



## Bài báo nghiên cứu

# THIẾT KẾ KỊCH BẢN SƯ PHẠM: THÁCH THỨC CẦN GIẢI QUYẾT TRONG ĐÀO TẠO TRỰC TUYẾN

*Lê Đức Long\*, Võ Diệp Như*

*Trường Đại học Sư phạm Thành phố Hồ Chí Minh*

*\*Tác giả liên hệ: Lê Đức Long – Email: [longld@hcmue.edu.vn](mailto:longld@hcmue.edu.vn)*

*Ngày nhận bài: 28-11-2019; ngày nhận bài sửa: 11-12-2019; ngày duyệt đăng: 16-12-2019*

## TÓM TẮT

*Bài báo nằm trong chuỗi nghiên cứu về quy trình thiết kế e-Learning trong ngữ cảnh giáo dục trực tuyến tại Việt Nam. Phạm vi của bài báo tập trung trình bày về bài toán thiết kế khóa học trực tuyến, trong đó phần nội dung chính đề cập đến là kịch bản sư phạm trực tuyến. Bài báo phân tích một cách rõ ràng, chi tiết về các vấn đề liên quan đến kịch bản sư phạm trực tuyến, các kết quả nghiên cứu của bài báo là nền tảng lí luận cho việc thiết kế kịch bản sư phạm nói riêng và quy trình thiết kế khóa học trực tuyến nói chung.*

**Từ khóa:** e-Learning; MOOC; thiết kế dạy học; khóa học trực tuyến; kịch bản sư phạm; kịch bản sư phạm trực tuyến

## 1. Giới thiệu

Trong hai thập kỉ gần đây, việc ứng dụng Công nghệ Thông tin và Truyền thông (ICT) vào trong dạy – học ngày càng phổ biến khiến các hoạt động giáo dục đào tạo phát triển một cách đáng kể (Kahiigi et al., 2007). Hàng loạt khóa học trực tuyến và các hình thức đào tạo điện tử khác nhau đã xuất hiện và gia tăng không ngừng về số lượng, hướng đến sự tiện lợi của việc chuyển tải kiến thức và đáp ứng nhu cầu học tập cá nhân đối với mỗi người học. Sự đa dạng của các công cụ trực tuyến (on-line tools), không gian trực tuyến (on-line spaces), mạng xã hội (social networks), và hoạt động trực tuyến (on-line activities) cũng tạo nhiều cho cơ hội nghiên cứu và học tập để phát triển nghề nghiệp, đồng thời cũng trở thành một phần thiết yếu của con người trong cuộc sống hiện đại (Jacobsen, 2017).

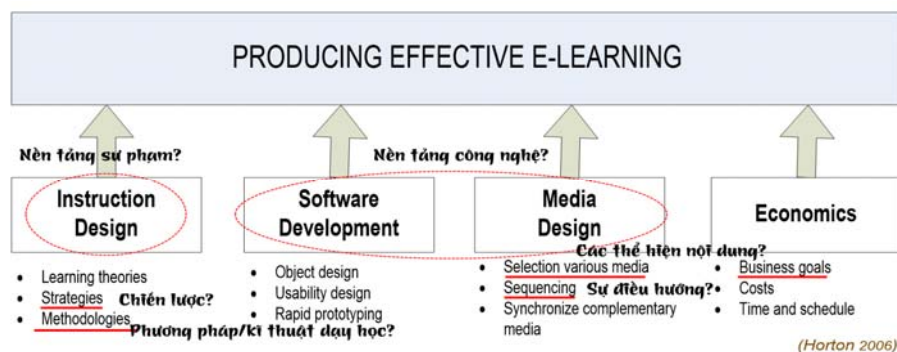
Các khóa học trực tuyến được xây dựng với nhiều nhu cầu sử dụng khác nhau như phục vụ dạy học chính quy/không chính quy (cao đẳng/đại học); dạy học chương trình dài hạn/ngắn hạn; dạy học chuyên môn/kĩ năng; và phát triển nghề nghiệp/phục vụ đại trà, đã mang lại nhiều lợi ích thiết thực cho việc học tập cá nhân và cộng đồng. Bên cạnh đó, những khóa học trực tuyến này cũng vẫn tồn tại không ít hạn chế (vốn có) của các loại hình đào tạo điện tử.

---

**Cite this article as:** Le Duc Long, & Vo Diep Nhu (2019). Odesigning a pedagogical script: Challenges need to be resolved in e-Learning. *Ho Chi Minh City University of Education Journal of Science*, 16(12), 947-960.

Vậy sự thành công của một khóa học trực tuyến phụ thuộc vào những yếu tố nào?

Horton (2006) đã viết "... Ở góc độ tốt nhất, thì đào tạo điện tử (e-Learning) có chất lượng sẽ tốt giống như việc học tập trong một lớp học truyền thống tốt nhất. Và ở góc độ xấu nhất, thì nó cũng sẽ tệ ngang như ở một lớp học truyền thống tệ nhất. Điểm khác nhau chỉ là sự thiết kế". Xem Hình 1 (Horton, 2006).



Hình 1. Bốn yếu tố của một khóa học trực tuyến có chất lượng

Horton (2006, 2011) cũng chỉ ra bốn yếu tố chính của việc thiết kế e-Learning đó là, (1) chiến lược và phương pháp dạy học (yếu tố sư phạm); (2) nền tảng công nghệ và phần mềm; (3) thiết kế và trình bày nội dung (yếu tố công nghệ); (4) mục tiêu và kế hoạch triển khai. Trong đó, yếu tố sư phạm đóng vai trò then chốt và quyết định đến sự thành công của khóa học trực tuyến (Horton, 2006; Horton, 2011).

Nhận thấy vai trò quan trọng của bài toán thiết kế e-Learning, bài báo tập trung vào việc phân tích **nên có hay không một kịch bản sư phạm trong quá trình thiết kế khóa học trực tuyến?** (viết ngắn gọn là **kịch bản sư phạm trực tuyến**). Đây cũng là cơ sở lí luận của việc đề xuất một quy trình xây dựng khóa học trực tuyến đảm bảo gắn kết được các thành tố: nội dung tri thức, tính sư phạm và yếu tố công nghệ (mô hình TPCK; Koehler, & Mishra, 2008; Mishra, & Koehler, 2006).

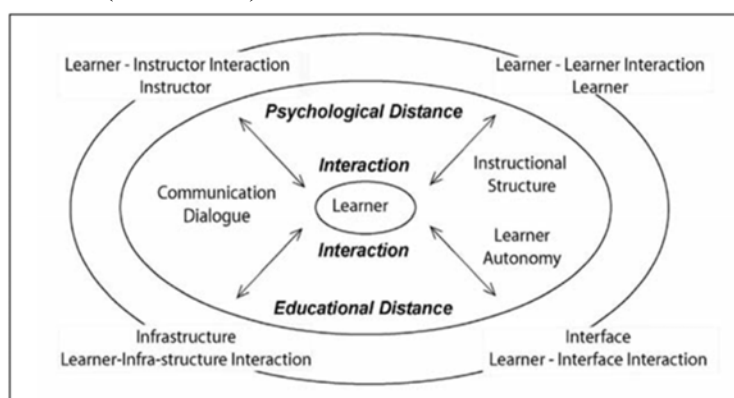
## 2. Tổng quan về đào tạo điện tử và kịch bản sư phạm

