

BIỆN PHÁP THIẾT KẾ HOẠT ĐỘNG LÀM QUEN VỚI TOÁN CHO TRẺ MẦM NON THEO HƯỚNG TRẢI NGHIỆM

Nguyễn Thị Yến, Cao Thị Lan Hương
Trường Đại học Thủ đô Hà Nội

Tóm tắt: Hoạt động làm quen với Toán đóng vai trò quan trọng trong việc phát triển tư duy và nhận thức cho trẻ mầm non. Thông qua các biểu tượng toán học như số lượng, hình dạng, kích thước, không gian và thời gian, trẻ rèn luyện khả năng quan sát, tư duy logic và giải quyết vấn đề. Việc tổ chức hoạt động toán học không chỉ phát triển trí tuệ mà còn nuôi dưỡng sự tò mò, yêu thích học tập. Để đạt hiệu quả, hoạt động cần thiết kế phù hợp, tạo cơ hội cho trẻ học tự nhiên và sáng tạo. Phương pháp trải nghiệm giúp trẻ học qua khám phá và thực hành, tiếp thu kiến thức chủ động và sâu sắc hơn. Bài viết nhấn mạnh vai trò của thiết kế hoạt động theo hướng trải nghiệm trong giáo dục toán học mầm non và đề xuất các biện pháp hỗ trợ giáo viên thiết kế hoạt động hiệu quả. Đây cũng là tài liệu tham khảo hữu ích cho nhà nghiên cứu và quản lý giáo dục quan tâm đến đổi mới phương pháp dạy toán cho trẻ nhỏ.

Từ khóa: Biện pháp, hoạt động làm quen với toán, thiết kế, trải nghiệm, trẻ mầm non.

Nhận bài ngày 25.02.2025; gửi phản biện, chỉnh sửa, duyệt đăng ngày 26.04.2025

Liên hệ tác giả: Nguyễn Thị Yến; email: ntyen2@daihocthudo.edu.vn

1. ĐẶT VẤN ĐỀ

Xu hướng giáo dục hiện nay là “dạy học lấy trẻ làm trung tâm”, đặc biệt trong giáo dục mầm non. Quan điểm “học thông qua trải nghiệm” được áp dụng mạnh mẽ, giúp phát huy tính chủ động, sáng tạo của trẻ. Đối với môn Toán, hoạt động làm quen với Toán theo hướng trải nghiệm giúp trẻ tiếp thu kiến thức tự nhiên, phát triển các biểu tượng toán học, củng cố và mở rộng kiến thức một cách hiệu quả. Trẻ học toán độc lập, tự tin hơn và rèn luyện kỹ năng giải quyết vấn đề thực tế, đồng thời tạo sự hứng thú và yêu thích khoa học.

Để tổ chức hiệu quả hoạt động này, việc thiết kế phù hợp với lứa tuổi, nội dung giáo dục, kinh nghiệm của giáo viên và điều kiện thực tế là rất quan trọng. Hoạt động làm quen với Toán giúp trẻ phát triển tư duy logic, khả năng quan sát, so sánh, phân tích và giải quyết vấn đề. Thiết kế bài học phù hợp sẽ làm cho học toán trở thành một hoạt động thú vị, khơi gợi sự tò mò và hứng thú của trẻ. Bài báo đề xuất các biện pháp thiết kế hiệu quả cho hoạt động làm quen với Toán theo hướng trải nghiệm ở mầm non.

2. NỘI DUNG

2.1. Một số khái niệm

2.1.1. Trải nghiệm

Trải nghiệm là quá trình trong đó cá nhân tham gia trực tiếp vào các hoạt động thực tiễn, tương tác với môi trường xung quanh, từ đó tích lũy kiến thức, kỹ năng và hình thành thái độ, giá trị sống cho bản thân. Thông qua trải nghiệm, con người không chỉ tiếp thu thông tin mà còn hiểu sâu sắc và áp dụng hiệu quả vào thực tế [1].

