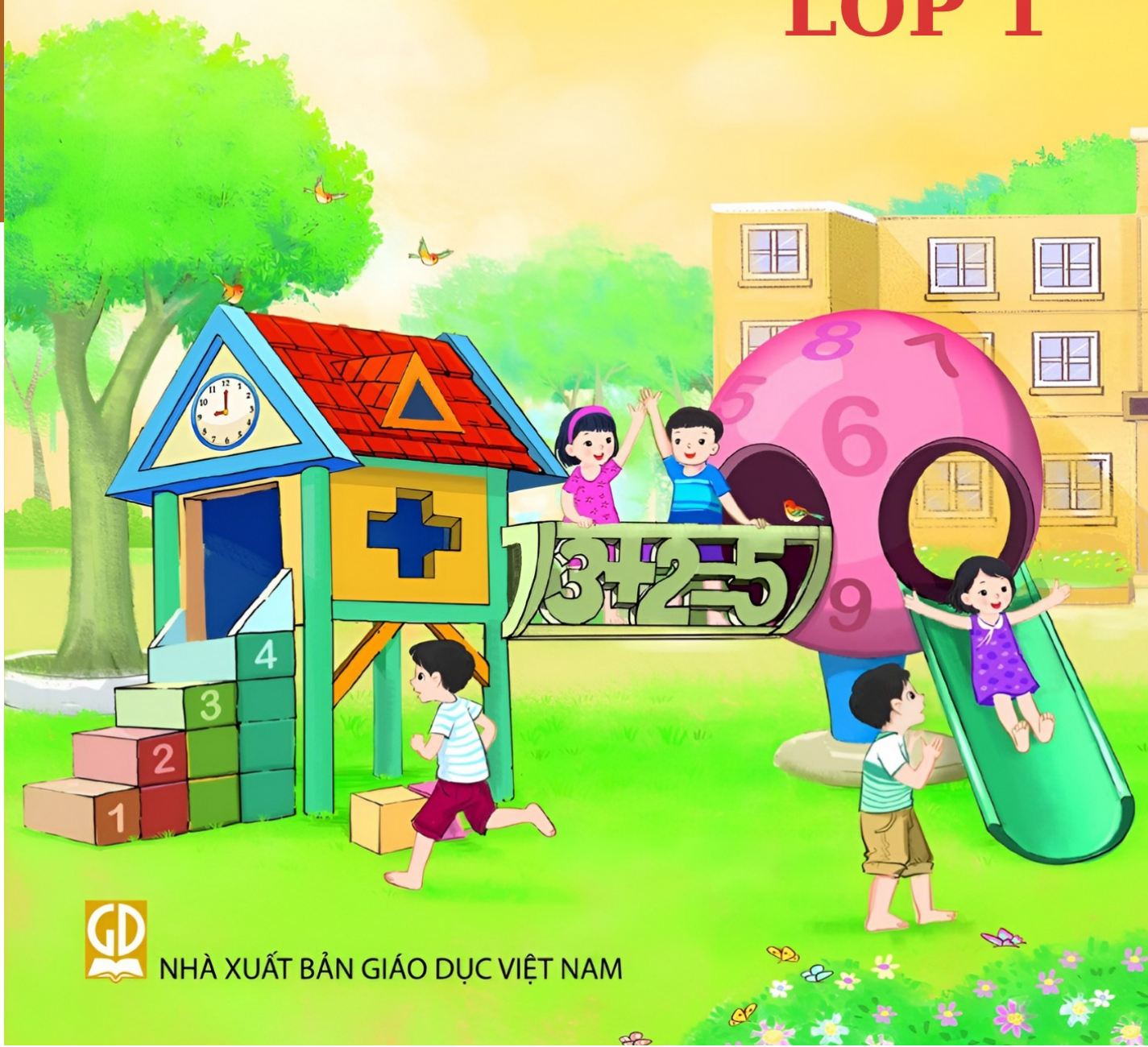




TÀI LIỆU TẬP HUẤN SGK

HOẠT ĐỘNG TRẢI NGHIỆM LỚP 1



NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC VIỆT NAM

A – GIỚI THIỆU CHUNG VỀ BỘ SÁCH GIÁO KHOA CÙNG HỌC ĐỂ PHÁT TRIỂN NĂNG LỰC

- | | |
|--|---|
| 1. Những vấn đề cơ bản của SGK phát triển năng lực | 3 |
| 2. Định hướng phát triển SGK Cùng học để phát triển năng lực | 3 |
| 3. Cấu trúc SGK và tài liệu tham khảo bổ trợ | 4 |
| 4. Những đặc trưng của bộ sách giáo khoa Cùng học để phát triển năng lực | 5 |

B – TÀI LIỆU TẬP HUẤN MÔN HOẠT ĐỘNG TRẢI NGHIỆM

PHẦN MỘT – HƯỚNG DẪN CHUNG

- | | |
|---|----|
| 1. Giới thiệu SGK <i>Hoạt động trải nghiệm 1</i> | 6 |
| 2. Cấu trúc sách và cấu trúc tuần trải nghiệm | 12 |
| 3. Phương pháp triển khai các hoạt động trải nghiệm lớp 1 | 18 |
| 4. Kiểm tra, đánh giá kết quả hoạt động trải nghiệm | 32 |
| 5. Hướng dẫn khai thác, sử dụng nguồn tài nguyên sách và học liệu điện tử của NXB Giáo dục Việt Nam | 38 |
| 6. Khai thác thiết bị và học liệu trong dạy học | 44 |
| 7. Một số lưu ý lập kế hoạch dạy học theo thông tư 3866 | 44 |

PHẦN HAI – GỢI Ý, HƯỚNG DẪN TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG TRẢI NGHIỆM VỚI BA LOẠI HÌNH ĐƯỢC QUY ĐỊNH TRONG CHƯƠNG TRÌNH

- | | |
|--|----|
| 1. Quy trình một buổi sinh hoạt dưới cờ (SHDC) | 45 |
| 2. Quy trình Hoạt động giáo dục theo chủ đề (HĐGD TCD) | 48 |
| 3. Quy trình một buổi sinh hoạt lớp (SHL) | 50 |
| Gợi ý dạy Tuần 16 – Chủ đề Sống ngăn nắp. | 51 |

PHẦN BA – CÁC NỘI DUNG KHÁC

58

CÁC CHỮ VIẾT TẮT TRONG TÀI LIỆU

CT: Chương trình

GV: Giáo viên

HS: Học sinh

HĐTN: Hoạt động trải nghiệm

HĐGD TCD: Hoạt động giáo dục theo chủ đề

SGK: Sách giáo khoa

SGV: Sách giáo viên

SHDC: Sinh hoạt dưới cờ

SHL: Sinh hoạt lớp

A

GIỚI THIỆU CHUNG VỀ BỘ SÁCH GIÁO KHOA CÙNG HỌC ĐỂ PHÁT TRIỂN NĂNG LỰC

1. NHỮNG VẤN ĐỀ CƠ BẢN CỦA SÁCH GIÁO KHOA PHÁT TRIỂN NĂNG LỰC

1.1. Quan niệm về sách giáo khoa

- Giáo dục phổ thông phụ thuộc vào chương trình, không phụ thuộc vào SGK. Chương trình GDPT đã được Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo ban hành là pháp lệnh, mà GDPT cần tuân thủ. Mỗi địa phương có thể sử dụng nhiều bộ SGK khác nhau để triển khai CT GDPT mới;
- SGK cụ thể hoá chương trình; SGK là một trong những tài liệu hướng dẫn dạy học quan trọng;
- SGK cung cấp kiến thức nền tảng, làm cơ sở phát triển những phẩm chất và năng lực người học.

1.2. Trình bày trong sách giáo khoa

Trình bày các sự kiện, cung cấp các tình huống cụ thể, cân nhắc các quá trình học tập của HS.

1.3. Cấu trúc của một đơn vị kiến thức

Có nhiều cấu trúc đa dạng phụ thuộc vào các đặc trưng của các chủ đề được đưa ra.

1.4. Lựa chọn nội dung

- Các khái niệm quan trọng đều được liên hệ đến những kinh nghiệm của cuộc sống thực;
- Nội dung dựa trên nền tảng kiến thức, thiết kế cho người học;
- Khi lựa chọn nội dung cần xem xét về tiện ích.

Dựa trên những đặc trưng cơ bản về SGK phát triển năng lực để định hướng phát triển SGK Cùng học để phát triển năng lực.

2. ĐỊNH HƯỚNG PHÁT TRIỂN BỘ SÁCH GIÁO KHOA CÙNG HỌC ĐỂ PHÁT TRIỂN NĂNG LỰC

2.1. Nguyên tắc cơ bản

- Thực hiện nhiệm vụ nêu trong Chương trình Giáo dục phổ thông tổng thể: Đổi mới chương trình và SGK theo định hướng phát triển phẩm chất và năng lực; đảm bảo tính thống nhất trong toàn quốc và phù hợp với đặc thù mỗi địa phương;
- SGK cần tuân thủ và cụ thể hoá Chương trình (Định hướng tiếp cận, Mục tiêu, Yêu cầu cần đạt, Đổi mới phương pháp dạy – học và Đánh giá);
- Đảm bảo kế thừa những yếu tố tích cực của SGK Việt Nam và vận dụng hợp lý kinh nghiệm quốc tế về phát triển SGK hiện đại: *Sách giáo khoa là một kế hoạch cho những hoạt động học tập tích cực của HS, giúp phát triển năng lực chuyên môn, góp phần hình thành và phát triển những phẩm chất và năng lực chung. SGK tạo điều kiện để HS tự học và chứng tỏ khả năng vận dụng sáng tạo. SGK góp phần đổi mới phương pháp dạy học, giúp GV tổ chức tốt*

các hoạt động học tập của HS.

2.2. Định hướng phát triển

Việc phát triển từ Chương trình đến SGK cần được nghiên cứu và thực hiện một cách bài bản, khoa học.

- SGK phải chứa đựng nội dung môn học giúp cho mỗi HS có thể phát triển năng lực đặc thù của môn học, góp phần phát triển năng lực chung;
- SGK phải thể hiện nội dung môn học sao cho có thể cải thiện hiệu quả việc học và vận dụng kiến thức môn học vào thực tiễn và các môn học khác;
- SGK phải dễ hiểu, hấp dẫn và thân thiện với HS;
- SGK cần linh hoạt theo cách mà GV có thể vận dụng tùy theo đặc điểm của trường học hoặc địa phương của họ. SGK không phải là tài liệu duy nhất cần tuân thủ mà được xem như một minh họa của quan điểm tích hợp của Chương trình;
- SGK và tài liệu tham khảo bổ trợ (sách và học liệu điện tử, thiết bị, đồ dùng dạy học,...) cần được xây dựng đồng bộ, hỗ trợ phát triển tốt nhất những năng lực cần có của HS.

3. CẤU TRÚC SÁCH GIÁO KHOA VÀ TÀI LIỆU THAM KHẢO BỔ TRỢ

3.1. Mô hình cấu trúc sách giáo khoa là mô hình hoạt động

Nội dung mỗi bài trong SGK được thể hiện dưới dạng một hệ thống các hoạt động học. Theo đặc trưng mỗi môn học, cấp học, các tác giả nghiên cứu tìm ra các loại hình hoạt động học thích hợp; sử dụng các loại hình hoạt động đó để thể hiện nội dung mỗi đơn vị kiến thức một cách hợp lý.

SGV có cấu trúc hai trong một: Mỗi bài trong SGV có những bài tương ứng thu nhỏ của SGK. Nội dung chính của mỗi bài tương ứng trong SGV là hướng dẫn tổ chức các HĐ học tập của HS. Có ba hình thức tổ chức HĐ học tập cơ bản: HĐ cá nhân, HĐ nhóm, HĐ cả lớp. SGV gợi ý lựa chọn loại hình tổ chức HĐ cho mỗi HĐ tương ứng trong SGK. Khi dạy học, tùy theo đối tượng cụ thể, GV thực hiện tổ chức HĐ học tập một cách linh hoạt, tạo một không khí học tập sôi nổi để HS cùng học, cùng trải nghiệm.

3.2. Hệ thống sách và tài liệu tham khảo bổ trợ

Bộ sách Cùng học để phát triển năng lực gồm 3 loại tài liệu:

- (a) Sách in giấy: SGK, SGV, Vở hoặc sách bài tập.
- (b) Thiết bị giáo dục. Mỗi môn học có đủ thiết bị, đồ dùng dạy học đi kèm. Về cơ bản, thiết bị, đồ dùng dạy học phù hợp Danh mục thiết bị tối thiểu của Bộ Giáo dục và Đào tạo. Riêng với ba môn Toán, Tiếng Việt và Tự nhiên và Xã hội lớp 1 có bổ sung, điều chỉnh cho phù hợp.
- (c) Học liệu điện tử. Ở Tiểu học, mỗi môn học ở mỗi lớp có 3 học liệu điện tử:
 - Sách mềm – Vở bài tập. Chuyển thể từ VBT sang dạng tương tác.
 - Sách mềm – Tự kiểm tra, đánh giá. Với mỗi bài trong SGK, có một số câu hỏi, bài tập để HS tự

thực hiện, qua đó tự đánh giá về khả năng nắm vững nội dung cơ bản của bài.

- Tư liệu bài giảng dành cho GV. Phân loại các loại hình bài học trong SGK. Với mỗi loại bài học, thiết kế bài giảng mẫu, kèm theo các tư liệu hỗ trợ để GV có thể sử dụng khi dạy học.

Ngoài ra, còn có những trang học liệu khác như: ngân hàng câu hỏi, tài liệu tập huấn giáo viên,... để GV, HS tham khảo.

4. NHỮNG ĐẶC TRƯNG CỦA BỘ SÁCH GIÁO KHOA CÙNG HỌC ĐỂ PHÁT TRIỂN NĂNG LỰC

Bộ sách Cùng học để phát triển năng lực đã được biên soạn ở lớp 1 có nhiều ưu điểm nổi bật:

- 4.1.** Mức độ tiếp cận kiến thức hợp lý, vừa đáp ứng yêu cầu của Chương trình, vừa phù hợp với sức học của đại đa số HS ở tất cả các vùng miền, đảm bảo sự thân thiện, gần gũi với mọi HS, GV.

Ở mỗi môn học, sách đảm bảo sự hài hoà giữa các HĐ hình thành kiến thức, rèn kỹ năng với HĐ thực hành, vận dụng kiến thức vào thực tiễn cuộc sống.

- 4.2.** Sách dễ sử dụng, phù hợp cho việc tự học của HS, cho việc giảng dạy của GV và việc theo dõi, phối hợp của phụ huynh HS.

Việc phát triển từ Chương trình đến SGK được nghiên cứu và thực hiện một cách bài bản, khoa học để đảm bảo rằng SGK phải dễ sử dụng, hấp dẫn và phù hợp để HS tự học hiệu quả.

- 4.3.** Sách có độ mở thích hợp, thuận tiện cho việc cập nhật thông tin và bổ sung kiến thức theo vùng miền.

Bộ sách được biên soạn giúp GV có thể vận dụng linh hoạt theo đặc điểm của từng trường học hoặc địa phương.

- 4.4.** Bộ sách góp phần đổi mới phương pháp dạy và học; giúp HS thực hiện nhiệm vụ học hiệu quả, giúp GV tổ chức tốt các HĐ học tập cũng như các HĐ kiểm tra, đánh giá năng lực của HS.

Bộ sách được thiết kế theo mô hình HĐ. Trong đó, nội dung mỗi bài trong SGK được thể hiện qua các HĐ học; SGK hướng dẫn tổ chức các HĐ đó. Cách thiết kế này tạo điều kiện cho HS học tích cực, chủ động, GV dạy học linh hoạt và sáng tạo.

- 4.5.** Bộ sách có một thiết kế mỹ thuật tổng thể, nhất quán và khoa học. Mỗi cuốn sách được thiết kế đẹp, hấp dẫn, hiện đại, giàu tiện ích và dễ dàng sử dụng cho mỗi HS, GV.

- 4.6.** Bộ sách là một bộ tài liệu dạy học hoàn chỉnh, bao gồm: sách giấy (SGK, SGV, VBT); thiết bị, đồ dùng dạy học; sách mềm (sách điện tử). Hệ thống phần mềm và học liệu điện tử dành cho GV và HS sẽ hỗ trợ việc dạy – học, giúp nâng cao hiệu quả dạy – học, đáp ứng kì vọng của GV, HS và phụ huynh HS.

Trên đây là tóm tắt những vấn đề chung của bộ SGK Cùng học để phát triển năng lực. Với mỗi môn học, sẽ có phần trình bày cụ thể cho từng cuốn SGK của môn học đó.

PGS. TS Phan Doãn Thoại

PHẦN MỘT

HƯỚNG DẪN CHUNG

1. GIỚI THIỆU SGK *HOẠT ĐỘNG TRẢI NGHIỆM 1*1.1. Các nguyên tắc làm việc của nhóm tác giả khi biên soạn SGK *Hoạt động trải nghiệm* cấp Tiểu học nói chung, lớp 1 nói riêng

- a) **Biên soạn sách theo tư tưởng chủ đạo của bộ sách Cùng học để phát triển năng lực** với định hướng nâng cao phẩm chất và năng lực cho người học: lấy HS làm trung tâm, khuyến khích việc trải nghiệm cuộc sống, tìm hiểu thế giới qua thực tiễn, qua việc làm, từ đó tìm thấy ý nghĩa sâu xa của việc học và rèn luyện các phẩm chất và năng lực cá nhân.
- b) **Sách bám sát nội dung Chương trình giáo dục phổ thông** của Hoạt động trải nghiệm (HĐTN) và Hoạt động trải nghiệm hướng nghiệp (HĐTN HN) được Bộ Giáo dục và Đào tạo ban hành ngày 26 tháng 12 năm 2018, bám sát từng yêu cầu cần đạt trong Chương trình và chú trọng đến mục tiêu hình thành và rèn luyện năng lực, kỹ năng được Chương trình đề ra.

Nhóm tác giả bám sát cách hiểu về HĐTN ở trường phổ thông: *“Hoạt động trải nghiệm và Hoạt động trải nghiệm hướng nghiệp là hoạt động giáo dục do NHÀ GIÁO DỤC định hướng, thiết kế và hướng dẫn thực hiện. Hoạt động này tạo cơ hội cho HS TIẾP CẬN THỰC TẾ, thể nghiệm các cảm xúc tích cực, khai thác những kinh nghiệm đã có và huy động tổng hợp kiến thức, kỹ năng của các môn học để thực hiện những nhiệm vụ được giao hoặc giải quyết những vấn đề của thực tiễn đời sống nhà trường, gia đình, xã hội phù hợp với lứa tuổi; từ đó, chuyển hoá những kinh nghiệm đã trải qua thành tri thức mới, hiểu biết mới, kỹ năng mới, góp phần phát huy tiềm năng sáng tạo và khả năng thích ứng với cuộc sống, môi trường và nghề nghiệp tương lai.”* (Trích Chương trình).

Từ đó, trong mỗi HĐTN, các tác giả chú trọng các thời điểm sau:

- *Thời điểm 1: HS được gợi lại những kinh nghiệm cũ, kiến thức đã có, cảm xúc đã từng trải qua để tiếp cận vấn đề thực tế mới;*
- *Thời điểm 2: HS tham gia tiến hành việc trải nghiệm trên lớp, ở trường dưới sự gợi ý, hướng dẫn của GV;*
- *Thời điểm 3: HS cùng GV khái quát hoá những gì mình trải nghiệm thành kiến thức mới (những “bí kíp”, cách làm), chia sẻ cảm xúc mới, từ đó tạo động lực hành động thực tế ngoài nhà trường;*
- *Thời điểm 4: HS vận dụng kiến thức vào thực tế cuộc sống với sự hỗ trợ của phụ huynh, ở mức cao hơn: lời cuốn phụ huynh, người thân, cộng đồng (hàng xóm, người quen) cùng tham gia các hoạt động của mình.*

Nhóm tác giả cũng bám sát phân phối chương trình HĐTN ở lớp 1 như sau:

Một năm học có 105 tiết HĐTN theo Chương trình, trong đó:

- 35 tiết Sinh hoạt dưới cờ (SHDC);
- 35 tiết Hoạt động giáo dục theo chủ đề (HĐGD TCD) – Trong SGK, những tiết này được ghi ngắn gọn hơn là Hoạt động theo chủ đề (HĐTCD);
- 35 tiết Sinh hoạt lớp (SHL);

Loại hình HĐTN theo các Câu lạc bộ HS (CLB HS) được tiến hành linh hoạt tùy theo điều kiện mỗi trường và là hoạt động ngoài giờ, vì thế, chúng tôi không đưa vào SGK mà loại hình này sẽ được mô tả, hướng dẫn triển khai trong SGK.

c) Sách bám sát các tiêu chí đánh giá SGK theo Thông tư 33/2017/TT-BGDĐT - quy định về tiêu chuẩn, quy trình biên soạn, chỉnh sửa SGK, trong đó đặc biệt lưu ý đến việc **hạn chế những định kiến** khi thiết kế các hoạt động trải nghiệm mẫu trong cuốn sách (định kiến tộc người, giới tính, vùng miền, nghề nghiệp...); các vấn đề về giáo dục **bảo vệ môi trường và biến đổi khí hậu, các vấn đề quyền trẻ em, quyền con người, tự bảo vệ...** được đưa vào sách một cách khéo léo, hợp lí, linh hoạt và vừa đủ - không nặng lí thuyết, kiến thức mà chú trọng hoạt động để hình thành kĩ năng, thái độ ở HS.

d) Kết nối gia đình, nhà trường, xã hội. Việc “trải nghiệm” của HS sẽ không chỉ diễn ra trong lớp, trong trường mà môi trường trải nghiệm phải mở rộng đến cả ngoài nhà trường, ở gia đình, trên đường phố, ngoài đồng ruộng và nhiều không gian khác. Vì vậy, nhóm biên soạn cố gắng xây dựng các hoạt động kết nối được gia đình, nhà trường và xã hội, tạo được sự liên hệ mật thiết giữa GV và các bậc phụ huynh; khuyến khích người thân quan tâm và cùng tham gia trải nghiệm với con em mình theo gợi ý của GV; kết nối nhà trường với các cơ quan đoàn thể, các tổ chức xã hội, cộng đồng... nhằm hỗ trợ các hoạt động trải nghiệm của HS trong các không gian khác nhau. Điều này được thể hiện ở:

- **Biểu tượng trong SGK**  – các hành động diễn ra bên ngoài nhà trường, ở nhà và có sự tham gia của người thân, phụ huynh.
- *Những hành động được thiết kế cho cá nhân, cho dự án tổ hoặc lớp ngoài việc hướng tới rèn luyện phẩm chất và năng lực cá nhân của HS thì đều có khía cạnh tạo ảnh hưởng đối với cộng đồng.* Ví dụ: đặt thùng xin giấy vụn ở nhà người quen, nhà ông bà, nơi công cộng; mời bố mẹ và các gia đình hàng xóm cùng tham gia dự án “Đi qua là xanh, đứng lên là sạch” với nhiều hoạt động có sức truyền thông và lan toả lớn như góp cây làm xanh trường, làm thùng rác đặt nơi công cộng, dọn dẹp vệ sinh góc trường, góc phố, góc thôn xóm, viết khẩu hiệu kêu gọi giữ gìn môi trường sạch...
- *Các đề xuất và thiết kế trong SHDC đều có mảng nội dung “hướng ngoại”, chia sẻ toàn trường và đi sâu vào thực tế:* giao lưu với nhân vật (những người bên ngoài trường học với ngành nghề khác nhau; những nhân vật đặc biệt có ảnh hưởng tới cảm xúc, thái độ của HS trong lối sống).

1.2. Những điểm mới so với các hoạt động giáo dục khác như hoạt động ngoài giờ của HS thể hiện ở chính quan điểm biên soạn sách

a) Quan điểm phát triển phẩm chất và năng lực của HS

Về phẩm chất, tập trung xây dựng các HĐTN tạo điều kiện hình thành và phát triển các phẩm chất: yêu nước; lòng nhân ái; chăm chỉ; trung thực; trách nhiệm.

