

IV PHƯƠNG PHÁP VÀ PHƯƠNG TIỆN TRIỂN KHAI CÁC HOẠT ĐỘNG TRẢI NGHIỆM LỚP 2

1. CÁC YÊU CẦU CƠ BẢN VỀ PHƯƠNG PHÁP TIẾN HÀNH CÁC HĐTN

Các phương pháp giáo dục trong HĐTN cần phải đáp ứng các yêu cầu sau:

- Giúp HS sẵn sàng tham gia trải nghiệm tích cực.
- Giúp HS suy nghĩ về những gì trải nghiệm.
- Giúp HS phát triển kỹ năng phân tích, khái quát hoá các kinh nghiệm có được.
- Tạo cơ hội cho HS có kỹ năng giải quyết vấn đề và ra quyết định dựa trên những tri thức và ý tưởng mới thu được từ trải nghiệm.

a) Sử dụng phương pháp tương tác tích cực, đa dạng, tập trung tạo động lực hành động ở từng HS, hỗ trợ hình thành các kỹ năng cần thiết trong quá trình tham gia trải nghiệm. HS có thể hoạt động cá nhân, hoạt động theo cặp đôi, hoạt động nhóm (theo tổ hoặc nhóm nhỏ – chia đôi tổ) và hoạt động chung cùng cả lớp.

b) Tổ chức môi trường sư phạm cho hoạt động trải nghiệm – Phương pháp tạo “khu vực tâm lý thoải mái” cho HS:

- Phòng học tốt nhất nên được kê lại theo hình chữ U hoặc hình tròn, tạo không gian hợp lý cho các HĐTN thông qua việc tương tác giữa thầy và trò, trò và trò. Tuy nhiên, nếu không có điều kiện kê lại bàn ghế, hoàn toàn vẫn có thể tạo được “khu vực tâm lý thoải mái” cho HS bằng cách dịch lùi các dãy ghế xuống để tạo không gian hoặc cho phép HS đứng xung quanh một chiếc bàn theo tổ.
- Trong khi HS làm việc nhóm, GV có thể đi đến từng tổ và ngồi xuống ngang tầm với HS để hỗ trợ.
- GV cần tìm nhiều phương án khác nhau cho hoạt động “Khởi động” – đây là bước quan trọng để tạo cảm xúc tích cực, tươi mới, mở đầu cho một chủ đề trải nghiệm mới.
- Dùng phương tiện *Bóng gai tương tác* như một cách xoá mờ khoảng cách giữa GV và HS, tạo cảm giác trò chơi, không áp lực.

c) GV cần nắm vững một số kỹ thuật quan trọng trong hoạt động: Kỹ thuật đặt câu hỏi thảo luận, kỹ thuật kiểm soát tập thể lớp, kỹ thuật phản hồi và nhận phản hồi.

2. PHƯƠNG TIỆN TỔ CHỨC CÁC HĐTN LỚP 2



a) Phương tiện tối thiểu để HĐTN

Theo quy định của Chương trình và Thông tư 43/2020/TT-BGDĐT của Bộ Giáo dục và Đào tạo ban hành ngày 03/11/2020 về *Danh mục thiết bị dạy học tối thiểu lớp 2*, phương tiện tối thiểu để HĐTN cần có như sau:

