

MỘT SỐ BIỆN PHÁP HƯỚNG DẪN SINH VIÊN NGÀNH GIÁO DỤC MẦM NON TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG TẠO HÌNH THEO HƯỚNG TRẢI NGHIỆM

Hoàng Thu Hằng

Trường Đại học Thủ đô Hà Nội

Tóm tắt: Tổ chức hoạt động tạo hình theo hướng trải nghiệm là một trong những hình thức giảng dạy có hiệu quả cao và đáp ứng nhu cầu giáo dục đổi mới ngày nay. Trong quá trình thiết kế, tổ chức hoạt động tạo hình theo hướng trải nghiệm giúp sinh viên hiểu rõ hơn về cách trẻ em học hỏi và phát triển, cũng như cung cấp cho sinh viên các kỹ năng áp dụng kiến thức vào thực tiễn, từ đó phát triển năng lực ứng dụng kiến thức lý thuyết để thực hành, phát huy khả năng tư duy, sáng tạo. Bài viết tập trung vào một số biện pháp hướng dẫn sinh viên ngành Giáo dục Mầm non tổ chức hoạt động Tạo hình theo hướng trải nghiệm. Các biện pháp rèn luyện kỹ năng thiết kế và tổ chức hoạt động tạo hình theo hướng trải nghiệm giúp đáp ứng yêu cầu đổi mới giáo dục và phát triển sự sáng tạo của sinh viên.

Từ khóa: Hoạt động tạo hình trải nghiệm, sinh viên ngành Giáo dục Mầm non, đổi mới giáo dục.

Nhận bài ngày 12.12.2023; gửi phản biện, chỉnh sửa và duyệt đăng ngày 28.02.2024

Liên hệ tác giả: Hoàng Thu Hằng; Email: hthang@daihocthudo.edu.vn

1. ĐẶT VẤN ĐỀ

Bối cảnh giáo dục trong giai đoạn hiện nay đã và đang đặt ra những thách thức đối với người học và người dạy. Với mục tiêu đổi mới căn bản toàn diện giáo dục, đào tạo người học không những được trang bị kiến thức mà còn được phát triển toàn diện năng lực, phẩm chất và đảm bảo rằng người học có được những trải nghiệm học tập đa dạng, thú vị và sáng tạo là mục tiêu hàng đầu của hệ thống giáo dục. Trong bối cảnh đó, ngành Giáo dục Mầm non đóng vai trò quan trọng trong việc xây dựng nền tảng phát triển cho trẻ từ những năm đầu đời. Để đáp ứng những yêu cầu về đổi mới giáo dục hiện nay thì việc rèn luyện khả năng tổ chức HĐTH theo hướng trải nghiệm cho sinh viên ngành GDMN trở nên vô cùng thiết yếu.

Trải nghiệm học tập thông qua hoạt động tạo hình không chỉ giúp sinh viên nắm vững kiến thức về cách tạo môi trường học tập thú vị và trải nghiệm cho trẻ, mà còn giúp phát triển kỹ năng sáng tạo, tư duy linh hoạt, và khả năng thích nghi với những thay đổi không ngừng trong môi trường giáo dục. Hướng dẫn cách xếp chất liệu, khám phá chất liệu qua hình dạng và màu sắc..., cũng như khuyến khích tư duy sáng tạo, tất cả đều được tạo nên thông qua việc tổ chức hoạt động Tạo hình theo hướng trải nghiệm. Mô hình học truyền thống đã cơ bản thay đổi, và

việc áp dụng các biện pháp tổ chức hoạt động Tạo hình theo hướng trải nghiệm trở thành một phần không thể thiếu trong quá trình đào tạo sinh viên ngành GDMN.

Việc áp dụng các biện pháp cụ thể để rèn luyện khả năng tổ chức hoạt động Tạo hình theo hướng trải nghiệm cho sinh viên ngành GDMN. Cách kết hợp lý thuyết với thực hành, phân tích ví dụ thực tế, thiết kế và thực hiện dự án, đánh giá, chia sẻ kinh nghiệm, cùng nhiều biện pháp khác để giúp sinh viên phát triển khả năng tổ chức hoạt động Tạo hình trải nghiệm mang lại những trải nghiệm học tập thú vị và bổ ích.

2. NỘI DUNG

2.1. Lí luận về hoạt động trải nghiệm

Trải nghiệm: là quá trình mà con người trải qua khi tương tác với thế giới xung quanh. Trải nghiệm bao gồm sự cảm nhận, tư duy, cảm xúc và học hỏi trong quá trình tương tác, khám phá đối tượng thông qua các thao tác vật chất bên ngoài (nhìn, sờ, nếm, ngửi...) và các quá trình tâm lý bên trong (chú ý, ghi nhớ, tư duy, tưởng tượng). Thông qua đó có thể học hỏi, tìm tòi, sáng tạo, tiếp thu, tích lũy được những kinh nghiệm cho bản thân và hoàn thiện các kỹ năng trong cuộc sống. [3]

Hoạt động trải nghiệm: là một phương pháp giáo dục đa dạng và hiệu quả, nhằm thúc đẩy sự tương tác, khám phá và học hỏi thông qua trải nghiệm thực tế. Đây là một cách tiếp cận học tập không chỉ tập trung vào việc truyền đạt kiến thức một cách truyền thống, mà còn tạo ra những trải nghiệm thú vị và sâu sắc cho người tham gia.

