



THIẾT KẾ HOẠT ĐỘNG TRẢI NGHIỆM TRONG DẠY HỌC MÔN TOÁN Ở TIỂU HỌC

Chau Chhay Tan⁽¹⁾ Huỳnh Thái Lộc⁽²⁾

⁽¹⁾ Trường Đại học An Giang

⁽²⁾ Đại học Cần Thơ

Thông tin chung:

Ngày nhận bài: 10/07/2025

Ngày nhận kết quả bình duyệt:
10/10/2025

Ngày chấp nhận đăng:
12/2025

Title:

*Designing experience activities
in teaching math at primary
education*

Keywords:

*Experiential activities, teacher,
Primary school, skill.*

Từ khóa:

*Hoạt động trải nghiệm, giáo
viên, Tiểu học, năng lực*

ABSTRACT

The article employs the method of theoretical research and literature analysis, focusing on perspectives regarding experiential activities (HĐTN) in schools as presented by various scholars - most notably the experiential learning theory of D. Kolb and the role of experiential activities in the General Education Program. It emphasizes the importance of experiential activities in fostering students' competencies and qualities, particularly at the primary level, which serves as the foundational stage of education. Based on this, the author generalizes the essence of experiential activities as being self-directed and directly experienced. The study centers on synthesizing the content of experiential activities in primary mathematics education and proposes implementation forms to make such activities more accessible and engaging for students, thereby enhancing their competencies and qualities in alignment with the objectives of the General Education Program.

TÓM TẮT

Bài báo sử dụng phương pháp phân tích tài liệu nghiên cứu lý luận, quan điểm về hoạt động trải nghiệm (HĐTN) trong nhà trường của các nhà nghiên cứu, nổi bật là vấn đề trải nghiệm của D. Kolb và hoạt động trải nghiệm trong chương trình giáo dục phổ thông tổng thể, nhấn mạnh tầm quan trọng của hoạt động trải nghiệm trong việc phát triển năng lực (NL) và phẩm chất của học sinh (HS) trong nhà trường, đặc biệt ở cấp Tiểu học là cấp học nền tảng. Từ đó, tác giả khái quát bản chất của hoạt động trải nghiệm là tự mình và trực tiếp. Nghiên cứu tập trung khái quát nội dung trải nghiệm trong dạy học môn Toán Tiểu học và đề xuất các hình thức thực hiện nhằm đưa hoạt động trải nghiệm trong môn Toán trở nên gần gũi với HS, phát triển năng lực và phẩm chất, đáp ứng yêu cầu của chương trình giáo dục phổ thông.

1. GIỚI THIỆU

Hoạt động trải nghiệm là một hoạt động học tập tích cực được định hướng và xây dựng trong chương trình giáo dục phổ thông 2018, nó vừa là một môn học vừa là một hoạt động bắt buộc trong dạy học các môn học khác, tạo cơ hội cho học sinh tiếp cận thực tế, huy động tổng hợp kiến thức, kỹ năng của các môn học khác nhau để thực hiện những nhiệm vụ được giao, bao gồm 04 hướng sau: 1/ Hướng vào bản thân; 2/ Hướng vào tự nhiên; 3/ Hướng vào xã hội và 4/ Hướng nghiệp. Thực tế, đây là một hoạt động khá phức tạp, đòi hỏi nhiều điều kiện và tồn tại nhiều vấn đề trong khâu tổ chức thực hiện.

Việc thiết kế và tổ chức các hoạt động trải nghiệm trong dạy học môn Toán ở Tiểu học là một việc làm cần thiết, không chỉ hỗ trợ tích cực cho giáo viên mà cả giáo viên Tiểu học đang trực tiếp đứng lớp.

Nếu thiết kế và tổ chức các hoạt động trải nghiệm trong môn Toán cho học sinh ở Tiểu học theo hướng phát huy tính tích cực, chủ động, sáng tạo của học sinh thì sẽ góp phần nâng cao chất lượng và hiệu quả dạy học, qua đó phát triển các năng lực đặc thù cho học sinh.

2. NỘI DUNG

2.1. Quan niệm hoạt động trải nghiệm trong dạy học và hoạt động trải nghiệm môn Toán ở Tiểu học

2.1.1. Quan niệm về hoạt động trải nghiệm trong dạy học

Theo Từ điển Tiếng Việt cho rằng: “Trải có nghĩa là đã từng qua, từng biết, từng chịu đựng (Hoàng Phê, 2003, tr. 1020). Còn nghiệm là kinh qua thực tế nhận thấy, điều nào đó là đúng (Hoàng Phê, 2003, tr. 680)”. Qua đó, Hoàng Phê (2003, tr. 1020) định nghĩa: “Trải nghiệm được hiểu đơn giản nhất là những gì con người từng kinh qua thực tế, từng biết, từng chịu”.

