

TÀI LIỆU TẬP HUẤN TỔ CHỨC **Hoạt động trải nghiệm**

LỚP

1

Bộ sách: Kết nối tri thức với cuộc sống



TÀI LIỆU TẬP HUẤN TỔ CHỨC

Hoạt động trải nghiệm

LỚP

1

Bộ sách: Kết nối tri thức với cuộc sống



DANH MỤC VIẾT TẮT TRONG TÀI LIỆU

CBQLGD	cán bộ quản lý giáo dục
CNTT – TT	công nghệ thông tin – truyền thông
GD&ĐT	Giáo dục và Đào tạo
GV	giáo viên
GVCC	giáo viên cốt cán
HS	học sinh
NXBGDVN	Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam
SGK	sách giáo khoa



MỤC LỤC

Trang

Phần một: HƯỚNG DẪN CHUNG

1. Giới thiệu sách giáo khoa	4
2. Cấu trúc sách và cấu trúc chủ đề	9
3. Phương pháp tổ chức hoạt động	20
4. Kiểm tra, đánh giá kết quả hoạt động trải nghiệm	22
5. Khai thác thiết bị và học liệu trong dạy học	24
6. Hệ thống công nghệ thông tin và truyền thông hỗ trợ người dùng bộ sách giáo khoa "Kết nối tri thức với cuộc sống"	25

Phần hai: GỢI Ý, HƯỚNG DẪN TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG

1. Hướng dẫn tổ chức Sinh hoạt dưới cờ	30
2. Hướng dẫn tổ chức Hoạt động trải nghiệm theo chủ đề	31
3. Hướng dẫn tổ chức Sinh hoạt lớp	32

Phần ba: CÁC NỘI DUNG KHÁC

1. Hướng dẫn sử dụng sách giáo viên	34
2. Giới thiệu và hướng dẫn sử dụng sách bổ trợ, sách tham khảo	40

Phụ lục	42
---------------	----

1 GIỚI THIỆU SÁCH GIÁO KHOA

1.1. Quan điểm biên soạn sách giáo khoa Hoạt động trải nghiệm ở cấp Tiểu học nói chung và lớp 1 nói riêng

1.1.1. Bám sát các yêu cầu cần đạt của Chương trình Hoạt động trải nghiệm cấp Tiểu học nói chung và lớp 1 nói riêng trong Chương trình giáo dục phổ thông Hoạt động trải nghiệm và Hoạt động trải nghiệm, hướng nghiệp (*Ban hành kèm theo Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT ngày 26 tháng 12 năm 2018 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo*). Nội dung hoạt động hướng đến từng yêu cầu cần đạt trong chương trình được thể hiện nhất quán qua các loại hình hoạt động trải nghiệm: Sinh hoạt dưới cờ, Hoạt động trải nghiệm theo chủ đề và Sinh hoạt lớp.

1.1.2. Bên cạnh đó quán triệt mục tiêu hoạt động trải nghiệm cấp Tiểu học: Hoạt động trải nghiệm hình thành cho HS thói quen tích cực trong cuộc sống hằng ngày, chăm chỉ lao động; thực hiện trách nhiệm của người HS ở nhà, ở trường và địa phương; biết tự đánh giá và tự điều chỉnh bản thân; hình thành những hành vi giao tiếp, ứng xử có văn hoá; có ý thức hợp tác nhóm và hình thành được năng lực giải quyết vấn đề⁽¹⁾. Vì vậy khi thiết kế các chủ đề, ngoài việc quan tâm tạo cơ hội cho nhiều HS được tham gia trải nghiệm và rèn luyện, còn phải quan tâm định hướng HS thay đổi những điều còn tồn tại, thói quen chưa tích cực.

Đồng thời, khi thiết kế các chủ đề không chỉ chú ý đến yêu cầu cần đạt của từng mạch nội dung mà còn quan tâm đến mục tiêu hình thành và phát triển ở HS các năng lực tự chủ và tự học, giao tiếp và hợp tác, giải quyết vấn đề và sáng tạo được biểu hiện qua các năng lực đặc thù của hoạt động trải nghiệm như: năng lực thích ứng với cuộc sống, năng lực thiết kế và tổ chức hoạt động, năng lực định hướng nghề nghiệp cùng những giá trị/phẩm chất chủ yếu mà chương trình hướng tới như: yêu nước; nhân ái; chăm chỉ; trung thực; trách nhiệm.

(1) *Chương trình Giáo dục phổ thông Hoạt động trải nghiệm và Hoạt động trải nghiệm, hướng nghiệp*, tr.5.

1.1.3. Thiết kế hoạt động trải nghiệm theo tiếp cận quy trình học dựa vào trải nghiệm của David Kolb được vận dụng vào hoạt động giáo dục với 4 bước: *Khám phá; Kết nối; Thực hành; Vận dụng.*

1.1.4. Cốt lõi đặc điểm của Hoạt động trải nghiệm và Hoạt động trải nghiệm, hướng nghiệp là “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; thông qua 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...”⁽¹⁾. Vì vậy, khi thiết kế từng chủ đề, từng hoạt động đã quan tâm khai thác hiểu biết HS đã có từ các môn học, và từ cuộc sống để củng cố và phát triển thái độ, kỹ năng cho các em. Nói cách khác, đã chú ý tích hợp giữa các môn học và hoạt động giáo dục với cuộc sống thông qua hoạt động tiếp nối của HS ở môi trường gia đình, xã hội, lôi cuốn gia đình cùng tham gia tổ chức trải nghiệm và đánh giá kết quả đạt được. Qua đó tạo ra sự kết nối, phối hợp giữa nhà trường, gia đình và cộng đồng xã hội.

1.1.5. Sách mang tính mở, có thể linh hoạt tích hợp nội dung địa phương, thực tiễn đời sống nhà trường, lớp học thông qua việc GV có thể lựa chọn các hình ảnh, tình huống phù hợp với địa phương, thực tiễn trường lớp thay thế. Đặc biệt, có các chủ đề chứa đựng nhiều tiềm năng, cơ hội tích hợp nội dung giáo dục địa phương trong Hoạt động trải nghiệm như: *Quê hương tươi đẹp; Em bảo vệ môi trường; Tham gia hoạt động cộng đồng...* Đây cũng là một thể hiện của thông điệp: ***Kết nối tri thức với cuộc sống.***

1.1.6. Tham khảo chương trình “*Rèn luyện đội viên Đội Thiếu niên Tiền phong Hồ Chí Minh*” do Hội đồng Đội Trung ương ban hành để xác định nội dung hoạt động của nhi đồng và thiếu niên trong chương trình Hoạt động trải nghiệm.

1.1.7. Phù hợp với đặc điểm của HS lớp 1: HS lớp 1 mới bắt đầu đi học nên khả năng đọc, viết của các em còn chậm. Do đó, các hoạt động trong sách được thiết kế theo hướng giảm tối đa việc yêu cầu HS đọc, viết những câu dài. Cùng với đó, các phương pháp trò chơi, xem video, tranh ảnh được chú ý đưa vào các hoạt

(1) Chương trình giáo dục phổ thông Hoạt động trải nghiệm và Hoạt động trải nghiệm, hướng nghiệp, tr.3.

động nhằm đảm bảo cho HS đạt được mục tiêu của hoạt động một cách nhẹ nhàng, thoải mái và hứng thú.

1.1.8. Bám sát các tiêu chuẩn SGK mới theo Thông tư số 33/2017/TT-BGDĐT của Bộ Giáo dục và Đào tạo ban hành ngày 22 tháng 12 năm 2017.

1.2. Những điểm mới của sách giáo khoa

1.2.1. Hoạt động trải nghiệm có tiền đề là Hoạt động giáo dục ngoài giờ lên lớp trong chương trình hiện hành có 9 chủ điểm với 2 loại hình hoạt động cơ bản là: Sinh hoạt dưới cờ và Sinh hoạt lớp. Trong chương trình giáo dục phổ thông mới, Hoạt động trải nghiệm được tăng thời lượng lên 105 tiết, mỗi tuần 3 tiết với các loại hình hoạt động: Sinh hoạt dưới cờ, Hoạt động trải nghiệm theo chủ đề, Sinh hoạt lớp. Như vậy, so với chương trình hiện hành, chương trình mới bổ sung thêm 1 tiết mỗi tuần.

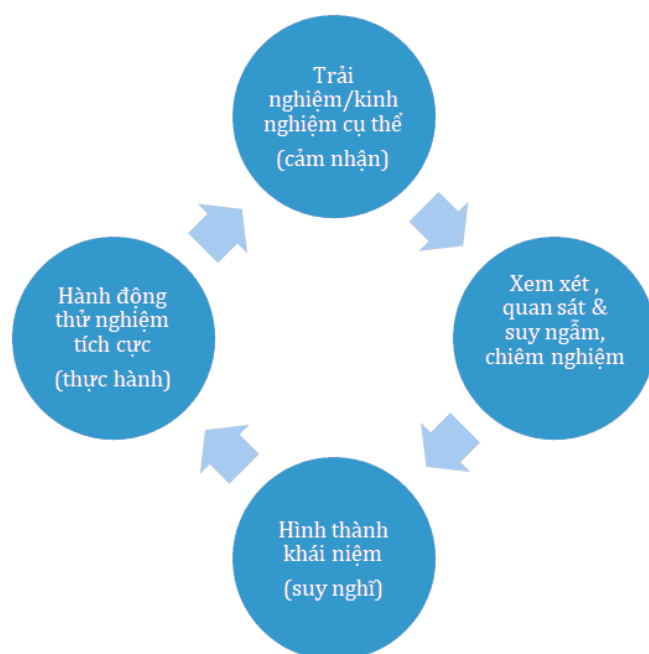
Kế thừa một số chủ điểm và mối quan hệ giữa giờ Sinh hoạt dưới cờ với giờ Sinh hoạt lớp, đồng thời dựa trên yêu cầu cần đạt ở 3 mạch nội dung “Hoạt động hướng vào bản thân”, “Hoạt động hướng đến xã hội” và “Hoạt động hướng đến tự nhiên” trong chương trình Hoạt động trải nghiệm lớp 1, để thiết kế 9 chủ đề với 21 bài tổ chức trong 35 tuần. Nội dung hoạt động trải nghiệm trong từng tuần thể hiện ở cả loại hình Sinh hoạt dưới cờ, Hoạt động trải nghiệm theo chủ đề và Sinh hoạt lớp, trong đó thể hiện trọng tâm ở Hoạt động trải nghiệm theo chủ đề.

1.2.2. Hoạt động trải nghiệm được tổ chức theo phương thức trải nghiệm để đảm bảo phát triển năng lực, giá trị và phẩm chất cho HS.

Lí thuyết học tập dựa vào trải nghiệm được xây dựng từ những năm đầu thế kỉ XX có cơ sở tâm lí học và John Dewey, Jean Piaget, Kurt Lewin là những người đại diện lớn của lí thuyết này. J. Dewey là người đưa ra quan điểm “*học qua làm, học bắt đầu từ làm*”. Sau đó Carl Rogers, D.A. Kolb,... là những người có những đóng góp đáng kể cho việc phát triển lí thuyết học qua trải nghiệm.

Lí thuyết học tập trải nghiệm định nghĩa học tập là một quá trình trong đó tri thức được kiến tạo thông qua sự chuyển hoá của kinh nghiệm và *nhấn mạnh* tầm quan trọng của kinh nghiệm cá nhân đối với quá trình học tập⁽¹⁾. Mô hình học tập qua trải nghiệm của D.A. Kolb dựa trên một quy trình học tập 4 giai đoạn dưới đây:

(1) D.A. Kolb, (1984), *Experiential learning: experience as the source of learning and development*. Address: Englewood Cliffs, New Jersey; Publisher: Prentice-Hall.



Sơ đồ 1. Chu trình học tập trải nghiệm (theo D.A. Kolb, 1984)

Trong điều kiện lí tưởng, bốn giai đoạn này hình thành một vòng tròn khép kín lặp lại. Những trải nghiệm thực tế và kinh nghiệm cụ thể là nền tảng của quan sát và suy ngẫm. Đến lượt mình, những suy ngẫm, chiêm nghiệm này sẽ giúp hình thành những khái niệm trừu tượng. Sau cùng, hành động ứng dụng xuất phát từ khái niệm trừu tượng đó sẽ được thử nghiệm một cách tích cực để lại tạo nên những kinh nghiệm mới cho cá nhân. Từ đó lại tiếp tục chu trình học qua trải nghiệm mới. Hiểu biết và kinh nghiệm của người học được nâng cao. Kết quả của việc học tập là tạo nên nền tảng cho các trải nghiệm và học tập trong tương lai.

