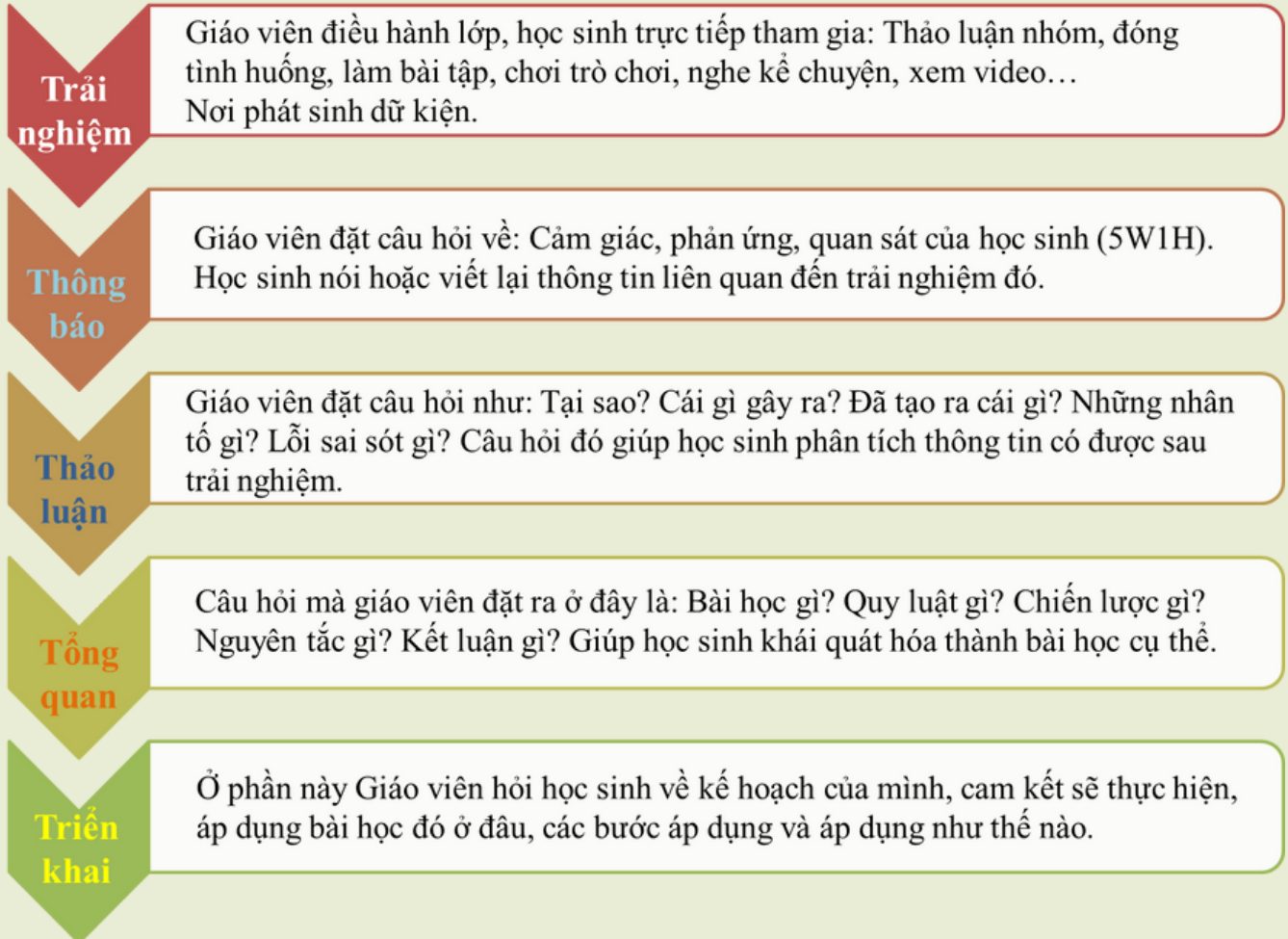
- Mô hình học qua trải nghiệm của David Kolb

Mô hình học qua trải nghiệm



- Trải nghiệm cụ thể
- Thông báo kết quả
- Thảo luận phân tích thông tin
- Tổng quan khái quát thành bài học
- Triển khai áp dụng vào thực tế

Cách thức tiến hành



Phần 3. Mô hình học tập hiệu quả

- Chín sự kiện giảng dạy của Gagne

Khoa học và nghệ thuật

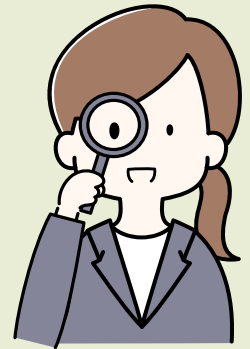
Thiết kế giảng dạy vừa là khoa học vừa là nghệ thuật. Đó là một môn khoa học vì nó dựa trên các lý thuyết học tập, còn nghệ thuật là do quá trình sáng tạo liên quan đến thiết kế khóa học. Ngoài ra, tất cả các khóa học đều khác nhau và không có một quy mô nào phù hợp cho tất cả, vì vậy, để thực sự thành công với tư cách là một nhà thiết kế giảng dạy, bạn cần hiểu rõ tính khoa học đằng sau nghệ thuật.

1 THU HÚT SỰ CHÚ Ý CỦA HỌC SINH

Đảm bảo người học sẵn sàng học và tham gia vào các hoạt động bằng cách đưa ra các biện pháp kích thích để thu hút sự chú ý của họ.

Sau đây là một số phương pháp thu hút sự chú ý của người học:

- Kích thích học sinh bằng sự mới lạ, không chắc chắn và bất ngờ
- Đặt câu hỏi kích thích tư duy cho học sinh
- Yêu cầu học sinh đặt câu hỏi để học sinh khác trả lời
- Dẫn dắt một hoạt động phá băng



2 THÔNG BÁO VỀ MỤC TIÊU HỌC TẬP

Thông báo cho người học về mục tiêu hoặc kết quả của khóa học và các bài học riêng lẻ để giúp họ hiểu những gì họ phải học và làm. Cung cấp mục tiêu trước khi bắt đầu giảng dạy.

Dưới đây là một số phương pháp để nêu kết quả:

- Mô tả hiệu suất cần thiết
- Mô tả các tiêu chí cho hiệu suất tiêu chuẩn
- Yêu cầu người học thiết lập các tiêu chí để thực hiện tiêu chuẩn
- Đưa mục tiêu khóa học vào lời nhắc đánh giá



3 KÍCH THÍCH NHỚ LẠI VIỆC HỌC TRƯỚC ĐÓ

Giúp học sinh hiểu được thông tin mới bằng cách liên hệ nó với những điều các em đã biết hoặc những điều các em đã trải qua.

