

TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG HỌC THÔNG QUA CHƠI TRONG THỰC HÀNH VÀ TRẢI NGHIỆM TOÁN CHO HỌC SINH TIỂU HỌC

Hoàng Như Quỳnh

Trường Đại học Sư phạm - Đại học Huế
Email: hoangnhuquynh@dhsphue.edu.vn

Article history

Received: 25/5/2023

Accepted: 10/6/2023

Published: .../.../2023

Keywords

Learning through play, hands-on activities, practice and experience, Math experience

ABSTRACT

In the 2018 General Education Program, experiential activities are compulsory educational activities carried out from grade 1 to grade 12. Math practice and experiential activities are activities throughout the process of learning mathematics at school. primary school students. This is quite new compared to the General Education program in Mathematics 2006 and is oriented to practice with mathematics. The article outlines some problems of learning through practice and experience in Mathematics, orienting Learning through play; thereby proposing the direction of applying learning through play in organizing practice activities and math experiences in primary school. The IPLAY Learning through Play project has been implemented (since 2019) at a number of schools across the country in order to improve teacher capacity and comprehensively develop primary school students; help teachers focus on designing activity content to ensure the connection between math and practice, creating a positive and vibrant learning atmosphere in the classroom.

1. Mở đầu

Chương trình Giáo dục phổ thông môn Toán (Bộ GD-ĐT, 2018a) xác định phương châm “Toán học cho mọi người” và đặc biệt thực hiện nguyên lý “Học đi đôi với hành”. Một trong các điểm mới của Chương trình là thể hiện rõ nhất định hướng trên, chính là việc đưa Hoạt động thực hành và trải nghiệm (TH&TN) trong môn Toán trở thành hoạt động xuyên suốt bên cạnh yêu cầu của các mạch kiến thức toán. Ở tiểu học, tuy TH&TN chỉ chiếm 5% thời lượng môn Toán từng khối lớp nhưng qua hoạt động này HS được tăng cường tính trải nghiệm, hiểu được mối quan hệ mật thiết giữa Toán học và đời sống, cũng như nuôi dưỡng tình yêu với Toán học.

Mặt khác, năm 2019 chương trình lồng ghép các hoạt động Học thông qua chơi (HTQC) cho HS Việt Nam được khởi động. Chương trình nhấn mạnh việc áp dụng HTQC góp phần giúp GV thực hiện thành công mục tiêu thúc đẩy mạnh mẽ vai trò chủ động, tích cực, tự chủ của HS trong quá trình học tập (Vụ Giáo dục Tiểu học, 2022).

Việc tổ chức hoạt động TH&TN Toán theo định hướng HTQC không chỉ tạo môi trường học tập thú vị mà còn giúp khơi dậy niềm đam mê, khám phá toán học ở HS. Tuy những nội dung trên đều được triển khai trong những năm gần đây, nhưng hiện nay vẫn chưa có nhiều tài liệu để hướng dẫn GV tiểu học vận dụng phương pháp này. Vì vậy, trong bài báo này, chúng tôi đề xuất một quy trình vận dụng HTQC vào việc tổ chức thực hành và trải nghiệm Toán ở tiểu học đảm bảo yêu cầu theo yêu cầu của Chương trình giáo dục phổ thông 2018, nhằm nâng cao năng lực GV và phát triển toàn diện HS tiểu học, giúp GV chú trọng đến việc thiết kế nội dung hoạt động đảm bảo kết nối giữa toán học và thực tiễn, tạo được không khí học tập tích cực, sôi nổi trong lớp học.

