# DẠY HỌC TRẢI NGHIỆM MÔN TOÁN LỚP 1 TẠI MỘT SỐ TRƯỜNG TIỂU HỌC THÀNH PHỐ HẢI DƯƠNG

**VŨ THỊ HOẠCH**
**Trường Đại học Hải Dương**

*Nhận bài ngày 20/02/2025. Sửa chữa xong 28/02/2025. Duyệt đăng 04/3/2025.*

***Abstract***

*One of the outstanding new features of the 2018 General Education Program is that for the first time in primary school, a compulsory educational activity - experiential activities - appears. Experiential activities in primary school and experiential and career guidance activities in middle school and high school are compulsory educational activities carried out from Grade 1 to Grade 12. This article proposes some suggestions in designing and organizing experiential activities in teaching Math for Grade 1 at some primary schools in Hai Duong city.*

***Keywords:*** *Solution, quality, experiential teaching, grade 1 math, Hai Duong city.*

## 1. Đặt vấn đề

Mục tiêu giáo dục nhằm phát triển toàn diện con người Việt Nam có đạo đức, tri thức, văn hóa, sức khỏe, thẩm mỹ và nghề nghiệp; có phẩm chất, năng lực và ý thức công dân; có lòng yêu nước, tinh thần dân tộc, trung thành với lý tưởng độc lập dân tộc và chủ nghĩa xã hội; phát huy tiềm năng, khả năng sáng tạo của mỗi cá nhân; nâng cao dân trí, phát triển nguồn nhân lực, bồi dưỡng nhân tài, đáp ứng yêu cầu của sự nghiệp xây dựng, bảo vệ Tổ quốc và hội nhập quốc tế. Chương trình Giáo dục phổ thông (GDPT) 2018 được xây dựng theo mô hình phát triển năng lực (PTNL) thông qua những kiến thức cơ bản, thiết thực, hiện đại và các phương pháp tích cực hóa hoạt động của người học, giúp người học hình thành và phát triển những phẩm chất và NL mà nhà trường và xã hội kì vọng. Bên cạnh đó, định hướng của Chương trình GDPT mới là: thực hiện lồng ghép, kết hợp những nội dung liên quan với nhau ở mức độ hợp lí để tạo thành các môn học tích hợp ở các lớp học, cấp học dưới. Nổi bật nhất là lần đầu tiên ở Tiểu học xuất hiện hoạt động trải nghiệm (HĐTN). Đây được xem là một trong những điểm nhấn của đổi mới căn bản, toàn diện giáo dục hiện nay. Bằng nhiều công văn, Bộ Giáo dục và Đào tạo (GD&ĐT) đã chỉ đạo các nhà trường tăng cường tổ chức HĐTN cho học sinh (HS) trong các hoạt động giáo dục, hoạt động dạy học các môn học. Theo Chương trình GDPT 2018 [1], khi tham gia HĐTN, HS được trực tiếp thực hiện các hoạt động trong và ngoài nhà trường dưới sự hướng dẫn của giáo viên (GV). Quá trình hoạt động trong môi trường cuộc sống sẽ kích thích và phát triển sáng tạo của HS. HS sẽ tự học qua trải nghiệm để hình thành NL cho chính mình.

## 2. Nội dung nghiên cứu

### *2.1. Hoạt động trải nghiệm*

Một trong những lí thuyết nền tảng của HĐTN trong dạy học là Lí thuyết học từ trải nghiệm của David A Kolb. Trong Lí thuyết học từ trải nghiệm, Kolb cũng chỉ ra rằng: "Học từ trải nghiệm là quá trình học theo đó kiến thức, NL được tạo ra thông qua việc chuyển hóa kinh nghiệm. Học từ trải nghiệm gần giống với học thông qua làm những khác ở chỗ là nó gắn với kinh nghiệm và cảm xúc cá nhân". Như vậy, trải nghiệm sẽ làm cho việc học trở nên hiệu quả bởi trải nghiệm ở đây là sự trải nghiệm có định hướng, có dẫn dắt chứ không phải sự trải nghiệm tự do, thiếu định hướng.

