

I GIỚI THIỆU SÁCH

1. Định hướng biên soạn sách giáo viên

SGV *Hoạt động trải nghiệm, hướng nghiệp 6* được biên soạn theo những định hướng sau:

a) Tuân thủ định hướng đổi mới chương trình giáo dục phổ thông, đó là chuyển từ tiếp cận nội dung sang tiếp cận năng lực nhằm góp phần hình thành, phát triển các phẩm chất chủ yếu, năng lực chung và các năng lực đặc thù cho HS.

b) Bám sát mục tiêu, nội dung, yêu cầu cần đạt quy định trong Chương trình giáo dục phổ thông *Hoạt động trải nghiệm, hướng nghiệp lớp 6* (Ban hành kèm theo Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT ngày 26 tháng 12 năm 2018 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo).

c) Quán triệt đặc thù của hoạt động trải nghiệm là “Hoạt động giáo dục do nhà giáo dục định hướng, thiết kế và hướng dẫn thực hiện, tạo cơ hội cho học sinh tiếp cận thực tế, thể nghiệm các cảm xúc tích cực, khai thác những kinh nghiệm đã có và huy động tổng hợp kiến thức, kỹ năng của các môn học để thực hiện những nhiệm vụ được giao hoặc giải quyết những vấn đề của thực tiễn đời sống nhà trường, gia đình, xã hội phù hợp với lứa tuổi. Thông qua đó, chuyển hoá những kinh nghiệm đã trải qua thành tri thức mới, hiểu biết mới, kỹ năng mới góp phần phát huy tiềm năng sáng tạo và khả năng thích ứng với cuộc sống, môi trường và nghề nghiệp tương lai. ...”⁽¹⁾.

d) Coi trọng vai trò, nhiệm vụ của hoạt động trải nghiệm là củng cố, vận dụng tri thức đã học ở các môn học, phát triển những tình cảm, kỹ năng đã có khi thiết kế các hoạt động trải nghiệm. Qua đó, HS không chỉ vận dụng, củng cố, kiểm nghiệm những tri thức, cảm xúc đã có mà còn hiểu rõ hơn ý nghĩa thực tiễn của những điều đã thu nhận được, đồng thời có nhu cầu sử dụng những tri thức, kỹ năng đó vào thực tiễn để từng bước hình thành, phát triển những phẩm chất, năng lực cần thiết cho bản thân.

e) Vận dụng chu trình 4 bước học qua trải nghiệm của David Kolb vào việc thiết kế, hướng dẫn, tổ chức hoạt động giáo dục trải nghiệm theo 4 bước: Khám phá – Kết nối – Thực hành – Vận dụng.

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

g) Kế thừa Chương trình Hoạt động giáo dục ngoài giờ lên lớp và tích hợp yêu cầu Rèn luyện đội viên Đội Thiếu niên Tiên phong Hồ Chí Minh của Hội đồng Đội Trung ương vào loại hình Sinh hoạt dưới cờ và Sinh hoạt lớp khi thực hiện các chủ đề của Hoạt động trải nghiệm, hướng nghiệp.

h) Tích hợp nội dung giáo dục kỹ năng sống vào các loại hình hoạt động trải nghiệm như: kỹ năng nhận thức bản thân, kỹ năng thể hiện cảm xúc, kỹ năng giao tiếp, kỹ năng hợp tác, kỹ năng khen và nhận lời khen, kỹ năng tìm kiếm sự hỗ trợ,... nhằm góp phần hình thành, phát triển những kỹ năng sống cần thiết cho HS.

i) Tạo điều kiện để GV phát huy khả năng sáng tạo trong quá trình tổ chức Hoạt động trải nghiệm, hướng nghiệp thông qua việc thiết kế các hoạt động trong SGK theo hướng mở, mang tính gợi ý. Trên cơ sở đó, GV có thể lựa chọn và vận dụng các phương pháp, hình thức tổ chức hoạt động một cách linh hoạt, sáng tạo, phù hợp với điều kiện thực tế.

k) Nội dung hướng dẫn tổ chức các hoạt động đảm bảo phù hợp với khả năng, trình độ nhận thức và đặc điểm tâm lý của HS lớp 6 nhằm giúp HS thu nhận tri thức mới, kinh nghiệm mới và hình thành những kỹ năng cần thiết một cách nhẹ nhàng, thoải mái, thuận lợi và hứng thú.

l) Đảm bảo tính chính thể, sự nhất quán và phát triển liên tục qua các lớp.

2. Giới thiệu cấu trúc sách

SGV *Hoạt động trải nghiệm, hướng nghiệp 6* được cấu trúc thành hai phần:

Phần một: Một số vấn đề chung

I. Giới thiệu sách

II. Mục tiêu, nội dung chính và yêu cầu cần đạt của Chương trình Hoạt động trải nghiệm, hướng nghiệp lớp 6.

III. Định hướng về phương pháp, hình thức tổ chức hoạt động, đánh giá, khái quát nguồn tài nguyên sách và học liệu điện tử.