Lí thuyết học tập trải nghiệm không chỉ được ứng dụng rộng rãi trong dạy học, mà còn được ứng dụng trong tổ chức các hoạt động giáo dục.

Hoạt động giáo dục được tổ chức dựa trên phân tích, kết nối giữa kinh nghiệm đã có với kinh nghiệm thực tại để sản sinh ra kinh nghiệm mới trong hoạt động là giáo dục dựa trên trải nghiệm.

Kế thừa kinh nghiệm vận dụng quy trình học dựa vào trải nghiệm để tổ chức hoạt động giáo dục trên, các bài trong sách *Hoạt động trải nghiệm 1* được thiết kế theo tiếp cận quy trình trải nghiệm, cụ thể là:

- *Khám phá – Kết nối*: Tổ chức cho HS được quan sát những tranh, ảnh,... yêu cầu các em huy động kinh nghiệm, hiểu biết đã có của mình để tìm hiểu,

nhận biết, trao đổi, chia sẻ với bạn về những điều quan sát có liên quan đến kĩ năng sẽ được học, qua đó HS tự nhận thấy mình đã biết gì, đồng thời GV khai thác được vốn hiểu biết đã có của các em để kết nối với những kinh nghiệm mới trong chủ đề.

Sở dĩ hai bước khám phá và kết nối được phối hợp với nhau vì chúng có mối quan hệ chặt chẽ, hoà quyện. Bởi vì sau khi khám phá vốn kinh nghiệm, hiểu biết của HS về vấn đề đặt ra, GV cần kết nối luôn vốn kinh nghiệm đó với kinh nghiệm mới mà các em cần học. Mặt khác, đối với HS đây cũng chính là bước khám phá ra kinh nghiệm mới, nhờ suy ngẫm về những trải nghiệm và thông tin/kinh nghiệm mới của chủ đề học tập để cấu trúc lại kinh nghiệm đã có, từ đó hình thành kinh nghiệm mới.

- *Thực hành*: Các em được đặt vào các tình huống có thể gặp trong cuộc sống để áp dụng những kinh nghiệm mới thu nhận được trong bước khám phá vào giải quyết, xử lí tình huống.
- *Vận dụng*: Các em được yêu cầu tiếp tục áp dụng những kinh nghiệm mới đó vào trong cuộc sống ở gia đình và xã hội để hình thành kĩ năng, hành vi, thói quen tích cực, phát triển tình cảm, niềm tin vào các giá trị trong cuộc sống.

Bên cạnh việc vận dụng quy trình học dựa vào trải nghiệm nêu trên, phương thức trải nghiệm còn được thể hiện qua việc sử dụng các phương pháp khai thác kinh nghiệm của HS như: xem tranh, video để nhận diện vấn đề, trò chơi, làm việc nhóm, đóng vai xử lí tình huống,... nhằm đảm bảo cho HS đạt được mục tiêu hoạt động một cách hứng thú, phù hợp với lứa tuổi HS lớp 1.

1.2.3. Quán triệt đặc thù của Hoạt động trải nghiệm là tạo cơ hội cho mọi HS được tham gia và thể hiện kinh nghiệm, cảm xúc của bản thân, qua đó rèn luyện kĩ năng và củng cố niềm tin vào những điều cần làm cho HS. Vì vậy, các bước làm việc cá nhân, chia sẻ suy nghĩ, cảm xúc theo cặp, thảo luận nhóm và chia sẻ trong phạm vi lớp được sử dụng như là kĩ thuật để tăng cường sự tham gia, suy ngẫm và chia sẻ của các em.

1.2.4. Coi trọng vai trò, nhiệm vụ của Hoạt động trải nghiệm là củng cố, vận dụng tri thức đã học ở các môn học, phát triển những tình cảm, kĩ năng đã có, nên đã chú trọng kết nối, tích hợp giữa Hoạt động trải nghiệm với các môn học và hoạt động giáo dục khác trong cùng một lớp thông qua việc hướng dẫn GV khai thác triệt để kiến thức, kinh nghiệm đã có của HS trong quá trình tham gia các hoạt động trải nghiệm; kết nối những hiểu biết, kĩ năng HS đã

thu nhận được qua các môn học, hoạt động giáo dục khác vào quá trình hình thành kinh nghiệm, kỹ năng mới trong chủ đề. Qua đó, từng bước hình thành, phát triển những năng lực chung, năng lực chuyên biệt và phẩm chất cần thiết cho HS.

1.2.5. Kết hợp các hình thức đánh giá: quá trình và kết quả; tự đánh giá của bản thân và đánh giá của bạn, GV đồng thời lôi cuốn cả gia đình tham gia đánh giá, cụ thể là:

- Sau mỗi chủ đề có đánh giá với các hình thức tự đánh giá, đánh giá đồng đẳng, GV đánh giá và gia đình tham gia đánh giá.
- Mỗi HS đều có một hồ sơ lưu những sản phẩm và kết quả đánh giá sau từng chủ đề hoạt động trải nghiệm để cuối năm HS, GV và gia đình có dữ liệu đánh giá sự thay đổi, ghi nhận sự tiến bộ của các em.

2 CẤU TRÚC SÁCH VÀ CẤU TRÚC CHỦ ĐỀ

2.1. Cấu trúc sách

Hoạt động giáo dục ngoài giờ lên lớp trong chương trình hiện hành không có sách dành cho HS, chỉ có sách hướng dẫn nhà trường tổ chức các chủ điểm trong năm học. Hướng dẫn cách tổ chức các chủ điểm chưa quán triệt phương thức trải nghiệm, tạo cơ hội cho mọi HS tham gia, còn nặng về truyền thống nâng cao nhận thức.

Hoạt động trải nghiệm, hướng nghiệp trong chương trình giáo dục phổ thông mới có cả sách HS và sách hướng dẫn GV.

Cấu trúc SGK có các thành phần cơ bản sau:

- Giải thích logo
- Lời nói đầu
- Mục lục
- Nội dung 9 chủ đề hoạt động trải nghiệm trong 35 tuần
- Giải thích thuật ngữ.

Cấu trúc theo chủ đề hoạt động trải nghiệm: Sách được viết theo cấu trúc gồm 9 chủ đề dành cho 9 tháng trong năm học. Tên các chủ đề được lựa chọn dựa trên những cơ sở sau:

- Bám vào yêu cầu cần đạt và thời lượng quy định cho từng mạch nội dung “Hoạt động hướng vào bản thân”, “Hoạt động hướng đến xã hội” và “Hoạt động hướng đến tự nhiên” trong chương trình Hoạt động trải nghiệm 1.
- Kết hợp với các thời điểm, ngày truyền thống trong năm học.

Theo đó, tên 9 chủ đề có thể bao quát từ lớp 1 đến lớp 5 là:

- 1) Chào năm học mới
- 2) Em biết yêu thương
- 3) Truyền thống trường em
- 4) An toàn cho em
- 5) Em quý trọng bản thân
- 6) Vui đón mùa xuân
- 7) Tham gia hoạt động cộng đồng
- 8) Quê hương tươi đẹp
- 9) Em bảo vệ môi trường.

2.2. Cấu trúc chủ đề

2.2.1. Đặc điểm của cấu trúc chủ đề

Mỗi chủ đề gồm mục tiêu mà chủ đề hướng tới và cần đạt, nội dung hoạt động của 4 tuần (riêng tháng 5 chỉ có 3 tuần, vì thời lượng của một năm học là 35 tuần) với các loại hình: Sinh hoạt dưới cờ, Hoạt động trải nghiệm theo chủ đề, Sinh hoạt lớp xoay quanh chủ đề. Mục tiêu của từng chủ đề bám sát vào yêu cầu cần đạt trong các mạch nội dung hoạt động, căn cứ vào mục tiêu của chủ đề để xác định nội dung, tiêu chí đánh giá cuối chủ đề theo hướng đánh giá năng lực.

Cấu trúc nội dung hoạt động theo tuần: Mỗi tuần bắt đầu từ yêu cầu HS tham gia hoạt động trong giờ Sinh hoạt dưới cờ có liên quan đến Hoạt động trải nghiệm theo chủ đề, sau đó là nội dung Hoạt động trải nghiệm theo chủ đề được thiết kế bám theo yêu cầu cần đạt của nội dung hoạt động được quy định trong chương trình, cuối cùng là nội dung giờ Sinh hoạt lớp có liên quan đến nội dung Sinh hoạt dưới cờ, hoặc liên quan đến nội dung Hoạt động trải nghiệm theo chủ đề. Đánh giá kết quả hoạt động của tuần được thực hiện trong giờ Sinh hoạt lớp. Như vậy, nội dung hoạt động ở từng tuần dưới các loại hình Sinh hoạt dưới cờ,

Hoạt động trải nghiệm theo chủ đề, Sinh hoạt lớp có mối quan hệ chặt chẽ với nhau hướng đến mục tiêu cần đạt.

Hoạt động trải nghiệm theo chủ đề là trọng tâm của sách. Bám vào yêu cầu cần đạt ở từng mạch nội dung: “Hoạt động hướng vào bản thân”; “Hoạt động hướng đến xã hội” và “Hoạt động hướng đến tự nhiên”, sách được thiết kế thành 21 bài loại hình Hoạt động trải nghiệm theo chủ đề triển khai trong 35 tuần. Một bài có thể được tổ chức trong 1 tiết, nhưng cũng có thể được tổ chức trong 2 đến 3 tiết (tương ứng với các bước: Khám phá – Kết nối; Thực hành; Vận dụng) – tùy theo trọng số của mục tiêu cần đạt. Dù được tổ chức trong 1 tiết hay 2, 3 tiết thì nội dung hoạt động Sinh hoạt dưới cờ, Hoạt động trải nghiệm theo chủ đề và Sinh hoạt lớp cũng có quan hệ mật thiết xoay quanh trục mục tiêu cần đạt.

Cấu trúc của Hoạt động trải nghiệm theo chủ đề được thiết kế theo quy trình của hoạt động trải nghiệm với các bước: Khám phá – Kết nối; Thực hành và Vận dụng. Tính trải nghiệm được thể hiện trong từng bước, đặc biệt được tiếp nối ở nhà, cộng đồng, nhà trường qua bước Vận dụng. Như vậy, nội dung hoạt động trải nghiệm bắt đầu từ đầu tuần, được tiếp diễn trong suốt tuần, không chỉ ở lớp học, nhà trường, mà còn ở gia đình, cộng đồng, để tạo cơ hội cho HS được trải nghiệm, suy ngẫm, thực hành và vận dụng đầy đủ, thấu đáo. Hoạt động Vận dụng được thực hiện chủ yếu ở gia đình, cộng đồng, do đó một mặt đảm bảo thông điệp “Kết nối tri thức với cuộc sống”, đồng thời lôi cuốn cả gia đình tham gia đánh giá HS.

Việc xác định nội dung và phương pháp tổ chức các hoạt động trong Hoạt động trải nghiệm theo chủ đề được dựa vào mục tiêu, nội dung từng hoạt động để lựa chọn phương pháp và kỹ thuật tổ chức hoạt động sao cho HS được tham gia và tương tác với bạn từ cấp độ trong cặp đôi, trong nhóm và trong toàn lớp. Nhờ đó mà HS suy ngẫm và phát triển cảm xúc về những trải nghiệm HS được tham gia.

Hoạt động trải nghiệm theo chủ đề trong một chủ đề có thể có nhiều nội dung liên quan đến nhau, khi đó mỗi nội dung đều được thiết kế theo quy trình các bước: Khám phá – Kết nối; Thực hành; Vận dụng.

2.2.2. Một số chủ đề đặc trưng

Dưới đây trình bày minh họa một chủ đề: *An toàn cho em*.

Mục tiêu của chủ đề được xác định dựa trên yêu cầu cần đạt ở mạch nội dung “Hoạt động rèn luyện bản thân”.

❑ Nội dung hoạt động tuần thứ nhất:

- ♦ Bắt đầu từ yêu cầu HS tham gia diễn đàn “Tìm hiểu quyền và bổn phận của trẻ em” dưới hình thức Sinh hoạt dưới cờ.