*Email: vuthihoachhd@gmail.com*

HĐTN trong môn học Toán đã được hướng dẫn và Ban hành kèm theo Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT ngày 26/12/2018 của Bộ trưởng Bộ GD&ĐT. Theo đó, các nhà trường có thể tổ chức HĐTN Toán học dưới 3 hình thức sau: *Thứ nhất,* thực hành ứng dụng các kiến thức Toán học vào thực tiễn và các chủ đề liên môn. Trong hình thức này, ngoài việc thiết kế các hoạt động tạo cơ hội cho HS thực hành ứng dụng kiến thức, kĩ năng được học vào thực tiễn như hình thức HĐTN ở các lớp dưới (lớp 1, lớp 2, lớp 3), chương trình còn nhấn mạnh đến việc tổ chức các HĐTN dưới hình thức chủ đề liên môn (những vấn đề phát triển kinh tế - xã hội hoặc có tính toàn cầu như biến đổi khí hậu, phát triển bền vững, giáo dục tài chính, chủ quyền biên giới, biển đảo, giáo dục STEM,...); *Thứ hai,* tổ chức các hoạt động giờ chính khóa nhằm mục đích ôn tập, củng cố kiến thức đã học, giải quyết vấn đề nảy sinh trong tình huống thực tiễn; *Thứ ba,* tổ chức giao lưu cho HS có khả năng và năng khiếu môn Toán [2]. Với đặc trưng là môn học xuất phát từ thực tiễn và có nhiều ứng dụng trong thực tiễn, Toán học là môn học có nhiều tiềm năng trong việc thiết kế và tổ chức các hoạt động/chủ đề giáo dục trải nghiệm. Để làm được điều này đòi hỏi sự tìm tòi, chịu khó khám phá, tìm hiểu và đầu tư công sức, trí tuệ của GV. Tuy nhiên, hiệu quả giáo dục đem lại sẽ là những thế hệ HS sáng tạo và tích cực.

***2.2. Thực trạng dạy học trải nghiệm môn Toán lớp 1 tại một số trường tiểu học trên địa bàn thành phố Hải Dương***

*2.2.1. Mục tiêu khảo sát*

Tìm hiểu và đánh giá thực trạng việc thiết kế và tổ chức các HĐTN trong dạy học môn Toán lớp 1 tại một số trường tiểu học trên địa bàn thành phố Hải Dương.

*2.2.2. Đối tượng khảo sát*

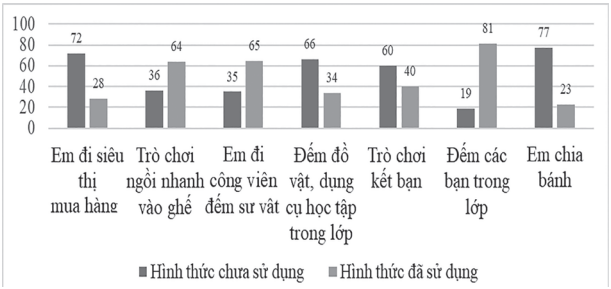
GV ở một số trường tiểu học trên địa bàn thành phố Hải Dương gồm: Tiểu học Lý Tự Trọng, Tiểu học Bình Minh, Tiểu học Tô Hiệu; Tiểu học Nguyễn Trãi.

*2.2.3. Nội dung khảo sát*

Tìm hiểu các vấn đề như: Nhận thức của GV về HĐTN trong dạy học môn Toán lớp 1 ở tiểu học; Các bước để tổ chức HĐTN trong dạy học môn Toán lớp 1 ở tiểu học.

