

Thiết kế, tổ chức một số hoạt động trải nghiệm trong dạy học môn Toán lớp 5

Lê Thị Thu Hương¹, Kim Ngọc²

¹ Email: lethithuhoang@dhsptn.edu.vn

² Email: kimngocnvx@gmail.com

Trường Đại học Sư phạm - Đại học Thái Nguyên
20 Lương Ngọc Quyến, thành phố Thái Nguyên,
tỉnh Thái Nguyên, Việt Nam

TÓM TẮT: Một trong những điểm mới nổi bật của Chương trình Giáo dục phổ thông 2018 là lần đầu tiên ở Tiểu học xuất hiện một hoạt động giáo dục bắt buộc - hoạt động trải nghiệm. Hoạt động trải nghiệm ở tiểu học và hoạt động trải nghiệm, hướng nghiệp ở Trung học cơ sở và Trung học phổ thông là các hoạt động giáo dục bắt buộc được thực hiện từ lớp 1 đến lớp 12. Trên cơ sở các nội dung cốt lõi của học tập kinh nghiệm cổ điển, mô hình và lý thuyết học tập kinh nghiệm, bài báo đã đưa ra quy trình thiết kế tổ chức các hoạt động trải nghiệm, đề xuất một số gợi ý trong việc thiết kế và tổ chức các hoạt động trải nghiệm trong dạy học môn Toán lớp 5 ở trường tiểu học.

TỪ KHÓA: Trải nghiệm; hoạt động trải nghiệm; môn Toán; lớp 5; tiểu học.

→ Nhận bài 01/6/2020 → Nhận bài đã chỉnh sửa 20/7/2020 → Duyệt đăng 05/12/2020.

1. Đặt vấn đề

Chương trình (CT) Giáo dục phổ thông (GDPT) 2018 được xây dựng theo mô hình phát triển năng lực (NL), 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 CT 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). HĐTN được xem là một trong những điểm nhấn của đổi mới căn bản, toàn diện giáo dục (GD) 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 HS trong các hoạt động GD, hoạt động dạy học các môn học. Theo CT GDPT 2018, khi tham gia HĐTN, học sinh (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 lý thuyết nền tảng của HĐTN trong dạy học là Lý thuyết học từ trải nghiệm của David A Kolb. Trong Lý 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 [1].

Kế tiếp lý thuyết của Kolb, nhà khoa học GD nổi tiếng người Mỹ, John Dewey, đã chỉ ra rằng, những kinh nghiệm có ý nghĩa GD giúp nâng cao hiệu quả GD bằng cách kết nối người học và những kiến thức được học với thực tiễn. Theo ông, học qua trải nghiệm xảy ra khi một người tham gia trải nghiệm rồi nhìn lại và đánh giá, xác định cái gì là hữu ích hoặc quan trọng cần nhớ và sử dụng những điều này để thực hiện các hoạt động khác trong tương lai [2].

HĐTN trong môn học Toán đã được hướng dẫn và Ban hành kèm theo Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT ngày 26 tháng 12 năm 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, kỹ năng được học vào thực tiễn như hình thức HĐTN ở các lớp dưới (lớp 1, lớp 2, lớp 3), CT 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, GD tài chính, chủ quyền biên giới, biển đảo, GD 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 này sinh trong tình huống thực tiễn; Thứ ba, tổ chức giao lưu cho HS có khả năng và năng khiếu môn Toán.

Với đặc trưng là môn học xuất phát từ thực tiễn và có nhiều ứng dụng trong thực tiễn, Toán học là một môn học có nhiều tiềm năng trong việc thiết kế và tổ chức các hoạt động/chủ đề GD 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 GD đem lại sẽ là những thế hệ HS sáng tạo và tích cực.

2.2. Các giai đoạn thiết kế hoạt động trải nghiệm

Giai đoạn 1: Xác định chủ đề trải nghiệm - Đặt tên cho chủ đề.

Căn cứ vào nội dung CT môn Toán trong CT GDPT 2018, căn cứ vào đặc điểm đối tượng HS, tình hình cụ thể nhà trường, GV xác định các chuẩn đầu ra cụ thể để từ đó lựa chọn các nội dung học tập cấu thành chủ đề dạy học trải nghiệm phù hợp.

