

PHƯƠNG PHÁP TỰ HỌC VỀ MINH HỌA TRUYỆN TRANH THEO LÝ THUYẾT KẾT NỐI CẢM XÚC

Nguyễn Hồng Sơn¹
Email: sontkdh@gmail.com

Ngày tòa soạn nhận được bài báo: 29/09/2025

Ngày phản biện đánh giá: 15/10/2025

Ngày bài báo được duyệt đăng: 24/10/2025

DOI: 10.59266/houjs.2025.873

Tóm tắt: Nghiên cứu với mục tiêu nâng cao chất lượng đào tạo nguồn nhân lực cho ngành công nghiệp văn hóa truyện tranh Việt Nam. Cụ thể, nghiên cứu sẽ đánh giá hiện trạng các phương pháp giảng dạy và so sánh chúng với các phương pháp dạy học kết nối cảm xúc. Giải pháp cho việc tự học nghệ thuật minh họa truyện tranh theo lý thuyết kết nối cảm xúc, để làm được điều này, tác giả sẽ thu thập ý kiến từ chuyên gia và phân tích tài liệu khoa học về mối liên kết giữa cảm xúc với công nghệ giáo dục. Kết quả dự kiến là một mô hình giảng dạy mới, tích hợp cảm xúc và công nghệ vào quy trình dạy học minh họa truyện tranh, giúp tối ưu hóa công việc sử dụng các công cụ hiện đại. Mô hình này được kỳ vọng khuyến khích người học tự giác học tập, tăng cường tương tác để phát triển tri thức.

Từ khóa: công nghệ giáo dục, minh họa truyện tranh, phương pháp dạy học, thuyết kết nối cảm xúc, tự học, tự học về minh họa truyện tranh

I. Đặt vấn đề

Đào tạo nguồn nhân lực ngành công nghiệp văn hóa truyện tranh đang được nhiều quốc gia chứng minh là ngành nghề phát triển mạnh trên phạm vi toàn cầu, nó không chỉ là một giải pháp hình thức bề mặt, mà còn trở thành một lĩnh vực nghệ thuật và kinh doanh đầy tiềm năng. Tại Việt Nam, sự ra đời của nhiều nền tảng đọc truyện trực tuyến cùng với sức mạnh của các cộng đồng sáng tạo đã cung cấp nhu cầu về nguồn nhân lực công nghiệp văn hóa chất lượng cao, đặc biệt là các họa

sĩ minh họa truyện tranh chuyên nghiệp. Xu hướng trên thế giới, “công nghệ là cách thức kết hợp các yếu tố đầu vào để tạo ra một đầu ra tốt nhất cho nền kinh tế. Song cũng có những nhà khoa học lại hiểu khái niệm công nghệ phải gắn liền với vấn đề cần giải quyết và nhiệm vụ cần thực hiện” (Trần, 2006). Bởi phương pháp giảng dạy truyền thống thường tập trung vào kỹ thuật, nghệ thuật, thiếu tính thực tế và chưa tận dụng được tối đa lợi ích của công nghệ số. Bên cạnh đó cũng đề cập đến tầm quan trọng của công việc quản

¹ Trường Đại học sư phạm Nghệ thuật Trung ương

lý cảm xúc cá nhân, hay còn gọi là “tự cảm”. Đây là khả năng nhận biết và điều chỉnh cảm xúc của người sáng tác, giúp phát triển các kỹ năng khác. Theo Daniel Goleman, cảm xúc là một phản ứng bản năng, kết hợp giữa tình cảm, suy nghĩ và trạng thái tâm sinh lý, cung cấp hành động của con người. “Về căn bản, mọi xúc cảm xuất phát từ sự kích thích hành động, đó là phản ứng tức thì vì bản năng sinh tồn” (Phạm, 2019). Vì vậy quản lý cảm xúc, đề cao cảm xúc, kết nối cảm xúc, có cảm xúc là chìa khóa vàng cho sự phát triển và thành công trong mọi vấn đề của cuộc sống, đặc biệt trong thời đại rô bốt công nghệ được xem là công cụ lao động chính.