Về năng lực, những năng lực chung được nhấn mạnh ở Chương trình tổng thể như năng lực

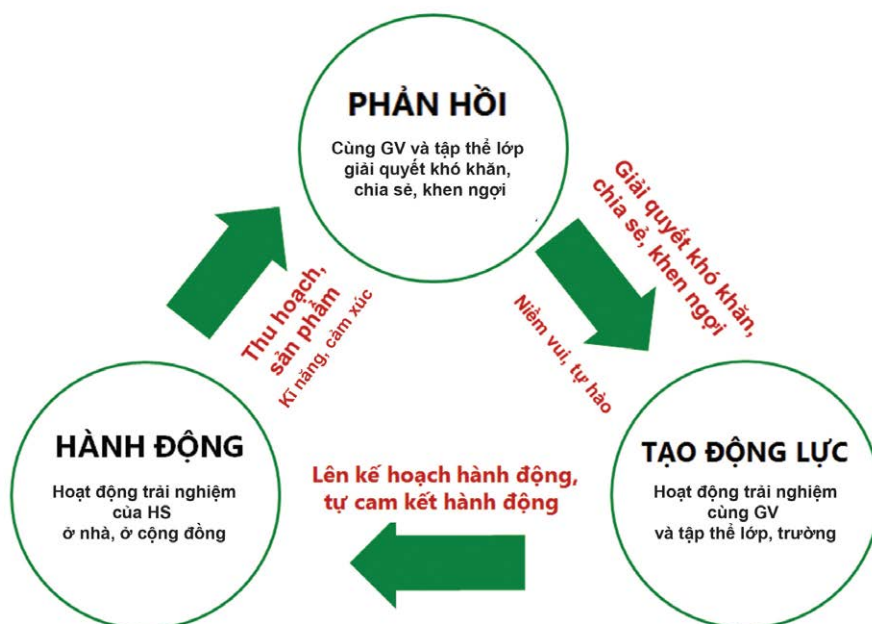
tự chủ và tự học; năng lực giao tiếp và hợp tác; năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo, với HS lớp 1 được thể hiện cụ thể ở năng lực thích ứng với cuộc sống; năng lực thiết kế và tổ chức hoạt động. Điều này được thể hiện ở:

- *Nhân vật thám tử Tò mò* là người giúp HS chốt lại những điều cần ghi nhớ liên quan đến phẩm chất và năng lực cần hướng tới.
- *Các biểu tượng* hỗ trợ hoạt động, giúp HS chủ động thực hiện các nhiệm vụ ngay từ những ngày đầu vào lớp, chưa thành thạo kỹ năng đọc, viết. Điều này giúp rèn luyện năng lực tự chủ, tự học của HS.



b) Quan điểm tạo động lực để HS hành động thực tế, tích cực trải nghiệm cuộc sống bằng tất cả các giác quan là tư tưởng chủ đạo của sách *Hoạt động trải nghiệm 1*. Điều này thể hiện ở:

Nguyên lý cơ bản của việc thiết kế và tiến hành các HĐTN:



Với mỗi chủ đề hoạt động, HS:

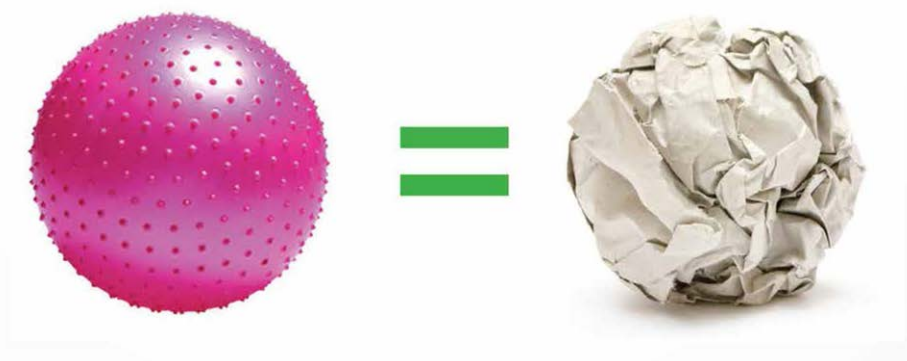
HOẠT ĐỘNG TRÊN LỚP cùng thầy cô và các bạn theo gợi ý trong sách – **TẠO ĐỘNG LỰC**
HÀNH ĐỘNG Ở NHÀ cùng bố mẹ theo gợi ý phân Cam kết hành động – **HÀNH ĐỘNG**
CHIA SẺ CẢM XÚC ở tiết Sinh hoạt lớp cuối tuần cùng thầy, cô và các bạn – **PHẢN HỒI**

Và chính quá trình PHẢN HỒI ấy lại TẠO ĐỘNG LỰC để HS không dừng HÀNH ĐỘNG mà vẫn tiếp tục thực hiện các hành động tích cực hơn, tự mình trải nghiệm, qua đó trau dồi các phẩm chất và năng lực của mình.

- *Cách đặt tên chủ đề* HĐGD TCD, tên dự án, đặt tên các bước hoạt động, đưa ra những kết luận dưới dạng khẩu hiệu có vần – sao cho thú vị, có hình tượng, dễ nhớ, tạo sự quan tâm, động lực tham gia của HS và cả sự hứng thú của chính GV (Ví dụ: chủ đề *Ngày hội việc nhà; Trái đất không phải là “Trái rác”* – theo thử nghiệm, HS đặc biệt thích thú với những tên, khẩu hiệu như vậy, hào hứng hơn nhiều so với “*Em làm việc nhà*” hay “*Em bảo vệ môi trường*”).
- *Đề cao sự tham gia của HS*: Dùng hình thức kể chuyện tương tác, diễn kịch tương tác, đọc thơ tương tác có sự tham gia tích cực của HS; HS được quyền đưa ra ý kiến, nghĩ thêm tình tiết, nhân vật hoặc nội dung lời thoại; HS đọc thơ theo cách đọc – đáp với GV, kết hợp với động tác cơ thể.
- *Bám sát thực tế*: Các nhiệm vụ đều xoay quanh những gì HS quan sát được và hành động trong thực tế cuộc sống cá nhân mình. Vì thế, ở mỗi một nhiệm vụ, HS sẽ có đáp án riêng chứ không giống nhau. Ví dụ: HS đóng vai nhà báo phỏng vấn thầy giáo hoặc cô giáo mình; HS ngắm mình trong gương để nhận xét xem gương mặt mình hình gì; HS miêu tả chiếc cặp (ba-lô) đi học của mình; HS nhớ lại cảnh đẹp đã được ngắm trong một chuyến đi của mình cùng gia đình, HS cùng thám tử Tò mò khám phá thùng rác nhà mình chứ không tưởng tượng ra một thùng rác ảo.
- *Chú trọng tính cá thể, khác biệt*: Ví dụ, mục “Cam kết hành động” với biểu tượng  trong các HĐTN không giống với “Bài tập về nhà” hay “Hoạt động vận dụng” ở các môn học khác. HS sẽ được lựa chọn hành động khả thi, phù hợp với nhu cầu, mong muốn và điều kiện cá nhân, điều kiện gia đình mình, được toàn quyền lựa chọn thời gian và phương thức thực hiện. Quá trình “lựa chọn” ấy được GV định hướng và hỗ trợ.
- *Gợi ý thiết kế các trò chơi, hoạt động phong phú* để tạo sự quan tâm cho các tiết HĐTN diễn ra trên lớp.
- *Đề xuất cách đánh giá và tự đánh giá* HĐTN của cá nhân HS (dùng biểu tượng các vật báu trong kho báu để HS thống kê hoạt động của mình...).

c) Quan điểm “mở” - khuyến khích sự chủ động, sáng tạo, linh hoạt của GV trong việc thiết kế và tổ chức hoạt động tùy theo trình độ và đặc điểm khác biệt của HS, năng lực và sở trường của GV, phù hợp với điều kiện văn hoá, kinh tế, xã hội và yêu cầu giáo dục của vùng, miền, địa phương; phù hợp với thời lượng hoạt động và cơ sở vật chất, trang thiết bị hiện có của nhà trường, lớp học. Điều này thể hiện ở sự giản dị của những thiết bị, công cụ trải nghiệm dễ làm, dễ thiết kế, thân thiện với HS, hoàn toàn có thể thay thế bằng những vật phẩm có ý nghĩa tương đương tùy điều kiện địa phương: bìa, quả bóng gai, quả chuông, micro bằng bìa mô phỏng micro thật...

Ví dụ: Bóng gai – quả bóng tương tác, có thể thay bằng giấy báo cũ vo tròn, dán băng dính.



d) Quan điểm tích hợp – Đảm bảo kết hợp cân đối, hài hoà với hoạt động dạy học các môn khác trong nhà trường, tạo điều kiện cho HS được vận dụng, thực hành những kiến thức, kỹ năng của các môn khác trong quá trình tham gia HĐTN:

Với môn Ngữ văn: Tạo động lực học, gây hứng thú với tiếng Việt, hỗ trợ các kỹ năng đọc hiểu, viết, nói và nghe. Theo từng bước tiến bộ của HS trong môn tiếng Việt với các kỹ năng đọc, viết, nói và nghe để thiết kế hoạt động và đưa ra nhiệm vụ hợp lý: khi nào là đọc, khi nào vẽ, khi nào có thể viết... Trong quá trình dạy, có thể sử dụng những đoạn trích dẫn ngắn, những khổ thơ, bài thơ liên quan và đặc biệt là ca dao, tục ngữ, thành ngữ.

Với môn Tự nhiên và Xã hội: Các chủ đề của môn này đặc biệt gần gũi và cho khả năng dạy học tích hợp cao. Đó là: gia đình, trường học, cộng đồng, thực vật và động vật địa phương, con người và sức khỏe, Trái Đất và bầu trời. Trong các chủ đề của HĐTN, GV có thể lựa chọn các hoạt động giáo dục theo chủ đề “Em chăm sóc cây”; “Em học sống xanh” và các HĐTN thực địa đồng nhất với các chủ đề HS đang được học ở môn Tự nhiên và Xã hội. Điều này giúp GV có cơ hội lựa chọn các việc làm và kiến thức sao cho không thừa (trùng lặp) và nội dung hoạt động được bổ sung, mở rộng hoặc đi vào chiều sâu hơn.

Với môn Đạo đức: nhiều chủ đề trùng khớp với nội dung của HĐTN có thể cung cấp những khái niệm và kỹ năng cơ bản cho HĐTN (ví dụ: *nội dung sống ngăn nắp, nề nếp; nội dung yêu thương chăm sóc người thân...*). Với các chủ đề giáo dục như: Yêu thiên nhiên, Yêu gia đình, Thật thà, Tự giác làm việc của mình, Sinh hoạt nề nếp, Tự chăm sóc bản thân, Phòng tránh tai nạn thương tích, Thực hiện tốt nội quy trường lớp, việc tích hợp dễ thiết kế và đạt hiệu quả cao.

Với môn Mỹ thuật: Những kỹ năng đang được song song học ở môn Mỹ thuật lớp 1 có thể áp dụng vào các HĐTN tạo sản phẩm 2D, 3D, vẽ tranh theo chủ đề, đồng thời tùy vào chủ đề đang học ở môn Mỹ thuật có thể lựa chọn điểm đến cho các HĐTN.

Môn Giáo dục thể chất: Nội dung của môn này nên được xen kẽ sử dụng trong các hoạt động khởi động, giữa giờ hoặc trải nghiệm thực địa, vừa củng cố kiến thức môn học, vừa hỗ trợ các HĐTN diễn ra được hiệu quả nhờ sự tập trung tốt hơn sau khi trẻ vận động và sức dẻo dai để có thể tham gia các tiết học thực địa. Một số hoạt động trò chơi rất nên thiết kế trên nền tảng các động tác của môn giáo dục thể chất hoặc sử dụng các trò chơi vận động của môn này tích hợp với ý nghĩa giáo dục hoặc với mục đích tạo cảm xúc tích cực trong quá trình tiến hành HĐTN.

e) **Quan điểm kế thừa** – các nội dung hoạt động cụ thể của mỗi chủ đề ở lớp 1 đều có hướng phát triển tiếp ở lớp 2 theo logic từ dễ đến khó (ví dụ, với các hoạt động liên quan đến môi trường, ở lớp 1, HS khám phá thùng rác nhà mình, bước đầu hiểu cách phân loại rác thì ở lớp 2, HS sẽ thực hiện phân loại rác và tìm hiểu cách xử lí rác ở địa phương nơi mình sinh sống...).

g) **Quan điểm đa dạng hoá**

– *Đa dạng hoá các loại hình hoạt động*: Theo quy định của Chương trình, bản thân môn HĐTN đã được thiết kế rất đa dạng với bốn loại hình hoạt động chính: Sinh hoạt dưới cờ (thứ hai hằng tuần); Hoạt động giáo dục theo chủ đề (trên lớp, giữa tuần); Sinh hoạt lớp (cuối tuần); hoạt động CLB học sinh (ngoài giờ). SGK không bao gồm các hoạt động CLB nhưng những nội dung ở mục SHDC cũng đã phần nào đưa ra các gợi ý cho hoạt động CLB. Ngoài ra, “hoạt động dã ngoại cùng bố mẹ, người thân” được thiết kế trong một số nhiệm vụ ở nhà cũng là loại hình hoạt động quan trọng, liên quan mật thiết đến các nội dung do GV tiến hành trên lớp.

– *Đa dạng hoá các phương thức và phương pháp tổ chức hoạt động*: Thiết kế các HĐTN theo bốn phương thức tổ chức chính được nhắc tới trong Chương trình. Đó là phương thức khám phá; phương thức thể nghiệm, tương tác; phương thức công hiến; phương thức nghiên cứu.

Đối với đối tượng cụ thể là HS lớp 1, nhóm biên soạn đặc biệt nhấn mạnh các phương pháp tổ chức hoạt động:

- + Quan sát
- + Dự đoán, đặt câu hỏi khám phá
- + Thí nghiệm
- + Thảo luận
- + Kể chuyện tương tác
- + Kịch tương tác
- + Trò chơi giáo dục
- + Xử lí tình huống
- + Giao lưu nhân vật
- + Dự án.

Các dạng nhiệm vụ cũng được đưa ra đa dạng: nhiệm vụ dành cho cá nhân; nhiệm vụ dành cho cặp đôi; nhiệm vụ dành cho hoạt động nhóm; nhiệm vụ dành cho cả lớp.

– *Đa dạng hoá các hình thức nhận phản hồi và phản hồi của phản hồi; thu hoạch sản phẩm*: Được mô tả rõ bằng các nhiệm vụ, các hoạt động được thiết kế trong quy trình cho SHL.

– *Đa dạng hoá hệ thống quà tặng, đánh giá, khen ngợi*: Sticker, vòng tay, huy hiệu, các thẻ bài hoặc HS tự vẽ các vật báu (đồng tiền vàng, kim cương, chuỗi ngọc).

Mẫu quà tặng đề xuất:



Huy hiệu “Đã đến”



Huy hiệu “Đã trải nghiệm”



Sticker quà tặng



Vòng tay



Chuỗi ngọc



Kim cương



Hòm kho báu

2. CẤU TRÚC SÁCH VÀ CẤU TRÚC TUẦN TRẢI NGHIỆM

Mô hình cấu trúc SGK là mô hình hoạt động. Điều này phù hợp thông tư 33.

2.1. Cấu trúc sách

2.1.1. Cấu trúc tổng thể SGK Hoạt động trải nghiệm 1

- Mục lục
- Lời nói đầu

- Kí hiệu dùng trong sách
- Nội dung 35 tuần trải nghiệm.
- Tự đánh giá theo chủ đề: Mục này được đặt ở cuối mỗi tuần trải nghiệm, là một hình thức giúp HS tự đánh giá hoạt động trải nghiệm của mình theo từng chủ đề. Cứ hoàn thành được nhiệm vụ của một chủ đề, HS tự thưởng cho mình bằng cách vẽ lại vật báu tương ứng trong hình vẽ. Đồng tiền vàng, viên kim cương, chuỗi ngọc – là cách đánh giá sự tham gia trải nghiệm của HS theo mức độ khó dần của hoạt động. Sau 18 tuần và 35 tuần, HS tổng kết các hoạt động mình đã làm được. Mục này được thể hiện thú vị bằng một sơ đồ thu hoạch vật báu cho tới khi được cả một kho báu trải nghiệm. HS chia sẻ cảm giác tự hào về bản thân chứ không nhất thiết phải so sánh ai giỏi nhất, ai nhiều vật báu nhất.
- Giải thích các từ ngữ, thuật ngữ khó: Mục này nhằm sơ bộ giải thích cách hiểu những từ ngữ khó được sử dụng trong sách. HS hiểu sâu hơn qua cách dẫn dắt hoạt động của GV.

2.1.2. Cấu trúc chi tiết các nội dung hoạt động

STT	Nội dung	Yêu cầu cần đạt	Các chủ đề hoạt động được đề xuất trong SGK	Tuần
1	HOẠT ĐỘNG HƯỚNG VÀO BẢN THÂN			
	Khám phá bản thân	Mô tả được hình thức bên ngoài của bản thân	• Vẽ ngoài của em	5
			• Nét độc đáo của mỗi người	6
		Thể hiện được một số biểu hiện cảm xúc và hành vi yêu thương phù hợp với hoàn cảnh giao tiếp thông thường	• Cảm xúc của em	8
			• Ngày mới bắt đầu bằng niềm vui	7
			• Vượt qua cảm xúc không vui	9
			• Lời nói đẹp	10
			• Sức mạnh của lời nói	11
			• Bày tỏ yêu thương	14
	Rèn luyện bản thân	Thực hiện được một số việc tự chăm sóc bản thân phù hợp với lứa tuổi	• Đồ dùng của em là bạn em	15
			• Đồ uống của em	17
			• Ăn đủ lớn nhanh	18
			• Thân thể thơm tho	19
			• Giờ nào việc nấy	20
			• Bảo vệ mình trước sự thay đổi của thời tiết	21
		Nêu được những hành động an toàn, không an toàn khi vui chơi và thực hiện được một số hành vi tự bảo vệ	• Phòng tránh nguy hiểm	22
			• Ứng xử với người lạ	23

2	HOẠT ĐỘNG HƯỚNG ĐẾN XÃ HỘI			
	Xây dựng nhà trường	Làm quen được với bạn mới, thể hiện sự thân thiện với bạn bè, thầy cô	• Trường của em, lớp của em	1
			• Kết bạn không khó	2
			• Thầy cô giáo và chúng em	12
		Nhận biết được những việc nên làm vào giờ học, những việc nên làm vào giờ chơi và thực hiện được những việc đó	• Giờ học, giờ chơi	3
		Tham gia các hoạt động giáo dục của Sao Nhi đồng và của nhà trường	• Anh em một trường	4
			• Ngày hội đọc sách	30
			• Yêu lao động	27
	Chăm sóc gia đình	Thực hiện được lời nói, việc làm thể hiện tình yêu thương với các thành viên trong gia đình phù hợp với lứa tuổi	• Một ngày của mẹ	24
			• Lời nói và việc làm	13
			• Em là chủ nhà	25
		Biết tham gia sắp xếp nhà cửa gọn gàng	• Sóng ngăn nắp	16
		Biết cách sử dụng một số dụng cụ gia đình một cách an toàn	• Ngày hội việc nhà	26
	Xây dựng cộng đồng	Biết thiết lập các mối quan hệ với hàng xóm	• Em với hàng xóm	28
		Tham gia một số hoạt động xã hội phù hợp với lứa tuổi	• Cùng chung tay	29
3	HOẠT ĐỘNG HƯỚNG ĐẾN TỰ NHIÊN			
	Tìm hiểu và bảo tồn cảnh quan thiên nhiên	Giới thiệu được với bạn bè, người thân về vẻ đẹp của cảnh quan thiên nhiên nơi mình sinh sống	• Quê hương trong mắt em	31
			• Hoạ sĩ thiên nhiên	32
		Biết bảo vệ vẻ đẹp của cảnh quan thiên nhiên nơi mình sinh sống	• Em chăm sóc cây	33
	Tìm hiểu và bảo vệ môi trường	Nhận biết được thế nào là môi trường sạch, đẹp và chưa sạch, đẹp	• Trái Đất không phải là “Trái rác”	34
		Thực hiện được một số việc làm cụ thể phù hợp với lứa tuổi để bảo vệ môi trường xung quanh luôn sạch, đẹp	• Em học sống xanh	35

2.2. Cấu trúc tuần trải nghiệm

2.2.1. Cấu trúc một tuần trải nghiệm được thể hiện trong SGK

Mỗi tuần trải nghiệm có 3 mục lớn: SHDC, HĐTNTCD và SHL. Có nghĩa là, mỗi tuần, HS sẽ được tham gia đủ 3 tiết trải nghiệm với 3 loại hình:

- SINH HOẠT DƯỚI CỜ cùng cả trường vào đầu tuần;
- HOẠT ĐỘNG THEO CHỦ ĐỀ chính là HOẠT ĐỘNG GIÁO DỤC THEO CHỦ ĐỀ dưới sự hướng dẫn của GV vào một ngày trong tuần;
- SINH HOẠT LỚP cùng tập thể lớp vào ngày cuối tuần.

a) *Sinh hoạt dưới cờ*: Các hoạt động trong mục này là những gợi ý, đề xuất cho nhà trường theo các chủ đề, chủ điểm của năm học.

Chương trình giáo dục phổ thông của Hoạt động trải nghiệm và Hoạt động trải nghiệm hướng nghiệp đề cao *sự chủ động của học sinh*, vì thế, bên cạnh các công việc phổ biến nội dung giáo dục hằng tuần của nhà trường, phát động các phong trào thi đua, hội thi, biểu diễn văn nghệ chung cả trường, ngày hội theo chủ đề (*Ngày hội đọc sách, Giờ Trái Đất...*), giao lưu với nhân vật – khách mời, SHDC sẽ bao gồm các hoạt động cụ thể của HS, do HS dẫn dắt trước toàn trường. Với thời lượng 35 tiết SHDC, HS khối 1 sẽ được dẫn dắt khoảng 5 tiết, HS khối 2, 3, 4, 5 lần lượt được dẫn dắt 6, 7, 8, 9 tiết trong năm. Đó là lí do nội dung các hoạt động SHDC được thiết kế trong SHS thường có lệnh “*Cùng toàn trường tham gia...*”, “*Tham gia...*”, “*Xem tiểu phẩm về...*”, “*Nghe các anh chị lớp trên kể về...*”, “*Giao lưu với...*”... (khi HS lớp 1 không là người dẫn) và “*Em hãy kể..., hãy biểu diễn..., hãy chia sẻ...*”, “*Cùng thầy cô lớp mình kể chuyện...*” (khi HS lớp 1 là người dẫn). HS lớp 1 dẫn dắt buổi SHDC cùng GV chủ nhiệm.

- Hình thức chia sẻ của tập thể HS khi SHDC có thể là: diễn lại một vở kịch tương tác; kể một câu chuyện; đọc một bài thơ theo kiểu tương tác; chia sẻ về một chủ đề quan trọng HS đã được trải nghiệm...
- Nội dung các hoạt động SHDC là những gợi ý theo chủ đề trải nghiệm. Nhà trường, GV có thể lựa chọn linh hoạt những nội dung phù hợp với điều kiện của trường, của địa phương và chủ đề, chủ điểm cụ thể của công tác giáo dục từng thời điểm.

b) *Hoạt động theo chủ đề* chính là cách viết gọn của HĐGDTCĐ: là hoạt động HS thực hiện dưới sự hướng dẫn của GV trong một tiết.

HĐTCĐ thường bao gồm 2 đến 3 hoạt động trên lớp được thiết kế ứng với *các thời điểm 1, 2, 3 của sự trải nghiệm* và 1 hoạt động tương đương với “*nhiệm vụ về nhà*” – hoạt động sau tiết trải nghiệm - ứng với *thời điểm 4 của sự trải nghiệm*.

c) *Sinh hoạt lớp* thường khép lại một chủ đề, diễn ra vào tiết SHL cuối tuần.

Ngoài công việc tổng kết tuần, SHL thường sẽ bao gồm một hoặc cả hai loại hoạt động sau: *phản hồi và làm việc nhóm*.

- Phản hồi: Chia sẻ những thu hoạch sau khi thực hiện nhiệm vụ ở nhà, cảm xúc cá nhân, những khó khăn và niềm tự hào khi hành động, từ đó tạo động lực lặp lại hành động và tiếp tục hành động;

- **Làm việc nhóm:** Hoạt động nhóm theo tổ, lớp tạo niềm vui và động lực hành động. Các hình thức làm việc nhóm: Cùng thực hiện *một công việc chung* xây dựng trường, lớp như quét sân, tưới cây, nhổ cỏ, dọn dẹp lớp, trang trí tủ sách; *cùng chơi* những trò chơi vận động, trò chơi dân gian để tạo cảm giác thư giãn, vui vẻ, thoải mái, gần gũi với tổ, với lớp hơn; cùng nhau xây dựng *kế hoạch thực hiện dự án* – thường những dự án này sẽ được thực hiện ở một thời gian nhất định, không phải trong tiết trải nghiệm; cùng nhau tập *diễn tiểu phẩm tương tác, đọc thơ tương tác, kể chuyện tương tác hoặc tập hát, múa*, phân công nhau chuẩn bị cho các ngày hội của trường hoặc cho các buổi Sinh hoạt dưới cờ mà lớp mình được giao nhiệm vụ dẫn dắt...

2.2.2. Cấu trúc một tiết hoạt động trải nghiệm – hoạt động giáo dục theo chủ đề (HĐGDTCD)

Một tiết Hoạt động theo chủ đề trong SGK *Hoạt động trải nghiệm 1* có cấu trúc như sau:

- a) Khởi động và khám phá chủ đề:* Các hoạt động trong mục Khám phá chủ đề thường có biểu tượng màu cam, ứng với thời điểm 1, 2 của HĐTN. Đó là - *Thời điểm 1:* HS được gọi lại những kinh nghiệm cũ, kiến thức đã có, cảm xúc đã từng trải qua để tiếp cận vấn đề thực tế mới; *Thời điểm 2:* HS tham gia tiến hành việc trải nghiệm trên lớp, ở trường dưới sự gợi ý, hướng dẫn của GV. Trong SGK, chúng tôi đề xuất các phương án khởi động phong phú hơn. GV có thể đưa ra các hoạt động khởi động phù hợp với HS lớp mình, trường mình, địa phương mình.
- b) Mở rộng và tổng kết chủ đề:* Các hoạt động củng cố chủ đề và ứng với *thời điểm 3* của HĐTN. Đó là: HS cùng GV khái quát hoá những gì mình trải nghiệm thành kiến thức mới (những “bí kíp”, cách làm), chia sẻ cảm xúc mới, từ đó tạo động lực hành động thực tế ngoài nhà trường;
- c) Cam kết hành động:* Những hoạt động trong mục Cam kết hành động thường có biểu tượng màu xanh lam, ứng với thời điểm ứng dụng - *Thời điểm 4:* HS vận dụng kiến thức vào thực tế cuộc sống với sự hỗ trợ của phụ huynh, và ở mức cao hơn: lời cuốn phụ huynh, người thân, cộng đồng (hàng xóm, người quen) cùng tham gia các hoạt động của mình.

