

TRƯỜNG ĐẠI HỌC HOA LƯ
KHOA SƯ PHẠM TIỂU HỌC – MẦM NON

Bùi Thị Hồng Hạnh

KHOÁ LUẬN TỐT NGHIỆP

THIẾT KẾ HOẠT ĐỘNG TRẢI NGHIỆM TRONG DẠY HỌC
MÔN TỰ NHIÊN VÀ XÃ HỘI 3

Mã sinh viên: 2552020441

Ngành: Sư phạm Tiểu học

NINH BÌNH, 2026

TRƯỜNG ĐẠI HỌC HOA LƯ
KHOA SƯ PHẠM TIỂU HỌC – MẦM NON

Bùi Thị Hồng Hạnh

KHOÁ LUẬN TỐT NGHIỆP

THIẾT KẾ HOẠT ĐỘNG TRẢI NGHIỆM TRONG DẠY HỌC
MÔN TỰ NHIÊN VÀ XÃ HỘI 3

Mã sinh viên: 2552020441

Ngành: Sư phạm Tiểu học

Người hướng dẫn: ThS. Nguyễn Thị Mỹ

NINH BÌNH, 2026

LỜI CAM ĐOAN

Tôi xin cam đoan: Bản khóa luận tốt nghiệp Đại học này là kết quả nghiên cứu thực sự của tôi, dưới sự hướng dẫn khoa học của Thạc sĩ Nguyễn Thị Mỹ. Các số liệu trong khóa luận là hoàn toàn trung thực. Những kết luận nêu trong khóa luận chưa từng được công bố ở bất kì công trình khoa học nào khác.

Ninh Bình, ngày tháng năm 2026

Người thực hiện

Bùi Thị Hồng Hạnh

XÁC NHẬN CỦA NGƯỜI HƯỚNG DẪN KHOA HỌC

Đề tài “*Thiết kế hoạt động trải nghiệm trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội 3.*” là công trình nghiên cứu của sinh viên Bùi Thị Hồng Hạnh, nội dung trong đề tài chưa công bố trong bất kì công trình nào khác. Trong đề tài có sự tham khảo một số tài liệu có nguồn gốc và được trích dẫn rõ ràng.

Đề tài đã được chỉnh sửa và bổ sung theo góp ý của hội đồng chấm khóa luận ngày 21 tháng 05 năm 2026.

Ninh Bình, ngày tháng năm 2026

Người hướng dẫn

ThS. Nguyễn Thị Mỹ

BẢNG CÁC KÝ HIỆU, CHỮ VIẾT TẮT

STT	Từ viết tắt	Nghĩa
1	GDPT	Giáo dục phổ thông
2	GD&ĐT	Giáo dục và đào tạo
3	GD	Giai đoạn
4	GV	Giáo viên
5	GVTH	Giáo viên Tiểu học
6	HĐTN	Hoạt động trải nghiệm
7	HS	Học sinh
8	HT	Hoàn toàn
9	KN	Kỹ năng
10	NXB	Nhà xuất bản
11	PPDH	Phương pháp dạy học
12	STT	Số thứ tự
13	TC	Tiêu chí
14	THCS	Trung học cơ sở
15	THPT	Trung học phổ thông
16	TN&XH	Tự nhiên và Xã hội

DANH MỤC CÁC BẢNG BIỂU

Bảng 1.1: Nội dung chương trình và tiềm năng tổ chức hoạt động trải nghiệm môn Tự nhiên và Xã hội 3.....	18
Bảng 1. 2: Mức độ sử dụng các phương pháp dạy học trong môn Tự nhiên và Xã hội	21
Bảng 1.3: Mức độ sử dụng các hình thức tổ chức dạy học trong môn TN&XH	22
Bảng 1.4: Quan niệm của giáo viên về trải nghiệm.....	23
Bảng 1.5: Khó khăn của giáo viên trong dạy học trải nghiệm.....	24
Bảng 1.6: Thầy (cô) tổ chức hoạt động trải nghiệm cho học sinh trong dạy học môn TNXH 3 ở mức độ nào dưới đây?.....	25
Bảng 1.7: Quan niệm về việc tổ chức Hoạt động trải nghiệm trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội.....	25
Bảng 1.8: Tầm quan trọng của thiết kế Hoạt động trải nghiệm.....	25
Bảng 1.9: Mức độ hứng thú của học sinh khi tham gia hoạt động trải nghiệm	26
Bảng 1.10: Những hoạt động học tập học sinh yêu thích	26
 Bảng 2.1: Nội dung và phương pháp tổ chức hoạt động trải nghiệm trong môn Tự nhiên và Xã hội 3.....	 32
Bảng 2. 2: Bảng thống kê các hoạt động trải nghiệm được thiết kế	33

MỤC LỤC

MỞ ĐẦU	1
1. Lí do chọn đề tài.....	1
2. Tổng quan tình hình nghiên cứu	2
3. Mục đích và nhiệm vụ nghiên cứu.....	7
4. Đối tượng và phạm vi nghiên cứu.....	7
5. Phương pháp nghiên cứu.....	7
6. Ý nghĩa khoa học và ý nghĩa thực tiễn.....	7
Chương 1: CƠ SỞ LÝ LUẬN VÀ CƠ SỞ THỰC TIỄN CỦA HOẠT ĐỘNG TRẢI NGHIỆM.....	9
1.1. CƠ SỞ LÝ LUẬN	9
1.1.1. Khái quát dạy học trải nghiệm.....	9
1.1.2. Khái quát về nội dung chương trình môn Tự nhiên và Xã hội 3	17
1.2. CƠ SỞ THỰC TIỄN	19
1.2.1. Khái quát về quá trình điều tra	19
1.2.2. Kết quả điều tra.....	21
TIỂU KẾT CHƯƠNG 1.....	27
Chương 2: THIẾT KẾ HOẠT ĐỘNG TRẢI NGHIỆM TRONG DẠY HỌC MÔN TỰ NHIÊN VÀ XÃ HỘI 3.....	28
2.1. Nguyên tắc thiết kế hoạt động trải nghiệm trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội 3.....	28
2.2. Quy trình thiết kế hoạt động trải nghiệm trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội lớp 3.....	29
2.3. Thiết kế hoạt động trải nghiệm trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội 3.	32
2.4. Đánh giá tính khả thi của các hoạt động trải nghiệm đã thiết kế trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội 3.....	82
TIỂU KẾT CHƯƠNG 2.....	87
KẾT LUẬN VÀ KIẾN NGHỊ	88
DANH MỤC TÀI LIỆU THAM KHẢO	
PHỤ LỤC	

MỞ ĐẦU

1. Lí do chọn đề tài

1.1. Xuất phát từ mục tiêu đổi mới của Chương trình giáo dục phổ thông 2018

Chương trình Giáo dục phổ thông 2018 chuyển từ định hướng truyền thụ kiến thức sang định hướng phát triển phẩm chất và năng lực người học. Ở bậc tiểu học, mục tiêu quan trọng là “*hình thành cho học sinh những năng lực cốt lõi như: năng lực tự chủ và tự học, năng lực giao tiếp và hợp tác, năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo,...; đồng thời rèn luyện phẩm chất chủ yếu như: yêu nước, nhân ái, chăm chỉ, trung thực, trách nhiệm*”. [1]

Theo Điều 7 Luật Giáo Dục năm 2019: “*... Phương pháp giáo dục phải khoa học, phát huy tính tích cực, tự giác, chủ động, tư duy sáng tạo của người học; bồi dưỡng cho người học năng lực tự học và hợp tác, khả năng thực hành, lòng say mê học tập và ý chí vươn lên*.”. [8]

Đề tài trên cũng góp phần cụ thể hóa việc thực hiện đổi mới phương pháp dạy học theo tinh thần Chương trình giáo dục phổ thông 2018, trong đó nhấn mạnh đến việc tổ chức các hoạt động học tập tích cực, phát triển năng lực và phẩm chất người học. Văn bản nêu rõ: “*Hoạt động trải nghiệm có vai trò quan trọng trong việc hình thành và phát triển năng lực, góp phần giáo dục đạo đức, lối sống, kỹ năng sống cho học sinh*”. [1] Do đó, việc tổ chức hoạt động trải nghiệm trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội là một hướng đi phù hợp, góp phần nâng cao chất lượng giáo dục.

1.2. Xuất phát từ vai trò của hoạt động trải nghiệm trong dạy học ở Tiểu học

Học tập thông qua trải nghiệm là một xu hướng giáo dục hiện đại, dựa trên nền tảng của nhiều học thuyết giáo dục uy tín trên thế giới. Khởi nguồn từ quan điểm “*Học đi đôi với hành*” (Learning by doing) của John Dewey (1938) [26], lý thuyết này đã được David A. Kolb (1984) phát triển thành quy trình học tập trải nghiệm gồm bốn giai đoạn: trải nghiệm cụ thể, quan sát phản tư, khái quát hóa khái niệm và thử nghiệm tích cực [27]. Đồng thời, phương pháp học tập khám phá (Discovery Learning) của Jerome Bruner (1961) cũng nhấn mạnh vai trò chủ thể chủ động của người học trong việc tự chiếm lĩnh tri thức [25]. Tại Việt Nam, nhiều công trình nghiên cứu của Doãn Ngọc Anh và cộng sự (2021) đã khẳng định tính ưu việt của dạy học trải nghiệm trong việc hình thành và phát triển năng lực cho học sinh tiểu học [4].

Hiệu quả của dạy học trải nghiệm còn được minh chứng qua khả năng ghi nhớ và chuyển hóa thông tin. Theo nhận định của tác giả Trần Bá Hoành: người học có thể ghi nhớ đến 90% kiến thức nếu được trực tiếp tham gia vào quá trình trải nghiệm [19]. Đây là minh chứng rõ ràng cho hiệu quả của phương pháp mà đề tài hướng đến.

Xét về phương diện tâm lý học, hoạt động trải nghiệm là hình thức giáo dục đặc biệt phù hợp với học sinh lớp 3. Ở lứa tuổi này, tư duy của các em đang trong giai đoạn chuyển đổi từ trực quan – hình tượng sang tư duy logic cụ thể, do đó các em có nhu cầu rất cao về quan sát, tìm tòi và thực hành trực tiếp. Tài liệu “Dạy học tích cực ở tiểu học” khẳng định: học sinh tiểu học sẽ tiếp thu kiến thức hiệu quả nhất khi tham gia các hoạt động có liên hệ mật thiết với đời sống thực tế [16]. Đồng quan điểm đó, tác giả Nguyễn Ánh Tuyết trong giáo trình “Giáo dục học” cũng chỉ rõ: “Ở lứa tuổi tiểu học, học sinh tiếp thu kiến thức chủ yếu thông qua hoạt động trải nghiệm, từ đó chuyển hóa thành tri thức cá nhân” [9]. Như vậy, việc tổ chức dạy học theo hướng trải nghiệm không chỉ đáp ứng đặc điểm nhận thức mà còn kích thích hứng thú, tạo tiền đề cho sự phát triển toàn diện về cả phẩm chất lẫn năng lực cho học sinh.

1.3. Xuất phát từ đặc trưng của môn Tự nhiên và Xã hội

Tự nhiên và xã hội là môn học có nhiều thế mạnh, thuận lợi trong việc tích hợp và lồng ghép trong giảng dạy. Đây là cơ sở giúp học sinh hình thành những phẩm chất đạo đức và có nhiều sự trải nghiệm cần thiết trong học tập và đời sống hằng ngày. Trong đó môn TN&XH 3 là môn học có tính tích hợp cao các kiến thức về tự nhiên, nó đóng vai trò quan trọng trong việc mở rộng kiến thức về Tự nhiên như thực vật, động vật, trái đất, các hiện tượng tự nhiên... cho HS [2], đồng thời phát triển các năng lực quan sát, tư duy, thực hành... và phẩm chất đạo đức ở học sinh. Để thực hiện được mục tiêu giáo dục nói chung và Giáo dục Tiểu học nói riêng, chương trình môn TN&XH đã đề ra mục tiêu khơi dậy tính tích cực, chủ động, sáng tạo cho HS [1], [10]. Để đạt được mục tiêu đó đòi hỏi GV phải hướng tới tổ chức những hoạt động đa dạng, phong phú, có tính thực tiễn cao, giúp HS có thể trực tiếp trải nghiệm, thực hành... Từ đó HS lĩnh hội và hình thành kỹ năng (KN) học tập tích cực (KN quan sát, KN làm việc nhóm, KN phân tích, đánh giá, tổng hợp,...). Muốn hình thành tốt những kỹ năng ấy, trong quá trình tổ chức các hoạt động, GV phải kết hợp nhuần nhuyễn các PPDH lấy người học làm trung tâm như: thảo luận nhóm, đặt vấn đề, kiến tạo, dạy học trải nghiệm... [14] Trong đó PPDH trải nghiệm là một trong những phương pháp sáng tạo và mang lại hiệu quả học tập cao nhất vừa giúp HS trực tiếp trải nghiệm những gì đã học, vừa khắc sâu kiến thức.

Bên cạnh đó, nội dung chương trình chủ đề Tự nhiên trong môn TN&XH lớp 3 có nhiều nội dung phù hợp với phương pháp trải nghiệm. Từ những lý do trên, tôi chọn nghiên cứu đề tài “*Thiết kế hoạt động trải nghiệm trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội 3*”.

2. Tổng quan tình hình nghiên cứu

2.1. Nghiên cứu trên thế giới

Hoạt động trải nghiệm đã trở thành một hướng tiếp cận dạy học được quan tâm rộng rãi trong giáo dục hiện đại.

Tiền đề của dạy học trải nghiệm bắt nguồn từ tư tưởng của John Dewey. Trong tác phẩm *Experience and Education* (1938), Dewey khẳng định rằng quá trình học tập hiệu quả nhất thiết phải gắn liền với hoạt động thực tiễn của người học. Ông đề xuất nguyên tắc “learning by doing” (học thông qua hành động), trong đó trải nghiệm không chỉ đơn thuần là công cụ tiếp thu tri thức mà còn là môi trường cốt lõi để rèn luyện tư duy phản biện và năng lực giải quyết vấn đề [26].

Tiếp nối tư tưởng của Dewey, David A. Kolb đã xây dựng Lý thuyết học tập trải nghiệm (Experiential Learning Theory) mang tính đột phá. Trong công trình *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development* (1984), Kolb cho rằng tri thức được hình thành thông qua quá trình chuyển hóa kinh nghiệm của người học. Ông đề xuất mô hình học tập trải nghiệm gồm bốn giai đoạn: trải nghiệm cụ thể (Concrete Experience), quan sát và phản tư (Reflective Observation), khái quát hóa khái niệm (Abstract Conceptualization) và thử nghiệm tích cực (Active Experimentation). Chu trình này diễn ra liên tục, tạo thành vòng lặp học tập trong đó người học giữ vai trò trung tâm của quá trình kiến tạo tri thức [27]. Bên cạnh Kolb, nhiều nhà nghiên cứu giáo dục khác cũng có đóng góp quan trọng làm phong phú thêm lý thuyết này từ các góc độ khác nhau như:

Jerome Bruner (1961): Với lý thuyết "Học khám phá" (Discovery Learning), ông cho rằng người học cần được tham gia vào quá trình khám phá và kiến tạo tri thức thông qua các tình huống học tập có vấn đề, thay vì chỉ tiếp nhận kiến thức một cách thụ động [25].

Trong khi đó, Jean Piaget (1970) nhấn mạnh vai trò của hoạt động và trải nghiệm cá nhân trong sự phát triển nhận thức của trẻ em. Theo Piaget, tri thức được hình thành thông qua quá trình tương tác giữa cá nhân với môi trường, trong đó người học chủ động điều chỉnh và tái cấu trúc các sơ đồ nhận thức của mình [30].

Ở góc độ xã hội học giáo dục, Lev Vygotsky (1978) khẳng định rằng việc học tập của học sinh diễn ra thông qua sự tương tác xã hội và môi trường văn hóa. Ông cho rằng các hoạt động học tập có ý nghĩa khi người học được tham gia vào các trải nghiệm mang tính hợp tác và được hỗ trợ trong “vùng phát triển gần nhất” (Zone of Proximal Development) [32]. Quan điểm này góp phần làm rõ vai trò của môi trường học tập và sự tương tác xã hội trong tổ chức các hoạt động trải nghiệm.

Các nghiên cứu ứng dụng sau này tiếp tục khẳng định và mở rộng giá trị thực tiễn của phương pháp học tập trải nghiệm trong giáo dục. Moon (2004) nhấn mạnh vào vai trò của học tập trải nghiệm giúp người học phát triển khả năng phản tư và khả năng tự đánh giá trong quá trình trải nghiệm [29]. Beard và Wilson (2018) cũng chỉ ra rằng các hoạt động trải nghiệm góp phần phát triển tư duy sáng tạo, năng lực hợp tác và kỹ năng giải quyết vấn đề trong bối cảnh thực tiễn [24]. Gần đây, các nghiên cứu của Kolb và Kolb (2021) và Smith và Knapp (2019) tiếp tục khẳng định hiệu quả

của việc tích hợp học tập trải nghiệm vào giáo dục phổ thông giúp hình thành năng lực tư duy phản biện và kỹ năng hợp tác của học sinh [28, 31].

Nhìn chung, các công trình nghiên cứu trên thế giới đã xây dựng được hệ thống lý luận khá hoàn chỉnh về dạy học trải nghiệm và chứng minh hiệu quả của phương pháp này trong việc phát triển năng lực của người học. Tuy nhiên, phần lớn các nghiên cứu tập trung ở bậc trung học và đại học. Các nghiên cứu cụ thể về thiết kế hoạt động trải nghiệm cho học sinh tiểu học, đặc biệt là ứng dụng trong các môn học tích hợp mang tính thực tiễn cao như Tự nhiên và Xã hội, vẫn còn hạn chế cần được tiếp tục khai thác và làm rõ.

2.2. Nghiên cứu ở Việt Nam

Ở Việt Nam, dạy học trải nghiệm ngày càng được quan tâm nghiên cứu và vận dụng trong thực tiễn giáo dục, đặc biệt là từ khi Chương trình Giáo dục phổ thông 2018 được ban hành với định hướng phát triển phẩm chất và năng lực cho học sinh. Trong chương trình này, Hoạt động trải nghiệm và hướng nghiệp được xác định là một nội dung giáo dục bắt buộc từ lớp 1 đến lớp 12. Điều này tạo cơ sở để các nhà giáo dục tổ chức các hoạt động giáo dục gắn với thực tiễn đời sống [1].

Về phương diện lý luận, nhiều nhà nghiên cứu trong nước đã tập trung làm rõ vai trò quan trọng của hoạt động trải nghiệm trong giáo dục:

Nguyễn Thị Hồng Vân (2018): Khẳng định hoạt động trải nghiệm có ý nghĩa quan trọng trong việc phát triển phẩm chất và năng lực cho học sinh, đặc biệt là năng lực tự học, hợp tác và giải quyết vấn đề ở bậc tiểu học [12].

Phạm Thị Kim Anh (2019): Nhấn mạnh rằng việc tổ chức các hoạt động trải nghiệm giúp học sinh phát triển kỹ năng sống, hình thành thái độ tích cực thông qua việc vận dụng kiến thức vào thực tiễn [17].

Nguyễn Công Khanh (2020): Xác định việc vận dụng dạy học trải nghiệm là một yêu cầu tất yếu để thực hiện mục tiêu phát triển phẩm chất và năng lực học sinh theo định hướng của Chương trình GDPT 2018 [10].

Bên cạnh các nghiên cứu lý luận, nhiều công trình nghiên cứu thực nghiệm cũng đã chứng minh hiệu quả của việc tổ chức dạy học theo hướng trải nghiệm:

Doãn Ngọc Anh, Nguyễn Thị Hằng và Nguyễn Văn Trường (2021): Chỉ ra rằng việc tổ chức dạy học thông qua các hoạt động trải nghiệm giúp học sinh hứng thú hơn với bài học, hiểu sâu kiến thức và có khả năng vận dụng kiến thức tốt hơn so với phương pháp dạy học truyền thống [4].

Đỗ Hương Trà (2020) và Vũ Thị Kim Dung (2021): Tập trung vào lĩnh vực dạy học môn Tự nhiên và Xã hội, nghiên cứu cách thức phát triển năng lực quan sát và khám phá của học sinh thông qua các hoạt động trải nghiệm gắn với môi trường tự nhiên và đời sống xã hội [6], [23].

Lê Thị Thom (2023) trong nghiên cứu về tổ chức dạy học trải nghiệm theo Chương trình Giáo dục phổ thông 2018 đã làm rõ các khái niệm, đặc điểm, nguyên tắc và phương pháp tổ chức dạy học trải nghiệm trong nhà trường phổ thông. Tác giả cũng đề xuất mô hình tổ chức dạy học trải nghiệm gồm các giai đoạn: trải nghiệm – suy ngẫm – khái quát hóa – vận dụng, qua đó giúp giáo viên định hướng việc thiết kế và tổ chức các hoạt động học tập trải nghiệm phù hợp với mục tiêu phát triển năng lực của học sinh. [7]

Trần Thị Mến và Võ Xuân Mai (2025) đã vận dụng chu trình học tập trải nghiệm của Kolb vào thiết kế các hoạt động dạy học cụ thể trong môn Toán ở trường trung học cơ sở. Các tác giả đã xây dựng quy trình thiết kế bài học theo hướng trải nghiệm và minh họa thông qua việc tổ chức dạy học nội dung “Hình cầu”. Kết quả nghiên cứu cho thấy phương pháp dạy học trải nghiệm không chỉ giúp học sinh hiểu sâu kiến thức mà còn góp phần phát triển năng lực tư duy, khả năng quan sát và kỹ năng giải quyết vấn đề. [21].

Dù đã có nhiều bước tiến, việc triển khai hoạt động trải nghiệm vẫn tồn tại những hạn chế nhất định:

Các nghiên cứu của Nguyễn Thị Thanh Tâm (2020) [15] hay Trần Thị Thu Hằng (2022) [20] dù đã đi vào xây dựng hoạt động trải nghiệm cho các chủ đề cụ thể của lớp 3 như "Con người và sức khỏe" hay "Thiên nhiên và xã hội". Tuy nhiên, các nghiên cứu này chủ yếu tập trung vào một số bài học riêng lẻ và chưa xây dựng được hệ thống hoạt động trải nghiệm mang tính tổng thể cho toàn bộ chương trình môn học.

Nghiên cứu của Thiệu Thị Thu Hà (2021) về quản lý hoạt động trải nghiệm tại một số trường tiểu học cho thấy việc triển khai các hoạt động trải nghiệm trong thực tế còn gặp nhiều khó khăn, như thiếu tài liệu hướng dẫn cụ thể, hạn chế về điều kiện tổ chức và sự phối hợp giữa các lực lượng giáo dục [18].

Tường Duy Hải (tổng chủ biên) - Bộ sách “Hoạt động trải nghiệm sáng tạo trong các môn học” - NXB Giáo dục Việt Nam. [22] Bộ sách Hoạt động trải nghiệm sáng tạo trong các môn học, gồm nhiều chủ đề học tập gắn liền với thực tiễn cuộc sống của các em. Mỗi chủ đề được thiết kế chi tiết, cụ thể theo từng bước của hoạt động học tập trải nghiệm để các em có thể phát huy tối đa năng lực sáng tạo của mình. Các em có thể tổ chức học tập theo cá nhân hoặc theo nhóm để trải nghiệm hoạt động trong các môn Toán, Vật lí, Sinh học, Tin học, Ngữ văn, Lịch sử, Địa lí, Giáo dục công dân và Tiếng anh. Cuối mỗi chủ đề học tập đều có các tiêu chí đánh giá về sản phẩm và về hoạt động để các em tự đánh giá mức độ hoàn thành của bản thân và của nhóm học tập. Cấu trúc của sách bao gồm: Chế tạo thước đo, chưng cất nước, ướp mầm giá đỗ, mô hình hệ thống báo cháy ở chung cư, sân khấu hóa chuyện dân gian, tôi là nhà văn, kể chuyện lịch sử bằng tranh, tôi yêu nước sạch, thiên nhiên quanh ta, phòng tránh và giảm nhẹ thương tích do động đất.

Nguyễn Thị Liên (chủ biên) - Cuốn sách “Tổ chức học động trải nghiệm sáng tạo trong nhà trường phổ thông” - NXB Giáo dục Việt Nam [13]. Tác giả đã đề cập đến việc trang bị cho đội ngũ giáo viên phổ thông (Tiểu học, Trung học cơ sở, Trung học phổ thông) những kiến thức, kỹ năng cơ bản nhất về hoạt động trải nghiệm sáng tạo, chuẩn bị tích cực cho việc đổi mới chương trình giáo dục phổ thông. Đồng thời cuốn sách này là sự chuẩn bị cho công tác đào tạo, bồi dưỡng năng lực tổ chức hoạt động trải nghiệm sáng tạo cho sinh viên các trường Đại học Sư phạm. Nội dung cuốn sách này tập trung trả lời các câu hỏi cốt lõi sau:

- + Hoạt động trải nghiệm sáng tạo là gì ?
- + Làm cái gì? (“CÁI”: nội dung của hoạt động trải nghiệm sáng tạo)
- + Làm như thế nào ? (“CÁCH”: cách thức)

Nguyễn Thị Chi (chủ biên) - Cuốn Tài liệu hướng dẫn “Tổ chức Hoạt động Giáo dục Trải nghiệm sáng tạo cho học sinh tiểu học” – NXB Giáo dục Việt Nam [11]. Cuốn sách này cung cấp nội dung, phương pháp, cách thức tổ chức hoạt động trải nghiệm sáng tạo cho học sinh cấp Tiểu học.

Nhìn chung, các nghiên cứu trong nước đã bước đầu làm rõ cơ sở lý luận và chứng minh hiệu quả của việc tổ chức dạy học theo hướng trải nghiệm trong giáo dục phổ thông.

Tổng quan các nghiên cứu trong và ngoài nước có thể thấy rằng dạy học theo hướng trải nghiệm đã được nhiều nhà khoa học quan tâm nghiên cứu và khẳng định vai trò quan trọng trong việc phát triển năng lực và phẩm chất của người học. Các nghiên cứu trên thế giới đã xây dựng được nền tảng lý luận khá hoàn chỉnh về học tập trải nghiệm, đồng thời đề xuất nhiều mô hình tổ chức hoạt động học tập dựa trên trải nghiệm. Các nghiên cứu trong nước đã bước đầu làm rõ cơ sở lý luận và chứng minh hiệu quả của việc tổ chức dạy học theo hướng trải nghiệm trong giáo dục phổ thông.

Tuy nhiên, có thể thấy rằng các nghiên cứu hiện nay chủ yếu tập trung ở cấp THCS hoặc THPT, hoặc ở môn Khoa học tự nhiên nói chung. Với môn Tự nhiên và Xã hội lớp 3 – một môn học tích hợp mang tính đặc thù và gắn bó mật thiết với cuộc sống hàng ngày của học sinh tiểu học – các nghiên cứu cụ thể về việc tổ chức hoạt động trải nghiệm trong dạy học Tự nhiên và Xã hội vẫn còn hạn chế. Nhiều nghiên cứu đề cập đến lợi ích chung của phương pháp này, nhưng chưa đi sâu vào thiết kế các bài học minh họa cụ thể, chưa có đánh giá định lượng rõ ràng về tác động đến năng lực và hứng thú học tập của học sinh lớp 3. Hơn nữa, trong thực tiễn dạy học, giáo viên vẫn gặp khó khăn trong việc lựa chọn nội dung phù hợp, xây dựng hoạt động trải nghiệm gắn với mục tiêu bài học, cũng như trong việc tổ chức, điều hành và đánh giá các hoạt động này một cách hiệu quả.

Từ những phân tích trên, có thể thấy rằng đề tài “*Thiết kế hoạt động trải nghiệm trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội lớp 3*” là hướng tiếp cận cần thiết,

mang giá trị thực tiễn cao, góp phần đáp ứng yêu cầu cấp thiết về tài liệu hướng dẫn và mô hình tổ chức cho giáo viên tiểu học hiện nay.

3. Mục đích và nhiệm vụ nghiên cứu

3.1. Mục đích nghiên cứu

Thiết kế hoạt động trải nghiệm trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội 3, nhằm góp phần đổi mới phương pháp dạy học và nâng cao chất lượng giáo dục theo định hướng phát triển năng lực người học.

3.2. Nhiệm vụ nghiên cứu.

- Nghiên cứu cơ sở lý luận và thực tiễn của việc thiết kế hoạt động trải nghiệm trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội nói chung và môn Tự nhiên và Xã hội 3 nói riêng.
- Đề xuất các nguyên tắc và quy trình thiết kế hoạt động trải nghiệm trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội 3.
- Thiết kế hoạt động trải nghiệm trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội 3.
- Đánh giá tính khả thi của các hoạt động trải nghiệm đã thiết kế.

4. Đối tượng và phạm vi nghiên cứu.

4.1. Đối tượng nghiên cứu.

- Thiết kế hoạt động trải nghiệm trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội 3.

4.2. Phạm vi nghiên cứu

- Phạm vi điều tra: Khảo sát thực trạng và xin ý kiến 30 giáo viên và 102 học sinh tại trường Tiểu học Yên Từ, xã Yên Từ, Ninh Bình.
- Thời gian nghiên cứu: từ tháng 11/2025 - tháng 5/2026.

5. Phương pháp nghiên cứu

5.1. Phương pháp nghiên cứu lý thuyết

- Tổng hợp các nghiên cứu về thiết kế hoạt động trải nghiệm trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội.
- Nghiên cứu các văn bản chỉ đạo của Đảng, Nhà nước, Bộ GD&ĐT về đổi mới giáo dục.
- Nghiên cứu cấu trúc, nội dung chương trình môn Tự nhiên và Xã hội 3.

5.2. Phương pháp nghiên cứu thực tiễn

- Phương pháp điều tra bằng bảng hỏi: Tiến hành điều tra, khảo sát, thăm dò ý kiến của các cán bộ, giáo viên tiểu học bằng các hình thức như: phát phiếu hỏi hoặc trả lời thông tin trên link google form để tìm hiểu về thực trạng thiết kế hoạt động trải nghiệm trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội.

5.3. Phương pháp xử lý số liệu

- Sử dụng phần mềm xử lý số liệu để thống kê mô tả, so sánh kết quả.

6. Ý nghĩa khoa học và ý nghĩa thực tiễn

6.1. Ý nghĩa khoa học

- Góp phần làm sáng tỏ và hệ thống hóa cơ sở lý luận, cơ sở thực tiễn về thiết kế hoạt động trải nghiệm trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội nói chung và trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội 3 nói riêng.

- Xây dựng được quy trình thiết kế hoạt động trải nghiệm, tạo tiền đề lý thuyết cho các nghiên cứu tương tự ở các khối lớp khác.

6.2. Ý nghĩa thực tiễn

Cung cấp tư liệu tham khảo hữu ích cho giáo viên tiểu học trong việc đổi mới phương pháp dạy học và sinh viên ngành Giáo dục Tiểu học trong quá trình học tập, nghiên cứu.

Chương 1

CƠ SỞ LÝ LUẬN VÀ CƠ SỞ THỰC TIỄN CỦA HOẠT ĐỘNG TRẢI NGHIỆM

1.1. CƠ SỞ LÝ LUẬN

1.1.1. Khái quát dạy học trải nghiệm

1.1.1.1. Khái niệm dạy học trải nghiệm

Dạy học trải nghiệm (Experiential Learning) là một phương thức giáo dục hiện đại, trong đó giáo viên đóng vai trò thiết kế và tổ chức các hoạt động học tập gắn liền với thực tiễn, tạo cơ hội cho học sinh được trực tiếp tham gia, quan sát và suy ngẫm để tự rút ra kiến thức cho bản thân. Dạy học trải nghiệm đề cao vai trò chủ thể của học sinh dưới sự định hướng mang tính sư phạm của giáo viên trong quá trình học tập. Về phương diện lý thuyết, khái niệm này được tiếp cận từ quan điểm của các nhà nghiên cứu tiêu biểu:

John Dewey (1938): cho rằng việc dạy học phải gắn liền với trải nghiệm thực tế của người học. Theo ông, quá trình học tập hiệu quả nhất khi người học tham gia vào các hoạt động thực hành, khám phá và giải quyết vấn đề [26].

David A. Kolb (1984): Định nghĩa dạy học trải nghiệm là quá trình mà tri thức được hình thành thông qua sự chuyển hóa kinh nghiệm cá nhân. Người học không chỉ tiếp nhận thông tin mà còn tham gia vào các hoạt động thực tiễn, từ đó quan sát, suy ngẫm và khái quát hóa thành tri thức mới [27].

Tại Việt Nam, nhiều nhà nghiên cứu cũng đã đưa ra những quan điểm về dạy học trải nghiệm. Nguyễn Thị Hồng Vân (2018) nhấn mạnh dạy học trải nghiệm là quá trình tổ chức các hoạt động học tập nhằm tạo cơ hội cho học sinh được trực tiếp tham gia, khám phá và vận dụng kiến thức vào thực tiễn, từ đó phát triển năng lực tư duy và kỹ năng sống [12].

Như vậy, dạy học trải nghiệm là một phương thức tổ chức dạy học tích cực, trong đó giáo viên đóng vai trò thiết kế và định hướng các bối cảnh học tập gắn liền với thực tiễn; còn học sinh là chủ thể trực tiếp tham gia tương tác, thông qua quá trình quan sát - suy ngẫm - khái quát hóa để tự kiến tạo tri thức, rèn luyện kỹ năng và hình thành các năng lực cốt lõi.

