

## TỔ CHỨC MỘT SỐ HOẠT ĐỘNG TRẢI NGHIỆM TRONG DẠY HỌC MÔN TIN HỌC Ở TIỂU HỌC THEO CHƯƠNG TRÌNH GIÁO DỤC PHỔ THÔNG 2018

Nguyễn Thị Ngọc Chi

Trường Đại học Đồng Tháp

Email: [ntnchi@dthu.edu.vn](mailto:ntnchi@dthu.edu.vn)

### Article history

Received: 05/11/2021

Accepted: 08/12/2021

Published: 05/01/2022

### Keywords

Experiential activities,  
Informatics, teaching  
methods, primary schools

### ABSTRACT

Experiential activities are one of the compulsory activities in the General Educational Program (2018) towards the formation and development the life adaptability, the main qualities and general competencies for students. The article proposes a model of organizing experimental activities in Informatics in primary school including four main activities and illustrates by some topics of experimental activities in primary Informatics. The application of experimental activities in teaching Informatics at primary schools is consistent with the new program and the developmental trend of education in the direction of a competency-based, learner-centered approach. The content of this research will serve as a reference for teachers to organize experimental activities in teaching Informatics in primary schools effectively.

## 1. Mở đầu

Ngày 26/12/2018, Bộ GD-ĐT ban hành Chương trình giáo dục phổ thông, bao gồm Chương trình tổng thể và 27 chương trình môn học, hoạt động giáo dục. Đây là văn bản được ban hành theo quy định của Luật Giáo dục và các văn bản quy phạm pháp luật liên quan làm căn cứ để tổ chức công tác giáo dục, quản lý và giám sát chất lượng giáo dục phổ thông. Chương trình đảm bảo phát triển phẩm chất và năng lực người học thông qua nội dung giáo dục với những kiến thức, kỹ năng cơ bản, thiết thực, hiện đại, chuyển nền giáo dục nặng về truyền thụ kiến thức sang phát triển toàn diện phẩm chất và năng lực của người học. Đặc điểm chung của phương pháp giáo dục trong Chương trình giáo dục phổ thông 2018 là tích cực hóa hoạt động của người học bao gồm hoạt động khám phá vấn đề, hoạt động luyện tập và hoạt động thực hành được tổ chức trong và ngoài khuôn viên nhà trường, trong và ngoài giờ lên lớp tạo điều kiện cho học sinh (HS) tự mình thực hiện nhiệm vụ học tập và trải nghiệm thực tế (Bộ GD-ĐT, 2018a).

Ở tất cả các cấp học, ngoài nội dung các môn học thì luôn có một hoạt động giáo dục tích hợp được thực hiện xuyên suốt, đó là hoạt động trải nghiệm (HĐTN) đối với cấp tiểu học; HĐTN, hướng nghiệp đối với cấp THCS, THPT. Trong môn Tin học, HĐTN khá mới mẻ bởi đây là môn học có rất nhiều khái niệm trừu tượng, nội dung kết hợp giữa lý thuyết và thực hành, do đó việc tổ chức HĐTN trong môn Tin học sao cho mang lại hiệu quả là một trong những vấn đề đáng quan tâm đối với giáo viên (GV) và cơ sở giáo dục.

Bằng cách phân tích các tài liệu có liên quan về thiết kế và tổ chức HĐTN, bài báo đề xuất một số HĐTN có thể vận dụng ở môn Tin học ở tiểu học. Trên cơ sở nghiên cứu chương trình, các yêu cầu cần đạt, GV có thể điều chỉnh, thay đổi, cấu trúc lại hoặc đề xuất các nội dung mới phù hợp với điều kiện thực tế để vận dụng vào quá trình dạy học nhằm góp phần nâng cao chất lượng giáo dục môn Tin học ở trường phổ thông.