2. Kết quả nghiên cứu

2.1. Dạy học hoạt động thực hành và trải nghiệm môn Toán

2.1.1. Hoạt động thực hành và trải nghiệm môn Toán

Quan điểm dạy học qua trải nghiệm không còn xa lạ ở nhiều nền giáo dục tiên tiến, gắn liền với các nhà tâm lý học nổi tiếng như Piaget, Vygotsky... Thuyết kiến tạo đã được hình thành hoàn chỉnh từ các nghiên cứu của Piaget và Vygotsky, trong đó, học là quá trình kiến tạo tri thức. Kolb (2015) cho rằng: học tập là chu trình bắt đầu bằng trải nghiệm,

tiếp tục với sự phản ánh và sau đó dẫn đến hành động chính nó trở thành kinh nghiệm cụ thể cho sự phản ánh. Mô hình học tập trải nghiệm của Kolb được sử dụng nhiều nước trên thế giới với 04 giai đoạn mà người học phải trải qua để học tập đạt hiệu quả nhất.

Theo Phạm Quang Tiệp (2015), “*hoạt động trải nghiệm là hoạt động giáo dục trong đó HS dựa trên sự tổng hợp kiến thức của nhiều lĩnh vực giáo dục và nhóm kỹ năng khác nhau để trải nghiệm thực tiễn đời sống nhà trường, gia đình và tham gia hoạt động phục vụ cộng đồng dưới sự hướng dẫn và tổ chức của nhà giáo dục; qua đó hình thành những phẩm chất chủ yếu, năng lực chung và một số năng lực thành phần đặc thù của hoạt động này: năng lực thiết kế và tổ chức hoạt động, năng lực thích ứng với sự biến động nghề nghiệp và cuộc sống*” (tr 146). Thông qua các nghiên cứu, Nguyễn Hữu Tuyên (2018) rút ra nhận xét: học toán thông qua hoạt động trải nghiệm là quá trình người học được tiếp cận hoặc làm việc trực tiếp trên đối tượng học tập môn Toán, huy động kinh nghiệm bản thân và người khác để có được kinh nghiệm mới nhờ quá trình chuyển hóa kinh nghiệm nhằm nâng cao nhận thức, giá trị sống cho bản thân.

Tóm lại, hoạt động TH&TN trong môn Toán sẽ giúp HS vận dụng kiến thức, kỹ năng, kinh nghiệm từ giáo dục toán áp dụng vào thực tiễn; qua đó góp phần phát triển phẩm chất và năng lực cho HS (đặc biệt là năng lực toán học).

2.1.2. Dạy học hoạt động thực hành và trải nghiệm môn Toán ở tiểu học

Chương trình giáo dục phổ thông môn Toán 2018 đã xác định những yêu cầu đối với hoạt động TH&TN môn Toán cấp tiểu học thông qua 02 hoạt động chính và bắt buộc từ khối 1 đến khối 5: thực hành ứng dụng các kiến thức toán học vào thực tiễn (liên quan đến những yêu cầu về các mạch kiến thức toán học); tổ chức các hoạt động ngoài giờ chính khóa với các trò chơi toán học giúp vận dụng kiến thức vào thực tiễn. Nghĩa là, hoạt động này được tổ chức sau một chủ đề kiến thức, qua đó tạo cơ hội cho HS liên hệ kiến thức đã học vào thực tiễn và giải quyết các tình huống thực tiễn.

Theo Nguyễn Thị Trúc Minh và Nguyễn Thị Kiều (2022), tổ chức hoạt động TH&TN Toán ở tiểu học cần: (1) Đảm bảo mục tiêu của chương trình giáo dục, tức là đảm bảo sự phát triển năng lực cốt lõi và phẩm chất chủ yếu của người học. Đặc biệt, việc tổ chức cần xác định các năng lực thành tố toán học theo chương trình đã ban hành; (2) Hoạt động TH&TN đảm bảo logic và tính hệ thống phù hợp mạch kiến thức từng khối lớp; (3) Để tổ chức hoạt động này, GV cần chú trọng đến các phương pháp dạy học, kỹ thuật dạy học phát huy năng lực của người học. Việc lựa chọn cần linh hoạt và phù hợp với trình độ HS, điều kiện môi trường học tập; (4) Để phát huy được sự tích hợp giữa giáo dục nhà trường và địa phương, GV cần linh hoạt lựa chọn các hoạt động phù hợp thực tiễn địa phương để tổ chức. Điều đó tạo sự gắn gũi khi HS vận dụng kiến thức toán vào thực tiễn cũng như áp dụng trong cuộc sống, đồng thời cũng tạo điều kiện thuận lợi trong khâu tổ chức.