### 2.1. Đào tạo điện tử ở góc nhìn mới – một số thuận lợi và khó khăn

e-Learning (tạm dịch là, đào tạo điện tử hay học tập điện tử) là “việc sử dụng công nghệ thông tin và máy tính trong học tập” (Horton, 2006, 2011). Theo Naidu (2006), thuật ngữ e-Learning bao hàm: “học có ứng dụng ICT, học có sự trợ giúp của máy tính, học trực tuyến, học với môi trường ảo, học dựa vào Web và học từ xa” (Naidu, 2006). Xu hướng đào tạo dưới các hình thức e-Learning tăng vọt trong vài năm trở lại đây, và không thể phủ nhận những lợi ích cụ thể mà e-Learning đã mang đến cho người học như: linh hoạt; tiết kiệm; học ở mọi lúc mọi nơi; giúp người học gia tăng và cải thiện năng lực bản thân qua các trải nghiệm học tập và tự nghiên cứu trên hệ thống đào tạo trực tuyến. Mặc dù vậy, hình thức đào tạo này vẫn còn tồn tại nhiều mặt hạn chế cần phải quan tâm và khắc phục (Dorf, 2019; Le et al., 2008). Phạm vi của bài báo chỉ đề cập một điển hình, đó là bài toán về tỉ lệ bỏ học

hay không hoàn thành khoá học, cụ thể các khóa học ở dạng MOOC<sup>1</sup> là 90~95% (Yang et al., 2013; Gütl et al., 2014). Thêm vào đó, phải kể đến nghiên cứu của Jacobsen (2017) đã chỉ ra rằng tỉ lệ 100% người học tham gia các hoạt động học tập, làm bài tập trên các khóa học trực tuyến giảm dần theo mỗi tuần học (dẫn chứng nghiên cứu từ Đại học Khoa học và Công nghệ Na Uy). Nguyên nhân dẫn đến con số nói trên xuất phát do nhiều yếu tố, từ phía cá nhân người học cho đến nội dung, trình bày của các khóa học trực tuyến (Jacobsen, 2017).

Seok (2008) đã nhận xét rằng môi trường e-Learning có độ phức tạp cao hơn nhiều so với môi trường đào tạo truyền thống (F2F classroom) về mặt tương tác giữa các thành phần người học; nội dung tri thức; cơ sở hạ tầng – kiến trúc phần mềm; và giao diện người dùng hệ thống. Xem Hình 2 (Seok, 2008).



**Hình 2.** Sự tương tác của các thành phần trong môi trường e-Learning (Chen, 2001)

Từ những thuận lợi, hạn chế đã và đang tồn tại, bài toán thiết kế khóa học cho các hệ thống đào tạo trực tuyến là một trong các vấn đề nghiên cứu mà nhiều chuyên gia sư phạm, chuyên gia thiết kế e-Learning đang tìm cách giải quyết hiện nay.

## 2.2. Vài nét về kịch bản và kịch bản sư phạm

Kịch bản là vở kịch ở dạng văn bản (Hoang Phe, 2003), trong đó những xung đột (mang tính xã hội) là nền tảng quan trọng để tạo nên kịch bản.

Kịch bản là một kế hoạch, một sự chuẩn bị trước cho một/chuỗi hoạt động mà ở đó có sự phối hợp của các lớp hành động trong khung cảnh giống như kịch trường với nhiều người tham gia. Kịch bản được tạo dựng bởi các yếu tố như: sáng tạo, dàn dựng, phân lớp/phân cảnh, cùng với việc khai thác các ý tưởng và các xung đột một cách hiệu quả. Một kịch bản thành công có thể cuốn hút người xem vở kịch từ đầu đến cuối và đưa người xem đi từ bất ngờ này đến bất ngờ khác. Trong thực tế, các kịch bản giống như một tập truyện (story board), được viết hoặc nói, và được xây dựng xung quanh những cốt truyện (plot) đã xây dựng một cách cẩn thận từ trước (Bell et al., 2004).

<sup>1</sup> MOOC – Massive Online Open Course, tạm dịch là khóa học mở trực tuyến đại trà

Hoạt động dạy học (trong/ngoài lớp) cũng giống như buổi trình diễn một vở kịch mà khi đó người dạy/người học vừa là đạo diễn, vừa là diễn viên, và họ cũng chính là các khán giả ngồi xem hoặc tham gia vở diễn. Hoạt động dạy học được đánh giá là thành công và hấp dẫn cũng cần mang những yếu tố của một kịch bản. Thiết kế một kịch bản cho hoạt động dạy học, bản thân nó đã bao hàm các yếu tố sư phạm (*nội dung tri thức cần truyền đạt, sự chọn lựa và thể hiện của phương tiện truyền thông*), cũng như mang tính hấp dẫn, và gắn kết người học với các hoạt động giáo dục đã được tổ chức trong/ngoài lớp (*phương pháp/kỹ thuật dạy học tích cực, sự hỗ trợ của công nghệ và ICT*). Vì thế, bài báo sử dụng thuật ngữ “*kịch bản sư phạm*” để làm nền tảng cho việc thiết kế các hoạt động dạy học (cụ thể là, khóa học trực tuyến).

Có thể nói, kịch bản sư phạm là sự tổng hòa của:

- *Chiến lược sư phạm để dạy và học;*
- *Việc phối hợp các thành phần: nội dung tri thức; hoạt động giáo dục; công nghệ nền tảng; và chọn lựa phương tiện truyền thông (selection various media).*

Kịch bản sư phạm có thể xem là, “sự tổ chức, bố trí các hoạt động cho người học nhằm đạt mục tiêu dạy học và được thiết kế theo hướng của một vở diễn”. Kịch bản sư phạm thể hiện sự sáng tạo của người dạy trong quá trình thiết kế nhưng vẫn tuân thủ các nguyên tắc riêng của một kịch bản như: *tính liên tục, tính bất ngờ, tính đa dạng, tính trực quan, và tính tương tác.*

Để có một kịch bản sư phạm tốt, người thiết kế phải thông hiểu sâu sắc về nội dung tri thức cần truyền đạt (what learn?) và đối tượng dạy học đang hướng đến (who learn?), biết *phân tách nội dung tri thức thành các hoạt động học tập cụ thể để từ đó xây dựng thành các hoạt động có khả năng gây ‘hứng thú’ và ‘bất ngờ’ đối với người học.*

Kịch bản sư phạm cũng phải đảm bảo *tính bao phủ* và *tính thích ứng* dựa trên một chiến lược dự phòng hiệu quả, qua đó thể hiện được sự độc đáo của việc thiết kế khóa học từ các chuyên gia sư phạm hay chuyên gia e-Learning chịu trách nhiệm về ý tưởng. Nếu kịch bản sư phạm càng bao quát, càng sâu sắc, và càng có tính tương tác đối với nhiều đối tượng tham gia thì khả năng gắn kết người học càng cao, và cơ hội phát triển năng lực người học càng sâu.

