



QUY TRÌNH THIẾT KẾ ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT

(Kèm theo Quyết định số 1677/QĐ-ĐHTDM ngày 06 tháng 11 năm 2019
Của Hiệu trưởng Trường Đại học Thủ Dầu Một)

1. Mục đích: Thiết kế ĐCCT đáp ứng chuẩn đầu ra chương trình đào tạo

2. Các thuật ngữ

- + Chuẩn đầu ra của chương trình (Expected learning outcomes, ELOs) là những điều mà chương trình mong muốn sinh viên biết và thực hiện một cách thành công ngay ở thời điểm tốt nghiệp.
- + Performance Criteria của ELO: Mỗi ELO được chi tiết hóa thành các Performance Criteria, sinh viên phải thực hiện một cách thành công tất cả các Performance Criteria của một ELO thì mới được đánh giá là đạt được ELO đó.
- + Chuẩn đầu ra của môn học là những điều mà giảng viên mong muốn sinh viên biết và thực hiện một cách thành công ngay ở thời điểm kết thúc môn học.
- + Performance Criteria của môn học: Mỗi CELO được chi tiết hóa thành các Performance Criteria, sinh viên phải thực hiện một cách thành công tất cả các Performance Criteria của một CELO thì mới được đánh giá là đạt được CELO đó.
- + Mục tiêu giảng dạy của môn học là những điều mà giảng viên phải thực hiện trong môn học (dạy kiến thức, kỹ năng, thái độ) cho sinh viên để giúp họ đạt được các chuẩn đầu ra của môn học.

3. Quy trình thực hiện:

Bước 1: Xác định mục tiêu giảng dạy của môn học

Bước 2: Xác định các tiêu chí đánh giá môn học



Bước 3: Xác định Chuẩn đầu ra của môn học (CELOs)

Bước 4: Thiết kế Phương pháp đánh giá môn học

Bước 5: Thiết kế Phương pháp dạy và học môn học

Bước 6: Lựa chọn giáo trình, học liệu và tài liệu tham khảo

Bước 7: Thiết kế phương án giảng dạy các modules/chương trong môn học và lập kế hoạch dạy học

Bước 8: Soạn câu hỏi đánh giá và rubrics đánh giá, lập matrix và kế hoạch đánh giá môn học

Bước 9: Viết bản đặc môn học

CÁC PHỤ LỤC

Phụ lục A: Bộ ELOs và Performance Criteria của chương trình

Phụ lục B: Sơ đồ block của chương trình

Phụ lục C: Sự đóng góp của môn học cho ELOs

Mỗi môn học chọn đóng góp từ 3-5 ELOs tương thích với mục tiêu của môn học, trong đó nên có 1 ELO về Thái độ

PHÂN LOẠI	ELOs	Nhóm môn học đóng góp cho ELOs
Kiến thức chung		Các môn học thuộc khối kiến thức chung
Kiến thức chuyên môn		Các môn học thuộc khối kiến thức cơ sở ngành và chuyên ngành
Kỹ năng chung		Các môn học dạy kỹ năng bổ trợ Các môn học dạy kỹ năng mềm Các môn học có tích hợp dạy kỹ năng chung
Kỹ năng chuyên môn		Các môn học có dạy kỹ năng chuyên môn
Thái độ		(nên chọn 1)

Phần 2: HƯỚNG DẪN THỰC HIỆN QUI TRÌNH THIẾT KẾ MÔN HỌC

Bước 1: Xác định mục tiêu giảng dạy của môn học

Mục tiêu giảng dạy của môn	Kiến thức lý thuyết tổng quát (Toán, khoa học tự nhiên, khoa học	Kiến thức lý thuyết về chuyên môn (cơ sở, chuyên ngành,	Kỹ năng chung (Tư duy, làm việc nhóm, giao tiếp,	Kỹ năng chuyên môn (kỹ năng khảo sát thực tế, nghiên cứu khoa học, sử	Thái độ (đạo đức nghề nghiệp, trách nhiệm xã hội, phẩm

học: <i>Môn học nhằm giảng dạy và rèn luyện cho mỗi sinh viên:</i>	<i>xã hội, chính trị, luật pháp, thời sự,...).</i>	<i>chuyên sâu)</i>	<i>ngoại ngữ, tin học căn bản, ...)</i>	<i>dụng CNTT trong chuyên môn, sử dụng công cụ kỹ thuật công nghệ hiện đại của chuyên ngành,...)</i>	<i>chất, học tập suốt đời...)</i>
	<i>(các Kiến thức)</i>	<i>(các Kiến thức)</i>	<i>(các Kỹ năng)</i>	<i>(các Kỹ năng)</i>	<i>(các Thái độ)</i>

