

THIẾT KẾ MỘT SỐ HOẠT ĐỘNG TRẢI NGHIỆM TRONG DẠY HỌC ĐẠI LƯỢNG Ở LỚP 3

Trịnh Thị Hiệp

Trường Đại học Thủ đô Hà Nội

Tóm tắt: Trong định hướng thực hiện Chương trình Giáo dục phổ thông môn Toán 2018, giáo viên (GV) tiểu học có thể tổ chức các hoạt động thực hành và trải nghiệm có tính quy mô như: các đề tài, dự án học tập/ứng dụng, câu lạc bộ toán học, diễn đàn, hội thảo, cuộc thi về Toán,... cho học sinh (HS), theo thời lượng quy định của Chương trình. Ngoài ra, GV còn có thể chủ động thiết kế và tổ chức phù hợp những hoạt động trải nghiệm trong mỗi bài dạy học. Bài viết trình bày một số thiết kế hoạt động trải nghiệm trong dạy học Đại lượng ở lớp 3, theo chương trình mới. Giảng viên giảng dạy học phần phương pháp dạy học môn Toán ở tiểu học, sinh viên ngành Giáo dục tiểu học và GV phổ thông có thể tham khảo vận dụng trong thực hiện chương trình đào tạo và thực hiện dạy học ở trường tiểu học hiện nay.

Từ khóa: Dạy học Đại lượng ở lớp 3, dạy học môn Toán lớp 3, hoạt động trải nghiệm, môn Toán, thiết kế hoạt động trải nghiệm.

Nhận bài ngày 12.02.2024; gửi phản biện, chỉnh sửa và duyệt đăng ngày 30.05.2024

Liên hệ tác giả: Trịnh Thị Hiệp ; Email: tthiep@daihocthudo.edu.vn

1. ĐẶT VẤN ĐỀ

Trong Chương trình Giáo dục phổ thông môn Toán 2018, chương trình môn Toán lớp 3 dành thời lượng khoảng 5% cho nội dung tổ chức hoạt động trải nghiệm. Chương trình quy định nhà trường tiểu học tổ chức cho học sinh (HS) một số hoạt động trải nghiệm thực hành ứng dụng các kiến thức toán học vào thực tiễn. Các hoạt động trải nghiệm có thể tổ chức dưới nhiều hình thức như: Đề tài/dự án/cuộc thi/trò chơi/câu lạc bộ/... để giúp HS thực hành các hoạt động liên quan đến tính toán, đo lường và ước lượng; thực hành thu thập, phân loại, sắp xếp số liệu thống kê;... Các hoạt động trải nghiệm có thể tổ chức trong giờ chính khóa hoặc ngoài giờ chính khóa liên quan đến ôn tập, củng cố các kiến thức Toán hoặc giải quyết vấn đề nảy sinh trong tình huống thực tiễn [1].

Bên cạnh đó, trong Công văn số 2345/BGDĐT-GDTH, ngày 07 tháng 06 năm 2021 của Bộ Giáo dục và Đào tạo, về việc hướng dẫn xây dựng kế hoạch giáo dục của nhà trường cấp tiểu học, ở phần các hoạt động dạy học chủ yếu của khung hướng dẫn xây dựng kế hoạch bài dạy, có hoạt động vận dụng, trải nghiệm (nếu có) [2]. Chính vì vậy, trong các thiết kế kế hoạch bài dạy học, GV hoàn toàn có thể linh hoạt thiết kế các hoạt động trải nghiệm (thường là hoạt động cuối tiết học) để tổ chức cho HS trải nghiệm kiến thức bài học

một cách phù hợp. Bài viết trình bày một số thiết kế hoạt động trải nghiệm trong dạy học Đại lượng ở lớp 3. Việc tổ chức hoạt động trải nghiệm cuối tiết học là cần thiết, giúp HS thực hành ngay các kiến thức vừa học. Sau khi trải nghiệm, HS sẽ tự tin hơn về kiến thức, thấy được ý nghĩa của kiến thức vận dụng vào cuộc sống, HS thêm yêu thích môn học, lòng say mê học tập được bồi đắp. Giảng viên giảng dạy học phần phương pháp dạy học môn Toán ở tiểu học, sinh viên ngành Giáo dục tiểu học và GV phổ thông có thể tham khảo vận dụng các thiết kế trong thực hiện chương trình đào tạo và thực hiện dạy học ở trường tiểu học hiện nay.

