TẠP CHÍ KHOA HỌC TRƯỜNG ĐẠI HỌC SƯ PHẠM HÀ NỘI
Khoa học Giáo dục 2026, Tập 71, Số 7, tr. 93-101
ISSN 2354-1075; https://hnuejs.edu.vn/es
DOI: 10.18173/2354-1075.2026-0105

PHÂN TÍCH THƯ MỤC THEO QUY TRÌNH PRISMA VỀ HOẠT ĐỘNG TRẢI NGHIỆM VÀ NĂNG LỰC SÁNG TẠO TRONG GIÁO DỤC: DỮ LIỆU TỪ SCOPUS VÀ GỢI Ý CHO GIÁO DỤC PHỔ THÔNG TẠI VIỆT NAM

Phạm Thị Lịch[1], Nguyễn Thị Hằng Nga[*2] và Phạm Thị Hương[3]
[1]*Trường TH – THCS – THPT Nam Mỹ, Hồ Chí Minh, Việt Nam*
[2]*Trường Đại học Sư phạm Hà Nội, Hà Nội, Việt Nam*
[3]*Trường Đại học Vinh, Nghệ An, Việt Nam*
[*]Tác giả liên hệ: Nguyễn Thị Hằng Nga, e-mail: ngantth@hnue.edu.vn
Ngày nhận bài: 28/03/2026. Ngày sửa bài: 20/08/2026. Ngày nhận đăng: 19/10/2026.

Tóm tắt. Nghiên cứu thực hiện một phân tích thư mục theo quy trình tìm kiếm và sàng lọc tuân thủ hướng dẫn PRISMA 2020, nhằm tổng hợp bức tranh tổng quan về mối quan hệ giữa hoạt động trải nghiệm và năng lực sáng tạo trong giáo dục. Sử dụng cơ sở dữ liệu Scopus với chiến lược tìm kiếm theo ba nhóm từ khoá (hoạt động trải nghiệm, năng lực sáng tạo, đối tượng người học), nghiên cứu sàng lọc 49 486 tài liệu ban đầu và lựa chọn 1 437 bài báo khoa học công bố trong giai đoạn 1990 đến 2025 để đưa vào phân tích thư mục định lượng bằng phần mềm VOSviewer. Kết quả cho thấy xu hướng công bố tăng mạnh từ năm 2010, tập trung chủ yếu ở bối cảnh giáo dục đại học. Các nghiên cứu chuyên biệt về giáo dục phổ thông còn khá khiêm tốn trong tập dữ liệu, được xem là một khoảng trống nghiên cứu quan trọng, có ý nghĩa gợi mở cho định hướng nghiên cứu về hoạt động trải nghiệm và năng lực sáng tạo trong bối cảnh Chương trình giáo dục phổ thông 2018 tại Việt Nam. Trên cơ sở đó, bài báo thảo luận các khoảng trống nghiên cứu và đề xuất một số hướng nghiên cứu phù hợp với bối cảnh giáo dục phổ thông tại Việt Nam.
Từ khoá: hoạt động trải nghiệm, năng lực sáng tạo, phân tích thư mục, PRISMA 2020, VOSviewer, Scopus.

A PRISMA-GUIDED BIBLIOMETRIC ANALYSIS OF EXPERIENTIAL ACTIVITIES AND CREATIVE COMPETENCY IN EDUCATION: EVIDENCE FROM SCOPUS AND SUGGESTIONS FOR GENERAL EDUCATION IN VIETNAM

Pham Thi Lich[1], Nguyen Thi Hang Nga[*2] and Pham Thi Huong[3]
[1]*Nam My Primary, Lower Secondary and Upper Secondary School, Ho Chi Minh, Vietnam*
[2]*Hanoi National University of Education, Hanoi, Vietnam*
[3]*Vinh University, Nghe An, Vietnam*
[*]Corresponding author: Nguyen Thi Hang Nga, e-mail: ngantth@hnue.edu.vn
Received March 28, 2026. Revised August 20, 2026. Accepted October 19, 2026.

Abstract. This study conducts a bibliometric analysis guided by a search and screening protocol compliant with the PRISMA 2020 guidelines, aiming to provide an overview of the relationship between experiential activities and creative competency in education. Using the Scopus database with a three-cluster keyword strategy (experiential activities, creative competency, and learner population), the study screened 49,486 initial records and selected 1,437 peer-reviewed journal articles published between 1990 and 2025 for quantitative bibliometric analysis using VOSviewer. The results show a strong growth trend in publications from 2010 onward, concentrated mainly in the higher education context. Studies specifically addressing general education remain relatively scarce in the dataset, which is regarded as an important research gap

with implications for guiding research on experiential activities and creative competency within the context of Vietnam's 2018 General Education Curriculum. On this basis, the paper discusses research gaps and proposes several research directions suited to the general education context in Vietnam.

Keywords: experiential activities, creative competency, bibliometric analysis, PRISMA 2020, VOSviewer, Scopus.