Phần 2: HƯỚNG DẪN THỰC HIỆN QUI TRÌNH THIẾT KẾ MÔN HỌC

Bước 2: Xác định các tiêu chí đánh giá môn học			
Bảng động từ thang Bloom và thang thành thạo	<p>A. Kiến thức</p> <p>Mức thấp:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Trình bày, Mô tả, Giải thích - Áp dụng (giải quyết vấn đề đơn giản, nhỏ lẻ trong phạm vi học tập). <p>Mức cao:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vận dụng (áp dụng giải quyết vấn đề phức tạp, có các yếu tố bất định trong môi trường mô phỏng hay thực tiễn) - Phân tích - Đánh giá - Sáng tạo (đề xuất, tạo tác/sáng tác, thiết kế, phát triển giải pháp...) 	<p>B. Kỹ năng</p> <p>Mức thấp:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Thực hiện thành thạo dưới sự hướng dẫn (thực hiện kỹ năng này thành thạo nhưng cần trợ giúp hay giám sát). - Thực hiện thành thạo một cách độc lập (thực hiện kỹ năng này thành thạo mà không cần trợ giúp hay giám sát). <p>Mức cao:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Thực hiện thành thạo với tốc độ và chất lượng vượt trội. - Thực hiện thành thạo và chủ động (giải quyết và thích ứng trong những tình huống có vấn đề). 	<p>C. Thái độ</p> <p>Mức thấp:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Đồng thuận - Đáp ứng/tuân thủ <p>Mức cao:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tôn trọng - Thể hiện - Trở thành bản ngã/phẩm chất

<p>Performance Criteria của môn học:</p> <p><i>Môn học yêu cầu mỗi SV thể hiện và đánh giá SV theo các performance criteria:</i></p>	<p>Kiến thức lý thuyết tổng quát (<i>Toán, khoa học tự nhiên, khoa học xã hội, chính trị, luật pháp, thời sự, ...</i>).</p>	<p>Kiến thức lý thuyết về chuyên môn (<i>cơ sở, chuyên ngành, chuyên sâu</i>)</p>	<p>Kỹ năng chung</p> <p><i>(Tư duy, làm việc nhóm, giao tiếp, ngoại ngữ, tin học căn bản, ...)</i></p>	<p>Kỹ năng chuyên môn</p> <p><i>(kỹ năng khảo sát thực tế, nghiên cứu khoa học, sử dụng CNTT trong chuyên môn, sử dụng công cụ kỹ thuật công nghệ hiện đại của chuyên ngành, ...)</i></p>	<p>Thái độ</p> <p><i>(đạo đức nghề nghiệp, trách nhiệm xã hội, phẩm chất, học tập suốt đời...)</i></p>
	<p><i>(chọn 1 động từ + 1 kiến thức của môn học + phạm vi thực hiện)</i></p>	<p><i>(chọn 1 động từ + 1 kiến thức của môn học + phạm vi thực hiện)</i></p>	<p><i>(chọn 1 động từ + mức thành thạo + 1 kỹ năng của môn học + phạm vi thực hiện)</i></p>	<p><i>(chọn 1 động từ + mức thành thạo + 1 kỹ năng của môn học + phạm vi thực hiện)</i></p>	<p><i>(chọn 1 động từ + 1 thái độ + môi trường thể hiện)</i></p>

Phần 2: HƯỚNG DẪN THỰC HIỆN QUI TRÌNH THIẾT KẾ MÔN HỌC

Bước 3: Xác định Chuẩn đầu ra của môn học (CELOs) và mức độ đóng góp của môn học cho ELOs					
3a. Chuẩn đầu ra của môn học (tổng hợp các performance criteria tuyên bố thành CELO). Sau khi học xong môn học mỗi SV có thể:	CELOs (kiến thức chung)	CELOs (kiến thức chuyên môn)	CELOs (kỹ năng chung)	CELOs (kỹ năng chuyên môn)	CELOs (Thái độ)
	(chọn 1 động từ + kiến thức của môn học + phạm vi thực hiện)	(chọn 1 động từ + kiến thức của môn học + phạm vi thực hiện)	(chọn 1 động từ + mức thành thạo + kỹ năng của môn học + phạm vi thực hiện)	(chọn 1 động từ + mức thành thạo + kỹ năng của môn học + phạm vi thực hiện)	(chọn 1 động từ + thái độ + môi trường thể hiện)
3b. Mức độ đóng góp của môn học cho ELOs	Môn học đóng góp cho ELO ở 1 trong 3 mức sau: - Mức N: Không có đóng góp. - Mức S: Môn học dạy và đánh giá SV ở mức đơn giản hơn yêu cầu của Performance Criteria. - Mức H: Môn học dạy và đánh giá SV ở mức Performance Criteria yêu cầu.				