Ví dụ: Với chủ đề “Bảo vệ mình trước sự thay đổi của thời tiết”, GV đề nghị HS cùng bố mẹ nghe dự báo thời tiết ngày hôm sau; với chủ đề “Ăn đủ lớn nhanh”, GV đề nghị HS cùng bố mẹ đi chợ cuối tuần, lựa chọn rau củ cho đủ chất; với chủ đề “Hoà sĩ thiên nhiên”, GV gợi ý HS cùng bố mẹ lên kế hoạch đi chơi ngắm cảnh thiên nhiên vào cuối tuần...

2.2.3. Cấu trúc mỗi tiết HĐTN trong SGK

- Một tiết hoạt động theo chủ đề trong SGK có cấu trúc về cơ bản giống như tiết HĐTCD được trình bày trong SGK, tuy nhiên, có thêm mục khởi động. Mục này, SGK chỉ đưa ra mẫu đề xuất, các GV được hoàn toàn linh hoạt áp dụng hoặc sáng tạo các trò chơi, hoạt động Khởi động riêng của mình, tạo cảm giác hứng khởi, bất ngờ cho HS.
- Cấu trúc chung một tiết trải nghiệm của các loại hình HĐTN khác:

TRƯỚC HOẠT ĐỘNG	TRONG HOẠT ĐỘNG	SAU HOẠT ĐỘNG
– Lựa chọn chủ đề và không gian sự phạm – Thiết kế kịch bản hoạt động – Chuẩn bị phương tiện hoạt động	Các bước ở phần này sẽ thay đổi tùy theo từng loại hình trải nghiệm.	– Thu hoạch – Phản hồi

a) Trước hoạt động

- *Lựa chọn chủ đề và không gian sự phạm:* GV được quyền lựa chọn chủ đề cho HĐTN thích hợp với đối tượng HS (sức khỏe, tuổi, sở thích, khả năng nhận thức,...); đặc điểm địa phương như khí hậu (đặc điểm nhiệt độ, mưa, gió,...), địa hình (rừng, đồng bằng), giao thông..., đồng thời lựa chọn không gian sự phạm (nơi sẽ diễn ra HĐTN). Ví dụ:
 - + Ở trên lớp, cách kê bàn ghế truyền thống (kê ngang, tất cả HS đều nhìn lên bảng chính) phù hợp nếu HS quá đông và HĐTN không cần quá nhiều không gian trống để chơi trò chơi, nhưng sẽ bị giới hạn ở các hoạt động nhóm, vẽ, chia sẻ, phát biểu, thảo luận...
 - + Ở trên lớp, đối với những hoạt động cần có không gian mở để di chuyển, các hoạt động chơi trò chơi, giao lưu linh hoạt, sôi động, các hoạt động viết vẽ tiếp sức, có thể kê bàn ghế khác đi, ví dụ, từng cụm bàn cho các tổ hoặc hình chữ U.
 - + Không gian ngoài trời, trong khuôn viên của trường hoặc các sảnh, góc sân phù hợp đối với những hoạt động cần cảm xúc mạnh, có sự giao lưu tương tác nhiều hơn giữa các thành viên trong tổ, trong lớp, các hoạt động thiên về vận động.
 - + Các phòng chức năng (hội trường, nhà đa năng, phòng đọc thư viện,...) có thể sử dụng cho hoạt động tọa đàm, giao lưu với khách mời, đóng kịch...
- *Thiết kế kế hoạch hoạt động (“Lên kịch bản”):* Dựa trên bài soạn minh họa HĐTN đã được thiết kế trong SGK và SGV *Hoạt động trải nghiệm 1*, GV đưa ra kịch bản dự kiến của mình sao cho phù hợp nhất với hoàn cảnh cụ thể. Tùy theo đặc điểm về kỹ năng, trình độ kiến thức, ngôn ngữ của HS mà GV có thể thay đổi nội dung hoạt động cho phù hợp,...
- *Chuẩn bị phương tiện hoạt động:* Đây là bước quan trọng để tổ chức HĐTN thành công. Ngoài những đồ dùng học tập dành cho HĐTN (phần cứng) đã được miêu tả trong mục *Phương tiện tổ chức HĐTN lớp 1*, GV cần chuẩn bị các đồ dùng phục vụ cho tiết trải nghiệm đã được dự kiến trong phần giáo án, kịch bản. Đó là những giáo cụ trực quan, các hình ảnh, đạo cụ liên quan tới chủ đề, các công cụ cần thiết cho HĐTN cụ thể ngày hôm đó.

b) Trong quá trình diễn ra hoạt động

Các công việc trong mục này là đặc trưng riêng của mỗi hình thức HĐTN.

c) Sau hoạt động

- *Thu hoạch:* những ghi chép về số liệu, về những chi tiết mới quan sát được, những kiến thức mới, bài thơ, trích đoạn bài văn, lưu ý về kỹ năng sống. Những thu hoạch này thường được thể hiện bằng sản phẩm như:
 - + Bộ sưu tập ca dao, tục ngữ, dân ca, thơ, danh ngôn, câu đố;
 - + Bản đồ;
 - + Phim tài liệu – phỏng vấn;
 - + Bài thu hoạch (kể cả những “bí kíp” mới để tiến hành một công việc nào đó...)
 - + Ảnh chụp;
 - + Tranh vẽ;
 - + Sản vật;
 - + Quà tặng, đồ lưu niệm;
 - + Bộ giải thưởng, huy hiệu;
 - + Sản phẩm truyền thống;

- + Kịch, tiểu phẩm;
 - + Kết quả nghiên cứu, số liệu, thống kê;
 - + Truyện tranh, phim hoạt hình;
 - + Ý tưởng mới, sáng kiến;
 - + Dự án tổ/ lớp;
 - + Sản phẩm thủ công;
 - + Tác phẩm sáng tác;
 - + Lá thư;
 - + Hiện vật – kỉ vật; bộ sưu tập hiện vật (có khi chỉ là viên sỏi nhặt ở ven địa điểm danh lam thắng cảnh mà HS được đi,...);
 - + Nhật kí;
 - + Ghi chép kinh nghiệm;
 - + Ghi chép cảm xúc...
- *Phản hồi*: HS chia sẻ với thầy cô và các bạn về những gì mình làm được, về cảm xúc tự hào khi thực hiện đúng cam kết tự đề ra; đồng thời cũng là một cách báo cáo những khó khăn, cản trở (nếu có) đối với các em khi thực hiện HĐTN. Ví dụ, HS muốn làm đồ chơi từ nguyên liệu tái chế để tặng sinh nhật bạn nhưng bố mẹ không đồng ý vì sợ... “rác nhà”. HS có thể chia sẻ điều này với GV và các bạn để cùng tìm cách giải quyết.
- GV cần lưu ý*:
- + Phản hồi của HS có thể là tích cực (vui vì đã làm được, được khen, nhờ hành động đó mà một số việc liên quan được tốt lên); hoặc tiêu cực (không làm được hay không được làm do người lớn không cho phép; do mất quá nhiều thời gian, ảnh hưởng đến học tập...). Nhưng dù là tích cực hay tiêu cực thì một phản hồi chân thành, trung thực bao giờ cũng tạo động lực hoạt động tiếp cho HS, giúp các em phát huy những gì làm được và nhận các góp ý, các phương án hỗ trợ từ GV và các bạn khác để về thử thay đổi cách thực hiện.
 - + Cần khen thưởng, động viên, khuyến khích HS phản hồi – chia sẻ bằng những hình thức khác nhau như:
- Huy hiệu “Đã đến”, “Đã trải nghiệm”;
 - Hạt đỗ việc làm, bông hoa việc làm (mỗi ngày làm được việc nào đã cam kết thì bỏ hạt đỗ hoặc bông hoa giấy vào lọ);
 - Giấy cảm ơn với những đóng góp của HS với lớp, trường, xã hội...;
 - Nhuận bút nếu là hoạt động viết và vẽ được đăng báo...;
 - Bộ thẻ bài thu hoạch kho báu hoặc HS có thể tự vẽ vào một cuốn sổ riêng (bao gồm những hình ảnh: đồng tiền vàng, viên kim cương, chuỗi ngọc).

Phản hồi có thể trở thành bước khởi động của HĐTN lần sau.

3. PHƯƠNG PHÁP TRIỂN KHAI CÁC HOẠT ĐỘNG TRẢI NGHIỆM LỚP 1

3.1. Các yêu cầu cơ bản về phương pháp tiến hành các HĐTN

Các phương pháp giáo dục trong HĐTN cần phải đáp ứng các yêu cầu sau đây:

- Giúp HS sẵn sàng tham gia trải nghiệm tích cực;
- Giúp HS suy nghĩ về những gì trải nghiệm;
- Giúp HS phát triển kỹ năng phân tích, khái quát hoá các kinh nghiệm có được;
- Tạo cơ hội cho HS có kỹ năng giải quyết vấn đề và ra quyết định dựa trên những tri thức và ý tưởng mới thu được từ trải nghiệm.

a) Sử dụng phương pháp tương tác tích cực, đa dạng, tập trung tạo động lực hành động ở từng HS, hỗ trợ hình thành các kỹ năng cần thiết trong quá trình tham gia trải nghiệm. HS có thể hoạt động cá nhân, hoạt động theo cặp đôi, hoạt động nhóm (theo tổ hoặc nhóm nhỏ - chia đôi tổ) và hoạt động chung cùng cả lớp.

b) Tổ chức môi trường sư phạm cho hoạt động trải nghiệm: Phương pháp tạo “khu vực tâm lý thoải mái” cho HS:

- Phòng học tốt nhất nên được kê lại theo hình chữ U hoặc hình tròn, tạo không gian hợp lý cho các HĐTN thông qua việc tương tác giữa thầy và trò, trò và trò. Tuy nhiên, nếu không có điều kiện kê lại bàn ghế, hoàn toàn vẫn có thể tạo được “khu vực tâm lý thoải mái” cho HS bằng cách dịch lùi các dãy ghế xuống để tạo không gian hoặc cho phép HS đứng xung quanh một chiếc bàn theo tổ.
- Trong khi HS làm việc nhóm, GV có thể đi đến từng tổ và ngồi xuống ngang tầm với HS để hỗ trợ.
- GV cần tìm nhiều phương án khác nhau cho hoạt động “Khởi động” – đây là bước quan trọng để tạo cảm xúc tích cực, tươi mới, mở đầu cho một chủ đề trải nghiệm mới.
- Dùng phương tiện *Bóng gai tương tác* như một cách xóa mờ khoảng cách giữa GV và HS, tạo cảm giác trò chơi, không áp lực.

c) GV cần nắm vững một số kỹ thuật quan trọng trong hoạt động: Kỹ thuật đặt câu hỏi thảo luận, kỹ thuật kiểm soát tập thể lớp, kỹ thuật phản hồi và nhận phản hồi...

3.2. Phương tiện tổ chức các HĐTN lớp 1

Ngoài các phương tiện dùng để tổ chức các HĐTN quy mô trường và khối lớp được quy định trong Chương trình như loa đài, âm thanh, micro dành cho các hoạt động sinh hoạt dưới cờ, các ngày hội liên khối, toàn trường, việc tổ chức HĐTN trong khuôn khổ một lớp học có thể cần những phương tiện sau:

a) Phương tiện kỹ thuật hỗ trợ hoạt động chung: Loa phát nhạc cỡ nhỏ; USB; micrô gài cho GV khi sinh hoạt ngoài trời.

b) Bóng gai (còn gọi là *Quả bóng tương tác*): là quả bóng có nhiều gai mềm, được bơm vừa phải, vừa tay các em nhỏ, nhẹ và không trơn trượt, đảm bảo việc tung và bắt bóng được thuận lợi, trẻ không bắt trượt. Bóng gai có tác dụng khuyến khích tương tác và kích thích sự động não, giúp trẻ nghĩ nhanh, dám nói theo từ khoá. Thay cho việc gọi tên HS, GV sẽ tung bóng để HS bắt. HS bắt bóng để thể hiện yêu cầu hoạt động. Việc này giúp giảm bớt áp lực tâm lý cho HS khi phải đưa ra câu trả lời vì quả bóng gọi đến hoạt động trò chơi, đồng thời cũng là cơ hội để HS luyện phản ứng nhanh.

- Trong trường hợp không có bóng gai hoặc quả bóng nói chung, GV có thể thay thế bóng bằng giấy báo cũ vo tròn, dán băng dính.

– **Cách sử dụng:**

- + Nguyên tắc: GV kiểm soát bóng, không để cho HS tự tung cho nhau. Trước khi tung bóng, GV cần giải thích cách tương tác với bóng và đặt câu hỏi. Ví dụ: “Bạn nào bắt

được bóng, sẽ phải nói to câu trả lời bằng từ khoá rồi tung bóng lại cho thầy/cô!”. GV cho phép bỏ qua cụm từ “Em thưa cô!” để tạo tốc độ cho việc tung bóng. Phương án tối ưu là lần lượt tung cho từng HS. Trong trường hợp lớp quá đông, GV có thể tung bóng cho một nhóm HS, thường là tung cho những HS giơ tay sẵn sàng đón bóng. Khi trả lời xong, HS tung bóng trả lại GV. Bắt bóng xong, GV phản hồi bằng cách nhắc lại từ khoá HS đã nói hoặc kèm bình luận nhanh. Thái độ của GV: vui vẻ, bình luận hài hước, chấp nhận tất cả các phương án HS đưa ra, không vụn vặt, không phê phán đúng sai.

+ Ba bước dùng *bóng gai*: Đặt câu hỏi; tung bóng cho HS; nhận lại bóng và phản hồi.

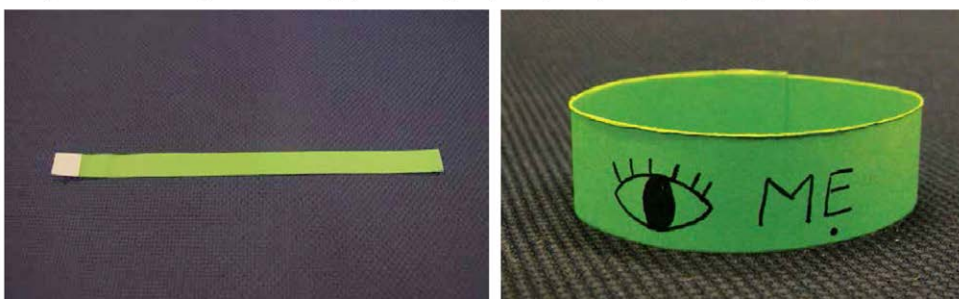
c) Thẻ từ: là những tấm thẻ bằng bìa nhiều màu, cỡ 9x21cm (1/3 tờ A4), giúp HS ghi nhớ một khái niệm hoặc kỹ năng mới. HS không nhất thiết biết đọc mà nhận biết nội dung thẻ từ nhờ sự hỗ trợ của GV và dần ghi nhớ theo dạng “chụp ảnh” mỗi khi nhìn lại thẻ từ ấy trong thời gian dài sau đó.



– Cách sử dụng

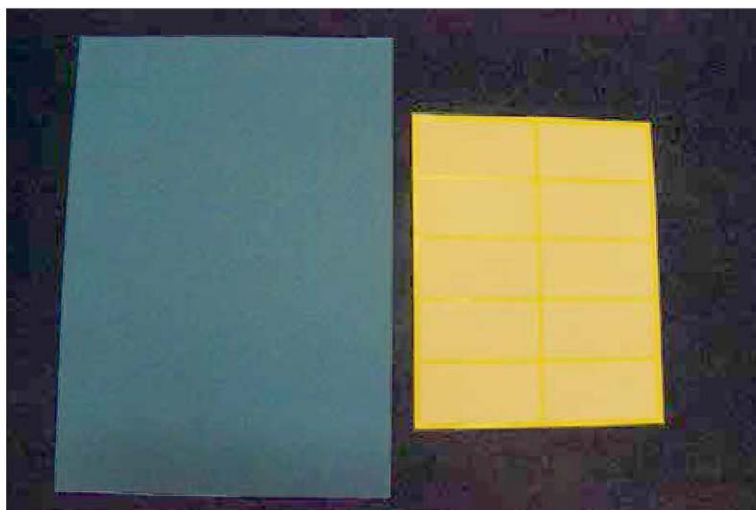
- + GV viết bằng bút dạ to chữ in hoa trên thẻ sau khi HS gọi tên được từ khoá (không dùng thẻ từ in sẵn), khuyến khích HS tham gia tương tác, phát biểu ý tưởng mới của mình.
- + GV giơ cao thẻ từ cho cả lớp cùng nhìn thấy, đọc đồng thanh, rồi treo hoặc gắn thẻ từ lên bảng hoặc một góc trong phòng.
- + Sau mỗi tiết hoạt động, thẻ từ được cài, dán ở góc phòng để gợi nhớ cho HS những trải nghiệm đã qua. GV có thể đề nghị HS trang trí thêm vào bảng dán thẻ từ hoặc sắp xếp vào từng cụm hợp lý theo chủ đề.

d) Vòng tay nhắc việc: là những băng giấy bằng giấy màu dài khoảng 20 cm, một đầu dán băng dính hai mặt, trên đó ghi lại nhiệm vụ HS sẽ phải thực hiện ở nhà.



– *Cách sử dụng*: Sau khi lựa chọn nhiệm vụ (ví dụ: quan sát ai, quan sát cái gì...) HS ghi lên vòng giấy một biểu tượng mình tự nghĩ ra để ghi nhớ nhiệm vụ, đeo vòng vào cổ tay mình. Đây là cách giao bài tập vui nhộn, tạo hiệu ứng cảm xúc tích cực cho buổi trải nghiệm.

e) **Tờ bìa thu hoạch**: là những mẫu bìa hoặc giấy màu cắt theo những hình thù nhất định (ví dụ: ngôi sao, đám mây, bông hoa, hình chữ nhật, tam giác, trái tim...), có tác dụng tạo hứng thú cho HS khi thực hiện HĐTN bên ngoài lớp học.



Cách sử dụng: GV phát cho HS cuối các tiết HĐTN để HS viết, vẽ hoặc ghi trên đó các kết quả thu được qua HĐTN ở nhà hoặc ngoài lớp học. Ví dụ, nhiệm vụ “Em hãy vẽ gương mặt mình lên tờ bìa được phát.” (Tr.15, SGK)

g) Sticker (Xờ-tích-cơ)

Sticker hiện nay đã là sản phẩm văn phòng phẩm quen thuộc với người dân cả nước, có thể dễ dàng mua được ở các hiệu sách, ở chợ... Đó là những mẫu đề-can bằng giấy, bìa, đảng sau có băng dính hai mặt để nhanh chóng dán vào những nơi cần thiết. Có hai loại *sticker*:

- “*Sticker tên*” là mẫu đề-can đủ để ghi tên HS dán lên ngực áo mỗi khi sinh hoạt ngoài trời, đi trải nghiệm, dã ngoại. “*Sticker tên*” giúp GV nhanh chóng gọi tên HS, đồng thời cũng cho HS cảm giác kỉ luật hơn khi mình là một thành viên của tập thể trải nghiệm. Trong trường hợp không có *sticker*, GV có thể tự làm những mẫu giấy dán băng dính hoặc băng dính hai mặt đảng sau.
- “*Sticker quà tặng*” là những miếng đề-can nhỏ có nhiều hình thù khác nhau, được dùng làm phần thưởng để khích lệ HS. Trong hệ thống quà tặng, *sticker* có thể được thay bằng dầu gỗ. Mỗi HS có một cuốn sổ hoặc vở dành cho HĐTN, lưu giữ lại *sticker* hoặc dầu đó. Thậm chí, *sticker* hay con dầu cũng có thể thay thế bằng mẫu giấy cắt hình bông hoa, ngôi sao hay GV dùng bút vẽ bông hoa tặng HS.
- Trong các HĐTCĐ trên lớp, HS thu hoạch *sticker* cá nhân hoặc thu hoạch theo nhóm. GV có thể có quà khích lệ cho nhóm hoặc cá nhân có nhiều *sticker* (dầu) trong một tiết HĐTN hoặc sau một chặng đường (một tuần, một tháng – tùy theo thoả thuận của GV với lớp; nhưng lưu ý không để thời gian quá dài, nhiều nhất là một tháng).



h) Quả chuông: Một quả chuông nhỏ, tiếng chuông dùng để thay khẩu lệnh của GV, hỗ trợ kiểm soát lớp, đồng thời là cách hướng dẫn HS làm theo thoả thuận, giúp cho việc tiến hành HĐTN, đặc biệt là khi làm việc nhóm được đảm bảo thuận lợi theo đúng lịch trình thời gian đưa ra.



– *Cách sử dụng:* Trước khi dùng chuông, GV phải thống nhất với HS về ý nghĩa của tiếng chuông, đưa ra chỉ dẫn cụ thể cho hành động. Sau đó, phải thiết kế trò chơi liên quan để rèn kỹ năng lắng nghe và phản ứng với tiếng chuông. Trò chơi được lặp lại nhiều lần trong suốt năm học.

+ *Rung chuông để gây sự chú ý:* Khi GV rung chuông, tất cả HS trong lớp phải dừng mọi hoạt động, tạo tư thế bất động và lắng nghe.

Ví dụ: Trò chơi “*Làm tượng*” GV bật nhạc và đề nghị HS nhảy múa tự do trên nền nhạc trong vòng vài phút, sau đó GV bất ngờ dừng nhạc và rung chuông, tất cả mọi người đều phải bất động như những bức tượng. GV lựa chọn tặng sticker cho những bức tượng im lặng nhất, bất động nhất và tạo hình đẹp nhất. Trò chơi có thể phát triển bằng cách thay đổi điều kiện. Chẳng hạn, không bật nhạc mà đề nghị chạy nhảy tự do; hoặc các bức tượng tạo thành cụm tượng giống hệt nhau...

+ *Rung chuông để thông báo hết giờ:* Áp dụng cho các hoạt động nhóm có không chế thời gian.

Ví dụ: Trò chơi “*Jingle Bell – Rung rung chuông*”. GV rung chuông, tất cả HS giơ hai tay lên cao và vẫy vẫy, vừa như hỗ trợ tiếng chuông, vừa để công khai thông báo dừng hoạt động của mình, miệng nói: “Rung rung chuông, rung rung chuông, ta sẽ dừng tay hết!”

+ *Rung chuông để báo hiệu bắt đầu một hoạt động mới,* cần sự tập trung, thiết lập lại trật tự trong lớp học, với điều kiện, trước đó GV tạo tình huống nghỉ ngơi, thoải mái, vui nhộn.

Ví dụ: Trò chơi “*Nghe hoà nhạc*”. Trong buổi hoà nhạc, mỗi khi các nhạc công chơi một khúc

hay đoạn nhạc, tất cả khán thính giả đều lắng nghe, thậm chí không dám ho, hắt xì hơi, không thì thầm trò chuyện. Chỉ đến khi hết đoạn nhạc, nhạc dừng, họ mới bắt đầu làm những việc đó. Dựa theo câu chuyện này mà GV cùng HS chơi trò chơi “Nghe hoà nhạc”. GV hô: “Ho, hắt xì hơi, nói chuyện trong nửa phút” – HS lập tức được phép làm ồn... Khi GV rung chuông, nghĩa là âm nhạc đang nổi lên thì tất cả đều im lặng hoàn toàn, không một tiếng động. GV khen bằng sticker những tổ nào im lặng nhanh và không phát ra tiếng động.

i) Các học liệu sử dụng trong quá trình tiến hành các HĐTN lớp 1

- *Thơ ca, hò vè, đồng dao, câu đố có vần* là những ngữ liệu quan trọng tham gia vào quá trình tiến hành các hoạt động của HS lớp 1 vì độ tuổi này nhạy cảm với nhịp, vần.
- *Những câu chuyện cổ tích, đồng thoại ngắn*, gần gũi với cuộc sống của HS, khiến HS dễ dàng tương tác được với nhau và với nhân vật.
- *Các bức tranh* không quá nhiều chi tiết và màu sắc, hỗ trợ quá trình khám phá chủ đề
- *Các trích đoạn từ những truyện ngắn* viết cho lứa tuổi đầu tiểu học có khả năng chuyển tải thông điệp của chủ đề.
- *Những đoạn ghi âm hiện thực cuộc sống*: âm thanh sóng biển, gió, còi xe, mưa, đoạn tin dự báo thời tiết...