- ♦ Sau đó là tham gia Hoạt động trải nghiệm theo chủ đề có nội dung “An toàn khi vui chơi” – nội dung này vừa bám sát yêu cầu cần đạt trong chương trình Hoạt động trải nghiệm 1, vừa phù hợp với nội dung Quyền trẻ em được đảm bảo an toàn.

Bước Khám phá – Kết nối:

- HS được yêu cầu xác định hành động an toàn, không an toàn khi vui chơi và hậu quả của những hành động chơi không an toàn dựa trên những vốn kinh nghiệm đã có của mình.
- Khám phá kinh nghiệm của HS còn được thể hiện ở hoạt động tiếp theo là: Kể thêm những trò chơi an toàn và không an toàn khi vui chơi mà các em đã tham gia để bổ sung cho những tranh ảnh không thể nói hết được.
- Đặc biệt, còn khám phá kinh nghiệm của các em khi được rủ tham gia những trò chơi không an toàn thì phải làm gì để tự bảo vệ bản thân.



♦ Tiết sinh hoạt lớp:

- HS được yêu cầu tham gia chia sẻ mong muốn về điều kiện vui chơi an toàn của các em trong đời sống lớp học, nhà trường và gia đình – nội dung này là sự tiếp nối và cụ thể hoá của tiết Sinh hoạt dưới cờ và Hoạt động trải nghiệm theo chủ đề.
- Đánh giá kết quả hoạt động trải nghiệm được thực hiện cuối tuần trong giờ Sinh hoạt lớp.



□ **Nội dung hoạt động tuần thứ hai:**

- ♦ Tiết Sinh hoạt dưới cờ kỉ niệm ngày thành lập Quân đội nhân dân Việt Nam, học sinh được yêu cầu kể về chú bộ đội và tham gia trò chơi “Truyền mật lệnh” phù hợp với lứa tuổi lớp 1. Trò chơi này vừa phù hợp với nội dung tiết Sinh hoạt dưới cờ, vừa gắn kết với Hoạt động trải nghiệm theo chủ đề.



- ♦ Tiết Hoạt động trải nghiệm theo chủ đề được tiếp tục với nội dung “An toàn khi vui chơi”. Tuần thứ nhất đã dừng ở bước Khám phá – Kết nối, nên tuần thứ hai tiếp nối ở bước Thực hành.

Bước Thực hành:

- HS được yêu cầu đưa ra lời khuyên phù hợp với các tình huống được rủa tham gia các trò chơi không an toàn. Kết quả mong đợi là các em biết khuyên nhủ bạn không nên chơi những trò chơi đó.



Bước Vận dụng:

- HS được yêu cầu sử dụng kỹ năng từ chối tham gia các trò chơi không an toàn trong cuộc sống hằng ngày.



- ♦ Tiết Sinh hoạt lớp, HS được yêu cầu chia sẻ về việc đã:
 - Tham gia những trò chơi an toàn nào.
 - Từ chối và khuyên bạn không tham gia trò chơi nguy hiểm như thế nào.

Đánh giá kết quả hoạt động trải nghiệm theo năng lực với yêu cầu HS thực hiện được hành động an toàn khi vui chơi, ở các mức độ: Tốt; Đạt; Cần cố gắng.

Chúng mình
không nên trèo cây



❑ Nội dung hoạt động tuần thứ ba:

- ♦ Tương tự, bắt đầu tuần mới, HS tham gia hoạt động Sinh hoạt dưới cờ với hình thức diễn đàn “Phòng chống bạo lực học đường”, trong đó học sinh lớp 1 được yêu cầu:
 - Nhận biết được các biểu hiện của bạo lực học đường.
 - Lắng nghe cách giải quyết tích cực các mâu thuẫn học đường.



- ♦ Hoạt động trải nghiệm theo chủ đề có nội dung là “Phòng tránh bị bắt nạt”: Đây cũng là một nội dung biết tự bảo vệ bản thân phù hợp với HS lớp 1. Nội dung hoạt động này được thiết kế theo quy trình Khám phá – Kết nối; Thực hành; Vận dụng trong 1 tiết.

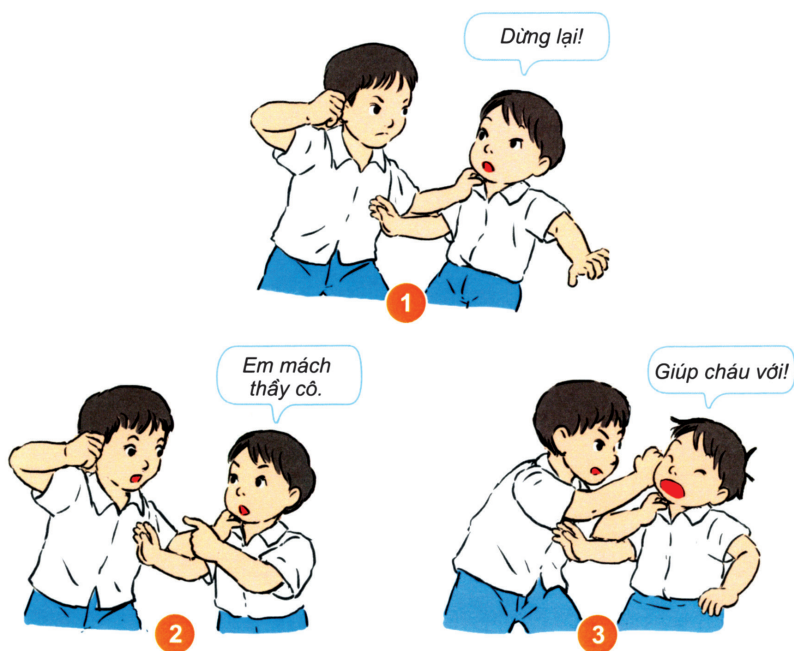


Hoạt động 1: Hành động bắt nạt và cách ứng xử

– Nhận biết các hành động bắt nạt

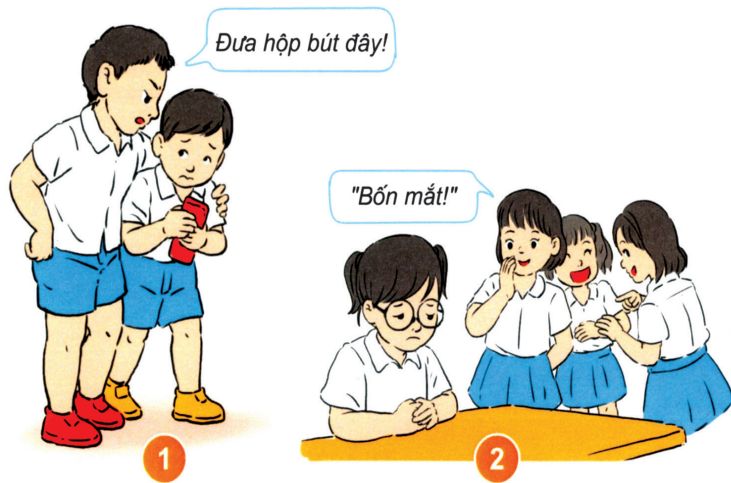


– Lựa chọn cách ứng xử khi bị bắt nạt





Hoạt động 2: Xử lí các tình huống bị bắt nạt



Hoạt động 3:

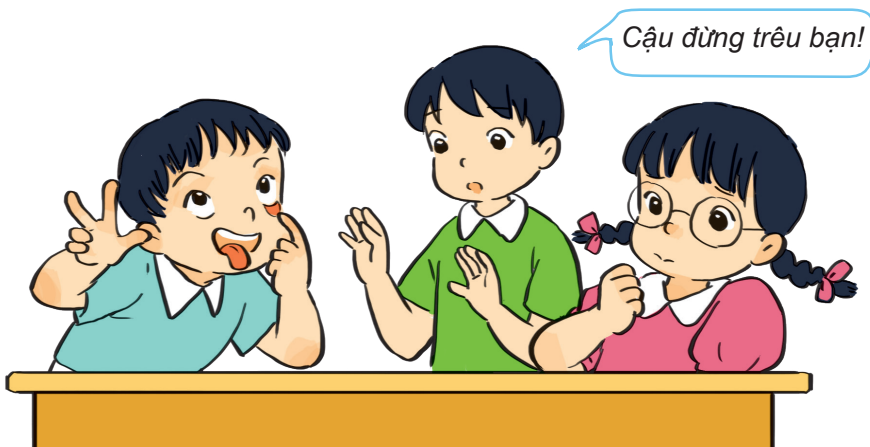
- Thực hiện ứng xử phù hợp khi bị bắt nạt trong cuộc sống
- Cư xử thân thiện với bạn bè

♦ Nội dung sinh hoạt lớp:

HS tham gia cam kết thực hiện các yêu cầu xây dựng lớp học an toàn và thân thiện để các em có thể vui chơi an toàn và không bắt nạt lẫn nhau. Nội dung này liên quan chặt chẽ với hoạt động trải nghiệm theo chủ đề.

Nội dung đánh giá kết quả hoạt động của tuần này là các em phải:

- Nhận biết được các hành động bắt nạt.
- Xử lí được tình huống bị bắt nạt.



❑ Nội dung hoạt động tuần thứ tư:

- ♦ Sinh hoạt dưới cờ, HS được yêu cầu tìm hiểu những việc cần làm để đảm bảo an toàn ở nhà và nơi công cộng; tham gia trò chơi giải ô chữ về đồ dùng gia đình.



- ♦ Nội dung Hoạt động trải nghiệm theo chủ đề là “Sử dụng an toàn đồ dùng trong gia đình” – phù hợp với nội dung Sinh hoạt dưới cờ và phù hợp với yêu cầu “Biết cách sử dụng dụng cụ gia đình an toàn” ở lớp 1. Nội dung hoạt động này cũng được thiết kế theo quy trình Khám phá – Kết nối; Thực hành; Vận dụng trong 1 tiết. Bước vận dụng thể hiện rõ nét thông điệp “Kết nối tri thức với cuộc sống” của bộ sách.



Hoạt động 1: Xác định những hành động an toàn, không an toàn



1



2



3



Hoạt động 2: Nhận xét hành vi dưới đây



Hoạt động 3: Sử dụng một số đồ dùng phù hợp để làm việc nhà



- ♦ Trong tiết Sinh hoạt lớp, HS được yêu cầu chia sẻ việc sử dụng đồ dùng trong gia đình an toàn.

Nội dung đánh giá là kĩ năng sử dụng đồ dùng trong nhà an toàn theo các mức độ: Tốt; Đạt; Cần cố gắng như đã nói ở trên.



3 PHƯƠNG PHÁP TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG

3.1. Những yêu cầu cơ bản về phương pháp tổ chức Hoạt động trải nghiệm

3.1.1. Phát huy tối đa tính tích cực, chủ động, sáng tạo của HS; lôi cuốn HS tham gia trải nghiệm tích cực trong các loại hình hoạt động trải nghiệm. GV là người hướng dẫn, tổ chức và khai thác trải nghiệm của HS. HS luôn được khuyến khích chia sẻ, trình bày ý tưởng, suy nghĩ của cá nhân trong quá trình trải nghiệm.

3.1.2. Tạo điều kiện cho mọi HS được trải nghiệm, vận dụng kiến thức và kinh nghiệm đã có vào giải quyết các tình huống; hình thành, phát triển kỹ năng ra quyết định, giải quyết vấn đề.

3.1.3. Tạo cơ hội cho HS suy nghĩ, phân tích, khái quát hoá những trải nghiệm để kiến tạo kinh nghiệm, kiến thức và kỹ năng mới.

3.1.4. Sử dụng phối hợp các phương thức trải nghiệm: khám phá (ví dụ: tham quan, thực địa,...), thể nghiệm, tương tác (ví dụ: giao lưu, diễn đàn, hội thi, sắm vai, trò chơi,...), cống hiến (ví dụ: hoạt động tình nguyện nhân đạo, lao động công ích), nghiên cứu (ví dụ: ngày hội sáng tạo,...).

3.1.5. Sử dụng đa dạng các phương pháp trong các giờ trải nghiệm như: trò chơi, tranh luận, thảo luận nhóm; thực hành luyện tập; kịch lệ, đóng vai; xử lý tình huống; kịch tương tác,... và các phương pháp giáo dục khác. GV có thể lựa chọn linh hoạt, sáng tạo các phương pháp giáo dục phù hợp khác.

