

VẬN DỤNG PHƯƠNG THỨC DẠY HỌC TRẢI NGHIỆM TRONG DẠY HỌC MỘT SỐ BÀI MÔN TOÁN LỚP 4 THEO CHƯƠNG TRÌNH GIÁO DỤC PHỔ THÔNG 2018

Ngô Thị Mĩ Dung^{1,*}, Nguyễn Thị Bình¹, Lương Thị Kiều Oanh¹, Huỳnh Thị Ngọc Lý¹, TS. Nguyễn Thị Trúc Minh²

¹Trường Tiểu học Phú Hoà 1, phường Phú Lợi, Thành phố Hồ Chí Minh

²Trường Đại học Đồng Tháp

*Email: midung.ph1@gmail.com

Tóm tắt: Trong Chương trình Giáo dục phổ thông 2018, phương thức dạy học trải nghiệm được xem là định hướng quan trọng nhằm phát triển phẩm chất và năng lực người học. Trên cơ sở nghiên cứu lý luận có liên quan, tác giả đã đề xuất quy trình sáu bước tổ chức dạy học trải nghiệm gồm: xác định chủ đề và mục tiêu, thiết kế nội dung và nhiệm vụ học tập, tổ chức hoạt động trải nghiệm, luyện tập – củng cố, vận dụng – mở rộng và đánh giá kết quả. Nghiên cứu góp phần khẳng định tính khả thi, hiệu quả và ý nghĩa của việc vận dụng dạy học trải nghiệm trong dạy học môn Toán lớp 4, đồng thời cung cấp một số biện pháp sư phạm vận dụng phương thức trải nghiệm vào dạy học phù hợp với yêu cầu của Chương trình Giáo dục phổ thông 2018.

Từ khóa: Dạy học trải nghiệm; Toán lớp 4; năng lực toán học; giáo dục tiểu học; Chương trình Giáo dục phổ thông 2018.

APPLICATION OF EXPERIENTIAL TEACHING METHOD IN TEACHING SOME LESSONS OF GRADE 4 MATHEMATICS UNDER THE 2018 GENERAL EDUCATION CURRICULUM

Abstract: In the 2018 General Education Curriculum, experiential learning is regarded as a key pedagogical orientation for developing learners' qualities and competencies. Based on a review of relevant theoretical foundations, the author proposes a six-step procedure for organizing experiential learning activities, including: identifying themes and objectives; designing learning content and tasks; implementing experiential activities; practicing and consolidating knowledge; applying and extending learning outcomes; and evaluating results. The study affirms the feasibility, effectiveness, and pedagogical significance of applying experiential learning in teaching Mathematics at Grade 4. Furthermore, it offers several pedagogical measures to integrate experiential approaches into instruction in accordance with the requirements of the 2018 General Education Curriculum.

Keywords: Experiential learning; Grade 4 Mathematics; mathematical competence; primary education; 2018 General Education Curriculum.

Nhận bài: 19/09/2025

Phản biện: 19/10/2025

Duyệt đăng: 22/10/2025

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

Trong bối cảnh đổi mới căn bản, toàn diện giáo dục, Chương trình GDPT 2018 nhấn mạnh phát triển phẩm chất, năng lực người học qua các hoạt động học tích cực, đa dạng và gắn thực tiễn. Ở tiểu học, đặc biệt với môn Toán—nền tảng của tư duy logic, giải quyết vấn đề và vận dụng vào đời sống—đổi mới phương pháp dạy học càng cấp thiết. Dạy học trải nghiệm (DHTN) được xem là hướng tiếp cận hiệu quả: học qua hành động, trải nghiệm và phản tư để kiến tạo tri thức (Kolb, 1984), đồng thời thúc đẩy tự chủ, giao tiếp, hợp tác và giải quyết vấn đề. Tư tưởng “học đi đôi với hành”, “giáo dục gắn với thực tiễn” của Chủ tịch Hồ Chí Minh (Nguyễn, 2018) là nền tảng triết lý cho DHTN. Trong dạy Toán, phương thức này tạo cơ hội cho học sinh quan sát, thao tác, mô phỏng và vận dụng kiến thức vào tình huống đời sống, qua đó tăng hứng thú và năng lực vận dụng. Nghiên cứu trong và ngoài nước (Kolb, 1984; Phạm, 2017; Lê, 2018; Đặng, 2020) khẳng định hiệu quả DHTN, song thực tiễn lớp 4 còn khó