Có rất nhiều phương pháp để kích thích việc ghi nhớ:

- Đặt câu hỏi về kinh nghiệm trước đây
- Hỏi học sinh về sự hiểu biết của họ về các khái niệm trước đó
- Liên hệ thông tin khóa học trước với chủ đề hiện tại
- Yêu cầu học sinh kết hợp việc học trước đây vào các hoạt động hiện tại



Phần 3. Mô hình học tập hiệu quả

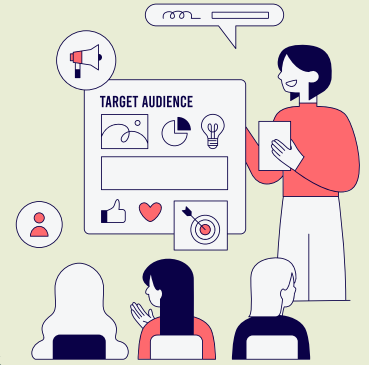
- Chín sự kiện giảng dạy của Gagne

4 TRÌNH BÀY NỘI DUNG

Sử dụng các chiến lược để trình bày và gợi ý nội dung bài học để giảng dạy hiệu quả hơn. Tổ chức và nhóm nội dung theo những cách có ý nghĩa và đưa ra lời giải thích sau khi trình diễn.

Sau đây là các cách trình bày và gợi ý nội dung bài học:

- Trình bày nhiều phiên bản của cùng một nội dung (ví dụ: video, trình diễn, bài giảng, podcast, làm việc nhóm, v.v.)
- Sử dụng nhiều phương tiện khác nhau để thu hút học sinh vào học tập
- Kết hợp các chiến lược học tập tích cực để thu hút học sinh tham gia
- Cung cấp quyền truy cập vào nội dung trên Blackboard để học sinh có thể truy cập nội dung đó bên ngoài lớp học



5 THÔNG BÁO VỀ MỤC TIÊU HỌC TẬP

Tư vấn cho sinh viên các chiến lược để hỗ trợ họ trong việc học nội dung và các nguồn lực sẵn có. Nói cách khác, giúp học sinh học cách học.

Sau đây là ví dụ về các phương pháp cung cấp hướng dẫn học tập:

- Cung cấp hỗ trợ giảng dạy khi cần thiết - tức là giàn giáo có thể được gỡ bỏ từ từ khi học sinh học và nắm vững nhiệm vụ hoặc nội dung
- Làm mẫu các chiến lược học tập đa dạng - ví dụ như ghi nhớ, lập sơ đồ khái niệm, đóng vai, hình dung
- Sử dụng ví dụ và phi ví dụ - ví dụ giúp học sinh biết phải làm gì, trong khi phi ví dụ giúp học sinh biết những gì không nên làm
- Cung cấp nghiên cứu trường hợp, hình ảnh trực quan, phép loại suy và ẩn dụ



6 PHÁT HUY HIỆU QUẢ (THỰC HÀNH)

Yêu cầu học sinh áp dụng những gì đã học để củng cố các kỹ năng và kiến thức mới cũng như để xác nhận sự hiểu biết đúng đắn về các khái niệm của khóa học.

Dưới đây là một số cách để kích hoạt quá trình xử lý của người học:

- Tạo điều kiện thuận lợi cho các hoạt động của học sinh - ví dụ: đặt câu hỏi học sâu, yêu cầu học sinh cộng tác với bạn bè, tạo điều kiện thực hành trong phòng thí nghiệm
- Cung cấp các cơ hội đánh giá quá trình - ví dụ như bài tập viết, dự án cá nhân hoặc nhóm, thuyết trình
- Thiết kế các câu hỏi và bài kiểm tra hiệu quả - tức là kiểm tra học sinh theo những cách cho phép họ thể hiện khả năng hiểu và áp dụng các khái niệm khóa học



Phần 3. Mô hình học tập hiệu quả

- Chín sự kiện giảng dạy của Gagne

7 CUNG CẤP PHẢN HỒI

Cung cấp phản hồi kịp thời về kết quả học tập của học sinh để đánh giá và hỗ trợ việc học, đồng thời cho phép học sinh xác định những lỗ hổng trong hiểu biết trước khi quá muộn.

Sau đây là một số loại phản hồi bạn có thể cung cấp cho học sinh:

- Phản hồi xác nhận cho học sinh biết rằng họ đã làm những gì họ phải làm. Kiểu phản hồi này không cho học sinh biết những gì cô ấy cần cải thiện nhưng nó khuyến khích người học.
- Phản hồi đánh giá giúp học sinh biết được tính chính xác trong kết quả thực hiện hoặc phản hồi của mình nhưng không cung cấp hướng dẫn về cách tiến bộ.
- Phản hồi chữa bài hướng dẫn học sinh tìm ra đáp án đúng nhưng không đưa ra được đáp án đúng.
- Phản hồi mang tính mô tả hoặc phân tích cung cấp cho sinh viên những gợi ý, chỉ dẫn và thông tin để giúp họ cải thiện hiệu suất của mình.
- Đánh giá ngang hàng và tự đánh giá giúp người học xác định những khoảng trống trong học tập và những thiếu sót trong hiệu suất trong công việc của chính họ và của bạn bè.



8 ĐÁNH GIÁ HIỆU SUẤT

Kiểm tra xem kết quả học tập mong đợi có đạt được theo mục tiêu khóa học đã nêu trước đó hay không.

Một số phương pháp kiểm tra việc học bao gồm:

- Thực hiện các bài kiểm tra trước và sau để kiểm tra mức độ tiến triển của năng lực về nội dung hoặc kỹ năng
- Đưa vào các cơ hội đánh giá quá trình trong suốt quá trình giảng dạy bằng cách sử dụng câu hỏi miệng, hoạt động học tập tích cực ngắn hoặc câu đố
- Thực hiện nhiều phương pháp đánh giá khác nhau để mang lại cho học sinh nhiều cơ hội thể hiện trình độ
- Xây dựng mục tiêu, các phiếu tự đánh giá hiệu quả để đánh giá các bài tập, dự án hoặc bài thuyết trình bằng văn bản
- Thực hiện nhiều phương pháp đánh giá khác nhau để mang lại cho học sinh nhiều cơ hội thể hiện trình độ.