2. NỘI DUNG

2.1. Một số vấn đề về thiết kế hoạt động trải nghiệm

2.1.1. Mục tiêu của hoạt động trải nghiệm trong môn Toán ở tiểu học

Theo tác giả Phạm Phú Cam (2019), *“Hoạt động trải nghiệm ở tiểu học nhằm hình thành những phẩm chất chủ yếu, năng lực (NL) chung và một số NL thành phần đặc thù của hoạt động này như: NL thiết kế và tổ chức hoạt động, NL định hướng nghề nghiệp, NL thích ứng với những biến động trong cuộc sống và các kỹ năng sống khác”* [3].

Chương trình giáo dục phổ thông (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 (GD&ĐT) đã chỉ rõ: *“Những hoạt động trải nghiệm sẽ giúp HS vận dụng những tri thức, kiến thức, kỹ năng, thái độ đã được tích lũy từ giáo dục Toán học và những kinh nghiệm của bản thân vào thực tiễn cuộc sống một cách sáng tạo; phát triển cho HS NL tổ chức và quản lý hoạt động, NL tự nhận thức và tích cực hoá bản thân; giúp HS bước đầu xác định được NL, sở trường của bản thân nhằm định hướng và lựa chọn nghề nghiệp; tạo lập một số NL cơ bản cho người lao động tương lai và người công dân có trách nhiệm”* [1].

Như vậy, mục tiêu của hoạt động trải nghiệm được lồng ghép thực hiện trong mục tiêu môn Toán cấp tiểu học. Đây cũng là một trong những mục tiêu quan trọng góp phần hình thành, phát triển phẩm chất, năng lực HS.

2.1.2. Nội dung hoạt động trải nghiệm trong môn Toán ở lớp 3

Theo Chương trình giáo dục phổ thông (GDPT) môn Toán ban hành kèm theo Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT (như đã đề cập) [1], nội dung trải nghiệm môn Toán ở lớp 3 là:

“Lớp 3: Hoạt động 1: Thực hành ứng dụng các kiến thức toán học vào thực tiễn (chẳng hạn: Thực hành các hoạt động liên quan đến tính toán, đo lường và ước lượng như: thực hành tính và ước lượng chu vi, diện tích của một số hình phẳng trong thực tế liên quan đến các hình phẳng đã được học; thực hành đo, cân, đong và ước lượng độ dài, khối lượng, dung tích, nhiệt độ,...; Thực hành thu thập, phân loại, sắp xếp số liệu thống kê (theo các tiêu chí cho trước) về một số đối tượng thống kê trong trường, lớp). Hoạt động 2: Tổ chức các hoạt động ngoài giờ chính khóa (ví dụ: trò chơi học Toán hoặc các hoạt động “Học vui – Vui học”; trò chơi liên quan đến mua bán, trao đổi hàng hoá; lắp ghép, gấp, xếp hình; tung đồng xu, xúc xúc,...) liên quan đến ôn tập, củng cố các kiến thức toán”.

Có thể thấy rằng, nội dung hoạt động trải nghiệm trong môn Toán ở từng lớp cấp tiểu học nói chung và ở lớp 3 đều có hai hoạt động chính: Hoạt động thực hành ứng dụng các kiến thức toán học vào thực tiễn và hoạt động ngoài giờ chính khoá. Nội dung của các hoạt động phù hợp với mục tiêu, yêu cầu cần đạt ở từng lớp và phù hợp với trình độ HS.