Phạm Quang Tiệp cho rằng: HĐTN là hoạt động giáo dục, trong đó HS dựa trên sự tổng hợp kiến thức của nhiều lĩnh vực giáo dục và nhóm kỹ năng khác nhau để trải nghiệm thực tiễn đời sống nhà trường, gia đình và tham gia hoạt động phục vụ cộng đồng dưới sự hướng dẫn và tổ chức của nhà giáo dục, qua đó hình thành những phẩm chất chủ yếu, NL chung và một số NL thành phần đặc thù của hoạt động này: NL thiết kế và tổ chức hoạt động, NL thích ứng với sự biến động của nghề nghiệp và cuộc sống. (Phạm Quang Tiệp, 2018, tr.202).

Từ những nghiên cứu lý luận về HĐTN, chúng tôi rút ra được bản chất của HĐTN là: Tự mình và trực tiếp. Đó là những hoạt động quan sát, suy ngẫm trên các kinh nghiệm của mình để từ đó khái quát hóa và mô hình hóa các khái niệm nhằm giải quyết các tình huống có vấn đề trong thực tiễn cuộc sống. Từ đó lại xuất hiện các kinh nghiệm mới, và chúng lại trở thành đầu vào cho vòng học tập tiếp theo, cứ thế lặp lại cho tới khi nào việc học đạt được mục tiêu đề ra. Bên cạnh đó, để đạt được những mục tiêu học tập, người học phải thực hiện các thao tác, tiếp xúc trực tiếp với đồ dùng và các công cụ trong quá trình thực hành, luyện tập, vận dụng.

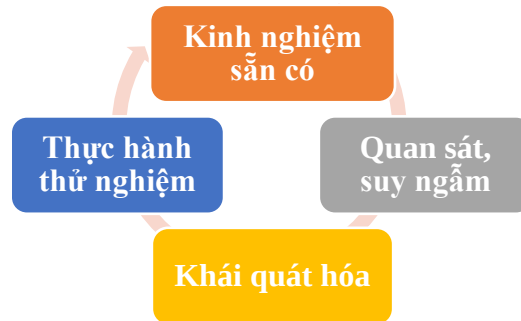
Quy trình học tập dựa trên trải nghiệm của D. Kolb (1984) là một mô hình học tập trải nghiệm nổi bật. Theo chu trình học tập Kolb, quá trình học gồm bốn giai đoạn: (1) Concrete Experience, (2) Reflective Observation, (3) Abstract Conceptualisation, (4) Active Experimentation. Mô hình này đã được được nhân rộng và vận dụng trên nhiều lĩnh vực.

Tác giả Nguyễn Thị Hồng Nam (2019) đã đưa ra chu trình học thông qua trải nghiệm gồm 4 giai đoạn: “(1) Trải nghiệm; (2) quan sát, suy ngẫm; (3) khái quát những gì đã trải nghiệm; (4) lập kế hoạch trải nghiệm”.

Bên cạnh đó, Phan Thị Thúy Phương (2018) đã đưa mô hình học trải nghiệm gồm: “(1) Trải

nghiệm cụ thể, (2) Phản ánh qua quan sát, (3) Khái quát hóa kết quả trải nghiệm, (4) Thực hành trải nghiệm”

Trong phạm vi **đề tài**, chúng tôi tiếp cận hoạt động học tập dựa trên trải nghiệm theo quy trình sau:



Hình 1. Quy trình học tập trải nghiệm

Các HĐTN trong chương trình dạy học được thiết kế và tổ chức với nhiều hình thức, nhiều hoạt động phù hợp với mục tiêu dạy học của từng lớp học, cấp học. Theo Công văn số 3535/BGDĐT – GDTH, ngày 19/8/2019, về việc “Hướng dẫn thực hiện nội dung hoạt động trải nghiệm cấp Tiểu học trong chương trình giáo dục phổ thông từ năm học 2020 – 2021”, HĐTN được thực hiện trong các hoạt động: Sinh hoạt dưới cờ, sinh hoạt lớp, hoạt động giáo dục theo chủ đề, hoạt động câu lạc bộ. Ngoài ra còn các hình thức tổ chức HĐTN khác như: Tổ chức trò chơi, diễn đàn, sân khấu tương tác, tham quan dã ngoại, hội thi/cuộc thi.

2.1.2. Hoạt động trải nghiệm trong dạy học môn Toán ở Tiểu học

Hiện nay, việc thiết kế và tổ chức HĐTN trong từng môn học đang là một vấn đề khá phức tạp cho giáo viên (GV). Ngoài việc đáp ứng NL sư phạm, GV phải hiểu rõ bản chất của HĐTN trong dạy học, hiểu rõ mục tiêu và yêu cầu cần đạt của từng môn học, phải định hướng được mục tiêu và hoạt động một cách khách quan, lựa chọn hợp lý hình thức, phương pháp, phương tiện để thiết kế các hoạt động dạy học hiệu quả phù hợp với mạch kiến thức trong từng môn học, bài học.