## 2. Kết quả nghiên cứu

### 2.1. Một số khái niệm và mô hình hoạt động trải nghiệm

#### 2.1.1. Một số khái niệm

*Học tập trải nghiệm* là quá trình theo đó kiến thức được tạo ra thông qua sự biến đổi của kinh nghiệm. Trong đó, kinh nghiệm là yếu tố quan trọng; tri thức được tạo ra và tái tạo liên tục, không phải là một thực thể độc lập để thu nhận hay truyền đi; học tập là quá trình biến đổi kinh nghiệm dưới cả hai dạng khách quan và chủ quan (Kolb, 1984).

Học tập trải nghiệm được hiểu là quá trình người học sử dụng các giác quan để tri nhận đối tượng học tập dựa trên sự tiếp xúc trực tiếp với đối tượng. Trong quá trình tương tác ấy, người học huy động vốn kiến thức và kinh nghiệm sẵn có của bản thân để định hướng cho quá trình hoạt động cũng như đồng hóa tri thức (Phạm Quang Tiệp, 2017).

*HĐTN* là hoạt động giáo dục do nhà giáo dục định hướng, thiết kế và hướng dẫn thực hiện, tạo cơ hội cho HS tiếp cận thực tế, thể nghiệm các cảm xúc tích cực, khai thác những kinh nghiệm đã có và huy động tổng hợp kiến

thức, kỹ năng của các môn học để thực hiện những nhiệm vụ được giao hoặc giải quyết những vấn đề thực tiễn cuộc sống phù hợp với lứa tuổi; thông qua đó, chuyển hóa những kinh nghiệm đã trải qua thành tri thức mới, góp phần phát huy tiềm năng sáng tạo và khả năng thích ứng với cuộc sống, môi trường và nghề nghiệp tương lai. Ở cấp tiểu học, nội dung HĐTN tập trung vào các hoạt động khám phá, rèn luyện bản thân, hoạt động phát triển quan hệ với bạn bè, thầy cô và người thân trong gia đình. Các hoạt động xã hội và tìm hiểu một số nghề nghiệp gắn gũi với HS (Bộ GD-ĐT, 2018c).

HĐTN là các hoạt động giáo dục bắt buộc, trong đó HS huy động tổng hợp các kiến thức và kỹ năng từ nhiều lĩnh vực giáo dục khác nhau để trải nghiệm thực tiễn, tham gia hoạt động hướng nghiệp và 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, nâng cao nhận thức về thế giới khách quan (Đặng Thị Thúy Hồng, 2020).

Như vậy, HĐTN là quá trình người học kiến tạo tri thức bằng cách huy động kinh nghiệm liên quan đến chủ đề; rèn luyện các kỹ năng thành phần để góp phần tạo nên mục tiêu về năng lực; khái quát và vận dụng kiến thức, kỹ năng vào thực tiễn cuộc sống.

### 2.1.2. Các mô hình tổ chức hoạt động trải nghiệm

Kolb (1984) giới thiệu mô hình học tập dựa trên trải nghiệm gồm: (1) Trải nghiệm cụ thể (các hoạt động cụ thể, trực tiếp gắn với thực tế); (2) Quan sát phản xạ (quan sát, suy ngẫm, đúc kết từ nhiều khía cạnh); (3) Hình thành khái niệm (xây dựng khái niệm từ những gì quan sát được); (4) Thử nghiệm tích cực (vận dụng lý thuyết có được đưa ra quyết định, giải quyết vấn đề).

Theo tác giả Đinh Thị Kim Thoa (2019), khi tổ chức các hoạt động trải nghiệm, cần tiến hành các hoạt động như sau: (1) Hoạt động mang tính khám phá; (2) Hoạt động liên quan đến chiêm nghiệm, kết nối kinh nghiệm; (3) Hoạt động rèn luyện kỹ năng; (4) Hoạt động vận dụng, mở rộng.

