

TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG TRẢI NGHIỆM TRONG DẠY HỌC MÔN TOÁN CẤP TIỂU HỌC

Huỳnh Thị Bích Ngan
Trường Cao đẳng Sư phạm Kiên Giang
Email: htbngan@cspkg.edu.vn

Tóm tắt: Tổ chức các hoạt động là một trong các yếu tố cơ bản và then chốt của quá trình dạy học, thể hiện năng lực nghề nghiệp của một giáo viên. Bài viết chia sẻ một số gợi ý, định hướng thiết kế và tổ chức Hoạt động trải nghiệm trong quá trình dạy học môn Toán ở cấp Tiểu học, đáp ứng mục tiêu dạy học theo chương trình giáo dục phổ thông 2018 hiện nay.

Từ khóa: Hoạt động, trải nghiệm, toán học, hoạt động trải nghiệm, năng lực.

ORGANIZING EXPERIENTIAL ACTIVITIES IN TEACHING MATH AT PRIMARY SCHOOL LEVEL

Huỳnh Thị Bích Ngan
Kien Giang College of Education
Email: htbngan@cspkg.edu.vn

Abstract: Organizing activities is one of the fundamental and key elements of the teaching process, which reflects a teacher's professional competence. This article describes several suggestions and orientations for designing and organizing experiential learning activities in teaching Mathematics at the Primary level, in line with the objectives of the 2018 General Education Curriculum.

Keyword: Activity, experience, mathematics, experiential learning activities, competence.

Nhận bài: 19/08/2025

Phản biện: 20/09/2025

Duyệt đăng: 24/09/2025

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

Trong bối cảnh thế giới có những thay đổi sâu sắc, toàn diện, đặc biệt là công nghệ số và trí tuệ nhân tạo đang định hình lại nền giáo dục trên phạm vi toàn cầu. Trong bối cảnh đó, ngày 22/8/2025 Bộ Chính trị đã ban hành Nghị quyết số 71-NQ/TW về đột phá phát triển Giáo dục và Đào tạo, theo đó giáo dục và đào tạo tiếp tục được xác định “là quốc sách hàng đầu, quyết định tương lai dân tộc” và quá trình dạy học cần “chuyển mạnh sang phương pháp giáo dục hiện đại, tích cực, tăng cường tự học, trải nghiệm sáng tạo, hướng học sinh phát huy tư duy độc lập, năng lực giải quyết vấn đề ...”. Gắn với nhu cầu phát triển của đất nước, những tiến bộ của thời đại về khoa học - công nghệ và xã hội, chương trình giáo dục phổ thông 2018 (GDPT 2018) được xây dựng trên cơ sở kế thừa và phát triển những ưu điểm của các chương trình giáo dục phổ thông đã có ở nước ta, đồng thời tiếp thu thành tựu nghiên cứu về khoa học giáo dục và kinh nghiệm xây dựng chương trình theo mô hình phát triển năng lực của những nền giáo dục tiên tiến trên thế giới, tăng thực hành, vận dụng kiến thức vào thực tiễn, ... Chuyển từ học chủ yếu trên lớp sang tổ chức hình thức học tập đa dạng, chú ý các hoạt động xã hội, ngoại khóa, nghiên cứu khoa học.

Trong cấu trúc chương trình các môn học của Chương trình Giáo dục phổ thông (GDPT) 2018, môn Toán là một môn học bắt buộc, được xây dựng theo quan điểm kế thừa và phát huy những