Tóm lại, *kịch bản sư phạm là một công cụ quan trọng để tổ chức các hoạt động giáo dục (trong/ngoài lớp) sao cho thành công!*

### **3. Kịch bản sư phạm – nền tảng của việc thiết kế khóa học trực tuyến**

#### **3.1. Kịch bản sư phạm của khóa học trực tuyến là gì?**

Kịch bản sư phạm của khóa học trực tuyến (viết ngắn gọn là, *kịch bản sư phạm trực tuyến*) đã được nhiều công trình nghiên cứu đề cập với các thuật ngữ khác nhau như: *learning scenario; learning script; pedagogical script, pedagogical plot* (Wooster, & Papert, 1982; Derntl, & Motschnig-pitrik, 2003) dựa trên những biểu hiện phức tạp của loại hình e-Learning thông qua: *hình thức trình bày, thể hiện nội dung; việc chia sẻ, cung cấp nội*

*đung học tập khác nhau ở mọi lúc mọi nơi; và ở các nhu cầu đào tạo, đối tượng người học khác nhau.*

*Kịch bản sư phạm trực tuyến* được hiểu là tổng hợp các hoạt động học tập (learning activities – LAs) diễn ra trong một môi trường học ảo (virtual learning environment – VLE) bằng cách sử dụng các đơn vị kiến thức học cụ thể nào đó (learning objects – LOs) (Kurilovas, & Zilinskiene, 2013; Laato et al., 2019).

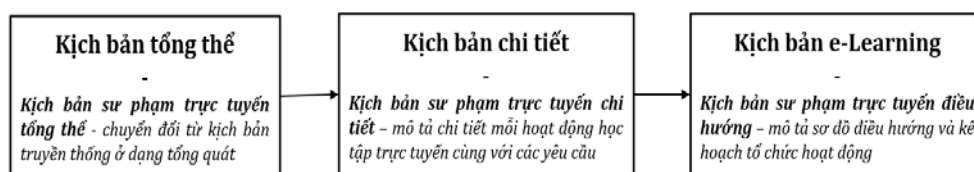
Trong đó, LOs là nội dung tri thức cần truyền đạt đã được **thiết kế lại** và trình bày dưới dạng các đơn vị kiến thức học đa phương tiện (video, audio, text, graphic/image) sao cho ngắn gọn, đơn giản để người học có thể dễ dàng tự học, tự hiểu. LAs là các hoạt động học tập được **tổ chức lại** sao cho “gần giống” với những hoạt động giáo dục trong/ngoài lớp học truyền thống, đồng thời phải phong phú và đa dạng hóa nhằm tạo sự hấp dẫn, gắn kết người học trong suốt quá trình tự học/tự nghiên cứu trên hệ thống.

Ở góc nhìn dạy học hiện đại, kịch bản sư phạm trực tuyến được thiết kế *hướng đến người học* (student-centred learning) và người học sẽ làm chủ các “bước học” của mình (self-paced learning) trong chuỗi các hoạt động học tập đã được “mớm sẵn” một cách nghệ thuật bởi sự tổ chức của người thiết kế khóa học. Hoạt động của người dạy sẽ được tiết chế và kiểm soát, hầu như tập trung chủ yếu ở việc giám sát, quản lí, và phản hồi tức thời khi người học có nhu cầu. Kịch bản sư phạm trực tuyến cũng bao gồm một chuỗi các hoạt động cụ thể được *kết nối theo một trình tự chuyển tải được mục tiêu dạy học* mà trong đó người học phải *tự nguyện tham gia khám phá và trải nghiệm*. (Le et al., 2013; Le et al., 2015)

### 3.2. Các loại kịch bản sư phạm của một khóa học trực tuyến

Thiết kế một khóa học trực tuyến có chất lượng cần có các kịch bản như sau:

- (1) *Kịch bản sư phạm trực tuyến tổng thể;*
- (2) *Kịch bản sư phạm trực tuyến chi tiết; và*
- (3) *Kịch bản sư phạm trực tuyến điều hướng.*



**Hình 3.** Ba loại kịch bản sư phạm của một khóa học trực tuyến

#### 3.2.1. Kịch bản sư phạm trực tuyến tổng thể


Giả định với một kịch bản sư phạm đã có (được thiết kế sẵn cho 1/nhiều môn học/học phần, hoặc 1/nhiều chuyên đề học tập), người thiết kế khóa học có thể sử dụng kịch bản sư phạm này để chuyển đổi từ môi trường thực tế nào đó (môi trường lớp học truyền thống) lên môi trường học ảo (dưới dạng một khóa học trực tuyến), sao cho các tài nguyên học tập, hoạt động giáo dục, tiến trình học tập của người học được bố trí một cách hợp lí, phù hợp với các đối tượng người học khác nhau, và dẫn dắt người học đạt được mục tiêu học tập qua từng

hoạt động học tập. Kịch bản này được xem là **kịch bản sư phạm trực tuyến tổng thể** hay gọi tắt là, **kịch bản tổng thể**. Trong trường hợp tổng quát, bước đầu tiên của việc thiết kế kịch bản sẽ là xây dựng kịch bản tổng thể.

Thành phần chính của kịch bản tổng thể gồm có: các thông tin mô tả chung về khóa học (*chương trình, hình thức, thời lượng, người thiết kế/người dạy*); thông tin về hoạt động học tập trực tuyến; các yêu cầu cần đạt/chuẩn đầu ra; mục tiêu dạy học; và kế hoạch chi tiết.

Trong đó, cấu trúc và nội dung của kịch bản tổng thể này có một số điểm khác biệt so với kịch bản sư phạm trong môi trường lớp học truyền thống, minh họa chi tiết ở Hình 4.

BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO  
**TRƯỜNG ĐẠI HỌC SƯ PHẠM TP HCM**  
 280, An Dương Vương, Q5, Tp HCM  
 ĐT: (08).8352020 - 8352021 Fax: (84-8).8398946



**KỊCH BẢN SƯ PHẠM (CHUYỂN THỂ)**  
**KHÓA HỌC “BỒI DƯỠNG THEO TIÊU CHUẨN CHỨC DANH NGHỀ NGHIỆP GIÁO VIÊN THPT HẠNG II”**  
**CHUYÊN ĐỀ 6 “PHÁT TRIỂN NĂNG LỰC NGHỀ NGHIỆP GIÁO VIÊN THPT HẠNG II”**

**1. THÔNG TIN CHUNG**

<b>Tên khóa học</b>	: <b>Bồi dưỡng theo tiêu chuẩn chức danh nghề nghiệp giáo viên trung học phổ thông hạng II</b>
<b>Tên chuyên đề</b>	: Phát triển năng lực nghề nghiệp giáo viên trung học phổ thông hạng II
<b>Thứ tự trong khóa học</b>	: 6
<b>Thời lượng học trực tiếp</b>	: 20 tiết (Lý thuyết: 12 tiết - Thực hành/Nghiên cứu/Thảo luận: 8 tiết)
<b>Thời lượng học trực tuyến</b>	: 12 tiết x 1,5 = 18 tiết tương ứng với 1080 phút
<b>Giảng viên phụ trách/Quay hình</b>	: PGS.TS.GVCC. Huỳnh Văn Sơn
<b>Kịch bản sư phạm</b>	: Huỳnh Văn Sơn, Đỗ Tất Thiên, Võ Diệp Như
<b>Kịch bản E-learning</b>	: PGS.TS.GVCC. Huỳnh Văn Sơn, TS.GVC. Lê Đức Long
<b>Số lượng hoạt động</b>	: 14
<b>Các hình thức hoạt động</b>	: xem video clip, trò chơi ô chữ, kết nối, trải nghiệm, đọc tài liệu, trò chơi kéo thả, tư vấn, đọc tài liệu.