2.2. Thực trạng dạy học thực hành và trải nghiệm môn Toán ở tiểu học

Chúng tôi đã phát phiếu khảo sát cho 30 GV dạy Toán ở 03 trường tiểu học thuộc TP. Huế, gồm: Trường Tiểu học Thủy Biều, Trường Tiểu học Phú Mậu, Trường Tiểu học Xuân Phú (năm học 2022-2023). Các trường đều được trang bị phòng máy tính, thư viện, có sân chơi cho HS và các phòng học đều được trang bị tivi. Các GV tham gia khảo sát nằm trong độ tuổi từ 26 - 45 tuổi, tham gia dạy học môn Toán ở tiểu học. Việc chọn mẫu như trên là ngẫu nhiên theo từng trường, trong đó có 12 GV phụ trách lớp 1 và 2; 10 GV phụ trách lớp 3; 8 GV phụ trách lớp 4 và 5. Đối với các GV phụ trách lớp 4, 5 hiện đang thực hiện theo sách giáo khoa Chương trình 2006. Tuy nhiên các GV đã được tham gia tập huấn Chương trình giáo dục phổ thông 2018 và tiếp cận thuật ngữ “dạy học trải nghiệm trong môn Toán”.

Dựa vào yêu cầu cần đạt của hoạt động trải nghiệm môn Toán và dự kiến một số khó khăn liên quan đến công tác dạy học môn Toán ở tiểu học, chúng tôi xây dựng nội dung phiếu khảo sát gồm 06 nội dung liên quan đến phương tiện dạy học, nội dung; quan điểm GV với trẻ tiểu học khi tổ chức hoạt động trải nghiệm toán, mức độ liên hệ thực tiễn, mức độ đánh giá lớp học. Các phiếu khảo sát được thu thập, thống kê dữ liệu tại bảng 1:

Bảng 1. Thống kê mức độ đồng ý những khó khăn khi tổ chức Hoạt động TH&TN trong môn Toán cho HS tiểu học

TT	Nội dung	Mức độ đồng ý				
		Hoàn toàn không đồng ý	Không đồng ý	Chưa chắc	Đồng ý	Hoàn toàn đồng ý
1	Phương tiện dạy học không đủ, chỉ có học liệu là sách giáo khoa	3 (10,0%)	12 (40%)	7 (23,3%)	8 (26,7%)	0 (0%)

2	Nội dung chưa hấp dẫn HS	0 (0%)	20 (66,7%)	7 (16,7%)	3 (10,0%)	0 (0%)
3	Nội dung quá nhiều	0 (0%)	8 (26,7%)	5 (16,7%)	12 (40,0%)	5 (16,7%)
4	Nhiều HS không tập trung khi tham gia trò chơi	0 (0%)	7 (23,3%)	8 (26,7%)	10 (33,3%)	5 (16,7%)
5	Không đủ thời gian dạy học thông qua tổ chức trò chơi	0 (0%)	5 (16,7%)	10 (33,3%)	10 (33,3%)	5 (16,7%)
6	Khó đánh giá, nhận xét hoạt động của HS	0 (0%)	5 (16,7%)	8 (26,7%)	12 (40,0%)	5 (16,7%)
7	Không hiểu dụng ý thiết kế hoạt động của sách giáo khoa	3 (10,0%)	12 (40,0%)	8 (26,7%)	7 (23,3%)	0 (0%)