Giai đoạn 2: Xác định mục tiêu của chủ đề trải nghiệm.

Để xác định mục tiêu HS cần đạt được sau HĐTN, GV cần trả lời được các câu hỏi: HS sẽ đạt được những NL cụ thể nào sau khi tham gia chủ đề này?

Giai đoạn 3: Xác định các nội dung HĐTN.

Căn cứ vào mục tiêu của chủ đề đã được xác định ở bước 2, từ đó xác định các nội dung hoạt động cần có trong chủ đề. Trong mỗi hoạt động cũng cần xác định mục tiêu và cách thức thực hiện.

Giai đoạn 4: Thiết kế các HĐTN.

Căn cứ vào nội dung các hoạt động dự kiến xây dựng ở bước 3, GV tiến hành thiết kế các hoạt động. Dự kiến thời gian, địa điểm, thiết bị, vật tư, sự hỗ trợ từ các nguồn lực. Đặc biệt, GV cần phải xác định được vai trò của mình trong các hoạt động trên.

Giai đoạn 5: Tổ chức HĐTN.

HĐTN có thể diễn ra trong hoặc ngoài môi trường lớp học. Thông thường diễn ra theo các bước sau:

Bước 1: GV đề xuất nhiệm vụ. Đây là giai đoạn đầu tiên của việc tổ chức HĐTN. Nhiệm vụ được GV đưa ra phải là nhiệm vụ có tính vừa sức với HS, HS có thể tạo ra được sản phẩm để làm căn cứ đánh giá sau khi kết thúc hoạt động.

Bước 2: Tổ chức cho HS tham gia trải nghiệm cụ thể. Trong giai đoạn này, HS phải tự trải nghiệm trong thực tiễn để thực hiện nhiệm vụ được giao. Trong giai đoạn này, người GV cần phải dự kiến được, HS trải nghiệm theo cá nhân, theo nhóm hay lớp, có người hướng dẫn hay không có người hướng dẫn. Nếu có người hướng dẫn thì người đó là GV chủ nhiệm, GV môn chuyên, thầy Tổng phụ trách Đội hay phụ huynh HS, ... Đây cũng là giai đoạn giúp GV tìm hiểu bản thân người học đã có những kinh nghiệm, khái niệm, kỹ năng nào liên quan đến kỹ năng mới sẽ được hình thành, từ đó giúp GV đánh giá được vốn hiểu biết của người học trước khi giới thiệu vấn đề mới.

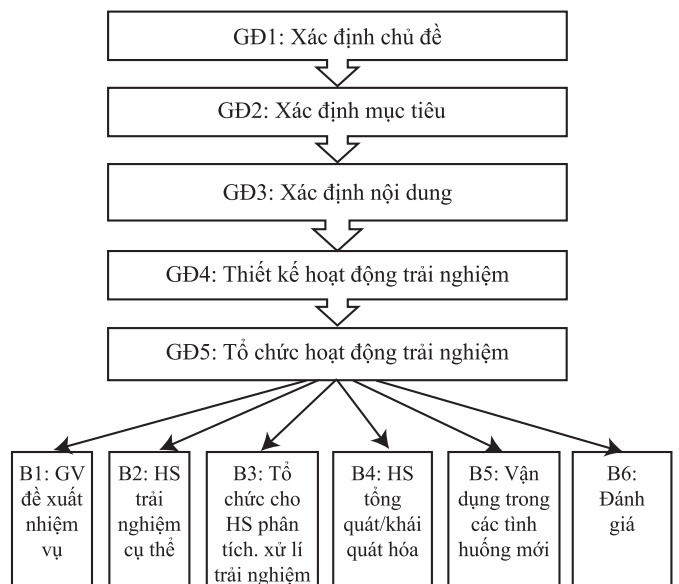
Bước 3: Tổ chức cho phân tích/xử lý trải nghiệm. Thông qua quá trình quan sát, cảm nhận và đối chiếu, phân tích đánh giá các sự vật hiện tượng, kết nối với vốn kinh nghiệm đã có của bản thân để tìm hiểu về sự vật, hiện tượng. Sau khi trải nghiệm cụ thể, HS sẽ tự mình suy