2.1.2. Giáo dục theo hướng trải nghiệm cho trẻ mầm non

Giáo dục theo hướng trải nghiệm cho trẻ mầm non là phương pháp giáo dục trong đó giáo viên thiết kế và tổ chức các hoạt động thực hành, tạo điều kiện cho trẻ tương tác trực tiếp với môi trường và sự vật xung quanh. Qua đó, trẻ được khám phá, chiêm nghiệm và tự

tích lũy kiến thức, kỹ năng, thái độ, hình thành kinh nghiệm cá nhân. Phương pháp này nhấn mạnh vai trò chủ động của trẻ trong quá trình học tập, giúp trẻ phát triển toàn diện về nhận thức, tình cảm và xã hội.

2.1.3. Hoạt động làm quen với Toán theo hướng trải nghiệm

Hoạt động làm quen với Toán theo hướng trải nghiệm là quá trình giáo viên thiết kế và tổ chức các hoạt động toán học thực tiễn, cho phép trẻ mầm non tham gia trực tiếp và tương tác với các biểu tượng toán học thông qua các tình huống thực tế. Thông qua việc khám phá, thực hành và chiêm nghiệm, trẻ tự hình thành các biểu tượng toán học cơ bản như tập hợp, số lượng, số thứ tự và phép đếm; kích thước; hình dạng; thời gian và không gian. Phương pháp này giúp trẻ dần tiếp thu kiến thức toán học một cách tự nhiên, phát triển tư duy logic và khả năng giải quyết vấn đề.

2.2. Áp dụng 4 giai đoạn trải nghiệm thiết kế hoạt động làm quen với toán cho trẻ

2.2.1. Các giai đoạn hoạt động trải nghiệm

Dạy học theo hướng trải nghiệm nhấn mạnh vai trò chủ động và sáng tạo của người học, giúp phát triển năng lực và chiếm lĩnh tri thức. Phương pháp này được áp dụng rộng rãi trong các chương trình giáo dục mầm non tiên tiến như Montessori, Reggio Emilia, STEAM, và cũng được nhấn mạnh trong chương trình Giáo dục Mầm non của Việt Nam.

Bài viết này tập trung vào quy trình học tập theo hướng trải nghiệm của Hoàng Thị Phương, gồm 4 giai đoạn:

Trẻ trải nghiệm thực tế: Trẻ tham gia trực tiếp vào các hoạt động thực tiễn, giúp tích lũy kinh nghiệm.

Trẻ chia sẻ và phản hồi kinh nghiệm: Trẻ chia sẻ những gì đã học được, củng cố và điều chỉnh kiến thức.

Hướng dẫn trẻ đúc kết kinh nghiệm: Giáo viên giúp trẻ liên kết trải nghiệm với lý thuyết, phát triển tư duy trừu tượng.

Khuyến khích trẻ áp dụng vào cuộc sống: Trẻ áp dụng kinh nghiệm vào các tình huống thực tiễn, phát triển kỹ năng giải quyết vấn đề và tự tin hơn.

Quy trình này giúp trẻ phát triển toàn diện thông qua học tập trải nghiệm.

Ngoài ra, David A. Kolb cũng đề xuất mô hình học tập trải nghiệm gồm 4 giai đoạn:

[5]

(1) Trải nghiệm cụ thể (Concrete Experience): Người học tham gia vào một trải nghiệm mới hoặc đối mặt với một tình huống mới.

(2) Quan sát phản ánh (Reflective Observation): Người học suy ngẫm về trải nghiệm đã qua, quan sát và nhận định những gì đã xảy ra.

(3) Khái niệm hóa trừu tượng (Abstract Conceptualization): Từ những suy ngẫm, người học hình thành các khái niệm hoặc lý thuyết về trải nghiệm đó.

(4) Thử nghiệm chủ động (Active Experimentation): Người học áp dụng những khái niệm hoặc lý thuyết mới vào tình huống thực tế, kiểm chứng và điều chỉnh để hoàn thiện kiến thức.

Mô hình của Kolb nhấn mạnh tính tuần hoàn và liên tục của quá trình học tập, trong đó mỗi giai đoạn đều đóng vai trò quan trọng trong việc phát triển kiến thức và kỹ năng của người học.