Hoạt động trải nghiệm tạo ra môi trường học tập tích cực và tương tác, khuyến khích sự tham gia và tương tác tích cực của người học. Thay vì ngồi trong lớp học và nghe giảng, người học sẽ tham gia vào các hoạt động thực tế, thú vị và sáng tạo.

Khi người học tham gia vào các hoạt động trải nghiệm, người học có cơ hội trải qua những trải nghiệm thực tế và tương tác với môi trường xung quanh. Điều này giúp hình thành những hình ảnh, ký ức và trải nghiệm đáng nhớ, từ đó tạo ra sự tích lũy và hiểu biết sâu sắc hơn về kiến thức.

Hoạt động trải nghiệm thường liên quan đến việc thực hiện các nhiệm vụ thực tế, từ đó phát triển kỹ năng thực hành. Người học có cơ hội áp dụng kiến thức vào thực tế, giúp củng cố và phát triển kỹ năng thực tế một cách hiệu quả. Đồng thời qua các hoạt động trải nghiệm thường yêu cầu người học tìm ra các giải pháp độc đáo và sáng tạo để giải quyết vấn đề. Điều này khuyến khích tư duy sáng tạo và khả năng tìm kiếm các cách tiếp cận mới. Những trải nghiệm thú vị trong hoạt động trải nghiệm thường tạo nên kết nối cảm xúc mạnh mẽ. Khi tham gia tích cực và những trải nghiệm đáng nhớ giúp người học phát triển tình cảm tích cực đối với việc học tìm hiểu và khám phá. Điều này thúc đẩy sự tự học tập và khả năng tự quản lý học tập.

Giáo dục trải nghiệm: Giáo dục trải nghiệm là một phương pháp giảng dạy tập trung vào việc thúc đẩy sự tham gia tích cực và tương tác của học sinh trong quá trình học hỏi. Thay vì chỉ tập trung vào việc truyền đạt kiến thức thông qua việc đọc sách và lắng nghe giảng, giáo dục trải nghiệm khuyến khích học sinh tham gia vào các hoạt động thực hành, tương tác với tài liệu, và thậm chí là tham gia vào các trải nghiệm thực tế. Phương pháp này nhấn mạnh việc học thông qua trải nghiệm cụ thể, giúp học sinh tạo ra những kết nối sâu sắc hơn với kiến thức và

thực tế. Mục tiêu của giáo dục trải nghiệm là giúp học sinh phát triển kỹ năng tư duy, giải quyết vấn đề, làm việc nhóm, giao tiếp, và tạo ra những kinh nghiệm học tập đáng nhớ.

Giáo dục trải nghiệm tạo điều kiện cho học sinh tham gia tích cực và tạo ra sự kết nối mạnh mẽ với kiến thức. Đây là một cách giáo dục hiệu quả để khuyến khích tư duy sáng tạo và phát triển các kỹ năng quan trọng trong thế giới đa dạng và thay đổi.

Tổ chức hoạt động tạo hình cho trẻ theo hướng trải nghiệm: Tổ chức hoạt động tạo hình cho trẻ theo hướng trải nghiệm là cung cấp những kiến thức về nhiệm vụ, nội dung, hình thức và phương pháp tổ chức các dạng hoạt động tạo hình: vẽ, nặn, xé, cắt dán giấy, xếp, ghép hình. Các hoạt động giáo dục đó giáo viên là người thiết kế, tổ chức, hướng dẫn các hoạt động học để trẻ tham dự, tiếp xúc, tương tác trực tiếp và tự lực tích lũy kiến thức, kỹ năng, thái độ tạo thành kinh nghiệm riêng của bản thân. Khi tham gia vào quá trình học tạo hình qua trải nghiệm, trẻ được tương tác trực tiếp với đối tượng sẽ giúp trẻ có cơ hội và năng lực giải quyết các vấn đề thực tiễn thông qua các nội dung, chủ đề đa dạng mà trẻ được tiếp xúc, từ đó trẻ tự khái quát thành hiểu biết riêng của mình sáng tạo ra các sản phẩm tạo hình.

2.2. Hoạt động tạo hình theo hướng trải nghiệm

Hoạt động tạo hình theo hướng trải nghiệm là nơi người học tham gia không chỉ là người quan sát mà còn tham gia tích cực vào quá trình tạo ra các sản phẩm nghệ thuật. Dạy HĐTH theo hướng trải nghiệm không những giúp hình thành kiến thức, kỹ năng mới mà quan trọng hơn là tạo cho người học có được niềm say mê tìm hiểu, thích khám phá để sáng tạo và biết cách lĩnh hội những kiến thức mới, cách hình thành kỹ năng mới từ đó khuyến khích sự tham gia tích cực của người học trong quá trình tạo ra nghệ thuật. Để tham gia hoạt động tạo hình theo hướng trải nghiệm người học phải sử dụng tổng hợp các giác quan để kết nối với nghệ thuật, thể hiện sự sáng tạo và tương tác cá nhân. Mở cửa tâm hồn và tâm trí cho trải nghiệm, đặt tinh thần mở cửa cho những ý tưởng mới không hạn chế, sẵn sàng tương tác với nghệ thuật như thử nghiệm chạm vào, di chuyển quanh và tương tác theo cách mình muốn. Lắng nghe âm thanh và quan sát hình ảnh xung quanh để tương tác đa chiều. Khám phá các góc độ để có cái nhìn mới mẻ khi trải nghiệm. Chia sẻ ý kiến và cảm nhận biểu đạt những gì mình đã trải qua khi trải nghiệm. Thư giãn, tận hưởng trải nghiệm kết nối với nghệ thuật để sáng tạo thú vị hơn.