Trong phạm vi nghiên cứu của đề tài, hoạt động trải nghiệm được vận dụng như một phương thức tổ chức dạy học tích cực cho môn Tự nhiên và Xã hội 3. Thông qua thực hành, thí nghiệm, trò chơi hay quan sát ngoài trời, học sinh chiếm lĩnh tri thức một cách sinh động, từ đó hình thành các năng lực cốt lõi theo định hướng của Chương trình Giáo dục phổ thông (GDPT) 2018 [1].

1.1.1.2. Trải nghiệm trong hoạt động dạy học và trải nghiệm trong hoạt động giáo dục

Trong Chương trình Giáo dục phổ thông 2018 [1], thuật ngữ "trải nghiệm" được tiếp cận dưới hai góc độ:

Thứ nhất: Trải nghiệm trong môn học (TN&XH 3): Đóng vai trò là phương pháp hoặc hình thức dạy học tích cực nhằm giúp học sinh chiếm lĩnh kiến thức và kỹ năng đặc thù của môn học. Nội dung bám sát yêu cầu cần đạt của bài dạy, diễn ra linh hoạt qua các hoạt động nhỏ ngay trong tiết học.

Thứ hai: Hoạt động trải nghiệm (Môn học độc lập): Là nội dung giáo dục bắt buộc hướng tới hình thành các năng lực chung như thích ứng với cuộc sống, định hướng nghề nghiệp. Hoạt động này tập trung vào các mạch nội dung về bản thân, xã hội, tự nhiên và được tổ chức quy mô thông qua Sinh hoạt dưới cờ, Câu lạc bộ hoặc hoạt động theo chủ đề.

Đề tài này tập trung nghiên cứu hoạt động trải nghiệm với tư cách là một phương thức tổ chức dạy học tích cực trong môn Tự nhiên và Xã hội 3, giúp học sinh vận dụng tri thức khoa học vào thực tiễn thông qua các hoạt động thực hành và khám phá.

1.1.1.3. Bản chất và chu trình học tập trải nghiệm theo mô hình của David Kolb

Bản chất của dạy học trải nghiệm nằm ở sự chuyển dịch tiến trình học tập từ tiếp nhận tri thức thụ động sang quá trình chủ động tạo ra kinh nghiệm mới thông qua hoạt động thực tiễn. Trong mô hình này, người học huy động sự phối hợp giữa các giác quan và tư duy để tham gia trực tiếp vào đối tượng học tập dưới sự định hướng, tổ chức của giáo viên. Theo David A. Kolb (1984), học tập là quá trình mà tri thức được hình thành thông qua việc trải nghiệm và sự suy ngẫm từ chính những trải nghiệm đó [27, 28]. Để hiện thực hóa bản chất quá trình dạy học trải nghiệm này, Kolb đưa ra chu trình học tập gồm bốn giai đoạn liên kết chặt chẽ, tạo thành một vòng lặp khép kín:

Giai đoạn 1: Trải nghiệm cụ thể (Concrete Experience): Học sinh trực tiếp tham gia vào các hoạt động như thực hành, thí nghiệm, trò chơi học tập hoặc các tình huống thực tế. Thông qua các hoạt động này, học sinh hình thành những kinh nghiệm ban đầu, tạo hứng thú và động cơ học tập. Đối với học sinh tiểu học, việc học thông qua trải nghiệm giúp các em dễ hiểu, dễ nhớ và hứng thú hơn so với việc chỉ tiếp thu kiến thức một cách thụ động.

Giai đoạn 2: Quan sát và phản tư (Reflective Observation): Sau khi trải nghiệm, học sinh suy ngẫm lại và phân tích những gì đã diễn ra. Thông qua thảo luận và chia sẻ cảm nhận dưới sự gợi mở của giáo viên, các em nhận ra được kết quả và nguyên nhân của vấn đề. Giai đoạn này tập trung phát triển kỹ năng quan sát, tư duy phê phán và năng lực diễn đạt ý kiến cá nhân.

Giai đoạn 3: Khái quát hóa trừu tượng (Abstract Conceptualization): Trên cơ sở những điều học sinh đã quan sát và phản tư, giáo viên hướng dẫn học sinh hệ thống

hóa thành các khái niệm, quy luật hoặc nội dung bài học. Đây là bước quan trọng để chuẩn hóa kiến thức, giúp học sinh hiểu rõ bản chất vấn đề và kết nối kinh nghiệm cá nhân với tri thức khoa học trong chương trình.

Giai đoạn 4: Thử nghiệm tích cực (Active Experimentation): Học sinh vận dụng kiến thức vừa lĩnh hội vào các tình huống mới thông qua bài tập thực hành hoặc giải quyết vấn đề thực tiễn. Việc vận dụng này không chỉ củng cố kỹ năng mà còn tạo ra những trải nghiệm mới, tiếp tục mở ra một chu trình học tập tiếp theo ở mức độ cao hơn.

Nhìn chung, mô hình học tập trải nghiệm của David A. Kolb có ý nghĩa quan trọng trong dạy học ở tiểu học. Việc vận dụng chu trình này giúp giáo viên tổ chức các hoạt động học tập phù hợp với đặc điểm tâm lý lứa tuổi, phát huy tính tích cực, chủ động của học sinh và góp phần nâng cao chất lượng dạy học. Vì vậy, chu trình học tập trải nghiệm của Kolb là cơ sở lý luận quan trọng để áp dụng trong quá trình tổ chức dạy học và hoạt động trải nghiệm ở trường tiểu học hiện nay.

1.1.1.4. Đặc điểm của dạy học trải nghiệm trong trường Tiểu học

Dựa trên chu trình của Kolb và định hướng của Chương trình GDPT 2018, dạy học trải nghiệm ở bậc Tiểu học mang các đặc điểm sau:

Thứ nhất: Lấy người học làm trung tâm: Học sinh là chủ thể của quá trình học tập, trực tiếp tham gia vào các hoạt động khám phá, quan sát và thảo luận để tự hình thành kiến thức. Giáo viên đóng vai trò người tổ chức, định hướng và hỗ trợ quá trình học tập. Hoạt động trải nghiệm tạo cơ hội cho học sinh tham gia trực tiếp, qua đó phát huy tối đa tính tích cực và sáng tạo của người học. Việc tổ chức dạy học theo hướng tích cực hóa giúp học sinh thực sự trở thành chủ thể của quá trình học tập, góp phần nâng cao hiệu quả giáo dục [12, 13].

Thứ hai: Gắn kiến thức với thực tiễn: Tri thức được kiến tạo thông qua các tình huống thực tế thay vì tiếp nhận thụ động qua sách vở. Việc tổ chức hoạt động học tập gắn với thực tiễn giúp học sinh hiểu rõ ý nghĩa của kiến thức và nâng cao năng lực vận dụng kiến thức vào đời sống. Đồng thời, quá trình này tạo điều kiện để người học liên hệ kiến thức bài học với môi trường xung quanh, từ đó hình thành sự hiểu biết sâu sắc và bền vững hơn về nội dung giáo dục [10, 11].

Thứ ba: Chú trọng quá trình phản tư: Đây là giai đoạn then chốt giúp học sinh suy ngẫm lại, phân tích và khái quát hóa những trải nghiệm thực tế để rút ra bài học ý nghĩa. Quá trình phản tư đóng vai trò quan trọng trong việc giúp người học khái quát hóa tri thức để vận dụng vào các tình huống mới, đồng thời thúc đẩy sự phát triển tư duy và năng lực tự học [25].

Thứ tư: Phát triển năng lực toàn diện: Dạy học trải nghiệm không chỉ giúp học sinh tiếp thu kiến thức mà còn góp phần phát triển nhiều năng lực quan trọng

như năng lực giao tiếp và hợp tác, giải quyết vấn đề và sáng tạo, phù hợp với mục tiêu hình thành phẩm chất và năng lực cho học sinh [16].

Tóm lại, bốn đặc điểm trên không tồn tại biệt lập mà có mối quan hệ biện chứng chặt chẽ, tạo nên một chỉnh thể thống nhất trong dạy học trải nghiệm. Việc kết hợp hài hòa giữa vai trò chủ thể của người học, tính thực tiễn của nội dung, chiều sâu của quá trình phản tư và mục tiêu phát triển năng lực toàn diện chính là chìa khóa để chuyển hóa quá trình giáo dục từ truyền thụ kiến thức sang hình thành phẩm chất và năng lực. Đây là nền tảng lý luận quan trọng giúp giáo viên thiết kế các hoạt động học tập vừa sinh động, vừa hiệu quả, đáp ứng trọn vẹn tinh thần đổi mới và yêu cầu cần đạt của Chương trình Giáo dục phổ thông 2018.

1.1.1.5. Phương pháp tổ chức hoạt động trải nghiệm trong dạy học môn học

Hoạt động trải nghiệm là một trong những phương thức giáo dục quan trọng giúp học sinh tiểu học tiếp cận kiến thức thông qua các hoạt động thực tiễn. Tùy thuộc vào mục tiêu bài học và đặc điểm tâm sinh lý học sinh tiểu học, giáo viên có thể linh hoạt vận dụng các phương pháp dạy học sau:

*** Thứ nhất: Tổ chức các trò chơi học tập**

Trò chơi học tập là hình thức tổ chức dạy học trải nghiệm đặc biệt phù hợp với đặc điểm tâm sinh lý của học sinh tiểu học, giúp chuyển hóa các nội dung lý thuyết khô khan thành những hoạt động sinh động và giàu tính tương tác. Thông qua trò chơi, học sinh không chỉ có cơ hội tiếp nhận kiến thức và kỹ năng mới mà còn được củng cố, khắc sâu những điều đã học một cách tự nhiên, hứng thú. Hình thức này đóng vai trò quan trọng trong việc duy trì sự chú ý, giảm bớt áp lực tâm lý và tạo ra môi trường học tập tích cực, nhất là trong các tiết học về kiến thức khoa học mới [16].

Trong chương trình môn Tự nhiên và Xã hội lớp 3, giáo viên có thể thiết kế các trò chơi mang tính thực tiễn cao như: phân loại thực vật và động vật, thi đố về các hiện tượng tự nhiên hoặc đóng vai mô phỏng hoạt động của các hệ cơ quan trong cơ thể. Việc vận dụng trò chơi không chỉ giúp học sinh chiếm lĩnh tri thức mà còn rèn luyện sự nhanh nhạy, kỹ năng giao tiếp và khả năng hợp tác nhóm

*** Thứ hai: Tổ chức hoạt động thực hành và thí nghiệm đơn giản**

Đây là hình thức giúp học sinh trực tiếp thao tác với các đối tượng học tập, từ đó hiểu rõ bản chất của sự vật và hiện tượng thông qua "học đi đôi với hành". Hoạt động thực hành và thí nghiệm giúp học sinh phát triển năng lực giải quyết vấn đề và kiểm chứng tính đúng đắn của tri thức trong bối cảnh thực tế [11].

Trong môn Tự nhiên và Xã hội 3, các hoạt động như thực hành vệ sinh cá nhân, chăm sóc cây xanh hay thực hiện các thí nghiệm về ánh sáng, không khí không chỉ giúp trẻ ghi nhớ bài học bền vững hơn mà còn khơi gợi niềm đam mê khám phá thế

giới tự nhiên. Đây là giai đoạn quan trọng để học sinh thực hiện các "thử nghiệm tích cực", từ đó bồi đắp vốn hiểu biết thực tiễn và phát triển năng lực khoa học đặc thù [12].

*** Thứ ba: Tổ chức hoạt động tham quan và khám phá thực tế**

Tham quan và khám phá thực tế là hình thức dạy học trải nghiệm đặc thù, cho phép học sinh tiểu học tương tác trực tiếp với môi trường tự nhiên và xã hội bên ngoài không gian lớp học truyền thống. Việc mở rộng không gian dạy học này giúp các nhiệm vụ học tập gắn liền với thực tiễn, tạo điều kiện để người học phát triển toàn diện và nâng cao năng lực thích nghi với thế giới xung quanh. Theo Nguyễn Công Khanh (2020), các hoạt động ngoài lớp học không chỉ giúp học sinh mở rộng vốn hiểu biết về thế giới mà còn là cơ hội để học sinh tăng cường khả năng vận dụng tri thức vào đời sống [10].

Trong chương trình môn Tự nhiên và Xã hội 3, giáo viên có thể linh hoạt tổ chức các chuyến tham quan vườn trường, công viên, trang trại hoặc các cơ sở sản xuất tại địa phương. Những hoạt động này giúp học sinh hiểu rõ bản chất các hiện tượng tự nhiên, đặc điểm môi trường sống của sinh vật và các phương thức hoạt động xã hội. Bên cạnh việc chiếm lĩnh tri thức, trải nghiệm thực tế còn đóng vai trò quan trọng trong việc hình thành xúc cảm, niềm tin, ý thức bảo vệ môi trường và tinh thần trách nhiệm với cộng đồng.

Đồng quan điểm, Đỗ Hương Trà (2020) khẳng định rằng việc trực tiếp quan sát các yếu tố như thực vật, động vật, thời tiết hay các sinh hoạt cộng đồng giúp học sinh cụ thể hóa nội dung bài học và hình thành năng lực quan sát khoa học. Đối với học sinh lớp 3, hoạt động khám phá không chỉ kích thích sự tò mò, hứng thú học tập mà còn là quá trình tích lũy thu nhận những trải nghiệm thực tế để rèn luyện các kỹ năng quan sát, phân tích và hệ thống hóa thông tin, từ đó chuyển hóa kinh nghiệm thành tri thức cá nhân bền vững [6].

*** Thứ tư: Tổ chức hoạt động học tập theo nhóm**

Học tập theo nhóm là một hình thức tổ chức hoạt động trải nghiệm mà giáo viên sử dụng phương pháp làm việc nhóm để học sinh cùng nhau trải nghiệm, quan sát, suy ngẫm và phân tích khái quát hóa vấn đề trước khi thực hành và vận dụng. Bên cạnh đó, hoạt động nhóm còn hỗ trợ người học phát triển các kỹ năng giao tiếp, năng lực hợp tác và tư duy phản biện. Trong quá trình thảo luận, mỗi học sinh được khuyến khích đưa ra ý kiến riêng, từ đó cùng các thành viên phân tích để tìm kiếm giải pháp tối ưu cho vấn đề được đặt ra. Điều này giúp học sinh không chỉ chiếm lĩnh tri thức mà còn hình thành thái độ học tập tích cực và tinh thần trách nhiệm với tập thể [6].

Trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội, giáo viên có thể tổ chức cho học sinh làm việc theo nhóm để thảo luận về các chủ đề như bảo vệ môi trường, chăm sóc sức khỏe hoặc tìm hiểu về các nghề nghiệp trong xã hội. Thông qua các hoạt động này,

học sinh không chỉ tiếp thu kiến thức mà còn phát triển kỹ năng làm việc nhóm và khả năng trình bày ý kiến trước tập thể. Đây là nền tảng quan trọng để hình thành các năng lực đặc thù và phẩm chất nhân cách cho học sinh theo định hướng của Chương trình Giáo dục phổ thông 2018.

* Thứ năm: Tổ chức hoạt động dự án nhỏ

Dạy học theo dự án là một hình thức học tập trải nghiệm điển hình, trong đó học sinh được giao thực hiện một nhiệm vụ học tập gắn với thực tiễn trong một khoảng thời gian nhất định để tạo ra những sản phẩm cụ thể. Theo Nguyễn Văn Cường và Bernd Meier (2010), phương thức này đóng vai trò quan trọng trong việc thúc đẩy khả năng tự học, kích thích tư duy sáng tạo và rèn luyện kỹ năng giải quyết vấn đề cho người học. Thông qua tiến trình thực hiện dự án, học sinh không chỉ chiếm lĩnh tri thức mà còn được phát triển năng lực tự học và tự chủ, giải quyết vấn đề và sáng tạo [14].

Trong môn Tự nhiên và Xã hội lớp 3, giáo viên có thể triển khai các dự án nhỏ bám sát thực tế đời sống như: tìm hiểu môi trường xung quanh trường học, thực hành chăm sóc cây xanh tại lớp hoặc khảo sát các nghề nghiệp trong gia đình. Quá trình triển khai dự án tạo điều kiện tối đa để học sinh tham gia vào các hoạt động thu thập thông tin, thảo luận nhóm và trình bày kết quả học tập. Đây chính là quá trình chuyển hóa những trải nghiệm thực tế thành vốn tri thức sâu sắc, giúp học sinh hiểu rõ hơn ý nghĩa của bài học.

* Thứ sáu: Đóng vai

Đóng vai là hình thức tổ chức hoạt động trải nghiệm cho phép học sinh nhập thân vào các tình huống giả định để thể hiện cách ứng xử và giải quyết các vấn đề nảy sinh trong cuộc sống. Thông qua đó, học sinh không chỉ tiếp thu kiến thức mà còn phát triển kỹ năng giao tiếp và hợp tác, giải quyết vấn đề và sáng tạo [10].

Trong môn Tự nhiên và Xã hội, giáo viên có thể xây dựng các tình huống đóng vai về chủ đề phòng tránh tai nạn thương tích, quy trình chăm sóc sức khỏe hoặc các hành động bảo vệ môi trường. Hình thức này giúp bài học trở nên gần gũi, giúp học sinh hình thành các phẩm chất và năng lực theo đúng định hướng đổi mới của Chương trình Giáo dục phổ thông 2018.

1.1.1.6. Vai trò của dạy học trải nghiệm

Dạy học trải nghiệm có vai trò quan trọng trong quá trình giáo dục, đặc biệt trong bậc tiểu học – giai đoạn mà học sinh tiếp thu kiến thức chủ yếu thông qua hoạt động và trải nghiệm trực tiếp. Nhiều nhà nghiên cứu trong và ngoài nước đã khẳng định rằng việc tổ chức các hoạt động học tập trải nghiệm giúp học sinh phát triển toàn diện cả về kiến thức, kỹ năng và thái độ.

* Thứ nhất: Giúp học sinh hiểu sâu và ghi nhớ kiến thức

Một trong những vai trò quan trọng của dạy học trải nghiệm là giúp học sinh hiểu sâu bản chất của kiến thức và ghi nhớ lâu hơn. Theo Kolb (1984), tri thức được hình thành thông qua quá trình chuyển hóa kinh nghiệm của người học. Khi học sinh trực tiếp tham gia vào các hoạt động trải nghiệm, các em có cơ hội quan sát, suy ngẫm và rút ra kết luận từ những gì đã trải qua, từ đó hình thành hiểu biết sâu sắc hơn về nội dung bài học [27].

Ở Việt Nam, Nguyễn Thị Hồng Vân (2018) cũng cho rằng việc tổ chức các hoạt động trải nghiệm trong dạy học giúp học sinh gắn kiến thức với thực tiễn, qua đó hiểu rõ hơn ý nghĩa của nội dung học tập. Thông qua các hoạt động quan sát, thảo luận và thực hành, học sinh có thể tự mình khám phá kiến thức thay vì chỉ tiếp nhận thông tin từ giáo viên. [12].

Đối với môn Tự nhiên và Xã hội, việc tổ chức các hoạt động trải nghiệm như quan sát môi trường xung quanh, tìm hiểu cơ thể con người hay khám phá các hiện tượng tự nhiên giúp học sinh liên hệ kiến thức với đời sống thực tế, từ đó nâng cao hiệu quả tiếp thu và ghi nhớ kiến thức.

* Thứ hai: Góp phần phát triển năng lực và phẩm chất theo định hướng GDPT 2018

Dạy học trải nghiệm góp phần phát triển các năng lực và phẩm chất cốt lõi cho học sinh. Thông qua các hoạt động trải nghiệm, học sinh có cơ hội rèn luyện kỹ năng giao tiếp và hợp tác, giải quyết vấn đề và sáng tạo. Những trải nghiệm này hình thành thái độ tích cực, tinh thần trách nhiệm và khả năng làm việc nhóm [16].

Bên cạnh đó, Nguyễn Công Khanh (2020) khẳng định hình thức này đáp ứng mục tiêu phát triển phẩm chất và năng lực tự học, vận dụng kiến thức và kỹ năng đã học vào thực tiễn của Chương trình GDPT 2018 [10].

* Thứ ba: Tạo hứng thú và động lực học tập cho học sinh

Đối với học sinh tiểu học, hứng thú là yếu tố quyết định hiệu quả học tập. Dạy học trải nghiệm giúp học sinh cảm thấy hứng thú với bài học hơn so với phương pháp dạy học truyền thống. Khi được tham gia vào các hoạt động thực hành, trò chơi học tập hoặc khám phá thực tế, học sinh trở nên tích cực và chủ động hơn trong quá trình học tập. [4].

* Thứ tư: Phát triển kỹ năng sống và khả năng vận dụng kiến thức vào thực tiễn

Dạy học trải nghiệm chuẩn bị cho học sinh các kỹ năng cần thiết để thích ứng với cuộc sống. Thông qua các tình huống thực tiễn, học sinh rèn luyện được khả năng ra quyết định và giải quyết vấn đề linh hoạt. Hoạt động trải nghiệm giúp học sinh biết cách vận dụng những điều đã học để xử lý các vấn đề thực tế, ví dụ như biết giữ gìn vệ sinh lớp học hay chăm sóc cây xanh dựa trên kiến thức TN&XH [12].

1.1.1.7. Ưu điểm, hạn chế và những lưu ý khi dạy học trải nghiệm

Dạy học trải nghiệm mang lại những giá trị giáo dục vượt trội nhưng cũng đặt ra không ít thách thức đối với giáo viên và nhà trường.

*** Ưu điểm:**

Phát huy tính chủ động và kiến tạo: Học sinh không chỉ tiếp nhận kiến thức thụ động mà trực tiếp tham gia vào quá trình hình thành tri thức, giúp hiểu rõ bản chất vấn đề và ghi nhớ sâu sắc hơn [12].

Gắn kết lý thuyết với thực tiễn: Kiến thức được đặt trong các tình huống thực tế gần gũi, tạo hứng thú và động lực học tập tích cực, đặc biệt phù hợp với tâm lý hiếu động của học sinh tiểu học [10, 12].

Phát triển toàn diện kỹ năng và phẩm chất: Thông qua làm việc nhóm và giải quyết vấn đề, học sinh được rèn luyện kỹ năng giao tiếp, hợp tác, tinh thần trách nhiệm và khả năng tự đánh giá bản thân [16].

*** Hạn chế:**

Áp lực về thời gian và công sức: Để xây dựng một hoạt động trải nghiệm thực thụ, giáo viên phải đầu tư rất nhiều thời gian và tâm huyết trong việc lựa chọn nội dung, thiết kế kịch bản và chuẩn bị học liệu. Nếu người dạy chưa nắm vững quy trình sư phạm hoặc kỹ năng tổ chức còn hạn chế, hoạt động dễ rơi vào tình trạng hình thức, không đạt được mục tiêu chiếm lĩnh tri thức của bài học [10, 12].

Phụ thuộc vào điều kiện cơ sở vật chất và môi trường học tập: Hiệu quả của dạy học trải nghiệm chịu ảnh hưởng trực tiếp bởi điều kiện cơ sở vật chất, không gian học tập và các phương tiện hỗ trợ. Tại những trường có sĩ số học sinh đông hoặc trang thiết bị còn thiếu thốn, việc quản lý lớp học và đảm bảo cơ hội trải nghiệm đồng đều cho mọi học sinh là một thách thức lớn đối với giáo viên [12, 16].

Thách thức trong định hướng: Trong quá trình trải nghiệm, nếu thiếu sự quan sát và hỗ trợ kịp thời, học sinh dễ sa đà vào các hoạt động mang tính giải trí mà quên đi nhiệm vụ học tập cốt lõi. Một số học sinh có tâm lý rụt rè hoặc kỹ năng làm việc nhóm chưa tốt thường gặp khó khăn trong việc bắt nhịp, dẫn đến kết quả học tập không đồng bộ giữa các thành viên [13, 7].

*** Lưu ý khi dạy học trải nghiệm:**

Để hoạt động trải nghiệm trong dạy học đạt hiệu quả, tránh tính hình thức và đảm bảo mục tiêu sư phạm, cần chú trọng các điều kiện cốt lõi sau:

Xác định đúng vai trò của giáo viên: Người dạy cần chuyển đổi căn bản từ vai trò truyền thụ kiến thức sang vai trò thiết kế, tổ chức và điều phối. Giáo viên phải có kỹ năng gợi mở, định hướng để hỗ trợ học sinh tự rút ra kiến thức từ thực tiễn mà không làm thay hay áp đặt suy nghĩ lên trẻ [11, 12].

Lựa chọn nội dung học tập phù hợp: Không phải mọi bài học đều có thể tổ chức trải nghiệm. Cần ưu tiên các nội dung gắn liền với bối cảnh đời sống, phù hợp

với trình độ nhận thức của học sinh lớp 3 và bám sát yêu cầu cần đạt của chương trình giáo dục phổ thông [1, 10].

Đảm bảo điều kiện cơ sở vật chất và an toàn: Việc tổ chức trải nghiệm đòi hỏi không gian học tập linh hoạt, học liệu trực quan phong phú và các phương tiện hỗ trợ cần thiết. Đặc biệt, đối với học sinh tiểu học, yếu tố an toàn trong suốt quá trình hoạt động phải được đặt lên hàng đầu [12, 16].

Rèn luyện kỹ năng nền tảng cho học sinh: Trước khi bắt đầu, học sinh cần được trang bị các kỹ năng cơ bản như làm việc nhóm, giao tiếp, chia sẻ ý kiến và tuân thủ các quy tắc hoạt động. Sự chuẩn bị này giúp trẻ tự tin tham gia tích cực và tương tác hiệu quả với bạn bè cũng như môi trường xung quanh [16].

Huy động sự phối hợp của các lực lượng giáo dục: Cần sự gắn kết chặt chẽ giữa nhà trường, gia đình và cộng đồng. Sự hỗ trợ của phụ huynh về nguồn lực và sự đồng thuận của nhà trường về cơ chế tổ chức là điều kiện quan trọng để duy trì và phát triển các hoạt động trải nghiệm thực tiễn [1].

1.1.2. Khái quát về nội dung chương trình môn Tự nhiên và Xã hội 3

1.1.2.1. Đặc điểm môn Tự nhiên và Xã hội 3

Môn Tự nhiên và Xã hội 3 trong Chương trình Giáo dục phổ thông 2018 là môn học có vai trò củng cố và mở rộng những hiểu biết ban đầu của học sinh về tự nhiên, xã hội và con người. So với lớp 1 và lớp 2, nội dung môn học ở lớp 3 có mức độ yêu cầu cao hơn, không chỉ dừng lại ở việc nhận biết mà còn hướng đến giúp học sinh hiểu được mối quan hệ giữa các sự vật, hiện tượng trong đời sống hằng ngày [1].

Một đặc điểm nổi bật của môn Tự nhiên và Xã hội 3 [2] là tính tích hợp những kiến thức về thế giới tự nhiên và xã hội, có vai trò quan trọng trong việc giúp học sinh học tập các môn Khoa học, Lịch sử và Địa lý ở các lớp 4, 5. Góp phần đặt nền móng ban đầu cho việc giáo dục về khoa học tự nhiên và khoa học xã hội ở các cấp học trên. Môn học coi trọng việc tổ chức cho HS trải nghiệm thực tế, tạo cho các em cơ hội tìm tòi, khám phá thế giới tự nhiên và xã hội xung quanh; vận dụng kiến thức vào thực tiễn, học cách ứng xử phù hợp với tự nhiên và xã hội. Đồng thời, môn học góp phần hình thành cho học sinh các phẩm chất như yêu thiên nhiên, có ý thức bảo vệ môi trường, biết chăm sóc sức khỏe bản thân và có trách nhiệm với gia đình, cộng đồng.

Nội dung môn học được thiết kế phù hợp với đặc điểm tâm sinh lí của học sinh lớp 3, chú trọng đến tính cụ thể, trực quan và dễ hiểu. Các bài học thường gắn với những tình huống quen thuộc trong cuộc sống hằng ngày, kết hợp với tranh ảnh, sơ đồ và các hoạt động học tập đa dạng. Nhờ đó, học sinh có thể tiếp cận kiến thức một cách tự nhiên, hứng thú và hiệu quả hơn. [2]

Việc đánh giá kết quả học tập môn Tự nhiên và Xã hội lớp 3 được thực hiện theo hướng đánh giá vì sự tiến bộ của học sinh, kết hợp giữa đánh giá thường xuyên và đánh giá định kì. Giáo viên chú trọng nhận xét quá trình học tập, sự cố gắng và tiến bộ của học sinh, qua đó tạo động lực học tập và hỗ trợ học sinh phát triển toàn diện.

1.1.2.2. Nội dung chương trình và tiềm năng tổ chức hoạt động trải nghiệm môn Tự nhiên và Xã hội 3

Nội dung chương trình môn Tự nhiên và Xã hội 3 [2] được xây dựng theo sáu chủ đề lớn, phản ánh những lĩnh vực cơ bản và gần gũi trong đời sống của học sinh. Các chủ đề được sắp xếp theo trình tự từ những mối quan hệ quen thuộc nhất đến những hiểu biết mở rộng về tự nhiên và xã hội, bảo đảm tính logic, tính kế thừa và phù hợp với đặc điểm nhận thức của học sinh lớp 3. Mỗi chủ đề đều có những nội dung để tổ chức hoạt động trải nghiệm. Cụ thể trong bảng 1.1. [3]

Bảng 1.1: Nội dung chương trình và tiềm năng tổ chức hoạt động trải nghiệm môn Tự nhiên và Xã hội 3.

Chủ đề	Nội dung	Tiềm năng tổ chức hoạt động trải nghiệm
Gia đình	Bài 1: Họ hàng và những ngày kỉ niệm của gia đình Bài 2: Phòng tránh hỏa hoạn khi ở nhà Bài 3: Vệ sinh xung quanh nhà Bài 4: Ôn tập chủ đề gia đình	Thực hành quan sát, điều tra thông tin qua người thân, đóng vai xử lý tình huống cháy nổ giả định
Trường học	Bài 5: Hoạt động kết nối với cộng đồng Bài 6: Truyền thống trường em Bài 7: Giữ an toàn và vệ sinh ở trường Bài 8: Ôn tập chủ đề Trường học	Tham quan phòng truyền thống, thực hành giữ gìn vệ sinh khuôn viên, dự án nhỏ về an toàn trường học.
Cộng đồng địa phương	Bài 9: Hoạt động sản xuất nông nghiệp Bài 10: Hoạt động sản xuất thủ công và công nghiệp Bài 11: Di tích lịch sử - văn hóa và cảnh quan thiên nhiên Bài 12: Ôn tập chủ đề Cộng đồng địa phương	Tham quan thực tế cơ sở sản xuất, di tích tại địa phương, phỏng vấn người dân về nghề truyền thống.
Thực vật và động vật	Bài 13: Một số bộ phận của thực vật Bài 14: Chức năng một số bộ phận của thực vật	Quan sát thực địa vườn trường, dự án trồng và chăm sóc cây xanh, thí

	Bài 15: Một số bộ phận của động vật và chức năng của chúng Bài 16: Sử dụng hợp lí thực vật và động vật Bài 17: Ôn tập chủ đề Thực vật và động vật	nghiệm đơn giản về các bộ phận của cây.
Con người và sức khỏe	Bài 18: Cơ quan tiêu hoá Bài 19: Chăm sóc và bảo vệ cơ quan tiêu hoá Bài 20: Cơ quan tuần hoàn Bài 21: Chăm sóc và bảo vệ cơ quan tuần hoàn Bài 22: Cơ quan thần kinh Bài 23: Chăm sóc và bảo vệ cơ quan thần kinh Bài 24: Thu thập thông tin về các chất và hoạt động có hại cho sức khoẻ Bài 25: Ôn tập chủ đề Con người và sức khỏe	Thực hành xây dựng thói quen sinh hoạt lành mạnh, mô phỏng hoạt động các hệ cơ quan qua trò chơi vận động.
Trái đất và bầu trời	Bài 26: Xác định các phương trong không gian Bài 27: Trái Đất và các đới khí hậu Bài 28: Bề mặt Trái Đất Bài 29: Mặt Trời, Trái Đất, Mặt Trăng Bài 30: Ôn tập chủ đề Trái Đất và bầu trời	Quan sát bầu trời thực tế, thực hành xác định phương hướng bằng la bàn hoặc hướng Mặt Trời.

Nhìn chung, nội dung chương trình môn Tự nhiên và Xã hội lớp 3 được xây dựng theo hướng tích hợp, gắn với thực tiễn và có tính giáo dục cao. Các chủ đề và bài học không chỉ cung cấp kiến thức mà còn góp phần rèn luyện cho học sinh các kĩ năng sống cần thiết, phát triển năng lực tìm hiểu tự nhiên và xã hội, đồng thời hình thành những phẩm chất phù hợp với mục tiêu giáo dục tiểu học theo Chương trình Giáo dục phổ thông 2018.

1.2. CƠ SỞ THỰC TIỄN

1.2.1. Khái quát về quá trình điều tra

1.2.1.1. Mục đích điều tra

Việc tiến hành điều tra thực tiễn nhằm tìm hiểu thực trạng tổ chức hoạt động trải nghiệm trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội 3 tại một số trường tiểu học. Thông

qua hoạt động điều tra, đề tài tập trung làm rõ nhận thức của giáo viên về vai trò của hoạt động trải nghiệm trong dạy học, mức độ vận dụng hoạt động trải nghiệm trong quá trình giảng dạy, cũng như những thuận lợi và khó khăn mà giáo viên gặp phải khi tổ chức các hoạt động này.