2.2.2. Yêu cầu áp dụng lý thuyết về các giai đoạn tổ chức hoạt động trải nghiệm vào việc thiết kế hoạt động làm quen với Toán cho trẻ mầm non

Áp dụng lý thuyết các giai đoạn tổ chức hoạt động trải nghiệm vào thiết kế hoạt động làm quen với Toán cho trẻ mầm non yêu cầu chú trọng các yếu tố sau:

- Xác định mục tiêu rõ ràng: Kết hợp kiến thức toán học, kỹ năng tư duy và thái độ tích cực, giúp trẻ áp dụng học vào thực tế và giải quyết vấn đề.
- Thiết kế hoạt động phù hợp: Dựa trên khả năng, sở thích và kinh nghiệm của từng trẻ, đáp ứng đa dạng nhu cầu và mức độ phát triển.
- Sắp xếp hoạt động từ dễ đến khó: Các hoạt động cần liên kết chặt chẽ, giúp trẻ học theo trình tự hợp lý và hệ thống.
- Đa dạng hóa hoạt động: Thay đổi thường xuyên hình thức và nội dung để duy trì hứng thú và khám phá ở trẻ.
- Đảm bảo mục tiêu và nội dung rõ ràng: Mỗi hoạt động phải truyền đạt chính xác các khái niệm toán học và phù hợp với khả năng của trẻ.
- Thiết kế thông qua trò chơi: Trò chơi giúp trẻ học Toán một cách vui vẻ, kích thích sự sáng tạo và tính tự lập.
- Khuyến khích sự chủ động của trẻ: Tạo cơ hội cho trẻ tự khám phá, thử nghiệm và tham gia vào quá trình học tập.

Tuân thủ các yêu cầu trên giúp thiết kế hoạt động làm quen với Toán theo hướng trải nghiệm hiệu quả, hỗ trợ phát triển toàn diện cho trẻ.

2.3. Các biện pháp thiết kế hoạt động làm quen với Toán cho trẻ mầm non thông qua trải nghiệm

2.3.1. Căn cứ xây dựng biện pháp thiết kế hoạt động làm quen với Toán cho trẻ mầm non thông qua trải nghiệm

Căn cứ vào kết quả khảo sát 40 giáo viên tại hai trường mầm non ở Hà Nội cho thấy: 70% giáo viên nhận thức được tầm quan trọng của phương pháp trải nghiệm và sẵn sàng áp dụng; 60% thường tích hợp toán vào hoạt động hàng ngày, nhưng 40% cho rằng việc này chưa hiệu quả. Về không gian lớp học, 60% đánh giá linh hoạt, còn 30% thấy thiếu khu vực riêng cho hoạt động toán học. Đáng chú ý, 70% giáo viên thừa nhận hiếm khi thiết kế hoạt động toán theo hướng trải nghiệm, cho thấy phương pháp này chưa được phổ biến. Bên cạnh đó, 50% cho rằng đồ dùng học toán còn đơn điệu; 30% đồ chơi chưa phù hợp cho trải nghiệm toán học. Từ thực trạng này, cần tăng cường đào tạo, chia sẻ kinh nghiệm cho giáo viên; cải thiện không gian lớp học; tích cực tích hợp toán vào các hoạt động thường ngày và đầu tư thêm vào đồ chơi sáng tạo hỗ trợ học toán.

Căn cứ lý luận về hoạt động trải nghiệm trong giáo dục mầm non: Trẻ xây dựng kiến thức, đặc biệt là tư duy toán học, hiệu quả nhất thông qua tương tác trực tiếp, khám phá và giải quyết vấn đề trong môi trường thực tế. Hoạt động trải nghiệm là nền tảng cho sự phát triển nhận thức ở lứa tuổi mầm non.

Căn cứ mối liên hệ với mục tiêu phát triển năng lực toán học: Môi trường học tập linh hoạt, đa dạng tạo điều kiện để trẻ phát triển các năng lực toán học cụ thể như nhận biết, so sánh, sắp xếp về hình dạng, kích thước, số lượng, đồng thời phát triển tư duy logic thông qua các hoạt động thực tế.

Căn cứ vào các nguyên tắc (1) Nguyên tắc đảm bảo tính trực quan và sinh động; (2) Nguyên tắc đảm bảo tính vừa sức và phù hợp với đặc điểm phát triển của trẻ; (3) Nguyên tắc đảm bảo tính tích hợp và liên hệ với thực tế; (4) Nguyên tắc đảm bảo tính chủ động, tích cực và hứng thú của trẻ; (5) Nguyên tắc đảm bảo tính linh hoạt và sáng tạo; và (6) Nguyên tắc đảm bảo sự tương tác và hợp tác.