Tham gia vào hoạt động tạo hình theo hướng trải nghiệm mang lại trải nghiệm sáng tạo, mở rộng tầm nhìn và khám phá thế giới nghệ thuật qua việc tương tác tích cực khi sáng tạo nghệ thuật. Người học còn có thể tối đa hóa khả năng sáng tạo, tính năng động và khả năng thích ứng, tìm ra các giải pháp, từ đó giúp phát triển năng lực cá nhân và tăng cường sự tự tin, giúp cho việc học trở nên thú vị hơn. Ngoài ra dạy hoạt động tạo hình theo hướng trải nghiệm còn tăng cường hoạt động vui chơi, tạo cơ hội để người học hứng thú hơn trong quá trình tham gia hoạt động học.

Tóm lại. Khi tổ chức hoạt động tạo hình theo hướng trải nghiệm nhằm cung cấp một môi trường đào tạo tích cực, chủ động và chất lượng. Các hoạt động được thiết kế để kích thích sự tương tác và học hỏi thông qua trải nghiệm thực tế giúp sinh viên thiết kế, xây dựng kỹ năng giảng dạy, quản lý lớp học, và tương tác với học sinh mầm non.

2.3. Biện pháp hướng dẫn sinh viên tổ chức hoạt động tạo hình theo hướng trải nghiệm

2.3.1 Hướng dẫn sinh viên thiết kế hoạt động tạo hình theo hướng trải nghiệm

Khi thiết kế, tổ chức giờ HĐTH theo hướng trải nghiệm, cần tuân theo 4 hoạt động và 4 bước để đảm bảo trải nghiệm của người học phải là tích cực, có giá trị và hiệu quả.

HD 1: Lựa chọn nội dung, chủ đề cho giờ học tạo hình theo hướng trải nghiệm.

Hướng dẫn sinh viên dựa vào đặc điểm giờ học theo chương trình GDMN của độ tuổi để lựa chọn nội dung, chủ đề. Lựa chọn nội dung, chủ đề phải liên quan đến mục tiêu học tập trải nghiệm và phù hợp với đối tượng học, với độ tuổi. Đồng thời điều kiện giáo dục phải đảm bảo nội dung thú vị, thúc đẩy sự tò mò của người học về vật liệu, các hiện tượng tự nhiên, sự kiện, xã hội, con người ở địa phương và gần gũi với thực tiễn.

Khi lựa chọn chủ đề cần lưu ý:

- Nội dung cần thể hiện rõ thể loại, nội dung HĐTH theo hướng trải nghiệm.
- Tên chủ đề gần gũi, phù hợp với nhận thức và khả năng tạo hình của trẻ.

Ví dụ: trong quá trình thiết kế, tổ chức giờ HĐTH theo hướng trải nghiệm: có thể lựa chọn các nội dung, chủ đề trải nghiệm liên quan đến: thực vật, động vật, giao thông, gia đình, nhà trường, lễ hội ở địa phương, quê hương, đất nước...

HD 2. Xác định mục tiêu hoạt động học

Để xác định mục tiêu hoạt động học theo hướng trải nghiệm giúp trẻ lĩnh hội kiến thức, kỹ năng và hình thành thái độ đối với sự vật, hiện tượng và mọi người xung quanh. Vì vậy, khi tổ chức HĐTH theo hướng trải nghiệm sinh viên cần làm rõ các mục tiêu cụ thể liên quan đến: Hiểu biết của trẻ về đối tượng trải nghiệm, khả năng thực hiện hoạt động của trẻ và cảm xúc, tình cảm của trẻ được hình thành sau khi tham gia hoạt động học theo hướng trải nghiệm vì vậy viên xác định rõ:

Kiến thức: Trẻ hiểu, biết về nghệ thuật và sáng tạo tạo hình. Biết được cách sử dụng các công cụ tạo hình, kỹ thuật tạo hình vẽ, nặn, cắt dán, gắn dính..., thông qua hoạt động trải nghiệm.

Kỹ năng: Rèn luyện kỹ năng thực hành tạo hình, kỹ năng hợp tác nhóm, trải nghiệm.

Thái độ: Trẻ yêu thích nghệ thuật tạo hình, bồi dưỡng cảm xúc, tình cảm của trẻ về nghệ thuật tạo hình, tích cực tham gia hoạt động tạo hình để tạo ra sản phẩm.

HD 3. Chuẩn bị các điều kiện cho giờ hoạt động tạo hình theo hướng trải nghiệm

Chuẩn bị các điều kiện cho giờ HĐTH theo hướng trải nghiệm là rất quan trọng, để đảm bảo sự thành công và hiệu quả của hoạt động học đạt được kết quả như mong đợi. Vì vậy tùy vào chủ đề, nội dung, địa điểm tổ chức hoạt động học, cần chuẩn bị các điều kiện thích hợp:

Bố trí địa điểm lớp học: Tạo môi trường thoải mái và khuyến khích cho trẻ tham gia trải nghiệm.

Trong lớp học: Cần hợp lý với nội dung, chủ đề đã chọn. Lớp học có không gian thoáng, rộng, đảm bảo nguồn ánh sáng. Lớp học được trang trí đẹp phù hợp với nội dung, chủ đề, sắp xếp các thiết bị, vật liệu tạo hình phải thuận lợi để cho trẻ dễ dàng sử dụng. Trong lớp học phải đảm bảo thuận lợi cho trẻ di chuyển, tương tác. Cần có khu vực cho trẻ hoạt động trung (theo nhóm) và hoạt động riêng (cá nhân) và giáo viên dễ dàng bao quát.