Bảng 1 cho thấy, có gần 50% GV xác nhận các khó khăn trong việc tổ chức hoạt động TH&TN môn Toán ở tiểu học vì *Không hiểu dụng ý thiết kế hoạt động của sách giáo khoa*. Tuy nhiên, đa phần GV nhận định nội dung này hấp dẫn HS (66,7%) và cơ sở vật chất tại trường đảm bảo triển khai hoạt động trải nghiệm toán (50%). Điều đó cho thấy, nhu cầu học tập của HS chính là được tham gia vào hoạt động và hoạt động đó gắn liền thực tiễn. Tuy học thông qua trải nghiệm cũng gây khó khăn cho GV khi đánh giá HS qua hoạt động thực hành thay vì làm bài tập như trước đây, với 25 GV đồng thuận (chiếm 83,3%). Đồng thời, việc tổ chức hoạt động thực hành cho HS tiểu học cũng tốn nhiều thời gian so với thời lượng dự kiến của các bộ sách giáo khoa (khoảng 83% GV nhận định).

Vì vậy, cần có những hỗ trợ cho GV để GV tiếp cận những quan điểm của Chương trình mới và làm quen với việc tổ chức hoạt động trải nghiệm trong môn Toán chú trọng đến việc thiết lập môi trường học tập tích cực và gắn liền thực tế.

2.3. Định hướng “Học thông qua chơi” trong dạy học tiểu học

Theo Vụ Giáo dục Tiểu học (2022), các đặc điểm của HTQC góp phần thúc đẩy HS tham gia học một cách tích cực, hứng thú trong các hoạt động và tương tác với nhau; đồng thời xây dựng các hoạt động học có ý nghĩa, tạo nhiều cơ hội cho HS thử nghiệm (tức là đưa ra giả thuyết và các câu trả lời, điều chỉnh phương án giải quyết phù hợp). Thông qua đó, góp phần kích thích sự sáng tạo cho HS, phát triển các kỹ năng giao tiếp xã hội (lắng nghe, chia sẻ, thỏa hiệp). Mặt khác, khi thực hiện các hoạt động chơi với các học liệu, dụng cụ học tập, HS có cơ hội tự hình thành kiến thức, phát triển nhận thức bản thân, nhận thức được tầm quan trọng của việc tự học. Ngoài ra, HTQC chú ý đến phát triển cảm xúc, thể chất của HS thông qua các hoạt động vận động, trò chơi phối hợp.

HTQC xác định các loại hình chơi tự do, chơi có định hướng, chơi trò chơi và chơi có hướng dẫn chi tiết cụ thể. Mỗi loại hình chơi có ưu nhược khác nhau, tuy nhiên, HTQC có định hướng vẫn được ưu tiên triển khai, bởi nó giúp HS có nhiều trải nghiệm học tập phù hợp với mục tiêu học tập cụ thể mà GV đã khởi xướng và xác lập. Tuy nhiên, đối với HTQC có hướng dẫn quá chi tiết, cụ thể và kiểm soát của GV sẽ khó có cơ hội cho HS đưa ra ý tưởng, quan điểm của cá nhân.

Việc vận dụng HTQC trong dạy học Toán ở tiểu học cần lưu ý: - Đảm bảo yêu cầu của Chương trình giáo dục phổ thông môn Toán 2018 đối với cấp tiểu học; - Thiết kế hoạt động HTQC phù hợp với đặc điểm tâm sinh lý lứa tuổi HS tiểu học.