Trong các môn học ở Tiểu học, cùng với môn Tiếng Việt thì môn Toán có vai trò vô cùng quan trọng. Các kiến thức, kỹ năng của môn Toán ở Tiểu học có rất nhiều ứng dụng trong đời sống và rất cần thiết để có thể học tốt được các môn học khác. Tuy nhiên, nội dung môn Toán thường mang tính logic, trừu tượng, khái quát gây khó hiểu cho HS. Do đó, việc cân đối giữa học đi đôi với hành có ý nghĩa rất lớn cho quá trình lĩnh hội kiến thức của HS. Dựa trên quan điểm xây dựng môn học theo hướng phát triển NL, HĐTN là một nhân tố quan trọng trong cơ cấu nội dung học tập môn Toán, là phương tiện cũng như là động lực cho việc cân bằng học đi đôi với hành, phù hợp với tiêu chí tự học, tự khám phá, tạo điều kiện cho HS phát huy những sở trường, NL của bản thân trong việc giải quyết các vấn đề của môn Toán.

Theo Bộ Giáo dục và Đào tạo (2018), trong Chương trình Giáo dục phổ thông tổng thể năm 2018, hoạt động thực hành và trải nghiệm là một phần quan trọng trong nội dung giảng dạy môn Toán. Cụ thể, hoạt động này chiếm 5% tổng thời lượng thực hiện chương trình môn Toán, và thường được kết hợp chủ yếu với các hình thức học tập khác.

Mạch kiến thức Cấp học/Lớp		Số, Đại số và Một số yếu tố giải tích	Hình học và Đo lường	Thống kê và Xác suất	Hoạt động thực hành và trải nghiệm
Tiểu học	1	80%	15%	0%	5%
	2	75%	17%	3%	5%
	3	70%	22%	3%	5%
	4	75%	16%	4%	5%
	5	50%	40%	5%	5%
	Toàn cấp	69%	23%	3%	5%

Hình 2. Thời lượng nội dung chương trình dạy học Toán ở Tiểu học

2.1.3. Một số hình thức tổ chức các HĐTN trong dạy học môn Toán ở Tiểu học

HĐTN sẽ đảm nhận vai trò đưa những lý thuyết trừu tượng qua những hoạt động thực tiễn làm

đơn giản hóa những khái niệm, định nghĩa Toán học giúp HS dễ nhận biết, hiểu và ghi nhớ. Để đạt được mục tiêu trên, GV có thể thiết kế và tổ chức các hoạt động thực hành trải nghiệm hiệu quả, chẳng hạn như:

Bảng 1. Các hình thức tổ chức hoạt động trải nghiệm trong dạy học Toán ở Tiểu học

Hình thức	Hoạt động
Trò chơi	Tổ chức một số trò chơi Toán học như: Tangram, truy tìm kho báu.
Thực hành ứng dụng	Thực hành các hoạt động ước lượng, cân, đo, đong, đếm một số đồ vật. Thực hành tính và ước lượng chu vi, diện tích của một số hình phẳng trong thực tế liên quan đến các hình phẳng đã được học.
Hát	Hát một số bài hát liên quan đến Toán học.
Báo tường	Thiết kế một bản báo tường tổng hợp các kiến thức Toán học đã học, những câu chuyện về toán học,...
Cuộc thi	Tổ chức một số cuộc thi Toán học như Violympic Toán, đố vui Toán học...
Thực hành sáng tạo	Lắp ghép các mô hình thực tiễn, đóng vai, giải quyết các tình huống thực tiễn.
Kể chuyện	Kể chuyện về nhà Toán học, ...
Giới thiệu sách	Giới thiệu sách Toán học.
Làm đồ dùng học tập	Thiết kế mô hình đồng hồ, lịch...

2.2. Quy trình thiết kế và tổ chức hoạt động trải nghiệm dạy học trong môn toán ở Tiểu học

Chúng tôi đưa ra quy trình thiết kế và tổ chức HĐTN gồm 3 bước:

Bước 1: Xác định chủ đề của hoạt động

– Dựa vào những gợi ý nội dung hoạt động thực hành và trải nghiệm trong chương trình môn

Toán, GV cần lựa chọn chủ đề thích hợp với từng khối lớp, đối tượng HS và điều kiện môi trường.

– Dựa vào Chương trình môn Toán, GV có thể lựa chọn các chủ đề trong từng mạch kiến thức sau:

- + Số và Phép tính.
- + Hình học và Đo lường.
- + Thống kê và Xác suất.