2.3.2. Các biện pháp

Chúng tôi đề xuất một số biện pháp thiết kế hoạt động làm quen với Toán cho trẻ mầm non theo hướng trải nghiệm như sau:

2.3.2.1. Biện pháp 1: Lựa chọn nội dung hoạt động làm quen với toán theo hướng trải nghiệm phù hợp với đặc điểm phát triển của trẻ mầm non

* Mục đích, ý nghĩa của biện pháp:

Biện pháp này giúp giáo viên lựa chọn và xây dựng nội dung làm quen với Toán phù hợp với đặc điểm nhận thức, tâm lý của trẻ, đảm bảo tính vừa sức, hấp dẫn và khả thi. Nhờ đó, trẻ tiếp cận toán học một cách tự nhiên qua các tình huống trải nghiệm, phát huy tính tích cực, tư duy và khả năng thực hành. Đồng thời, biện pháp cũng góp phần nâng cao năng lực chuyên môn và sự sáng tạo của giáo viên, từ đó nâng cao chất lượng giáo dục toán cho trẻ mầm non.

* Nội dung và cách thức tiến hành:

Giáo viên lựa chọn nội dung làm quen với Toán dựa trên kế hoạch năm học đã phê duyệt, gồm các biểu tượng về số lượng, hình dạng, kích thước, không gian, thời gian... Khi thiết kế hoạt động theo hướng trải nghiệm, cần đảm bảo phù hợp với đặc điểm phát triển của trẻ, điều kiện lớp học và khả năng tổ chức của giáo viên. Nội dung nên gần gũi, khơi gợi hứng thú và dễ triển khai qua trải nghiệm thực tế như: xác định vị trí trên cơ thể, nhận biết các buổi trong ngày, so sánh kích thước, đo dung tích bằng đồ dùng quen thuộc... Việc lựa chọn cần đảm bảo tính kế thừa, liên tục, từ dễ đến khó, và phù hợp với nhu cầu, kinh nghiệm sống của trẻ. Giáo viên cần hiểu rõ mục đích, phương pháp tổ chức và tận dụng thế mạnh chuyên môn để triển khai hiệu quả.

* Điều kiện thực hiện biện pháp:

- Giáo viên được bồi dưỡng về thiết kế hoạt động trải nghiệm, có khả năng quan sát, phân tích sự phát triển của trẻ để lựa chọn nội dung phù hợp.

- Môi trường giáo dục đảm bảo linh hoạt, đầy đủ đồ dùng, đồ chơi và học liệu mở hỗ trợ hoạt động trải nghiệm.

- Nhà trường, phụ huynh phối hợp tạo điều kiện cho trẻ tham gia các hoạt động thực tế ngoài lớp học.

- Kế hoạch giáo dục linh hoạt, mở rộng không gian và thời gian cho trẻ trải nghiệm.

2.3.2.2. Biện pháp 2: Thiết kế không gian lớp học linh hoạt nhằm hỗ trợ hoạt động làm quen với Toán theo hướng trải nghiệm cho trẻ mầm non

* Mục đích, ý nghĩa:

Thiết kế không gian lớp học linh hoạt tạo môi trường mở, giàu trải nghiệm, giúp trẻ tiếp cận toán học một cách tự nhiên, hứng thú. Việc phân chia góc toán học hợp lý giúp trẻ chủ động khám phá, thao tác, chơi – học, qua đó phát triển tư duy logic, quan sát, so sánh và giải quyết vấn đề. Biện pháp này còn đa dạng hóa hình thức tổ chức, tăng tính sáng tạo, linh hoạt trong dạy học và dễ điều chỉnh theo chủ đề, nội dung, đặc điểm của trẻ. Không gian học tập linh hoạt cùng học liệu gần gũi giúp trẻ ghi nhớ tốt hơn, tích cực và chủ động hơn trong các hoạt động toán học.