Trước thực trạng đó, bài viết hướng đến việc nghiên cứu và đề xuất các giải pháp đổi mới phương pháp dạy học thiết kế minh họa truyện tranh thông qua việc ứng dụng phương tiện dạy học hiện đại dựa trên thuyết kết nối cảm xúc. Đồng thời đề cao tính “tự học nhằm phát huy tính tự giác tích cực năng lực đọc sách và nghiên cứu của sinh viên để thực hiện nhiệm vụ hoạt động giáo dục ở các trường Cao đẳng - Đại học, là biến quá trình đào tạo thành quá trình tự đào tạo của sinh viên” (Phan, 2009). Tôi tin rằng việc kết hợp công nghệ số với lý thuyết giáo dục nghệ thuật tiên tiến sẽ tạo ra một môi trường học tập năng động, cung cấp khả năng tự học, khám phá và kết nối tri thức. Điều này cũng tương tự như mối quan hệ tương tác giữa tác giả, tác phẩm và người xem. Theo quan điểm của Dewey (1958), sự kết hợp này đã tạo ra một mối quan hệ tương hỗ, giúp các sự kiện nghệ thuật thúc đẩy sự thay đổi tích cực. Ông cho rằng, nhận thức chính là việc nhìn nhận những khả năng chưa đạt được và hành động để tôn vinh mối liên hệ của các sự kiện dẫn đến kết quả nhận thức đạt được. “To perceive is to acknowledge

unattained possibilities ... and thereby to behave in deference to the connections of events” (Goldblatt, 2006). Mục tiêu nghiên cứu chính là đánh giá thực trạng dạy học hiện đại, phân tích vai trò của phương tiện dạy học đối với thiết kế minh họa truyện tranh và tiềm năng của các công cụ hiện đại với quá trình kết nối cảm xúc, từ đó đề xuất các giải pháp thiết thực thúc đẩy chất lượng đào tạo, đáp ứng nhu cầu nguồn nhân lực lao động chất lượng cao của ngành nghệ thuật minh họa truyện tranh ở Việt Nam hiện nay.

II. Cơ sở lý luận

Thiết kế minh họa truyện tranh là một lĩnh vực nghệ thuật sáng tạo, tạo hình nhân vật với khả năng kể chuyện bằng hình ảnh thông qua thiết kế đồ họa. Lĩnh vực này đã phát triển từ những bản vẽ đơn giản trên giấy đến các nền tảng nghệ thuật số hiện đại. Họa sĩ minh họa không chỉ đơn thuần là người vẽ, mà còn là người kiến tạo xã hội, xây dựng nhân vật và truyền tải cảm xúc, câu chuyện một cách sinh động. Minh họa cũng đóng vai trò quan trọng trong việc cải thiện khả năng học tập của trẻ em, giúp các em tiếp tục, ghi nhớ kiến thức một cách có hệ thống, đồng thời hỗ trợ tổ chức bài học hiệu quả hơn. “Instructional illustrations are very important in improving children’s ability to learn and in helping teachers to organize learning” (Alkhaldeh and Khasawneh, 2021). Để thành công trong lĩnh vực này, họa sĩ cần nắm chắc các quy trình thiết kế, từ lên ý tưởng khai thác nội dung, phác thảo, xây dựng bảng phân cảnh đến sản phẩm cuối cùng hoàn chỉnh. Các kỹ năng cần thiết bao gồm: vẽ tay, sử dụng phần mềm chuyên dụng để kể chuyện bằng hình ảnh, khai diễn kiến thức về giải trí, phối cảnh và màu sắc. Bên cạnh đó,

