

TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG TRẢI NGHIỆM TRONG DẠY HỌC TOÁN CHO HỌC SINH LỚP 1 THEO ĐỊNH HƯỚNG PHÁT TRIỂN NĂNG LỰC

Nguyễn Minh Tiến

Giáo viên trường Tiểu học Tân Dương, xã Tân Dương, tỉnh Đồng Tháp

Tóm tắt: Dạy học (DH) Toán theo hướng trải nghiệm sáng tạo góp phần nâng cao chất lượng học tập và phát triển năng lực thực tiễn cho HS lớp 1. Xuất phát từ thực trạng học sinh (HS) chưa hứng thú, thiếu kỹ năng vận dụng toán học vào cuộc sống, bài viết đề xuất các giải pháp tổ chức hoạt động trải nghiệm (HĐTN) trong dạy học môn Toán. Cụ thể gồm: trải nghiệm khi hình thành kiến thức mới, trải nghiệm qua trò chơi – câu lạc bộ – cuộc thi, trải nghiệm vận dụng kiến thức vào tình huống thực tế và đổi mới đánh giá thông qua hoạt động trải nghiệm. Các hoạt động được thiết kế linh hoạt theo từng nội dung, bài học và được minh họa bằng nhiều ví dụ cụ thể từ chương trình Toán 1 (bộ sách Chân trời sáng tạo). Các giải pháp đề xuất có thể được vận dụng linh hoạt trong thực tiễn giảng dạy, hỗ trợ GV (GV) thiết kế bài học hiệu quả, tạo điều kiện cho HS phát triển toàn diện về năng lực và phẩm chất.

Từ khóa: Dạy học Toán; trải nghiệm sáng tạo; phát triển năng lực học sinh; giáo dục tiểu học; phương pháp dạy học tích cực; Toán lớp 1; chương trình giáo dục phổ thông 2018.

ORGANIZING EXPERIENTIAL ACTIVITIES IN MATHEMATICS TEACHING FOR GRADE 1 STUDENTS IN LINE WITH COMPETENCY-BASED EDUCATION

Nguyen Minh Tien

Teacher at Tan Duong Primary School, Tan Duong Commune, Dong Thap Province

Abstract: Teaching Mathematics through creative experiential approaches contributes to improving learning quality and developing practical competencies for Grade 1 students. Originating from the reality that many students lack motivation and skills to apply mathematical knowledge in real-life situations, this article proposes several solutions for organizing experiential activities in Mathematics teaching. Specifically, the proposed solutions include: experiential learning during knowledge formation; learning through games, clubs, and math-related competitions; applying knowledge to real-life contexts; and innovating assessment through experiential activities. These activities are flexibly designed to align with specific lesson content and are illustrated with concrete examples from the Grade 1 Mathematics curriculum (based on the Creative Horizons textbook series). This study clarifies the role of experiential learning in competency-oriented Mathematics teaching for young learners. The proposed strategies can be effectively applied in real classroom settings, supporting teachers in designing engaging lessons and creating conditions for students to develop both competencies and essential qualities.

Keywords: Mathematics teaching; creative experiential learning; competency development; primary education; active teaching methods; Grade 1 Mathematics; General Education Program 2018.

Nhận bài: 16/06/2025

Phản biện: 16/07/2025

Duyệt đăng: 20/07/2025

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

Chương trình Giáo dục phổ thông 2018 xác định. HĐTN có nhiều cơ hội phát triển năng lực toán học thể hiện ở chỗ vừa cung cấp kiến thức toán học, rèn luyện kỹ năng tính toán, ước lượng, vừa vận dụng các kiến thức đã học vào giải quyết các tình huống trong thực tế cuộc sống. Chương trình môn Toán lớp 1 góp phần hình thành và phát triển năng lực, phẩm chất của HS qua các hoạt động thực hành, trải nghiệm.

II. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

2.1. Một số khái niệm liên quan

2.1.1. Trải nghiệm và hoạt động trải nghiệm

Theo Từ điển Tiếng Việt (Hoàng Phê, 2020): Trải nghiệm là trải qua trong thực tế. Trải nghiệm được hiểu đơn giản nhất là những gì con người từng kinh qua thực tế, từng biết, từng chịu. Trải nghiệm mang lại cho con người kinh nghiệm phong phú bởi khi trải nghiệm, ta đã trải qua con đường “thử” và “sai”.

Trong bài viết, tác giả cho rằng: Trải nghiệm là quá trình tiếp xúc trực tiếp, chiêm nghiệm, quan sát, tương tác với môi trường, sự vật, hiện tượng một cách tích cực, chủ động của con người bằng các tri thức, kinh nghiệm, vốn sống... của mình để tiếp nhận tri thức mới.