*2.2.4. Kết quả khảo sát*

*Nhận thức của GV về HĐTN trong dạy học ở tiểu học:* Tác giả tiến hành khảo sát bằng phiếu khảo sát dành cho GV để khảo sát thực trạng nhận thức của GV về HĐTN trong dạy ở tiểu học. Trong nội dung phiếu khảo sát của chúng tôi về vấn đề này có tổng cộng 6 câu hỏi với các câu trả lời theo hai hình thức khác nhau (trắc nghiệm một đáp án và nhiều đáp án). Qua khảo sát, chúng tôi nhận thấy GV có rất nhiều ý kiến về trải nghiệm và HĐTN. Có 45% GV nhận định "Trải nghiệm là quá trình người học tiếp xúc, quan sát trực tiếp/gián tiếp với các sự vật, hiện tượng trong học tập và cuộc sống, kết hợp với kinh nghiệm đã có và tiến hành các hoạt động mang tính tích cực nhằm đúc rút ra những kinh nghiệm mới" và có 35% GV nhận định "HĐTN là hoạt động giáo dục do nhà giáo dục định hướng, thiết kế và hướng dẫn thực hiện, tạo cơ hội cho HS tiếp cận thực tế, thể nghiệm các cảm xúc tích cực, khai thác những kinh nghiệm đã có và huy động tổng hợp kiến thức, kĩ năng của các môn học để thực hiện những nhiệm vụ được giao hoặc giải quyết những vấn đề của thực tiễn đời sống nhà trường, gia đình, xã hội phù hợp với lứa tuổi; thông qua đó chuyển hóa những kinh nghiệm đã trải qua thành tri thức mới, hiểu biết mới, kĩ năng mới góp phần phát huy tiềm năng sáng tạo và khả năng thích ứng với cuộc sống, môi trường và nghề nghiệp tương lai". Bên cạnh đó, GV cũng có rất nhiều ý kiến về đặc điểm của HĐTN, thời lượng HĐTN, những năng lực đặc thù hình thành cho HS qua HĐTN, những mạch nội dung hoạt động trong chương trình HĐTN. Từ đó, chúng ta có thể thấy nhận thức của GV về HĐTN trong dạy học ở tiểu học còn mơ hồ, chưa tập trung vào một vấn đề cụ thể, thống nhất, GV còn lúng túng, chưa hiểu rõ được HĐTN trong dạy học ở tiểu học và tác động tích cực đối với sự hình thành phẩm chất và năng lực của HS; *Một số hình thức trải nghiệm trong dạy học môn Toán ở tiểu học:* Tác giả đã đưa ra một số gợi ý về hình thức tổ chức cho HS trải nghiệm trong môn Toán ở các mạch kiến thức mà GV có thể tổ chức và khảo sát những hình thức mà GV đã sử dụng được chúng tôi trình bày trong các biểu đồ sau:




Từ biểu đồ có thể thấy, mặc dù GV có sử dụng khá đa dạng hình thức trải nghiệm, tuy nhiên, GV chỉ tập trung ở một số hình thức đơn giản, còn những hình thức khá khá gần gũi với HS nhưng vẫn chưa được GV sử dụng nhiều. Ngoài một số hình thức mà chúng tôi đã nêu GV còn gợi ý cho chúng tôi tổ chức một hình thức về mạch số và phép tính như: Đếm lá rụng, thực hành tính diện tích sân chơi, sân bóng, tính số viên gạch cần lát trong một căn phòng.

*2.2.5. Nhận định về kết quả khảo sát*

Qua khảo sát bằng phiếu và phỏng vấn GV, tác giả đã phần nào tìm hiểu được thực trạng việc thiết kế và tổ chức các HĐTN trong dạy học môn Toán lớp 1 ở tiểu học, tác giả nhận định như sau: *Thuận lợi của GV*: Nội dung trong chương trình môn Toán ở tiểu học rất phong phú và đa dạng phù hợp với HS tạo điều kiện thuận lợi cho GV có thể thiết kế các HĐTN cho HS; HS rất hào hứng, sôi động khi tham gia các HĐTN trong môn Toán; Các trường tiểu học hầu như đã trang bị các cơ sở vật chất phục vụ giảng dạy và học tập của HS tương đối đầy đủ; *Khó khăn của GV*: Đa số GV đã biết đến HĐTN nhưng chưa thực sự tìm hiểu, nắm rõ HĐTN trong dạy học môn Toán ở tiểu học. Bên cạnh đó, GV chưa hiểu hết sự tác động tích cực của HĐTN, đặc biệt là trong HĐTN trong môn Toán đến sự hình thành và PTNL HS ở bậc Tiểu học; Phương pháp, hình thức (47% GV còn thuyết trình, giảng giải...) được GV sử dụng, chưa đa dạng và phong phú, chủ yếu là trong lớp học và quan sát tranh, ảnh. Các phương pháp đều có những ưu điểm và hạn chế, GV đã sử dụng và kết hợp các phương pháp phù hợp với HS. Tuy nhiên, HS chưa được tiếp xúc và trải nghiệm trực tiếp nhiều với các sự vật, hiện tượng xung quanh.