3.3. Một số phương pháp thường dùng trong TĐTN

a) Kể chuyện tương tác

- Trong hoạt động kể chuyện tương tác, GV là người dẫn chuyện. Trước khi kể, GV có thể giới thiệu trước những nhân vật sẽ xuất hiện trong câu chuyện để HS có thể hình dung sự phát triển của tình tiết và có khái niệm trước về nhân vật. GV có thể gợi ý để HS thể hiện bằng động tác cơ thể, bằng ngôn ngữ các nhân vật đó. (Ví dụ: Hôm nay, cô kể cho các em nghe câu chuyện về chiếc bánh nướng. Trong câu chuyện này, sẽ có hai ông bà rất là già... Già đến như thế nào nhỉ, cả lớp thử thể hiện ông bà già xem nào?!...)
- GV vừa kể vừa chỉ định một hoặc nhiều HS tham gia thể hiện nhân vật đó. GV đặt câu hỏi gợi ý để HS tham gia câu chuyện. (Ví dụ: Ai sẽ vào vai anh thỏ nhỉ? Cô mời ba bạn vào vai anh thỏ... Các anh thỏ sẽ đi đứng thế nào? Và khi nhìn thấy chiếc bánh, thỏ có thể nói gì? Liệu thỏ có thèm ăn bánh không? Vì sao thỏ lại thèm ăn bánh khi mà bình thường thỏ hay ăn cà rốt nhỉ...)
- GV có thể dừng lại để khai thác một chủ đề nhỏ liên quan đến câu chuyện. Ví dụ, khi kể câu chuyện về chiếc bánh nướng, GV hỏi: Ai trong lớp mình đã từng nhìn thấy mẹ nướng bánh? Đố các em biết, để nướng được một cái bánh, cần có những thứ gì? Khi bánh nướng xong, màu của nó sẽ thế nào? Sẽ có mùi gì? Theo các em, nó sẽ có vị gì, mặn hay ngọt?...
- *Khi sử dụng hình thức kể chuyện tương tác, GV cần lưu ý:*
 - + *Nên có đồ dùng trực quan* minh họa câu chuyện, nhưng không nhiều, chỉ đủ để tạo động lực, gây tò mò đối với HS. Dùng quá nhiều đạo cụ sẽ làm rối câu chuyện. Ví dụ, khi kể chuyện về cái bánh, GV có thể lựa chọn chỉ một trong những đạo cụ sau: Một cái bánh nướng thật; một ít bột để trong lọ hoặc túi; bức tranh vẽ hai ông bà già và chiếc bánh.
 - + *Nên lựa chọn thời điểm* dừng phù hợp để tương tác, đặt câu hỏi. Nếu đã dừng ở các nhân vật thì thôi không khai thác chủ đề nhỏ liên quan nữa; hoặc chỉ dừng ở một, hai nhân vật, với nhân vật thứ ba, GV kể luôn mà không đặt câu hỏi tương tác. Nếu chi tiết nào cũng dừng sẽ ảnh hưởng tới thời lượng hoạt động, đồng thời làm loãng câu chuyện, HS không theo dõi được mạch câu chuyện.

- + Các câu hỏi đặt ra phải cụ thể, ngắn gọn, rõ ràng, dễ hiểu với HS lớp 1. Không hỏi những câu trừu tượng, chung chung hoặc quá khó. Ví dụ, thay vì hỏi “Câu chuyện này nói lên điều gì?” thì hỏi: “Theo em, bạn tỏ khi được bạn gấu mời vào nhà sẽ cảm thấy thế nào? Bạn gấu mời bạn tỏ ăn những món gì?”

b) Kể chuyện với kết cục mở

- Kể chuyện với kết cục mở là hình thức GV không kể hết toàn bộ câu chuyện mà chỉ kể đến nút thắt, mâu thuẫn xảy ra trong câu chuyện và dừng lại yêu cầu HS vận dụng những kiến thức, kinh nghiệm đã có, phán đoán, xây dựng nốt phần kết của câu chuyện, sau đó kể trước lớp. Kể chuyện với kết cục mở có vai trò quan trọng trong việc phát triển năng lực tư duy sáng tạo, năng lực ngôn ngữ và giao tiếp cho HS.
- Đối với HĐTN, kể chuyện với kết cục mở về bản chất là một cách đặt ra tình huống liên quan đến chủ đề hoạt động, tạo động lực cho HS suy nghĩ và đưa ra phương án giải quyết vấn đề của mình.
- Khi sử dụng phương thức kể chuyện với kết cục mở, GV cần lưu ý:
 - + Nội dung truyện phải liên quan đến chủ đề trải nghiệm, có chứa đựng mâu thuẫn cần giải quyết và có nhiều cách khác nhau để giải quyết mâu thuẫn đó, mang lại cho buổi trải nghiệm một thông điệp khó quên.
 - + Phần kết của HS có thể khác nhau, bất ngờ và khác với phần kết đã chuẩn bị của GV. GV chấp nhận mọi phương án sáng tạo của HS, lấy đó làm đề tài để hỏi và thảo luận.
 - + Truyện không nên quá dài, thường chỉ là một tình huống, kể trong khoảng 2-3 phút.

c) Tiểu phẩm tương tác tại chỗ

- Tiểu phẩm tương tác là hình thức diễn một vở kịch, tiểu phẩm có GV dẫn chuyện và có sự tham gia thể hiện của HS – HS thể hiện bối cảnh và vào vai nhân vật theo lời kể của GV. Ví dụ, khi GV kể về một ngôi nhà, một vài HS sẽ nắm tay nhau, thể hiện hình ảnh ngôi nhà ấy. GV kể về biển, một vài HS sẽ làm sóng biển.
- HS vào vai nhân vật theo sự phân công của GV có thể được đưa ra lời thoại của mình theo sự gợi ý của GV.
- Tiểu phẩm tương tác còn có sự tham gia của khán giả (là HS) trong việc đưa ra cách giải quyết tình huống/ mâu thuẫn phát sinh trong vở kịch. Khán giả cùng giao lưu, đối thoại với diễn viên (là một vài HS) và người dẫn chuyện (GV). Trong kịch tương tác không có sự ngăn cách giữa khán giả với diễn viên. Khán giả có thể đặt câu hỏi, nêu ý kiến, cho lời khuyên hoặc tham gia cùng diễn với diễn viên trong một vài cảnh, một vài đoạn của vở kịch.
- Khi sử dụng tiểu phẩm tương tác trong các HĐTN, GV cần lưu ý:
 - + GV phải xây dựng kịch bản trước. Tình huống, mâu thuẫn đặt ra trong vở kịch phải là những tình huống phổ biến trong cuộc sống thực của HS lớp 1, phù hợp với môi trường tâm, trình độ nhận thức và khả năng tham gia của HS.
 - + GV giới thiệu với HS các nhân vật tham gia vào tiểu phẩm và nhận sự xưng phong vào vai của HS.
 - + GV thảo luận với tất cả các HS khác về phương án lời thoại và hành động của nhân vật; từ đó HS đảm nhiệm vai diễn đó sẽ đưa ra lựa chọn của mình, có thể giống hoặc không giống các bạn.
 - + Tiểu phẩm phải để mở kết cục và phải đặt ra nhiều hướng suy nghĩ, nhiều cách giải quyết khác nhau để các “khán giả” HS có thể cùng tham gia giải quyết.

- + Người dẫn chương trình, người dẫn chuyện (là GV) phải chủ động lôi kéo sự tham gia của “khán giả” (là HS) bằng cách khéo léo đặt ra những câu hỏi, những giả định, những yêu cầu... đối với người xem tại những thời điểm thích hợp. Tại những thời điểm này, người dẫn chương trình và các “diễn viên” phải chủ động nêu vấn đề, mời người xem tham gia ý kiến hoặc cùng diễn. Ví dụ: Theo các bạn, vì sao... ? Nếu bạn là nhân vật chính, bạn sẽ làm gì?
- + Và kết thúc, bao giờ cũng có một câu hỏi tương tác dành cho người xem. Ví dụ, tiểu phẩm “Chủ nhà” – câu hỏi tương tác dành cho người xem là: “Theo các bạn, chủ nhà đích thực phải như thế nào?” hoặc “Theo các bạn, phải làm gì để trở thành chủ nhà đích thực?”.
- + Mức độ tham gia của khán giả cần được nâng cao dần từ ít đến nhiều, từ dễ đến khó, từ đơn giản đến phức tạp, từ chỉ cho ý kiến nhận xét, cho lời khuyên đến việc tham gia cùng diễn với diễn viên.
- + Người dẫn chương trình và các diễn viên cần tôn trọng những ý kiến, những lời khuyên, những giải pháp và sự tham gia diễn xuất của khán giả, dù hay, tốt hoặc chưa hay, chưa tốt.

d) Đọc thơ tương tác

Các bài thơ, đoạn thơ theo chủ đề cũng là ngữ liệu quan trọng có thể sử dụng trong các HĐTN, mang nhiều thông điệp tạo động lực hành động cho HS hoặc là các chỉ dẫn hướng dẫn HS hành động.

Ví dụ, bài thơ *Đồ của tớ* (Tr. 36, SGK) – mang thông điệp “Đồ dùng của em là bạn em”, tạo cảm xúc của HS đối với đồ dùng của mình, từ đó, quan sát, ngắm đồ dùng kỹ hơn, nhận biết được đồ dùng, có ý thức không làm mất đồ.

Vì HS lớp 1 chưa đọc được hoặc chưa đọc được tốt, GV thường đọc một lượt giới thiệu bài thơ để HS nghe và sau đó, đọc theo kiểu tương tác, tức là GV đọc một câu, HS đọc câu trả lời.

e) Trò chơi

- Để chuyển tải các nội dung giáo dục trong Chương trình HĐTN lớp 1, có thể tổ chức cho HS chơi nhiều trò chơi khác nhau trong các thời điểm khác nhau của một tiết trải nghiệm, bao gồm cả trò chơi phân vai, đồ vui, trò chơi vận động, trò chơi phát triển tư duy, trò chơi dân gian.
- *Khi sử dụng trò chơi, GV lưu ý:*
 - + Trò chơi luôn mang một thông điệp cụ thể, hoặc là biểu tượng cho một khái niệm, một “bí kíp” hành động, chuyển tải một nội dung cụ thể trong HĐTN, kể cả khi trò chơi được sử dụng như một hoạt động khởi động.
 - + Có thể tổ chức cho HS chơi theo cặp đôi, theo nhóm hoặc theo lớp, tùy theo nội dung hoạt động và điều kiện thời gian. Nhiều thời gian thì chơi theo nhóm, lớp. Ít thời gian thì chơi theo cặp đôi.
 - + Có thể tổ chức cho HS chơi tại lớp học, sân trường, phòng đa năng... tùy theo yêu cầu không gian hẹp hay rộng của từng trò chơi cụ thể.
 - + Trò chơi phải dễ tổ chức và thực hiện, phải phù hợp với nội dung hoạt động; phù hợp với đặc điểm và trình độ HS lớp 1; hợp với quỹ thời gian; với hoàn cảnh, điều kiện thực tế của lớp học, đồng thời phải không gây nguy hiểm cho HS khi chơi.
 - + GV phải chuẩn bị trước các đạo cụ trực quan, nếu cần.

- + GV phổ biến đề HS nắm được quy tắc, luật chơi trước khi chơi và tôn trọng luật chơi; quy định rõ thời gian, địa điểm chơi
- + Trò chơi phải được luân phiên theo tính chất tĩnh - động, thay đổi hợp lí để không gây nhàm chán cho HS.
- + Sau khi chơi, GV có thể đặt câu hỏi cho HS thảo luận để nhận ra ý nghĩa giáo dục của trò chơi.
- + Luôn có phương án khen ngợi hoặc phần thưởng cho những người chiến thắng trong trò chơi, nhưng lưu ý động viên những người chưa chiến thắng bằng cách khen ngợi các kĩ năng cụ thể của HS trong khi chơi. Ví dụ: “Tổ 3 chiến thắng vì quan sát và ghi nhớ được nhiều sự vật nhất, nhưng tổ 2 lại vẽ các sự vật quan sát được rất đẹp và cẩn thận, còn tô màu nữa!”. Các phần thưởng, quà tặng nên tặng chung cho nhóm, số lượng đủ cho từng thành viên trong nhóm.

g) Giao lưu nhân vật

Giao lưu nhân vật là hình thức tổ chức gặp gỡ, trao đổi, trò chuyện giữa HS với khách mời/ nhân vật được mời (có thể là HS cũ của trường, bộ đội, công an, cầu thủ bóng đá, diễn viên, họa sĩ, nhà văn, nhà thơ chuyên viết cho thiếu nhi, chính quyền địa phương hay chuyên gia về một lĩnh vực nào đó...), nhằm tạo cơ hội cho HS được bày tỏ những băn khoăn, thắc mắc, những suy nghĩ của bản thân về một chủ đề giáo dục nào đó; được lắng nghe giải đáp thỏa đáng từ các khách mời; giúp các em có thêm những kiến thức, kĩ năng, cảm xúc cần thiết về chủ đề này, tạo động lực tìm hiểu thêm thông tin và động lực hành động.

h) Dự án tổ, dự án lớp

- Trong HĐTN, dự án được hiểu như là một phương thức tổ chức hoạt động trong đó HS thực hiện một nhiệm vụ phức hợp, thực hành, thí nghiệm hoặc vận dụng những kiến thức, kĩ năng đã học của các môn học vào cuộc sống thực tiễn. Nhiệm vụ này được HS thực hiện với tính tự lực cao trong toàn bộ quá trình từ việc chọn đề tài, xác định mục đích, lập kế hoạch, phân công nhiệm vụ, cùng thực hiện dự án, đánh giá dự án.
- Với gợi ý của GV, mỗi tổ (hoặc cả lớp) cùng nhau thảo luận để đưa ra một dự án để tổ/ lớp thực hiện vào giờ sinh hoạt lớp tuần sau hoặc ngoài giờ học và ở một không gian khác. Hoạt động này có thể được coi là hoạt động quan trọng của lớp nên GV cần nhắc để dành toàn bộ thời lượng giờ sinh hoạt lớp cho việc này (35 phút).

Đặc điểm của dự án ở lớp 1: là một chuỗi hoạt động diễn ra trong một hoặc nhiều ngày, không nhất thiết là ở trên lớp.

- + Dự án được đặt tên ngắn gọn và thú vị, liên quan đến chủ đề đang trải nghiệm, có phân công công việc đối với sự tham gia của từng cá nhân và tạo được ảnh hưởng với cộng đồng.
- + Dự án cần được viết ra (hoặc vẽ), có ghi rõ thời gian thực hiện, công cụ cần thiết và được phân công cụ thể cho từng thành viên trong đội.
- + Dự án được tiến hành, có biên bản ghi rõ ngày giờ tiến hành và kết quả. Dự án cần được đánh giá, tự đánh giá và có phản hồi bằng cách chia sẻ cảm xúc, chụp ảnh, vẽ lại thành quả, chia sẻ nhận xét của người lớn, bố mẹ, thầy cô, cộng đồng...

Một số ví dụ về nội dung dự án:

Dự án lớp – dự án dài hơi cho cả một học kì hoặc cả một năm học: Mỗi nội dung được viết vẽ, phân công ở tiết SHL và được thực hiện trong vòng 1 tuần sau đó và được tổ chức đánh giá, phản hồi trong tiết SHL tuần sau. Một số ví dụ về dự án:

Nội dung: “*Đi qua là xanh – Đứng lên là sạch*”.

- Cùng quét dọn một địa điểm nhất định như góc sân trường, sảnh trong trường, một góc đường phố, một góc thôn/xã.
- Mỗi người trồng một cây xanh ở gia đình.
- Mỗi tổ chăm sóc một cây hoa ở lớp.
- Mỗi tổ làm một thùng rác để ở các góc hành lang, trong các góc lớp, sảnh, sân trường.
- Làm biển ghi slogan (thông điệp, khẩu hiệu) kêu gọi bạn bè, gia đình, cộng đồng giữ vệ sinh chung, không vứt rác bừa bãi.
- Diễn kịch với thông điệp bảo vệ môi trường.

Dự án tổ: Dự án riêng lẻ cho từng tổ, được thảo luận trong một tiết SHL và thực hiện trong vòng một tuần sau đó.

+ Dự án “*Bao lì xì*”.

Nội dung: Vẽ bao lì xì nhân dịp năm mới để tặng hoặc bán trong hội chợ từ thiện.

+ Dự án “*Truyện tranh theo chủ đề*”

Nội dung: Cả tổ thảo luận và cùng viết, vẽ truyện tranh theo chủ đề tình bạn; chủ đề thành phố (thị trấn) quê hương em; chủ đề Thế giới đồ uống.

+ Dự án “*Quê hương qua nét vẽ*”

Nội dung: Cả tổ thảo luận, quan sát và vẽ tranh về một địa điểm văn hoá, danh lam thắng cảnh, phong cảnh đường phố, đồng ruộng, sông núi, biển, rừng... quê em.

+ Dự án “*Nhãn vở độc đáo*”

Nội dung: Cả tổ thảo luận, vẽ và trang trí nhãn vở, tổ chức triển lãm, trưng bày sản phẩm.

3.4. Giới thiệu một số kĩ thuật tổ chức HĐTN lớp 1

3.4.1. Kĩ thuật hướng dẫn làm việc nhóm

- Giao nhiệm vụ trước khi lập nhóm hoặc trước khi các nhóm ngồi vào chỗ cùng nhau. Nhiệm vụ phải là một hành động cụ thể, vừa sức với HS lớp 1. Cách giao nhiệm vụ cũng phải thật rõ ràng, rành mạch. Nói về nhiệm vụ ấy thật chậm rãi, tròn vẹn và có cảm xúc (ít nhất 1 – 1,5 phút).
- Khống chế thời gian làm việc nhóm. Báo cho HS biết thời lượng của hoạt động, phân công người nhìn đồng hồ nhắc vở. Với HS lớp 1 chưa biết xem đồng hồ, GV có thể giao hẹn “khi kim dài chỉ đến số...”
- Phân công cụ thể công việc và vai trò cho từng thành viên trong tổ. Với HS lớp 1, có hai vai trò quan trọng là: Người phát ngôn đồng thời là thủ lĩnh và người nhắc giờ. Còn lại là những người cùng thực hiện.
- GV nhắc nhở về thời gian trước khi hết giờ thực hiện khoảng hai phút.
- Trình bày sản phẩm:
 - Cả tổ hoặc cả nhóm cùng tham gia; người phát ngôn trình bày xong, các HS còn lại có quyền bổ sung. Trong lúc một tổ trình bày sản phẩm, GV giao nhiệm vụ để các tổ khác theo dõi, không làm việc riêng. Nhiệm vụ có thể là: lắng nghe và đặt câu hỏi cho tổ bạn; lắng nghe và ghi nhớ từ khoá theo chủ đề; lắng nghe và nhận xét; lắng nghe và đoán...
- Phần thưởng:

Luôn chuẩn bị phần thưởng hoặc sticker trao cho tổ chiến thắng.

3.4.2. *Kỹ thuật quản lý lớp học*

Để quản lý tốt lớp học, GV nên thống nhất với HS các nguyên tắc sau:

- Nguyên tắc “*Không ai ngồi không*”: Muốn kiểm soát được lớp học, GV cần chuẩn bị đủ nhiệm vụ, hoạt động cho các tổ, nhóm. Nếu một nhóm làm việc thì nhóm khác phải được giao nhiệm vụ lắng nghe, quan sát, theo dõi để hiểu nội dung, đặt câu hỏi phản biện hoặc giải một câu đố mà đội bạn hoặc GV đưa ra. Không một HS nào, không một nhóm, tổ nào ngồi không, kể cả khi các tổ khác thực hiện hoạt động trình bày, báo cáo.

Ví dụ 1: Trước khi tổ 1 trình bày về câu chuyện thời tiết, GV đề nghị các tổ khác lắng nghe thật kỹ để xem tổ 1 nói thiếu điều gì ở vấn đề thời tiết, tổ nào xung phong bổ sung sẽ được nhận sticker cho tổ mình.

Ví dụ 2: Tổ 1 sẽ mô tả một vật bí mật nằm trong chiếc túi đen này. Các tổ lắng nghe thật kỹ, ai đoán ra sẽ nhận được một sticker cho tổ mình.

Ví dụ 3: Trong khi một tổ trình bày, các tổ khác lắng nghe để nghĩ ra một câu hỏi thật thú vị và hóc búa. Thầy/cô sẽ tặng sticker cho câu hỏi chứ không phải câu trả lời. Phải nghe kỹ mới nghĩ ra câu hỏi “xoáy” được.

- Nguyên tắc “*Động – tĩnh xen kẽ*”: Các nhiệm vụ, hoạt động, trò chơi được thiết kế theo trình tự động – tĩnh xen kẽ, HS sẽ không bị quá tải. Việc ngồi nhiều mà không hoạt động cũng khiến HS mệt không kém gì khi chạy nhảy nhiều quá. Nếu HS ngồi nghe không còn tập trung, tỏ ra mệt mỏi, GV ngay lập tức đưa ra một trò chơi vận động, thậm chí chỉ đơn giản là đứng lên ngồi xuống để sau đó, HS có thể tiếp tục ngồi yên tĩnh thêm chút nữa.
- Nguyên tắc “*Lần lượt*”: Thỏa thuận với HS, mọi người sẽ lần lượt được phát biểu. Thỉnh thoảng, GV khen ngợi những HS biết kiên nhẫn đợi đến lượt mình. Khi gọi HS này, GV có thể nói luôn tên HS khác để chuẩn bị. Ví dụ: “Cô mời bạn An. Bạn Hương và bạn Mai chuẩn bị, sắp đến lượt các bạn nhé!”.
- Nguyên tắc “*Lắng nghe tích cực*” – “*Một người nói, người khác lắng nghe*”: Nguyên tắc này nên được viết chữ in hoa cỡ lớn và dán trong lớp, nơi dễ thấy nhất. Trước đó, GV cùng HS thảo luận kỹ về nguyên tắc này.
- Nguyên tắc “*Bốn cấp độ giọng nói*”: Thống nhất chia giọng nói thành bốn cấp độ. Cấp độ một là nói thì thầm, thường dùng khi hai người trao đổi thông tin, không làm phiền đến người khác. Cấp độ hai là giọng nói bình thường, đủ cho 5 - 7 người nghe được. Cấp độ ba là nói to, đủ cho cả lớp nghe được. Cấp độ bốn là hét, thét, gào. GV thống nhất với HS ngay từ đầu để khi GV giơ số ngón tay là HS lập tức hạ giọng hay lên giọng cho tương xứng. Nguyên tắc này được sử dụng thường xuyên qua các hoạt động.
- Nguyên tắc “*Thảo luận và lựa chọn*”: Luôn đưa mọi vấn đề ra để thảo luận bằng cách đặt câu hỏi, từ đó đề xuất hai hoặc ba phương án và luôn cho mình quyền lựa chọn phương án mà mình cho là hợp lý nhất. Trên thực tế, hai hoặc ba phương án đó đều nằm trong dự tính của GV, nhưng việc cho quyền lựa chọn sẽ khiến HS có được sự tự chủ, không bị áp đặt, hài lòng với lựa chọn của mình.
- Nguyên tắc “*Thỏa thuận*”: Luôn có được sự đồng thuận bằng lời từ phía phần lớn HS, từ đó thỏa thuận bằng văn bản (viết lên bìa, đề nghị HS tham gia vẽ và tô màu rồi treo lên một vị trí dễ nhìn thấy trong lớp). Việc được tham gia thể hiện sự đồng thuận (bầu chọn, giơ tay biểu quyết), và việc tham gia trang trí văn bản thỏa thuận sẽ tạo niềm tin cho HS – đây là quyết định, thỏa thuận của mình; và tạo động lực chấp hành thỏa thuận do chính mình đề ra. Sự thỏa thuận về một vấn đề thường sẽ được nhắc đi nhắc lại sau một thời gian nhất định, chẳng hạn,

ba tháng hoặc sáu tháng một lần. Thoả thuận có thể thay đổi hoặc bỏ sung.

- Nguyên tắc “Màu cờ, sắc áo, khẩu hiệu”: Việc nhấn mạnh sự tự hào của HS khi là thành viên của một tập thể là rất quan trọng. GV cần tạo điều kiện cho các tổ, nhóm được khẳng định giá trị của mình trong việc giữ gìn kỉ luật của lớp bằng cách thỉnh thoảng tổ chức các cuộc thi đua chớp nhoáng trong hai phút như thi tổ nào nghe thấy tiếng chuông và trở về vị trí nhanh nhất; tổ nào im lặng được trong một phút; tổ nào thay đổi giọng theo cấp độ giỏi nhất; tổ nào hô khẩu hiệu của tổ mình to và đều nhất. GV luôn lưu ý đến các biện pháp củng cố cảm xúc tự hào về “màu cờ sắc áo”. Ví dụ, GV gọi đến tên tổ, đội thì cả đội cùng hô khẩu hiệu; cùng đứng dậy; cùng đập tay nhau; trang trí góc của tổ mình bằng hình ảnh mỗi cá nhân...
- Nguyên tắc “Hiệu lệnh bằng âm thanh”: Xem mục kĩ thuật sử dụng chuông. Quả chuông có thể được thay thế bằng bất kì phương án nào có thể phát ra tiếng động như dùng còi (không gian bên ngoài), vỗ tay, vỗ nhẹ vào mép bàn, dùng xác-xô.

3.4.3. Kĩ thuật giao nhiệm vụ

- Chỉ giao nhiệm vụ khi GV tin chắc tất cả đã tập trung lắng nghe. Dùng quả chuông để yêu cầu tất cả hoàn toàn im lặng, hướng về người nói.
- Trong mỗi nhiệm vụ, bài tập, GV chỉ đưa ra duy nhất một yêu cầu hành động đối với HS.
- GV giải thích nhiệm vụ bằng ngôn ngữ đơn giản, ngắn gọn, dễ hiểu, chậm rãi, trong đó, sử dụng một từ khoá, có thể vẽ hoặc viết từ khoá ấy lên bảng.
- GV làm mẫu, làm nháp để thị phạm.
- GV hỏi lại xem HS đã rõ chưa, khuyến khích HS nào chưa hiểu thì đặt câu hỏi để GV giải đáp cụ thể hơn.