Địa điểm ngoài lớp học: Ở hành lang, sân trường hay các phòng chức năng... có thể tổ chức gắn với các chủ đề thiên nhiên, hoạt động của con người, hay các địa điểm ở địa phương, Thủ đô, làng nghề, danh lam thắng cảnh thông qua thăm quan,...

Đồ dùng, đồ chơi: Tùy nội dung cho trẻ HĐTH theo hướng trải nghiệm cần lựa chọn đồ dùng, đồ chơi và các vật liệu cho các hoạt động của trẻ đảm bảo đủ về số lượng và phù hợp với lứa tuổi, tăng cường các nguyên vật liệu từ thiên nhiên, vật liệu tái chế...

Phương tiện dạy học của giáo viên: Đồ dùng, phương tiện dạy học của GV trong quá trình tổ chức cho trẻ HĐTH theo hướng trải nghiệm, có thể ứng dụng công nghệ thông tin trong quá trình trải nghiệm để quan sát các TP nghệ thuật và các danh lam thắng cảnh không có điều kiện trải nghiệm thực tế.

Chuẩn bị tâm lý cho trẻ: Khi trẻ tham gia vào HĐTH theo hướng trải nghiệm, việc chuẩn bị tâm lý cho trẻ là một phần quan trọng để đảm bảo trẻ có được trải nghiệm tốt nhất và hứng thú sáng tạo hình. Trước khi bắt đầu, hãy khuyến khích trẻ mở cửa tư duy và tạo sự sẵn sàng khám phá, để trẻ thấy không gian an toàn, không có áp lực hoàn thành hay đánh giá và thoải mái trong quá trình tham gia trải nghiệm. Tạo không gian tự do cho trẻ thể hiện bản thân và khám phá nghệ thuật bằng cách riêng của trẻ.

HD 4. Tiến hành hoạt động học

B1: Hoạt động trải nghiệm thực tế: Giáo viên giới thiệu chủ đề

Tùy thuộc lứa tuổi của trẻ, giáo viên lựa chọn cách thức giới thiệu chủ đề, đề tài sao cho kích thích trẻ tích cực tư duy để cố gắng lý giải hiện tượng thực tế đồng thời trẻ hứng thú, tích cực tham gia vào hoạt động học.

Cách 1: Nêu một vấn đề xảy ra trong cuộc sống hoặc hỏi trẻ về các trải nghiệm trước đó của trẻ có thể liên quan đến chủ đề. Có thể trình bày trực quan: Sử dụng các hình ảnh thú vị đầy tính thuyết phục hay đồ dùng trực quan để kích thích sự tò mò của trẻ.

Cách 2: Thảo luận: đặt các câu hỏi hoặc tạo ra một cuộc thảo luận ngắn xoay quanh chủ đề giúp trẻ suy nghĩ, ghi nhớ về nhiệm vụ giờ học. Sử dụng câu chuyện hoặc trải nghiệm cá nhân: Kể câu chuyện có liên quan đến nội dung chủ đề, đặt ra các câu hỏi thú vị để trẻ tư duy và trả lời trong tâm trí trẻ. Tạo ra một kịch bản đối thoại giả định liên quan đến chủ đề, yêu cầu trẻ đóng vai hoặc tham gia vào việc viết tiếp câu chuyện.

Cách 3: Tạo thử thách: Đặt ra thử thách liên quan đến nội dung, chủ đề và khuyến khích trẻ tìm ra giải pháp hoặc trả lời.

Trẻ thực hành trải nghiệm

GV giao nhiệm vụ cho trẻ: Trẻ có thể thực hiện theo nhóm hoặc cá nhân.

Trẻ tự xác định nhiệm vụ cần thực hiện: Trẻ tự thử nghiệm các công cụ, kỹ thuật và ý tưởng khác nhau để tìm ra những cách tạo hình sáng tạo và thể hiện những điều muốn truyền đạt.

GV quan sát trẻ thực hiện nhiệm vụ và chỉ hỗ trợ trẻ khi cần thiết.

Kết thúc hoạt động trải nghiệm, GV hướng dẫn trẻ thu dọn vật liệu, dụng cụ, tài liệu, đồ dùng, đồ chơi... nơi hoạt động cho sạch sẽ.

B2: Trẻ chia sẻ kinh nghiệm:

GV tạo không gian cho trẻ thảo luận nhóm về HĐTN. Trẻ chia sẻ những gì trẻ đã khám phá, hướng đến các kinh nghiệm liên quan đến HĐTN trẻ mới trải qua.

GV khuyến khích trẻ trình bày trước lớp học về hoạt động trải nghiệm, giới thiệu sản phẩm của nhóm, của cá nhân và chia sẻ quá trình tạo ra sản phẩm tạo hình (ý tưởng, cách làm và cảm xúc). GV đàm thoại với trẻ về những cảm xúc hay ấn tượng của trẻ về đối tượng trong quá trình trải nghiệm, kỹ năng hoạt động, giao tiếp mà trẻ được tham gia. Có thể đặt câu hỏi theo trình tự: Câu hỏi về chủ đề, đề tài, về các hoạt động trẻ đã tham gia, về cảm xúc, suy nghĩ, kỹ năng, thái độ có được thông qua trải nghiệm và câu hỏi hướng đến việc xác định nguyên nhân dẫn đến kết quả hoạt động.

