CỤC NHÀ GIÁO VÀ CÁN BỘ QUẢN LÝ GIÁO DỤC

VỤ GIÁO DỤC TIỂU HỌC

vvob education for development

BỘ TÀI LIỆU BỒI DƯỠNG CÁN BỘ QUẢN LÍ GIÁO DỤC, GIÁO VIÊN TIỂU HỌC VỀ HỌC THÔNG QUA CHƠI

QUYỂN 1

HƯỚNG DẪN TỔ CHỨC HỌC THÔNG QUA CHƠI CẤP TIỂU HỌC

NHÀ XUẤT BẢN ĐẠI HỌC QUỐC GIA HÀ NỘI

CỤC NHÀ GIÁO VÀ CÁN BỘ
QUẢN LÝ GIÁO DỤC

VỤ GIÁO DỤC
TIỂU HỌC

vvob
education for development

BỘ TÀI LIỆU BỒI DƯỠNG
CÁN BỘ QUẢN LÍ GIÁO DỤC, GIÁO VIÊN TIỂU HỌC
VỀ HỌC THÔNG QUA CHƠI

QUYỂN 1: HƯỚNG DẪN TỔ CHỨC HỌC THÔNG QUA CHƠI CẤP TIỂU HỌC

NHÀ XUẤT BẢN ĐẠI HỌC QUỐC GIA HÀ NỘI

MỤC LỤC

LỜI NÓI ĐẦU....1

TRƯỚC KHI BẮT ĐẦU....3

Tại sao cần có tài liệu này?....3

Sử dụng tài liệu này như thế nào?....3

Một số thuật ngữ cơ bản....5

TẦM NHÌN VỀ HỌC THÔNG QUA CHƠI Ở VIỆT NAM....6

CHƯƠNG 1: TỔNG QUAN VỀ HỌC THÔNG QUA CHƠI....7

1.1. Thế nào là Học thông qua Chơi?....8

1.2. Đặc điểm của Học thông qua Chơi....9

1.3. Lợi ích của Học thông qua Chơi....13

1.4. Các loại hình Học thông qua Chơi....17

1.5. Học thông qua Chơi trong Giáo dục phổ thông cấp tiểu học....20

1.5.1. Học thông qua Chơi góp phần thực hiện mục tiêu và yêu cầu cần đạt của Chương trình Giáo dục phổ thông cấp tiểu học....20

1.5.2. Học thông qua Chơi đáp ứng yêu cầu về đổi mới phương thức tổ chức dạy học..21

1.5.3. Học thông qua Chơi đáp ứng yêu cầu về đổi mới đánh giá học sinh....23

CHƯƠNG 2: VẬN DỤNG HỌC THÔNG QUA CHƠI Ở TRƯỜNG TIỂU HỌC.....24
2.1. Các nguyên tắc vận dụng Học thông qua Chơi.....25
2.1.1. Kết nối hoạt động Học thông qua Chơi với mục tiêu học tập.....25
2.1.2. Khuyến khích sự tự chủ của HS.....25
2.1.3. Quản lý lớp học hiệu quả.....26
2.1.4. Sắp xếp không gian học tập tích cực, cởi mở.....27
2.2. Làm thế nào để vận dụng Học thông qua Chơi?.....30
2.2.1. Xây dựng kế hoạch bài dạy theo hướng Học thông qua Chơi.....30
a. Xác định yêu cầu cần đạt của bài học/chủ đề theo hướng Học thông qua Chơi.....30
b. Lựa chọn nội dung phù hợp với yêu cầu cần đạt đã xác định.....32
c. Lựa chọn và vận dụng phương pháp/kĩ thuật tổ chức Học thông qua Chơi.....33
2.2.2. Tổ chức thực hiện.....34
a. Làm thế nào để hoạt động có ý nghĩa?.....34
b. Làm thế nào để tăng cường sự tham gia của HS?.....41
c. Làm thế nào để tăng cường tương tác xã hội cho HS?.....47
d. Làm thế nào để HS có nhiều cơ hội thử nghiệm (lặp đi lặp lại)?.....51
e. Làm thế nào để tạo hứng thú trong hoạt động Học thông qua Chơi?.....55
2.2.3. Đánh giá-phát triển.....61
a. HS tự đánh giá.....61
b. Đánh giá đồng đẳng giữa các HS.....62
c. GV đánh giá HS.....63
d. GV tự đánh giá để rút kinh nghiệm.....63

2.2.4. Bảng kiểm rà soát Học thông qua Chơi.....64

Bước 1: Phân tích. Đánh dấu các yếu tố thể hiện trong kế hoạch/hoạt động.....66

Bước 2: Diễn giải. Kết quả là gì?.....67

Bước 3: Kết luận.....68

CHƯƠNG 3: THIẾT KẾ MINH HỌA KẾ HOẠCH BÀI DẠY THEO HƯỚNG TIẾP CẬN HỌC THÔNG QUA CHƠI Ở TIỂU HỌC.....73

MÔN: TỰ NHIÊN VÀ XÃ HỘI- LỚP 1 74

MÔN: TOÁN- LỚP 2.....83

HOẠT ĐỘNG TRẢI NGHIỆM - LỚP 2.....89

PHÂN TÍCH HOẠT ĐỘNG HỌC THÔNG QUA CHƠI.....98

MÔN: TOÁN LỚP 3.....100

MÔN: TIẾNG VIỆT LỚP 3.....105

HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH VÀ TRẢI NGHIỆM TRONG MÔN TOÁN LỚP 4.....110

MÔN: TIẾNG VIỆT LỚP 5.....116

Phụ lục 1.....122

Phụ lục 2.....123

Phụ lục 3.....124

Tài liệu tham khảo.....125

BẢNG VIẾT TẮT

Từ viết tắt	Diễn giải
GD&ĐT	Giáo dục và Đào tạo
CBQLGD	Cán bộ quản lí giáo dục
GDPT	Giáo dục phổ thông
HTQC	Học thông qua chơi
GV	Giáo viên
HS	Học sinh
NL	Năng lực
KHBD	Kế hoạch bài dạy
PC	Phẩm chất
TN&XH	Tự nhiên và Xã hội

LỜI NÓI ĐẦU

Dự án *"Lồng ghép Học thông qua Chơi vào giáo dục tiểu học"* (iPLAY Việt Nam) chính thức khởi động từ tháng 12/2019 với sự hợp tác của VVOB tại Việt Nam và Bộ GD&ĐT. Dự án hướng tới nâng cao năng lực đổi mới phương pháp dạy học và đánh giá HS thông qua việc lồng ghép Học thông qua Chơi vào quá trình tổ chức dạy học, góp phần thực hiện có hiệu quả Chương trình Giáo dục phổ thông 2018 nhằm đạt mục tiêu phát triển phẩm chất, năng lực HS tiểu học.

Khảo sát đầu dự án do VVOB tại Việt Nam thực hiện vào tháng 6/2020 tại một số trường tiểu học ở 4 tỉnh/thành phố (Hà Nội, Thái Nguyên, Đà Nẵng, Quảng Trị) cho thấy GV đã áp dụng một số hoạt động theo hướng Học thông qua Chơi trên lớp. Tuy nhiên, việc áp dụng chưa được thường xuyên và đôi khi chưa phát huy được tính chủ động của HS. Kết quả khảo sát cũng cho thấy hầu hết cán bộ quản lí giáo dục và GV tiểu học đều mong muốn được bồi dưỡng chuyên môn để áp dụng Học thông qua Chơi vào quá trình dạy học nhằm giúp HS học tập hứng thú và hiệu quả hơn. Chính vì vậy, VVOB tại Việt Nam phối hợp với nhóm chuyên gia thuộc Bộ GD&ĐT và các trường Đại học Sư phạm đã biên soạn **"Bộ tài liệu bồi dưỡng cán bộ quản lí giáo dục, Giáo viên tiểu học về Học thông qua Chơi"**. Bộ tài liệu gồm 2 Quyển :

- **Quyển 1: Hướng dẫn tổ chức Học thông qua Chơi cấp Tiểu học.** Nội dung quyển 1 giới thiệu những nội dung tổng quan về Học thông qua Chơi, cung cấp gợi ý về phương pháp, kĩ thuật áp dụng Học thông qua Chơi. Bên cạnh đó, tài liệu giới thiệu một số kế hoạch bài dạy áp dụng Học thông qua Chơi và Bảng kiểm Học thông qua Chơi để cán bộ quản lí giáo dục, GV tham khảo trong quá trình thực hiện.
- **Quyển 2: Hướng dẫn bồi dưỡng giáo viên về Học thông qua Chơi.** Nội dung quyển 2 giới thiệu nguyên tắc và hình thức bồi dưỡng chuyên môn cho GV tiểu học; một số hình thức bồi dưỡng chuyên môn cho GV tiểu học về Học thông qua Chơi, bao gồm: tập huấn tập trung, sinh hoạt chuyên môn, hỗ trợ cá nhân, tự học và cộng đồng học tập chuyên môn.

Bộ tài liệu đã được Bộ Giáo dục và Đào tạo thẩm định và thông qua tại Quyết định số 1277/QĐ-BGDĐT ngày 14/04/2021.

Chúng tôi hi vọng bộ tài liệu sẽ góp phần nâng cao năng lực cho CBQLGD và GV tiểu học về Học thông qua Chơi, góp phần cho việc tổ chức dạy học ở cấp Tiểu học "nhẹ nhàng – tự nhiên – hiệu quả", thực hiện thành công Chương trình Giáo dục phổ thông 2018.

Chúng tôi xin chân thành cảm ơn nhóm chuyên gia giáo dục tiểu học đến từ Bộ GD&ĐT, các trường Đại học Sư phạm tham gia biên soạn bộ tài liệu này, cụ thể là:

Tài liệu "Hướng dẫn tổ chức Học thông qua Chơi ở cấp Tiểu học":

- PGS.TS Phó Đức Hoà – Phó Trưởng khoa Giáo dục Tiểu học, trường Đại học Sư phạm Hà Nội
- TS Xuân Thị Nguyệt Hà – Chuyên viên chính, Vụ Giáo dục Tiểu học – Bộ Giáo dục và Đào tạo
- TS Nguyễn Hoài Anh – Trưởng khoa Giáo dục Tiểu học, trường Đại học Sư phạm – Đại học Huế
- TS Nguyễn Thị Thu Hằng – Giảng viên khoa Giáo dục Tiểu học, trường Đại học Sư phạm – Đại học Thái Nguyên
- TS Nguyễn Thị Thu Huyền – Phó Hiệu trưởng trường Việt Nam – Phần Lan

Và bộ tài liệu được hoàn thiện với sự tham gia tích cực của các thành viên dự án iPLAY:

- Koen Verrecht – Cố vấn giáo dục chiến lược
- Nguyễn Thị Lan Hương – Cố vấn giáo dục chiến lược
- Nguyễn Bảo Châu – Điều phối viên dự án
- Võ Thị Tâm – Cố vấn giáo dục
- Nguyễn Thị Lệ Huyền – Cố vấn giáo dục

Chúng tôi mong nhận được các ý kiến phản hồi từ các thầy cô giáo, CBQLGD và những người quan tâm về nội dung của bộ tài liệu.

Xin trân trọng cảm ơn!

Cục Nhà giáo và Cán bộ quản lý giáo dục	**Vụ Giáo dục Tiểu học**	**VVOB tại Việt Nam**

TRƯỚC KHI BẮT ĐẦU...

Tại sao cần có tài liệu này?

Hoạt động học cần diễn ra một cách vui vẻ để đạt hiệu quả với HS nhỏ tuổi. HS luôn thích được chơi và qua chơi các em có thể học được những điều mới mẻ. Đối với HS, chơi là hoạt động tự nhiên hằng ngày. Vì vậy, GV nên tận dụng những lợi thế của chơi để giúp HS học tập dễ dàng hơn và đạt kết quả học tập tốt hơn ở trường.

Để vận dụng HTQC, GV cần tìm hiểu từ lí thuyết đến thực hành, từ đó có thể vận dụng vào công việc dạy học của mình. Tài liệu giới thiệu một cách tổng quan về HTQC, mối quan hệ giữa HTQC và Chương trình GDPT. Nội dung trọng tâm của tài liệu là hướng dẫn GV cách thức vận dụng HTQC trong quá trình dạy học. Các nội dung trong tài liệu đều được giải thích một cách dễ hiểu kèm theo các ví dụ cụ thể, các hướng dẫn gợi ý và các câu hỏi định hướng, giúp GV lập kế hoạch và triển khai cách tiếp cận dạy học này trong thực tế hiệu quả và thuận lợi, giúp HS có thêm hiểu biết, phát triển được các phẩm chất và năng lực cần thiết như mục tiêu chương trình GDPT đang đặt ra.

GV có thể sử dụng tài liệu này như thế nào?

Đây là tài liệu hướng dẫn có tính chất gợi ý, hỗ trợ việc dạy học của GV. Vì vậy, GV có thể dành thời gian đọc, suy ngẫm từng vấn đề, liên hệ với thực tiễn dạy học của bản thân, các điều kiện của nhà trường, cân nhắc để quyết định các mức độ áp dụng HTQC trong lớp của mình.

Các chỉ dẫn cụ thể dành cho GV bao gồm:

- Đọc các phần lí thuyết tổng quan về HTQC. Hoàn thành các câu hỏi ngắn, các bài tập trong từng phần để chắc chắn nắm vững lí thuyết.
- Đọc các hướng dẫn cụ thể, các kĩ thuật áp dụng, các ví dụ minh hoạ HTQC.
- Chọn loại hình chơi, kĩ thuật dạy học theo tinh thần HTQC dễ dàng áp dụng nhất với HS của mình và bắt đầu thử nghiệm trong một phần bài học.
- Lần lượt thử nghiệm các loại hình HTQC, kĩ thuật HTQC được gợi ý trong tài liệu. Mỗi lần thử nghiệm, GV nên dành thời gian để tự đánh giá và điều chỉnh việc triển khai các loại hình chơi, áp dụng các kĩ thuật HTQC.
- Lập kế hoạch bài dạy có vận dụng HTQC và thử nghiệm, có thể hợp tác với GV khác để cùng thiết kế và thử nghiệm. Việc hợp tác và học hỏi lẫn nhau là cách thức phát triển chuyên môn GV.

GV lưu ý rằng các kĩ thuật được giới thiệu trong tài liệu không nhất thiết phải thực hiện toàn bộ. Các kế hoạch bài dạy/chủ đề minh hoạ không giới hạn sự sáng tạo của GV trong thực tiễn dạy học. Các điều kiện về sĩ số HS, không gian, phương tiện dạy học... có ảnh hưởng đến việc áp dụng HTQC nhưng GV hoàn toàn có thể linh hoạt giải quyết bằng nhiều cách thức khác nhau. Trong tài liệu có gợi ý các cách khắc phục.

HTQC chỉ là một quan điểm giáo dục/hướng tiếp cận dạy học, không có giá trị ưu việt tuyệt đối, vạn năng thay thế cho các quan điểm và các tiếp cận giáo dục hiện hành khác. Vì vậy, HTQC cần được các nhà trường, GV vận dụng, tiến hành một cách linh hoạt, phù hợp nhằm đạt được mục tiêu giáo dục về phát triển phẩm chất, năng lực của HS tiểu học.

Dưới đây là một vài biểu tượng được sử dụng trong tài liệu:

Suy ngẫm:

Hãy dành thời gian để nghiền ngẫm từng câu hỏi và cố gắng tự tìm ra câu trả lời.

Bài tập:

Hãy thực hiện theo hướng dẫn và tìm ra đáp án đúng.

Gợi ý:

Đưa ra hướng dẫn hoạt động, các kĩ thuật; quy trình thực hiện và sử dụng công cụ một cách dễ hiểu, dễ làm để GV có thể áp dụng trên lớp.

Ví dụ:

Minh hoạ cho các phương pháp/kĩ thuật được áp dụng trong tình huống cụ thể để GV hiểu rõ hơn về phần lí thuyết....?

Một số thuật ngữ cơ bản

Trong tài liệu có sử dụng một số thuật ngữ. Phần giải thích làm rõ nội hàm của các thuật ngữ trong phạm vi tài liệu.

Các kĩ năng của thế kỉ XXI: bao gồm các kĩ năng và thiên hướng học tập. Đây là những yếu tố tiên quyết giúp thế hệ trẻ thành công trong công việc và xã hội ở thế kỉ XXI. Thế hệ trẻ cần các kĩ năng như kĩ năng giải quyết vấn đề, sáng tạo, giao tiếp, hợp tác, tự chủ, kĩ năng học tập, tư duy phản biện,... để sẵn sàng thích ứng trong thế kỉ XXI.

Tự chủ: Trong khoa học xã hội, tự chủ được định nghĩa là năng lực của cá nhân để hành động độc lập và tự đưa ra các lựa chọn của riêng mình. Để tham gia vào HTQC, HS cần được lựa chọn, được chủ động và tự quyết định với hành động của mình.

Cách tiếp cận giáo dục: là chiến lược hay quan điểm giáo dục mà GV và hệ thống giáo dục tác động lên việc học của người học. Cách thức này tạo ra tương tác giữa người dạy với người học và với các yếu tố của môi trường học tập. Tài liệu có sử dụng một số các thuật ngữ như "phương pháp tiếp cận", "chiến lược dạy học" và "phương pháp sư phạm", các thuật ngữ này đều có nghĩa tương đồng và có thể thay thế cho nhau.

Phát triển toàn diện: Trong tài liệu, phát triển toàn diện được hiểu là sự phát triển các kĩ năng của HS, bao gồm nhận thức, xã hội, tình cảm, sáng tạo và thể chất.

Môi trường học tập vui vẻ hứng thú: là một nơi an toàn thúc đẩy HS lựa chọn, khám phá và vui vẻ, để các em có thể tham gia học tập sâu hơn và có ý nghĩa hơn thông qua các hoạt động học tập.

Nếu trong tài liệu còn có những thuật ngữ khó hiểu, các thầy cô hãy viết những từ đó xuống phần dưới đây và thử tự tìm cách giải thích cho các thuật ngữ đó bằng cách hỏi chuyên gia, đồng nghiệp, tra từ điển, tham khảo trên mạng internet hoặc trong thư viện của trường.

_____

_____

_____

TẦM NHÌN VỀ HỌC THÔNG QUA CHƠI Ở VIỆT NAM

Giáo dục tiểu học ở Việt Nam đang bước vào một kỉ nguyên mới. Một chương trình giảng dạy mới, dựa trên năng lực của người học là động thái chuyển đổi từ một hệ thống giáo dục dựa trên kiến thức sang một hệ thống giáo dục thực sự coi trọng sự phát triển toàn diện của người học, *"để chuẩn bị cho trẻ thích ứng được với sự thay đổi nhanh chóng và phức tạp của xã hội tương lai"* (Chương trình GDPT 2018). Điều này đòi hỏi cần thúc đẩy mạnh mẽ hơn vai trò chủ động và tích cực, tự chủ của HS trong quá trình học tập. **Việc áp dụng HTQC góp phần giúp GV thực hiện thành công mục tiêu này.**

Với HS nhỏ tuổi, chơi là nền tảng cho cách học của các em, vì vậy chơi và học luôn đi đôi với nhau. Thông qua chơi, HS không ngừng học hỏi và kết nối với môi trường xung quanh. Chơi là cách học tập hứng thú, có ý nghĩa, thúc đẩy sự tham gia tích cực, tạo nhiều cơ hội trải nghiệm và tăng cường tương tác xã hội. Không chỉ là trò chơi và các hoạt động vui chơi, **HTQC là sự lĩnh hội một cách tiếp cận mới về việc học của HS thông qua các hoạt động mang tính chơi.** HTQC hướng tới việc học diễn ra khi HS được thực hành, được trải nghiệm và điều này giúp các em hiểu biết và tham gia nhiều hơn, thúc đẩy sự sáng tạo và khơi dậy trí tò mò của các em. Với HTQC, GV có thể hỗ trợ HS phát triển những kĩ năng thiết yếu của thế kỉ XXI nhằm thích ứng với xu thế toàn cầu hoá và hội nhập quốc tế.

Hãy nghĩ về HS của mình sau khi các em tốt nghiệp, trong 10 - 15 năm nữa. Các em sẽ làm việc gì? Liệu các em chỉ làm một công việc trong 5, 10 hay 15 năm không? Làm thế nào để GV có thể hỗ trợ HS chuẩn bị cho sự thay đổi của xã hội và hoàn cảnh của chính các em?

_____

_____

_____

_____

CHƯƠNG 1:
TỔNG QUAN VỀ HỌC THÔNG QUA CHƠI

1.1 Thế nào là Học thông qua Chơi?

"HTQC là một hướng tiếp cận giáo dục trong đó ***HS được tương tác, trải nghiệm, khám phá và giải quyết vấn đề trong môi trường học tập vui vẻ, hứng thú, các hoạt động chơi được kết nối với mục tiêu học tập*** nhằm phát triển phẩm chất và năng lực của các em." (tham khảo từ khái niệm HTQC của Quỹ LEGO và tài liệu "VVOB white paper")

"Học và Chơi như hai cánh bướm
- Cánh này không thể tồn tại nếu thiếu cánh kia."

Carla Rinaldi, President of Reggio Children

Học không chỉ đơn thuần là việc ghi nhớ các nội dung kiến thức. Nếu HS có nhiều cơ hội chia sẻ ý kiến, thực hành và được lựa chọn nội dung, cách thức học thì các em sẽ học sâu hơn, hứng thú hơn và có được các kĩ năng thiết thực phục vụ cho cuộc sống từ đó phát triển phẩm chất và năng lực của bản thân.

Chơi không giới hạn ở các trò chơi có quy tắc, luật lệ. Chơi bao gồm rất nhiều loại hoạt động và trải nghiệm phong phú, đa dạng mà HS được tự do khám phá, tìm tòi. Các hoạt động đó thường có định hướng của GV nhưng cũng có khi do HS khởi xướng. GV cần tin tưởng vào khả năng của HS và tạo cơ hội để các em phát huy khả năng tư duy, chủ động trong hoạt động thay vì luôn được hướng dẫn chi tiết, dẫn dắt cụ thể và giải thích cặn kẽ.

Học và chơi không tách rời nhau. Khi tham gia các hoạt động chơi, đặc biệt là các hoạt động chơi có chủ đích, HS sẽ học hỏi được cả các nội dung học thuật lẫn phát triển các kĩ năng đa dạng cần thiết cho cuộc sống hằng ngày.

HTQC gần gũi và có nhiều điểm tương đồng với dạy học tích cực khi cùng chú trọng đến việc phát huy tính tích cực, chủ động của HS dựa trên việc sử dụng các phương pháp, kĩ thuật dạy học. Tuy nhiên, HTQC nhấn mạnh đến việc tạo cơ hội cho học sinh được tham gia trong môi trường học tập vui vẻ.

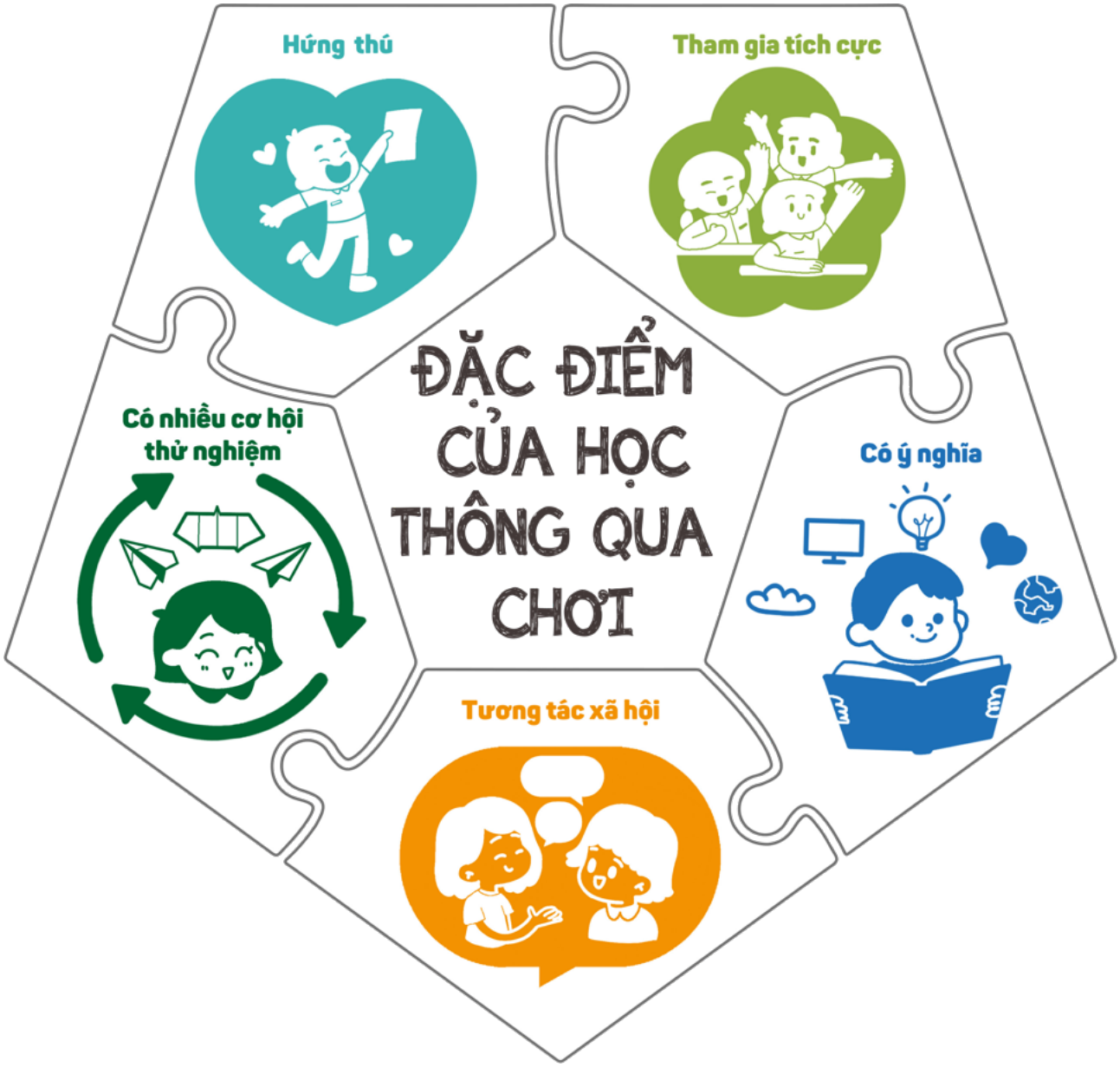
Như vậy, HTQC cần được hiểu như một cách tiếp cận giáo dục bao gồm những lí luận, quan điểm, cách thức tiến hành đa dạng trong thực tế, mà không chỉ là phương pháp hay kĩ thuật dạy học cụ thể như phương pháp tổ chức trò chơi, phương pháp đóng vai... Với cách tiếp cận trong tài liệu này, GV sẽ hiểu HTQC là gì, **nhận biết được giá trị của Chơi và sử dụng nó như một công cụ hữu hiệu** để vận dụng trong dạy học; từ đó thay đổi nhận thức về HTQC.

Hãy tạo cho HS cơ hội "chơi" trong khi học phân số thông qua "cắt trái cây thành nhiều phần bằng nhau"; thực hành viết nhật kí; và tìm hiểu các khái niệm liên quan đến khoa học và thế giới tự nhiên, như "vòng đời của hạt giống", "vai trò côn trùng"...

(Block et al., 2012, p. 424)

1.2 Đặc điểm của Học thông qua Chơi

Mặc dù khá quen thuộc với câu "học mà chơi, chơi mà học", nhưng để hiểu rõ HTQC không chỉ là các trò chơi thì chúng ta cần nắm được các đặc điểm của HTQC. **"Chơi" được nói đến trong tài liệu này có nghĩa là khi hoạt động học tập giúp HS thấy hứng thú, có ý nghĩa, thúc đẩy các em tích cực tham gia, có nhiều cơ hội thử nghiệm và tương tác xã hội.**



Hứng thú: Đây là đặc trưng điển hình của Chơi – HS hứng thú được tham gia chơi, được trải nghiệm những khoảnh khắc hồi hộp, ngạc nhiên, phấn khích hay vui sướng khi mình vượt qua các thử thách. Khi HS được học tập vui vẻ, các em sẽ hứng thú hơn với việc học, từ đó chủ động và tự nguyện tham gia cùng bạn và GV. Ví dụ: HS có thể rất vui khi nối đúng từ với tranh phù hợp khi các em học về nghĩa của từ (Tiếng Việt).

Tham gia tích cực: HTQC luôn đòi hỏi HS phải được tham gia vào quá trình hoạt động. Tính tích cực được thể hiện khi các em say sưa và tập trung cao độ vào hoạt động học tập. Khi đó, trạng thái tâm lí của các em được thay đổi, tính chủ động tích cực dần hình thành trong hoạt động học tập. Ví dụ: HS cùng bạn say mê làm một chiếc đồng hồ từ các nguyên vật liệu tái chế như giấy, bìa các-tông, chai nhựa, que khi các em học về các đơn vị đo thời gian: giờ - phút (Toán - Lớp 3)... mà quên cả giờ ra chơi.

Có ý nghĩa: Trong quá trình học, HS có cơ hội liên hệ những điều em đã biết, đã trải qua với những gì em đang học. Bên cạnh đó, HS có cơ hội mở rộng hiểu biết của mình thông qua các hoạt động trải nghiệm, thực hành gắn với thực tiễn cuộc sống. Đặc điểm có ý nghĩa góp phần làm cho việc học tập trở nên sâu sắc, hình thành và phát triển năng lực tư duy phản biện, tư duy sáng tạo khi HS được vận dụng kiến thức đã học để giải quyết các vấn đề của thực tiễn. Ví dụ: HS ở vùng nông thôn thường tự tin và cảm thấy tự hào chia sẻ những điều các em biết về các loài cá sống ở sông, suối khi học chủ đề này trong môn TN&XH. Hay HS sẽ cảm thấy việc học tập có ý nghĩa hơn khi được thực hành tính diện tích mặt bàn, diện tích ô cửa sổ hình chữ nhật... trong lớp khi học về diện tích hình chữ nhật trong môn Toán...

Có nhiều cơ hội thử nghiệm (có cơ hội được lặp đi lặp lại): HS có thể thử nghiệm nhiều khả năng khác nhau để trả lời câu hỏi mà em đang tìm hiểu và đưa ra các giả thuyết, tiếp tục đặt câu hỏi tiếp theo. Cách học này giúp các em tìm ra nhiều phương án giải quyết cho một vấn đề, từ đó hình thành và phát triển tư duy phản biện, lập luận khoa học, tính linh hoạt, sáng tạo và kiên nhẫn. Ví dụ: HS có nhiều cơ hội để gấp một chiếc máy bay với các kích cỡ và loại giấy khác nhau. Sau quá trình đó, HS tìm ra được kiểu, loại máy bay nào có thể bay cao và bay xa nhất (Hoạt động trải nghiệm).

Tương tác xã hội: Thể hiện qua việc HS được nói, trình bày chia sẻ với bạn, lắng nghe bạn nói, chia sẻ với GV, hợp tác cùng bạn để thao tác trên các đồ dùng, phương tiện học tập. Thông qua tương tác xã hội, HS được thể hiện suy nghĩ của mình, được chia sẻ và hiểu ý tưởng của bạn bè, thầy cô. Từ đó, các em không chỉ cảm thấy thoải mái mà còn cảm thấy thân thiết với các bạn trong lớp. Điều này sẽ tạo cơ hội gắn kết người học, giúp các em thể hiện sự cảm thông, điều chỉnh cảm xúc cá nhân góp phần hình thành và phát triển năng lực giao tiếp và hợp tác, năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo. Ví dụ: HS sẽ có nhiều cơ hội trao đổi, tương tác với nhau khi thảo luận xem mình sẽ đóng vai gì, diễn cảnh nào khi tham gia hoạt động đóng vai (Môn Đạo đức).

Các đặc điểm của HTQC có thể thể hiện ở mức độ khác nhau trong một hoạt động và không nhất thiết hoạt động học nào cũng phải hội tụ đủ cả 5 đặc điểm trên. Tuy nhiên, trong quá trình dạy học, GV cần tạo cơ hội cho HS trải nghiệm các thời khắc vui vẻ và bất ngờ, kết nối có ý nghĩa, hứng thú tham gia, thử nghiệm nhiều lần và gắn kết với bạn bè, thầy cô trong các hoạt động HTQC.

Trong cách tiếp cận HTQC, HS được tham gia các hoạt động học tập với sự vui vẻ và tính tự nguyện, say mê sẽ xuất hiện (hứng thú). Từ đó, các em sẽ chủ động nói, viết, chia sẻ ý tưởng của mình với bạn học và GV (tương tác xã hội) thông qua việc học tập tích cực. Khi tiếp nhận nhiệm vụ học tập cần giải quyết, các em sẽ chủ động đưa ra và thảo luận về các ý tưởng, câu trả lời; tự đánh giá kết quả, sản phẩm của mình và đánh giá kết quả, sản phẩm của bạn; đề xuất phương án cải thiện sản phẩm học tập cho tốt hơn, hoàn thiện hơn (thử nghiệm); rút ra bài học cho bản thân và vận dụng vào cuộc sống thực tiễn (có ý nghĩa). Như vậy, khi các đặc điểm của HTQC được thể hiện trong tiết dạy thì sẽ góp phần hình thành và thúc đẩy tính tự chủ của HS. Tính tự chủ đó được thể hiện thông qua việc HS tự nguyện tham gia vào các hoạt động học tập một cách vui vẻ; tích cực, chủ động bày tỏ, suy nghĩ, tình cảm của bản thân; tự tin chia sẻ ý tưởng; biết tự đánh giá và điều chỉnh ý tưởng, câu trả lời để có cách giải quyết vấn đề học tập một cách tốt nhất.

Hãy kiểm tra sự hiểu biết của bạn về HTQC bằng cách đọc các ví dụ cụ thể của từng đặc điểm và nối với hình phù hợp:

1 Hứng thú

2 Có ý nghĩa

3 Tham gia tích cực

4 Nhiều cơ hội thử nghiệm

5 Tương tác xã hội

A

B

C

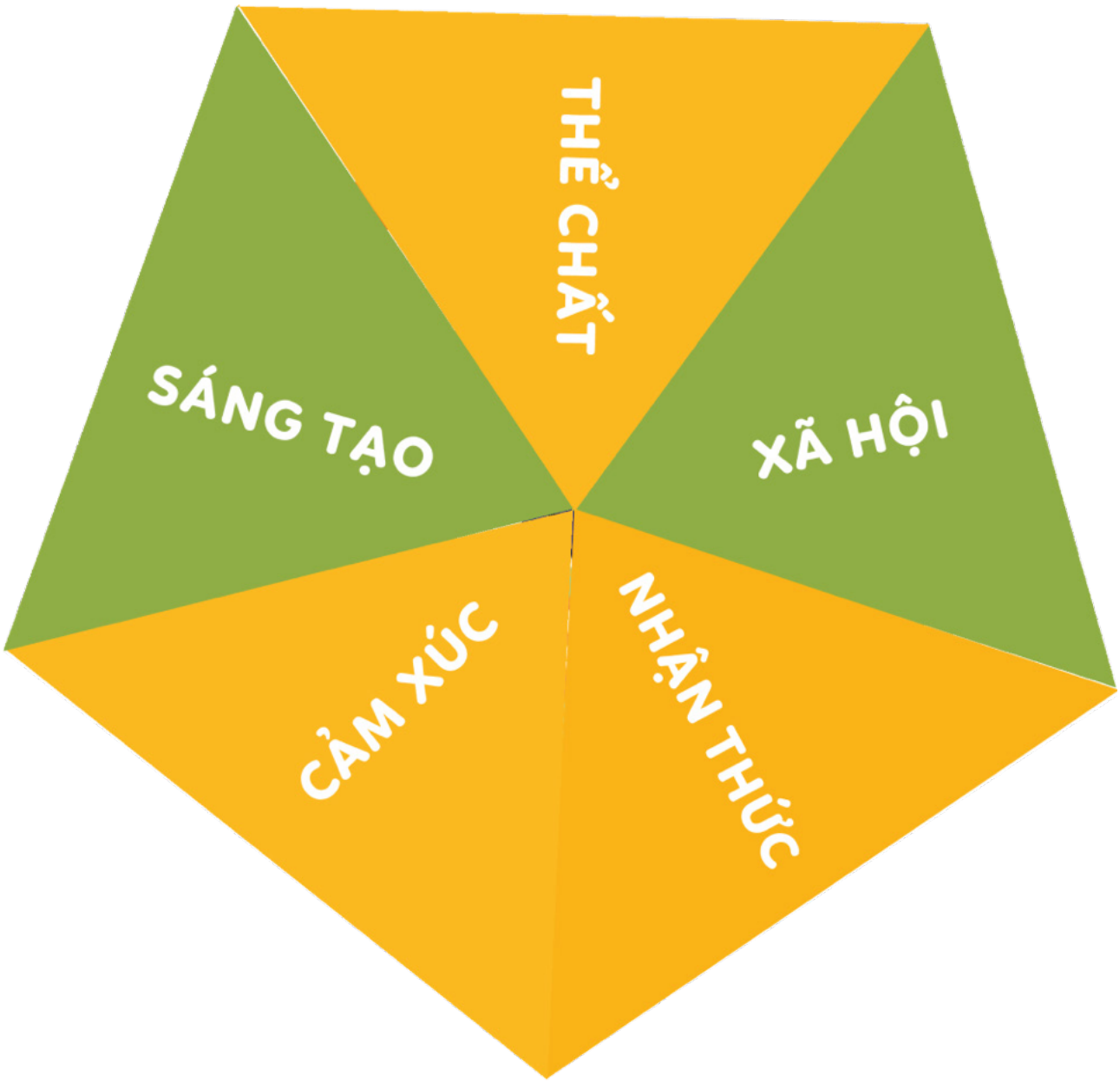
D

E

Đáp án: 1C, 2A, 3E, 4D, 5B

1.3 Lợi ích của Học thông qua Chơi là gì?

Nhờ HTQC, HS sẽ trở nên độc lập, tự chủ, tích cực tương tác xã hội, sáng tạo, thích ứng tốt với hoàn cảnh và có khả năng giải quyết vấn đề tốt. Đây là những kĩ năng được xác định là cần thiết của con người trong thế kỉ XXI, tạo nền móng vững chắc cho học tập suốt đời. HTQC góp phần vào sự phát triển toàn diện: nhận thức, xã hội, cảm xúc, sáng tạo và thể chất của HS với các kĩ năng cụ thể sẽ được tập trung vào từng lĩnh vực phát triển:



HTQC góp phần phát triển nhận thức của HS. Khi HS chơi với các thẻ chữ, que đếm, thực hiện các hoạt động phân loại; sử dụng vốn từ vựng phong phú, luyện viết...các em sẽ có nhiều cơ hội hình thành và phát triển NL nhận thức khoa học và các kĩ năng phục vụ cho việc học.