Bên cạnh đó, việc khảo sát học sinh nhằm tìm hiểu mức độ hứng thú, sự tham gia và khả năng tiếp nhận của học sinh đối với các hoạt động học tập mang tính trải nghiệm trong môn Tự nhiên và Xã hội. Kết quả điều tra là cơ sở thực tiễn để đề xuất các nguyên tắc, quy trình thiết kế hoạt động trải nghiệm, đồng thời xây dựng các hoạt động trải nghiệm minh họa góp phần nâng cao hiệu quả dạy học môn Tự nhiên và Xã hội lớp 3.

1.2.1.2. Đối tượng điều tra

Tôi đã tiến hành điều tra trên 30 giáo viên dạy môn Tự nhiên & Xã hội và 102 học sinh lớp 3 ở Trường Tiểu học Yên Từ, xã Yên Từ, tỉnh Ninh Bình.

1.2.1.3. Nội dung điều tra

Nội dung điều tra tập trung vào một số vấn đề sau:

a. Đối với giáo viên:

Tôi tiến hành điều chỉnh một số vấn đề sau:

- Mức độ sử dụng các phương pháp và hình thức tổ chức dạy học môn Tự nhiên & Xã hội.
- Nhận thức của GV về tầm quan trọng, vai trò của Hoạt động trải nghiệm trong dạy học môn Tự nhiên & Xã hội.
- Mức độ tổ chức Hoạt động trải nghiệm trong dạy môn Tự nhiên & Xã hội 3.
- Những khó khăn khi vận dụng Hoạt động trải nghiệm vào dạy học Tự nhiên & Xã hội 3.

b. Đối với học sinh:

- Mức độ hứng thú của học sinh đối với các hoạt động học tập có yếu tố trải nghiệm.
- Mức độ tham gia của học sinh trong các hoạt động học tập tích cực.
- Những hoạt động học tập mà học sinh yêu thích trong môn Tự nhiên và Xã hội.

1.2.1.4. Phương pháp điều tra

Để thu thập thông tin phục vụ cho nghiên cứu, đề tài sử dụng một số phương pháp điều tra sau:

- Phương pháp điều tra bằng phiếu hỏi: Phiếu hỏi được xây dựng dành cho giáo viên và học sinh nhằm thu thập thông tin về thực trạng tổ chức hoạt động trải nghiệm trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội 3.

- Phương pháp quan sát: Quan sát một số giờ học môn Tự nhiên và Xã hội nhằm tìm hiểu cách thức tổ chức hoạt động học tập của giáo viên cũng như mức độ tham gia của học sinh trong các hoạt động học tập.

- Phương pháp phân tích và tổng hợp số liệu: Các số liệu thu thập được từ phiếu hỏi được tổng hợp, phân tích và xử lý nhằm đánh giá thực trạng tổ chức hoạt động trải nghiệm trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội 3.

1.2.2. Kết quả điều tra

Sau khi tiến hành khảo sát 30 giáo viên tiểu học và 102 học sinh lớp 3, các dữ liệu thu thập được tiến hành tổng hợp và xử lý. Kết quả khảo sát giúp phản ánh thực trạng tổ chức hoạt động trải nghiệm trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội 3 hiện nay.

1.2.2.1. Thực trạng việc dạy học

* Về phương pháp dạy học (câu 1- phụ lục 1)

Bảng 1. 2: Mức độ sử dụng các phương pháp dạy học trong môn Tự nhiên và Xã hội

STT	Tên phương pháp	Mức độ							
		Thường xuyên		Thỉnh thoảng		Hiếm khi		Chưa bao giờ	
		Số lượng (người)	Tỉ lệ (%)	Số lượng (người)	Tỉ lệ (%)	Số lượng (người)	Tỉ lệ (%)	Số lượng (người)	Tỉ lệ (%)
1	Hỏi đáp	21	70.0	7	23.3	2	6.7	0	0.0
2	Quan sát	14	66.6	8	26.7	2	6.7	0	0.0
3	Thuyết trình, giảng giải	21	70.0	9	30.0	0	0.0	0	0.0
4	Nêu vấn đề và giải quyết vấn đề	6	20.0	10	33.3	10	33.3	4	4.0
5	Thảo luận nhóm	17	56.7	9	30.0	4	13.3	0	0.0
6	Trò chơi học tập	15	50.0	10	33.3	5	16.7	0	0.0
7	Thực hành,	4	13.3	10	33.3	11	36.7	5	16.7

	thí nghiệm								
8	Thăm quan , khám phá	0	0.0	3	10.0	13	43.3	14	56.7
9	Đóng vai	3	10.0	12	40.0	10	33.3	5	16.7
10	Dạy học theo dự án	0	0.0	2	6.7	11	36.7	17	56.5

Kết quả khảo sát ở bảng 1.2 cho thấy: PPDH được sử dụng phổ biến trong môn TN&XH là hỏi đáp và thuyết trình, giảng giải với mức thường xuyên là 70.0%. Hầu hết các tiết dạy GV đều kết hợp phương pháp thuyết trình trong dạy học. Các phương pháp quan sát (66.6%), thảo luận nhóm (56.7%), trò chơi học tập (50.0%) cũng được giáo viên thường xuyên sử dụng. Xếp theo thứ tự giảm dần về mức độ thường xuyên sử dụng các PPDH trong môn TN&XH, tiếp theo là phương pháp nêu và giải quyết vấn đề (20.0%), thực hành, thí nghiệm (13.3%), đóng vai (10%) và thăm quan, khám phá và dạy học theo dự án (0.0%). Như vậy, phương pháp dạy học trải nghiệm chưa được vận dụng nhiều vào quá trình dạy học theo yêu cầu đổi mới của Chương trình Giáo dục phổ thông 2018.

* Về hình thức tổ chức dạy học: Câu 2 (phụ lục 1)

Bảng 1.3: Mức độ sử dụng các hình thức tổ chức dạy học trong môn TN&XH

STT	Hình thức tổ chức	Mức độ							
		Thường xuyên		Thỉnh thoảng		Hiếm khi		Chưa bao giờ	
		Số lượng (người)	Tỉ lệ (%)	Số lượng (người)	Tỉ lệ (%)	Số lượng (người)	Tỉ lệ (%)	Số lượng (người)	Tỉ lệ (%)
1	Dạy học cả lớp	28	93.3	2	6.7	0	0.0	0	0.0
2	Dạy học trong lớp	30	100	0	0.0	0	0.0	0	0.0

3	Dạy học cá nhân	17	56.6	8	26.7	5	16.7	0	0.0
4	Dạy học theo nhóm	20	66.7	10	33.3	0	0.0	0	0.0
5	Dạy học ngoài trời	5	16.7	8	26.7	10	35.3	7	21.3
6	Tham quan học tập	4	13.3	4	13.3	12	40.1	10	33.3

Kết quả khảo sát ở bảng 1.3 cho thấy: GV thường xuyên sử dụng những hình thức dạy học phổ biến như: dạy học trong lớp (100%), dạy học cả lớp (93,3%), dạy học theo nhóm (66.7%), dạy học cá nhân (56.6%). Các hình thức khác ít được sử dụng thường xuyên như: dạy học ngoài trời (16.7%), tham quan học tập (13.3%). Việc sử dụng phối hợp các hình thức dạy học khác nhau đã giúp GV tổ chức được giờ học một cách hiệu quả, giúp HS học tập hứng thú hơn. Như vậy, có thể thấy rằng hầu hết GV đã có nghiên cứu, vận dụng phối hợp sử dụng các phương pháp và hình thức tổ chức dạy học nhằm phát huy tính tích cực, chủ động của HS. Tuy nhiên việc vận dụng các hình thức học tập trải nghiệm còn hạn chế.

1.2.2.2. Thực trạng việc thiết kế hoạt động trải nghiệm cho học sinh tiểu học

* Quan niệm của giáo viên về trải nghiệm

Để tìm hiểu quan niệm của GV về khái niệm trải nghiệm, tôi sử dụng phiếu điều tra kết hợp với trao đổi, trò chuyện với GV. Nội dung phiếu điều tra: Câu 3 (phụ lục 1). Kết quả điều tra được tổng kết bằng bảng 1.4.

Bảng 1.4: Quan niệm của giáo viên về trải nghiệm

Quan niệm	Số lượng	Tỉ lệ (%)
Trải nghiệm là phương pháp học tập gắn liền với các hoạt động có sự chuẩn bị ban đầu và có sự phản hồi, trong đó đề cao kinh nghiệm chủ quan của người học.	2	6.7
Trải nghiệm là khoa học giáo dục. Nó tập trung nhấn mạnh vào quá trình tác động qua lại giữa giáo viên và học sinh.	1	3.3
Trải nghiệm là khoa học giáo dục. Nó tập trung nhấn mạnh vào quá trình tác động qua lại giữa giáo viên và học sinh.	2	6.7

Trải nghiệm là những hoạt động giáo dục được tổ chức gắn liền với kinh nghiệm, cuộc sống để học sinh trải nghiệm, thông qua các hoạt động thực tế, học sinh được tự do tìm hiểu, khám phá và sáng tạo để tìm tòi và phát hiện các kiến thức mà học sinh cần đạt được trong nội dung bài học.	25	83.3
--	----	------

Bảng số liệu cho thấy đa số giáo viên có nhận thức đúng đắn về bản chất của hoạt động trải nghiệm theo tinh thần của Chương trình GDPT 2018 và lý thuyết học tập trải nghiệm của Kolb lên tới 83.3%. Đó là quá trình học sinh thông qua hoạt động thực tế để tự chiếm lĩnh tri thức. Bên cạnh đó, vẫn còn 16.7% GV có nhận thức chưa đầy đủ hoặc chưa chính xác về hoạt động trải nghiệm. Tuy nhiên, các GV đều nhận thấy đây là PPDH mới, hữu ích nhưng chưa được áp dụng rộng rãi, phổ biến trong dạy học ở tiểu học. Vì vậy, cần tiếp tục tăng cường công tác bồi dưỡng chuyên môn, tập huấn và chia sẻ kinh nghiệm nhằm nâng cao nhận thức cũng như năng lực tổ chức hoạt động trải nghiệm cho giáo viên, góp phần nâng cao chất lượng giáo dục ở trường tiểu học.

* Để tìm hiểu những khó khăn mà GVTH gặp phải trong dạy học trải nghiệm. Tôi đưa ra câu hỏi: Khi vận dụng hoạt động trải nghiệm vào dạy học môn Tự nhiên & Xã hội thầy (cô) gặp những khó khăn gì? (câu 7- Phụ lục 1). Kết quả khảo sát thu được ở bảng 1.5.

Bảng 1.5: Khó khăn của giáo viên trong dạy học trải nghiệm

STT	Những khó khăn khi tổ chức HĐTN	Mức độ				
		HT đồng ý	Đồng ý	Phân vân	Không đồng ý	HT không đồng ý
1	Thiết kế giáo án dạy học	10 (33.3%)	15 (50%)	5 (16.7%)	0 (0%)	0 (0%)
2	Phân bổ thời gian dạy học	12 (40%)	10 (33.3%)	5 (16.7%)	3 (10.0%)	0 (0%)
3	Chuẩn bị đồ dùng dạy học	15 (50%)	12 (40%)	3 (10%)	0 (0%)	0 (0%)
4	Quản lý trật tự học sinh	8 (26.7%)	11 (36.6%)	6 (20%)	5 (16.7%)	0 (0%)
5	Đưa ra hệ thống câu hỏi	5 (16.7%)	10 (33.3%)	12 (40%)	3 (10%)	0 (0%)
6	Đánh giá kết quả từ học sinh	9 (30%)	12 (40%)	9 (30%)	0 (0%)	0 (0%)

Nhận xét: Qua kết quả điều tra cho thấy, khó khăn mà GV thường gặp theo mức độ đồng ý và hoàn toàn đồng ý từ cao đến thấp là: chuẩn bị đồ dùng dạy học (90%), thiết kế giáo án (83.3%), phân bổ thời gian lớp học (73.3%) và đánh giá kết

quả từ học sinh (70%). Kết quả cho thấy việc thiết kế hoạt động trải nghiệm trong dạy học môn TNH&XH 3 là điều cần thiết.

1.2.2.3. Thực trạng tổ chức các hoạt động trải nghiệm trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội 3

Với mục đích thăm dò thực trạng tổ chức các hoạt động trải nghiệm cho HS lớp 3 qua dạy học môn Tự nhiên và Xã hội 3, tôi đã điều tra theo câu hỏi số 4 và số 5 (phụ lục 1). Kết quả khảo sát được thống kê ở bảng 1.6 và bảng 1.7.

Bảng 1.6: Thầy (cô) tổ chức hoạt động trải nghiệm cho học sinh trong dạy học môn TNXH 3 ở mức độ nào dưới đây?

Thường xuyên		Thỉnh thoảng		Hiếm khi		Chưa bao giờ	
Số lượng	Tỉ lệ (%)	Số lượng	Tỉ lệ (%)	Số lượng	Tỉ lệ (%)	Số lượng	Tỉ lệ (%)
12	40.0	14	46.7	4	13.3	0	00.0

Bảng 1.7: Quan niệm về việc tổ chức Hoạt động trải nghiệm trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội

Rất cần thiết		Cần thiết		Phân vân	
Số lượng	Tỉ lệ (%)	Số lượng	Tỉ lệ (%)	Số lượng	Tỉ lệ (%)
20	66.7	9	30.0	1	3.3

* Nhận xét: Từ bảng 1.6 và bảng 1.7 cho thấy đa số giáo viên đã nhận thức đúng đắn về vai trò và sự cần thiết của việc tổ chức hoạt động trải nghiệm trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội lớp 3. Cụ thể, có 66.7% giáo viên cho rằng hoạt động trải nghiệm là rất cần thiết và 30.0% giáo viên đánh giá là cần thiết. Đồng thời, 40.0% giáo viên thường xuyên và 46.7% giáo viên thỉnh thoảng tổ chức hoạt động trải nghiệm cho học sinh trong quá trình dạy học. Điều này cho thấy hoạt động trải nghiệm đã được giáo viên quan tâm và vận dụng tương đối phổ biến. Việc tổ chức các hoạt động trải nghiệm không chỉ giúp học sinh hứng thú hơn với môn học mà còn tạo cơ hội cho các em được quan sát, khám phá và vận dụng kiến thức vào thực tiễn, từ đó góp phần nâng cao hiệu quả dạy học môn Tự nhiên và Xã hội ở tiểu học.

1.2.2.4. Tầm quan trọng của thiết kế Hoạt động trải nghiệm

Khảo sát quan niệm của GV về tầm quan trọng của việc thiết kế các hoạt động trải nghiệm cho học sinh. Nội dung phiếu điều tra: Câu 6 (phụ lục 1). Kết quả điều tra được thể hiện qua bảng 1.8.

Bảng 1.8: Tầm quan trọng của thiết kế Hoạt động trải nghiệm

Rất quan trọng	Quan trọng	Phân vân
----------------	------------	----------

Số lượng	Tỉ lệ (%)	Số lượng	Tỉ lệ (%)	Số lượng	Tỉ lệ (%)
15	50.0	13	43.3	2	6.7

Kết quả khảo sát cho thấy: Có tới 93.3% GV được hỏi cho rằng đây là một hoạt động quan trọng và rất quan trọng. 6.7% GV phân vân không biết rằng hoạt động trải nghiệm trong dạy học TN&XH có quan trọng hay không và không có GV nào cho rằng nó không quan trọng và rất không quan trọng. Đây cũng là điều kiện thuận lợi để áp dụng phương pháp trải nghiệm vào dạy học ở tiểu học.

1.2.2.5. Hứng thú của học sinh về hoạt động trải nghiệm trong học môn Tự nhiên và Xã hội (Phụ lục 2)

* Mức độ hứng thú của học sinh khi tham gia Hoạt động trải nghiệm

Bảng 1.9: Mức độ hứng thú của học sinh khi tham gia hoạt động trải nghiệm

Rất hứng thú		Hứng thú		Bình thường		Không hứng thú	
Số lượng	Tỉ lệ (%)	Số lượng	Tỉ lệ (%)	Số lượng	Tỉ lệ (%)	Số lượng	Tỉ lệ (%)
40	39.2	44	43.1	14	13.7	4	3.9

Kết quả khảo sát cho thấy phần lớn học sinh cảm thấy hứng thú khi tham gia các hoạt động học tập mang tính trải nghiệm. Cụ thể, có 82.3% học sinh cho biết các em cảm thấy “rất hứng thú” hoặc “hứng thú” khi tham gia các hoạt động như quan sát, thảo luận nhóm hoặc trò chơi học tập. Điều này cho thấy việc tổ chức các hoạt động trải nghiệm có tác dụng tích cực trong việc tạo hứng thú học tập cho học sinh.

* Mức độ yêu thích của học sinh với những hoạt động học tập

Bảng 1.10: Những hoạt động học tập học sinh yêu thích

Hoạt động	Số học sinh	Tỉ lệ (%)
Quan sát tranh ảnh	49	48.0
Thảo luận nhóm	63	61.8
Trò chơi học tập	71	69.6
Quan sát thực tế	66	64.7
Đóng vai	54	52.9
Thực hành	60	58.8

Kết quả khảo sát cho thấy học sinh đặc biệt yêu thích các hoạt động học tập mang tính trải nghiệm. Trong đó, trò chơi học tập là hoạt động được nhiều học sinh lựa chọn nhất với 69.6%, tiếp theo là quan sát thực tế (64.7%) và thảo luận nhóm (61.8%). Điều này cho thấy học sinh tiểu học có xu hướng yêu thích các hoạt động học tập mang tính tương tác, khám phá và trải nghiệm hơn so với hình thức học tập thụ động. Những kết quả này cho thấy việc thiết kế và tổ chức các hoạt động trải

nghiệm trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội 3 là cần thiết và phù hợp với nhu cầu học tập của học sinh tiểu học.

TIỂU KẾT CHƯƠNG 1

Chương 1 của đề tài đã tập trung trình bày một cách tương đối đầy đủ, có hệ thống những cơ sở lý luận và thực tiễn liên quan đến việc thiết kế hoạt động trải nghiệm trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội lớp 3 theo định hướng phát triển phẩm chất và năng lực học sinh, đáp ứng yêu cầu đổi mới giáo dục trong Chương trình Giáo dục phổ thông 2018. Những nội dung được trình bày trong chương này đóng vai trò quan trọng, làm nền tảng khoa học cho các nghiên cứu và đề xuất ở những chương tiếp theo của đề tài.

Về mặt lý luận, đề tài đã làm rõ các khái niệm liên quan đến dạy học trải nghiệm, tìm hiểu được bản chất, đặc điểm của dạy học trải nghiệm, cũng như đánh giá được ưu điểm và hạn chế của dạy học trải nghiệm. Đồng thời, khái quát về đặc điểm, nội dung của chương trình môn Tự nhiên và Xã hội 3 cũng như khả năng tổ chức hoạt động trải nghiệm trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội 3.

Về thực tiễn, kết quả khảo sát và điều tra thực trạng thiết kế hoạt động trải nghiệm trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội 3 của GV tại một số trường Tiểu học chưa được quan tâm đúng mức, còn mang tính hình thức, chưa được nhiều GV áp dụng rộng rãi trong thực tế giảng dạy.

Như vậy, những cơ sở lý luận và thực tiễn được trình bày trong Chương 1 đã chỉ ra tính cần thiết của việc thiết kế và tổ chức hoạt động trải nghiệm trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội lớp 3. Đây chính là tiền đề quan trọng để đề tài tiếp tục nghiên cứu, đề xuất và xây dựng các hoạt động trải nghiệm cụ thể, phù hợp với nội dung môn học và đặc điểm tâm lý lứa tuổi học sinh tiểu học. Trên cơ sở đó, Chương 2 của đề tài sẽ tập trung vào việc thiết kế một số hoạt động trải nghiệm trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội lớp 3 nhằm góp phần nâng cao hiệu quả dạy học và phát triển phẩm chất, năng lực cho học sinh.

Chương 2

THIẾT KẾ HOẠT ĐỘNG TRẢI NGHIỆM TRONG DẠY HỌC MÔN TỰ NHIÊN VÀ XÃ HỘI 3

2.1. Nguyên tắc thiết kế hoạt động trải nghiệm trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội 3.

Việc thiết kế các hoạt động trải nghiệm trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội 3 cần được xây dựng trên một hệ thống nguyên tắc khoa học, đảm bảo sự phù hợp giữa lý luận dạy học với đặc điểm tâm lý và nhận thức của học sinh tiểu học. Các hoạt động trải nghiệm không chỉ giúp học sinh tiếp thu kiến thức mà còn góp phần phát triển năng lực và phẩm chất theo định hướng của Chương trình Giáo dục phổ thông 2018. Trên cơ sở kế thừa các quan điểm của Nguyễn Thị Liên (2016), Nguyễn Văn Cường và Bernd Meier (2010), quá trình thiết kế hoạt động trải nghiệm cần tuân theo một số nguyên tắc dưới đây nhằm đem lại hiệu quả giáo dục [13, 14].

2.1.1. Đảm bảo mục tiêu bài học.

Khi thiết kế các hoạt động trải nghiệm, giáo viên cần xác định mục tiêu phẩm chất và năng lực cụ thể mà học sinh cần phát triển trong quá trình dạy học, đồng thời xác định kiến thức với các yêu cầu về kiến thức phù hợp với chương trình GDPT 2018 [1]. Điều này giúp giáo viên lựa chọn và thiết kế các hoạt động học tập phù hợp, không chỉ đáp ứng đúng yêu cầu kiến thức mà còn phù hợp với trình độ nhận thức của học sinh.

Theo Nguyễn Công Khanh (2020), trong dạy học theo định hướng phát triển năng lực, việc thiết kế hoạt động học tập cần xuất phát từ mục tiêu giáo dục và đảm bảo sự phù hợp với nội dung chương trình. Do đó, các hoạt động trải nghiệm cần được lựa chọn và tổ chức sao cho giúp học sinh khám phá kiến thức, hiểu rõ nội dung bài học và có khả năng vận dụng kiến thức vào thực tiễn [10].

2.1.2. Phù hợp với đặc điểm tâm lý và trình độ nhận thức của học sinh lớp 3.

Nhận thức của học sinh lớp 3 đang chuyển dần từ tư duy cụ thể sang tư duy trừu tượng nhưng vẫn gắn bó mật thiết với các hình ảnh trực quan sinh động. Do đó, các hoạt động trải nghiệm cần được thiết kế với độ khó vừa sức, ngôn ngữ gần gũi và hình thức đa dạng nhằm khơi gợi hứng thú tự nhiên của trẻ.

Kế thừa quan điểm của Nguyễn Thị Liên (2016), hoạt động trải nghiệm trong nhà trường phổ thông cần được tổ chức phù hợp với lứa tuổi và đặc điểm tâm lý của học sinh, nhằm tạo điều kiện để học sinh tham gia tích cực vào quá trình học tập. Việc lựa chọn nội dung và hình thức hoạt động phù hợp sẽ giúp học sinh dễ dàng tham gia và đạt được hiệu quả học tập tốt hơn [13].

2.1.3. Gắn với thực tiễn cuộc sống của học sinh.

Bản chất của học tập trải nghiệm là quá trình kiến tạo tri thức từ sự tương tác giữa chủ thể và môi trường thực tế. Vì vậy, các hoạt động cần được thiết kế dựa trên những tình huống thực tiễn gắn liền với môi trường sống, gia đình, trường học và cộng đồng của chính các em.

Nguyễn Thị Hồng Vân (2018) khẳng định, việc tổ chức hoạt động trải nghiệm giúp học sinh liên hệ kiến thức với thực tiễn đời sống, từ đó nâng cao năng lực vận dụng kiến thức vào các tình huống thực tế [12]. Trong môn Tự nhiên và Xã hội, giáo viên có thể thiết kế các hoạt động trải nghiệm liên quan đến môi trường xung quanh, gia đình, trường học hoặc cộng đồng.

2.1.4. Phát huy tính tích cực và chủ động của học sinh.

Các hoạt động trải nghiệm cần tạo điều kiện để học sinh tham gia tích cực vào quá trình học tập. Thay vì chỉ nghe giảng, học sinh cần được tham gia vào các hoạt động quan sát, thảo luận, thực hành và khám phá kiến thức.

Theo Nguyễn Văn Cường & Bernd Meier (2010), trong dạy học tích cực, người học cần được đặt vào vị trí trung tâm của quá trình dạy học và tham gia trực tiếp vào các hoạt động học tập [14]. Việc phát huy tính tích cực của học sinh giúp nâng cao hiệu quả học tập và phát triển năng lực của người học. Nguyên tắc này yêu cầu giáo viên chuyển từ vai trò "người truyền thụ" sang "người tổ chức, hỗ trợ và điều phối", giúp học sinh tự khám phá những chân trời kiến thức mới.

2.1.5. Đảm bảo tính khả thi trong điều kiện dạy học.

Một thiết kế hoạt động trải nghiệm dù hay về mặt ý tưởng nhưng nếu thiếu tính khả thi thì sẽ khó có thể triển khai trong thực tế. Giáo viên cần cân nhắc các nguồn lực về thời gian, cơ sở vật chất, phương tiện dạy học hiện có của nhà trường cũng như các yếu tố an toàn cho học sinh.

Phù hợp với quan điểm của Nguyễn Công Khanh (2020), các hoạt động học tập cần được thiết kế phù hợp với điều kiện thực tế của nhà trường nhằm đảm bảo khả năng thực hiện và hiệu quả của quá trình dạy học [10]. Vì vậy, các hoạt động trải nghiệm cần được lựa chọn sao cho vừa đảm bảo mục tiêu giáo dục vừa phù hợp với điều kiện dạy học cụ thể.

2.2. Quy trình thiết kế hoạt động trải nghiệm trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội lớp 3.

Việc thiết kế hoạt động trải nghiệm trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội 3 cần được thực hiện theo một quy trình khoa học, nhằm đảm bảo sự thống nhất giữa mục tiêu, nội dung, phương pháp và hình thức tổ chức dạy học. Trên cơ sở kế thừa lý thuyết học tập trải nghiệm của Kolb (1984) [27] và các định hướng đánh giá năng lực

của Nguyễn Công Khanh (2020) [10], đề tài nghiên cứu đề xuất quy trình thiết kế hoạt động trải nghiệm gồm 5 bước sau:

* Bước 1: Xác định yêu cầu cần đạt của hoạt động trải nghiệm.

Mục tiêu cần được xác định dựa trên mục tiêu của bài học trong chương trình môn Tự nhiên và Xã hội lớp 3, bao gồm các yêu cầu cần đạt về kiến thức, kỹ năng và thái độ.

Theo Nguyễn Công Khanh (2020), trong dạy học theo định hướng phát triển năng lực, việc thiết kế các hoạt động học tập cần xuất phát từ mục tiêu giáo dục, đồng thời hướng tới việc phát triển các năng lực cần thiết cho học sinh. Vì vậy, khi thiết kế hoạt động trải nghiệm, giáo viên cần đảm bảo tính đo lường được về kiến thức (biết gì), kỹ năng (làm được gì) và thái độ (cảm xúc, hành vi) [10].

Việc xác định mục tiêu rõ ràng giúp các hoạt động được thiết kế có định hướng, tránh tình trạng tổ chức hoạt động mang tính hình thức, không gắn với yêu cầu cần đạt của bài học.

* Bước 2: Phân tích nội dung bài học và xác định hình thức tổ chức trải nghiệm.

Trên cơ sở mục tiêu đã xác định, giáo viên tiến hành phân tích nội dung bài học nhằm lựa chọn những nội dung phù hợp để thiết kế hoạt động trải nghiệm. Việc phân tích tập trung vào các khía cạnh: xác định những nội dung có thể chuyển hóa thành hoạt động trải nghiệm; đánh giá mức độ phù hợp với đặc điểm nhận thức của học sinh lớp 3; đồng thời xem xét khả năng gắn kết với các tình huống trong thực tiễn đời sống.

Theo Nguyễn Thị Liên (2016), hoạt động trải nghiệm cần được thiết kế dựa trên các tình huống quen thuộc với học sinh nhằm giúp các em dễ dàng tham gia và nhận thức rõ ý nghĩa của kiến thức [13]. Trong môn Tự nhiên và Xã hội 3, nhiều nội dung có tiềm năng tổ chức hoạt động trải nghiệm như: chăm sóc sức khỏe, bảo vệ môi trường, tìm hiểu các mối quan hệ trong gia đình và nhà trường, cũng như khám phá các hiện tượng tự nhiên xung quanh.

Trên cơ sở phân tích nội dung, giáo viên tiến hành lựa chọn hình thức tổ chức hoạt động trải nghiệm phù hợp như: quan sát thực tế, thực hành – thí nghiệm, thảo luận nhóm, đóng vai, điều tra – khảo sát hoặc dự án học tập. Việc lựa chọn đúng nội dung và hình thức không chỉ đảm bảo tính khả thi mà còn góp phần làm cho hoạt động trải nghiệm trở nên thiết thực, hấp dẫn và có ý nghĩa đối với học sinh.

* Bước 3: Thiết kế hoạt động theo chu trình học tập trải nghiệm.

Đây là bước trung tâm của quy trình, thể hiện rõ bản chất của dạy học trải nghiệm. Các hoạt động được thiết kế theo chu trình học tập trải nghiệm của Kolb gồm 4 giai đoạn [27]:

Giai đoạn 1: Trải nghiệm cụ thể

Học sinh tham gia trực tiếp vào các hoạt động như quan sát, thí nghiệm, thực hành hoặc tình huống thực tiễn. Đây là giai đoạn hình thành kinh nghiệm ban đầu cho học sinh.

Giai đoạn 2: Quan sát, suy ngẫm

Học sinh suy nghĩ, thảo luận và chia sẻ về những gì đã trải nghiệm. Giáo viên đóng vai trò gợi mở, định hướng giúp học sinh phân tích và nhận xét.

Giai đoạn 3: Khái quát hóa kiến thức

Từ những trải nghiệm và suy ngẫm, học sinh rút ra kiến thức, khái niệm hoặc quy luật phù hợp với nội dung bài học. Giáo viên hỗ trợ chuẩn hóa kiến thức, đảm bảo tính khoa học.

Giai đoạn 4: thử nghiệm tích cực

Học sinh vận dụng kiến thức đã khái quát ở giai đoạn trước vào tình huống mới hoặc thực tiễn. Giai đoạn này giúp củng cố và mở rộng hiểu biết của học sinh.

* Bước 4: Xây dựng công cụ đánh giá hoạt động trải nghiệm.

Đánh giá là một thành tố không thể thiếu trong quá trình dạy học trải nghiệm.

Việc đánh giá cần được thực hiện theo hướng:

- Đánh giá quá trình tham gia và hợp tác của học sinh;
- Đánh giá sản phẩm học tập;
- Đánh giá năng lực vận dụng kiến thức vào thực tiễn.
- Các công cụ đánh giá có thể sử dụng:
 - + Bảng kiểm (checklist);
 - + Thang đo (rubric);
 - + Phiếu quan sát;
- Chủ thể đánh giá: giáo viên, nhóm học sinh và cá nhân tự đánh giá
- Mức đánh giá:
 - + HTT (Hoàn thành tốt)
 - + HT (Hoàn thành)
 - + CHT (Chưa hoàn thành)

Chuyển trọng tâm từ đánh giá kết quả sang đánh giá quá trình thông qua các công cụ như rubric, checklist hoặc hồ sơ trải nghiệm. Chú trọng việc tự đánh giá và đánh giá đồng đẳng giữa các nhóm học sinh.

* Bước 5: Dự kiến tình huống và hướng mở rộng trải nghiệm

Hoạt động trải nghiệm trong môn Tự nhiên và Xã hội 3 thường diễn ra trong không gian mở, sử dụng vật thật nên luôn cần các phương án dự phòng. Ở bước này, giáo viên cần:

- Dự kiến tình huống và phương án xử lý: Rà soát tính khả thi về thời gian, điều kiện không gian và cơ sở vật chất để đảm bảo an toàn tuyệt đối. Đồng thời, dự

báo trước các tình huống phát sinh về tâm lý, nhận thức của học sinh lớp 3 (ví dụ: học sinh mất tập trung, hiểu sai nhiệm vụ, thao tác thực hành lúng túng...) để xây dựng sẵn kịch bản hỗ trợ, điều chỉnh kịp thời.

- Hướng mở rộng trải nghiệm: Tùy thuộc vào năng lực tiếp thu của học sinh và điều kiện thực tế, giáo viên thiết kế thêm các phương án mở rộng, nâng cao (như: kết nối hoạt động từ trường về nhà cùng phụ huynh, tích hợp tạo ra các sản phẩm thủ công, mỹ thuật...) nhằm làm phong phú vốn trải nghiệm của học sinh, tăng cường cơ hội vận dụng kiến thức đã học vào thực tiễn cuộc sống, đồng thời khuyến khích học sinh tiếp tục khám phá, tìm hiểu và hình thành những thói quen, hành vi tích cực phù hợp với nội dung học tập.