***2.3. Giải pháp nâng cao chất lượng dạy học trải nghiệm môn Toán lớp 1 tại một số trường tiểu học trên địa bàn thành phố Hải Dương***

*2.3.1. Nhận thức đúng về tầm quan trọng của dạy học trải nghiệm*

Trong mỗi tiết dạy nếu các em được trải nghiệm đầy đủ theo các hoạt động trên, HS không chỉ nắm vững kiến thức, năng động, sáng tạo mà còn góp phần hình thành, phát triển các phẩm chất chủ yếu như năng lực chung và các năng lực đặc thù. Thông qua HĐTN các em được khám phá, rèn luyện bản thân, phát triển quan hệ với bạn bè, thầy cô và cả người thân trong gia đình. Đặc biệt ngôn ngữ toán học được chuẩn xác, khả năng lập luận trở nên logic, tư duy phát triển. GV có thể phân chia các kiểu tính, bài tính, dạng toán, bài toán sao cho phù hợp để HS được trải nghiệm; kích thích thái độ học tập tích cực, phát huy tính năng động, sáng tạo, đạt mục tiêu đã đề ra.

Hoạt động này cần được thực hiện trong tất cả các bài tính: tính giá trị biểu thức, tìm thành phần chưa biết, tính thuận tiện… cả trong các bài toán có lời văn, bài toán tổng hợp…

*Ví dụ:* Đối với những bài Chọn dấu >, <, = 5 + 1…… 5.

- *Bước 1*: GV cần tổ chức cho HS trình bày suy nghĩ, ý tưởng cá nhân về cách điền dấu vào phép tính. Khi đó nhiều em sẽ có cách làm khác nhau. GV chỉ cần thực hiện nhiệm vụ: Giúp các em nhận ra đâu là cách làm đúng, hay.

- *Bước 2*: Các em trải nghiệm lời nói. GV cần tạo điều kiện cho nhiều HS được trình bày cách làm. Trong khi nêu cách làm nhiều em sẽ phát hiện cách thức thực hiện của bạn mình đúng, đủ thế nào và tự các em sẽ có những lời phản biện, lí giải hợp lí, chắc chắn các em sẽ có cách làm đúng. Trải nghiệm hành động là các em được thao tác, thực hành trên những dụng cụ học tập cụ thể hay được đo đạc, tính toán trên những đồ vật cụ thể, gần gũi, xung quanh đời sống các em. Hoạt động này giúp HS kiểm

chứng lại kiến thức đã học, đã có. GV cần theo dõi sát, giúp đỡ kịp thời và chỉ cho các em thấy được những cách thực hiện hay để phát huy, những điểm còn thiếu sót để các em kiểm tra, ôn tập cũng như điều chỉnh nhận thức, hành vi khi vận dụng kiến thức vào thực tiễn. Trong quá trình dạy - học, việc tạo điều kiện để HS được trình bày, chia sẻ, phản biện là yêu cầu rất cần thiết cần phải thực hiện. Tiết dạy đạt mục tiêu ở mức độ cao hay thấp, HS chiếm lĩnh kiến thức nhiều hay ít phải tính đến năng lực tổ chức tiết dạy các hoạt động trải nghiệm trong tiết dạy của GV.

*2.3.2. Nghiên cứu kĩ chương trình sách giáo khoa*

Nắm vững chương trình và chuẩn kiến thức, kĩ năng và những kiến thức đã có để vận dụng kiến thức vào thực tế và những bài vận dụng kiến thức từ thực tế vào bài học: Chương trình toán ở tiểu học thống nhất với 5 mạch nội dung: Số học; Đại lượng và đo đại lượng; Hình học; Yếu tố thống kê; Giải toán có lời văn.