1. Mở đầu

Trong bối cảnh giáo dục thế kỉ XXI, năng lực sáng tạo (NLST) ngày càng được nhận diện như một năng lực cốt lõi mà hệ thống giáo dục cần ưu tiên phát triển ở người học. Cuộc Cách mạng công nghiệp lần thứ tư và sự dịch chuyển nhanh chóng của thị trường lao động toàn cầu đặt ra yêu cầu cấp thiết đối với việc đào tạo thế hệ trẻ không chỉ nắm vững kiến thức mà còn có khả năng tư duy độc lập, giải quyết vấn đề phức tạp và sản sinh ý tưởng mới (OECD, 2024). Hoạt động trải nghiệm (HĐTN) được hiểu theo nghĩa rộng là các hình thức học tập thông qua thực hành, tương tác trực tiếp với môi trường và phản tư kinh nghiệm, được xem là một trong những tiếp cận sư phạm có tiềm năng cao trong việc nuôi dưỡng và phát triển NLST (Kolb, 1984; Dewey, 1938). Khác với phương pháp truyền thụ kiến thức một chiều, HĐTN đặt người học vào trung tâm của quá trình học, khuyến khích sự tò mò, thử nghiệm và chấp nhận rủi ro, những yếu tố được xác định là nền tảng của tư duy sáng tạo (Amabile, 1996; Csikszentmihalyi, 1996). Tại Việt Nam, Chương trình giáo dục phổ thông 2018 đã chính thức đưa HĐTN trở thành nội dung bắt buộc, đồng thời xác định năng lực sáng tạo là một trong những năng lực chung cần hình thành ở học sinh (Bộ GD&ĐT, 2018, 2020b, 2021). Tuy nhiên, việc triển khai trên thực tế còn gặp nhiều thách thức do thiếu cơ sở lí luận hệ thống và bằng chứng khoa học đủ mạnh để định hướng thực tiễn sư phạm. Phương pháp phân tích thư mục cho phép xử lí khối lượng lớn tài liệu khoa học và phát hiện xu hướng, cụm chủ đề, mạng lưới cộng tác trong một lĩnh vực nghiên cứu (Bornmann & Mutz, 2015; Page et al., 2021; Donthu et al., 2021). Trên cơ sở đó, nghiên cứu này thực hiện một phân tích thư mục theo quy trình PRISMA về HĐTN và NLST trong giáo dục, sử dụng dữ liệu Scopus trên phạm vi nhiều cấp học nhằm phản ánh trung thực thực trạng công bố khoa học của lĩnh vực, làm cơ sở nhận diện khoảng trống nghiên cứu dành riêng cho giáo dục phổ thông tại Việt Nam.

Nghiên cứu được thực hiện nhằm bốn mục tiêu: mô tả bức tranh tổng thể về xu hướng và sự phát triển của lĩnh vực nghiên cứu liên quan đến hoạt động trải nghiệm và NLST trong giáo dục; xác định các chủ đề nghiên cứu chính và nổi bật của lĩnh vực; phân tích mạng lưới cộng tác quốc tế cùng bản đồ từ khoá và nhận diện khoảng trống nghiên cứu làm cơ sở đề xuất định hướng nghiên cứu phù hợp với bối cảnh giáo dục phổ thông tại Việt Nam. Để đạt được các mục tiêu trên, nghiên cứu tập trung giải quyết bốn nhiệm vụ cụ thể. Thứ nhất, mô tả xu hướng công bố về hoạt động trải nghiệm và NLST trên Scopus qua các giai đoạn thời gian. Thứ hai, xác định những tạp chí, quốc gia và vùng lãnh thổ có đóng góp nổi bật nhất cho lĩnh vực. Thứ ba, xác định các cụm chủ đề và xu hướng nghiên cứu chính thông qua phân tích đồng xuất hiện từ khoá. Thứ tư, nhận diện những khoảng trống cần được lấp đầy trong nghiên cứu tương lai, đặc biệt là khoảng trống liên quan đến giáo dục phổ thông. Nghiên cứu kết hợp quy trình sàng lọc dữ liệu minh bạch theo quy trình PRISMA 2020 với phân tích thư mục định lượng bằng VOSviewer trên một tập dữ liệu quy mô lớn, đồng thời chủ động đối chiếu cơ cấu dữ liệu thu được với bối cảnh giáo dục phổ thông tại Việt Nam để nhận diện khoảng trống nghiên cứu, thay vì chỉ dừng lại ở việc mô tả xu hướng công bố quốc tế.

2. Cơ sở lí luận và phương pháp nghiên cứu

2.1. Cơ sở lí luận

Khái niệm hoạt động trải nghiệm: HĐTN có nền tảng lí thuyết sâu sắc từ triết lí giáo dục của John Dewey, người đã nhấn mạnh vai trò của kinh nghiệm trực tiếp trong quá trình học tập

thực sự (Dewey, 1938). David Kolb hệ thống hoá quan điểm này thành mô hình học tập trải nghiệm với chu trình bốn giai đoạn gồm trải nghiệm cụ thể, quan sát phản tư, khái niệm hoá trừu tượng và thử nghiệm tích cực (Kolb, 1984). Mô hình này đã trở thành khung lí thuyết được trích dẫn rộng rãi nhất trong nghiên cứu về học tập trải nghiệm. Trong phạm vi bài báo, HĐTN được hiểu theo nghĩa rộng, bao gồm học tập dựa trên dự án, học tập dựa trên vấn đề, học tập ngoài trời, học tập thực hành và học tập theo ngữ cảnh. Các hình thức này có điểm chung là đặt người học vào tình huống học tập tích cực, có tính thực tiễn và đòi hỏi sự tham gia chủ động. Việc gộp nhóm các hình thức nêu trên phục vụ mục đích khảo sát diện rộng của phân tích thư mục và không hàm ý các khái niệm này đồng nhất hoàn toàn về lí thuyết hay công cụ đo lường.