3.2. Hướng dẫn và gợi ý phương pháp, hình thức tổ chức Hoạt động trải nghiệm

Một số phương pháp chính được sử dụng khi tổ chức các Hoạt động trải nghiệm lớp 1:

Trò chơi: Nội dung hoặc thông điệp của hoạt động được truyền tải qua nội dung của trò chơi, qua chơi HS được trải nghiệm, để thông qua chơi mà học – điều này phù hợp với đặc điểm tâm lý lứa tuổi HS lớp 1.

Động não: Nhằm khai thác hiểu biết, kinh nghiệm, những cảm xúc của HS do trải nghiệm mang lại.

Thảo luận theo cặp: Nhằm tạo cơ hội tối đa để HS rèn kỹ năng lắng nghe tích cực và kỹ năng trình bày suy nghĩ, ý tưởng, tư duy phản biện,... đồng thời HS chia sẻ được những ý kiến về vấn đề đặt ra và chia sẻ cảm xúc của mình với bạn.

Thảo luận nhóm: Nhằm rèn tính trách nhiệm cá nhân, các kỹ năng lắng nghe tích cực, trình bày suy nghĩ ý tưởng, thừa nhận ý tưởng hợp lý của bạn, kỹ năng

quản lí thời gian, kĩ năng giải quyết bất đồng về quan điểm, kĩ năng giúp đỡ hỗ trợ nhau trong hợp tác nhóm,... trên cơ sở đó phát triển năng lực hợp tác, đồng thời rèn kĩ năng ra quyết định, giải quyết vấn đề cho HS.

Đóng vai: Nhằm rèn tính tự tin, kĩ năng thể hiện suy nghĩ ý tưởng và kĩ năng ra quyết định, giải quyết vấn đề cho HS.

Thực hành: Để HS học kĩ năng qua thực hiện các công việc cụ thể. Ví dụ: thực hành vẽ, cắt, dán, xé,... nhằm phát triển trí tưởng tượng sáng tạo cho HS, đồng thời rèn cho HS cách thể hiện xúc cảm, ý tưởng của mình qua các biểu tượng, hình ảnh được thể hiện qua sản phẩm vẽ, cắt, dán, xé,... của các em.

Trải nghiệm thực tiễn: Qua các hoạt động học tập theo Dự án, Hội thi và trải nghiệm định kì nhằm rèn kĩ năng lập kế hoạch, thực hiện kế hoạch và đánh giá,... Đặc biệt là phát triển cảm xúc, giáo dục giá trị, phẩm chất cho HS qua hoạt động.

Suy ngẫm: Trong hầu hết các chủ đề đều có yêu cầu HS suy ngẫm xem mình đã thu hoạch được điều gì qua hoạt động.

Tham quan: Được sử dụng trong hoạt động trải nghiệm định kì nhằm tạo điều kiện, cơ hội cho HS được tiếp xúc, mắt thấy, tai nghe, trải nghiệm những nội dung về truyền thống yêu nước, lịch sử dân tộc, cảnh đẹp của quê hương, niềm vui của lao động,... Từ đó, HS nâng cao nhận thức, phát triển cảm xúc, hình thành và giáo dục các giá trị yêu nước, trách nhiệm, chăm chỉ,... rèn luyện các kĩ năng tổ chức thực hiện công việc và các kĩ năng cần thiết khác.

Toạ đàm, diễn đàn: Mục đích của việc tổ chức toạ đàm, diễn đàn là tăng cường nhận thức, thúc đẩy sự tham gia của các HS trên cơ sở tạo cơ hội, khích lệ các em biểu đạt những suy nghĩ, ý kiến, quan niệm của cá nhân có liên quan đến nhu cầu, hứng thú, nguyện vọng của bản thân; đưa ra cách xử lí tình huống thực tế gặp phải trong cuộc sống. Qua đó, giúp HS học hỏi lẫn nhau; mỗi cá nhân HS khẳng định được vai trò, tiếng nói của mình và có những suy nghĩ, hành vi tích cực để khẳng định mình. Việc tổ chức toạ đàm, diễn đàn còn tạo điều kiện cho HS có cơ hội giao lưu với nhau.

Với mục đích đó, việc tổ chức toạ đàm, diễn đàn rất có ý nghĩa đối với việc hình thành và phát triển các kĩ năng thiết yếu cho HS như: kĩ năng bày tỏ quan điểm, suy nghĩ của bản thân, kĩ năng diễn đạt và lập luận vấn đề, kĩ năng giao tiếp, ứng xử, kĩ năng lắng nghe, kĩ năng thể hiện sự tự tin, kĩ năng phát hiện và giải quyết vấn đề,... Không những vậy, khi tham gia toạ đàm, diễn đàn, HS được thực hành quyền được bày tỏ ý kiến, quyền được lắng nghe, quyền được tham gia.

Tổ chức hội thi/cuộc thi: Là một hình thức tổ chức hoạt động trải nghiệm hấp dẫn, lôi cuốn được đông đảo HS tham gia và đạt hiệu quả cao trong việc giáo dục, rèn luyện và định hướng giá trị cho HS, góp phần hình thành và phát triển các năng lực thực tiễn khác cho HS. Hội thi thường mang tính chất thi đua giữa các cá nhân, nhóm hoặc tập thể nên các em luôn cố gắng hoạt động tích cực để vươn lên đạt được kết quả mong muốn và thắng cuộc.

Sân khấu hoá: Được tiến hành theo đặc trưng của nghệ thuật sân khấu ở một số tiết Sinh hoạt dưới cờ. Các nội dung sinh hoạt được chuyển tải liên tục, chặt chẽ bằng dàn cảnh và biểu diễn, tạo sự sinh động, lôi cuốn HS.

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

4.1. Kiểm tra, đánh giá năng lực, phẩm chất

Mục tiêu đánh giá

- Đánh giá kết quả giáo dục trong Hoạt động trải nghiệm 1 là đánh giá mức độ đạt được của HS so với các yêu cầu cần đạt về phẩm chất, năng lực đặt ra cho giai đoạn học tập ở lớp 1, nhằm xác định kết quả và ghi nhận sự tiến bộ của mỗi HS trong quá trình phát triển của bản thân, khuyến khích và định hướng cho HS tiếp tục rèn luyện để hoàn thiện.
- Căn cứ vào mục tiêu bài học (*được xác định vừa bám vào yêu cầu cần đạt của bài học, vừa bám vào các phẩm chất chung, năng lực chung, năng lực đặc thù của Hoạt động trải nghiệm*) xác định nội dung, các tiêu chí đánh giá phản ánh các hợp phần của phẩm chất và năng lực cần đạt được trong bài. Có thể là:
 - + Đánh giá mức độ nhận thức về các vấn đề đã được đề cập trong các chủ đề hoạt động.
 - + Đánh giá về động cơ, tinh thần, thái độ, ý thức trách nhiệm, tính tích cực, sự hợp tác,... của HS khi tham gia hoạt động.
 - + Đánh giá về các kĩ năng của HS trong việc thực hiện các hoạt động, xử lí giải quyết vấn đề.
 - + Đánh giá các kĩ năng sống được rèn luyện trong quá trình tham gia hoạt động.
 - + Đánh giá về đóng góp của HS vào thành tích chung của tập thể và việc thực hiện có kết quả hoạt động chung của tập thể.
- Các tiêu chí này được đánh giá ngay sau bài học theo các bước tự đánh giá, đánh giá theo nhóm, GV đánh giá.

- Đánh giá năng lực và phẩm chất của HS còn qua việc thực hiện bài tập, giải quyết các tình huống mới của từng HS trong sách bài tập.
- Đánh giá năng lực và phẩm chất của HS còn được gia đình tham gia qua việc HS vận dụng những kinh nghiệm mới vào thực tiễn đời sống ở gia đình, xã hội.

4.2. Một số gợi ý về hình thức và phương pháp kiểm tra, đánh giá năng lực trong Hoạt động trải nghiệm

Đánh giá năng lực trong Hoạt động trải nghiệm được thực hiện về cả mặt định tính và định lượng.

Đánh giá định tính qua những thông tin thu thập được từ quan sát của GV và từ các nguồn khác: trước hết là tự đánh giá theo các tiêu chí của HS (ở ba mức độ: Tốt; Đạt; Cần cố gắng), ý kiến đánh giá đồng đẳng của các HS trong lớp, ý kiến nhận xét của phụ huynh HS và cộng đồng,...

Đánh giá định lượng: thể hiện ở cả cấp độ cá nhân và cấp độ lớp.

Ở cấp độ cá nhân: Bao gồm số lượng các tiêu chí mà HS đạt được trong một bài; số lượng các sản phẩm hoàn thành và được lưu trong hồ sơ hoạt động; số lượng các tình huống trong sách bài tập được xử lý/giải quyết phù hợp/hợp lý,...

Ở cấp độ lớp: Số lượng HS trong lớp đạt được từng tiêu chí đánh giá, số lượng HS đạt tất cả những tiêu chí đánh giá trong bài.

Các hình thức đánh giá

Tự đánh giá: Do từng HS thực hiện. Tự đánh giá tạo cơ hội để mỗi HS tự xem xét và điều chỉnh nhận thức, hành vi của mình, đồng thời cung cấp thông tin phản hồi có ý nghĩa cho GV về kết quả hoạt động của HS để GV có biện pháp phù hợp hỗ trợ HS đạt yêu cầu.

Đánh giá đồng đẳng: HS trong nhóm, tổ hợp ý với nhau nhằm cung cấp thông tin phản hồi của nhóm, tập thể mang ý nghĩa tích cực cho mỗi cá nhân, tạo cơ hội cho HS hiểu được cách nhìn nhận, kì vọng của tập thể đối với bản thân mình, từ đó HS có thể điều chỉnh bản thân cho phù hợp hơn và tạo cơ hội cho HS phát triển tinh thần hợp tác, tư duy phản biện và khả năng thuyết phục người khác.

Đánh giá của cha mẹ HS và cộng đồng: Qua hoạt động tiếp nối của HS ở nhà và cộng đồng, cha mẹ HS và cộng đồng được lôi cuốn đưa ra nhận xét, đánh giá kĩ năng vận dụng và tinh thần, thái độ của HS trong hoạt động trải nghiệm hoặc

xử lý các tình huống thực tiễn. HS và GV chủ động xin ý kiến của cha mẹ HS qua phiếu nhận xét thường xuyên, hay định kì; trao đổi trực tiếp hoặc thông qua phản hồi của HS vào phần Khởi động của bài tiếp theo,...

Đánh giá của GV: GV tổng hợp, xử lý các thông tin về quá trình HS thực hiện các hoạt động, nhiệm vụ và về thái độ, hành vi ứng xử của HS trong quá trình tham gia các hoạt động trải nghiệm được tổ chức trên lớp học, hoạt động tiếp nối ở nhà, cộng đồng dựa trên kết quả tự đánh giá của HS, của tổ, nhóm, của gia đình,... Kết quả đánh giá Hoạt động trải nghiệm được ghi vào hồ sơ học tập của HS (tương đương một môn học).

Ví dụ minh hoạ bài “Làm quen với bạn mới”

Do khả năng đọc của HS hạn chế nên phần đánh giá của HS chủ yếu tập trung vào những yêu cầu cơ bản, cốt lõi nhất xem các em đã thực hiện “Làm quen được với bạn mới” ở mức độ nào: Tốt; Đạt; Cần cố gắng với các vẽ mặt biểu thị tương ứng.

Đánh giá đồng đẳng theo tổ/ nhóm còn có thể mở rộng thêm các nội dung:

- Có sáng tạo trong khi thực hành hay không?
- Thái độ tham gia hoạt động: tích cực, tự giác, hợp tác, có trách nhiệm,... hay không?

Còn đánh giá chung của GV:

- GV dựa vào quan sát, tự đánh giá của từng cá nhân và đánh giá của các tổ/ nhóm để đưa ra nhận xét, đánh giá chung.