HTQC góp phần phát triển tư duy sáng tạo của HS. Các hoạt động như sắm vai, vẽ tranh, kể chuyện, trò chơi và hoạt động sáng tạo cũng như thử nghiệm sẽ tạo cho HS một không gian rộng mở để các em tưởng tượng và đưa ra những ý tưởng mới. Bằng cách cho HS cơ hội hỏi "Nếu ... thì?", GV sẽ giúp HS tưởng tượng những khả năng mới, xác định vấn đề và đưa ra các cách giải quyết.

HTQC góp phần phát triển kĩ năng giao tiếp xã hội. Khi HTQC, HS được cùng chơi, cùng học với bạn từ đó hiểu rõ nhau hơn. HS học cách đọc tín hiệu qua ánh mắt, hành vi, cử chỉ của bạn; lắng nghe và tiếp nhận quan điểm của người khác - tất cả điều này giúp phát triển sự đồng cảm của các em. HS học cách chia sẻ ý tưởng, thể hiện bản thân, thương lượng và đạt được thỏa hiệp khi chơi với bạn. Khi chơi, HS biết cách cân bằng giữa sự tự chủ và sự phụ thuộc lẫn nhau trong nhóm bạn chơi cùng.

HTQC góp phần phát triển cảm xúc của HS. Bước vào cấp Tiểu học, HS phải học cách kiểm soát cảm xúc của bản thân. HTQC sẽ giúp HS có động lực, biết tuân thủ các quy tắc và tập trung vào nhiệm vụ được giao. Khi chơi, các em tự chịu trách nhiệm, tự xác định thời gian, đưa ra cách chơi, luật chơi... HTQC giúp HS khám phá và tìm hiểu về kiến thức đồng thời giúp phát triển khả năng tự điều chỉnh và tự chủ của các em.

HTQC góp phần phát triển thể chất cho HS. Chơi hỗ trợ cho sự phát triển thể chất của HS trong khi sức khoẻ thể chất và tinh thần là nền tảng cho học tập hiệu quả. Khi chơi, các em có cơ hội phát triển khả năng kiểm soát cơ vận động, khả năng phối hợp, phản xạ và nhận thức được khả năng và giới hạn của cơ thể mình. Hơn nữa, chơi - cho dù là leo trèo, chạy, nhảy hay chơi trò đuổi bắt, đều là tạo cơ hội giúp các em thử những điều mới và đạt đích mới.

Có nhiều bằng chứng rõ ràng về vai trò và lợi ích của việc HTQC đối với HS tiểu học:

- Nghiên cứu của Parker và Thomsen (2019) đã chỉ ra rằng: Chơi góp phần phát triển các kĩ năng và kiến thức nền tảng, bao gồm hỗ trợ việc học đọc viết, toán học và khoa học. Ví dụ: Trong khi chơi các em học các khái niệm khoa học như nguyên nhân và kết quả và các khái niệm toán học như số lượng, thống kê... Qua các hoạt động thử nghiệm, quan sát, so sánh để tìm hiểu về hình dạng, kích thước và số lượng sẽ tạo cơ sở cho trẻ hiểu toán học, khoa học và tư duy bậc cao.
- John Hattie (2014) đã thực hiện rất nhiều nghiên cứu tổng hợp và phát hiện ra ảnh hưởng tích cực của việc chơi đối với kết quả học tập của trẻ. Bên cạnh tác dụng đối với kết quả học tập, chơi còn cải thiện các kĩ năng: (1) Tương tác xã hội; (2) Đối phó với thách thức; (3) Theo đuổi và thực hiện theo mục tiêu.
- Nghiên cứu tổng hợp của Fisher (1992) cho rằng chơi dẫn đến kết quả tốt hơn trong lĩnh vực nhận thức - ngôn ngữ và trong các lĩnh vực tình cảm - xã hội. Chơi cũng ảnh hưởng đến tính độc đáo của tư duy, tính linh hoạt trong liên kết, khả năng đồng cảm gắn với hành vi hợp tác và kĩ năng xã hội.

Tóm lại, khi áp dụng HTQC, HS sẽ có cơ hội thực hành các kĩ năng khác nhau trong bối cảnh khác nhau và trong các môn học khác nhau. Những điều này chắc chắn góp phần vào nâng cao kết quả học tập của HS.

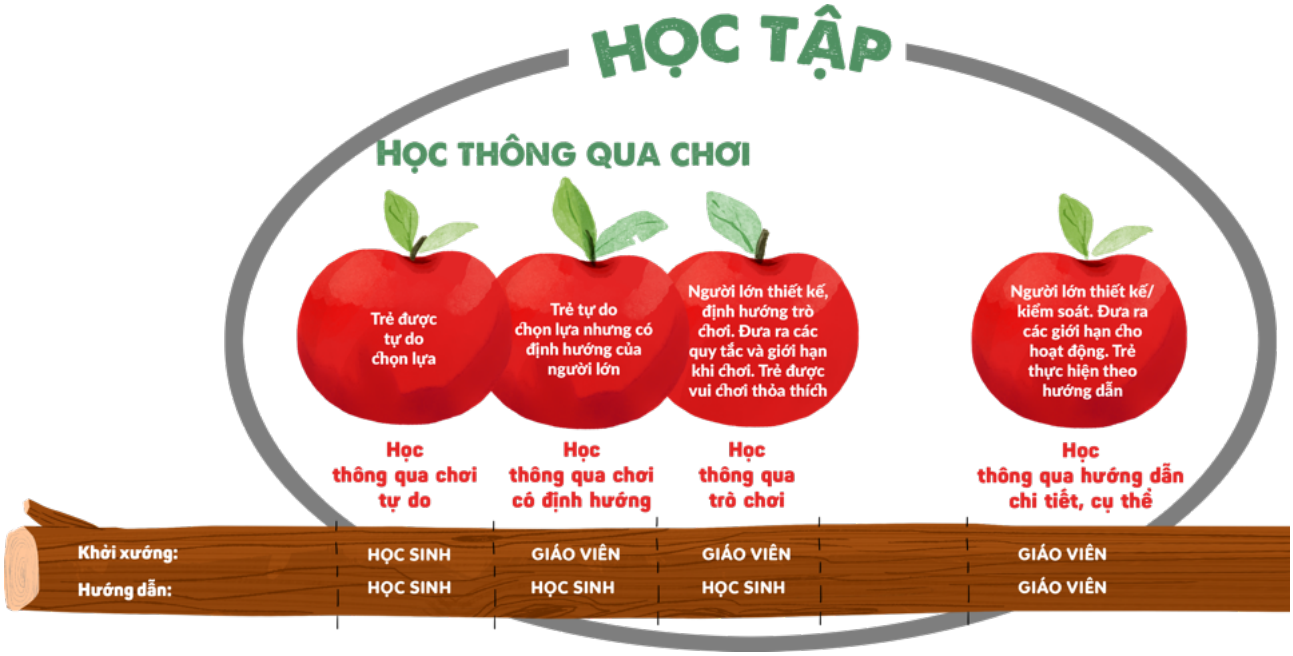
Hãy nối 5 nhóm kĩ năng với phần giải thích phù hợp?

1. Các kĩ năng về cảm xúc	a. Đưa ra ý tưởng, thể hiện các ý tưởng và vận dụng ý tưởng vào giải quyết vấn đề thực tiễn.
2. Các kĩ năng nhận thức	b. Hợp tác, giao tiếp và hiểu quan điểm của người khác thông qua chia sẻ ý tưởng, thỏa thuận về các quy định và chia sẻ sự cảm thông.
3. Các kĩ năng vận động	c. Hoạt động thể chất tích cực, hiểu về di chuyển và không gian thông qua thực hành các kĩ năng vận động và phát triển một cơ thể khoẻ mạnh.
4. Các kĩ năng xã hội	d. Tập trung cao độ, có tư duy giải quyết vấn đề, tư duy linh hoạt thông qua việc phân tích và giải quyết các nhiệm vụ phức tạp và có chiến lược hiệu quả để tìm ra giải pháp.
5. Các kĩ năng về sáng tạo	e. Hiểu, quản lí và thể hiện cảm xúc thông qua việc tự nhận thức về cảm xúc của mình, quản lí được cảm xúc trong một số trường hợp, luôn bình tĩnh và tự tin ứng phó với khó khăn.

Đáp án: 1E, 2D, 3C, 4B, 5A

1.4 Các loại hình Học thông qua Chơi

Khi HS (hoặc chúng ta) chơi sẽ luôn bị ảnh hưởng bởi những yếu tố bên ngoài như môi trường chơi (ví dụ: các nguyên vật liệu luôn có sẵn cho chơi ở trong lớp, ở ngoài sân, ở môi trường thành thị, ở môi trường nông thôn, v.v.), người chơi cùng (ví dụ: bạn chơi cùng lứa tuổi, người lớn...). HTQC được thể hiện với các loại hình hoạt động gắn với học tập hứng thú, trong đó nhấn mạnh loại hình **Chơi có định hướng**. Điều đó được thể hiện theo hình dưới đây.



HTQC tự do hoàn toàn do HS khởi xướng, tổ chức và điều khiển, không có sự tham gia của GV. Với chơi tự do, HS sẽ tự tìm hiểu, chơi và khám phá với ít ràng buộc và giới hạn. Ví dụ các hoạt động của HS trong giờ ra chơi.

HTQC có định hướng do GV khởi xướng và hỗ trợ, hướng dẫn để HS chủ động thực hiện. GV có thể hỗ trợ bằng cách thiết lập môi trường chơi, tham gia chơi cùng HS, đặt các câu hỏi, gợi ý, đưa ra các ví dụ... Với chơi có định hướng, GV có thể giúp HS có nhiều trải nghiệm học tập với mục tiêu học tập cụ thể.

Học thông qua trò chơi được thiết kế sẵn với các quy tắc và luật chơi nhưng HS vẫn cảm thấy hứng thú khi chơi. Ví dụ như các trò chơi xếp hình Tangram, Sudoku, Uno, cờ vua, chơi bài, trò chơi được lập trình mang tính giáo dục (như Scratch) và các ứng dụng giáo dục (như Kahoot) v.v...

Học thông qua hướng dẫn chi tiết, cụ thể và kiểm soát của GV, do GV thiết kế với cấu trúc nhất định. GV đặt mục tiêu học tập, đưa ra khuôn khổ, hướng dẫn rõ ràng, chi tiết để HS thực hiện theo. HS chủ yếu làm theo sự hướng dẫn, kiểm soát trực tiếp của GV mà không có nhiều cơ hội đưa ra các ý tưởng, quan điểm của cá nhân mình.

Điều khác biệt giữa chơi tự do và chơi có định hướng là gì? Hãy cùng suy ngẫm để tìm ra sự khác biệt thông qua ví dụ sau:

Hãy tưởng tượng một nhóm trẻ đang xây dựng một ngôi nhà khi học bài "Ngôi nhà của em", lớp 1_ môn TN&XH. Khi chơi tự do, các em chỉ sử dụng các nguyên vật liệu sẵn có như lá, vải, giấy, que nhỏ, bìa cát tông, sỏi, đá, khối gỗ nhỏ... để xây ngôi nhà theo cách các em muốn, không có bất kì sự can thiệp nào của GV. Nhưng khi chơi có định hướng, GV sẽ cùng tham gia với các em, có thể đặt những câu hỏi mở vào những thời điểm quan trọng (ví dụ: "Em nghĩ điều gì sẽ xảy ra nếu em thử đặt khối gỗ này làm mái nhà?", hoặc "Tại sao em lại chọn nguyên vật liệu này?"), hoặc đưa ra các dạng nguyên vật liệu làm mái nhà, khung nhà để các em so sánh xem loại nào sẽ chắc hơn, dùng được lâu dài hơn?

Việc phân loại các loại hình HTQC chỉ mang tính tương đối, tùy thuộc vào bối cảnh, mục đích tổ chức và thực hiện hoạt động, có thể có mối quan hệ giao thoa giữa các loại hình HTQC. Chẳng hạn trò chơi Tangram thuộc loại hình trò chơi nhưng khi được GV sử dụng trên lớp gắn với mục tiêu của một bài học/chủ đề cụ thể thì có thể coi là chơi có định hướng. Loại hình HTQC nào thì cũng cần gắn với mục tiêu học tập cụ thể, quan trọng nhất là HS phải được tự chủ, được hỗ trợ hơn là được chỉ dẫn và kiểm soát cách thức tham gia.

Kết quả khảo sát về việc áp dụng HTQC được thực hiện trong tháng 6/2020 cho thấy, hiện nay GV chủ yếu sử dụng phương pháp tổ chức trò chơi trong các tiết học. Các trò chơi thường được dùng để giới thiệu bài/chủ đề ở đầu tiết học, để củng cố và ôn tập bài học vào cuối giờ học trong đó GV là người đặt ra quy tắc, hướng dẫn chi tiết cách thức chơi và kiểm soát thời gian, kết quả chơi. Về cơ bản, các trò chơi mang lại hứng thú cho HS. GV thường nghĩ HTQC có nghĩa là sử dụng phương pháp tổ chức trò chơi. Tuy nhiên, HTQC không chỉ là vận dụng phương pháp tổ chức trò chơi mà còn có cả các cách thức tổ chức hoạt học tập khác nhau đáp ứng được các đặc điểm của HTQC và mục tiêu học tập như: GV chuẩn bị các dụng cụ, nguyên liệu, HS tự thảo luận cách thao tác, tạo ra sản phẩm với các dụng cụ, nguyên liệu đó. HS thậm chí tự đề xuất tiêu chí để đánh giá các sản phẩm và kiểm soát tiến trình trình bày sản phẩm.

Sự tự chủ của HS trong HTQC được hiểu là sự hài hoà giữa ý tưởng, vai trò của HS và GV. Để khuyến khích HS có ý tưởng, tích cực tham gia vào HTQC, GV cần tìm hiểu sở thích của HS, tham khảo ý kiến của HS về các quyết định liên quan tới các hoạt động trong lớp học, tin tưởng các em có thể khởi xướng hoạt động, sau đó mời GV tham gia cùng chơi và cùng ra quyết định.

Trường hợp nào dưới đây thể hiện sự tự chủ của trẻ? Hãy đánh dấu ✕ vào trường hợp mà bạn cho rằng trẻ có sự tự chủ.

	Khi HS chơi trò chơi ghép hình, GV đưa cho HS từng mảnh ghép và chỉ cho các em chỗ lắp các mảnh ghép này lại với nhau.
	HS chơi ghép hình, GV để tự HS suy nghĩ cách lắp các mảnh ghép, chỉ hỗ trợ các em trong trường hợp cần thiết. Khi hỗ trợ, GV đưa ra gợi ý như hãy tìm mảnh ghép khác nếu chưa đúng hoặc tìm những mảnh ghép tương đối giống nhau thì sẽ lắp dễ dàng hơn.

HS học tốt nhất khi có sự cân bằng giữa các loại hình HTQC khác nhau và các loại hình HTQC được sử dụng một cách linh hoạt, phù hợp với mục tiêu và nội dung giáo dục.

GV chịu trách nhiệm và kiểm soát những gì xảy ra trong lớp học. Việc GV hướng dẫn học tập kĩ lưỡng có thể là cách tốt để dạy và giải thích một số phần trong bài giảng. Tuy nhiên, với những hoạt động phù hợp, GV hãy tạo cơ hội cho HS chủ động và tự chủ trong việc học của mình. HS có thể đưa ra lựa chọn và quyết định về nội dung học tập hoặc tiến trình học tập mà mình mong muốn. Đôi khi, việc cho phép HS tự khám phá một số nội dung nhất định hoặc cho các em được lựa chọn cách tìm hiểu về một chủ đề nhất định cũng là một cách làm hiệu quả. Điều này không có nghĩa là để tự HS tìm hiểu kiến thức trong suốt quá trình học tập, mà GV hãy hỗ trợ các em bằng những câu hỏi hoặc gợi ý có chủ đích. GV cần xác định thời điểm phù hợp để tạo cơ hội cho HS tự chủ và cách thức hỗ trợ HS tự chủ trong các hoạt động học tập khác nhau.

Khi nghĩ về các loại hình HTQC, thầy/cô nghĩ rằng thầy/cô đã và đang sử dụng loại hình HTQC nào. Thầy/cô chủ yếu đưa ra các hướng dẫn chi tiết, cụ thể hay thầy/cô sử dụng trò chơi hay các hoạt động chơi mang tính định hướng. thầy/cô hãy viết ra những ví dụ về trò chơi và các hoạt động chơi có định hướng mà thầy/cô đã áp dụng hiệu quả tại lớp thầy/cô?

_____

_____

_____

1.5 Học thông qua Chơi trong Chương trình Giáo dục phổ thông 2018 cấp Tiểu học

1.5.1. Học thông qua Chơi góp phần thực hiện mục tiêu và yêu cầu cần đạt của Chương trình Giáo dục phổ thông cấp tiểu học

Chương trình GDPT cấp Tiểu học chú trọng vào đổi mới phương thức giáo dục theo hướng phát huy tính tích cực học tập của HS, đặc biệt là Chương trình GDPT năm 2018 chuyển mạnh quá trình giáo dục từ chủ yếu trang bị kiến thức sang phát triển toàn diện PC và NL người học. Mục tiêu của Chương trình GDPT tổng thể được xác định rõ:

- HS làm chủ được kiến thức phổ thông, vận dụng hiệu quả kiến thức, kĩ năng đã học vào đời sống và biết tự học suốt đời.
- Có định hướng lựa chọn nghề nghiệp phù hợp.
- Xây dựng và phát triển hài hoà các mối quan hệ xã hội.
- Có cá tính, nhân cách và đời sống tâm hồn phong phú, nhờ đó có được cuộc sống có ý nghĩa.
- Đóng góp tích cực vào sự phát triển của đất nước và nhân loại.

Cụ thể hơn, ở cấp Tiểu học cần đạt được:

- HS hình thành và phát triển những yếu tố căn bản đặt nền móng cho sự phát triển hài hoà về thể chất và tinh thần, PC và NL.
- Định hướng chính vào giáo dục về giá trị bản thân, gia đình, cộng đồng và những thói quen, nề nếp cần thiết trong học tập và sinh hoạt.

Trên cơ sở mục tiêu nói trên, Chương trình GDPT 2018 đã chỉ rõ những PC chủ yếu và NL cốt lõi cần hình thành, rèn luyện và phát triển cho HS, theo hình dưới đây:

Những yêu cầu cần đạt về PC và NL nói trên được hình thành và phát triển cho HS rất rõ nét trong quá trình áp dụng HTQC.

- Thông qua HTQC, HS có cơ hội hình thành kiến thức, kĩ năng, thực hành, vận dụng có hiệu quả kiến thức, kĩ năng môn học/hoạt động giáo dục vào giải quyết các vấn đề nảy sinh trong học tập, trong thực tiễn cuộc sống, từ đó phát triển các NL cốt lõi.
- Qua các hoạt động "chơi", HS có cơ hội thể hiện tình yêu thiên nhiên, có những việc làm thiết thực bảo vệ môi trường, thiên nhiên; yêu thương, quan tâm, chăm sóc và có trách nhiệm đối với người thân trong gia đình; yêu quý, tôn trọng bạn bè, thầy cô; ý thức thường xuyên hoàn thành nhiệm vụ học tập...; phát triển nhân cách và các mối quan hệ xã hội – lớp học, nhà trường, từ đó phát triển các PC chủ yếu.

Tóm lại, áp dụng HTQC sẽ góp phần tích cực thực hiện tốt mục tiêu giáo dục của Chương trình GDPT cấp Tiểu học.

1.5.2. Học thông qua Chơi đáp ứng yêu cầu về đổi mới phương thức tổ chức dạy học

Đổi mới mục tiêu của Chương trình GDPT cấp Tiểu học đặt ra các yêu cầu tất yếu phải thực hiện đổi mới nội dung, phương pháp và hình thức tổ chức dạy học. Các văn bản chỉ đạo của Bộ GD&ĐT đã quán triệt rõ những yêu cầu đó, cụ thể, thực hiện đổi mới phương thức tổ chức dạy học theo hướng phát triển PC, NL của HS; vận dụng phù hợp những thành tố tích cực của các mô hình, phương thức giáo dục tiên tiến nhằm nâng cao chất lượng, hiệu quả giáo dục, đặc biệt là đổi mới tổ chức hoạt động giáo dục trên lớp học; khuyến khích giáo dục STEM và STEAM trong giáo dục tiểu học; khuyến khích GV vận dụng linh hoạt, sáng tạo các phương pháp, kĩ thuật dạy học tích cực như dạy học theo dự án, sơ đồ tư duy,... vào dạy học để nâng cao chất lượng, hiệu quả giáo dục; tích cực tổ chức sinh hoạt chuyên môn; chú trọng đổi mới nội dung và hình thức sinh hoạt chuyên môn thông qua hoạt động dự giờ, nghiên cứu bài học. Bảng dưới đây cho thấy những đóng góp của HTQC trong thực hiện những định hướng về đổi mới này.

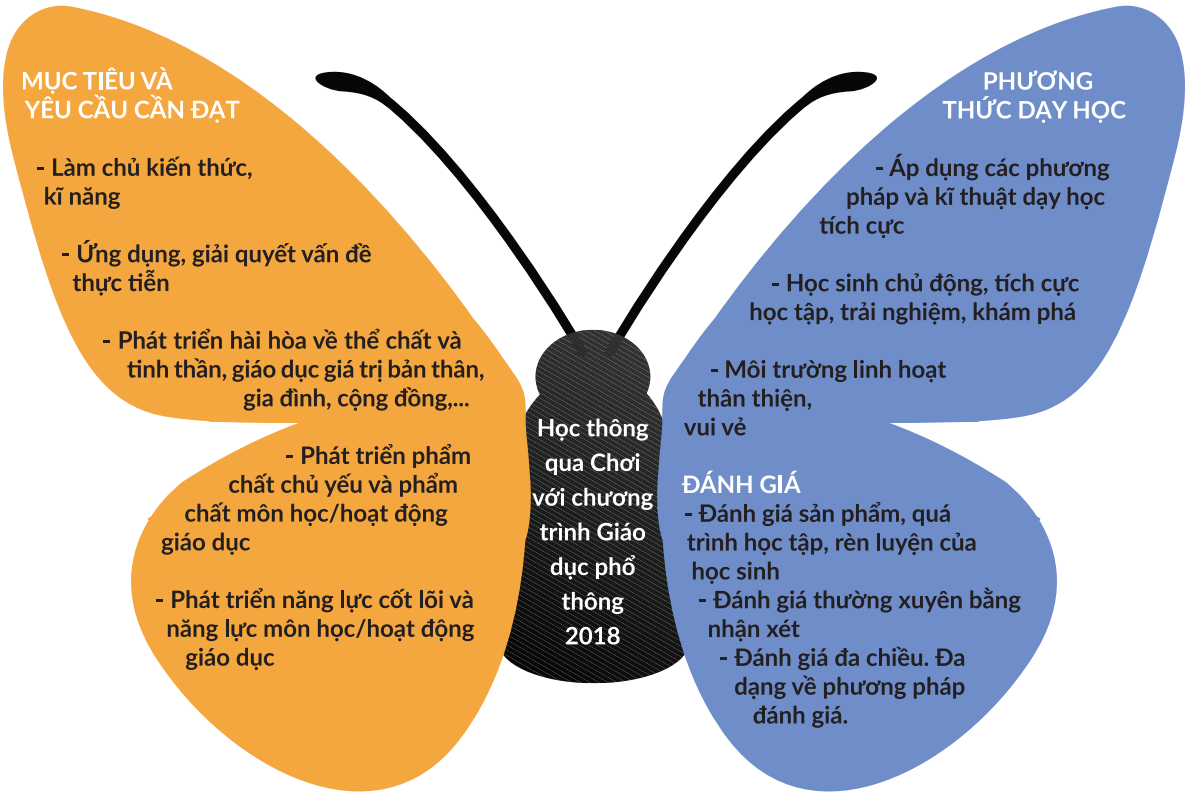
Định hướng về phương thức giáo dục theo Chương trình GDPT tổng thể	Đóng góp của HTQC
Các môn học và hoạt động giáo dục trong nhà trường áp dụng phương pháp thúc đẩy các hoạt động của HS, trong đó GV đóng vai trò tổ chức, hướng dẫn hoạt động cho HS, tạo môi trường học tập thân thiện và tạo ra những tình huống có vấn đề để khuyến khích HS tham gia tích cực vào các hoạt động học tập, tự khám phá kiến thức, rèn luyện các thói quen tích cực và khả năng tự học, phát triển được NL, ước vọng của bản thân.	Một trong những đặc điểm của HTQC là sự tham gia tích cực của HS. Khi áp dụng HTQC, GV có cơ hội sử dụng các phương pháp, kĩ thuật dạy học tích cực với vai trò là người hướng dẫn, hỗ trợ và giúp đỡ HS trong quá trình học. Môi trường HTQC vui vẻ khuyến khích HS tự đưa ra các sáng kiến, khám phá sở thích, mối quan tâm, năng khiếu và đam mê của chính mình.

Định hướng về phương thức giáo dục theo Chương trình GDPT tổng thể	Đóng góp của HTQC
Hoạt động học tập của HS bao gồm các hoạt động khám phá vấn đề, luyện tập và thực hành (ứng dụng những điều đã học để phát hiện và giải quyết những vấn đề có thực trong đời sống). Các hoạt động này được thực hiện với sự hỗ trợ của đồ dùng dạy học, đặc biệt là công cụ tin học và các hệ thống tự động hoá kĩ thuật số.	Khi áp dụng HTQC, GV có thể sử dụng các hoạt động học tập dựa trên vấn đề và dựa trên khám phá để đưa lí thuyết vào thực hành và cho phép HS trải nghiệm, thử nghiệm các nội dung khác nhau từ các tình huống có thật trong cuộc sống.
Các hoạt động học tập nói trên được tổ chức trong và ngoài khuôn viên nhà trường thông qua một số hình thức chủ yếu sau: học lí thuyết; thực hiện bài tập, thí nghiệm, trò chơi, đóng vai, dự án nghiên cứu; tham gia hội thảo chuyên đề, tham quan, cắm trại, đọc sách; sinh hoạt tập thể, hoạt động phục vụ cộng đồng.	HTQC liên quan đến các bài tập, trải nghiệm (lặp đi lặp lại), trò chơi, sắm vai, nghiên cứu... Vì thế, khi áp dụng HTQC, GV linh hoạt trong lựa chọn môi trường dạy học, khám phá và sử dụng môi trường học tập trong và ngoài khuôn viên nhà trường.
Tuỳ theo mục tiêu, tính chất của hoạt động, HS được làm việc độc lập, làm việc theo nhóm hoặc làm việc chung cả lớp nhưng phải bảo đảm mỗi HS đều có cơ hội để tự thực hiện nhiệm vụ học tập và trải nghiệm thực tế.	Một trong những đặc điểm của HTQC là tương tác xã hội. Việc HS được làm việc theo cặp, hoặc làm việc theo nhóm nhỏ, hoặc thậm chí là làm việc tập thể là những cách tốt để tạo ra sự tương tác xã hội. HTQC cũng thúc đẩy sự tự chủ và tự lựa chọn của HS, đảm bảo rằng mỗi HS được khám phá, thể hiện cá nhân, thể hiện bản thân cũng như tinh thần trách nhiệm của mình.

Trong xu thế đổi mới căn bản, toàn diện giáo dục và đào tạo định hướng phát triển PC và NL người học, việc tổ chức các hoạt động dạy học cần hướng vào HS. Đứng trước một kiến thức, kĩ năng nào đó mà HS sẽ lĩnh hội, người GV phải xác định được HS cần trải qua những hoạt động nào, từ đó tổ chức cho các em thực hiện lần lượt từng hoạt động đó để đạt được mục tiêu dạy học. HTQC tạo cơ hội cho HS được trải nghiệm đa dạng loại hình chơi, đảm bảo các em được học thông qua hoạt động và bằng chính hoạt động của mình. Điều này hoàn toàn phù hợp với xu hướng đổi mới trong dạy học hiện nay. Vì thế, HTQC đáp ứng yêu cầu đổi mới phương pháp và hình thức tổ chức dạy học theo định hướng phát triển PC, NL người học.

1.5.3. Học thông qua Chơi đáp ứng yêu cầu về đổi mới đánh giá học sinh

Định hướng đổi mới trong đánh giá HS theo Chương trình GDPT cấp Tiểu học chuyển từ chủ yếu đánh giá kiến thức, kĩ năng sang đánh giá NL của người học, tức là chuyển trọng tâm đánh giá chủ yếu từ ghi nhớ, hiểu kiến thức,... sang đánh giá khả năng vận dụng kiến thức, kĩ năng vào giải quyết những vấn đề trong học tập và trong thực tiễn. Những điểm mới trong đánh giá HS tiểu học lần này là đánh giá thường xuyên bằng nhận xét trong quá trình dạy học, đánh giá đa chiều, đa dạng về phương phức đánh giá. Khi thực hiện HTQC, GV sẽ phải xác định rõ những mục tiêu và yêu cầu cần đạt về PC, NL trong mỗi bài học, xác định rõ những tiêu chí cần đạt ở mỗi hoạt động chơi cụ thể. Trên cơ sở đó, GV định hướng các hoạt động chơi gắn với các mục tiêu bài học, chú ý sao cho mọi HS đều đạt được những tiêu chí, những yêu cầu đã đặt ra. Sau khi HS thực hiện xong các hoạt động, HS có cơ hội tự đánh giá và tham gia đánh giá lẫn nhau về những kết quả thực hiện nhiệm vụ của mình theo các tiêu chí đã xác định. Cuối cùng, GV tổng kết, xác nhận những yêu cầu HS đã thực hiện được, chỉ ra được những điểm cần cố gắng sau mỗi hoạt động, GV có cơ hội để sử dụng một số phương pháp đánh giá như: đánh giá qua quan sát, đánh giá qua vấn đáp, đánh giá qua hồ sơ học tập, các sản phẩm, hoạt động của HS. Việc đánh giá định kì khi áp dụng HTQC cũng hoàn toàn tuân thủ theo hướng dẫn về đánh giá HS của Bộ GD&ĐT. Cách thực hiện đánh giá như vậy thể hiện rõ nét đánh giá thường xuyên bằng nhận xét và phù hợp với định hướng đánh giá HS theo Chương trình GDPT 2018, căn cứ trên các yêu cầu cần đạt cụ thể về PC và NL để đánh giá HS, đánh giá theo hướng khích lệ, động viên, vì sự tiến bộ của HS.



CHƯƠNG 2:
VẬN DỤNG HỌC THÔNG QUA CHƠI Ở TRƯỜNG TIỂU HỌC

2.1 Các nguyên tắc vận dụng Học thông qua Chơi

2.1.1. Kết nối Học thông qua Chơi với mục tiêu học tập

a. Vì sao cần kết nối Học thông qua Chơi với mục tiêu học tập?

Khi áp dụng HTQC, các hoạt động chơi cần phải gắn với mục tiêu của bài học/chủ đề để trở thành hoạt động học, nếu không chỉ là hoạt động chơi đơn thuần, không phải là học. Khi GV sử dụng các hoạt động chơi có mục đích gắn với mục tiêu bài học/chủ đề, HS sẽ có cơ hội để thực hành và trải nghiệm các kĩ năng, NL mà khó đạt được khi GV dạy thông qua hướng dẫn trực tiếp.

b. Các yếu tố để đảm bảo kết nối Học thông qua Chơi với mục tiêu học tập

- GV cần rà soát mục tiêu của chương trình, Yêu cầu cần đạt của môn học và bài học, từ đó xác định đặc điểm nào của HTQC sẽ được thực hiện trong tiến trình bài học.
- GV phải hiểu rõ về các phương pháp, kĩ thuật vận dụng HTQC.
- GV linh hoạt xác định phương pháp, kĩ thuật, ý tưởng về HTQC phù hợp với đối tượng HS và bối cảnh lớp học của mình để đạt mục tiêu.

2.1.2. Khuyến khích sự tự chủ của học sinh

a. Vì sao cần khuyến khích sự tự chủ của học sinh?

Để tạo cơ hội cho HS trải nghiệm hứng thú, có ý nghĩa, tương tác xã hội, tham gia tích cực và có cơ hội thử nghiệm nhiều lần (lặp đi lặp lại), GV cần khuyến khích sự tự chủ của HS. Khi HS tự chủ, các em sẽ thấy mình làm chủ quá trình học tập và có trách nhiệm hơn với việc học, có sự hỗ trợ của GV. Việc này sẽ khuyến khích HS tìm ra những cách mới để khám phá kiến thức và đưa ra các giải pháp mới, sáng tạo để giải quyết các vấn đề thực tế.

b. Các yếu tố để đảm bảo học sinh được tự chủ

- GV cần thiết kế các hoạt động để tạo cơ hội cho HS đưa ra ý tưởng, ý kiến cá nhân, lựa chọn cách học phù hợp với năng lực, sở thích của bản thân, chia sẻ và tự hào về những điều mà các em học được.
- Sự tự chủ của HS trong học tập được thể hiện thông qua các dấu hiệu sau:
  - HS được đưa ra ý kiến và chia sẻ ý tưởng
  - HS được lắng nghe, phản biện, tranh luận
  - HS được tự thực hiện các hoạt động học tập theo cách của mình với sự hỗ trợ của GV
  - HS được thể hiện sự sáng tạo của bản thân.
- GV hãy tin rằng HS hoàn toàn có năng lực để thực hiện các hoạt động học tập. Vì vậy, thay vì đưa ra các hướng dẫn chi tiết, cụ thể về cách làm thì hãy để cho các em chủ động khám phá bài học/chủ đề.

2.1.3. Quản lí lớp học hiệu quả

a. Tại sao cần quản lí lớp học hiệu quả?

Khi áp dụng HTQC, GV sẽ thấy lớp học trở nên sống động hơn. HS có thể di chuyển nhiều hơn, nói chuyện và tương tác nhiều hơn. Điều đó không có nghĩa là lớp học trở nên mất trật tự. Khi quản lí lớp học tốt, GV hãy tạo ra văn hóa lớp học, trong đó mọi HS đều làm việc hiệu quả, tôn trọng nhau, hứng thú. Lớp học đôi khi có những khoảnh khắc cả lớp trật tự và tập trung. Lớp học cũng có những khoảnh khắc cả lớp cùng bận rộn và sôi nổi hoạt động để đáp ứng mọi nhu cầu học tập của HS.

GV có thể huy động HS cùng tham gia một số hoạt động quản lí lớp học. Làm như vậy, ngoài việc chia sẻ công việc với GV sẽ giúp tăng tính tự chủ và hợp tác của HS với GV, HS với HS. Từ đó, lớp học được quản lí dễ dàng và hiệu quả hơn.

b. Các yếu tố để đảm bảo lớp học được quản lí hiệu quả

- GV tạo không khí an toàn, thân thiện và quan tâm trong lớp học.
- GV áp dụng kỉ luật tích cực trong lớp học.
- GV đưa ra yêu cầu và phân công nhiệm vụ cụ thể, rõ ràng.
- GV cần có khả năng bao quát lớp học tốt.

GV cần lưu ý các HS có nhu cầu đặc biệt trong lớp như HS tăng động, giảm chú ý, HS học chậm... để hỗ trợ nhiều hơn hoặc có thêm các biện pháp phù hợp sao cho những HS này tham gia được các hoạt động trong lớp học.

2.1.4. Sắp xếp không gian học tập tích cực, cởi mở

a. Tại sao cần sắp xếp không gian lớp học tích cực, cởi mở?

Lớp học tích cực, cởi mở là lớp học mà ở đó không gian lớp học với các đồ dùng và thiết bị học tập được sắp xếp có chủ đích. Việc sắp xếp này sẽ trở thành một yếu tố kích thích sự tò mò của HS, khuyến khích HS tham gia học tập, cho các gợi ý HS về cách chơi, cách học phù hợp.

HS có thể tham gia cùng GV sắp xếp không gian lớp học, ngoài mục đích chia sẻ công việc với GV, việc này còn giúp cho lớp học được sắp xếp thân thiện với HS.

b. Các yếu tố để đảm bảo lớp học được sắp xếp tích cực, cởi mở

- Cung cấp các thiết bị, dụng cụ và tài liệu học tập trong lớp học phong phú và đa dạng, phù hợp với mục tiêu giáo dục và HTQC.
- Trang trí lớp sinh động, hấp dẫn bằng tranh ảnh, bảng, khẩu hiệu, các sản phẩm mĩ thuật của HS.
- Sắp xếp lớp học có mục đích phù hợp với hoạt động học diễn ra trên lớp.

Hãy nghĩ đến tiết dạy trong tuần sau của thầy/cô, thầy/cô sẽ áp dụng nguyên tắc nào trong 4 nguyên tắc trên.

