

1 GIỚI THIỆU SÁCH GIÁO KHOA

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

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

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

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

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



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

1.1.4. Coi trọng đặc điểm của Hoạt động trải nghiệm và Hoạt động trải nghiệm, hướng nghiệp là “tạo cơ hội cho HS tiếp cận thực tế, thể nghiệm các cảm xúc tích cực, khai thác những kinh nghiệm đã có và huy động tổng hợp kiến thức, kỹ năng của các môn học để thực hiện những nhiệm vụ được giao hoặc giải quyết những vấn đề của thực tiễn đời sống nhà trường, gia đình, xã hội phù hợp với lứa tuổi; thông qua đó, chuyển hóa những kinh nghiệm đã trải qua thành tri thức mới, hiểu biết mới, kỹ năng mới góp phần phát huy tiềm năng sáng tạo và khả năng thích ứng với cuộc sống, môi trường...⁽¹⁾”. Vì vậy, khi thiết kế từng chủ đề, từng hoạt động đã quan tâm khai thác hiểu biết HS đã có từ các môn học, và từ cuộc sống để củng cố và phát triển thái độ, kỹ năng cho các em. Nói cách khác, đã chú ý tích hợp giữa các môn học và hoạt động giáo dục với cuộc sống thông qua hoạt động tiếp nối của HS ở môi trường gia đình, xã hội, lôi cuốn gia đình cùng tham gia tổ chức trải nghiệm và đánh giá kết quả đạt được. Qua đó tạo ra sự kết nối, phối hợp giữa nhà trường, gia đình và cộng đồng xã hội.

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

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

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

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

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

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

1.2. Những điểm mới của sách giáo khoa

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

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

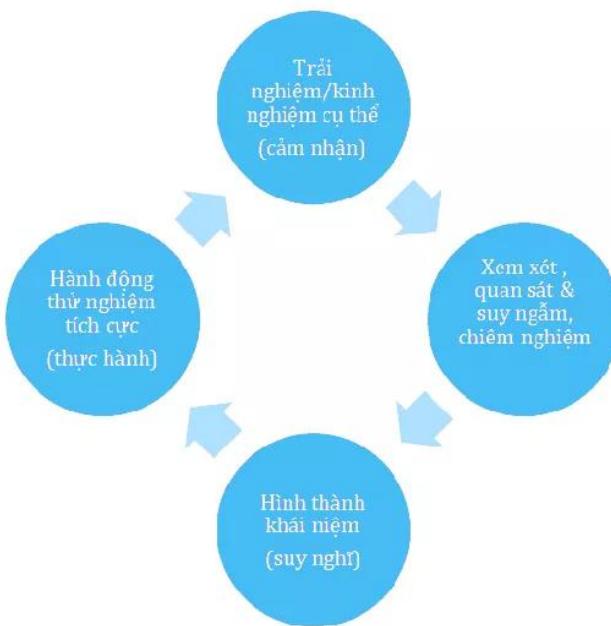
1.2.2. Hoạt động trải nghiệm được tổ chức theo phương thức trải nghiệm để đảm bảo phát triển năng lực, giá trị và phẩm chất cho HS.

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

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

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





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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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