2.1.3. Nguyên tắc thiết kế hoạt động trải nghiệm

Theo tác giả Phạm Phú Cam (2019), “*để thiết kế được một hoạt động trải nghiệm theo quan điểm hoạt động có hiệu quả, GV hoặc người thiết kế phải quán triệt các vấn đề mấu chốt sau đây:*

Căn cứ vào vị trí, vai trò, nhiệm vụ, tính chất của hoạt động trải nghiệm; Mục đích, nội dung, hình thức, phương pháp và nguyên tắc tổ chức hoạt động trải nghiệm.

Căn cứ vào bản chất hoạt động tâm lí của HS. Khi thiết kế hoạt động trải nghiệm, phải hình thành: Động cơ, mục đích – nhiệm vụ và phương tiện hoạt động học tập cho HS. Các hoạt động phải được thiết kế rõ ràng, có thể lồng ghép nhưng phải tường minh, tránh mù mờ. Mỗi hoạt động đều phải giải quyết được trọn vẹn một vấn đề nào đó do nhu cầu đặt ra, hiển nhiên phải hình thành NL mới cho HS, nếu không sẽ chẳng giải quyết được vấn đề gì bởi vì: Hoạt động nào cũng phải có động cơ, hành động nào cũng có mục đích, thao tác nào cũng phải có phương tiện” [3].

Nguyên tắc thiết kế hoạt động trải nghiệm cũng giống như thiết kế các hoạt động dạy học và giáo dục, GV cần nắm chắc mục tiêu, yêu cầu cần đạt của nội dung trải nghiệm cũng như trình độ HS để thiết kế hoạt động trải nghiệm cho phù hợp, hiệu quả và khả thi.

2.1.4. Quy trình thiết kế hoạt động trải nghiệm ở tiểu học

Theo tác giả Phạm Phú Cam (2019), quy trình thiết kế hoạt động trải nghiệm ở tiểu học bao gồm các bước sau đây [3]:

“Bước 1: Tìm hiểu, nghiên cứu mục tiêu, nội dung trải nghiệm đã được quy định trong chương trình, để xác định kiến thức, kĩ năng, phẩm chất, NL nào cần hình thành cho HS”.

“Bước 2: Phân tích xác định rõ nguồn gốc sinh thành nên phẩm chất và NL cần hình thành ở HS: Muốn xác định nguồn gốc sinh thành nên phẩm chất và NL ta phải trả lời được các câu hỏi : Vì sao, ở đâu, nảy sinh ra phẩm chất và NL ấy ?. Đây là căn cứ khoa học cho bước tiếp theo là phân giải khái niệm làm nên phẩm chất và NL”.

“Bước 3: Phân giải khái niệm, tìm vật liệu sơ phạm để mô hình hoá, tường minh hoá cấu trúc logic tồn tại của khái niệm. GV đưa khái niệm đã có “trong nhận thức của mình” và phân chia/phân giải thành các yếu tố cấu thành khái niệm. GV lựa chọn “vật liệu” (hiện tượng, sự vật các ví dụ) điển hình nhất để hình thành khái niệm (ví dụ dạy học nhận dạng hình chữ nhật nên lựa chọn các vật như tấm bìa sách, mặt bảng...mà không chọn một mặt bàn vì có thể nó là hình vuông)”.

“Bước 4. Thiết kế các hoạt động. Một hoạt động trải nghiệm làm ra sản phẩm là sự trải nghiệm của HS đối với một khái niệm làm nên phẩm chất, NL. Do đó, GV nên căn cứ vào chuẩn phẩm chất và NL phải được hình thành để thiết kế các hoạt động trải nghiệm. Để thiết kế một hoạt động, GV nên tiến hành như sau: Thiết kế thành một hoạt động cụ thể

sao cho tương thích với cấu trúc nội dung khái niệm. Mỗi hoạt động được thiết kế thành một hoặc vài thao tác tùy theo cấu trúc logic tuyến tính ở trên, đảm bảo không bỏ sót thao tác. Mỗi thao tác lại phải thiết kế phương tiện cho nó đảm bảo tạo ra sản phẩm chắc chắn. Như vậy, mỗi việc làm là một hành động trải nghiệm, hoặc một vài thao tác trải nghiệm. Sau khi HS thực hiện một chuỗi các hoạt động trải nghiệm thì đồng thời phẩm chất, NL đã được hình thành (hoặc được mô phỏng) ở trong đầu HS”.