2.4. Quy trình vận dụng “Học thông qua chơi” trong tổ chức hoạt động thực hành và trải nghiệm Toán ở tiểu học

Từ những khó khăn trong thực tiễn của việc tổ chức hoạt động TH&TN Toán ở tiểu học, chúng tôi nhận thấy việc vận dụng HTQC trong quá trình tổ chức hoạt động này góp phần giúp GV nắm được quan điểm dạy học Toán gắn liền với thực tiễn, cũng như chú trọng đến HS, môi trường học tập chủ động, tích cực. Thông qua quy trình tổ chức hoạt động HTQC (Vụ Giáo dục Tiểu học, 2022) và tổ chức hoạt động TH&TN môn Toán ở tiểu học (Nguyễn Thị Trúc Minh và Nguyễn Thị Kiều, 2022), chúng tôi đưa ra quy trình tổ chức hoạt động TH&TN vận dụng HTQC gồm các bước cụ thể sau:

Bước 1. Xác định chủ đề, yêu cầu cần đạt: Điều này đảm bảo việc xây dựng các hoạt động phù hợp với Chương trình giáo dục phổ thông môn Toán 2018 đặt ra và phù hợp với kiến thức trong chủ đề HS đang học.

Bước 2. Xác định nội dung có yếu tố thực tiễn đáp ứng mục tiêu dạy học.

Bước 3. Lựa chọn trò chơi: Việc lựa chọn trò chơi rất quan trọng. Trò chơi phù hợp giúp HS củng cố được các kiến thức nhẹ nhàng và gây được hứng thú học tập tích cực.

Bước 4. Thiết kế hoạt động.

Bước 5. Tổ chức hoạt động.

Dưới đây, chúng tôi khai thác quy trình trên trong tổ chức dạy học TH&TN Toán ở tiểu học với chủ đề giáo dục tài chính lớp 2:

Tổ chức trò chơi học tập: “Máy ATM thông minh”

Bước 1. Xác định chủ đề, yêu cầu cần đạt: - Củng cố kiến thức về nhận biết mệnh giá đồng tiền; - Tích hợp nội dung thống kê thu thập, phân loại số liệu ở lớp 2; - Góp phần phát triển năng lực tư duy lập luận toán học, năng lực giải quyết vấn đề toán học, năng lực giao tiếp toán học.

Bước 2. Xác định nội dung có yếu tố thực tiễn đáp ứng mục tiêu dạy học: Việc sử dụng máy ATM để rút tiền rất phổ biến tại nhiều địa phương, người sử dụng máy ATM cũng như quản lý máy ATM đều có kỹ năng nhận biết các mệnh giá đồng tiền.

Bước 3. Lựa chọn trò chơi, phương pháp/ kỹ thuật dạy học phù hợp: Trò chơi “Máy ATM thông minh”.

Bước 4. Thiết kế hoạt động: - GV chuẩn bị các thẻ tiền (100 đồng, 200 đồng, 500 đồng và 1000 đồng) và các hộp giấy có khe nhả tiền ra; - GV giới thiệu tên trò chơi, luật chơi và hướng dẫn chơi thử (HS thực hiện nhiệm vụ theo nhóm. Mỗi em lần lượt đảm nhiệm quản lý máy ATM thông minh, đưa tiền vào máy ATM để giao tiền cho khách. Các HS còn lại của nhóm sẽ thực hiện yêu cầu, nếu đúng được nhận thẻ tiền).

Bước 5. Tổ chức hoạt động:

- GV sẽ giao lần lượt giao HS quản lý máy ATM của mỗi nhóm. Các HS còn lại trong nhóm xếp hàng và đọc đúng mệnh giá tiền sẽ được nhận thẻ tiền tương ứng. Sau khi hết lượt, các HS trong nhóm đổi vai cho nhau làm quản lý ATM.

- Sau khi các thành viên trong nhóm đều đảm nhiệm vai trò quản lý máy ATM, GV yêu cầu các nhóm thảo luận và đặt các tờ tiền em rút được vào phiếu thống kê:

Họ và tên HS:.....	
Số tiền em rút được	
100 đồng	
200 đồng	
500 đồng	
1000 đồng	

- Sau khi sắp xếp các thẻ tiền vào phiếu, HS chia sẻ trong nhóm các nhận xét khi quan sát phiếu: + Mỗi loại mệnh giá em có bao nhiêu thẻ tiền?; + Mệnh giá nào em có nhiều thẻ tiền nhất/ít thẻ tiền nhất?; + Có tất cả bao nhiêu tiền với mệnh giá 100 đồng? (200 đồng/500 đồng).