5 KHAI THÁC THIẾT BỊ VÀ HỌC LIỆU TRONG DẠY HỌC

Để thực hiện tốt Hoạt động trải nghiệm 1, việc sử dụng thiết bị dạy học cần có một số lưu ý sau:

- Coi trọng việc sử dụng phương tiện, thiết bị dạy học để hỗ trợ quá trình nhận thức trực quan, cảm tính của HS. Cần sử dụng đúng lúc, đúng chỗ, linh hoạt hiệu quả trong tất cả các khâu của quá trình dạy học (hướng dẫn HS trải nghiệm, khám phá, kết nối, thực hành, vận dụng vào thực tiễn) tránh hình thức, tránh lạm dụng.
- Đặc biệt trong các bước Khám phá – Kết nối, GV cần khai thác thêm các video, trò chơi, bài hát,... có nội dung phù hợp với chủ đề Hoạt động trải nghiệm. Qua đó, HS được trải nghiệm để thể nghiệm cảm xúc, học kinh nghiệm mới và định hướng giá trị trong cuộc sống.

- Ở bước Thực hành, HS được yêu cầu sắm vai xử lý tình huống. GV có thể khai thác các video thể hiện tình huống phù hợp với chủ đề để lôi cuốn HS hứng thú tham gia, giúp cho hoạt động thực hành hiệu quả hơn (ở đây cần sự hỗ trợ của phương tiện trình chiếu như: máy tính, máy chiếu, màn chiếu). Ngoài ra, GV có thể sử dụng các tranh ảnh minh họa bài dạy cho sinh động, bổ sung những câu chuyện, bài thơ khai thác cảm xúc của HS.
- Tăng cường thiết bị dạy học tự làm. Cần động viên, khuyến khích và phát triển các thiết bị dạy học tự làm phù hợp với nội dung học và các đối tượng HS ở các vùng miền. Trong quá trình hình thành ý tưởng và thiết kế các phương tiện, thiết bị, HS được rèn luyện ý thức chăm chỉ, tự giác, kỹ năng giao tiếp, hợp tác, tính toán, giải quyết vấn đề. Như vậy, hoạt động tự làm thiết bị của GV và HS không chỉ có ý nghĩa bổ sung kịp thời các phương tiện, thiết bị dạy học, đặc biệt là thiết bị học tập cá nhân, mà còn góp phần thực hiện mục tiêu phát triển toàn diện về phẩm chất và năng lực cho HS.
- Tùy theo điều kiện của từng trường, từng nội dung dạy học cụ thể mà GV có thể lựa chọn một số mô hình, hoặc sử dụng phần mềm xây dựng một số hình ảnh trực quan hỗ trợ dạy học.

6 HỆ THỐNG CÔNG NGHỆ THÔNG TIN VÀ TRUYỀN THÔNG HỖ TRỢ NGƯỜI DÙNG BỘ SÁCH GIÁO KHOA “KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG”

6.1. Giới thiệu về hệ thống tập huấn qua mạng – *taphuan.nxbgd.vn*

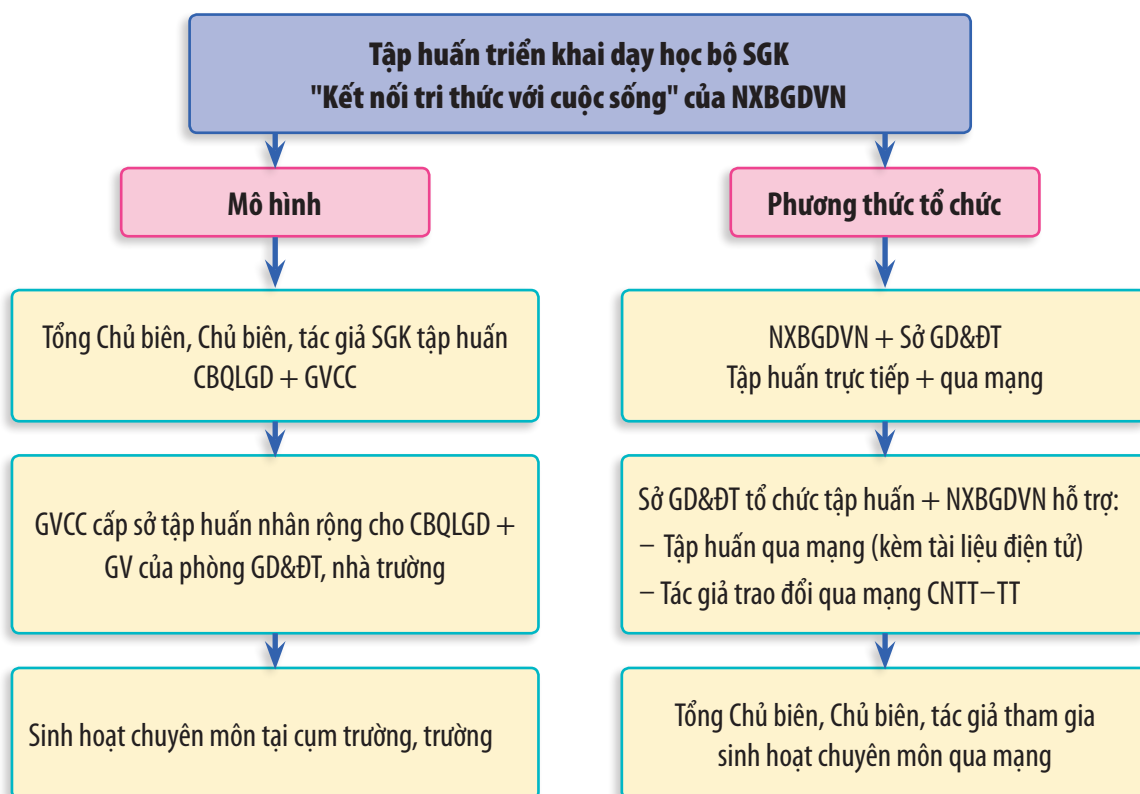
Việc tập huấn dạy học theo SGK mới lớp 1 của NXBGDVN được thực hiện theo phương thức kết hợp giữa qua mạng và trực tiếp (Blended training).

NXBGDVN phát triển hệ thống tập huấn qua mạng (*taphuan.nxbgd.vn*) nhằm đảm bảo cho tất cả GV, CBQLGD được tiếp cận trực tiếp bài giảng cũng như những giải đáp của chính Tổng Chủ biên, Chủ biên, tác giả SGK lớp 1 để tiếp nhận đầy đủ và có thể vận dụng sáng tạo ý tưởng, nội dung, phương pháp, cách tổ chức dạy học các môn theo SGK mới lớp 1 vào giảng dạy và quản lý giảng dạy tại địa phương.

Hệ thống tập huấn qua mạng hỗ trợ sở GD&ĐT, phòng GD&ĐT, trường sử dụng bộ sách “Kết nối tri thức với cuộc sống” của NXBGDVN triển khai, quản lý công tác tập huấn tại địa phương.

Bên cạnh đó, các tính năng tương tác qua mạng như facebook, zalo, viber, email,... được phát triển để người học và người dạy có thể trao đổi, hỏi đáp, thảo luận với Tổng Chủ biên, Chủ biên, tác giả, biên tập viên, họa sĩ và đội ngũ hỗ trợ của NXBGDVN.

6.1.1. Mô hình, phương thức tổ chức tập huấn



6.1.2. Các học liệu, tiện ích của hệ thống tập huấn qua mạng

- Tài liệu tập huấn tổ chức thực hiện dạy học theo SGK mới;
- Các video tiết học minh họa;



- Video giới thiệu tổng quan bộ sách và các video giới thiệu những nét đặc trưng, nổi bật về cấu trúc sách, nội dung, phương pháp, cách tổ chức dạy học theo từng môn học, hoạt động giáo dục;
- Bộ câu hỏi thường gặp và giải đáp được tổng hợp, chắt lọc từ những đợt hội thảo, tập huấn GV, CBQLGD triển khai dạy học theo bộ SGK “Kết nối tri thức với cuộc sống” lớp 1 của NXBGDVN;
- Câu hỏi, bài tập kiểm tra, đánh giá kết quả tập huấn qua mạng;
- Bộ các công cụ tiện ích để CBQLGD, GV trao đổi với Tổng Chủ biên, Chủ biên, tác giả, biên tập viên của NXBGDVN và trao đổi kinh nghiệm triển khai dạy học với đồng nghiệp trên toàn quốc;
- Hướng dẫn sử dụng hệ thống tập huấn qua mạng để tự học, tự bồi dưỡng và để tổ chức tập huấn GV của sở, phòng GD&ĐT, sinh hoạt chuyên môn tại cụm trường, trường.

6.1.3. Lợi ích cho cơ quan quản lý giáo dục, GV, CBQLGD

- Được chính Tổng Chủ biên, Chủ biên, tác giả tập huấn, hỗ trợ nên tránh được "Tam sao thất bản";
- Thường xuyên cập nhật chuyên môn, nghiệp vụ do hệ thống luôn được cập nhật và hoạt động 24/7;
- Sau tập huấn triển khai SGK mới, các GV, CBQLGD được tuyển dụng mới có thể truy cập hệ thống tập huấn qua mạng để tự bồi dưỡng;
- Kết xuất các báo cáo, thống kê, phân tích kết quả tập huấn cho các cấp quản lý giáo dục sở, phòng GD&ĐT, trường.

6.2. Giới thiệu về hệ thống sách điện tử – *hanhtrangso.nxbgd.vn*

Đồng thời với việc xuất bản SGK giấy, nhằm mục đích hỗ trợ triển khai SGK mới, SGK điện tử là dịch vụ gia tăng dành cho đơn vị, cá nhân sử dụng SGK mới in trên giấy của NXBGDVN.

Trên nền tảng ứng dụng CNTT-TT, SGK điện tử của NXBGDVN mang lại những ưu việt sau:

6.2.1. Tích hợp và mở rộng

SGK điện tử lớp 1 trong bộ sách “Kết nối tri thức với cuộc sống” là phiên bản điện tử của SGK mới lớp 1 được tích hợp và mở rộng các nội dung liên quan:

- Các học liệu kèm theo SGK như các tệp âm thanh, hình ảnh, clip, video,...;

- Hướng dẫn sử dụng thiết bị dạy học cần thiết bị để dạy học theo SGK;
- Sách bổ trợ, sách giáo viên;
- Hướng dẫn trả lời các câu hỏi, bài tập, hình ảnh, video, để kiểm tra và đáp án, đánh giá kết quả trải nghiệm, thí nghiệm số hoá, bài elearning, giáo án, bài giảng;
- Hỏi đáp, tương tác với Tổng Chủ biên, Chủ biên, tác giả, biên tập viên của cuốn sách và các đơn vị, cá nhân liên quan của NXBGDVN;
- Trao đổi, thảo luận qua mạng với cộng đồng người dùng sách;
- Tự học qua mạng (elearning).

SGK điện tử được thực hiện tích hợp truyền thông đa phương tiện, liên thông nội dung SGK với các nguồn thông tin điện tử có liên quan. SGK điện tử “động hoá” được các thông tin từ kênh hình, các cơ chế, quá trình; kết hợp được kênh thông tin khác nhau như hình ảnh, âm thanh, chữ trong việc thể hiện nội dung kiến thức, trải nghiệm; linh hoạt trong việc bổ sung, hoàn thiện kiến thức, hình thành kinh nghiệm mới.

6.2.2. Cập nhật, phát triển không ngừng

Nội dung SGK điện tử được cập nhật thường xuyên. Phiên bản điện tử của SGK luôn là phiên bản mới nhất:

- Không ngừng hoàn thiện, bổ sung, mở rộng những chức năng nâng cao của hệ thống;
- Không ngừng hoàn thiện, mở rộng, nâng cao nội dung sách, học liệu.

6.2.3. Công nghệ

- Hệ thống sách điện tử cho phép chạy trên nền web, sử dụng các trình duyệt phổ biến như IE, FireFox, Chrome; thiết bị sử dụng là PC, máy tính bảng và điện thoại thông minh;
- Hệ thống thân thiện, đơn giản, dễ dùng cho mọi GV, HS, phụ huynh HS ở các vùng miền có điều kiện khác nhau trên toàn quốc;
- Có giải pháp chạy offline cho những nơi chưa có hoặc hạn chế về internet.

6.2.4. Dịch vụ hỗ trợ 24/7

- Tổng hợp câu hỏi của người dùng để tạo thành tập hợp những câu hỏi/ trả lời thường xuyên (Q&A);
- Theo dõi quá trình học tập, sử dụng của người dùng trên hệ thống;
- Quản lý người dùng, kết xuất thống kê, báo cáo hỗ trợ công tác quản lý của các cơ quan quản lý giáo dục;
- Đội ngũ hỗ trợ, giải đáp thắc mắc, tư vấn cho người dùng GV, phụ huynh, HS.