GV cần lưu ý tạo cơ hội cho mọi trẻ được chia sẻ cảm xúc, suy nghĩ của mình về điều mà trẻ thích nhất, có ấn tượng nhất khi tạo ra sản phẩm tạo hình.

Việc chia sẻ kinh nghiệm sau khi tham gia HĐTH theo hướng trải nghiệm không chỉ giúp trẻ thể hiện sự sáng tạo của trẻ mà còn giúp trẻ học hỏi từ nhau, phát triển kỹ năng giao tiếp.

B3: Trẻ rút ra kinh nghiệm cho bản thân

GV giúp trẻ rút ra những kinh nghiệm về cách thức thực hiện hoạt động tạo hình gắn với chủ đề hay đề tài, hệ thống lại các kỹ năng hoạt động tạo hình trẻ đã chia sẻ ở bước 2.

GV sử dụng tranh, ảnh, bài mẫu hoặc sản phẩm trẻ làm ra để minh họa nhằm khắc sâu chính xác cách thức tạo ra sản phẩm và kỹ năng hoạt động tạo hình cho trẻ giúp trẻ hệ thống lại các kinh nghiệm trẻ vừa chia sẻ.

GV định hướng cho trẻ cách vận dụng kinh nghiệm của bản thân vào hoạt động thực hành tạo ra sản phẩm tạo hình.

Trình tự đàm thoại: GV hỏi trẻ: Con đã làm như thế nào để tạo ra sản phẩm tạo hình này? Con đã học được điều gì qua hoạt động này? Con hãy nói về những điều con biết được qua hoạt động này?... Trẻ tự nói lên kinh nghiệm của bản thân qua hoạt động vừa tham gia (chia sẻ với các bạn).

GV gợi ý những nội dung trẻ chưa đề cập đến để trẻ suy nghĩ, rút ra bài học kinh nghiệm cho bản thân và định hướng cho trẻ vận dụng kinh nghiệm vào hoạt động thực hành.

B4. Trẻ vận dụng kinh nghiệm vào cuộc sống

GV tổ chức các hoạt động giúp trẻ khắc sâu kinh nghiệm thông qua trò chơi, các hoạt động lắp ghép, ghép tranh, loto, nối tranh... GV có thể sáng tạo ra các trò chơi cho phù hợp, khuyến khích trẻ tích cực vận dụng kiến thức vào tình huống mới trong cuộc sống hàng ngày. Việc tổ chức HĐTH theo hướng trải nghiệm được tiến hành theo bốn bước của quy trình trải nghiệm và hoạt động học thường diễn ra trong thời gian ngắn nên có thể tiến hành các bước liên tục, nối tiếp nhau và việc thực hành vận dụng kinh nghiệm vào các HĐTH trên tiết học hoặc ngoài tiết học, sinh hoạt hằng ngày không có giới hạn về thời gian. Khi trẻ tham gia vào HĐTH theo hướng trải nghiệm, giúp trẻ có thể áp dụng những kỹ năng và phẩm chất đã học vào cuộc sống hàng ngày hay hoạt động ngoại khóa, thăm quan bối cảnh mới phù hợp với địa phương như: tư duy sáng tạo, xử lý thất bại, kỹ năng quan sát, tự thể hiện, tự quản lý, sự tập trung, tính kiên nhẫn, kỹ năng xã hội, tư duy phân tích, sự tận hưởng và thư giãn.

Khi tổ chức HĐTH theo hướng trải nghiệm cho trẻ cần chú ý đến các điều kiện như: Phải đảm bảo môi trường hoạt động học theo hướng trải nghiệm an toàn cho trẻ: Sử dụng các nguyên

vật liệu sạch, tiết kiệm, gắn với thiên nhiên, sử dụng phế liệu sạch,... Môi trường cho trẻ trải nghiệm đa dạng, phù hợp với đề tài hay chủ đề của hoạt động tạo hình.

Khi thiết kế giờ hoạt động tạo hình theo hướng trải nghiệm thì tập trung vào việc tạo ra một môi trường học tập kích thích, thú vị và hỗ trợ cho người học hứng thú tham gia tích cực vào việc phát triển các kỹ năng, cảm nhận nghệ thuật và trải nghiệm sự sáng tạo một cách tốt nhất.

2.3.2. Hướng dẫn sinh viên tổ chức hoạt động Tạo hình theo hướng trải nghiệm

Khi tổ chức HĐTH theo hướng trải nghiệm cần chú ý đến các nguyên tắc:

Tôn trọng sự đa dạng: Khuyến khích trẻ sử dụng tài liệu và nguyên liệu đa dạng để thể hiện ý tưởng của mình.

Khích lệ tư duy sáng tạo: Tránh việc chỉ định cách thực hiện cụ thể. Thúc đẩy trẻ tìm kiếm cách riêng để thể hiện ý tưởng tạo hình.

Tạo được môi trường tích cực: tạo không gian an toàn và thoải mái, khích lệ sự hợp tác và chia sẻ giữa trẻ.

Tập trung vào quá trình, không chỉ kết quả: Đánh giá dựa trên quá trình tham gia và cố gắng của trẻ, chứ không chỉ dựa vào sản phẩm cuối cùng.