* Nội dung và cách thức tiến hành:

Để thực hiện biện pháp này, giáo viên cần thiết kế không gian lớp học linh hoạt, thuận tiện cho hoạt động làm quen với Toán theo hướng trải nghiệm. Các góc toán học chuyên biệt như: “Hình dạng và không gian”, “Số và phép đếm”, “Đo lường và so sánh”, “Toán học trong cuộc sống” nên được bố trí rõ ràng, tích hợp yếu tố thực hành. Việc sử dụng kệ mở, bàn di động, thảm chơi, bảng treo giúp dễ dàng thay đổi bố cục theo chủ đề. Học liệu cần phong phú, từ vật liệu mở (khối gỗ, que tính, nắp chai...) đến đồ vật thật (bánh, hộp sữa, khăn mặt...), thiết bị công nghệ (máy chiếu, bảng thông minh, video học toán...). Giáo viên có thể tự thiết kế học liệu bằng phần mềm như Canva, PowerPoint... Không gian lớp học cần điều chỉnh linh hoạt theo từng chủ đề. Ví dụ, chủ đề “Ngôi nhà của bé” có thể tổ

chức đo kích thước, còn “Siêu thị của bé” tích hợp đếm, so sánh số lượng, giá cả. Việc thay đổi cách bố trí góc học thường xuyên sẽ thu hút trẻ, khơi gợi hứng thú và tạo điều kiện cho trẻ học toán một cách tự nhiên, tích cực.

* Điều kiện thực hiện:

- Lớp học rộng, linh hoạt, an toàn, dễ phân chia thành các khu vực phù hợp với nội dung toán học.

- Học liệu phong phú, gồm vật liệu mở, đồ vật thật, thiết bị công nghệ, dễ sử dụng và an toàn.

- Giáo viên vững chuyên môn, linh hoạt tổ chức hoạt động, biết thiết kế và điều chỉnh không gian học theo chủ đề và khả năng trẻ.

- Nhà trường, phụ huynh phối hợp hỗ trợ cơ sở vật chất, học liệu, tạo môi trường học tập trải nghiệm hiệu quả.

2.3.2.3. Biện pháp 3: Thiết kế hoạt động tích hợp Toán học vào hoạt động vui chơi và sinh hoạt hàng ngày của trẻ

* Mục đích, ý nghĩa:

Biện pháp này giúp trẻ tiếp cận Toán học một cách tự nhiên, gần gũi qua các hoạt động vui chơi và sinh hoạt hàng ngày. Trẻ vừa học vừa chơi, nhận thấy Toán hiện diện trong đời sống, từ đó củng cố kiến thức linh hoạt, sinh động. Việc lồng ghép Toán vào trải nghiệm thực tế, sở thích cá nhân giúp trẻ hứng thú, tích cực tham gia và hiểu rằng Toán học gần gũi, thiết thực và thú vị.

* Nội dung và cách thức tiến hành:

Giáo viên tích hợp Toán học vào các hoạt động chơi và sinh hoạt hàng ngày của trẻ, giúp trẻ tiếp cận các khái niệm toán học tự nhiên. Trong các góc chơi, giáo viên lồng ghép Toán học: tại góc xây dựng, trẻ đếm số lượng khối và so sánh chiều cao công trình; góc phân vai, trẻ thực hành đếm tiền và thực hiện phép toán đơn giản qua trò chơi mua bán; góc nghệ thuật, trẻ đếm nguyên vật liệu và so sánh kích thước sản phẩm; góc khám phá, trẻ đo lường và so sánh các đối tượng tự nhiên như lá cây, đá. Trong sinh hoạt hàng ngày, giáo viên tích hợp Toán học vào giờ ăn, giờ ngủ, hoạt động ngoài trời và đón trả trẻ. Ví dụ, trong giờ ăn, trẻ đếm số bát, thìa, số bạn ở bàn và chia đều bánh kẹo; trong giờ ngủ, trẻ đếm bạn chưa ngủ, so sánh số lượng gối, chăn; trong hoạt động ngoài trời, trẻ đếm số lá cây, hòn đá, và so sánh kích thước; khi đón và trả trẻ, trẻ đếm số bạn đến hoặc về, nhận biết thứ tự. Những hoạt động này giúp trẻ học Toán một cách sinh động và gắn liền với thực tế, khơi gợi sự tò mò và củng cố kiến thức toán học trong cuộc sống.