GV phải nắm vững nội dung chương trình, chuẩn kiến thức, kĩ năng và mục tiêu yêu cầu cần đạt của cấp học, lớp học, từng chương, từng bài. Từ đó, GV mới định hướng được sẽ dạy "thoát ly" sách giáo khoa ra sao, gợi ý cho HS chọn các dữ liệu toán học nào cho phù hợp nội dung và gần gũi với thực tế cuộc sống hàng ngày của HS. Các nội dung về đại lượng và đo đại lượng, hình học, yếu tố thống kê, giải toán có lời văn đều có thể dựa vào mục tiêu bài học để thoát ly sách giáo khoa, lấy các dữ liệu gần gũi với cuộc sống của HS; các em được thực hành, trải nghiệm, tự mình tìm ra các dữ liệu bài toán.

*Ví dụ:* Các bài học về số HS vận dụng đếm số bánh xe đạp và biết ứng dụng của xe 1 bánh, 2 bánh, 3 bánh… trong thực tế; đếm xúc xắc, cánh hoa…

Trong từng tiết học, với từng bài, GV lựa chọn nội dung để HS HĐTN. Việc tổ chức lồng ghép HĐTN sáng tạo vào trong tiết dạy cũng là một biện pháp giúp HS có cơ hội nghiên cứu, tìm ra giải pháp mới, sáng tạo những cái mới trên cơ sở cái đã cho. Như thế, GV sẽ dần dần từ bỏ được các thói quen dạy học thụ động, phù hợp với cách đánh giá qua thi cử "dạy gì học nấy", thói quen dạy chay, không làm chủ thiết bị, không bao quát đối tượng HS, bỏ rơi HS tiếp thu chậm, chỉ chú trọng truyền đạt kiến thức, không chú trọng rèn luyện kỹ năng, ứng dụng [3].

*2.3.3. Xây dựng kế hoạch dạy học trải nghiệm*

Hiện nay, GV được chủ động trên bục giảng, "thoát ly" sách giáo khoa để hướng đến những phương pháp giảng dạy sáng tạo, kích thích tính tích cực, chủ động, sáng tạo của HS. Với từng bài học cụ thể, căn cứ vào mục tiêu và chuẩn kiến thức, kĩ năng, nội dung dữ liệu trong sách giáo khoa mà GV có thể xây dựng kế hoạch dạy học "thoát ly" SGK từng phần hoặc thoát ly hoàn toàn. Khi xác định được các nội dung dạy học có thể "thoát ly" SGK, GV chủ động, linh hoạt lựa chọn "con đường" đi cho mình, có thể sử dụng những nguồn tài liệu nào gần gũi với cuộc sống HS, tổ chức cho học trải nghiệm (thảo luận, thực hành cân, đong, đo đếm,...) như thế nào để có dữ liệu phục vụ giảng dạy đảm bảo đúng chuẩn kiến thức, kĩ năng của bài học, môn học, HS tiếp thu một cách nhẹ nhàng, hiệu quả… [4].

*7 bước thiết kế bài dạy theo chu trình học qua trải nghiệm:* Bước 1: Phân tích học sinh; Bước 2: Xác định mục tiêu; Bước 3: Trải nghiệm; Bước 4: Phân tích trải nghiệm, rút ra bài học; Bước 5: Thiết kế bài tập áp dụng; Bước 6: Củng cố, dặn dò; Bước 7: Tạo hứng thú

Bước 1: Phân tích HS theo các câu hỏi: HS đã biết những dạng toán nào và làm được những dạng toán nào liên quan đến bài học này? HS sẽ gặp khó khăn gì hay mắc lỗi ở những chỗ nào khi nhận dạng và làm toán trong bài học này? HS cần được học những gì từ bài học này về nhận dạng và làm toán.

Bước 2: Xác định mục tiêu: Xác định mục tiêu cho từng nhóm HS cụ thể, riêng cho 2 phần học: Nhận dạng bài toán và làm toán. Các mục tiêu đáp ứng trực tiếp với từng khó khăn của từng nhóm HS.

*Ví dụ:* Cộng trong phạm vi 6, sau bài học HS sẽ: Biết cộng thành thạo hai số có kết quả trong phạm vi 6. HS nắm được quy luật bảng cộng 6.

Bước 3: Trải nghiệm phần hình thành các phép tính: Nội dung trải nghiệm: GV thiết kế bài dễ nhất có thể nhưng cùng dạng bài toán đó để HS nhận dạng.