Với tư cách là một hoạt động giáo dục độc lập, tác giả Đinh Thị Kim Thoa (2019) đã đưa ra khái niệm HĐTN là “Hoạt động giáo dục thông qua sự trải nghiệm, là sáng tạo của cá nhân trong việc kết nối kinh nghiệm học trong nhà trường với thực tiễn mà nhờ đó các kinh nghiệm được tích lũy thêm và dần chuyển hóa thành năng lực”. Khái niệm này khẳng định vai trò định hướng, chỉ đạo, hướng dẫn của nhà giáo dục; của thầy cô giáo, cha mẹ HS, người phụ trách.

2.1.2. Dạy học môn Toán thông qua hoạt động trải nghiệm

Dạy học môn Toán thông qua HĐTN: Là quá trình GV tổ chức để HS tự mình trực tiếp mò mẫm, dự đoán và phát hiện các kiến thức mới, hình thành các kĩ năng ban đầu của môn học dựa trên các kinh nghiệm sẵn có, từng bước HS chuyển hóa được kinh nghiệm, từ đó phát triển sự hiểu biết, mở rộng hệ giá trị và thay đổi lối sống. Quá trình này đòi GV chủ động tiến hành các hoạt động dạy học, bằng những phương pháp phù hợp theo hướng tập trung vào HS và hoạt động học, thông qua sự trải nghiệm của cá nhân HS để giúp HS đạt được mục tiêu học tập, trên cơ sở đó mà phát triển cả phẩm chất và năng lực toán học của mình.

2.2. Tổ chức hoạt động trải nghiệm trong dạy học toán cho HS lớp 1 theo định hướng phát triển năng lực.

2.2.1. Tổ chức hoạt động trải nghiệm sáng tạo khi hình thành kiến thức mới môn toán

Trải nghiệm trong dạy học toán tạo cơ hội cho HS trực tiếp tham gia các hoạt động thực hành quan đến tính toán, giải quyết vấn đề thực tiễn gắn với nội dung dạy học môn Toán. Qua đó không chỉ giúp HS xây dựng nên kiến thức, kĩ năng môn toán một cách tự nhiên mà còn giúp HS học tập

hứng thú hơn, tự tin hơn, có nhiều cơ hội hình thành và phát triển năng lực giao tiếp, hợp tác, giải quyết vấn đề sáng tạo, phẩm chất tự chủ, trách nhiệm, thói quen vượt khó.

GV có thể tổ chức các hoạt động trải nghiệm linh hoạt với nhiều hình thức khác nhau như: đếm, đo, tô màu, cắt dán, phân loại, lắp, ghép, xoay, lật, di chuyển, sắp xếp... HS thực hành quan sát, phân tích, so sánh, dự đoán để bước đầu rút ra được những nhận xét liên quan đến nội dung kiến thức cần học. Các thao tác trực tiếp trên phương tiện trực quan giúp HS khám phá, phát hiện kiến thức, nhận ra những quy luật chung, những dấu hiệu bản chất của đối tượng toán học.

Ví dụ minh họa: Bài “Hình tròn – Hình tam giác – Hình vuông – Hình chữ nhật” (trang 16 - Toán 1 - Chân trời sáng tạo)

HS đã học về hình “Hình tròn – Hình tam giác – Hình vuông – Hình chữ nhật với mức độ ban đầu là nhận dạng hình, vì vậy để khai thác vốn hiểu biết đã có của học sinh, GV có thể tổ chức như sau:

GV chia nhóm, tổ chức cho HS quan sát trong khu vực nhà trường các vật có hình đã học theo phiếu sau:

Thứ tự	Các hình, khối	Tên các đồ vật	Vị trí
1	Hình vuông		
2	Hình tròn		
3	Hình tam giác		
4	Hình chữ nhật		

Sau khi cho HS tìm hiểu các nội dung, GV tổ chức cho các nhóm trình bày, báo cáo kết quả trải nghiệm.

Ngoài ra, GV có thể tổ chức cho HS hoạt động “Nắm tay xếp hình”. GV chia lớp thành các tổ với số lượng 4 – 6 HS (tùy địa điểm tổ chức), GV gọi tên một hình nào đó cho các nhóm cùng thực hiện hoặc mỗi nhóm thực hiện xếp một hình (Hình vuông, hình tròn, hình tam giác, hình chữ nhật). HS thực hiện nắm tay nhau và xếp thành hình đúng với yêu cầu của GV.