GỢI Ý, HƯỚNG DẪN TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG

1 HƯỚNG DẪN TỔ CHỨC SINH HOẠT DƯỚI CỜ

Bắt đầu giờ Sinh hoạt dưới cờ, HS toàn trường đều cần lắng nghe tích cực về những kết quả thi đua của tuần qua và kế hoạch hoạt động chung của tuần mới. Nội dung này sẽ do GV Tổng phụ trách và lớp trực tuần thực hiện. Nhiệm vụ của GV chủ nhiệm các lớp là quan sát xem HS lớp mình có trật tự, tập trung chú ý không, nếu có hiện tượng vi phạm quy định thì kịp thời nhắc nhở, đảm bảo kỉ luật trật tự.

Sau đó tới phần sinh hoạt theo chủ đề, với những hoạt động chung của HS toàn trường, bên cạnh đó có sự phân hoá các hoạt động riêng phù hợp cho từng khối lớp để đảm bảo cơ hội cho HS tham gia nhiều nhất, được trải nghiệm nhiều nhất để phát triển năng lực và phẩm chất. Ví dụ trong tiết Sinh hoạt dưới cờ “Chào mừng ngày thành lập Quân đội Nhân dân Việt Nam”, HS khối 1 tham gia trò chơi *Truyền mật lệnh*. Ở trò chơi này, HS khối 1 được chia thành các đội chơi. Các Đội trưởng lên nhận mật lệnh từ Quản trò, sau đó quay trở về nói thầm vào tai bạn đứng đầu hàng của đội mình. Mật lệnh được truyền cho bạn đứng kế tiếp. Tới bạn cuối cùng trong đội, bạn này sẽ chạy lên báo cáo với Quản trò là hoàn thành nhiệm vụ.

Để hoạt động đạt được hiệu quả, các lớp đều được phân công chuẩn bị trước nội dung, phương tiện hoạt động, do đó GV chủ nhiệm mỗi lớp phải phân công nhiệm vụ cụ thể để HS lớp mình chuẩn bị chu đáo cho hoạt động. Khi tổ chức hoạt động, GV chủ nhiệm lớp cần khuyến khích HS tích cực tham gia và sáng tạo trong hoạt động.

Tiếp theo là phần đánh giá hoạt động qua những ý kiến chia sẻ của HS đã thu hoạch được gì sau khi tham gia chủ đề, những cảm xúc các em có được trong quá trình trải nghiệm trong hoạt động. Ví dụ ở tiết Sinh hoạt dưới cờ

“Chào mừng ngày thành lập Quân đội Nhân dân Việt Nam”, GV nêu câu hỏi gợi ý: 1/ Em học được gì qua các trò chơi hôm nay? 2/ Em cần rèn luyện nền nếp, kỉ luật trong những hoạt động nào?

Cuối cùng là hoạt động tiếp nối chủ đề ở các lớp. GV chủ nhiệm và HS tiếp tục triển khai tinh thần của chủ đề tại lớp.

Khi HS đã quen với hoạt động tập thể, GV cần tư vấn cho HS cách lập kế hoạch, tổ chức hoạt động và đánh giá kết quả hoạt động để dần phát triển năng lực đặc thù của hoạt động trải nghiệm ở HS.

2 HƯỚNG DẪN TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG TRẢI NGHIỆM THEO CHỦ ĐỀ **(Theo quy trình trải nghiệm)**

Bước Khám phá – Kết nối

- GV cần khai thác được tối đa những hiểu biết đã có (kinh nghiệm cũ) của HS (các em biết được từ các môn học khác, từ thực tiễn cuộc sống) về vấn đề đặt ra trong bài. *Thực chất của bước này là GV khám phá xem HS đã có những hiểu biết gì về vấn đề đặt ra.* Trong các bài, ở bước này đều đưa ra một số tranh điển hình thể hiện yêu cầu các em sử dụng vốn kinh nghiệm đã có của mình để nhận biết những biểu hiện phù hợp với chủ đề. Ngoài ra còn yêu cầu HS bổ sung những điều các em biết về nội dung nêu trên để khai thác triệt để vốn kinh nghiệm đã có của các em. Qua đó GV biết được HS có hiểu biết gì về vấn đề đặt ra. Ví dụ, ở bài “Thân thiện với bạn bè”, Hoạt động 1 yêu cầu HS chỉ ra những biểu hiện thân thiện với bạn. HS sử dụng vốn hiểu biết/ kinh nghiệm đã có của mình để nhận diện xem tranh nào thể hiện sự thân thiện với bạn. Với 3/ 4 tranh thể hiện sự thân thiện thì vẫn chưa phản ánh đủ các biểu hiện thân thiện, nên đã yêu cầu HS: Kể thêm những hành động thân thiện mà em biết. Dựa trên ý kiến của HS, GV cùng các em phân tích, tổng hợp, bổ sung để HS thấy đầy đủ các biểu hiện thân thiện với bạn (GV kết nối kinh nghiệm đã có của HS với kinh nghiệm mới mà các em cần chiếm lĩnh).
- Để HS tham gia được nhiều trong một khoảng thời gian có hạn, GV được gợi ý sử dụng các kĩ thuật khác nhau để khích lệ HS tham gia chia sẻ những ý kiến không trùng lặp, những cảm xúc đa dạng của HS, đồng thời trân trọng và ghi nhận mọi ý kiến của các em để phân tích, tổng hợp.

- Dựa trên vốn kinh nghiệm HS đã chia sẻ, GV là người kết nối những kinh nghiệm, vốn hiểu biết đã có của HS với những kinh nghiệm mới chứa đựng trong bài học. GV cần phải rút ra những ý hợp lý của HS, bổ sung những gì còn thiếu, điều chỉnh những điều không phù hợp để khái quát hoá dưới dạng kinh nghiệm mới một cách tự nhiên, giúp HS dễ hiểu và cảm nhận được những hiểu biết của mình đóng góp một phần quan trọng trong việc kiến tạo kinh nghiệm mới. GV diễn đạt kinh nghiệm mới bằng các ý rõ ràng để HS hiểu, có thể ghi nhớ để vận dụng.

Bước Thực hành

- Ở đây GV đặt HS vào các tình huống mà các em có thể gặp trong cuộc sống để các em vận dụng những kinh nghiệm mới học được ở bước Khám phá – Kết nối vào giải quyết bằng phương pháp đóng vai.
- Mỗi tình huống có thể không phải chỉ có một cách giải quyết phù hợp duy nhất. Tùy theo bối cảnh, HS có thể lựa chọn cách giải quyết khác nhau. Do đó, GV cần tạo cơ hội cho HS tương tác, lập luận và phản biện cho từng cách giải quyết. Điều đó góp phần phát triển năng lực chung, năng lực đặc thù và các phẩm chất cho HS.
- Sau bước này, GV có thể yêu cầu HS nêu lên những thu hoạch của bản thân và đưa ra *thông điệp* của chủ đề.

Bước Vận dụng

Ngoài việc cho HS giải quyết một tình huống trên lớp làm ví dụ, GV cần hướng dẫn HS cụ thể:

- Về nhà làm gì? Vận dụng gì? Rèn luyện gì?
- Xin ý kiến đánh giá của ai về cái gì?
- Lưu vào hồ sơ hoạt động trải nghiệm của cá nhân những gì?

3 HƯỚNG DẪN TỔ CHỨC SINH HOẠT LỚP

Phần thứ nhất của giờ Sinh hoạt lớp có nội dung đánh giá kết quả thi đua của từng cá nhân và từng tổ trong tuần qua và thông qua kế hoạch hoạt động của lớp trong tuần mới. Nhiệm vụ này, GV cần rèn cho HS là người thực hiện để góp phần phát triển cho các em năng lực đặc thù của Hoạt động trải nghiệm. Trong

tiết Sinh hoạt lớp, HS được khuyến khích tham gia góp ý kế hoạch tuần, tham gia đánh giá kết quả hoạt động của tuần, còn chính các em là người tổ chức thực hiện các hoạt động trong kế hoạch tuần. Qua đó hình thành và phát triển các kĩ năng lập kế hoạch, tổ chức thực hiện và đánh giá cho HS.

Phần thứ hai của giờ Sinh hoạt lớp là sinh hoạt theo chủ đề. Nội dung sinh hoạt theo chủ đề có thể là sự tiếp nối của chủ đề Sinh hoạt dưới cờ, cũng có thể là phản hồi lại kết quả vận dụng của Hoạt động trải nghiệm theo chủ đề của tuần đó, hoặc gồm cả hai nội dung trên. Ví dụ ở tuần 18, sau tiết Sinh hoạt dưới cờ “Ngày hội Vì sức khoẻ học đường” và tiết Hoạt động trải nghiệm theo chủ đề “Giữ vệ sinh cá nhân”, trong tiết Sinh hoạt lớp, HS được yêu cầu thực hiện: 1/ Nêu điều em thấy bổ ích trong Ngày hội Vì sức khoẻ học đường; 2/ Chia sẻ việc giữ vệ sinh cá nhân hằng ngày. Hoặc ở tuần 19, sau tiết Sinh hoạt dưới cờ “Vệ sinh an toàn thực phẩm” và tiết Hoạt động trải nghiệm theo chủ đề “Ăn uống hợp lý”, trong tiết Sinh hoạt lớp, HS được yêu cầu chia sẻ những thay đổi về thói quen ăn uống không tốt của em.

Khi tổ chức sinh hoạt theo chủ đề trong giờ Sinh hoạt lớp, GV cần tạo ra một môi trường thân thiện, tin cậy để HS không ngần ngại chia sẻ suy nghĩ, cảm xúc, hành động của mình với lớp, đồng thời GV khích lệ, tạo cơ hội cho mọi HS tham gia tích cực.

Phần thứ ba của giờ Sinh hoạt lớp là đánh giá kết quả hoạt động trải nghiệm trong tuần theo yêu cầu cần đạt với ba mức độ: Tốt; Đạt; Cần cố gắng. Tiêu chí đánh giá đạt các mức độ này được quy định trong “Lời nói đầu” của SGK, đồng thời được hướng dẫn cụ thể trong sách GV. Căn cứ vào đó GV hướng dẫn HS tự đánh giá kết quả hoạt động của bản thân. Các bạn và GV đánh giá quá trình hoạt động của HS theo các tiêu chí định tính khác.

1 HƯỚNG DẪN SỬ DỤNG SÁCH GIÁO VIÊN

1.1. Kết cấu sách giáo viên

Sách hướng dẫn GV tổ chức hoạt động trải nghiệm gồm hai phần:

Phần thứ nhất: Một số vấn đề chung

Phần này giới thiệu về quan điểm biên soạn sách, cấu trúc nội dung của sách, giới thiệu các phương pháp tổ chức hoạt động trải nghiệm và những điểm mới của Hoạt động trải nghiệm,...

Phần thứ hai: Hướng dẫn tổ chức các hoạt động trải nghiệm cụ thể.

Trong Phần thứ hai, có 9 chủ đề với 21 bài thực hiện trong 35 tuần của một năm học. Chủ đề của từng bài được thực hiện chủ yếu ở loại hình Hoạt động trải nghiệm theo chủ đề, nhưng được bắt đầu ở loại hình Sinh hoạt dưới cờ, và kết thúc ở loại hình Sinh hoạt lớp. Các bài đều tập trung vào việc thực hiện ba mạch nội dung chính được quy định trong chương trình, đó là:

- 1/ Hướng vào bản thân (khám phá bản thân và rèn luyện bản thân);
- 2/ Hướng đến xã hội (chăm sóc gia đình; xây dựng nhà trường và xây dựng cộng đồng);
- 3/ Hướng đến tự nhiên (tìm hiểu và bảo tồn cảnh quan thiên nhiên; tìm hiểu và bảo vệ môi trường).

Thời lượng dành cho từng mạch nội dung của Hoạt động trải nghiệm lớp 1 được phân bổ như sau:

- Hoạt động hướng vào bản thân: 4 chủ đề
- Hoạt động hướng đến xã hội: 3 chủ đề
- Hoạt động hướng đến tự nhiên: 2 chủ đề.