Phần 3. Mô hình học tập hiệu quả

- Chín sự kiện giảng dạy của Gagne

9 TĂNG CƯỜNG DUY TRÌ VÀ CHUYỂN GIAO

Giúp người học ghi nhớ nhiều thông tin hơn bằng cách cung cấp cho họ cơ hội kết nối các khái niệm khóa học với các ứng dụng tiềm năng trong thế giới thực.

Sau đây là các phương pháp giúp người học tiếp thu kiến thức mới:

- Tránh cô lập nội dung khóa học. Liên kết các khái niệm khóa học với các khái niệm trước đây (và tương lai) và xây dựng dựa trên việc học trước đây (và xem trước trong tương lai) để củng cố các kết nối.
- Liên tục kết hợp các câu hỏi từ các bài kiểm tra trước trong các kỳ thi tiếp theo để củng cố thông tin khóa học.
- Yêu cầu học sinh chuyển đổi thông tin đã học ở định dạng này sang định dạng khác (ví dụ: bằng lời nói hoặc không gian trực quan). Ví dụ, yêu cầu học sinh tạo bản đồ khái niệm để thể hiện mối liên hệ giữa các ý tưởng (Halpern & Hakel, 2003, tr. 39).
- Để thúc đẩy việc học sâu, hãy trình bày rõ ràng mục tiêu bài học của bạn, sử dụng các mục tiêu cụ thể để định hướng thiết kế giảng dạy của bạn và điều chỉnh các hoạt động học tập theo mục tiêu bài học



Tóm lại

Mô hình Chín cấp độ học tập của Gagne cung cấp một danh sách kiểm tra để đảm bảo rằng bạn trình bày trải nghiệm học tập toàn diện và thành công.

Chín sự kiện giảng dạy của Gagne có thể giúp bạn xây dựng một khuôn khổ để chuẩn bị và cung cấp nội dung giảng dạy đồng thời xem xét và giải quyết các điều kiện học tập. Tốt nhất, bạn nên chuẩn bị các mục tiêu khóa học và mục tiêu học tập trước khi triển khai chín sự kiện—các mục tiêu và mục đích sẽ giúp đặt các sự kiện vào bối cảnh thích hợp của chúng. Chín sự kiện giảng dạy sau đó có thể được sửa đổi để phù hợp với cả nội dung và trình độ kiến thức của học sinh.



Phần 3. Mô hình học tập hiệu quả

- Mô hình ADDIE

Mô hình ADDIE

Mô hình ADDIE hoặc một số dẫn xuất của nó cung cấp cho các nhà thiết kế cấu trúc cần thiết để thiết kế bất kỳ chương trình giảng dạy nào, bất kể các phương pháp thiết kế giảng dạy được sử dụng. Bất cứ điều gì từ bài giảng đến đào tạo trên web đều bắt đầu từ những nguyên tắc cơ bản giống nhau - mô hình ADDIE, được Đại học Bang Florida tạo ra cho quân đội vào những năm 1970.

1 PHÂN TÍCH (ANALYSIS)

Phân tích là yếu tố thu thập dữ liệu của thiết kế giảng dạy. Tại đây các nhà thiết kế giảng dạy tập hợp tất cả thông tin họ có thể thu thập được về dự án trước khi xem xét bất kỳ điều gì khác. Các quyết định về mọi khía cạnh của dự án cuối cùng phải được đưa ra. Thông tin mà các nhà thiết kế giảng dạy thu thập ở giai đoạn này sẽ được đưa vào sử dụng trên toàn hệ thống, do đó họ cần có mọi mẫu dữ liệu để đảm bảo thiết kế sẽ thành công.



2 THIẾT KẾ (DESIGN)

Giai đoạn thiết kế là giai đoạn thiết kế chi tiết các hệ thống giảng dạy trong đó các nhà thiết kế giảng dạy tạo ra kế hoạch chi tiết cho một dự án với tất cả các thông số kỹ thuật cần thiết để hoàn thành dự án. Trong giai đoạn này, các nhà thiết kế giảng dạy viết ra các mục tiêu, xây dựng nội dung khóa học và hoàn thành kế hoạch thiết kế.



3 PHÁT TRIỂN (DEVELOPMENT)

Sản xuất vật liệu và thử nghiệm thí điểm là những điểm nổi bật của giai đoạn phát triển. Ở giai đoạn này, hầu hết những người không phải là nhà thiết kế bắt đầu thấy được sự tiến bộ. Mọi thứ từ ghi chú bài giảng đến thực tế ảo đều được thực hiện từ khâu thiết kế đến khâu chuyển giao. Trước khi các nhà thiết kế giảng dạy chuyển từ giai đoạn phát triển sang triển khai, điều khôn ngoan là họ phải thực hiện thử nghiệm thí điểm để đảm bảo rằng các sản phẩm bàn giao không cần phải được phát triển lại. Thử nghiệm thí điểm cũng giúp các nhà thiết kế cảm thấy tự tin rằng những gì họ đã thiết kế đều hoạt động tốt.



Phần 3. Mô hình học tập hiệu quả

- Mô hình ADDIE

4 TRIỂN KHAI (IMPLEMENTATION)

Yếu tố quen thuộc nhất là việc thực hiện. Khi thực hiện, kế hoạch thiết kế đáp ứng được nhu cầu của người học và nội dung được chuyển giao. Quá trình đánh giá mà hầu hết các nhà thiết kế và người học đều quen thuộc đều diễn ra trong yếu tố này. Đánh giá được sử dụng để đánh giá mức độ người học đáp ứng các mục tiêu và người hỗ trợ hoặc công nghệ cung cấp dự án.



5 ĐÁNH GIÁ (EVALUATION)

Giai đoạn đánh giá không đáng được liệt kê cuối cùng trong mô hình ADDIE vì nó diễn ra ở mọi thành phần và bao quanh quá trình thiết kế giảng dạy. Đánh giá là người canh gác thường xuyên trước cổng thất bại. Ưu điểm của việc sử dụng hệ thống giảng dạy là rất nhiều, quan trọng nhất là khả năng thiết kế dự án nhanh chóng và hiệu quả. Không có gì có thể xảy ra hoặc bị bỏ qua khi một nhà thiết kế ở trong khuôn khổ của ADDIE hoặc các mô hình thiết kế giảng dạy khác.