Năng lực sáng tạo trong giáo dục: Guilford (1967) phân biệt tư duy hội tụ và tư duy phân kì, trong đó tư duy phân kì được xem là thành phần cốt lõi của sáng tạo. Amabile (1996) đề xuất mô hình thành tố của sáng tạo gồm kĩ năng thuộc lĩnh vực, các quá trình liên quan đến sáng tạo và động lực nội tại; mô hình này cho thấy môi trường học tập có ảnh hưởng trực tiếp đến NLST của người học. Trong giáo dục hiện đại, sáng tạo được nhìn nhận là năng lực có thể được nuôi dưỡng thông qua môi trường giáo dục phù hợp (Owens et al., 2020). Beghetto và Kaufman (2014) nhấn mạnh vai trò của bối cảnh lớp học khuyến khích học sinh chấp nhận rủi ro trí tuệ và mạnh dạn chia sẻ ý tưởng mới. Richardson và Mishra (2018) xác định không khí học tập, cùng với sự tham gia của người học và môi trường vật chất là ba khía cạnh của môi trường học tập hỗ trợ sáng tạo. Trong phạm vi tìm kiếm dữ liệu, các thuật ngữ "creativity, creative thinking, creative capacity, divergent thinking, originality, innovative thinking, creative problem solving" được xem là những chỉ báo hoặc biến thể đo lường khác nhau của cùng một cấu trúc tổng quát.

Mối quan hệ giữa HĐTN và NLST: HĐTN tạo ra không gian an toàn để thử nghiệm, nơi người học được phép mắc lỗi và điều chỉnh. Đây chính là điều kiện được xem là cần thiết để sáng tạo nảy sinh (Beghetto & Kaufman, 2014; Richardson & Mishra, 2018). Bản chất liên ngành của nhiều HĐTN kích thích người học kết nối và tổng hợp tri thức từ các lĩnh vực khác nhau (Craft, 2000). Giai đoạn phản tư trong chu trình Kolb giúp người học nhìn lại và điều chỉnh cách tư duy của chính mình (Kolb, 1984). Hargrove (2013) cho thấy cách dạy chú trọng phát triển kĩ năng siêu nhận thức giúp nâng cao và duy trì năng lực sáng tạo của sinh viên ngành thiết kế. Tính xác thực của HĐTN làm tăng động lực nội tại, yếu tố được Amabile (1996) xem là quan trọng nhất đối với sáng tạo.

2.2. Phương pháp nghiên cứu

Nghiên cứu sử dụng thiết kế phân tích thư mục với chiến lược tìm kiếm và sàng lọc tuân thủ hướng dẫn PRISMA 2020 nhằm bảo đảm tính minh bạch và khả năng tái lập của bước thu thập dữ liệu (Page et al., 2021; Moher et al., 2015). Phân tích thư mục định lượng được thực hiện bằng phần mềm VOSviewer để trực quan hoá mạng lưới đồng xuất hiện từ khoá và cộng tác quốc tế (Van Eck & Waltman, 2010). Các cụm chủ đề trình bày ở mục 3.4 là kết quả của thuật toán phân cụm từ khoá trong VOSviewer, một kĩ thuật định lượng dựa trên mức độ đồng xuất hiện của các từ khoá tác giả trong tập dữ liệu.

2.2.1. Chiến lược tìm kiếm và tiêu chí lựa chọn

Cơ sở dữ liệu Scopus của Elsevier được lựa chọn là nguồn dữ liệu chính vì độ phủ rộng và độ tin cậy cao trong lĩnh vực khoa học giáo dục. Chiến lược tìm kiếm được xây dựng theo cấu trúc ba nhóm từ khoá kết hợp toán tử Boolean AND, đồng thời loại trừ các lĩnh vực y tế, lâm sàng và kinh doanh. Chuỗi tìm kiếm sử dụng trường TITLE-ABS-KEY theo đúng cú pháp chuẩn của Scopus, được thiết lập như sau.

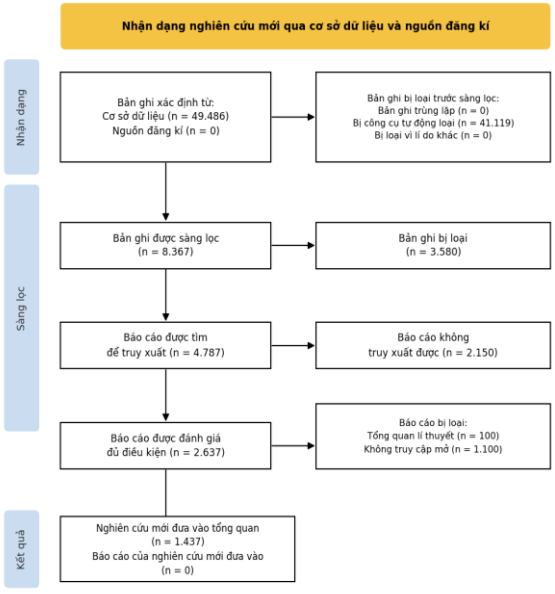
TITLE-ABS-KEY (("experiential learning" OR "experiential activities" OR "experiential education" OR "learning by doing" OR "hands-on learning" OR "inquiry-based learning" OR "outdoor education" OR "outdoor learning" OR "active learning" OR "project-based learning" OR "contextual learning")