2.3. Thiết kế hoạt động trải nghiệm trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội 3.

2.3.1. Lựa chọn nội dung thiết kế hoạt động trải nghiệm trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội 3

Để hiện thực hóa quy trình thiết kế hoạt động trải nghiệm đã đề xuất, tôi tiến hành nghiên cứu nội dung chương trình và lựa chọn những nội dung kiến thức có khả năng thiết kế hoạt động trải nghiệm. Việc lựa chọn này dựa trên sự phù hợp giữa mục tiêu bài học và khả năng huy động vốn kiến thức sẵn có của học sinh lớp 3, được thể hiện cụ thể trong bảng sau:

Bảng 2.1: Nội dung và phương pháp tổ chức hoạt động trải nghiệm trong môn Tự nhiên và Xã hội 3

STT	Phương pháp trải nghiệm	Bài học tiêu biểu	Nội dung trải nghiệm trọng tâm
1	Trò chơi học tập	Bài 18: Cơ quan tiêu hoá (tr. 77)	Trò chơi: Chuyến du lịch của mẫu bánh để nhận biết chức năng các bộ phận.
		Bài 19: Chăm sóc và bảo vệ cơ quan tiêu hoá (tr. 78-80)	Trò chơi “ Giỏ hàng sức khỏe” Trao đổi về thói quen ăn uống, việc nên làm và cần tránh để bảo vệ cơ quan tiêu hoá
2	Thực hành – Thí nghiệm	Bài 14: Chức năng bộ phận thực vật (tr. 60)	Thí nghiệm cắm hoa cúc héo vào nước và dự đoán kết quả.
		Bài 20: Cơ quan tuần hoàn (tr. 84)	Hoạt động 4: “Tìm nhịp đập của mạch trên cổ tay hoặc cổ” (tr. 84)
3	Tham quan, khám phá thực tế	Bài 11: Di tích lịch sử và cảnh quan (tr. 48-49)	Hoạt động 1: Chọn một địa danh và nói những điều em biết; liên hệ trải nghiệm tham quan thực tế (tr. 48–49)

		Bài 13: Một số bộ phận của thực vật (tr. 54-55)	Hoạt động 1: Quan sát cây, nêu đặc điểm; tìm hiểu cây ở trường hoặc nơi em sống (tr. 54–55)
4	Thảo luận nhóm	Bài 3: Giữ vệ sinh xung quanh nhà ở (tr. 16-17)	Phân tích tranh và đề xuất các giải pháp giữ vệ sinh thực tế.
		Bài 21: Chăm sóc và bảo vệ cơ quan tuần hoàn (tr. 86 – 89)	Chia sẻ kinh nghiệm và phân tích tác hại một số thức ăn, đồ uống có lợi, không có lợi cho cơ quan tuần hoàn. Việc cần làm và việc cần tránh để bảo vệ cơ quan tuần hoàn
5	Dự án học tập	Bài 6: Truyền thông trường em (tr. 26- 27)	Thu thập thông tin, phỏng vấn và lập phiếu tìm hiểu về nhà trường.
		Bài 24: Thu thập thông tin về các chất có hại (tr. 98-99)	Thiết kế và thực hiện phiếu điều tra về các hoạt động có hại cho sức khỏe.
6	Đóng vai xử lý tình huống	Bài 2: Phòng tránh hỏa hoạn khi ở nhà (tr. 13)	Nhập vai thoát hiểm khi có hỏa hoạn (cúi thấp người, dùng khăn ướt...).
		Bài 7: Giữ an toàn và vệ sinh ở trường (tr. 30-33)	Xử lý các tình huống gây mất an toàn trong giờ chơi tại trường.

Từ việc phân tích và lựa chọn nội dung ở bảng trên, có thể khẳng định rằng các nội dung được đưa vào đều xuất phát từ những tình huống gần gũi, quen thuộc với đời sống hằng ngày của học sinh. Điều này không chỉ tạo điều kiện thuận lợi cho việc tổ chức các hoạt động học tập theo hướng trải nghiệm mà còn giúp học sinh dễ dàng liên hệ, vận dụng kiến thức vào thực tiễn. Đồng thời, các nội dung này đảm bảo sự phù hợp với mục tiêu, yêu cầu cần đạt của chương trình môn Tự nhiên và Xã hội lớp 3, cũng như đặc điểm tâm lý và trình độ nhận thức của học sinh tiểu học. Trên cơ sở đó, đề tài tiến hành xây dựng và thiết kế một số hoạt động trải nghiệm cụ thể cho các bài học minh họa, qua đó làm rõ cách thức tổ chức, triển khai trong thực tiễn dạy học nhằm góp phần nâng cao hiệu quả giáo dục.

2.3.2. Kết quả thiết kế hoạt động trải nghiệm trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội 3.

Bảng 2. 2: Bảng thống kê các hoạt động trải nghiệm được thiết kế

STT	Phương pháp trải nghiệm	Bài học được lựa chọn
1	Trò chơi học tập	Bài 18: Cơ quan tiêu hoá (tr. 77)
		Bài 19: Chăm sóc và bảo vệ cơ quan tiêu hoá (tr. 78-80)
2	Thực hành – thí nghiệm	Bài 14: Chức năng bộ phận thực vật (tr. 60)
		Bài 20: Cơ quan tuần hoàn (tr. 84)
3	Tham quan, khám phá thực tế	Bài 11: Di tích lịch sử và cảnh quan (tr. 48-49)
		Bài 13: Một số bộ phận của thực vật (tr. 54-55)
4	Thảo luận nhóm	Bài 3: Giữ vệ sinh xung quanh nhà ở (tr. 16-17)
		Bài 21: Chăm sóc và bảo vệ cơ quan tuần hoàn (tr. 86 – 89)
5	Dự án học tập	Bài 6: Truyền thống trường em (tr. 26- 27)
		Bài 24: Thu thập thông tin về các chất có hại (tr. 98-99)
6	Đóng vai xử lý tình huống	Bài 2: Phòng tránh hòa hoãn khi ở nhà (tr. 13)
		Bài 7: Giữ an toàn và vệ sinh ở trường (tr. 30-33)

2.3.2.1. Thiết kế hoạt động trải nghiệm bằng phương pháp trò chơi học tập.

BÀI 18: CƠ QUAN TIÊU HOÁ

HOẠT ĐỘNG: TRÒ CHƠI “HÀNH TRÌNH CỦA MẪU BÁNH”

Bước 1: Xác định mục tiêu của hoạt động trải nghiệm.

** Năng lực:*

- Nhận biết được chức năng cơ bản của từng bộ phận (miệng, thực quản, dạ dày, ruột non, ruột già) trong quá trình biến đổi thức ăn.
- Bước đầu hình thành năng lực vận dụng kiến thức vào việc thiết lập thói quen ăn uống khoa học.

** Phẩm chất:*

- Chăm chỉ: Tích cực tham gia trò chơi.
- Trách nhiệm: Có ý thức bảo vệ cơ thể thông qua chế độ sinh hoạt hợp lý. Hợp tác với nhóm để hoàn thành nhiệm vụ.
- Trung thực: Đưa ra câu trả lời đúng với hiểu biết của bản thân.

Bước 2: Phân tích nội dung bài học và xác định khả năng tổ chức trải nghiệm.

- Nội dung: Cấu tạo và chức năng của các bộ phận trong hệ cơ quan tiêu hóa.
- Đặc điểm nội dung: Đây là những nội dung mang tính gần gũi, quen thuộc với học sinh nên có thể chuyển thành trò chơi. Thông qua trò chơi học tập giúp học sinh ghi nhớ kiến thức nhanh hơn, tạo hứng thú học tập.
- Lựa chọn trò chơi vận động “Hành trình của mẫu bánh”

Bước 3: Thiết kế hoạt động theo chu trình học tập trải nghiệm.

Trò chơi: "Hành trình của mẫu bánh".

Giai đoạn	Hoạt động của Giáo viên (GV)	Hoạt động của Học sinh (HS)	Sản phẩm dự kiến
GD 1: Trải nghiệm cụ thể	- GV: để thực hành tìm hiểu về chức năng của các bộ phận ở cơ quan tiêu hóa, hôm nay lớp chúng ta sẽ cùng tham gia một chuyến hành trình đặc biệt mang tên 'Chuyến du hành của mẫu bánh'. Mỗi nhóm sẽ hóa thân thành một 'trạm dừng chân' quan trọng trên đường đi của thức ăn." - GV: Chia lớp thành 5 nhóm tương ứng với 5 trạm. Mỗi nhóm có 5-6 học sinh. Các trạm lần lượt là: Miệng, Thực quản, Dạ dày, Ruột non, Ruột già và hậu môn. Mẫu bánh tương ứng với quả bóng. - GV: Giải thích và làm mẫu động tác tại từng trạm: + Trạm 1 - Miệng: "Khi cô trao quả bóng (mẫu bánh), các bạn ở nhóm Miệng sẽ chụm tay lại, lắc nhẹ và chuyền bóng qua lại cho nhau trong 5 giây. Động tác này mô phỏng răng đang nghiền nhỏ và lưỡi đang nhào trộn thức ăn đấy!" + Trạm 2 - Thực quản: "Sau đó, các em chuyền thật nhanh cho bạn đầu hàng của nhóm Thực quản. Nhóm này đứng thành	- HS di chuyển về 5 trạm theo sơ đồ đã định sẵn trong lớp học. - Lắng nghe, ghi nhớ nhiệm vụ và luật chơi của trạm mình. - Tiến hành trải nghiệm: + Trạm 1 nhận "mẫu bánh" (quả bóng) từ GV, thực hiện thao tác nhai/nghiền rồi chuyền tiếp. + Các trạm tiếp theo thực hiện đúng động tác mô phỏng đặc trưng cho đến khi quả	Một quy trình vận chuyển "mẫu bánh" xuyên suốt, nhịp nhàng từ trạm đầu đến trạm cuối.

hàng dọc, chuyền bóng nhanh qua đầu hoặc chuyền tay dứt khoát từ đầu đến cuối hàng. Giống như mẩu bánh đang trượt nhanh xuống một cái ống dài." + Trạm 3 - Dạ dày: "Đây là trạm quan trọng nhất. Khi nhận bóng, cả nhóm Dạ dày đứng quây thành vòng tròn hẹp, áp sát tay vào quả bóng và thực hiện động tác 'co bóp' (đẩy bóng lên xuống, sang trái sang phải) và cùng hô to: '<i>Co bóp, co bóp!</i>'." + Trạm 4 - Ruột non: "Sau khi được dạ dày nhào trộn, mẩu bánh (quả bóng) sẽ được chuyển đến Ruột non. Các em đứng thành hàng uốn lượn, chuyền bóng thật chậm, vừa chuyền vừa vuốt nhẹ vào quả bóng để mô phỏng việc chất lọc chất dinh dưỡng nuôi cơ thể." + Trạm 5 - Ruột già & Hậu môn: "Cuối cùng, phần còn lại (chất bã) sẽ được chuyển đến trạm cuối. Các em chuyền bóng ra khỏi hàng và bỏ gọn vào chiếc giỏ phía cuối đường đi." - GV: phổ biến luật chơi để học sinh tuân thủ. + Quả bóng/ mẩu thức ăn đi theo đúng thứ tự: Miệng → Thực quản → Dạ dày → Ruột non → Ruột già. Nếu nhóm nào chuyền ngược lại hoặc nhảy cóc qua trạm, quả bóng phải quay về trạm Miệng để bắt đầu lại. + Mỗi trạm phải thực hiện đúng động tác đặc trưng (nghiền, trượt, co bóp, vuốt nhẹ). Nhóm	bóng rơi vào "giỏ thải" ở cuối đường.	
--	--	--

	nào chỉ cầm bóng rồi chuyển đi ngay mà không thực hiện động tác mô phỏng sẽ bị coi là "tiêu hóa không đạt" và phải làm lại. + Không được làm quả bóng/mẫu bánh rơi. + Trò chơi chỉ bắt đầu khi giáo viên thổi còi và kết thúc khi quả bóng rơi vào giỏ ở trạm cuối cùng. Tuân thủ các tín hiệu của GV khi chuyển các trạm.		
GD 2: Quan sát – Suy ngẫm	- GV tổ chức cho HS ngồi vòng tròn và đặt câu hỏi: + Các em thấy quả bóng di chuyển như thế nào ở trạm Thực quản so với trạm Dạ dày? + Có lúc nào mẫu bánh bị tắc nghẽn không? Tại sao? + Cảm giác của các bạn ở trạm Dạ dày khi phải 'co bóp' liên tục như thế nào? - GV: khích lệ các nhóm chia sẻ cảm xúc và quan sát thực tế.	- HS dừng hoạt động vận động, tập trung suy nghĩ về những gì vừa diễn ra. - Đại diện các nhóm chia sẻ nhận định: + Thực quản đi rất nhanh vì nó như một cái ống. + Dạ dày làm việc vất vả nhất vì phải co bóp liên tục. + Nếu một trạm không làm tốt, các trạm sau sẽ gặp khó khăn.	Những ý kiến phản hồi, nhận xét về đặc điểm vận động của từng bộ phận tiêu hóa.
GD 3: Khái quát hóa kiến thức	GV: trình chiếu sơ đồ cơ quan tiêu hóa (hình 1, trang 76 SGK). - GV: Chuẩn hóa kiến thức giúp HS kết nối các trạm chơi với tên gọi khoa học và chức năng của các bộ phận, cụ thể: + Trạm miệng - Khoang miệng : Nghiền thức ăn + Trạm Dạ dày - Dạ dày: Co bóp, nhào trộn thành dạng lỏng. + Trạm Ruột non– Ruột non: Hấp thụ chất dinh dưỡng. + Trạm ruột già & hậu môn – Ruột già và hậu môn: Tái hấp thu	- HS quan sát hình vẽ, dùng tay chỉ và đọc tên các bộ phận trên sơ đồ, đối chiếu với vai diễn của mình trong trò chơi. - HS tham gia thảo luận lớp để xây dựng bảng tổng hợp kiến thức.	Bảng hệ thống kiến thức: - Liệt kê đúng 6 bộ phận của ống tiêu hóa. - Nêu đúng chức năng của ít nhất 4 bộ phận chính.

	nước và muối khoáng, thải chất cặn bã ra ngoài. - GV: Chốt lại hệ thống các bộ phận và đường đi của thức ăn.	- HS tự hoàn thiện sơ đồ tư duy cá nhân theo quy trình: Tên bộ phận và Chức năng chính.	Sơ đồ tư duy: "Hành trình thức ăn trong cơ thể em".
GD4: Thử nghiệm tích cực	- GV: đưa ra các tình huống thực tiễn. + Tình huống 1: "Tại sao khi chúng ta vừa ăn vừa nô đùa, trạm Thực quản lại dễ bị nghẹn và trạm Dạ dày lại bị đau?" + Tình huống 2: "Nếu răng (trạm Miệng) không làm tốt việc nghiền nhỏ, trạm Dạ dày sẽ gặp khó khăn gì?" - GV yêu cầu HS làm việc nhóm để đề xuất "Công thức ăn uống thông minh" giúp cơ quan tiêu hóa làm việc hiệu quả nhất.	- HS sắm vai "Chuyên gia dinh dưỡng" để đưa ra lời khuyên cho bạn Bi (trong tình huống). - Mỗi nhóm thảo luận và trình bày các quy tắc ăn uống an toàn.	- Poster "5 quy tắc vàng cho hệ tiêu hóa khỏe mạnh" (vẽ tranh hoặc viết khẩu hiệu). - Lời cam kết thực hiện "Ăn chậm, nhai kỹ" hoặc "Không uống nước ngọt khi đang ăn".

Bước 4: Xây dựng công cụ đánh giá.

* Công cụ 1: Bảng kiểm đánh giá năng lực (Dành cho Giáo viên).

Giai đoạn trải nghiệm	Tiêu chí đánh giá	Hoàn thành tốt (HTT)	Hoàn thành (HT)	Chưa hoàn thành (CHT)
GD 1: Trải nghiệm cụ thể	Thao tác đúng chức năng tại trạm (nhai, co bóp...) và tuân thủ luật chơi.	Thực hiện động tác sinh động, đúng bản chất khoa học; phối hợp nhịp nhàng với các trạm khác; không vi phạm luật.	Có thực hiện động tác mô phỏng nhưng thao tác đôi khi còn lúng túng hoặc vi phạm luật chơi 1 lần.	Không thực hiện thao tác hoặc thực hiện sai lệch hoàn toàn chức năng của bộ phận mình đóng vai.
GD 2: Quan sát	Chia sẻ cảm nhận và nhận xét	Đưa ra nhận xét sắc sảo về sự liên kết giữa các	Chia sẻ được cảm nhận cá nhân nhưng	Không đưa ra được nhận xét hoặc không chia

- Suy ngẫm	được sự phối hợp giữa các bộ phận tiêu hóa.	trạm; giải thích được lý do các bộ phần cần làm việc nhịp nhàng.	phân giải thích về mối liên hệ giữa các cơ quan còn đơn giản.	sẽ được cảm xúc/quan sát của bản thân sau trò chơi.
GD 3: Khái quát hóa	Chỉ và nói đúng tên, vị trí các bộ phần trên sơ đồ thực tế.	Xác định chính xác tên và vị trí của 6 bộ phận ống tiêu hóa trên sơ đồ một cách tự tin, không cần trợ giúp.	Chỉ đúng các bộ phần nhưng còn lúng túng hoặc cần sự gợi ý từ giáo viên ở một vài chi tiết nhỏ.	Chưa chỉ đúng vị trí hoặc gọi sai tên quá 3 bộ phận chính của cơ quan tiêu hóa trên sơ đồ.
GD 4: Thử nghiệm tích cực	Đề xuất giải pháp và cam kết bảo vệ sức khỏe hệ tiêu hóa.	Đề xuất các biện pháp bảo vệ thiết thực; giải thích được logic giữa hành vi (nhai kỹ) và sức khỏe (đau dạ dày).	Nêu được các quy tắc ăn uống an toàn nhưng chưa giải thích rõ được mối liên hệ giữa hành vi và chức năng.	Chưa đưa ra được giải pháp hoặc bản cam kết còn sơ sài, không liên quan đến nội dung bài học.

* Công cụ 2: Phiếu đánh giá đồng đẳng (Các thành viên trong nhóm đánh giá nhau).

Yêu cầu: Học sinh trong nhóm tự nhận xét lẫn nhau sau khi kết thúc trò chơi và thảo luận nhóm.

Học sinh khoanh tròn vào biểu tượng mặt cười 😊 nếu bạn làm tốt, mặt bình thường 😐 nếu bạn cần cố gắng hơn).

Nhóm: **Lớp:**

Tên bạn trong nhóm	Tích cực tham gia trò chơi	Biết lắng nghe và chia sẻ ý kiến	Hoàn thành nhiệm vụ được giao
1.	😊/😐	😊/😐	😊/😐
2.	😊/😐	😊/😐	😊/😐
3.	😊/😐	😊/😐	😊/😐

* Công cụ 3: Phiếu đánh giá cá nhân: "Đền giao thông tiêu hóa" .

Các em ơi! Hành trình khám phá cơ quan tiêu hóa đã khép lại. Hãy cùng nhìn lại xem mình đã "đi" đến đâu trên bản đồ tri thức này bằng cách chọn một ngọn đèn phù hợp nhất với mình nhé!

Ngọn đèn của em	Ý nghĩa ngọn đèn	Cảm xúc của em
 ĐÈN ĐỎ	BÀI HỌC CÒN KHÓ QUÁ! Em chưa nhớ hết tên các bộ phận và đường đi của mẩu bánh. Em rất cần cô giáo "tiếp sức" và hướng dẫn thêm cho em.	 (Em cần giúp đỡ)
 ĐÈN VÀNG	EM ĐANG TĂNG TỐC! Em đã nhớ tên các bộ phận rồi, nhưng thỉnh thoảng em vẫn còn nhầm lẫn một chút về việc dạ dày hay ruột làm nhiệm vụ gì.	 (Em đang cố gắng)
 ĐÈN XANH	CHÚC MỪNG EM! Em đã hiểu rõ hành trình tiêu hóa, tự tin chỉ đúng vị trí các cơ quan và sẵn sàng thực hiện thói quen ăn uống tốt để bảo vệ cơ thể.	 (Em rất tự tin)

Bước 5: Dự kiến tình huống và hướng mở rộng trải nghiệm.

* Dự kiến tình huống:

- Lớp ồn ào, hưng phấn quá mức: Giáo viên sử dụng khẩu lệnh bối cảnh để ổn định trật tự: "*Hệ tiêu hóa nghỉ ngơi!*" - Học sinh đáp: "*Để nạp năng lượng!*" và khoanh tay đứng yên tại chỗ.

- Học sinh làm rơi bóng hoặc chuyển sai thứ tự (nhảy cóc): Giáo viên tạm dừng, nhắc nhở luật chơi "*tiêu hóa lỗi sẽ gây nghẹn*" và yêu cầu nhóm làm sai bắt đầu lại từ trạm Miệng để khắc sâu quy trình di chuyển một chiều của thức ăn.

* Hướng mở rộng trải nghiệm:

- Giao thử thách "*Bữa ăn khỏe mạnh*". Học sinh về nhà thực hành quy tắc "nhai kỹ, nuốt chậm" trong bữa cơm và hướng dẫn lại người thân để cùng nhau giảm tải áp lực cho dạ dày.

- Khuyến khích học sinh vẽ một trang truyện tranh nhỏ hoặc viết một đoạn văn ngắn mang tên "*Nhật ký du hành của bạn Bánh Mì*" kể lại hành trình đi qua các trạm tiêu hóa trong cơ thể.

BÀI 19: CHĂM SÓC VÀ BẢO VỆ CƠ QUAN TIÊU HOÁ

HOẠT ĐỘNG: TRÒ CHƠI “GIỎ HÀNG SỨC KHỎE”

Bước 1: Xác định mục tiêu của hoạt động trải nghiệm.

* *Năng lực:*

- Kể được tên một số thức ăn, đồ uống và hoạt động có lợi cho các cơ quan tiêu hoá.

- Trình bày được một số việc cần làm hoặc cần tránh để giữ gìn, bảo vệ các cơ quan tiêu hoá.

- Biết liên hệ và điều chỉnh thói quen ăn uống của bản thân.

** Phẩm chất:*

- Chăm chỉ: Tích cực tham gia trò chơi và thảo luận.

- Trách nhiệm: trong việc tự chăm sóc sức khỏe bản thân

- Trung thực: Nêu đúng suy nghĩ và thói quen thực tế của bản thân.

Bước 2: Phân tích nội dung bài học và xác định khả năng tổ chức trải nghiệm.

** Nội dung gồm:*

+ Thức ăn, đồ uống có lợi và không có lợi cho cơ quan tiêu hóa

+ Những việc cần làm và việc cần tránh để bảo vệ cơ quan tiêu hoá

** Đặc điểm nội dung:*

+ Gần gũi, gắn với sinh hoạt hàng ngày của học sinh

+ Dễ chuyển thành tình huống lựa chọn đúng – sai

** Lựa chọn phương pháp: Trò chơi trải nghiệm: Lựa chọn thông minh*

- Tạo hứng thú, dễ tham gia

- Giúp HS phân biệt hành vi đúng – sai nhanh

- Tăng khả năng liên hệ thực tế

Bước 3: Thiết kế hoạt động theo chu trình học tập trải nghiệm.

Giai đoạn trải nghiệm	Hoạt động của GV	Hoạt động của HS	Sản phẩm dự kiến
GD 1: Trải nghiệm cụ thể	Tổ chức trò chơi "Giỏ hàng sức khỏe": - Chia lớp thành các nhóm trạm. - GV cung cấp bộ thẻ hình: sữa, bánh mì, hoa quả sạch, rau xanh, nước lọc đối lập với bim bim, nước ngọt, thức ăn ôi thiu, chưa nấu chín. - Giao nhiệm vụ: Phân loại nhanh các thẻ vào 02 giỏ: "Bạn đồng hành" (Có lợi) và "Kẻ thù" (Có hại).	- HS di chuyển theo nhóm, thảo luận nhanh để phân loại thẻ hình/thẻ chữ vào các giỏ tương ứng. - Thực hiện thao tác dán thẻ lên bảng nhóm hoặc bỏ vào giỏ thực tế.	Bộ thẻ đã phân loại: - Giỏ "Bạn đồng hành" chứa ít nhất 5 hình ảnh thực phẩm/thói quen tốt. - Giỏ "Kẻ thù" chứa các hình ảnh hành vi gây hại (ăn nhanh, nuốt chửng, đồ ăn bẩn).

GD 2: Quan sát - Suy ngẫm	Tổ chức cho các nhóm thảo luận "Vì sao lại thế?": + <i>Tại sao em xếp việc chạy nhảy sau khi ăn vào giỏ Kẻ thù?</i> GV: Gợi ý HS chia sẻ trải nghiệm cá nhân: <i>"Em đã từng bị đau bụng chưa? Cảm giác lúc đó thế nào và em nghĩ vì sao mình bị đau?"</i>.	HS nhìn lại kết quả của nhóm, giải thích lý do lựa chọn. - Chia sẻ câu chuyện thực tế của bản thân về việc bị đau bụng hoặc khó tiêu. - Nhận xét và phản biện kết quả của nhóm bạn.	Phiếu ghi chép: Các ý kiến giải thích khoa học: "Nhai không kỹ làm dạ dày vất vả", "Nước lã có vi khuẩn gây đau bụng". - Danh sách các triệu chứng khó chịu đã từng gặp (đau bụng, tiêu chảy).
GD 3: Khái quát hóa	GV chuẩn hóa kiến thức qua sơ đồ: Để bảo vệ cơ quan tiêu hóa cần: Ăn đủ chất, hợp vệ sinh Rửa tay trước khi ăn Nghỉ ngơi sau khi ăn	HS đối chiếu trải nghiệm với kiến thức khoa học trong SGK. Hoàn thiện bảng hệ thống các việc nên làm và nên tránh.	Bảng hệ thống: "Cẩm nang bảo vệ hệ tiêu hóa". - Ăn, uống: Đầy đủ chất, hợp vệ sinh, ăn chín uống sôi. - Thói quen: Rửa tay sạch, nhai kỹ, ăn đúng giờ. - Vận động: Nghỉ ngơi hợp lý sau bữa ăn
GD 4: Thử nghiệm tích cực	Đưa ra tình huống đóng vai: <i>"Em sẽ nói gì với bạn khi thấy bạn ăn quả vừa hái trên cây chưa rửa?"</i>.	HS đóng vai xử lý tình huống và lập "Bản cam kết thói quen mới" cho 3 ngày tới của bản thân.	Phiếu "Nhật ký hành động 3 ngày": Bảng biểu cá nhân ghi lại việc thực hiện thói quen mới dựa trên mẫu trong sách giáo khoa. Poster "Chiến binh tiêu hóa": Các hình vẽ hoặc khẩu hiệu nhóm thể hiện sự thay đổi hành vi: "Nói không với đồ ăn vỉa hè có ruồi bu" hoặc "Quyết tâm

			nhai kỹ để dạ dày mềm cười". Lời cam kết cụ thể: "Em sẽ không bỏ bữa sáng và sẽ rửa tay bằng xà phòng".
--	--	--	--

Bước 4: Xây dựng công cụ đánh giá.

* Công cụ 1: Bảng kiểm quan sát năng lực học sinh (dành cho GV).

Giai đoạn trải nghiệm	Tiêu chí đánh giá	Hoàn thành tốt (HTT)	Hoàn thành (HT)	Chưa hoàn thành (CHT)
GĐ 1: Trải nghiệm cụ thể	Năng lực phân loại: Nhận diện thức ăn/đồ uống có lợi và không có lợi.	Phân loại chính xác 100% các thẻ hình; thao tác nhanh và tự tin.	Phân loại đúng đa số các thẻ nhưng còn lúng túng ở 1-2 tình huống khó.	Sai lệch nhiều trong việc phân biệt thức ăn có lợi và hại cho tiêu hóa.
GĐ 2: Quan sát - Suy ngẫm	Năng lực phản tư: Giải thích lý do vì sao một số thói quen lại có hại.	Giải thích rõ ràng mối liên hệ giữa thói quen (như chạy nhảy sau ăn) và sức khỏe dạ dày.	Nêu được tác hại cơ bản nhưng phần giải thích lý do khoa học còn đơn giản.	Không giải thích được vì sao một số hành vi lại gây hại cho cơ quan tiêu hóa.
GĐ 3: Khái quát hóa	Kiến thức khoa học: Nêu được quy tắc chăm sóc và bảo vệ hệ tiêu hóa.	Nêu đầy đủ các quy tắc: ăn sạch, uống sạch, thói quen sinh hoạt và vệ sinh cá nhân.	Nhớ các quy tắc chính nhưng chưa liệt kê đầy đủ các việc cần làm/cần tránh.	Chưa nắm được các quy tắc cơ bản để bảo vệ cơ quan tiêu hóa.
GĐ 4: Thử nghiệm tích cực	Năng lực vận dụng: Thiết lập cam kết và thay đổi thói quen xấu.	Đưa ra lời khuyên xác đáng cho bạn; lập kế hoạch thay đổi thói quen xấu cụ thể, khả thi.	Có ý thức lập cam kết nhưng nội dung còn chung chung, chưa sát với thói quen thực tế.	Chưa đưa ra được lời khuyên cho bạn hoặc chưa có ý thức tự thay đổi thói quen.

* Công cụ 2: Phiếu đánh giá các thành viên trong nhóm.

Yêu cầu: HS khoanh tròn vào 😊 nếu bạn làm tốt, mặt bình thường 😐 nếu bạn cần cố gắng hơn).

Tên bạn trong nhóm	Hăng hái tham gia trò chơi	Chia sẻ ý kiến giúp đỡ nhóm	Thực hiện đúng nội quy lớp
1.	😊 / 😐	😊 / 😐	😊 / 😐
2.	😊 / 😐	😊 / 😐	😊 / 😐
3.	😊 / 😐	😊 / 😐	😊 / 😐

* Công cụ 3: Phiếu tự đánh giá cá nhân.

Yêu cầu: Em hãy chọn một ngọn đèn phù hợp nhất với bản thân mình sau tiết học này nhé!

Ngọn đèn của em	Ý nghĩa ngọn đèn	Cảm xúc
🔴 ĐÈN ĐỎ	Em thấy bài học còn khó: Em chưa nhớ hết các thói quen có hại và cần cô giáo hướng dẫn thêm cho em.	😐
🟡 ĐÈN VÀNG	Em đang tiến bộ: Em đã nhớ các việc nên làm, nhưng thỉnh thoảng em vẫn còn quên rửa tay hoặc nhai chưa kỹ.	😊
🟢 ĐÈN XANH	Em đã sẵn sàng: Em hiểu rõ các thực phẩm có lợi/hại, tự tin thực hiện các quy tắc vệ sinh và bảo vệ hệ tiêu hóa mỗi ngày.	😊

Bước 5: Dự kiến tình huống và hướng mở rộng trải nghiệm.

* Dự kiến tình huống:

- Học sinh nhầm lẫn khái niệm an toàn: HS cho rằng "trái cây tươi vừa hái trên cây là sạch, có thể ăn ngay". GV không bác bỏ ngay mà trình chiếu thêm hình ảnh trực quan (kính lúp soi vi khuẩn, bụi bẩn trên vỏ quả) để chốt thông điệp: "*Tươi phải đi đôi với Sạch*".

- Hoạt động vẽ Poster "Chiến binh tiêu hóa" kéo dài hơn dự kiến. Gv nên chuyển đổi linh hoạt từ vẽ sang *đánh dấu*. GV phát các "Thẻ cam kết hành động" in sẵn, HS chỉ cần chọn, dán lên bảng nhóm và đọc to lời cam kết.

* Hướng mở rộng trải nghiệm

- GV: Giao thử thách "*Cảnh sát tiêu hóa nhí*". Học sinh về nhà quan sát thói quen ăn uống của gia đình, nhắc nhở bố mẹ/anh chị thực hiện đúng 1 quy tắc (ví dụ: rửa tay bằng xà phòng trước bữa ăn) và ghi lại vào sổ tay để báo cáo trước lớp vào tuần sau.

- Khuyến khích học sinh cùng người thân thiết kể một "Menu xanh" (thực đơn bữa tối khỏe mạnh có lợi cho tiêu hóa) áp dụng cho gia đình vào dịp cuối tuần.

2.3.2.2. Thiết kế hoạt động trải nghiệm bằng phương pháp thực hành- thí nghiệm.

BÀI 14: CHỨC NĂNG MỘT SỐ BỘ PHẬN CỦA THỰC VẬT

HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH: CẮM MỘT CÀNH HOA CÚC BỊ HÉO VÀO LỌ NƯỚC

Bước 1: Xác định mục tiêu của hoạt động trải nghiệm.

* Năng lực:

- Trình bày được chức năng vận chuyển nước và muối khoáng từ rễ lên các bộ phận của thân cây.
- Thực hiện đúng quy trình thí nghiệm, quan sát và giải thích được hiện tượng cành hoa héo tươi trở lại khi được cấp nước

* Phẩm chất:

- Chăm chỉ: Chăm chỉ đọc tài liệu hướng dẫn.
- Trung thực: khi thực hiện các thao tác thí nghiệm và ghi chép kết quả.
- Trách nhiệm: trong việc bảo vệ và chăm sóc cây xanh.

Bước 2: Phân tích nội dung và lựa chọn phương pháp tổ chức trải nghiệm.

- Nội dung: Chức năng vận chuyển nước của thân
- Đặc điểm nội dung: Vận chuyển nước của thân cây là một quá trình bên trong, mắt thường khó thấy. Thí nghiệm cắm hoa héo vào nước tạo ra một sự thay đổi trạng thái rõ rệt (hoa từ héo chuyển sang tươi). Đây là phương pháp trải nghiệm Thực hành - Thí nghiệm để thực hiện và giúp học sinh tự kiến tạo tri thức thông qua thí nghiệm thực tế.

Bước 3: Thiết kế hoạt động theo chu trình học tập trải nghiệm.