- Cuối hoạt động, GV tổ chức cho HS chia sẻ cảm nghĩ khi tham gia chơi, giải thích tại sao các bạn thu thập nhanh và nhiều mệnh giá tiền.

Nhận xét: Qua hoạt động chơi “Máy ATM thông minh”, HS chủ động trong trò chơi. Trò chơi mô phỏng hoạt động tài chính trong thực tiễn gần gũi và giúp củng cố kiến thức về nhận biết mệnh giá đồng tiền Việt Nam. Ngoài ra, trong quá trình chơi, HS được đổi vai nhau và HS chia sẻ sau hoạt động dựa trên những kinh nghiệm và kết quả mà HS thu được qua hoạt động. Điều này giúp HS tích cực, sáng tạo khi nêu ra các quan điểm riêng của bản thân.

Lưu ý: Trò chơi này cũng có thể áp dụng ở lớp 3 với các thẻ tiền mệnh giá 100 000 đồng, 200 000 đồng và tính toán với các mệnh giá tiền trên (trong phạm vi 100 000 000đ).

Trò chơi “Siêu thị mini”

Bước 1. Xác định chủ đề, yêu cầu cần đạt: - Củng cố các kiến thức về tính toán liên quan đến tiền Việt Nam và tích hợp nội dung chủ đề “Tiêu dùng thông minh” hay chủ đề “Em tiết kiệm tiền” giúp HS có hiểu biết ban đầu về cách sử dụng tiền có mục đích; - Góp phần phát triển năng lực tư duy lập luận toán học, năng lực giải quyết vấn đề toán học, năng lực giao tiếp toán học.

Bước 2. Xác định nội dung có yếu tố thực tiễn đáp ứng mục tiêu dạy học: Việc sử dụng mệnh giá tiền trong mua bán, trao đổi trong cuộc sống là nhu cầu thiết yếu.

Bước 3. Lựa chọn trò chơi: Trò chơi “Siêu thị mini”

Bước 4. Thiết kế hoạt động: - GV chuẩn bị các thẻ tiền, một số tem giá để gắn vào các sản phẩm đồ dùng học tập (vở, bút, thước, sách, cặp, nhãn vở, bút màu, hộp bút, kéo, hồ dán), bảng tên “Quầy thu ngân”; - GV giới thiệu tên trò chơi, luật chơi và hướng dẫn chơi thử. HS thực hiện theo nhóm 6, mỗi nhóm sẽ có 2 HS đóng vai nhân viên “Quầy thu ngân”, các HS còn lại đóng vai khách hàng (sau các lượt sẽ đổi vai luân phiên).

Bước 5. Tổ chức hoạt động:

- GV phát thẻ tiền cho nhân viên “Quầy thu ngân” và khách hàng ở mỗi nhóm.

- Hoạt động 1: GV yêu cầu mua sản phẩm có giá bao nhiêu. Các khách hàng lấy món hàng và đến quầy thu ngân thanh toán. Các HS còn lại quan sát nhận xét các bạn thu ngân và khách hàng đã thực hiện đúng các tính toán hay không. Hoạt động này giúp HS rèn kỹ năng tính toán tiền tệ.

- Hoạt động 2: GV giao mỗi nhóm HS đóng vai khách hàng một số tiền. GV đặt yêu cầu mua 3 món hàng trở lên nhưng sau khi mua sắm còn lại không nhỏ hơn một số tiền nhất định (GV quy định sẵn). Ở hoạt động này, HS sẽ tính toán cẩn thận, học cách chi tiêu hợp lý và tiết kiệm tiền để đảm bảo số tiền còn lại như GV yêu cầu.