AND ("creativity" OR "creative thinking" OR "creative capacity" OR "creative ability" OR "creative potential" OR "divergent thinking" OR "originality" OR "innovative thinking" OR "creative problem solving") AND ("secondary education" OR "junior high" OR "high school"OR "K-12" OR "K12" OR "students" OR "learners") AND NOT ("medical" OR "nursing" OR "clinical" OR "business" OR "management" OR "marketing" OR "corporate")) AND (LIMIT-TO (SRCTYPE , "j")) AND (LIMIT-TO (DOCTYPE , "ar")) AND (LIMIT-TO (LANGUAGE , "English"))

Nhóm từ khoá thứ ba, chỉ đối tượng người học, kết hợp đồng thời các thuật ngữ tương đối rộng như "students" và "learners" với các thuật ngữ hẹp hơn về cấp học như "secondary education, junior high, high school, K-12 và K12" theo phép hợp Boolean OR. Do đó, tập dữ liệu thu được phản ánh nghiên cứu về HĐTN và sáng tạo trên nhiều cấp học, trong đó giáo dục đại học chiếm tỉ trọng lớn. Thay vì giới hạn riêng ở giáo dục phổ thông. Việc giữ nguyên phạm vi tìm kiếm rộng cho phép phản ánh trung thực bức tranh tổng thể của lĩnh vực trên phạm vi quốc tế, làm căn cứ để nhận diện khoảng trống nghiên cứu dành riêng cho giáo dục phổ thông trình bày ở mục 4.2 và mục 4.3.

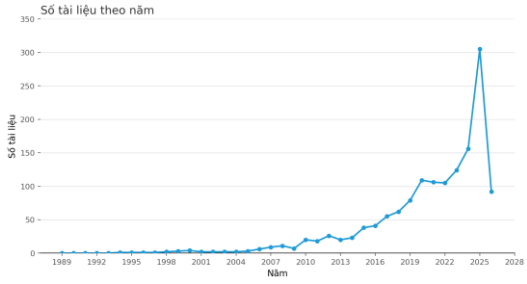
2.2.2. Quy trình sàng lọc PRISMA

Quá trình tuyển chọn tài liệu tuân thủ lưu đồ PRISMA qua bốn giai đoạn gồm nhận dạng, sàng lọc, đánh giá đủ điều kiện và đưa vào nghiên cứu, như trình bày ở Hình 1 (Page et al., 2021; Moher et al., 2015). Số liệu chi tiết từng bước sàng lọc như sau. Giai đoạn nhận dạng ghi nhận 49 486 bản ghi từ cơ sở dữ liệu Scopus, trong đó 41 119 bản ghi bị công cụ tự động loại vì không phù hợp tiêu chí, còn lại 8 367 bản ghi được đưa vào sàng lọc. Ở giai đoạn sàng lọc, 3 580 bản ghi bị loại sau khi rà soát tiêu đề và tóm tắt, còn lại 4 787 báo cáo được tìm kiếm để truy xuất toàn văn, trong đó 2 150 báo cáo, tương đương khoảng 44,9%, không truy xuất được. Trong số 2 637 báo cáo được đánh giá đủ điều kiện, có 100 báo cáo bị loại vì là tổng quan lí thuyết và 1 100 báo cáo bị loại vì không truy cập mở. Tập dữ liệu cuối cùng gồm 1 437 bài báo được đưa vào phân tích thư mục.



Hình 1. Trực quan hoá quá trình tìm kiếm dữ liệu trên Scopus

Nguồn: Nhóm tác giả biên soạn bằng tiếng Việt dựa trên kết quả xuất từ phần mềm PRISMA 2020 Flow Diagram Generator



Hình 2. Xu hướng công bố theo thời gian

Nguồn: Nhóm tác giả biên soạn bằng tiếng Việt dựa trên kết quả chức năng Analyze results/Scopus.

2.2.3. Phương pháp phân tích dữ liệu

Phân tích thư mục định lượng sử dụng phần mềm VOSviewer để xây dựng và trực quan hoá mạng lưới đồng xuất hiện từ khoá và phân tích trích dẫn (Van Eck & Waltman, 2010). Bên cạnh phân tích định lượng, các cụm chủ đề tự động từ VOSviewer được đối chiếu, đặt tên và diễn giải nội dung dựa trên việc đọc các bài báo có mức độ liên kết từ khoá cao nhất trong mỗi cụm, có tham khảo định hướng của khung phân tích chủ đề của Braun và Clarke trong cách đặt tên và mô tả cụm (Braun & Clarke, 2006). Các cụm chủ đề trình bày ở mục 3.4 là kết quả của thuật toán phân cụm từ khoá đồng xuất hiện, được nhóm tác giả diễn giải và đặt tên, không phải kết quả của một tổng hợp chủ đề định tính độc lập trên toàn văn 1 437 bài báo.

3. Kết quả nghiên cứu

3.1. Xu hướng công bố theo thời gian

Phân tích 1 437 bài báo cho thấy xu hướng tăng trưởng mạnh mẽ theo thời gian như trình bày ở Hình 2. Giai đoạn trước năm 2010 ghi nhận rất ít công bố, dưới 10 bài mỗi năm. Từ năm 2010, số lượng công bố tăng dần, với dấu mốc đáng chú ý vào năm 2015 khi giáo dục STEM và học tập dựa trên dự án phát triển. Từ 2020 đến 2025 đạt đỉnh điểm với số bài lần lượt là 109, 106, 105, 124, 156 và 305 bài trong các năm 2020, 2021, 2022, 2023, 2024 và 2025. Mức tăng từ 156 bài năm 2024 lên 305 bài năm 2025 là một điểm đáng chú ý. Một phần có thể phản ánh xu hướng nghiên cứu thực sự gắn với sự mở rộng ứng dụng trí tuệ nhân tạo và giáo dục STEM. Mức tăng của giai đoạn 2024 đến 2025 được ghi nhận như một tín hiệu cần tiếp tục theo dõi hơn là một kết luận đã được khẳng định chắc chắn.