3.4.4. Kĩ thuật phản hồi những chia sẻ hoặc những câu trả lời của HS

Phản hồi của GV rất quan trọng đối với HS, tạo nên động lực làm việc, hoạt động của các em. Chính vì thế, các hành động, thao tác, cử chỉ, điệu bộ, ánh mắt, nét mặt của GV cần thể hiện sự sẵn sàng lắng nghe, sự tin tưởng vào khả năng của HS, khuyến khích HS nói ra bất kì ý kiến nào, có thể táo bạo nhất; không chê bai, chế giễu các ý tưởng kì lạ hoặc các phương án chưa chính xác của HS; kích thích HS tiếp tục suy nghĩ sâu hơn về chủ đề để đưa ra các ý tưởng mới. Cụ thể là GV nên:

- Cố gắng tạo tư thế đứng, ngồi càng gần và ngang với HS càng tốt: cúi xuống, mang ghế ngồi bên cạnh nếu HS trình bày bài; ngồi xuống ghế cùng HS để theo dõi các tổ trình bày...
- Lắng nghe, không ngắt lời HS. Trong trường hợp HS nói quá dài, GV có thể chạm tay vào vai HS để bày tỏ sự chia sẻ, khích lệ và như một động tác xin phép ngắt lời, kèm một lời khen: “Câu chuyện thú vị quá. Cho thầy/cô hỏi...”.
- Nhắc lại câu trả lời bằng phương án tối ưu: ngắn gọn, đủ ý. Đó cũng là cách sửa lỗi diễn đạt cho HS một cách nhẹ nhàng. Không bao giờ nói: “Em nói dài dòng quá. Em diễn đạt lại ý đi. Em nói thế này mới đúng...”
- Đưa ra những bình luận ngắn về chi tiết đáng chú ý trong chia sẻ của HS.
- Nếu phương án HS đưa ra chưa hợp lí, GV có thể nhấn mạnh: “Đây cũng là một phương án để suy nghĩ, phương án của bạn A... Cô cảm ơn bạn đã chia sẻ với cả lớp”. Nếu muốn điều chỉnh suy nghĩ của HS, GV có thể đưa ra các câu hỏi để lái tư duy của HS hướng đến câu trả lời hợp lí hơn. Nếu HS vẫn chưa tìm ra được câu trả lời đúng, GV đề nghị: “Chúng ta sẽ cùng nghĩ thêm nhé!”
- Luôn tương tác bằng mắt, chăm chú nhìn vào HS, gật đầu khuyến khích. Nếu HS nói thú

vị, hợp lí, GV chọn cách bày tỏ sự khen ngợi bằng cả động tác cơ thể như giơ ngón tay cái (Tuyệt!); đâm vào không khí (*Trúng vấn đề!*); đập tay vào bàn tay HS (*Giỏi lắm!*); vỗ tay (*Rất hay!*)...

- Không khen ngợi kết quả mà chú trọng quá trình. Ví dụ, HS làm được một con thuyền từ rác tái chế. GV không khen con thuyền đẹp mà hỏi về ý tưởng: tại sao lại nghĩ đến việc làm con thuyền; cắt cái chai nhựa bằng cách nào; dùng chất gì để dán cánh buồm; liệu có thể thả chiếc thuyền vào nước không hay chỉ trưng bày thôi... GV nên bày tỏ sự khâm phục về ý tưởng, cách làm chứ không khen chung chung là giỏi quá, hay quá, đẹp quá...
- Không so sánh HS này với HS kia, sản phẩm này với sản phẩm kia.
- Sau khi khen ngợi một HS hoặc một tổ, GV hướng đến các HS khác, các tổ khác, bày tỏ sự tin tưởng là các bạn khác, tập thể khác cũng có những ý tưởng bất ngờ và những điều thú vị của riêng mình.

3.5. Một số lưu ý đối với GV khi tiến hành tổ chức HĐTN lớp 1

- a) **HS còn bỡ ngỡ** với môi trường học tập mới, thể chất còn non nớt và kĩ năng học tập trên lớp chưa hình thành rõ nét, kĩ năng tương tác với thầy cô và các bạn còn yếu, vì thế GV phải tập trung hỗ trợ rèn luyện kĩ năng trước khi khai thác chủ đề.
- b) **Thời lượng sinh hoạt** mỗi tiết của HS lớp 1 chỉ có 35 phút, HS còn chậm nên GV sẽ mất nhiều thời gian hơn cho công tác tổ chức hoạt động và kiểm soát lớp. GV cần lưu ý điều này khi lựa chọn các hoạt động mở rộng.
- c) **HS chưa biết đọc biết viết thành thạo** nên GV cần tận dụng nhiều kĩ thuật truyền đạt khác nhau để khai thác chủ đề, trong đó chú trọng hoạt động vẽ và các hoạt động sử dụng đến ngôn ngữ cơ thể.
- d) **Trong một buổi HĐTN**, nên thiết kế xen kẽ các hoạt động cho cá nhân, cặp đôi, nhóm và hoạt động chung cả lớp.
 - *Các hoạt động cá nhân* thường được thực hiện cùng một lúc. Khi báo cáo kết quả, mỗi HS đều được trình bày sản phẩm, hoặc dán sản phẩm lên bảng chung, lên tờ giấy A0 của cả tổ để trưng bày – có nghĩa là cá nhân nào cũng được báo cáo chứ không chỉ lựa chọn một vài HS trả lời. (Ví dụ, hoạt động soi gương vẽ mình, sau đó “triển lãm tranh tự họa theo tổ” – tr.15 SGK).
 - *Các hoạt động thực hiện theo cặp đôi* thường diễn ra trong thời gian ngắn, dưới ba phút. Hoạt động này không nhất thiết phải báo cáo chung. GV lưu ý quan sát, nhắc nhở để đôi nào cũng làm việc, chia sẻ, đổi vai cho nhau... Hoạt động này thường được sử dụng trong phần chia sẻ cảm xúc sau hành động ở loại hình SHL.
 - *Các hoạt động làm việc nhóm* chỉ thực hiện khi HS đã được giới thiệu và bước đầu rèn luyện kĩ thuật làm việc nhóm. Các bài tập thường là những nhiệm vụ có tính chất sáng tạo, cần sự bàn bạc phát hiện hoặc lên kế hoạch chung của từng tổ, nhóm. Có thể giao mỗi nhóm, mỗi tổ một nhiệm vụ khác nhau và khi trình bày thì một nhóm nói, những nhóm khác lắng nghe và đưa ra câu trả lời cho nhiệm vụ được giao trước đó (Ví dụ, hoạt động “Nhìn động tác, đoán việc làm” – tr.63 SGK). Đó cũng có thể là các nhiệm vụ khác nhau của mỗi tổ (ví dụ, hoạt động lao động tr.70 SGK)
 - *Các hoạt động làm việc chung cả lớp* thường là hoạt động tổng kết: cùng hát, cùng nhảy múa, trò chơi chung, tạo cảm xúc tươi vui, gắn kết các thành viên trong lớp học.

e) Một số tình huống sư phạm khó thường gặp trong quá trình tổ chức HĐTN cho HS lớp 1

- *Tình huống 1:* HS không thể thống nhất được với nhau khi hoạt động nhóm. HS không phân công được công việc, xảy ra cãi nhau, không hài lòng, không đồng tình với nhóm trưởng. Với tình huống này, GV phải ngay lập tức đến hỗ trợ. GV ngồi xuống cùng với HS, đề nghị các thành viên trong nhóm giải thích lại tình huống mâu thuẫn. Sau khi đã thống nhất được mọi việc, GV cần trao quyền lại cho nhóm trưởng (thủ lĩnh, người phát ngôn) bằng cách hỏi ý kiến nhóm trưởng (Như vậy em thấy có được không?), bày tỏ sự tôn trọng nhóm trưởng, khen ngợi các thành viên trong nhóm đã hỗ trợ nhóm trưởng, khen ngợi tinh thần đoàn kết của nhóm bằng cách đập tay, hô to khẩu hiệu của nhóm hoặc tên nhóm.
- *Tình huống 2:* Trong tập thể lớp có một HS đặc biệt (phát triển đặc biệt hoặc tính cách chưa thể hoà đồng với các bạn do cho rằng mình giỏi hơn, đúng hơn). Em HS này kiên quyết từ chối tham gia hoạt động chung với tổ, nhóm. Với tình huống này, GV không nhất thiết ép HS tham gia bằng được. GV đến gần, mời HS ngồi vào cùng mình với nhóm, lắng nghe các nhiệm vụ đang được phân công, và đề nghị HS đặc biệt đó thực hiện một “nhiệm vụ đặc biệt” do GV giao cho. Nhiệm vụ đó có thể là hoạt động cá nhân hoàn toàn khác với các bạn (tô màu bức tranh; chọn lựa đồ dùng v.v.), nhưng cũng có nội dung liên quan. Đôi khi, nhiệm vụ lại có thể là đứng làm trọng tài cho nhóm, và trong quá trình đó, HS tham gia lúc nào không biết. Chìa khoá ở đây là sự có mặt của GV, bày tỏ tin tưởng vào năng lực của HS, cho HS một “lối thoát” và cũng là cơ hội để tham gia trực tiếp hoặc gián tiếp vào hoạt động nhóm.
- *Tình huống 3:* Gia đình không đồng ý cho HS tiến hành các trải nghiệm ở nhà, cho rằng phiền phức, hoặc thậm chí, mất vệ sinh (Ví dụ, nhiệm vụ quan sát thùng rác nhà mình – tr 93 SGK; nhiệm vụ nhận một việc nhà để làm – tr.62 SGK). GV có thể trực tiếp liên lạc thuyết phục gia đình, nhưng cũng có thể gián tiếp thuyết phục bằng cách gửi thư cảm ơn trước các gia đình sẽ cho phép HS tham gia các thí nghiệm, trải nghiệm ở nhà, nhấn mạnh tầm quan trọng của các hoạt động này.
- *Tình huống 4:* HS muốn làm hài lòng GV nên đã ghi các số liệu không đúng sự thật hoặc nộp những sản phẩm không phải mình tự tay làm. Với trường hợp này, cho dù biết được sự thật, GV cũng không nên “làm bẽ mặt” HS trước lớp. GV chỉ cần trò chuyện chung với cả lớp, lưu ý HS về tầm quan trọng của các số liệu thật, đồng thời cũng đề cao sự cố gắng của HS khi thực hiện các tình huống trải nghiệm hoặc thí nghiệm này, ví HS như một nhà nghiên cứu khoa học đang đi thu thập dữ liệu thực tế. Và một điều quan trọng: không khen bất kì HS nào về số liệu đẹp mà chỉ khen về việc đã thực hiện hành động, không khen sản phẩm đẹp (kết quả) mà khen vì đã làm (quá trình); hỏi han kĩ lưỡng cảm xúc, khó khăn gặp phải khi thực hiện hành động hoặc làm sản phẩm đó, bày tỏ sự ngạc nhiên, vui mừng, lo lắng, đồng cảm của mình với lời kể về quá trình thực hiện hành động. Với cách ứng xử như thế, HS sẽ nhận được thông điệp tích cực về việc tự mình hành động, tự mình làm ra sản phẩm...
- *Tình huống 5:* Trong nhóm các thành viên có trình độ tư duy và thể lực không đồng đều nên trong các hoạt động nhóm, HS thường chọn bạn giỏi, năng động làm thủ lĩnh, không để ý đến ý kiến các bạn yếu hơn. Với trường hợp này, GV cần chủ động hỗ trợ nhóm bằng cách trò chuyện riêng với những HS được cho là giỏi hơn, đề nghị các HS đó hỗ trợ các HS ít nói, còn nhút nhát, cổ vũ các bạn phát biểu. Khi GV đã “có lời” trước như vậy, thường các HS có tính cách thủ lĩnh sẽ tỏ ra hợp tác, kiên nhẫn và muốn được hỗ trợ các bạn, coi đó là nhiệm vụ của mình. Đôi khi GV phân công những HS đó làm người phát ngôn, thủ lĩnh của nhóm trong những chủ đề mà GV biết chắc vừa sức với các em. Chỉ một lần vượt qua thử thách, HS sẽ có thêm tự tin để mạnh dạn thể hiện mình.
- *Tình huống 6:* Có HS bày tỏ thái độ phản biện, không đồng tình với phương án của GV không phải vì không biết đúng sai mà vì bướng bỉnh, hoặc thậm chí, trêu chọc GV. Với trường hợp

như vậy, GV không để mất kiểm soát cảm xúc, càng bình tĩnh HS càng “ngại”, và tìm cách đưa ra các thông điệp khiến HS tâm phục khẩu phục. Lưu ý, luôn để một đường lùi cho HS.

g) Các nguyên tắc sư phạm của GV khi đối mặt với những tình huống khó

- *Bình tĩnh, lạc quan sư phạm*: Trong các tình huống sư phạm, sự bình tĩnh, lạc quan sư phạm, tự tin vào mình và tin tưởng vào các HS của mình là điều quan trọng nhất, là chìa khóa giải quyết mọi vấn đề. Muốn có được sự “bình tĩnh, lạc quan” này, GV luôn tâm niệm: Bất kì điều gì cũng có thể xảy ra. Việc trẻ bất hợp tác, phản ứng tiêu cực, mệt mỏi, khó chịu luôn là những điều bình thường, không phải là tình huống lệch chuẩn.
- *Kiên nhẫn*: HS lớp 1 thường còn thiếu kĩ năng tham gia hoạt động nhóm, hoạt động học tập trên lớp, vì thế, các tình huống khó khăn sẽ tương đối nhiều. Nhưng đó là đặc trưng của công tác giáo dục ở lớp 1. GV chỉ cần tâm niệm mình đang trong quá trình hỗ trợ HS nhận thức và điều chỉnh hành vi, sẽ có đủ kiên nhẫn để giải thích, phân tích và thảo luận với HS về vấn đề khúc mắc.
- *Công bằng*: HS lớp 1 và tiểu học nói chung thường rất nhạy cảm với sự công bằng khi GV giải quyết các vấn đề mâu thuẫn trong tập thể, vì thế, GV luôn giữ vị thế “đứng giữa, trung lập” của mình để lắng nghe HS.
- *Tình cảm hoặc hài hước*: GV lái mọi việc theo cảm xúc của trẻ, hoặc là tha thiết, tình cảm (ôm vai, bắt tay, cụng đầu), hoặc là vui đùa dí dỏm để hóa giải mọi sự căng thẳng đang có.

h) Phương pháp, kĩ năng chung để GV giải quyết các vấn đề nảy sinh là:

- Lắng nghe, không ngắt lời; mời lần lượt từng HS trình bày;
- Đưa ra câu hỏi thảo luận để tìm đến chân lí;
- Phân tích mọi việc một cách logic để cùng đưa ra kết luận;
- Không phê phán, không phán xét, không tạo áp lực căng thẳng cho cá nhân HS, luôn tìm “lối thoát, đường lùi” cho HS, bảo toàn danh dự cho HS trước mặt các bạn;
- Dùng kĩ thuật “lựa chọn” và “thỏa thuận” (đã trình bày ở phần trên): Cùng HS liệt kê các đầu mục; cho phép HS lựa chọn và đưa vào thỏa thuận bằng văn bản – viết hoặc vẽ ra.

4. KIỂM TRA, ĐÁNH GIÁ KẾT QUẢ HOẠT ĐỘNG TRẢI NGHIỆM

4.1. Bản chất của việc kiểm tra, đánh giá năng lực và phẩm chất của HS thông qua HĐTN

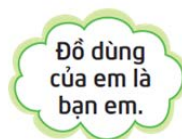
- Thái độ của HS đối với HĐTN sẽ thay đổi dần theo quá trình trải nghiệm, sau những phản hồi, từ đó các phẩm chất và năng lực dần dần hình thành và củng cố. Mục tiêu của HĐTN và nhiệm vụ của GV là tạo động lực để HS tham gia trải nghiệm nhiều hơn, từ trải nghiệm cùng GV và tổ đội đến trải nghiệm cá nhân ở ngoài nhà trường, từ quá trình thực hiện nhiệm vụ được giao đến khi các thao tác, hoạt động trở thành kĩ năng, hành vi, thói quen và là nhu cầu của chính HS. Vì thế, việc đánh giá kết quả HĐTN bằng điểm số hoặc phân loại A, B, C có thể tạo động lực, cũng có thể làm mất động lực tham gia đối với các em, đặc biệt là những HS còn thụ động. Con số định tính với số lượng hoạt động trải nghiệm cũng chưa chắc đã cho kết quả đánh giá chính xác bởi có thể có những yếu tố khách quan ngăn cản quá trình trải nghiệm của HS. Ngoài ra, việc thống kê số lượng HĐTN có thể dẫn đến hiện tượng hình thức, chạy theo số lượng, thành tích, từ đó không trung thực trong báo cáo. Vì thế, rất cần xác định bản chất của việc đánh giá HĐTN như sau:

- + Tạo động lực tham gia HĐTN cho HS;
- + Khuyến khích để các kĩ năng, hành động trở thành lối sống bền vững của HS;

- + HS tự hào về sự tham gia của mình, tự hào về từng thay đổi trong lối sống của mình;
- + Đánh giá hiệu quả của việc tổ chức HĐTN cho HS thông qua thái độ và mức độ tham gia của HS.
- Hoạt động đánh giá phải được tiến hành từ nhiều góc độ:
 - + *Tự đánh giá của HS* theo định lượng hành động với độ khó tăng dần và mức độ thường xuyên, lặp lại và theo định lượng của sản phẩm thu hoạch sau mỗi hoạt động, nhiệm vụ hoàn thành.
 - + *Đánh giá của GV* theo hoạt động chung, dự án chung của tổ, lớp về mức độ và thái độ tham gia - đánh giá tập thể cũng là đánh giá cá nhân; thông qua những chia sẻ, phản hồi hành động trong các tiết SHL; thông qua việc nhận xét về năng lực thích ứng cuộc sống, năng lực thiết kế và tổ chức hoạt động ở từng HS thông qua HĐTN.
 - + *Đánh giá của phụ huynh và người thân* thông qua số lượng hoạt động trải nghiệm chung của gia đình; thông qua nhận xét sự thay đổi tích cực lối sống của HS và cả gia đình.

4.2. Đánh giá HĐTN từ góc độ HỌC SINH

a) HS tự đánh giá theo định lượng hoạt động:



- Em quan sát và nhận biết được đồ dùng của mình – được nhận .
- Em ít khi quên hoặc đánh mất đồ dùng cá nhân - được nhận .
- Cả tuần em không quên đồ, không đánh mất đồ - được nhận .



Mục tự đánh giá theo chủ đề

- ☐ Trả lời các câu hỏi được đặt ra ở cuối mỗi tuần trải nghiệm trong SGK *Hoạt động trải nghiệm 1*
- ☐ Dùng đồng tiền vàng , kim cương , chuỗi ngọc  – đánh giá sự tham gia trải nghiệm của HS theo mức độ khó dần hoặc thường xuyên của hoạt động.
- ☐ Sau 18 tuần và 35 tuần, HS tổng kết các hoạt động mình đã làm được. bằng một sơ đồ thu hoạch vật báu cho tới khi được cả một kho báu trải nghiệm.
- ☐ HS chia sẻ cảm giác tự hào về bản thân chứ không so sánh ai giỏi nhất, ai nhiều vật báu nhất.

b) HS tự đánh giá theo định lượng sản phẩm

Ngoài các thu hoạch vật báu thông qua việc trả lời các câu hỏi cuối tuần, HS có thể thu hoạch thêm vật báu theo gợi ý sau:

Thu hoạch sản phẩm	Đánh giá
Làm được một tờ bìa thu hoạch có điền thông tin, hình vẽ hoặc biểu tượng cảm xúc.	
Tham gia một tiểu phẩm.	
Tham gia một câu chuyện tương tác.	
Tham gia trình diễn một bài thơ tương tác.	
Kỉ vật lưu lại từ các chuyến đi được đem đến lớp chia sẻ như lá khô, bông hoa khô, viên sỏi, cảnh thông...	
Một bức tranh hoặc hình ảnh chụp .	
Tên địa điểm cả gia đình đã đến trên bản đồ cảm xúc.	
Tham gia một dự án và được đánh giá hoàn thành nhiệm vụ.	

4.3. Đánh giá HĐTN từ góc độ GIÁO VIÊN

a) Đánh giá thông qua dự án và các hoạt động chung của tổ, lớp về mức độ và thái độ tham gia theo cách xếp loại A, B, C. Theo đó, kết quả xếp loại của tổ cũng là kết quả đánh giá dành cho mỗi cá nhân trong tổ. Tuy nhiên, đánh giá này chỉ nên là nhận xét riêng của GV để tự điều chỉnh nội dung HĐTN và phương pháp sư phạm của mình chứ không phải là kết quả hoạt động của HS.

- Đánh giá này không công bố
- Dùng để điều chỉnh nội dung và phương pháp tổ chức HĐTN của GV
- Dùng để phát hiện điểm cần hỗ trợ ở từng HS.

Đánh giá theo tổ, nhóm	Thảo luận trên lớp	Làm việc nhóm	Hoàn thành nhiệm vụ dự án tự đề ra	Thái độ khi tham gia dự án
Điểm A	Tham gia thảo luận tích cực.	Thống nhất được với nhau về hoạt động dự án, phân công nhiệm vụ cụ thể cho từng thành viên.	Dự án đưa ra được hoàn thành không thiếu mục nào.	Nhiệt tình, vui vẻ, đoàn kết, không cãi nhau.
Điểm B	Tham gia thảo luận chưa đều.	Chưa phân công được nhiệm vụ cụ thể cho từng thành viên.	Dự án hoàn thành một phần.	Nhiệt tình, vui vẻ, đoàn kết, không cãi nhau.
Điểm C	Ít khi tham gia thảo luận.	Chưa phân công được nhiệm vụ cụ thể cho từng thành viên.	Dự án hoàn thành một phần.	Không phải tất cả các thành viên đều tham gia; có tranh cãi mất đoàn kết.

b) Đánh giá về HDTN của HS thông qua những chia sẻ, phản hồi hành động trong các tiết Sinh hoạt lớp

Cách đặt câu hỏi dẫn dắt cho phần phản hồi, chia sẻ sau hoạt động:

- Em đã thực hiện hay chưa thực hiện hoạt động?
- Nếu chưa, lí do vì sao? Điều gì ngăn cản em? Em có thể nói ra để thầy cô và các bạn cùng tìm cách giúp em!
- Nếu đã làm rồi, em thấy làm việc đó có khó không? Khi thực hiện, em cảm thấy thế nào? Thực hiện rồi, em thấy có điều gì xảy ra? (Bố, mẹ, người thân, thầy cô, bác hàng xóm... đã nói gì?)
- Em thấy có gì khó khăn và không hài lòng không?
- Em tự hào nhất về điều gì?
- Em khuyên các bạn khác điều gì khi thực hiện hoạt động này?

Lưu ý: GV đặt câu hỏi để HS chia sẻ các cảm xúc tích cực hoặc tiêu cực, nói ra chi tiết cách làm và cảm xúc của mình, kể được ra những khó khăn, bối rối của HS cần mọi người xung cùng hỗ trợ giải quyết. GV không phê phán những HS chưa thực hiện hoạt động hoặc chưa đạt kết quả như mong đợi. GV cần tỏ ra quan tâm đến những khó khăn mà HS nêu ra, gợi ý để các HS khác đưa ra lời khuyên và bày tỏ sự tin tưởng HS sẽ làm được.

c) Nhận xét về năng lực thích ứng cuộc sống, năng lực thiết kế và tổ chức hoạt động ở từng HS thông qua HDTN

- Nhận xét theo 3 mức độ: BIẾT → HIỂU → VẬN DỤNG

– Nhận xét của GV dành cho từng HS dựa trên tiêu chí rèn luyện hai năng lực – năng lực thích ứng với cuộc sống và năng lực thiết kế, tổ chức HĐ. Trong quá trình hoạt động, đặc biệt là khi muốn đánh giá sự tiến bộ của HS, GV có thể dùng những động từ phù hợp với tình huống sự phạm và nhiệm vụ cụ thể giao cho HS. Xin tham khảo bảng sau:

NĂNG LỰC	ĐÁNH GIÁ		
	BIẾT	HIỂU	VẬN DỤNG
Năng lực thích ứng với cuộc sống	Kể được (việc làm hàng ngày tự phục vụ bản thân và gia đình); Nêu, nói được (điểm mạnh của bản thân; cảm xúc; suy nghĩ về những người xung quanh); Nhận biết được (sở thích của mình và mọi người); Nhận diện được (một số tình huống nguy hiểm).	Trình bày được (nhu cầu cá nhân; những suy nghĩ của mình trước một vấn đề); Mô tả được (cảm xúc của mình; một số thay đổi của cơ thể); Giới thiệu được (về người thân; gia đình; bạn bè và thầy cô); Chỉ ra được (sự khác biệt giữa cá nhân về thái độ, năng lực, sở thích...)	Vận động được (người thân tham gia bảo vệ môi trường, vứt rác đúng nơi quy định; tắt đèn trước khi ra khỏi phòng); Thực hiện được (một số việc phù hợp với lứa tuổi); Làm quen được (với bạn mới ở môi trường khác); Lên kế hoạch được (cho một dự án...); Ứng phó được (với tình huống bất ngờ như trời đột ngột trở lạnh; bị lạc...)
Năng lực thiết kế và tổ chức các hoạt động	Kể được (những việc định làm); Nêu/nói được (việc mình có thể làm tốt nhất); Nhận biết được (những khó khăn trong quá trình hoạt động)	Trình bày được (kế hoạch hoạt động cá nhân, hoạt động của cả nhóm); Mô tả được (hành động sẽ làm, công cụ để thực hiện hành động, các bước hành động); Giới thiệu được (về ý nghĩa của hoạt động); Thể hiện được (sự sẵn sàng hỗ trợ đồng đội trong HĐTN).	Vận động được (các bạn trong nhóm tham gia hoạt động); Thực hiện được (đúng kế hoạch đề ra); Đề xuất được (các phương án giải quyết khi gặp khó khăn); Ứng phó được (với căng thẳng, mâu thuẫn khi hoạt động nhóm).