Tác giả Trần Doãn Vinh (2018) đã đề xuất thiết kế HĐTN trong dạy học môn Tin học ở tiểu học gồm 07 bước: (1) Đặt tên cho hoạt động; (2) Xác định mục tiêu của hoạt động; (3) Xác định nội dung và hình thức của hoạt động; (4) Chuẩn bị hoạt động; (5) Lập kế hoạch; (6) Thiết kế chi tiết hoạt động; (7) Kiểm tra, điều chỉnh và hoàn thiện chương trình hoạt động.

Nội dung môn Tin học ở cấp tiểu học theo Chương trình giáo dục phổ thông 2018 có mục tiêu chủ yếu giúp HS sử dụng máy tính hỗ trợ vui chơi, giải trí và học tập theo nguyên tắc giữ gìn sức khỏe, thông qua đó biết được một số lợi ích mà thiết bị kỹ thuật số có thể đem lại cho con người với định hướng tổ chức và hướng dẫn hoạt động để HS tích cực, chủ động sáng tạo trong khám phá kiến thức, vận dụng tri thức giải quyết vấn đề, khuyến khích làm ra sản phẩm số. Bài báo khai thác khía cạnh tổ chức HĐTN môn Tin học ở tiểu học theo tiếp cận của tác giả Đinh Thị Kim Thoa (2019), hướng dẫn giáo viên thiết kế 04 hoạt động chính trong HĐTN môn Tin học ở tiểu học như sau:

*Hoạt động 1:* Tạo không khí tích cực, chủ động, giúp HS bộc lộ kinh nghiệm cá nhân, có ấn tượng ban đầu về chủ đề trải nghiệm, sẵn sàng tham gia các HĐTN thông qua các trò chơi, tình huống hoặc hoạt động tập thể vui nhộn.

*Hoạt động 2:* Thông qua câu hỏi gợi mở, trò chơi, thảo luận nhóm GV giúp HS chiêm nghiệm, kết nối kinh nghiệm bản thân với chủ đề trải nghiệm nhằm biểu hiện thái độ và hành vi ứng xử, đưa ra nhận xét đánh giá, cách giải quyết vấn đề.

*Hoạt động 3:* Thông qua thực hành theo nhóm hoặc cá nhân, HS rèn luyện các kỹ năng, hình thành giá trị mới trên cơ sở khái quát những kinh nghiệm, những bài học được rút ra.

*Hoạt động 4:* Thông qua tình huống, hoàn cảnh mới mang tính thách thức, HS ứng dụng những kinh nghiệm có được để ra quyết định, đưa ra cách giải quyết vấn đề một cách sáng tạo.

Trong những hoàn cảnh cụ thể với những chủ đề khác nhau sẽ có những cách vận dụng phù hợp, tùy theo loại hình tổ chức, có thể vận dụng triển khai HĐTN theo cấu trúc này một cách tường minh hoặc tái cấu trúc lại bằng cách tích hợp hoặc chia nhỏ các hoạt động cho phù hợp với đặc điểm của từng chủ đề.

### 2.2. Tổ chức hoạt động trải nghiệm trong môn Tin học ở cấp tiểu học

Theo định hướng của Chương trình giáo dục phổ thông 2018, các HĐTN có thể có nhiều cách thức tổ chức khác nhau. Ngoài khuôn viên nhà trường, HĐTN môn Tin học có thể tổ chức cho HS tham quan công ty phần mềm, cơ quan, tổ chức, cơ sở sản xuất, kinh doanh có ứng dụng công nghệ thông tin. HĐTN dạng này thường không thực hiện một cách thường xuyên bởi vì cần phải có sự chuẩn bị chu đáo về thời gian, nhân lực, vật lực tùy vào điều kiện thực tế của cơ sở giáo dục, địa phương và các yếu tố khách quan khác. Đối với HS tiểu học, HĐTN có thể thực hiện thường xuyên và dễ dàng nhất là HĐTN trong phạm vi trường học. Bài báo khai thác HĐTN trong môi trường lớp học và nhấn mạnh việc xây dựng, tổ chức các hoạt động, với HĐTN dạng này, GV có thể tổ chức cho HS tham quan