3.2. Phân tích tạp chí và nguồn công bố

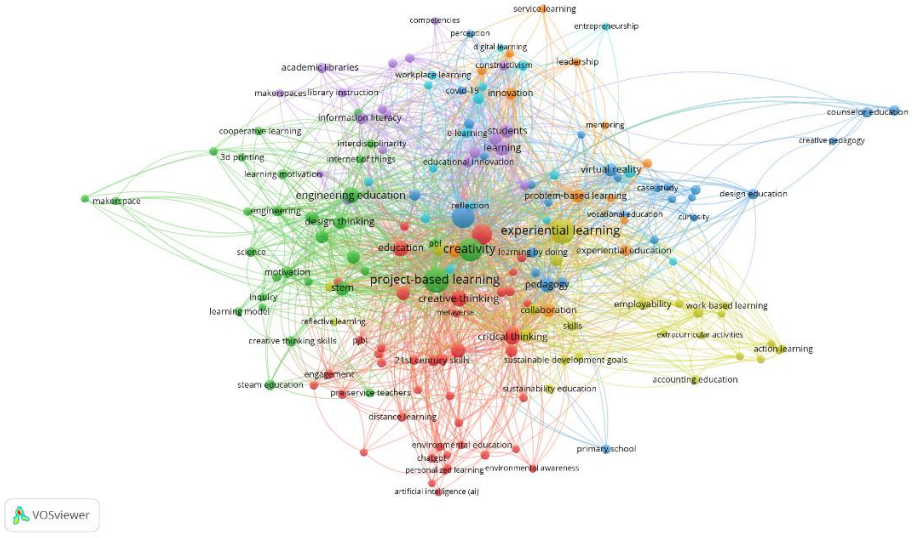
Trong tổng số 387 tạp chí đã đăng tải các công trình thuộc tập dữ liệu 1 437 bài báo phân tích, mười tạp chí công bố nhiều nhất đều tập trung ở lĩnh vực giáo dục đại học và giáo dục kĩ thuật, nghề nghiệp. Dẫn đầu là International Journal of Sustainability in Higher Education với 67 bài, chiếm 4,66% tổng số bài, phản ánh xu hướng tích hợp giáo dục trải nghiệm với phát triển bền vững. Journal of Engineering Education Transformations và Higher Education, Skills and Work-based Learning cùng đứng thứ hai với 32 bài mỗi tạp chí, cho thấy giáo dục kĩ thuật và nghề nghiệp là bối cảnh ứng dụng quan trọng của lĩnh vực. Trong mười tạp chí công bố nhiều nhất, chỉ riêng Thinking Skills and Creativity, với 26 bài, là tạp chí chuyên biệt về sáng tạo có phạm vi bao trùm nhiều cấp học, còn lại phần lớn có phạm vi chủ yếu thuộc giáo dục đại học hoặc giáo dục nghề nghiệp. Cơ cấu này cho thấy dữ liệu hiện có bị chi phối bởi bối cảnh giáo dục đại học, phù hợp với nhận định đã nêu ở mục 2.2.1.

3.3. Phân tích quốc gia và mạng lưới cộng tác

Kết quả tìm kiếm cho thấy: Hoa Kì dẫn đầu với 295 bài, chiếm 20,5%, phản ánh vai trò trung tâm trong nghiên cứu giáo dục toàn cầu. Phát hiện đáng chú ý là Indonesia xếp thứ hai với 170 bài, chiếm 11,8%, vượt xa Vương quốc Anh với 110 bài. Số lượng công bố cao của Indonesia có thể chịu ảnh hưởng của nhiều yếu tố, trong đó một phần có thể liên quan đến tiêu chí chỉ giữ lại các bài truy cập mở đã nêu ở mục 2.2.3 Sự hiện diện của Malaysia với 78 bài và Đài Loan với 66 bài cho thấy khu vực châu Á đang đóng góp ngày càng đáng kể cho nghiên cứu về chủ đề này.

3.4. Phân tích đồng xuất hiện từ khoá

Phân tích 1 384 bài có từ khoá tác giả bằng VOSviewer, với ngưỡng tối thiểu 5 lần xuất hiện, xác định được sáu cụm chủ đề chính. Học tập qua dự án dẫn đầu với 221 lần xuất hiện, tiếp theo là học tập trải nghiệm với 200 lần và creativity với 171 lần. Sự xuất hiện đồng thời của cả ba từ khoá này trong nhiều bài báo cho thấy mối liên hệ chặt chẽ giữa học tập dựa trên dự án, học tập trải nghiệm và sáng tạo trong tập dữ liệu phân tích.