HD1: Giới thiệu chủ đề: GV hướng dẫn SV lựa chọn và sử dụng các thủ thuật gây hứng thú hợp lý, thu hút được sự chú ý của trẻ đến chủ đề: Sử dụng trò chơi, câu đố, bài hát,... dẫn dắt trẻ vào chủ đề. Tuy nhiên, khuyến khích sinh viên sử dụng các hoạt động giúp trẻ hứng thú với chủ đề, đề tài của hoạt động tạo hình thông qua giải quyết tình huống hoặc có thể hỏi trẻ về vấn đề liên quan đến chủ đề, đề tài.

HD2: Tổ chức cho trẻ trải nghiệm: Hướng dẫn sinh viên xác định những hoạt động cụ thể cho tạo hình với đối tượng, sắp xếp hợp lý hoạt động cho trẻ trải nghiệm phù hợp diễn ra trong hoạt động. Trong hoạt động này, sinh viên cần kết hợp linh hoạt các phương pháp để tổ chức cho trẻ hoạt động tạo hình theo hướng trải nghiệm. Ưu tiên sử dụng các phương pháp dạy học tích cực. Đây là hoạt động quan trọng và là hoạt động chính để đạt được mục tiêu hoạt động đã đề ra theo kế hoạch. Khi tổ chức HĐTH theo hướng trải nghiệm, hướng dẫn sinh viên thực hiện tốt những công việc sau:

Giao nhiệm vụ trải nghiệm hoạt động cho nhóm trẻ.

Hướng dẫn trao đổi, phân công công việc cho trẻ và để trẻ lựa chọn đồ dùng, dụng cụ phù hợp với hoạt động và để ở vị trí của nhóm. Đối với trẻ MG lớn, có thể cho trẻ tự lấy đồ dùng, dụng cụ đã chuẩn bị theo yêu cầu. Các nhóm trẻ thực hiện HĐTH theo hướng trải nghiệm dưới sự giám sát, hỗ trợ của giáo viên

Quá trình thực hành trải nghiệm hoạt động tạo hình.

GV bao quát trẻ trong quá trình trẻ thực hiện nhiệm vụ, xem các nhóm, cá nhân thực hiện nhiệm vụ như thế nào, có thực hiện nhiệm vụ theo đúng sự phân công không và những gì chưa được các nhóm, cá nhân thực hiện. Đồng thời còn có các tình huống nào xảy ra trong quá trình hoạt động trải nghiệm của trẻ. Sinh viên cần quan sát và ghi lại các thông tin cần thiết.

Quá trình trẻ thực hiện hoạt động tạo hình cần quan sát hành vi và hoạt động của trẻ. Quan sát sự tương tác của các trẻ với nhau, khả năng hợp tác nhóm thế nào? Thái độ, lời nói, cách thực hiện của trẻ trong hoạt động tạo hình ra sao? Quan sát cách trẻ sử dụng đồ dùng, vật liệu mà giáo viên đã chuẩn bị để sáng tạo tạo hình. Từ sự quan sát đó, sinh viên hỗ trợ trẻ khi cần thiết, sự hỗ trợ được thực hiện dưới nhiều cách khác nhau như:

Gợi ý cho trẻ bằng lời hướng dẫn: Trong trường hợp trẻ vẫn chưa biết cách thức thực hiện nhiệm vụ, sinh viên có thể giúp cho trẻ tiến hành hoạt động đúng theo hướng hoặc đa dạng hơn; gợi ý để trẻ có sự phân công hợp lý hơn, yêu cầu trẻ thực hiện đúng theo kế hoạch. Tuy nhiên, lời đề nghị hoặc hướng dẫn ý tưởng của cô không được áp đặt.

Khi GV đặt câu hỏi hoặc đưa ra lời đề nghị cần sử dụng các câu hỏi “mở” nhằm thúc đẩy hoạt động của trẻ theo cách mà chúng tự lĩnh hội.

Gợi ý bằng hành động cụ thể: Trẻ nhỏ cần sự hỗ trợ trực tiếp bằng hành động cụ thể, trong trường hợp trẻ chưa biết kỹ thuật tạo hình hoặc lúng túng trong các thao tác. Sinh viên chú ý theo sát hoạt động của trẻ, gợi ý hướng dẫn. Lưu ý, không can thiệp vào hoạt động của trẻ khi trẻ đang say mê thực hiện, điều này có thể làm gián đoạn suy nghĩ và sự tập trung của trẻ hay làm mất ý tưởng đang nảy sinh trong suy nghĩ của trẻ và quan trọng nhất là làm mất hứng thú của trẻ với hoạt động trải nghiệm. Trong quá trình tham gia hoạt động cùng trẻ, sinh viên cần thể hiện sự nhiệt tình, hứng thú, tích cực.

HD3: Chia sẻ kinh nghiệm, rút ra kinh nghiệm: Trong quá trình thực hiện HĐTH theo hướng trải nghiệm, trẻ được trực tiếp thực hành trải nghiệm với sản phẩm và hoạt động tạo hình, được giao tiếp với nhóm bạn bè từ đó tích lũy được vốn kinh nghiệm nhất định với nghệ thuật tạo hình. Tuy nhiên, trong thời gian ngắn trẻ tạo hình còn chưa thành thục. Vì vậy, SV cần tiến hành hoạt động giúp trẻ có cơ hội chia sẻ cảm xúc, suy nghĩ, khơi gợi ấn tượng về nghệ thuật tạo hình và cách thức tạo ra sản phẩm nghệ thuật mà trẻ đã thực hiện qua hoạt động trải nghiệm. Điều này giúp sinh viên dễ dàng khái quát hóa, củng cố, mở rộng kiến thức về hoạt động tạo hình cho trẻ.