Giai đoạn trải nghiệm	Hoạt động của GV	Hoạt động của HS	Dự kiến sản phẩm
GD 1: Trải nghiệm cụ thể	GV giới thiệu tình huống "Cành hoa cúc bị bỏ quên" (đã héo). Hướng dẫn HS cách cắt vát gốc cành và cắm vào lọ nước sạch.	HS quan sát tình trạng cành hoa héo. Thực hành cắm hoa theo nhóm vào các lọ nước đã chuẩn bị sẵn.	Các lọ hoa héo đã được cắm vào nước đúng kỹ thuật.
GD 2: Quan sát - Suy ngẫm	GV đặt câu hỏi gợi mở: " <i>Dự đoán sau 30-60 phút hoa sẽ như thế nào?</i> <i>Vì sao em nghĩ như vậy?</i> ". Gợi ý HS thảo	HS thảo luận nhóm, đưa ra các giả thuyết khác nhau. Ghi chép trạng thái ban đầu của hoa và	Phiếu dự đoán: Ghi rõ giả thuyết về sự thay đổi của hoa và lý do (Dự đoán: hoa sẽ tươi lại).

	luận về đường đi của nước từ lọ vào hoa.	dự đoán của nhóm vào phiếu.	
GD 3: Khái quát hóa	Cho HS quan sát kết quả thực tế (hoặc video/hình ảnh thời gian trôi). GV chốt kiến thức: Thân vận chuyển nước lên cành, lá để nuôi cây.	HS so sánh kết quả thực tế với dự đoán ban đầu. Tự rút ra kết luận: Nước đã đi qua thân để đến cánh hoa.	Kết luận khoa học: "Thân cây đóng vai trò như một đường ống vận chuyển nước".
GD 4: Thử nghiệm tích cực)	Đặt tình huống: <i>"Minh muốn vận chuyển một cây nhỏ đi xa trong hộp, em hãy giúp Minh đảm bảo cây đủ nước và không héo"</i> .	HS đề xuất các biện pháp bảo vệ cây: tưới đủ nước, giữ độ ẩm, làm lỗ thông khí trên hộp. Thiết kế phương án bảo vệ cây vận chuyển xa.	Sơ đồ/Mẫu hộp vận chuyển: Thiết kế có lỗ thoáng khí và bầu nước cho cây.

Bước 4: Xây dựng công cụ đánh giá.

* Công cụ 1: Bảng kiểm đánh giá năng lực học sinh (Dành cho Giáo viên).

Giai đoạn trải nghiệm	Tiêu chí đánh giá	Hoàn thành tốt	Hoàn thành	Chưa hoàn thành
GD 1: Trải nghiệm cụ thể	Kỹ năng thực hành: Thao tác cắm hoa héo vào lọ nước đúng kỹ thuật.	Thực hiện cắt vát gốc và cắm hoa đúng cách; thao tác khéo léo, giữ vệ sinh.	Thực hiện được các bước thí nghiệm nhưng thao tác còn lúng túng hoặc chưa đúng kỹ thuật cắt.	Chưa thực hiện được thao tác cắm hoa hoặc làm đổ vỡ học liệu.
GD 2: Quan sát - Suy ngẫm	Năng lực dự đoán: Đưa ra dự đoán và giải thích sự thay đổi của hoa.	Dự đoán chính xác trạng thái hoa; giải thích logic về sự di chuyển của nước trong thân.	Đưa ra được dự đoán nhưng phân giải thích còn đơn giản, chưa rõ ràng.	Không đưa ra được dự đoán hoặc dự đoán không có cơ sở.
GD 3: Khái quát hóa	Kiến thức khoa học: Nêu đúng chức năng của thân cây.	Nêu rõ ràng chức năng vận chuyển nước, muối khoáng và	Nhận biết được thân vận chuyển nước nhưng chưa nêu đầy đủ	Chưa nắm được chức năng cơ bản của thân cây

		nâng đỡ cây từ thực tế thí nghiệm.	các chức năng khác (nâng đỡ).	đôi với thực vật.
GĐ 4: Thử nghiệm tích cực	Năng lực vận dụng: Thiết kế giải pháp vận chuyển/chăm sóc cây.	Đề xuất giải pháp làm hộp vận chuyển cây thông minh, đảm bảo cây đủ không khí và độ ẩm.	Thiết kế được hộp đựng nhưng chưa chú ý đến các yếu tố giúp cây không bị héo (lỗ thoáng, nước).	Chưa đưa ra được giải pháp hoặc bản thiết kế không khả thi.

* Công cụ 2: Phiếu đánh giá cho các thành viên trong nhóm.

Yêu cầu: Khoanh tròn vào biểu tượng mặt cười 😊 nếu bạn làm tốt, mặt bình thường 😐 nếu bạn cần cố gắng hơn.

Tên bạn trong nhóm	Hăng hái làm thí nghiệm	Biết lắng nghe và góp ý	Hoàn thành nhiệm vụ nhóm
1.	😊 / 😐	😊 / 😐	😊 / 😐
2.	😊 / 😐	😊 / 😐	😊 / 😐
3.	😊 / 😐	😊 / 😐	😊 / 😐

* Công cụ 3: Phiếu tự đánh giá cá nhân.

Họ và tên: Lớp:

Yêu cầu: Em hãy chọn một ngọn đèn phù hợp nhất với bản thân sau tiết học nhé!

Ngọn đèn của em	Ý nghĩa ngọn đèn	Cảm xúc của em
🟡 ĐÈN ĐỎ	HÀNH TRÌNH CÒN KHÓ QUÁ! Em chưa hiểu rõ vì sao hoa héo lại tươi lại được và chưa biết cách làm chiếc hộp để bảo vệ cây đi xa. Em cần cô giáo hướng dẫn thêm cho em.	😞 (Em cần giúp đỡ)
🟡 ĐÈN VÀNG	EM ĐANG TĂNG TỐC! Em đã thấy hoa tươi lại sau thí nghiệm nhưng đôi khi em vẫn còn nhầm lẫn tên gọi hoặc chức năng của các bộ phận khác như rễ hay lá cây.	😊 (Em đang cố gắng)
🟢 ĐÈN XANH	CHÚC MỪNG CHUYỂN GIA NHÍ!	😊

	Em đã hiểu rõ thân cây vận chuyển nước để nuôi hoa , tự tin làm thí nghiệm và biết cách thiết kế hộp có lỗ thoáng để cây "thở" khi đi xa.	(Em rất tự tin)
--	---	-----------------

Bước 5: Dự kiến tình huống và hướng mở rộng trải nghiệm.

*** Dự kiến tình huống:**

- Quá trình hoa héo hút nước để tươi trở lại thường mất từ 30 - 60 phút, vượt quá thời lượng của một hoạt động trong tiết học. Giáo viên cho học sinh thực hiện thao tác cắm hoa héo vào nước ngay từ những phút đầu tiên của tiết học. Đồng thời, giáo viên chuẩn bị sẵn một lọ hoa (cùng loại) đã được cắm vào nước từ trước đó 1 tiếng để học sinh có thể quan sát, đối chiếu kết quả ngay tại khâu Khái quát hóa (GD 3).
- Không tìm được hoa cúc phù hợp. Giáo viên linh hoạt thay thế bằng cành cần tây (hoặc cải thảo) cắm vào cốc nước có pha phẩm màu thực phẩm (xanh, đỏ).

*** Hướng mở rộng trải nghiệm**

- Ở bước Vận dụng hoặc giao việc về nhà, giáo viên hướng dẫn học sinh thực hành cắm hoa hồng trắng (hoặc cúc trắng) vào các lọ nước pha màu khác nhau. Học sinh sẽ tạo ra được những bông hoa có màu sắc độc đáo nhờ quá trình vận chuyển nước của thân cây.
- Học sinh ứng dụng kiến thức để giải cứu các chậu cây cảnh đang bị héo trong gia đình hoặc lớp học bằng cách cấp nước đúng cách (tưới vào gốc để rễ và thân làm việc). Học sinh chụp ảnh quá trình cây hồi phục (Before/After) để báo cáo vào tuần sau.

BÀI 20: CƠ QUAN TUẦN HOÀN

HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH: “TÌM NHỊP MẠCH, NHỊP TIM”

Bước 1: Xác định mục tiêu của hoạt động trải nghiệm.

*** Năng lực:**

- Nhận biết và phát hiện được nhịp tim, nhịp mạch trên cơ thể mình qua hoạt động thực hành.
- So sánh và giải thích được sự thay đổi của nhịp tim khi ngồi yên và sau khi vận động

*** Phẩm chất:**

- Chăm chỉ: Tích cực tham gia hoạt động
- Trung thực: Báo cáo đúng kết quả đo
- Trách nhiệm: Có ý thức bảo vệ sức khỏe hệ tim mạch của bản thân

Bước 2: Phân tích nội dung và lựa chọn phương pháp tổ chức trải nghiệm.

- Nội dung:

- + Tìm nhịp đập của mạch trên cổ tay hoặc cổ.
- + Tìm và đếm nhịp đập của tim 2 trạng thái khác nhau: khi ngồi yên và sau khi vận động 1 lúc.

- Đặc điểm nội dung: Việc thực hành tìm nhịp mạch và nghe nhịp tim giúp diễn ra bên trong cơ thể. Gắn với cơ thể học sinh, có thể trực tiếp thực hành và có kết quả cụ thể. Do đó, phương pháp tổ chức thực hành – thí nghiệm là phù hợp.

Bước 3: Thiết kế hoạt động theo chu trình học tập trải nghiệm.

Giai đoạn trải nghiệm	Hoạt động của GV	Hoạt động của HS	Dự kiến sản phẩm
GD 1: Trải nghiệm cụ thể	- Giới thiệu hoạt động “Em tập làm bác sĩ”. - Hướng dẫn cách tìm nhịp mạch ở cổ tay. - Yêu cầu HS đo nhịp tim khi đang ngồi yên trong 1 phút.	- HS thực hành tìm vị trí mạch đập ở cổ tay của mình và của bạn Tập trung cảm nhận và đếm nhịp tim khi cơ thể ở trạng thái nghỉ ngơi.	Phiếu ghi chép số 1: Ghi lại đúng số nhịp tim/mạch khi cơ thể đang nghỉ ngơi (ví dụ: 80 lần/phút).
GD 2: Quan sát - Suy ngẫm	- Tổ chức cho HS nhảy tại chỗ hoặc vận động nhẹ trong 1 phút. - Yêu cầu HS đo lại nhịp tim ngay sau khi dừng lại. - Đặt câu hỏi suy ngẫm: <i>"Em thấy nhịp tim bây giờ thế nào so với lúc nãy? Cảm giác lồng ngực em ra sao?"</i>.	- HS tham gia vận động tích cực theo hiệu lệnh. - Thực hiện phép đếm lần 2. - So sánh hai số liệu và thảo luận nhóm về sự khác biệt cảm nhận được.	Bảng đối chiếu nhịp tim trước và sau vận động. Nhận xét nhóm: "Khi vận động, tim đập nhanh và mạnh hơn".
GD 3: Khái quát hóa	Chuẩn hóa kiến thức: - GV trình chiếu sơ đồ hoặc video về hoạt động của tim. - Chốt kiến thức: Tim luôn đập để bơm máu đi nuôi cơ thể. Khi vận động, cơ thể cần nhiều năng lượng hơn nên tim phải đập nhanh hơn.	- HS quan sát tư liệu, đối chiếu với trải nghiệm vừa thực hiện. - Tự rút ra kết luận về chức năng cơ bản của tim.	- Kết luận: Tim đập nhanh hơn khi vận động.
GD 4: Thử	- Đặt câu hỏi: <i>"Dựa vào kết quả vừa rồi, em nên làm gì để rèn luyện trái tim"</i>	- HS đề xuất các hành động: Tập thể dục buổi sáng,	- Các biện pháp bảo vệ tim (tập thể dục,

nghiệm tích cực	<i>tim khỏe mạnh hằng ngày?".</i> - GV định hướng về việc thể dục vừa sức và tránh kích động mạnh.	không chạy quá sức, ăn đủ chất. - HS lập bản cam kết bảo vệ cơ quan tuần hoàn.	không uống nước ngọt, nghỉ ngơi...).
------------------------	---	---	--------------------------------------

Bước 4: Xây dựng công cụ đánh giá.

* Công cụ 1: Bảng kiểm đánh giá năng lực (Dành cho Giáo viên).

Giai đoạn trải nghiệm	Tiêu chí đánh giá	Hoàn thành tốt	Hoàn thành	Chưa hoàn thành
GĐ 1: Trải nghiệm cụ thể	Kỹ năng thực hành: Tìm và đếm đúng nhịp mạch/nhịp tim ở trạng thái nghỉ ngơi.	Xác định nhanh, chính xác vị trí mạch ở cổ tay hoặc cổ; đếm và báo cáo số liệu trung thực.	Tìm được vị trí mạch nhưng còn lúng túng; đếm nhịp còn nhầm lẫn nhỏ hoặc cần giáo viên hướng dẫn lại.	Không xác định được vị trí mạch đập; không tự thực hiện được phép đếm nhịp tim.
GĐ 2: Quan sát - Suy ngẫm	Năng lực phản tư: So sánh và nhận xét sự thay đổi của nhịp tim trước và sau vận động.	Nhận ra sự thay đổi rõ rệt của nhịp tim (nhanh, mạnh hơn); mô tả chính xác cảm giác của cơ thể sau khi nhảy tại chỗ.	Thấy được sự thay đổi nhưng diễn đạt còn đơn giản; chỉ ra được sự chênh lệch số liệu nhưng chưa rõ ràng.	Không nhận thấy sự khác biệt về nhịp tim giữa hai trạng thái ngồi yên và vận động.
GĐ 3: Khái quát hóa	Kiến thức khoa học: Rút ra kết luận về hoạt động của tim và mạch máu.	Tự rút ra kết luận: "Tim luôn đập để bơm máu và đập nhanh hơn khi cơ thể hoạt động".	Nêu được kết luận cơ bản theo gợi ý của giáo viên; hiểu được tim có chức năng bơm máu đi nuôi cơ thể.	Chưa nắm được chức năng cơ bản của cơ quan tuần hoàn qua hoạt động thực hành.
GĐ 4: Thử nghiệm tích cực	Năng lực vận dụng: Đề xuất và cam kết các biện	Đề xuất các hành động cụ thể, thiết thực: tập thể dục vừa sức, ăn uống	Nêu được các quy tắc bảo vệ tim nhưng nội dung cam kết	Chưa đưa ra được giải pháp hoặc thói quen cụ

	pháp bảo vệ tim mạch.	đủ chất, nghỉ ngơi khoa học.	còn chung chung, chưa sát với thực tế cá nhân.	thể để chăm sóc cơ quan tuần hoàn.
--	-----------------------	------------------------------	--	------------------------------------

* Công cụ 2: Phiếu tự đánh giá dùng cho cá nhân (Nhịp đập trái tim).

Họ và tên: Lớp:

Yêu cầu: Em hãy chọn một nhịp đập của trái tim phù hợp nhất với bản thân sau tiết học nhé!

Nhịp đập của em	Ý nghĩa nhịp đập	Cảm xúc của em
 NHỊP 1	EM CẦN CÔ TIẾP SỨC: Em chưa tự tìm được mạch và chưa hiểu vì sao tim lại đập nhanh khi chạy. Em cần cô hướng dẫn lại cho em nhé!	 <i>(Em cần hỗ trợ)</i>
 NHỊP 2	EM ĐANG DẦN THÀNH THẠO: Em đã biết cách đo nhịp tim nhưng đôi khi đếm vẫn còn nhầm lẫn một chút. Em sẽ luyện tập thêm để đo thật chuẩn.	 <i>(Em đang cố gắng)</i>
 NHỊP 3	TRÁI TIM THÔNG THÁI: Em tự tin đo đúng nhịp tim, nhịp mạch. Em hiểu rõ vì sao tim thay đổi khi vận động và biết cách chăm sóc trái tim khỏe mạnh.	 <i>(Em rất tự tin)</i>

Bước 5: Dự kiến tình huống và hướng mở rộng trải nghiệm.

* Dự kiến tình huống:

- Học sinh lớp 3 mạch còn yếu, khó bắt ở cổ tay. Giáo viên hướng dẫn các em chuyển sang áp lòng bàn tay lên ngực trái hoặc tìm mạch ở cổ (động mạch cảnh) để dễ cảm nhận nhịp đập hơn.

* Hướng mở rộng trải nghiệm:

- Giao bài tập nhỏ: Học sinh về nhà đo nhịp tim lúc ngồi yên của bản thân và của ông/bà/bố/mẹ. Từ đó, phát hiện ra một sự thật thú vị: *Nhịp tim của trẻ em thường đập nhanh hơn người lớn.*

- Khuyến khích học sinh tìm hiểu và tự làm một chiếc "Ống nghe bác sĩ" đơn giản tại nhà bằng cốc giấy (hoặc phễu nhựa) nối với một đoạn ống mềm để lắng nghe nhịp tim của người thân rõ ràng hơn.

2.3.2.3. Thiết kế hoạt động trải nghiệm bằng phương pháp tham quan và khám phá thực tế.

BÀI 13: MỘT SỐ BỘ PHẬN CỦA THỰC VẬT

HOẠT ĐỘNG 1 (THIẾT KẾ HOẠT ĐỘNG TRẢI NGHIỆM): KHÁM PHÁ SỰ KỲ DIỆU CỦA LÁ CÂY

Bước 1: Xác định mục tiêu của hoạt động trải nghiệm.

** Năng lực:*

- Chỉ và tên được các bộ phận chính của lá cây gồm: cuống lá, phiến lá và gân lá.
- Mô tả được sự đa dạng về hình dạng, kích thước và màu sắc (xanh lục, đỏ, vàng,...) của các loại lá cây khác nhau.

** Phẩm chất:*

- Chăm chỉ: Tích cực tham gia hoạt động quan sát.
- Trung thực: Báo cáo đúng kết quả quan sát.
- Trách nhiệm: Có ý thức bảo vệ và giữ gìn cây xanh (không ngắt lá bừa bãi, chỉ ngắt lá rụng hoặc quan sát trên cây).

Bước 2: Phân tích nội dung và lựa chọn phương pháp tổ chức trải nghiệm.

- Nội dung:

- + Các bộ phận chính của lá: cuống lá, phiến lá và gân lá.
- + So sánh hình dạng, kích thước và màu sắc của một số lá cây.
- Nội dung gắn với môi trường sống gần gũi của học sinh, mang tính trực quan, dễ thực hiện và phù hợp với đặc điểm nhận thức của học sinh lớp 3. Do đó, lựa chọn phương pháp quan sát thực tế kết hợp thảo luận nhóm là phù hợp vì: Học sinh được trực tiếp quan sát lá thật. Có quá trình quan sát – trao đổi – rút ra nhận xét, từ đó giúp học sinh hình thành kiến thức một cách tự nhiên, thông qua trải nghiệm.

Bước 3: Thiết kế hoạt động theo chu trình học tập trải nghiệm.

Giai đoạn trải nghiệm	Hoạt động của GV	Hoạt động của HS	Sản phẩm dự kiến
GD 1: Trải nghiệm cụ thể	- GV: Dẫn HS ra vườn trường. Giao nhiệm vụ: Mỗi nhóm tìm và quan sát ít nhất 3 loại lá có hình dạng khác nhau. - GV: Nhắc nhở quy tắc: "Chỉ quan sát hoặc ngắt lá rụng".	Di chuyển theo nhóm, tìm kiếm các loại lá: hình tim, hình tròn, hình dài... Sử dụng tay để sờ phiến lá, mắt để quan sát gân và cuống lá tại chỗ.	Bộ sưu tập lá thực tế: Các mẫu lá rụng được thu thập hoặc ảnh chụp lá tại vườn.
GD 2: Quan sát - Suy ngẫm	Yêu cầu các nhóm đặt lá lên bàn và so sánh. Đặt câu hỏi: "<i>Lá lúa và lá sen giống và khác</i>"	Thảo luận nhóm về màu sắc (xanh, đỏ, vàng...) và kích	Bảng phân loại lá: Ghi chú các đặc điểm màu sắc, hình

	<i>nhau ở điểm nào?", "Vì sao em biết đâu là gân lá?"</i> .	thước của các lá thu được. Nhận xét về sự tương đồng trong cấu tạo (đều có cuống, phiến).	dạng, kích thước của các lá đã quan sát.
GD 3: Khái quát hóa	Chuẩn hóa kiến thức: các bộ phận của lá. GV sử dụng sơ đồ hình 11 để chốt cấu tạo 3 phần của lá. Chốt kiến thức về sự đa dạng màu sắc và hình dạng.	Quan sát hình vẽ chuẩn mực trong sách, đối chiếu với lá thật trên tay. Ghi nhớ thuật ngữ: Cuống lá, phiến lá, gân lá.	Sơ đồ cấu tạo lá: Chốt kiến thức chuẩn về các bộ phận và sự đa dạng của lá.
GD 4: Thử nghiệm tích cực	"Họa sĩ nhí yêu cây": Yêu cầu HS chọn 1 chiếc lá yêu thích nhất để vẽ lại và chú thích các bộ phận. Tổ chức chia sẻ về đặc điểm lá mình đã vẽ.	Tự tay vẽ hình dáng lá, gân lá và tô màu đúng thực tế. Trình bày trước lớp về tên cây và những điểm đặc biệt của chiếc lá đó.	Bức tranh "Chiếc lá của em": Hình vẽ lá cây có đầy đủ chú thích bộ phận và tô màu sinh động.

Bước 4: Xây dựng công cụ đánh giá.

* Công cụ 1: Bảng kiểm đánh giá năng lực (GV đánh giá).

Giai đoạn trải nghiệm	Tiêu chí đánh giá	Hoàn thành tốt	Hoàn thành	Chưa hoàn thành
GD 1: Trải nghiệm cụ thể	Năng lực thám hiểm: Tìm kiếm và nhận diện sự đa dạng của lá cây tại vườn trường.	Thu thập được nhiều mẫu lá rụng có hình dạng và màu sắc khác nhau; nhận diện nhanh các đặc điểm bên ngoài.	Tìm được các loại lá phổ biến; cần sự hỗ trợ của giáo viên để nhận ra các màu sắc khác ngoài màu xanh lục.	Chỉ quan sát được một loại lá duy nhất; chưa chú ý đến sự đa dạng về kích thước và hình dạng.
GD 2: Quan sát - Suy ngẫm	Năng lực phản tư: So sánh đặc điểm và nhận xét về sự tương đồng	Chỉ rõ sự khác biệt giữa các lá (lá lúa dài, lá sen tròn...); nhận ra điểm chung là các	So sánh được kích thước to/nhỏ của lá; nhận ra các lá đều có cuống	Không nêu được điểm khác nhau giữa các loại lá; chưa tìm thấy sự tương

	trong cấu tạo lá.	lá đều có các phần cấu tạo giống nhau.	nhưng chưa quan sát kỹ phần phiến và gân.	đồng trong cấu tạo của chúng.
GĐ 3: Khái quát hóa	Kiến thức khoa học: Làm chủ các thuật ngữ về bộ phận cấu tạo của lá cây.	Chỉ và gọi tên chính xác 3 bộ phận: cuống lá, phiến lá, gân lá trên vật thật và sơ đồ chuẩn.	Gọi tên đúng 3 bộ phận nhưng còn lúng túng hoặc nhầm lẫn vị trí giữa gân lá và phiến lá trên sơ đồ.	Không gọi tên hoặc chỉ sai vị trí các bộ phận cấu tạo cơ bản của lá cây.
GĐ 4: Thử nghiệm tích cực	Năng lực vận dụng: Thực hành vẽ và chia sẻ đặc điểm lá cây đã thám hiểm.	Vẽ hình dáng lá sinh động, chính xác; tô màu đúng thực tế; chú thích đầy đủ và đúng vị trí 3 bộ phận của lá.	Vẽ được hình dáng lá nhưng phần chú thích tên các bộ phận còn thiếu hoặc ghi sai tên một bộ phận.	Chưa vẽ được hình dáng lá hoặc không chú thích được tên các bộ phận của lá cây đã chọn.

* Công cụ 2: Phiếu đánh giá đồng đẳng: "những người bạn cùng khám phá".

Yêu cầu: Các em hãy cùng quan sát và đánh giá sự đóng góp của các bạn trong nhóm mình bằng cách khoanh tròn vào biểu tượng phù hợp nhé!

😊 : Bạn làm rất tốt, tích cực.

😐 : Bạn có tham gia nhưng cần cố gắng thêm.

Tên bạn trong nhóm	Tích cực tìm kiếm lá cây (GĐ 1)	Biết lắng nghe và chia sẻ ý kiến (GĐ 2)	Giúp bạn gọi tên đúng bộ phận lá (GĐ 3)	Hoàn thành bức vẽ lá cây (GĐ 4)
1.	😊 / 😐	😊 / 😐	😊 / 😐	😊 / 😐
2.	😊 / 😐	😊 / 😐	😊 / 😐	😊 / 😐
3.	😊 / 😐	😊 / 😐	😊 / 😐	😊 / 😐
4.	😊 / 😐	😊 / 😐	😊 / 😐	😊 / 😐

* Công cụ 3: Phiếu tự đánh giá cá nhân "Huy hiệu thám hiểm lá".

Họ và tên: Lớp:

Yêu cầu: Em tự đánh giá mức độ đạt được của bản thân sau chuyến thám hiểm vườn trường.

Nội dung đánh giá	Em đã làm được 😊	Em cần cố gắng 😞
1. Em đã tìm thấy nhiều loại lá có hình dạng và màu sắc khác nhau.	☐	☐
2. Em đã biết so sánh điểm giống và khác nhau giữa các loại lá cây.	☐	☐
3. Em đã chỉ và gọi tên đúng cuống lá, phiến lá và gân lá.	☐	☐
4. Em đã vẽ và chú thích đúng các bộ phận của chiếc lá em yêu thích.	☐	☐

Bước 5: Dự kiến tình huống và hướng mở rộng trải nghiệm.

* Dự kiến tình huống:

- Thời tiết xấu không thể ra vườn trường. Giáo viên linh hoạt chuyển hoạt động vào lớp học, phát các "giỏ lá rụng" đã được thu thập từ trước để học sinh thực hành quan sát, phân loại ngay tại bàn.

* Hướng mở rộng trải nghiệm:

- Ở giai đoạn Vận dụng, thay vì chỉ vẽ lại chiếc lá, giáo viên khuyến khích học sinh dán trực tiếp những chiếc lá rụng thật lên giấy, sau đó dùng bút màu vẽ thêm các chi tiết để tạo hình thành các con vật (con cá, con chim, con bướm...).

- Giao nhiệm vụ cho học sinh về nhà tìm kiếm thêm các loại lá lạ quanh khu dân cư, ép phẳng vào giữa các trang sách cũ để làm khô, từ đó tạo thành bộ sưu tập lá cây của riêng mình để trưng bày ở góc lớp.

BÀI 11: DI TÍCH LỊCH SỬ – VĂN HÓA VÀ CẢNH QUAN THIÊN NHIÊN

HOẠT ĐỘNG 1: THAM QUAN VÀ KHÁM PHÁ MỘT ĐỊA DANH

(HÀNH TRÌNH DI SẢN QUANH EM)

Bước 1: Xác định mục tiêu của hoạt động trải nghiệm.

* *Năng lực:*

- Nhận biết và gọi tên được một số di tích lịch sử – văn hóa (Kinh thành Huế, Bến Nhà Rồng) và cảnh quan thiên nhiên (Vịnh Hạ Long).

- Trình bày được những thông tin cơ bản về tên, vị trí và đặc điểm nổi bật của địa danh.

* *Phẩm chất:*

- Chăm chỉ: Tích cực tham gia hoạt động tham quan.

- Trung thực: Báo cáo đúng những điều quan sát được.

- Trách nhiệm: Có ý thức giữ gìn và bảo vệ các địa danh
- Yêu nước: tự hào về các di sản thế giới của Việt Nam

Bước 2: Phân tích nội dung và lựa chọn phương pháp tổ chức trải nghiệm

- Nội dung: Giới thiệu các địa danh lớn như Vịnh Hạ Long (Quảng Ninh), Kinh thành Huế, Bến Nhà Rồng (TP. HCM) và danh sách 8 di sản thế giới tại Việt Nam đến năm 2020.
- Đặc điểm nội dung: Thay vì chỉ đọc văn bản, phương pháp tham quan (thực tế hoặc qua màn ảnh nhỏ) giúp HS được đắm mình vào không gian hùng vĩ của Vịnh Hạ Long với nhiều hang động, bãi biển hay vẻ cổ kính của Cố đô Huế. Trải nghiệm này kích thích lòng tự hào dân tộc một cách tự nhiên.

Bước 3: Thiết kế hoạt động theo chu trình trải nghiệm.

Giai đoạn trải nghiệm	Hoạt động của GV	Hoạt động của HS	Sản phẩm dự kiến
GD 1: Trải nghiệm cụ thể	- GV trình chiếu video 360 độ hoặc dẫn HS tham quan di tích tại địa phương. - Yêu cầu HS chọn 1 địa danh mình ấn tượng nhất.	- HS đóng vai khách du lịch, quan sát kỹ các hình ảnh về vịnh, hang động, kiến trúc cung đình. - Ghi nhanh những từ khóa hiện ra trong đầu.	Danh sách "Ấn tượng đầu tiên": Ghi tên địa danh và 3 đặc điểm nhìn thấy ngay (VD: Đảo đá, cung điện, tàu thuyền).
GD 2: Quan sát - Suy ngẫm	- Yêu cầu HS kể về nơi mình từng đến hoặc nơi vừa quan sát. - Đặt câu hỏi: "<i>Vì sao nơi này được gọi là di sản thế giới?</i>".	- HS thảo luận nhóm: So sánh sự khác biệt giữa cảnh đẹp thiên nhiên và công trình do con người xây dựng. - Suy ngẫm về giá trị lịch sử của các địa danh.	Phiếu phân loại địa danh: Phân nhóm rõ ràng đâu là Di tích lịch sử - văn hóa, đâu là Cảnh quan thiên nhiên.
GD 3: Khái quát hóa	GV chuẩn hóa kiến thức về 8 di sản thế giới (Vịnh Hạ Long, Hội An, Mỹ Sơn...).	- HS đối chiếu thông tin nhóm với nội dung "Em có biết" trong SGK. - Ghi nhớ các địa danh tiêu biểu của 3 miền Bắc - Trung - Nam.	Bản đồ tư duy "Di sản Việt Nam": Hệ thống hóa tên 8 di sản thế giới và các địa danh tiêu biểu của địa phương.

GĐ 4: Thử nghị m tích cực	Dự án "Đại sứ du lịch nhí": - GV giao nhiệm vụ sưu tầm tranh ảnh, thông tin về di tích/cảnh quan địa phương. - Tổ chức buổi triển lãm giới thiệu địa phương.	- HS làm việc nhóm: Thiết kế poster quảng bá hoặc tập album ảnh về một địa danh em yêu thích. - Thuyết trình mời gọi bạn bè đến thăm địa phương mình.	Poster "Mời bạn đến quê hương em": Sản phẩm sưu tầm có hình ảnh và thông tin giới thiệu lời cuốn về một địa danh.
--	--	--	---

Bước 4: Xây dựng công cụ đánh giá.

* Công cụ 1: Bảng kiểm đánh giá năng lực (Dành cho Giáo viên).

Giai đoạn trải nghiệm	Tiêu chí đánh giá	Hoàn thành tốt	Hoàn thành	Chưa hoàn thành
GĐ 1: Trải nghị m	Gọi tên đúng các địa danh tiêu biểu của đất nước.	Nhận ra ngay các địa danh qua hình ảnh và nêu được vị trí tỉnh/thành tương ứng.	Nhận biết được tên địa danh nhưng chưa nhớ rõ vị trí nằm ở tỉnh nào.	Chưa gọi tên đúng các địa danh cơ bản trong SGK.
GĐ 2: Suy ngẫm	Nêu được các đặc điểm nổi bật của địa danh.	Mô tả sinh động các chi tiết về cảnh sắc (đảo đá, hang động) hoặc kiến trúc.	Nêu được đặc điểm chung (đẹp, rộng) nhưng chưa chỉ rõ điểm đặc sắc.	Không mô tả được đặc điểm nào của địa danh đã quan sát.
GĐ 3: Khái quát	Trình bày được danh sách các di sản thế giới tại Việt Nam.	Kể tên đúng ít nhất 5/8 di sản thế giới và phân loại được di tích/cảnh quan địa phương.	Nhớ được tên các di sản thế giới nhưng còn nhầm lẫn về phân loại loại hình địa danh.	Chưa nắm được các di sản thế giới tiêu biểu của Việt Nam.
GĐ 4: Vận dụng	Hoàn thành sản phẩm giới thiệu địa danh địa phương.	Sản phẩm đẹp, thông tin phong phú, thuyết trình lôi cuốn và tự tin.	Sản phẩm đầy đủ ảnh và tên địa danh nhưng thông tin giới thiệu còn sơ sài.	Chưa hoàn thành sản phẩm sưu tầm hoặc giới thiệu.

* Công cụ 2: Phiếu đánh giá đồng đẳng (Nhóm đánh giá nhau).

Yêu cầu: Các nhà "Đại sứ du lịch" hãy quan sát và tặng biểu tượng cho bạn mình dựa trên sự đóng góp của bạn qua các chặng thám hiểm nhé!

😊 : Bạn rất tích cực, chủ động.

😐 : Bạn có tham gia nhưng cần cố gắng thêm.

Tên bạn trong nhóm	Hăng hái khám phá địa danh (GD 1)	Chia sẻ cảm xúc, nhận xét đúng/sai (GD 2)	Cùng bạn phân loại & nhớ tên di sản (GD 3)	Tích cực làm poster giới thiệu (GD 4)
1.	😊 / 😐	😊 / 😐	😊 / 😐	😊 / 😐
2.	😊 / 😐	😊 / 😐	😊 / 😐	😊 / 😐
3.	😊 / 😐	😊 / 😐	😊 / 😐	😊 / 😐
4.	😊 / 😐	😊 / 😐	😊 / 😐	😊 / 😐

* Công cụ 3: Phiếu tự đánh giá: "hành trình đại sứ di sản".