_____

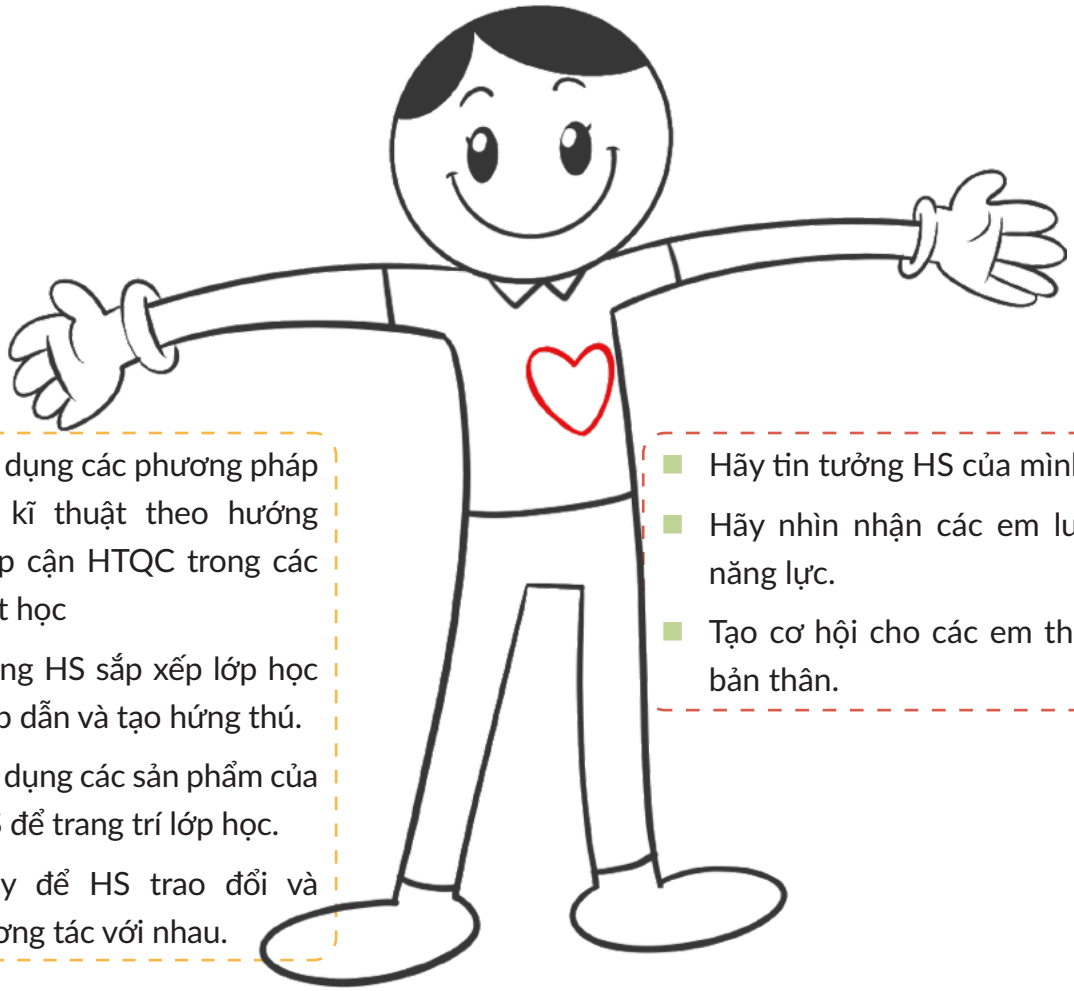
_____

_____

Làm thế nào để vận dụng Học thông qua Chơi hiệu quả

Hãy nhớ rằng: luôn áp dụng 5 đặc điểm và 4 nguyên tắc của Học thông qua Chơi khi bạn chuẩn bị bài dạy:

- Hứng thú, có ý nghĩa, tham gia tích cực, nhiều cơ hội thử nghiệm, tương tác xã hội.
- Kết nối hoạt động HTQC với mục tiêu học tập, khuyến khích sự tự chủ của HS, quản lí lớp học hiệu quả và sắp xếp không gian lớp học tích cực, cởi mở.



- Sử dụng các phương pháp và kĩ thuật theo hướng tiếp cận HTQC trong các tiết học
- Cùng HS sắp xếp lớp học hấp dẫn và tạo hứng thú.
- Sử dụng các sản phẩm của HS để trang trí lớp học.
- Hãy để HS trao đổi và tương tác với nhau.

- Hãy tin tưởng HS của mình.
- Hãy nhìn nhận các em luôn có năng lực.
- Tạo cơ hội cho các em thể hiện bản thân.

Thiết kế bài học/chủ đề HTQC như thế nào?	Tổ chức bài học/chủ đề HTQC như thế nào?	Đánh giá bài học/chủ đề HTQC như thế nào?
Xác định mục tiêu dạy học theo hướng tiếp cận HTQC	Làm cho hoạt động học tập có ý nghĩa	HS tự đánh giá
Lựa chọn nội dung phù hợp với mục tiêu đã xác định	Tăng cường sự tham gia của HS trong hoạt động học tập	Đánh giá đồng đẳng giữa các HS
Lựa chọn và vận dụng phương pháp/kĩ thuật tổ chức HTQC phù hợp	Tăng cường tương tác xã hội cho HS trong hoạt động học tập	GV đánh giá HS
	Tạo cho HS nhiều cơ hội thử nghiệm trong hoạt động học tập	GV tự đánh giá để rút kinh nghiệm
	Tạo sự hứng thú trong hoạt động học tập	

"Dạy học là một nghệ thuật", để áp dụng HTQC thành công đòi hỏi GV phải linh hoạt và thể hiện năng lực sáng tạo của bản thân khi tổ chức hoạt động dạy học. Quá trình vận dụng đó phải được thực hiện và thể hiện rõ ở các bước cơ bản của tiến trình dạy học, đi từ giai đoạn chuẩn bị trước khi lên lớp đến giai đoạn tổ chức các hoạt động học trên lớp cho HS và giai đoạn đánh giá sau khi kết thúc hoạt động dạy học. Sau đây là những nguyên tắc và một số gợi ý cơ bản cho GV để có thể vận dụng HTQC một cách có hiệu quả.

2.2 Làm thế nào để vận dụng Học thông qua Chơi?

2.2.1. Xây dựng kế hoạch bài dạy theo hướng Học thông qua Chơi

a. Xác định yêu cầu cần đạt của bài học/chủ đề theo hướng Học thông qua Chơi

HTQC không có nghĩa chỉ là chơi các trò chơi vui vẻ và hi vọng rằng trẻ sẽ tình cờ học được điều gì đó trong quá trình chơi. Kể cả khi GV có ý định cho HS chơi tự do thì hoạt động chơi đó vẫn có mục tiêu học tập nhất định. Sau đây là những gợi ý cho GV để áp dụng HTQC hiệu quả trong lớp học.

"Một cách làm hiệu quả là "bắt đầu từ mục tiêu đã định trước".

GV cần xác định yêu cầu cần đạt học tập cho mỗi bài dạy cụ thể, mục tiêu này được xác định và lựa chọn dựa trên nghiên cứu chương trình. Từ chương trình của môn học, GV tìm hiểu yêu cầu cần đạt của bài học/chủ đề; lựa chọn mạch nội dung để tổ chức HTQC, xác định mục tiêu của bài học/chủ đề và dự kiến số tiết tương ứng với bài tập/chủ đề đó.

Nếu bài học/chủ đề đã được thiết kế trong sách giáo khoa, GV cần nghiên cứu chương trình để tìm hiểu yêu cầu cần đạt mà bài học/chủ đề hướng đến, từ đó, xác định mục tiêu của bài học. Mục tiêu bài học phải bắt đầu bằng từ "HS" và thể hiện bằng các động từ chỉ hành động, nhấn mạnh đến những việc làm mà HS đạt được qua bài học/chủ đề.

Ví dụ: Khi thực hiện bài dạy về thực vật trong mạch nội dung "môi trường sống của thực vật" thuộc môn TN&XN lớp 2, GV có thể xác định như sau:

Yêu cầu cần đạt	
Xác định yêu cầu cần đạt của bài dạy.	GV có thể xác định yêu cầu cần đạt của bài dạy như sau: Sau bài dạy, HS: ■ Đặt và trả lời câu hỏi về nơi sống của thực vật thông qua quan sát thực tế, tranh ảnh hoặc video. Nêu được tên và nơi sống của một số thực vật xung quanh. ■ Phân loại cây theo môi trường sống của thực vật. ■ Có cơ hội hình thành và phát triển năng lực giao tiếp và hợp tác thông qua việc phân chia nhiệm vụ, phối hợp theo đội, nhóm để phân loại cây và thuyết trình trước lớp. ■ Phẩm chất, trách nhiệm với môi trường sống của thực vật.

Mục tiêu hoạt động HTQC	
Lựa chọn các mục tiêu của hoạt động HTQC đóng góp vào yêu cầu cần đạt của bài dạy.	GV có thể chọn 2 yêu cầu cần đạt sau để tổ chức hoạt động HTQC: ■ Nêu được tên và nơi sống của một số thực vật. ■ Phân loại cây theo môi trường sống của thực vật.

Bước này sẽ giúp GV xác định, lựa chọn và thiết kế các hoạt động theo hướng HTQC cho HS để đạt được các mục tiêu học tập gắn với bài dạy/chủ đề cụ thể.

b. Lựa chọn nội dung phù hợp với yêu cầu cần đạt đã xác định.

- Dựa vào yêu cầu cần đạt đã xác định, GV phác thảo, lập dàn ý tiến trình bài học. Từ đó, GV lựa chọn các nội dung phù hợp bằng cách trả lời 2 câu hỏi: Những nội dung nào của bài dạy/chủ đề sẽ tổ chức HTQC? HTQC có thể được tổ chức gắn với hoạt động học tập nào trong tiến trình bài dạy/chủ đề được tổ chức trên lớp học?
- Tuỳ theo đặc trưng của bài học/chủ đề trong các môn học, hoạt động giáo dục khác nhau mà tiến trình tổ chức hoạt động học sẽ khác nhau. Có thể thực hiện bài dạy/chủ đề phát triển năng lực người học theo một số tiến trình như sau:
  - Khởi động/Kết nối → Khám phá → Thực hành → Vận dụng.
  - Nhận diện – Khám phá → Tìm hiểu – Mở rộng → Thực hành - Vận dụng → Đánh giá – Phát triển.
  - Kết nối → Khám phá→ Giải thích → Xây dựng/Thiết lập → Đánh giá.

HTQC có thể được đưa vào bất kì bước nào của tiến trình bài dạy, song sẽ hiệu quả hơn khi GV cân nhắc lựa chọn những nội dung phù hợp. Đó là những nội dung vừa hướng đến yêu cầu cần đạt đã chọn, vừa giúp HS phát huy 5 đặc điểm của HTQC một cách chủ động và tích cực.

VÍ DỤ

Tương ứng với các yêu cầu cần đạt của bài dạy về môi trường sống của thực vật được xác định trong ví dụ của mục 2.2.1. ý a, GV lựa chọn nội dung như sau:

Yêu cầu cần đạt 1: Nêu được tên và nơi sống của một số thực vật xung quanh từ đó khái quát về môi trường sống của thực vật.

1. Mục tiêu tổ chức HTQC: giúp HS bộc lộ hiểu biết ban đầu về các môi trường sống của các loài cây từ đó khái quát, hình thành năng lực nhận thức → Do đó, GV có thể chọn nội dung HTQC gắn với bước **Khám phá.**

2. Nội dung HTQC: Sắp xếp cây thành các nhóm có những đặc điểm tương đồng về nơi sống và đặt tên cho môi trường sống.

Yêu cầu cần đạt 2: Phân loại cây theo môi trường sống của thực vật.

1. Mục tiêu HTQC: HS vận dụng kiến thức được học để phân loại cây theo môi trường sống → GV có thể xác định nội dung HTQC gắn với bước **Thực hành** hoặc **Vận dụng.**

2. Nội dung HTQC:

*Trong thời gian nhất định, nối tiếp nhau gắn các cây vào môi trường sống tương ứng: trên cạn, dưới nước, môi trường khác.

*Game trắc nghiệm: kéo hình ảnh cây với nơi sống phù hợp của chúng.

c. Lựa chọn và vận dụng phương pháp/kĩ thuật tổ chức Học thông qua Chơi.

Để lựa chọn phương pháp/kĩ thuật dạy học, cần đảm bảo GV có những hiểu biết về các phương pháp/kĩ thuật dạy học hiện có; nội dung, đặc điểm, mặt mạnh và hạn chế của mỗi phương pháp/kĩ thuật dạy học đó; mục đích và phạm vi sử dụng của mỗi phương pháp/kĩ thuật dạy học; yêu cầu của việc áp dụng phương pháp/kĩ thuật vào thực tiễn dạy học.

Việc lựa chọn phương pháp/kĩ thuật dạy học cần căn cứ vào các yếu tố như: yêu cầu cần đạt của bài học/chủ đề; nội dung dạy học, khả năng, trình độ của HS; phương tiện, cơ sở vật chất phục vụ cho việc tổ chức dạy học; thời gian thực hiện hoạt động dạy học; điều kiện thực tiễn cuộc sống địa phương phục vụ cho bài học/chủ đề.

Đối với HTQC, khi lựa chọn phương pháp/kĩ thuật dạy học, ngoài những căn cứ kể trên, GV cũng cần đặc biệt lưu ý đến 5 đặc điểm của HTQC đã được trình bày trong chương 1 của tài liệu này và những phương pháp/kĩ thuật có thể được lựa chọn và sử dụng tổ chức HTQC sẽ được đề cập rõ nét trong mục 2.2.2 tiếp theo đây.

Khi sử dụng phương pháp/kĩ thuật dạy học áp dụng HTQC, GV nên:

- Sử dụng phương pháp/kĩ thuật dạy học gắn kết bài học với thực tiễn cuộc sống của HS.
- Xây dựng các nhiệm vụ học tập phù hợp với năng lực và sở thích của HS.
- Phương pháp/kĩ thuật dạy học phải đảm bảo và kích thích tính hợp tác và thi đua của HS.
- Sử dụng các dụng cụ, đồ dùng học tập gần gũi với những đồ vật, hình ảnh gần gũi với HS.
- Tạo ra sự cân bằng phù hợp giữa việc tham gia của GV với quá trình học tập, khám phá của HS.
- Thiết kế nội dung bài học thông qua một chuỗi các nhiệm vụ, câu hỏi, tình huống có vấn đề.
- Tăng cường sự tham gia của HS bằng cách xây dựng mối quan hệ hợp tác nhóm trong học tập.

Hãy nghĩ đến một bài dạy/chủ đề giáo dục mà bạn sẽ dạy trong tuần tới. Hãy xác định mục tiêu cho tiết học đó. Viết ra một hoạt động mà bạn sẽ tổ chức theo cách tiếp cận HTQC để đạt được một mục tiêu trong tiết học.

_____

_____

2.2.2. Tổ chức thực hiện

a. Làm thế nào để hoạt động có ý nghĩa?

Tính có ý nghĩa thể hiện ở việc HS kết nối kiến thức bài học với thực tiễn cuộc sống hàng ngày. Để làm cho hoạt động dạy học trở nên có ý nghĩa đối với HS, khi thiết kế và tổ chức hoạt động HTQC, GV có thể:

Tạo cơ hội cho HS được vẽ, viết, phát biểu để bộc lộ những kiến thức, kĩ năng và kinh nghiệm của bản thân nhằm kết nối với nội dung mới của bài học/chủ đề

Khi học về các loại đường giao thông, GV có thể tổ chức cho HS vẽ về một phương tiện giao thông mà em thích nhất, sau đó tổ chức triển lãm, quan sát các tranh vẽ, phân loại các tranh theo nhóm các phương tiện giao thông và giải thích → khái quát về các loại đường giao thông và phương tiện giao thông tương ứng.

Theo định hướng trên, GV có thể sử dụng một số phương pháp, kĩ thuật có nhiều ưu thế để làm cho hoạt động học tập của học sinh có ý nghĩa như: đặt câu hỏi mở, tình huống có vấn đề; thực hành qua các đồ vật, hình ảnh gần gũi; thực tiễn hóa nội dung dạy học; kĩ thuật tia chớp; kĩ thuật KWLH; khơi gợi các giác quan...

Đặt câu hỏi mở, tình huống có vấn đề

Thiết kế bài học/chủ đề với các nhiệm vụ đòi hỏi HS phải tham gia thông qua những câu hỏi, tình huống có vấn đề nhằm tạo tính hấp dẫn, kích thích HS tìm hiểu, khám phá thêm.

VÍ DỤ

Học về Chăm sóc và bảo vệ cây trồng (lớp 1)

Tình huống: Cả nhà Nam phải về quê trong hai tuần, Nam rất lo lắng cho chậu hoa của mình vì sợ nó sẽ bị chết.

Câu hỏi của GV: Điều gì khiến Nam lo lắng rằng cây hoa sẽ bị chết? Làm thế nào để giúp cây hoa của Nam không bị chết khi bạn phải vắng nhà trong một thời gian dài?

Giải pháp của HS: Cây hoa thiếu nước có thể bị chết → Nam có thể hỏi và nhờ sự giúp đỡ một người hàng xóm trước khi bạn rời đi, ...

Gợi ý của GV: "Điều gì có thể xảy ra với mỗi giải pháp đó?"; "Làm thế nào để giải quyết được điều đó?" (hướng dẫn cuộc trò chuyện) hoặc "Em có thể làm gì khác?" hoặc "Em có thể thay đổi hoặc có cách làm khác như thế nào?"

Đưa ra thử thách cho HS: Chia nhóm, các nhóm thảo luận để đưa ra các ý tưởng và thiết kế ý tưởng cho giải pháp để cây có thể sống được sau một thời gian dài không có nước.

Tổ chức cho học sinh thực hành qua các đồ vật, hình ảnh gần gũi

Xây dựng các thao tác thực hành cụ thể gắn với đồ vật, hình ảnh gần gũi. Nội dung, đối tượng học tập trong bài học/chủ đề cần được "hiện thực hoá", gắn với những đồ vật, hình ảnh gần gũi với HS để giúp các em dễ hiểu và hiểu sâu sắc bài học.

Khi dạy học hình thành biểu tượng số 5 trong môn Toán cho HS lớp 1, thay vì việc GV giới thiệu cho HS về số 5 và cho HS nói: "1, 2, 3, 4, 5" thì có thể đưa cho HS 5 cái kẹo hoặc 5 cái bút hoặc 5 cục tẩy... và yêu cầu HS đếm xem có bao nhiêu đồ vật. Từ việc tham gia thực hành học tập qua nhiệm vụ thực hành, đố và đoán, HS sẽ hiểu rõ hơn ý nghĩa của số 5.

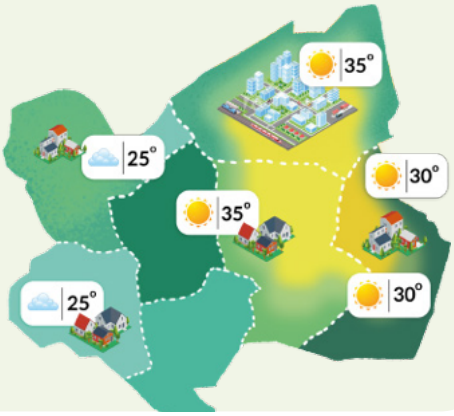
Thực tiễn hoá nội dung dạy học

Đưa ra hệ thống các câu hỏi, bài tập tích hợp giữa nội dung được học với những sự việc, hiện tượng, tình huống xảy ra bên ngoài thực tiễn cuộc sống, từ đó có thể phát triển phẩm chất và tăng cường kĩ năng sống cho HS.

Khi dạy HS thực hành xem lịch để nhận biết thứ, ngày, tháng trên lịch (môn Toán lớp 2), GV có thể tổ chức cho HS hoạt động thực hành gắn với thực tiễn như sau:

- Phát cho mỗi bạn một tờ lịch năm.
- Yêu cầu HS nhớ lại ngày sinh nhật của các thành viên trong gia đình mình.
- Yêu cầu HS xem tờ lịch và khoanh màu vào những ngày đó.
- Chỉ trên tờ lịch và chia sẻ với bạn bên cạnh về ngày sinh nhật của người thân trong gia đình em.

Khi dạy cho HS về cách đọc, viết các số trong phạm vi 100 (môn Toán lớp 1), GV có thể tổ chức cho HS nghe một đoạn thông tin về Dự báo thời tiết, trong đó có chứa các số (nhiệt độ, số người bị bệnh do ảnh hưởng của thời tiết...), HS vừa nghe bản tin, vừa viết ra phiếu học tập những con số mà mình nghe được.



Sử dụng kĩ thuật tia chớp

Mở đầu bài học/chủ đề, GV đưa ra một câu hỏi mở (có thể có nhiều câu trả lời khác nhau) để HS nêu những quan điểm, ý kiến, kinh nghiệm cá nhân có liên quan đến nội dung bài học mới. HS sẽ lần lượt nêu một đến hai câu trả lời của mình một cách nhanh chóng và ngắn gọn. GV có thể ghi nhanh các ý kiến của HS lên bảng. Sau khi có được tất cả các câu trả lời của HS, GV cùng HS thảo luận, lựa chọn một số câu trả lời, vấn đề nổi bật để kết nối với bài học/chủ đề sẽ học.

Ví dụ: Khi dạy bài đạo đức "Quan tâm, chăm sóc người thân"- (Lớp 1), GV có thể đưa ra câu hỏi: Hằng ngày, mọi người trong gia đình em thường làm gì để thể hiện sự quan tâm, chăm sóc nhau? Trong một phút, HS lần lượt trả lời nhanh chóng và ngắn gọn để bộc lộ những việc làm, hành động, tình cảm mà bản thân đã trải qua, nhìn thấy... Dựa trên câu trả lời của HS, GV nhấn mạnh đến một số biểu hiện cụ thể của việc quan tâm, chăm sóc người thân và dẫn dắt để HS tìm hiểu những việc cần làm để thể hiện sự quan tâm, chăm sóc người thân trong gia đình của mình.

Sử dụng kĩ thuật KWLH

- GV sử dụng bảng như dưới đây (có thể với hình thức cá nhân hay nhóm):

K (What we Know) Những điều em biết	W (What we Want to learn) Những điều em muốn biết	L (What we Learned) Những điều em học được	H (How can we learn more) Làm thế nào để em có thể học được nhiều hơn

- HS động não nhanh và nêu ra các từ, cụm từ, ý tưởng liên quan đến chủ đề vào cột K. Ở cột này, ngoài việc nêu câu hỏi: "Hãy nói những gì các em đã biết về..." thì GV có thể khuyến khích HS giải thích các ý tưởng đó.
- Sau đó GV tổ chức cho HS chia sẻ những điều các em muốn biết thêm về bài học/chủ đề và viết vào cột W.
- Trong hoặc sau khi thảo luận, tìm hiểu về những ý tưởng đã nêu ra, HS ghi những điều các em học được vào cột L và so sánh với những gì các em đã viết vào cột W, đánh dấu vào những ý tưởng trả lời cho câu hỏi ở cột W (không phải tất cả những câu hỏi ở cột W đều được bài đọc trả lời hoàn chỉnh).
- Thảo luận những thông tin được ghi nhận ở cột L.
- Kết thúc hoạt động, khuyến khích HS tự tìm hiểu, nghiên cứu thêm về những câu hỏi đã nêu ở cột W mà chưa tìm được câu trả lời, đề xuất những cách thức tìm hiểu, nghiên cứu và ghi vào cột H.

Chủ đề: Bảo vệ môi trường sống của thực vật và động vật (lớp 2)

K (What we Know) Những điều em biết	W (What we Want to learn) Những điều em muốn biết	L (What we Learned) Những điều em học được	H (How can we learn more) Làm thế nào để em có thể học được nhiều hơn
■ Có nhiều loài thực vật và động vật. ■ Thực vật và động vật sống ở khắp nơi trên trái đất. ■ Thực vật và động vật có thể sống trên cạn, dưới nước, có loài vừa sống trên cạn vừa sống dưới nước.	■ Nguyên nhân nào làm thay đổi môi trường sống của thực vật và động vật? ■ Môi trường sống thay đổi sẽ ảnh hưởng như thế nào đến thực vật, động vật? ■ Bảo vệ môi trường sống của thực vật, động vật sẽ mang lại lợi ích gì cho cuộc sống của con người? Liệu em có thể làm được gì để bảo vệ môi trường sống của thực vật, động vật?	■ Mỗi loài thực vật, động vật phù hợp với một môi trường sống nhất định. ■ Con người hiện đang tác động làm thay đổi môi trường sống của thực vật, động vật: vứt rác bừa bãi, chặt phá rừng, xây dựng nhà máy, xả khí thải, sử dụng thuốc trừ sâu... ■ Em cần vứt rác đúng nơi quy định, hạn chế rác thải, túi ni-lông, sử dụng các đồ dùng tái chế... ■ Nhắc nhở bố mẹ, người thân và những người xung quanh cùng bảo vệ môi trường sống của thực vật, động vật.	■ Tìm hiểu trên Internet. ■ Điều tra, quan sát môi trường sống của thực vật, động vật xung quanh. ■ Đọc sách, báo, truyện.

Hãy nghĩ đến bài học/chủ đề sẽ thiết kế kế hoạch bài dạy, liệu kĩ thuật KWLH có thể áp dụng ở phần nào? HS sẽ điền thông tin vào các cột như thế nào?

_____

_____

_____

Khơi gợi các giác quan của học sinh

Các bức tranh, hình ảnh mô tả hoạt động, phong cảnh về thế giới xung quanh có thể tạo cảm hứng cho HS. Sử dụng hình ảnh kết hợp với những câu hỏi gợi mở giúp HS huy động các giác quan và trí tưởng tượng phong phú gắn với cuộc sống, kinh nghiệm hằng ngày để tạo ra những bài viết sáng tạo và giàu cảm xúc.

VÍ DỤ

Trong các tiết dạy về tập làm văn, GV đã sử dụng những bức tranh phong cảnh và câu hỏi gợi mở bằng việc huy động tối đa sự tham gia của các giác quan thông qua trí tưởng tượng thông qua 5 buổi học như sau:

NHÌN

Buổi 1: GV phát cho mỗi HS một tờ lịch cũ, trên tờ lịch có những bức tranh phong cảnh và nêu yêu cầu: Hãy viết tất cả những gì em nhìn thấy trong bức tranh. GV đi quanh lớp và giúp HS phát triển những câu văn. Những câu như "Em nhìn thấy một đám mây" trở thành "Em thấy một đám mây lớn, màu trắng, mịn." GV và HS thảo luận về các cách khác nhau để phát triển câu bằng cách ví von, ẩn dụ và nhân hóa; và sau một hồi suy nghĩ, những câu ban đầu của HS đã trở thành "Em nhìn thấy một đám mây lớn, màu trắng, bông trông giống như kẹo bông và em muốn ăn nó". Cuối buổi học, GV thu lại các bức tranh và tờ giấy HS đã viết.

NGHE

Buổi 2: GV lại phát các bức tranh phong cảnh lần trước cho HS kèm theo 1 tờ giấy trắng yêu cầu HS: Hãy viết lại những gì em nghe thấy từ bức tranh trên. Lúc này, HS khá bối rối và hỏi GV: Làm sao em có thể nghe được một bức tranh?

GV giải thích: "Các em hãy tưởng tượng bức tranh là một cảnh tượng có thật và em đang đứng trong khung cảnh đó", sau đó, GV chỉ tay vào điểm trên bức tranh để xác định vị trí các em đứng và nói: "Bây giờ, các em hãy nhắm mắt lại và tưởng tượng các em đang ở nơi đó."

GV tiếp tục hướng dẫn "Các em đã nghe được điều gì? Hãy kể với cô các em đã nghe thấy gì nhé!"

HS nhăn mặt lại trong lúc đang nhắm mắt và tập trung suy nghĩ. Sau đó các em lần lượt nói. "Em nghe thấy một con chim hót", "Em nghe thấy một thác nước đổ xuống."

Tất cả HS rộn ràng kể về những thứ đã nghe thấy từ bức tranh. Trong lúc HS viết câu, GV di chuyển quanh lớp để giúp các em phát triển câu. Lần này, các em HS đã nhanh nhẹn hơn. Câu "Em nghe thấy một con chim hót" nhanh chóng trở thành câu "Em nghe thấy một con chim mẹ mắng các con chim non vì tội bày bừa trong tổ". Vào cuối buổi học, GV lại thu lại các bài viết và bức tranh của HS.

CHẠM/SỜ VÀO

Buổi 3: GV đưa ra câu hỏi gợi mở "Những gì em có thể chạm vào" và các em lại viết trên một tờ giấy mới. Sau khi HS chọn một vị trí trong bức tranh của mình, GV yêu cầu các em nhắm mắt lại và tưởng tượng thời tiết bên trong bức tranh đó. "Các em có cảm thấy một làn gió nhẹ thổi qua không? Các em thấy nóng hay lạnh?" Lần này, các em HS nói rằng các em đang chạy qua bức tranh trên bãi cỏ ấm áp, tạt trong nước lạnh của con suối, trèo lên vỏ cây xước và chạm vào những cánh hoa mềm mại. Lần này, GV không phải giúp HS phát triển câu nữa; sức sáng tạo của các em đã tự hoạt động vô cùng mạnh mẽ.

NẾM VÀ NGỬI

Buổi 4: GV đưa cho HS 1 tờ giấy mới. Cả lớp cùng nhau khám phá hai giác quan cuối cùng. Đầu tiên, GV giải thích cho HS về mối liên hệ giữa khứu giác và vị giác, sau đó GV bắt đầu bằng câu hỏi: Các em có thể ngửi thấy mùi gì trong các bức tranh của mình? Một em kể về hương thơm của hoa hồng trong vườn và cỏ mới cắt trong sân. Một em HS khác nói rằng ngôi nhà trong bức tranh khiến em nhớ đến bà của em và em có thể ngửi và thậm chí nếm được món gà rán của bà. Một em HS khác nói rằng em cảm nhận như đang có một bữa ăn ngoài trời với nước chanh thơm ngon,..

KẾT HỢP CÁC GIÁC QUAN

Buổi 5: GV phát lại tất cả bốn tờ giấy cho HS cùng với một tờ giấy thứ 5 có các dòng được sắp xếp và thụt lề thành sáu đoạn. Trong đoạn đầu tiên, GV cho HS giới thiệu về bản thân và chia sẻ tên bức tranh và tác giả. Sau đó, HS sử dụng ghi chú từ 4 tờ giấy có các đoạn văn mà các em đã tập viết từ các buổi học trước đó để viết bài tập làm văn. HS kết thúc bài văn bằng đoạn viết về những điều em thích nhất về bức tranh.

Hãy nghĩ đến bài học/chủ đề thầy cô sẽ thiết kế trong tuần tới, bài học/chủ đề nào có thể áp dụng để khơi gợi các giác quan của học sinh.

_____

_____

_____

_____

Để thực hiện hoạt động HTQC có ý nghĩa, GV cần lưu ý một số vấn đề sau:

- GV cần hiểu rõ HS: HS của mình là ai? Điều gì đang diễn ra trong cuộc sống của các em và điều gì khiến HS quan tâm?
- Mục tiêu, nội dung hoạt động không nên chỉ mang tính chất "chơi" đơn thuần, mà không gắn với các mục tiêu, nội dung học tập cụ thể trong bài học/chủ đề của môn học.
- Nội dung hoạt động HTQC không nên xa rời với hiểu biết thực tiễn của HS, đôi khi các hoạt động được tổ chức theo cách "học vẹt", HS chỉ nhớ tên nội dung qua đọc đi đọc lại nhiều lần mà thật sự không hiểu ý nghĩa thực tế của nó là gì, vì thế học không sâu.
- Các nhiệm vụ trong hoạt động HTQC cần nằm trong "Vùng phát triển gần nhất của trẻ" để đảm bảo là khi có hoạt động tư duy, HS sẽ cố gắng để thực hiện và hoàn thành nhiệm vụ. Nhiệm vụ cần vừa sức, không quá khó hoặc quá dễ. Khi nêu ra câu hỏi, nhiệm vụ học tập thì HS có thể trả lời rất nhanh, hoàn thành trong thời gian ngắn hoặc HS mất quá nhiều thời gian để suy nghĩ và hoàn thành, GV nên xem lại mức độ dễ/khó của nhiệm vụ/câu hỏi để điều chỉnh phù hợp.

b. Làm thế nào để tăng cường sự tham gia của HS?

- HTQC cần được hiểu rộng hơn, đó không chỉ là sử dụng trò chơi trong các tiết học. Khi HTQC, HS có cơ hội tham gia nhiều trải nghiệm và hoạt động học tập hứng thú với sự tự chủ cao.
- Trong HTQC, GV cần thu hút HS tự nguyện tham gia, kích thích và khuyến khích HS chủ động bày tỏ suy nghĩ và hành động; tạo cơ hội cho HS tự tin, có trách nhiệm khi tham gia hoạt động thay vì ép buộc, chỉ đạo và giải thích mọi thứ cho HS.
- HS được lựa chọn - dù lớn hay nhỏ - về nội dung hoặc quá trình học tập của bản thân và điều chỉnh hoạt động học khi tham gia làm việc cá nhân hay nhóm.
- HS sẽ tham gia tích cực khi cùng phối hợp với các bạn và cùng hỗ trợ nhau trong học tập hợp tác.
- Một số phương pháp/kĩ thuật mà GV có thể sử dụng để tăng cường sự tham gia của HS:

Sử dụng kĩ thuật Nhóm chuyên gia

- Lớp học được chia thành các nhóm, mỗi nhóm đóng vai trò là một nhóm chuyên gia để nghiên cứu, thảo luận về một phần hoặc một vấn đề trong bài học/chủ đề.
- Sau thảo luận, các nhóm chuyên gia sẽ ngồi ở khu vực phía trên lớp, GV yêu cầu nhóm chuyên gia trình bày nội dung, vấn đề đã tìm hiểu, các nhóm còn lại đặt câu hỏi mời nhóm chuyên gia trả lời, giải thích...

Khi cho HS ôn tập về chu vi, diện tích các hình ở lớp 5, GV có thể chia lớp thành 5 nhóm chuyên gia: 1 nhóm về chu vi, diện tích hình vuông; 1 nhóm về chu vi, diện tích của hình chữ nhật;1 nhóm về chu vi, diện tích hình thang; 1 nhóm về chu vi, diện tích hình tam giác; 1 nhóm về chu vi, diện tích hình tròn.

Dành khoảng 5 - 7 phút cho các nhóm chuyên gia nghiên cứu và thảo luận trong nhóm về quy tắc và công thức tính chu vi, diện tích của hình đã được học, GV mời lần lượt từng nhóm chuyên gia sẽ trình bày trước lớp và giải đáp các câu hỏi của nhóm khác liên quan đến nội dung nhóm đã nghiên cứu.

Sử dụng kĩ thuật Khơi dậy trí tò mò

- Đây là cách để thu hút HS tham gia bài học và kích thích sự tò mò của HS. GV tạo cơ hội, khuyến khích HS tự trải nghiệm thế giới qua các hoạt động mở mà không cần có sự hướng dẫn của GV. Mục đích là khuyến khích các em suy nghĩ độc lập bằng cách dựa trên những sở thích của HS và khám phá những sở thích đó.
- Một số cách đơn giản để khơi dậy trí tò mò của HS như sau:
  - Sử dụng một bức tranh, hoặc ảnh hoặc một quyển sách hấp dẫn, có điểm đặc biệt;
  - Sử dụng một số vật dụng và mẫu vật từ tự nhiên;
  - Trưng bày các vật liệu cũ theo một cách mới lạ;
  - Sử dụng đồ dùng theo sở thích của trẻ (ví dụ cọ vẽ hay khủng long đồ chơi);
  - Đặt các câu hỏi nêu vấn đề;
  - Nói về một sự kiện nổi tiếng/đang diễn ra (ví dụ một buổi thuyết trình hoặc một lễ hội).

Khi dạy bài Ngôi nhà của em (môn TN&XH lớp 1), GV có thể đặt một bức tranh/hoặc mô hình ngôi nhà bên cạnh là một số đồ dùng có thể tái chế như bìa các-tông, ni-lông, chai nhựa hoặc nguyên vật liệu từ tự nhiên như rơm rạ, cành cây, lá cây, sỏi, đá...; Dạy về Bảo vệ môi trường sống của thực vật và động vật (môn TN&XH lớp 2) có thể đưa ra hai bức tranh tương phản về cùng một khu vực nhưng có sự thay đổi về cây cối, động vật xung quanh...

Sử dụng kĩ thuật Nhìn thấy – Suy nghĩ – Băn khoăn

- Thói quen tư duy: Thấy – Suy nghĩ – Băn khoăn bao gồm 3 câu hỏi đơn giản:
  - Em đã nhìn thấy gì?
  - Em suy nghĩ gì khi nhìn thấy?
  - Điều gì làm em ngạc nhiên/băn khoăn?
- GV yêu cầu HS quan sát một đối tượng – có thể là tác phẩm nghệ thuật, hình ảnh, hiện vật – và theo dõi xem HS liên tưởng tới những gì đang xảy ra hoặc quan sát thấy cái gì?
- Tiếp theo, GV khuyến khích HS trình bày các suy nghĩ của mình và giải thích vì sao lại có suy nghĩ đó. GV yêu cầu HS suy nghĩ xem mình có băn khoăn gì khi quan sát đồ vật đó hoặc khi nói về chủ đề đó. Để tạo thói quen tốt cho HS, có thể gợi ý để các em sử dụng 3 mẫu câu sau:
  - "Em nhìn thấy..."
  - "Em nghĩ..."
  - "Em tự hỏi ...".
- HS có thể viết hoặc vẽ trên giấy câu trả lời, hoặc chia sẻ trước cả lớp. Sau khi HS bày tỏ sự băn khoăn của mình, GV có thể tổ chức cho HS tìm kiếm câu trả lời bằng cách đặt các câu hỏi tiếp theo cho các HS khác và cứ làm như vậy sẽ giúp tư duy của HS liên tục được kích thích, GV chỉ dừng lại khi nào đạt được mục tiêu của hoạt động. Các câu trả lời lần lượt của HS cần được ghi chép lại, giúp mô tả các quan sát, các diễn giải và băn khoăn của lớp. GV sẽ sử dụng những ghi chép này trong suốt quá trình cùng HS nghiên cứu.