Sinh viên có thể sử dụng các phương pháp đàm thoại, quan sát, sử dụng phương tiện trực quan,... nhằm tạo điều kiện cho trẻ thể hiện cảm xúc và suy nghĩ của mình, kích thích hứng thú chia sẻ dư âm hoạt động tạo hình theo hướng trải nghiệm, lắng đọng sâu trong tiềm thức của trẻ. Trong quá trình chia sẻ, rút kinh nghiệm với trẻ sinh viên tiến hành lưu ý các vấn đề sau:

Hướng dẫn trẻ chia sẻ cảm xúc, suy nghĩ

Khi hướng dẫn trẻ chia sẻ cảm xúc, suy nghĩ lên sử dụng các câu hỏi để trẻ, suy nghĩ về các trải nghiệm, khuyến khích trẻ đưa ra nhiều ý kiến, về những cảm xúc, suy nghĩ của trẻ đã trải qua và trả lời. *(Điều gì làm con thích nhất khi hoạt động với màu vẽ/ đất nặn/ giấy màu,... Tại sao con lại thích? Con ấn tượng với hoạt động nào.....Ai có thích giống bạn? Bạn nào có sở thích khác...)*

Sinh viên cần khuyến khích, phân tích các tình huống cụ thể, xác định nguyên nhân dẫn đến hành động và cách ứng xử. Sinh viên cần tạo điều kiện cho tất cả trẻ được chia sẻ để nói lên được suy nghĩ của bản thân về những việc mà trẻ đã làm được, cảm xúc của trẻ. Trẻ nói lên điều gì mà mình thích nhất, có ấn tượng nhất qua hoạt động trải nghiệm. Lựa chọn câu hỏi phù

hợp với trẻ, tránh hỏi trẻ quá nhiều hay câu hỏi quá khó làm mất cảm xúc của trẻ với hoạt động trải nghiệm. Trong quá trình trẻ trả lời, GV gợi ý thêm về những nội dung mà trẻ chưa đề cập đến để trẻ suy nghĩ và rút ra kinh nghiệm cho bản thân.

Tổ chức đàm thoại giúp trẻ chia sẻ kinh nghiệm

Khi tổ chức đàm thoại, cần xác định câu hỏi định hướng vào mục đích của hoạt động tạo hình theo hướng trải nghiệm. Kinh nghiệm mà trẻ lĩnh hội qua trải nghiệm là kiến thức, kỹ năng có được qua tương tác với hoạt động. Yêu cầu sinh viên tiến hành đàm thoại giúp trẻ về kinh nghiệm đã trải nghiệm qua quá trình hoạt động. Có thể sử dụng những câu hỏi liên quan đến cảm xúc để lại nhiều ấn tượng cho trẻ, cách thức hoạt động tạo hình trong quá trình trải nghiệm. Việc này giúp trẻ ghi nhớ các kinh nghiệm đã được học qua quá trình trải nghiệm vì nó đã được rút gọn, dễ nhớ, dễ vận dụng vào thực tiễn. Sinh viên cũng cần chia sẻ cảm xúc của mình tạo ra sự lan truyền cảm xúc của cô đến trẻ. Trong quá trình đàm thoại sinh viên có thể sử dụng tranh ảnh, video, sản phẩm tạo hình, tác phẩm nghệ thuật tạo hình về hoạt động trẻ mới thực hiện. Điều này tạo thêm cảm xúc, khắc sâu trí nhớ về đối tượng cho trẻ. Cuối cùng, hệ thống lại những kinh nghiệm trẻ đã chia sẻ và định hướng cho trẻ vận dụng kinh nghiệm vào hoạt động thực hành.

Tổ chức cho trẻ rút kinh nghiệm cho bản thân qua HĐTH theo hướng trải nghiệm

Trao đổi giúp trẻ vận dụng kinh nghiệm từ hoạt động tạo hình vào cuộc sống hàng ngày giúp trẻ tự tin, sáng tạo. Qua trải nghiệm giúp trẻ ghi nhớ các kinh nghiệm đã học được vận dụng vào thực tiễn. Sinh viên tiến hành đàm thoại như sau: Câu hỏi về chủ đề tạo hình mà trẻ được trải nghiệm, về các HĐTH trẻ đã thực hiện trong quá trình trải nghiệm. Câu hỏi hướng đến việc chia sẻ, kiến thức, kỹ năng, thái độ có được về hoạt động tạo hình.

SV hệ thống lại kỹ năng, thao tác cần thực hiện hoạt động tạo hình theo đề tài để tạo ra sản phẩm.

Sử dụng sản phẩm tạo hình hay tác phẩm nghệ thuật gắn với đề tài hay thể loại tạo hình nhằm gây hứng thú và khắc sâu kinh nghiệm cho trẻ

Định hướng việc vận dụng kinh nghiệm cho trẻ vào thực tế.

SV cần chú ý đây là giai đoạn trẻ rút kinh nghiệm để tạo ra những hiểu biết, kỹ năng mới dựa vào hoạt động trẻ vừa thực hiện. Nhờ đó mà trẻ khắc sâu kiến thức vừa trải nghiệm. Với trẻ mầm non, việc củng cố thường được thực hiện ngay hoạt động trải nghiệm, để đạt hiệu quả vì kinh nghiệm này phải dựa trên trải nghiệm thực tế của trẻ và phải do chính trẻ rút ra thì trẻ mới có thể tự giác vận dụng vào cuộc sống.