Bước 2: Thiết kế kế hoạch tổ chức hoạt động trải nghiệm trong dạy học môn Toán ở Tiểu học

Xác định mục tiêu

Mục tiêu của hoạt động là dự kiến trước kết quả của hoạt động. Các mục tiêu hoạt động cần phải được xác định rõ ràng, cụ thể và phù hợp; phản ánh được các mức độ cao thấp của yêu cầu cần đạt về tri thức, kĩ năng, thái độ và định hướng giá trị. Mục tiêu gắn liền với tên hoạt động, bám sát chủ đề, trình độ người học và điều kiện môi trường.

Lựa chọn nội dung cụ thể

– Lựa chọn nội dung triển khai phù hợp với chủ đề đã xác định. Dựa vào chương trình môn Toán và tìm hiểu sách giáo khoa, chúng tôi đưa ra một số nội dung phù hợp để thiết kế và tổ chức HĐTN cho HS Tiểu học:

- + Thực hành tính toán, đo lường, ước lượng độ dài, khối lượng, dung tích của một số đồ vật trong thực tiễn.
- + Thực hành đọc giờ trên đồng hồ, xem lịch.
- + Thực hành tính và ước lượng chu vi, diện tích của một số hình phẳng trong thực tế liên quan tới một số hình phẳng đã được học.
- + Thực hành đo, cân, đong và ước lượng độ dài, khối lượng, dung tích, nhiệt độ,...
- + Thực hành thu thập, phân loại, sắp xếp số liệu thống kê.
- + Thực hành mua bán, trao đổi tiền tệ.
- + ...

Chuẩn bị

- Kinh phí tổ chức hoạt động.
- Dụng cụ phục vụ cho hoạt động.

– Kiến thức, kinh nghiệm cần thiết cho hoạt động.

Vạch ra hình thức và phương pháp tổ chức

Lựa chọn hình thức tổ chức phù hợp, đa dạng tạo được sự hứng thú cho học sinh. Có thể dựa vào các hình thức đề xuất ở bảng 1.

Lựa chọn phương pháp nhằm phát huy tính tích cực, chủ động, sáng tạo của HS; làm cho mỗi HS đều sẵn sàng tham gia trải nghiệm tích cực. Bên cạnh đó, lựa chọn phương pháp cần tạo điều kiện cho HS trải nghiệm, sáng tạo thông qua các hoạt động tìm tòi, vận dụng kiến thức và kinh nghiệm đã có vào đời sống; hình thành, phát triển kĩ năng giải quyết vấn đề và ra quyết định dựa trên những tri thức và ý tưởng mới thu được từ trải nghiệm.

– GV có thể lựa chọn các phương thức tổ chức sau:

- + Phương thức Khám phá;
- + Phương thức Thể nghiệm, tương tác;
- + Phương thức Công hiến;
- + Phương thức Nghiên cứu.

Dự kiến đánh giá

– GV cần rà soát lại bảng kế hoạch tổ chức HĐTN để phát hiện những sai sót, bổ sung hoặc chỉnh sửa cho hợp lí.

– Dựa vào Chương trình HĐTN và HĐTN, hướng nghiệp, GV đánh giá phẩm chất và năng lực của HS dựa trên các tiêu chí sau:

- + Đánh giá dựa trên sản phẩm của học sinh: Đáp ứng yêu cầu cần đạt về mặt hình thức, kĩ thuật và vận hành
- + Đánh giá dựa trên quá trình tham gia hoạt động tập thể: Tính tích cực trong tham gia tạo ra sản phẩm, phân chia công việc hợp lí.
- + Đánh giá vì sự phát triển: Với những ý tưởng sáng tạo góp phần tạo ra được sản phẩm có tính ưu việt, giáo viên cần khích lệ tinh thần và tạo điều kiện cho học sinh thực hiện ý tưởng

+ Mỗi hoạt động sau khi hoàn thành sẽ có bảng đánh giá chia làm 3 mức độ: Chưa hoàn thành, hoàn thành, hoàn thành tốt

2.3. Một số hoạt động trải nghiệm trong dạy học môn Toán ở Tiểu học

2.3.1. Hoạt động trải nghiệm “Em tập ước lượng”

a. Bước 1: Xác định chủ đề

Chủ đề: Hình học và đo lường

Phạm vi nội dung: Lớp 4

b. Bước 2: Thiết kế kế hoạch tổ chức hoạt động trải nghiệm trong dạy học môn Toán ở Tiểu học

CHỦ ĐỀ: EM TẬP ƯỚC LƯỢNG

I. MỤC TIÊU

- Ước lượng và xác định khối lượng, thể tích, diện tích của một vật.
- So sánh kích thước, hình dạng của một vật có cùng khối lượng.
- Vận dụng các kiến thức về cách tính thể tích, diện tích của một vật thông qua trải nghiệm thực tế.