Họ và tên: Lớp:

Yêu cầu: Sau khi kết thúc chuyến thám hiểm các địa danh, em hãy tự nhìn lại bản thân và tích vào ô phù hợp nhất với mình nhé! 😊 (Hài lòng), 😐 (Bình thường) 😞 (Chưa hài lòng):

Giai đoạn trải nghiệm	Nội dung em đã thực hiện	Mức độ hoàn thành	Cảm xúc/Suy nghĩ của em
GĐ 1: Trải nghiệm thực tế	Em đã tích cực quan sát và tìm hiểu các thông tin về tên gọi, vẻ đẹp của địa danh.	😊 / 😐 / 😞	
GĐ 2: Quan sát - Suy ngẫm	Em đã nhận biết được những việc nên làm và không nên làm để giữ vệ sinh, tôn trọng di tích.	😊 / 😐 / 😞	
GĐ 3: Khái quát kiến thức	Em đã phân biệt được đâu là di tích lịch sử - văn hóa, đâu là cảnh quan	😊 / 😐 / 😞	

	thiên nhiên và nhớ được các di sản thế giới.		
GD 4: Vận dụng sáng tạo	Em đã hoàn thiện sản phẩm (tranh vẽ/poster) để giới thiệu địa danh địa phương đến bạn bè.	😊 / 😐 / 😞	

Bước 5: Dự kiến tình huống và hướng mở rộng trải nghiệm.

* Dự kiến tình huống:

- Quá trình làm poster và thuyết trình tốn nhiều thời gian, dễ bị cháy giáo án. GV cần linh hoạt chia nhỏ nhiệm vụ: Trên lớp, các nhóm chỉ tập trung thiết kế bố cục và chọn thông tin cốt lõi. Phần hoàn thiện trang trí poster và tập luyện thuyết trình sẽ được chuyển thành nhiệm vụ về nhà, sau đó tổ chức "Triển lãm di sản" vào đầu tiết học tuần tới.

* Hướng mở rộng trải nghiệm:

- Khuyến khích các em (với sự hỗ trợ của bố mẹ) quay một đoạn video ngắn khoảng 1-2 phút đóng vai hướng dẫn viên du lịch nhí, giới thiệu trực tiếp tại một di tích hoặc cảnh quan thiên nhiên quê hương (ví dụ như Cố đô Hoa Lư, Quần thể danh thắng Tràng An...) để trình chiếu cho cả lớp cùng xem.

2.3.2.4. Thiết kế hoạt động trải nghiệm bằng phương pháp dự án học tập.

BÀI 6: TRUYỀN THỐNG TRƯỜNG EM

HOẠT ĐỘNG: TÌM HIỂU TRUYỀN THỐNG NHÀ TRƯỜNG

Bước 1: Xác định mục tiêu của hoạt động trải nghiệm.

* *Năng lực:*

- Thu thập được thông tin về lịch sử hình thành, thành tích dạy học, các hoạt động văn nghệ - thể thao và các tấm gương tiêu biểu của nhà trường qua các thời kỳ.
- Đặt được một số câu hỏi để tìm hiểu về truyền thống nhà trường (năm thành lập trường, thành tích dạy và học, các hoạt động khác,...).
- Giới thiệu được một cách đơn giản về truyền thống nhà trường.

* *Phẩm chất:*

Trách nhiệm: Có ý thức giữ gìn và phát huy truyền thống nhà trường.

Trung thực: trong việc thu thập tư liệu.

Chăm chỉ: tích cực thực hiện các nhiệm vụ học tập.

Yêu nước: thể hiện qua tình yêu mái trường.

Bước 2: Phân tích nội dung và lựa chọn phương pháp tổ chức trải nghiệm.

Nội dung bài “Truyền thống trường em” tập trung vào việc tìm hiểu các thông tin cơ bản về nhà trường như năm thành lập, thành tích dạy và học, thành tích văn nghệ

– thể dục thể thao và các tấm gương tiêu biểu. Đây là nội dung gắn với thực tiễn, có thể khai thác từ nhiều nguồn và cho phép học sinh tạo ra sản phẩm học tập cụ thể.

Với đặc điểm đó, phương pháp dạy học theo dự án được lựa chọn nhằm tạo điều kiện cho học sinh chủ động thu thập, xử lý thông tin và trình bày kết quả. Qua đó, học sinh không chỉ nắm vững kiến thức mà còn phát triển năng lực tự học, hợp tác và hình thành thái độ trân trọng truyền thống nhà trường.

Bước 3: Thiết kế hoạt động theo chu trình học tập trải nghiệm.

Giai đoạn trải nghiệm	Hoạt động của GV	Hoạt động của HS	Sản phẩm dự kiến
GĐ 1: Trải nghiệm cụ thể	Khởi động dự án: - Tổ chức chuyển tham quan Phòng truyền thống. - Giao nhiệm vụ: Tìm hiểu 4 trụ cột: Lịch sử, Thành tích, Con người và Hoạt động.	- Di chuyển theo nhóm, quan sát các hình ảnh, tư liệu cũ, các cờ thi đua. - Cảm nhận không khí trang trọng và tự hào về ngôi trường mình đang học.	Bản đồ tư duy sơ khởi: Các từ khóa về những điều em ấn tượng nhất sau chuyến tham quan.
GĐ 2: Quan sát - Suy ngẫm	"Nhà báo nhí tác nghiệp": - Hướng dẫn cách đặt câu hỏi tìm hiểu (ví dụ: " <i>Thưa thầy, trường mình thành lập năm nào?</i> "). - Hướng dẫn ghi chép vào Phiếu thu thập thông tin.	- Các nhóm phỏng vấn giáo viên, quan sát kỹ bảng danh dự. - Suy ngẫm về sự nỗ lực của các thế hệ đi trước để có được ngôi trường như ngày nay.	Phiếu thu thập thông tin: Ghi đầy đủ nội dung tìm hiểu về năm thành lập, thành tích, gương tiêu biểu...
GĐ 3: Khái quát hóa	Hệ thống hóa kiến thức: - Hướng dẫn HS phân loại và chọn lọc thông tin quan trọng nhất. Chốt kiến thức về các giá trị truyền	- Nhóm thảo luận, sắp xếp thông tin theo tiến trình thời gian hoặc theo lĩnh vực. - Thống nhất nội dung chính để chuẩn bị thiết kế sản phẩm.	Đề cương báo cáo: Bản thảo nội dung chi tiết cho sản phẩm cuối cùng của nhóm.

	thống cốt lõi của nhà trường.		
GD 4: Thử nghiệm tích cực	"Đại sứ truyền thông": - Yêu cầu các nhóm thiết kế sản phẩm (Poster, tập san ảnh, hoặc video ngắn). Tổ chức buổi triển lãm "Tự hào trường em".	- Sáng tạo sản phẩm dựa trên tư liệu đã thu thập. - Thuyết trình giới thiệu về truyền thông trường mình cho các khối lớp khác hoặc khách tham quan.	Sản phẩm dự án hoàn thiện: Poster/Bảng thông tin/Tập san có hình ảnh và nội dung thuyết minh ấn tượng.

Bước 4: Xây dựng công cụ đánh giá.

* Công cụ 1: Bảng kiểm đánh giá năng lực học sinh (Dành cho Giáo viên).

Giai đoạn trải nghiệm	Tiêu chí đánh giá	Hoàn thành tốt	Hoàn thành	Chưa hoàn thành
GD 1: Trải nghiệm cụ thể	Năng lực thám hiểm: Tham quan và thu thập thông tin tại Phòng truyền thống.	Quan sát tập trung; ghi chép nhanh các mốc thời gian và hình ảnh tiêu biểu của trường.	Có tham quan nhưng ghi chép thông tin còn sơ sài hoặc chưa biết cách quan sát tư liệu cũ.	Chưa tích cực tham quan; không ghi lại được thông tin nào về lịch sử trường.
GD 2: Quan sát - Suy ngẫm	Kỹ năng phỏng vấn: Đặt câu hỏi tìm hiểu về truyền thống nhà trường.	Biết đặt câu hỏi phỏng vấn lễ phép, đúng trọng tâm (năm thành lập, thành tích...).	Đặt được câu hỏi nhưng nội dung còn đơn giản hoặc chưa biết cách phỏng vấn thầy cô.	Không chủ động đặt câu hỏi để tìm hiểu thêm thông tin về trường.
GD 3: Khái quát hóa	Kiến thức khoa học: Hoàn thiện Phiếu thu thập thông tin về nhà trường.	Hoàn thành đầy đủ các thông tin: năm thành lập, thành tích học tập, thể thao và gương tiêu biểu.	Điền được các thông tin chính nhưng còn thiếu sót ở mục danh hiệu thi đua hoặc	Phiếu thông tin còn trống nhiều mục; chưa hiểu rõ về các truyền thống cốt lõi của trường.

			tấm gương tiêu biểu.	
GĐ 4: Thử nghiệm tích cực	Năng lực vận dụng: Thiết kế sản phẩm giới thiệu truyền thông trường em.	Sản phẩm (Poster/Thiệp) sáng tạo; thể hiện rõ niềm tự hào và tình cảm gắn bó với trường.	Sản phẩm đầy đủ nội dung nhưng hình thức chưa nổi bật; tình cảm thể hiện còn chung chung.	Chưa hoàn thiện được sản phẩm giới thiệu truyền thông nhà trường.

* Công cụ 2: Phiếu nhóm đánh giá thành viên: "những người bạn đồng hành".

Yêu cầu: Em hãy chọn biểu tượng phù hợp nhất cho mỗi bạn dựa trên sự đóng góp của bạn nhé!

😊 : Bạn rất hăng hái và giúp đỡ nhóm nhiều.

😐 : Bạn có tham gia nhưng cần tích cực hơn.

Tên bạn trong nhóm	Tham quan Phòng truyền thống (GĐ 1)	Cùng bạn đặt câu hỏi phỏng vấn (GĐ 2)	Hoàn thiện Phiếu thông tin (GĐ 3)	Cùng nhóm thiết kế Poster (GĐ 4)
1.	😊 / 😐	😊 / 😐	😊 / 😐	😊 / 😐
2.	😊 / 😐	😊 / 😐	😊 / 😐	😊 / 😐
3.	😊 / 😐	😊 / 😐	😊 / 😐	😊 / 😐
4.	😊 / 😐	😊 / 😐	😊 / 😐	😊 / 😐

* Công cụ 3: Phiếu đánh giá cá nhân "ngôi sao truyền thông"

Yêu cầu: Sau khi cùng Minh và Hoa khám phá lịch sử ngôi trường thân yêu, các em hãy tự tặng cho mình những ngôi sao xứng đáng nhé!

Ngôi sao của em	Ý nghĩa năng lực của em	Cảm xúc của em
★ 1 NGÔI SAO	Người mới khám phá: Em đã biết trường mình thành lập năm 1970 nhưng vẫn cần cô giúp để ghi nhớ hết các tấm gương tiêu biểu.	😐 (Em đang tìm hiểu)

 2 NGÔI SAO	Người giữ lửa: Em đã nắm rõ các thành tích dạy học, văn nghệ, thể thao và biết cách đặt câu hỏi phỏng vấn thầy cô.	 <i>(Em thấy tự tin)</i>
 3 NGÔI SAO	Người truyền lửa: Em hiểu sâu sắc về lịch sử hình thành, tự hào về các danh hiệu thi đua và sẵn sàng giới thiệu truyền thống trường cho mọi người.	 <i>(Em rất tự hào)</i>

Bước 5: Dự kiến tình huống và hướng mở rộng trải nghiệm.

* Dự kiến tình huống:

- Học sinh gặp khó khăn do trường chưa có bề dày lịch sử. Giáo viên linh hoạt điều hướng trọng tâm dự án sang việc tìm hiểu ý nghĩa tên trường, biểu trưng (logo) và những thành tích đột phá bước đầu.

* Hướng mở rộng trải nghiệm:

- Khuyến khích học sinh linh hoạt lựa chọn cách thức trình bày dự án nhằm phát huy tối đa các loại hình trí thông minh đa dạng của từng em. Ví dụ: viết bản tin phát thanh, kể chuyện (trí thông minh ngôn ngữ) hoặc đóng một tiểu phẩm tái hiện lịch sử trường (trí thông minh vận động) thay vì chỉ vẽ sơ đồ, làm poster.

BÀI 24: THU THẬP THÔNG TIN VỀ CÁC CHẤT VÀ HOẠT ĐỘNG CÓ HẠI CHO SỨC KHỎE

HOẠT ĐỘNG: THU THẬP VÀ CHIA SẺ THÔNG TIN VỀ CÁC CHẤT VÀ HOẠT ĐỘNG CÓ HẠI

Bước 1: Xác định mục tiêu của hoạt động trải nghiệm.

* *Năng lực:*

- Biết cách thu thập thông tin từ nhiều nguồn (sách, báo, TV, internet, người thân) về tác hại của thuốc lá, rượu, ma túy và trò chơi điện tử quá mức đối với cơ quan tiêu hóa, tuần hoàn và thần kinh.

- Đề xuất được các biện pháp phòng tránh thiết thực cho bản thân và gia đình.

* *Phẩm chất:*

- Trách nhiệm: Có ý thức bảo vệ sức khỏe và tránh xa các chất gây hại.

- Trung thực: thu thập dữ liệu.

- Nhân ái: khi biết nhắc nhở, tuyên truyền cho mọi người xung quanh.

Bước 2: Phân tích nội dung và lựa chọn phương pháp tổ chức trải nghiệm.

Nội dung bài học tập trung vào việc tìm hiểu các chất và hoạt động có hại cho sức khỏe như thuốc lá, rượu bia, ma túy và trò chơi điện tử quá mức. Đây là nội dung gần với thực tiễn, yêu cầu học sinh thu thập, xử lý thông tin và đề xuất cách phòng tránh.

Với đặc điểm mang tính mở, có thể khai thác từ nhiều nguồn và cần tạo ra sản phẩm học tập cụ thể, nội dung này phù hợp để tổ chức theo phương pháp dạy học dự án. Thông qua dự án, học sinh được chủ động tìm hiểu, hợp tác và vận dụng kiến thức vào thực tiễn, qua đó phát triển năng lực tự học và kỹ năng sống.

Bước 3: Thiết kế hoạt động theo chu trình học tập trải nghiệm.

Giai đoạn trải nghiệm	Hoạt động của GV	Hoạt động của HS	Sản phẩm dự kiến
GD 1: Trải nghiệm cụ thể	Khởi động dự án: - Giới thiệu dự án "Sứ giả sức khỏe nhí". - Giao nhiệm vụ cho 4 nhóm tìm hiểu 4 chủ đề: Thuốc lá, Rượu bia, Ma túy, Trò chơi điện tử.	- Nhận nhiệm vụ, bầu nhóm trưởng và thư ký. - Phân công công việc: Ai tìm ảnh, ai phỏng vấn, ai tìm trên internet.	Bản kế hoạch dự án: Phân công nhiệm vụ rõ ràng và lộ trình thực hiện của từng thành viên.
GD 2: Quan sát - Suy ngẫm	"Hành trình tìm kiếm sự thật": - Hướng dẫn kỹ thuật thu thập: Tìm từ khóa trên internet, đọc báo, xem tivi hoặc phỏng vấn người thân. - Gợi ý HS suy ngẫm về những gì quan sát được ở thực tế xung quanh.	- HS tích cực khai thác thông tin từ các nguồn đã định hướng. - Thảo luận nhóm về những tác hại gây sốc hoặc những cách phòng tránh hay mà nhóm tìm thấy.	Phiếu thu thập thông tin: Ghi nhận đủ 4 cột: Tên chất Tác hại Cách phòng tránh Nguồn thu thập.
GD 3: Khái quát hóa	Hệ thống hóa "Cẩm nang sức khỏe": - Hướng dẫn HS tổng hợp thông tin vào bảng hệ thống kiến thức chung. - Chốt kiến thức về tác hại nghiêm trọng	- Nhóm lựa chọn những thông tin đắt giá nhất để đưa vào báo cáo. - Thống nhất thông điệp tuyên truyền chính của nhóm (Ví dụ: "Nói không với ma túy").	Báo cáo tổng kết dự án: Nội dung kiến thức khoa học đã được hệ thống hóa một cách logic.

	của các chất kích thích.		
GĐ 4: Thử nghiệm tích cực	Chiến dịch "Lan tỏa lối sống xanh": Yêu cầu các nhóm thiết kế sản phẩm tuyên truyền: Poster, tờ rơi, hoặc tiểu phẩm ngắn. Tổ chức buổi chia sẻ và cam kết trước lớp.	- Sáng tạo sản phẩm dựa trên tư liệu đã thu thập. - Thuyết trình giới thiệu sản phẩm và hô vang lời cam kết: "Từ nay con sẽ hạn chế chơi trò chơi điện tử ạ!".	Sản phẩm tuyên truyền: Poster/Tờ rơi sáng tạo có thông tin thực tế và hình ảnh minh họa lối cuốn.

Bước 4: Xây dựng công cụ đánh giá.

* Công cụ 1: Bảng kiểm đánh giá năng lực học sinh (Dành cho Giáo viên).

Giai đoạn trải nghiệm	Tiêu chí đánh giá	Hoàn thành tốt	Hoàn thành	Chưa hoàn thành
GĐ 1: Trải nghiệm cụ thể	Năng lực lập kế hoạch: Xây dựng lộ trình thám hiểm thông tin.	Chủ động nhận nhiệm vụ; bầu chọn nhân sự và phân công công việc cụ thể cho từng thành viên trong nhóm.	Nhận nhiệm vụ và lập được kế hoạch nhưng phân phân công công việc còn chưa rõ ràng giữa các thành viên.	Chưa biết cách lập kế hoạch hoặc thụ động, chờ đợi sự sắp xếp của giáo viên và bạn bè.
GĐ 2: Quan sát - Suy ngẫm	Kỹ năng thu thập & Phản tư: Khai thác thông tin và suy ngẫm về tác hại.	Biết sử dụng đa dạng nguồn (TV, sách, internet, phỏng vấn); nhận diện sâu sắc tác hại của các chất đối với sức khỏe.	Thu thập được thông tin từ 1-2 nguồn cơ bản; nêu được tác hại của các chất nhưng phản tư còn đơn giản.	Không chủ động tìm kiếm thông tin; chưa nhận thức được tác hại của các chất và hoạt động có hại.
GĐ 3: Khái quát hóa	Hệ thống hóa kiến thức: Hệ thống hóa thông tin về	Tổng hợp đầy đủ thông tin vào phiếu: Tên chất - Tác hại - Cách phòng tránh;	Hoàn thành phiếu thu thập thông tin nhưng nội dung còn sơ sài hoặc chưa	Phiếu thu thập thông tin còn trống nhiều mục; chưa nắm được kiến

	các chất gây hại.	chỉ rõ tác hại đối với từng cơ quan.	phân loại rõ ràng cách phòng tránh.	thức về cách phòng tránh cơ bản.
GĐ 4: Thử nghiệm tích cực	Năng lực vận dụng: Thiết kế sản phẩm truyền và đưa ra cam kết.	Sản phẩm (Poster/Tờ rơi) sáng tạo; thuyết trình thuyết phục; đưa ra lời cam kết bảo vệ sức khỏe mạnh mẽ.	Thiết kế được sản phẩm truyền nhưng hình thức chưa bắt mắt; lời cam kết bảo vệ sức khỏe còn chung chung.	Chưa hoàn thiện được sản phẩm truyền hoặc không có ý thức đưa ra lời cam kết cá nhân.

* Công cụ 2: Phiếu nhóm đánh giá thành viên.

Yêu cầu: Các "Sứ giả nhí" hãy quan sát và tặng biểu tượng cho bạn mình dựa trên sự đóng góp của bạn qua 4 chặng của dự án nhé!

😊 : Bạn rất hăng hái và giúp đỡ nhóm nhiều.

😐 : Bạn có tham gia nhưng cần tích cực hơn.

Tên bạn trong nhóm	Lập kế hoạch & nhận nhiệm vụ (GĐ 1)	Thu thập thông tin từ TV, báo, mạng... (GĐ 2)	Hoàn thiện Phiếu thông tin nhóm (GĐ 3)	Làm Poster & truyền (GĐ 4)
1.	😊 / 😐	😊 / 😐	😊 / 😐	😊 / 😐
2.	😊 / 😐	😊 / 😐	😊 / 😐	😊 / 😐
3.	😊 / 😐	😊 / 😐	😊 / 😐	😊 / 😐
4.	😊 / 😐	😊 / 😐	😊 / 😐	😊 / 😐

* Công cụ 3: Phiếu tự đánh giá cá nhân: "CHIẾN BINH SỨC KHỎE".

Cấp độ chiến binh	Ý nghĩa năng lực của em	Cảm xúc của em
 CHIẾN BINH TẬP SỰ	Em đã biết thuốc lá và rượu có hại nhưng chưa biết rõ cách tìm kiếm thông tin trên internet.	😐 (Em cần hỗ trợ)

 CHIẾN BINH QUẢ CẢM	Em đã hoàn thành phiếu thu thập thông tin, hiểu rõ tác hại của các chất kích thích và cùng nhóm làm poster tốt.	 <i>(Em đang nỗ lực)</i>
 CHIẾN BINH THÔNG THÁI	Em làm chủ các kỹ năng thu thập thông tin, tự tin tuyên truyền bảo vệ sức khỏe và kiên quyết nói không với các chất gây hại.	 <i>(Em rất tự hào)</i>

Bước 5: Dự kiến tình huống và hướng mở rộng trải nghiệm.

* Dự kiến tình huống:

- Học sinh lớp 3 dễ hoang mang khi tự tra cứu hình ảnh về "ma túy" hoặc click nhầm vào các trang web không phù hợp.
- Phương án: Giáo viên cung cấp sẵn "Kho tư liệu sạch" (infographic, video hoạt hình giáo dục đã qua kiểm duyệt) hoặc giới hạn các "từ khóa an toàn" và yêu cầu bắt buộc có phụ huynh giám sát khi tra cứu tại nhà.

* Mở rộng trải nghiệm:

- Học sinh mang poster, tờ rơi đã thiết kế về nhà để tuyên truyền và cùng người thân ký cam kết hành động (Ví dụ: Bỏ cam kết không hút thuốc trong nhà; con cam kết không vừa ăn vừa xem điện thoại).

2.3.2.5. Thiết kế hoạt động trải nghiệm dưới hình thức thảo luận nhóm

BÀI 3: GIỮ VỆ SINH XUNG QUANH NHÀ Ở

HOẠT ĐỘNG: QUAN SÁT TRANH, NÊU VIỆC NÊN LÀM/KHÔNG NÊN LÀM ĐỂ GIỮ VỆ SINH XUNG QUANH NHÀ

Bước 1. Xác định mục tiêu của hoạt động trải nghiệm.

* Về năng lực:

- Nhận biết được các hành vi giữ vệ sinh và chưa giữ vệ sinh xung quanh nhà ở.
- Phân biệt được việc nên làm và không nên làm thông qua quan sát tranh.
- Trình bày được ý kiến cá nhân và tham gia thảo luận nhóm.
- Biết liên hệ và vận dụng vào thực tế cuộc sống.

* Về phẩm chất:

- Chăm chỉ: Tích cực tham gia hoạt động học tập và tham gia các công việc dọn dẹp tại gia đình.
- Trung thực: Nêu ý kiến đúng với nhận thức của bản thân.
- Trách nhiệm: Có ý thức giữ gìn vệ sinh môi trường sống xung quanh.

Bước 2. Phân tích nội dung và lựa chọn phương pháp tổ chức trải nghiệm.

Nội dung tập trung vào:

- Quan sát các tranh minh họa về hành vi giữ vệ sinh xung quanh nhà.

- Nhận biết và phân loại hành vi: nên làm – không nên làm.
 - Giải thích lí do và liên hệ thực tế.
- Nội dung gần gũi với đời sống hằng ngày của học sinh, dễ quan sát và dễ liên hệ.
- Hoạt động được tổ chức theo phương pháp thảo luận nhóm là phù hợp, vì:
- Tạo cơ hội cho học sinh trao đổi, chia sẻ ý kiến.
 - Giúp học sinh phát triển năng lực giao tiếp và hợp tác.
 - Tăng khả năng suy nghĩ, phân tích và đưa ra quyết định.
 - Phù hợp với nội dung mang tính nhận xét, đánh giá hành vi.

Bước 3. Thiết kế hoạt động theo chu trình trải nghiệm.

Giai đoạn trải nghiệm	Hoạt động của GV	Hoạt động của HS	Sản phẩm dự kiến
GD 1: Trải nghiệm cụ thể	Giao nhiệm vụ cho 4 nhóm quan sát các hình 1-7. Yêu cầu HS liệt kê các việc làm giữ vệ sinh nhìn thấy trong tranh.	HS thảo luận nhanh trong nhóm để nhận diện các hành động dọn vệ sinh. Ghi nhanh tên các công việc (quét rác, khơi cống, phát quang...) vào phiếu.	Danh mục việc làm sạch: Bản kê các hành động giữ vệ sinh thực tế trong tranh.
GD 2: Quan sát - Suy ngẫm	Đặt câu hỏi thảo luận: <i>"Tại sao việc khơi thông cống rãnh giúp nhà sạch đẹp hơn?"</i> (hình 6) <i>"Lợi ích của việc phát quang bụi rậm là gì?"</i> (hình 2).	Các nhóm tranh luận về lợi ích của từng việc làm (diệt muỗi, tránh trơn trượt, đẹp cảnh quan). Nhận xét về tác dụng của việc vệ sinh chuồng trại đối với vật nuôi (hình 5).	Bảng phân tích lợi ích: Kết quả thảo luận về tác động tích cực của các hành vi vệ sinh.
GD 3: Khái quát hóa	GV chuẩn hóa kiến thức từ ý kiến thảo luận của HS. Chốt lại lý do vì sao phải giữ vệ	HS tổng hợp các ý kiến nhóm thành một sơ đồ tư duy về các bước giữ vệ sinh. Lắng nghe và ghi nhớ các quy tắc vệ sinh an toàn.	Quét dọn sân, vườn, đường làng ngõ xóm sạch sẽ. Phát quang bụi rậm, cỏ dại xung quanh nhà và khu vực chăn nuôi.

	sinh xung quanh nhà ở (hình 8).		Khởi thông cống rãnh, không để nước thải ứ đọng tạo thành vùng nước bẩn. Vệ sinh chuồng trại chăn nuôi thường xuyên và để cách xa nhà ở. Lật úp các vật dụng chứa nước không dùng đến để không cho muỗi đẻ trứng.
GD 4: Thử nghiệm tích cực	Yêu cầu HS nêu ít nhất 3 việc mình sẽ làm tại nhà sau buổi học. Tổ chức ký tên vào "Bản cam kết vệ sinh nhí".	HS liên hệ thực tế tại gia đình mình và đề xuất việc làm cụ thể (nhặt rác, tưới cây, quét sân...). Chia sẻ cam kết với cả lớp.	Bản cam kết hành động: Danh sách các việc làm cụ thể của cá nhân thực hiện tại nhà.

Bước 4: Xây dựng công cụ đánh giá.

* Công cụ 1: Bảng kiểm đánh giá năng lực học sinh (Dành cho Giáo viên).

Giai đoạn trải nghiệm	Tiêu chí đánh giá	Hoàn thành tốt	Hoàn thành	Chưa hoàn thành
GD 1: Trải nghiệm	Năng lực nhận diện: Kể tên đủ các việc làm vệ sinh trong tranh.	Liệt kê nhanh, chính xác 100% các hành động dọn vệ sinh trong 7 bức tranh.	Liệt kê được đa số các công việc nhưng còn bỏ sót một số hành động nhỏ.	Chưa nhận diện được các hành vi dọn vệ sinh trong tranh ảnh.
GD 2: Suy ngẫm	Năng lực thảo luận: Giải thích được lợi	Nêu được nhiều lợi ích sâu sắc (diệt ổ dịch bệnh, bảo	Giải thích được lợi ích cơ bản (nhà sạch đẹp) nhưng chưa sâu sắc.	Chưa nêu được lý do vì sao cần thực hiện các hành

	ích của việc làm vệ sinh.	vệ sức khỏe cộng đồng).		động vệ sinh đó.
GD 3: Khái quát	Kiến thức: Hiểu rõ vì sao phải giữ vệ sinh xung quanh nhà ở.	Thuộc các bước dọn dẹp; giải thích vanh vách mối liên hệ giữa vệ sinh và sức khỏe.	Nhớ được lý do nhà sạch nhưng còn lúng túng khi giải thích về dịch bệnh (muỗi/gián).	Chưa nắm được ý nghĩa cốt lõi của việc giữ vệ sinh môi trường.
GD 4: Vận dụng	Năng lực cam kết: Đề xuất được việc làm cụ thể cho bản thân tại gia đình.	Đưa ra ít nhất 3 việc làm cụ thể, khả thi và thể hiện tinh thần trách nhiệm cao.	Đề xuất được 1-2 việc làm nhưng còn mang tính chung chung, chưa cụ thể.	Chưa đưa ra được hành động cụ thể nào để thực hiện tại nhà.

* Công cụ 2: Đánh giá các thành viên trong nhóm.

Yêu cầu: Các em hãy quan sát và đánh giá sự phối hợp của các bạn trong nhóm qua các chặng thảo luận và tham hiểm tranh nhé!

Tên bạn trong nhóm	Hăng hái liệt kê việc dọn vệ sinh (GD 1)	Góp ý hay về lợi ích của việc làm (GD 2)	Tích cực xây dựng sơ đồ quy tắc (GD 3)	Huy hiệu tặng bạn
1.	😊 / 😞	😊 / 😞	😊 / 😞	🌟 / ✍️
2.	😊 / 😞	😊 / 😞	😊 / 😞	🌟 / ✍️

(Gợi ý: Huy hiệu 🌟 cho bạn tỏa sáng trong nhóm, ✍️ cho bạn làm việc chăm chỉ).

* Công cụ 3: Phiếu đánh giá cá nhân (Ngôi sao đại sứ vệ sinh).

Yêu cầu: Em hãy tự đánh giá mức độ hiểu bài và khả năng thực hiện các việc làm giữ vệ sinh tại nhà của mình.

Ngôi sao của em	Ý nghĩa năng lực của em	Cảm xúc
🌟 1 Sao	Đại sứ tập sự: Em đã nhận diện được các việc làm vệ sinh nhưng chưa hiểu hết vì sao phải làm vậy.	😞
🌟 🌟 2 Sao	Đại sứ hăng hái: Em hiểu rõ lợi ích của việc quét dọn và đã từng giúp bố mẹ dọn rác quanh nhà.	😊

 3 Sao	Đại sứ xanh: Em tự tin giải thích mọi lợi ích về vệ sinh và cam kết thực hiện dọn dẹp hàng ngày tại nhà.	
---	--	---

Bước 5: Dự kiến tình huống và hướng mở rộng trải nghiệm.

* Dự kiến tình huống:

- Học sinh lớp 3 có thể đưa ra các cam kết không an toàn hoặc vượt quá khả năng (Ví dụ: "Em sẽ tự khơi thông cống rãnh", "Em sẽ phát quang bụi rậm"). Giáo viên can thiệp kịp thời, hướng dẫn các em chọn lọc và thiết lập mục tiêu vừa sức, an toàn (Ví dụ: úp chậu nước đọng nhỏ, quét góc sân, bỏ rác đúng nơi quy định).

* Mở rộng trải nghiệm:

- Đa dạng hóa hình thức báo cáo cam kết: Tôn trọng cách tiếp nhận của từng học sinh bằng cách cho phép các em báo cáo kết quả "Bản cam kết vệ sinh nhí" theo nhiều hình thức: vẽ một bức tranh cổ động, sáng tác một bài vè/thơ ngắn về giữ vệ sinh, hoặc nhờ bố mẹ chụp ảnh (Trước/Sau khi dọn dẹp) góc học tập.

BÀI 21: CHĂM SÓC VÀ BẢO VỆ CƠ QUAN TUẦN HOÀN HOẠT ĐỘNG: NHẬN BIẾT, THẢO LUẬN VỀ THỨC ĂN, ĐỒ UỐNG CÓ LỢI, KHÔNG CÓ LỢI CHO CƠ QUAN TUẦN HOÀN. VIỆC CẦN LÀM VÀ VIỆC CẦN TRÁNH ĐỂ BẢO VỆ CƠ QUAN TUẦN HOÀN

Bước 1. Xác định mục tiêu của hoạt động trải nghiệm.

* *Về năng lực:*

- Nêu được tên một số thức ăn, đồ uống và các việc làm có lợi hoặc có hại cho cơ quan tuần hoàn.
 - Giải thích được lý do vì sao cần thực hiện các việc làm bảo vệ cơ quan tuần hoàn (như tránh mặc quần áo, đi giày quá chật; không ăn quá mặn...).

* *Về phẩm chất:*

- Chăm chỉ: Tích cực tham gia hoạt động học tập.
 - Trung thực: khi tự đánh giá các thói quen ăn uống, vận động của mình.
 - Trách nhiệm: Có ý thức lựa chọn thực phẩm an toàn, bảo vệ sức khỏe.

Bước 2. Phân tích nội dung và lựa chọn phương pháp tổ chức trải nghiệm.

- Nội dung tập trung vào:
 + Phân biệt thực phẩm có lợi (rau, quả, thịt, cá, nước lọc...) và có hại (rượu, bia, thức ăn quá mặn...).
 + Các việc nên làm (vận động vừa sức, khám bệnh khi đau họng, tưới cây...) và việc nên tránh (đi giày quá chật, ăn quá mặn, vận động quá sức...).

- Thảo luận nhóm giúp học sinh lớp 3 tự tin chia sẻ những thói quen thực tế tại gia đình. Qua việc thảo luận, các em sẽ tự nhận ra những sai lầm thường gặp (như cố đi giày chật hoặc ăn mặn) để cùng nhau tìm ra giải pháp đúng đắn.