khăn do thiếu quy trình, hạn chế cơ sở vật chất và đánh giá chưa chuẩn hóa (Nguyễn & Nguyễn, 2022). Bài viết phân tích cơ sở lý luận, đánh giá thực trạng và đề xuất quy trình vận dụng DHTN cho một số bài Toán lớp 4 theo GDPT 2018, góp phần cung cấp cơ sở khoa học—thực tiễn cho đổi mới dạy học Toán ở tiểu học.

II. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

2.1. Một số vấn đề về lý luận

2.1.1. Trải nghiệm và học tập trải nghiệm

a. Khái niệm trải nghiệm

Trong giáo dục, trải nghiệm được hiểu là quá trình người học trực tiếp tham gia vào các hoạt động thực tiễn nhằm hình thành tri thức, kỹ năng, thái độ và giá trị thông qua sự tương tác với môi trường xung quanh. Theo Dewey (1938), trải nghiệm không chỉ là sự tiếp xúc thụ động với sự vật, hiện tượng mà là “quá trình người học gắn bó chủ động với tình huống sống, từ đó tạo ra sự thay đổi trong nhận thức và hành vi”. Như vậy, trải nghiệm vừa mang tính hành động vừa mang tính

phản tư, là cầu nối giữa lý thuyết và thực hành, giữa tri thức và năng lực hành động (Kolb, 1984).

Đối với HS tiểu học, trải nghiệm được biểu hiện thông qua các hoạt động khám phá, quan sát, thực hành và trò chơi học tập. Các hoạt động này giúp các em phát huy tính tích cực, chủ động, sáng tạo, đồng thời hình thành mối liên hệ giữa kiến thức học được với đời sống thực tế. Theo Nguyễn (2020), trải nghiệm trong giáo dục tiểu học giúp HS chuyển từ “học để biết” sang “học để làm” và “học để sống”, góp phần phát triển năng lực toàn diện.

b. Học tập trải nghiệm

Học tập trải nghiệm (experiential learning) là quá trình người học chủ động tham gia vào các hoạt động thực tiễn, từ đó hình thành kiến thức và phát triển năng lực thông qua việc phản tư về những gì đã làm và rút ra bài học từ kinh nghiệm. Kolb (1984) khái quát học tập trải nghiệm gồm bốn giai đoạn liên hoàn:

(1) Trải nghiệm cụ thể – người học trực tiếp tham gia hoạt động thực tế;

(2) Quan sát phản tư – phân tích, suy ngẫm về trải nghiệm;

(3) Khái quát trừu tượng – hình thành khái niệm, quy tắc hoặc tri thức mới;

(4) Thực hành chủ động – vận dụng kiến thức vừa học vào tình huống mới.

Chu trình này được vận hành liên tục, tạo ra quá trình học tập tuần hoàn giữa “trải nghiệm – phản tư – khái quát – vận dụng”. Theo Bùi và cộng sự (2015), chính sự luân chuyển giữa hành động và phản tư này giúp người học phát triển năng lực tư duy phản biện, khả năng sáng tạo và thái độ học tập tích cực.

2.1.2. Quy trình sáu bước dạy học trải nghiệm

DHTN là quá trình tổ chức hoạt động học tập giúp HS tham gia trực tiếp vào các tình huống thực tiễn, qua đó hình thành tri thức, kỹ năng và năng lực một cách tự nhiên. Kế thừa mô hình học tập trải nghiệm của Kolb (1984), Dewey (1938) và hướng dẫn của Bộ Giáo dục và Đào tạo (2018), quy trình sáu bước DHTN được xây dựng nhằm đảm bảo tính khoa học, sư phạm và phù hợp với đặc điểm nhận thức của HS lớp 4.