Hình 3. Bản đồ đồng xuất hiện từ khoá, Network Visualization, VOSviewer, n = 1 437

Các cụm chủ đề chính: Kết quả phân tích cho thấy sáu cụm chủ đề được xác định từ bản đồ Network Visualization ở Hình 3. Cụm 1, giáo dục STEM và kĩ thuật, là cụm lớn nhất, tập trung vào tích hợp hoạt động trải nghiệm trong giáo dục kĩ thuật và STEM. Các nghiên cứu trong cụm này cho thấy không gian chế tạo, thiết kế kĩ thuật và công nghệ in 3D được nhiều tác giả đánh giá là môi trường hiệu quả để phát triển tư duy sáng tạo. Cụm 2, học tập dựa trên dự án và tư duy sáng tạo, bao gồm các nghiên cứu về học tập dựa trên dự án và tư duy sáng tạo, thể hiện sự tập trung đáng kể của các nghiên cứu về mối quan hệ giữa học tập dựa trên dự án và sáng tạo. Cụm 3, học tập trải nghiệm và phản tư, kế thừa trực tiếp lí thuyết Kolb, nhấn mạnh vai trò của phản tư trong chu trình học tập trải nghiệm. Cụm 4, bối cảnh học tập số và COVID-19, ghi nhận sự tăng trưởng mạnh sau năm 2019 với các nghiên cứu về học tập trải nghiệm trong bối cảnh số và hậu đại dịch. Cụm 5 (kĩ năng nghề nghiệp và phát triển bền vững) và Cụm 6 (công nghệ mới và trí tuệ nhân tạo) là hai cụm mới nổi, phản ánh xu hướng mở rộng không gian và phương tiện học tập ra ngoài bối cảnh lớp học truyền thống.

Xu hướng theo thời gian, Overlay Visualization: Phân tích kết quả bản đồ đồng xuất hiện từ khoá theo thời gian và xu hướng nghiên cứu theo giai đoạn ở Bảng 1 cho thấy: (1) Xu hướng nổi bật nhất là sự xuất hiện của ChatGPT, trí tuệ nhân tạo và học tập cá nhân hoá trong giai đoạn 2023 đến 2024; (2) Nghiên cứu về HĐTN đang hướng đến tích hợp trí tuệ nhân tạo và công nghệ; (3) Giáo dục bền vững và ý thức môi trường cũng phát triển mạnh, phản ánh áp lực từ các mục tiêu phát triển bền vững toàn cầu.

Bảng 1. Xu hướng nghiên cứu theo giai đoạn

Giai đoạn	Đặc điểm xu hướng	Từ khoá nổi bật
2016-2017	Nền tảng lí thuyết	Chủ nghĩa kiến tạo, lãnh đạo, học tập tại nơi làm việc, thư viện học thuật, học tập phục vụ cộng đồng
2018-2020	Giai đoạn phát triển mạnh	Học tập trải nghiệm, học tập dựa trên dự án, sáng tạo, STEM, giáo dục kĩ thuật
2021-2022	Tích hợp công nghệ	Thực tế ảo, sự tham gia của người học, dạy học dựa trên vấn đề, tư duy thiết kế
2023-2024	Xu hướng mới nhất	ChatGPT, trí tuệ nhân tạo, học tập cá nhân hoá, ý thức môi trường, giáo dục bền vững

4. Thảo luận

4.1. Xu hướng nổi bật

Kết quả phân tích thư mục từ 1 437 bài báo phác thảo một bức tranh phong phú về lĩnh vực nghiên cứu. Một xu hướng đáng chú ý là sự dịch chuyển từ quan điểm coi sáng tạo là đặc điểm bẩm sinh sang quan điểm sáng tạo là năng lực được định hình bởi môi trường học tập, phù hợp với lập luận của Amabile và song hành với sự gia tăng số lượng nghiên cứu về dạy học qua dự án và STEM trong hai thập kỉ qua trong tập dữ liệu (Amabile, 1996). Sự kết hợp của STEM và nghệ thuật là một xu hướng đặc biệt đáng chú ý. Nghiên cứu trong Cụm 1 và Cụm 2 hướng đến quan điểm sáng tạo cần sự tích hợp giữa tư duy phân tích của STEM và tư duy biểu đạt của các môn nghệ thuật. Xu hướng mới nhất là tích hợp trí tuệ nhân tạo vào thiết kế hoạt động trải nghiệm. Điều này mở ra hướng nghiên cứu mới về vai trò của con người trong quá trình sáng tạo khi có sự hỗ trợ của trí tuệ nhân tạo (Liu et al., 2025; Kaar & Stary, 2021). Đáng chú ý là sự nhất quán trong các nghiên cứu về tầm quan trọng của sự phản tư, một thành phần thường bị bỏ qua trong thực tiễn giảng dạy. Nhiều nghiên cứu trong tập dữ liệu cho rằng HĐTN thiếu quá trình phản tư có thể kém hiệu quả hơn đáng kể so với hoạt động có phản tư được tổ chức có cấu trúc.

4.2. Khoảng trống nghiên cứu

Phân tích xác định bốn khoảng trống nghiên cứu đáng chú ý: (1) Phần lớn nghiên cứu trong tập dữ liệu tập trung vào bối cảnh giáo dục đại học, trong khi các nghiên cứu thực nghiệm chuyên biệt về giáo dục phổ thông, đặc biệt học sinh trung học cơ sở còn khá khiêm tốn trong tập dữ liệu. Khoảng trống này càng có ý nghĩa khi đối chiếu với yêu cầu triển khai Chương trình giáo dục phổ thông 2018 tại Việt Nam, vốn đòi hỏi hình thành NLST xuyên suốt các cấp học phổ thông; (2) Phần lớn nghiên cứu được quan sát trong các bài báo có mức liên kết từ khoá cao nhất ở mỗi cụm sử dụng thiết kế cắt ngang hoặc thực nghiệm ngắn hạn, trong khi các nghiên cứu dọc theo dõi sự phát triển NLST trong thời gian dài còn thiếu; (3) Nghiên cứu phần lớn tập trung vào một hình thức HĐTN đơn lẻ, còn thiếu những nghiên cứu so sánh hoặc phối hợp nhiều hình thức trải nghiệm khác nhau; (4) Sự nổi bật của Indonesia và Malaysia, hai quốc gia Đông Nam Á là một tín hiệu và là mô hình tham khảo cho định hướng phát triển nghiên cứu trong nước.