**2. YÊU CẦU ĐẦU RA**

- Hiểu biết về yêu cầu năng lực giáo viên thung học phổ thông ở thế kỉ XXI
- Hiểu biết về phát triển năng lực nghề nghiệp cho đội ngũ giáo viên cốt cán ở trường THPT

**3. MỤC TIÊU DẠY HỌC**

- ❖ **Kiến thức, kỹ năng trọng tâm**
  - TT01. Biết những năng lực cần thiết đối với GV THPT hạng II
  - TT02. Hiểu được những tiêu chuẩn đạo đức nghề nghiệp của giáo viên THPT hạng II
  - TT03. Biết được đặc điểm của đội ngũ giáo viên cốt cán ở cấp THPT
  - TT04. Biết về việc phát triển đội ngũ giáo viên cốt cán trong trường THPT đáp ứng yêu cầu đổi mới chương trình GDPT
  - TT05. Biết được phát triển đội ngũ giáo viên lan tỏa từ giáo viên cốt cán.
- ❖ **Kiến thức, kỹ năng liên quan**
  - LQ01. Hiểu những vấn đề cốt lõi về năng lực của giáo dục THPT TK21
  - LQ02. Biết được những tiêu chuẩn chức danh nghề nghiệp của giáo viên THPT hạng II
  - LQ03. Biết phương pháp và chiến lược dạy học, giáo dục và hợp tác, hỗ trợ đồng nghiệp về phương pháp và chiến lược dạy học và giáo dục của giáo viên cốt cán
  - LQ04. Hiểu được phát triển môi trường giáo dục của giáo viên và học tập của học sinh
- ❖ **Kiến thức, kỹ năng nâng cao**
  - NC01. Hiểu về yêu cầu nghề nghiệp
  - NC02. Hiểu vai trò của giáo viên cốt cán ở trường THPT
  - NC03. Vận dụng được các tiêu chí chuẩn nghề nghiệp giáo viên THPT
  - NC04. Hiểu được một số biện pháp phát triển năng lực nghề nghiệp

*Hình 4. Minh họa phần mở đầu của một kịch bản tổng thể*

Cụ thể ở một vài nội dung, Hình 4 cho thấy *thời lượng học trực tuyến* được quy đổi với hệ số  $\alpha$  là 1,5 (do chuyên gia sư phạm quy định), số lượng hoạt động trực tuyến để đáp ứng với mục tiêu dạy học là 14, các hình thức hoạt động tự học/tự nghiên cứu như xem video clip, học qua trò chơi, đọc tài liệu.

Hình 5 thể hiện một phần của kế hoạch chi tiết trong kịch bản tổng thể, cụ thể bao gồm: *tên hoạt động* được đặt linh hoạt tùy ý (theo hình thức của hoạt động học tập/tên đại diện); *yêu cầu sư phạm*; *nội dung kiến thức*; và *thời gian*.

Trong đó, mỗi hoạt động gắn với các yêu cầu sư phạm (phương pháp/kỹ thuật dạy học, phương tiện truyền thông), nội dung kiến thức (đơn vị kiến thức học) và thời lượng học dự kiến (tính theo phút) để người học hoàn thành hoạt động. Kế hoạch chi tiết trong kịch bản tổng thể sẽ là cơ sở để xây dựng kịch bản chi tiết và sẽ được trình bày ở phần tiếp theo.

**4. KẾ HOẠCH CHI TIẾT CHUYÊN ĐỀ**

HOẠT ĐỘNG	YÊU CẦU SƯ PHẠM	NỘI DUNG KIẾN THỨC	THỜI GIAN
1. Làm quen	Xem video clip, nội dung về giảng viên giới thiệu chuyên đề, các dạng hoạt động.	Hoạt động khởi động	10 phút
2. Giải mã ô chữ	Thực hiện trò chơi ô chữ, nội dung về những vấn đề cốt lõi về năng lực của giáo dục THPT TK21.	<b>1. Yêu cầu về năng lực của giáo viên THPT ở TK XXI</b> 1.1. Những vấn đề cốt lõi về năng lực của giáo dục THPT TK21	90 phút
3. Kết nối 1	Xem video clip bài giảng của PGS.TS.GVCC. Huỳnh Văn Sơn, làm trắc nghiệm kiến thức, nội dung về những năng lực cần thiết đối với GV THPT hạng II.	1.2. Những năng lực cần thiết đối với GV THPT hạng II <i>Nội dung được bổ sung thêm so với tài liệu</i>	45 phút
4. Tự ngắm	1) Xem các tình huống, nội dung về yêu cầu nghề nghiệp trên bài giảng tương tác. 2) Chia sẻ nội dung về những tình huống trên.	Yêu cầu nghề nghiệp	120 phút
5. Đọc tài liệu	1) - Đọc tài liệu học tập nội dung về đạo đức nghề nghiệp giáo viên THPT hạng II, trên bài giảng tương tác. - Xem ppt chạy chữ tốc độ chậm có giọng đọc nội dung về tiêu chuẩn chức danh nghề nghiệp giáo viên THPT hạng II. 2) Đọc tài liệu tham khảo, nội dung về Bộ Nội vụ đề nghị sửa đổi Luật Viên chức, dạng link website.	1.3. Đạo đức nghề nghiệp và tiêu chuẩn chức danh nghề nghiệp giáo viên THPT hạng II	150 phút
6. Ghép đúng	1) Thực hiện trò chơi kéo thả, nội dung về tiêu	1.4. Tiêu chuẩn chức danh nghề nghiệp giáo viên	60 phút

**Hình 5.** Minh họa phần kế hoạch chi tiết của một kịch bản tổng thể

**3.2.2. Kịch bản sư phạm trực tuyến chi tiết**

**Kịch bản sư phạm trực tuyến chi tiết** hay **kịch bản chi tiết** là một bộ tài liệu mô tả một cách rõ ràng và đầy đủ đối với mỗi **hoạt động học tập** trong **kế hoạch chi tiết** của **kịch bản tổng thể**. Đây cũng là **tập nguồn học liệu cơ sở** (set of learning resources) mà bộ phận/người biên tập và xuất bản nội dung dùng để thực hiện việc xây dựng các thành phần nội dung của một khóa học trực tuyến.

**1. NỘI DUNG**

**1.1 Nội dung kiến thức**

- Nội dung cụ thể: Những năng lực cần thiết đối với GV THPT hạng II
- Giáo trình/tài liệu: Tài liệu bồi dưỡng theo tiêu chuẩn chức danh nghề nghiệp giáo viên THPT hạng II, từ trang 179 đến trang 180.

**1.2 Mục tiêu**

- Biết những năng lực cần thiết đối với GV THPT hạng II

**2. YÊU CẦU KỸ THUẬT**

- Bài giảng tương tác:
  - Slide chung: Tên hoạt động, Hình thức, Nội dung, Thời gian.
  - Có đồng hồ hiển thị ở góc phải màn hình. Đồng hồ chạy xuyên suốt các slide.
  - Hiện thị bài giảng tương tác để người học xem, bao gồm:
    - Video clip kết nối dài < 7 phút (7/11 nguyên 1). Chèn chữ vào video clip. Hiện thị thành timeline dưới video clip (7/11 nguyên 2). Người học phải xem 2/3 video clip mới hiện thị nút next.
    - Sau khi speaker đến hết xong nội dung những năng lực của giáo viên THPT hạng II thuộc nhóm năng lực dạy học, câu hỏi trắc nghiệm kiến thức được bật lên (7/11 nguyên 3). Học viên trả lời đúng mới có thể tiếp tục xem video. Hiện thị thông báo chính xác hoặc chưa đúng.
    - Slide hoàn thành hoạt động.
- Cấu trúc trên hệ thống:
  - Bài giảng tương tác chuẩn SCORM. Thực hiện theo yêu cầu trên.