Trong các bước thiết kế, ba bước đầu là tiền đề để có thể thực hiện được bước 4. GV muốn thiết kế được hoạt động trải nghiệm phù hợp, tương thích và hiệu quả thì phải làm tốt từ khâu tìm hiểu mục tiêu, nội dung; phân tích nguồn gốc sinh thành phẩm chất, NL và đồng thời phân giải, tìm vật liệu tốt để mô hình hóa khái niệm, chuẩn bị cho bước thiết kế hoạt động trải nghiệm.

2.2. Thiết kế một số hoạt động trải nghiệm trong dạy học đại lượng ở lớp 3

2.2.1. Thiết kế hoạt động trải nghiệm trong dạy học biểu tượng đại lượng và đơn vị đo đại lượng (biểu tượng đại lượng nhiệt độ trong bài: Nhiệt độ - Toán 3, tập 1, trang 99 và 100, sách Cánh diều)

Theo Đỗ Đức Thái và các tác giả khác (2020), thiết kế hoạt động trải nghiệm trong dạy học biểu tượng đại lượng bao gồm các nội dung sau [4]:

1) *Xác định mục tiêu, nội dung, kiến thức cần củng cố; phẩm chất, NL cần hình thành, phát triển cho HS qua hoạt động trải nghiệm*

Mục tiêu: Cảm nhận được sự thay đổi nhiệt độ trong các môi trường khác nhau; biết ước lượng nhiệt độ ngoài trời, nhiệt độ trong phòng; từ đó vận dụng giải quyết các vấn đề trong thực tế cuộc sống.

Nội dung trải nghiệm: Cảm nhận, ước lượng nhiệt độ trong phòng học và ngoài trời.

Kiến thức củng cố: Nhận biết được đơn vị đo nhiệt độ; đọc, ghi được nhiệt độ trong các tình huống cụ thể; cảm nhận về nhiệt độ.

Phẩm chất, NL cần hình thành/phát triển cho HS: Say mê cảm nhận nhiệt độ, yêu thích môn học; phát triển NL tư duy và lập luận Toán học, NL giao tiếp Toán học, NL vận dụng giải quyết vấn đề,...

2) *Trả lời vì sao HS cần say mê cảm nhận nhiệt độ? Để cảm nhận tương đối chính xác về nhiệt độ, cần biết kiểm tra ước lượng nhiệt độ bằng dụng cụ gì? Đọc số đo nhiệt độ thế nào?*

Vì khi cảm nhận được nhiệt độ thì có thể vận dụng giải quyết tốt hơn những tình huống trong thực tế cuộc sống như tránh bị nóng quá, lạnh quá; hoặc khi cảm nhận được nhiệt độ thì việc chuẩn bị trang phục ăn mặc sẽ phù hợp, có lợi cho sức khỏe;...).

3) *Phân giải về nhiệt độ; chọn lựa “vật liệu” để HS trải nghiệm cảm nhận nhiệt độ*

GV phân giải về nhiệt độ: độ nóng/lạnh của nước/vật chất/cothể/không khí/...

GV chọn lựa “vật liệu” để HS trải nghiệm cảm nhận nhiệt độ là chính lớp học (cảm nhận nhiệt độ trong phòng) và sân trường (cảm nhận nhiệt độ ngoài trời).

4) *Thiết kế các hoạt động trải nghiệm.*

HS chia nhóm (4 – 6 HS), mỗi nhóm được phát 01 tờ phiếu như sau:

	Ước lượng nhiệt độ	Kết quả đo
Nhiệt độ trong phòng		
Nhiệt độ ngoài trời		
...		