2.2.2. Tổ chức hoạt động trải nghiệm trong dạy học môn toán thông qua các phương pháp và hình thức dạy học tích cực như trò chơi, câu lạc bộ, cuộc thi tìm hiểu toán học

Tổ chức các hoạt động trong dạy học toán tạo cơ hội cho HS trực tiếp tham gia các hoạt động trải nghiệm thông qua các phương pháp và hình thức dạy học tích cực như trò chơi, câu lạc bộ, cuộc thi tìm hiểu toán học,... Qua đó giúp HS có những trải nghiệm học tập mới mẻ, vui vẻ tạo nên

hứng thú học tập, phát huy tính tích cực chủ động của học sinh, các kiến thức, kĩ năng toán học được hiểu sâu hơn trong bối cảnh có ý nghĩa. Hoạt động trải nghiệm như vậy cũng tạo cho HS môi trường học tập thực tế để các em được vận dụng những điều mình được học để giải quyết tình huống thực mà những tình huống này vốn rất gần gũi và cần thiết với cuộc sống.

Trong quá trình tổ chức dạy học, tùy thuộc vào từng đặc điểm của đối tượng HS và nguồn lực của nhà trường, GV có thể tổ chức các hoạt động trải nghiệm linh hoạt ở nhiều chủ đề nội dung với nhiều hình thức khác nhau. GV có thể sử dụng một hoặc kết hợp các hình thức như: trò chơi, câu lạc bộ, cuộc thi tìm hiểu toán học,...

Ví dụ minh họa: Tổ chức trò chơi bài Các phép tính dạng $30 + 20$, $50 - 20$ (Trang 101, Toán 1 - Chân trời sáng tạo)

❖ Trò chơi: Bông hoa kì diệu

Chuẩn bị: GV chuẩn bị các phép tính, bảng

bông hoa có các lựa chọn “Đ, S, a, b, c, d” dành cho HS.

Luật chơi: GV đưa phép tính và đưa ra đáp án trắc nghiệm, cả lớp chọn đáp án bằng cách gior bông hoa.

Sau mỗi kết quả HS chọn, GV có thể hỏi vì sao HS chọn đáp án đó. HS nêu lên cách thực hiện của mình để tìm ra kết quả cho cả lớp cùng nghe.

2.2.3. Tổ chức hoạt động trải nghiệm để HS vận dụng kiến thức toán học vào thực tiễn

GV tổ chức các hoạt động vận dụng các kiến thức được học vào giải quyết các tình huống thực tiễn. Biết liên kết các kiến thức đã có để giải quyết nhiệm vụ, bài toán, tình huống toán học trong thực tiễn. Trong quá trình dạy học nói chung và dạy học môn Toán nói riêng, GV cần coi trọng việc phát triển năng lực vận dụng kiến thức toán học vào thực tiễn cho học sinh. Tạo ra cho HS cơ hội được vận dụng các kiến thức đã học vào giải quyết các tình huống thực, có ngữ cảnh gần với thực tiễn. Do đó, GV cần tổ chức được các tình huống, các nhiệm vụ, bài tập gần với thực tiễn để HS có nhiều hơn nữa cơ hội giải quyết vấn đề.

Lưu ý khi tổ chức

Đảm bảo các tình huống thực tiễn là gần gũi với cuộc sống của học sinh.

Các tình huống có thực để HS trải nghiệm thực hành hoặc tìm kiếm thông tin, huy động kiến thức vào giải quyết.

Hoạt động phải khơi gợi được hứng thú học tập của học sinh.

Hoạt động thiết kế có thể trải nghiệm trong lớp học hoặc ngoài lớp học, giúp HS thấy được toán học được sử dụng hàng ngày trong cuộc sống.

Ví dụ minh họa: Bài Xăng – ti – mét. Đơn vị đo độ dài (trang 140 - Toán 1 - Chân trời sáng tạo)

Sau khi học xong về đơn vị đo độ dài xăng – ti – mét, GV tổ chức cho HS trải nghiệm theo các bước sau:

➤ Bước 1: Chia nhóm và hướng dẫn cách thực hiện

Đây là hoạt động có tính thực hành cao, do đó để hoạt động đạt hiệu quả, GV cần tổ chức cho HS hoạt động theo nhóm và hướng dẫn các em một cách kỹ lưỡng trước khi các em hoạt động ngoài sân trường. GV thiết kế mẫu sau:

PHIẾU THỰC HÀNH ĐO ĐỘ DÀI

Tên nhóm:..... Các thành viên trong nhóm:.....