**3. YÊU CẦU TỔ CHỨC**

- Học viên xem bài giảng tương tác chuẩn scorm. Học viên phải trả lời đúng câu hỏi trắc nghiệm.
- Quản lý sự tham gia của học viên. Thống kê sự tham gia hoạt động của học viên sau khi kết thúc hoạt động.

**4. CHI TIẾT HOẠT ĐỘNG**

**4.1 Hiện thị trên hệ thống**

Hoạt động 3 - Kết nối 1

Thêm video clip

14.43 Bài giảng tương tác

**4.2 Hình thức chung**

- Hình thức: Xem video clip bài giảng
- Hoạt động: Bất buộc
- Nội dung: Những năng lực cần thiết đối với GV THPT hạng II
- Thời gian dự kiến: 45 phút

**4.3 Yêu cầu học viên**

- Slide hướng dẫn thực hiện:
  - Hoạt động này yêu cầu bạn xem tối thiểu 2/3 thời lượng video để hoàn thành hoạt động.
  - Không giới hạn thời gian hoàn thành hoạt động.
  - Trong quá trình xem video, sẽ xuất hiện câu hỏi trắc nghiệm kiến thức để kiểm tra sự tiếp nhận thông tin của bạn khi xem video.
  - Trả lời đúng câu trắc nghiệm kiến thức để có thể tiếp tục xem video.
- Xem video clip bài giảng:
  - Slide giới thiệu.

**5. TÀI NGUYÊN**

- Tài nguyên 1:
  - File video clip: vi.h003.c006.mp4
- Tài nguyên 2:
  - Chuyên đề 6: PHÁT TRIỂN NĂNG LỰC NGHỀ NGHIỆP CHO GV THPT HẠNG II
  - Kết nối 1: NHỮNG NĂNG LỰC CẦN THIẾT ĐỐI VỚI GIÁO VIÊN THPT HẠNG II
  - Thiết kế bài dạy;
  - Hầu học sinh;
  - Tổ chức hoạt động học tập;
  - Nghiên ngữ;
  - Giao tiếp sư phạm;
  - Tổ chức hoạt động giáo dục;
  - Nghiên cứu khoa học;
  - Hoạt động xã hội.
- Hàn nữa, những năng lực trên cần hướng đến mức khá ở chuẩn nghề nghiệp mới.
- Các năng lực này cũng cần đáp ứng yêu cầu của chương trình GDPT mới (2019): Thứ nghiệm)
- Tài nguyên 3:
  - Đầu là những năng lực cần thiết đối với người giáo viên THPT hạng II thuộc nhóm năng lực dạy học?
    - Năng lực hiểu học sinh
    - Năng lực ngôn ngữ
    - Năng lực tổ chức hoạt động học tập
    - Năng lực hoạt động xã hội
    - Năng lực nghiên cứu khoa học
    - Năng lực tổ chức hoạt động giáo dục
    - Năng lực giao tiếp sư phạm
    - Năng lực thiết kế bài dạy

Hình 6. Minh họa một hoạt động học tập cụ thể trong kịch bản chi tiết

Cấu trúc của **kịch bản chi tiết** gồm có:

- Phần **nội dung** - mô tả các đơn vị kiến thức học (dạng nội dung cốt lõi), mục tiêu dạy học của hoạt động.
- Phần **yêu cầu**, bao gồm **yêu cầu kỹ thuật** và **yêu cầu tổ chức** – trình bày lại các yêu cầu sư phạm ở góc độ kỹ thuật để thi công.
  - Yêu cầu kỹ thuật** – mô tả các đặc tả mang yếu tố công nghệ và ICT như loại hình phương tiện truyền thông (media source), định dạng đầu ra của thông tin, định dạng đóng gói nội dung, yêu cầu về biên tập và xuất bản nội dung.
  - Yêu cầu tổ chức** – mô tả vai trò và nhiệm vụ của người dạy và người học đối với hoạt động.
- Mô tả **chi tiết hoạt động** – bao gồm phần **yêu cầu hiển thị trên hệ thống**, **hình thức thể hiện nội dung hoạt động** và các **yêu cầu học viên** theo đúng ý tưởng sư phạm của chuyên gia thiết kế nhằm đáp ứng mục tiêu dạy học của hoạt động.
- Phần **tài nguyên** – liệt kê nguồn tài liệu, học liệu sử dụng trong hoạt động, cùng với các hướng dẫn, gợi ý cần thiết.

Hình 6 minh họa cho một hoạt động học tập dưới dạng truyền thông video clip ở loại hình bài giảng tương tác với chuẩn đóng gói dạng SCORM.



3.2.3. Kịch bản sư phạm trực tuyến điều hướng (kịch bản e-Learning)

**BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO**  
**TRƯỜNG ĐẠI HỌC SƯ PHẠM TP HCM**  
 280, An Dương Vương, Q5, Tp HCM  
 ĐT: (08).8352020 - 8352021 Fax: (84-8).8398946

**KỊCH BẢN DẠY HỌC E-LEARNING**  
 (KỊCH BẢN DẠY HỌC TRỰC TUYẾN)

**KHÓA HỌC "BỒI DƯỠNG THEO TIÊU CHUẨN CHỨC DANH NGHIỆP GIÁO VIÊN THPT HẠNG II" CHUYÊN ĐỀ 6 "PHÁT TRIỂN NĂNG LỰC NGHIỆP NGHIỆP GIÁO VIÊN THPT HẠNG II"**

**1. THÔNG TIN CHUNG**  
 Tên khóa học : Bồi dưỡng theo tiêu chuẩn chức danh nghề nghiệp giáo viên THPT hạng II  
 Tên chuyên đề : Phát triển năng lực nghề nghiệp giáo viên THPT hạng II  
 Thứ tự khóa học : 6  
 Thời lượng học trực tuyến: 12 tiết x 1.5 = 18 tiết tương ứng với 1080 phút  
 Số lượng hoạt động : 14  
 Hình thức dạy học : Full e-Learning.  
 Hệ thống hỗ trợ học trực tuyến: <http://elearning.tttth.hcmup.edu.vn/>

**2. YÊU CẦU ĐẦU RA**  
 - Hiểu biết về yêu cầu năng lực giáo viên trung học phổ thông ở thế kỉ XXI  
 - Hiểu biết về phát triển năng lực nghề nghiệp cho đội ngũ giáo viên cốt cán ở trường THPT

**3. MỤC TIÊU DẠY HỌC**  
 ♦ **Kiến thức, kỹ năng trọng tâm**  
 TT01. Biết những năng lực cần thiết đối với GV THPT hạng II  
 TT02. Hiểu được những tiêu chuẩn đạo đức nghề nghiệp của giáo viên THPT hạng II  
 TT03. Biết được đặc điểm của đội ngũ giáo viên cốt cán ở cấp THPT  
 TT04. Biết về việc phát triển đội ngũ giáo viên cốt cán trong trường THPT đáp ứng yêu cầu đổi mới chương trình GDPT  
 TT05. Biết được phát triển đội ngũ giáo viên lan tỏa từ giáo viên cốt cán.  
 ♦ **Kiến thức, kỹ năng liên quan**  
 LQ01. Hiểu những vấn đề cốt lõi về năng lực của giáo viên THPT TK21  
 LQ02. Biết được những tiêu chuẩn chức danh nghề nghiệp của giáo viên THPT hạng II  
 LQ03. Biết phương pháp và chiến lược dạy học, giáo dục và hợp tác, hỗ trợ đồng nghiệp về phương pháp và chiến lược dạy học và giáo dục của giáo viên cốt cán  
 LQ04. Hiểu được phát triển môi trường giáo dục của giáo viên và học tập của học sinh  
 ♦ **Kiến thức, kỹ năng nâng cao**  
 NC01. Hiểu về yêu cầu nghề nghiệp  
 NC02. Hiểu vai trò của giáo viên cốt cán ở trường THPT  
 NC03. Vận dụng được các tiêu chí chuẩn nghề nghiệp giáo viên THPT  
 NC04. Hiểu được một số biện pháp phát triển năng lực nghề nghiệp