Trải nghiệm 1: Cảm nhận nhiệt độ trong phòng

- Học sinh ở trong phòng học, cùng nói với nhau về cảm nhận nhiệt độ trong phòng học, thảo luận, thống nhất ghi nhiệt độ ước lượng của phòng học vào dòng tương ứng trên phiếu.

- GV dùng nhiệt kế đo nhiệt độ trong phòng rồi cho các nhóm HS quan sát nhiệt kế, HS đọc số đo nhiệt độ trên nhiệt kế, ghi số đo vào cột kết quả đo trên phiếu.

- Các nhóm nhận xét về sự chênh lệch giữa số đo ước lượng và kết quả đo, từ đó định hướng điều chỉnh cảm nhận nhiệt độ.

Trải nghiệm 2: Cảm nhận nhiệt độ ngoài trời (thực hiện tương tự như tổ chức cảm nhận nhiệt độ trong phòng)

- Tổ chức cho HS thảo luận, nhận xét về sự chênh lệch giữa nhiệt độ trong phòng, nhiệt độ ngoài trời với nhiệt độ cảm nhận.

Củng cố, định hướng sau trải nghiệm: Cho HS nêu cảm nhận sau trải nghiệm (em biết thêm điều gì?); GV nêu một vài ví dụ về nhiệt độ trong cuộc sống để HS mở rộng hiểu biết về kiến thức bài học.

2.2.2. Thiết kế hoạt động trải nghiệm trong dạy học thực hành đo đại lượng (đo đại lượng khối lượng trong bài: Gam - Toán 3, tập 1, trang 87 và 88, sách Kết nối tri thức với cuộc sống)

Theo Hà Huy Khoái và các tác giả khác (2022), thiết kế hoạt động trải nghiệm trong dạy học thực hành đo đại lượng bao gồm các nội dung sau [4]:

1) *Xác định mục tiêu, nội dung, kiến thức cần củng cố; phẩm chất, NL cần hình thành, phát triển cho HS qua hoạt động trải nghiệm*

Mục tiêu: Sử dụng được một số loại cân thông dụng để cân một số đồ vật với đơn vị gam (g); biết ước lượng khối lượng với đơn vị gam (g); đọc, viết được số đo khối lượng với đơn vị gam (g); từ đó vận dụng giải quyết một số vấn đề trong thực tế cuộc sống.

Nội dung trải nghiệm: Thực hành cân một số đồ vật với đơn vị gam (g); Ước lượng khối lượng một số đồ vật với đơn vị gam (g); đọc, viết được số đo khối lượng với đơn vị gam (g) trong một số tình huống cụ thể.

Kiến thức củng cố: Nhận biết được đơn vị đo khối lượng gam (g); đọc, ghi được số đo khối lượng với đơn vị gam (g) trong các tình huống cụ thể; cảm nhận về khối lượng.

Phẩm chất, NL cần hình thành/phát triển cho HS: Say mê thực hành cân một số đồ vật, cẩn thận trong thực hành, đọc, viết số đo, yêu thích môn học; phát triển NL tư duy, lập luận Toán học, NL giao tiếp Toán học, NL vận dụng giải quyết vấn đề.

2) Trả lời vì sao HS cần say mê thực hành cân, cẩn thận trong thực hành, đọc viết số đo? Để ước lượng tương đối chính xác về khối lượng, cần biết kiểm tra ước lượng khối lượng bằng dụng cụ gì? Đọc số đo khối lượng thế nào?

Vì khi say mê thực hành cân, cẩn thận trong thực hành, đọc viết số đo sẽ đo được chính xác khối lượng của các vật theo đơn vị gam. Điều này có thể giúp ích cho một số công việc trong cuộc sống (chế biến món ăn cần tỉ lệ nguyên liệu có khối lượng tương đối chính xác theo đơn vị đo gam,...),

Cần kiểm tra việc ước lượng khối lượng bằng cân thông dụng; cách đọc, ghi số đo khối lượng trong các tình huống cụ thể,...

3) Phân giải về đơn vị đo khối lượng gam (g); chọn lựa “vật liệu” để HS trải nghiệm thực hành đo và ước lượng khối lượng với đơn vị gam (g).