* Khái quát hóa

- Dựa vào kinh nghiệm sẵn có và những gì thu được từ việc quan sát, suy ngẫm. GV cho các nhóm thực hiện các yêu cầu sau:
 - + Nhận xét kích thước của bông gòn và sỏi có cùng khối lượng.
 - + Ước lượng kích thước của bông gòn và sỏi.
 - + Dự đoán vật chứa thích hợp cho bông gòn và sỏi.

II. NỘI DUNG

Thực hành các hoạt động liên quan đến tính toán, đo lường, và ước lượng về khối lượng, thể tích, diện tích của một vật.

III. CHUẨN BỊ

- Cân, bông gòn, viên sỏi, túi nilong, hộp nhựa.
- Ly thủy tinh/chai nhựa cùng thể tích, bình chia độ, nước.
- Bức tranh (hình chữ nhật, hình vuông, hình thoi), thước đo xăng-ti-mét.

IV. CÁCH TIẾN HÀNH

1. Hoạt động 1: Em tập ước lượng khối lượng

* Kinh nghiệm

- HS nắm được đơn vị đo khối lượng.
- HS biết được dụng cụ đo khối lượng.

* Quan sát, suy ngẫm

- GV chia lớp thành 4 nhóm.
- GV phân chia dụng cụ cho các nhóm (1 nắm bông gòn, 5 viên sỏi, 1 túi nilong, 1 hộp nhựa).
- GV yêu cầu các nhóm quan sát các dụng cụ vừa nhận được và nêu công dụng của các dụng cụ vừa nhận được.



- HS rút ra những kinh nghiệm ban đầu.

* Thực hành, thử nghiệm

- GV tổ chức cho HS kiểm tra những dự đoán ở bước khái quát hóa bằng những hướng dẫn sau:
 - + Hướng dẫn 1: Kiểm tra khối lượng của bông gòn và sỏi bằng cân.
 - + Hướng dẫn 2: Bỏ lần lượt bông gòn và sỏi vào từng vật chứa để lựa chọn vật chứa thích hợp cho chúng.

- HS nêu kết luận và rút ra kinh nghiệm cho bản thân.

*** Đánh giá kết quả hoạt động trải nghiệm**

Tiêu chí	Đánh giá		
	Chưa hoàn thành	Hoàn thành	Hoàn thành tốt
HS ước lượng gần đúng khối lượng của vật.			
Đo chính xác khối lượng của vật.			
Nhận xét kích thước của bông gòn và sỏi có cùng khối lượng.			
Lựa chọn vật chứa thích hợp.			
Trình bày trước lớp.			
Thực hiện đúng nội quy khi tham gia.			

2. Hoạt động 2: Cùng nhau ước lượng thể tích

*** Kinh nghiệm**

- Chia lớp thành 4 nhóm, phân chia dụng cụ cho các nhóm (1 ly thủy tinh, 1 chai nhựa, 1 bình chia độ, nước).



- HS nắm được đơn vị tính thể tích.

- HS biết được dụng cụ đo thể tích.

*** Quan sát, suy ngẫm**



- GV cho HS quan sát mẫu vật và yêu cầu HS so sánh hình dạng, kích thước, chất liệu của chúng.

*** Khái quát hóa**

- Dựa vào kinh nghiệm sẵn có và những gì thu được từ việc quan sát, suy ngẫm. GV cho các nhóm thực hiện các yêu cầu sau:

+ Ước lượng thể tích của ly thủy tinh và chai nhựa.

+ Dự đoán so sánh thể tích của ly thủy tinh và chai nhựa.

- HS rút ra những kinh nghiệm ban đầu cho bài học.

*** Thực hành, thử nghiệm**

- GV tổ chức cho HS kiểm tra những dự đoán ở bước khái quát hóa bằng những hướng dẫn sau:

+ Hướng dẫn 1: Tiến hành kiểm tra thể tích của ly thủy tinh và chai nhựa:

- Bước 1: Rót đầy nước vào ly thủy tinh và chai nhựa.
- Bước 2: Rót nước từ ly thủy tinh vào bình chia độ và ghi thể tích của nó.

• Bước 3: Rót nước từ chai nhựa vào bình chia độ và ghi thể tích của nó.

+ Hướng dẫn 2: Dựa vào kết quả ở hướng dẫn 1, HS so sánh thể tích của ly thủy tinh và chai nhựa.

- HS nêu kết luận và rút ra kinh nghiệm mới

*** Đánh giá kết quả hoạt động trải nghiệm**

Tiêu chí	Đánh giá		
	Chưa hoàn thành	Hoàn thành	Hoàn thành tốt
HS ước lượng gần đúng thể tích của vật.			
Đo chính xác thể tích của vật.			
So sánh thể tích của ly thủy tinh và chai nhựa.			
Trình bày trước lớp.			

3. Hoạt động 3: Ước lượng diện tích của một hình

*** Kinh nghiệm**

- HS nắm được đơn vị tính diện tích.
- HS biết được dụng cụ đo diện tích.