**4. TÓM TẮT NỘI DUNG CHUYÊN ĐỀ**  
 Chuyên đề 6 trình bày những kiến thức khái quát về yêu cầu năng lực của giáo viên trung học phổ thông ở thế kỉ XXI, đạo đức nghề nghiệp và tiêu chuẩn chức danh nghề nghiệp của giáo viên THPT hạng II và việc phát triển năng lực nghề nghiệp cho đội ngũ giáo viên cốt cán ở trường THPT. Trên cơ sở đó, người học vận dụng những kiến thức này vào quá trình hoàn thiện năng lực nghề nghiệp của mình.

**5. NỘI DUNG CHI TIẾT CHUYÊN ĐỀ**  
**Chủ đề 1 – Yêu cầu về năng lực của giáo viên trung học phổ thông ở thế kỉ XXI**  
**Nội dung chính:**  
 1.1. Những vấn đề cốt lõi về năng lực của giáo viên THPT TK21  
 HD 1. Làm quen  
 HD 2. Giải mã ô chữ  
 1.2. Những năng lực cần thiết đối với GV THPT hạng II  
 HD 3. Kết nối 1  
 HD 4. Tự ngắm  
 1.3. Đạo đức nghề nghiệp và tiêu chuẩn chức danh nghề nghiệp giáo viên THPT hạng II  
 HD 5. Đọc tài liệu  
 1.4. Tiêu chuẩn chức danh nghề nghiệp giáo viên THPT hạng II  
 HD 6. Ghép đúng  
**Chủ đề 2 – Vai trò của giáo viên cốt cán ở trường THPT**  
**Nội dung chính:**  
 2.1. Đội ngũ giáo viên cốt cán ở cấp THPT  
 HD 7. Kết nối 2  
 2.2 Vai trò của giáo viên cốt cán ở trường THPT  
 HD 8. Tư vấn  
 2.3 Phát triển đội ngũ giáo viên cốt cán trong trường THPT đáp ứng yêu cầu đổi mới chương trình GDPT  
 HD 9. Kết nối 3  
 2.4. Phương pháp và chiến lược dạy học, giáo dục và hợp tác, hỗ trợ đồng nghiệp về phương pháp và chiến lược dạy học và giáo dục của giáo viên cốt cán  
 HD 10. Xem clip  
 HD 11. Ghép đối tượng  
 2.5. Phát triển đội ngũ giáo viên lan tỏa từ giáo viên cốt cán  
 HD 12. Kết nối 4  
 HD 13. Đọc tài liệu  
 HD 14. Tư vấn  
**Hoạt động bắt buộc:** HD3, HD5, HD7, HD9, HD12  
**Hoạt động tự chọn:** HD1, HD2, HD4, HD6, HD8, HD10, HD11, HD13, HD14

**Sơ đồ điều hướng**

○ Hoạt động bắt buộc  
 □ Hoạt động tự chọn

Hình 7. Minh họa phân đầu của một kịch bản e-Learning cụ thể

Kịch bản sư phạm trực tuyến điều hướng hay còn gọi là, **kịch bản e-Learning** là tài liệu mô tả việc tổ chức và triển khai các hoạt động học tập của một khóa học trực tuyến. **Kịch bản e-Learning** được hiểu là kịch bản sư phạm nhìn dưới **góc độ thực hiện** các hoạt động học tập của khóa học trực tuyến, trong khi đó thì **kịch bản chi tiết** như đã trình bày ở trên là kịch bản sư phạm nhìn dưới **góc độ thiết kế**. Minh họa ở Hình 7 và Hình 8.

Do vậy, cấu trúc một **kịch bản e-Learning** gồm có: phần mô tả **các thông tin chung** (tương tự trong kịch bản tổng thể), yêu cầu cần đạt/chuẩn đầu ra, mục tiêu dạy học; phần liệt kê **nội dung chi tiết** với thông tin về các hoạt động và bên cạnh là **sơ đồ điều hướng** (navigation diagram) cho các hoạt động học tập trực tuyến; cuối cùng là phần quan trọng, **kế hoạch tổ chức** khóa học/chuyên đề trình bày các nội dung sau:

- **Mục tiêu học tập, nội dung kiến thức, và tên hoạt động;**
- **Loại hoạt động:** tự chọn/bắt buộc, có tính điểm/không tính điểm;
- **Hoạt động trực tuyến** đối với người học;
- **Hoạt động giám sát, phản hồi** của người dạy; và
- **Hoạt động kiểm tra:** các yêu cầu kiểm tra, thang đánh giá và mức độ hoàn thành hoạt động của người đối với hoạt động.

**6. KẾ HOẠCH TỔ CHỨC CHUYÊN ĐỀ**

**Chủ đề 1 – Yêu cầu về năng lực của giáo viên trung học phổ thông ở thế kỷ XXI**

Mục tiêu học tập	Nội dung kiến thức liên quan	Tên hoạt động trực tuyến	Loại	Hoạt động trực tuyến	Hoạt động giám sát, phản hồi	Hoạt động kiểm tra
	Khởi động.	1. Làm quen	Tự chọn	Xem video clip dạng page		- Học viên phải nhập vào xem tài liệu/video clip
- Hiểu những vấn đề cốt lõi về năng lực của giáo dục THPT TK21	1.1. Những vấn đề cốt lõi về năng lực của giáo dục THPT TK21	2. Giải mã ô chữ	Tự chọn	Bài giảng chuẩn SCORM: Trò chơi ô chữ	Thống kê thời gian tham gia hoạt động của học viên	- Học viên phải xem đến slide hoàn thành hoạt động - Học viên phải đạt ít nhất 10 điểm
- Biết những năng lực cần thiết đối với GV THPT hạng II	1.2. Những năng lực cần thiết đối với GV THPT hạng II	3. Kết nối 1	Bắt buộc	Bài giảng chuẩn SCORM: Phần 1: Xem bài giảng Phần 2: Trắc nghiệm kiến thức	Thống kê thời gian tham gia hoạt động của học viên	- Học viên phải xem đến slide hoàn thành hoạt động - Học viên phải làm đúng câu hỏi trắc nghiệm
- Hiểu về yêu cầu nghề nghiệp	Yêu cầu nghề nghiệp.	4. Tự ngắm	Tự chọn	1. Bài giảng chuẩn SCORM: Xem tình huống 2. Database	Thống kê thời gian tham gia hoạt động của học viên	- Học viên phải xem đến slide hoàn thành hoạt động - Học viên phải có ít nhất một bài chia sẻ trên database/forum