ưu điểm của chương trình hiện hành, cũng như những chương trình trước đó, tiếp thu có chọn lọc chương trình giáo dục của các nước tiên tiến và thế giới. Nội dung cốt lõi ngoài việc xoay quanh ba mạch kiến thức về số học và phép tính, hình học và đại lượng, thống kê và xác suất thì chương trình ở từng cấp cũng dành thời lượng thích đáng cho việc tổ chức các hoạt động thực hành và trải nghiệm. Hoạt động này giúp học sinh (HS) vận dụng những tri thức, kiến thức, kỹ năng và thái độ đã được tích lũy từ giáo dục Toán học và kinh nghiệm của bản thân vào thực tiễn cuộc sống một cách sáng tạo, giúp HS bước đầu xác định được năng lực, sở trường, phát triển năng lực tổ chức và quản lý. Với những tiêu chí và yêu cầu cầu đó, hoạt động trải nghiệm (HĐTN) trong dạy Toán nói chung và dạy học môn Toán ở Tiểu học nói riêng là một hoạt động bắt buộc, đòi hỏi bản thân giáo viên (GV) phải tổ chức một cách khéo léo và hiệu quả để đảm bảo mục tiêu giáo dục môn Toán ở cấp Tiểu học đồng thời xây dựng niềm tin và yêu thích môn học đối với HS Tiểu học.

II. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

2.1. Quan niệm về hoạt động trải nghiệm (HĐTN)

HĐTN là hoạt động giáo dục do nhà giáo dục định hướng, thiết kế và hướng dẫn thực hiện, tạo cơ hội cho HS tiếp cận thực tế, thể nghiệm các cảm xúc tích cực, khai thác những kinh nghiệm đã có và huy động tổng hợp kiến thức, kỹ năng

của các môn học để thực hiện những nhiệm vụ được giao hoặc giải quyết những vấn đề của thực tiễn đời sống nhà trường, gia đình, xã hội phù hợp với lứa tuổi; thông qua đó chuyển hóa những kinh nghiệm đã trải qua thành tri thức mới, kỹ năng mới góp phần phát huy tiềm năng sáng tạo và khả năng thích ứng với cuộc sống, môi trường.

Theo nhà giáo Tô Ngọc Sơn thì tổ chức HĐTN không nhất thiết yêu cầu HS phải được thực hành các công việc thực tế bên ngoài mà có thể tiến hành ngay cả trong quá trình dạy học. Miễn sao thông qua quá trình này, các em được khám phá bản thân, phát triển quan hệ với bạn bè, thầy cô và cả người thân trong gia đình. Trải nghiệm trong dạy học Toán có thể thực hiện trên 3 hoạt động, đó là trải nghiệm trong suy nghĩ, trải nghiệm trong lời nói và trải nghiệm trong hành động.

Như vậy, tổ chức HĐTN trong quá trình dạy học nói chung và dạy học Toán ở Tiểu học nói riêng có thể thực hiện ngay trong các tiết học, các buổi học, các ngày học. Đây là một hoạt động tích cực và hiệu quả, tạo cơ hội để HS tiếp cận thực tế đồng thời vận dụng các kiến thức đã học để giải quyết các nhiệm vụ được giao. Qua đó, các em có cơ hội kiểm nghiệm, tìm tòi, khám phá và trải nghiệm cái mới để chuyển qua năng lực bản

thân một cách tự nhiên và sáng tạo.

2.2. Một số gợi ý thiết kế và tổ chức hoạt động trải nghiệm trong dạy học Toán ở Tiểu học

Khi thiết kế HĐTN trong dạy học Toán, cần chú ý đảm bảo được các yếu tố:

Xác định mục tiêu của hoạt động;

Xác định nội dung và phương pháp, phương tiện và hình thức của hoạt động;

Kiểm tra, đánh giá quá trình tổ chức hoạt động.

2.2.1. Trò chơi Toán học

Trò chơi Toán học đưa HS vào những tình huống vui vẻ, tạo hứng thú và kích thích tính tò mò của HS do đó sẽ cuốn hút các em. Khi chơi, sẽ là lúc HS bộc lộ rõ những khả năng hiểu biết kiến thức và ứng dụng kiến thức theo trình độ thực có của các em. Trò chơi Toán học có thể phân loại theo “*tính chất của hoạt động*” như trò chơi thuần túy trí tuệ, trò chơi kết hợp trí tuệ và vận động,... Điều đặc biệt quan trọng là mỗi một trò chơi cần gắn với một mục đích Toán học cụ thể và có một tên gọi (ngộ nghĩnh) để thu hút HS.

Ví dụ: Trò chơi “*Hành trình đến 20*”

Mục tiêu: Rèn luyện khả năng suy luận (HS lớp 3, lớp 4).