việc sử dụng máy tính và các thiết bị công nghệ thông tin là một kỹ năng thiết yếu trong xã hội hiện đại. Do đó, phổ biến kiến thức công nghệ thông tin ở các cấp học, từ mầm non đến đại học, là vô cùng quan trọng để giúp thế hệ trẻ tiếp xúc và phát triển kỹ năng này một cách liên tục. “The ability to operate personal computers and related IT devices is an indispensable skill in modern information society” (Praužner, 2015). Chúng có thể được phân loại thành hai nhóm phương tiện chính đó là; nhóm phương tiện truyền thống (như bảng, phấn, sách giáo khoa, mô hình) và nhóm phương tiện hiện đại (như máy chiếu, máy tính, phần mềm, Internet, các nền tảng dạy học trực tuyến). Giảng viên sử dụng đồ dùng dạy học để nâng cao hiệu quả giảng dạy trên lớp, thu hút sự chú ý của người học và tạo động lực cảm xúc học tập cho họ. “Teachers use teaching aids to enhance classroom instruction, extract learners’ attention and create a motivation to learn” (Ordu, 2021). Trong giáo dục, phương tiện dạy học đóng vai trò là trò chơi quan trọng trong công cụ thể hóa nội dung, khơi gợi thú vị và phát triển kỹ năng cho người học. Theo Poljak (1985), phương pháp dạy học là công cụ hỗ trợ giáo viên thực hiện các nhiệm vụ giảng dạy. Cần phân biệt giữa tài liệu giảng dạy (nguồn kiến thức) và phương tiện dạy học (công cụ lao động của giảng viên), dù đôi khi một thứ có thể vừa là tài liệu vừa là phương tiện dạy học. “Technical or teaching aids are tools for work, which include different tools that support the achievement of functional tasks of teaching” (Čirić, 2014). Việc sử dụng phương pháp dạy học phù hợp rất quan trọng, đặc biệt trong các môn nghệ thuật và thiết kế minh họa truyện tranh. Chủ nghĩa kết nối của George Siemens và Stephen Downes, một lý thuyết tập tin

mạnh mẽ rằng kiến thức không chỉ nằm trong bộ não mà còn được phân phối trên mạng thông tin mạng. Theo thuyết này, bài học là quá trình tạo và duy trì các kết nối, trong đó khả năng tìm kiếm và kết nối thông tin quan trọng hơn chính bản thân thông tin. Điều này liên quan đến năng lực tự học, được Trinh and Rijlaarsdam (2003) định nghĩa là khả năng tự động xác định cơ sở, quản lý, điều chỉnh và đánh giá quá trình học tập của bản thân. Năng lực này giúp người học làm việc độc lập và hiệu quả. “Năng lực tự học được thể hiện qua việc chủ thể tự xác định đúng đắn động cơ học tập cho mình, có khả năng tự quản lý việc học của mình” (Trịnh, 2008). Dựa trên Thuyết kết nối, giáo dục hiện đại, đặc biệt là các chương trình đào tạo trực tuyến, nên tập trung vào việc giúp người học tự chủ, sáng tạo và thích ứng với thế giới số. Quá trình dạy học là quá trình người dạy sáng tạo ra và phát triển nhân cách của người học, làm điều đó, kết nối cảm xúc đóng vai trò thiết yếu. Đây không chỉ là một phương tiện hữu ích mà còn là mục tiêu của việc dạy học, giúp người dạy hoạt động hiểu biết sâu sắc về thế giới quan của người học và tạo mối quan hệ gắn bó giữa hai bên. “Việc kết nối cảm xúc không chỉ là công cụ, phương tiện mà còn là nội dung, mục đích của hoạt động dạy học” (Vũ and Phạm, 2023). Nhờ vậy mà kết quả của việc dạy và học được phát triển tích cực hơn.

