

## **2. Cấu trúc một chủ đề trải nghiệm được thể hiện trong SGK HĐTN2**

- **Tên chủ đề:** được tách ra từ bốn mạch nội dung lớn của Chương trình để dễ dàng đáp ứng linh hoạt các mục tiêu, yêu cầu cần đạt đề ra.
- **Mục tiêu:** được đưa ra cụ thể dựa theo yêu cầu cần đạt của các mạch nội dung mà chương trình quy định.
- **Các tuần hoạt động trải nghiệm** có nội dung đáp ứng mục tiêu đã đề ra.
- **Đánh giá kết quả HĐTN ở mức độ thường xuyên:** Những nội dung ở cuối một chủ đề trải nghiệm giúp HS tự nhận xét về hoạt động của mình: hoàn thành hay chưa hoàn thành, hoàn thành tốt. Hệ thống câu hỏi được đặt ở mức độ tăng dần độ thường xuyên của hoạt động: làm được một việc cụ thể; làm được nhiều công việc cụ thể; thường xuyên thực hiện hành động theo chủ đề hoặc ở mức cao hơn là lôi cuốn được cộng đồng (bố mẹ, bạn bè, người thân, hàng xóm) cùng làm. Với thao tác đánh giá thường xuyên, HS được tạo điều kiện nhận xét mức độ hoàn thành nhiệm vụ của mình, của nhóm, của các nhóm khác thông qua việc thực hiện dự án. Các góc độ đánh giá khác với các mức độ đánh giá thường xuyên, định kì từ phía GV và phụ huynh HS được trình bày cụ thể trong mục B của Phần Một, SGK.