- Loa đài, âm thanh, micro dành cho các HĐTN có quy mô trường và khối lớp trong các tiết Sinh hoạt dưới cờ, các ngày hội liên khối, toàn trường.
- Bộ thẻ Mệnh giá tiền Việt Nam dùng để thực hành, sử dụng trong hoạt động tập mua bán hàng hoá – sử dụng chung với môn Tự nhiên và Xã hội. Bộ thẻ minh hoạ những nét cơ bản của đồng tiền Việt Nam, không in ảnh Bác Hồ, in màu trên nhựa (hoặc vật liệu có độ cứng tương đương), không cong vênh, chịu được nước, có màu tươi sáng, an toàn trong sử dụng. Gồm các mệnh giá: 1.000 đồng: 5 thẻ, 2.000 đồng: 5 thẻ, 5.000 đồng: 5 thẻ, 10.000 đồng: 5 thẻ, 20.000 đồng: 3 thẻ, 50.000 đồng: 3 thẻ, 100.000 đồng: 2 thẻ, 200.000 đồng: 1 thẻ và 500.000 đồng: 1 thẻ. Kích thước các thẻ là (40 × 90)mm. Số lượng: mỗi nhóm 4 – 6 HS dùng một bộ.
- Một bộ tranh gồm 6 tờ tranh rời minh hoạ: ông, bà, bố, mẹ, con trai, con gái dùng cho nội dung thể hiện sự quan tâm, chăm sóc người thân – sử dụng chung với môn Tự nhiên và Xã hội. Kích thước mỗi tranh (148 × 210)mm, in offset 4 màu trên giấy couché có định lượng 200g/m², cán láng OPP mờ (hoặc in màu trên nhựa). Số lượng: mỗi nhóm 4 – 6 HS dùng một bộ.
- Một bộ tranh dùng để nhận biết và làm quen với các nghề nghiệp khác nhau – sử dụng chung với môn Tự nhiên và Xã hội. Bộ tranh gồm 20 tờ tranh rời minh hoạ các nghề: 2 tranh vẽ nông dân (chăn nuôi, trồng trọt); 3 tranh vẽ công nhân (xây dựng, thợ hàn, trong nhà máy dệt); 3 tranh vẽ nghề thủ công (nghề gốm, đan lát mây tre, dệt thổ cẩm); 3 tranh vẽ buôn bán (bán hàng ở chợ, siêu thị, thu ngân ở siêu thị); 1 tranh vẽ công nhân làm vệ sinh môi trường; 2 tranh vẽ lái xe (taxi, xe ôm); 1 tranh vẽ thợ may; 1 tranh vẽ đầu bếp; 1 tranh vẽ giáo viên; 1 tranh vẽ bác sĩ; 1 tranh vẽ công an; 1 tranh vẽ bộ đội. Kích thước mỗi tranh (148 × 210)mm, in offset 4 màu trên giấy couché có định lượng 200g/m², cán láng OPP mờ (hoặc in màu trên nhựa). Số lượng: mỗi nhóm 4 – 6 HS dùng một bộ.
- Bộ tranh / thẻ rời dùng trong nội dung giáo dục về tình bạn – sử dụng chung với môn Đạo đức. Số lượng: mỗi nhóm 4 – 6 HS dùng một bộ. Bộ tranh / thẻ có kích thước (290 × 210)mm, in offset 4 màu trên giấy couché, định lượng 200g/m², cán láng OPP mờ (hoặc in màu trên nhựa). Bộ tranh/thẻ gồm 10 tờ, minh hoạ các nội dung:
 - + Nhóm bạn cùng chơi vui vẻ dưới gốc cây.
 - + Đỡ bạn dậy khi bạn bị ngã.
 - + Cho bạn cùng xem sách trong giờ ra chơi.
 - + Các nhóm bạn đang làm việc nhóm trong giờ hoạt động chiều.
 - + Chào bạn khi gặp bạn trên đường đến trường.