ELOs	ELO ?	ELO ?	ELO ?	ELO ?	ELO ?
Mức đóng góp cho PC của môn	(ghi PC và mức)				

học					
Mức đóng góp cho ELOs của môn học	<i>(Ghi mức cao nhất đóng góp cho PC)</i>				

Phần 2: HƯỚNG DẪN THỰC HIỆN QUI TRÌNH THIẾT KẾ MÔN HỌC

Bước 4: Thiết kế phương pháp đánh giá môn học

Phương pháp đánh giá môn học

Chọn các PPĐG phù hợp mức yêu cầu (cao, thấp) của Performance criteria

PPĐG kiến thức và kỹ năng:

Mức thấp:

- Bài tập chương (SV áp dụng kiến thức học trong chương để giải quyết các bài tập, vấn đề đơn giản)
- Thuyết trình (SV thu thập tài liệu, tìm kiếm thông tin, tổng hợp các quan điểm lý thuyết, viết và trình bày bài thuyết trình, trả lời câu hỏi)
- Tiểu luận (SV tổng hợp tài liệu, viết thành tiểu luận theo các chủ đề được giao)
- Bài thực hành (SV thực hiện các bài thực hành rèn luyện kỹ năng, nhóm kỹ năng, quy trình đơn giản)

Mức cao:

- Bài tập lớn



- Project
- Khoá luận
- Thực tập nghề nghiệp

PPĐG thái độ:

- Các hoạt động trên lớp, trong trường
- Làm việc nhóm
- Kiến tập
- Thực tập nghề nghiệp
- Phục vụ cộng đồng

Phần 2: HƯỚNG DẪN THỰC HIỆN QUI TRÌNH THIẾT KẾ MÔN HỌC

Bước 5: Thiết kế phương pháp dạy và học môn học

Môn học được giảng dạy bằng các phương pháp (đề xuất, chưa phải là tất cả):

<i>(GV chọn PPGD phù hợp với mục tiêu giảng dạy và đánh giá cụ thể)</i>	PPGD kiến thức, kỹ năng				
	Giảng bài <i>(Giảng viên trình bày bài giảng, giải thích cho SV)</i>	Câu hỏi dẫn dắt <i>(Giảng viên đặt câu hỏi gợi mở, dẫn dắt cho SV suy nghĩ)</i>	Case study <i>(Các tình huống của thực tiễn được sử dụng để thảo luận và động não suy nghĩ để tìm ra các giải pháp khả thi cho tình huống)</i>	Thảo luận <i>(SV trao đổi ý kiến và quan điểm về chủ đề)</i>	Khảo cứu <i>(SV được yêu cầu đưa ra những câu hỏi và tự tìm tòi câu trả lời)</i>
Học tập hợp tác <i>(SV dạy và giúp nhau học tập, rèn luyện)</i>	Giải quyết vấn đề <i>(Những vấn đề cụ thể của thực tiễn được nêu ra cho SV giải quyết)</i>	Mô phỏng <i>(SV học thông qua tương tác với môi trường mô phỏng)</i>	Computer-aid instruction <i>(SV học một cách độc lập với sự giúp đỡ của máy tính)</i>	Nghiên cứu khoa học <i>(SV thực hiện nghiên cứu về các chủ đề học tập)</i>	

					và viết báo cáo)
Đồ án môn học <i>(SV được giao một vấn đề của thực tiễn để giải quyết, viết báo cáo và trình bày)</i>	Suy nghĩ <i>(SV suy nghĩ và rút kinh nghiệm về quá trình học tập cá nhân hay học tập nhóm)</i>	Thực hành kỹ năng <i>(SV thực hành các kỹ năng theo hướng dẫn và lập lại cho đến khi thành thạo)</i>	Khoá luận tốt nghiệp	Thực tập nghề nghiệp <i>(SV thực tập nghề nghiệp trong môi trường thực tiễn)</i>	
PPGD thái độ					
Giảng giải <i>(Trình bày và giải thích ý nghĩa)</i>	Minh hoạ <i>(Thực hiện hành vi để SV quan sát)</i>	Làm mẫu (Model) <i>(Thực hiện hành vi để SV làm theo)</i>	Tranh luận <i>(Trao đổi, phân biệt từ 02 quan điểm đối lập)</i>	Kiến tập <i>(Quan sát các hoạt động nghề nghiệp tại doanh</i>	

					nghiệp)
	Thực tập nghề nghiệp <i>(SV được hướng dẫn để thực tập các công việc của nghề nghiệp trong môi trường doanh nghiệp)</i>	Hoạt động giao lưu <i>(Các hoạt động Văn-Thể-Mỹ, giao lưu quốc tế)</i>	Phục vụ cộng đồng <i>(SV thực hiện các hoạt động thiện nguyện, công tác xã hội...)</i>		