* Điều kiện thực hiện:

Giáo viên có khả năng quan sát, nhận diện cơ hội tích hợp toán học vào các hoạt động và sáng tạo tình huống học tập tự nhiên, hấp dẫn. Môi trường học cung cấp vật liệu an toàn, quen thuộc để trẻ khám phá. Giáo viên và phụ huynh phối hợp khuyến khích trẻ ứng dụng toán học trong cuộc sống hàng ngày.

2.3.2.4. Biện pháp 4: Thiết kế hoạt động làm quen với Toán theo hướng trải nghiệm

* Mục đích, ý nghĩa:

Giúp trẻ làm quen với khái niệm Toán học qua trải nghiệm trực tiếp, khơi gợi sự hứng thú và yêu thích học Toán. Trẻ tham gia hoạt động thực tế, khám phá và thực hành đếm số, nhận diện hình dạng, đo lường, so sánh kích thước và không gian. Phát triển tư duy logic, khả năng giải quyết vấn đề, và ứng dụng Toán học vào cuộc sống. Tăng cường ngôn ngữ và tư duy Toán học tự nhiên, sinh động, gắn liền với các hoạt động hàng ngày. Giúp trẻ phát triển tư duy phản biện, khả năng quan sát, phân tích, và xây dựng sự tự tin trong việc giải quyết vấn đề thực tế.

* Nội dung và cách thức tiến hành:

Đề thiết kế hoạt động làm quen với Toán theo hướng trải nghiệm, giáo viên cần xác định mục đích, yêu cầu cụ thể và phù hợp với đặc thù hoạt động. Môi trường học cần được chuẩn bị linh hoạt, thay đổi không gian từ trong lớp ra ngoài trời để tạo sự mới mẻ và hấp dẫn, khuyến khích trẻ tham gia. Đồng thời, đảm bảo cung cấp đồ dùng an toàn và thẩm mỹ. Giáo viên cũng cần chuẩn bị dụng cụ ghi lại hình ảnh hoạt động của trẻ để rút kinh nghiệm sau mỗi buổi học. Giáo viên thiết kế hoạt động làm quen với toán theo 4 giai đoạn của quá trình trải nghiệm:

Giai đoạn 1: Trẻ trải nghiệm thực tế

Trẻ tham gia các hoạt động giúp kiểm tra mức độ hiểu biết và so sánh các khái niệm toán học. Giáo viên tạo tình huống để trẻ quan sát, thực hành, giao tiếp và giải quyết vấn đề, từ đó tích lũy kinh nghiệm.

Giai đoạn 2: Trẻ chia sẻ, phản hồi kinh nghiệm

Giáo viên tạo diễn đàn cho trẻ chia sẻ và trao đổi những gì đã học. Các câu hỏi dẫn dắt giúp trẻ nhận biết và phân biệt biểu tượng toán học, đồng thời khơi gợi lại các trải nghiệm qua các câu hỏi tái tạo và sáng tạo.

Giai đoạn 3: Hướng dẫn đúc kết kinh nghiệm

Giáo viên gợi mở để trẻ rút ra kinh nghiệm, sử dụng câu hỏi hệ thống hóa giúp trẻ củng cố và mở rộng kiến thức. Qua trò chơi và hoạt động luyện tập, giáo viên giúp trẻ hệ thống hóa và áp dụng kiến thức đã học.

Giai đoạn 4: Khuyến khích trẻ ứng dụng trong cuộc sống

Giáo viên củng cố biểu tượng toán học và kết nối Toán học với các tình huống trong cuộc sống hàng ngày, tạo cơ hội để trẻ áp dụng kiến thức vào thực tế, thấy được sự hữu ích của Toán học.

Ví dụ minh họa: Thiết kế hoạt động làm quen với Toán theo hướng trải nghiệm cho trẻ 3- 4 tuổi: **Nhận biết sự khác nhau rõ nét về chiều dài của 2 đối tượng.**

I. Mục tiêu

- Kiến thức:

+ Trẻ nhận biết sự khác nhau rõ nét về chiều dài của 2 đối tượng.