Bước 3. Thiết kế hoạt động theo chu trình trải nghiệm.

Giai đoạn trải nghiệm	Hoạt động của GV	Hoạt động của HS	Sản phẩm dự kiến
GD 1: Trải nghiệm cụ thể	Giao nhiệm vụ cho các nhóm quan sát hình 1. Yêu cầu HS liệt kê các món ăn/đồ uống các em thường dùng hàng ngày.	HS thảo luận nhóm và ghi nhanh danh sách các món ăn thường dùng dựa trên gợi ý từ hình 1. Chia sẻ cảm giác khi từng bị tức ngực hoặc tim đập nhanh.	Danh sách "Bữa ăn hàng ngày": Các món ăn thực tế học sinh hay sử dụng.
GD 2: Quan sát - Suy ngẫm	Đặt câu hỏi thảo luận cho các nhóm: <i>Vì sao đi giày quá chật lại không tốt cho tuần hoàn? (hình 5)? Tại sao mẹ khuyên không nên cho thêm nhiều nước mắm?" (hình 8)?</i>	Các nhóm phân tích các tình huống từ hình 2 đến hình 8. Tranh luận về tác hại của việc lười vận động hoặc vận động quá sức khiến cơ thể mệt mỏi (hình 7).	Bảng phân loại Nên - Tránh: Các hành vi bảo vệ hoặc gây hại cho tim mạch.
GD 3: Khái quát hóa	GV chuẩn hóa kiến thức từ thảo luận (xem phần Kiến thức chuẩn bên dưới).	HS tổng hợp kết quả thảo luận thành một sơ đồ tư duy đơn giản. Lắng nghe giải thích về mối liên hệ giữa viêm họng lâu ngày và bệnh thấp tim (hình 6).	Hệ thống hóa các kiến thức về dinh dưỡng và vận động. Thức ăn có lợi: Rau xanh, trái cây, thịt nạc, cá, trứng, sữa. Thức ăn cần hạn chế: Đồ uống có cồn, thức ăn quá mặn, đồ chiên rán nhiều dầu mỡ.

			Việc nên làm: Tập thể dục vừa sức (đạp xe, nhảy dây, đá bóng), tưới cây, giữ ấm cổ, đi khám khi viêm họng, mặc quần áo và đi giày vừa vặn. Việc cần tránh: Mặc quần áo hoặc đi giày quá chật; ăn quá mặn; vận động quá sức khi mệt mỏi.
GĐ 4: Thử nghiệm tích cực	"Cam kết Sống khỏe mỗi ngày": Yêu cầu HS lập một "Thực đơn xanh" hoặc "Kế hoạch vận động" cho ngày mai.	HS cá nhân tự viết lời cam kết (Ví dụ: "Em sẽ đi giày vừa chân", "Em sẽ ăn ít muối hơn"). Chia sẻ cam kết trong nhóm để khích lệ nhau.	Bản cam kết "Hiệp sĩ bảo vệ tim": Các hành động cụ thể HS sẽ thay đổi từ hôm nay.

Bước 4: Xây dựng công cụ đánh giá.

* Công cụ 1: Bảng kiểm đánh giá năng lực học sinh (Dành cho Giáo viên).

Giai đoạn trải nghiệm	Tiêu chí đánh giá	Hoàn thành tốt	Hoàn thành	Chưa hoàn thành
GĐ 1: Trải nghiệm	Năng lực nhận diện: Kể đúng tên các thức ăn, đồ uống có lợi/hại.	Phân loại chính xác 100% các thực phẩm trong hình 1; nêu thêm được các món ăn thực tế khác.	Phân loại đúng các thực phẩm chính nhưng còn nhầm lẫn về mức độ có lợi của một số loại.	Chưa phân biệt được thức ăn có lợi và không có lợi cho tim mạch.
GĐ 2: Suy ngẫm	Năng lực thảo luận: Giải thích được lý do của các việc nên làm/cần tránh.	Giải thích sâu sắc lý do (vừa giày để máu lưu thông, ăn ít muối để tránh áp lực cho tim...).	Nêu được việc nên làm nhưng phần giải thích "Vì sao" còn đơn giản, chưa rõ ý.	Không nêu được lý do vì sao cần thực hiện các hành động bảo vệ sức khỏe.

GD 3: Khái quát	Kiến thức: Nắm vững các quy tắc bảo vệ cơ quan tuần hoàn.	Thuộc các nhóm thực phẩm và vận động có lợi; hiểu rõ tầm quan trọng của việc khám bệnh.	Nhớ được các quy tắc cơ bản nhưng chưa hệ thống hóa được toàn bộ nội dung bài học.	Chưa nắm được các kiến thức cốt lõi về bảo vệ hệ tuần hoàn.
GD 4: Vận dụng	Năng lực cam kết: Đề xuất được kế hoạch bảo vệ tim mạch cho bản thân.	Lời cam kết cụ thể, khả thi (VD: "Mỗi ngày em sẽ nhảy dây 15 phút"); thể hiện quyết tâm cao.	Đưa ra được lời cam kết nhưng còn chung chung (VD: "Em sẽ tập thể dục").	Chưa đưa ra được hành động cụ thể nào để thay đổi thói quen.

* Công cụ 2: Đánh giá các thành viên trong nhóm.

Yêu cầu: Các em hãy quan sát và đánh giá sự đóng góp của các bạn trong nhóm qua các chặng thảo luận về sức khỏe nhé!

Tên bạn trong nhóm	Hăng hái chọn thức ăn bổ dưỡng (GD 1)	Góp ý hay về các thói quen vận động (GD 2)	Tích cực xây dựng sơ đồ bảo vệ tim (GD 3)	Huy hiệu tặng bạn
1.	😊 / 😞	😊 / 😞	😊 / 😞	❤️ / 🛡️
2.	😊 / 😞	😊 / 😞	😊 / 😞	❤️ / 🛡️

(Gợi ý: Huy hiệu ❤️ cho bạn giàu tình cảm, 🛡️ cho bạn có ý thức bảo vệ nhóm tốt).

Công cụ 3: Phiếu đánh giá cá nhân.

Yêu cầu: Em hãy tự đánh giá khả năng hiểu bài và ý thức bảo vệ cơ quan tuần hoàn của mình sau buổi học hôm nay.

Ngôi sao của em	Ý nghĩa năng lực của em	Cảm xúc
🌟 1 Sao	Hiệp sĩ tập sự: Em đã biết các món ăn tốt nhưng lúc thảo luận em còn hơi rụt rè.	😞
🌟 🌟 2 Sao	Hiệp sĩ hăng hái: Em biết các việc nên tránh như ăn mặn hay đi giày chật và đã bắt đầu tập thể dục.	😊
🌟 🌟 🌟	Hiệp sĩ thông thái:	😄

3 Sao	Em tự tin giải thích cách bảo vệ trái tim và cam kết thực hiện lối sống lành mạnh hàng ngày.	
--------------	--	--

Bước 5: Dự kiến tình huống và hướng mở rộng trải nghiệm.

* Dự kiến tình huống: Khi học về tác hại của việc ăn mặn, học sinh có thể đưa ra cam kết sai lệch như *"Em sẽ tuyệt đối không ăn muối nữa"*. Giáo viên đính chính kịp thời: Cơ thể vẫn cần một lượng muối nhỏ để duy trì sự sống. Hướng dẫn các em điều chỉnh thành các cam kết thực tế, an toàn (Ví dụ: *"Em không chấm thêm nước mắm khi ăn"*, *"Em sẽ hạn chế ăn bim bim"*).

* Mở rộng trải nghiệm:

- Thiết kế "Bữa ăn thân thiện với Trái tim": Thay vì chỉ viết chữ, giáo viên khuyến khích học sinh đóng vai "Chuyên gia dinh dưỡng nhí", vẽ hoặc cắt dán hình ảnh một khay thức ăn (gồm đủ rau xanh, cá/thịt nạc) để tạo thành một thực đơn mẫu dán ở góc bếp gia đình.

- Dự án "15 phút nhịp tim khỏe": Kết nối với môn Giáo dục thể chất và gia đình. Giao thử thách cho học sinh về nhà tổ chức một hoạt động vận động nhẹ nhàng (bật nhảy, đá cầu, cùng mẹ đi bộ) trong 15 phút, sau đó đo lại nhịp tim và báo cáo cảm giác sáng khoái vào đầu tiết học hôm sau.

2.3.2.6. Thiết kế hoạt động trải nghiệm dưới hình thức đóng vai

BÀI 2: PHÒNG TRÁNH HỎA HOẠN KHI Ở NHÀ

HOẠT ĐỘNG 3: ỨNG XỬ KHI XẢY RA HỎA HOẠN

Bước 1: Xác định mục tiêu của hoạt động trải nghiệm.

* Về năng lực:

- Nhận biết và thực hành được các hành vi ứng xử đúng khi gặp hỏa hoạn: không dùng thang máy, dùng cầu thang bộ, gọi 114, kêu cứu và tìm đường thoát hiểm.

* Về phẩm chất:

Trách nhiệm: Có ý thức bảo vệ bản thân và giúp đỡ người khác khi gặp nguy hiểm

Bước 2: Phân tích nội dung bài học và xác định khả năng tổ chức trải nghiệm.

Nội dung hình ảnh thể hiện các tình huống: Thoát hiểm sai (đi thang máy); Thoát hiểm an toàn (cầu thang bộ); Kêu cứu, gọi 114; chạy ra khỏi khu vực cháy. Đây là các tình huống thực tiễn, có hành vi đúng – sai rõ ràng. Do đó, lựa chọn phương pháp đóng vai là phù hợp vì: HS được nhập vai và thực hành xử lý tình huống.

Bước 3: Thiết kế hoạt động theo chu trình học tập trải nghiệm.

Giai đoạn trải nghiệm	Hoạt động của GV	Hoạt động của HS	Sản phẩm dự kiến
------------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------

GD 1: Trải nghiệm cụ thể	Chia nhóm đóng vai 4 tình huống trong SGK. Giao nhiệm vụ thực hiện các hành động: Kêu cứu, bấm số 114, chạy xuống thang bộ.	Các nhóm nhận kịch bản, phân vai: người bị nạn, người hỗ trợ, lính cứu hỏa. Thực hành các động tác thoát hiểm tại chỗ theo sự hướng dẫn của GV.	Hoạt cảnh đóng vai: Các tình huống thoát hiểm mô phỏng thực tế hình 6, 7, 8, 9.
GD 2: Quan sát - Suy ngẫm	Đặt câu hỏi phản tư: "<i>Tại sao bạn trong hình 6 lại chọn thang bộ?</i>", "<i>Số 114 dùng để gọi cho ai?</i>". Yêu cầu HS nhận xét các hành vi nên và không nên.	HS thảo luận nhóm: So sánh hành động đúng/sai (ví dụ: dùng thang máy là sai - hình 6). Suy ngẫm về hậu quả nếu không bình tĩnh gọi cứu trợ hoặc thoát hiểm chậm.	Phiếu nhận xét tình huống: Bảng phân tích hành vi an toàn dựa trên quan sát các nhóm diễn.
GD 3: Khái quát hóa	GV chuẩn hóa kiến thức: 1. Không thang máy; 2. Gọi 114; 3. Cúi thấp người; 4. Kêu cứu. Giải thích vì sao cần làm vậy (tránh kẹt điện, tránh khói độc).	HS đối chiếu với các hình ảnh trong SGK để chốt lại kiến thức. Ghi nhớ các bước thoát hiểm an toàn theo trình tự logic.	Kết luận: + Không dùng thang máy + Dùng cầu thang bộ + Gọi 114 + Bình tĩnh thoát hiểm
GD 4: Thử nghiệm tích cực	Thử thách "Báo động bất ngờ": GV giả định một tình huống cháy ở khu vực khác trong lớp. Yêu cầu HS áp dụng ngay các kỹ năng vừa học để thoát ra ngoài an toàn.	HS áp dụng kỹ năng thực tế: giữ bình tĩnh, tìm lối ra, gọi trợ giúp giả định. Tự đề xuất cách xử lý cho các vật dụng dễ cháy trong nhà (như can xăng - trang 13).	Phương án xử lý thực tế: HS đưa ra được cách giải quyết cho các tình huống hỏa hoạn giả định mới.

Bước 4: Xây dựng công cụ đánh giá.

* Công cụ 1: Bảng kiểm đánh giá năng lực (Dành cho Giáo viên).

Giai đoạn trải nghiệm	Tiêu chí đánh giá	Hoàn thành tốt	Hoàn thành	Chưa hoàn thành
GD 1: Trải nghiệm	Kỹ năng thực hành: Đóng vai đúng các động tác thoát hiểm an toàn.	Diễn tả đúng hành động đi thang bộ, gọi 114 và kêu cứu một cách bình tĩnh.	Thực hiện được các động tác nhưng còn lúng túng hoặc quên thứ tự các bước.	Chưa thực hiện được hành động thoát hiểm đúng theo tình huống.
GD 2: Suy ngẫm	Kỹ năng phân tích: Nhận xét được tính đúng/sai của hành vi.	Giải thích được lý do vì sao không dùng thang máy và khi nào cần gọi 114.	Nhận ra hành vi đúng/sai nhưng chưa giải thích được lý do tại sao phải làm vậy.	Chưa phân biệt được các hành vi ứng xử an toàn khi có cháy.
GD 3: Khái quát	Kiến thức: Nắm vững quy tắc vàng và số điện thoại khẩn cấp.	Thuộc lòng số 114 và 4 bước thoát hiểm cơ bản; biết cách phòng tránh vật dễ cháy.	Nhớ số 114 nhưng còn quên một trong các bước thoát hiểm an toàn.	Chưa nắm được các kiến thức cơ bản về phòng tránh hỏa hoạn.
GD 4: Vận dụng	Sáng tạo: Xử lý tình huống mới và đề xuất giải pháp tại nhà.	Đưa ra cách cất giữ can xăng, đồ dễ cháy an toàn và thoát hiểm đúng khi có biến cố mới.	Đề xuất được giải pháp cho đồ dễ cháy nhưng xử lý tình huống mới còn chậm.	Chưa đưa ra được phương án phòng tránh hoặc xử lý hỏa hoạn thực tế.

* Công cụ 2: Phiếu đánh giá thành viên trong nhóm.

Yêu cầu: Các em hãy quan sát và đánh giá sự phối hợp của các bạn trong nhóm qua các tình huống đóng vai.

Tên bạn trong nhóm	Tham gia đóng vai nhiệt tình (GD 1)	Góp ý đúng cho hành động của bạn (GD 2)	Nhớ đúng số 114 và các quy tắc (GD 3)	Sẵn sàng thoát hiểm khi có báo động (GD 4)
1.	😊 / 😊	😊 / 😊	😊 / 😊	😊 / 😊
2.	😊 / 😊	😊 / 😊	😊 / 😊	😊 / 😊

* Công cụ 3: Phiếu đánh giá cá nhân (HUY HIỆU LÍNH CỨU HỎA NHÍ).

Họ và tên:; Lớp:

Yêu cầu: Em hãy tự đánh giá những kỹ năng thoát hiểm và ứng xử an toàn mà mình đã thực hiện được

Ngôi sao của em	Ý nghĩa năng lực của em	Cảm xúc
 1 Sao	Lính cứu hỏa tập sự: Em đã biết số 114 nhưng lúc đóng vai em vẫn còn hơi hoảng sợ.	
 2 Sao	Lính cứu hỏa quả cảm: Em đã biết đi thang bộ thay vì thang máy và kêu cứu đúng cách.	
 3 Sao	Đội trưởng cứu hỏa: Em bình tĩnh thoát hiểm, biết gọi 114 chuẩn xác và biết cách cất đồ dễ cháy an toàn.	

Bước 5: Dự kiến tình huống và hướng mở rộng trải nghiệm.

* Dự kiến tình huống: Khi đóng vai gọi 114, học sinh chỉ hoảng loạn hét "Cứu với, cháy!" mà quên cung cấp thông tin quan trọng nhất. Giáo viên cung cấp ngay "Công thức báo cháy 3 giây" và cho học sinh tập đọc thuộc lòng:

+ (1) *Cháu tên là...*

+ (2) *Đang có cháy ở địa chỉ...*

+ (3) *Có người mắc kẹt không.*

* Mở rộng trải nghiệm: Giao nhiệm vụ bài tập về nhà kết nối với phụ huynh. Học sinh cùng bố mẹ khảo sát thực tế và vẽ một sơ đồ chỉ dẫn lối thoát hiểm an toàn của chính ngôi nhà/căn hộ mình đang sống để nộp lại vào tiết sau.

BÀI 7: GIỮ AN TOÀN VÀ VỆ SINH TRƯỜNG HỌC

HOẠT ĐỘNG: XỬ LÝ TÌNH HUỐNG MẤT AN TOÀN, VỆ SINH

Bước 1: Xác định mục tiêu của hoạt động trải nghiệm.

* *Năng lực:*

- Nhận biết các tình huống mất an toàn, vệ sinh trong trường học (bàn ghế hỏng, kính vỡ, cầu thang nguy hiểm, sàn trơn).
- Đề xuất được các biện pháp xử lý và phòng tránh phù hợp.
- Khảo sát được về sự an toàn liên quan đến cơ sở vật chất của nhà trường hoặc khu vực xung quanh trường theo sự phân công của nhóm.

* *Phẩm chất:*

Trách nhiệm: Có ý thức giữ gìn an toàn, vệ sinh trường học và chủ động phòng tránh nguy hiểm.

Bước 2: Phân tích nội dung và lựa chọn phương pháp tổ chức trải nghiệm.

Nội dung bài học đưa ra các tình huống cụ thể về mất an toàn trong trường học như bàn ghế hỏng, kính vỡ, cầu thang không an toàn và sàn trơn trượt. Đây là những tình huống gần gũi, dễ gặp trong thực tế và có thể xảy ra trong môi trường học đường của học sinh.

Các tình huống này mang tính trực quan, có hành vi đúng – sai rõ ràng, do đó rất phù hợp để tổ chức hoạt động trải nghiệm bằng phương pháp đóng vai. Thông qua việc nhập vai và xử lý tình huống, học sinh sẽ hiểu sâu và ghi nhớ lâu hơn các biện pháp đảm bảo an toàn, vệ sinh

Bước 3: Thiết kế hoạt động theo chu trình học tập trải nghiệm.

Giai đoạn trải nghiệm	Hoạt động của GV	Hoạt động của HS	Sản phẩm dự kiến
GD 1: Trải nghiệm cụ thể	Chia nhóm đóng vai 4 tình huống: bàn lung lay, kính vỡ, cầu thang, sàn ướt. Giao nhiệm vụ thể hiện cách ứng xử khi phát hiện các sự cố này.	Các nhóm nhận kịch bản, phân vai: học sinh phát hiện sự cố, bạn bè và giáo viên hỗ trợ. Thực hành các lời thoại báo cáo và hành động cảnh báo an toàn tại chỗ.	Tiểu phẩm đóng vai: Các cách xử lý thực tế cho từng tình huống cụ thể.
GD 2: Quan sát - Suy ngẫm	Đặt câu hỏi phản tư: " <i>Tại sao khi thấy kính vỡ em không được tự ý nhặt?</i> ", " <i>Sàn ướt gây ra nguy hiểm gì?</i> ". Yêu cầu HS nhận xét các nhóm diễn.	HS thảo luận: Phân tích tính an toàn của các cách xử lý vừa xem. Suy ngẫm về trách nhiệm của bản thân khi thấy đồ dùng học tập bị hỏng.	Phiếu ghi chép hiện trạng: Bảng nhận xét về hành vi an toàn/không an toàn của các nhóm.
GD 3: Khái quát hóa	GV chốt kiến thức: 1. Phát hiện sớm; 2. Giữ khoảng cách; 3. Cảnh báo bạn bè; 4. Báo cáo thầy cô.	HS đối chiếu với "Phiếu khảo sát" mẫu trong sách để chốt lại các tiêu chí đánh giá an toàn.	Tổng hợp các quy tắc giữ an toàn và vệ sinh chung tại trường. + Không sử dụng đồ vật hỏng

	Giải thích tầm quan trọng của việc giữ vệ sinh để tránh trơn trượt.	Ghi nhớ các số điện thoại/địa điểm báo cáo sự cố trong trường.	+ Báo thầy cô khi có nguy hiểm + Đi lại cẩn thận + Giữ vệ sinh trường lớp
GD 4: Thử nghiệm tích cực	"Thực hành khảo sát thực tế": GV dẫn HS thực hiện khảo sát một khu vực cụ thể trong trường theo phiếu gợi ý trang 30. Yêu cầu HS ghi chép và đề xuất phương án xử lý.	HS di chuyển gọn gàng, quan sát và trao đổi với bạn để xác định hiện trạng khu vực khảo sát. Hoàn thiện phiếu khảo sát và trình bày đề xuất cải thiện với GV.	Phiếu khảo sát hiện trường: Ghi đầy đủ hiện trạng về an toàn/vệ sinh và các đề xuất thực tế.

Bước 4: Xây dựng công cụ đánh giá.

* Công cụ 1: Bảng kiểm đánh giá năng lực (Dành cho Giáo viên).

Nhóm:

Giai đoạn trải nghiệm	Tiêu chí đánh giá	Hoàn thành tốt	Hoàn thành	Chưa hoàn thành
GD 1: Trải nghiệm	Kỹ năng đóng vai: Thể hiện đúng thái độ bình tĩnh và cách ứng xử thông minh.	Diễn tả được sự lo lắng khi thấy đồ hỏng và biết báo cáo giáo viên đúng cách.	Đóng vai được tình huống nhưng lời thoại báo cáo còn lúng túng hoặc thiếu cử chỉ.	Chưa thực hiện được hành động báo cáo hoặc xử lý sự cố đúng.
GD 2: Suy ngẫm	Năng lực suy ngẫm: Nhận ra tính nguy hiểm của các đồ vật bị hỏng.	Giải thích được lý do vì sao không nên ngồi bần lung lay hay nhặt kính vỡ.	Nhận biết được đồ vật hỏng nhưng chưa giải thích rõ tác hại đối với bản thân.	Chưa phân biệt được đồ vật an toàn và không an toàn.
GD 3: Khái quát	Kiến thức: Quy tắc giữ an toàn và vệ sinh trường học.	Thuộc các bước xử lý sự cố; biết cách đi lại cẩn thận.	Nhớ quy tắc báo thầy cô nhưng còn quên việc đi lại cẩn thận.	Chưa nắm được các quy tắc an toàn cơ bản tại trường.

		thận nơi sàn ướt.	phải giữ vệ sinh chung.	
GD 4: Vận dụng	Kỹ năng khảo sát: Quan sát, ghi chép hiện trạng và đề xuất xử lý thực tế.	Ghi chép đầy đủ các dấu hiệu mất an toàn và đưa ra đề xuất xử lý khả thi.	Ghi chép được hiện trạng nhưng phần đề xuất xử lý còn chưa rõ ràng.	Chưa hoàn thiện được phiếu khảo sát khu vực được phân công.

* Công cụ 2: Nhóm đánh giá thành viên.

Yêu cầu: Các em hãy quan sát và đánh giá sự phối hợp của các bạn trong nhóm qua các tình huống đóng vai và khảo sát thực tế.

Tên bạn trong nhóm	Hăng hái đóng vai sự cố (GD 1)	Góp ý cho cách xử lý của bạn (GD 2)	Tích cực ghi chép khi khảo sát (GD 4)	Huy hiệu tặng bạn
1.	😊 / 😐	😊 / 😐	😊 / 😐	🛡️ / 🩹
2.	😊 / 😐	😊 / 😐	😊 / 😐	🛡️ / 🩹

(Gợi ý: Huy hiệu 🛡️ cho bạn bảo vệ an toàn tốt, 🩹 cho bạn cần cẩn thận hơn).

* Công cụ 3: Phiếu tự đánh giá (huy hiệu hiệp sĩ an toàn).

Yêu cầu: Em hãy tự đánh giá những kỹ năng khảo sát và giữ gìn vệ sinh trường học mà mình đã thực hiện được.

Ngôi sao của em	Ý nghĩa năng lực của em	Cảm xúc
 1 Sao	Hiệp sĩ tập sự: Em đã nhận diện được các đồ vật hỏng nhưng lúc báo cáo thầy cô em còn hơi ngại.	😐
 2 Sao	Hiệp sĩ trách nhiệm: Em biết cách đi lại an toàn trên sàn ướt và biết nhắc nhở bạn tránh xa ô kính vỡ.	😊
 3 Sao	Hiệp sĩ an toàn: Em khảo sát rất kỹ, ghi phiếu đầy đủ và tự tin đề xuất cách xử lý các nguy cơ nguy hiểm.	😄

Bước 5: Dự kiến tình huống và hướng mở rộng trải nghiệm.

* Dự kiến tình huống: Ở GD 4, khi đi khảo sát thực tế quanh trường, học sinh dễ hưng phấn, chạy nhảy lộn xộn ở hành lang hoặc tò mò *chạm tay trực tiếp* vào các vật dụng hỏng hóc (ổ điện hở, mảnh kính) gây nguy hiểm thật sự.

- *Phương án*: Giáo viên thiết lập nguyên tắc an toàn trước khi rời lớp: "Chỉ quan sát bằng mắt, tuyệt đối không chạm tay". Bầu ra một "Đội trưởng an toàn" ở mỗi nhóm để giám sát kỷ luật di chuyển.

* Mở rộng trải nghiệm: Mở rộng khỏi sách giáo khoa bằng cách yêu cầu học sinh tự quan sát và phát hiện các nguy cơ mất an toàn ngay chính trong không gian lớp học của mình (Ví dụ: móc treo cặp sắc nhọn, đỉnh bảng bị lỏng, quạt trần kêu to...) và lập danh sách báo cáo cho giáo viên chủ nhiệm để xử lý.

2.4. Đánh giá tính khả thi của các hoạt động trải nghiệm đã thiết kế trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội 3

2.4.1. Khái quát về quá trình đánh giá tính khả thi

Để đánh giá tính khả thi của các hoạt động trải nghiệm đã thiết kế, đề tài nghiên cứu đã tiến hành trưng cầu ý kiến của 15 giáo viên đang trực tiếp giảng dạy môn Tự nhiên và Xã hội lớp 3 tại các trường Tiểu học trên địa bàn xã Yên Từ.

Công cụ khảo sát được sử dụng là phiếu trưng cầu ý kiến với thang đo Likert 5 mức độ (mức 1: rất không phù hợp/ khả thi; mức 2: không phù hợp/ khả thi; mức 3: bình thường/ phân vân; mức 4: phù hợp/ khả thi; mức 5: rất phù hợp/ khả thi) tập trung vào ba tiêu chuẩn. Mỗi tiêu chuẩn có 5 tiêu chí cụ thể:

* Tiêu chí (TC1) là Tính khoa học về nội dung: Nội dung bám sát mục tiêu Chương trình GDPT 2018 và phù hợp với đặc điểm tâm sinh lý học sinh lớp 3.

- Mức 1 - Rất không phù hợp: Nội dung sai lệch hoàn toàn với các yêu cầu cần đạt của Chương trình GDPT 2018. Kiến thức quá sức hoặc quá đơn điệu, hoàn toàn không phù hợp với nhận thức và tâm lý của độ tuổi lớp 3.

- Mức 2 - Không phù hợp: Nội dung chưa bám sát mục tiêu cốt lõi của Chương trình GDPT 2018. Còn nhiều điểm khiên cưỡng, chưa tạo được sự hứng thú và chưa phù hợp với đặc điểm tâm sinh lý của học sinh lớp 3.

- Mức 3 - Bình thường/ Phân vân: Nội dung đáp ứng cơ bản mục tiêu Chương trình GDPT 2018. Tuy nhiên, hình thức tổ chức đôi chỗ còn khô khan, mức độ tác động đến tâm lý và nhận thức của học sinh lớp 3 chỉ ở mức trung bình.

- Mức 4 - Phù hợp: Nội dung bám sát và đáp ứng tốt các mục tiêu của Chương trình GDPT 2018. Các hoạt động gần gũi, sinh động, khai thác tốt đặc điểm tâm lý hiếu động, thích khám phá của học sinh lớp 3.

- Mức 5 - Rất phù hợp: Nội dung thiết kế xuất sắc, thể hiện chiều sâu của Chương trình GDPT 2018. Thấu hiểu trọn vẹn và phát huy tối đa tiềm năng nhận thức, cảm xúc của học sinh lớp 3 thông qua các chất liệu thực tiễn cao.

* Tiêu chí 2 (TC2) là Tính logic và thực tiễn của quy trình: Quy trình 5 bước đảm bảo chu trình Kolb; đảm bảo tính khả thi về thời gian, cơ sở vật chất và bộ công cụ đánh giá.

- Mức 1 - Rất không khả thi: Cấu trúc quy trình lộn xộn, không phản ánh được chu trình Kolb. Bất khả thi để tổ chức trong 1 tiết học (quá dài), đòi hỏi cơ sở vật chất phi thực tế và bộ công cụ đánh giá hoàn toàn sai lệch.

- Mức 2 - Không khả thi: Quy trình có áp dụng Kolb nhưng còn gượng ép. Rất khó thực hiện đại trà do dễ bị "cháy" giáo án (thiếu thời gian), yêu cầu học liệu phức tạp và công cụ đánh giá khó sử dụng trong thực tế.

- Mức 3 - Bình thường/ Phân vân: Quy trình thể hiện được 4 giai đoạn Kolb ở mức cơ bản. Khả thi trong điều kiện lớp học tiêu chuẩn nhưng giáo viên phải căn ke thời gian rất kỹ; công cụ đánh giá dùng được nhưng chưa thật sự thân thiện.

- Mức 4 - Khả thi: Quy trình logic, bám sát triết lý học tập trải nghiệm của Kolb. Dễ dàng triển khai trong thời lượng 35-40 phút, sử dụng học liệu dễ tìm, sẵn có; bộ công cụ đánh giá (bảng kiểm, phiếu cá nhân) thiết thực, dễ thao tác.

- Mức 5 - Rất khả thi: Quy trình hoàn hảo, linh hoạt và mang tính ứng dụng thực chiến cao. Tích hợp xuất sắc các phương án quản trị rủi ro (Bước 5); vô cùng thuận tiện về thời gian, không gian; bộ công cụ đánh giá cực kỳ thông minh và thân thiện với người dùng.

* Tiêu chí 3 (TC3) là Đánh giá chung về giá trị ứng dụng: Hiệu quả dự kiến và khả năng lan tỏa của hệ thống các hoạt động trong thực tiễn dạy học môn TN&XH 3.

- Mức 1 - Rất không phù hợp/khả thi: Hệ thống hoạt động không mang lại hiệu quả giáo dục rõ rệt. Mang tính lý thuyết suông, không thể áp dụng đại trà hay lan tỏa sang các bài học/trường học khác.

Mức 2 - Không phù hợp/khả thi: Hiệu quả giáo dục thấp, ít kích thích được sự chủ động của học sinh. Khả năng lan tỏa kém, chỉ áp dụng được ở một vài môi trường có điều kiện đặc biệt.

- Mức 3 - Bình thường/ Phân vân: Có mang lại hiệu quả nhất định trong việc truyền thụ kiến thức nhưng chưa tạo ra sự đột phá về năng lực. Có thể nhân rộng nhưng yêu cầu giáo viên phải có kỹ năng sư phạm rất tốt.

- Mức 4 - Phù hợp/khả thi: Hiệu quả dự kiến cao, giúp học sinh thực sự phát triển toàn diện (kiến thức, kỹ năng, thái độ). Quy trình chuẩn mực, dễ dàng áp dụng đại trà và có khả năng lan tỏa rộng rãi cho giáo viên các trường phổ thông.

- Mức 5 - Rất phù hợp/khả thi: Hiệu quả vượt bậc, tạo ra sự chuyển biến sâu sắc về năng lực và phẩm chất của học sinh. Mang giá trị tham khảo cực cao, vô cùng dễ dàng để chuyển giao, lan tỏa làm tài liệu sinh hoạt chuyên môn, tập huấn cho giáo viên toàn ngành.

Toàn bộ dữ liệu thu thập được đã được mã hóa và xử lý bằng phương pháp thống kê toán học để đảm bảo tính khách quan và độ tin cậy.

2.4.2. Kết quả đánh giá tính khả thi

Kết quả đánh giá về tính khả thi của hệ thống 12 hoạt động trải nghiệm đã thiết kế được tổng hợp tại Bảng 2.2.