nghĩ hoặc tranh luận với các HS khác về tính đúng đắn, tính hợp lý của sự việc. Trong mỗi bản thân HS sẽ xuất hiện các ý tưởng, dự định về sự vật hiện tượng. GV cần bao quát lớp, tạo điều kiện cho các cá nhân/nhóm tự do trình bày các ý tưởng, kịp thời điều chỉnh, hướng HS vào hoạt động tập, giúp đỡ các em có khó khăn thông qua các phiếu nhiệm vụ, sử dụng các câu hỏi gợi ý...

Bước 4: HS tổng quát/khái quát hóa. Bằng việc sử dụng kết hợp nhiều phương pháp và kỹ thuật dạy học khác nhau, GV hỗ trợ HS tìm kiếm và làm sáng tỏ các kiến thức liên quan đến sản phẩm hoặc kết quả học tập. Thông qua đó, HS tiếp thu kiến thức mới và xây dựng quy trình luyện tập thực hành.

Bước 5: Vận dụng trong các tình huống mới (nếu có). Từ những hiểu biết về kiến thức liên quan, những khái niệm mới đã được làm sáng tỏ và quy trình thực hành đã được xây dựng ở giai đoạn 3, HS tiến hành luyện tập, thực hành chủ động dưới sự hướng dẫn của GV. Kết thúc quá trình luyện tập, HS được củng cố kiến thức và phát triển kỹ năng mới, qua đó hình thành kinh nghiệm mới cho bản thân và kinh nghiệm này trở thành kinh nghiệm ban đầu cho tiến trình học tập tiếp theo.

Bước 6: Đánh giá. GV có thể căn cứ vào kiến thức môn học, bài học thu được để đánh giá HS về kiến thức; Căn cứ vào những biểu hiện của HS trong quá trình tổ chức trải nghiệm, hoạt động nhóm để đánh giá NL HS; Căn cứ vào kinh nghiệm, thực tiễn, trải nghiệm của HS để đánh giá kỹ năng. Các giai đoạn, các bước thiết kế và tổ chức HĐTN thể hiện qua Sơ đồ 1:



Sơ đồ 1: Các bước thiết kế và tổ chức HĐTN

2.3. Thiết kế hoạt động trải nghiệm trong dạy học môn Toán lớp 5

CHỦ ĐỀ: HÌNH HỌC VUI

a. Giai đoạn 2: Xác định mục tiêu

* Kiến thức: HS củng cố đặc điểm các hình học phẳng

và hình khối đã học.

* **Kĩ năng:**

- HS rèn kĩ năng phân tích, thu thập dữ liệu đã có để tạo ra các mô hình hình học từ những vật liệu có sẵn.

- Rèn kĩ năng sử dụng đúng các thuật ngữ toán học khi giao tiếp như: hình, đỉnh, điểm, cạnh, mặt đáy, mặt bên, ...

- Rèn kĩ năng làm việc nhóm

* **Định hướng phát triển NL:** Góp phần phát triển NL mô hình hóa toán học, NL tư duy lập luận toán học, NL giải quyết vấn đề, NL giao tiếp toán học.

* **Thái độ:** Yêu thích hình phẳng, hình khối đã học. Thích tìm hiểu các sự vật có các dạng hình học đã học.

b. Giai đoạn 3: Xác định nội dung

- HS kể tên các dạng hình phẳng, hình khối đã học.

- HS tạo các hình khối, hình phẳng đã học từ que tính, que tre, que tăm, đất nặn hoặc các chi tiết trong bộ đồ dùng kĩ thuật hay bộ xếp hình nam châm thông minh, ...

- HS lựa chọn được những đặc điểm tiêu biểu của các hình phẳng, hình khối đã học, kể tên được các đồ vật có hình dạng giống với một hình học phẳng hoặc một hình khối cho trước.

c. Giai đoạn 4: Thiết kế

* **Hoạt động 1: Khởi động**

- Mục tiêu hoạt động: Hoạt động này giúp HS nhắc lại tên các hình học phẳng, hình khối đã học.