+ Hiểu được mối quan hệ: Dài hơn, ngắn hơn

- Kỹ năng:

+ Trẻ có kỹ năng so sánh được chiều dài của 2 đối tượng (xếp chồng, xếp cạnh).

+ Trẻ sử dụng đúng từ dài hơn- ngắn hơn.

- Thái độ:

+ Trẻ hứng thú tham gia hoạt động.

+ Cát dọn đồ dùng, đồ chơi sau khi chơi xong

II. Chuẩn bị

- Đồ dùng của cô:

+ Hình nộm người tuyết làm bằng cốc giấy hoặc cốc nhựa, có chu vi vòng cổ 55 cm;

+ một chiếc khăn màu xanh dài 50 cm; một chiếc khăn màu đỏ dài 70 cm;

- Đồ dùng của trẻ:

+ 2 sợi dây màu vàng, màu xanh dài chênh nhau 7 cm;

+ 2 chiếc lược chênh nhau 5 cm.

- Địa điểm tổ chức: Trong lớp học

III. Tiến hành hoạt động

Nội dung	Hoạt động của cô	Hoạt động của trẻ
1. Ổn định tổ chức	Cô cho trẻ hát theo nhạc bài “Jingle Bell”	Trẻ tham gia hát cùng cô

2. Phương pháp, hình thức tổ chức	- <i>Giai đoạn 1: Trẻ trải nghiệm</i> GV cho trẻ trải nghiệm quấn 2 chiếc khăn cho người tuyết (quấn và thắt 1 lần khăn, nếu trẻ không thắt được thì GV hỗ trợ). 2-3 trẻ thực hiện thắt khăn cho người tuyết. Một chiếc khăn quấn được vào cổ và thắt nút, chiếc còn lại không quấn được một vòng và không thắt được nút. GV hỏi: "Các con có phát hiện gì đặc biệt ở 2 chiếc khăn này?" và "Các con nhận xét gì về 2 chiếc khăn này?"	- Trẻ tham gia vào hoạt động trải nghiệm thắt khăn quấn cho người tuyết - Trả lời các câu hỏi.
	<i>Giai đoạn 2 : Trẻ chia sẻ, phản hồi kinh nghiệm</i> GV cho trẻ nhắc lại chiếc khăn nào quấn được vào cổ người tuyết, chiếc nào không. GV đặt câu hỏi để trẻ giải thích: "Khăn đỏ và khăn xanh, khăn nào quấn được vào cổ người tuyết?" (Khăn đỏ) "Vì sao khăn đỏ quấn được mà khăn xanh không?" (Khăn đỏ dài, khăn xanh ngắn) GV xếp 2 khăn cạnh nhau và hỏi: "Khăn nào có phần thừa ra? Khăn nào dài hơn, ngắn hơn?"	Trả lời các câu hỏi của cô.
	- <i>Giai đoạn 3: Hướng dẫn trẻ đúc kết kinh nghiệm</i> GV cho trẻ trải nghiệm 2-3 hoạt động với các đồ dùng khác như 2 chiếc lược, 2 sợi dây. GV yêu cầu trẻ chọn dây dài hơn/ngắn hơn. Khi trẻ chọn đúng, GV hỏi: "Vì sao con chọn dây vàng/lược hồng?" (Vì dây vàng/lược hồng dài hơn dây xanh/lược đỏ). GV tiếp tục hỏi: "Vì sao con biết dây xanh dài hơn dây vàng?" (Đặt cạnh hoặc xếp chồng 2 dây). GV khái quát: "Vật dài hơn là vật có phần thừa ra."	Trẻ trải nghiệm với các đồ dùng khác. Trẻ trả lời câu hỏi của cô.
	- <i>Giai đoạn 4: Khuyến khích trẻ tích cực thể hiện kinh nghiệm trong cuộc sống</i> GV tổ chức hoạt động giúp trẻ nhận biết sự khác biệt về chiều dài của 2 đối tượng. Trò chơi 1: Bé thông minh Cách chơi: Trẻ chọn băng giấy đỏ/ xanh dài hơn, ngắn hơn. GV cho trẻ chơi 2-3 lần và nhận xét, động viên.	Trẻ chơi trò chơi

