



PHỤ LỤC 6a.

Tóm tắt nội dung các phương pháp giảng dạy tích cực

(Theo Hướng dẫn ban hành kèm Quyết định 1211/QĐ-ĐHGTVT ngày 31/12/2019 của Hiệu trưởng Trường Đại học Giao thông vận tải TP. Hồ Chí Minh)

STT	Tên phương pháp	Mô tả tóm tắt	Lợi ích cho người học
I. Giúp sinh viên học tập chủ động (Active Learning)			
1.	Động não (Brainstorming)	- Giảng viên nêu vấn đề cần giải quyết, quy định thời gian và cách làm việc - Sinh viên làm việc cá nhân, liệt kê nhanh các ý tưởng.	- Tư duy sáng tạo - Giải pháp và đề xuất
2.	Suy nghĩ - Từng cặp - Chia sẻ (Think - Pair - Share)	- Giảng viên nêu vấn đề cần thảo luận, quy định thời gian và cách chia sẻ. - Sinh viên làm việc theo cặp, lắng nghe và trình bày ý kiến, bảo vệ và phản bác.	- Cấu trúc giao tiếp - Tư duy suy xét (critical thinking)
3.	Bản đồ tư duy (Concept map)	- Giảng viên nêu các khái niệm trọng tâm, các vấn đề cần thảo luận, kết nối với các kiến thức cũ và mới. - Sinh viên làm việc cá nhân hoặc nhóm, nhắc lại các khái niệm và các mối liên kết giữa chúng.	- Tư duy hệ thống
4.	Sử dụng các công cụ học tập mã nguồn mở (Open – source community – based tools for learning)	- Giảng viên chuẩn bị các chủ đề, các quy định về sử dụng moodle hoặc forum. - Sinh viên tham gia trả lời các câu hỏi hoặc đặt các câu hỏi liên quan đến bài học.	- Giao tiếp điện tử, đa truyền thông
5.	Sử dụng thẻ “bùn” (Muddy Card)	- Giảng viên chuẩn bị các thẻ trắng phát cho Sinh viên và thu lại để đánh giá mức độ hiểu các khái niệm của Sinh viên. - Giảng viên phản ánh kiến thức đã học, viết ra những điểm cảm thấy khó hiểu nhất	- Kiến thức cơ bản - Kiến thức chuyên ngành
6.	Tổ chức học tập theo nhóm	- Giảng viên tổ chức lớp học theo nhóm và chuẩn bị các nhiệm vụ học tập.	- Kỹ năng làm việc theo nhóm

STT	Tên phương pháp	Mô tả tóm tắt	Lợi ích cho người học
	(Group – based learning)	- Mỗi nhóm nhận một nhiệm vụ học tập và cùng hợp tác để thực hiện.	- Kỹ năng giao tiếp
7.	Dạy học dựa trên vấn đề (<i>Problem-based learning</i>)	- Giảng viên xây dựng “vấn đề” có liên đến nội dung dạy học. - Sinh viên được giao giải đáp “vấn đề” trên cơ sở cá nhân hoặc nhóm.	- Xác định và hình thành “vấn đề” - Đề xuất các giải pháp - Trao đổi, phán xét, cần bằng trong hướng giải quyết
8.	Seminar (Student seminar)	- Giảng viên chuẩn bị các chủ đề seminar có liên quan đến môn học. - Sinh viên chuẩn bị và trình bày seminar trên cơ sở cá nhân hoặc nhóm.	- Khảo sát được các thông tin qua tư liệu điện tử - Kỹ năng thuyết trình
9.	Sử dụng các công trình nghiên cứu trong giảng dạy (<i>Teaching with research papers</i>)	- Giảng viên chuẩn bị các bài báo/báo cáo khoa học có liên quan đến nội dung dạy học. - Sinh viên được giao thực hiện những công việc dựa trên bài báo/báo cáo khoa học trên cơ sở cá nhân hoặc nhóm.	- Khảo sát được thông tin qua các tài liệu in - Kỹ năng giao tiếp bằng viết
10.	Phương pháp “đóng vai” (<i>Role-play teaching</i>)	- Giảng viên chuẩn bị “kịch bản” có nội dung liên quan đến môn học. - Một số sinh viên được phân vai để thực hiện “kịch bản”. Số sinh viên còn lại đóng vai trò khán giả và người đánh giá.	- Tư duy suy xét (critical thinking) - Nhận biết về kiến thức, kỹ năng và thái độ cá nhân của bản thân
11.	Sử dụng phim tư liệu trong giảng dạy (<i>Teaching with videos</i>)	- Giảng viên chuẩn bị phim tư liệu có liên quan đến môn học và hệ thống các câu hỏi. - Sinh viên xem phim sau đó trả lời các câu hỏi trên cơ sở cá nhân hoặc nhóm.	- Giao tiếp đa truyền thông
12.	Giảng dạy thông qua thảo luận (<i>Teaching through discussion</i>)	- Giảng viên chuẩn bị các câu hỏi có liên quan đến môn học. - Giảng viên hướng dẫn sinh viên đạt đến tri thức thông qua thảo luận chung trên lớp hoặc các nhóm nhỏ.	- Kỹ năng giao tiếp - Kiểm tra giả thuyết và bảo vệ chính kiến
II. Giúp sinh viên học qua trải nghiệm (Experiential learning)			

