

3. Một số phương pháp thường dùng trong TĐTN

3.1. Kể chuyện tương tác

- Trong hoạt động kể chuyện tương tác, GV là người dẫn chuyện. Trước khi kể, GV có thể giới thiệu trước những nhân vật sẽ xuất hiện trong câu chuyện để HS có thể hình dung sự phát triển của tình tiết và có khái niệm trước về nhân vật. GV có thể gợi ý để HS thể hiện bằng động tác cơ thể, bằng ngôn ngữ các nhân vật đó. (Ví dụ: Hôm nay, cô kể cho các em nghe câu chuyện về chiếc bánh nướng. Trong câu chuyện này, sẽ có hai ông bà rất già... Già đến như thế nào nhỉ, cả lớp thử thể hiện ông bà già xem nào!)
- GV vừa kể vừa chỉ định một hoặc nhiều HS tham gia thể hiện nhân vật đó. GV đặt câu hỏi gợi ý để HS tham gia câu chuyện. (Ví dụ: Ai sẽ vào vai anh thỏ nhỉ? Cô mèo ba bạn vào vai anh thỏ... Các anh thỏ sẽ đi đứng thế nào? Và khi nhìn thấy chiếc bánh, thỏ có thể nói gì? Liệu thỏ có thèm ăn bánh không? Vì sao thỏ lại thèm ăn bánh khi mà bình thường thỏ hay ăn cà rốt nhỉ?)
- GV có thể dừng lại để khai thác một chủ đề nhỏ liên quan đến câu chuyện. Ví dụ, khi kể câu chuyện về chiếc bánh nướng, GV hỏi: Ai trong lớp mình đã từng nhìn thấy mẹ nướng bánh? Đố các em biết, để nướng được một cái bánh, cần có những thứ gì? Khi bánh nướng xong, màu của nó sẽ thế nào? Sẽ có mùi gì? Theo các em, nó sẽ có vị gì, mặn hay ngọt? ...
- *Khi sử dụng hình thức kể chuyện tương tác, GV cần lưu ý:*
 - + *Nên có đồ dùng trực quan minh họa câu chuyện*, nhưng không nhiều, chỉ đủ để tạo động lực, gây tò mò đối với HS. Dùng quá nhiều đạo cụ sẽ làm rối câu chuyện. Ví dụ, khi kể chuyện về cái bánh, GV có thể lựa chọn chỉ một trong những đạo cụ sau: Một cái bánh nướng thật; một ít bột để trong lọ hoặc túi; bức tranh vẽ hai ông bà già và chiếc bánh.
 - + *Nên lựa chọn thời điểm* dùng phù hợp để tương tác, đặt câu hỏi. Nếu đã dừng ở các nhân vật thì thôi không khai thác chủ đề nhỏ liên quan nữa; hoặc chỉ dừng ở một, hai nhân vật, với nhân vật thứ ba, GV kể luôn mà không đặt câu hỏi tương tác. Nếu chi tiết nào cũng dừng sẽ ảnh hưởng tới thời lượng hoạt động, đồng thời làm loãng câu chuyện, HS không theo dõi được mạch câu chuyện.
 - + *Các câu hỏi đặt ra phải cụ thể*, ngắn gọn, rõ ràng, dễ hiểu với HS lớp 2. Không hỏi những câu trừu tượng, chung chung hoặc quá khó. Ví dụ, thay vì hỏi “Câu chuyện này nói lên điều gì?” thì hỏi: “Theo em, bạn thỏ khi được bạn gấu mời vào nhà sẽ cảm thấy thế nào? Bạn gấu mời bạn thỏ ăn những món gì?”.