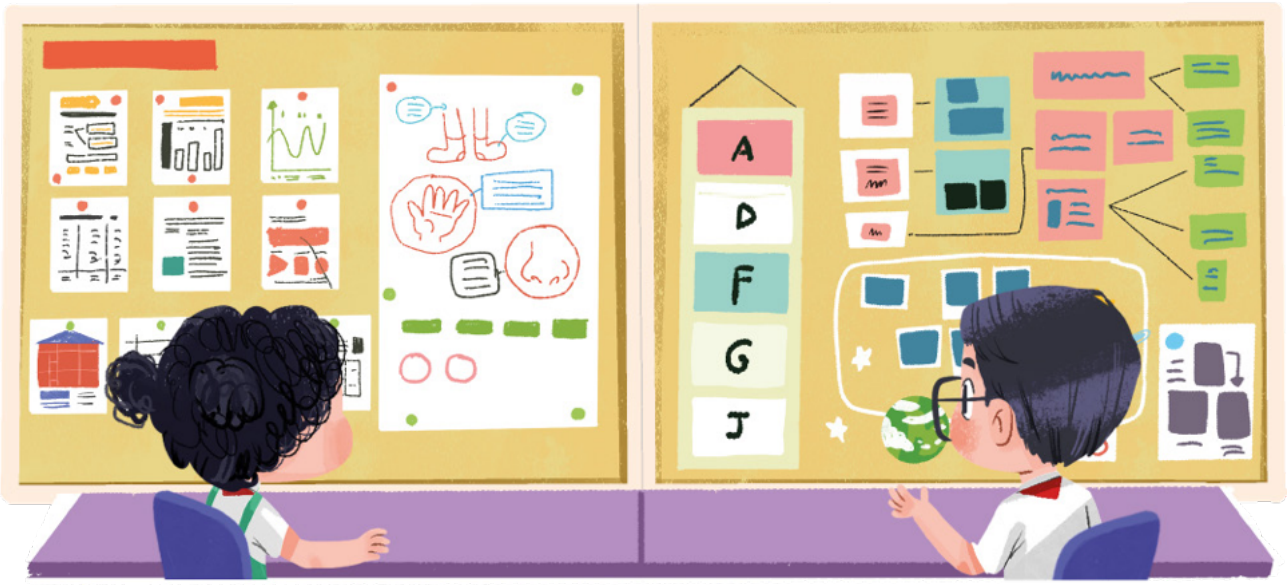
Sử dụng kĩ thuật Biểu đạt sáng tạo

- Đây là một kĩ thuật có thể giúp HS phát huy năng lực sáng tạo của bản thân và tập thể đối với nội dung bài học.
- Mỗi nhóm HS sẽ chọn một cách sáng tạo riêng của nhóm để trình bày thông tin về một bài học nhất định (kể một câu chuyện, diễn kịch, hát, chơi trò chơi hoặc làm áp phích). Sau đó, từng nhóm sẽ tự lựa chọn hình thức thể hiện phù hợp (đôi khi GV có thể chỉ định một hình thức nào đó). Các thành viên nhóm chuẩn bị phần trình bày theo cách riêng của mình.

VÍ DỤ

Học về các mùa trong năm (môn TN&XH lớp 2), lớp học được chia thành nhiều nhóm, mỗi nhóm sẽ chọn một mùa và biểu thị các đặc điểm của mùa đó theo cách riêng của mình: có thể kể một câu chuyện về mùa xuân; có thể đóng kịch về mùa đông; vẽ tranh mùa thu; hát bài hát về mùa hè...

Sử dụng kĩ thuật Tham quan phòng trưng bày



- Sử dụng kĩ thuật tham quan phòng trưng bày sẽ tạo cơ hội cho HS tham gia tích cực vào nhiệm vụ học tập. HS đi lần lượt đến từng nhóm để cùng nhau chia sẻ ý tưởng và trả lời các câu hỏi, tài liệu, hình ảnh, các phương án giải quyết tình huống,...

- Cách thực hiện:
  - **Viết:** Chia bài học/chủ đề thành nhiều nội dung với các câu hỏi, bài tập khác nhau (có thể kèm theo những gợi ý bằng hình ảnh, tài liệu, trích dẫn). Nếu cùng một nội dung, GV thiết kế thành nhiều nhiệm vụ với hình thức khác nhau để HS tìm hiểu về nội dung đó. Tùy theo nội dung, GV có thể chia lớp thành 4 - 6 nhóm hoạt động ở 4 - 6 khu vực, mỗi khu vực sẽ có các nhiệm vụ, câu hỏi riêng. Viết các câu hỏi, bài tập, gợi ý này trên giấy A0 hoặc bảng phụ và treo ở các góc trong lớp.
  - **Phân chia nhóm:** Chia HS thành các nhóm từ 4 đến 6 HS, tùy thuộc vào quy mô của lớp. Phân công từng nhóm vào một khu vực đã chuẩn bị sẵn. Các nhóm có thể sử dụng các bút màu khác nhau khi làm việc, thảo luận và trả lời câu hỏi/nhiệm vụ ở một khu vực được phân công.
  - **Bắt đầu:** GV đưa ra hiệu lệnh, các nhóm luân chuyển sang nhóm tiếp theo phía bên trái/bên phải (hoặc đằng trước/đằng sau), đảm bảo rằng nhóm nào cũng phải thay đổi vị trí của mình. Mỗi nhóm cử một người ở lại khu vực của mình để trình bày và ghi chép các ý kiến góp ý/bổ sung của nhóm khác. Khi đi đến khu vực mới, từng nhóm sẽ đọc phần trả lời của nhóm trước đã làm, bổ sung thêm gợi ý, thông tin bằng cách ghi câu trả lời, nhận xét, suy nghĩ lên tờ giấy hoặc bảng phụ ở khu vực đó. Có thể cử một HS đại diện tập hợp các ý kiến của nhóm hoặc để cho mọi thành viên trong nhóm tự viết.
  - **Xoay vòng:** Sau ba đến năm phút, GV yêu cầu các nhóm tiếp tục di chuyển đến khu vực tiếp theo. HS đọc và thảo luận về câu trả lời của các nhóm trước, bổ sung thêm nội dung, nhận xét của nhóm mình. Quá trình này được lặp lại cho đến khi tất cả các nhóm đi đến và đọc tất cả các khu vực. Để tất cả các thành viên trong nhóm có thể tham gia hoạt động, GV nên yêu cầu các nhóm đổi người ghi chép của mình.
  - **Giám sát:** GV theo dõi quá trình HS thực hiện nhiệm vụ tại các khu vực. GV có thể làm rõ hoặc gợi ý thêm nếu HS không hiểu hoặc hiểu sai yêu cầu nhiệm vụ ở từng khu vực.
  - **Nhận xét và phản hồi:** GV yêu cầu HS quay lại khu vực xuất phát đầu tiên của nhóm, đọc tất cả những gì đã được bổ sung vào phần trả lời ban đầu của nhóm. Sau đó GV tập hợp cả lớp lại để thảo luận về những gì đã học và đưa ra nhận xét, kết luận cuối cùng về những gì HS đã quan sát thấy và thảo luận.

Khi học về viết đoạn văn ngắn (3 đến 5 câu) tả con người và cảnh vật vào mùa xuân cho HS lớp 3.

- **Viết:** GV có thể chọn 4 bức tranh về mùa xuân dán lên 4 tờ giấy A0 và treo ở 4 góc lớp.

- **Phân chia nhóm:** Chia lớp thành 4 nhóm HS, phát cho mỗi nhóm một bút dạ có màu khác nhau. Các nhóm có nhiệm vụ quan sát 1 bức tranh ở mỗi góc và viết một đoạn văn ngắn khoảng 3 đến 5 câu mô tả hoạt động của con người và cảnh vật trong mỗi bức tranh.
- **Bắt đầu:** Mỗi nhóm sẽ cử 1 HS đại diện viết đoạn văn của nhóm lên trên tờ giấy.
- **Xoay vòng:** Sau 5 – 7 phút, các nhóm sẽ dừng viết và di chuyển sang nhóm khác, đọc đoạn văn của nhóm trước và gạch chân dưới những từ, cụm từ hoặc câu văn tốt, thích thú; khoanh tròn vào những từ, cụm từ hoặc câu mà mình thấy chưa tốt và đưa ra gợi ý cụ thể chỉnh sửa để câu văn hoặc đoạn văn hay hơn. Quá trình này lặp lại cho đến khi HS các nhóm đi hết cả 4 khu vực.

- **Giám sát:** GV theo dõi quá trình HS thực hiện nhiệm vụ tại các khu vực. GV cần giúp HS làm rõ hoặc gợi ý thêm nếu HS không hiểu hoặc không biết cách viết đoạn văn theo yêu cầu.
- **Nhận xét và phản hồi:** Các nhóm quay lại vị trí xuất phát đầu tiên của nhóm, đọc các góp ý của các nhóm bạn, chọn lọc các góp ý và chỉnh sửa để đoạn văn được tốt hơn. Sau đó, lần lượt 4 nhóm sẽ chia sẻ đoạn văn cuối cùng của nhóm mình trước lớp.

Một số lưu ý:

- Không hướng dẫn quá cụ thể, chi tiết về cách thức tổ chức và sự tham gia của HS.
- Không can thiệp và áp đặt suy nghĩ của GV vào hoạt động học tập của HS.

Trong 5 kĩ thuật thúc đẩy sự tham gia tích cực của HS nêu trên, bạn thích kĩ thuật nào nhất? Bạn sẽ áp dụng kĩ thuật đó vào tiết học nào? Bạn sẽ tổ chức thực hiện kĩ thuật đó như thế nào? Bạn còn có thể sử dụng thêm các kĩ thuật dạy học nào khác?

_____

_____

_____

c. Làm thế nào để tăng cường tương tác xã hội cho HS

Khi thực hiện HTQC, quá trình tương tác xã hội thể hiện ở việc HS chủ động trao đổi ý kiến cá nhân với các bạn trong nhóm và lớp; lắng nghe và phản hồi tích cực; cùng nhau thống nhất và hợp tác tìm ra giải pháp giải quyết vấn đề hiệu quả. Để xây dựng và tạo ra môi trường tương tác xã hội tích cục trong HTQC, GV có thể:

Xây dựng quy tắc ứng xử tôn trọng

- Thiết lập và duy trì cách ứng xử dựa trên sự tôn trọng giữa GV với HS, giữa HS với HS trong HTQC. Mối quan hệ này có thể được thiết lập thông qua những cử chỉ thân thiện, khuyến khích HS phát biểu ý kiến, sử dụng nhiều lời khen ngợi, không chê bai; tạo tiếng cười trong mỗi tiết dạy.
- Khi một HS hoặc nhóm HS không tìm ra được phương án trả lời cho câu hỏi hoặc đưa ra câu trả lời không chính xác, thay vì trách móc, chỉ trích HS thì GV có thể động viên HS khác trả lời câu hỏi: "Có bạn nào có thể giúp bạn trả lời câu hỏi này không?; rèn luyện cho HS cách bày tỏ ý kiến cá nhân, nhận xét, tranh luận một cách khéo léo, ví dụ: nếu không đồng tình thì có thể dùng cách diễn đạt tích cực như: "Mình nghĩ khác bởi vì...."; "Mình nghĩ cần phải cân nhắc lại câu trả lời này...."; "Theo ý kiến của mình thì,..."...

Tạo sự mới mẻ trong không gian học tập

Thay đổi bối cảnh, hình thức học tập mới mẻ, khác lạ như: học ngoài trời, học qua đi thực tế hoặc hoạt động thử nghiệm... Các hình thức này giúp mở rộng kết nối HS với xã hội và xóa bỏ rào cản giữa các cá nhân và các nhóm. Những cơ hội này thúc đẩy các kĩ năng giao tiếp giữa các cá nhân và kĩ năng xã hội cho HS.

Tổ chức cho HS cùng làm việc theo nhóm

- Việc chia nhóm và yêu cầu HS ngồi theo nhóm để hợp tác là chưa đủ, GV cần phải tạo ra các quy tắc, điều kiện để các nhóm làm việc hiệu quả và phù hợp. Để tất cả các HS tham gia tích cực và tương tác có chất lượng, GV cần đưa ra các hướng dẫn và kết quả mong muốn cụ thể (mục tiêu và yêu cầu) cho từng hoạt động để HS biết và cùng nhau chia sẻ trách nhiệm thực hiện.
- Theo định hướng trên, một số phương pháp/kĩ thuật dạy học có thể gợi ý cho GV sử dụng để tăng cường sự tham gia của HS như: suy nghĩ - cặp đôi - chia sẻ; tranh luận; mảnh ghép; ổ bi...

Sử dụng kĩ thuật Suy nghĩ - Cặp đôi - Chia sẻ

- GV nêu một câu hỏi hoặc bài tập về chủ đề;
- Mỗi HS tự suy nghĩ về nhiệm vụ trong 2- 5 phút (Suy nghĩ);
- Sau đó HS quay sang bạn bên cạnh để cùng thảo luận (Thảo luận Cặp đôi);
- Hai HS cùng trình bày trước lớp (Chia sẻ).

VÍ DỤ

Cho HS dự đoán xem điều xảy ra trong một tình huống cụ thể liên quan đến bảo vệ cơ quan hô hấp (môn TN&XH lớp 2); HS nêu ý nghĩa của một bài đọc hoặc của câu chuyện (môn Tiếng Việt); chia sẻ các cách giải một bài toán (môn Toán)...

Sử dụng phương pháp Tranh luận

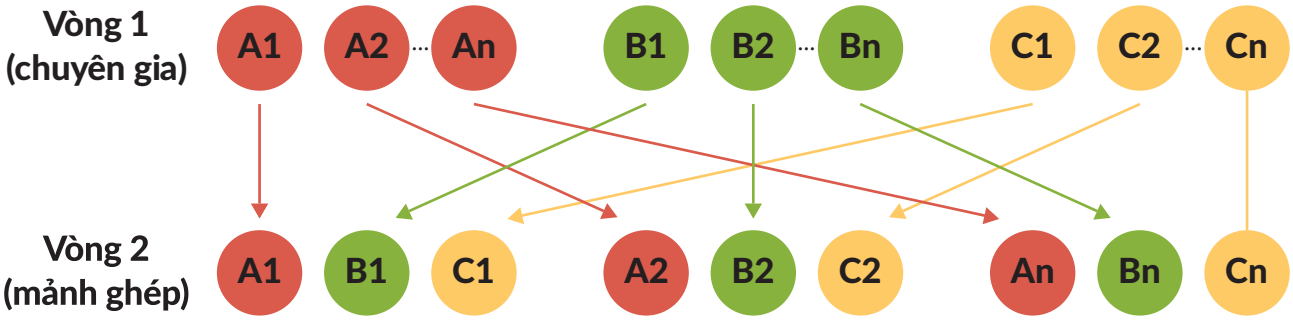
- Có thể áp dụng hình thức tranh luận chính thức hoặc không chính thức, cá nhân hoặc theo nhóm, chấm điểm hoặc không chấm điểm. Tranh luận khuyến khích HS nêu quan điểm riêng và thu thập thông tin, lí giải để chứng minh cho quan điểm đó.
- GV đưa ra một câu hỏi hoặc một vấn đề cụ thể.
- HS trình bày quan điểm riêng về câu hỏi hoặc vấn đề đó.
- Tìm các bạn cùng quan điểm tạo thành một nhóm.
- Nhóm cùng xây dựng lập luận để tranh luận với nhóm có quan điểm đối lập.

Tìm hiểu đặc điểm của làng quê và đô thị (lớp 2), GV tổ chức cho HS tranh luận câu hỏi: "Sống ở làng quê hay đô thị tốt cho sức khỏe hơn? Vì sao?". Các nhóm cùng tranh luận để biện luận cho quan điểm của mình.

Sử dụng kĩ thuật Mảnh ghép

Gồm 2 vòng:

- **Vòng 1 Nhóm chuyên gia:** Lớp học chia thành các nhóm với 4-6 HS, mỗi nhóm được giao 1 nhiệm vụ với nội dung học tập cụ thể. Các thành viên nhóm cùng thảo luận để tìm hiểu và trình bày được nội dung học tập của nhóm.
- **Vòng 2 Nhóm mảnh ghép:** các thành viên trong nhóm chuyên gia sẽ di chuyển, ghép với các nhóm khác để tạo thành nhóm mới, trao đổi các nội dung đã thảo luận ở nhóm chuyên gia với các thành viên nhóm mới, sau đó trình bày trước lớp.
- Cách phân nhóm và cách tiến hành kĩ thuật Mảnh ghép được thể hiện tóm tắt qua sơ đồ dưới đây:

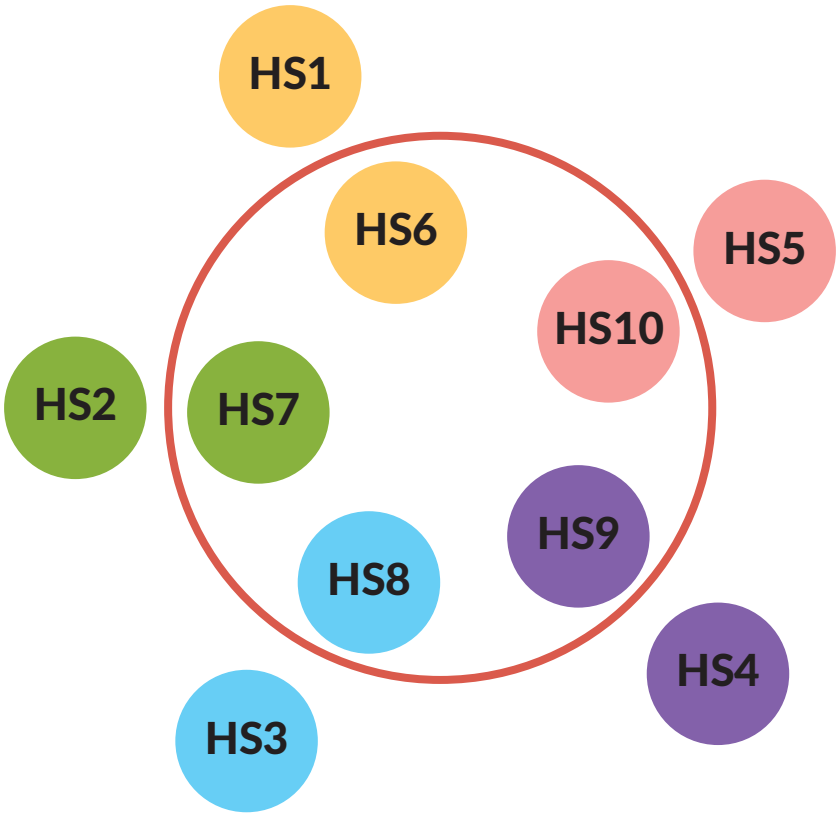


Bài học về bão, lũ, lụt, hạn hán (môn TN&XH lớp 2).

- Chia lớp thành nhiều nhóm, mỗi nhóm có 4 HS, từng nhóm tìm hiểu một trong các hiện tượng thiên tai (có thể viết, vẽ, làm bộ sưu tập tranh...).
- Tiếp theo, HS trong nhóm sẽ đếm theo thứ tự từ 1 đến 4. Sau đó, nhóm những HS có cùng số đếm sẽ ngồi cùng nhau tạo thành nhóm mới. Các thành viên nhóm mới chia sẻ với nhau về những nội dung mình đã tìm hiểu được từ nhóm ban đầu.
- Các thành viên nhóm mới tổng hợp các ý kiến và trình bày trước lớp về cả 4 hiện tượng thiên tai; so sánh, tìm mối quan hệ giữa các hiện tượng thiên tai.

Sử dụng kĩ thuật Ổ bi (vòng tròn xoay)

- Chia lớp thành 2 nhóm ngồi theo 2 vòng tròn đồng tâm; HS ở hai vòng tròn quay mặt vào nhau để tạo thành các cặp đôi. Một lớp có thể có nhiều cặp ngồi theo 2 vòng tròn đồng tâm khác nhau.
- GV đặt câu hỏi hoặc nêu một tình huống cụ thể.
- Các cặp thảo luận với nhau trong thời gian ngắn, sau đó một trong hai vòng sẽ di chuyển sang trái hoặc phải một hoặc dịch lên/xuống hai vị trí để tạo thành các cặp đôi mới.
- Tiếp tục như thế cho đến khi GV muốn dừng nội dung thảo luận.
- Kĩ thuật Ổ bi được thể hiện qua sơ đồ sau:



VÍ DỤ

Khi thực hành đặt câu "Ai là gì?" (Tiếng Việt lớp 2)

- GV tổ chức cho HS đứng thành hai vòng tròn đồng tâm và quay mặt vào nhau tạo thành các cặp đôi.
- Sau 10 giây suy nghĩ, các HS ở vòng tròn bên trong chia sẻ một câu mà mình đã đặt với bạn đối diện ở vòng tròn bên ngoài, sau đó vòng tròn bên ngoài sẽ chia sẻ lại ý kiến với vòng trong.
- Sau đó, GV yêu cầu HS vòng ngoài bước sang trái 1 bước để tạo cặp mới, để thảo luận và đưa ra một câu mới.

Trong các kĩ thuật tăng cường tương tác xã hội giữa HS, bạn thích kĩ thuật nào nhất? Bạn sẽ áp dụng kĩ thuật đó vào tiết học nào? Bạn sẽ tổ chức thực hiện kĩ thuật đó như thế nào?

_____

_____

_____

d. Làm thế nào để HS có nhiều cơ hội thử nghiệm (lặp đi lặp lại)?

- Khi tổ chức các hoạt động HTQC, GV cần tạo cơ hội cho HS khám phá, tìm hiểu các khái niệm mới qua các hoạt động trải nghiệm, nghiên cứu, thử đi thử lại các giả thuyết để tìm ra câu trả lời thỏa đáng, như vậy HS sẽ khám phá và hiểu nội dung bài học sâu hơn.

  Khi cho HS học về cách giải quyết vấn đề, GV có thể thực hiện các bước theo quy trình sau: GV nêu vấn đề cần giải quyết → HS làm việc cá nhân hoặc chia sẻ ý tưởng của mình với bạn để đưa ra một số giải pháp → Lựa chọn giải pháp khả thi → Phân tích, chọn khả năng thực hiện giải pháp đó → Chia sẻ với bạn để bạn góp ý → Điều chỉnh theo góp ý của bạn và cân nhắc xem liệu có phương án nào khác nữa không → Thử nghiệm giải pháp. Quá trình này được khuyến khích sự lặp đi lặp lại trong HTQC, cho phép HS có cơ hội tự khám phá và học sâu hơn **do được thử nghiệm thực tế, nếu thất bại sẽ thử đi thử lại cho đến khi tìm ra được kết quả.** GV có thể khuyến khích việc lặp lại thông qua **hướng dẫn HS bằng các mục tiêu, câu hỏi, các gợi ý và mô hình.**
- Dưới đây là một số gợi ý cho GV cách tạo nhiều cơ hội thử nghiệm (lặp đi lặp lại) cho HS:

Sử dụng Tình huống có vấn đề

Thiết kế hoạt động học tập thông qua chuỗi các nhiệm vụ, câu hỏi, tình huống có vấn đề để kích thích các ý kiến trái chiều nhau; đòi hỏi HS phải thử nghiệm; đặt ra nhiều giả thuyết; có nhiều cơ hội thử đi thử lại thực hiện các hoạt động với kết quả mở.

Khi tổ chức dạy học về tính chất của không khí (Môn Khoa học lớp 4), thay vì việc GV đưa ra nhận định: không khí là vật chất và nó tồn tại xung quanh chúng ta, GV có thể tổ chức dạy học như sau:

- Chia lớp thành các nhóm từ 4 đến 6 HS; Phía trên khu vực lớp học có để một số đồ dùng học tập: những chiếc chậu nhỏ, những chiếc tăm nhọn, xô đựng nước, bơm tay...
- GV giơ 1 cái túi bóng cho HS quan sát và đưa ra tình huống có vấn đề: Mỗi nhóm hãy lấy cho thầy/cô 1 túi không khí và chứng minh cho cả lớp biết rằng trong túi đó chứa không khí.
- Các nhóm thảo luận từ 5 - 10 phút để viết, lập ra phương án giải quyết nhiệm vụ học tập của GV.
- Sau đó, GV mời một nhóm trình bày. Nếu nhóm đó trình bày được một cách chứng minh tốt, GV có thể hỏi HS làm thế nào để có cách chứng minh hay hơn. Nếu nhóm trình bày không chứng minh được là trong túi có không khí, GV có thể đưa thêm các câu hỏi gợi ý để nhóm tiếp tục tìm ra cách chứng minh có không khí trong túi.
- Các nhóm khác đưa ra nhận xét, đặt câu hỏi và nêu gợi ý cụ thể giúp nhóm trình bày có thể cải tiến cách làm của nhóm, hoặc thử nghiệm một cách làm. Quá trình này có thể lặp lại và cuối cùng là HS tìm được cách chứng minh không khí có trong chiếc túi bóng.

Đặt câu hỏi tìm tòi, khám phá

Khuyến khích HS liên tục suy nghĩ bằng cách luôn đặt ra các câu hỏi sau mỗi hoạt động học tập. Ví dụ: Tại sao em lại trình bày theo cách này? Điều gì khiến em băn khoăn? Em có muốn thử làm theo cách khác không?... Để khuyến khích HS liên tục suy nghĩ và rèn thói quen tư duy liên tục để cải tiến các biện pháp khi giải quyết nhiệm vụ học tập thì kĩ thuật "Nhìn thấy – suy nghĩ - băn khoăn" có nhiều ưu điểm. Đứng trước một nhiệm vụ học tập, HS rèn luyện và hình thành thói quen tư duy để trả lời cho 3 câu hỏi: Em nhìn thấy gì? Em có suy nghĩ, nhận xét gì? Điều gì khiến em còn băn khoăn.

Chia sẻ cùng bạn/ Đánh giá đồng đẳng

Làm việc theo cách chia sẻ cùng bạn trong lớp (chia sẻ đồng đẳng) là một cách làm hữu hiệu để kích thích sự lặp lại trong lớp học. Cách làm này đều có thể áp dụng trong mọi hoàn cảnh như làm việc nhóm, bài tập viết và bài tập sáng tạo. GV cần hướng dẫn HS cách đưa ra các góp ý, phản hồi hữu ích và mang tính xây dựng bằng cách áp dụng 03 nguyên tắc vàng sau:

- Tích cực: Các ý kiến phản hồi cần mang tính xây dựng.
- Cụ thể: Các ý kiến phản hồi cần liên quan đến những điều HS nhìn thấy, đọc được, nghe được...
- Có tính hỗ trợ: Các ý kiến phản hồi cần đưa ra các gợi ý về cách thực hiện cải tiến như thế nào, cần những gì để thực hiện và dẫn chứng các ví dụ cụ thể về cách làm.

VÍ DỤ

Trong tiết học Mĩ thuật: Bài học vẽ con bướm.

Đối với bài học này, bạn A phải vẽ một con bướm. A đã chọn hình mẫu là hình ảnh một con bướm hổ đuôi én, loài bướm này có hình dáng và màu sắc khá đặc biệt.

- Bức vẽ đầu tiên của A giống một con bướm nhưng nó không giống hình bướm hổ đuôi én, Các bạn cùng lớp đã đưa ra những nhận xét, góp ý để A hoàn thiện bức vẽ của mình.
- Đầu tiên, các bạn cùng lớp đưa ra lời khuyên rất cụ thể về hình dạng của đôi cánh như: "Bạn ấy có thể vẽ lại cho đôi cánh "nhọn hơn", thay đổi góc của cánh, làm cho chúng dài hơn, làm cho đôi cánh giống hình tam giác hơn.
- Với lời khuyên này, A quay lại bàn vẽ và thực hiện bức vẽ thứ hai.
- Hình vẽ thứ hai trông giống một con bướm hổ đuôi én hơn, A đã lắng nghe phản hồi của các bạn cùng lớp nhưng hình vẽ vẫn chưa thực sự tốt.
- Các bạn đã tiếp tục cho A nhiều góp ý và phản hồi về hình vẽ. Khi bản vẽ đẹp hơn, phản hồi của các bạn thậm chí còn cụ thể hơn.
- A đưa ra bản thảo thứ ba và một bản thảo thứ tư. Bạn ấy đã lắng nghe phản hồi và hình dạng bản vẽ của bạn trở nên thực sự tốt.
- Cuối cùng, A vẽ thêm các hoa văn trên cánh bướm, tô màu với sự giúp đỡ của những người bạn cùng lớp và A đã tạo ra bản vẽ thứ năm đúng mẫu và bản vẽ thứ sáu với màu sắc đẹp.

Bản vẽ 1

Bản vẽ 2

Bản vẽ 3 và 4

Bản vẽ 5

- Với sự giúp đỡ, góp ý của các bạn trong lớp, bạn A đã có thể vẽ một con bướm trông giống hệt như một con bướm hổ đuôi én. Các bạn đã đưa ra phản hồi rất cụ thể và hữu ích cho A mà không hề chê bai, chỉ trích. Và A đã lắng nghe, kiên trì, tiếp tục lặp lại và thành công.

Bản hoàn thiện

Như vậy, trong hoạt động này, 3 nguyên tắc vàng để đưa ra các góp ý/phản hồi hữu ích bao gồm:

- Tích cực: Các ý kiến góp ý rất cụ thể và hữu ích cho HS A mà không hề chê bai, chỉ trích. Và A đã lắng nghe, kiên trì và tiếp tục lặp lại.
- Cụ thể: Các góp ý đều phải rất cụ thể liên quan đến những điểm chưa hoàn thiện trên bức vẽ hình con bướm của bạn A.
- Có tính hỗ trợ: Các giải pháp gợi ý đã giúp bạn A điều chỉnh bức tranh vẽ của mình để giống với con bướm hổ đuôi én hơn.

Trong các cách tạo nhiều cơ hội thử nghiệm cho HS nêu trên, bạn thích ý tưởng nào nhất? Bạn sẽ áp dụng các cách đó vào tiết học nào? Bạn sẽ thực hiện như thế nào?

_____

_____

_____

Sử dụng kĩ thuật Trộn lẫn và Kết nối

Kĩ thuật "Trộn lẫn và Kết nối" có thể được thực hiện trong thời gian 10 - 15 phút và có thể được áp dụng cho tất cả các khối lớp và với các môn học. Việc sử dụng kĩ thuật này có thể giúp HS ôn lại các khái niệm đã học hoặc tìm hiểu các khái niệm mới bằng cách kết nối với các kiến thức trước đây của mình.

- Chuẩn bị: GV cần chuẩn bị một số thẻ tranh hoặc thẻ chữ, trong đó có một nửa số thẻ chứa câu hỏi, một nửa số thẻ chứa câu trả lời tương ứng (mỗi thẻ chỉ chứa duy nhất một câu hỏi hoặc duy nhất một câu trả lời). Ví dụ: một nửa số thẻ vẽ hình các phương tiện giao thông; một nửa số thẻ ghi tiện ích hoặc đặc điểm của phương tiện giao thông (môn TN&XH); hoặc khi học về câu ghép (môn Tiếng Việt) một nửa số thẻ ghi một vế của câu ghép, một nửa ghi vế còn lại; hoặc khi học về phép cộng không nhớ trong phạm vi 100, một nửa số thẻ ghi phép tính; nửa số thẻ còn lại ghi kết quả (môn Toán)...

Thực hiện hoạt động:

- Chia lớp thành 2 nhóm.
- GV trộn lẫn các thẻ lại với nhau, sau đó phát cho mỗi HS một thẻ.
- HS đi quanh phòng, quan sát/đọc câu hỏi và câu trả lời của nhau và tìm người có thẻ phù hợp với thẻ của mình
- Khi HS tìm thấy người có thẻ phù hợp với mình thì sẽ đứng cạnh nhau tạo thành một cặp.

Kiểm tra:

- Từng cặp chia sẻ câu hỏi và câu trả lời của mình.
- Cả lớp đưa ra biểu tượng thích hoặc không thích để thể hiện rằng các em cho rằng câu trả lời của mỗi cặp là đúng hay sai.
- GV cũng có thể mở rộng câu hỏi, thảo luận về lí do tại sao câu trả lời đúng hay sai hoặc mở rộng thông tin cho HS.

e. Làm thế nào để tạo hứng thú trong hoạt động HTQC?

- Hứng thú trong HTQC được hiểu theo nghĩa rộng: là **niềm vui, sự thích thú, động lực, hồi hộp và cảm xúc tích cực** - cho dù nó xảy ra trong một khoảnh khắc ngắn hay trong suốt tiết học. Sự hứng thú có thể xuất hiện ngay khi bắt đầu các hoạt động học tập, thông qua các biểu hiện của HS như thích thú, tò mò, mong muốn, khám phá tìm hiểu các hoạt động học tập. Sự hứng thú có thể xuất hiện trong quá trình hoặc sau khi kết thúc hoạt động học tập, khi được tham gia các hoạt động trải nghiệm, được khám phá, HS được trải qua các cung bậc cảm xúc hồi hộp, thấu hiểu hơn hoặc cảm giác thành tựu khi đã vượt qua được thách. Trong dạy học, cho dù sự hứng thú xuất hiện trong một thời gian ngắn hay kéo dài trong toàn bộ tiết học thì đó cũng là một trong những đặc trưng cơ bản của HTQC.
- HTQC là phải vui, nhưng không nghĩa là không có những cảm xúc tiêu cực hoặc thờ ơ của HS. Đôi khi cảm giác thất vọng khi chưa hoàn thành nhiệm vụ là cần thiết để khi vượt qua được thách thức thì HS sẽ có được niềm vui vỡ òa. Hơn nữa, ngạc nhiên hay hồi hộp xảy ra khi có được kết quả bất ngờ sẽ làm cho HS hứng thú kể cả là với một hoạt động chưa thực sự thú vị.
- Một số cách GV có thể tạo ra sự hứng thú trong HTQC như: **làm cho các hoạt động trở nên mới lạ, đặt câu hỏi gợi mở, tạo thử thách và cung cấp nguyên liệu kích thích sự tò mò của trẻ.** Thiết kế các bài dạy vui vẻ, đặc biệt hữu ích với những bài học cần xây dựng kĩ năng và cần thiết phải lặp đi lặp lại (ví dụ: đánh vần, bảng nhân, chia hoặc luyện tập một nhạc cụ). Ngoài ra, còn một số cách khác như:

Tổ chức trò chơi, đố vui

Sử dụng các câu hỏi hoặc tình huống có vấn đề chứa yếu tố dự đoán, đố vui, trò chơi gắn với nội dung bài học.

VÍ DỤ

Khi dạy so sánh các số trong phạm vi 10 (môn Toán lớp 1), thay vì việc cho HS thực hành làm bài tập trong vở hoặc phiếu bài tập, GV có thể tổ chức hoạt động mang tính chất vui vẻ như sau:

- Chia lớp thành các đội chơi (mỗi tổ là một đội) (thời gian từ 5 đến 10 phút)
- Mỗi đội sẽ được phát một tờ giấy A3, trên tờ giấy A3 có ghi sẵn các dấu “>, <, =” và một bút dạ.
- Các bạn ở mỗi đội sẽ chuyền tay nhau tờ giấy từ đầu đến cuối tổ, mỗi bạn khi cầm tờ giấy sẽ ghi nhanh một con số phù hợp ở trước hoặc sau dấu >, <, = (mỗi bạn chỉ được viết một lần).
- Khi ngôi nhà đến tay bạn cuối cùng, bạn đó sẽ nhanh chóng mang tờ giấy của mình và treo lên bảng.

VÍ DỤ

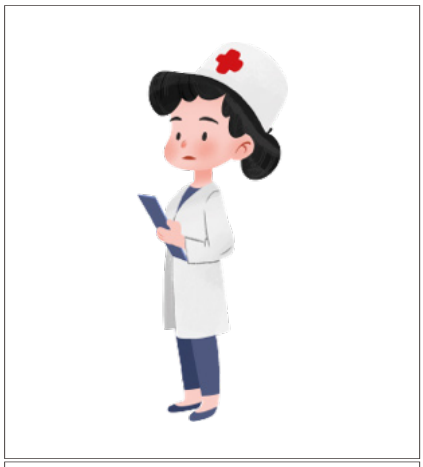
Khi dạy về “Cơ quan vận động ở môn TN&XH lớp 2”, GV có thể mở một đoạn nhạc, để HS tự do nhảy theo đoạn nhạc đó. Khi đoạn nhạc dừng thì ngay lập tức HS cũng dừng và giữ nguyên tư thế đó. Sau khi hoạt động kết thúc, GV đặt câu hỏi: khi chơi trò chơi này thì những bộ phận nào của cơ thể em hoạt động? Nhờ có cơ quan nào mà chân, tay, đầu... của chúng ta có thể cử động và di chuyển được?

VÍ DỤ

Trong tiết hoạt động trải nghiệm ở lớp 2 để tìm hiểu về “Nghề nghiệp xung quanh em”, GV chia lớp thành các nhóm và đưa ra các nhiệm vụ ở mức độ khác nhau:

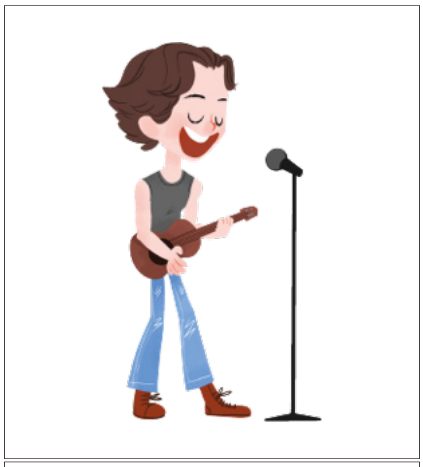
Nhiệm vụ 1:

Quan sát các tranh, ảnh sau và viết tên công việc, nghề nghiệp dưới mỗi bức tranh.



_____

_____



_____

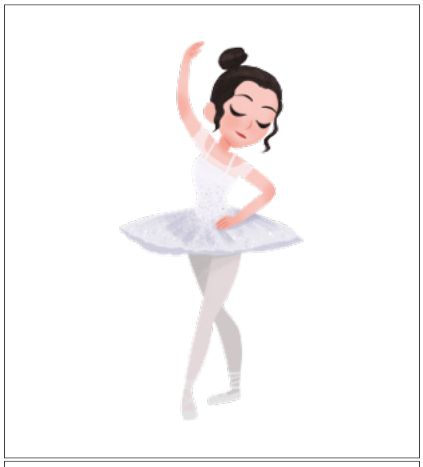
_____

_____

_____

_____

_____



_____

_____

_____

_____

Nhiệm vụ 2:

Đọc và viết tên những công việc, nghề nghiệp phù hợp ở phía dưới mỗi ô chữ.

Yêu thương bệnh nhân	Yêu quý, dạy dỗ HS	Yêu âm nhạc và luyện giọng hằng ngày	Tìm hiểu về xu hướng thời trang và sở thích của khách hàng

Sử dụng phương pháp Sân khấu hóa

Tạo ra sự hứng thú thông qua việc gắn nội dung học tập với những câu chuyện, tình huống. HS đóng vai là các nhân vật trong câu chuyện để tham gia giải quyết các nhiệm vụ học tập.

VÍ DỤ

Trò chơi "Tính số người trên xe buýt (môn Toán lớp 1)"

Mục tiêu: HS thực hiện thành thạo cộng trừ trong phạm vi 10 ở lớp 1.