phòng máy tính, sử dụng máy tính tìm kiếm thông tin trên Internet tìm hiểu về thế giới tự nhiên, về các loài vật, các loài cây, các hiện tượng tự nhiên, hoạt động xã hội; sáng tạo ra các sản phẩm như thiệp chúc mừng sinh nhật, bức tranh tặng bạn bè, thầy cô bằng phần mềm soạn thảo văn bản, phần mềm đồ họa; khai thác phần mềm học tập theo các chủ đề cho trước hoặc về nội dung các môn học khác; tạo ra các sản phẩm lập trình, trò chơi đơn giản bằng phần mềm trực quan.

### 2.2.1. Hoạt động trải nghiệm khám phá thế giới động vật trong rừng nhiệt đới bằng phần mềm trò chơi







Với chủ đề con: *Sử dụng công cụ đa phương tiện để tìm hiểu thế giới tự nhiên* thuộc chủ đề E, Tin học lớp 3 (Bộ GD-ĐT, 2018b), có thể tổ chức HĐTN giúp HS được trải nghiệm việc khám phá các loài động vật sống trong rừng nhiệt đới thông qua phần mềm trò chơi Scholastics's The Magic School Bus - Night Stratification Game (Bộ GD-ĐT, 2012). Hoạt động giúp HS vừa vận dụng kiến thức Tin học trong việc sử dụng phần mềm, sử dụng dụng chuột máy tính, đồng thời giúp HS liên kết với môn Khoa học tự nhiên, hiểu biết thêm về một số loài động vật cùng với tập tính sinh sống của các loài động vật đó trong rừng nhiệt đới. Dưới đây là các hoạt động chủ yếu của HĐTN:

#### Hoạt động 1: Trò chơi "Đoán tên con vật"

Mục đích của hoạt động này nhằm tạo bầu không khí vui vẻ, thoải mái, tạo tâm lí tích cực để HS sẵn sàng tham gia vào các hoạt động sau. GV trình chiếu lần lượt hình ảnh các loài động vật và tổ chức cho HS đoán tên các loài động vật đó, ghi tên các loài vật vào cột tương ứng của phiếu học tập.

#### Hoạt động 2: Tìm hiểu tập tính sinh sống của một số loài động vật trong rừng nhiệt đới

Mục đích của hoạt động này nhằm giúp HS tìm hiểu tập tính sinh sống của một số loài động vật trong rừng nhiệt đới và làm quen với cách chơi của phần mềm trò chơi ở hoạt động sau. Giả sử chia khu rừng nhiệt đới thành ba tầng sinh thái: mặt đất, tầng trung, tầng cao. GV tổ chức cho HS thảo luận sắp xếp các loài động vật vào vị trí phù hợp theo tầng sinh thái của chúng, ghi vào cột tương ứng trên phiếu học tập (bên dưới là Phiếu học tập dùng chung cho Hoạt động 1 và Hoạt động 2).

PHIẾU HỌC TẬP			
Nhóm: .....			
STT	Hình ảnh và đặc điểm	Con gì vậy? Em thử đoán xem	Con vật này sẽ ngủ ở đâu nhỉ?
1	 Nó có cái đuôi rất dài và leo trèo rất giỏi.	.....	.....
2	 Con vật này chuyên ngủ ở trên cây đậy. Chúng di chuyển rất chậm chạp và luôn treo mình trên cành cây.	.....	.....
3	 Là một loài chim được mệnh danh là "vua của núi rừng". Nó có tác phong rất oai vệ và có bộ lông như chiếc áo giáp.	.....	.....
4	 Một loài chim có đôi mắt rất tinh. Nó có thể nhìn rất xa, ban ngày cũng như ban đêm.	.....	.....
5	 Một loài vật có thể sống trên bờ lẫn dưới nước, có miệng to, rộng và những chiếc răng sắc nhọn rất nguy hiểm.	.....	.....
6	 Một loài động vật có bốn chân ngắn và các mõm dài có vòi rất linh hoạt.	.....	.....