III. Phương pháp nghiên cứu

Để xây dựng một phương pháp giảng dạy minh họa truyện tranh hiệu quả, nghiên cứu này kết hợp giữa nghiên cứu lý thuyết và nghiên cứu thực tiễn. Trong phần lý thuyết, tác giả sẽ phân tích và tổng hợp các tài liệu liên quan đến lý thuyết kết nối và giáo dục cảm xúc. Việc này giúp làm

rõ vai trò của việc tạo dựng mạng lưới tri thức, đồng thời khám phá cách thức cảm xúc tác động đến quá trình học tập. Từ đó, có thể đề xuất các giải pháp nhằm giúp người học duy trì sự hứng thú và động lực học tập. Về thực tiễn, tiến hành thu thập thông tin về thực trạng dạy và học từ cả giảng viên và sinh viên. Dữ liệu thu thập được sẽ giúp xác định những ưu điểm, hạn chế và thách thức của phương pháp giảng dạy hiện tại, từ đó làm cơ sở để đề xuất các giải pháp dạy học phù hợp cho dạy học minh họa truyện tranh trong thời đại số.

IV. Kết quả nghiên cứu và thảo luận

4.1. Thực trạng dạy học minh họa truyện tranh hiện nay

Ứng dụng các phương tiện dạy học hiện đại, đặc biệt là minh họa truyện tranh, đang dần trở nên phổ biến. Bên cạnh các

công cụ truyền thống, nhiều công cụ kỹ thuật số và thiết bị công nghệ cao đã được tích hợp vào môi trường học đường. Việc này mang lại nhiều ưu điểm nổi bật như tăng tính trực quan và hấp dẫn giúp bài giảng trở nên sống động hơn, thu hút sự chú ý của người học. Nhờ các phương tiện này, học sinh, sinh viên có thể tiếp cận nhiều nguồn tài liệu đa dạng như video, hình ảnh và các bài học tương tác, từ đó nâng cao khả năng tự học và khám phá. Hơn nữa, công nghệ còn hỗ trợ giáo viên trong việc quản lý lớp học và đánh giá kết quả học tập. Sự bùng nổ của các nền tảng truyện tranh trực tuyến (webtoon) cũng cho thấy tiềm năng phát triển lớn trong việc tạo ra các sản phẩm giáo dục có tính sáng tạo cao. Tuy nhiên, việc ứng dụng này vẫn còn nhiều hạn chế và thách thức phía trước.

4.2. So sánh dạy học truyền thống với dạy học hiện đại

Bảng so sánh theo Thuyết kết nối

Tiêu chí	Phương tiện dạy học truyền thống	Phương tiện dạy học theo Thuyết kết nối
Ưu điểm	- Tính trực quan: Dễ hình dung các khái niệm cơ bản qua sách, bảng, mô hình, hình ảnh. - Dễ tiếp cận ban đầu: Công cụ quen thuộc, không yêu cầu kỹ năng công nghệ cao. - Chi phí thấp: Chi phí đầu tư ban đầu thường thấp hơn.	- Tính tương tác cao: Cho phép trao đổi, thảo luận đa chiều giữa giáo viên và sinh viên, giữa sinh viên với nhau. - Khả năng cập nhật nhanh: Dễ dàng truy cập thông tin mới nhất từ nhiều nguồn. - Kết nối kiến thức: Giúp sinh viên tự tìm kiếm và kết nối các nguồn tri thức đa dạng. - Học tập mọi lúc, mọi nơi: Cho phép truy cập tài liệu và bài giảng ngoài giờ học. - Đa dạng hóa tài nguyên: Sử dụng video, âm thanh, hình ảnh, mô phỏng 3D để minh họa. - Học tập cá nhân hóa & cộng tác: Thúc đẩy sinh viên tự học và làm việc nhóm hiệu quả.
Nhược điểm	- Khó cập nhật: Nội dung cố định, không linh hoạt trước sự thay đổi của kiến thức. - Ít tương tác: Hạn chế sự tham gia chủ động của sinh viên, chủ yếu là truyền đạt một chiều. - Hạn chế kết nối: Gần như không có khả năng liên kết với các nguồn tài nguyên bên ngoài.	- Yêu cầu kỹ năng công nghệ: Đòi hỏi cả giảng viên và sinh viên phải có trình độ công nghệ nhất định. - Chi phí đầu tư ban đầu: Chi phí mua sắm thiết bị và hạ tầng khá cao. - Vấn đề quản lý và đánh giá: Khó kiểm soát quá trình tự học và đảm bảo tính công bằng trong đánh giá. - Rủi ro về an toàn thông tin: Có thể gặp phải các vấn đề liên quan đến bảo mật dữ liệu.