Hữu ích của Mô Hình ADDIE trong Thiết Kế Giảng Dạy

- Tính Hệ Thống: Mô hình ADDIE cung cấp một phương thức có hệ thống để thiết kế và triển khai chương trình đào tạo.
- Linh Hoạt: Có thể điều chỉnh và sửa đổi dễ dàng tại mỗi bước nếu cần thiết.
- Tính Thực Tế: Hỗ trợ việc áp dụng các nguyên lý khoa học giáo dục và xây dựng chương trình dựa trên nhu cầu cụ thể của đối tượng học.
- Quản Lý Dự Án: Giúp quản lý dự án đào tạo một cách hiệu quả, theo dõi tiến độ và đảm bảo chất lượng.
- Đánh Giá Liên Tục: Đánh giá là một phần quan trọng của mô hình ADDIE, giúp đảm bảo chương trình luôn được cải tiến dựa trên phản hồi và kết quả đánh giá.



Phần 3. Mô hình học tập hiệu quả

- Ứng dụng Mô hình ADDIE

Ứng dụng ADDIE

Dưới đây là một mô tả chi tiết về việc áp dụng mô hình ADDIE trong thiết kế chương trình "Kỹ năng thuyết trình cho nhân viên Sales của hãng xe Volvo"

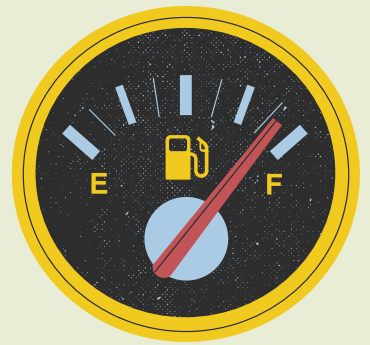
1 PHÂN TÍCH (ANALYSIS)

Mục Tiêu:

- Xác định nhu cầu cụ thể của nhân viên Sales tại hãng xe Volvo liên quan đến kỹ năng thuyết trình.
- Xác định đặc điểm độc đáo và yêu cầu của ngành công nghiệp ô tô.

Đối Tượng Học:

- Nhóm nhân viên Sales của hãng xe Volvo, có thể phân chia thành nhóm mới và nhóm có kinh nghiệm.



2 THIẾT KẾ (DESIGN)

Buổi 1: Hiểu Rõ Về Sản Phẩm và Khách Hàng

- Nêu rõ mục tiêu của chương trình
- Hiểu rõ về các dòng xe và đặc điểm nổi bật của hãng xe Volvo.
- Tìm hiểu về giá trị và tầm ảnh hưởng của thương hiệu Volvo.

Buổi 2: Kỹ Thuật Thuyết Trình và Tương Tác Khách Hàng

- Nguyên Tắc Thuyết Trình:

o Các nguyên tắc cơ bản của một bài thuyết trình hiệu quả.
o Mô phỏng và thực hành cách tương tác với khách hàng qua thuyết trình.

- Kỹ Thuật Trình Bày Sản Phẩm:

o Hướng dẫn cách tạo slide bài giảng chuyên nghiệp và ấn tượng.

o Thực hành cách giải đáp thắc mắc và đối phó với ý kiến phản đối.

Buổi 3: Thực Hành và Phản Hồi Nhóm

- Thực Hành Thuyết Trình:

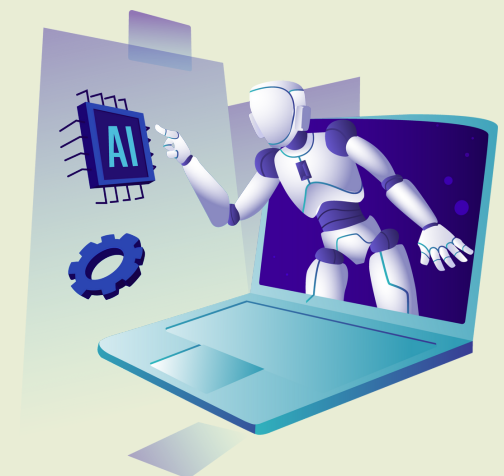
o Nhóm nhân viên thực hành thuyết trình với các kịch bản bán hàng thực tế.

o Nhận phản hồi từ đồng nghiệp và giảng viên.

- Đánh Giá và Điều Chỉnh:

o Tổ chức phiên đánh giá và thảo luận nhóm.

o Điều chỉnh nội dung dựa trên phản hồi để tối ưu hóa hiệu suất.



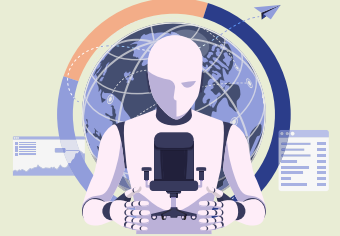
Phần 3. Mô hình học tập hiệu quả

- Ứng dụng Mô hình ADDIE

3 PHÁT TRIỂN (DEVELOPMENT)

Tài Liệu và Tài Nguyên:

- Cung cấp tài liệu học tập: Slide bài giảng, tài liệu tham khảo và video hướng dẫn.
- Hỗ trợ nền tảng trực tuyến để chia sẻ tài liệu và tương tác trong nhóm.



4 TRIỂN KHAI (IMPLEMENTATION):

Kiểm Soát và Đảm Bảo Chất Lượng:

- Thiết kế bài kiểm tra sau mỗi buổi để đánh giá sự hiểu biết.
- Tổ chức buổi kiểm định chất lượng với sự tham gia của quản lý và đối tác kinh doanh.

Chuẩn Bị Chương Trình Thực Hiện:

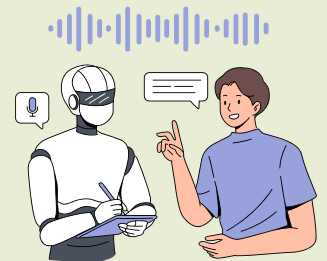
- Lên lịch triển khai chương trình theo kế hoạch.
- Đảm bảo tính tương tác và thảo luận trong nhóm.



5 ĐÁNH GIÁ (EVALUATION)

Đánh Giá Kết Quả:

- Tổ chức buổi đánh giá sau khi chương trình kết thúc để đo lường sự cải thiện.
- Thu thập phản hồi từ nhân viên Sales và đề xuất điều chỉnh cho các chương trình sau.



Kết luận

Chương trình này không chỉ giúp nhân viên Sales nâng cao kỹ năng thuyết trình mà còn tạo ra một môi trường học tập tích cực và thú vị, khuyến khích sự tương tác và học hỏi lẫn nhau trong quá trình áp dụng kiến thức vào thực tế công việc.