3.2. Kể chuyện với kết cục mở

- Kể chuyện với kết cục mở là hình thức GV không kể hết toàn bộ câu chuyện mà chỉ kể đến nút thắt, mâu thuẫn xảy ra trong câu chuyện và dừng lại yêu cầu HS vận dụng



những kiến thức, kinh nghiệm đã có, phán đoán, xây dựng nốt phần kết của câu chuyện, sau đó kể trước lớp. Kể chuyện với kết cục mở có vai trò quan trọng trong việc phát triển năng lực tư duy sáng tạo, năng lực ngôn ngữ và giao tiếp cho HS.

- Đối với HĐTN, kể chuyện với kết cục mở về bản chất là một cách đặt ra tình huống liên quan đến chủ đề hoạt động, tạo động lực cho HS suy nghĩ và đưa ra phương án giải quyết vấn đề của mình.

- *Khi sử dụng phương thức kể chuyện với kết cục mở, GV cần lưu ý:*

- + Nội dung truyện phải liên quan đến chủ đề trải nghiệm, có chứa đựng mâu thuẫn cần giải quyết và có nhiều cách khác nhau để giải quyết mâu thuẫn đó, mang lại cho buổi trải nghiệm một thông điệp khó quên.
- + Phần kết của HS có thể khác nhau, bất ngờ và khác với phần kết đã chuẩn bị của GV. GV chấp nhận mọi phương án sáng tạo của HS, lấy đó làm đề tài để hỏi và thảo luận.
- + Truyện không nên quá dài, thường chỉ là một tình huống, kể trong khoảng 2 – 3 phút.

3.3. Kịch tương tác tại chỗ

- Kịch tương tác là hình thức diễn một vở kịch, tiểu phẩm có GV dẫn chuyện và có sự tham gia thể hiện của HS – HS thể hiện bối cảnh và vào vai nhân vật theo lời kể của GV. Ví dụ, Khi GV kể về một ngôi nhà, một vài HS sẽ nắm tay nhau, thể hiện hình ảnh ngôi nhà ấy. GV kể về biển, một vài HS sẽ làm sóng biển.
- HS vào vai nhân vật theo sự phân công của GV có thể được đưa ra lời thoại của mình theo sự gợi ý của GV.
- Kịch tương tác còn có sự tham gia của khán giả (là HS) trong việc đưa ra cách giải quyết tình huống / mâu thuẫn phát sinh trong vở kịch. Khán giả cùng giao lưu, đối thoại với diễn viên (là một vài HS) và người dẫn chuyện (GV). Trong kịch tương tác không có sự ngăn cách giữa khán giả với diễn viên. Khán giả có thể đặt câu hỏi, nêu ý kiến, cho lời khuyên hoặc tham gia cùng diễn với diễn viên trong một vài cảnh, một vài đoạn của vở kịch.

- *Khi sử dụng kịch tương tác trong các HDTN, GV cần lưu ý:*

- + GV phải xây dựng kịch bản trước. Tình huống, mâu thuẫn đặt ra trong vở kịch phải là những tình huống phổ biến trong cuộc sống thực của HS lớp 2, phù hợp với mối quan tâm, trình độ nhận thức và khả năng tham gia của HS.
- + GV giới thiệu với HS các nhân vật tham gia vào tiểu phẩm và nhận sự xung phong vào vai của HS.
- + GV thảo luận với tất cả các HS khác về phương án lời thoại và hành động của nhân vật; từ đó HS đảm nhiệm vai diễn đó sẽ đưa ra lựa chọn của mình, có thể giống hoặc không giống các bạn.