Ví dụ: GV cho HS lấy 2 hình vuông màu xanh và 2 hình vuông màu vàng đặt lên bàn. HS dựa vào mô hình tự nêu phép tính.

Bước 4: Phân tích, rút ra bài học: Dùng câu hỏi phân tích.

*Ví dụ:* Có mấy hình vuông màu xanh? Có mấy hình vuông màu vàng? Có tất cả mấy hình vuông?

HS nêu phép tính và kết quả. Tìm các phép tính có kết quả bằng 4. HS dựa vào bài cộng trong phạm vi 3 để làm tìm các phép tính có kết quả bằng 4. Tương tự như vây HS tìm các phép tính có kết quả bằng 5, 6.

Bước 5: Áp dụng - phần nhận dạng bài toán*:* Đưa ra nhiều bài tập áp dụng để HS nhận dạng phép tính cộng trong phạm vi 6. Nhiều hình thức: GV đưa các mô hình tương tự, HS nêu phép tính và kết quả. GV đưa nhiều phép tính; HS tìm số bị khuyết trong phép tính cộng trong phạm vi 6; GV đưa ra tình huống HS xem tranh rồi đưa ra phép tính.

Bước 6: Trải nghiệm - phần làm toán: Bài toán trải nghiệm thiết kế bài dễ nhất nhưng vẫn đảm bảo dạng toán đang dạy. Tùy vào độ mới và khó của bài tập GV sẽ có các hình thức như: HS làm dưới sự hướng dẫn của GV; HS có thể tự làm hoặc GV làm mẫu. Trải nghiệm cho đến khi HS hiểu được mới thôi.

*2.3.4. Vận dụng linh hoạt các phương pháp, hình thức tổ chức dạy học:*

GV cần vận dụng một cách linh hoạt các phương pháp dạy học nhằm tránh sự đơn điệu, nhàm chán, đồng thời phát huy được tính tích cực, chủ động, tinh thần hợp tác… cho HS. Các phương pháp thường được sử dụng trong tiết dạy học Toán như phương pháp pháp dạy học theo nhóm, hỏi đáp, thực hành, nêu vấn đề… cùng các hình thức: dạy học cá nhân, dạy theo nhóm, lớp, dạy ngoài lớp học... Khi hoạt động nhóm, GV có thể vận dụng linh hoạt bố trí nhóm từ 2 đến 6 HS tùy theo điều kiện thực tế về không gian lớp học. GV cần tạo mọi điều kiện để HS tự bộc lộ quan điểm của bản thân, quan sát, giúp đỡ các nhóm, cá nhân, đặc biệt là những HS gặp khó khăn để phát huy hết năng lực của HS. Được như vậy tiết dạy sẽ đảm bảo tất cả HS trong lớp đều hoàn thành công việc của mình [5].

*Ví dụ:* Bài Cộng trong phạm vi 9.

Mục tiêu cần đạt của tiết học là: HS nhớ và học thuộc bảng cộng 9; HS nắm được quy luật sắp xếp của bảng cộng 9. Ở bài học này HS được thực hành trải nghiệm bằng cách thêm, gộp, đếm tiếp để có các phép tính có kết quả bằng 7, 8, 9. Các phương pháp áp dụng ở tiết học này là: thực hành, hỏi đáp… Các hình thức tổ chức dạy học là: nhóm, cá nhân…

Cách thực hiện:

Hoạt động Khởi động: Mục tiêu là tạo không khí vui vẻ chuẩn bị vào bài học. HS hát bài hát Tập đếm.

Hoạt động Khám phá (Phương pháp nêu vấn đề, thảo luận, hỏi đáp).

Với hoạt động này HS làm việc cá nhân. Mục tiêu là hình thành được các phép tính có kết quả bằng 7, 8, 9. HS sử dụng mô hình hình vuông với cách làm tương tự bài cộng trong phạm vi 6 đã học để tạo các phép tính có kết quả là 7, 8, 9.

Hoạt động Luyện tập, vận dụng (Phương pháp thảo luận, hỏi đáp): HS vận dụng làm các bài tập.