Cách tiến hành:

- GV chia lớp thành các nhóm, mỗi nhóm gồm 10 HS.
- Đặt 10 chiếc ghế thành 5 hàng ngang, mỗi hàng 2 ghế.
- GV kể một câu chuyện: 3 bạn đang ở trên xe buýt (3 HS ngồi vào chỗ). Họ đang lái xe đến bãi biển! Trên đường đi, họ đang đón thêm 4 bạn nữa (thêm 4 HS ngồi vào chỗ). Vậy bây giờ có bao nhiêu bạn trên xe buýt? Xe buýt dừng lại để nghỉ, có 2 bạn đi vệ sinh (2 HS rời khỏi chỗ ngồi). Vậy, bây giờ có bao nhiêu bạn trên xe buýt? v.v ...
- HS tham gia câu chuyện của GV.
- Sau đó, các nhóm có thể tự tạo ra câu chuyện riêng và cùng thực hành trong nhóm của mình.

Sử dụng kĩ thuật Hạt tiêu

Tạo sự hứng khởi, hứng thú để bắt đầu bài học mới hoặc củng cố kiến thức, kĩ năng ở cuối tiết học hoặc trong tiết ôn tập; đánh giá tốc độ trả lời, phản ứng nhanh của HS.

Cách tiến hành:

- GV chuẩn bị một danh sách các câu hỏi tập trung vào một chủ đề hoặc nội dung đã được học (các câu hỏi ngắn gọn). Ví dụ: Các câu hỏi về các thiên tai và đặc điểm, tác hại của các thiên tai (môn TN&XH); Hoặc các câu hỏi về kết quả của các phép tính, bài toán (môn Toán); Hoặc các câu hỏi phát triển, mở rộng vốn từ liên quan đến chủ điểm (môn Tiếng Việt)... GV đọc câu hỏi và chỉ định HS trả lời nhanh.
- Nếu HS trả lời chưa đúng hoặc không trả lời, GV sẽ chuyển quyền trả lời sang cho người khác.
- Tiếp tục như thế cho đến khi hết các câu hỏi.

Sử dụng kĩ thuật Hoàn tất một nhiệm vụ

GV đưa ra một câu chuyện/một vấn đề/một bức tranh/một thông điệp... mới được giải quyết một phần và yêu cầu HS/ nhóm HS hoàn tất nốt phần còn lại. Ví dụ: Đưa ra một tình huống mà HS còn băn khoăn chưa biết cách giải quyết (môn Đạo đức); Đưa ra một câu văn và HS phải phát triển, viết tiếp câu văn đó thành một đoạn văn (môn Tiếng Việt)...

- HS/nhóm HS thực hiện nhiệm vụ được giao.
- HS/nhóm HS trình bày sản phẩm.
- GV hướng dẫn cả lớp cùng bình luận, đánh giá.

Trong 6 kĩ thuật tạo sự hứng thú nêu trên, bạn thích kĩ thuật nào nhất? Bạn sẽ áp dụng kĩ thuật đó vào tiết học nào? Bạn sẽ tổ chức thực hiện kĩ thuật đó như thế nào?

_____

_____

_____

Một số lưu ý về tạo hứng thú trong HTQC:

- GV cần tìm hiểu rõ đối tượng HS để thiết kế các tình huống học tập trải nghiệm hứng thú và thu hút.
- GV chuẩn bị và thiết kế các hoạt động học tập theo các mức độ, nội dung khác nhau để phù hợp với từng nhóm đối tượng HS.
- GV lựa chọn và thiết kế các trò chơi phù hợp với thời gian và mục đích của từng hoạt động học tập trong bài học.
- Một số yếu tố có thể tác động đến niềm vui của HS khi tham gia các hoạt động học tập: Không tự nguyện tham gia; Người khác chê bai; Bất đồng quan điểm với bạn.
- GV xây dựng luật chơi rõ ràng; tôn trọng và huy động tất cả HS cùng tham gia.

Những khó khăn GV thường gặp phải và gợi ý cách giải quyết.

Những vấn đề thường gặp	Gợi ý cách giải quyết
■ GV bị chi phối bởi những nguyên tắc, quy định có sẵn về chương trình, nội dung, yêu cầu của bài học/chủ đề.	■ Chương trình GDPT 2018 đã đề ra những yêu cầu rất mở, GV có nhiều sự linh hoạt hơn trong hoạt động dạy học. Hơn ai hết, GV phải thay đổi, năng động hơn để tận dụng những lợi thế của chương trình GDPT 2018.
■ GV không tin tưởng HS có khả năng sáng tạo.	■ Tất cả trẻ em đều có tư duy sáng tạo một cách tự nhiên. Và tư duy đó sẽ phát triển mạnh mẽ hơn nếu GV biết cách khích lệ và rèn luyện cho HS. Hãy tin rằng HS có thể làm tốt và sáng tạo hơn những gì chúng ta nghĩ.
■ HS lúng túng khi thực hiện các hoạt động HTQC.	■ GV đặt một số câu hỏi gợi ý cho HS để HS tự suy nghĩ và hiểu rõ nhiệm vụ của mình.
■ GV phải tuân thủ quy trình và thời gian quy định cho mỗi bài học/chủ đề nên e ngại không đủ thời gian cho HS tham gia và sáng tạo.	■ Xác định rõ mục tiêu của bài học/chủ đề để chọn lựa phương pháp/kĩ thuật phù hợp để phát huy tối đa sự sáng tạo và tham gia của HS.
■ Thiếu nguyên liệu, dụng cụ học tập làm hạn chế các cơ hội sáng tạo của HS.	■ GV có thể khuyến khích HS sáng tạo dựa trên nguyên liệu sẵn có mà không cần theo khuôn mẫu của bài học. ■ GV yêu cầu HS chuẩn bị các nguyên liệu, dụng cụ thay thế có sẵn ở nhà hoặc các nguyên liệu, dụng cụ sẵn có.
■ HS xảy ra xung đột khi tham gia các hoạt động nhóm.	■ Yêu cầu HS tự thảo luận với nhau và tìm cách giải quyết trước, GV chỉ can thiệp khi HS không thể giải quyết.
■ HS không tuân thủ hướng dẫn của GV.	■ Yêu cầu HS nhắc lại nội quy của lớp. ■ Đưa ra biện pháp kỉ luật mang tính giáo dục mà không trừng phạt HS.

Những vấn đề thường gặp	Gợi ý cách giải quyết
■ Không gian lớp học chật hẹp với số lượng HS quá đông.	■ Tận dụng không gian ngoài trời như sân trường, hoặc thư viện cho các hoạt động HTQC. ■ Ứng dụng công nghệ thông tin khi áp dụng HTQC. ■ Sử dụng các kĩ thuật hoặc phương pháp khác không cần nhiều không gian.
■ Thiếu trang thiết bị, đồ dùng phục vụ cho việc áp dụng HTQC.	■ Tận dụng các nguyên liệu sẵn có, nguyên liệu tái chế. ■ Yêu cầu HS chuẩn bị các nguyên liệu sẵn có tại nhà hoặc địa phương.

2.2.3. Đánh giá-phát triển

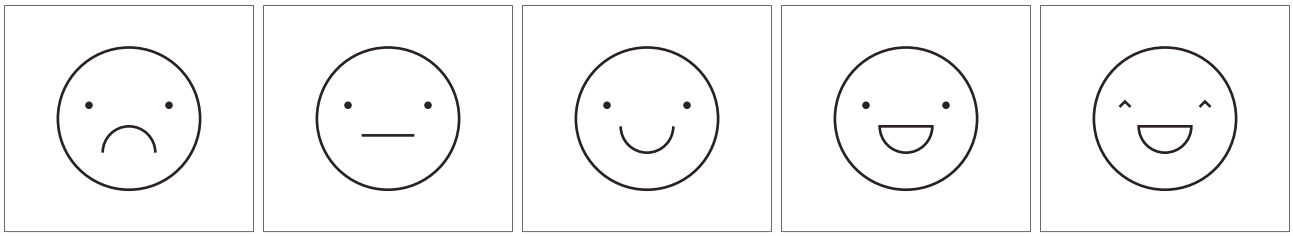
a. HS tự đánh giá

HS tự đánh giá để nhận biết trình độ hiện có của bản thân, xem xét mình đang ở đâu trong quá trình học tập. Tự đánh giá giúp người học tự điều chỉnh phương pháp học tập hiệu quả, đáp ứng mục tiêu và yêu cầu cần đạt của môn học/hoạt động giáo dục.

Kĩ thuật đánh giá

■ Đánh giá bằng bảng kiểm

Chẳng hạn, GV phát cho HS một bảng kiểm như bên dưới và hướng dẫn HS: Tô màu vào biểu tượng cảm xúc của em sau khi tham gia tiết học.



- Đánh giá theo tiến trình học tập

HS có thể tự đánh giá theo các giai đoạn, tiến trình của hoạt động học tập trên lớp.

Ví dụ: Đánh giá ở giai đoạn Khởi động hay Tham gia các hoạt động, dựa trên 1 số tiêu chí (hoặc tự đặt ra câu hỏi cho bản thân) như:

- Em có vui vẻ với nội dung bài học/cách tổ chức hoạt động của GV?
- Em có tham gia tích cực vào thảo luận nhóm/phát biểu ý kiến xây dựng bài?
- Em đóng góp có hiệu quả vào hoạt động chung của nhóm?
- Em có thường xuyên trả lời chính xác các câu hỏi của GV?

Đánh dấu biểu tượng (trái tim, ngôi sao...) ứng với mức độ hài lòng/thực hiện các hoạt động trên lớp....)

Tự đánh giá sản phẩm – kết quả của hoạt động

Sản phẩm của hoạt động/tiết dạy có thể là bức tranh, bài viết, câu chuyện hay bài thuyết trình về sản phẩm. GV có thể hướng dẫn HS đưa ra các tiêu chí để HS tự đánh giá.

b. Đánh giá đồng đẳng giữa các HS

- Đánh giá đồng đẳng là người học tham gia vào việc đánh giá sản phẩm, công việc của những người cùng học khác. Đây chính là quá trình cá nhân HS trong lớp học cùng tham gia một hoạt động/chương trình học tập đánh giá lẫn nhau.
- HS quan sát các bạn trong quá trình học tập, vì vậy, thông tin mà các em có về hoạt động của nhau mang tính chi tiết, cụ thể hơn là thông tin thầy cô thu được. Do đó, HS phải nắm rõ những nội dung mà các em dự kiến sẽ đánh giá trong sản phẩm công việc của bạn học.
- Đánh giá đồng đẳng không tập trung vào đánh giá kết quả học tập mà nhằm mục đích hỗ trợ HS trong suốt quá trình học tập của các em. Điều này có nghĩa là HS sẽ đánh giá lẫn nhau dựa trên các tiêu chí đã được định trước.

Kĩ thuật đánh giá đồng đẳng:

GV có thể sử dụng Bảng kiểm tự đánh giá để dùng cho đánh giá đồng đẳng

Cách thực hiện:

- GV hướng dẫn HS: Có thể đề nghị bạn đánh giá việc thực hiện các nội dung hoạt động của mình theo bảng kiểm mà mình đã tự đánh giá.
- Hướng dẫn HS đánh giá dựa vào những gì em quan sát được trong quá trình cùng học, cùng tham gia với bạn trong các hoạt động HTQC.

c. GV đánh giá HS

- Mục đích: Trong quá trình áp dụng HTQC, GV đánh giá HS là quá trình GV thu thập thông tin liên quan quá trình học tập, tham gia, sự tiến bộ của HS, hoặc xác định sở thích của HS trong quá trình áp dụng HTQC, nhằm:
  - Giúp HS có khả năng tự nhận xét, tham gia nhận xét; tự học, tự điều chỉnh cách học; nâng cao năng lực giao tiếp, hợp tác; có vui vẻ học tập và rèn luyện để tiến bộ.
  - Kịp thời phát hiện những cố gắng, tiến bộ của HS để động viên, khích lệ và phát hiện những khó khăn chưa thể tự vượt qua của HS để hướng dẫn, giúp đỡ; đưa ra nhận định đúng những ưu điểm nổi bật và những hạn chế của mỗi HS để có giải pháp kịp thời.
  - Nhưng quan trọng nhất, trong HTQC, GV đánh giá HS sẽ giúp GV điều chỉnh việc áp dụng HTQC ngay trong quá trình và kết thúc mỗi giai đoạn dạy học, giáo dục nhằm nâng cao chất lượng, hiệu quả hoạt động học tập, rèn luyện của HS, góp phần thực hiện được mục tiêu giúp HS phát triển toàn diện.

Công cụ

- Bảng kiểm đánh giá HS (xem hướng dẫn ở phụ lục)
- Các kĩ thuật đánh giá khác: kĩ thuật đặt câu hỏi. Căn cứ vào mục tiêu và yêu cầu cần đạt, cũng như đặc điểm tâm sinh lí (trình độ nhận thức của HS, kinh nghiệm...) GV có thể đưa ra các dạng câu hỏi theo các mức độ khác nhau để đánh giá mức độ hoàn thành so với chuẩn đầu ra hoặc mức độ hình thành NL, PC của HS trong HTQC. Ví dụ:

1. Em cảm thấy thế nào khi tham gia tiết học ngày hôm nay? (vui vẻ, hồi hộp, háo hức....).
2. Em đánh giá thế nào về mức độ tham gia của bản thân vào các hoạt động/nhiệm vụ cô giáo giao? (tích cực/hiệu quả hay không tích cực/không hiệu quả?)

d. GV tự đánh giá để rút kinh nghiệm

- Mục đích:
  - Việc GV tự đánh giá sẽ giúp GV biết được những nội dung nào mình đã thực hiện tốt trong quá trình áp dụng HTQC. Những nội dung nào cần điều chỉnh, để việc áp dụng HTQC trên lớp mang lại hiệu quả tốt hơn đối với việc học của HS.
  - Giúp nâng cao chuyên môn của GV về HTQC, từ đó đáp ứng yêu cầu về đổi mới phương pháp dạy học, phù hợp với chuẩn nghề nghiệp GV.

Kĩ thuật tự đánh giá

Cách thực hiện:

- GV tự đánh giá việc áp dụng HTQC bằng cách sử dụng bảng kiểm rà soát HTQC được trình bày trong mục tiếp theo.

LƯU Ý

- Việc đánh giá trong HTQC không nhằm để đánh giá năng lực chuyên môn của GV mà là để giúp GV tự đánh giá việc áp dụng HTQC và có những điều chỉnh phù hợp để đạt được mục tiêu phát triển phẩm chất, năng lực cho HS.
- Đánh giá, phản hồi là một quá trình có thể diễn ra sau mỗi bài học/hoạt động, hoặc sau một chủ đề.
- Sau đánh giá, GV sẽ tiếp tục điều chỉnh, phát triển việc áp dụng HTQC trên lớp. Hướng đến mục tiêu cuối cùng là: việc áp dụng HTQC trở thành một tư duy, một thói quen trong giáo dục của mỗi GV.

Công cụ đánh giá/phản hồi nào bạn cho là hữu ích nhất đối với bạn? Vì sao?

_____

_____

2.2.4 Bảng kiểm rà soát Học thông qua Chơi

Với bảng kiểm rà soát Học thông qua Chơi, tất cả các nội dung được tổng hợp lại với nhau. GV, cán bộ quản lí trường và cán bộ Sở và Phòng GD & ĐT có thể sử dụng công cụ đa năng này trong các trường hợp sau:

- Thiết kế kế hoạch bài dạy (KHBD): Khi xây dựng KHBD, GV có thể sử dụng bảng kiểm để tìm cảm hứng với những phương pháp và kĩ thuật có tính chơi và đưa vào KHBD của mình.
- Quan sát tiết học: Bảng kiểm có thể được sử dụng khi quan sát 1 tiết học trực tiếp hoặc đoạn ghi hình. Bảng kiểm có thể hữu ích cho các buổi học tập chia sẻ, các buổi sinh hoạt chuyên môn hoặc các tiết học mẫu.
- Đánh giá 1 tiết học: CBQL trường hoặc cán bộ Sở / Phòng GD&ĐT có thể sử dụng bảng kiểm để đánh giá một tiết học. Việc đánh giá có thể thông qua dự tiết hoặc phân tích KHBD. GV cũng có thể sử dụng bảng kiểm để tự đánh giá KHBD của mình sau khi đã thiết kế xong.
- Phản hồi, hỗ trợ chuyên môn và góp ý: Bảng kiểm có thể được sử dụng nhằm xác định và chia sẻ những điểm mạnh và điểm có thể cải thiện của tiết dạy. Ghi lại những nhận xét ở trang cuối trong bảng kiểm sẽ giúp ích đưa ra những phản hồi mang tính xây dựng và cụ thể. Đó có thể là nền tảng giúp thực hiện hoạt động hỗ trợ chuyên môn cho GV hoặc là tự phản hồi/đánh giá có định hướng.

Bảng kiểm Học thông qua Chơi

MỤC ĐÍCH

Bảng kiểm này giúp cán bộ quản lí nhà trường và GV, cũng như cán bộ Sở/Phòng GD&DT xác định Học thông qua Chơi được lồng ghép ở mức độ nào.

HƯỚNG DẪN SỬ DỤNG

Sử dụng bảng kiểm rà soát HTQC bao gồm 3 bước:

1. **Phân tích**

- Trong các mảnh ghép hãy đánh dấu hoặc khoanh tròn các yếu tố mà thầy/cô nhìn thấy trong kế hoạch hoạt động đang xem.
- Các yếu tố được nhóm theo 5 đặc điểm của hoạt động chơi (có ý nghĩa, tương tác xã hội, tham gia tích cực, có nhiều cơ hội thử nghiệm và hứng thú) sự tự chủ của HS, mục tiêu học tập và nguyên vật liệu được sử dụng.
- Thầy/cô có thể ghi chú thêm các yếu tố liên quan đến chơi mà không được đề cập đến trong các mảnh ghép nhưng vẫn được thể hiện trong kế hoạch/hoạt động.

2. **Diễn giải**

- Dựa trên những phát hiện trong phần phân tích, thầy/cô hãy xác định mức độ các đặc điểm của Học thông qua Chơi và mức độ tự chủ của HS được lồng ghép vào trong kế hoạch/hoạt động. Tính số điểm tổng tương ứng.

3. **Kết luận**

- Dựa vào những phân tích và diễn giải, hãy trả lời câu hỏi **"Kế hoạch bài dạy này có thể hiện tính CHƠI như thế nào?"** hãy tô đậm nhóm điểm số tương ứng với số điểm tổng trên bảng diễn giải.
- Bổ sung phần phân tích cho kết quả đánh giá
- Hãy nêu một số phản hồi của thầy/cô về kế hoạch hoạt động

Tên kế hoạch/ Hoạt động	
Chủ đề	
Khối lớp	
Ngày tháng	
GV	

Bảng kiểm Học thông qua Chơi

Bước 1: Phân tích. Đánh dấu các yếu tố thể hiện trong kế hoạch/hoạt động

Sự tự chủ của học sinh

HỨNG THÚ

- ☐ Thử thách và các câu đố;
- ☐ Trò chơi, ca hát, nhảy múa,...
- ☐ Các hoạt động khơi gợi các giác quan;
- ☐ Yếu tố khác:.....

THAM GIA TÍCH CỰC

- ☐ Học sinh được lựa chọn;
- ☐ Học sinh được trải nghiệm thực hành;
- ☐ Gợi mở và đặt câu hỏi thay vì đưa ra hướng dẫn cụ thể;
- ☐ Yếu tố khác:.....

CÓ NHIỀU CƠ HỘI THỬ NGHIỆM

- ☐ Có tài liệu. phương tiện bổ trợ;
- ☐ Có cơ hội thử nghiệm, thất bại và thử lại;
- ☐ Các câu hỏi và gợi ý đưa ra có mục tiêu và mang tính khuyến khích;
- ☐ Yếu tố khác:.....

CÓ Ý NGHĨA

- ☐ Các nhiệm vụ có tính liên quan và hấp dẫn;
- ☐ Có kết nối với thực tiễn;
- ☐ Sử dụng kĩ thuật hướng dẫn phù hợp;
- ☐ Yếu tố khác:.....

TƯƠNG TÁC XÃ HỘI

- ☐ Có các hoạt động học tập hợp tác;
- ☐ Có cơ hội tương tác tích cực với các bạn và GV;
- ☐ Có cơ hội để HS chia sẻ thể hiện và trình bày kết quả của mình;
- ☐ Yếu tố khác:.....

Bảng kiểm Học thông qua Chơi

Bước 2: Diễn giải. Kết quả là gì?

Dựa trên phân tích vừa thực hiện:	Không có	Một ít	Trung bình	Nhiều	Rất nhiều	Ghi chú
Số điểm	0	1	2	3	4	
HỨNG THÚ thể hiện trong kế hoạch/hoạt động này như thế nào?						
THAM GIA TÍCH CỰC thể hiện trong kế hoạch/hoạt động này như thế nào?						
CÓ Ý NGHĨA thể hiện trong kế hoạch/hoạt động này như thế nào?						
TƯƠNG TÁC XÃ HỘI thể hiện trong kế hoạch/hoạt động này như thế nào?						
CÓ NHIỀU CƠ HỘI THỬ NGHIỆM thể hiện trong kế hoạch/hoạt động này như thế nào?						
SỰ TỰ CHỦ thể hiện trong kế hoạch/hoạt động này như thế nào?						
Tổng điểm						

Bảng kiểm Học thông qua Chơi

Bước 3: Kết luận

Dựa vào những phân tích và diễn giải đã thực hiện, hãy kết luận:

Kế hoạch/hoạt động này thể hiện tính CHƠI như thế nào? hãy tô đậm nhóm điểm số tương ứng với số điểm tổng trên bảng diễn giải, đồng thời đi thêm lý do vì sao anh/chị cho rằng mức độ áp dụng HTQC này là kết luận chính xác cho tiết học vừa dự giờ.

Điểm	0 - 6	7 - 14	15 trở lên
			- 4 yếu tố (VD: sự tự chủ, có ý nghĩa, tham gia tích cực, hứng thú) có điểm 3; - Không có yếu tố nào: đánh điểm 0.
Mức độ HTQC	**Mức độ 1:** kế hoạch/hoạt động không thể hiện hoặc thể hiện ít các dấu hiệu của HTQC	**Mức độ 2:** kế hoạch/hoạt động thể hiện được một vài đặc điểm của HTQC	**Mức độ 3:** kế hoạch/hoạt động thể hiện rõ nét các đặc điểm của HTQC

Bởi vì:

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Bảng kiểm Học thông qua Chơi

Hãy ghi lại phản hồi của anh/chị về Kế hoạch/hoạt động này, tập trung vào hai điểm chính:	
Những điểm mạnh của kế hoạch/hoạt động đã lồng ghép áp dụng HTQC	Những điểm cần cải thiện để HTQC được thể hiện ở mức độ cao hơn trong Kế hoạch/hoạt động

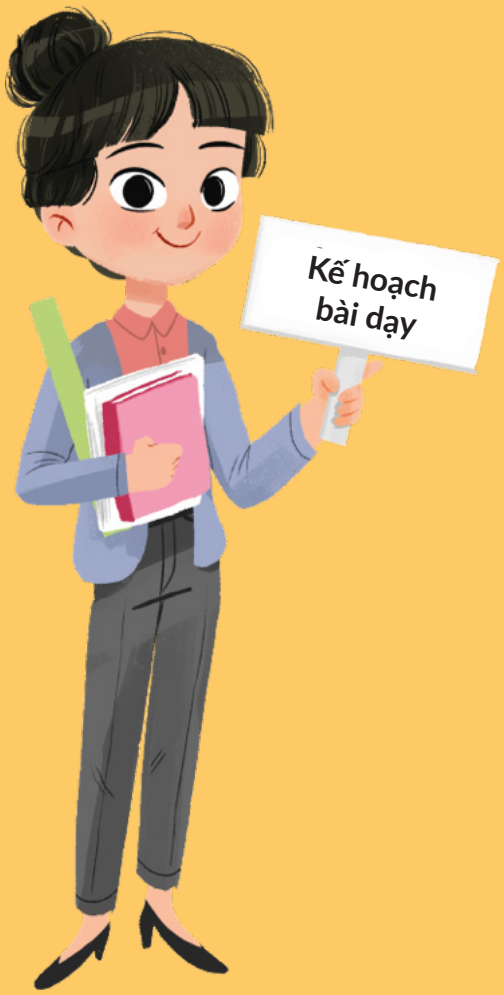
Giải thích về các yếu tố thể hiện trong bảng kiểm:

HỨNG THÚ	
Thử thách và các câu đố	Vượt qua thử thách hoặc giải đáp được câu đố làm cho HS cảm thấy tự hào khi hoàn thành/khám phá được điều mới.
Trò chơi, ca hát, nhảy múa...	HS thích các trò chơi và nhiều năng lượng với âm nhạc, ca hát và nhảy múa.
Các hoạt động khơi gợi các giác quan	Con người có 5 giác quan (thị giác, thính giác, khứu giác, vị giác và xúc giác) và cả năm đều có thể được sử dụng trong quá trình học tập. Việc học tập không chỉ giới hạn ở việc nghe (thính giác) và nhìn (thị giác), chúng ta cũng có thể tiếp thu thông tin và học tập thông qua các giác quan khác.
Khác	Có thể chưa có đủ các yếu tố trong danh mục này. Nếu bạn có thể bổ sung thêm nếu thấy có yếu tố nào khác trong bài học thể hiện sự hứng thú.
THAM GIA TÍCH CỰC	
HS được lựa chọn	Khi HS được lựa chọn các giải pháp khác nhau (lớn hoặc nhỏ), các em sẽ có cảm giác làm chủ quá trình học tập của mình.
HS được trải nghiệm thực hành	Học thông qua thực hành cho phép HS chủ động trong quá trình học của mình, thay vì ngồi nghe một cách thụ động.
Gợi mở và đặt câu hỏi thay vì đưa ra hướng dẫn cụ thể	Đưa ra những gợi ý và câu hỏi khiến HS chủ động suy nghĩ về nội dung và hình thành ý kiến cũng như kết luận của riêng mình, thay vì lắng nghe hướng dẫn và thực hiện những gì được yêu cầu.
Khác	Có thể chưa có đủ các yếu tố trong danh mục này. Nếu bạn có thể bổ sung thêm nếu thấy có yếu tố nào khác trong bài học thể hiện sự tham gia tích cực.

CÓ Ý NGHĨA	
Các nhiệm vụ có tính liên quan và hấp dẫn	Các nhiệm vụ có ý nghĩa với HS và liên quan tới những trải nghiệm và thế giới quan của các em.
Có kết nối với thực tiễn	HS có cơ hội liên hệ những điều em đã biết, đã trải qua với những gì em đang học. Có các yêu cầu gắn liền với thực tiễn cho HS xử lí.
Sử dụng kĩ thuật hướng dẫn từng bước	Hỗ trợ cụ thể cho từng HS, ví dụ: bằng cách chia nội dung bài học thành các nội dung nhỏ hơn và đưa ra các công cụ và kỹ thuật hoặc cấu trúc cụ thể để giải quyết các nội dung này.
Khác	Có thể chưa có đủ các yếu tố trong danh mục này. Nếu bạn có thể bổ sung thêm nếu thấy có yếu tố nào khác trong bài học thể hiện đặc điểm có ý nghĩa.
TƯƠNG TÁC XÃ HỘI	
Có các hoạt động học tập hợp tác	HS làm việc trong nhóm nhỏ để đạt được mục tiêu học tập chung.
Có cơ hội tương tác tích cực với các bạn và GV	HS có cơ hội trao đổi trực tiếp với nhau và với GV của họ theo cách tích cực, mang tính xây dựng, ví dụ: trong các hoạt động phản hồi và nhận xét.
Có cơ hội để HS chia sẻ, thể hiện và trình bày kết quả của mình	HS có cơ hội trình bày các sản phẩm học tập của mình (như bài văn, tranh vẽ, bài thuyết trình,...) với các bạn của mình và với toàn trường.
Khác	Có thể chưa có đủ các yếu tố trong danh mục này. Nếu bạn có thể bổ sung thêm nếu thấy có yếu tố nào khác trong bài học thể hiện đặc điểm tương tác xã hội

CÓ NHIỀU CƠ HỘI THỬ NGHIỆM	
Có tài liệu, phương tiện bổ trợ	GV sử dụng các nguyên vật liệu mở và hấp dẫn.
Có cơ hội thử nghiệm, thất bại và thử lại	Học tập là một quá trình và trong suốt quá trình này, HS cần có cơ hội thử nghiệm nhằm tìm hiểu những điều có thể làm được và không được.
Các câu hỏi và gợi ý đưa ra có mục tiêu và mang tính khuyến khích	Thay vì đưa ra đáp án, GV có thể khuyến khích HS tích cực suy nghĩ bằng cách đặt những câu hỏi cụ thể hoặc gợi ý cho các em đi đúng hướng.
SỰ TỰ CHỦ CỦA HS	
HS khởi xướng ý tưởng cho các hoạt động	Trong trường hợp GV lên kế hoạch và quyết định tất cả các hoạt động, HS không có cơ hội bộc lộ nhu cầu về cách học tập. Hãy cho phép HS có không gian để sáng tạo và khởi xướng (một phần) hoạt động học tập, tăng cường sự sở hữu của HS đối với quá trình học tập.
HS dẫn dắt các hoạt động	Kể cả trong các hoạt động do GV khởi xướng, HS vẫn có thể đóng vai trò dẫn dắt. Ví dụ, trong thảo luận nhóm, HS có thể tự nêu ra các ý kiến và tranh luận, thay vì nghe và làm theo các hướng dẫn của GV.
HS tự đề ra kết quả học tập của mình	Học tập với kết quả học tập mở cho phép HS đáp ứng nhu cầu học tập và năng khiếu của chính mình. Ví dụ, khi học về một chủ đề nhất định, một HS có thể chọn viết bài văn về chủ đề đó, trong khi một HS khác có thể chọn cách vẽ sơ đồ thông tin hoặc áp phích.

CHƯƠNG 3:
THIẾT KẾ MINH HỌA KẾ HOẠCH BÀI DẠY THEO HƯỚNG TIẾP CẬN HỌC THÔNG QUA CHƠI Ở TIỂU HỌC



Chương này gợi ý đưa ra một số kế hoạch bài dạy/hoạt động giáo dục minh hoạ theo hướng tiếp cận HTQC. Các kế hoạch bài dạy/hoạt động giáo dục được trình bày theo hướng dẫn của Công văn số 2345/BGDĐT-GDTH ngày 07/6/2021 của Bộ GD-ĐT về việc hướng dẫn xây dựng kế hoạch giáo dục của nhà trường cấp tiểu học. Mỗi kế hoạch bài dạy/hoạt động giáo dục đóng vai trò chỉ dẫn, minh hoạ về cách thiết kế một bài học/chủ đề HTQC trong các môn học và Hoạt động trải nghiệm ở cấp tiểu học. Dựa trên kế hoạch bài dạy/hoạt động giáo dục minh hoạ, GV có thể sử dụng bảng kiểm HTQC để đánh giá mức độ tiếp cận HTQC trong các hoạt động dạy học và các đặc điểm của HTQC được thể hiện.

Trong chương này, các kế hoạch bài dạy minh hoạ được thiết kế dựa theo Chương trình GDPT 2018. Xuất phát từ Chương trình của môn học và hoạt động giáo dục, lựa chọn nội dung dạy học để xây dựng theo cách tiếp cận HTQC, xác định yêu cầu cần đạt, từ đó thiết kế các hoạt động dạy học phù hợp.

MÔN: TỰ NHIÊN VÀ XÃ HỘI – LỚP 1

BÀI: CON VẬT QUANH EM

Thời gian thực hiện: từ.....đến.....

I. Yêu cầu cần đạt

Sau bài học, HS:

- Nêu tên và đặt được câu hỏi để tìm hiểu về một số đặc điểm bên ngoài nổi bật của con vật; Chỉ và nói được tên các bộ phận bên ngoài của một số con vật
- Ứng dụng và sáng tạo thẩm mĩ để tạo hình con vật từ các vật liệu đơn giản.

Có cơ hội hình thành và phát triển:

- Phẩm chất: yêu nước, chăm chỉ
- Năng lực tự chủ và tự học, giao tiếp và hợp tác để tìm hiểu và chia sẻ, giới thiệu các đặc điểm và bộ phận bên ngoài của con vật.
- NL giải quyết vấn đề và sáng tạo mô hình con vật dựa trên những vật liệu đã có.

II. Đồ dùng dạy học:

- GV: Tranh ảnh về một số con vật, video bài hát.
- HS: tranh, ảnh về một số con vật, giấy màu, keo dán, vật liệu tái chế, lá cây...

III. Các hoạt động dạy học chủ yếu

Hoạt động dạy học	Phân tích, giải thích
Hoạt động mở đầu * **Mục tiêu:** Tạo không khí vui vẻ và khơi gợi những hiểu biết đã có của HS về các con vật xung quanh, dẫn dắt vào bài mới. * **Cách tiến hành:** » GV chia lớp thành các đội chơi. » HS quan sát tranh một số con vật và hát một câu hát hoặc một câu thơ liên quan đến con vật đó. » GV yêu cầu HS kể thêm tên của một số con vật khác mà HS biết và dẫn dắt vào bài học mới.	**Loại hình HTQC: trò chơi** **Đặc điểm:** » **Hứng thú:** HS hát và thi đua. » **Có ý nghĩa:** Nêu vấn đề vào bài học; huy động kiến thức và kinh nghiệm đã có về các con vật xung quanh. » **Tham gia tích cực:** thu hút sự tham gia của HS vào bài học mới.
Hoạt động hình thành kiến thức mới **Hoạt động 1:** Tìm hiểu đặc điểm bên ngoài nổi bật của một số con vật thường gặp * **Mục tiêu:** Nêu tên và đặt được câu hỏi để tìm hiểu về một số đặc điểm bên ngoài nổi bật của một số con vật thường gặp. * **Cách tiến hành:** » HS tạo thành các cặp đôi. » Mỗi bạn sẽ chuẩn bị tranh vẽ hoặc ảnh chụp về con vật mình đã chuẩn bị và đố bạn cùng cặp với mình tên của con vật đó bằng cách đưa ra những gợi ý về đặc điểm của con vật đó: * **Ví dụ:** Con vật này có bốn chân, có đuôi, khi chúng ta đi học về nó thường chạy ra mừng, vẫy đuôi chào đón. Đố bạn con gì?; Con vật này có 2 chân, có mỏ, có 2 cánh và 1 cái mào ở trên đầu. Đố bạn đó là con gì?	**Loại hình HTQC: chơi có định hướng** **Đặc điểm:** » **Tương tác và hứng thú:** HS trao đổi, đố vui theo cặp. » **Có ý nghĩa:** Huy động và khái quát các kinh nghiệm đã có về đặc điểm bên ngoài của các con vật. » **Tham gia tích cực:** Tất cả các HS đều có cơ hội tham gia và thực hiện hoạt động chơi cùng nhau.

» GV mời một số HS lên trước lớp giới thiệu về con vật mà mình đã chuẩn bị và đặc điểm bên ngoài của con vật đó. » HS nhận xét, bổ sung. * **Kết luận:** Thế giới loài vật rất đa dạng. Mỗi con vật có những đặc điểm riêng. Mỗi con vật khác nhau có hình dáng, màu sắc, kích thước...	
Hoạt động 2: Bộ phận bên ngoài của con vật * **Mục tiêu:** HS chỉ và nói được tên các bộ phận bên ngoài của một số con vật * **Cách tiến hành:** » Từng cặp HS quan sát một số tranh ảnh về con vật (có thể sử dụng tranh, ảnh con vật đã chuẩn bị) và khoanh tròn vào các bộ phận bên ngoài của con vật đó. **Áp dụng kĩ thuật "Nhìn thấy - Suy nghĩ - Băn khoăn"** GV tổ chức cho các cặp đôi bày tỏ ý kiến và giới thiệu sản phẩm của mình theo các gợi ý: + Mình thấy.... + Mình nghĩ.... + Mình tự hỏi.... » Một số cặp HS chia sẻ trước lớp. » HS và GV nhận xét. » **GV đặt câu hỏi:** Cơ thể của mỗi con vật có thể chia ra làm mấy phần chính? Bộ phận nào giúp chúng di chuyển? * **Kết luận:** Các con vật khác nhau có các đặc điểm khác nhau. Cơ thể mỗi con vật gồm 3 phần chính: đầu, mình, cơ quan di chuyển.	**Loại hình HTQC: chơi có định hướng** **Đặc điểm:** » **Tương tác:** HS trao đổi, bày tỏ quan điểm, suy nghĩ của cá nhân. » **Có ý nghĩa:** Chính xác hoá những kinh nghiệm cá nhân, kết nối kinh nghiệm cá nhân với quan sát và tương tác với bạn để khái quát hoá, nói được các phần, bộ phận chính bên ngoài của con vật. » **Tham gia tích cực:** tất cả các HS tham gia hoạt động cá nhân để bày tỏ quan điểm của bản thân.

Hoạt động luyện tập, thực hành: Sáng tạo mô hình con vật quanh em * **Mục tiêu:** HS tạo mô hình con vật và giới thiệu được các bộ phận bên ngoài của con vật. * **Cách tiến hành:** » GV chia HS thành 3 nhóm: + Nhóm 1: Tạo hình con vật bằng xé dán giấy màu. + Nhóm 2: Tạo hình con vật bằng các các chai nhựa, bút màu, keo dán, băng dính, các vật liệu tái chế. + Nhóm 3: Tạo hình con vật bằng lá cây. » Các nhóm thực hành. » Giới thiệu sản phẩm của các nhóm theo các gợi ý: + Tên con vật. + Cách thực hiện để tạo hình con vật. + Hình dạng, kích thước của con vật. + Các bộ phận bên ngoài của con vật. **Áp dụng kĩ thuật phòng tranh:** » GV cho HS trưng bày các sản phẩm này quanh lớp học, tổ chức triển lãm để HS cùng xem những sản phẩm của bạn bè mình.	**Loại hình HTQC: chơi có định hướng** **Đặc điểm:** » **Tương tác và hứng thú:** HS kết hợp với nhau để thực hiện hoạt động sáng tạo con vật hứng thú. » **Có ý nghĩa:** kết hợp kiến thức, kinh nghiệm thực tiễn và kiến thức, kĩ năng vừa được hình thành và phát triển trong bài học để phát triển tư duy sáng tạo về thế giới động vật xung quanh. » **Tham gia tích cực:** tất cả các HS tham gia cùng nhóm để tạo ra các sản phẩm mô hình con vật theo sáng tạo, cảm nhận riêng.
Vận dụng: » Mỗi HS vẽ và tô màu một con vật mà mình yêu thích.	