- GV quan sát, lưu ý các trường hợp HS tính toán sai. Cuối mỗi hoạt động, GV cho HS chia sẻ cảm nghĩ khi tham gia chơi, giải thích tại sao bạn thực hiện chậm hoặc tính chưa đúng.

Lưu ý: Trò chơi này có thể áp dụng đối với HS lớp 3 trở lên khi HS đã được tiếp xúc những mệnh giá tiền lớn hơn, gần gũi với thực tiễn cuộc sống.

Tổ chức triển lãm: “Nguồn gốc của tiền - Một số loại tiền ở Việt Nam và trên thế giới”

Hoạt động triển lãm góp phần giúp HS tự chủ trong việc tìm tòi các thông tin liên quan các nội dung được giao. GV có thể lựa chọn chủ đề “Nguồn gốc của tiền - Một số loại tiền ở Việt Nam và trên thế giới” với hình thức triển lãm. Các nhóm HS sẽ thông qua các kênh thông tin như Internet, sách, báo để tìm hiểu các thông tin trong chủ đề. Việc thực hiện chủ đề sẽ giúp các em mở rộng kiến thức về các mệnh giá đồng tiền trên thế giới cũng như ở Việt Nam qua các giai đoạn. Ngoài ra, HS cũng tìm hiểu được vì sao tiền xuất hiện trong xã hội, từ đó góp phần phát triển năng lực tự học cũng như năng lực sáng tạo cho HS. Mỗi sản phẩm triển lãm thể hiện cá tính, quan điểm và nét độc đáo của mỗi nhóm HS. Các bước tổ chức cụ thể như sau:

Bước 1. Xác định chủ đề, yêu cầu cần đạt: - Chủ đề “Nguồn gốc của tiền - Một số loại tiền ở Việt Nam và trên thế giới”; - Nhận biết một số loại tiền ở Việt Nam và thế giới; - Đổi các mệnh giá tiền được dùng ở Việt Nam; - Góp phần phát triển năng lực giao tiếp toán học, năng lực tư duy lập luận toán học và năng lực giải quyết vấn đề toán học; năng lực tự học và tự chủ, năng lực hợp tác.

Bước 2. Xác định nội dung có yếu tố thực tiễn đáp ứng mục tiêu dạy học: Ngày nay tin tức thế giới khá phổ biến với HS. Việc HS tìm hiểu ở đồng tiền ở các quốc gia ở các nước giúp mở rộng vốn hiểu biết của HS.

Bước 3. Lựa chọn trò chơi: “Nhà sưu tập tiền tệ”.

Bước 4. Thiết kế hoạt động: - GV yêu cầu HS thực hiện theo nhóm 4/hoặc nhóm 6. Nhiệm vụ: sưu tầm các loại tiền được dùng ở Việt Nam và loại tiền đang sử dụng ở một số nước (Mỹ, Trung Quốc, Nhật Bản, Singapore...); - Sản phẩm: Bộ sưu tập (tiền/ảnh các loại tiền).

Bước 5. Tổ chức hoạt động:

Hoạt động 1. “Vào cổng”:

- GV phát các thẻ tiền Việt Nam cho HS và đóng vai người soát vé tham quan. Mỗi HS nhận thẻ tiền và đóng vai khách tham quan.

- GV đặt ra một số yêu cầu, nếu trả lời đúng thì khách sẽ được vào buổi tham quan (lớp học): (1) GV đưa thẻ tiền, yêu cầu HS đọc đúng mệnh giá; (2) GV đọc mệnh giá, yêu cầu HS đưa đúng thẻ tiền; (3) GV đọc số tiền, yêu cầu HS lựa chọn đúng các thẻ tiền phù hợp (chẳng hạn: 125 000 đồng gồm: 100 000 đồng, 20 000 đồng và 5 000 đồng); (4) GV yêu cầu đổi tờ tiền mệnh giá lớn sang các mệnh giá khác mà HS đang có (chẳng hạn: 50 000 đồng đổi sang các tờ mệnh giá nhỏ hơn mà em đang có).