Hoạt động Củng cố kiến thức: HS nhắc quy luật sắp xếp của bảng cộng 9. GV lựa chọn được hình thức/phương pháp phù hợp nhất với từng nội dung, từng bước trong bài học và với HS của mình.

*2.3.5. Cấu trúc kế hoạch dạy - học Toán:*

- *Hoạt động 1*: Hoạt động sư phạm hoặc khởi động, kết nối; Tổ chức, thiết lập môi trường làm việc, quan trọng là chuẩn bị tâm thế, tư thế cho HS bắt đầu học Toán; Tổ chức kiểm tra, có thể tái hiện kiến thức cũ đã học hoặc lồng ghép tùy GV; đánh giá nhiệm vụ học tập (tổng quát, toàn diện, không chỉ thiên về kiến thức, kĩ năng cơ bản); Tổ chức kiểm tra sự chuẩn bị của HS; GV chuẩn bị đồ dùng dạy học, bảng lớp, giới thiệu bài học mới;

- *Hoạt động 2*: Khám phá: Giúp HS khám phá nội dung kiến thức mới và cơ bản; Ở hoạt động này, GV lên kế hoạch đầy đủ (bao gồm: tiến trình các bước dạy, phương pháp chủ yếu, hoạt động của thầy và trò, sử dụng các phương tiện, công cụ dạy học; hệ thống lệnh điều hành các hoạt động…); GV tổ chức cho HS tham gia vào một hoạt động trong tình huống cụ thể, bối cảnh đặc biệt mà HS có thể thấy ngay được hiệu quả của hoạt động này; HS tìm cách hiểu bản chất các hiệu quả trong tình huống hoạt động vừa qua đem lại, theo cách mà HS phải đưa ra các dự đoán là cái gì đã diễn ra và nó sẽ diễn ra như thế nào trong các tình huống tương tự hoặc trong các tình huống gần giống với tình huống đã hoạt động.

Trong quá trình trải nghiệm, HS đóng vai trò như nhà nghiên cứu khoa học mà mục đích chính là xây dựng kiến thức một cách khách quan, theo cách "tự nhiên" được rút ra từ chính thực tế sinh động mà người học đang trải nghiệm; kết quả thu được của HS chính là sự thích ứng mới và sự thích nghi với môi trường thực tiễn đang trải nghiệm;

- *Hoạt động 3*: Hoạt động luyện tập cơ bản: Mục đích chủ yếu là tạo sự nối kết giữa kiến thức vừa khám phá với luyện tập đơn giản. Ở hoạt động này, GV chỉ cần nêu các lệnh điều hành: Nêu nhiệm vụ tổng quát; Yêu cầu cần thực hiện. *Ví dụ:* Nhiệm vụ tổng quát: Thực hiện bài tập số…… trang……Yêu cầu: Hình thức hoạt động: Hoạt động theo nhóm… (2, 3, 4…); Tìm hiểu đề bài, những đặc điểm cơ bản của đề bài và tìm phương pháp giải. Hình thức hoạt động: Nhóm 2: Trao đổi cách làm, kết quả, đánh giá kết quả lẫn nhau; Báo cáo, thông tin lại kết quả làm việc của nhóm (kết quả, các sai sót, nguyên nhân, cách giải quyết);

- *Hoạt động 4:* Hoạt động luyện tập thực hành. Mục đích chủ yếu là giúp HS vận dụng kiến thức, kĩ năng đã nắm bắt ở hoạt động 2, 3 vào những nội dung luyện tập, những tình huống khác nhau ở mức độ cao hơn. Ở hoạt động này, GV cũng chỉ nêu các lệnh điều hành như ở hoạt động 3 nhưng có dự kiến thêm về số lượng bài thực hành cho các đối tượng khác nhau (theo mục tiêu hoàn thành khác nhau); - *Hoạt động 5*: Hoạt động nối tiếp sau tiết học. Mục đích chủ yếu: Tạo cơ hội cho các em gắn các nội dung đã học vào hoạt động thực tiễn, thích ứng và tự lực hoặc tự xây dựng kế hoạch hợp tác (với anh chị, cha mẹ hoặc bạn bè hoặc với những điều kiện khác nhau…). Ở hoạt động này GV nên có bảng hướng dẫn thực hiện công việc: *Ví dụ:* Tìm hiểu vấn đề này ở từ điển (tên, nhà xuất bản) hoặc tìm hiểu vấn đề này thêm ở tạp chí, tập san, chuyên san… ở thư viện, hiệu sách; hoặc ở website…; hoặc sưu tầm các mẫu vật có ở vườn nhà… nên ghi chép những nội dung quan sát được; nên nhờ sự cộng tác của anh chị, người thân, bạn bè.… Mỗi hoạt động đều nên có lưu ý về tổ chức nhận xét, rút kinh nghiệm, củng cố, nêu giải pháp khắc phục.