4.3. Giải pháp dạy học minh họa truyện tranh theo lý Thuyết kết nối cảm xúc

Giải pháp dạy học thiết kế minh họa truyện tranh dựa trên lý Thuyết kết nối cảm xúc kích thích quá trình học thành một trải nghiệm cá nhân hóa và giàu cảm xúc, vượt qua việc chỉ tập trung vào kỹ thuật vẽ để tạo sức mạnh gắn kết cảm xúc của người học với tác phẩm. Để thực hiện điều này, giảng viên cần xây dựng một môi trường học tập an toàn, khuyến khích tự do sáng tạo, tôn trọng khác biệt và tránh phán đoán, từ đó sinh viên cảm thấy thoải mái xây dựng ý tưởng. Phương pháp dạy học nên ưu tiên kể chuyện - ví dụ, yêu cầu sinh viên chuyển thể câu chuyện cá nhân hoặc Cổ tích Việt Nam thành truyện tranh - giúp họ gắn kết cảm xúc với từng nhân vật, khung hình. Đồng thời, cần hướng dẫn sinh viên cách biểu đạt cảm xúc qua nghệ thuật bằng cách sử dụng các yếu tố thị giác như màu sắc (đỏ cho cơn giận/tình yêu, xanh âm cho sự thất vọng, gần gũi), đường nét và bố cục tạo cảm giác thể hiện nội dung. Phản hồi mang tính xây dựng phải bao gồm cả khía cạnh truyền cảm xúc, thay vào đó chỉ tập trung vào lỗi kỹ thuật, bằng câu hỏi cách cảm nhận cảm xúc của sinh viên trong từng khung hình. Ví dụ minh họa là giao bài tập thiết kế nhân vật dựa trên một cảm xúc cụ thể (niềm vui/nỗi buồn), buộc sinh viên phải suy nghĩ về biểu cảm, ngôn ngữ tạo hình thể và trang phục, qua đó rèn luyện kỹ năng vẽ và phát triển đồng cảm giữa người vẽ với nhân vật. Về môi trường, cần thiết kế các không gian hoạt động, tích hợp công nghệ để khuyến khích làm việc nhóm và hình thành các cộng đồng học tập trực tuyến/ngoại tuyến cùng trao đổi kiến thức và phát triển kỹ năng mềm. Cuối cùng, đánh giá ý kiến nên dựa trên sản phẩm thực tế (bộ truyện tranh, thiết kế dự án), kết hợp với công việc theo

đổi quá trình phát triển qua nhật ký học tập và xem xét đóng góp tích cực của từng sinh viên đối với cộng đồng.