4.4. Đánh giá từ góc độ phụ huynh, người thân

a) Phụ huynh đánh giá thông qua số lượng hoạt động trải nghiệm chung của gia đình

Ví dụ 1:

Địa điểm/hoạt động đã cùng con trải nghiệm	Thời gian trải nghiệm (Ngày/tháng/năm)	Cảm nhận của phụ huynh
1. Cùng con khám phá thùng rác của gia đình.	20h00 ngày 12-10-2019	Rất vui vì đã thống kê được nhiều loại rác theo hướng dẫn của thầy (cô) giáo. Hoá ra có rất nhiều thứ chưa đáng bị vứt đi.
2. Cùng con đi chợ mua đồ ăn cho cả nhà	9:00 sáng ngày chủ nhật, 7-11-2019	Con đã nhắc bố mẹ mua rau, hoa quả để bữa ăn đủ chất. Cùng con phân biệt rau muống, rau cải.
3. Cùng hàng xóm tổng vệ sinh thôn xóm	9h00 sáng ngày 3-4-2020	Cả xóm đều vui vì lâu lắm mới nhìn thấy nhau đông đủ như vậy và vì đường làng đã hết sạch rác.
4. Cùng con nghe dự báo thời tiết	19h00 ngày 5-4-2020	Nghe tin trời sẽ có gió mạnh, con đã biết chuẩn bị khăn quàng cho ngày hôm sau ra đường.
...	...	...

b) Đánh giá thông qua nhận xét sự thay đổi tích cực lối sống của HS và cả gia đình

Bố mẹ, ông bà có thể gửi nhận xét cho thầy cô giáo về các vấn đề sau:

– Con làm việc nhà (Con nhận làm việc gì? Có thực hiện đều không?).

Ví dụ:

Phiếu việc nhà				
Họ và tên:				
Học sinh lớp:				
Việc nhà đã nhận	Điều đặn	Sạch, gọn, nhanh	Làm xong giặt giẻ lau	Thái độ vui vẻ
Lau bàn sau bữa cơm				

– Con giữ vệ sinh cá nhân (tắm, gội, rửa tay chân, đánh răng).

– Con chăm cây cối trong vườn, trong nhà.

- Con sắp xếp đồ đạc cá nhân, góc học tập tại nhà.
- Cả nhà thường xuyên cùng nhau đi dã ngoại, đi ra ngoài thiên nhiên.
- Cả nhà biết giảm lượng rác thải bằng cách không dùng nhiều túi ni-lông, đồ nhựa và cân nhắc khi vứt bỏ đồ cũ, mua thêm đồ mới.

...

Lưu ý:

- Càng nhiều HĐTN chung với cha mẹ, nhiều cảm nhận của cha mẹ, việc trải nghiệm của HS càng được coi là có chất lượng.
- Vòng tay nhắc việc và tờ bìa thu hoạch chính là một hình thức liên lạc giữa nhà trường và gia đình.
- Trong trường hợp phụ huynh HS ở vùng sâu vùng xa, không có điều kiện chia sẻ cảm xúc thì GV có thể đặt câu hỏi cho HS về sự tham gia của bố mẹ.

5. HƯỚNG DẪN KHAI THÁC, SỬ DỤNG NGUỒN TÀI NGUYÊN SÁCH VÀ CÁC HỌC LIỆU ĐIỆN TỬ CỦA NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC VIỆT NAM

5.1. Cam kết hỗ trợ giáo viên, cán bộ quản lý trong việc sử dụng nguồn tài nguyên sách và học liệu điện tử.

Công ty CP Đầu tư và Phát triển Giáo dục Hà Nội (HEID) – Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam cam kết sẽ đồng hành cùng với các cơ sở giáo dục, thầy cô giáo, phụ huynh và HS trong quá trình sử dụng bộ SGK Cùng học để phát triển năng lực, thể hiện ở 6 nội dung sau:

- (1) Công ty cam kết thực hiện cơ chế hỗ trợ, phục vụ kịp thời, đầy đủ, đồng bộ SGK và tài liệu bổ trợ cho HS và GV.
- (2) Cam kết tổ chức tập huấn miễn phí cho toàn bộ cán bộ quản lý giáo dục, GV sử dụng SGK theo hình thức trực tiếp hoặc trực tuyến do các Tổng Chủ biên, Chủ biên và tác giả đảm nhiệm.
- (3) Mỗi GV sẽ được cấp một tài khoản miễn phí để khai thác, sử dụng học liệu điện tử, bao gồm: sách điện tử, các bài giảng mẫu, thí nghiệm mô phỏng, hệ thống bài kiểm tra, đánh giá, kho tài liệu tham khảo,...
- (4) Công ty cam kết giúp các cơ sở giáo dục xây dựng phần mềm quản lý học tập, kết nối giữa nhà trường với phụ huynh HS.
- (5) Đặc biệt, hằng năm vào dịp hè, Công ty tổ chức mời GV cốt cán trong các môn có thực hành, thí nghiệm ở các địa phương về trung tâm thực nghiệm của Công ty để tập huấn về thực hành, thí nghiệm.
- (6) Ngay từ khi bộ sách hoàn thiện, Công ty đã thành lập bộ phận thường trực xử lý các vướng mắc, hỗ trợ các cơ sở giáo dục, các nhà trường, thầy cô giáo trong hành trình sử dụng bộ SGK Cùng học để phát triển năng lực.

Tổng kê các học liệu điện tử đi kèm bộ SGK lớp 1:

STT	Môn học lớp 1	Học liệu điện tử						
		Sách Mềm – Vở bài tập	Sách Mềm – Tự kiểm tra, đánh giá	Tư liệu giảng dạy (Powerpoint)	Video bài giảng	Sách giáo viên (bản điện tử)	Sách Mềm – Sách giáo viên	Sách Mềm – Sách học sinh
1	Tiếng Việt	x	x	x	x	x	x	x
2	Toán	x	x	x	x	x	x	x
3	TN và XH	x	x	x	x	x	x	x
4	Đạo đức	x	x	x	x	x	x	x
5	Mĩ thuật	x		x	x	x	x	x
6	Âm nhạc		x	x	x	x	x	x
7	Hoạt động trải nghiệm		x	x	x	x	x	X
8	Giáo dục thể chất			x	x	x	x	x

5.2. Cách thức khai thác và hướng dẫn sử dụng nguồn tài nguyên trong dạy học

Hiện nay, tại trang Web sgk.sachmem.vn đã có những tài liệu về bộ SGK Cùng học để phát triển năng lực nói chung và Hoạt động trải nghiệm nói riêng.

(a) Tài liệu về bộ SGK Cùng học để phát triển năng lực:

- Những điều cần biết về bộ SGK Cùng học để phát triển năng lực;
- Các bài Giới thiệu SGK gồm bản PowerPoint và Video cho mỗi môn học;
- Các bản Thuyết minh SGK cho mỗi môn học;
- SGK bản mềm cho mỗi môn học;
- Sách mềm – Vở bài tập (Chuyển thể từ VBT in sang dạng tương tác; đã có demo một số bài);
- Sách mềm – Tự kiểm tra đánh giá (đã có demo một số bài);
- SGK bản mềm cho mỗi môn học;
- SGK tương tác (bản demo sách mềm cho Toán 1, Tiếng Việt 1, Tự nhiên và Xã hội 1);
- PowerPoint hỗ trợ từng bài dạy (bản demo cho Toán 1, Tiếng Việt 1, Tự nhiên và Xã hội 1);
- Tài liệu tập huấn GV, kèm theo Một số video bài dạy mẫu gồm hai loại: không có

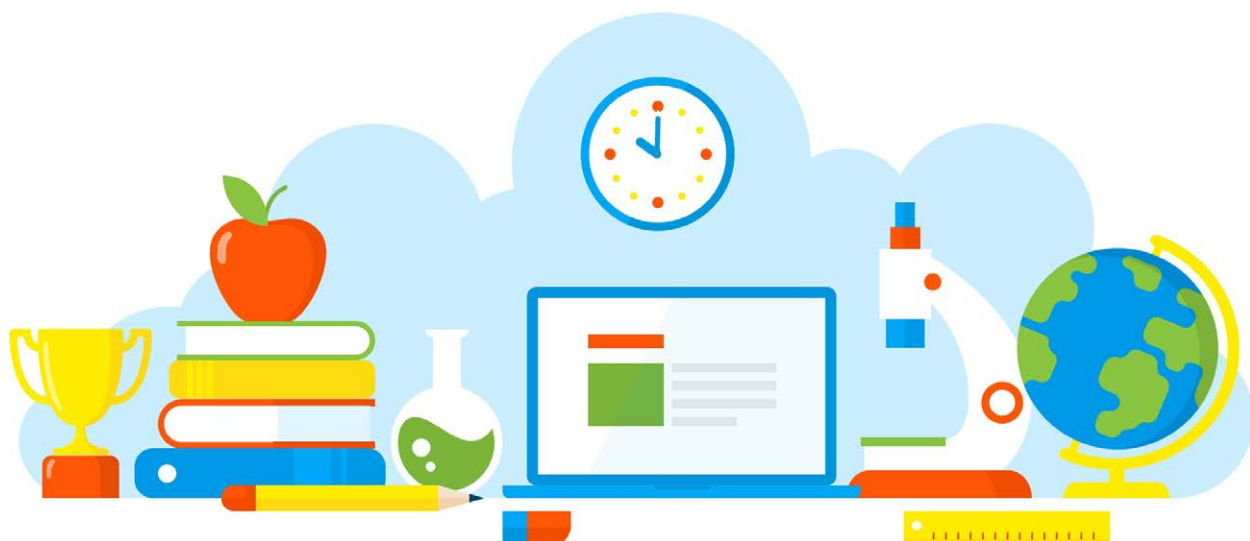
PowerPoint hỗ trợ và có PowerPoint hỗ trợ, cho mỗi môn học.

Giáo viên, phụ huynh, học sinh có thể xem miễn phí các tài liệu trên trang Web đã nêu. Ngoài những tài liệu nêu trên, các tác giả sẽ cung cấp thêm những sản phẩm khác, nhằm đáp ứng tối đa nhu cầu học tập tích cực của HS và giảng dạy hiệu quả của GV.

(b) Giáo viên, học sinh, phụ huynh sử dụng các tài nguyên này thế nào?

Một số gợi ý để GV sử dụng hiệu quả:

- Để nắm được các thông tin đầy đủ về cả bộ sách nói chung và môn học nói riêng, GV có thể xem “Những điều cần biết về bộ SGK Cùng học để phát triển năng lực” và “Thuyết minh SGK môn học”.
- Để dạy học hiệu quả một môn học, GV nên:
 - + Đầu tiên, xem SGK bản mềm và SGV bản mềm để tìm hiểu sơ bộ và bước đầu cảm nhận về sách.
 - + Tiếp theo, xem bài Giới thiệu, Tài liệu tập huấn rồi đến các video và các học liệu hỗ trợ cho HS.
 - + Với Sách mềm – Tự kiểm tra đánh giá, GV có thể dùng để đánh giá HS, xác định rõ mỗi HS đang ở mức độ nào sau khi học xong mỗi bài học, từ đó có kế hoạch hướng dẫn lại cho HS còn chưa vững hoặc bồi dưỡng thêm cho HS có năng khiếu, tư chất tốt để ươm mầm tài năng.
- Một số gợi ý cho HS và phụ huynh HS:
 - + HS sử dụng Sách mềm – Với bài tập tương tác sẽ thấy hấp dẫn hơn, hứng thú hơn VBT giấy. Hơn nữa sau khi thực hiện xong mỗi bài tập, HS được đánh giá ngay. Nếu HS quên kiến thức cơ bản thì đã có đường link tới video hướng dẫn lại kiến thức liên quan đến bài tập để HS ôn lại rồi tiếp tục làm bài tập.
 - + HS sử dụng Sách mềm – Tự kiểm tra đánh giá để xem mình đã đạt mức độ nào (chưa đạt, thực hành cơ bản được, vận dụng đơn giản được, vận dụng sáng tạo) sau khi học xong mỗi bài học. Phụ huynh HS qua đó cũng biết rõ về tình hình của con em mình.



Học liệu điện tử

Kèm theo sách giáo khoa Hoạt động trải nghiệm 1
“Cùng học để phát triển năng lực”

Truy cập trang mạng để xem minh họa trực tuyến: sgk.sachmem.vn

Giới thiệu

Sách Mềm là một hệ thống phần mềm kèm theo các học liệu điện tử được xây dựng nhằm mục đích giúp nâng cao hiệu quả giảng dạy và học tập.

Học liệu điện tử kèm theo sách giáo khoa Hoạt động trải nghiệm 1 “Cùng học để phát triển năng lực” là một phần trong hệ thống Sách Mềm. Trong giai đoạn đầu, Học liệu điện tử này có 6 sản phẩm chính như sau:

1. Sách giáo viên (bản điện tử)

Là phiên bản điện tử của sách giáo viên được đưa lên mạng internet giúp giáo viên dễ dàng tiếp cận, sử dụng.

2. Tư liệu giảng dạy (Powerpoint)

Là hệ thống các bài soạn điện tử Powerpoint được xây dựng bám sát theo nội dung sách giáo viên, sách giáo khoa kèm theo các hình ảnh, âm thanh, video, hiệu ứng tương tác:

Góp phần đổi mới phương pháp dạy và học.

Giúp giáo viên:

Giảm bớt thời gian, công sức chuẩn bị tư liệu bài giảng;

Có thêm công cụ, tư liệu trực quan, sinh động, hấp dẫn phục vụ việc giảng dạy;

Ứng dụng hiệu quả công nghệ thông tin vào giảng dạy.



Giúp học sinh:

Hứng thú tiếp thu bài học;

Dễ tiếp thu bài học;

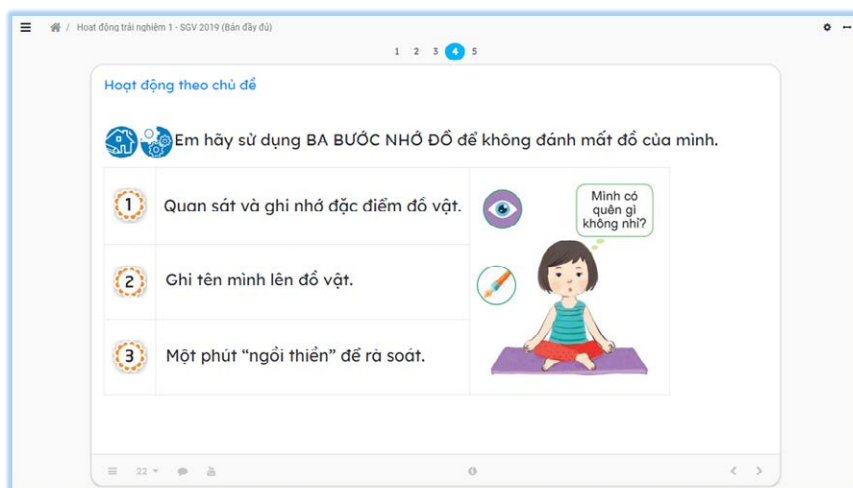
Nâng cao hiệu quả học tập.

3. Video tiết học (minh hoạ)

Một số tiết học thực tế được quay phim và dựng thành video để làm tư liệu cho giáo viên tham khảo.

4. Sách Mềm – Sách giáo viên

Là phần mềm bài soạn điện tử tương tác, được xây dựng bám sát theo nội dung sách giáo viên, sách giáo khoa kèm theo các hình ảnh, âm thanh, video, hiệu ứng tương tác, trực quan, sinh động.



Góp phần đổi mới phương pháp dạy và học.

Giúp giáo viên:

Giảm bớt thời gian, công sức chuẩn bị tư liệu bài giảng;

Có thêm công cụ, tư liệu trực quan, sinh động, hấp dẫn phục vụ việc giảng dạy;

Ứng dụng hiệu quả công nghệ thông tin vào giảng dạy.

Giúp học sinh:

Hứng thú tiếp thu bài học;

Dễ tiếp thu bài học;

Nâng cao hiệu quả học tập.

5. Sách Mềm – Sách giáo khoa

Là phần mềm sách điện tử tương tác, được xây dựng bám sát theo nội dung sách giáo khoa kèm theo các hình ảnh, âm thanh, video, hiệu ứng tương tác, trực quan, sinh động.



6. Sách Mềm – Tự kiểm tra, đánh giá

Là học liệu điện tử tương tác, được chuyển thể từ các câu hỏi kiểm tra, đánh giá trọng tâm kiến thức bài học.

- Giúp học sinh tự kiểm tra, đánh giá lại kiến thức của mình sau mỗi bài học.
- Giúp giáo viên:
 - Theo dõi thành tích của mỗi học sinh hoặc cả lớp;
 - Thống kê trực quan và dễ hiểu giúp giáo viên biết cần làm việc riêng biệt với học sinh nào về chủ đề nào.

6 . KHAI THÁC THIẾT BỊ VÀ HỌC LIỆU TRONG DẠY HỌC

Học liệu điện tử kèm theo SGK gồm ba sản phẩm chính, đó là:

- (1) Tư liệu bài giảng dành cho GV: Phân loại các loại hình bài học trong SGK. Với mỗi loại bài, thiết kế bài giảng mẫu, kèm theo các tư liệu hỗ trợ để GV có thể sử dụng khi dạy học.
- (2) Sách mềm – Vở bài tập: Chuyển thể từ VBT sang dạng tương tác.
- (3) Sách mềm – Tự kiểm tra, đánh giá. Với mỗi bài trong SGK, có một vài câu hỏi, bài tập để HS tự thực hiện, qua đó tự đánh giá về khả năng nắm vững nội dung cơ bản của bài.

Xin các quý vị hãy tự thử trải nghiệm ở tài khoản demo trực tuyến sau:

Truy cập website: <https://sachmem.vn>

Tài khoản đăng nhập:

+ Email: sgk@heid.vn

+ Mật khẩu: sachgiaokhoa

7 . Một số lưu ý lập kế hoạch dạy học theo thông tư 3866

Để hoạt động tổ chức dạy học trên lớp đạt được mục đích hình thành các năng lực của môn học cũng như các năng lực chung, các phẩm chất được quy định trong chương trình, GV cần lập kế hoạch tổ chức dạy học phù hợp với chính đối tượng HS của lớp mình, trường mình. Kế hoạch tổ chức dạy học môn Hoạt động trải nghiệm 1 có thể đi theo tiến trình hướng dẫn tổ chức các hoạt động học của SGK, tuy nhiên, để phù hợp với đối tượng, GV cần lưu ý một số điểm sau:

- Yêu cầu cần đạt: GV có thể diễn đạt lại rõ hơn các yêu cầu về kiến thức, kỹ năng, thái độ.
- Đồ dùng dạy học: GV ưu tiên chuẩn bị các đồ dùng thực tế, sẵn có hoặc thiết kế đồ dùng dạy học phù hợp với đối tượng. Có thể phát triển các vật liệu học tập đa dạng, phù hợp với văn hoá của địa phương.
- Tổ chức các hoạt động dạy học: Tuỳ theo trình độ của HS có thể phân bổ thời gian, trọng tâm cho các hoạt động; xác định nội dung cần nhấn mạnh, khai thác các vật liệu học (hình ảnh SGK, kinh nghiệm của HS, vật thật,...) HS cần tương tác,... để có thể hình thành năng lực cho HS; xác định các kỹ thuật dạy học và phương pháp dạy học phù hợp với đối tượng HS hướng tới hình thành năng lực; định hướng các kết luận/chốt cho hoạt động.
- Xây dựng kế hoạch đánh giá: Xây dựng nội dung đánh giá ở mỗi bài học, đối tượng, hình thức và cách đánh giá trong các hoạt động học, hay kết thúc bài học.
- Rút kinh nghiệm sau các giờ lên lớp: GV đánh giá lại quá trình tổ chức dạy học, kết quả học tập của HS, xác định điều đã làm tốt, điều gì cần điều chỉnh và hướng điều chỉnh cho các tiết học sau.

GỢI Ý, HƯỚNG DẪN TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG TRẢI NGHIỆM VỚI BA LOẠI HÌNH ĐƯỢC QUY ĐỊNH TRONG CHƯƠNG TRÌNH

1. QUY TRÌNH MỘT BUỔI SINH HOẠT DƯỚI CỜ (SHDC)

Trong một năm học, nhà trường có thể phân công cho khối lớp 1 được năm buổi SHDC, tập trung vào các hình thức: trình diễn tiểu phẩm, biểu diễn thơ tương tác để chuyển tải một thông điệp về trải nghiệm cuộc sống đến HS khối tiểu học; chia sẻ kiến thức, kỹ năng từ một buổi trải nghiệm cụ thể trên lớp hoặc ngoài giờ học (thực địa); giao lưu nhân vật.

1.1. Quy trình tiến hành tiết SHDC theo phương thức trình diễn, thể nghiệm

TRƯỚC HOẠT ĐỘNG	TRONG HOẠT ĐỘNG	SAU HOẠT ĐỘNG
a) Lựa chọn chủ đề và không gian sự phạm b) Thiết kế kịch bản hoạt động c) Chuẩn bị phương tiện hoạt động	– Dẫn dắt (10 phút) + Dẫn dắt tương tác; + Câu hỏi và nhiệm vụ. – Biểu diễn tiểu phẩm (10 phút) – Diễn có tương tác. – Kết luận (5 phút) + Nhận đáp án; + Trao quà.	Một cảm xúc, nhiều hành động: gợi ý và nhận lời cam kết của các lớp theo chủ đề được nhắc đến trong tiểu phẩm.

a) Trước buổi sinh hoạt

– GV chuẩn bị:

- + Đạo cụ kỹ thuật (micro, loa đài, âm nhạc); phân công người phụ trách âm nhạc cho khớp với tiểu phẩm và người cùng HS dẫn dắt chương trình;
- + Đạo cụ cho tiểu phẩm (đồ trang trí sân khấu, trang phục, thẻ từ cỡ lớn bằng các tờ A4 để ghi thông điệp).

– HS chuẩn bị:

- + Lựa chọn tiểu phẩm: Các tiểu phẩm đã được sử dụng trong các tiết trải nghiệm và giờ sinh hoạt lớp;
- + Chuẩn bị diễn viên;
- + Ôn lại lời thoại do chính HS nghĩ và nói ra.

b) Trong buổi sinh hoạt

– Dẫn dắt (10 phút):

- + HS và GV kết hợp cùng dẫn dắt tương tác với HS các khối để nhấn mạnh chủ đề;
- + Đặt câu hỏi hoặc giao nhiệm vụ cho người xem trước khi diễn tiểu phẩm.

– Biểu diễn tiểu phẩm (10 phút):

- + Diễn theo kịch bản, có tương tác với khán giả. Người tương tác có thể là GV cầm micro đứng hỗ trợ bên dưới hoặc do chính nhân vật trên sân khấu hướng xuống khán giả.
- + Dùng thẻ từ lớn để nhấn mạnh thông điệp: GV hỗ trợ cầm thẻ từ đưa lên cao, sau đó giao cho nhóm HS lớp mình chạy đến từng lớp trong khối.
- + Giới thiệu lại một lần nữa tên tiểu phẩm, tên tác giả kịch bản, đạo diễn, tên từng diễn viên.

– *Kết luận (5 phút):*

- + Nhận đáp án cá nhân của câu hỏi đã nêu ra trước khi diễn tiểu phẩm hoặc các thu hoạch theo tập thể.
- + Trao quà cho những phương án tốt nhất.

c) Sau buổi sinh hoạt

– *Một cảm xúc, nhiều hành động (10 phút).*

Gợi ý và nhận lời cam kết của các lớp theo chủ đề được nhắc đến trong tiểu phẩm. Phần này GV chủ nhiệm dẫn dắt, HS đi đến từng lớp ở các khối để nhận lời cam kết bằng những tấm thẻ từ hoặc vòng tay.