- + Khen ngợi khi bạn được giấy khen.
 - + Một nhóm bạn đang đứng trước hòm quyên góp ủng hộ đồng bào lũ lụt.
 - + Hình ảnh một bạn nhỏ xin lỗi khi va vào một bạn khác khi đi trên hành lang.
 - + Giúp đỡ bạn khi bạn chưa hiểu bài.
 - + Đẩy xe lăn giúp bạn.
- Video / clip hình ảnh thực tế dùng cho nội dung giáo dục lòng yêu quê hương, đất nước- sử dụng chung với môn Đạo đức. Yêu cầu: độ phân giải HD (tối thiểu 1280 × 720), âm thanh rõ; hình ảnh đẹp, sinh động; phụ đề và thuyết minh bằng tiếng Việt phổ thông; thời lượng không quá 2 phút; minh hoạ cảnh đẹp tiêu biểu của quê hương Việt Nam ở miền núi, đồng bằng, miền Bắc, miền Nam; Số lượng: mỗi GV 1 bộ.
- Bộ công cụ lao động giúp HS trải nghiệm với lao động:
- + Bộ dụng cụ làm vệ sinh trường học (mỗi trường 5 bộ), bao gồm: chổi rể loại nhỏ; Ki (xèng) hút rác có cán bằng nhựa; găng tay lao động loại nhỏ phù hợp với học sinh, khẩu trang y tế loại nhỏ.
 - + Bộ công cụ làm vệ sinh lớp học (mỗi lớp 2 bộ), bao gồm: chổi dót loại nhỏ; khăn lau; ki (xèng) hút rác có cán bằng nhựa; khẩu trang y tế loại nhỏ; giỏ đựng rác bằng nhựa có quai xách.
 - + Bộ dụng cụ chăm sóc hoa, cây trồng thông thường (mỗi trường 5 bộ), bao gồm: xèng, chia ba bằng nhựa; bình tưới cây 4 lít bằng nhựa; kéo cắt cành.

b) Phương tiện hỗ trợ HDTN trong khuôn khổ một lớp học theo đề xuất của nhóm tác giả:

- Phương tiện kĩ thuật hỗ trợ HDTN chung của tập thể lớp: loa phát nhạc cỡ nhỏ; USB; micro gài cho GV.
- Bóng gai (còn gọi là Quả bóng tương tác):  = 
- + Đây là quả bóng có nhiều gai mềm, được bơm vừa phải, vừa tay các em nhỏ, nhẹ và không trơn trượt, đảm bảo việc tung và bắt bóng được thuận lợi, trẻ không bắt trượt. Bóng gai có tác dụng khuyến khích tương tác và kích thích sự động não, giúp trẻ nghĩ nhanh, dám nói theo từ khoá. Thay cho việc gọi tên HS, GV sẽ tung bóng để HS bắt. HS bắt bóng để thể hiện yêu cầu hoạt động. Việc này giúp giảm bớt áp lực tâm lí cho HS khi phải đưa ra câu trả lời vì quả bóng gợi đến hoạt động trò chơi, đồng thời cũng là cơ hội để HS luyện phản ứng nhanh.
- + Trong trường hợp không có bóng gai hoặc quả bóng nói chung, GV có thể thay thế bóng bằng giấy báo cũ vo tròn, dán băng dính.
- Thẻ từ (thẻ chữ): là những tấm thẻ bằng bìa nhiều màu, cỡ 9 × 21cm (1/3 tờ A4), giúp HS ghi nhớ một khái niệm hoặc kĩ năng mới. HS không nhất thiết biết đọc mà nhận biết nội dung thẻ từ nhờ sự hỗ trợ của GV và dán ghi nhớ theo dạng “chụp ảnh” mỗi khi nhìn lại thẻ từ ấy trong thời gian dài sau đó.

- Vòng tay nhắc việc: là những băng giấy bằng giấy màu dài khoảng 20 cm, một đầu dán băng dính hai mặt, trên đó ghi lại nhiệm vụ HS sẽ phải thực hiện ở nhà.

Cách sử dụng: Sau khi lựa chọn nhiệm vụ (ví dụ: quan sát ai, quan sát cái gì,...), HS ghi lên vòng giấy một biểu tượng mình tự nghĩ ra để ghi nhớ nhiệm vụ, đeo vòng vào cổ tay mình. Đây là cách giao bài tập vui nhộn, tạo hiệu ứng cảm xúc tích cực cho buổi trải nghiệm.