- Hình thức tổ chức: Trò chơi theo nhóm.

- Cách thực hiện:

+ HS đầu tiên kể tên một hình học phẳng hoặc một hình khối đã học. Sau đó chỉ định một người bất kì trong nhóm khác kể tên hình tiếp theo. Cứ như thế cho đến hết. Nếu thành viên của nhóm nào không kể được tên hình hoặc kể tên hình đã được kể tên trước đó thì sẽ dừng cuộc chơi.

+ Sau khi liệt kê đủ các hình đã học, HS nhắc lại tên các dạng hình học đã học theo 2 nhóm: Hình phẳng và hình khối.

- Đánh giá

+ HS đánh giá: Nhận xét sự tham gia trả lời câu hỏi của các thành viên trong nhóm mình và nhóm bạn.

+ GV đánh giá: Nhanh xét tinh thần tham gia của các nhóm. Nhận xét nội dung kiến thức HS đưa ra.

* **Hoạt động 2: Tạo hình**

- Mục tiêu của hoạt động: HS củng cố lại đặc điểm của các dạng hình học đã học, thể hiện kiến thức về đặc điểm các hình thông qua việc tạo ra các mô hình hình học đã học.

- Hình thức tổ chức: Hoạt động nhóm

- Cách thực hiện:

+ HS nhận nhiệm vụ: Bằng que tính (que tăm), đất nặn hoặc bằng các chi tiết trong bộ lắp ghép kĩ thuật hay bộ xếp hình nam châm thông minh, tạo ra các hình học phẳng: hình chữ nhật, hình vuông, hình bình hành, hình thoi, hình thang, hình tam giác thường, tam giác vuông, tam giác cân (Theo CT GDPT 2018), hình thang, các

hình khối như: hình lập phương, hình chữ nhật.

+ HS phân chia nhiệm vụ cho các thành viên và thực hiện yêu cầu chung.

+ Các nhóm trưng bày sản phẩm. Giới thiệu 2 đến 3 sản phẩm (tùy theo số lượng nhóm) và nêu lại đặc điểm của hình mà sản phẩm đó thể hiện. Các nhóm sau không trình bày lại các hình mà nhóm trước đã nêu.

- Đánh giá

+ HS đánh giá: HS tự đánh giá mức độ đóng góp của bản thân khi thực hiện nhiệm vụ của nhóm; HS đánh giá thái độ tham gia của các thành viên trong nhóm, tự đánh giá về sản phẩm của nhóm mình và nhóm bạn.

+ GV đánh giá: GV ghi nhận kết quả hoạt động nhóm của các nhóm; ghi nhận sự tham gia của các thành viên trong nhóm.

* **Hoạt động 4: Tôi là ai?**

- Mục tiêu của hoạt động: Giúp HS tổng kết, khái quát lại các đặc điểm của các hình đã học

- Hình thức tổ chức: Trò chơi, hoạt động nhóm

- Cách thực hiện:

+ HS thực hiện theo nhóm. Các nhóm cử đại diện của nhóm mình lên bắt thăm tên 1 hình học. Nhiệm vụ của người đại diện là nêu lại đặc điểm của hình mà mình đã bắt thăm bằng một câu. Nhiệm vụ của nhóm là nêu tên của hình. Nếu trả lời đúng, các bạn trong nhóm thực hiện tiếp nhiệm vụ thứ hai, kể tên 3 đồ vật có hình dạng giống với hình vừa nêu.

+ Ví dụ:

Người đại diện nêu: Trên người tôi không có bất kì đoạn thẳng nào. Tôi là ai?

Nhóm: Bạn là hình tròn.

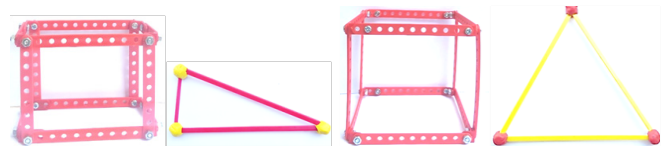
Người đại diện: Bạn hãy kể tên 3 đồ vật có hình dạng giống tôi.