Tên các đồ vật cần đo	Kết quả ước lượng	Kết quả đo

➤ Bước 2: HS tiến hành làm việc ngoài sân trường

GV yêu cầu mỗi nhóm trong khoảng 10 – 15 phút, phải tìm thật nhiều các đồ vật để ước lượng và tiến hành đo. Khi HS thực hiện GV giám sát và hỗ trợ khi cần thiết.

➤ Bước 3: Báo cáo kết quả làm việc

GV có thể tổ chức cho HS báo cáo kết quả làm việc ở một góc sân trường hoặc trở về lớp báo cáo kết quả.

2.2.4. Đổi mới hoạt động kiểm tra đánh giá môn toán thông qua hoạt động trải nghiệm

Ngoài nội dung đánh giá quá trình học tập, sự tiến bộ và kết quả học tập của HS thì còn một nội dung đánh giá rất quan trọng đó là đánh giá sự hình thành và phát triển một số năng lực của HS như: Tự chủ và tự học; giao tiếp và hợp tác; giải quyết vấn đề và sáng tạo. Hiện nay, việc đánh giá kết quả học tập của HS theo chuẩn kiến thức kỹ năng không khó khăn đối với GV nhưng đánh giá năng lực thì GV còn rất lúng túng.

Tổ chức các hoạt động trải nghiệm GV cần chú

ý đánh giá mức độ hứng thú vào hoạt động học tập của học sinh, có thể đưa ra ba mức độ đánh giá như sau:

Tốt: HS tỏ ra thích thú, tích cực tham gia vào các hoạt động học tập. Tích cực suy nghĩ, tìm tòi, khám phá tri thức; có sự hợp tác trao đổi, đưa ra các ý kiến của riêng mình để giải quyết nhiệm vụ học tập đề ra.

Đạt: Trong quá trình học tập, HS có tham gia vào việc giải quyết các nhiệm vụ học tập nhưng không đưa ra được ý kiến riêng của mình.

Cần cố gắng: HS không tham gia hoặc tham gia một cách miễn cưỡng, thụ động theo yêu cầu của GV, không đưa ra nhận xét hay trao đổi, thảo luận với bạn trong nhóm.

Ví dụ minh họa: Bài Thực hành trải nghiệm – Sông nước miền Tây (trang 52 - Toán 1 - Chân trời sáng tạo)

Khi HS tham gia hoạt động, GV có thể đánh giá năng lực hợp tác, năng lực giải quyết vấn đề bằng phiếu sau:

STT	Năng lực/ phẩm chất		Mức độ	Tốt	Đạt	Cần cố gắng
1	Hợp tác	Trao đổi, thảo luận với bạn trong nhóm				
2	Giải quyết vấn đề	Tự thực hiện được các nhiệm vụ được giao				
		Tham gia giải quyết các công việc, nhiệm vụ chung của nhóm				
		Bàn bạc, thảo luận với các bạn.				
		Vận dụng những điều đã học có liên quan để giải quyết bài toán hay tình huống mình đang gặp phải.				

III. KẾT LUẬN

Thiết kế và tổ chức cho HS tham gia các HĐTN là cơ hội để HS được khám phá, tự hình thành kiến thức bài học, rèn luyện các kỹ năng và hình thành năng lực, phẩm chất. Trong quá trình dạy học, để thiết kế và tổ chức hiệu quả các HĐTN trong môn Toán, đòi hỏi mỗi GV phải

nắm vững các bước thiết kế, phải có kiến thức chuyên môn, lòng yêu nghề, sự sáng tạo, linh hoạt trong vận dụng các phương pháp, ... để thu hút HS tích cực tham gia nhằm nâng cao chất lượng, hiệu quả dạy học môn Toán nhằm phát triển năng lực HS đáp ứng mục tiêu của chương trình giáo dục phổ thông 2018.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- Bộ Giáo dục và Đào tạo (2018), *Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT ngày 26 tháng 12 năm 2018 về Chương trình Giáo dục phổ thông tổng thể*, Hà Nội.
- Bộ Giáo dục và Đào tạo (2018), *Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT ngày 26 tháng 12 năm 2018 về Chương trình Giáo dục phổ thông môn Toán*, Ban hành kèm theo, Hà Nội.
- Hoàng Phê (2020), *Từ điển tiếng Việt*, NXB Hồng Đức.
- Đinh Thị Kim Thoa (2019), *Hướng dẫn tổ chức hoạt động trải nghiệm trung học cơ sở theo chương trình giáo dục phổ thông mới*, NXB Đại học Sư phạm.