*** Quan sát, suy ngẫm**

- Chia lớp thành 3 nhóm và phân chia dụng cụ cho các nhóm (1 bức tranh, 1 thước đo cm).



- GV cho HS quan sát và nêu hình dạng của các bức tranh.

*** Khái quát hóa**

- Dựa vào kinh nghiệm sẵn có và những gì thu được từ việc quan sát, suy ngẫm. GV cho các nhóm dự đoán diện tích của bức tranh.
- HS rút ra những kinh nghiệm ban đầu.

*** Thực hành, thử nghiệm**

- GV tổ chức cho HS kiểm tra những dự đoán ở bước khái quát hóa bằng cách đo và tính diện tích từng tranh.
- HS tiến hành thử nghiệm và rút ra kinh nghiệm mới.

Đánh giá kết quả hoạt động trải nghiệm

Tiêu chí	Đánh giá		
	Chưa hoàn thành	Hoàn thành	Hoàn thành tốt
Xác định hình dạng bức tranh.			
HS ước lượng gần đúng diện tích của một hình.			
Đo và tính đúng diện tích của hình.			
Trình bày trước lớp.			
Giữ trật tự khi tham gia hoạt động.			

2.3.2. Hoạt động trải nghiệm “Nhà thiết kế đại tài”

a. Bước 1: Xác định chủ đề

Chủ đề: Thống kê và xác suất

Phạm vi nội dung: Lớp 3

b. Bước 2: Thiết kế kế hoạch tổ chức hoạt động trải nghiệm trong dạy học môn Toán ở Tiểu học.

CHỦ ĐỀ: NHÀ THIẾT KẾ ĐẠI TÀI

I. MỤC TIÊU

- Chỉ ra được tên đồ vật ứng với các hình đã học.
- Quan sát, phân tích và liệt kê đúng số lượng các mảnh ghép phù hợp với mẫu hình.
- Ghép đúng tranh theo mẫu.
- Thực hiện được việc ghép tranh sáng tạo.

II. NỘI DUNG

- Với chủ đề “Nhà thiết kế đại tài”, chúng tôi thiết kế và tổ chức ở lớp 3 tập trung vào các nội dung sau:
- + Ứng dụng của các hình đã học trong thực tiễn.
- + Thống kê số lượng các mảnh ghép.
- + Thực hiện được việc ghép và tạo hình trang trí.

III. CHUẨN BỊ

– GV:

+ Chuẩn bị các mẫu hình và các mảnh ghép (hình chữ nhật, hình vuông, hình tam giác...)

+ Giấy A4 và phiếu học tập.

– HS: Hồ dán, viết chì.

IV. CÁCH TIẾN HÀNH

1. Hoạt động 1: Thi kể tên các đồ vật

* Kinh nghiệm

Đặc điểm nhận dạng của các hình phẳng đã học.

* Quan sát, suy ngẫm

HS quan sát các đồ vật xung quanh, phân tích từng các đồ vật thuộc dạng hình phẳng nào

* Khái quát hóa

HS xác định các đồ vật thuộc dạng hình phẳng đã học.

* Thực hành, thử nghiệm

– Các nhóm sẽ nhận được một phiếu học tập. Nhiệm vụ của các nhóm là phải kể tên các đồ vật ứng với các hình đã học.

– Sau thời gian 3 phút, các nhóm sẽ trình bày sản phẩm của nhóm mình.

– Các nhóm khác nhận xét.

– Nhóm kể được tên các đồ vật ứng với các hình đã học nhiều nhất là nhóm chiến thắng.

PHIẾU HỌC TẬP

Tên đồ vật	Tên hình

*** Đánh giá kết quả hoạt động trải nghiệm**

Tiêu chí	Đánh giá		
	Chưa hoàn thành	Hoàn thành	Hoàn thành tốt
Xác định đúng hình dạng của đồ vật			
Kể các đồ vật ứng với hình đã học			
Trình bày trước lớp			
Giữ trật tự khi tham gia hoạt động.			

2. Hoạt động 2: Ghép tranh theo mẫu

*** Kinh nghiệm**

Xác định dạng hình phẳng của các mảnh ghép.

*** Quan sát, suy ngẫm**

- Đại diện nhóm sẽ lần lượt bốc thăm các mẫu hình đã được chuẩn bị.
- Các nhóm có thời gian 1 phút để quan sát mẫu hình đã bốc thăm.

- Nhiệm vụ của các nhóm: Trong thời gian quan sát, các nhóm nhanh chóng liệt kê đúng tên và số lượng mảnh ghép cho phù hợp vào bảng (chú ý tới màu sắc của các mảnh ghép).

*** Khái quát hóa**

- Các nhóm lần lượt nộp bảng và nhận các mảnh ghép theo đúng như bảng thống kê của nhóm.