- HS không trả lời đúng sẽ được yêu cầu xếp hàng lại.

Hoạt động 2. “Triển lãm”:

- Các nhóm trưng bày bộ sưu tập tiền tại góc sản phẩm của nhóm và lần lượt đại diện từng nhóm chia sẻ thông tin về bộ sưu tập với cả lớp.

- GV cho HS chia sẻ suy nghĩ sau khi nghe các nhóm báo cáo.

Lưu ý: - Phạm vi số được học ở từng lớp sẽ khác nhau, do đó khi áp dụng hoạt động này ở lớp 2, GV cần giới hạn trong phạm vi các số được học quy định trong Chương trình giáo dục phổ thông môn Toán 2018; - GV có thể sử dụng hình thức câu hỏi trắc nghiệm bằng một số ứng dụng như Plickers cho phép nhiều HS trả lời cùng lúc, tiết kiệm thời gian.

3. Kết luận

Tích hợp định hướng HTQC trong giáo dục Toán đối với xu thế mới hướng đến hình thành và phát triển năng lực và phẩm chất cho người học, đặc biệt là đối với hoạt động TH&TN toán ở tiểu học nhằm giúp GV chú trọng đến việc thiết kế nội dung hoạt động đảm bảo kết nối giữa Toán học và thực tiễn, nhưng vẫn tạo được không khí học tập tích cực, sôi nổi. Chương trình giáo dục phổ thông (Bộ GD-ĐT, 2018b) định hướng tự chủ cho GV trong tổ chức dạy học và tham khảo các tài liệu dạy học, GV cần chủ động, sáng tạo tránh phụ thuộc quá nhiều vào sách giáo khoa. Để thực hiện được điều đó, GV cần tập trung vào nhu cầu của HS để tạo ra các hoạt động trải nghiệm Toán phù hợp, “trong chơi có học và trong học có chơi”.

Tài liệu tham khảo

- Bộ GD-ĐT (2018a). *Chương trình Giáo dục phổ thông môn Toán* (ban hành kèm theo Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT ngày 26/12/2018 của Bộ trưởng bộ GD-ĐT).
- Bộ GD-ĐT (2018b). *Chương trình Giáo dục phổ thông - Chương trình tổng thể* (ban hành kèm theo Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT ngày 26/12/2018 của Bộ trưởng bộ GD-ĐT).
- Kolb, D. A., (2015). *Experiential Learning: Experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs. NJ: Prentice Hall. <http://academic.regis.edu/ed205/Kolb.pdf>
- Nguyễn Hữu Tuyên (2018). Những yếu tố ảnh hưởng tới việc thiết kế hoạt động trải nghiệm trong dạy học môn Toán của HS trung học cơ sở. *Tạp chí Giáo dục*, 434, 49-53; 63.
- Nguyễn Thị Trúc Minh, Nguyễn Thị Kiều (2022). Biện pháp tổ chức hoạt động thực hành và trải nghiệm trong dạy học môn Toán ở tiểu học. *Tạp chí Khoa học, Trường Đại học Đồng Tháp*, 11(1), 12-19.
- Phạm Quang Tiệp (2015). *Thiết kế bài học tích hợp trong dạy học ở tiểu học*. Kỷ yếu Hội thảo Quốc gia về đào tạo và phát triển nguồn nhân lực giáo dục tiểu học. NXB Hồng Đức, 146-150.
- Vụ Giáo dục Tiểu học (2022). *Bộ tài liệu bồi dưỡng cán bộ quản lý giáo dục, giáo viên tiểu học về học thông qua chơi* (Quyển 1: Hướng dẫn tổ chức học thông qua chơi cấp tiểu học). NXB Đại học Quốc gia Hà Nội.