Phần 3. Mô hình học tập hiệu quả

- Mô hình xếp xỉ liên tiếp (SAM)

Mô hình SAM

SAM là một phiên bản phái sinh của mô hình ADDIE được giới thiệu lần đầu tiên vào năm 2012 bởi Michael Allen, Giám đốc điều hành của Allen Interactions. Với bằng tiến sĩ. trong lĩnh vực tâm lý giáo dục, Michael Allen là người ủng hộ ADDIE trong nhiều năm trước khi tìm cách phát triển một mô hình thiết kế giảng dạy nhanh chóng và linh hoạt hơn. Công ty của ông, Allen Interactions, hoạt động trong lĩnh vực dịch vụ đào tạo, tư vấn và học trực tuyến. Ông cũng là tác giả của nhiều cuốn sách, trong đó có: "Hướng dẫn học trực tuyến của Michael Allen" và "Rời ADDIE để đến SAM".



Tầm quan trọng

- Thông thường, phần thử thách nhất trong quá trình học tập và phát triển là tìm điểm khởi đầu. Với khuôn khổ rõ ràng của SAM, các nhóm có thể nhanh chóng tạo mẫu cho các chương trình đào tạo mới.
- SAM cho phép các tổ chức liên tục điều chỉnh và cải tiến các khóa học dựa trên phản hồi trung thực thay vì cố gắng dự đoán trước điều gì sẽ hiệu quả. Quá trình này tiếp tục trong suốt thời gian của chương trình đào tạo. Nếu thành phần lao động của bạn thay đổi hoặc mục đích của khóa học cần cập nhật, SAM sẽ cung cấp các cấu trúc để thử nghiệm phương pháp tiếp cận mới.
- Việc phát triển thông qua việc triển khai các phương pháp tiếp cận mới với SAM có thể mang lại môi trường học tập hấp dẫn hơn và tìm ra cấu trúc khóa học tối ưu cho một loại đối tượng cụ thể.
- Là một lối tắt hiệu quả trong thiết kế giảng dạy, SAM có nghĩa là thiết kế và phát triển diễn ra đồng thời thông qua những nỗ lực lặp đi lặp lại nhằm tạo ra một sản phẩm cuối cùng thành công. Điều này có thể giảm đáng kể thời gian khi phát triển các chương trình đào tạo mới.

Việc sử dụng SAM dẫn đến việc tạo mẫu hoặc soạn thảo nhanh chóng, trong đó lần lặp đầu tiên chỉ là kết quả gần đúng của chương trình đào tạo cuối cùng. SAM tập trung vào việc cải thiện khóa học qua từng phiên bản kế tiếp thay vì cố gắng cung cấp một khóa học hoàn hảo ngay lần đầu tiên.

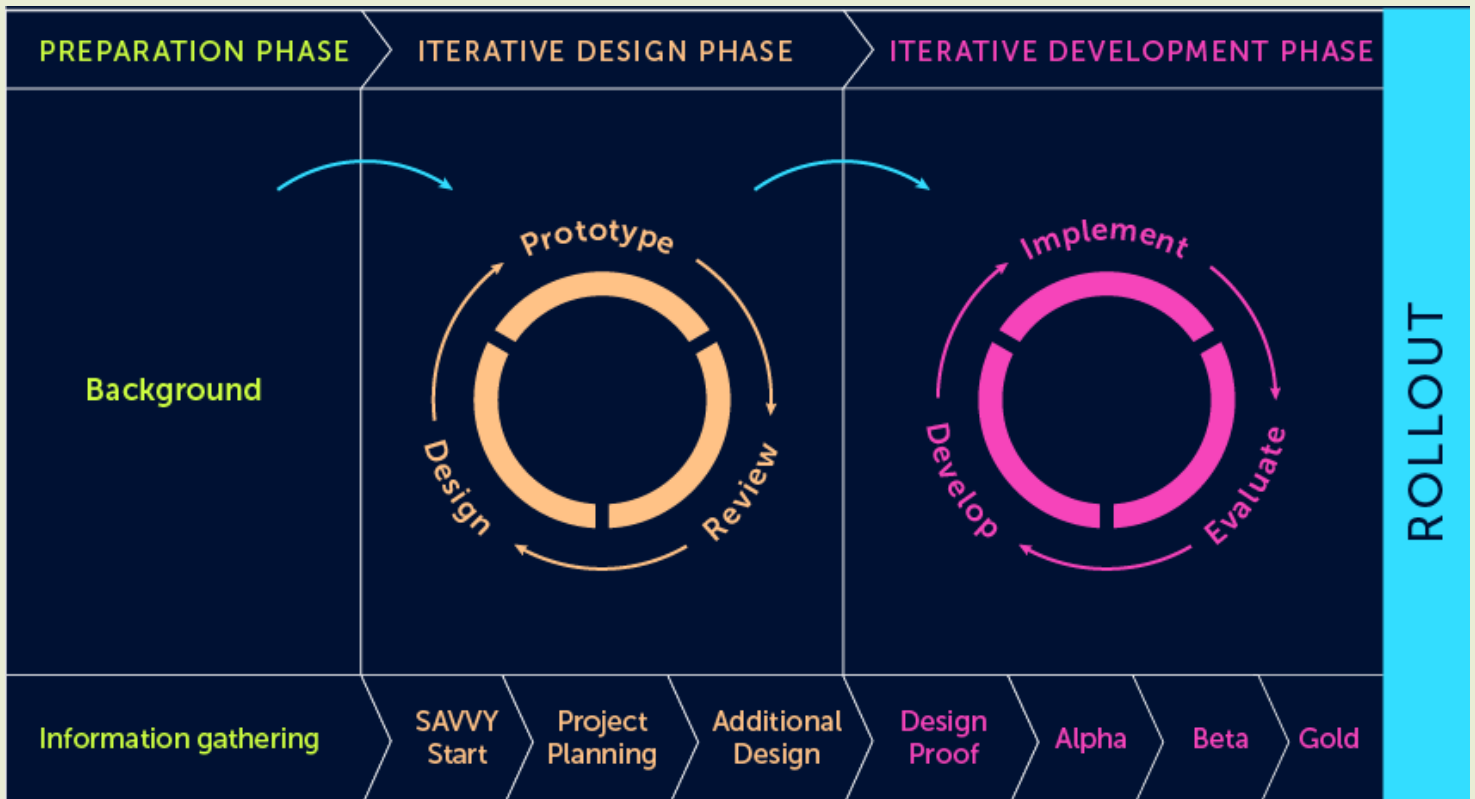
Một khái niệm quan trọng trong SAM là đánh giá sản phẩm dễ dàng hơn đánh giá ý tưởng. Với việc tạo mẫu nhanh, các tổ chức có thể thấy chương trình đang hoạt động, đưa ra phản hồi có ý nghĩa và thực hiện thử nghiệm rộng rãi.