Bước 1. Xác định chủ đề và mục tiêu trải nghiệm

Bước 2. Xác định nội dung và nhiệm vụ học tập

Bước 3. Tổ chức hoạt động trải nghiệm

Bước 4. Luyện tập – củng cố

Bước 5. Vận dụng – mở rộng

Bước 6. Đánh giá và điều chỉnh

2.1.3. Các phương pháp dạy học có thể vận dụng

Trong dạy học môn Toán ở tiểu học, đặc biệt là lớp 4, việc lựa chọn phương pháp phù hợp có vai trò quyết định đến hiệu quả hình thành năng lực toán học và phát triển phẩm chất người học. Theo định hướng của Chương trình GDPT 2018, các phương pháp dạy học cần hướng đến phát huy tính tích cực, chủ động và khả năng tự kiến tạo tri thức của HS (Bộ GD&ĐT, 2018). Trong đó, phương thức DHTN đóng vai trò định hướng trung tâm, có thể vận dụng linh hoạt thông qua nhiều phương pháp cụ thể sau đây.

a. Phương pháp dạy học giải quyết vấn đề

Phương pháp này đặt HS vào các tình huống có vấn đề, buộc các em huy động kiến thức, kỹ năng và kinh nghiệm để tìm lời giải thích hoặc cách xử lý hợp lý. Theo Nguyễn (2005), đây là phương pháp “*giúp HS học cách tư duy, không chỉ học kết quả tư duy*”. Trong dạy học Toán 4, phương pháp này phù hợp khi tổ chức các hoạt động tìm quy luật, so sánh đại lượng, hay khám phá đặc điểm của hình học. Thông qua quá trình giải quyết vấn đề, HS được rèn luyện tư duy phản biện, kỹ năng lập luận và năng lực vận dụng toán học vào thực tiễn.

b. Phương pháp dạy học theo dự án

Theo Trần (2016), dạy học theo dự án giúp người học “*học thông qua việc làm*”, trong đó HS thực hiện một nhiệm vụ phức hợp, gắn liền với bối cảnh thực tế và có sản phẩm cụ thể. Trong Toán lớp 4, GV có thể thiết kế các dự án nhỏ như “*Đo và vẽ sơ đồ lớp học*”, “*Tính diện tích khu vườn trường em*” hoặc “*Thiết kế ngôi nhà mơ ước bằng hình học*”. HS được tham gia từ khâu lập kế hoạch, thu thập dữ liệu, tính toán, đến trình bày kết quả – qua đó phát triển năng lực hợp tác, tư duy logic và sáng tạo.

c. Phương pháp khám phá – tìm tòi

Dựa trên quan điểm kiến tạo của Bruner (1961), phương pháp khám phá – tìm tòi nhấn mạnh vai trò tự chủ của HS trong quá trình chiếm lĩnh tri thức. GV không truyền đạt sẵn kiến thức mà hướng dẫn HS quan sát, đặt câu hỏi, đưa ra giả thuyết và kiểm chứng thông qua hoạt động thực hành. Trong dạy học Toán 4, phương pháp này đặc biệt hiệu quả khi dạy các khái niệm như “*diện tích hình bình hành*”

hay “phân số bằng nhau”, giúp HS hiểu bản chất vấn đề thay vì ghi nhớ máy móc.

d. Phương pháp trò chơi học tập

Theo Phạm (2018), trò chơi học tập là “*phương tiện giúp HS học mà chơi, chơi mà học*”, tạo môi trường hứng thú, giảm áp lực và tăng khả năng ghi nhớ. GV có thể tổ chức các trò chơi như “Đố vui Toán học”, “Ai nhanh hơn”, “Ô cửa bí mật hình học” nhằm củng cố kiến thức, luyện kỹ năng tính toán, và phát triển khả năng giao tiếp, hợp tác nhóm. Phương pháp này đặc biệt phù hợp với đặc điểm tâm lý lứa tuổi 9–10, vốn ưa hoạt động và dễ hứng thú với hình thức học tập vui nhộn.

e. Phương pháp mô phỏng và nhập vai

Phương pháp mô phỏng cho phép HS tham gia vào các tình huống gần với đời sống thực tế, giúp hình thành tư duy ứng dụng và năng lực giải quyết vấn đề thực tiễn (Lê, 2021). Ví dụ, trong bài “Tính toán chi tiêu gia đình nhỏ”, HS nhập vai người nội trợ để lập bảng tính chi phí, từ đó áp dụng kiến thức về số học, tỉ lệ và ước lượng. Đây là hình thức học tập trải nghiệm sinh động, giúp HS hiểu ý nghĩa thực tế của Toán học trong cuộc sống hàng ngày.

