

SƠ LƯỢC PHƯƠNG PHÁP DẠY KHÓA

Làm thế nào để có thể dạy khóa một cách thành công? Đây có thể là một câu hỏi khó cho một số bạn đang tập sự bước vào nghề Trường. Do đó mục đích của khóa này là giới thiệu và chia sẻ với các Trường một vài phương pháp dạy khóa được phổ dụng tại các trường học cũng như trong Phong Trào TNTT; giúp các Trường thấy được ưu khuyết điểm trong mỗi phương pháp, từ đó Trường có thể so sánh và tự rút ra những phương pháp thích hợp áp dụng cho khóa của mình.

I. Những Phương Pháp Dạy Khóa:

1. Giảng Bài (*Lecture*)
2. Kể Chuyện (*Tell a story*)
3. Trò Chơi Giáo Dục (*Educated Games*)
4. Tường Trình/Tường Thuật (*Report*):
 - Các em được chỉ định đọc trước hoặc học thuộc lòng một bài khóa rồi trình bày những gì mình hiểu biết cho lớp học.
 - Thuật lại một câu chuyện đã nghe hoặc đã chứng kiến.
 - Tường trình những điều học được hay nhận được qua chuyến du khảo.
5. Thực Hiện Dự Án (*Project*)
6. Vấn Đáp (*Question and Answer*)
7. Nghiên Cứu và Tường Trình (*Research and Report*)
8. Tranh Luận/Thảo Luận (*Debate*)
9. Đóng Kịch (*Role Playing*)
10. Du Khảo (*Field Trip*)

II. Phần Chuẩn Bị Khóa:

1. Phương Pháp Dạy Khóa (*Teaching Method*): chọn ra phương pháp dạy khóa thích hợp tùy theo trình độ, tuổi tác, nội dung/mục đích của bài khóa, địa điểm,...
2. Trợ Huấn Cụ (*Teaching aids/teaching material*): chuẩn bị các trợ huấn cụ cần có trước khi đến dạy khóa. (Xin xem thêm phần trợ huấn cụ)
3. Vị Trí Ngồi (*Classroom layouts*): chọn vị trí chỗ ngồi của các em cho thích hợp tùy theo nhu cầu của mỗi khóa.
4. Quà khen thưởng (không bắt buộc): giúp các em thi đua và tích cực tham gia vào trong khóa học.
5. Cầu Nguyện (*Praying*): Trường nên dành một vài phút riêng tư cầu nguyện trước mỗi khóa hoặc trước khi đi sinh hoạt, xin Chúa Thánh Thần soi sáng và hướng dẫn cho Trường cũng như cho các em.

III. Các Phần Trong Khóa:

1. Ôn Bài Cũ (*Review*): Nhắc lại bài đã học trước khi sang bài mới. Trường có thể cho bài kiểm tra ngắn (*quiz*), đặt câu hỏi chung cho các em trả lời, hay lập lại những ý chính của bài khóa trước. Điều này sẽ giúp cho các em tiếp thu những điều sắp học một cách nhanh hơn và dễ hơn.

2. Phần Giới Thiệu (Introduction):

- Để tạo sự thu hút và tham dự của các em ngay từ đầu. Trưởng có thể dùng một câu chuyện dẫn nhập (*chuyện vui hoặc có ý nghĩa*), hay bắt đầu bằng một bài hát, hoặc có thể dẫn chứng một danh nhân/một người nổi tiếng/một vấn đề đang bàn cãi sôi nổi trong xã hội (*something/someone everyone knows*) có liên quan đến bài học. Thí dụ: Bài khóa là Đức Vông Lờ. Trưởng có thể bắt đầu khóa bằng bài hát Xin Vông hoặc nói về Mẹ Maria là gương mẫu của Đức Vông Lờ qua biến cố Truyền Tin.
- Xác định mục đích chính của bài khóa.

3. Phần Giảng Khóa (Instruction):

- Trình bày các vấn đề liên quan đến bài khóa một cách thứ tự.
- Cho những thí dụ cụ thể để làm sáng tỏ vấn đề.
- Giải nghĩa những từ khó hiểu, có thể dùng tiếng Anh hoặc dùng thêm thí dụ nếu cần thiết.
- Cho các em có cơ hội đặt câu hỏi sau mỗi vấn đề trước khi bước sang một vấn đề khác.

4. Kết Luận (Closure):

Tóm tắt nội dung chính và nhắc lại mục đích chính của bài học. Nên ngắn gọn nhưng phải rõ ràng và dễ hiểu.

5. Bài Làm Thực Hành(Home-works, Activities):

Học phải đi đôi với Hành. Có làm bài hoặc thực hành một vài công việc được chỉ định trong tuần sẽ giúp các em hiểu bài hơn và nhớ lâu hơn.

IV. Kết Luận:

Trên đây là một số phương pháp dạy học được áp dụng trong các trường học và các khóa huấn luyện (seminar). Để có thể áp dụng một cách thành công, Trưởng cần phải thực tập rất nhiều và rút tĩa kinh nghiệm sau mỗi lần dạy khóa; không ngừng học tập và trau dồi khả năng giảng dạy của mình từ những người đi trước hay những người có nhiều kinh nghiệm; và nên tập thói quen cầu nguyện vài phút trước Thánh Thể (nếu có thể được) trước khi dạy khóa cho các em.