4.3.1. Không gian học tập theo thuyết kết nối cảm xúc

Áp dụng lý thuyết kết nối, không gian học tập trong lĩnh vực minh họa truyện tranh được định nghĩa là một hành động kết nối cảm xúc và khám phá chung, vượt qua quá trình tải truyền thống kiến thức. Tri thức không còn giới hạn trong sách vở mà mở rộng ra mạng lưới internet bao la, bao gồm các blog của họa sĩ, khóa học trực tuyến và diễn đàn cộng đồng. Giảng viên đóng vai trò là cầu nối, giúp người học tiếp cận những nguồn tài nguyên quý giá và kết nối trực tiếp với các chuyên gia toàn cầu. Các nền tảng trực tuyến trở thành “ngôi nhà chung” để thảo luận, chia sẻ, và cùng nhau tiến bộ, đồng thời mở rộng chân trời sáng tạo bằng cách khám phá và tạo phong cách và kỹ thuật học từ YouTube hay các blog nghệ thuật hàng đầu, giúp người học thoát khỏi lối mòn và tìm thấy phong cách độc đáo của riêng mình. Tận dụng sự hỗ trợ của phần mềm đồ họa và bảng vẽ điện tử, môi trường học tập trở nên linh hoạt và tự chủ trách nhiệm hơn, cho phép người học rèn luyện kỹ năng mọi lúc mọi nơi và liên tục củng cố sự phát triển của bản thân.

4.3.2. Học tập chủ động

Học tập chủ động là phương pháp hiện đại đặt người học vào vị trí trung tâm, khuyến khích tối đa sự tương tác và hợp tác. Phương pháp này bao gồm ba hình thức cốt lõi: Học tập dựa trên Dự án (thực hiện dự án kéo dài để tìm giải pháp cho các vấn đề thực tế, rèn luyện tư duy phân biện và làm việc nhóm); Học tập dựa trên các vấn đề (tiếp theo là kiến thức mới để giải quyết các vấn đề mở ra, rèn luyện tư duy

logic và khả năng quyết định); và Học tập trải nghiệm (nhấn mạnh suy ngẫm về hành động thực tế, giúp người học hiểu sâu sắc qua kinh nghiệm cá nhân). Việc học chủ động còn là một trải nghiệm tương tác và hợp tác cao, nơi sinh viên tích cực thảo luận, trao đổi ý tưởng để rèn luyện kỹ năng giao tiếp, lắng nghe và giải quyết vấn đề. Đặc biệt trong kỷ nguyên số, tự học là một kỹ năng nền tảng, khuyến khích học tập chủ động đảm bảo kết quả đầu ra đạt được mục tiêu đào tạo, phát triển tư vấn tư duy phản biện, tò mò khám phá và hình thành thói quen tập học suốt đời. Hiện nay, việc tự học minh họa truyện tranh đang trở thành xu hướng mạnh mẽ ở Việt Nam, cho phép người học tận dụng vô vàn tài nguyên trực tuyến để phát triển kỹ năng và cá tính sáng tạo mà không hoàn toàn phụ thuộc vào lớp học truyền thống.

4.3.3. Thực nghiệm cho thấy

Đặc thù của việc vẽ minh họa truyện tranh khi áp dụng phương pháp tự học lý thuyết kết nối cảm xúc nằm ở việc chuyển tâm thế từ sử dụng kỹ thuật thuần túy sang chiều sâu tâm lý và sự đồng cảm. Phương pháp này coi kỹ năng vẽ chỉ là phương tiện, còn cốt lõi là ở khả năng phân tích và tái tạo cảm xúc một cách chân thực. Người học không chỉ ghi chép chuyển tải thông tin từ thực tế sang hình ảnh minh họa mà phải thực hiện các bài tập “nhập vai cảm xúc” và “phân tích biểu cảm nhân vật” từ các nguồn tham khảo (như video hoặc quan sát từ thực tế) để hiểu sự biến đổi của hình, nét biểu cảm (đặc điểm của khuôn mặt), từ đó làm cơ sở khi trải nghiệm vẽ thông qua một công cụ nào đó mang giàu cảm xúc nhất có thể (ví dụ: sự khác biệt giữa nỗi buồn và sự tuyệt vọng). Mục đích là để mỗi khung hình, mỗi nét vẽ đều mang hơi thở và sức mạnh của cảm

xúc đúng như ý đồ câu chuyện, từ đó tạo ra mối liên kết sâu sắc và trực tiếp giữa nhân vật trên trang giấy và trải nghiệm cảm xúc của người đọc giàu sự đồng cảm. Phương pháp này thúc đẩy việc tích hợp lý thuyết tâm lý vào quá trình vẽ để đạt được sự truyền tải về mặt cảm xúc cho sản phẩm minh họa truyện tranh hay.