- + Kịch phải để mở kết cục và phải đặt ra nhiều hướng suy nghĩ, nhiều cách giải quyết khác nhau để các “khán giả” HS có thể cùng tham gia giải quyết.
- + Người dẫn chương trình, người dẫn chuyện (là GV) phải chủ động lôi kéo sự tham gia của “khán giả” (là HS) bằng cách khéo léo đặt ra những câu hỏi, những giả định, những yêu cầu,... đối với người xem tại những thời điểm thích hợp. Tại những thời điểm này, người dẫn chương trình và các “diễn viên” phải chủ động nêu vấn đề, mời người xem tham gia ý kiến hoặc cùng diễn. Ví dụ: Theo các bạn, vì sao ... ? Nếu bạn là nhân vật chính, bạn sẽ làm gì?
- + Và kết thúc, bao giờ cũng có một câu hỏi tương tác dành cho người xem. Ví dụ, vở kịch “Chủ nhà” – câu hỏi tương tác dành cho người xem là: “Theo các bạn, chủ nhà đích thực phải như thế nào?” hoặc “Theo các bạn, phải làm gì để trở thành chủ nhà đích thực?”.
- + Mức độ tham gia của khán giả cần được nâng cao dần từ ít đến nhiều, từ dễ đến khó, từ đơn giản đến phức tạp, từ chỉ cho ý kiến nhận xét, cho lời khuyên đến việc tham gia cùng diễn với diễn viên.
- + Người dẫn chương trình và các diễn viên cần tôn trọng những ý kiến, những lời khuyên, những giải pháp và sự tham gia diễn xuất của khán giả, dù hay, tốt hoặc chưa hay, chưa tốt.

3.4. Đọc thơ tương tác

Các bài thơ, đoạn thơ theo chủ đề cũng là ngũ liệu quan trọng có thể sử dụng trong các HĐTN, mang nhiều thông điệp tạo động lực hành động cho HS hoặc là các chỉ dẫn hướng dẫn HS hành động. Cách thông thường là GV đọc một câu, HS đọc câu trả lời. Cách thứ hai của phương pháp đọc thơ tương tác là mỗi nhóm lắng nghe GV đọc và thuộc truyền khẩu một đoạn (khổ) ngắn dưới bốn câu. Sau đó, cả lớp cùng đọc – các tổ lần lượt đọc các đoạn (khổ) thơ của mình, ghép lại thành một bài thơ trọn vẹn.

3.5. Trò chơi

- Để chuyển tải các nội dung giáo dục trong Chương trình HĐTN lớp 2, có thể tổ chức cho HS chơi nhiều trò chơi khác nhau trong các thời điểm khác nhau của một tiết trải nghiệm, bao gồm cả trò chơi phân vai, đố vui, trò chơi vận động, trò chơi phát triển tư duy, trò chơi dân gian.
- Khi sử dụng trò chơi, GV lưu ý:
 - + Trò chơi luôn mang một thông điệp cụ thể, hoặc là biểu tượng cho một khái niệm, một “bí kíp” hành động, chuyển tải một nội dung cụ thể trong HĐTN, kể cả khi trò chơi được sử dụng như một hoạt động khởi động.
 - + Có thể tổ chức cho HS chơi theo cặp đôi, theo nhóm hoặc theo lớp, tùy theo nội dung hoạt động và điều kiện thời gian. Nhiều thời gian thì chơi theo nhóm, lớp. Ít thời gian thì chơi theo cặp đôi.



- + Có thể tổ chức cho HS chơi tại lớp học, sân trường, phòng đa năng,... tuỳ theo yêu cầu không gian hẹp hay rộng của từng trò chơi cụ thể.
- + Trò chơi phải dễ tổ chức và thực hiện, phải phù hợp với nội dung hoạt động; phù hợp với đặc điểm và trình độ HS; hợp với với quỹ thời gian; với hoàn cảnh, điều kiện thực tế của lớp học, đồng thời phải không gây nguy hiểm cho HS khi chơi.
- + GV phải chuẩn bị trước các đạo cụ trực quan, nếu cần.
- + GV phổ biến để HS nắm được quy tắc, luật chơi trước khi chơi và tôn trọng luật chơi; quy định rõ thời gian, địa điểm chơi.
- + Trò chơi phải được luân phiên theo tính chất tĩnh – động, thay đổi hợp lý để không gây nhàm chán cho HS.
- + Sau khi chơi, GV có thể đặt câu hỏi cho HS thảo luận để nhận ra ý nghĩa giáo dục của trò chơi.
- + Luôn có phương án khen ngợi hoặc phần thưởng cho những người chiến thắng trong trò chơi, nhưng lưu ý động viên những người chưa chiến thắng bằng cách khen ngợi các kỹ năng cụ thể của HS trong khi chơi. Ví dụ: “Tổ 3 chiến thắng vì quan sát và ghi nhớ được nhiều sự vật nhất, nhưng tổ 2 lại vẽ các sự vật quan sát được rất đẹp và cẩn thận, còn tô màu nữa!”. Các phần thưởng, quà tặng nên tặng chung cho nhóm, số lượng đủ cho từng thành viên trong nhóm.