STT	Tên phương pháp	Mô tả tóm tắt	Lợi ích cho người học
13.	Dạy học thông qua làm đồ án (<i>Project-based learning</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Giảng viên chuẩn bị nội dung các đồ án môn học. - Sinh viên được giao thực hiện đồ án trên cơ sở cá nhân hoặc nhóm. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lập giả thiết - Kỹ năng thiết kế – triển khai - Kỹ năng giao tiếp bằng viết - Kỹ năng thuyết trình
14.	Nghiên cứu tình huống (<i>Case study</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Giảng viên xây dựng “case” có liên quan đến nội dung dạy học. - Sinh viên được giao giải đáp “case” trên cơ sở cá nhân hoặc nhóm. 	<ul style="list-style-type: none"> - Đề ra các giải pháp - Ước lượng và phân tích định tính
15.	Mô phỏng (<i>Simulations</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Giảng viên xây dựng các mô hình mô phỏng (phần cứng, phần mềm), giải thích các quy tắc, tình huống, giám sát mô phỏng khi nó thực hiện - Sinh viên thực hiện các mô phỏng và phản ánh lại trải nghiệm qua những bài báo cáo hoặc các bài tập 	<ul style="list-style-type: none"> - Kỹ năng mô hình hóa - Kỹ năng thử nghiệm khảo sát - Giao tiếp đồ họa
16.	Học tập phục vụ cộng đồng (<i>Service learning</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Giảng viên liên hệ cộng đồng và nối kết các vấn đề cộng đồng với các lý thuyết môn học, tổ chức hoạt động - Sinh viên tự nguyện tham gia, giải quyết vấn đề của cộng đồng, áp dụng các kiến thức được học 	<ul style="list-style-type: none"> - Vai trò và trách nhiệm đối với xã hội - Nhận biết được bối cảnh các tổ chức xã hội - Ham tìm hiểu và học tập suốt đời

Ghi chú:

- Có thể kết hợp lồng ghép 2 hoặc 3 phương pháp vào cùng một thời điểm giảng dạy, ví dụ khi sử dụng phương pháp nghiên cứu tình huống, có thể đồng thời sử dụng phương pháp động não và làm việc nhóm).

- Tùy vào cách tổ chức, các lợi ích mang lại cho người học có thể ít hoặc nhiều hơn trong bản thống kê này.

(Nguồn: Đại học Quốc gia HCM – Hội thảo CDIO 2010)



PHỤ LỤC 6b.

Quan hệ giữa phương pháp giáo dục với loại mục tiêu đào tạo

STT	Phương pháp giáo dục	Loại mục tiêu đào tạo											
		Mức độ nhận thức				Mức độ kỹ năng				Mức độ thái độ			
		K	U	A	I	K	U	A	I	K	U	A	I
1	Giảng bài trước lớp	+			-		+						
2	Tự đọc sách	++	+		-	-				++	+		
3	Chỉ rõ làm như thế nào	-				++	+			~			
4	lý thuyết và trình diễn		+			+				+	~		
5	Xem video hoặc TV	+				~				++	+		
6	Trình diễn kỹ thuật		+			+				+			
7	Thảo luận trong lớp học			++	+			++			++	+	
8	Trò chơi							++				+	
9	Giải thích có cấu trúc		+				+				+		
10	Tự khám phá		++	+				+			+		
11	Thực hiện nhiệm vụ			+				+			+		
12	Lặp lại các vấn đề cũ	+				+				+			
13	Giải quyết các vấn đề mới nảy sinh			++	+			++	+		+		
14	Giảng dạy theo nhóm				++			+					+
15	Các nhiệm vụ độc lập				+				++			+	
16	Viết báo cáo		+					++				+	
17	Tự đánh giá kết quả				++		+						++
18	Mô phỏng trên máy tính				+			+				+	
19	Thiết kế có sự hỗ trợ của máy tính				+		+						+
20	Mô phỏng tương tác				++				+				+
21	Động não				+	-							+
22	Hội nghị bàn tròn				+	-						+	
23	Quan sát thảo luận			+		-						+	
24	Các môn học theo chủ đề chung				++				++				+
25	Tham quan học tập	++	+			+				++	+		
26	Các dự án giáo dục			+				++		+			

STT	Phương pháp giáo dục	Loại mục tiêu đào tạo											
		Mức độ nhận thức				Mức độ kỹ năng				Mức độ thái độ			
		K	U	A	I	K	U	A	I	K	U	A	I
27	Dự án phát triển				+			+				+	
28	Dự án nghiên cứu					++	-				+		
29	Hội thảo			+				++			+		
30	Thực tập tại doanh nghiệp				+				++				+
31	Học mở		+	++				+				+	
32	Học từ xa		++	+			+				+	++	

Ghi chú:

K: Nhớ (biết); U: Hiểu; A: Ứng dụng; I: Tích hợp; -: không bổ ích; ~: thỉnh thoảng chấp nhận được; +: bổ ích; ++: hoàn toàn áp dụng được; *: chỉ áp dụng nếu đó là mục tiêu.

(Nguồn: Báo cáo Dự án Phát triển Chương trình đào tạo theo định hướng ứng dụng – Bộ GDĐT)