4.4. Thảo luận về lợi thế của việc tự học trong thời đại số

Kho tàng tài nguyên khổng lồ Internet, mạng là một thư viện khổng lồ với các video hướng dẫn trên YouTube, các khóa học trực tuyến của các họa sĩ nổi tiếng trên thế giới, và các bài viết chuyên sâu trên blog hoặc diễn đàn. Điều này cho phép người học tiếp cận những kiến thức và kỹ thuật đa dạng, từ cơ bản đến nâng cao, mà không bị giới hạn về không gian hay thời gian học. Cũng như cập nhật xu hướng liên tục, ngành truyện tranh luôn thay đổi và phát triển. Việc tự học trên mạng giúp người học dễ dàng nắm bắt những xu hướng mới nhất, các phong cách vẽ thịnh hành, và những công cụ kỹ thuật số tiên tiến, đồng thời phát triển cá tính sáng tạo. Khi tự học, người học có thể tự do khám phá và thử nghiệm nhiều phong cách khác nhau mà không bị bó buộc bởi một giáo trình hay khuôn mẫu nhất định. Điều này tạo điều kiện thuận lợi để họ tìm ra «chất» riêng, phát triển cá tính sáng tạo độc đáo của riêng mình. Bên cạnh đó tính linh hoạt và chủ động cao. Tự học cho phép người học tùy chỉnh lộ trình học tập theo tốc độ và sở thích cá nhân, có thể tập trung vào những kỹ năng bản thân mình yếu, hoặc dành nhiều thời gian hơn cho những chủ đề yêu thích, từ đó nâng cao hiệu quả học tập.

Thách thức và giải pháp về việc tự học cũng đi kèm với không ít thách thức

như thiếu định hướng, với quá nhiều thông tin, người học dễ bị “ngộp” và không biết bắt đầu từ đâu. Giải pháp là tìm kiếm các lộ trình học tập được chia sẻ bởi những người có kinh nghiệm, hoặc tham gia các cộng đồng trực tuyến để được tư vấn. Cũng như thiếu phản hồi, tự học khiến người học thiếu sự góp ý trực tiếp từ giảng viên hay bạn bè. Để khắc phục, ta có thể tham gia các diễn đàn, nhóm trên mạng xã hội để đăng bài và nhận phản hồi mang tính xây dựng từ cộng đồng. Thiếu kỷ luật, tự học đòi hỏi người học phải có tính kỷ luật và sự kiên trì cao. Để duy trì động lực, ta có thể đặt ra các mục tiêu cụ thể, chia nhỏ bài học và tham gia các thử thách vẽ tranh minh họa để tạo động lực.

Tóm lại, tự học minh họa truyện tranh trong thời đại công nghệ số mang đến cơ hội lớn để những người đam mê phát triển bản thân một cách toàn diện và tự chủ. Tuy nhiên, để đạt được hiệu quả cao nhất, người học cần kết hợp sự chủ động tìm tòi với tính kỷ luật và khả năng kết nối với cộng đồng tích cực liên tục hơn.

V. Kết luận

Nghiên cứu đã làm rõ những hạn chế của các phương tiện dạy học hiện tại và đề xuất một mô hình ứng dụng công nghệ số dựa trên Thuyết kết nối để cải thiện hiệu quả giảng dạy và học tập. Các giải pháp cụ thể về phương pháp, môi trường và đánh giá, từ việc nâng cao chất lượng giảng viên đến xây dựng cộng đồng học tập, đã được đưa ra để làm cơ sở cho việc cải tiến chất lượng đào tạo thiết kế minh họa truyện tranh. Có thể thấy, sự kết hợp giữa các phương tiện dạy học hiện đại và Thuyết kết nối đóng vai trò chính trong việc đổi mới giáo dục số. Công nghệ số giúp mở rộng không gian học tập và cho phép sinh viên tiếp cận tri thức mọi