Nhóm: cái đĩa, cái miệng cốc, mặt đồng hồ, ...

- Đánh giá

+ HS đánh giá: HS tự đánh giá cách lựa chọn và nêu lại đặc điểm hình hình học của nhóm mình; nêu cách diễn đạt khác (nếu có), ... HS đánh giá cách lựa chọn và nêu lại đặc điểm hình hình học, nêu tên các đồ vật có dạng hình học theo yêu cầu của các nhóm khác.

+ GV đánh giá: GV ghi nhận kết quả hoạt động nhóm của các nhóm, ghi nhận sự tham gia của các thành viên trong nhóm.



Hình 2: Sản phẩm của HS

CHỦ ĐỀ: DIỆN TÍCH XUNG QUANH, DIỆN TÍCH TOÀN PHẦN, THỂ TÍCH CỦA HÌNH KHỐI

a. Giai đoạn 2: Xác định mục tiêu

* Kiến thức

Củng cố về biểu tượng diện tích xung quanh, diện tích toàn phần, thể tích của một hình khối, cách tính diện tích xung quanh, diện tích toàn phần, thể tích của hình hộp chữ nhật, hình lập phương.

* Kỹ năng

- Rèn kỹ năng ước lượng diện tích toàn phần, thể tích của hình khối đã học.

- Rèn kỹ năng sử dụng đúng các từ ngữ toán học khi giao tiếp như: chiều dài, chiều rộng, chiều cao, độ dài cạnh, thể tích, lớn nhất, nhỏ nhất, chứa được nhiều nhất, chứa được ít nhất,...

- Rèn kỹ năng phân tích, thu thập dữ liệu đã có để tạo ra các mô hình hình học từ những vật liệu có sẵn.

- Rèn kỹ năng làm việc nhóm.

* Định hướng phát triển NL

- Góp phần phát triển NL mô hình hóa toán học, NL tư duy lập luận toán học, NL giải quyết vấn đề, NL giao tiếp toán học.

* Thái độ

- Yêu thích hình phẳng, hình khối đã học. Thích tìm hiểu các sự vật có các dạng hình khối đã học.

b. Giai đoạn 3: Xác định nội dung

- HS tạo ra các hình hộp chữ nhật, hình lập phương từ một tấm bìa cho trước.

- HS ước lượng diện tích xung quanh, diện tích toàn phần của hình hộp chữ nhật hoặc hình lập phương mà nhóm mình đã tạo được; HS sử dụng thước đo để đo các kích thước của hình hình hộp chữ nhật hoặc hình lập phương của nhóm mình và tính diện tích toàn phần của hình dựa trên số đo thực tế; đối chiếu với số ước lượng và rút ra kết luận.

- Từ những hình lập phương, hình hộp chữ nhật đã tạo được ở hoạt động tạo hình (hoạt động 1), HS sáng tạo ra các sản phẩm khác nhau.

c. Giai đoạn 4: Thiết kế hoạt động

* Hoạt động 1: Tạo hình

- Mục tiêu hoạt động: Giúp HS củng cố lại đặc điểm của hình hộp chữ nhật, hình lập phương, thể hiện kiến thức về đặc điểm các hình thông qua việc tạo các mô hình hình học.

- Hình thức tổ chức: Hoạt động nhóm

- Cách thực hiện:

+ Với các tấm bìa được giao, các nhóm cắt, ghép để tạo thành hình hộp chữ nhật hoặc hình lập phương.

+ HS phân công nhiệm vụ trong nhóm. Sử dụng kéo, băng dính để cắt ghép các hình.

+ HS trưng bày sản phẩm, giới thiệu sản phẩm của nhóm mình, nêu lại đặc của hình khối mà sản phẩm của nhóm mình thể hiện.

- Đánh giá

+ HS đánh giá: HS tự đánh mức độ đóng góp của cá nhân trong nhóm; HS đánh giá mức độ đóng góp của các

thành viên trong nhóm; HS tự đánh giá sản phẩm của nhóm mình và nhóm bạn.

+ GV nhận xét: GV ghi nhận sự đóng góp của các nhóm cho hoạt động chung, ghi nhận, nhận xét sản phẩm của các nhóm.