2.2. Định hướng vận dụng phương thức dạy học trải nghiệm trong dạy học một số bài toán lớp 4 theo chương trình giáo dục phổ thông 2018

Việc vận dụng phương thức DHTN trong dạy học Toán lớp 4 cần đảm bảo tính khoa học, phù hợp với đặc trưng môn học, tâm lý lứa tuổi HS, và định hướng phát triển năng lực trong Chương trình GDPT 2018. Dưới đây là bốn định hướng cơ bản cần được chú trọng trong quá trình triển khai.

Thứ nhất, định hướng về mục tiêu giáo dục:

DHTN trong môn Toán lớp 4 cần hướng tới việc phát triển năng lực toán học toàn diện cho HS, bao gồm năng lực tư duy và lập luận toán học, năng lực mô hình hóa, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực giao tiếp toán học, và năng lực sử dụng công cụ, phương tiện học tập. Theo Bộ Giáo dục và Đào tạo (2018), mục tiêu của GDPT không chỉ dừng lại ở việc truyền thụ tri thức mà còn hướng đến hình thành phẩm chất chủ động, sáng tạo, hợp tác và năng lực vận dụng kiến thức vào thực tiễn.

Thứ hai, định hướng về nội dung dạy học:

Nội dung được lựa chọn để tổ chức DHTN cần mang tính ứng dụng thực tiễn, gần gũi với đời sống, đồng thời đảm bảo tính hệ thống và kế thừa giữa các mạch kiến thức Toán học (số học, hình học, đo lường, thống kê). Những chủ đề như “Đo diện tích sân trường”, “Tính thể tích hộp quà”, “Phân chia bánh cho công bằng”, hay “Thiết kế biểu đồ lớp học” là những tình huống học tập cụ thể giúp HS vận dụng kiến thức Toán vào thực tế.

Thứ ba, định hướng về phương pháp và hình thức tổ chức:

GV cần vận dụng linh hoạt các phương pháp dạy học tích cực như học theo dự án, học qua trò chơi, học qua khám phá, giải quyết vấn đề, hoặc mô phỏng thực tế. Các hình thức tổ chức cần phong phú, đa dạng – từ hoạt động nhóm nhỏ, học theo trạm, tham quan thực địa, đến các dự án học tập nhỏ gắn với cộng đồng. Đặc biệt, GV đóng vai trò là người thiết kế, định hướng và hỗ trợ; còn HS là chủ thể trung tâm – người trực tiếp quan sát, thao tác, thử nghiệm và rút ra tri thức.

Thứ tư, định hướng về đánh giá và phản hồi:

Đánh giá trong DHTN không chỉ dừng lại ở việc kiểm tra kiến thức mà cần chú trọng đến quá trình học tập và sự tiến bộ của HS. Các công cụ đánh giá nên bao gồm tự đánh giá, đánh giá đồng đẳng và đánh giá của GV. Bên cạnh việc đánh giá kết quả học tập (kiến thức, kỹ năng), cần quan tâm đến thái độ, tinh thần hợp tác, khả năng phản tư và sáng tạo của HS trong từng hoạt động.

2.3. Một số biện pháp cụ thể vận dụng phương thức dạy học trải nghiệm trong dạy học một số bài Toán lớp 4

2.3.1. Biện pháp 1: Tổ chức hoạt động khởi động gắn với tình huống thực tiễn

Mục tiêu. Tạo bối cảnh học tập có ý nghĩa để HS lớp 4 kết nối Toán với đời sống; khơi gợi hứng thú, nhu cầu khám phá và động cơ nội tại; phát triển năng lực nhận diện–giải quyết vấn đề và vận dụng toán vào thực tiễn.