lúc mọi nơi. Khi kết hợp với Thuyết kết nối, những công cụ này sẽ tạo ra một môi trường tương tác cao, khuyến khích sinh viên chủ động tìm kiếm, kết nối thông tin và xây dựng mạng lưới tri thức cho riêng mình. Những phát hiện này không chỉ cung cấp cái nhìn tổng quan mà còn mở ra một hướng đi mới, hiệu quả hơn, giúp sinh viên không chỉ nắm vững kiến thức mà còn trang bị những kỹ năng cần thiết để thành công trong ngành công nghiệp văn hóa sáng tạo minh họa truyện tranh đầy tiềm năng này.

Tài liệu tham khảo

- [1]. Alkhawaldeh and Khasawneh. (2021). The availability of teaching aids in resource rooms and their use by teachers in Irbid Governorate. *Science and Education*, 2(8), 390-401.
- [2]. Čirić, N. (2014). Selection and use of teaching aids and technologies in contemporary university courses. *Metodički obzori: časopis za odgojno-obrazovnu teoriju i praksu*, 9(20), 14-25.
- [3]. Goldblatt, P. (2006). How John Dewey's theories underpin art and art education. *Education and culture*, 22(1), 17-34.
- [4]. Ordu, U. B. (2021). The Role of Teaching and Learning Aids/Methods in a Changing World. *Bulgarian Comparative Education Society*, 19(5), 210-216.
- [5]. Prauzner, T. (2015). Analysis of the results of the pedagogical research and EEG in the aspect of effective modern teaching aids in the technical education. In *SOCIETY. INTEGRATION. EDUCATION. Proceedings of the International Scientific Conference*, 4, 480-489.
- [6]. Phạm, T. P. (2019). Nghiên cứu cấu trúc kỹ năng tự chủ cảm xúc. *Tạp chí Khoa học Giáo dục Việt Nam*(18), 49-54.

- [7]. Phan, B. N. (2009). Tổ chức tốt việc tự học cho sinh viên nhằm nâng cao chất lượng đào tạo của các trường đại học theo hình thức tín chỉ hiện nay. *Tạp chí Khoa học, Đại học Quốc gia Hà Nội*, 25(3), 160-164.
- [8]. Trần, K. Đ. (2006). Giáo dục công nghệ và công nghệ giáo dục. *VNU Journal of Science: Social Sciences and Humanities*, 22(4), 65-74.
- [9]. Trịnh, Q. L. (2008). Phát triển năng lực tự học trong hoàn cảnh Việt Nam. *Tạp chí Khoa học Đại học Cần Thơ*(10), 169-175.
- [10]. Vũ and Phạm. (2023). Kết nối cảm xúc trong quá trình dạy học của giảng viên với sinh viên Trường Đại học Sư phạm Hà Nội. *Tạp chí Khoa học Giáo dục Việt Nam*, 19(8), 45-51. doi:10.15625/2615-8957/12310808

SELF-LEARNING METHOD FOR COMIC ILLUSTRATION ACCORDING TO THE THEORY OF EMOTIONAL CONNECTION

Nguyen Hong Son²

Abstract: *The study aims to improve the quality of human resource training for Vietnam's comic culture industry. Specifically, the study will assess the current state of teaching methods and compare them with emotionally connective teaching methods. Solutions are proposed for self-learning the art of comics illustration based on the theory of emotional connection. To achieve this, the author will collect expert opinions and analyze scientific literature on the relationship between emotions and educational technology. The expected result is a new teaching model that integrates emotions and technology into the teaching process of illustrating comics, optimizing the use of modern tools. This model is expected to encourage learners to learn voluntarily and increase interaction to develop knowledge.*

Keywords: *educational technology, comic illustration, teaching methods, emotional connection theory, self-learning, self-taught comic illustration*

² Central University of Arts