Phương tiện: Băng giấy kẻ 20 ô, ghi các số từ 1 đến 20 vào từng ô

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Luật chơi: 2 người chơi (hoặc 2 đội chơi) là A và B. Giả sử A là người đi trước.

Bước 1. Người A được chọn một trong 2 số trong băng giấy: số 1 hoặc số 2;

Bước 2. Người B chọn một trong hai số kế tiếp, tính từ số người A đã chọn trước đó: Nếu người A chọn số 1 thì người B có thể chọn số 2, hoặc 3; nếu người A chọn số 2 thì người B có thể chọn số 3 hoặc 4.

Bước 3. Quay lại, đến lượt người A chọn một trong hai số tiếp theo, tính từ người B đã thực hiện ở bước 2. Sau đó lại đến lượt người B và cứ lần lượt như thế đến khi có người lấy được số 20 thì người đó thắng cuộc.

Trò chơi trên có vẻ như mang tính ngẫu nhiên và chiến thắng dựa vào sự may mắn. Tuy nhiên, để luôn là người chiến thắng trong trò chơi này, HS phải biết suy luận ngược: Để chọn được số 20 thì trước đó phải chọn số 17, tương tự để chọn được số 17 thì trước đó phải chọn số 14,... tiếp tục như thế thì các số cần chọn để chắc chắn là

người thắng cuộc trong trò chơi này là 2, 5, 8, 11, 14, 17 và cuối cùng là số 20.

GV có thể thay đổi yêu cầu “*chọn một trong hai số liên tiếp*” bằng “*chọn một trong ba hoặc bốn số liên tiếp*”, hoặc “*người chọn được số 20 thì thua cuộc*”,...

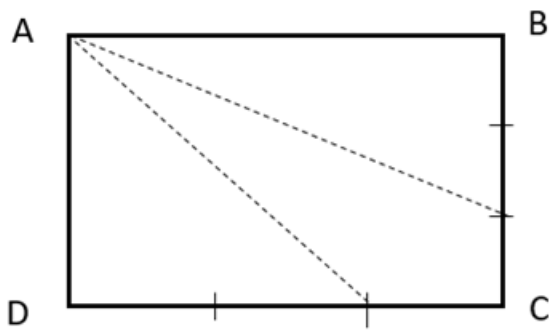
2.2.2. Một số bài toán về cắt ghép và xếp hình

Sử dụng các bài toán về xếp hình, ghép hình sẽ giúp HS phát triển trí tưởng tượng không gian, rèn luyện khả năng nhận dạng các hình hình học đồng thời phát huy tính chủ động, sáng tạo của HS.

Thông qua các bài toán này giúp HS củng cố, kiểm nghiệm và hiểu rõ hơn về tính chất của diện tích.

Ví dụ 1: Từ một mảnh bìa hình tam giác, hãy cắt mảnh bìa đó thành các mảnh nhỏ sao cho khi ghép lại được một hình chữ nhật.

Ví dụ 2: Cho mảnh bìa hình chữ nhật ABCD. Hãy cắt 2 nhát đi qua đỉnh A để chia hình đó thành 3 hình nhỏ có diện tích bằng nhau.

**Hình 1**

Gợi ý: Chia đoạn CD thành 3 đoạn bằng nhau, tương tự chia đoạn BC thành 3 đoạn bằng nhau, sau đó cắt theo các đường như Hình 1. GV có thể giúp HS kiểm nghiệm bằng cách tổ chức cho HS cắt – ghép hình hoặc cho cụ thể số đo các cạnh của hình chữ nhật.

Ví dụ 3: Các bài toán về xếp que tính (HS lớp 1). Chẳng hạn, xếp 6 que tính để tạo thành 1 hình tam giác, 2 hình tam giác hoặc 4 hình tam giác...

Ví dụ 4: Mô phỏng theo Trò chơi Tangram, rèn luyện và phát triển trí thông minh của HS. Sử dụng những mẫu xấp xỉ xếp thành các hình đã cho.