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

Phần này hướng dẫn thực hiện 9 chủ đề của năm học lớp 6, đó là:

Chủ đề 1. Em với nhà trường

Chủ đề 2. Khám phá bản thân

Chủ đề 3. Trách nhiệm với bản thân

Chủ đề 4. Rèn luyện bản thân

Chủ đề 5. Em với gia đình

Chủ đề 6. Em với cộng đồng

Chủ đề 7. Em với thiên nhiên và môi trường

Chủ đề 8. Khám phá thế giới nghề nghiệp

Chủ đề 9. Hiểu bản thân – Chọn đúng nghề

Thời lượng thực hiện 9 chủ đề là 105 tiết. Mỗi chủ đề được thực hiện trong 4 tuần (riêng chủ đề 9 được thực hiện trong 3 tuần). Thông thường, mỗi tuần có 3 tiết hoạt động trải nghiệm, chia đều cho 3 loại hình hoạt động: Sinh hoạt dưới cờ, Hoạt động giáo dục theo chủ đề và Sinh hoạt lớp. Tuy nhiên, trong quá trình thực hiện, các trường và GV có thể linh hoạt chuyển đổi việc tổ chức các hoạt động trong mỗi tuần sao cho phù hợp với yêu cầu nhiệm vụ của nhà trường, của lớp học ở từng thời điểm và điều kiện thực tiễn.

Các loại hình hoạt động trong SGK được cấu trúc thống nhất như sau:

Cấu trúc của Sinh hoạt dưới cờ

Tên chủ đề

I. Mục tiêu: Chỉ ra những kiến thức, kỹ năng, năng lực, phẩm chất HS cần đạt được sau khi tham gia tiết Sinh hoạt dưới cờ. Mục tiêu được xác định dựa vào yêu cầu cần đạt quy định trong Chương trình.

II. Chuẩn bị: Chỉ ra những thiết bị dạy học, học liệu và những nội dung công việc mà nhà trường, GV, HS cần chuẩn bị để đảm bảo cho tiết Sinh hoạt dưới cờ đạt được mục tiêu đề ra.

III. Tiến trình tổ chức hoạt động

1. Chào cờ, sơ kết tuần và kế hoạch tuần mới
2. Các hoạt động sinh hoạt theo chủ đề

Đánh giá

Hoạt động tiếp nối

Cấu trúc của Hoạt động giáo dục theo chủ đề

Tên chủ đề

I. Mục tiêu: Chỉ ra những kiến thức, kỹ năng, thái độ, năng lực, phẩm chất HS cần đạt được sau khi tham gia Hoạt động giáo dục theo chủ đề. Mục tiêu được xác định dựa vào yêu cầu cần đạt quy định trong Chương trình và có liên quan chặt chẽ với mục tiêu của tiết Sinh hoạt dưới cờ.

II. Thiết bị dạy học và học liệu: Chỉ ra những phương tiện, trang thiết bị kỹ thuật và những nội dung công việc mà GV, HS cần chuẩn bị để đảm bảo cho tiết Hoạt động giáo dục theo chủ đề đạt được mục tiêu đề ra.

III. Tiến trình tổ chức hoạt động

Hoạt động Khởi động: Thông qua các trò chơi, bài hát, đố vui,... có nội dung liên quan đến chủ đề hoạt động để tạo hứng thú, tâm thế tham gia trải nghiệm hoạt động.

Hoạt động Khám phá: Gợi ý cách thức khai thác hiểu biết, kinh nghiệm đã có của HS liên quan đến nội dung của hoạt động giáo dục theo chủ đề. Qua đó, khám phá kiến thức, kỹ năng, kinh nghiệm đã có của HS.

Hoạt động Kết nối: Gợi ý cách thức kết nối những kinh nghiệm đã có của HS với tri thức mới, kinh nghiệm mới của hoạt động giáo dục theo chủ đề.

(Trong SGK và SGV, hoạt động Khám phá và hoạt động Kết nối là hai bước trong chu trình học tập trải nghiệm được vận dụng vào hoạt động giáo dục nhưng được ghép thành một hoạt động chung là hoạt động Khám phá – Kết nối để thể hiện sự gắn kết chặt chẽ của hai hoạt động này).

Hoạt động Thực hành: Hướng dẫn tổ chức cho HS vận dụng tri thức mới, kinh nghiệm mới để giải quyết, xử lý tình huống. Qua đó, củng cố, kiểm nghiệm tri thức, kinh nghiệm mới.

Hoạt động Vận dụng – Hoạt động sau giờ học: Hướng dẫn HS vận dụng những tri thức mới, kinh nghiệm mới đã thu nhận được vào hoạt động thực tiễn hàng ngày ở gia đình, trường, lớp, cộng đồng. Qua đó, rèn luyện hành vi, thói quen tích cực và góp phần rèn luyện những năng lực, phẩm chất cần thiết.

Cấu trúc của Sinh hoạt lớp

I. Sơ kết tuần và thông qua kế hoạch tuần mới

II. Sinh hoạt theo chủ đề: Nội dung gắn kết với Sinh hoạt dưới cờ và Hoạt động giáo dục theo chủ đề

Đánh giá chủ đề

Được tổ chức thực hiện vào cuối mỗi chủ đề nhằm xác định mức độ đạt được mục tiêu của HS sau khi tham gia chủ đề.