GV phân giải: Đơn vị đo khối lượng gam (g) để chỉ khối lượng của những vật rất nhỏ, nhẹ (như cái bút chì, cục tẩy, gói hạt tiêu, mì chính, gói gia vị,...)

GV chọn lựa “vật liệu” để HS trải nghiệm thực hành đo và ước lượng khối lượng như: bút chì, cục tẩy, gói hạt tiêu, mì chính, gói gia vị, quyển sách, quyển vở,...).

4) Thiết kế các hoạt động trải nghiệm.

- HS chia nhóm (4 – 6 HS), mỗi nhóm được chuẩn bị 01 chiếc cân đồng hồ hoặc cân điện tử; một số đồ vật quen thuộc và 01 tờ phiếu như sau:

	Ước lượng khối lượng...(g)	Kết quả cân...(g)
Quyển vở		
Thước kẻ/bút/cục tẩy		
Gói hạt tiêu/ mì chính/ bột mì		
Quả bóng bàn		
...		

- Các thành viên trong nhóm lần lượt cầm từng vật trên tay và dự đoán khối lượng của mỗi vật mà nhóm mình có (theo đơn vị gam), thảo luận ghi tên vật và kết quả ước lượng vào dòng tương ứng trên phiếu.

- Các thành viên trong nhóm tiếp tục lần lượt đặt từng từng vật lên cân, đọc số đo khối lượng và ghi kết quả cân vào dòng tương ứng trên phiếu.

- Các nhóm để phiếu tại góc của mình và đi vòng quanh xem phiếu của các nhóm khác (kĩ thuật học tập “Trạm”).

- Tổ chức HS cả lớp nhận xét về khối lượng của một số đồ vật thông dụng (với đơn vị đo gam) và nhận xét về sự chênh lệch giữa số đo ước lượng và kết quả đo, từ đó định hướng điều chỉnh ước lượng khối lượng.

Củng cố, định hướng sau trải nghiệm: HS nêu cảm nhận sau trải nghiệm (em biết thêm điều gì?); GV định hướng cho HS tập ước lượng hoặc cân một số đồ vật/nguyên liệu ở nhà (giúp bố mẹ cân vật liệu làm bánh,...); nêu các ví dụ về một số đồ vật cần ước lượng hoặc cân khối lượng (với đơn vị gam) trong cuộc sống để HS mở rộng hiểu biết về kiến thức bài học.

Sản phẩm sau trải nghiệm: Các phiếu nhóm được lưu góc học tập để dùng làm minh chứng đánh giá thường xuyên hoạt động học tập của HS [7].

2.2.3. Thiết kế hoạt động trải nghiệm trong dạy học tính toán và ước lượng với số đo đại lượng (tính chu vi một hình trong bài: Chu vi hình chữ nhật, hình vuông - Toán 3, tập 2, trang 23 và 24, sách Kết nối tri thức với cuộc sống)

Theo Hà Huy Khoái và các tác giả khác (2022), thiết kế hoạt động trải nghiệm trong dạy học tính toán và ước lượng với số đo đại lượng bao gồm các nội dung sau [6]:

1) Xác định mục tiêu, nội dung, kiến thức cần củng cố; phẩm chất, NL cần hình thành, phát triển cho HS qua hoạt động trải nghiệm

Mục tiêu: Thực hành đo và tính được chu vi một số đồ vật có dạng hình chữ nhật hoặc hình vuông; từ đó vận dụng giải quyết một số vấn đề trong thực tế cuộc sống.

Nội dung trải nghiệm: Đo và tính được chu vi một số đồ vật có dạng hình chữ nhật hoặc hình vuông; đọc, viết được số đo chu vi hình chữ nhật hoặc hình vuông trong một số tình huống cụ thể.

Kiến thức củng cố: Cách tính chu vi hình chữ nhật và chu vi hình vuông.