	Trò chơi 2: Thi đội nhanh Cách chơi: Chia lớp thành 2 đội, mỗi đội lần lượt gắn chấm tròn vào đồ dùng dài hơn, ngắn hơn. Đội nào gắn đúng và nhiều sẽ chiến thắng. GV cho chơi 2-3 lần và nhận xét. Trong giờ ăn, trẻ nhận biết thìa, đĩa dài hơn/ ngắn hơn. Trong giờ tạo hình, chơi các góc, trẻ dán hình tròn vào băng giấy dài hơn, hình vuông vào băng giấy ngắn hơn.	
3. Kết thúc	Khen ngợi, tuyên dương	

* Điều kiện thực hiện:

- Môi trường học tập: Tạo không gian học linh hoạt, có thể thay đổi giữa trong và ngoài lớp để hấp dẫn trẻ.

- Đồ dùng, thiết bị: Đảm bảo đủ đồ dùng học tập, đồ chơi toán học, an toàn và thẩm mỹ.

- Sự tham gia của trẻ: Tạo cơ hội cho trẻ tham gia vào hoạt động thực tế, tự khám phá và ứng dụng Toán học.

- Vai trò của giáo viên: Giáo viên thiết kế và tổ chức hoạt động trải nghiệm, sử dụng câu hỏi gợi mở và hỗ trợ trẻ đúc kết kinh nghiệm.

- Phương pháp đánh giá: Sử dụng dụng cụ ghi lại quá trình và kết quả để rút kinh nghiệm và điều chỉnh phương pháp dạy học.

3. KẾT LUẬN

Các hoạt động trải nghiệm trong giáo dục mầm non đã được triển khai tại Việt Nam, nhưng để áp dụng đồng bộ và thường xuyên, cần sự nỗ lực từ các cấp quản lý và giáo viên. Thiết kế hoạt động làm quen với Toán theo hướng trải nghiệm là yêu cầu quan trọng, giúp giáo viên tạo ra hoạt động phong phú, hỗ trợ trẻ phát triển kinh nghiệm cá nhân. Trẻ được khuyến khích chủ động, sáng tạo, phát triển kỹ năng giao tiếp và cảm thông. Thiết kế tốt các hoạt động này nâng cao hiệu quả giáo dục, hình thành tư duy và khả năng giải quyết vấn đề cho trẻ.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2022), *Tài liệu bồi dưỡng, hướng dẫn nâng cao năng lực chuyên môn cho cán bộ quản lý và giáo viên mầm non đáp ứng yêu cầu đổi mới giáo dục*.
2. Trần Thị Thúy Hằng (2020), Tổ chức hoạt động làm quen với Toán cho trẻ mẫu giáo lớn theo quan điểm giáo dục lấy trẻ làm trung tâm, *Tạp chí Giáo dục và Xã hội*, Số 125 (Kỳ 1 – 11/2020), tr. 84–88.
3. Nguyễn Thị Hoa (2021), *Tăng cường trải nghiệm toán học cho trẻ mầm non thông qua trò chơi và hoạt động thực hành* Kỷ yếu Hội thảo Khoa học Quốc gia: Phát triển chương trình giáo dục mầm non theo hướng trải nghiệm, Nxb ĐH Sư phạm Hà Nội, tr. 135–143.
4. 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*.
5. Kolb, D. A. (1984), *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Prentice Hall PTR.

MEASURES FOR DESIGNING MATH FAMILIARIZATION ACTIVITIES FOR PRESCHOOL EXPERIENTIAL LEARNING

Abstract: *Mathematics introduction activities play a crucial role in developing thinking and awareness in preschool children. Through mathematical symbols such as quantity, shape, size, space, and time, children develop observation skills, logical thinking, and problem-solving abilities. Organizing mathematical activities not only enhances intellectual development but also fosters curiosity and a love for learning. To be effective, activities need to be designed appropriately, creating opportunities for children to learn naturally and creatively. The experiential method helps children learn through exploration and practice, enabling them to acquire knowledge actively and deeply. This article highlights the role of experientially based activity design in preschool mathematics education and proposes measures to support teachers in designing effective activities. It also serves as a valuable reference for researchers and educational administrators interested in innovating mathematics teaching methods for young children.*

Keywords: *Measures, math familiarization activities, design, experience, preschool children.*