Đây là kế hoạch bài dạy được tổ chức cho HS lớp 1 khi học môn TN&XH. Bài dạy được thiết kế theo hướng tích hợp liên môn theo hình thức môn Tự nhiên và Xã hội đóng vai trò nòng cốt, mục tiêu chính của bài dạy hướng đến hình thành năng lực khoa học (nhận biết đặc điểm, các bộ phận bên ngoài của con vật), các môn khác đóng vai trò là môn công cụ hỗ trợ việc hình thành và phát triển năng lực khoa học cho HS như môn Âm nhạc (hát về các con vật); Mĩ thuật (tạo mô hình con vật từ các vật liệu tự nhiên và nhân tạo).

MÔN: TỰ NHIÊN VÀ XÃ HỘI- LỚP: 1

BÀI: NGÔI NHÀ EM YÊU

Thời gian thực hiện: Từ.....đến...

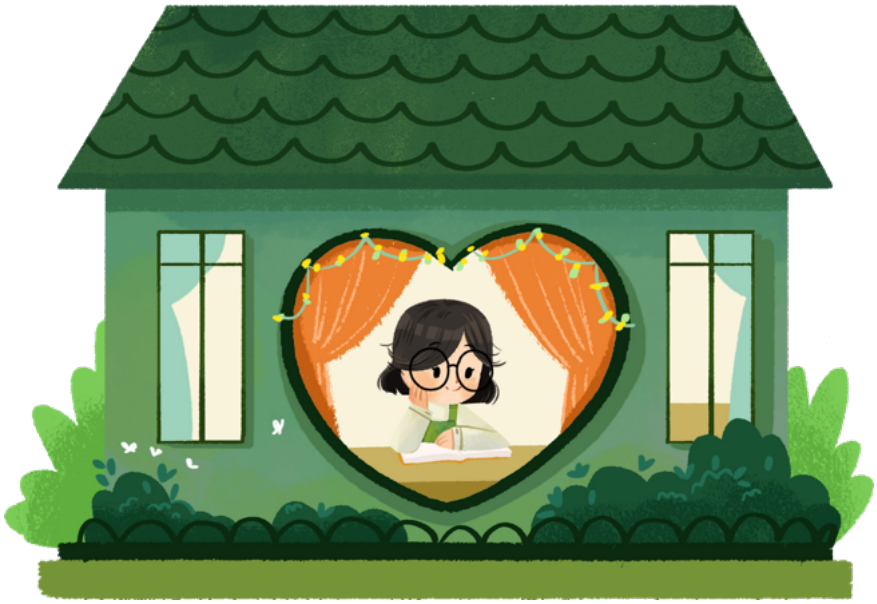
I. Yêu cầu cần đạt

Sau bài học, HS:

- Nêu được địa chỉ gia đình đang ở, đặc điểm ngôi nhà/căn hộ nơi gia đình đang ở, các phòng trong ngôi nhà/căn họ và một số đặc điểm xung quanh nơi ở.
- Sử dụng các khối hình quen thuộc để tạo hình ngôi nhà.
- Bước đầu hình thành được một số nền nếp như: gọn gàng, ngăn nắp.
- Tham gia sắp xếp nhà cửa gọn gàng.

Có cơ hội hình thành và phát triển:

- Phẩm chất: yêu nước, trách nhiệm
- Năng lực tự chủ và tự học: tự làm được một số việc phù hợp để giữ nhà ở gọn gàng ngăn nắp.
- Năng lực giao tiếp và hợp tác: Cùng bạn thực hiện các hoạt động thảo luận nhóm và báo cáo kết quả thảo luận trong nhóm, trước lớp để tìm hiểu về đặc điểm ngôi nhà và những việc làm để giữ nhà ở gọn gàng, ngăn nắp; thực hành phối hợp với đội, nhóm để hoàn thành trò chơi.



II. Đồ dùng dạy học

- GV: tranh, ảnh minh họa, đất nặn, các vật liệu tái chế...
- HS: bút chì, bút chì màu, kéo con...

III. Các hoạt động dạy học chủ yếu

Các hoạt động dạy học chủ yếu	Phân tích, giải thích
Hoạt động mở đầu * **Mục tiêu:** Tạo hứng thú và khơi gợi để HS nói lên tình cảm của bản thân đối với ngôi nhà của mình, từ đó dẫn dắt vào bài mới. * **Cách tiến hành:** » GV chia lớp thành 4 đội và tổ chức cho HS chơi trò chơi: "Đội nào nhanh hơn?". » GV phổ biến luật chơi: GV phát cho mỗi đội một số mảnh bìa (cắt ra từ hình một ngôi nhà hoàn chỉnh) và yêu cầu HS nhanh tay ghép lại thành hình ngôi nhà. GV đặt câu hỏi "Em có yêu ngôi nhà của mình không? Vì sao?".	**Loại hình HTQC: trò chơi** **Đặc điểm:** » **Hứng thú:** HS được thử thách và thi đua ghép các hình thành ngôi nhà với thời gian nhanh. » **Có ý nghĩa:** Nêu vấn đề vào bài học; huy động kiến thức và kinh nghiệm đã có về hình dáng các kiểu nhà ở. » **Tham gia tích cực:** thu hút sự tham gia của HS vào bài học mới.
Hoạt động hình thành kiến thức mới **Hoạt động 1: Đặc điểm ngôi nhà và các phòng trong nhà** * **Mục tiêu:** HS biết được đặc điểm của ngôi nhà và các phòng trong nhà. Nêu một số đặc điểm xung quanh các ngôi nhà ở vùng thôn quê và miền núi. * **Cách tiến hành:** » HS tạo thành các nhóm (4 đến 6 HS) » Các nhóm sẽ ghép các khối hình hộp chữ nhật, hình vuông, hình tam giác (hoặc sử dụng vỏ hộp sữa tươi hình hộp chữ nhật, vỏ bao diêm, hộp quà bằng bìa cứng, thùng bìa cát tông...) để tạo thành một kiểu nhà bất kì theo ý thích. » Sử dụng đất nặn, giấy màu, lá cây... để trang trí khung cảnh xung quanh ngôi nhà của nhóm mình. *Áp dụng kĩ thuật phòng tranh:* » Các nhóm để sản phẩm của mình quanh lớp học. » HS các nhóm đi tham quan các ngôi nhà của các bạn.	**Loại hình HTQC: chơi có định hướng.** **Đặc điểm:** » **Tương tác và hứng thú:** HS trao đổi, hợp tác nhóm để tạo ra mô hình nhà ở. » **Có ý nghĩa:** Huy động và khái quát các kinh nghiệm đã có, nhận biết các hình khối và sáng tạo ra sản phẩm mô hình nhà ở. » **Tham gia tích cực:** tất cả các học sinh đều có cơ hội tham gia và thực hiện hoạt động chơi cùng nhau. » **Có nhiều cơ hội thử nghiệm:** thông qua các góp ý của các bạn trong nhóm và câu hỏi gợi ý dẫn dắt của giáo viên học sinh có cơ hội lặp đi lặp lại để hoàn thiện mô hình ngôi nhà và thể hiện nhiều ý tưởng sáng tạo về các cảnh vật xung quanh.

» Mỗi nhóm cử 1 bạn đại diện thuyết trình sản phẩm của nhóm mình theo các gợi ý: Ngôi nhà của nhóm mình là kiểu nhà nào? Các bạn đã sử dụng những khối hình gì để tạo thành ngôi nhà? Trong ngôi nhà có các phòng nào? Xung quanh ngôi nhà có những gì? » Mời một số nhóm HS chia sẻ theo gợi ý: + Nhóm em thấy.... + Nhóm em suy nghĩ rằng:..... + Nhóm em tự hỏi rằng:..... » GV và HS cùng rút ra kết luận. * **Kết luận:** » Có nhiều kiểu nhà khác nhau: nhà mái bằng, nhà một tầng, hai tầng, nhà chung cư, nhà sàn.... Trong nhà thường có phòng khách, phòng bếp, phòng ngủ và nhà vệ sinh để phục vụ nhu cầu sinh hoạt của các thành viên trong gia đình. » Mỗi nhà có đặc điểm xung quanh khác nhau, đặc biệt là quanh cảnh xung quanh nhà ở thành thị, nhà ở nông thôn và nhà ở miền núi.	
Hoạt động 2: Chia sẻ về ngôi nhà của em * **Mục tiêu:** HS nêu được địa chỉ nơi ở của gia đình, đặc điểm ngôi nhà, các phòng trong nhà và một số đặc điểm xung quanh nơi ở. * **Cách tiến hành:** *Áp dụng kĩ thuật phòng tranh:* » Chia lớp thành 2 đến 4 ổ bi. » HS đứng thành các ổ bi và phỏng vấn nhau tìm hiểu về địa chỉ, đặc điểm ngôi nhà, các phòng trong ngôi nhà của các bạn trong nhóm. * **Kết luận:** Mỗi ngôi nhà đều có địa chỉ riêng, có đặc điểm riêng về cảnh vật, môi trường xung quanh.	**Loại hình HTQC: trò chơi** **Đặc điểm:** » **Tương tác:** HS có nhiều cơ hội để trao đổi, bày tỏ quan điểm, suy nghĩ của cá nhân với bạn. » **Có ý nghĩa:** Chính xác hoá những kinh nghiệm cá nhân, kết nối kinh nghiệm cá nhân để chia sẻ với bạn về địa chỉ và đặc điểm ngôi nhà của mình. » **Tham gia tích cực:** tất cả các học sinh tham gia hoạt động nhóm để liên hệ, bày tỏ quan điểm của bản thân.

Hoạt động 3: Sự cần thiết của việc sắp xếp đồ dùng cá nhân gọn gàng ở nhà

* **Mục tiêu:** HS nêu nhận biết ban đầu về sự cần thiết phải sắp xếp đồ dùng cá nhân gọn gàng.

* **Cách tiến hành:**

» Chia lớp thành các đội chơi.

» Một đội giấu một số đồ dùng cá nhân của đội kia, sau đó các đội kia sẽ đi tìm đồ dùng cá nhân của đội mình. Đội nào tìm được nhiều hơn là đội thắng cuộc.

» GV đặt câu hỏi: *Đã bao giờ các em phải đi tìm đồ dùng cá nhân của mình chưa? Làm thế nào để đồ dùng cá nhân của mình dễ tìm khi cần sử dụng và được bảo quản tốt hơn?*

* **Kết luận:** Em cần sắp xếp đồ dùng cá nhân gọn gàng, ngăn nắp.

Loại hình HTQC: trò chơi

Đặc điểm:

» **Tương tác và hứng thú:** HS kết hợp với nhau để thực hiện trò chơi truy tìm đồ dùng cá nhân.

» **Tham gia tích cực:** tất cả các học sinh tham gia cùng nhóm để truy tìm đồ dùng cá nhân. Qua đó HS nhận thấy ý nghĩa khi sắp xếp đồ dùng cá nhân gọn gàng, ngăn nắp.

Hoạt động luyện tập, thực hành

Hoạt động 4: Trò chơi "Ai gọn gàng hơn?"

* **Mục tiêu:** Rèn kĩ năng sắp xếp đồ dùng gọn gàng, ngăn nắp.

* **Cách tiến hành:**

» GV chia thành các nhóm. Mỗi nhóm được chuẩn bị 4-5 bộ quần áo, sách vở, đồ dùng học tập, 1 thùng hộp cát- tông.

» Tổ chức cho các nhóm chơi trò chơi: Trong thời gian 5 phút, mỗi nhóm thực hành sắp xếp sách vở gọn gàng và thi gấp quần áo để vào hộp ngay ngắn. Đội nào làm đẹp và nhanh sẽ thắng cuộc.

» Chia sẻ trước lớp:

+ Bản thân đã thực hiện việc làm này ở nhà chưa? em làm vào những lúc nào?

+ Khi đồ dùng được sắp xếp gọn gàng, ngăn nắp thì ngôi nhà của chúng ta sẽ như thế nào.

* **Kết luận:** Dọn dẹp các đồ dùng trong nhà gọn gàng, ngăn nắp giúp ngôi nhà sạch đẹp.

Loại hình HTQC: chơi có định hướng.

Đặc điểm:

» **Có ý nghĩa:** Rèn luyện một số thao tác, kĩ năng sắp xếp đồ dùng, gọn gàng, ngăn nắp. Rèn luyện nền nếp sinh hoạt.

» **Tham gia tích cực:** Tất cả HS trong lớp đều được tham gia và làm chủ quá trình sắp xếp đồ dùng của nhóm mình vào thùng cát-tông sao cho gọn gàng và đẹp nhất.

Hoạt động vận dụng **Hoạt động 5: Thực hành sắp xếp đồ dùng gọn gàng, ngăn nắp ở nhà** * **Mục tiêu:** Vận dụng sắp xếp đồ dùng ở nhà gọn gàng, ngăn nắp. * **Cách tiến hành:** » GV giao yêu cầu HS thực hiện sắp xếp đồ dùng ở nhà gọn gàng, ngăn nắp (có thể nhờ người thân chụp lại và gửi qua zalo cho cô giáo) và chia sẻ ở buổi học sau.	» **Có ý nghĩa:** Vận dụng bài học vào thực tiễn cuộc sống hằng ngày để rèn thói quen gọn gàng, ngăn nắp.

Đây là kế hoạch bài dạy được tổ chức cho HS lớp 1. Bài dạy được thiết kế trên cơ sở xác định mối quan hệ giao thoa, liên kết giữa các môn học theo chương trình GDPT. Góp phần hướng đến phát triển nhiều nhóm năng lực đặc thù thuộc nhiều môn học khác nhau, các năng lực đó được thể hiện rõ trong các hoạt động sau:

» Tự nhiên và xã hội: hoạt động 1 và hoạt động 2 nhằm giúp HS nêu được địa chỉ gia đình đang ở, đặc điểm ngôi nhà/căn hộ nơi gia đình đang ở, các phòng trong ngôi nhà/căn hộ và một số đặc điểm xung quanh nơi ở;

» Toán học: hoạt động 1 gắn với nội dung tạo hình gắn với một số hình khối đã học, hướng đến yêu cầu cần đạt là giúp HS nhận biết và thực hành việc gấp, cắt, ghép, xếp và tạo hình (ngôi nhà) dựa trên một số vật thật (vật liệu tái chế).

» Đạo đức, Hoạt động trải nghiệm: hoạt động 3, hoạt động 4, hoạt động 5. Các hoạt động này giúp HS bước đầu hình thành được một số nền nếp như: gọn gàng, ngăn nắp, từ đó có ý thức và tham gia sắp xếp nhà cửa gọn gàng khi ở nhà.

Kế hoạch bài dạy được thiết kế trên cơ sở phân tích Chương trình các môn TN&XH, Toán học, Đạo đức, Hoạt động trải nghiệm để xác định mối quan hệ giao thoa giữa các môn học này về yêu cầu cần đạt. Từ đó xây dựng hoạt động dạy học tương ứng phù hợp với phương thức tổ chức của các môn học trong chủ đề.

MÔN: TOÁN- LỚP 2

BÀI: BẢNG NHÂN 5 (1 tiết)

I. Yêu cầu cần đạt

Sau bài học này, HS:

- Tạo lập và thực hiện được các phép tính trong bảng nhân 5;
- Vận dụng được bảng nhân 5 trong tính toán và giải quyết các vấn đề thực tiễn có liên quan.

Thông qua bài học này, HS có cơ hội phát triển:

- Chăm chỉ, trách nhiệm, hứng thú, tích cực, niềm tin trong học toán;
- Năng lực tư duy và lập luận toán học, năng lực giải quyết vấn đề toán học, năng lực giao tiếp toán học, năng lực sử dụng công cụ và phương tiện học toán.

II. Đồ dùng dạy học

- GV: Các tấm bìa tròn, bảng nhóm, câu hỏi, rổ đựng câu hỏi, phiếu bài tập, tờ lịch.
- HS: bút màu, giấy trắng, các tấm bìa tròn.

III. Các hoạt động dạy học chủ yếu

Hoạt động của GV và HS	Phân tích, giải thích
Hoạt động khởi động * **Mục tiêu:** Tạo hứng thú và khơi gợi những hiểu biết đã có của HS trong việc đếm dãy số cách đều 5 đơn vị, dẫn dắt vào bài mới. * **Cách tiến hành:** » Mỗi cái vỗ tay của GV tương ứng với 5, HS chú ý lắng nghe và viết tổng từ số lần vỗ tay của GV vào bảng con. Ví dụ, GV vỗ tay 2 cái, đáp án tương ứng sẽ là 5 + 5 = 10. » HS lắng nghe và đưa ra đáp án. Nếu trả lời đúng, HS đó có thể tiếp tục vỗ tay và mời một bạn khác trả lời. (Lưu ý: GV nên giới hạn số lần vỗ tay không quá 10) » Sau 5 - 6 lượt, GV sẽ tổng kết lại và dẫn dắt vào bài học mới.	**Loại hình HTQC: trò chơi** **Đặc điểm:** » **Hứng thú:** HS được thử thách khi nghe cô / bạn vỗ tay và chuyển thành phép cộng phù hợp theo yêu cầu của hoạt động. Vượt qua thử thách làm cho HS thấy hứng thú. » **Có ý nghĩa:** Nêu vấn đề vào bài học; huy động kiến thức đã có về phép cộng. » **Tham gia tích cực:** tất cả HS đều tham gia, phải chú ý, tập trung để có đáp án đúng. » **Có nhiều cơ hội thử nghiệm:** HS tiến hành nhiều lượt chơi khác nhau.
Hoạt động khám phá kiến thức mới * **Mục tiêu:** Tạo lập bảng nhân 5 và nhận xét đặc điểm để ghi nhớ bảng nhân 5. * **Cách tiến hành:** **Hoạt động 1** » GV đưa 1 tấm bìa có 5 chấm tròn. GV tổ chức cho HS quan sát dựa trên đồ dùng trực quan để trả lời các câu hỏi sau: » Tấm bìa có mấy chấm tròn? » Các chấm tròn được lấy mấy lần? » Lập phép nhân tương ứng » GV mời một số HS trả lời kết quả. » GV kết luận: 5 được lấy 1 lần, ta có phép nhân: 5 x 1 = 5 » GV đưa 2 tấm bìa có 5 chấm tròn. » GV đặt câu hỏi: 5 chấm tròn được lấy mấy lần? » GV mời 1-2 HS đưa ra phép nhân tương ứng » GV kết luận: 5 được lấy 2 lần, ta có phép nhân: 5 x 2 = 10	**Học thông qua hướng dẫn chi tiết, cụ thể của GV**

Hoạt động khám phá kiến thức mới (tiếp theo)

Hoạt động 2: Tổ chức hoạt động thi đua tiếp sức giữa các nhóm: **"Chạy nhanh đáp đúng".**

*** Cách thức tiến hành:**

GV yêu cầu HS làm tương tự như với phép nhân 5 x 1 = 5 và 5 x 2 = 10 để tạo lập những phép nhân tiếp theo trong bảng nhân 5. Trình bày bảng nhân 5 mà nhóm lập được trên bảng nhóm. GV cũng có thể viết sẵn các phép tính nhân trong bảng chỉ cho HS điền phần kết quả. Nếu đã được GV xác nhận hoàn thành bảng nhân 5, lần lượt mỗi bạn trong nhóm sẽ chạy đến vị trí câu hỏi của nhóm mình và chọn 1 câu hỏi bất kì liên quan đến bảng nhân 5 (HS có thể tới trả lời trực tiếp với GV hoặc quay về thảo luận với nhóm trước rồi tới gặp GV trả lời). Nếu HS trả lời đúng, bạn tiếp theo trong nhóm có thể tiếp tục đi lấy câu hỏi tiếp theo. Cứ như vậy cho đến khi trả lời hết các câu hỏi của nhóm mình. Nhóm hoàn thành bảng nhân 5 và trả lời đúng hết các câu hỏi đầu tiên là nhóm chiến thắng. GV điều phối để các thành viên của các nhóm nếu cùng chạy đến GV thì sẽ phải chờ đợi bốc thăm và trả lời theo thứ tự.

» Danh sách các câu hỏi:

1. Nhận xét các thừa số đầu tiên trong bảng nhân 5.
2. Nhận xét các thừa số thứ hai trong bảng nhân 5
3. Nhận xét kết quả của các phép tính liên tiếp trong bảng nhân 5
4. Các kết quả trong bảng nhân 5 có gì đặc biệt?
5. Hãy đọc chính xác 5 phép tính bất kì trong bảng nhân 5.

GV nhận xét, tổng kết hoạt động, nhấn mạnh các nội dung của bài học.

Loại hình HTQC: chơi có định hướng

Đặc điểm:

» **Hứng thú:** HS được thử thách cùng bạn tạo bảng nhân 5 và trả lời câu hỏi. HS cùng thi đua để đạt được kết quả là nhóm hoàn thành đầu tiên và trả lời hết các câu hỏi.

» **Có ý nghĩa:** Nhiệm vụ tự hoàn thành được bảng nhân 5 và trả lời các câu hỏi có tính liên quan và hấp dẫn khi HS được dựa trên kinh nghiệm tạo lập hai phép tính đầu tiên của bảng nhân 5 và kinh nghiệm đã có khi tạo lập các bảng nhân 2, 3, 4.

» **Tham gia tích cực:** Tất cả HS chủ động trong quá trình tạo lập bảng nhân 5 và trả lời câu hỏi thay vì ngồi nghe GV giảng giải và xem GV tạo lập bảng nhân một cách thụ động

» **Tương tác xã hội:** HS hợp tác với bạn để hoàn thành bảng nhân 5 và tìm cách trả lời câu hỏi. HS được chia sẻ với GV về ý kiến của mình khi trả lời câu hỏi.

Hoạt động luyện tập, thực hành

***Mục tiêu:** HS áp dụng bảng nhân 5 để giải và hoàn thành các bài tập theo trạm.

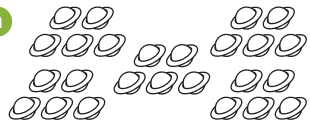
*** Cách thức tiến hành:**

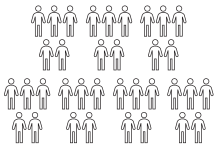
» GV chia lớp thành 5 trạm, mỗi trạm là một bài tập liên quan đến bảng nhân 5. Mỗi nhóm sẽ hoàn thành nhiệm vụ ở trạm được chỉ định trong 3-4 phút. Hết thời gian các nhóm di chuyển qua khu vực của bài tập tiếp theo theo chiều kim đồng hồ. Cứ như vậy cho đến khi các nhóm hoàn thành đủ các bài tập. GV phát mỗi HS một tấm giấy nhỏ có ghi tên 4 trạm chơi. Khi HS hoàn thành trạm chơi nào thì tự lấy bút đánh dấu hoàn thành trạm chơi đó.

» Các nhiệm vụ tại các trạm như sau:

Trạm 1: Viết phép nhân tương ứng với hình:

Ví dụ:

a  _____ x _____ = _____

b  _____ x _____ = _____

c _____ x _____ = _____

Trạm 2: Tìm mật mã bằng cách hoàn thành các phép tính nhân:

Ví dụ:

5 x 5 = _____ ■
5 x 8 = _____ ■
5 x 2 = _____ ■
5 x 6 = _____ ■
5 x 3 = _____ ■
5 x 1 = _____ ■

5	P
10	C
15	Â
25	H
30	T
40	Ọ

Loại hình HTQC: chơi có định hướng

Đặc điểm:

» **Hứng thú:** HS được thử thách thực hiện các nhiệm vụ khác nhau ở mỗi trạm không nhàm chán và luôn cố gắng hoàn thành để được đi đến trạm nhiệm vụ tiếp theo.

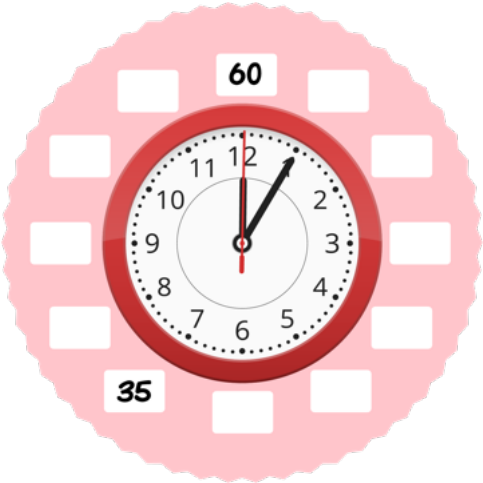
» **Có ý nghĩa:** Nhiệm vụ cần giải quyết ở mỗi trạm có liên quan trực tiếp đến bảng nhân 5, điều này giúp HS thấy được ý nghĩa của việc tạo lập và ghi nhớ bảng nhân 5 để giải quyết các bài toán và các vấn đề của cuộc sống có liên quan.

» **Tham gia tích cực:** tất cả HS đều tham gia, phải chú ý, tập trung để có các đáp án đúng và hoàn thành nhiệm vụ đúng thời gian cho phép.

» **Tương tác xã hội:** HS hợp tác với bạn để hoàn thành các nhiệm vụ.

Trạm 3: Hoàn thành phép nhân và trang trí mặt đồng hồ

Ví dụ:



» Sản phẩm của bài tập này sẽ được trưng bày và sử dụng tiếp tục cho bài "Xem đồng hồ")

Trạm 4: Giải toán:

Quan sát tờ lịch bên dưới và cho biết:

» Tháng in trên tờ lịch có mấy tuần?

» Nếu mỗi tuần chúng ta đi học 5 ngày thì tháng đó chúng ta đi học tất cả bao nhiêu ngày?

THỨ 2	THỨ 3	THỨ 4	THỨ 5	THỨ 6	THỨ 7	CHỦ NHẬT
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28

» Sau khi các nhóm đã hoàn thành, GV cho trưng bày các bài tập của các nhóm và sửa bài (nếu có lỗi sai).

Trạm 5: Mỗi HS sẽ có 4 thẻ chơi được phát ngẫu nhiên, mặt ghi số úp xuống, trên mỗi thẻ ghi các số là kết quả của phép nhân 5 như 5, 10, 15, 20, 25, 30, 35...100. HS có thẻ chứa số 5 sẽ bắt đầu đặt xuống trước, HS có các số kế tiếp là kết quả của phép nhân 5 sẽ lần lượt đặt tiếp theo cho đến khi 1 thành viên nào đó hết thẻ đầu tiên thì là người chiến thắng. Tùy số lượng HS, trung bình 2-3 HS/ lượt chơi. **GV ghi nhận kết quả tại các trạm chơi.**	
Tổng kết, củng cố, dặn dò » Bài học hôm nay các em học được những gì? » Các em đã thuộc bảng nhận 5 chưa? » Trong các trạm chơi, các em thấy nhiệm vụ nào dễ nhất, nhiệm vụ nào khó nhất? Vì sao? » Về nhà tìm tình huống thực tiễn liên quan đến bảng nhân 5, viết vào vở tình huống và đặt câu hỏi phù hợp sau đó chia sẻ với các bạn.	

Kế hoạch bài dạy được tổ chức cho HS lớp 2 môn Toán. Bài học được thiết kế hướng tích hợp liên môn theo hình thức môn Toán là môn chủ đạo. Mục tiêu chính của bài dạy hướng đến tạo lập và áp dụng bảng nhân 5 và hỗ trợ cho bài học tiếp theo (Xem đồng hồ), các môn học đóng vai trò là môn công cụ hỗ trợ việc hình thành và phát triển năng lực toán học cho HS như môn Mĩ thuật (tô màu và trang trí mặt đồng hồ), môn Tiếng Việt (thuật lại việc được tham gia và luyện tập đặt câu hỏi).

HOẠT ĐỘNG TRẢI NGHIỆM – LỚP 2

CHỦ ĐỀ: GIA ĐÌNH YÊU THƯƠNG CỦA EM

1. Yêu cầu cần đạt

Sau chủ đề này, HS:

- Thực hiện được một số việc làm phù hợp với lứa tuổi thể hiện sự quan tâm chăm sóc, lòng biết ơn đến các thành viên trong gia đình (NL thích ứng)
- Trao đổi được với người thân về một số hoạt động chung trong gia đình (NL thiết kế và tổ chức hoạt động).
- Làm được một số sản phẩm thể hiện được sự khéo léo, cẩn thận của bản thân (NL thích ứng)

Chủ đề này góp phần hình thành và phát triển cho HS:

- Phẩm chất nhân ái: thể hiện thông qua những việc làm thể hiện sự quan tâm, chăm sóc những người thân trong gia đình và những người phụ nữ em yêu quý.

Năng lực:

- Năng lực giao tiếp: thể hiện qua việc chia sẻ được những hoạt động chung của gia đình, trao đổi với người thân về hoạt động chung và kế hoạch hoạt động
- Năng lực thẩm mĩ: thể hiện qua việc làm được sản phẩm thể hiện sự quan tâm, chăm sóc, lòng biết ơn với người thân.
- Năng lực thích ứng: điều chỉnh, sắp xếp các công việc của bản thân và phối hợp với các thành viên trong gia đình để lập và thực hiện kế hoạch hàng tuần của gia đình; làm được những sản phẩm thể hiện sự khéo léo, cẩn thận của bản thân.
- Năng lực thiết kế và tổ chức hoạt động: tìm hiểu về những hoạt động yêu thích của các thành viên trong gia đình; lập được kế hoạch hoạt động hàng tuần của gia đình.

II. Đồ dùng dạy học

- GV: Giấy A4, A0, giấy màu, bút màu, keo/hồ dán; phiếu thảo luận; các bộ thẻ tranh – chữ về những hoạt động chung của gia đình.
- HS: Bút màu, giấy màu, kéo, hồ dán...; ảnh/tranh vẽ về hoạt động chung; thông tin về thời gian biểu hoạt động của các thành viên trong gia đình.

III. Các hoạt động dạy học chủ yếu

Nhận diện – Khám phá

Hoạt động 1: Nhận diện những việc làm thể hiện sự quan tâm, chăm sóc, lòng biết ơn với người thân trong gia đình

1. GV tổ chức cho HS chơi "Mảnh ghép hoàn hảo" để nhận diện những việc làm thể hiện sự quan tâm, chăm sóc, lòng biết ơn với người thân trong gia đình
   - **Chuẩn bị:** các bộ thẻ tranh (mỗi bộ gồm 6 thẻ tranh: tranh vẽ em nam đang phơi quần áo cùng mẹ; tranh vẽ bạn nữ đỡ túi xách giúp mẹ; tranh vẽ bạn nam quàng khăn cho em gái; tranh vẽ bạn nam mang thuốc cho bà uống; tranh vẽ bạn nữ bưng đĩa hoa quả đưa cho bố bày lên ban thờ; tranh vẽ bạn nam đang đấm lưng cho bà) các bộ thẻ chữ (mỗi bộ gồm 6 thẻ chữ: "giúp mẹ phơi quần áo; xách túi giúp mẹ; mang thuốc cho bà; quàng khăn cho em đỡ lạnh; cùng bố bày hoa quả để thắp hương cho ông bà; đấm lưng cho bà). Số bộ thẻ tranh, thẻ chữ bằng với số nhóm chơi.

     Lưu ý: tùy từng điều kiện cụ thể GV có thể chuẩn bị 2 hoặc nhiều bộ thẻ để tổ chức cho HS chơi.
   - **Cách chơi:** GV tổ chức cho các nhóm thi tiếp sức, ghép thẻ tranh với thẻ chữ mô tả việc làm tương ứng. Khi GV hô "Bắt đầu", lần lượt từng HS trong nhóm lên chọn thẻ tranh và thẻ chữ tương ứng gắn lên bảng nhóm của nhóm mình. Nhóm nào ghép đúng và nhanh nhất là thắng cuộc.
2. GV tổ chức cho HS chia sẻ sau khi chơi: "Những việc làm trên cho thấy các bạn nhỏ thể hiện tình cảm với người thân bằng cách nào?" (chăm sóc, giúp đỡ người thân, tưởng nhớ tới người đã khuất).
3. GV tổ chức cho HS làm việc nhóm, viết vào phiếu thảo luận những việc làm khác thể hiện sự quan tâm, chăm sóc và lòng biết ơn với người thân.

   Lưu ý: GV có thể tổ chức cho HS làm việc cá nhân, viết các việc làm thể hiện sự quan tâm chăm sóc và lòng biết ơn với người thân vào thẻ giấy trong 2 phút. Khi hết thời gian, GV ra hiệu lệnh cho tất cả HS lên gắn thẻ giấy vào bảng nhóm, tạo không khí vui tươi, sôi động của lớp học.
4. GV tổ chức cho các nhóm báo cáo kết quả thảo luận của nhóm mình, các nhóm khác nhận xét, bổ sung.
5. GV nhận xét, tổng kết và chuyển tiếp sang hoạt động sau.

Hoạt động 2: Chia sẻ việc em đã làm thể hiện sự quan tâm chăm sóc, lòng biết ơn với người thân trong gia đình

1. GV yêu cầu HS làm việc cặp đôi, kể lại việc em đã làm thể hiện sự quan tâm chăm sóc, lòng biết ơn với người thân theo gợi ý:
   - Em đã làm gì? Em làm việc đó khi nào?
   - Em cảm thấy như thế nào?
   - Người thân của em cảm thấy thế nào?
2. GV tổ chức trò chơi "Nhìn hành động đoán việc làm" để chia sẻ về những việc em đã làm thể hiện sự quan tâm chăm sóc, lòng biết ơn với người thân trong gia đình.
   - GV phổ biến luật chơi: bạn chơi đầu tiên sử dụng cử chỉ, hành động, không được dùng lời nói để mô tả việc mình đã làm thể hiện sự quan tâm, chăm sóc, lòng biết ơn với người thân. Các bạn khác nhìn hành động và đoán tên việc làm. Bạn nào đoán đúng sẽ được chỉ định người tiếp theo lên chia sẻ.
3. GV dành thời gian cho HS chia sẻ, qua đó nói lên những cảm nhận, suy nghĩ của mình khi thực hiện những việc làm thể hiện sự quan tâm chăm sóc và lòng biết ơn với người thân trong gia đình.
4. GV nhận xét, tổng kết hoạt động và chuyển tiếp sang hoạt động sau.
5. GV yêu cầu HS về nhà tìm hiểu thông tin về các hoạt động của người thân để chuẩn bị cho tiết hoạt động theo chủ đề của tuần sau.

Tìm hiểu – Mở rộng

Hoạt động 3: Tìm hiểu những hoạt động chung của gia đình GV yêu cầu HS làm nhóm để chia sẻ những về những hoạt động mà gia đình em thường làm cùng nhau

1. GV yêu cầu HS sử dụng phiếu thông tin, tranh/ảnh... đã chuẩn bị để chia sẻ những hoạt động chung của gia đình với các bạn trong nhóm.
   - HS viết tên các hoạt động hoặc dán tranh/ảnh về những hoạt động chung của gia đình vào phiếu.

     Gợi ý: GV có thể sử dụng phiếu thảo luận theo mẫu sau:

PHIẾU THẢO LUẬN	
Cùng làm việc nhà	Mua sắm .....
Vui chơi giải trí	Hoạt động khác .....

2. GV tổ chức cho các nhóm trình bày kết quả thảo luận. Từ đó HS tổng hợp được hoạt động nhóm hoạt động mà gia đình có thể làm cùng nhau.
3. GV tổ chức cho HS trao đổi, chia sẻ về cảm xúc khi tham gia những hoạt động chung cùng gia đình.

   Lưu ý: GV khuyến khích HS chia sẻ, chú ý lắng nghe cả những cảm xúc tích cực và tiêu cực. Nếu được, có thể hỏi thêm vì sao em lại cảm thấy như vậy? Khi đó người thân của em cảm thấy như thế nào?
4. GV nhận xét và dẫn dắt sang hoạt động sau.

Hoạt động 4: Tìm hiểu về thời gian biểu của các thành viên trong gia đình

1. GV cho HS quan sát về thời gian biểu của các thành viên trong gia đình của bạn An

BẢNG THỜI GIAN BIỂU HOẠT ĐỘNG CỦA GIA ĐÌNH BẠN AN

Các thành viên	Thứ hai	Thứ ba	Thứ tư	Thứ năm	Thứ sáu	Thứ bảy	Chủ nhật
Bố				Chiều: Chơi bóng bàn			
Mẹ					Sáng: Đi bơi		
Chị Bình			Tối: Sinh nhật bạn				
An						Chiều: đi đá bóng	

2. GV tổ chức cho HS làm việc nhóm (4-6 em), trao đổi về những thông tin có trong thời gian biểu; cách trình bày bảng thời gian biểu hoạt động.

   Gợi ý:

   - Có những thông tin nào trong bảng thời gian biểu hoạt động?
   - Bảng thời gian biểu của bạn An được trình bày như thế nào? (dùng chữ hay dùng hình ảnh biểu tượng hay dùng kết hợp cả hai)
   - Theo em, có thể dùng cách trình bày nào khác?

   GV gợi ý HS có thể trình bày kết quả thảo luận theo sơ đồ tư duy, vẽ hoặc tả cách các em muốn trình bày bảng thời gian biểu.

3. GV mời môt số đại diện nhóm lên trình bày kết quả làm việc của nhóm mình và từ đó nhận xét, tổng kết hoạt động.
4. GV yêu cầu HS sử dụng các thông tin tìm hiểu được về hoạt động của người thân trong tuần để lập thời gian biểu.
5. GV yêu cầu HS về trao đổi với các thành viên trong gia đình và hoàn thiện thời gian biểu hoạt động của các thành viên trong gia đình.
6. GV đưa ra các câu hỏi lưu ý HS:
   - Khi trao đổi với người thân cần chọn thời điểm như thế nào là phù hợp? (nên chọn lúc họ hứng thú, không bị bận công việc).
   - Em sẽ hỏi người thân như thế nào để có thông tin? (xưng hô đúng vai, lễ phép, hứng thú...)
7. GV yêu cầu mỗi HS dựa vào thông tin trong thời gian biểu vừa hoàn thiện để xác định những ngày các thành viên trong gia đình có thể làm việc/vui chơi cùng nhau.