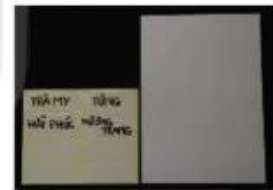


- *Tờ bìa thu hoạch:* là những mẫu bìa hoặc giấy màu cắt theo những hình thù nhất định (ví dụ: ngôi sao, đám mây, bông hoa, hình chữ nhật, tam giác, trái tim,...), có tác dụng tạo hứng thú cho HS khi thực hiện HĐTN bên ngoài lớp học.

Cách sử dụng: GV phát cho HS cuối các tiết HĐTN để HS viết, vẽ hoặc ghi trên đó các kết quả thu được qua HĐTN ở nhà hoặc ngoài lớp học.

- *Sticker (Xờ-tích-cơ):* Sticker hiện nay đã là sản phẩm văn phòng phẩm quen thuộc với người dân cả nước, có thể dễ dàng mua được ở các hiệu sách, ở chợ,... Đó là những mẫu để-can bằng giấy, bìa, đằng sau có băng dính hai mặt để nhanh chóng dán vào những nơi cần thiết. Có hai loại sticker:

+ “Sticker tên” là mẫu để-can đủ để ghi tên HS dán lên ngực áo mỗi khi sinh hoạt ngoài trời, đi trải nghiệm, dã ngoại. “Sticker tên” giúp GV nhanh chóng gọi tên HS, đồng thời cũng cho HS cảm giác kỉ luật hơn khi mình là một thành viên của tập thể trải nghiệm. Trong trường hợp không có sticker, GV có thể tự làm những mẫu giấy dán băng dính hoặc băng dính hai mặt đằng sau.



+ “Sticker quà tặng” là những miếng để-can nhỏ có nhiều hình thù khác nhau, được dùng làm phần thưởng để khích lệ HS. Trong hệ thống quà tặng, sticker có thể được thay bằng dấu gỗ. Mỗi HS có một cuốn sổ hoặc vở dành cho HĐTN, lưu giữ lại sticker hoặc dấu đó. Thậm chí, sticker hay con dấu cũng có thể thay thế bằng mẫu giấy cắt hình bông hoa, ngôi sao hoặc GV dùng bút vẽ bông hoa tặng HS.



+ Trong các HĐTCD trên lớp, HS thu hoạch sticker cá nhân hoặc thu hoạch theo nhóm. GV có thể có quà khích lệ cho nhóm hoặc cá nhân có nhiều sticker (dấu) trong một tiết HĐTN hoặc sau một chặng đường (một tuần, một tháng – tùy theo thoả thuận của GV với lớp; nhưng lưu ý không để thời gian quá dài, nhiều nhất là một tháng).

- *Quả chuông:* Một quả chuông nhỏ, tiếng chuông dùng để thay khẩu lệnh của GV, hỗ trợ kiểm soát lớp, đồng thời là cách hướng dẫn HS làm theo thoả thuận, giúp cho việc tiến hành HĐTN, đặc biệt là khi làm việc nhóm được đảm bảo thuận lợi theo đúng lịch trình thời gian đưa ra.



3. MỘT SỐ PHƯƠNG PHÁP THƯỜNG DÙNG TRONG HĐTN

a) 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 là 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 mời 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 mẹt 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 dừng 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?"

b) 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.

c) 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 HĐTN, 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.

d) Đọc thơ tương tác

Các bài thơ, đoạn thơ theo chủ đề cũng là ngữ 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.

e) 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,... tùy 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 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 lí 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 kĩ 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.

g) Sắm vai xử lí tình huống

Đây là hoạt động được sử dụng phổ biến trong HĐTN với tiết HDGDTCĐ. Khi sử dụng phương pháp này, GV đưa ra tình huống mở thú vị dưới hình thức kể chuyện hoặc tiểu phẩm ngắn và dừng 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).

h) 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 thoả đáng từ các khách mời; giúp các em có thêm những kiến thức, kĩ năng, cảm xúc cần thiết về chủ đề này, tạo động lực tìm hiểu thêm thông tin và động lực hành động.

i) 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).