**3. Kết luận**

Dạy học trải nghiệm gắn với thực tế cuộc sống, tạo cơ hội cho HS được trải nghiệm, được thực hiện trong các tiết học có nội dung liên môn và thực tế trong các SGK để HS học và rèn luyện. Một vấn đề quan trọng nữa là trong thực tế dạy Toán, các GV sẽ thường xuyên rèn luyện cho HS thực hiện những ứng dụng của toán học vào thực tiễn, quan tâm đến việc tạo cơ hội cho HS được trải nghiệm. Việc dạy học Toán gắn với thực tế cuộc sống, tạo cơ hội cho HS được trải nghiệm đòi hỏi GV phải có trình độ chuyên môn vững vàng, tâm huyết với nghề và đầu tư nghiên cứu đáng kể. Tác dụng của dạy học theo chu trình trải nghiệm: Tất cả HS đều có "công ăn việc làm" phù hợp với khả năng của các em. HS yếu cũng phấn khởi vì được tham gia suốt bài học. Mối quan hệ giữa HS với GV tốt hơn: GV hiểu HS, HS đỡ sợ GV, HS với HS cũng đỡ có khoảng cách hơn. HĐTN đều đều có chung một điểm là "Hoạt động có chủ đích, có kế hoạch; do GV định hướng, thiết kế; tổ chức trong và ngoài giờ học"; "dưới sự hướng dẫn và tổ chức của GV. Trong quá trình vận dụng dạy học trong HTTN vai trò của GV phải ở vị trí là người trong cuộc của hoạt động, giúp HS xác định và làm rõ những vấn đề vướng mắc để khi họ bắt đầu quá trình giải quyết vấn đề, HS sẽ có được hướng đi đúng đắn.

**Tài liệu tham khảo**

[1] Bộ Giáo dục và Đào tạo (2018), *Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT ngày 26/12/2018 ban hành Chương trình giáo dục phổ thông môn Toán.*

[2] Cục Nhà giáo và Cán bộ quản lí cơ sở giáo dục - Bộ Giáo dục và Đào tạo (2017), *Kĩ năng xây dựng và tổ chức các hoạt động trải nghiệm sáng tạo trong trường tiểu học*, NXB Đại học Sư phạm, Hà Nội.

[3] Nguồn: http://hd-thbinhminh.haiduong.edu.vn.

[4] Nguồn: http://hd-thlytutrong.haiduong.edu.vn.

[5] Nguồn: http://hd-thtohieu.haiduong.edu.vn.

[6] Nguyễn Thị Kiều, Lý Hồng Duyên (2024), *Thiết kế các hoạt động trải nghiệm trong dạy học môn Toán lớp 1*, Tạp chí Thiết bị Giáo dục, số 304 tháng 01, tr. 34-36.

[7] Trần Ngọc Lan (2009), *Thực hành phương pháp dạy học Toán ở tiểu học*, NXB Đại học Sư phạm, Hà Nội.

[8] Trần Nữ Kim Anh (2022), *Thực trạng triển khai hoạt động trải nghiệm cho học sinh ở các trường tiểu học công lập Quận 5, Thành phố Hồ Chí Minh*, Tạp chí Giáo dục, 22 (số đặc biệt 11), tr. 183-187.

[9] Vũ Quốc Chung (chủ biên, 2007), *Phương pháp dạy học Toán ở tiểu học* (Tài liệu đào tạo giáo viên Tiểu học trình độ Cao đẳng, Đại học Sư phạm), NXB Giáo dục, Hà Nội.