Căn cứ vào kế hoạch năm học (35 tuần/năm học), thời gian bắt đầu và kết thúc năm học, thời gian diễn ra các ngày lễ lớn, ngày truyền thống trong năm và

điều kiện thực tế, nhà trường và GV chủ động sắp xếp, bố trí kế hoạch tổ chức thực hiện các hoạt động thuộc các loại hình hoạt động và mạch nội dung cho phù hợp.

Cấu trúc loại hình Sinh hoạt dưới cờ:

TÊN CHỦ ĐỀ

1. Mục tiêu chung

Sinh hoạt dưới cờ được tổ chức theo quy mô trường, giúp cán bộ quản lý, Tổng phụ trách ở các trường hiểu một số vấn đề cơ bản, cần thiết về việc tổ chức Hoạt động trải nghiệm loại hình Sinh hoạt dưới cờ cho HS tiểu học.

2. Chuẩn bị

Trong đó có chuẩn bị của Tổng phụ trách, của GV chủ nhiệm và của cả HS; Có sự phân công trách nhiệm cho HS các lớp, đặc biệt là lớp trực tuần để lôi cuốn các em tham gia, rèn luyện những năng lực đặc thù cho HS như: năng lực thiết kế, tổ chức và đánh giá hoạt động.

3. Gợi ý cách tổ chức hoạt động

3.1. *Chào cờ* (trong đó có sơ kết tuần trước, phổ biến kế hoạch tuần sau)

3.2. *Tổ chức hoạt động theo chủ đề*: Đây là nội dung trọng tâm của loại hình hoạt động này. Để lôi cuốn được nhiều HS tham gia, đảm bảo cho nhiều HS được trải nghiệm, đã chú ý thiết kế phân hoá hoạt động cho các khối lớp khác nhau.

3.3. *Tổng kết, đánh giá*: Tổng phụ trách nhận xét chung về tinh thần, thái độ tham gia trải nghiệm của HS.

3.4. *Hoạt động tiếp nối*: Hoạt động tiếp nối ở từng lớp vừa là sự vận dụng thông điệp của chủ đề vào đời sống lớp học, đồng thời gắn với hoạt động giáo dục theo chủ đề của lớp trong tuần đó.

Cấu trúc Hoạt động trải nghiệm theo chủ đề:

TÊN CHỦ ĐỀ

Mỗi hoạt động trải nghiệm được thiết kế phản ánh các thành tố của quá trình giáo dục:

Mục tiêu: Chỉ ra những kiến thức, kĩ năng, thái độ, năng lực và phẩm chất HS cần đạt được sau khi tham gia hoạt động. Mục tiêu của hoạt động được xác định

trên cơ sở yêu cầu cần đạt và các năng lực, phẩm chất được quy định trong Chương trình; là căn cứ để thiết kế các nội dung hoạt động và tiêu chí đánh giá hoạt động.

Chuẩn bị: Bao gồm chuẩn bị của GV và HS về các điều kiện và phương tiện cần thiết cho việc tổ chức các hoạt động theo phương thức đã xác định.

Gợi ý tổ chức hoạt động: Mục này được thiết kế nhằm hướng dẫn, hỗ trợ GV trong việc tổ chức các hoạt động để đạt được mục tiêu.

Ở đây có hướng dẫn cách thức tổ chức các hoạt động theo quy trình học dựa vào trải nghiệm của D.A. Kolb được vận dụng vào tổ chức hoạt động giáo dục với bốn bước: Khám phá – Kết nối – Thực hành – Vận dụng. Trong đó Khám phá là khai thác kinh nghiệm đã có của HS, xem các em đã có hiểu biết như thế nào về vấn đề đặt ra; Kết nối là GV phân tích, tổng hợp những kinh nghiệm đã có của HS để kết nối với kinh nghiệm mới chứa đựng trong nội dung của chủ đề. Thực hành là vận dụng kinh nghiệm mới thu hoạch được vào giải quyết các tình huống giả định. Bước Vận dụng được thực hiện tại trường lớp, gia đình, cộng đồng dưới hình thức *Hoạt động tiếp nối* nhằm hình thành thói quen, rèn kĩ năng và góp phần hình thành những phẩm chất, năng lực cần thiết cho HS.

- Trước khi vào hoạt động chính có gợi ý tổ chức hoạt động khởi động có nội dung gắn với chủ đề nhằm tạo tâm thế vui vẻ, chủ động cho HS; hoặc GV có thể thu thập thông tin phản hồi về việc thực hiện hoạt động tiếp nối ở nhà của HS.
- Sau phần vận dụng ở từng bài đều có tổng kết và rút ra thông điệp mang tính định hướng thái độ và hành động cho HS trong cuộc sống.
- Tất cả những hướng dẫn hoạt động được biên soạn trong sách đều mang tính gợi ý, nhà trường và GV có thể thay đổi hoặc điều chỉnh một cách linh hoạt sao cho phù hợp với đặc điểm nhận thức của HS, đặc điểm vùng miền, khả năng tổ chức của nhà trường, GV và điều kiện thực tế của địa phương nhằm đạt được hiệu quả giáo dục.

Cấu trúc loại hình Sinh hoạt lớp:

Nội dung hoạt động của loại hình Sinh hoạt lớp có mối quan hệ chặt chẽ với nội dung của loại hình Sinh hoạt dưới cờ vì nội dung Sinh hoạt lớp có thể là sự chuẩn bị cho tiết Sinh hoạt dưới cờ đầu tuần, có thể là hoạt động tiếp nối của Sinh hoạt dưới cờ để triển khai các nhiệm vụ công việc tuần mới của trường ở phạm vi quy mô lớp.

Mặt khác, trong đổi mới giáo dục, GV có thể sử dụng một phần thời gian của giờ Sinh hoạt lớp cho Hoạt động trải nghiệm theo chủ đề, vì vậy nội dung Sinh hoạt lớp còn là sự tiếp nối của nội dung Hoạt động trải nghiệm theo chủ đề. Do vậy, mỗi tiết Sinh hoạt lớp gồm các hoạt động:

- 1/ Sơ kết tuần và thông qua kế hoạch tuần mới;
- 2/ Sinh hoạt theo chủ đề;
- 3/ Đánh giá kết quả hoạt động trải nghiệm của tuần.

Trong mỗi tiết, thời gian dành cho hoạt động sơ kết tuần và thông qua kế hoạch tuần mới được giảm đi so với các giờ Sinh hoạt lớp trước đây để có nhiều thời gian tổ chức Sinh hoạt theo chủ đề cho HS.

Sinh hoạt theo chủ đề có thể là nội dung tiếp nối của giờ Sinh hoạt dưới cờ trong phạm vi lớp học, cũng có thể là sự phản hồi kết quả vận dụng các yêu cầu được đặt ra cho HS trong Hoạt động trải nghiệm theo chủ đề xem các em đã thực hiện như thế nào.

Đánh giá kết quả hoạt động trải nghiệm của tuần dựa vào nội dung yêu cầu của các hoạt động trải nghiệm đã được thực hiện trong tuần.

Như vậy, nội dung hoạt động thuộc các loại hình hoạt động khác nhau của Hoạt động trải nghiệm: Sinh hoạt dưới cờ, Hoạt động trải nghiệm theo chủ đề và Sinh hoạt lớp có mối quan hệ tương hỗ lẫn nhau.

Nội dung đánh giá sau mỗi chủ đề, GV có thể linh hoạt sử dụng giờ Sinh hoạt lớp hoặc giờ Hoạt động trải nghiệm theo chủ đề để thực hiện hoạt động đánh giá.

1.2. Sử dụng sách giáo viên hiệu quả

- Vì HS lớp 1 vốn từ còn hạn chế, nên ở sách HS không thể diễn giải đầy đủ các nội dung, do đó trong sách GV các nội dung được đề cập chi tiết, gợi ý cụ thể từ khâu chuẩn bị đến gợi ý tổ chức hoạt động để GV có thể hướng dẫn HS sử dụng hiệu quả SGK tổ chức hoạt động cho HS đạt được mục tiêu bài học. Do đó, GV cần dành thời gian đọc kỹ và suy ngẫm để đảm bảo không bỏ sót nội dung, kỹ thuật tổ chức hoạt động.
- Vai trò của GV là người cố vấn, chỉ dẫn, thúc đẩy và vai trò này được thể hiện trong suốt quá trình học tập trải nghiệm. Người GV định hướng mục tiêu, kết quả, tạo ra các hoạt động cho người học để nắm vững được kiến

thức, kĩ năng và trải nghiệm các cảm xúc để đáp ứng các yêu cầu học và đánh giá việc học.

- GV cần giải thích rõ mục đích của những tình huống trải nghiệm cho HS và khuyến khích những khám phá, những phát hiện độc đáo qua trải nghiệm – thể hiện sự sáng tạo trong quá trình trải nghiệm. Chất lượng của học tập trải nghiệm chính là làm cho tự bản thân HS tham gia một cách chủ động trong việc học tập của mình và dẫn thân vào trải nghiệm học tập, tự chịu trách nhiệm với các hành động của mình. HS sẽ không bị bỏ mặc hoàn toàn, tự “dạy” mình, tuy nhiên, GV sẽ chỉ tham gia với vai trò là người chỉ dẫn, thúc đẩy quá trình học tập. HS thường xuyên cần được tham gia vào những tình huống khó khăn và thử thách trong khi khám phá.
- Vì Hoạt động trải nghiệm được tổ chức theo phương thức trải nghiệm còn là mới mẻ đối với GV nên sách GV được viết khá chi tiết, gợi ý GV cách làm đảm bảo quy trình trải nghiệm, với những kĩ thuật tạo ra cơ hội cho mọi HS được trải nghiệm, chia sẻ suy nghĩ và cảm xúc của mình. Do đó, GV cần hiểu tác dụng của những kĩ thuật này, suy ngẫm vì sao lại sử dụng phương pháp hay kĩ thuật đó, trên cơ sở đấy có thể lựa chọn những kĩ thuật phù hợp với điều kiện thời gian, với điểm mạnh, điểm yếu của HS,...
- GV cần bám vào mục tiêu đặt ra trong từng bài để tổ chức hoạt động hướng đích. GV có thể sáng tạo, linh hoạt tìm kiếm các bài hát, trò chơi, câu chuyện, tình huống thay thế, thậm chí cả phương pháp, kĩ thuật được gợi ý nhưng cần chắc chắn rằng sự thay đổi đó phải đạt được mục tiêu đặt ra và đảm bảo quy trình và phương thức trải nghiệm.
- Hoạt động trải nghiệm dựa trên sự tương tác giữa những suy nghĩ, cảm xúc của người học. Nếu chỉ hoạt động và trải nghiệm một mình sẽ không làm cho người học nhìn thấy sự đa dạng của vấn đề từ các trải nghiệm của các chủ thể khác nhau. Sự chia sẻ những cảm nhận, suy nghĩ, ý tưởng giữa những người tham gia hoạt động làm phong phú thêm những kinh nghiệm, giúp mỗi người biết nhìn nhận vấn đề đa chiều theo các góc độ, phương diện khác nhau, đặc biệt là phát triển tư duy phản biện. Trong khi tham gia các hoạt động có tính tương tác, HS có dịp thể hiện các ý tưởng của mình, xem xét ý tưởng của người khác, được đánh giá và xem xét lại những kinh nghiệm của mình trước đây theo một cách nhìn nhận khác. GV cũng cần chia sẻ những cảm xúc và suy nghĩ với HS, để HS biết rằng GV cũng đang học tập từ những trải nghiệm đó. Đồng thời, GV cần kích thích sự trải nghiệm một cách tích cực thông qua

việc tổ chức sự tương tác giữa người học với môi trường học tập, tạo nên không khí học tập cởi mở, lành mạnh, nhờ đó người học sẽ huy động được những kinh nghiệm thường trực để giải quyết tốt nhiệm vụ học tập. Cũng nhờ đảm bảo sự tương tác mà các mối quan hệ của HS được thiết lập, phát triển và nuôi dưỡng (với thế giới xung quanh, với bạn, GV,...). Do đó GV cần yêu cầu HS nói to, rõ, đồng thời biết lắng nghe tích cực. Có thể ngay từ đầu HS chưa có được những kĩ năng này, nhưng GV cần chú ý rèn luyện cho các em trong chính quá trình tổ chức hoạt động trải nghiệm để có được kĩ năng và thói quen mong đợi.