Bảng 2.2: Tổng hợp kết quả đánh giá tính khả thi của hệ thống các hoạt động trải nghiệm (N=15)

STT	Phương pháp	Tên bài học	Tiêu chí	Mức độ phù hợp/ khả thi			TBC (X ⁻)	Điểm TBC toàn bài	Mức độ
				Mức 5	Mức 4	Mức 3			
1	Trò chơi học tập	Bài 18: Cơ quan tiêu hoá	TC1	12	3	0	4.80	4.78	Rất phù hợp
			TC2	11	4	0	4.73		
			TC3	12	3	0	4.80		
2		Bài 19: Chăm sóc và bảo vệ cơ quan tiêu hoá	TC1	8	6	1	4.47	4.40	Rất phù hợp
			TC2	6	8	1	4.33		
			TC3	7	7	1	4.40		
3	Thực hành - Thí nghiệm	Bài 14: Chức năng bộ phận thực vật	TC1	4	9	2	4.13	4.07	Phù hợp
			TC2	3	9	3	4.00		
			TC3	4	8	3	4.07		
4		Bài 20: Cơ quan tuần hoàn	TC1	6	7	2	4.27	4.18	Phù hợp
			TC2	5	6	4	4.07		
			TC3	6	6	3	4.20		
5	Tham quan, khám phá thực tế	Bài 11: Di tích lịch sử - văn hóa và cảnh quan	TC1	11	3	1	4.67	4.67	Rất phù hợp
			TC2	10	4	1	4.60		
			TC3	12	2	1	4.73		
6		Bài 13: Một số bộ phận của thực vật	TC1	8	6	1	4.47	4.44	Rất phù hợp
			TC2	6	8	1	4.33		
			TC3	9	5	1	4.53		
7	Thảo luận nhóm	Bài 3: Vệ sinh xung quanh nhà	TC1	12	3	0	4.80	4.73	Rất phù hợp
			TC2	11	3	1	4.67		
			TC3	11	4	0	4.73		
8		Bài 21: Chăm sóc và bảo vệ cơ quan tuần hoàn	TC1	9	5	1	4.53	4.49	Rất phù hợp
			TC2	7	7	1	4.40		
			TC3	9	5	1	4.53		

9		Bài 6: Truyền thông trường em	TC1	11	3	1	4.67	4.62	Rất phù hợp
			TC2	10	4	1	4.60		
			TC3	10	4	1	4.60		
10	Dự án học tập	Bài 24: Thu thập thông tin các chất và hoạt động có hại cho sức khỏe	TC1	7	7	1	4.40	4.36	Rất phù hợp
			TC2	6	7	2	4.27		
			TC3	8	5	2	4.40		
11	Đóng vai xử lý tình huống	Bài 2: Phòng tránh hỏa hoạn khi ở nhà	TC1	5	8	2	4.20	4.11	Phù hợp
			TC2	3	9	3	4.00		
			TC3	4	9	2	4.13		
12		Bài 7: Giữ an toàn, vệ sinh ở trường	TC1	12	3	0	4.80	4.75	Rất phù hợp
			TC2	11	4	0	4.73		
			TC3	11	4	0	4.73		

Từ kết quả tổng hợp tại Bảng 2.2 đề tài tiến hành phân tích kết quả đánh giá của giáo viên đối với 12 hoạt động trải nghiệm đã thiết kế. Phần phân tích dưới đây sẽ làm rõ mối tương quan giữa nội dung bài học với quy trình tổ chức hoạt động trải nghiệm trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội 3 theo quy trình 6 bước, từ đó khẳng định tính khả thi/ phù hợp của các hoạt động trải nghiệm đã thiết kế. Kết quả đánh giá được chia làm 2 nhóm:

Thứ nhất: Nhóm các hoạt động trải nghiệm có tính khả thi ở mức phù hợp, gồm các bài 14, bài 20 và bài 2. Ở nhóm này, điểm trung bình chung bài dao động từ 4.07 đến 4.18. Đặc biệt, tiêu chí TC2 (Quy trình thực tiễn) ghi nhận nhiều phiếu đánh giá ở Mức 3 (từ 3 đến 4 phiếu). Điều này cho thấy giáo viên còn băn khoăn về việc chuẩn bị học liệu (như thí nghiệm thực vật) hoặc lo ngại về tính an toàn khi tổ chức các tình huống thoát hiểm giả định cho học sinh lớp 3. Kết quả toàn bài ở mức "Phù hợp" khẳng định rằng dù có những rào cản nhất định về điều kiện triển khai, nhưng thiết kế vẫn đảm bảo tính khoa học và có thể thực hiện tốt nếu giáo viên có sự chuẩn bị kỹ lưỡng về cơ sở vật chất.

Thứ hai: Nhóm các hoạt động trải nghiệm có tính khả thi ở mức rất phù hợp. Nhóm này bao gồm đa số các bài học trong hệ thống thiết kế, bao quát các chủ đề từ giáo dục sức khỏe, tìm hiểu thực vật đến truyền thống lịch sử và an toàn trường học như: Bài 18, 19, 11, 13, 3, 21, 6, 24 và Bài 7.

Điểm trung bình chung cả bài dao động từ 4.36 đến 4.78. Giáo viên đánh giá cao các bài học này vì nội dung gắn liền chặt chẽ với thói quen sinh hoạt hàng ngày và các vấn đề cấp thiết (như bảo vệ cơ quan tiêu hóa, tuần hoàn hay giữ an toàn trường học). Đặc biệt, các hình thức tổ chức như Trò chơi học tập (Bài 18 – 4.78), Đóng vai

xử lý tình huống (Bài 7 – 4.75) và Thảo luận nhóm (Bài 3- 4.73) có điểm trung bình cộng cao nhất. Giáo viên đánh giá rất cao tính thực tiễn khi các nhiệm vụ trải nghiệm gắn liền với thói quen sinh hoạt và kỹ năng sinh tồn của học sinh.

Sự xuất hiện của một số ít phiếu ở Mức 3 cho thấy cái nhìn khách quan của giáo viên về điều kiện cơ sở vật chất. Tuy nhiên, với điểm số tiệm cận mức tối đa, có thể khẳng định đề tài đã thành công trong việc lựa chọn hình thức trải nghiệm phù hợp.

Như vậy, từ sự phân tích kết quả đánh giá tính khả thi của đề tài có thể rút ra một số kết luận sau:

Thứ nhất là về tính khoa học và sư phạm: Hệ thống 12 hoạt động trải nghiệm đã thiết kế bám sát yêu cầu cần đạt của Chương trình GDPT 2018 và đặc điểm tâm sinh lý học sinh lớp 3. Việc thiết kế theo chu trình Kolb giúp kiến thức môn Tự nhiên và Xã hội trở nên sinh động, gần gũi và có hệ thống.

Thứ hai là về tính thực tiễn: Với biên độ điểm trung bình toàn bài từ 4.07 đến 4.78, đề tài khẳng định tính khả thi cao của các hoạt động trải nghiệm đã thiết kế. Các phương pháp đa dạng như Dự án, Đóng vai, Tham quan rất phù hợp với điều kiện cơ sở vật chất và thời lượng thực tế của các tiết học 35 phút hiện nay.

Kết quả đánh giá đã khẳng định tính đúng đắn và hiệu quả của hệ thống các hoạt động trải nghiệm đã thiết kế. Đây là nguồn tư liệu tham khảo hữu ích cho giáo viên tiểu học trong việc nâng cao chất lượng dạy học môn Tự nhiên và Xã hội 3 theo hướng trải nghiệm thực tế.

TIỂU KẾT CHƯƠNG 2

Trong chương 2, khóa luận đã hoàn thành các nhiệm vụ sau:

1. Tiến hành thiết kế hệ thống các hoạt động trải nghiệm trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội lớp 3. Các hoạt động được xây dựng dựa trên định hướng phát triển năng lực học sinh, gắn với nội dung chương trình và các tình huống thực tiễn gần gũi với đời sống. Các hình thức hoạt động được lựa chọn đa dạng như quan sát, tham quan – khám phá, thảo luận nhóm,... phù hợp với đặc điểm nhận thức của học sinh tiểu học, góp phần giúp học sinh dễ dàng tiếp cận kiến thức, phát triển tư duy và hứng thú học tập.

2. Đề xuất quy trình tổ chức hoạt động trải nghiệm trong dạy học, bao gồm các bước: xác định mục tiêu, phân tích nội dung, thiết kế hoạt động theo chu trình trải nghiệm, xây dựng tiến trình tổ chức, thiết kế công cụ đánh giá và hoàn thiện, điều chỉnh hoạt động. Trên cơ sở đó, khóa luận đã vận dụng quy trình để thiết kế một số hoạt động cụ thể trong các bài học, đảm bảo tính khoa học, logic và khả thi trong thực tiễn giảng dạy.

3. Xây dựng hệ thống công cụ đánh giá hoạt động trải nghiệm theo hướng đa dạng, bao gồm: đánh giá của giáo viên, đánh giá đồng đẳng và tự đánh giá của học sinh. Các công cụ được thiết kế dưới dạng bảng kiểm, phiếu học tập, phù hợp với đặc điểm lứa tuổi và góp phần đánh giá toàn diện quá trình tham gia cũng như kết quả học tập của học sinh.

4. Tiến hành khảo sát ý kiến giáo viên tiểu học về tính khả thi của các hoạt động trải nghiệm đã thiết kế thông qua phiếu hỏi sử dụng thang đo Likert 5 mức. Kết quả khảo sát cho thấy các hoạt động có mức độ phù hợp và khả thi cao khi áp dụng vào thực tế dạy học, đồng thời cung cấp cơ sở thực tiễn để điều chỉnh và hoàn thiện các hoạt động.

KẾT LUẬN VÀ KIẾN NGHỊ

1. Kết luận

Qua quá trình nghiên cứu lí luận và thực tiễn thiết kế các hoạt động trải nghiệm trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội 3, tác giả rút ra một số kết luận sau:

Thứ nhất, về mặt lý luận: Đề tài đã hệ thống hóa và làm sáng tỏ cơ sở lý luận về tổ chức hoạt động trải nghiệm trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội lớp 3. Nghiên cứu đã phân tích sâu sắc các khái niệm, đặc điểm, vai trò, cũng như ứng dụng linh hoạt chu trình học tập trải nghiệm 4 giai đoạn của Kolb. Đồng thời, đề tài cũng khẳng định tiềm năng to lớn của môn học này trong việc tích hợp các phương pháp giáo dục hiện đại.

Thứ hai, về mặt thực tiễn: Khóa luận đã tiến hành khảo sát, đánh giá khách quan thực trạng tổ chức hoạt động trải nghiệm tại các trường tiểu học; qua đó làm rõ mức độ nhận thức, thói quen vận dụng của giáo viên cũng như những thuận lợi và khó khăn trong thực tiễn dạy học hiện nay.

Thứ ba, về mặt giải pháp ứng dụng: Từ nền tảng lý luận và thực tiễn, đề tài đã xác lập 5 nguyên tắc cốt lõi và xây dựng thành công quy trình thiết kế hoạt động trải nghiệm gồm 5 bước mang tính khoa học, logic cao. Dựa trên quy trình này, đề tài đã thiết kế chi tiết 12 hoạt động trải nghiệm đa dạng về hình thức (trò chơi học tập, thực hành – thí nghiệm, tham quan – khám phá, học tập dự án, sắm vai). Các hoạt động trải nghiệm đã thiết kế được các giáo viên đang trực tiếp giảng dạy môn Tự nhiên và Xã hội đánh giá là bám sát mục tiêu Chương trình GDPT 2018, phù hợp với tâm sinh lý học sinh lớp 3, có tính khả thi cao và góp phần tích cực vào việc phát triển toàn diện phẩm chất, năng lực của học sinh.

2. Kiến nghị

Để các kết quả nghiên cứu của khóa luận tiếp tục được hoàn thiện và phát huy tối đa giá trị ứng dụng trong thực tiễn, tác giả đề xuất một số định hướng sau:

Trong thời gian tới, tác giả mong muốn tiếp tục nghiên cứu, tinh chỉnh và bổ sung làm phong phú thêm kho học liệu các hoạt động trải nghiệm cho môn Tự nhiên và Xã hội lớp 3. Đồng thời, định hướng mở rộng quy trình thiết kế này áp dụng cho các chủ đề khác và các khối lớp khác ở cấp Tiểu học nhằm tạo ra một hệ thống phương pháp mang tính đồng bộ, liên thông.

Trong giới hạn của một khóa luận và điều kiện thời gian cho phép, hệ thống các hoạt động mới dừng lại ở bước thiết kế và xin ý kiến chuyên gia. Trong tương lai, đề tài sẽ tiếp tục được triển khai thực nghiệm sư phạm tại các trường tiểu học nhằm thu thập các dữ liệu định lượng và định tính. Việc thực nghiệm này sẽ giúp kiểm chứng, đánh giá đo lường chính xác hiệu quả của các hoạt động trải nghiệm đã đề xuất, từ đó làm cơ sở vững chắc để khẳng định giá trị thực tiễn và nhân rộng kết quả nghiên cứu của đề tài.

DANH MỤC TÀI LIỆU THAM KHẢO

1/ Tiếng Việt

- [1]. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2018), *Chương trình Giáo dục phổ thông tổng thể*, Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT.
- [2]. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2018), *Chương trình môn Tự nhiên và Xã hội*, NXB Giáo dục Việt Nam.
- [3]. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2018), *Sách giáo khoa Tự nhiên và Xã hội lớp 3*, NXB Giáo dục Việt Nam.
- [4]. Doãn Ngọc Anh, Nguyễn Thị Hằng, Nguyễn Văn Trường (2021), “Tác động của phương pháp dạy học trải nghiệm tới hứng thú và kết quả học tập của học sinh tiểu học”, *Tạp chí Giáo dục*, 41(6), 23–30.
- [5]. Doãn Ngọc Anh, Nguyễn Thị Hằng, Nguyễn Văn Trường (2021), “Tổ chức dạy học theo hướng trải nghiệm nhằm phát triển năng lực học sinh”, *Tạp chí Giáo dục*, 509, 25–29.
- [6]. Đỗ Hương Trà (2020), “Tổ chức hoạt động trải nghiệm trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội ở tiểu học”, *Tạp chí Khoa học Giáo dục Việt Nam*, 33, 45–49.
- [7]. Lê Thị Thơm (2023), “Một số vấn đề lí luận về tổ chức dạy học trải nghiệm trong trường phổ thông theo Chương trình GDPT 2018”, *Tạp chí Giáo dục*.
- [8]. Luật Giáo dục (2019), *Luật số 43/2019/QH14*, Quốc hội Việt Nam.
- [9]. Nguyễn Ánh Tuyết (2015), *Giáo dục học*, NXB Giáo dục Việt Nam.
- [10]. Nguyễn Công Khanh (2020), *Dạy học theo định hướng phát triển năng lực*, NXB Đại học Sư phạm.
- [11]. Nguyễn Thị Chi (chủ biên), *Tổ chức hoạt động giáo dục trải nghiệm sáng tạo cho học sinh tiểu học*, NXB Giáo dục Việt Nam.
- [12]. Nguyễn Thị Hồng Vân (2018), “Tổ chức hoạt động trải nghiệm nhằm phát triển năng lực học sinh tiểu học”, *Tạp chí Giáo dục*, 428, 18–22.
- [13]. Nguyễn Thị Liên (2016), *Tổ chức hoạt động trải nghiệm sáng tạo trong nhà trường phổ thông*, NXB Giáo dục Việt Nam.
- [14]. Nguyễn Văn Cường, Bernd Meier (2010), *Một số vấn đề chung về đổi mới phương pháp dạy học ở trường phổ thông*, NXB Đại học Sư phạm.
- [15]. Nguyễn Thị Thanh Tâm (2020), *Thiết kế hoạt động trải nghiệm cho lớp 3 theo Chương trình GDPT 2018*, Luận văn Thạc sĩ, Đại học Sư phạm Hà Nội.
- [16]. Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam (2018), *Dạy học tích cực ở Tiểu học*, NXB Giáo dục Việt Nam, Hà Nội.
- [17]. Phạm Thị Kim Anh (2019), “Vai trò của hoạt động trải nghiệm trong phát triển kỹ năng sống cho học sinh tiểu học”, *Tạp chí Giáo dục*, 451, 27–31.

- [18]. Thiệu Thị Thu Hà (2021), “Quản lý hoạt động trải nghiệm tại các trường tiểu học tư thục ở Hà Nội”, *Tạp chí Quản lý Giáo dục*, 13(4), 55–60.
- [19]. Trần Bá Hoàn (2019), “Hiệu quả của phương pháp học qua trải nghiệm trong giáo dục tiểu học”, *Tạp chí Khoa học Giáo dục*, 45(4), 56–63.
- [20]. Trần Thị Thu Hằng (2022), “Tổ chức hoạt động trải nghiệm trong dạy học chủ đề ‘Thiên nhiên và xã hội’ lớp 3”, *Tạp chí Khoa học Giáo dục Việt Nam*, 54, 36–41.
- [21]. Trần Thị Mến, Võ Xuân Mai (2025), “Vận dụng phương pháp dạy học Toán qua hoạt động trải nghiệm...”, *Tạp chí Khoa học Giáo dục*.
- [22]. Tưởng Duy Hải (chủ biên), *Hoạt động trải nghiệm sáng tạo trong các môn học*, NXB Giáo dục Việt Nam.
- [23]. Vũ Thị Kim Dung (2021), “Phát triển năng lực quan sát của học sinh tiểu học thông qua hoạt động trải nghiệm...”, *Tạp chí Giáo dục*, 497, 34–38.

2/ Tiếng Anh

- [24]. Beard, C., & Wilson, J. P. (2018), *Experiential Learning: A Practical Guide for Training, Coaching and Education*, Kogan Page.
- [25]. Bruner, J. S. (1961), “The Act of Discovery”, *Harvard Educational Review*, 31(1), 21–32.
- [26]. Dewey, J. (1938), *Experience and Education*, Macmillan.
- [27]. Kolb, D. A. (1984), *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*, Prentice Hall.
- [28]. Kolb, A. Y., & Kolb, D. A. (2021), “Experiential Learning Theory...”, *Experiential Learning & Teaching in Higher Education*, 4(1), 7–44.
- [29]. Moon, J. A. (2004), *A Handbook of Reflective and Experiential Learning*, RoutledgeFalmer.
- [30]. Piaget, J. (1970), *Science of Education and the Psychology of the Child*, Orion Press.
- [31]. Smith, T., & Knapp, C. (2019), “Experiential Learning and Student Engagement...”, *Journal of Experiential Education*, 42(3), 203–217.
- [32]. Vygotsky, L. S. (1978), *Mind in Society*, Harvard University Press.

PHỤ LỤC

PHỤ LỤC 1: PHIẾU ĐIỀU THĂM DÒ Ý KIẾN

(Dành cho giáo viên)

Kính chào các thầy/cô!

Hiện nay em đang làm khóa luận tốt nghiệp, nghiên cứu về thiết kế hoạt động trải nghiệm trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội 3, để giúp em có cơ sở nghiên cứu, xin thầy/cô vui lòng cho biết ý kiến của mình về các vấn đề dưới đây. Rất mong sự hợp tác, giúp đỡ của thầy/cô.

Xin chân thành cảm ơn.

Câu 1: Thầy/cô hãy cho biết mức độ sử dụng các phương pháp dạy học trong môn Tự nhiên và Xã hội bằng cách đánh dấu (x) vào ô chỉ mức độ sử dụng từng phương pháp.

Stt	Tên phương pháp	Mức độ			
		Thường xuyên	Thỉnh thoảng	Hiếm khi	Chưa bao giờ
1	Hỏi đáp				
2	Quan sát				
3	Thuyết trình, giảng giải				
4	Nêu vấn đề và giải quyết vấn đề				
5	Thảo luận nhóm				
6	Trò chơi				
7	Thực hành, thí nghiệm				
8	Thăm quan, khám phá				
9	Đóng vai				
10	Dạy học theo dự án				

Câu 2: Thầy/cô hãy cho biết mức độ sử dụng các hình thức dạy học trong môn Tự Nhiên và Xã hội 3 bằng cách đánh dấu (x) vào ô chỉ mức độ sử dụng từng hình thức.

Stt	Hình thức	Mức độ			
		Thường xuyên	Thỉnh thoảng	Hiếm khi	Chưa bao giờ
1	Dạy học cá nhân				

2	Dạy học theo nhóm				
3	Dạy học cả lớp				
4	Dạy học trong lớp				
5	Dạy học ngoài trời				
6	Thăm quan học tập				

Câu 3: Khoanh tròn đáp án bạn chọn: Thầy cô hiểu thế nào là trải nghiệm?

- A. Trải nghiệm là phương pháp học tập gắn liền với các hoạt động có sự chuẩn bị ban đầu và có sự phản hồi, trong đó đề cao kinh nghiệm chủ quan của người học.
- B. Trải nghiệm là khoa học giáo dục. Nó tập trung nhấn mạnh vào quá trình tác động qua lại giữa giáo viên và học sinh.
- C. Trải nghiệm là khoa học. Nó tập trung nhấn mạnh vào các hoạt động cụ thể giúp học sinh tự tìm tòi, khám phá tri thức.
- D. Trải nghiệm là những hoạt động giáo dục được tổ chức gắn liền với kinh nghiệm, cuộc sống để học sinh trải nghiệm, thông qua các hoạt động thực tế, học sinh được tự do tìm hiểu, khám phá và sáng tạo để tìm tòi và phát hiện các kiến thức mà học sinh cần đạt được trong nội dung bài học.

Câu 4: Mức độ tổ chức các hoạt động trải nghiệm cho học sinh trong dạy học môn TNXH 3 như thế nào ?

- A. Thường xuyên
- B. thỉnh thoảng
- C. Hiếm khi
- D. Chưa bao giờ

Câu 5: Theo thầy cô, có nên tổ chức các hoạt động trải nghiệm cho học sinh trong dạy học môn Tự nhiên & Xã hội 3 không?

- A. Rất cần thiết
- B. Cần thiết
- C. Phân vân
- D. Ít cần thiết
- E. Không cần thiết

Câu 6: Theo các thầy cô, việc tổ chức các hoạt động trải nghiệm cho học sinh có quan trọng không?

- A. Quan trọng
- B. Bình thường
- C. Không quan trọng
- D. Phân vân

Câu 7: Khi vận dụng hoạt động trải nghiệm vào dạy học môn Tự nhiên & Xã hội thầy (cô) gặp những khó khăn gì?

Stt	Khó khăn khi thiết kế hoạt động trải nghiệm	Mức độ				
		Hoàn toàn đồng ý	Đồng ý	Phân vân	Không đồng ý	Hoàn toàn không đồng ý
1	Thiết kế giáo án dạy học					
2	Phân bố thời gian dạy học					
3	Chuẩn bị đồ dùng dạy học					
4	Quản lí trật tự học sinh					
5	Đưa ra hệ thống câu hỏi					
6	Thu nhận và đánh giá kết quả từ học sinh					

PHỤ LỤC 2: BẢN KHẢO SÁT MỨC ĐỘ HỨNG THÚ CÁC HOẠT ĐỘNG TRẢI NGHIỆM CỦA HỌC SINH TIỂU HỌC

Các em học sinh thân mến!

Chị đang thiết kế một số hoạt động trải nghiệm trong dạy học chủ đề Tự nhiên trong môn Tự nhiên và Xã hội lớp 3. Để có thể thiết kế ra các hoạt động hay và phù hợp với các em, mong các em cho chị biết những ý kiến, mong muốn của các em về các hoạt động trải nghiệm. Rất mong các em giúp đỡ.

Cảm ơn các em rất nhiều!

Đánh dấu X vào ô trống phù hợp với em.

Stt	Nội dung	Mức độ			
		Không thích	Bình thường	Thích	Rất thích
1	Tự mình chuẩn bị sách vở và đồ dùng học tập trước khi đến lớp.				
2	Làm quen thêm nhiều bạn mới.				
3	Tham gia vệ sinh lớp học cùng bạn bè.				
4	Cùng người thân trang trí nhà cửa ngày tết.				
5	Tham quan các di tích lịch sử ở địa phương				
6	Tham gia các hoạt động từ thiện, tình nguyện.				
7	Công việc mà bố mẹ em đang làm				

PHỤ LỤC 3: PHIẾU TRUNG CẦU Ý KIẾN GIÁO VIÊN

(Về tính khả thi của các hoạt động trải nghiệm trong dạy học Tự nhiên và Xã hội 3)

Kính gửi Quý Thầy/Cô! Để có cơ sở thực tiễn đánh giá chất lượng của các hoạt động trải nghiệm đã thiết kế theo định hướng phát triển năng lực cho học sinh lớp 3, em kính mong Thầy/Cô dành thời gian quý báu để đưa ra ý kiến đánh giá về các nội dung dưới đây.

Những ý kiến của Thầy/Cô là tư liệu quý báu giúp em hoàn thiện đề tài nghiên cứu.

I. Thông tin chung

Thầy/Cô đang giảng dạy tại trường:

Số năm kinh nghiệm giảng dạy:

II. Nội dung đánh giá

Quý Thầy/Cô vui lòng đánh dấu (X) vào mức độ phù hợp tương ứng với các tiêu chí (Từ 1: Rất không phù hợp đến 5: Rất phù hợp).

STT	Hệ thống tiêu chí đánh giá	1	2	3	4	5
1	Tính khoa học về nội dung: Nội dung bám sát mục tiêu Chương trình GDPT 2018 và phù hợp với đặc điểm tâm sinh lý học sinh lớp 3.					
2	Tính logic và thực tiễn của quy trình: Quy trình 6 bước đảm bảo chu trình Kolb; đảm bảo tính khả thi về thời gian, cơ sở vật chất và bộ công cụ đánh giá.					
3	Đánh giá chung về giá trị ứng dụng: Hiệu quả dự kiến và khả năng lan tỏa của hệ thống các hoạt động trong thực tiễn dạy học môn TN&XH 3.					

III. Ý kiến đề xuất khác

Thầy/Cô có góp ý gì để các thiết kế hoạt động trải nghiệm trên hoàn thiện và hiệu quả hơn khi áp dụng vào thực tế giảng dạy?

.....
.....
.....

Bảng 2.5. Thang đo và giá trị khoảng chia (Interval)

Để phân tích dữ liệu, đề tài sử dụng điểm trung bình cộng của các phiếu khảo sát và đối chiếu với bảng giá trị sau:

Điểm trung bình ($\bar{X}$)	Mức độ đánh giá
1.00 – 1.80	Rất không khả thi / Không phù hợp
1.81 – 2.60	Ít khả thi / Phù hợp kém
2.61 – 3.40	Khả thi trung bình / Bình thường
3.41 – 4.20	Khả thi / Phù hợp
4.21 – 5.00	Rất khả thi / Rất phù hợp

PHỤ LỤC 4: PHIẾU HỌC TẬP CỦA HỌC SINH

4.1. Phiếu đóng vai “ BÀI 2: PHÒNG TRÁNH HỎA HOẠN KHI Ở NHÀ HOẠT ĐỘNG 3: ỨNG XỬ KHI XẢY RA HỎA HOẠN”

PHIẾU ĐÓNG VAI – NHÓM 1

TÌNH HUỐNG: THOÁT BẰNG THANG MÁY (SAI)

1. Phân vai:

- Bạn A:
- Bạn B:
- Người hướng dẫn:

2. Lời thoại gợi ý:

- Bạn A: “Cháy rồi! Chúng mình chạy nhanh xuống dưới đi!”
- Bạn B: “Chạy ra thang máy cho nhanh!”
- Người hướng dẫn: “Không! Khi có cháy không được đi thang máy vì rất nguy hiểm!”
- Bạn A: “À, vậy phải đi bằng cầu thang bộ mới an toàn!”

3. Nhiệm vụ của nhóm:

- ☐ Diễn lại tình huống
- ☐ Thảo luận: Hành động đúng hay sai?
- ☐ Sửa lại cách xử lý cho đúng

★ Kết luận của nhóm:

Sau khi đóng vai, em rút ra:

- ☐ Không dùng thang máy
- ☐ Dùng cầu thang bộ
- ☐ Gọi 114
- ☐ Bình tĩnh thoát hiểm

PHIẾU ĐÓNG VAI – NHÓM 2

TÌNH HUỐNG: THOÁT BẰNG CẦU THANG BỘ (ĐÚNG)

1. Phân vai:

- Bạn A:
- Bạn B:

2. Lời thoại gợi ý:

- Bạn A: “Khó nhiều quá! Mình sợ quá!”
- Bạn B: “Bình tĩnh! Cúi thấp người và đi theo cầu thang bộ!”
- Bạn A: “Ừ, mình đi theo bạn!”

3. Nhiệm vụ của nhóm:

- ☐ Diễn lại tình huống

- ☐ Nhận xét cách xử lí
- ☐ Giải thích vì sao đúng

4. Kết luận của nhóm:

Sau khi đóng vai, em rút ra:

- ☐ Không dùng thang máy
- ☐ Dùng cầu thang bộ
- ☐ Gọi 114
- ☐ Bình tĩnh thoát hiểm

PHIẾU ĐÓNG VAI – NHÓM 3

TÌNH HUỐNG: KÊU CỨU – GỌI 114

1. Phân vai:

- Bạn A:

- Bạn B:

2. Lời thoại gợi ý:

- Bạn A: “Cứu! Cứu với! Cháy rồi!”

- Bạn B: “Alo! 114 phải không? Nhà em đang bị cháy! Địa chỉ là...!”

- Bạn A: “May quá, có người giúp rồi!”

3. Nhiệm vụ của nhóm:

- ☐ Diễn lại tình huống
- ☐ Nhận xét hành động
- ☐ Nêu khi nào cần gọi 114

4. Kết luận của nhóm:

Sau khi đóng vai, em rút ra:

- ☐ Không dùng thang máy
- ☐ Dùng cầu thang bộ
- ☐ Gọi 114
- ☐ Bình tĩnh thoát hiểm

PHIẾU ĐÓNG VAI – NHÓM 4

TÌNH HUỐNG: THOÁT KHỎI NHÀ CHÁY

1. Phân vai:

- Bạn nhỏ:

- Người lớn (mẹ):

2. Lời thoại gợi ý:

- Bạn nhỏ: “Mẹ ơi, cháy rồi!”

- Mẹ: “Bình tĩnh! Nhanh ra ngoài theo mẹ!”

- Bạn nhỏ: “Con chạy theo mẹ!”

3. Nhiệm vụ của nhóm:

- ☐ Diễn lại tình huống
- ☐ Nhận xét hành động
- ☐ Nêu cách thoát hiểm an toàn

4. Kết luận của nhóm:

Sau khi đóng vai, em rút ra:

- ☐ Không dùng thang máy
- ☐ Dùng cầu thang bộ
- ☐ Gọi 114
- ☐ Bình tĩnh thoát hiểm

4.2. Phiếu đóng vai “ BÀI 7: GIỮ AN TOÀN VÀ VỆ SINH TRƯỜNG HỌC

HOẠT ĐỘNG: XỬ LÝ TÌNH HUỐNG MẤT AN TOÀN, VỆ SINH”

PHIẾU ĐÓNG VAI – NHÓM 1

TÌNH HUỐNG: BÀN GHẾ BỊ HỎNG

1. Phân vai:

- Bạn A:
- Bạn B:
- Cô giáo:

2. Lời thoại gợi ý:

- Bạn A: “Ôi, cái bàn này bị lung lay rồi!”
- Bạn B: “Ngồi vậy dễ bị ngã lắm, nguy hiểm quá!”
- Bạn A: “Chúng mình báo cô giáo nhé!”
- Cô giáo: “Các em làm đúng rồi, phải báo ngay khi thấy bàn ghế hỏng.”

3. Nhiệm vụ của nhóm:

- ☐ Diễn lại tình huống
- ☐ Nhận xét hành động
- ☐ Đề xuất cách xử lý đúng

4. Kết luận của nhóm:

Em rút ra được:

- ☐ Không sử dụng đồ vật nguy hiểm
- ☐ Báo thầy cô khi có sự cố
- ☐ Đi lại cẩn thận
- ☐ Giữ vệ sinh trường lớp

PHIẾU ĐÓNG VAI – NHÓM 2
TÌNH HUỐNG: KÍNH CỬA SỖ BỊ VỠ

1. Phân vai:

- Bạn A:
- Bạn B:
- Thầy/cô:

2. Lời thoại gợi ý:

- Bạn A: “Ô kính này bị vỡ rồi!”
- Bạn B: “Chạm vào có thể bị đứt tay!”
- Bạn A: “Chúng mình tránh xa và báo thầy cô nhé!”
- Thầy/cô: “Các em làm rất đúng!”

3. Nhiệm vụ của nhóm:

- ☐ Diễn lại tình huống
- ☐ Nhận xét hành động
- ☐ Nêu cách xử lý an toàn

4. Kết luận của nhóm:

Em rút ra được:

- ☐ Không sử dụng đồ vật nguy hiểm
- ☐ Báo thầy cô khi có sự cố
- ☐ Đi lại cẩn thận
- ☐ Giữ vệ sinh trường lớp

PHIẾU ĐÓNG VAI – NHÓM 3
TÌNH HUỐNG: CẦU THANG NGUY HIỂM

1. Phân vai:

- Bạn A:
- Bạn B:

2. Lời thoại gợi ý:

- Bạn A: “Mình chạy xuống cho nhanh!”
- Bạn B: “Đừng chạy! Dễ bị ngã lắm!”
- Bạn A: “Ừ, mình sẽ đi chậm và vịn lan can.”

3. Nhiệm vụ của nhóm:

- ☐ Diễn lại tình huống

- ☐ Nhận xét hành vi
- ☐ Đề xuất cách đi lại an toàn

4. Kết luận của nhóm:

Em rút ra được:

- ☐ Không sử dụng đồ vật nguy hiểm
- ☐ Báo thầy cô khi có sự cố
- ☐ Đi lại cẩn thận
- ☐ Giữ vệ sinh trường lớp

PHIẾU ĐÓNG VAI – NHÓM 4

TÌNH HUỐNG: SÀN NHÀ TRƠN TRƯỢT

1. Phân vai:

- Bạn A:
- Bạn B:
- Cô giáo/lao công:

2. Lời thoại gợi ý:

- Bạn A: “Sàn nhà ướt quá!”
- Bạn B: “Cẩn thận kéo trượt ngã!”
- Bạn A: “Chúng mình đi chậm thôi!”
- Cô giáo: “Các em nhớ giữ vệ sinh để đảm bảo an toàn.”

3. Nhiệm vụ của nhóm:

- ☐ Diễn lại tình huống
- ☐ Nhận xét hành vi
- ☐ Nêu cách phòng tránh

4. Kết luận của nhóm:

Em rút ra được:

- ☐ Không sử dụng đồ vật nguy hiểm
- ☐ Báo thầy cô khi có sự cố
- ☐ Đi lại cẩn thận
- ☐ Giữ vệ sinh trường lớp