Trợ Huấn Cụ:

1. Máy: radio, cassetes, CDs
2. Hình ảnh: tranh vẽ, hình chụp, báo, magazines
3. Hình chiếu: slides, projectors
4. Phim ảnh: movies, video, DVD
5. Bảng: blackboard, easel pads, visual board,...
6. Đồ hình: sơ đồ (charts), bản đồ (maps)
7. Mô hình: 3-D materials
8. Truyền hình: Karaoke,...
9. Computers, notebooks
10. Người chứng (witness), chuyên viên (experts/professionals)

Bảng So Sánh Ưu Khuyết Điểm giữa các Phương Pháp

Phương Pháp/Thích hợp Ngành	Ưu điểm	Khuyết Điểm
Giảng bài Ấu / Thiếu / Nghĩa	<ul style="list-style-type: none"> - Trình bày được nhiều trong thời gian tối thiểu. - Thích hợp cho số đông các em. - Thời gian trong lớp được dành trọn vẹn cho đề tài. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dễ nhàm chán. - Học sinh thụ động không tham gia vào khóa học. - Khó kiểm soát được mức độ tiếp thu của các em.
Kể Chuyện Ấu / Thiếu	<ul style="list-style-type: none"> - Gây thích thú và sự chú ý - Giúp các em dễ tiếp thu và nhớ bài lâu hơn. 	<ul style="list-style-type: none"> - Kể chuyện cần phải có khiếu (talent). Không phải ai cũng có thể kể chuyện hấp dẫn được. - Thường không kiểm soát được thời gian
Trò chơi giáo dục Ấu / Thiếu	<ul style="list-style-type: none"> - Gây thích thú và sự tham gia - Hoạt động tay chân nhiều tốt cho sức khỏe - Tập nhanh nhẹn, tinh thần đồng đội, kỷ luật. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dễ mất trật tự nếu không biết kiểm soát - Nhiều khi mãi vui chơi, quên đi mục đích của bài học.
Tường Trình / Tường Thuật Thiếu / Nghĩa	<ul style="list-style-type: none"> - Tập trí nhớ lâu cho các em. - Trong khi tường thuật là lúc các em được học lại một lần nữa, - giúp các em hiểu bài hơn. 	<ul style="list-style-type: none"> - Mất nhiều thời giờ trong khóa. - Dễ gây hiểu lầm / lạc đề khi các em tường thuật lại.
Thực Hiện Dự Án Nghĩa Sĩ	<ul style="list-style-type: none"> - Tăng thêm giờ giấc học tập - Tạo tinh thần đồng đội, ý thức trách nhiệm chung - Tạo được sự tự tin qua công việc 	<ul style="list-style-type: none"> - Tốn nhiều thời gian cho việc chuẩn bị cũng như theo dõi và đốc thúc - Nhiều dự án đòi hỏi nhiều tốn phí
Vấn Đáp Ấu / Thiếu / Nghĩa	<ul style="list-style-type: none"> - Giúp kiểm soát được sự tiếp thu hoặc hiểu biết của các em. - Tạo tinh thần tự học và thi đua 	<ul style="list-style-type: none"> - Không lôi cuốn. - Tạo sự lẫn lộn hoặc chán nản khi câu hỏi không rõ ràng hoặc khó quá.
Nghiên Cứu và Tường Trình Nghĩa Sĩ	<ul style="list-style-type: none"> - Tạo được tinh thần trong lớp hoặc trong đội. - Giúp các em hiểu rõ bài học hơn. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tốn nhiều thời gian và tiền bạc. - Cần phải có người hướng dẫn và theo sát các em để tránh khỏi lạc đề.
Tranh Luận / Thảo Luận Nghĩa Sĩ / Thiếu Cấp III	<ul style="list-style-type: none"> - Các em tích cực tham gia - Mọi người phải chuẩn bị trước - Rất nhiều ý kiến hay, mới lạ 	<ul style="list-style-type: none"> - Dễ lạc đề tài nếu không chuẩn bị chu đáo - Tốn nhiều thời gian
Đóng Kịch Ấu Nhi: các Trưởng đóng cho các em xem. Thiếu / Nghĩa: các em có thể tự đóng.	<ul style="list-style-type: none"> - Gây thích thú và nhớ lâu. - Tập sự can đảm trước đám đông. - Kiểm soát được thời gian nếu có chuẩn bị trước. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dễ gây cười giỡn khi người thủ diễn làm sai - mất đi ý nghĩa của bài học.
Du Khảo Thiếu / Nghĩa	<ul style="list-style-type: none"> - Gây thích thú qua sự thay đổi môi trường. - Học được rất nhiều qua việc tổng hợp các dữ kiện thu thập được và qua sự trao đổi kiến thức giữa các em và người hướng dẫn. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dễ thất lạc nếu không đủ người kiểm soát, vì các em ham chơi không đi theo đội/đoàn hoặc trốn đi chỗ khác. - Cần nhiều thời gian chuẩn bị.