Phần 3. Mô hình học tập hiệu quả

- Mô hình xấp xỉ liên tiếp (SAM)

Các bước trong Mô hình SAM



1 GIAI ĐOẠN CHUẨN BỊ

Giai đoạn chuẩn bị bao gồm việc thu thập tất cả thông tin cơ bản về đối tượng dự kiến và xác định kết quả mong muốn cho chương trình đào tạo. Điều này bao gồm việc xác định các tài nguyên đã có sẵn cho bạn và có khả năng tiến hành nghiên cứu bổ sung như khảo sát để nghiên cứu khán giả hoặc gặp gỡ các chuyên gia về chủ đề để hiểu rõ hơn thông tin bạn muốn truyền tải.

Đến cuối giai đoạn chuẩn bị, bạn cần hiểu:

- Ai trong tổ chức của bạn là đối tượng mục tiêu của chương trình đào tạo?
- Họ cần có những kỹ năng gì?
- Phong cách và môi trường tốt nhất để thực hiện đào tạo là gì?
- Bạn phải thực hiện những ràng buộc nào?

Trong các mô hình thiết kế giảng dạy khác, giai đoạn thu thập và phân tích thông tin là một quá trình lâu dài và toàn diện.

Khi sử dụng SAM, các nhóm nên áp dụng giai đoạn chuẩn bị nhanh, tạo mẫu nhanh và đánh giá các ý tưởng thiết kế mới.



Phần 3. Mô hình học tập hiệu quả

- Mô hình xếp xỉ liên tiếp (SAM)

2 GIAI ĐOẠN THIẾT KẾ LẶP LẠI

Mục tiêu của giai đoạn thiết kế là lập kế hoạch và tạo nguyên mẫu cấu trúc, nội dung và tài liệu khóa học để các bên quan trọng đánh giá. Trong khi giai đoạn chuẩn bị có thể liên quan đến đầu vào từ một số lượng đáng kể người, trong giai đoạn thiết kế lặp lại, nhóm thường thu hẹp lại thành các chuyên gia về chủ đề (những người có kiến thức) và các nhà thiết kế giảng dạy (những người chuyển đổi kiến thức này thành chương trình đào tạo). Giai đoạn này gồm 3 bước:



→ Bắt đầu hiểu biết

- Đây là phiên động não ban đầu để các thành viên trong nhóm cộng tác, phát triển ý tưởng và thiết lập nền tảng của dự án trong tương lai.
- Trong quá trình bắt đầu, nhóm thiết kế, tạo nguyên mẫu và đánh giá nhiều ý tưởng, đảm bảo đầu vào từ tất cả các bên liên quan. Mặc dù SAM là một quá trình lặp đi lặp lại và phản hồi diễn ra xuyên suốt, nhưng việc có được sự hỗ trợ ban đầu về định hướng dự án từ toàn bộ nhóm sẽ giúp vạch ra các yêu cầu quan trọng cho chương trình trong tương lai.
- Khi kết thúc quá trình bắt đầu Hiểu biết, bạn sẽ có một danh sách tất cả các ý tưởng hay được thảo luận và lựa chọn cuối cùng để tiếp tục.

→ Lập kế hoạch dự án

- Lập kế hoạch dự án yêu cầu thiết lập các mốc thời gian và ngân sách, đồng thời chia dự án thành một loạt nhiệm vụ, phân công từng nhiệm vụ cho các bên liên quan. Ví dụ bao gồm người viết kịch bản và thiết kế đồ họa có khả năng sản xuất tài liệu cho chương trình đào tạo.
- Quyết định cách xây dựng ý tưởng thành một chương trình đào tạo chức năng.

→ Thực hiện thiết kế bổ sung

- Điều này có nghĩa là đưa ra quyết định thiết kế ban đầu và đánh bóng vật liệu được sản xuất.
- Một chiến thuật hay trong quá trình thiết kế bổ sung là tạo nhiều phiên bản cuối cùng để thử nghiệm trong giai đoạn tiếp theo. Điều này cũng có thể làm cho nhóm sáng tạo hơn và ngăn chặn việc đào hầm theo một cách tiếp cận duy nhất.

Hãy nhớ rằng chìa khóa của SAM là sự lặp lại; bạn sẽ quay lại và lặp lại giai đoạn thiết kế để cải thiện nội dung khóa học và phát triển các ý tưởng mới. Xem lại những gì bạn đã thực hiện trong lần lặp trước và xác định những thay đổi cần thiết dựa trên phản hồi thực tế trong quá trình triển khai.

Phần 3. Mô hình học tập hiệu quả

- Mô hình xấp xỉ liên tiếp (SAM)

3 GIAI ĐOẠN PHÁT TRIỂN LẶP LẠI

Ở giai đoạn này, nhóm phát triển đầy đủ nguyên mẫu đã chọn để triển khai. Sau khi được triển khai (tức là cung cấp cho khán giả), tác động của chương trình sẽ được đánh giá thông qua phản hồi của khán giả, nơi có thể diễn ra thiết kế và phát triển thêm.

Trước khi triển khai nguyên mẫu, điều cần thiết là phải hoàn thiện tất cả các khía cạnh bằng cách tạo ra bản thử nghiệm thiết kế. Bằng chứng này kiểm tra tất cả công việc từ giai đoạn thiết kế, đảm bảo mọi thành phần đều có đầy đủ chức năng và chứa tất cả các thành phần cần thiết để tạo nên một sản phẩm hoàn chỉnh. Giai đoạn phát triển lặp lại thường bao gồm ba bản phát hành đầy đủ của chương trình cuối cùng

→ Alpha

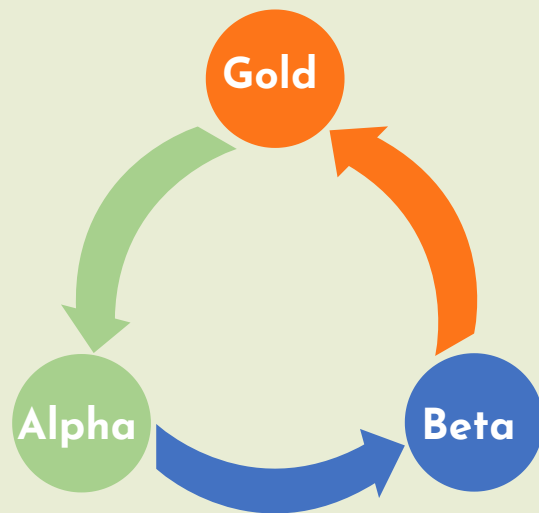
Phiên bản đầu tiên của chương trình hoàn chỉnh để đánh giá thiết kế cơ bản của khóa học. Mặc dù tất cả các thành phần của khóa học đều có thể sử dụng được từ đầu đến cuối nhưng phiên bản alpha chỉ có thể chứa nội dung thô sơ hoặc phần giữ chỗ để phát triển thêm.