**Hình 8.** Minh họa phần kế hoạch tổ chức chuyên đề của một kịch bản e-Learning

**3.3. Kịch bản sư phạm của khóa học trực tuyến là cần thiết!**

*Instructional Design* – tạm dịch là *thiết kế dạy học*, và được viết tắt là **ID** – ám chỉ cho một quy trình mang tính hệ thống (systematic process), ID là sự biên dịch những nguyên lý dạy và học thành kế hoạch cụ thể đối với tài liệu dạy-học, hoạt động dạy-học, tài nguyên thông tin, và sự đánh giá học tập. Broderick (2001) đã đưa ra một phát biểu ngắn gọn và đầy đủ về bản chất của ID như sau: “*Thiết kế dạy học* vừa là *nghệ thuật*, vừa là *khoa học* của việc xây dựng một *môi trường* và *những tài liệu* dạy học, mang người học từ trạng thái không thể hoàn thành một nhiệm vụ cụ thể sang trạng thái có thể hoàn thành nhiệm vụ đó. ID dựa trên những nghiên cứu lý thuyết và thực tiễn của *lĩnh vực nhận thức, tâm lý giáo dục, và giải quyết vấn đề*” (Broderick, 2001). Với sự tăng cường của việc sử dụng chuyên gia trong lĩnh vực ID nhằm tạo ra những chiến lược sư phạm hiệu quả cho các ứng dụng e-Learning thì ID đã trở thành phương pháp luận, cơ sở khoa học của việc thiết kế các khóa học trực tuyến. Khi đó, người thiết kế khóa học trực tuyến là những chuyên gia sư phạm, không đơn thuần chỉ là người thiết kế nội dung, hoặc người nắm vững công nghệ và ICT. Việc thiết kế một khóa học trực tuyến *có chất lượng* cũng đảm bảo được hai tính chất, đó là *khoa học* (tính hiệu quả – *đủ và đúng*) và *nghệ thuật* (tính gắn kết – *hấp dẫn và vui thích*) (Le et al., 2008; Le et al., 2010). Kanuka (2006) đã kết luận rằng, thiết kế khóa học trực tuyến cần thiết phải: “(1) tích hợp *yếu tố sư phạm* vào *vai trò và nhiệm vụ* của người thiết kế dạy học – đó là, *chuyên gia sư phạm*; (2) *yếu tố sư phạm*, hay chính là *kịch bản sư phạm* – một phần quan trọng của quá trình thiết kế dạy học; (3) *kịch bản sư phạm* – vấn đề quan tâm hàng đầu đối với những nghiên cứu trong tương lai.” (Kanuka, 2006). Do vậy, kịch bản sư phạm đóng vai trò quyết định cho việc đảm bảo hai tính chất đã nêu ở trên trong quá trình thiết kế khóa học trực tuyến.

Bên cạnh đó, nghiên cứu của Seok (2008) đã chỉ ra một loạt các công việc cần làm của người dạy trực tuyến từ góc nhìn sư phạm.

- Người dạy cần **cung cấp**: *Nguồn học liệu và tài nguyên học tập; các hướng dẫn chi tiết và phản hồi nhanh chóng; cơ hội thảo luận và trao đổi ý kiến đối với người học.*

- Người dạy cần **thực hiện**: Tổ chức và quản lý nội dung kiến thức; giám sát và thông báo thông tin về quá trình học; trình bày và thu hút người học tham gia hoạt động; giao tiếp và hướng dẫn giao tiếp với các đối tượng tham gia (Seok, 2008).

Onah và các cộng sự (2014) cũng đưa ra 8 lí do trong nghiên cứu của mình để trả lời cho câu hỏi *vì sao người học lại từ bỏ những khoá học trực tuyến ở dạng MOOC* (Onah et al., 2014).

Qua các dẫn chứng trên, không thể phủ nhận rằng hệ thống e-Learning với các khóa học trực tuyến đã hình thành nhiều khó khăn cho người dạy từ khâu chuẩn bị, xây dựng cho đến khâu triển khai khóa học, không tính đến những hạn chế đối với người học như đã trình bày ở phần trước. Vì vậy, kịch bản sư phạm trực tuyến sẽ là “kim chỉ nam” của người dạy trong trường hợp giảng dạy những khóa học trực tuyến đã được thiết kế sẵn bởi các chuyên gia sư phạm và chuyên gia e-Learning. Người dạy sử dụng kịch bản sư phạm trực tuyến như một bộ “tài liệu định hướng”, “kế hoạch dạy học” để có thể khai thác hiệu quả các khóa học trên hệ thống e-Learning phục vụ cho công tác giảng dạy của mình (Le, 2008; Le et al., 2008; Le et al., 2010).

#### 4. Kết luận

Hiện nay, hệ thống quản lý đào tạo (*Learning Management System-LMS*, như *Moodle*, *BlackCT*, và *Sakai*) hay hệ thống đào tạo dạng MOOC (*Coursera*, *FutureLearn*, và *edX*) vẫn được xem là “cổng” giao tiếp Internet chi phối hầu hết những hoạt động e-Learning. Trong đó, các hoạt động e-Learning thường thể hiện dưới dạng những khóa học với nhiều hình thức khác nhau, từ dạng khóa học truyền thống với sự hỗ trợ của công nghệ (computer-supported learning), cho đến dạng khóa học từ xa hoàn toàn (distance learning/full e-Learning/MOOC), hay ở một dạng thịnh hành khác, đó là khóa học kết hợp (blended-learning). Do vậy, đa số những học viện/trường đại học/tổ chức giáo dục có triển khai các loại hình e-Learning đều cần đến một đội ngũ những chuyên gia sư phạm để thiết kế các khóa học trực tuyến nói chung, mục đích để đảm bảo rằng những công nghệ, phương tiện truyền thông được chọn lựa và sử dụng sẽ dạy và học trực tuyến một cách hiệu quả, thỏa mãn được các nhu cầu cá nhân của người học. Thêm vào đó, một số các vấn đề cần quan tâm đã được nhận biết từ trong văn hóa phát triển của e-Learning (như *tỉ lệ thấp người tham gia; tỉ lệ không hoàn thành khóa học cao; và hoạt động học tập nghèo nàn, kém hấp dẫn*) – có thể sẽ được chú trọng giải quyết trong quá trình thiết kế khóa học. Qua nội dung trình bày và phân tích chi tiết đã nêu ở trên, bài báo làm rõ được sự cần thiết của kịch bản sư phạm trong quá trình thiết kế khóa học. Kịch bản sư phạm trực tuyến được đề xuất trong bài báo là một trong các thành phần quan trọng của quy trình thiết kế khóa học đối với các loại hình e-Learning khác nhau, và đồng thời cũng là bộ hồ sơ dạy học (teaching portfolios) hỗ trợ cho người dạy khi khai thác các khóa học khác nhau trên hệ thống e-Learning.

Nhóm tác giả vẫn tiếp tục nghiên cứu để đề xuất một quy trình thiết kế e-Learning trong ngữ cảnh giáo dục trực tuyến tại Việt Nam phục vụ cho nhiều loại hình đào tạo khác nhau, và các kết quả nghiên cứu của bài báo đã được thử nghiệm và triển khai thực tế tại Trường Đại học Sư phạm Thành phố Hồ Chí Minh, cũng như được sử dụng cho những nghiên cứu tiếp theo của tác giả.