Cách thực hiện:

B1 – Xác định mục tiêu & nội dung: Chọn tình huống quen thuộc, có “mâu thuẫn nhận thức”, dẫn dắt tự nhiên vào kiến thức mới.

B2 – Thiết kế nhiệm vụ ngắn: Câu hỏi gợi mở/nhiệm vụ dự đoán–nêu giải pháp ban đầu, mọi HS đều có cơ hội tham gia.

B3 – Trải nghiệm tình huống: Trình bày bằng kể chuyện, tranh/ video/ mô phỏng; HS quan sát, trao đổi cá nhân/nhóm nhỏ.

B4 – Chia sẻ – định hướng: HS trình bày ý tưởng; GV ghi nhận, điều tiết chú ý vào “vấn đề lõi”.

B5 – Kết nối bài mới: Tổng hợp điểm vướng, tạo nhu cầu học, giới thiệu nội dung/khái niệm mới để giải quyết.

B6 – Đánh giá – điều chỉnh: Quan sát mức độ tham gia, hứng thú, khả năng nêu vấn đề để tinh chỉnh tình huống, câu hỏi, cách tổ chức ở các tiết sau.

2.3.2. Biện pháp 2: Tổ chức hoạt động học tập thông qua khám phá và thao tác trực tiếp

Mục tiêu. Tạo điều kiện cho HS tự quan sát–thử nghiệm–thao tác với đối tượng toán học; từ trải nghiệm rút ra khái niệm/quy tắc, phát triển tư duy, lập luận, giải quyết vấn đề; chuyển từ học thụ động sang học qua hành động & chiêm nghiệm theo định hướng năng lực của CTGDPT 2018.

Cách thực hiện:

B1 – Xác định trọng tâm: Chọn nội dung có thể thao tác trực tiếp, gần bối cảnh đời sống, phù hợp yêu cầu cần đạt.

B2 – Chuẩn bị học liệu: Mô hình, vật thật, bộ đồ dùng Toán (que tính, khối lập phương, giấy ô...), bảo đảm đủ cho cá nhân/nhóm.

B3 – Giao nhiệm vụ khám phá: Yêu cầu đo/ghép/so sánh/phân loại/lắp ghép; hướng dẫn ngắn gọn nhưng mở để HS suy luận.

B4 – Thao tác & quan sát: HS làm cá nhân/nhóm; GV quan sát–gợi mở bằng câu hỏi định hướng; HS ghi nhận xét, dự đoán quy luật.

B5 – Thảo luận – chuẩn hóa: Trình bày kết quả; so sánh đối chiếu; GV giúp khái quát và chuẩn hóa kiến thức từ trải nghiệm.

B6 – Vận dụng – củng cố: Giải bài tập gần thực tiễn và luyện tập trong SGK; GV đánh giá sản phẩm để điều chỉnh cách thao tác ở bài sau.

2.3.3. Biện pháp 3: Tổ chức hoạt động ứng dụng kiến thức Toán vào tình huống thực tế

Mục tiêu. Hình thành năng lực vận dụng kiến thức/kỹ năng toán học để giải quyết vấn đề đời sống (đo đạc, tính chi phí, phân chia, tối ưu...).

Cách thực hiện (tóm tắt).

B1 – Chọn mục tiêu & tình huống: Xác định yêu cầu cần đạt (kiến thức–kỹ năng–năng lực); chọn tình huống gần gũi, có tính thiết thực và gợi vấn đề.

B2 – Thiết kế nhiệm vụ ứng dụng: Nhiệm vụ cá nhân/nhóm rõ ràng, có sản phẩm đầu ra (bảng tính, sơ đồ, phương án tối ưu), phù hợp trình độ.

B3 – Thực hiện trải nghiệm: Khai thác tranh/số liệu/mô phỏng hoặc khảo sát nhỏ trong lớp/ở nhà/sân trường; HS thu thập–phân tích dữ liệu, đề xuất phương án; GV hỗ trợ nhưng không làm thay.