Phẩm chất, NL cần hình thành/phát triển cho HS: Say mê thực hành đo và tính chu vi các đồ vật có dạng hình chữ nhật hoặc hình vuông, yêu thích môn học; phát triển NL tư duy và lập luận Toán học, NL giao tiếp Toán học, NL vận dụng giải quyết vấn đề,....

2) Trả lời vì sao HS cần say mê thực hành đo và tính chu vi của một số đồ vật? Để ước lượng tương đối chính xác chu vi của một số đồ vật có dạng hình chữ nhật hoặc hình vuông, cần kiểm tra ước lượng bằng cách gì? Tính số đo thế nào?

Cần kiểm tra ước lượng chu vi bằng cách dùng thước đo các cạnh của vật, rồi áp dụng cách tính chu vi để thực hiện phép tính; Tính được chu vi một số đồ vật có dạng hình chữ nhật hoặc hình vuông trong các tình huống cụ thể cần nhớ cách tính (công thức) tính chu vi hình chữ nhật hoặc hình vuông,...

3) Phân giải về cách tính chu vi hình chữ nhật hoặc hình vuông; chọn lựa “vật liệu” để HS trải nghiệm đo và tính chu vi một số đồ vật.

Phân giải: Chu vi của hình chữ nhật hoặc hình vuông là tổng độ dài các cạnh của hình đó.

GV chọn lựa “vật liệu” để HS trải nghiệm thực hành đo và tính chu vi như: quyển sách, quyển vở, khung ảnh, mặt bàn học, vườn hoa ở sân trường (dạng hình chữ nhật hoặc hình vuông),...

4) Thiết kế các hoạt động trải nghiệm.

- HS chia nhóm (2 hoặc 4 HS), mỗi nhóm được chuẩn bị 01 chiếc thước thẳng dài đến 50cm (có chia vạch đến xăng-ti-mét); một số đồ vật quen thuộc có dạng hình chữ nhật hoặc hình vuông và 01 tờ phiếu như sau:

	Ước lượng chu vi ...(cm)	Kết quả tính ...(cm)
Quyển vở		
Khung ảnh		
Vườn hoa		
...		

- Các thành viên trong nhóm lần lượt quan sát và dự đoán độ dài các cạnh của mỗi vật (quyển vở/khung ảnh/cạnh vườn hoa,...), thảo luận tính (ước lượng) chu vi và ghi kết quả ước lượng vào dòng tương ứng trên phiếu.

- Các thành viên trong nhóm tiếp tục lần lượt dùng thước, đo và vận dụng cách tính chu vi của hình chữ nhật hoặc hình vuông để tính chu vi của một số đồ vật thực tế đó; ghi kết quả tính vào dòng tương ứng trên phiếu.

- Tổ chức nhóm trình bày thao tác đo và cách tính chu vi. HS cả lớp nhận xét về sự chênh lệch giữa số đo ước lượng và kết quả đo, từ đó định hướng điều chỉnh ước lượng số đo độ dài.

- Củng cố, định hướng sau trải nghiệm: HS nêu cảm nhận sau trải nghiệm (vận dụng được điều gì?); GV có thể định hướng cho HS tập ước lượng hoặc tính chu vi một số đồ vật (giúp bố mẹ tính độ dài dây điện/đường ống/dây trang trí... để bao quanh những vật có dạng hình chữ nhật hoặc hình vuông,...); nêu ví dụ về một số đồ vật có dạng hình chữ nhật hoặc hình vuông cần ước lượng hoặc tính chu vi trong cuộc sống để HS mở rộng hiểu biết về kiến thức bài học.