Chương trình giáo dục phổ thông 2018 tại Việt Nam là cơ sở pháp lí thuận lợi để triển khai các định hướng nghiên cứu nêu trên. Dựa trên kết quả phân tích thư mục này, có thể xác định ba gợi ý thực tiễn: (1) Cần ưu tiên thiết kế và thực nghiệm các HĐTN tích hợp dự án học tập và định hướng STEM với cơ chế phản tư có cấu trúc, phù hợp đặc thù môn học ở cấp trung học cơ sở; (2) Đầu tư vào đào tạo và bồi dưỡng giáo viên về kĩ năng thiết kế HĐTN và đánh giá NLST; (3) Xây dựng chương trình nghiên cứu thực nghiệm về HĐTN và sáng tạo, không chỉ dừng ở phân tích thư mục, phù hợp với bối cảnh giáo dục phổ thông tại Việt Nam.

4.3. Hạn chế của nghiên cứu

Thứ nhất, nghiên cứu chỉ sử dụng cơ sở dữ liệu Scopus và chỉ giữ lại các tài liệu tiếng Anh có truy cập mở, tạo ra nguy cơ thiên lệch về cơ sở dữ liệu do không bao phủ Web of Science, ERIC hay các cơ sở dữ liệu khu vực. Thứ hai, như đã trình bày ở mục 2.2.1, chiến lược tìm kiếm sử dụng các thuật ngữ khá rộng khiến tập dữ liệu bị chi phối bởi bối cảnh giáo dục đại học, do đó các kết luận về giáo dục phổ thông trong bài báo chủ yếu mang tính suy luận từ khoảng trống dữ liệu, chưa phải một phân tích trực tiếp trên một tập dữ liệu giáo dục phổ thông chuyên biệt. Thứ ba, việc gộp nhóm nhiều khái niệm liên quan trong chiến lược tìm kiếm phục vụ mục đích khảo sát diện rộng, nhưng chưa phản ánh đầy đủ sự khác biệt về lí thuyết và đo lường giữa các khái niệm này. Thứ tư, các cụm chủ đề trình bày là sản phẩm của thuật toán phân cụm từ khoá, không phải của một quy trình mã hoá định tính độc lập, nên số bài và tỉ lệ phần trăm gán cho từng cụm mang tính ước lượng. Thứ năm, phân tích thư mục về bản chất chỉ phản ánh mối liên hệ đồng xuất hiện giữa các từ khoá và xu hướng công bố, không cho phép rút ra kết luận về hiệu quả can

thiệp của HĐTN đối với NLST. Những hạn chế này gợi ý hướng nghiên cứu tiếp theo cần kết hợp phân tích thư mục với các nghiên cứu thực nghiệm chuyên biệt cho bối cảnh giáo dục phổ thông tại Việt Nam.

5. Kết luận

Nghiên cứu đã thực hiện một phân tích thư mục theo quy trình PRISMA về mối quan hệ giữa HĐTN và NLST trong giáo dục, dựa trên 1 437 bài báo từ Scopus công bố trong giai đoạn 1990 đến 2025. Bằng công cụ VOSviewer, nghiên cứu xác định sáu cụm chủ đề, theo dõi xu hướng theo thời gian và lập bản đồ cộng tác quốc tế, cung cấp một phân tích quy mô lớn về lĩnh vực này. Về mặt lí luận, nghiên cứu ghi nhận sự tăng trưởng mạnh của lĩnh vực, đặc biệt trong giai đoạn 2020 đến 2025, cùng với sự dịch chuyển trọng tâm từ lí thuyết trải nghiệm truyền thống sang tích hợp trí tuệ nhân tạo và giáo dục bền vững. Về mặt thực tiễn, các phát hiện cung cấp cơ sở tham khảo cho việc định hướng thiết kế, triển khai và đánh giá các chương trình HĐTN tại Việt Nam. Các cụm chủ đề về học tập qua dự án, STEM và học tập tích hợp công nghệ cho thấy đây là những hướng nghiên cứu đang được quan tâm nhiều trong lĩnh vực, từ đó gợi ý những ưu tiên cho định hướng nghiên cứu phát triển NLST cho học sinh. Khoảng trống về nghiên cứu chuyên biệt cho bối cảnh giáo dục phổ thông tại Việt Nam là thách thức nhưng cũng là cơ hội để cộng đồng nghiên cứ khoa học học thuật trong nước có những đóng góp có ý nghĩa cho tri thức khoa học quốc tế.