* Hoạt động 2: Diện tích xung quanh, diện tích toàn phần, thể tích của hình khối

- Mục tiêu của hoạt động: Giúp HS rèn kỹ năng ước lượng diện tích xung quanh, diện tích toàn phần của hình hộp chữ nhật hoặc hình lập phương có sẵn; Rèn kỹ năng đo độ dài các kích thước của hình hộp có sẵn, rèn kỹ năng thực hiện các phép tính với số tự nhiên, số thập phân, củng cố về cách tính diện tích xung quanh, diện tích toàn phần của hình hộp chữ nhật, hình lập phương.

- Hình thức tổ chức: Hoạt động nhóm

- Cách thực hiện:

+ HS quan sát và ước lượng diện tích xung quanh, diện tích toàn phần của hình hộp chữ nhật hoặc hình lập phương mà nhóm mình vừa tạo được, viết kết quả ước lượng vào phiếu học tập.

+ HS sử dụng thước đo để đo độ dài các kích thước của hình hộp chữ nhật hoặc hình lập phương của nhóm mình, tính toán để kiểm tra và so sánh với kết quả ước lượng ban đầu và đưa ra nhận xét.

PHIẾU BÀI TẬP NHÓM ...

TÊN HÌNH:

Nội dung	Kết quả ước lượng	Kết quả thu được đo đo đạc và tính toán
Diện tích xung quanh		
Diện tích toàn phần		
Thể tích		

- Đánh giá

+ HS đánh giá: HS tự đánh mức độ đóng góp của cá nhân trong nhóm; HS đánh giá mức độ đóng góp của các thành viên trong nhóm; HS so sánh kết quả ước lượng và kết quả thu được qua đo đạc và tính toán, nhận xét kỹ năng ước lượng của nhóm; HS tự đánh giá sản phẩm của nhóm mình và nhóm bạn.

+ GV nhận xét: GV ghi nhận sự đóng góp của các nhóm cho hoạt động chung, ghi nhận, nhận xét sản phẩm của các nhóm.

* Hoạt động 3: Sáng tạo

- Mục tiêu của hoạt động: Giúp HS phát huy NL tư duy sáng tạo, rèn kỹ năng thuyết trình.

- Hình thức tổ chức: Hoạt động nhóm

- Cách thực hiện:

+ HS cắt, dán, trang trí các hình hộp chữ nhật, hình lập phương có sẵn để tạo ra các sản phẩm khác nhau.

+ HS giới thiệu sản phẩm của nhóm mình.

- Đánh giá:

+ HS đánh giá: HS tự đánh mức độ đóng góp của cá nhân trong nhóm; HS đánh giá mức độ đóng góp của các thành viên trong nhóm; HS tự đánh giá sản phẩm của nhóm mình, nhóm bạn.

+ GV nhận xét: GV ghi nhận sự đóng góp của các nhóm cho hoạt động chung, ghi nhận, nhận xét sản phẩm của các nhóm.

Có thể thấy qua 2 ví dụ trên, trong quá trình tạo ra các hình, hình khối từ các chất liệu khác nhau, HS có cơ hội trải nghiệm thực sự để phát huy khả năng vận dụng kiến thức đã có để giải quyết các tình huống thực tế, phát huy NL sáng tạo từ những đồ vật có sẵn. Bên cạnh đó, việc thực hiện các hoạt động của 2 chủ đề trên sẽ giúp HS rèn các kỹ năng toán học như ước lượng, đo lường, tính toán ... Có thể khẳng định các HĐTN đạt hiệu quả cao cho việc hình thành và phát triển NL, kiến thức, thái độ cho HS.