HĐ 4: Vận dụng kinh nghiệm

Hoạt động tạo hình theo hướng trải nghiệm được tổ chức hình thức hoạt động học diễn ra trong thời gian ngắn nên các hoạt động diễn ra nối tiếp nhau. Việc vận dụng kinh nghiệm của trẻ vào cuộc sống thực có thể được tác động thường xuyên qua các hoạt động sinh hoạt hằng ngày. Sinh viên cần biết tận dụng mọi hoạt động trong ngày để trẻ vận dụng kiến thức đã biết vào thực tiễn cuộc sống.

Học qua trải nghiệm giúp tính tích cực của trẻ được phát huy ở các khâu của quá trình giáo dục, kinh nghiệm của trẻ được tích lũy, kiểm chứng, điều chỉnh và phản hồi thông qua hoạt

động. Điều đó cho thấy học HĐTH theo hướng trải nghiệm phù hợp lứa tuổi trẻ mầm non, giúp trẻ “học bằng chơi, chơi mà học” hiệu quả nhất, cần được áp dụng trong quá trình giáo dục trẻ ở trường mầm non.

Để có kết quả tốt trong các giờ học HĐTH theo hướng trải nghiệm, phải được thực hiện đồng bộ. Giáo viên phải có sự chuẩn bị chu đáo cho tiết học và trẻ phải có ý thức say mê học tập. Với những biện pháp trên sẽ góp phần kích thích hứng thú học tập, khơi gợi cảm xúc, tình yêu cái đẹp và sự hứng thú khi dạy trẻ học tạo hình nói chung. Từ đó các em SINH VIÊN thêm yêu nghề, mến trẻ và có thể tích lũy được nhiều kiến thức phục vụ cho công tác giảng dạy này.

3. KẾT LUẬN

Các biện pháp hướng dẫn tổ chức hoạt động tạo hình theo hướng trải nghiệm cho SV ngành GDMN là một quá trình hệ thống, đòi hỏi sự hiểu biết về phát triển của trẻ nhỏ và kỹ năng quản lý hoạt động. Bằng cách áp dụng những biện pháp và nguyên tắc đã đề cập, sinh viên sẽ có thể tạo ra những trải nghiệm giáo dục thú vị và phát triển tốt cho trẻ mầm non. Các biện pháp này không chỉ giúp SV hiểu sâu về nguyên lý giáo dục mầm non mà còn kích thích sự sáng tạo và phát triển cá nhân. Đồng thời không chỉ tăng cường kỹ năng thực hành của SV mà còn khuyến khích sự sáng tạo kết nối lý thuyết với thực tế một cách chặt chẽ, giúp SV phát triển lòng tự tin và ý thức về vai trò quan trọng của sự độc lập trong quá trình giảng dạy.

Tổ chức hoạt động tạo hình theo hướng trải nghiệm phù hợp với trẻ, giúp trẻ phát triển năng lực cá nhân, tăng cường sự tự tin và khả năng giải quyết các vấn đề thực tiễn. Các biện pháp hướng dẫn SV tổ chức hoạt động tạo hình theo hướng trải nghiệm góp phần nâng cao chất lượng giảng dạy học phần phương pháp tổ chức HĐTH cho trẻ mầm non, giúp sinh viên linh hoạt, sáng tạo hơn trong quá trình tổ chức hoạt động tạo hình cho trẻ nói riêng và phát triển kỹ năng thực hành nghề nghiệp cho SV nói chung. Những biện pháp hướng dẫn này không chỉ là chìa khóa mở cánh cửa cho sự hiểu biết sâu sắc về giáo dục mầm non mà còn giúp SV phát triển những phẩm chất quan trọng cần thiết khi bước vào con đường giảng dạy và hỗ trợ phát triển toàn diện của trẻ mầm non. Đồng thời giúp SV cập nhật thực tiễn giáo dục Mầm non đang thay đổi từng ngày mà còn góp phần nâng cao chất lượng đào tạo ngành giáo dục Mầm non ở Trường Đại học Thủ đô Hà Nội.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Lê Thanh Thủy (2014), Phương pháp tổ chức hoạt động tạo hình cho trẻ mầm non, (tái bản lần thứ 7), NXB Đại học Sư phạm.
2. Lê Hồng Vân (2012), Tạo hình và phương pháp hướng dẫn hoạt động tạo hình cho trẻ em (quyển 3), (tái bản lần thứ 3), NXB Đại học Quốc gia Hà Nội.
3. Hoàng Thị Phương (Chủ biên) – Lê Thị Bắc Lý – Bùi Thị Lâm – Nguyễn Mạnh Tuấn (2018), Tổ chức hoạt động giáo dục theo hướng trải nghiệm ở trường mầm non – NXB Đại học sư phạm.

SOME MEASURES TO GUIDE STUDENTS OF THE MAJOR IN THE EARLY CHILDHOOD EDUCATION TO ORGANIZE EXPERIENCE – BASED SHAPING ACTIVITIES

Abstract: *Organizing experience-oriented art activities is one of the highly effective forms of teaching and meets today's innovative educational needs. During the design process, organizing experience-oriented art activities helps students better understand how children learn and develop, as well as provide students with skills to apply knowledge into practice, so from there, to develop the ability to apply theoretical knowledge to practice, promoting thinking and creativity. The article focuses on some measures to guide students majoring in Preschool Education to organize experience-oriented art activities. Measures to practice design skills and organize experience-oriented art activities help meet the requirements of educational innovation and develop student creativity.*

Keywords: *experiential art activities students major in in Preschool Education, educational innovation.*