3.6. Sắm vai xử lí tình huống

Đây là hoạt động được sử dụng phổ biến trong HĐTN với tiết HĐGDTCD. Khi sử dụng phương pháp này, GV đưa ra tình huống mở thú vị dưới hình thức kể chuyện hoặc tiểu phẩm ngắn và dùng lại để HS vào vai xử lí tình huống (có nhiều nét tương đồng với diễn tiểu phẩm – kịch tương tác nhưng ngắn gọn và thay đổi nội dung nhiều hơn).

3.7. Giao lưu nhân vật

Giao lưu nhân vật là hình thức tổ chức gặp gỡ, trao đổi, trò chuyện giữa HS với khách mời / nhân vật được mời (có thể là HS cũ của trường, bộ đội, công an, cầu thủ bóng đá, diễn viên, họa sĩ, nhà văn, nhà thơ chuyên viết cho thiếu nhi, chính quyền địa phương hoặc chuyên gia về một lĩnh vực nào đó,...), nhằm tạo cơ hội cho HS được bày tỏ những băn khoăn, thắc mắc, những suy nghĩ của bản thân về một chủ đề giáo dục; được lắng nghe giải đáp thỏa đáng từ các khách mời; giúp các em có thêm những kiến thức, kỹ năng, cảm xúc cần thiết về chủ đề này, tạo động lực tìm hiểu thêm thông tin và động lực hành động.

3.8. Dự án tổ, dự án lớp

- Trong HĐTN, dự án được hiểu như là một phương thức tổ chức hoạt động trong đó HS thực hiện một nhiệm vụ phức hợp, thực hành, thí nghiệm hoặc vận dụng những kiến

thức, kĩ năng đã học của các môn học vào cuộc sống thực tiễn. Nhiệm vụ này được HS thực hiện với tính tự lực cao trong toàn bộ quá trình từ việc chọn đề tài, xác định mục đích, lập kế hoạch, phân công nhiệm vụ, cùng thực hiện dự án, đánh giá dự án.

- Với gợi ý của GV, mỗi tổ (hoặc cả lớp) cùng nhau thảo luận để đưa ra một dự án để tổ / lớp thực hiện vào giờ sinh hoạt lớp tuần sau hoặc ngoài giờ học và ở một không gian khác. Hoạt động này có thể được coi là hoạt động quan trọng của lớp nên GV cần nhắc để dành toàn bộ thời lượng giờ sinh hoạt lớp cho việc này (35 phút).
- VỚI HS LỚP 2, GV CẦN HƯỚNG DẪN CÁCH ĐÁNH GIÁ KẾT QUẢ THỰC HIỆN DỰ ÁN THEO 3 TIÊU CHÍ: CHẤT LƯỢNG CÔNG VIỆC (HOÀN THÀNH TỐT, ĐÚNG KẾ HOẠCH); THÁI ĐỘ CỦA CÁC THÀNH VIÊN (ĐÚNG GIỜ, CÓ TRÁCH NHIỆM) VÀ CHẤT LƯỢNG LÀM VIỆC NHÓM (ĐOÀN KẾT, HỢP TÁC).