3. KẾT LUẬN

Để thực hiện tốt Chương trình GDPT nói chung cũng như Chương trình GDPT môn Toán trong giai đoạn hiện nay, mỗi GV cần có NL xây dựng kế hoạch và tổ chức hiệu quả hoạt động dạy học. Việc thiết kế kế hoạch dạy học trong đó có hoạt động trải nghiệm cũng cần được hiểu thấu đáo và thiết kế phù hợp. Hoạt động trải nghiệm trong mỗi bài học hay hoạt động trải nghiệm theo chủ đề/môn học hoặc trải nghiệm tích hợp liên môn của từng cấp học, đặc biệt là cấp tiểu học, nếu được thiết kế phù hợp, không những giúp HS củng cố được kiến thức, vận dụng được kiến thức vào giải quyết các vấn đề của thực tế

cuộc sống, mà còn giúp cho HS thấy được ý nghĩa của kiến thức (kiến thức xuất phát từ thực tế và kiến thức vận dụng vào thực tế), HS sẽ yêu thích môn học, say mê học tập, từ đó phẩm chất, NL được bồi đắp, phát triển. Giảng viên và sinh viên các trường đại học cũng cần tìm hiểu kịp thời các vấn đề về thiết kế kế hoạch và tổ chức hoạt động trải nghiệm; Các nguyên tắc thiết kế, quy trình thiết kế hoạt động trải nghiệm để vận dụng trong đào tạo và thực hành nghề nghiệp. Nhà trường, khoa đào tạo giáo viên cần quan tâm triển khai cho giảng viên, sinh viên những nội dung cần thiết trong tìm hiểu, xây dựng kế hoạch và tổ chức dạy học các hoạt động trải nghiệm ở các môn học/các lớp học trong trường phổ thông. Bảo đảm sinh viên khi ra trường đáp ứng được các yêu cầu theo chương trình đổi mới, thực hiện tốt nhiệm vụ của người GV trong giai đoạn hiện nay.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. 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 tháng 12 năm 2018 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo*, Hà Nội.
2. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2021), *Công văn số 2345/BGDĐT-GDTH ngày 07 tháng 06 năm 2021 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo về việc hướng dẫn xây dựng kế hoạch giáo dục của nhà trường cấp tiểu học*, Hà Nội.
3. Phạm Phú Cam (2019), *Nghiên cứu thiết kế hoạt động trải nghiệm ở tiểu học*, Viện Nghiên cứu Sư phạm.
4. Đỗ Đức Thái (Tổng chủ biên) – Đỗ Tiến Đạt (Chủ biên) – Nguyễn Hoài Anh – Trần Thúy Nga – Nguyễn Thị Thanh Sơn (2020), *Toán 3, tập 1*, Nhà xuất bản Đại học Sư phạm, Hà Nội.
5. Hà Huy Khoái (Tổng chủ biên), Lê Anh Vinh (chủ biên), Nguyễn Áng, Vũ Văn Dương, Nguyễn Minh Hải, Hoàng Quế Hương, Bùi Bá Mạnh (2022), *Toán 3, tập 1*, Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam, Hà Nội.
6. Hà Huy Khoái (Tổng chủ biên), Lê Anh Vinh (chủ biên), Nguyễn Áng, Vũ Văn Dương, Nguyễn Minh Hải, Hoàng Quế Hương, Bùi Bá Mạnh (2022), *Toán 3, tập 2*, Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam, Hà Nội.
7. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2020), *Thông tư số 27/2020/TT-BGDĐT ngày 04 tháng 9 năm 2020 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo ban hành Quy định đánh giá học sinh tiểu học*, Hà Nội.

DESIGN SOME EXPERIENTIAL ACTIVITIES

IN TEACHING MEASUREMENT AT GRADE 3

Summary: *According to the orientation of implementing the 2018 General Education Program for Mathematics, primary school teachers can organize practical and experiential activities on a large scale such as: topics, learning/application projects, mathematics clubs, forums, seminars, mathematics competitions... for students according to the time specified by the Program. In addition, teachers can also proactively design and organize appropriate experiential activities in each lesson. This article presents some designs of experiential activities in teaching Measurement in grade 3 according to the new program. Lecturers teaching Mathematics Teaching Methods in primary schools, students majoring in Primary Education and general teachers can refer to the application in implementing the current training and teaching program in primary schools.*

Key words: *Teaching Quantities at grade 3, teaching Mathematics in grade 3, experiential activities, Mathematics subject, designing experiential activities.*