Thực hành – Vận dụng

Hoạt động 5: Báo cáo kết quả tìm hiểu thời gian biểu của các thành viên trong gia đình

1. GV tổ chức cho HS chia sẻ kết quả tìm hiểu về thời gian biểu hoạt động của các thành viên trong gia đình với các bạn trong nhóm
2. GV tổ chức cho HS chơi trò chơi "Giai điệu vui vẻ" để HS chia sẻ về kết quả tìm hiểu thời gian biểu của các thành viên trong gia đình trước lớp.
3. Cả lớp sẽ hát một bài hát và chuyền hoa theo giai điệu GV bật. Khi nhạc dừng, hoa ở tay bạn nào thì bạn đó lên chia sẻ về kết quả tìm hiểu của mình. Sau khi chia sẻ xong, nhạc được bật lên và trò chơi lại tiếp tục.
4. GV tổ chức cho HS chia sẻ sau khi chơi:
   - Tuần vừa rồi gia đình em đã có những hoạt động chung nào? Vào thời gian nào trong tuần?
   - Đó có phải là hoạt động em đề xuất từ việc tìm hiểu thời gian biểu của gia đình không?
   - Em cảm thấy thế nào khi hoạt động mà em đề xuất được cả nhà cùng thực hiện?
5. GV nhận xét và chuyển tiếp sang hoạt động sau.

Hoạt động 6: Xây dựng kế hoạch một hoạt động chung của gia đình

1. GV gọi HS đọc yêu cầu của hoạt động cho cả lớp nghe và kiểm tra sự hiểu nhiệm vụ của HS.
2. GV mời HS đọc nhiệm vụ ở mục 1 và hướng dẫn HS xác định hoạt động chung mà em muốn gia đình cùng làm.
   - Việc đầu tiên cần làm để xác định được hoạt động chung là gì? (Xác định thời gian cả gia đình có thể làm việc chung)
   - Tiếp theo các em sẽ làm thế nào? (Liệt kê các công việc chung theo thứ tự ưu tiên: việc cả nhà cùng thích trước, việc đa số người cùng thích sau và công việc yêu thích của cá nhân xếp sau cùng).

3. GV yêu cầu HS làm việc cá nhân, viết tên hoạt động chung mà em muốn gia đình làm cùng nhau.
4. GV tổ chức cho HS chia sẻ về hoạt động chung em muốn gia đình cùng tham gia với các bạn trong nhóm.
5. GV mời đại diện các nhóm chia sẻ về những hoạt động chung của gia đình mà nhóm em đã xác định được.

   Lưu ý: GV có thể tổ chức cho HS viết tên hoạt động vào thẻ giấy hình bàn tay và gắn vào bảng nhóm. Sau đó tổ chức cho các nhóm trình bày và để lại các bảng hoạt động tại từng nhóm để HS có thể tiếp tục đọc sau giờ học. (Kĩ thuật phòng tranh)
6. GV yêu cầu HS làm việc cá nhân, sử dụng hoạt động chung vừa xác định được để xây dựng kế hoạch hoạt động theo bảng gợi ý ở mục 2.
   - GV yêu cầu HS quan sát bảng kế hoạch hoạt động chung và đưa ra những thông tin cần trình bày trong bảng kế hoạch; cách trình bày những thông tin đó.
   - HS xây dựng kế hoạch hoạt động chung của gia đình theo hướng dẫn.
7. GV quan sát và hỗ trợ HS khi cần thiết.
8. GV tổ chức cho HS chia sẻ với bạn về kế hoạch hoạt động chung của gia đình và mời một số HS chia sẻ trước lớp. Nếu có điều kiện, GV sử dụng máy chiếu vật thể để HS trình bày bản kế hoạch của mình.
9. GV nhận xét hoạt động và yêu cầu HS về trao đổi với các thành viên trong gia đình để thống nhất kế hoạch hoạt động và xác định nhiệm vụ của từng người.
   - GV cho HS quan sát tranh và trả lời câu hỏi:
     - Gia đình bạn Dương đang trao đổi với nhau về việc gì?
     - Mỗi người trong gia đình đã nhận công việc gì?
     - Thái độ của mọi người như thế nào?
   - GV tổ chức cho HS liên hệ:
     - Em nên trao đổi với người thân về kế hoạch hoạt động vào khi nào?
     - Em cần thể hiện thái độ như thế nào?
   - GV mời một số HS trả lời và đưa ra những lưu ý:
     - Nên lựa chọn lúc cả nhà vui vẻ, không bận việc để trao đổi.
     - Xưng hô lễ phép, đúng vai, thể hiện sự vui vẻ, hào hứng...
     - Cần tự nhận nhiệm vụ của mình trước.
10. Với những điều chỉnh so với kế hoạch các em đã làm, GV hướng dẫn HS viết vào phần ghi chú.
11. GV nhận xét và tổng kết hoạt động.
12. GV dặn dò HS mang giấy màu, kéo, hồ dán.... để làm món quà tặng người em yêu quý vào tiết học tới.

Hoạt động 7: Làm chiếc lọ "Kỉ niệm yêu thương"

1. GV yêu cầu HS đọc nhiệm vụ ở hoạt động 8 và kiểm tra sự chuẩn bị của HS
2. GV yêu cầu HS làm chiếc lọ "Kỉ niệm yêu thương" theo hướng dẫn
   - Cắt các băng giấy màu.
   - Viết những việc cả gia đình đã làm chung.
   - Gấp sao hoặc cuộn tròn bỏ vào lọ và trang trí cho lọ theo ý thích.
3. GV quan sát và hỗ trợ HS khi cần thiết.

Đánh giá – Phát triển

1. GV tổ chức cho HS trao đổi và nêu những việc mình đã học được để thể hiện sự quan tâm chăm sóc, lòng biết ơn với người thân trong gia đình; nêu những việc em học được khi cùng xây dựng kế hoạch hoạt động chung của gia đình.
2. GV phát phiếu đánh giá và yêu cầu HS làm việc cá nhân
3. GV đề nghị HS vẽ biểu tượng cảm xúc của bản thân và mọi người khi em thực hiện những việc làm thể hiện sự quan tâm chăm sóc, lòng biết ơn với người thân trong gia đình.
4. GV yêu cầu HS tự đánh giá và vẽ ngôi sao tương ứng với những việc các em đã làm.
5. GV tổ chức cho HS đánh giá đồng đẳng, trao đổi để xin ý kiến của bạn về những hoạt động mình đã tham gia trong chủ đề.
6. GV yêu cầu HS về xin ý kiến người thân và ghi vào mục 3 trong phiếu đánh giá.
7. GV ghi ý kiến đánh giá, nhận xét vào phiếu.

PHIẾU ĐÁNH GIÁ

Họ và tên……Lớp……..Trường…….

1. Tự đánh giá và bạn đánh giá em:
   - Vẽ biểu tượng cảm xúc khi em thực hiện việc làm thể hiện sự quan tâm chăm sóc, lòng biết ơn với người thân.

Em	Bố	Mẹ	Anh	Chị	Ông	Bà

   - Tự đánh giá việc thực hiện các hoạt động của mình và xin ý kiến đánh giá của bạn.

- Tô màu vào hình ngôi sao (★★★) theo mức độ thực hiện:

STT	Nội dung	Em đánh giá	Bạn đánh giá
1	Chia sẻ được việc em đã làm thể hiện sự quan tâm chăm sóc, lòng biết ơn với người thân.	☆☆☆	☆☆☆
2	Lập được thời gian biểu của gia đình.	☆☆☆	☆☆☆
3	Xây dựng được kế hoạch hoạt động chung của gia đình.	☆☆☆	☆☆☆
4	Làm được sản phẩn thể hiện tình cảm với người thân trong gia đình.	☆☆☆	☆☆☆
5	Diễn đạt rõ ràng, tự tin, nhìn vào người đối diện khi nói.	☆☆☆	☆☆☆

2. Ý kiến người thân về những việc em đã thực hiện:

STT	Nội dung	Mức độ		
		Tốt	Khá	Bình thường
1	Chủ động chuẩn bị đồ dùng để làm sản phẩm trên lớp.			
2	Diễn đạt rõ ràng, tự tin, nhìn vào người đối diện khi nói.			
3	Trao đổi với người thân để lập được thời gian biểu và kế hoạch hoạt đông chung của gia đình.			
4	Thực hiện cácviệc làm thể hiện sự quan tâm, chăm sóc, lòng biết ơn với người thân trong gia đình			

3. GV đánh giá

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

PHIẾU HỌC TẬP

Tìm hiểu về hoạt động của các thành viên trong gia đình

Tên người thân	Hoạt động trong tuần	Thời gian tham gia hoạt động

PHÂN TÍCH HOẠT ĐỘNG HỌC THÔNG QUA CHƠI

Trong chủ đề trải nghiệm: Gia đình yêu thương của em

Chủ đề Gia đình yêu thương được thiết kế theo 4 pha (Nhận diện - Khám phá; Tìm hiểu – Mở rộng; Thực hành – Vận dụng; Đánh giá – Phát triển) với 7 hoạt động và 1 nội dung đánh giá. Trong chủ đề, GV có thiết kế các hoạt động sử dụng trò chơi ở giai đoạn Nhận diện – Khám phá và Thực hành – Vận dụng để HS khai thác kinh nghiệm, khám phá và vận dụng những gì đã học vào thực tế.

Dưới đây, chúng tôi chọn và phân tích 1 hoạt động để thấy rõ đặc điểm cũng như cách thức lựa chọn, sử dụng phương pháp/kĩ thuật cho HTQC trong thiết kế và tổ chức Hoạt động trải nghiệm ở trường tiểu học.

Hoạt động 1: Nhận diện những việc làm thể hiện sự quan tâm, chăm sóc, lòng biết ơn với người thân trong gia đình

Trong hoạt động này GV thiết kế trò chơi "Mảnh ghép hoàn hảo" để giúp HS nhận biết được những việc làm thể hiện sự quan tâm, chăm sóc, lòng biết ơn với người thân trong gia đình.

1. **Hoạt động này đáp ứng 5 đặc điểm của học qua chơi. Cụ thể:**
   - **Vui vẻ:** các em thấy hứng thú, thú vị khi phải tìm và ghép đúng mảnh ghép tranh và chữ tương ứng. Thêm nữa trò chơi theo dạng tiếp sức nên thu hút và thúc đẩy mỗi HS làm nhanh, làm đúng để góp phần vào thắng lợi của cả đội. Mặt khác, với những HS theo dõi, các em cũng hồi hộp và tham gia cổ động cho các đội chơi, tạo không khí phấn khích, hứng thú cho lớp học.

- **Tham gia tích cực:** cách thiết kế trò chơi dưới dạng tiếp sức thúc đẩy HS tham gia tích cực trong hoạt động học tâp. Các em tập trung vào việc tìm đúng và nhanh các mảnh ghép hình – chữ để có được kết quả chính xác theo yêu cầu của trò chơi.
- **Có ý nghĩa:** Với trò chơi này, các em có điều kiện kết nối kinh nghiệm, hiểu biết của các em về những việc làm thể hiện tình cảm với người thân trong gia đình với những điều mới các em tự khám phá ra: những việc làm nào là thể hiện sự chăm sóc, quan tâm? Những việc làm nào thể hiện lòng biết ơn...Và từ đó các em có thêm kiến thức để chủ động thực hiện những việc làm cụ thể thể hiện tình yêu thương, lòng biết ơn với người thân trong cuộc sống.
- **Có nhiều cơ hội thử nghiệm:** khi tham gia trò chơi này, HS có nhiều cơ hội thử ghép các mảnh ghép hình và chữ với nhau để tìm ra đáp án đúng.
- **Tương tác xã hội:** HS có cơ hội tương tác với nhau khi trao đổi để tìm ra các cặp mảnh ghép đúng.

2. **Với hoạt động này, GV đã phối hợp các phương pháp/kĩ thuật**

- **Các kĩ thuật/phương pháp để hoạt động học có ý nghĩa:** GV đưa ra nhiệm vụ yêu cầu HS phải ghép thẻ tranh với thẻ chữ tương ứng để nhận diện những việc làm thể hiện sự quan tâm chăm sóc, biết ơn với người thân. Sử dụng kĩ thuật đưa nhiệm vụ hoạt động dẫn dắt từ những tình huống, hình ảnh quen thuộc
- **Các kĩ thuật/phương pháp để tăng cường sự tương tác xã hội:** Suy nghĩ - Thảo luận cặp đôi - Chia sẻ.
- **Các kĩ thuật/phương pháp tổ chức hoạt động có nhiều cơ hội cho HS thử nghiệm (lặp đi lặp lại):** sử dụng kĩ thuật chia sẻ đồng đẳng để cùng trao đổi và tìm ra các cặp mảnh ghép đúng.
- **Các kĩ thuật/phương pháp tạo vui vẻ trong hoạt động:** thiết kế trò chơi có tính thi đua.

MÔN TOÁN LỚP 3

BÀI: GÓC VUÔNG. GÓC KHÔNG VUÔNG.

I. Yêu cầu cần đạt

Sau bài học này, HS:

- Nhận biết được góc, góc vuông, góc không vuông, sử dụng được êke để kiểm tra góc vuông, thực hiện được vẽ góc vuông, góc không vuông;
- Liên hệ, vận dụng được góc vuông, góc không vuông vào giải quyết các vấn đề thực tiễn có liên quan.

Thông qua bài học này, HS có cơ hội phát triển:

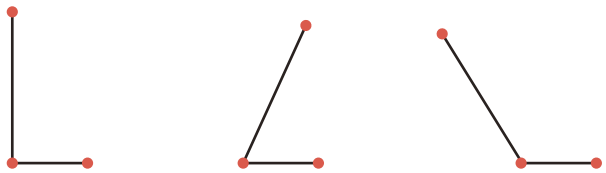
- Chăm chỉ, trách nhiệm, hứng thú, tích cực, niềm tin trong học toán.
- Năng lực tư duy và lập luận toán học, năng lực mô hình hóa toán học, năng lực giải quyết vấn đề toán học, năng lực giao tiếp toán học, năng lực sử dụng công cụ và phương tiện học toán.

II. Đồ dùng dạy học

- GV:
  - Đoạn nhạc về thể dục buổi sáng dùng cho phần ổn định lớp
  - Các mặt đồng hồ cho phần khởi động, thước kẻ, ê ke
- HS: Thước kẻ, ê ke

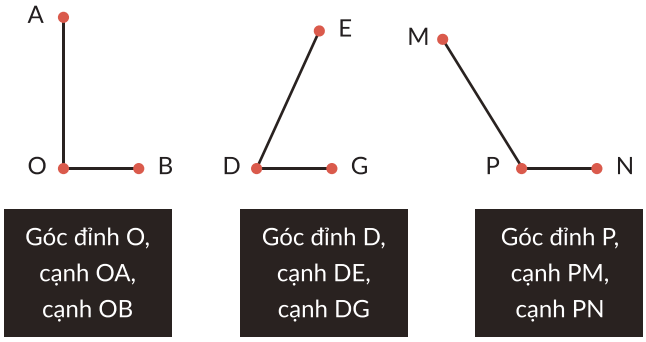
III. Các hoạt động dạy học chủ yếu

Tiến trình dạy học	Phân tích, giải thích
Ổn định lớp **Hoạt động vận động** * **Mục tiêu:** tạo tâm thế thoải mái trước khi vào học, tạo điều kiện cho HS liên hệ với kiến thức vừa học trong thực tiễn * **Nội dung:** GV cho HS đứng theo hàng, giãn cách hợp lí giữa các lối đi, mở 1 đoạn nhạc thể dục. Hướng dẫn HS thực hiện các hoạt động: » Hai chân dang rộng bằng vai, dang hai tay thẳng sang ngang, gập từ từ các cánh tay cho đến khi gập hét cỡ, sau đó duỗi từ từ ra lại. » Giơ chân trái lên và duỗi thẳng, gập đầu gối từ từ cho đến khi không thể gập được nữa, sau đó duỗi ra lại cho đến khi thẳng chân. Đổi chân thực hiện tương tự. » Hai chân dang rộng bằng vai, giờ hai tay lên cao, gập từ từ toàn thân, cho đến khi không gập được nữa, sau đó từ từ trờ lại đến tư thế ban đầu.	**Loại hình HTQC: chơi có hướng dẫn** **Đặc điểm:** » **Hứng thú**: HS được nghe nhạc, được tập thể dục một cách hứng thú.
Khởi động **HS chơi: Ai nhanh - Ai đúng?** HS chơi trò chơi theo nhóm 3. Mỗi nhóm chuẩn bị 3 mặt đồng hồ (GV có thể lấy 3 mặt đồng hồ lớn, đưa sẵn cho 3 nhóm, mỗi nhóm 1 cái, mỗi mặt đồng hồ được dùng cho 1 câu). Phiếu học tập: Xoay kim đồng hồ để có: a. 3 giờ. b. 3 giờ 5 phút. c. 3 giờ kém 10 phút. Luật chơi: Mỗi HS trong nhóm theo thứ tự thực hiện một nhiệm vụ. Nhóm nào thực hiện chính xác, nhanh thì thắng cuộc.	**Loại hình HTQC: chơi có định hướng.** **Đặc điểm:** » **Hứng thú:** HS được thách thức khi hoàn thành nhiệm vụ quay mặt đồng hồ thể hiện đúng giờ và nhanh. » Thể hiện **sự lặp đi lặp lại** các hành động thực hành điều chỉnh kim đồng hồ để tạo ra các giờ theo yêu cầu.

Kết thúc trò chơi, HS nhận xét kết quả của mỗi nhóm, sau đó GV kết luận về quá trình thực hiện nhiệm vụ của mỗi nhóm	» **Ý nghĩa:** HS có cơ hội tái hiện lại các kiến thức, kĩ năng đã học về đồng hồ, thời gian, từ đó làm cơ sở cho việc khám phá kiến thức mới.
Phân tích, khám phá bài mới **Hoạt động 1. Giới thiệu biểu tượng về góc** Từ sản phẩm của mỗi nhóm, tổ chức cho HS trả lời các câu hỏi: » Ở đồng hồ đầu tiên, vì sao biết đó là 3 giờ? (vì kim giờ chỉ số 3, kim phút chỉ số 12). GV lấy mặt đồng hồ lớn trong trường hợp này của một nhóm đính lên bảng. » Ở đồng hồ thứ hai, vì sao biết đó là 3 giờ 5 phút? (vì kim giờ chỉ số 3, kim phút chỉ số 5). GV lấy mặt đồng hồ lớn trong trường hợp thứ hai này của một nhóm đính lên bảng. » Ở đồng hồ thứ ba, vì sao biết đó là 3 giờ kém 10 phút? (vì kim giờ chỉ số 3, kim phút chỉ số 10). GV lấy mặt đồng hồ lớn trong trường hợp còn lại này của một nhóm đính lên bảng (xem hình dưới). » Muốn biết một giờ cụ thể nào đó chúng ta phải dựa vào những gì? (ta phải dựa vào kim chỉ giờ và kim chỉ phút trên mặt đồng hồ). Trên cơ sở đó, GV vẽ lại phía dưới các mặt đồng hồ hình ảnh của kim chỉ giờ, kim chỉ phút của các đồng hồ ở vị trí tương ứng. Rồi giới thiệu, hai kim đồng hồ tạo với nhau thành một góc (chỉ vào các hình tường ứng và giới thiệu đây là góc). 	**Đặc điểm:** » **Tham gia tích cực:** GV gợi mở, đặt câu hỏi khiến HS chủ động suy nghĩ về vị trí của kim giờ và kim phút, từ đó kết nối với biểu tượng góc thay vì GV sẽ đưa ra góc và ấn định với HS. » **Có ý nghĩa:** HS tìm được mối liên hệ giữa góc (kiến thức mới) với vị trí của các kim đồng hồ (kiến thức cũ và cũng là thực tế cuộc sống) » **Tương tác xã hội:** HS có cơ hội nêu ý kiến của mình với bạn và GV.

Hoạt động 2. Giới thiệu góc vuông, góc không vuông

Từ kết quả của HĐ1, GV đặt tên các điểm vào hình rồi giới thiệu với HS lần lượt theo như hình dưới đây:



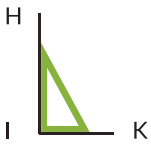
Góc vuông **Góc không vuông**

Hoạt động 3. Làm quen với ê ke. Dùng ê ke để kiểm tra góc vuông

» GV giới thiệu với HS về cái ê ke, HS lấy ê ke trong bộ đồ dùng và tìm hiểu về cấu tạo của ê ke.

» GV hướng dẫn HS dùng ê ke để kiểm tra góc vuông.

Cái ê ke



Dùng ê ke để kiểm tra góc vuông

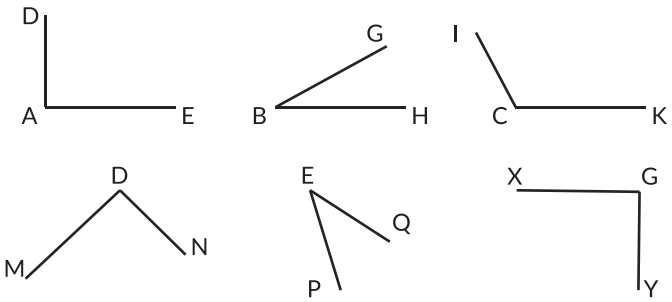
Thực hành

HS thực hiện các bài tập thực hành:

Bài tập 1. Trong các hình dưới đây:

» Nêu tên các đỉnh, cạnh của góc vuông;

» Nêu tên đỉnh, cạnh của gióc không vuông.



HS thực hiện cá nhân. Chia sẻ với bạn bên cạnh về kết quả.

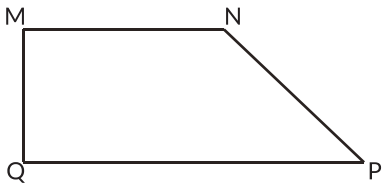
Lưu ý HS dùng ê ke để kiểm tra.

Đặc điểm:

» **Tương tác xã hội:** HS làm việc cá nhân, làm việc theo nhóm nhỏ để thực hiện các bài tập, sau đó chia sẻ với lớp và cô giáo.

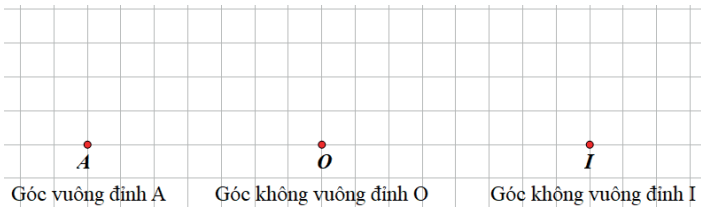
Bài tập 2

Trong hình tứ giác MNPQ, góc nào là góc vuông? Góc nào là góc không vuông?



HS hoạt động nhóm đôi, trao đổi và thống nhất kết quả.

Bài tập 3. Thực hành vẽ góc:



HS chia sẻ kết quả và GV nhận xét, kết luận.

Vận dụng

- HS liên hệ với hình ảnh các góc vừa học trong thực tiễn cuộc sống
- Liên hệ các động tác gập, duỗi tay, chân trong hoạt động vận động đầu giờ với hình ảnh của các góc đã học.
- Chơi trò chơi: "Cùng bạn tạo góc".

Hai bạn cùng bàn, có thể ra khỏi vị trí ngồi, dùng các 1 cánh tay của mình và của bạn để tạo ra các loại góc đã học.

Kết thúc trò chơi, GV cho HS chia sẻ, nhận xét kết quả chơi của các nhóm.

GV nhận xét, đánh giá việc thực hiện các nhiệm vụ học tập của HS. Kết thúc giờ học.

Loại hình HTQC: chơi tự do.

Đặc điểm:

- Tạo sự **hứng thú**, thoải mái
- Thể hiện **sự tương tác** giữa các cá nhân trong nhóm đôi.
- Thể hiện **tính tích cực** trong hoạt động thực hành tạo góc.
- Thể hiện **nhiều cơ hội thử nghiệm** các hành động thực hành tạo góc, nhận biết góc.
- **Ý nghĩa:** HS có cơ hội liên hệ kiến thức, kĩ năng đã học trong thực tiễn.

MÔN TIẾNG VIỆT LỚP 3

LUYỆN TỪ VÀ CÂU

MỞ RỘNG VỐN TỪ: LỄ HỘI. DẤU PHẨY

I. Yêu cầu cần đạt

Sau bài học này, HS:

- Hiểu nghĩa các từ: lễ, hội, lễ hội; tìm được một số từ ngữ thuộc chủ điểm lễ hội.
- Sử dụng đúng dấu phẩy trong câu (sau trạng ngữ chỉ nguyên nhân và ngăn cách các bộ phận đồng chức trong câu).
- Phát triển phẩm chất và năng lực chung: có ý thức giữ gìn nét đẹp văn hóa và truyền thống dân tộc Việt Nam; có thái độ văn minh, lịch sự khi tham gia lễ, hội, lễ hội.
- Năng lực giao tiếp và hợp tác: có khả năng làm việc nhóm; biết cùng bạn hoàn thành nhiệm vụ học tập; ...

II. Đồ dùng dạy học

- GV: băng hình, máy chiếu (nếu có), phiếu bài tập, thẻ từ, "Cây từ ngữ" hoặc bảng nhóm.
- HS: SGK, vở, bút, bảng con; một số tranh ảnh về lễ hội.

III. Các hoạt động dạy học chủ yếu

Tiến trình dạy học	Phân tích, giải thích
Khởi động * **Mục tiêu:** tạo hứng thú cho HS khi bước vào bài mới, kết nối vốn ngôn ngữ, vốn từ HS đã có với nội dung sẽ học trong bài mới. * **Cách tiến hành:** **Hoạt động: Rung chuông vàng** » GV phổ biến luật chơi: Trên máy chiếu sẽ xuất hiện lần lượt các câu hỏi + tranh minh họa, mỗi HS sẽ có 15 giây suy nghĩ và viết câu trả lời vào bảng con, cả lớp sẽ giơ bảng con có ghi câu trả lời khi hết thời gian, HS nào trả lời đúng sẽ được chơi tiếp, HS nào trả lời sai sẽ phải dừng cuộc chơi. » GV tổ chức cho HS tham gia trò chơi.	**Loại hình HTQC: chơi có định hướng** **Đặc điểm:** » **Hứng thú:** HS được tham gia thử thách thông qua trò chơi. » **Có ý nghĩa:** HS được liên hệ những kiến thức, hiểu biết đã có (vốn từ ngữ về lễ hội) với những kiến thức sẽ học hoặc ôn tập trong bài học (mở rộng vốn từ về lễ hội). » **Tham gia tích cực:** thu hút sự chú ý và tham gia của HS vào bài học, tất cả HS đều được tham gia chơi.

» GV chuẩn bị một số câu hỏi liên quan đến chủ đề Lễ hội, VD: + Câu hỏi 1: Từ ngữ này gồm 7 chữ cái. Đây là một hoạt động thường diễn ra trong đêm hội Trung thu (RƯỚC ĐÈN). + Câu hỏi 2: Từ ngữ này gồm 6 chữ cái. Đây là một hoạt động diễn ra trong lễ hội, đã được học trong 1 bài Tập đọc (ĐẤU VẬT). + Câu hỏi 3: .... » GV nhận xét chung về kết quả của HS và giới thiệu bài học.	» **Tương tác xã hội:** HS cùng chơi, được cùng trình bày kết quả trước lớp.
Luyện tập - Thực hành **Hoạt động 1: Tìm hiểu nghĩa các từ: lễ, hội, lễ hội** **Bài tập 1** * **Mục tiêu:** HS hiểu nghĩa các từ: lễ, hội, lễ hội. * **Cách tiến hành:** » GV chiếu băng hình về lễ hội (VD: Lễ hội Đền Hùng, lễ hội Chùa Hương,...), nhắc HS chú ý theo dõi băng hình và lời thuyết minh. Nếu không có băng hình, GV có thể giới thiệu 1 bức tranh về lễ hội. » HS trả lời các câu hỏi về đoạn băng hình vừa xem (VD: Đoạn video giới thiệu về lễ hội nào ? Lễ hội diễn ra ở đâu ?...). * **Làm việc theo nhóm:** » Các nhóm thảo luận để thực hiện yêu cầu trong phiếu học tập. **PHIẾU BÀI TẬP** Nối từ ở cột A với nghĩa thích hợp ở cột B. **A** **B** Lễ — Hoạt động tập thể có cả phần lễ và phần hội. Hội — Cuộc vui tổ chức cho đông người dự theo phong tục hoặc nhân dịp đặc biệt. Lễ hội — Các nghi thức nhằm đánh dấu hoặc kỉ niệm một sự kiện có ý nghĩa.	**Đặc điểm:** » **Hứng thú:** HS khi tham gia hoạt động (xem video hoặc quan sát tranh, thực hiện bài tập theo nhóm, trả lời câu hỏi để củng cố kiến thức). » **Có ý nghĩa:** HS được hiểu nghĩa các từ: lễ, hội, lễ hội (với sự hỗ trợ của tranh ảnh hoặc video). Từ đó làm cơ sở cho việc tìm các từ ngữ thuộc chủ điểm Lễ hội ở bài tập 2. » **Tham gia tích cực:** HS được chủ động thực hiện hoạt động trong nhóm hoặc cá nhân. » **Tương tác:** HS được trao đổi, làm việc trong nhóm, nhận xét sản phẩm của nhóm bạn. » **Có nhiều cơ hội thử nghiệm:** HS tìm hiểu nghĩa từ và trả lời các câu hỏi để hiểu đúng, hiểu sâu hơn nghĩa của từ.

*** Làm việc toàn lớp:**

» Đại diện HS trình bày, nhận xét kết quả bài tập.

» GV giới thiệu thêm với HS một số tranh ảnh về lễ hội và các hoạt động trong lễ hội.

» HS lần lượt trả lời các câu hỏi để hiểu rõ nghĩa của các từ : lễ, hội, lễ hội: Trong đoạn video về lễ hội vừa xem (hoặc qua quan sát tranh ảnh về lễ hội), hoạt động nào thuộc phần lễ ? Hoạt động nào thuộc phần hội ? Lễ hội và hội thường được tổ chức để làm gì ?...

» GV chiếu trên máy chiếu hoặc viết lên bảng các câu trả lời của HS để làm mẫu cho HS làm BT 2.

Hoạt động 2: Tìm tên một số lễ hội, hội, một số hoạt động trong lễ hội và hội.

Bài tập 2

*** Mục tiêu:** HS tìm được một số từ ngữ thuộc chủ điểm lễ hội; đặt được câu với từ ngữ thuộc chủ điểm lễ hội.

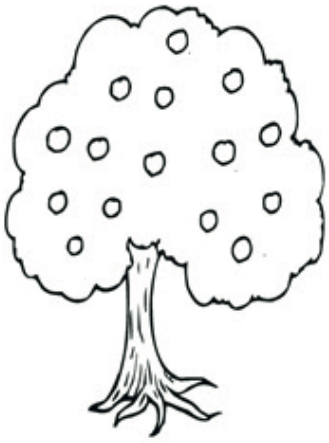
*** Cách tiến hành:**

Áp dụng kĩ thuật Mảnh ghép

Vòng 1 – Nhóm chuyên gia

» Dựa vào tranh ảnh, tư liệu đã sưu tầm được, HS thảo luận theo nhóm (6-8 HS), viết tên lễ hội, tên hội, tên hoạt động trong lễ hội và hội vào thẻ từ, gắn thẻ từ vào "Cây từ ngữ" (hoặc bảng nhóm) (Lưu ý: "Cây từ ngữ" chia thành các nhánh để HS gắn thẻ từ: Tên lễ hội; Tên hội; Tên hoạt động trong lễ hội và hội).

» Sản phẩm của các nhóm được treo ở xung quanh lớp.



Áp dụng kĩ thuật Mảnh ghép

Đặc điểm:

» **Hứng thú:** HS thoải mái khi tham gia hoạt động (thảo luận theo nhóm, được di chuyển trong lớp, được tham gia chia sẻ và bổ sung kết quả cho nhau).

» **Có ý nghĩa:** HS được huy động vốn từ ngữ về lễ hội đã có, thảo luận với các bạn trong các nhóm để tìm hiểu và có thêm những từ ngữ mới về chủ điểm lễ hội.

» **Tham gia tích cực:** thu hút sự chú ý và tham gia của HS vào bài học, tất cả HS đều được chia sẻ những hiểu biết của mình về nội dung bài học).

» **Tương tác xã hội:** HS được trao đổi, làm việc trong nhóm, được trình bày hiểu biết của bản thân, được học hỏi thêm từ sản phẩm của các bạn.

Vòng 2 – Nhóm mảnh ghép

» Các thành viên trong nhóm chuyên gia di chuyển, ghép với các nhóm khác để tạo thành nhóm mới, viết vào thẻ từ và gắn lên "Cây từ ngữ" (hoặc bảng nhóm) để bổ sung thêm những từ ngữ đã thảo luận ở nhóm chuyên gia.

» Đại diện một số nhóm trình bày kết quả trước lớp. Cả lớp bình chọn nhóm có kết quả tốt nhất.

» Một số HS chia sẻ những hiểu biết về lễ hội, hội và các hoạt động trong lễ hội (VD: Em đã được tham gia lễ hội, hội nào ? Có những hoạt động gì diễn ra trong lễ hội ? Trường em hoặc địa phương em có những lễ hội, hội nào ? Khi tham gia lễ hội, em cần có thái độ như thế nào ?...).

» GV tổng kết vốn từ HS đã tìm được, giải thích thêm (nếu cần) (Hoặc GV trình bày trên máy chiếu "Cây từ ngữ" đã chuẩn bị trước, giúp HS mở rộng vốn từ về lễ hội).

» **Có nhiều cơ hội thử nghiệm:** thể hiện ở hoạt động cùng tìm từ ngữ về chủ điểm lễ hội để từ đó tạo ra một bảng từ phong phú.

Hoạt động 3: Ôn luyện về dấu phẩy

Bài tập 3

* **Mục tiêu:** HS sử dụng đúng dấu phẩy trong câu.

* **Cách tiến hành:**

Chuẩn bị: GV có thể điều chỉnh ngữ liệu trong sách giáo khoa cho gần gũi với thực tế cuộc sống HS và liên quan đến chủ điểm Lễ hội hơn.

Ví dụ:

a) Vì khống chế tốt dịch COVID các lễ hội ở địa phương em đã được mở lại.

b) Nhờ tiếng trống cùng tiếng hò reo không khí lễ hội ngày càng trở nên náo nhiệt.

c) Tại thiếu kinh nghiệm và nôn nóng đội kéo co của lớp em đã không giành được chiến thắng trong Hội khỏe Phù Đổng.

Loại hình HTQC: chơi có định hướng

Đặc điểm:

» **Hứng thú:** HS được thử thách trong nhiệm vụ khi tham gia hoạt động (ngữ liệu của bài tập đã được thay đổi khác với SGK, HS được làm việc cá nhân và trao đổi theo cặp, chơi trò chơi để trình bày kết quả).

» **Có ý nghĩa:** HS biết cách sử dụng dấu phẩy trong câu văn (sau trạng ngữ chỉ nguyên nhân và ngăn cách các bộ phận đồng chức trong câu), hiểu rõ hơn về vị trí đặt dấu phẩy trong câu, tác dụng của dấu phẩy trong câu, lưu ý khi đọc câu có dấu phẩy...

Làm việc cá nhân và làm việc theo cặp: » HS làm bài tập vào Phiếu bài tập cá nhân hoặc làm vào vở. » HS đổi bài cho bạn để rà soát kết quả và góp ý cho nhau. *Làm việc cả lớp – Trò chơi "Truyền điện"* » HS trình bày kết quả bằng cách chơi trò chơi "Truyền điện", trao đổi và nhận xét kết quả. » HS trả lời các câu hỏi để hiểu rõ hơn về vị trí đặt dấu phẩy trong câu, tác dụng của dấu phẩy trong câu, lưu ý khi đọc câu có dấu phẩy....	» **Tham gia tích cực:** thu hút sự chú ý và tham gia của tất cả HS vào bài học, từ ngữ liệu của bài tập gần gũi, hấp dẫn, liên quan đến chủ điểm Lễ hội; đến việc chủ động làm bài tập và trao đổi kết quả với bạn, trình bày và nhận xét kết quả của bài tập. » **Tương tác xã hội:** HS được trao đổi, làm việc theo cặp, được trình bày kết quả, nhận xét kết quả trước lớp qua trò chơi "Truyền điện".
Vận dụng Trò chơi "Ô cửa bí mật" (Trò chơi có 3 -4 ô cửa, sau mỗi ô cửa là 1 câu hỏi vui vẻ có liên quan đến nội dung đã học, mỗi câu hỏi có 3 đáp án, HS sẽ lựa chọn đáp án đúng bằng cách giơ thẻ ý kiến).	**Loại hình HTQC: chơi có định hướng** **Đặc điểm:** » **Hứng thú:** HS được chơi trò chơi, thử thách bản thân với các câu hỏi của ô cửa bí mật một cách kịch tính, hồi hộp. » **Có ý nghĩa và có nhiều cơ hội thử nghiệm:** HS được ôn lại kiến thức đã học trong bài. » **Tham gia tích cực và tương tác xã hội:** thu hút sự chú ý và tham gia tất cả HS vào hoạt động.

HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH VÀ TRẢI NGHIỆM TRONG MÔN TOÁN LỚP 4

"THỰC ĐƠN CÁC BỮA ĂN CỦA TRƯỜNG BẠN ĐÃ ĐẢM BẢO PHỐI HỢP CÁC NHÓM CHẤT DINH DƯỠNG CHƯA?"

I. Yêu cầu cần đạt

Sau bài học này, HS:

- Thực hiện được về các hoạt động thu thập, phân loại, kiểm đếm các đối tượng thống kê; Biểu diễn được các số liệu thống kê dưới dạng biểu đồ; đọc, mô tả, phân tích được các số liệu ở các dạng biểu đồ, đặc biệt là biểu đồ hình quạt tròn, bước đầu đưa ra được nhận xét về các số liệu thống kê.
- Nhận xét được bữa ăn có cân bằng, lành mạnh không dựa vào việc thu thập, phân loại, kiểm đếm các thông tin liên quan đến các món ăn chứa các nhóm chất dinh dưỡng khác nhau trong cuộc sống hằng ngày.
- HS có cơ hội để phát triển tính cẩn thận, nhanh nhẹn, phát triển hứng thú, tính tích cực, niềm tin trong học toán; phát triển NL tư duy và lập luận toán học, NL giải quyết vấn đề toán học, NL mô hình hóa toán học, NL giao tiếp toán học, NL sử dụng công cụ và phương tiện học toán.