Mảnh ghép	Số lượng
Hình tam giác	
+ Xanh	2
+ Vàng	1
Hình chữ nhật	
+	
+	
Hình vuông	
+	
+	

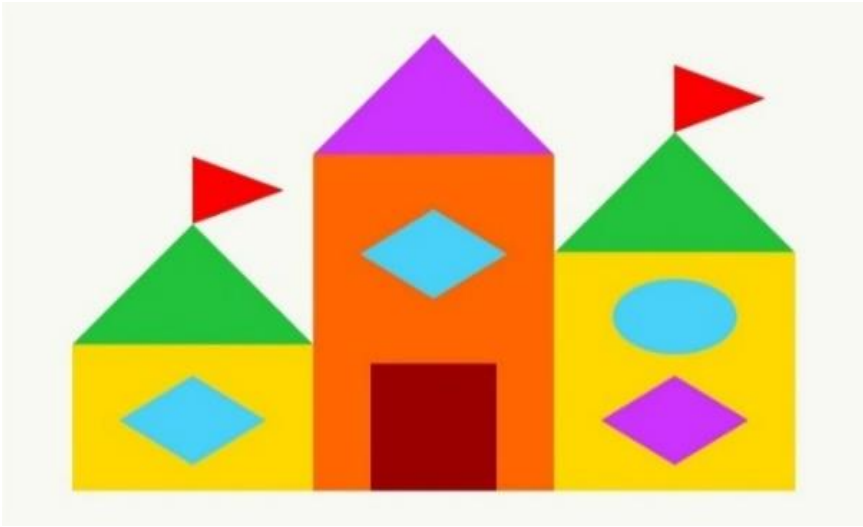
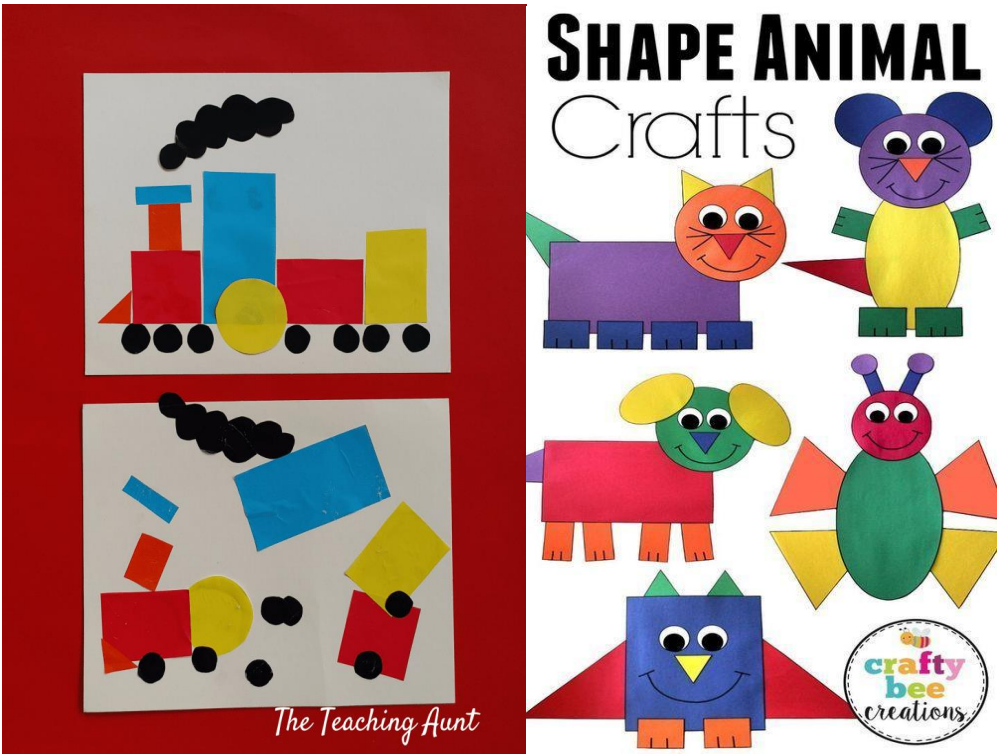
*** Thực hành, thử nghiệm**

- Tiến hành ghép hình và dán trên giấy A4 trong thời gian 5 phút (có thể dùng viết chì để vẽ một số chi tiết cần thiết).

- Trình bày sản phẩm và so sánh với mẫu hình đã bốc thăm.
- Các nhóm khác nhận xét.
- GV nhận xét.

+ Số lượng và màu sắc của các mảnh ghép có đúng với mẫu hình hay không (Nếu không đúng

sẽ bị trừ điểm tương ứng với số mảnh ghép đã lấy, mỗi mảnh ghép bị trừ 1 điểm).
+ Ghép hình đúng và đẹp.