1.2. Quy trình một tiết SHDC theo phương thức Giao lưu nhân vật

TRƯỚC HOẠT ĐỘNG	TRONG HOẠT ĐỘNG	SAU HOẠT ĐỘNG
Chuẩn bị a) GV: – Lựa chọn nhân vật; – Tìm hiểu về nhân vật; – Kịch bản; – Chuẩn bị quà tặng. b) HS: – Cung cấp thông tin; – Chuẩn bị câu hỏi; – Sổ và bút.	a) Đón khách Nhóm lễ tân. b) Hoạt động giao lưu – Khởi động; – Câu chuyện của nhân vật; – Phỏng vấn; – Trò chơi cùng nhân vật; – Trải nghiệm là nhân vật. c) Tổng kết – Phản hồi tại chỗ: cảm xúc và lời cảm ơn; – Tặng quà.	a) Nhớ lại và nghĩ – Thông tin, thông điệp; – Trích dẫn; – Kể lại câu chuyện theo từ khóa trên thẻ từ. b) Cam kết và thực hiện hành động c) Phản hồi gửi tới nhân vật.

a) Trước buổi giao lưu

– *GV chuẩn bị:*

- + Lựa chọn nhân vật: qua những kênh quen biết hoặc chính thống, mời được một nhân vật phù hợp với chủ đề và có thể tạo ấn tượng mạnh cho HS;
- + Tìm hiểu về nhân vật: tìm hiểu kỹ thông tin về nhân vật để có những điểm nhấn bám vào làm kịch bản giao lưu;
- + Viết kịch bản: đề xuất, thảo luận trước với nhân vật về các câu hỏi, bài tập,... để phối hợp nhịp nhàng trong buổi giao lưu;

– *HS chuẩn bị:*

- + Được cung cấp các thông tin về nhân vật, những điều thú vị nhất có thể gây cảm hứng cho HS tìm hiểu thêm về nhân vật;
 - + Yêu cầu mỗi HS chuẩn bị một câu hỏi nếu được hỏi nhân vật, khuyến khích những câu hỏi thú vị để có thêm thông tin về nhân vật.
 - + Sổ và bút để ghi chép vì tất cả những gì nhân vật nói, kể có thể sẽ là nội dung phục vụ cho các cuộc thi sau này.
 - + Quà tặng: GV hướng dẫn, gợi ý để HS chuẩn bị giấy cảm ơn và một món quà nhỏ.
- *Phân công nhiệm vụ:* GV hướng dẫn để HS tự phân công thành các nhóm làm các nhiệm vụ khác nhau: viết lời cảm ơn, làm quà tặng (dây hoa, bông hoa giấy cài áo, một cái vòng bằng len đeo vào tay hoặc cổ...), lễ tân, đón khách,...

b) Trong buổi giao lưu

- *Đón khách:* Nhóm lễ tân đón, tặng quà nhân vật. (Nên để HS tự thực hiện cùng một, hai thầy cô để thể hiện sự trân trọng nhân vật).
- *Hoạt động giao lưu:*
- + Khởi động: Một câu hỏi, trò chơi khởi động chung để xóa nhòa khoảng cách giữa HS và nhân vật;
 - + Câu chuyện của nhân vật: Nhân vật kể câu chuyện của mình, GV vừa nghe vừa nhanh chóng dùng thẻ từ để chốt lại những từ khóa quan trọng trong câu chuyện;
 - + Câu hỏi phỏng vấn: HS hỏi nhân vật (khoảng dưới 5 câu);
 - + Trò chơi cùng nhân vật: Một trò chơi có ý nghĩa thông điệp mà diễn giả muốn nói;
 - + Trải nghiệm là nhân vật: Nếu em là nhân vật, trong tình huống câu chuyện, em sẽ xử lý thế nào? GV gọi nhiều nhất là năm HS trả lời, sau đó đề nghị các em khác suy nghĩ và về kể cho bố mẹ câu chuyện này, cách xử lý của em.
- *Tổng kết:*
- + Phản hồi tại chỗ: cảm xúc và lời cảm ơn. Có thể tổ chức cho HS tỏ lòng biết ơn với nhân vật và khách mời bằng cách mời viết lời chúc, lời cảm ơn, lời chia sẻ vào tấm bìa hình trái tim, lá thư hình tam giác hoặc vào những tấm bìa lớn, mỗi bạn một góc giấy theo kiểu “khăn trải bàn”;
 - + Quà tặng: tặng nhân vật một món quà, có thể là những đồ do HS tự tay làm.

c) Sau buổi giao lưu

- *Nhớ lại và nghĩ:*
- + Nhớ lại các thông tin và thông điệp của nhân vật;
 - + Trích dẫn một câu nói thú vị của nhân vật để GV ghi lại, dán ở góc trải nghiệm;
 - + Kể lại câu chuyện theo từ khóa trên thẻ từ.
- *Cam kết và thực hiện hành động:* Đề xuất những hành động liên quan đến chủ đề giao lưu và cam kết thực hiện.
- *Phản hồi gửi tới nhân vật:* Sau khi thực hiện các hành động trên, HS một lần nữa được yêu cầu chia sẻ cảm xúc với nhân vật thông qua một bức vẽ nhỏ hoặc một lá thư, GV tìm cách chuyển tới nhân vật để nhân vật có cơ hội cảm ơn các em thông qua lời nhắn, bài hát hay bức thư gửi lại.

2. QUY TRÌNH HOẠT ĐỘNG GIÁO DỤC THEO CHỦ ĐỀ (HDGD TCD)

TRƯỚC HOẠT ĐỘNG	TRONG HOẠT ĐỘNG	SAU HOẠT ĐỘNG
– Lựa chọn chủ đề và không gian sư phạm; – Thiết kế kế hoạch hoạt động; – Chuẩn bị phương tiện hoạt động.	– Khởi động; – Khám phá chủ đề; – Mở rộng và tổng kết chủ đề; – Cam kết hành động.	– Thu hoạch; – Phản hồi.

Vì các công việc diễn ra trước và sau HĐTN đã được mô tả kỹ ở phần 2.2.3 nên ở đây, chúng tôi chỉ diễn giải về các công việc thực hiện trong quá trình HĐTN trên lớp.

a) Khởi động

- Khởi động còn được gọi là hoạt động “làm tan băng”, tạo sự quan tâm, hứng thú để HS tập trung vào chủ đề của tiết HĐTN, giúp HS quên đi những mệt mỏi có thể làm các em lơ đãng trước đó. Khởi động thường không nên kéo dài quá và cũng không nên đặt yêu cầu cao cho hoạt động này. HS chỉ cần cảm thấy thoải mái, sẵn sàng tích cực tham gia chứ không nhất thiết phải nắm được ý nghĩa của các trò chơi hay hoạt động mà các em sẽ tham gia trong phần này.
- Có nhiều phương pháp khởi động:
 - + Khởi động bằng một hoạt động thể chất như bài thể dục vui; điệu nhảy; trò chơi đứng lên ngồi xuống; chạy một vòng quanh sân; trò chơi chạy tìm đồ,...
 - + Khởi động bằng một câu hỏi; một câu đố gây tò mò.
 - + Dùng bóng gai để “động não” bằng một câu hỏi chung cho cả lớp (đôi khi, chỉ đơn giản là: “Tôi qua, lúc 8h tối, em làm gì?”, “Em thích món ăn nào nhất?”, “Bạn thân nhất của em là ai?”...).
 - + Dùng hình ảnh: tranh, ảnh, clip ngắn có vấn đề liên quan đến chủ đề.
 - + Đưa ra một tiểu phẩm ngắn bằng tình huống để HS suy nghĩ cách giải quyết. Phương án này cần có thêm nhân sự chuẩn bị trước. Chẳng hạn, tiểu phẩm có hai nhân vật trò chuyện với nhau. Khi đưa ra vấn đề, nhân vật quay xuống hỏi HS: Theo các bạn, giải quyết vấn đề này thế nào?
 - + “Con số biết nói” – đưa ra một vài con số gây sốc với những câu chuyện đi kèm. Ví dụ, khi vào lớp, cô ghi lên bảng số 5 và vẽ giọt nước. HS sẽ đoán ý nghĩa của con số đó, đương nhiên, chỉ là dự đoán và đưa ra các phương án vui, hài hước. Cuối cùng, GV giải đáp: Mỗi người chỉ có thể sống được năm ngày nếu không uống nước; từ đó, HS hiểu được tầm quan trọng của nước sạch và việc phải tiết kiệm nước...
 - + Khởi động bằng micrô: dùng micrô giả phỏng vấn HS về một vấn đề nào đó. Có thể nhắc lại vấn đề được trải nghiệm của tiết trước.
 - + Khởi động bằng yêu cầu thêm từ ngữ để kết thúc một câu. Ví dụ: “Hôm nay tôi cảm thấy rất...”.
 - + Khởi động bằng cách thu thập những phản hồi, chia sẻ của buổi trước. Những tờ bìa thu hoạch được HS lần lượt chạy lên dán vào tấm giấy lớn hoặc treo vào một cành cây.
 - + Trò chơi luôn là phương pháp dễ dàng làm tan băng nhất. Lưu ý, các trò chơi dùng

để khởi động thường là các trò chơi động, tạo cảm giác hưng phấn cho trẻ, kết nối được năng lượng của từng thành viên trong lớp. Trò chơi chỉ nên kéo dài khoảng ba phút.

b) Khám phá chủ đề

Khám phá chủ đề là phần quan trọng nhất của tiết trải nghiệm, bao gồm ít nhất là hai hoạt động được đưa ra để:

- HS vận dụng những kinh nghiệm sống và kiến thức đã học ở các môn học khác để thực hiện các thao tác của hành động; từ đó quan sát, ghi nhớ, liên tưởng, so sánh... để có những cảm xúc mới, kinh nghiệm mới, hình thành những khái niệm mới hoặc hiểu thêm, củng cố những khái niệm cũ thông qua hoạt động;
- HS nắm được thông điệp của chủ đề, từ đó suy nghĩ về những hành động mình cần thực hiện bên ngoài lớp học, ngoài nhà trường, trong cuộc sống thường ngày. Bước này luôn dùng thẻ từ để GV ghi lại những từ khoá quan trọng như là hình ảnh trực quan để tạo điểm nhấn cho tiết trải nghiệm. HS lớp 1 không nhất thiết đọc được những từ khoá đó mà chỉ cần biết qua việc GV giơ thẻ từ lên và đọc. Thẻ từ được treo (dán) ở góc lớp.

c) Mở rộng và tổng kết chủ đề

Mở rộng và tổng kết chủ đề là hoạt động củng cố thêm cảm xúc tích cực nhận được qua hoạt động Khám phá chủ đề bằng cách chia sẻ những liên tưởng của HS sau khi tham gia hoạt động, những câu chuyện có thật em đã gặp, đã thấy, đã trải qua. Bước mở rộng chủ đề đôi khi có thể dùng các trò chơi với ý nghĩa tổng kết chủ đề, khiến trẻ dễ nhớ lại những gì đã làm, đã kết luận trên lớp cùng GV.

d) Cam kết hành động

- Cam kết hành động là bước HS lựa chọn hành động sẽ làm sau khi trải qua những cảm xúc và trải nghiệm ở các hoạt động Khám phá chủ đề và Mở rộng chủ đề. Bằng cách đó, HS cam kết với bản thân chứ không phải với GV. Chính vì thế, thái độ của GV là khuyến khích, hỗ trợ, đề nghị HS chọn chỉ một hoặc những hành động mình chắc chắn muốn làm chứ không phải làm để ai đó hài lòng. GV cần đưa ra các câu hỏi để trong quá trình trả lời các câu hỏi ấy, HS hiểu, mình nói những việc làm được, không nhận để lấy thành tích, lấy điểm.
- HS được lựa chọn:
 - + Hành động mình sẽ làm bên ngoài lớp học (ở nhà, ở ngoài đường);
 - + Đối tượng của hành động (ví dụ, đối tượng để quan sát, đối tượng để đo đạc...);
 - + Thời gian hành động (trong ngày, trong tuần, buổi tối).
- Tất cả những cam kết đó, HS ghi vào *chiếc vòng nhắc việc*. Ví dụ, với cam kết “Em sẽ quan sát mẹ vào buổi tối hàng ngày” HS có thể vẽ gương mặt mẹ, vẽ con mắt, chữ “tối” hoặc hình ảnh buổi tối bằng mặt trăng và đám mây.
- *Tấm bìa thu hoạch* hoặc vở riêng cho môn Hoạt động trải nghiệm sẽ giúp HS ghi lại phản hồi hoạt động bằng chữ, hình vẽ hoặc con số.

3. QUY TRÌNH MỘT BUỔI SINH HOẠT LỚP (SHL)

TRƯỚC HOẠT ĐỘNG	TRONG HOẠT ĐỘNG	SAU HOẠT ĐỘNG
– Lựa chọn chủ đề và không gian sự phạm; – Thiết kế kế hoạch hoạt động; – Chuẩn bị phương tiện hoạt động.	– Hoạt động nhận xét, tổng kết tuần; – Chia sẻ cảm xúc cá nhân sau tiết trải nghiệm trước; – Hoạt động nhóm: Chúng ta là một đội; – Tổng kết và vĩ thanh.	Tiếp tục hành động để có những phản hồi tiếp theo.

Vì các công việc diễn ra trước và sau hoạt động sinh hoạt lớp đã được mô tả kĩ ở phần 2.2.3, nên ở đây, chúng tôi chỉ diễn giải về các công việc thực hiện trong quá trình sinh hoạt lớp.

a) Hoạt động nhận xét, tổng kết tuần

Hoạt động này do GV chủ nhiệm chủ trì. HS chia sẻ, nhận xét hoạt động trong tuần và nội dung lưu ý cho tuần sau của lớp, GV bổ sung.

b) Chia sẻ cảm xúc cá nhân

- HS chia sẻ những thu hoạch và phản hồi của tiết HĐTN trước.
- Có nhiều hình thức chia sẻ. Ví dụ:
 - + Trả lời câu hỏi dẫn dắt của GV;
 - + Chia sẻ theo cặp đôi, theo tổ: lần lượt từng HS kể về hành động của mình, quá trình và kết quả của hành động, cảm xúc sau khi hành động;
 - + Treo các tấm bìa thu hoạch hoặc thẻ từ ghi lại cảm xúc vui buồn, những tấm bìa ghi mong muốn, mơ ước... lên một cái cây (cây chia sẻ), hoặc treo thành dây trang trí của mỗi tổ (dây cảm xúc);
 - + Để những mẫu giấy ghi cảm xúc vào những chiếc hộp cảm xúc;
 - + Dùng bóng gai để các thành viên trong đội lần lượt chia sẻ bằng lời, bằng từ khoá;
 - + Kết thúc câu (GV đưa ra một mệnh đề để từng HS nói hoặc viết kết thúc câu. Ví dụ: “Em rất tự hào vì...”);

c) Hoạt động nhóm – Chúng ta là một đội

- Có nhiều hoạt động cả tổ hoặc cả lớp sẽ cùng tiến hành trong tiết SHL với mục đích mở rộng và củng cố chủ đề sau khi HS đã hành động cá nhân hoặc hành động cùng bố mẹ ở nhà. Đó có thể là:
 - + Viết một bức thư, một tấm thiệp hoặc vẽ tranh để gửi một thông điệp đến ai đó (ví dụ: gửi cho một bác hàng xóm kêu gọi vứt rác đúng chỗ; viết hoặc vẽ, làm tấm thiệp động viên một người già cô đơn...)
 - + Tổ chức triển lãm nhanh – sản phẩm được dán vào tường, tập trung để lên bàn...;
 - + Giới thiệu các sản phẩm được đóng thành sổ, truyện tranh;

- + Dán những ghi chép, số liệu, sản phẩm của đội, nhóm lên một tờ giấy to cỡ A0;
 - + Cùng nhau trang trí góc bằng các sản phẩm của mình;
 - + Cùng vẽ chung một bức tranh, cùng nhặt lá làm tranh lá;
 - + Cùng làm chung một sản phẩm (ví dụ: làm thùng rác, làm túi bằng giấy báo...);
 - + Cùng chơi một trò chơi củng cố nội dung HĐTN (ví dụ: trò chơi Cướp cờ; chơi “Ù”...);
 - + Cùng tập kịch, tập đọc thơ để chuẩn bị cho buổi SHDC;
 - + Hoạt động chung theo tổ và lớp diễn ra trong hoặc ngoài lớp học (cùng cắm hoa; cùng chăm sóc vườn trường; đến thăm phòng y tế trường; đến thăm thư viện trường; cùng đi ngắm vườn trường; cùng sắp xếp sách và tủ sách của lớp...).
- Một trong những nội dung quan trọng của tiết sinh hoạt lớp là thảo luận về dự án. Với gợi ý của GV, mỗi tổ (hoặc cả lớp) cùng nhau thảo luận để đưa ra một dự án để tổ/ lớp thực hiện vào giờ sinh hoạt lớp tuần sau hoặc ngoài giờ học và ở một không gian khác.

d) Tổng kết và vĩ thanh

Vĩ thanh là một thuật ngữ không quen thuộc được dùng trong các HĐTN với mục đích tạo cảm xúc, động lực hành động cá nhân cho HS sau tiết trải nghiệm. Đó là những chi tiết sự phạm mà GV chuẩn bị để chủ động tạo vĩ thanh cho hoạt động trải nghiệm, khiến HS nhớ lâu hơn những cảm xúc và thu hoạch của buổi trải nghiệm. Ví dụ, vòng tay, món quà, tờ giấy hình đám mây, tờ giấy hình con chim, cái áo tùy theo chủ đề hoạt động...

Giống như khi bản nhạc dừng mà vĩ thanh còn vang mãi trong ta, khi nhìn ngắm lại sản phẩm của mình làm được theo chủ đề nào đó, những món quà HS nhận được, chiếc vòng giấy đeo tay nhắc việc, một từ khóa treo trên tường, một câu đố GV đề nghị HS về suy nghĩ, HS nhớ lại được cả câu chuyện, thông điệp, cảm xúc đã có trong quá trình tham gia HĐTN cùng thầy cô và các bạn...

Có thể nói, “vĩ thanh” là một thử thách sự phạm cho chính GV nhưng cũng là cơ hội, là độ “mở” để GV thể hiện sự sáng tạo của mình.

GỢI Ý DẠY TUẦN 16, CHỦ ĐỀ SỐNG NGĂN NẮP

SINH HOẠT DƯỚI CỜ

Giao lưu với chủ bộ đội và học hỏi chủ về cách sống ngăn nắp

Yêu cầu cần đạt: HS hiểu được ích lợi của việc giữ gìn và sắp xếp đồ dùng của mình ngăn nắp, có trật tự; thêm hiểu và yêu mến các chủ bộ đội nền nếp và kỉ luật; HS mạnh dạn đặt câu hỏi cho khách mời, từ đó có động lực hành động giống các chủ bộ đội.

Không gian sự phạm: Ngoài sân trường.

Phương tiện HĐ: Micro, loa, đài, sticker quà tặng, bàn, ghế, ba-lô bộ đội, mũ, một đôi giày, một đôi dép quai hậu, một cái chăn, gối, màn bộ đội; quà tặng cho khách mời; sách quà tặng cho HS (ví dụ, cuốn “Tôi kể em nghe chuyện Trường Sa” của tác giả Nguyễn Xuân Thuỷ); số lượng chăn chiên và gối đủ cho số lớp (mỗi lớp 1 bộ chăn gối).

Người dẫn dắt chương trình giao lưu: GV cùng một nhóm HS trong lớp.

Thời lượng: Từ 35 phút trở lên. Tùy theo thời lượng thực tế do nhà trường sắp xếp mà GV điều chỉnh kịch bản cho hợp lí.

1. Trước buổi giao lưu

Chuẩn bị:

a) GV, nhà trường:

- Lựa chọn nhân vật: qua những kênh quen biết riêng hoặc chính thống, liên hệ với đơn vị bộ đội ở địa phương, lựa chọn mời một (vài) chú bộ đội biết cách trò chuyện với trẻ em;
- Tìm hiểu về nhân vật: tìm hiểu kĩ thông tin về đồng chí bộ đội sẽ đến giao lưu (cấp bậc, chức vụ, chuyên môn, khả năng riêng như hát, đàn, thơ ca, võ...), chức năng nhiệm vụ chính của đơn vị;
- Viết kịch bản: đề xuất, thảo luận trước với nhân vật về các câu hỏi, bài tập,... để phối hợp nhịp nhàng trong buổi giao lưu;

b) HS sẽ dẫn dắt chương trình:

- Được cung cấp các thông tin về nhân vật, những điều thú vị nhất có thể gây cảm hứng cho HS tìm hiểu thêm về nhân vật;
- Yêu cầu mỗi HS chuẩn bị một câu hỏi nếu được hỏi nhân vật, khuyến khích những câu hỏi thú vị có thêm thông tin.
- Chuẩn bị quà tặng: GV hướng dẫn, gợi ý để HS chuẩn bị giấy cảm ơn và một món quà nhỏ.
- Phân công nhiệm vụ: GV hướng dẫn để HS tự phân công thành các nhóm làm các nhiệm vụ khác nhau: viết lời cảm ơn, làm quà tặng (dây hoa, bông hoa giấy cài áo, một cái vòng bằng len đeo vào tay hoặc cổ...), lễ tân, đón khách, kịch bản câu hỏi nếu có.

2. Trong buổi giao lưu

a) Đón khách

- Nhóm lễ tân đón, tặng quà nhân vật. (Nên để HS tự thực hiện cùng một, hai GV để thể hiện sự trân trọng nhân vật). Khi chú (các chú) bộ đội bước vào trường, nhóm HS đợi sẵn để nói lời chào mừng và đeo dây hoa cho từng khách mời. GV cùng đón khách với HS.

b) Hoạt động giao lưu:

- Khởi động (5-7 phút):
- + GV giới thiệu ý nghĩa, nội dung của buổi giao lưu, mời chú (các chú) bộ đội lên sân khấu, đồng thời giới thiệu tập thể lớp đồng hành với mình dẫn chương trình giao lưu. Chú bộ đội đứng nghiêm chào theo điều lệ quân đội và giới thiệu tên mình, đơn vị mình. GV đề nghị HS bên dưới cùng chào chú theo cách chú hướng dẫn: đưa bàn tay phải lên trán, đứng nghiêm. Chú bộ đội hô: “Nghỉ. Nghiêm. Chào!”
- + GV đề nghị HS nhận xét về cách chào và tác phong chào của các chú bộ đội. (Mời 2, 3 HS bên dưới cho ý kiến).
- + GV giới thiệu HS các lớp và tên trường với chú bộ đội. GV gọi đến tên lớp nào, lớp ấy giơ tay vẫy và hô: “Có mặt” (Ví dụ, lớp 1A; lớp 2B...)
- + Nếu có thời gian HS dẫn chương trình giới thiệu tiết mục hát một bài hát về chú bộ đội tặng chú. Phương án: *Màu áo chú bộ đội* (Nguyễn Văn Tý) hoặc *Bác Hồ, người cho em tất cả* (Hoàng Long- Hoàng Lâm, Phong Thu).
- Câu chuyện của nhân vật (5 phút):
- + HS dẫn chương trình mời chú bộ đội kể qua về đơn vị mình, kĩ năng mình được huấn luyện, nhiệm vụ chính và các thành tích nổi bật của đơn vị (*không quá 2 phút*).

- + GV ngay lập tức đặt câu hỏi cho HS bên dưới theo các thông tin chú bộ đội đã kể (Mời 3-4 HS của các lớp; HS lớp dẫn dắt SHDC).
- Câu hỏi phỏng vấn (7 phút):
- + GV cùng HS dẫn chương trình lần lượt đặt câu hỏi cho chú (các chú) bộ đội (khoảng 3-4 câu – GV 2 câu; HS 2 câu). Câu hỏi của HS đã có kịch bản sẵn; câu hỏi của GV có thể ứng biến tùy theo sự phát triển của nội dung giao lưu.
- + GV nhắc đến đặc điểm ngăn nắp, gọn gàng của các chú bộ đội. Đặt câu hỏi thảo luận: - Theo các em, vì sao các chú bộ đội phải đề đồ đặc gọn gàng, ngăn nắp? (Mời 3-4 phương án trả lời). Đặt lại câu hỏi đó với chú (các chú) bộ đội để chú bộ đội chia sẻ ý nghĩa của việc sống kỉ luật, nề nếp.
- + HS đặt câu hỏi về giờ giấc sinh hoạt của chú bộ đội (giờ dậy, tập thể dục, ăn sáng, tập luyện, lao động...); HS đặt câu hỏi về các đồ dùng của chú bộ đội, còn gọi là quân trang, quân dụng, quân phục: Đồ dùng của các chú có những gì? Các chú giữ gìn đồ dùng bằng cách nào? Nếu chẳng may bị mất đồ thì sao?...
- Trò chơi cùng nhân vật (8 phút):
- + GV mời chú bộ đội “biểu diễn” cách gấp chăn màn, để đồ ngăn nắp cho HS cùng quan sát. Chú bộ đội sẽ thao tác cùng chăn, màn, gối, ba-lô, mũ, dép, giày, sách vở và các đồ đặc khác của mình (tùy tính chất đơn vị) trên sân khấu, trên một chiếc bàn dài có phủ khăn trải bàn mô phỏng chiếc giường; chiếc bàn còn lại dùng để chú bộ đội sắp xếp sách vở, ba-lô, mũ và các đồ đặc khác; giày và dép chú để dưới chân bàn, xoay ra ngoài.
- + HS dẫn chương trình mời các khán giả bên dưới quan sát và nhận xét về cách sắp xếp đồ đạc của chú bộ đội, có gì khác người bình thường. Sau khi HS phát biểu, HS mời chú bộ đội giải đáp lí do của những khác biệt ấy (ví dụ: vì sao các chú bộ đội phải gấp chăn vuông vức; dùng dụng cụ gì để có thể tạo hình vuông như thế; nếu chỉ huy đi kiểm tra mà chăn màn không gấp thì các chú bị phê bình như thế nào...)
- Trải nghiệm là nhân vật (5-10 phút):
- + HS dẫn chương trình mời mỗi lớp cử một HS lên sân khấu để quan sát kĩ hơn chú bộ đội hướng dẫn cách gấp chăn màn và sắp xếp đồ dùng ngăn nắp.
- + Kê thêm bàn dài lên sân khấu. HS đại diện các lớp thi thực hiện thao tác gấp chăn và gối theo cách của mình. HS dẫn chương trình mời chú bộ đội chấm điểm của các tổ.

c) Tổng kết:

- Phản hồi tại chỗ: cảm xúc và lời cảm ơn (5 phút).
- + GV công bố những lớp đoạt giải trong cuộc thi gấp chăn và mời chú bộ đội tặng quà;
- + Quà tặng: tặng chú (các chú) bộ đội một món quà, có thể là những đồ do HS tự tay làm (đã chuẩn bị trước);
- + GV và HS dẫn chương trình nói lời chia tay và cảm ơn khách mời.