→ Beta

Phiên bản sửa đổi của bản phát hành alpha, phiên bản beta là bản cập nhật dựa trên phản hồi. Nói chung, bản phát hành beta đặt ra cấu trúc, hoạt động và phương pháp khóa học cuối cùng. Ngoài ra, đây là cơ hội cuối cùng để các tổ chức thử nghiệm và xem xét mọi ý tưởng mới từ bản phát hành alpha. Nếu bản beta không yêu cầu bản phát hành bổ sung thì nó có thể trở thành phiên bản vàng cuối cùng.

→ Gold

Bản phát hành cuối cùng đã sẵn sàng để triển khai đầy đủ.



Nếu vấn đề nghiêm trọng vẫn tiếp diễn (có thể do mục tiêu ban đầu không rõ ràng), bạn có thể cần phải lặp lại quy trình phát hành alpha, beta và gold.

Trong những lần lặp lại này, nhóm nên liên tục đánh giá dự án để đẩy nhanh mọi sửa chữa và giảm nguy cơ vượt quá ngân sách hoặc trễ thời hạn cuối cùng.

Áp dụng cách tiếp cận lặp đi lặp lại để thiết kế và phát triển sẽ tăng tính linh hoạt và xác định bất kỳ điểm yếu nào trong chương trình sớm hơn trong quy trình khi việc thay đổi dễ dàng hơn.

Điều này đòi hỏi phản hồi từ khán giả của chương trình và các bên liên quan chính có liên quan.

Mô hình SAM thúc đẩy sự linh hoạt và tương tác liên tục giữa các giai đoạn, đồng thời giúp định rõ điểm yếu và cải tiến trong quá trình thiết kế và phát triển.

Phần 3. Mô hình học tập hiệu quả

- Mô hình Seels và Glasgow

Mô hình Seels và Glasgow

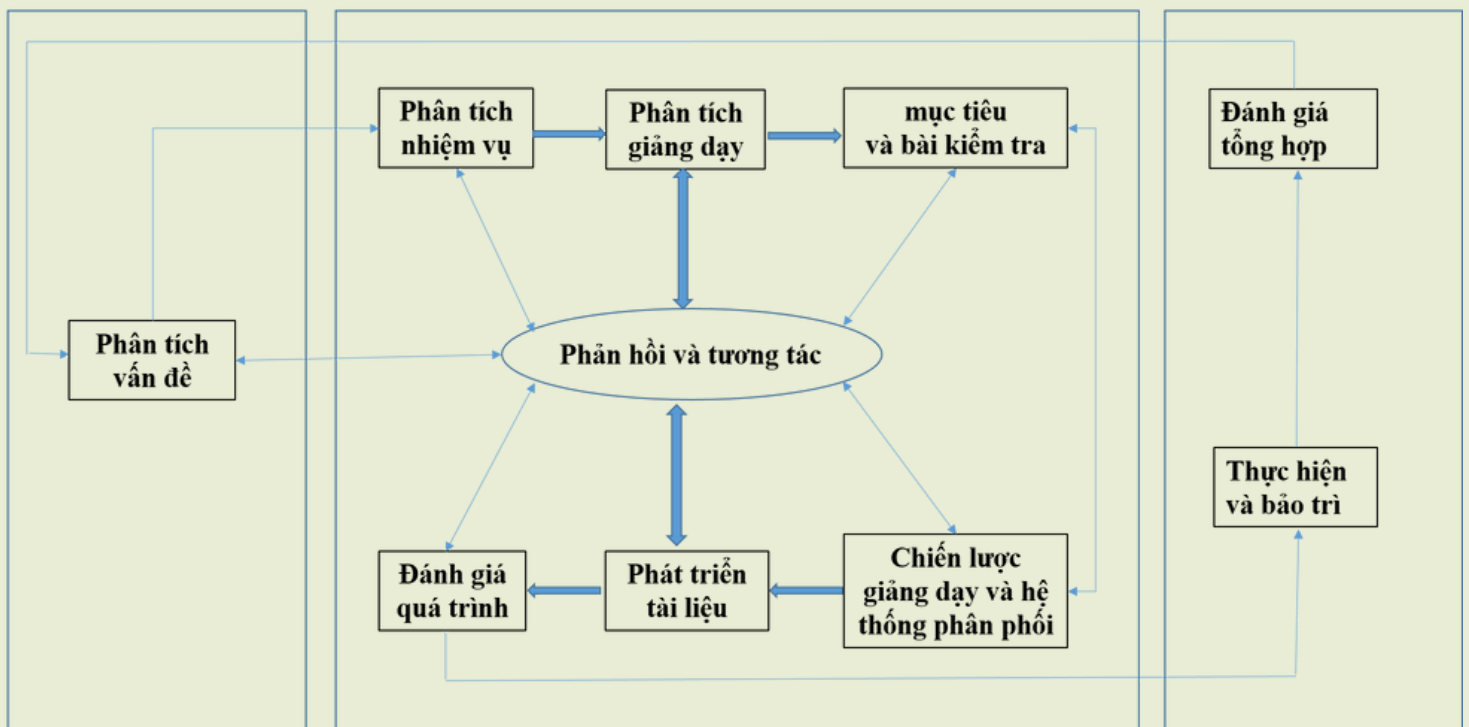
Mô hình Seels và Glasgow được phát triển bởi Barbara Seels (người tham gia tích cực vào nghiên cứu và viết về các định nghĩa và mô hình ID ban đầu bắt đầu từ đầu những năm 70. Hiện nay là Khoa danh dự của Đại học Pittsburg) và Zita Glasgow (1936 - 2014) (sinh viên Đại học Pittsburg, Glasgow đã có 30 năm làm việc trong lĩnh vực Thiết kế Giảng dạy và là đồng tác giả của Bài tập về Thiết kế Giảng dạy (1990) và Ra quyết định Thiết kế Giảng dạy Phiên bản thứ 2 (1998) với Barbara Seels).