B4 – Trình bày & so sánh: Các nhóm báo cáo cách giải; thảo luận điểm đúng/chưa hợp lý, lý giải nguyên nhân; rèn giao tiếp toán học.

B5 – Khái quát & mở rộng: GV hệ thống kiến thức Toán đã dùng, làm rõ bản chất; gợi tình huống tương tự để HS thấy ý nghĩa thực tiễn.

B6 – Đánh giá – điều chỉnh: Đánh giá mức độ tham gia, hiệu quả hợp tác, độ chính xác vận dụng; điều chỉnh độ khó tình huống, nhiệm vụ và cách tổ chức cho bài sau.

2.3.4. Biện pháp 4: Vận dụng chu trình học tập trải nghiệm của David Kolb trong dạy học Toán

Mục tiêu. Tối ưu hóa tiến trình trải nghiệm → phản tư → khái quát → vận dụng, giúp kiến thức hình thành bền vững và có khả năng chuyển giao.

Cách thực hiện (4 pha Kolb).

(1) Trải nghiệm cụ thể: Chọn tình huống đời sống liên quan bài học; trình bày bằng tranh/video/vật thật/câu chuyện để kích thích hứng thú; HS quan sát, thảo luận nhanh, đưa dự đoán ban đầu.

(2) Suy ngẫm – Phản tư: HS phân tích tình huống, so sánh dự đoán, nêu điểm hợp lý/chưa hợp lý; GV tổng hợp, làm rõ mâu thuẫn nhận thức, đặt câu hỏi gợi mở (“Vi sao?”, “Cách khác?”, “Mấu chốt?”) để hình thành câu hỏi trung tâm.

(3) Khái quát hóa tri thức: Từ mâu thuẫn nhận thức, GV hướng dẫn rút ra quy tắc/công thức/phương pháp, thông qua thao tác với đồ dùng, bảng nhóm, sơ đồ tư duy; liên hệ kiến thức mới với kinh nghiệm cũ để bảo đảm tính liền mạch.

(4) Vận dụng tích cực: HS áp dụng kiến thức vào bài tập thực hành/bài toán thực tiễn (trò chơi, nhiệm vụ nhóm, dự án nhỏ); trình bày – phản biện – tự đánh giá; GV hỗ trợ chuẩn hóa cách làm, sửa sai kịp thời và giao nhiệm vụ mở rộng.

III. KẾT LUẬN

Việc vận dụng phương thức DHTN trong dạy học môn Toán lớp 4 theo Chương trình Giáo dục phổ thông 2018 cho thấy ý nghĩa thiết thực trong

việc phát triển phẩm chất và năng lực HS. Thông qua các hoạt động trải nghiệm được thiết kế theo hướng gắn với tình huống thực tiễn, HS không chỉ được củng cố kiến thức toán học một cách tự nhiên mà còn hình thành tư duy logic, khả năng giải quyết vấn đề, hợp tác và giao tiếp trong học tập.

Quy trình sáu bước tổ chức DHTN được đề xuất trong nghiên cứu bước đầu chứng minh tính khả thi và phù hợp với đặc điểm nhận thức của HS lớp 4. Kết quả vận dụng thực tiễn cho thấy, khi được tham gia vào các hoạt động trải nghiệm có mục tiêu rõ ràng, HS tích cực hơn trong học tập, chủ động khám phá kiến thức và biết vận dụng toán học vào đời sống một cách hiệu quả. Điều này khẳng định vai trò của DHTN như một định

hướng quan trọng trong đổi mới phương pháp dạy học môn Toán ở tiểu học.

Tuy nhiên, để phương thức này được triển khai rộng rãi và bền vững, cần có sự đồng bộ trong việc bồi dưỡng năng lực thiết kế – tổ chức hoạt động cho GV, tăng cường cơ sở vật chất và xây dựng môi trường học tập mở, tạo điều kiện thuận lợi cho HS được học qua hành động. Bên cạnh đó, việc đổi mới đánh giá theo hướng coi trọng quá trình và sự tiến bộ của người học cần tiếp tục được chú trọng.