CÁC MẪU HÌNH

*** Đánh giá kết quả hoạt động trải nghiệm**

Tiêu chí	Đánh giá		
	Chưa hoàn thành	Hoàn thành	Hoàn thành tốt
Liệt kê đúng số lượng các mảnh ghép trong bảng thống kê.			
Ghép tranh theo đúng mẫu.			
Trình bày trước lớp.			
Giữ trật tự khi tham gia hoạt động.			

3. Hoạt động 3: Ghép tranh sáng tạo

*** Kinh nghiệm: Tương tự hoạt động 2**

*** Quan sát, suy ngẫm**

- Các nhóm tiếp tục sử dụng mảnh ghép ở hoạt động 2.
- Tất cả các nhóm sẽ được nhận thêm tối đa 5 mảnh ghép (nhóm có thể không nhận thêm).
- Nhiệm vụ: Các nhóm hãy sáng tạo một bức tranh và nêu lên ý nghĩa (Lưu ý: Không được ghép tranh như các hình mẫu ở hoạt động 2).

*** Khái quát hóa:**

Các nhóm sẽ đưa ra ý tưởng bức tranh và xác định đúng những mảnh ghép cần cho việc ghép hình.

*** Thực hành, thử nghiệm**

- Tiến hành ghép hình trong thời gian 5 phút.
- Các nhóm trình bày sản phẩm. Một bạn đại diện nhóm sẽ nói lên ý nghĩa bức tranh của mình.
- Các nhóm khác nhận xét.
- GV nhận xét.

Đánh giá kết quả hoạt động trải nghiệm

Tiêu chí	Đánh giá		
	Chưa hoàn thành	Hoàn thành	Hoàn thành tốt
Sử dụng triệt để các mảnh ghép đã có.			
Ghép tranh sáng tạo và nêu được ý nghĩa.			
Trình bày trước lớp.			
Giữ trật tự khi tham gia hoạt động.			

3. KẾT LUẬN

Chúng tôi đưa ra quan niệm: HĐTN là hoạt động giáo dục trong đó HS được tham gia hoạt động, tiếp xúc, quan sát trực tiếp với các sự vật, hiện tượng trong cuộc sống dưới sự hướng dẫn và tổ chức của nhà giáo dục. Qua đó, HS hình thành và phát triển những phẩm chất, đạo đức, tình cảm, nhân cách,... tích lũy kinh nghiệm sẵn có từ việc xử lý các tình huống trong cuộc sống cũng như phát huy khả năng sáng tạo của bản thân.

Đề tài đã nghiên cứu và đề xuất được quy trình thiết kế và tổ chức HĐTN trong dạy học môn Toán ở Tiểu học gồm 3 bước: Bước 1: Xác định chủ đề của hoạt động; bước 2: Thiết kế kế hoạch tổ chức HĐTN trong dạy học môn Toán ở Tiểu học bao gồm các bước: Xác định mục tiêu, chuẩn bị, lựa chọn nội dung cụ thể, vạch ra hình thức và phương pháp tổ chức, dự kiến đánh giá; Vận dụng quy trình đó để thiết kế một số hoạt động trải nghiệm ở các tất cả các khối lớp ở Tiểu học.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- Bộ Giáo dục và Đào tạo (2018), *Chương trình giáo dục phổ thông – Hoạt động trải nghiệm và hoạt động trải nghiệm, hướng nghiệp*.
- Bộ Giáo dục và Đào tạo, *Công văn số 3535/BGDĐT – GDTH*, ngày 19/8/2019, “*Hướng dẫn thực hiện nội dung hoạt động trải nghiệm cấp Tiểu học trong chương trình giáo dục phổ thông từ năm học 2020 – 2021*”.
- Bộ Giáo dục và Đào tạo (2018), *Chương trình giáo dục phổ thông tổng thể năm 2018*.
- Bộ Giáo dục và Đào tạo (2018), *Chương trình giáo dục phổ thông môn Toán năm 2018*.
- David Allen Kolb (1984), *Experiential learning: experience as the source of learning and development*. Address: Englewood Cliffs, New Jersey; Publisher: Prentice – Hall.
- Nguyễn Thị Hồng Nam (2019), *Tổ chức hoạt động trải nghiệm cho học sinh lớp 10 môn ngữ Văn*, NXB Giáo dục Việt Nam.
- Hoàng Phê (2003), *Từ điển tiếng Việt*, NXB Đà Nẵng.
- Phạm Quang Tiệp (2017), *Dạy học khoa học cho học sinh tiểu học theo hướng trải nghiệm*, *Tạp chí Giáo dục*, số đặc biệt (kì 3 tháng 8/2017), tr. 200 – 205.
- Phan Thị Thúy Phượng (2018), *Vận dụng mô hình học trải nghiệm của David Kolb trong dạy học các học phần thực hành thuộc chuyên ngành quản trị văn phòng*, *Tạp chí Giáo dục*, số 427 (Kì 1 – 4/2018), tr. 40 – 43.