Mô hình Seels và Glasgow là tổ chức bao gồm ba bộ phận quản lý chính:

Giai đoạn 1: Phân tích

Giai đoạn 2: Thiết kế

Giai đoạn 3: Đánh giá



Một mô hình thiết kế giảng dạy hiệu quả cho phép bạn truyền đạt mục đích và lý do đằng sau một chiến lược. Khung chương trình đó sẽ cung cấp cho bạn cái nhìn toàn cảnh về tất cả các thành phần chính phải có trong khóa học.



Phần 3. Mô hình học tập hiệu quả

- Mô hình Seels và Glasgow

1 GIAI ĐOẠN QUẢN LÝ PHÂN TÍCH NHU CẦU

Giai đoạn đầu tiên liên quan đến việc quyết định mục tiêu, yêu cầu và nội dung giảng dạy. Phân tích nhu cầu được tiến hành để tìm ra giải pháp cho vấn đề.

Trong giai đoạn này, nhà thiết kế giảng dạy cần thực hiện 2 việc đó là:

- Phân tích các kết quả cần có;
- Phân tích nhu cầu của người học



2 GIAI ĐOẠN QUẢN LÝ THIẾT KẾ GIẢNG DẠY

Chịu trách nhiệm xây dựng các chiến lược giảng dạy, chia nhỏ sự phát triển thành các nhiệm vụ, lựa chọn hệ thống phân phối và thực hiện các đánh giá quá trình. Phần lớn các quyết định về thiết kế và giảng dạy được quyết định trong bước quản lý thiết kế giảng dạy (Gustafson & Branch 2002).

Nó bao gồm sáu hoạt động:

1. Phân tích nhiệm vụ
2. Phân tích giảng dạy
3. Mục tiêu và bài kiểm tra
4. Đánh giá quá trình
5. Phát triển vật liệu
6. Chiến lược giảng dạy và hệ thống phân phối

Những việc chính cần làm trong giai đoạn này đó là:

- Xác định các chiến lược giảng dạy sẽ được sử dụng;
- Xác định nhiệm vụ, nhiệm vụ;
- Xác định phương thức giao hàng;
- Hoàn thiện các đánh giá quá trình



3 GIAI ĐOẠN QUẢN LÝ THỰC HIỆN VÀ ĐÁNH GIÁ

Giai đoạn này liên quan đến việc phát triển và sản xuất tài liệu, cung cấp đào tạo và đánh giá tổng kết. Quản lý thực hiện và đánh giá bao gồm việc phân phối các tài liệu được tạo ra và đánh giá tổng hợp.

Những việc chính cần làm trong giai đoạn này đó là:

- Sản xuất vật liệu;
- Hướng dẫn;
- Đánh giá khóa học;
- Bạn nên xem lại, tiếp tục hay xác định điều gì sẽ xảy ra tiếp theo.



Phần 3. Mô hình học tập hiệu quả

- Mô hình Seels và Glasgow

Bối cảnh sử dụng

Seels và Glasgow Madel, với ba giai đoạn quản lý, cho phép các nhà giáo dục áp dụng từng giai đoạn một cách tuyến tính để đảm bảo rằng công nghệ được phổ biến vào chương trình giảng dạy. Việc tham quan từng giai đoạn quản lý với tư cách là giáo viên đứng lớp, trường học hoặc khu vực (mong muốn) sẽ làm tăng khả năng áp dụng các sản phẩm để làm phong phú thêm chương trình giảng dạy. Ba giai đoạn quản lý này tuân theo một lộ trình suy ngẫm tự nhiên hướng tới ứng dụng.



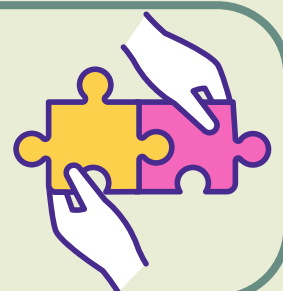
Ưu điểm và nhược điểm

- Lợi thế: Cả ba giai đoạn của Mô hình Seels và Glasgow đều bị ảnh hưởng trực tiếp bởi phản hồi - giai đoạn phân tích nhu cầu cho phép bạn mong đợi các mục tiêu cần đạt được cũng như phản ánh về các đánh giá, công nghệ và cách sử dụng đã có trong tòa nhà của bạn - được chia thành sáu giai đoạn các bước có thể quản lý được, giai đoạn phân tích thiết kế giảng dạy cho phép các nhà giáo dục hình thành các nhiệm vụ và mục tiêu với sự đánh giá và tương tác quá trình trong khi xem xét các tài liệu và chiến lược phù hợp nhất với nhu cầu của họ - giai đoạn thực hiện và đánh giá tổng hợp, trong khi đã được xem xét cẩn thận ở giai đoạn trước, mang lại một bức tranh hoàn chỉnh về đánh giá mục tiêu trước khi áp dụng hoàn chỉnh
- Điều bất lợi: Trong khi phần lớn tâm huyết được tập trung vào thiết kế giảng dạy của mô hình này, các cuộc khảo sát đã chỉ ra rằng đào tạo, duy trì và phát triển chuyên môn là chìa khóa cho sự tồn tại của chương trình. Có thể cần nhấn mạnh hơn trong giai đoạn này



Môi trường phù hợp

Một trường học đang muốn tiến hành nhanh việc áp dụng công nghệ tiên tiến vào quá trình giảng dạy, Mô hình Seels và Glasgow đưa ra một khuôn khổ để giúp giải quyết tranh luận giữa nhu cầu và mong muốn. Đúng, công nghệ là một thứ tuyệt vời nhưng nếu không có chỉ dẫn rõ ràng và ngắn gọn về cách sử dụng nó thì nó chỉ là một 'thứ' khác trong lớp học.



NẾU TÀI LIỆU NÀY MANG LẠI GIÁ TRỊ CHO BẠN,
BẠN CÓ THỂ MỜI MÌNH CAFE BẰNG CÁCH ☀️ DONATE
CHO MÌNH TẠI ĐÂY:



☕️ ĐIỀU NÀY KHÔNG CHỈ GIÚP MÌNH CÓ THÊM NĂNG LƯỢNG MÀ
CÒN LÀ NGUỒN ĐỘNG VIÊN LỚN ĐỂ MÌNH TIẾP TỤC LÀM PHẦN
TIẾP THEO CỦA TÀI LIỆU VỀ "THIẾT KẾ GIẢNG DẠY"

CẢM ƠN BẠN !