2.2.3 Trải nghiệm thực hành, bước đầu định hướng giáo dục STEM

Khi tổ chức cho HS trải nghiệm thực hành cần

tính toán đến thời gian, điều kiện cơ sở vật chất,... và sau khi kết thúc hoạt động phải đảm bảo: HS sẽ làm được, kiểm nghiệm được và giải quyết được vấn đề GV đặt ra.

Ví dụ: Khi tổ chức ôn tập các công thức tính chu vi, diện tích một số hình hình học (lớp 5) GV có thể tổ chức cho HS thiết kế “Ngôi nhà của em”, hoạt động này sẽ giúp các em thoải mái và hứng thú hơn một tiết ôn tập Toán thuần túy. Đây cũng là cơ hội để HS trải nghiệm và phát huy tính khéo léo, óc thẩm mỹ,... đồng thời phát triển tư duy Toán học và năng lực giải quyết vấn đề. Qua đó HS cũng sẽ kiểm chứng được tính chất “hai hình khác nhau cũng có thể có cùng diện tích (chu vi)”.

Phương tiện: Giấy màu, kéo, thước (có chia đơn vị), hồ dán.

Nhiệm vụ: Mỗi nhóm hãy thiết kế mặt trước của một ngôi nhà, theo các kích thước sau: Nóc nhà là một hình thang có tổng hai đáy là 35cm; mặt trước là một hình chữ nhật có diện tích 300cm²; cửa chính là hình chữ nhật có chu vi 30cm; cửa sổ tự do...

Thời gian: 30 phút

Tiêu chí đánh giá sản phẩm: Đảm bảo kích thước và chú trọng tính thẩm mỹ.

**Hình 2.**

(Sản phẩm của sinh viên ngành Giáo dục Tiểu học, trường Cao đẳng Sư phạm Kiên Giang, niên khóa 2019-2022)

Như vậy, việc tổ chức các HĐTN trong dạy học sẽ giúp HS hiểu thấu đáo hơn các kiến thức đã học, tạo cơ hội để các em trải nghiệm và vận dụng kiến thức trong thực tế một cách sáng tạo. Điều quan trọng là các em nhận ra vai trò, vị trí và tầm quan trọng của môn Toán trong thực tế cuộc sống, tạo điều kiện để các em hứng thú và yêu thích học Toán hơn.

III. KẾT LUẬN

Tổ chức HĐTN trong dạy học nói chung và

dạy học Toán nói riêng là một yêu cầu không thể thiếu trong quá trình dạy học hiện nay. Với mỗi một mục tiêu dạy học nhất định mà GV có thể có chọn lựa thiết kế, đan xen, lồng ghép các HĐTN trong các tiết lên lớp sao cho phù hợp và hiệu quả. Việc tổ chức một cách khéo léo và hiệu quả các HĐTN trong dạy học sẽ không chỉ tạo điều kiện cho việc kiểm nghiệm, vận dụng tri thức mà còn rèn luyện trí thông minh và phát huy năng lực sáng tạo trong giải quyết vấn đề của học HS.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

Bộ chính trị (2025), *Nghị quyết số 71-NQ/TW về đột phá phát triển Giáo dục và Đào tạo* ngày 22/8/2025.

Bộ Giáo dục và Đào tạo (2018), *Chương trình GDPT môn Toán (Ban hành kèm theo Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT ngày 26 tháng 12 năm 2018 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo)*.

Bộ Giáo dục và Đào tạo (2018), *Thông tư 32/2018/TT-BGDĐT Ban hành chương trình giáo dục phổ thông mới* ngày 26/12/2018.

Nguyễn Phú Trọng (2013), *Nghị quyết số 29-NQ/TW ban Bí thư về đổi mới căn bản, toàn diện giáo dục và đào tạo, đáp ứng yêu cầu công nghiệp hóa, hiện đại hóa trong điều kiện kinh tế thị trường định hướng xã hội chủ nghĩa và hội nhập quốc tế* ngày 14/11/2013.

<https://giaoducthoidai.vn/trai-nghiem-trong-day-hoc-toan-o-tieu-hoc-can-hieu-dung-thuc-hien-du-3806414.html>, truy cập ngày 10 tháng 9 năm 2025.