II. Đồ dùng dạy học

- GV: Phiếu học tập về nhiệm vụ thực hành và trải nghiệm.
- HS: Bút, giấy, compa, thước kẻ.

III. Các hoạt động dạy học chủ yếu

Tiến trình dạy học	Phân tích, giải thích
Khởi động, tạo vui vẻ cho HS » Tổ chức cho HS tham quan khu nhà bếp của trường. HS quan sát các dụng cụ, các công đoạn chế biến món ăn. » Mời quản lý nhà bếp giới thiệu về thực đơn trong tuần với HS. » Hướng dẫn HS trao đổi, chia sẻ với nhau về những gì vừa quan sát ở nhà bếp của trường: Bạn có nhận xét gì về các nhóm chất dinh dưỡng có trong thức ăn ở trường? Các bạn hãy phân loại thức ăn và thống kê theo các nhóm chất. Đưa ra nhận xét về việc sử dụng các nhóm chất dinh dưỡng trong các bữa ăn hằng ngày của trường. » HS suy nghĩ, thử đưa ra các phương án giải quyết. VD: hỏi, thống kê,... » Trao đổi về cách thống kê nhanh nhất và một số cách biểu diễn (bằng biểu đồ tranh, biểu đồ cột, biểu đồ hình tròn). 	**Đặc điểm:** » **Hứng thú:** Hoạt động tác động đến nhiều giác quan của HS khi các em được đi tham quan khu nhà bếp. » **Tương tác xã hội:** Giữa các cá nhân trong nhóm khi tham gia trao đổi, hỏi ý kiến về món ăn yêu thích và các nhóm chất có trong thức ăn. » **Tham gia tích cực:** HS được lựa chọn giải pháp khác nhau để thống kê và biểu diễn thực đơn ăn hằng ngày ở trường. » **Ý nghĩa:** Đưa ra nhận định về sự phối hợp nhóm chất dinh dưỡng có trong các bữa ăn của trường.

MÓN MẶN	Gà kho sả	Tôm rim thịt	Cá kho nước
	Thịt, khuôn đậu sốt cà	Chả trứng nấm mèo	
MÓN XÀO	Bí đỏ xào thịt nạc	Bún xào thịt	
	Rau muống xào tỏi	Rau cải xào tỏi	
MÓN CANH	Canh thịt bò	Canh tôm	Canh bầu
TRÁNG MIỆNG	Chuối	Dưa hấu	
	Bánh su kem	Kem plan	

Nêu nhiệm vụ trải nghiệm

Từ kết quả của HĐ trên, GV nêu nhiệm vụ:

- Khảo sát ý kiến của các bạn trong tổ về thực đơn trong tuần.
- Thống kê các món ăn yêu thích.
- Biểu diễn bằng biểu đồ.
- Xác định thực đơn yêu thích nhất trong một ngày.

Tổ chức cho HS trải nghiệm

» Chia lớp thành các nhóm, mỗi nhóm là 1 tổ. GV theo dõi HS thực hiện nhiệm vụ, có thể có định hướng, hỗ trợ HS khi cần thiết.

» HS thực hiện nhiệm vụ:

+ Khảo sát ý kiến (hỏi đáp, phỏng vấn): Bạn yêu thích món ăn nào nhất trong nhóm các món mặn, món xào, món canh, món tráng miệng.

+ Lập bảng thống kê số liệu đã thu thập được, theo mẫu:

Món ăn		Kiểm đếm	Số lượng
Chất bột đường	Cơm tẻ		
	Bún		
	Phở		
	Bánh cuốn		
	Bánh mì		
	Bánh quy		
	Món ăn khác		
Chất đạm	Đậu phụ		
	Thịt lợn		
	Thịt bò		
	Tôm		
	Thịt gà		
	Trứng gà		
	Món ăn khác		
Chất béo	Thịt lợn mỡ		
	Dầu ăn		
	Lạc rang		
	Bơ		
	Món ăn khác		
Vi-ta-min, chất khoáng và chất xơ	Sữa tươi		
	Cà rốt		
	Rau cải		
	Rau muống		
	Rau mồng tơi		
	Rau dền		
	Chuối		
	Dưa hấu		
	Cà chua		
	Món ăn khác		

Đặc điểm:

» **Hứng thú:** Nhiệm vụ có tính thách thức HS chứ không phải là làm toán đơn thuần.

» **Tương tác xã hội:** HS được hỏi - đáp với nhau về món ăn mình yêu thích, bạn yêu thích.

» **Tham gia tích cực:** HS chủ động làm thống kê thay vì ngồi nghe giảng giải.

» Thể hiện sự **lặp đi lặp lại** các hành động kiểm đếm, tính toán trên các số liệu thống kê.

» **Có ý nghĩa:** HS sử dụng kiến thức, kĩ năng bài học về thống kê để giải quyết nhiệm vụ. Nội dung thống kê là về thức ăn hằng ngày, quen thuộc với các em làm các em thấy toán học gần với cuộc sống.

+ Dựa trên số liệu đã thu thập được, GV hướng dẫn HS lựa chọn công cụ thống kê để biểu diễn theo số lượng các thức ăn tương ứng với các nhóm chất. + Chỉ ra 4 món ăn yêu thích nhất của tổ và phân loại món ăn đó chứa nhiều chất nào? » Các nhóm báo cáo kết quả làm việc, đánh giá sơ bộ, luân phiên nhau thay đổi vị trí của mình, tiếp tục thực hành. GV cần lưu ý khai thác ở HS cách thu thập số liệu nhanh nhất, biết cách lựa chọn biểu đồ thích hợp để biểu diễn. Có hình thức khen ngợi, khích lệ hay điều chỉnh kịp thời.	
Tổng hợp, đánh giá kết quả. » HS chia sẻ, báo cáo kết quả làm việc trước lớp. Đề xuất thực đơn của tổ mình. » HS trao đổi, đánh giá kết quả làm việc của cá nhân, của nhóm mình, nhóm bạn; thống nhất đề xuất thực đơn yêu thích của lớp. » GV tổng kết, đánh giá, GD HS biết đề xuất món ăn yêu thích với lưu ý đảm bảo dinh dưỡng và sự đa dạng thực phẩm. * HS quay trở lại nhà bếp, trao đổi với quản lý nhà bếp về thực đơn trong tuần, chỉ ra những món ăn yêu thích và có thể đề xuất thêm một số món ăn yêu thích làm phong phú thêm thực đơn và đáp ứng với nhu cầu, mong ước của HS.	**Đặc điểm:** » **Tương tác xã hội:** Giữa các cá nhân, cá nhân với nhóm, cá nhân, nhóm với GV trong trình bày, chia sẻ, trao đổi kết quả thực hiện. » **Tham gia tích cực:** HS chủ động đưa ra ý kiến của mình đề xuất món ăn yêu thích với lưu ý đảm bảo dinh dưỡng và đa dạng thực phẩm. » **Ý nghĩa:** Hiểu được tác dụng của những món ăn, yêu thích và sẵn sàng tham gia chế biến món ăn, tôn trọng và yêu quý những người đầu bếp.

Đây là kế hoạch bài dạy được tổ chức cho HS lớp 4. Bài dạy được thiết kế trên cơ sở xác định mối quan hệ giữa môn Toán và Khoa học. Góp phần hướng đến phát triển nhiều nhóm năng lực đặc thù gắn với năng lực toán học và năng lực khoa học tự nhiên.

Kế hoạch bài dạy được thiết kế trên cơ sở phân tích Chương trình các môn Toán và môn Khoa học để xác định mối quan hệ hỗ trợ, liên kết giữa hai môn học này. Chủ đề này thực hiện song song hai mục tiêu:

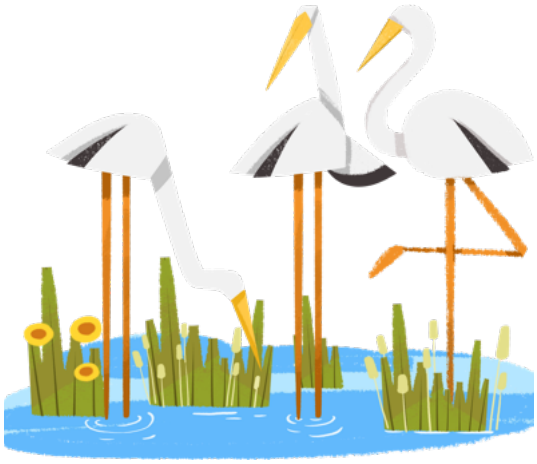
(1) Môn Toán: Thực hiện được các hoạt động thu thập, phân loại, kiểm đếm các đối tượng thống kê; Biểu diễn được các số liệu thống kê dưới dạng biểu đồ; đọc, mô tả, phân tích được các số liệu ở các dạng biểu đồ, bước đầu đưa ra được nhận xét về các số liệu thống kê;

(2) Môn Khoa học: Thu thập thông tin về việc sử dụng các nhóm chất dinh dưỡng ở trường và sở thích của HS, từ đó đưa ra đề nghị điều chỉnh chế độ ăn uống hằng ngày sao cho phù hợp, cân bằng. Chủ đề liên môn này khi GV giao nhiệm vụ trải nghiệm cho HS thì nội dung gắn với yêu cầu cần đạt và nội dung môn Khoa học, còn cách thức triển khai thực hiện được tiến hành nhờ các năng lực toán học.

MÔN TIẾNG VIỆT LỚP 5

TẬP ĐỌC: NHỮNG CON SẾU BẰNG GIẤY

I. Yêu cầu cần đạt



- Đọc trôi chảy, lưu loát toàn bài: Đọc đúng tên người, tên địa lí nước ngoài; bước đầu đọc diễn cảm được bài văn giọng trầm, buồn; nhấn giọng những từ ngữ miêu tả hậu quả nặng nề của chiến tranh hạt nhân, khát vọng sống của cô bé Xa-xa-cô, mơ ước hòa bình của thiếu nhi.
- Giải thích được nội dung của chính của bài: Tố cáo tội ác chiến tranh hạt nhân, nói lên khát vọng sống, khát vọng hòa bình của trẻ em toàn thế giới.
- Phát triển phẩm chất và năng lực chung: bồi dưỡng lòng nhân ái, sống có trách nhiệm (biết cảm thông, chia sẻ với bạn bè năm châu); có tinh thần hợp tác trong làm việc nhóm; biết tìm được cách giải quyết khác nhau cho một vấn đề; tạo ra được sản phẩm theo ý tưởng riêng;...

II. Đồ dùng dạy học

- GV: Bảng tương tác/máy chiếu (hoặc bảng phụ), thẻ từ, phiếu thảo luận, đoạn clip phóng sự, tranh SGK phóng to.
- HS: SGK, bút lông; tranh/ảnh sưu tầm về thảm họa chiến tranh hạt nhân, về vụ nổ bom nguyên tử.

III. Các hoạt động dạy học chủ yếu

Các hoạt động dạy học chủ yếu	Phân tích, giải thích
Khởi động * **Mục tiêu:** Tạo hứng thú cho HS khi bước vào bài mới, giới thiệu chủ điểm *"Cánh chim hòa bình"*, giới thiệu bài mới. * **Cách tiến hành:** » HS hát tập thể bài hát "Chúng em cần bầu trời hòa bình" (Nguyễn Đức Toàn) hoặc nghe băng bài hát này. » HS nêu cảm nhận về bài hát: Bài hát nói về điều gì ?	**Loại hình HTQC: Chơi có định hướng** **Đặc điểm:** » Tạo sự **hứng thú, thoải mái** khi tham gia hoạt động; HS được hát/nghe hát.

» HS quan sát tranh minh họa, nghe GV giới thiệu chủ điểm *"Cánh chim hòa bình"*, nội dung các bài học trong chủ điểm (bảo vệ hòa bình, vun đắp tình hữu nghị giữa các dân tộc).

» HS giới thiệu trong nhóm những tranh/ảnh các em đã sưu tầm được (theo yêu cầu chuẩn bị trước bài học của GV) về vụ nổ bom nguyên tử, về thảm họa chiến tranh hạt nhân, nói những điều các em biết về thảm họa của chiến tranh hạt nhân.

» GV giới thiệu bài đọc *"Những con sếu bằng giấy"*.

» **Tham gia tích cực:** thu hút sự chú ý và tham gia của HS vào bài học; HS tự chuẩn bị tranh/ảnh đã sưu tầm được về vụ nổ bom nguyên tử, về thảm họa chiến tranh hạt nhân và được nói những điều các em biết về thảm họa của chiến tranh hạt nhân.

» **Có ý nghĩa:** liên hệ những hiểu biết có sẵn của HS với nội dung sẽ học trong bài.

» **Tương tác xã hội:** chia sẻ với bạn suy nghĩ của mình về nội dung bài hát/nội dung tranh, ảnh đã chuẩn bị.

Luyện tập, thực hành

* **Mục tiêu:** HS đọc trôi chảy, lưu loát toàn bài; bước đầu đọc diễn cảm được bài văn; hiểu được nội dung của chính của bài.

* **Cách tiến hành:**

» GV đọc mẫu hoặc 1 - 2 HS nối tiếp nhau đọc toàn bài

» HS tự chia đoạn trong bài đọc (4 đoạn)

Hoạt động 1: Luyện đọc và tìm hiểu đoạn 1 và đoạn 2 (Mĩ ném bom nguyên tử xuống Nhật Bản và hậu quả mà 2 quả bom đã gây ra)

» GV cho HS xem phóng sự về vụ ném bom xuống 2 thành phố Hirosima và Nagasaki

https://www.youtube.com/watch?v=LSFhep2xFGo

*** Sử dụng kĩ thuật "Nhìn thấy – Suy nghĩ – Băn khoăn"**

*** Sử dụng kĩ thuật dạy học KWL.**

Đặc điểm nổi bật:

» **Có ý nghĩa:** HS được đọc, được tìm hiểu nội dung từng đoạn trong bài văn trên cơ sở huy động kiến thức HS đã biết, mở rộng thêm hiểu biết cho HS về bài học, giáo dục lòng nhân ái, thấu hiểu nỗi đau của con người khi có chiến tranh.

» **Tham gia tích cực:** HS được chủ động thực hiện các hoạt động luyện đọc và tìm hiểu nội dung bài đọc thông qua các kĩ thuật dạy học áp dụng trong bài học.

Sử dụng kĩ thuật "Nhìn thấy – Suy nghĩ – Băn khoăn"

» Sau khi xem video, HS làm việc nhóm (4-6 HS), trình bày câu trả lời bằng cách nói, viết hoặc vẽ ra, sau đó chia sẻ trong nhóm. GV tổ chức cho các nhóm bày tỏ ý kiến hoặc giới thiệu tranh vẽ của mình theo các gợi ý:

+ Nhóm mình đã nhìn thấy ...
+ Khi xem đoạn phim nhóm mình suy nghĩ rằng ...
+ Khi xem đoạn phim nhóm mình còn băn khoăn ...

Sử dụng kĩ thuật dạy học KWL

» Sau khi các nhóm chia sẻ, GV phát cho mỗi nhóm một bảng K-W-L, yêu cầu HS điền vào cột thứ nhất.

K Những điều em biết	W Những điều em muốn biết	L Những điều em học được
....	....	....

» GV cung cấp bảng phụ (hoặc máy chiếu) có nội dung đoạn 1 và đoạn 2 trong bài đọc từ: "Ngày 16-7-1945 ... phóng xạ nguyên tử." HS tiến hành luyện đọc theo nhóm (chú ý đọc đúng tên người, tên địa lý nước ngoài), tìm hiểu nghĩa từ: bom nguyên tử và phóng xạ nguyên tử.

» HS thảo luận nhóm trả lời câu hỏi tiếp theo:

+ Mĩ chế tạo bom nguyên tử thành công vào thời gian nào?
+ Mĩ đã làm gì với 2 quả bom đó?
+ Hậu quả mà 2 quả bom này để lại là gì?

» Sau khi HS đưa ra câu trả lời, GV đề nghị HS lựa chọn nội dung vừa tìm hiểu để hoàn thiện phần phản hồi vừa rồi vào bảng K-W-L của nhóm mình (cột thứ hai). HS các nhóm dán (viết hoặc vẽ) những ý tưởng của nhóm ở phía dưới câu hỏi: "Những điều em muốn biết?".

K Những điều em biết	W Những điều em muốn biết	L Những điều em học được
....	....	....

» **Tương tác:** HS được đọc, được bày tỏ suy nghĩ với các bạn cùng nhóm để hoàn thành nội dung học.

» **Có nhiều cơ hội thử nghiệm:** thông qua việc tự định hướng và câu hỏi gợi ý dẫn dắt của GV, thông qua việc thực hiện kĩ thuật dạy học K-W-L, HS có cơ hội lặp đi lặp lại để hoàn thiện nội dung bài học cần tìm hiểu.

Làm việc cá nhân

» HS ngẫm nghĩ và dự đoán số phận của Xa-xa-cô Xa-xa-ki.

Hoạt động 2: Luyện đọc và tìm hiểu đoạn 3 (Khát vọng sống của Xa-xa-cô)

Làm việc theo nhóm

» GV cung cấp bảng phụ (hoặc máy chiếu) có nội dung đoạn 3 bài đọc từ: "Khi Hi-rô-si-ma ... 644 con." HS luyện đọc trong nhóm, tìm hiểu nghĩa từ: truyền thuyết.

» GV yêu cầu HS đọc thầm đoạn 3, thảo luận với bạn (theo cặp) với các câu hỏi:

+ Xa-xa-cô đã bị nhiễm phóng xạ nguyên tử khi nào?

+ Xa-xa-cô đã hy vọng kéo dài cuộc sống của mình bằng cách nào? Vì sao Xa-xa-cô lại tin vào điều đó?

Làm việc toàn lớp

» HS trả lời câu hỏi trước lớp, các HS khác nhận xét và bổ sung câu trả lời.

Hoạt động 3: Luyện đọc và tìm hiểu đoạn 4 (Ước vọng hòa bình của Xa-xa-cô Xa-xa-ki)

Làm việc theo nhóm

» GV cung cấp bảng phụ (hoặc máy chiếu) có nội dung đoạn cuối bài đọc từ: "Xúc động ... đến hết." HS luyện đọc trong nhóm.

» GV phát cho mỗi nhóm 1 phiếu thảo luận, yêu cầu HS hoàn tất nội dung trong phiếu: T*ìm trong bài đọc những việc làm của các bạn nhỏ khi biết câu chuyện của Xa-xa-cô.*

PHIẾU THẢO LUẬN

Bày tỏ tình cảm với Xa-xa-cô	Bày tỏ nguyện vọng hòa bình
....	....

Làm việc toàn lớp

» Đại diện các nhóm trình bày kết quả thảo luận.

» HS quan sát hình ảnh tượng đài Xa-xa-cô (có trong SGK).

» GV có thể hỏi thêm HS: Em nghĩ gì về hành động của các bạn?

Hoạt động 4: Tổng hợp nội dung bài học

Làm việc theo nhóm

» HS trả lời câu hỏi:

+ Nếu được đứng trước tượng đài, em sẽ nói gì với Xa-xa-cô ?

+ Theo em, câu chuyện muốn nói với chúng ta điều gì ?

» GV nêu câu hỏi "Em đã học được gì?" trên bảng, giải thích cho HS biết đã hoàn thành hai bước đầu tiên – tức là nghĩ và viết ra những điều các em đã biết về chiến tranh và những điều các em muốn biết về nội dung bài đọc. Bước cuối cùng là ghi nhớ những thông tin đã thu được qua việc đọc.

» HS các nhóm tiếp tục điền thông tin vào cột thứ ba.

K Những điều em biết	W Những điều em muốn biết	L Những điều em học được
....	....	....

» *HS chia sẻ kết quả làm việc của của nhóm.*

*** Luyện đọc diễn cảm toàn bài:**

» HS luyện đọc diễn cảm theo nhóm. GV lưu ý HS: giọng trầm, buồn; nhấn giọng những từ ngữ miêu tả hậu quả nặng nề của chiến tranh hạt nhân, khát vọng sống của cô bé Xa-xa-cô, mơ ước hòa bình của thiếu nhi.

Loại hình HTQC: Chơi có định hướng

Đặc điểm:

» Tạo sự **hứng thú, thoải mái**

» **Có ý nghĩa:** HS được đọc đúng và đọc hay, có cơ hội thể hiện giọng đọc của mình trong nhóm, trước lớp.

» Trò chơi "Ai đọc hay nhất" (HS chơi và bình chọn bạn đọc hay nhất trong nhóm, sau đó các nhóm cử đại diện thi đọc trước lớp).	» **Tham gia tích cực:** tất cả HS đều được đọc diễn cảm bài văn. » **Tương tác:** HS được đọc diễn cảm, được nhận xét, góp ý cho nhau trong nhóm. » **Có nhiều cơ hội thử nghiệm:** thể hiện sự lặp đi lặp lại trong hoạt động luyện đọc bài văn.
Vận dụng **Trò chơi: Vẽ, viết, tìm bài thơ/bài hát hoặc gấp con sếu bằng giấy để thể hiện ước mơ về cuộc sống hòa bình, không có chiến tranh.** *Sử dụng kĩ thuật nhóm chuyên gia* » GV chia lớp thành các nhóm, hướng dẫn cả lớp HS tự do di chuyển về nhóm mà mình thích. + Nhóm 1: Vẽ 1 bức tranh hoặc 1 biểu tượng nói về mong muốn hòa bình, không có chiến tranh của trẻ em. + Nhóm 2: Viết 1 câu văn hoặc 1 thông điệp nói lên suy nghĩ của em về hoà bình hoặc chiến tranh. + Nhóm 3: Viết lên bảng nhóm về suy nghĩ khi đứng trước tượng đài Xa-xa-cô. + Nhóm 4: Sử dụng máy tính để tìm kiếm bài thơ hoặc hát ca ngợi hòa bình / hoặc có thể cùng gấp con sếu bằng giấy và trưng bày lên bảng nhóm. » HS chia sẻ kết quả làm việc của mình với các bạn vào giờ học sau. » GV nhận xét về thái độ tham gia và hoạt động của HS trong trò chơi.	**Loại hình HTQC: Chơi có định hướng** **Đặc điểm:** » Tạo sự **hứng thú, thoải mái** » **Có ý nghĩa:** HS được vẽ, viết, tìm bài thơ/bài hát hoặc gấp con sếu bằng giấy thể hiện ý tưởng của mình về ước muốn hòa bình (đây cũng là hoạt động tích hợp dạy học Tiếng Việt với các môn học khác). » **Tham gia tích cực:** thu hút từng cá nhân HS làm việc nhóm và HS có cơ hội để thể hiện sự sáng tạo của mình. » **Tương tác:** HS làm việc cùng nhóm, tranh luận với bạn để thể hiện ý tưởng của mình. » **Có nhiều cơ hội thử nghiệm:** HS có thể sửa chữa, hoàn thiện sản phẩm tốt hơn theo góp ý của các bạn.

Phụ lục 1: Ví dụ về bảng kiểm HS tự đánh giá/đánh giá đồng đẳng

Tô màu vào hình trái tim với mỗi nội dung em tự đánh giá bản thân (1 ♥ là mức thấp nhất, 3 ♥ là mức cao nhất)

Ví dụ về bảng kiểm dành cho HS tự đánh giá cuối mỗi tiết học/hoạt động GV có áp dụng HTQC:

STT	Nội dung	Tự đánh giá
1	Tham gia tích cực và có hiệu quả vào các hoạt động hoặc nhiệm vụ mà GV giao.	♡♡♡
2	Tập trung suy nghĩ, chú tâm vào các hoạt động.	♡♡♡
3	Khám phá ra nhiều cách mới cho cùng 1 hoạt động.	♡♡♡
4	Biết điều chỉnh cách làm khi nghĩ ra ý tưởng mới.	♡♡♡
5	Tự trải nghiệm và thử nghiệm các ý tưởng mới.	♡♡♡
6	Chia sẻ ý tưởng, có sự tương tác, hợp tác với các bạn trong nhóm.	♡♡♡
7	Chia sẻ ý tưởng, có sự tương tác, giao tiếp với GV.	♡♡♡
8	Hăng hái phát biểu trong giờ học và được thầy/cô khen.	♡♡♡
9	Hứng thú khi GV mở rộng chủ đề hoặc hoạt động dựa trên các trò chơi, các nhân vật trong truyện...	♡♡♡
10	Làm được các sản phẩm theo yêu cầu của GV.	♡♡♡
11	Phân tích được ý tưởng tác phẩm/sản phẩm học tập của mình.	♡♡♡
12	Nêu được ý kiến của mình về sản phẩm yêu thích (so sánh với sản phẩm của các bạn khác trong lớp).	♡♡♡
13	Nói rõ ràng, tự tin, nhìn vào người đối diện khi nói.	♡♡♡

Phụ lục 2: Ví dụ về bảng kiểm GV đánh giá HS khi áp dụng HTQC

Cách GV đánh giá HS: Sau khi áp dụng HTQC cho một tiết học/hoạt động, GV đánh giá mức độ thực hiện các nội dung sau của HS bằng cách khoanh tròn vào các số thể hiện các mức độ (mức 1: mức thấp nhất và mức 3: mức cao nhất).

Bảng kiểm GV dùng để đánh giá HS

STT	Nội dung đánh giá	GV đánh giá		
1	HS được trải nghiệm các cảm giác hứng thú, hồi hộp, háo hức...trong giờ học.	1	2	3
2	HS tham gia tích cực và có hiệu quả vào các hoạt động hoặc nhiệm vụ mà GV giao.	1	2	3
3	HS duy trì sự tập trung suy nghĩ, chú tâm vào các hoạt động.	1	2	3
4	HS khám phá ra nhiều cách mới cho cùng 1 hoạt động.	1	2	3
5	HS có sự điều chỉnh cách làm khi nghĩ ra ý tưởng mới.	1	2	3
6	HS tích cực tự trải nghiệm và thử nghiệm các ý tưởng mới của bản thân cũng như ý tưởng của nhóm.	1	2	3
7	HS tích cực, chủ động chia sẻ ý tưởng, có sự tương tác, hợp tác với các bạn trong nhóm.	1	2	3
8	HS chia sẻ ý tưởng, có sự tương tác, giao tiếp với GV.	1	2	3
9	HS hăng hái phát biểu trong giờ học và nhận được phản hồi tích cực từ GV.	1	2	3
10	HS thích thú khi GV mở rộng chủ đề hoặc hoạt động dựa trên sở thích của các em (trò chơi, các nhân vật yêu thích...).	1	2	3
11	HS nắm được nội dung bài dạy và biết vận dụng trong nhiều dạng bài tập, hoạt động khác nhau.	1	2	3
12	HS làm được các sản phẩm theo yêu cầu của GV.	1	2	3
13	HS tự tin trình bày ý tưởng tác phẩm/sản phẩm học tập của mình và nhận được phản hồi tích cực từ GV và các bạn.	1	2	3
14	HS nêu được ý kiến của mình về sản phẩm yêu thích (so sánh với sản phẩm của các bạn khác trong lớp).	1	2	3
15	HS tạo được mối liên kết giữa kinh nghiệm/nội dung bài học với những kiến thức, kinh nghiệm đã biết của bản thân.	1	2	3

Phụ lục 3: Các nguồn tài liệu trực tuyến

Các trang web cung cấp ý tưởng và phương pháp, kĩ thuật tổ chức hoạt động học tập:

- https://www.legofoundation.com/en/learn-how/
- https://vimeo.com/legofoundation
- https://pz.harvard.edu/thinking-routines
- https://www.popatplay.org/
- https://www.theteachertoolkit.com/
- https://www.responsiveclassroom.org/

Các công cụ công nghệ thông tin có thể sử dụng trong giảng dạy:

- https://kahoot.com/
- https://quizlet.com/
- https://quizizz.com/
- https://info.flipgrid.com/
- https://bookcreator.com/
- https://storybird.com/
- https://padlet.com/
- http://mrkempnz.com/2014/11/what-is-mystery-skype-8-steps-to-get-started
- https://languagedrops.com/
- https://schools.duolingo.com/

Ngoài ra GV có thể tìm thấy nhiều ví dụ trên Google, YouTube and Pinterest khi tìm kiếm về: **"Learning through play activities' or 'play-based learning activities"**

Tài liệu tham khảo

- Parker, R. & Thomsen, B.S. (2019). Học thông qua Chơi ở trường học. Một nghiên cứu về phương pháp sư phạm tích hợp học có tính chơi nhằm thúc đẩy sự phát triển kỹ năng toàn diện của trẻ trong lớp học ở trường tiểu học (Sách trắng của The LEGO Foundation). ISBN: 978-87-999589-6-2 https://www.legofoundation.com/en/learn-how/knowledge-base/learning-through-play-at-school/

- Siraj-Blatchford, I., Sylva, K., Muttock, S., Gilden, R., & Bell, D. (2002). Nghiên cứu phương pháp sư phạm hiệu quả trong những năm đầu (Báo cáo nghiên cứu số 356, tr. 147). Norwich, Vương quốc Anh: Bộ Giáo dục và Kỹ năng

- Larkins, C. (2019). Chuyến du ngoạn với tư cách là thay đổi: Một bản mô tả hiện thực quan trọng về cơ quan về trẻ em https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0907568219847266

- VVOB (2018). Đưa mục tiêu phát triển bền vững số 04 vào thực thế: Học thông qua Chơi (Báo cáo kỹ thuật số 03) https://www.vvob.org/sites/belgium/files/2018_vvob_technical-brief_learning-through-play_web.pdf

- Phụ lục 1: Chương trình giáo dục phổ thông – Khung chương trình (Đính kèm với thông tư số 32/2018/TT-BGDDT ngày 26 tháng 12, 2018 của Bộ Giáo dục và Đào tạo)

- https://en.wikipedia.org/wiki/21st_century_skills

- Quỹ The LEGO Foundation (2017). Cách nhìn của chúng tôi về: Học thông qua Chơi https://www.legofoundation.com/media/1062/learningthroughplay_leaflet_june2017.pdf

- Block, K., Gibbs, L., Staiger, P. K., Gold, L., Johnson, B., Macfarlane, S.,... & Townsend, M. (2012). Phát triển cộng đồng học tập: Tác động của Chương trình Vườn bếp Stephanie Alexander đối với môi trường xã hội và học tập ở các trường tiểu học. Giáo dục sức khỏe và hành vi, 39(4), 419–432
- https://doi.org/10.1177/1090198111422937
- Briggs, M., & Hansen, A. (2012). Học thông qua Chơi ở trường tiểu học (pp. 1-37). https://doi.org/10.4135/9781446254493
- Zosh, J. M., Hopkins, E. J., Jensen, H., Liu, C., Neale, D., Hirsh-Pasek, K., Solis, S. L., & Whitebread, D. (2017). Học thông qua Chơi: xem xét các bằng chứng. The Lego Foundation website: https://www.legofoundation.com/media/1063/learning-through-play_web.pdf
- Marbina, L., Church, A., & Tayler, C. (2011). Khung phát triển và học tập những năm đầu của bang Victoria: Tài liệu minh chứng: Nguyên tắc thực hành 6: Phương pháp dạy và học tích hợp. Lấy từ Bộ Giáo dục và Đào tạo Bang Victoria, ở website at: https://www.education.vic.gov.au/Documents/childhood/providers/edcare/eviintegteac.pdf
- McBride, A. M., Chung, S., & Robertson, A. (2016). Ngăn chặn sự sa sút trong học tập thông qua một chương trình học tập xã hội và cảm xúc dựa trên cấp trung học cơ sở. Tạp chí Giáo dục Trải nghiệm, 39 (4), 370–385.
- https://doi.org/10.1177/1053825916668901
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1991). Học cùng nhau và một mình: Học tập hợp tác, cạnh tranh và cá nhân (3rd ed.). Boston, MA: Allyn and Bacon.
- Lemov, D. (2010). Dạy như một nhà vô địch. Kỹ thuật đưa HS vào đại học. https://teachlikeachampion.com/.

Tài liệu này là sản phẩm của dự án "Lồng ghép học thông qua chơi cho học sinh Việt Nam" do VVOB tại Việt Nam và các đối tác thực hiện. Tài liệu cũng được xây dựng trên cơ sở tham khảo một số tài liệu khác. Các kết quả, diễn giải và kết luận được trình bày trong tài liệu này không nhất thiết phản ánh quan điểm của VVOB, của Ban Giám đốc VVOB hoặc của nhà tài trợ. VVOB không chịu trách nhiệm về tính xác thực của các số liệu trong tài liệu này.

Quyền lợi và cấp phép xuất bản
Chịu trách nhiệm biên soạn.
Sven Rooms

Tài liệu này được xuất bản và lưu hành dựa trên nguyên tắc tài sản sáng tạo công cộng (Creative Commons) và phi thương mại (CC BY-NC-SA 4.0). Quyền sao chép, phân phối, vận chuyển, và ứng dụng tài liệu này đều được cho phép với mục đích phi thương mại, và với các điều kiện sau đây:

Trích dẫn – Vui lòng trích dẫn tài liệu như sau: VVOB (2021). Bộ tài liệu bồi dưỡng cán bộ quản lí, giáo viên tiểu học về Học thông qua Chơi. Phần 1: Hướng dẫn Học thông qua Chơi cấp Tiểu học.
Quyền xuất bản: Quyền xuất bản theo nguyên tắc tài sản sáng tạo công cộng và phi thương mại (CC BY-NC-SA 4.0)

Biên dịch – Mọi tài liệu được biên dịch từ tài liệu này phải được ghi chú kèm theo như sau: Bản dịch này không phải do VVOB thực hiện và cũng không được coi như là bản dịch chính thức của VVOB. VVOB không liên quan đến bất cứ nội dung hoặc lỗi biên dịch nào trong bản dịch này.

Biên soạn lại – Các tài liệu được biên soạn lại dựa trên tài liệu này, phải được ghi chú kèm theo như sau: Tài liệu này được biên soạn dựa trên tài liệu gốc của VVOB. Các quan điểm được trình bày trong tài liệu này thuộc trách nhiệm của nhóm tác giả biên soạn lại tài liệu, và không liên quan đến VVOB.

Phân phối – Các cá nhân và tổ chức có thể được quyền lưu hành các tài liệu cải biên từ tài liệu này chỉ khi quyền xuất bản và lưu hành của tài liệu cải biên giống như quyền xuất bản và lưu hành của tài liệu gốc.

Nội dung từ bên thứ ba – VVOB không nhất thiết có quyền sở hữu mọi khía cạnh của các nội dung trong tài liệu này, và không đảm bảo việc sử dụng nội dung hoặc một phần nội dung trong tài liệu này không vi phạm quyền bảo hộ bản quyền của bên thứ ba. Nếu anh/chị muốn táisử dụng một phần nội dung của tài liệu (ví dụ như biểu bảng,sơ đồ, hình minh họa…), anh/chị sẽ chịu trách nhiệm về việc xin phép tái sử dụng từ bên sở hữu quyền tác giả tài liệu này. Nếu không, anh/chị hoàn toàn chịu trách nhiệm về vi phạm bản quyền

Mọi câu hỏi về bản quyền và quyền xuất bản vui lòng gởi về VVOB, Julien Dillensplein 1 bus 2A, 1060 Brussels, Belgium. Điện thoại: +32 2 209 07 99; E-mail: info@vvob.org; Website: www.vvob.org

Quyền phủ nhận

Tài liệu này có sử dụng trích dẫn và tham khảo một số ấn phẩm và trang web khác. VVOB không chịu trách nhiệm về các nội dung hiện tại và trong tương lai của các ấn phẩm và các trang web đó, cũng như không chịu trách nhiệm về ấn phẩm và các trang web đưa tin và trích dẫn tài liệu này của VVOB.

Tài liệu này được biên soạn và xuất bản với hỗ trợ tài chính từ Quỹ Lego. Nội dung tài liệu thuộc trách nhiệm của VVOB và không nhất thiết phản ánh quan điểm của nhà tài trợ, do đó Quỹ Lego không chịu trách nhiệm với bất kì nội dung nào của tài liệu này.

Được tài trợ bởi:

The LEGO Foundation

NHÀ XUẤT BẢN ĐẠI HỌC QUỐC GIA HÀ NỘI

16 Hàng Chuối, Hai Bà Trưng, Hà Nội

Điện thoại: Tổng biên tập (024) 39714736

Quản lý xuất bản: (024) 39728806; Biên tập: (024) 39714896

Hợp tác xuất bản: (024) 39725997; Fax: (024) 39729436

Chịu trách nhiệm xuất bản

Phó Giám đốc – Tổng biên tập: NGUYỄN THỊ HỒNG NGA

Biên tập: NGUYỄN THỊ HẢI YẾN - LÊ THỊ HỒNG THƠM

Sửa bài: VVOB

Chế bản: VVOB

Trình bày bìa: Eleven Eight Media

BỘ TÀI LIỆU BỒI DƯỠNG CÁN BỘ QUẢN LÝ, GIÁO VIÊN TIỂU HỌC
VỀ HỌC THÔNG QUA CHƠI

QUYỂN 1: HƯỚNG DẪN TỔ CHỨC HỌC THÔNG QUA CHƠI CẤP TIỂU HỌC

Mã số:

In 42000 cuốn, khổ 21x29,7 (cm) tại Công ty Cổ phần Công nghệ Truyền thông Hoàng Minh

Địa chỉ: Số 18/79 ngõ Thổ Quan, Đống Đa, Hà Nội

Số xác nhận ĐKXB: 4029-2022/CXBIPH/09-353/ĐHQGHN

Quyết định xuất bản số: 1979 LK-XH/QĐ-NXB ĐHQGHN, ngày 30/11/2022

Mã số ISBN: 978-604-384-979-0

In xong và nộp lưu chiểu năm 2022

Văn phòng VVOB tại Việt Nam

01 Đa Phước 8, Phường Khuê Mỹ,
Quận Ngũ Hành Sơn, Đà Nẵng, Việt Nam

+84-236 3923332

vietnam@vvob.org

www.vietnam.vvob.org

fb.com/vvobvietnam

Văn phòng VVOB tại Hà Nội

Phòng 401, tòa E3, khu ngoại giao đoàn,
số 6 Đặng Văn Ngữ, Quận Đống Đa, Hà Nội,
Việt Nam

+84-2432066682

HƯỚNG DẪN TỔ CHỨC
HỌC THÔNG QUA CHƠI CẤP TIỂU HỌC

TEM

Sách không bán