- Thúc đẩy HS chia sẻ và suy ngẫm về “Điều đã xảy ra?” phân tích, chiêm nghiệm “Điều gì là quan trọng?”. Trong học tập trải nghiệm, sự sản sinh, kiến tạo kinh nghiệm mới trên cơ sở cấu trúc lại kinh nghiệm có trước đó. Do đó, cốt lõi trong học tập dựa trên sự trải nghiệm là người học cần phải suy ngẫm, chiêm nghiệm tức là sự quay trở lại của tư duy trong ý thức, hướng đến các kinh nghiệm của mình để phân tích mang tính chất phản biện và tổng hợp. Nhờ vậy mà sự học trở nên sâu sắc và có thể phát triển giá trị trên nền xúc cảm của HS. Cho nên, người GV cần đặt ra vấn đề và giúp HS bám sát kinh nghiệm cá nhân của mình và tự suy ngẫm. Yêu cầu HS chia sẻ những kết quả, những phản ánh, những quan sát của họ với bạn bè để nói về trải nghiệm riêng của mình, thảo luận về những cảm xúc qua trải nghiệm đó, nghĩa là HS trao đổi, phân tích và phản ánh dựa trên trải nghiệm. Sự miêu tả và phân tích những trải nghiệm cho phép người học kết nối chúng với những trải nghiệm học tập sau đó.
- Để khai thác được nhiều kinh nghiệm, ý kiến, cảm xúc của HS, cũng như HS có cơ hội được thực hành nhiều trên lớp, GV cần biết quản lí thời gian bằng các kĩ thuật: yêu cầu HS tập trung vào câu hỏi, yêu cầu đặt ra, lắng nghe tích cực, không phát biểu các ý kiến trùng lặp, không để thời gian chết,... Qua đó GV có thể rèn luyện cho HS nhiều kĩ năng sống trong quá trình hoạt động.
- GV cần lưu ý rằng: sau khi khám phá những kinh nghiệm đã có của HS về chủ đề bài học cần phải phân tích, tổng hợp và kết nối với kinh nghiệm mới được đề cập trong bài một cách tự nhiên như là sự phát triển kinh nghiệm mới dựa trên những kinh nghiệm đã có của các em. GV không thể bỏ lửng

những gì đã được các em chia sẻ, sau đó đưa ra những kết luận trong sách áp đặt cho HS phải chấp nhận như là kiến thức mới. Làm như vậy không đúng với bản chất của khám phá – kết nối kinh nghiệm.

- Bước Thực hành xử lý các tình huống trong hoạt động trải nghiệm sử dụng phương pháp đóng vai là phù hợp nhất, vì đóng vai HS phải đặt mình vào tình huống thể hiện hành vi, cảm xúc, thái độ phù hợp với người trong tình huống, qua đó mới phát triển năng lực và phẩm chất cho HS. Vì vậy không nên thay thế phương pháp này bằng cách chỉ đưa ra cách giải quyết. Đưa ra cách giải quyết mới chỉ là “biết cách giải quyết” mà chưa phải là “giải quyết được”.
- Bước Vận dụng được thực hiện một phần trên lớp mang tính ví dụ để HS nắm được và tiếp tục vận dụng kinh nghiệm mới vào thực tiễn cuộc sống, đồng thời có yêu cầu gia đình tham gia tạo điều kiện cho các em vận dụng và đánh giá kết quả rèn luyện của các em. Do đó GV cần dành thời gian để kiểm tra, thu thập thông tin phản hồi về vấn đề này trong giờ Sinh hoạt lớp.

2 GIỚI THIỆU VÀ HƯỚNG DẪN SỬ DỤNG SÁCH BỔ TRỢ, SÁCH THAM KHẢO

Phân tích, hướng dẫn sử dụng sách bổ trợ, sách tham khảo hỗ trợ trong dạy học

Vở Hoạt động trải nghiệm 1 và *Vở Thực hành Hoạt động trải nghiệm 1* được biên soạn nhằm giúp HS củng cố, mở rộng và vận dụng các kiến thức, kỹ năng được hình thành qua từng chủ đề của Hoạt động trải nghiệm lớp 1, đồng thời cung cấp cho HS công cụ để các em tương tác khi thực hiện các hoạt động theo chủ đề trong sách HS.

Thực hiện mục đích trên, mỗi bài tập trong *Vở Hoạt động trải nghiệm 1* và *Vở Thực hành Hoạt động trải nghiệm 1* được cấu trúc như sau:

- + Tên chủ đề
- + Bài tập 1
- + Bài tập 2
- ...
- + Đánh giá.

Trong đó:

- Một đến hai bài tập (thường là bài tập 1, bài tập 2) được thiết kế để HS củng cố, tương tác và thể hiện kết quả thực hiện hoạt động khám phá, hoạt động kết nối của chủ đề trong sách HS. Do HS lớp 1 mới đi học, khả năng đọc và viết còn hạn chế nên các bài tập được thể hiện chủ yếu bằng kênh hình. Khi làm bài tập, tùy theo yêu cầu và nội dung của hoạt động khám phá, hoạt động kết nối, HS chỉ cần chọn và nối hình ở cột A với hình ở cột B sao cho phù hợp hoặc thể hiện ý kiến của bản thân bằng cách tô màu hoa/vẽ mặt cười trước hành động em đồng tình, không tô màu hoa/vẽ mặt méu trước hành động em không đồng tình.
- Một bài tập được thiết kế để HS mở rộng kiến thức, kĩ năng, thể hiện năng lực giải quyết vấn đề và phẩm chất của mỗi em. Trong bài tập này, một số tình huống mới (so với tình huống đã có trong sách HS), gần gũi với thực tiễn hằng ngày sẽ được đưa vào, yêu cầu HS vận dụng kiến thức, kĩ năng đã thu nhận được để giải quyết.
- Một bài tập yêu cầu HS thể hiện kết quả hoạt động tiếp nối (vận dụng) sau khi học xong chủ đề.
- Với một số chủ đề, bài tập thực hành và bài tập tiếp nối (vận dụng) được kết hợp thành một bài tập.
- Đánh giá: Yêu cầu HS tự đánh giá bằng cách vẽ mặt cười vào những điều đã học được và tự giác thực hiện sau khi học xong chủ đề. Từ phần tự đánh giá của HS, GV có cơ sở đánh giá năng lực và phẩm chất HS đã từng bước hình thành được qua mỗi chủ đề.



PHỤ LỤC

DANH MỤC THIẾT BỊ DẠY HỌC

TT	Chủ đề dạy học	Tên thiết bị	Mục đích sử dụng	Mô tả chi tiết về thiết bị	Đối tượng sử dụng		Đơn vị tính	Số lượng	Ghi chú
					GV	HS			
1	Cảm xúc của em	Bộ tranh thể hiện cảm xúc qua các khuôn mặt	Giúp HS khám phá cảm xúc qua các khuôn mặt: vui, buồn, cáu giận, sợ hãi, ngạc nhiên,...	- 1 tranh thể hiện cảm xúc vui; - 1 tranh thể hiện cảm xúc buồn; - 1 tranh thể hiện cảm xúc cáu giận; - 1 tranh thể hiện cảm xúc sợ hãi; - 1 tranh thể hiện cảm xúc ngạc nhiên,...	X		Bộ	1	Tranh treo trên bảng hoặc GV cầm tay để HS quan sát hình ảnh dễ hơn
2	Phòng tránh bị bắt nạt	Bộ tranh các hình thức bắt nạt	Giúp HS khám phá kiến thức thông qua quan sát	- 1 tranh Trấn lột đồ ăn sáng; - 1 tranh Lấy đồ dùng học tập; - 1 tranh Bắt nộp đồ dùng học tập; - 1 tranh Chế giễu bạn; - 1 tranh Cắm, đe dọa không cho nói với người khác; - 1 tranh Sai khiến bạn làm theo ý mình,... (các tranh minh họa có kích thước tranh (148 x 210) mm, in offset 4 màu trên giấy couche, có định lượng 200g/mm, cán láng, OPP mờ).	X		Bộ	1	Tranh treo trên bảng hoặc GV cầm tay để HS quan sát hình ảnh dễ hơn
3	Sắp xếp nhà cửa gọn gàng để đón Tết	Bộ tranh sắp xếp nhà cửa gọn gàng	Giúp HS khám phá kiến thức thông qua quan sát. Vận dụng được kiến thức, kinh nghiệm đã có để tham gia sắp xếp nhà cửa gọn gàng	- 1 tranh minh họa căn phòng sắp xếp gọn gàng; - 1 tranh minh họa căn phòng lộn xộn, bừa bãi. (các tranh minh họa có kích thước tranh (148 x 210) mm, in offset 4 màu trên giấy couche, có định lượng 200g/mm, cán láng, OPP mờ).	X		Bộ	1	Tranh treo trên bảng hoặc GV cầm tay để HS quan sát hình ảnh dễ hơn

TT	Chủ đề dạy học	Tên thiết bị	Mục đích sử dụng	Mô tả chi tiết về thiết bị	Đối tượng sử dụng		Đơn vị tính	Số lượng	Ghi chú
					GV	HS			
4	Thiên nhiên tươi đẹp quê em	Cảnh quan thiên nhiên tươi đẹp	Giúp HS khám phá kiến thức thông qua quan sát. Vận dụng được kiến thức, kinh nghiệm đã có để giới thiệu về đẹp thiên nhiên của quê hương và tham gia bảo tồn thiên nhiên phù hợp với lứa tuổi	- 1 tranh minh hoạ cảnh quan thiên nhiên tươi đẹp (sông, hồ, núi rừng, vườn hoa, cây cảnh, cánh đồng lúa, di tích lịch sử, ...); - 1 tranh minh hoạ những hành động bảo tồn thiên nhiên: chăm sóc cây, chăm sóc, dọn dẹp khu di tích lịch sử, nhắc nhở mọi người không vứt rác bừa bãi ở khu di tích, nơi tham quan, ... (các tranh minh hoạ có kích thước tranh (148 x 210) mm, in offset 4 màu trên giấy couche, có định lượng 200g/mm, cán láng, OPP mờ).	X		Bộ	1	Tranh treo trên bảng hoặc GV cầm tay để HS quan sát hình ảnh dễ hơn
5	Giữ gìn môi trường sạch, đẹp	Môi trường quanh em	Giúp HS khám phá kiến thức thông qua quan sát. Vận dụng được kiến thức đã học để nhận diện được vẻ đẹp thiên nhiên của quê hương và tham gia bảo tồn thiên nhiên phù hợp với lứa tuổi	- 1 tranh minh hoạ môi trường đất, biển, sông, hồ đang bị ô nhiễm; - 1 tranh minh hoạ những hành động bảo vệ môi trường: Chăm sóc cây ven đường, bỏ rác vào thùng rác (thùng rác có dòng chữ: cho tôi xin rác), nhắc nhở mọi người không vứt rác bừa bãi ra bờ biển, sông, hồ; HS quét dọn vệ sinh; không hái hoa, bẻ cành, ... (các tranh minh hoạ có kích thước tranh (148 x 210) mm, in offset 4 màu trên giấy couche, có định lượng 200g/mm, cán láng, OPP mờ).	X		Bộ	1	Tranh treo trên bảng hoặc GV cầm tay để HS quan sát hình ảnh dễ hơn

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 nội dung: NGUYỄN TẤT THẮNG – NGÔ THỊ HÀ

Thiết kế sách: NGUYỄN KIM TOÀN

Trình bày bìa: PHẠM VIỆT QUANG

Sửa bản in: NGUYỄN TẤT THẮNG – NGÔ THỊ HÀ

Chế bản: CTCP DỊCH VỤ XUẤT BẢN GIÁO DỤC HÀ NỘI

- Sách điện tử: nxbgd.vn/sachdientu

- Tập huấn online: nxbgd.vn/taphuan

Bản quyền thuộc Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam.

TÀI LIỆU TẬP HUẤN TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG TRẢI NGHIỆM LỚP 1

BỘ SÁCH: KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

Mã số: 81010H0

In bản (QĐ), khổ 19 x 26,5cm.

Đơn vị in Địa chỉ:

Cơ sở in Địa chỉ:

Số ĐKXB: 751-2020/CXBIPH/9-460/GD

Số QĐXB: / QĐ-GD ngày ... tháng ... năm 2020

In xong và nộp lưu chiểu tháng năm 2020

Mã số ISBN: 978-604-0-22133-9