Ghi chú về tác giả: *ThS. Phạm Thị Lịch là nghiên cứu sinh tại Trường Đại học Sư phạm Hà Nội, Việt Nam. TS. Nguyễn Thị Hằng Nga là giảng viên Khoa Sinh học tại Trường Đại học Sư phạm Hà Nội, Việt Nam. PGS. TS. Phạm Thị Hương là Giám đốc trung tâm Quản lý và Phát triển Học liệu số trường Đại học Vinh, Việt Nam. Tác giả 1 xây dựng ý tưởng, thiết kế chiến lược tìm kiếm và viết bản thảo. Tác giả 2 giám sát, phản biện và chỉnh sửa bản thảo. Tác giả 3 hỗ trợ phương pháp phân tích và trực quan hoá dữ liệu.*

Tuyên bố về xung đột lợi ích: *Các tác giả tuyên bố không có xung đột lợi ích.*

Lời cảm ơn: *Bài viết được thực hiện với sự hỗ trợ của công cụ trí tuệ nhân tạo trong việc hỗ trợ biên tập ngôn ngữ, định dạng bản thảo theo template của Tạp chí. Nội dung khoa học, số liệu và diễn giải kết quả do nhóm tác giả chịu trách nhiệm.*

TÀI LIỆU THAM KHẢO

Amabile, T. M. (1996). *Creativity in context: Update to the social psychology of creativity*. Westview Press.

Beghetto, R. A., & Kaufman, J. C. (2014). Classroom contexts for creativity. *High Ability Studies, 25*(1), 53-69. https://doi.org/10.1080/13598139.2014.905247

Bộ Giáo dục và Đào tạo. (2018). *Chương trình giáo dục phổ thông môn Khoa học tự nhiên*, Ban hành kèm theo Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT

Bộ Giáo dục và Đào tạo. (2020b). *Thông tư số 32/2020/TT-BGDĐT ngày 15/9/2020 ban hành Điều lệ trường trung học cơ sở, trường trung học phổ thông và trường phổ thông có nhiều cấp học*.

Bộ Giáo dục và Đào tạo. (2021). *Thông tư số 22/2021/TT-BGDĐT ngày 20/7/2021 về Quy chế đánh giá học sinh trung học cơ sở và trung học phổ thông*.

Bornmann, L., & Mutz, R. (2015). Growth rates of modern science: A bibliometric analysis based on the number of publications and cited references. *Journal of the association for information science and technology*, *66*(11), 2215-2222. https://doi.org/10.1002/asi.23329

Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative research in psychology*, *3*(2), 77-101. https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa

Craft, A. (2000). *Creativity across the primary curriculum: Framing and developing practice*. Routledge.

Csikszentmihalyi, M. (1996). Creativity: Flow and the psychology of discovery and invention. HarperCollins.

Dewey, J. (1938). Experience and education. Macmillan.

Donthu, N., Kumar, S., Mukherjee, D., Pandey, N., & Lim, W. M. (2021). How to conduct a bibliometric analysis: An overview and guidelines. *Journal of business research*, *133*, 285-296. https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2021.04.070

Guilford, J. P. (1967). The nature of human intelligence. McGraw-Hill.

Hargrove, R. A. (2013). Assessing the long-term impact of a metacognitive approach to creative skill development. *International Journal of Technology and Design Education, 23*(3), 489-517. https://doi.org/10.1007/s10798-011-9200-6

Kaar, C., & Stary, C. (2021). Digital learning support for makers: Integrating technical development and educational design. *Information*, *12*(5), 209. https://doi.org/10.3390/info12050209

Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development* (Vol. 1, No. 1, pp. 270-289). Englewood Cliffs, NJ: Prentice-hall.

Liu, Y., Huang, X., & Lei, J. (2025). The effect of immersive virtual reality-enhanced experiential learning on middle school students' knowledge retention, creativity, and perceptions. *Journal of Educational Technology Development and Exchange (JETDE)*, *18*(2), 173-195. https://doi.org/10.18785/jetde.1802.09

Moher, D., Shamseer, L., Clarke, M., Ghersi, D., Liberati, A., Petticrew, M., ... & Prisma-P Group. (2015). Preferred reporting items for systematic review and meta-analysis protocols (PRISMA-P) 2015 statement. *Systematic reviews*, *4*(1), 1. https://doi.org/10.1186/2046-4053-4-1

OECD. (2024). PISA 2022 results (Volume III): Creative minds, creative schools. PISA, OECD Publishing. https://doi.org/10.1787/765ee8c2-en

Owens, D. C., Sadler, T. D., Barlow, A. T., & Smith-Walters, C. (2020). Student motivation from and resistance to active learning rooted in essential science practices. *Research in Science Education*, *50*(1), 253-277. https://doi.org/10.1007/s11165-017-9688-1

Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., ... & Moher, D. (2021). The PRISMA 2020 statement: an updated guideline for reporting systematic reviews. *bmj*, *372*. https://doi.org/10.1136/bmj.n71

Richardson, C., & Mishra, P. (2018). Learning environments that support student creativity: Developing the SCALE. *Thinking Skills and Creativity, 27*, 45-54. https://doi.org/10.1016/j.tsc.2017.11.004

Sachyani, D., Waxman, P. T., Sadeh, I., Herman, S., Levi Ferber, M., Yaacobi, M., ... & Zion, M. (2024). Teachers' views of Future-Oriented Pedagogy as part of inquiry-based molecular biology teaching in high school biology laboratories. *Journal of Biological Education*, *58*(5), 1130-1151. https://doi.org/10.1080/00219266.2023.2174157

Van Eck, N. J., & Waltman, L. (2010). Software survey: VOSviewer, a computer program for bibliometric mapping. *scientometrics*, *84*(2), 523-538. https://doi.org/10.1007/s11192-009-0146-3