3. Kết luận

Trước yêu cầu đổi mới phương pháp dạy học đáp ứng yêu cầu của CT GDPT 2018, GV cần hiểu biết và vận dụng linh hoạt các phương pháp dạy học, hình thức dạy học tích cực theo hướng phát triển NL HS - Các hoạt động GD trải nghiệm đã đáp ứng được yêu cầu đó. HĐTN được xây dựng theo chủ đề, được thiết kế tổ chức, thực hiện theo hướng tích hợp nhiều lĩnh vực, môn học thành các chủ điểm mang tính mở, hình thức và phương pháp tổ chức đa dạng, nhằm giúp HS có nhiều cơ hội tự trải nghiệm và phát huy tối đa khả năng sáng tạo của mình. Phương pháp học này giúp HS trải nghiệm, khám phá và tìm thấy vẻ đẹp của toán học trong cuộc sống quanh mình. Các đề xuất về việc thiết kế, tổ chức HĐTN trong dạy học môn Toán lớp 5 sẽ là những gợi ý tích cực nhằm giúp GV phát triển NL dạy học môn Toán đáp ứng mục tiêu CT GDPT tổng thể 2018 nói chung và mục tiêu CT GDPT môn Toán 2018 nói riêng.

Tài liệu tham khảo

[1] Đào Thị Minh Ngọc - Nguyễn Thị Hằng, (2018), *Học tập trải nghiệm - Lí thuyết và vận dụng vào thiết kế, tổ chức hoạt động trải nghiệm trong môn học ở trường phổ thông*, Tạp chí Giáo dục, số 433, tr.36-40.

[2] Bộ Giáo dục và Đào tạo, (2014), *Tổ chức hoạt động trải nghiệm sáng tạo cho học sinh phổ thông và mô hình phổ thông gắn với sản xuất kinh doanh tại địa phương*, Kỉ yếu hội thảo.

[2] Bộ Giáo dục và Đào tạo, (2006), *Chương trình Giáo dục Tiểu học*, Ban hành theo Quyết định 16/2006/QĐ-BGDĐT.

[3] Bộ Giáo dục và Đào tạo, (2018), *Chương trình Giáo dục phổ thông môn Toán*, Ban hành kèm theo Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT ngày 26 tháng 12 năm 2018.

[4] Bộ Giáo dục và Đào tạo, (2018), *Chương trình Giáo dục phổ thông hoạt động trải nghiệm và Hoạt động trải nghiệm, hướng nghiệp*, Ban hành kèm theo Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT ngày 26 tháng 12 năm 2018.

[5] 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.

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

[7] Trần Thị Gái, (2017), *Vận dụng mô hình trải nghiệm của David Kolb để xây dựng chu trình hoạt động trải nghiệm trong dạy học sinh học ở trường phổ thông*, Tạp chí Khoa học, Đại học Quốc gia Hà Nội, số 3, tr.1-6.

[8] Tường Duy Hải (Chủ biên), (2017), *Tổ chức hoạt động trải nghiệm sáng tạo trong dạy học Toán - Trung học cơ sở*, NXB Giáo dục, Hà Nội.

[9] Đinh Thị Kim Thoa, (2014), *Hoạt động trải nghiệm sáng tạo, góc nhìn từ lí thuyết và học từ trải nghiệm*, Kỉ yếu hội thảo về hoạt động trải nghiệm sáng tạo của học sinh phổ thông.

[10] Trường Đại học Sư phạm Hà Nội, (2019), *Hướng dẫn thực hiện Chương trình hoạt động trải nghiệm và hoạt động trải nghiệm hướng nghiệp*, Tài liệu tập huấn.

DESIGNING AND ORGANIZING SOME EXPERIENTIAL ACTIVITIES IN TEACHING 5TH GRADE MATHEMATICS

Le Thi Thu Huong¹, Kim Ngoc²

¹ Email: lethithuhoang@dhsptn.edu.vn

² Email: kimngocnvx@gmail.com

Thai Nguyen University of Education
20 Luong Ngoc Quyen, Thai Nguyen city,
Thai Nguyen province, Vietnam

ABSTRACT: *One of the outstanding features of the 2018 general education curriculum is that experiential activity is first introduced as a compulsory educational activity. The experiential activities in primary schools and professional-oriented activities in junior and senior high school are obligated to carry out from grades 1 to 12. Based on the theory of classical experiential learning model, the paper proposes the process of designing and organizing the experiential activity and presents some experiential activities in teaching 5th grade Maths in primary schools.*

KEYWORDS: *Expriential; experiential activities; Maths; 5th Grade; primary school.*