3. Sau buổi giao lưu:

- Nhớ lại và nghĩ:
- + GV đề nghị HS các lớp nhớ lại buổi giao lưu và kể lại câu chuyện của chú bộ đội theo cách của mình (vẽ, viết, quay clip phỏng vấn nhau... sao cho phù hợp với HS ở lứa tuổi tiểu học). Cuối tuần sẽ nộp sản phẩm để nhận điểm thưởng là các vật báu cho tập thể lớp hoặc khích lệ bằng điểm thi đua.

- Cam kết và thực hiện hành động:
- + GV đề nghị HS các lớp về nhà cùng bố mẹ tìm hiểu “bí kíp” gấp chần màn của các chú bộ đội và thử thực hiện.
- Phản hồi gửi tới nhân vật:
- + Phát các tấm bìa hình trái tim mẫu cho các lớp. Các lớp có thể dựa trên hình trái tim đó mà làm các mẫu bìa hình khác nhau để viết vài lời cảm ơn, chia sẻ với chú bộ đội.
- + GV lớp dẫn chương trình sẽ gom các tấm bìa ấy và gửi lại cho các chú bộ đội sau.

HOẠT ĐỘNG THEO CHỦ ĐỀ “SỐNG NGĂN NẮP”

YÊU CẦU CẦN ĐẠT

HS hiểu được sự cần thiết của việc để đồ đạc đúng chỗ; HS biết cách xếp đồ theo nguyên tắc: các đồ vật giống nhau hoặc có “họ hàng” với nhau thì ở gần nhau: “Giống nhau ở cạnh nhau”; HS sắp xếp góc học tập ngăn nắp và trước khi đi ngủ, HS chuẩn bị quần áo, sách vở cho hôm sau.

Không gian sư phạm

Có thể lùi các dãy bàn lại để có không gian hoạt động.

Đồ dùng hoạt động:

Thẻ từ: “NGĂN NẮP”.

GỢI Ý CÁC BƯỚC HOẠT ĐỘNG

1. KHỞI ĐỘNG

Khởi động bằng một điệu nhảy mô phỏng các hoạt động của HS.

- Nhảy lần thứ nhất: Các hoạt động buổi sáng trước khi đi học.
 - Nhảy lần thứ hai: Mô phỏng các hoạt động khi từ trường về đến nhà.
- Chọn nhạc sôi động, gây được hứng thú cho HS.
- Trên nền nhạc, làm động tác điệu nhảy lần thứ nhất: ngủ dậy, vươn vai, rửa mặt, đánh răng, chải đầu, mặc quần, mặc áo, đội mũ, đi tất, đi giày, đeo ba-lô và đi học.
 - Điệu nhảy lần thứ hai: Sau đó đi học về, cởi ba-lô, cởi mũ, treo quần áo lên mắc... Mỗi động tác lặp lại bốn lần.

2. KHÁM PHÁ CHỦ ĐỀ

Hoạt động 1: Trò chơi: “Hoàng đế cần gì?”

Bản chất: Thông qua trò chơi, HS hiểu được ích lợi của sự ngăn nắp, để sách vở đồ đạc đúng chỗ quy định, có hệ thống, vì dễ tìm, dễ lấy.

Dẫn dắt và tổ chức hoạt động:

GV vào vai Hoàng đế và HS là thần dân. Hoàng đế đòi thứ gì, thần dân phải mang lên ngay lập tức. Ai đưa lên nhanh nhất, người đó chiến thắng.

Mô tả trò chơi: GV là hoàng đế đứng một góc lớp. Các đội cử thủ lĩnh lên gặp hoàng đế.

Các thủ lĩnh: - Kính chào hoàng đế!

Hoàng đế: - Chào các người! (Hạ giọng nói để chỉ các thủ lĩnh nghe được) Ta cần một cuốn vở tập viết và hai quyển SGK Toán. Hãy đi tìm về cho ta.

Các thủ lĩnh: Xin tuân lệnh!

- Các thủ lĩnh lập tức chạy về nhóm mình thông báo nhiệm vụ và tìm những vật hoàng đế cần đưa lên. Nhưng chỉ thủ lĩnh được đưa đồ cho hoàng đế chứ không phải các cá nhân - tạo kỹ năng hợp tác trong nhóm.
- Yêu cầu của hoàng đế khó dần lên với các món đồ khó tìm hơn. Trò chơi này thường diễn ra với năm vòng là tìm ra đội chiến thắng.

GV phỏng vấn đội chiến thắng:

- Sao các em lại lấy được đồ nhanh thế? (HS trả lời, trong đó có thể có những ý như: nhanh tay, nhanh mắt, đoàn kết, dễ ngán nắp).

Kết luận:

GV kết luận: Như vậy, nếu đồ đặc ngán nắp thì các em sẽ dễ lấy, dễ tìm.

GV đưa ra thẻ từ “ “NGĂN NẮP””.

Hoạt động 2: Sòng ngán nắp, nhắm mắt cũng thấy đồ

Bản chất hoạt động: HS sắp xếp lại đồ dùng trong cặp của mình cho hợp lý.

Dẫn dắt và tổ chức hoạt động:

GV làm mẫu bằng cách sắp xếp đồ đạc của mình trên bàn giáo viên: Các loại bút để chung nhau cho vào hộp bút; SGK để thành chồng riêng, vở để thành chồng riêng... HS làm theo với đồ dùng cá nhân của mình.

GV đề nghị HS mở cặp (ba-lô), chọn ngăn dành riêng cho SGK, ngăn dành cho vở, ngăn để bút và các đồ văn phòng phẩm khác.

GV đề nghị HS làm việc theo cặp đôi: thi nhau nhắm mắt lại và lấy ra: hộp bút; một quyển vở; một cuốn SGK, xem ai có thể lấy đồ ra nhanh hơn.

Kết luận: GV mời cả lớp đồng thanh nhắc nhau: “Đồ dùng giống nhau – Để chung một chỗ”

3. MỞ RỘNG VÀ TỔNG KẾT CHỦ ĐỀ

Bí kíp: Đồ dùng ngăn nắp

Bản chất: HS nhớ được cách sắp xếp đồ đạc ngăn nắp, hợp lý.

Dẫn dắt và tổ chức hoạt động:

GV đọc và đề nghị HS làm động tác cơ thể, mô phỏng hành động được nhắc đến: treo; gấp; cất...

Áo quần TREO lên mắc

Chăn màn phải GẤP vào

Cứ đồ nào GIỐNG NHAU

CẤT chung vào MỘT CHỖ.

Kết luận: Bí kíp “Đồ dùng ngăn nắp” giúp chúng ta tìm ra đồ dễ hơn, nhanh hơn khi cần.

4. CAM KẾT HÀNH ĐỘNG Ở NHÀ

- GV đề nghị HS về nhà sắp xếp góc học tập và đồ dùng cá nhân của mình theo “bí kíp”, sau đó vẽ lại hoặc nhờ bố mẹ chụp ảnh lại góc học tập của mình, nếu có thể.
- GV đề nghị HS ở nhà, trước khi đi ngủ, chuẩn bị sẵn quần áo, ba-lô, mũ, giày, sẵn sàng cho sáng hôm sau đi học.

SINH HOẠT LỚP

TIỂU PHẨM TƯƠNG TÁC: “ĐỒ ĐẶC Ở ĐÂU?” hay “CHÚ BÉ KHÔNG GỌN GÀNG”

Yêu cầu cần đạt: HS chia sẻ cảm xúc của hoạt động trải nghiệm tiết trước, nhắc lại bí kíp “Đồ dùng ngăn nắp” bằng đoạn thơ; HS cùng cả lớp tham gia tiểu phẩm tương tác để thấy sống ngăn nắp thật cần thiết. HS nhận biết được cảm xúc tích cực trong quá trình làm việc nhóm.

Không gian sư phạm: Bàn ghế có thể dịch chuyển xuống phía dưới để có không gian sân khấu.

Phương tiện hoạt động: GV chuẩn bị một vài món đồ: quần, áo, mũ, đôi tất, đôi xăng-đan hoặc giày, cặp hoặc ba-lô, mũ, đồng hồ báo thức (có thể mượn của HS);

GỢI Ý CÁC BƯỚC HOẠT ĐỘNG

1. Hoạt động tổng kết tuần

2. Chia sẻ cảm xúc cá nhân sau trải nghiệm lần trước: Làm việc theo cặp đôi. GV đề nghị HS chia sẻ với bạn ngồi cạnh cách đánh dấu đồ dùng của mình.

3. Hoạt động nhóm. Tập tiểu phẩm “Đồ đặc ở đâu?”

Bản chất: GV hướng dẫn HS tập tiểu phẩm “Đồ đặc ở đâu?” để chuẩn bị cho tiết sinh hoạt dưới cờ tuần sau. Mỗi tổ/đội cử một hoặc hai HS tham gia.

Dẫn dắt và tổ chức hoạt động:

Phân công nhân vật:

Người kể chuyện: GV chính là người dẫn dắt câu chuyện, đồng thời hỗ trợ và gợi ý HS lời thoại theo cách ứng tác;

Cậu bé nhân vật chính;

Hai chiếc tất;

Chiếc đồng hồ báo thức;

Khăn quàng hoặc mũ;

Chiếc áo;

Hai chiếc giày;

Quần;

Ba-lô đi học...

Lưu ý: Tùy lượng HS mà GV có thể thêm hoặc bớt số lượng nhân vật.

Diễn lại tiểu phẩm với nguyên tắc: HS được quyền đưa ra lời thoại riêng của mình một cách sáng tạo, GV chỉ gợi ý thêm hoặc bớt ý. Lưu ý: Không cần viết kịch bản ra giấy. HS không cần thuộc lời thoại mà ứng tác tại chỗ một cách dễ dàng nhờ sự tương tác cùng người kể chuyện và nương theo logic mạch câu chuyện. Vì thế, lời thoại có thể thay đổi mỗi lần diễn.

GV mời một HS lên thể hiện vai chính: nhân vật cậu bé An.

GV dẫn chuyện:

“Có một bạn nhỏ tên là An. An thích nhất là ngủ. *(Chỉ định một bạn lên diễn đang ngủ)*. Và buổi sáng, An sợ nhất là tiếng... *(dừng để HS đoán)* chuông đồng hồ. *(GV vịn cho chuông reo)*. An thò tay... nhét đồng hồ xuống gối *(đóng hài hước gây cười)*. Chuông lại reo. An đành tỉnh dậy vươn vai *(trẻ đóng theo lời kể của cô)*. Dụi mắt mãi mới mở ra được, nhìn lên đồng hồ, thấy đã sắp muộn rồi. An cuống cả lên đi tìm đồ đặc.

An đi tìm quần không thấy, bèn hỏi: “Quần của tôi đâu rồi?” *(Đề nghị HS nhắc lại: “Quần của tôi đâu rồi?”. Chỉ định một bạn làm quần trả lời)*. Quần đang ở dưới gầm giường, vội kêu

lên: “Đây, tôi đây! Hôm qua anh vớt tôi xuống gầm giường này! Hu hu tôi quá.” (Đề nghị nhân vật nhắc lại. Cứ như thế đến các đồ vật khác, GV giới thiệu đồ vật đang nằm ở đâu, HS tự nghĩ ra câu nói theo tinh thần trên)

Đôi tất đồng thanh: "Chúng tôi đây",

Tất trái: "Tôi ở bệ cửa sổ!"

Tất phải: "Còn tôi, anh vớt tôi dưới sàn lạnh lẽo này này!"

Mũ: "Chiều qua anh ném tôi lên nóc tủ! Sợ ngã quá!"

Giày: ...

Ba-lô:...

GV dẫn: Cuối cùng, có chuyện gì xảy ra với An?(*HS trả lời*). Nhân vật An theo ý tưởng đó để diễn tiếp theo cách của mình. Kết quả là chạy cuống lên và đi học muộn.

Kết luận: GV cảm ơn các diễn viên, đọc tên các diễn viên để HS cúi chào khán giả, nhắc to tên tổ để các tổ cổ vũ cho thành viên tổ mình.

4. Tổng kết và vĩ thanh

GV có thể thu âm hoặc quay lại video (*bằng điện thoại*) quá trình tập tiểu phẩm của HS để khi có điều kiện, có thể tổ chức diễn lại báo cáo cho bố mẹ xem hoặc đưa vào nội dung một tiết Sinh hoạt dưới cờ.

Trong trường hợp có thể sử dụng tiểu phẩm này vào hoạt động SHDC, GV phân công người dẫn chương trình cùng thầy/cô, nhắc lại các vai diễn và đề nghị cả lớp cùng hỗ trợ nhóm diễn khi cần.

CÁC NỘI DUNG KHÁC

Hướng dẫn sử dụng SGK

1. CẤU TRÚC SGK

Cuốn SGK *Hoạt động trải nghiệm 1* được chia làm hai phần.

PHẦN MỘT chia sẻ về lý thuyết, cơ sở khoa học của việc tổ chức các HĐTN lớp 1 bao gồm: đặc điểm; mục tiêu; yêu cầu cần đạt về phẩm chất năng lực; nội dung giáo dục và các yêu cầu cần đạt cụ thể; nguyên tắc, loại hình, phương thức, kỹ thuật, phương tiện tổ chức; quy trình tổ chức và đánh giá. Các thầy cô giáo cần nghiên cứu kỹ nội dung Phần một để có thể dễ dàng hiểu, lựa chọn và vận dụng một cách linh hoạt, sáng tạo các hoạt động mẫu được gợi ý ở Phần hai. Đặc biệt, cuối Phần một có mục mô tả và hỗ trợ cách giải quyết các tình huống sư phạm khó thường gặp trong quá trình tổ chức HĐTN. Đây có thể được coi là tài liệu ban đầu cho việc tập huấn GV sau này.

PHẦN HAI gồm ba mục A, B, C với nội dung hướng tới xây dựng các kịch bản trải nghiệm mẫu cho bốn loại hình HĐTN trong nhà trường theo các phương thức khác nhau mà Chương trình quy định:

- Sinh hoạt dưới cờ;
- Hoạt động giáo dục theo chủ đề;
- Sinh hoạt lớp;
- Các loại hình hoạt động theo những phương thức trải nghiệm khác được đề xuất trong Chương trình như: Câu lạc bộ HS, hoạt động thực địa...

Mục A: Sinh hoạt dưới cờ

Với hình thức *Sinh hoạt dưới cờ* (SHDC), tuần nào HS lớp 1 cũng tham gia hoạt động cùng toàn khối hoặc toàn trường ở sân trường hoặc phòng chức năng với các phương thức giao lưu, sân khấu hoá; các buổi phát động thi đua, dự án; các ngày hội chung... Ý nghĩa của hoạt động này là khuyến khích HS chủ động, sáng tạo tiến hành hoặc góp sức vào hoạt động chung của khối, trường.

Tuy nhiên, không phải tuần nào tập thể lớp 1 cũng có nhiệm vụ dẫn dắt điều hành chương trình SHDC. Chính vì thế, nhóm tác giả đưa ra bốn mẫu kịch bản cho bốn mô hình SHDC để HS lớp 1 thực hiện. Ngoài bốn mẫu kịch bản ấy, nhóm tác giả định hướng cho GV hướng dẫn kỹ năng tham gia hoạt động nhóm, hoạt động chung của khối, trường trong các tiết SHDC nói chung.

Nội dung SHDC được xây dựng trong SGK chỉ là nội dung giả định do nhóm tác giả đề xuất. Trong năm học, nhà trường và GV sẽ chủ động lựa chọn nội dung và hình thức phù hợp để tổ chức khi lớp được phân công nhiệm vụ điều hành SHDC của tuần đó. Các kịch bản được xây dựng cụ thể để người sử dụng sách có thể hình dung rõ nét nhất về cách thức tiến hành hoạt động trên cơ sở đã nắm được Quy trình chung được trình bày ở Phần một. Từ đó, các thầy cô hoàn toàn có thể đưa ra những sáng tạo của riêng mình dựa trên những chất liệu sư phạm khác.

Mục B: Hoạt động giáo dục theo chủ đề và Sinh hoạt lớp

Hai loại hình hoạt động trải nghiệm: *Hoạt động giáo dục theo chủ đề* và *Sinh hoạt lớp* có thể coi là “cặp đôi” tiết trải nghiệm thống nhất thường diễn ra trong một tuần trọn vẹn.

Trong mục B, chúng tôi đề xuất các mẫu thiết kế kịch bản chi tiết cho 35 chủ đề HĐTN với 35 tiết HGDTCĐ (trong SGK, loại hình này có tên rút gọn là *Hoạt động theo chủ đề*) và 35 tiết SHL cho ba chủ điểm xuyên suốt năm học: hoạt động hướng vào bản thân; hoạt động hướng đến xã hội và hoạt động hướng đến tự nhiên.

Trên thực tế, các chủ đề trong mỗi một chủ điểm không nhất thiết phải diễn ra tuần tự mà có thể được tiến hành linh hoạt. Vì thế, các thầy cô giáo cũng có thể lựa chọn chủ đề của tuần sao cho phù hợp với điều kiện và chủ đề chung với các môn học khác đang diễn ra cùng khoảng thời gian đó.

Như vậy, **mục A và B** sẽ đưa ra những kịch bản chi tiết hỗ trợ cho GV trong ba loại hình hoạt động được diễn ra thường xuyên, hằng tuần, bám theo nội dung của SGK: SHDC, SHGDTCD và SHL.

Mục C: Hoạt động câu lạc bộ học sinh và hoạt động trải nghiệm thực địa

Câu lạc bộ học sinh (CLB HS) là chuỗi hoạt động dài hơi ngoài giờ học, vì thế, với Quy trình mà chúng tôi đưa ra ở Phần một, GV phụ trách CLB có nhiệm vụ lên kế hoạch hoạt động cho cả học kì hoặc năm học, tùy theo điều kiện thực tế tại cơ sở. Nhóm tác giả chỉ đưa ra một vài kịch bản hoạt động mẫu cho một buổi sinh hoạt CLB HS, kèm theo là những thông tin về các mô hình CLB để GV tham khảo.

Ngoài ra, ở mục này, các mẫu kịch bản HĐTN thực địa cũng được trình bày chi tiết – hình thức hoạt động ngoài giờ do nhà trường chủ động về thời gian. Hình thức này cũng có thể được sử dụng trong khuôn khổ hoạt động của các CLB HS, trong các chuỗi hoạt động của lớp do ban phụ huynh lớp tổ chức hoặc trong kế hoạch đưa HS đi trải nghiệm thực tế của mỗi nhà trường.

Các mẫu kịch bản được xây dựng đa dạng về hình thức (tham quan bảo tàng, tìm hiểu làng nghề, thưởng thức nghệ thuật và giao lưu nhân vật), và bám sát các chủ đề thường có trong chương trình học (Gia đình, Vì một hành tinh xanh, Uống nước nhớ nguồn, Hoà bình và hữu nghị).

Các hoạt động được trình bày trong Phần hai mang tính chất gợi ý. Các thầy cô giáo cần căn cứ vào điều kiện, hoàn cảnh cụ thể của lớp, trường, địa phương để lựa chọn và sử dụng các hoạt động đó một cách linh hoạt, sáng tạo.

2. SỬ DỤNG SGK HIỆU QUẢ

- Để sử dụng SGK hiệu quả, các thầy cô giáo cần đọc kĩ Phần một để nắm được một số vấn đề lí luận chung về HĐTN và tổ chức HĐTN lớp 1. Sau khi đã có cái nhìn tổng quan về HĐTN lớp 1, nắm vững các loại hình hoạt động, phương thức, nguyên tắc, kĩ thuật, quy trình tổ chức HĐTN và cách đánh giá kết quả HĐTN lớp 1 mà nhóm tác giả đề xuất, các thầy cô sẽ hiểu rõ hơn các mẫu kịch bản được đưa ra ở Phần hai và thực hiện dễ dàng. Đồng thời, trên cơ sở đó, các thầy cô hoàn toàn có thể thiết kế những kịch bản HĐTN mới, các trò chơi, hoạt động... phù hợp hơn với đặc điểm HS của mình, với văn hóa địa phương, với điều kiện cơ sở vật chất, trang thiết bị của lớp, trường mình.
- Các thầy cô cần lưu ý:
 - + Những thay đổi linh hoạt theo đặc điểm môi trường sống, môi trường sư phạm. Ví dụ: với hoạt động kêu gọi các cô bác hàng xóm cùng tham gia trồng vệ sinh khu phố, nếu là các em HS miền núi hoặc nông thôn, thầy cô giáo có thể gợi ý hoạt động khác sát với thực tế cuộc sống các em hơn như: cùng trồng cây; cùng lợp mái nhà... hoặc bất kì công việc chung nào mà hàng xóm láng giềng có thể tham gia và ở thời điểm đó là cần thiết. GV chỉ cần nắm được mục tiêu, yêu cầu cần đạt của tiết trải nghiệm, chủ đề trải nghiệm; quy trình đã được mô tả ở Phần một, còn học liệu và tình huống, GV hoàn toàn có thể thay đổi và phải thay đổi cho phù hợp.

- + Những thay đổi linh hoạt theo đặc điểm trình độ và thể chất của học sinh: dựa theo trình độ HS mà thay đổi câu hỏi, câu chuyện, lược hoặc thêm các chi tiết, thay đổi tình huống dễ hoặc khó hơn; thay đổi cách dùng từ địa phương; dựa theo đặc điểm thể chất của HS mà thay đổi cách chơi trò chơi và nhiệm vụ.
- + Thiết kế hoạt động mới trên cơ sở một hoạt động cũ được mô tả trong SGK. Mỗi hoạt động đều có nguyên lí của nó. GV đọc kĩ phần mô tả hoạt động trong Phần hai để dựa vào đó đưa ra phương án hoạt động của mình. Ví dụ, điệu nhảy “Lau bàn” trong tuần 26 – Ngày hội việc nhà, GV có thể sáng tạo điệu nhảy khác trên nguyên tắc đó, chỉ cần có âm nhạc và nhắc lại thao tác của một việc trong gia đình.

Với cách sử dụng SGK như thế, chúng ta sẽ có thêm rất nhiều các hoạt động trải nghiệm mới thú vị, phù hợp với HS của mình.

*Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam xin trân trọng cảm ơn
các tác giả có tác phẩm, tư liệu được sử dụng, trích dẫn
trong cuốn sách này.*

Chịu trách nhiệm xuất bản:

Chủ tịch Hội đồng Thành viên NGUYỄN ĐỨC THÁI

Tổng Giám đốc HOÀNG LÊ BÁCH

Chịu trách nhiệm nội dung:

Tổng biên tập PHAN XUÂN THÀNH

Biên tập và sửa bản in: PHẠM VĂN TRỌNG

Trình bày bìa: BÙI QUANG TUẤN

Thiết kế sách: PHÙNG DUY TÙNG

Chế bản: CÔNG TY CỔ PHẦN ĐẦU TƯ VÀ PHÁT TRIỂN GIÁO DỤC HÀ NỘI

Địa chỉ sách điện tử và tập huấn qua mạng:

- Sách điện tử: nxbgd.vn/sachdientu hoặc sachmem.vn

- Tập huấn online: nxbgd.vn/taphuan hoặc sachmem.vn

**Bản quyền © (2020) thuộc Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam và
Công ty cổ phần Đầu tư và Phát triển Giáo dục Hà Nội.**

Xuất bản phẩm đã đăng kí quyền tác giả. Tất cả các phần của nội dung cuốn sách này đều không được được sao chép, lưu trữ, chuyển thể dưới bất kì hình thức nào khi chưa có sự cho phép bằng văn bản của Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam và Công ty cổ phần Đầu tư và Phát triển Giáo dục Hà Nội.

**TÀI LIỆU TẬP HUẤN TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG TRẢI NGHIỆM VÀ
BỘ SÁCH CÙNG HỌC ĐỂ PHÁT TRIỂN NĂNG LỰC**

Mã số: 81743A9 - DTH

Inbản, (QĐ) khổ 19 x 26.5cm

Đơn vị in: địa chỉ

Số QĐXB: /CXBIPH/ ... /GD

Số ĐKXB: 4833-2019/CXBIPH/16-1585/GD

In xong nộp lưu chiểu tháng ... năm 20...

Mã số ISBN: 978-604-0-19529-6