- ❖ **Tuyên bố về quyền lợi:** Các tác giả xác nhận hoàn toàn không có xung đột về quyền lợi.
- ❖ **Lời cảm ơn:** Các nghiên cứu của bài báo là một phần trong bộ sản phẩm kết quả của các đề tài **NCKH trọng điểm cấp Trường 2017, 2018, và 2019**, cũng như được hỗ trợ về mặt tài chính của các chương trình phát triển giáo dục cấp Quốc gia **ETEP, RGEF (2017-2022)** tại Việt Nam.
- ❖ Bài báo cũng dẫn chứng một số hình ảnh minh họa của những khóa học trực tuyến như học phần Nhập môn Nghề giáo, và chuyên đề Bồi dưỡng theo Tiêu chuẩn Chức danh Nghề nghiệp Giáo viên THPT hạng II đã được triển khai thực tế tại Trường Đại học Sư phạm Thành phố Hồ Chí Minh kể từ năm 2017 đến nay.

### TÀI LIỆU THAM KHẢO

- Bell, M., Martin, G., & Clarke, T. (2004). Engaging in the Future of E-Learning: A Scenarios-Based Approach. *Education + Training*, 46(6), 296-307.
- Broderick, C. L. (2001). *What is instructional design*. Retrieved from: [http://www.geocities.com/ok\\_bcurt/whatisID.htm](http://www.geocities.com/ok_bcurt/whatisID.htm)
- Chen, Y. J. (2001). Dimensions of Transactional Distance in the World Wide Web Learning Environment: A Factor Analysis. *British Journal of Educational Technology*, 32(4), 459-70.
- Derntl, M., & Motschnig-Pitrik, R. (2003). *Conceptual Modeling of Reusable Learning Scenarios for Person-Centered e-Learning*.
- Dorf, S. (n.d.). *7 Common Reasons for eLearning Course Drop-Outs | Your Training Edge* ®. Retrieved November 15, 2019 from <https://www.yourtrainingedge.com/7-common-reasons-for-elearning-course-drop-outs/>
- Gütl, C., Rizzardini, R. H., Chang, V., & Morales, M. (2014). Attrition in MOOC: Lessons Learned from Drop-Out Students. *Communications in Computer and Information Science*, 446 CCIS, 37-48.
- Hoang Phe (2003). Vietnamese Dictionary [Tu dien tieng Viet]. Da Nang Publishing House.
- Horton, W. (2006). *E-Learning by Design*.
- Horton, W. (2011). *E-Learning by Design* (3rd Ed.). San Francisco: Pfeiffer & Company.
- Jacobsen, D. Y. (2017). Dropping Out or Dropping In? A Connectivist Approach to Understanding Participants' Strategies in an e-Learning MOOC Pilot. *Technology, Knowledge and Learning* 24(1), 1-21.
- Kahiigi, E. K., Ekenberg, L., Danielson, M., & Hansson, H. (2007). Exploring the e-learning state of art. *ECEL 2007: 6th European Conference on e-Learning*, 6(2), 349-358
- Kanuka, H. (2006). Instructional Design and e-Learning: A Discussion of Pedagogical Content Knowledge as a Missing Construct. *E-Journal of Instructional Science and Technology*, 9(2).
- Koehler, M., & Mishra, P. (2008). Introducing TPACK. AACTE Committee on Innovation and Technology. (Ed.). *The Handbook of technological pedagogical content knowledge (TPCK) for educators*. New York: Routledge.

- Kurilovas, E., & Zilinskiene, I. (2013). New MCEQLS AHP Method for Evaluating Quality of Learning Scenarios. *Technological and Economic Development of Economy* 19(1), 78-92.
- Laato, S., Lipponen, E., Salmento, H., Vilppu, H., & Murtonen, M. (2019). Minimizing the Number of Dropouts in University Pedagogy Online Courses. *CSEDU 2019 - Proceedings of the 11th International Conference on Computer Supported Education, 1*, 587-596.
- Le, D. L (2008). Toward a supporting system for e-Learning environment. *Addendum Contributions to the 2008 IEEE International Conference on Research, Innovation and Vision for the Future (RIVF'08), Doctoral Symposium session*, 200-203.
- Le, D. L (2015). Developing on-line learning content based on Knowledge Graph model [Phat trien noi dung day hoc dua tren mo hinh bieu dien tri thuc Knowledge Graph]. *Ho Chi Minh City University of Education Journal of Science*, 9(75), 162-171.
- Le, D. L, Nguyen, D. T, Nguyen, A. T, Tran, V. H, Hunger, A. (2010). Applying Pedagogical Analyses to Create an On-line Course for e Learning. *Knowledge-Based and Intelligent Information & Engineering Systems and Engineering Systems Lecture Notes in Computer Science*, 114-123.
- Le, D. L, Tran, V. H, Hunger, A. (2013). Developing Active Collaborative e-Learning Framework for Vietnam's Higher Education Context [Phat trien mo hinh hoc tuong tac tich cuc cho ngu canh giao duc dai hoc Viet Nam]. *Proceedings of European Conference on e-Learning, ECEL 2013*, 240-249.
- Le, D. L, Tran, V. H, Hunger, A., Nguyen, D. T (2008), e-Course and its Applications in Blended-Learning Environment. *Proceedings of the 2008 International Conference on E-Learning, e-Business, Enterprise Information Systems, and e-Government, EEE 2008*, 89-95.
- Le, D. L., Vo, T. C, Nguyen, A. T, Tran, V. H (2008), Modeling organization and development of e-Course in on-line learning [Mo hinh to chuc va khai thac e-Course trong dao tao truc tuyen]. *In Proceedings "Selected Researches on Information and Communication Technology"* published by Science and Technique Publishing House. *The 1st Workshop Information and Communication Technology-Faculty of Information Technology, ICTFIT 2008*, 40-46
- Mishra, P., & Koehler, M. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017-1054.
- Naidu, S. (2006). E-learning E-Learning A Guidebook of Principles, Procedures and Practices. *In E-learning*.
- Onah, D.F.O., Sinclair, J., & Boyatt. (2014). DROPOUT RATES OF MASSIVE OPEN ONLINE COURSES: BEHAVIOURAL PATTERNS MOOC Dropout and Completion: Existing Evaluations. *Proceedings of the 6th International Conference on Education and New Learning Technologies (EDULEARN14)*, 1-10.
- Seok, S. (2008). Teaching Aspects of E-Learning. *International Journal on e-Learning*, 7(4), 725-41.
- Wooster, J. S., & Papert, S. (1982). Mindstorms: Children, Computers, and Powerful Ideas. *The English Journal*, 71(8), 60.
- Yang, D., Sinha, T., Adamson, D., & Rose, C. (2013). "Turn on, Tune in, Drop out": Anticipating student dropouts in Massive Open Online Courses. *Proceedings of the NIPS Workshop on Data Driven Education*, 1-8.

**DESIGNING A PEDAGOGICAL SCRIPT:  
CHALLENGES NEED TO BE RESOLVED IN E-LEARNING**

*Le Duc Long\*, Vo Diep Nhu*

*Ho Chi Minh City University of Education*

*\*Corresponding author: Le Duc Long – Email: longld@hcmue.edu.vn*

*Received: November 28, 2019; Revised: December 11, 2019; Accepted: December 16, 2019*

**ABSTRACT**

*The article is one of a series of reseach on e-Learning design process in the context of online education in Vietnam. The scope of the paper focuses on designing online courses, in which the main idea is the online pedagogical script. The paper analyzed clearly and in details issues related to online pedagogical scripts. Based on the results of the article, theoretical foundations for the design of pedagogical scripts in particular and online course design process in general will be proposed.*

**Keywords:** e-Learning; MOOC; instructional design; on-line course; pedagogical scripts; on-line pedagogical scripts