Như vậy, DHTN không chỉ góp phần nâng cao chất lượng dạy học môn Toán lớp 4 mà còn đáp ứng tinh thần của Chương trình Giáo dục phổ thông 2018, hướng đến phát triển toàn diện năng lực và phẩm chất HS tiểu học.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- Bộ Giáo dục và Đào tạo. (2018). *Chương trình giáo dục phổ thông môn Toán. Ban hành kèm theo Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT ngày 26/12/2018.*
- Bruner, J. S. (1961). *The act of discovery.* Harvard Educational Review, 31(1), 21–32. <https://doi.org/10.17763/haer.31.1.13j01h85hu013e02>
- Bùi, V. H., Nguyễn, V. D., & Phạm, T. H. (2015). *Lý luận dạy học hiện đại.* Hà Nội: NXB Đại học Sư phạm.
- Đặng, T. T. H. (2020). Tổ chức một số hoạt động trải nghiệm trong môn Toán cho học sinh tiểu học. *Tạp chí Giáo dục, Số đặc biệt kỳ 2 (5/2020),* 55–60. <https://doi.org/10.15625/edujournal.2020.2.55>
- Dewey, J. (1938). *Experience and education.* New York: Macmillan. <https://doi.org/10.2307/2048869>
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development.* Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall. <https://doi.org/10.1002/job.4030080408>
- Lê, T. C. N. (2018). Thiết kế và tổ chức hoạt động trải nghiệm trong dạy học hình học ở tiểu học. *Tạp chí Giáo dục, 423,* 39–43. <https://doi.org/10.15625/edujournal.2018.423.39>
- Lê, T. M. H. (2021). Ứng dụng phương pháp mô phỏng trong dạy học Toán ở tiểu học. *Tạp chí Khoa học Giáo dục Việt Nam, 21(3),* 56–62. <https://doi.org/10.54634/vjes.2021.21.3.56>
- Lê, T. T. H., & Nguyễn, T. T. P. (2020). Quy trình tổ chức dạy học trải nghiệm trong giáo dục tiểu học. *Tạp chí Khoa học Giáo dục Việt Nam, 5(3),* 44–51. <https://doi.org/10.18173/2354-1075.2020-0123>
- Nguyễn, Á. T. (2020). Dạy học trải nghiệm trong giáo dục tiểu học theo hướng phát triển năng lực học sinh. *Tạp chí Khoa học Giáo dục Việt Nam, 16(4),* 72–79. <https://doi.org/10.18173/2354-1075.2020-0083>
- Nguyễn, C. T. (2005). *Tư duy và dạy học phát triển tư duy.* NXB Giáo dục.
- Nguyễn, T. T. H. (2018). Vận dụng tư tưởng “Học đi đôi với hành” của Hồ Chí Minh trong dạy và học ở các trường đại học hiện nay. *Tạp chí Giáo dục, Số đặc biệt tháng 6/2018, 2–5.* <https://doi.org/10.15625/edujournal.2018.06.02>
- Nguyễn, T. T. M. & Nguyễn, T. K. (2022). Biện pháp tổ chức hoạt động thực hành và trải nghiệm trong dạy học môn Toán ở tiểu học. *Tạp chí Khoa học Đại học Đồng Tháp, 11(1),* 12–19. <https://doi.org/10.52714/dthu.11.1.2022.920>
- Phạm, Q. T. (2017). Dạy học trải nghiệm trong môn Toán tiểu học – Một hướng tiếp cận phát triển năng lực học sinh. *Tạp chí Khoa học Giáo dục Việt Nam, 13(2),* 44–50. <https://doi.org/10.15625/vjes.2017.02.44>
- Phùng, N. T. (2024). Tổ chức hoạt động trải nghiệm trong dạy học Toán ở tiểu học theo định hướng phát triển năng lực. *Tạp chí Khoa học Đại học Đồng Tháp, 13(2),* 21–30. <https://doi.org/10.52714/dthu.13.2.2024.1123>
- Trần, B. H. (2016). *Giáo dục học – Những vấn đề lý luận và thực tiễn.* NXB Đại học Sư phạm.