#### Hoạt động 3: Trải nghiệm phần mềm trò chơi

GV giới thiệu trò chơi (giao diện như hình 1), cách chơi. Hướng dẫn thao tác mở phần mềm trò chơi, thực hiện thao tác chậm từng bước để HS quan sát. GV hướng dẫn HS sử dụng các chức năng của phần mềm trò chơi. HS trải nghiệm trò chơi, khi HS đưa các con vật về đúng vị trí của chúng theo các tầng sinh thái thì trò chơi sẽ kết thúc.

Thông qua trò chơi, HS kiểm nghiệm lại kiến thức đã thảo luận ở Hoạt động 2, đồng thời HS được luyện tập thao tác sử dụng phần mềm trò chơi, thao tác sử dụng chuột.



Hình 1. Giao diện trò chơi

Các nhóm HS thực hiện các thao tác mở phần mềm trò chơi. Bắt đầu chơi ở cấp độ đơn giản (EASY), các thành viên của nhóm hợp tác thực hiện thao tác dùng chuột kéo thả các con vật vào đúng tầng sinh thái của chúng. Nhóm nào hoàn thành xong sớm nhất sẽ được tuyên dương.

#### Hoạt động 4: Trải nghiệm trò chơi mức độ khó

Mục đích hoạt động này giúp HS trải nghiệm trò chơi ở mức độ khó hơn, thành thạo thao tác sử dụng chuột, khả năng ghi nhớ thông tin về tập tính sinh sống của các loài vật trong rừng. Các nhóm HS thực hiện chơi trò chơi cấp độ khó (HARD), cùng hợp tác thực hiện thao tác dùng chuột kéo thả các con vật vào đúng tầng sinh thái của chúng.

Hoạt động khám phá thế giới tự nhiên thông qua phần mềm có nhiều phần mềm trò chơi, phần mềm học tập khác nhau. GV có thể lựa chọn phần mềm phù hợp để thiết kế căn cứ vào mục đích và yêu cầu cụ thể.

#### 2.2.2. Hoạt động trải nghiệm sử dụng mạng Internet khám phá khu di tích lịch sử Xẻo Quít

Tác giả Lê Thị Mỹ Trà (2020) đề xuất HĐTN tham quan thiên nhiên chủ đề "Tham quan Xẻo Quít" - một khu di tích lịch sử thuộc huyện Cao Lãnh, tỉnh Đồng Tháp. Đây là HĐTN thực tế tìm hiểu lịch sử địa phương rất bổ ích dành cho HS lớp 4 và lớp 5.

Chủ đề này cũng có thể vận dụng vào môn Tin học bằng cách cho HS trải nghiệm khám phá khu di tích thông qua mạng Internet. Đây là một cách làm hay, HS được khai thác thông tin về một địa điểm mà vì lý do khách quan hoặc điều kiện không cho phép đến trực tiếp hoặc có thể tổ chức kết hợp cả hai vừa trải nghiệm trên Internet vừa trải nghiệm thực tế, những hiểu biết các em có được từ mạng Internet sẽ kích thích sự tìm tòi, khám phá cho chuyến đi thực tế.

Với chủ đề con: *Sử dụng công cụ đa phương tiện để tìm hiểu lịch sử, văn hóa* thuộc chủ đề E, Tin học 4, (Bộ GD-ĐT, 2018b), có thể tổ chức HĐTN giúp HS được trải nghiệm việc sử dụng Internet để khám phá lịch sử, văn hóa của địa phương cụ thể là khu di tích lịch sử Xẻo Quít, đồng thời luyện tập thao tác mở và sử dụng trình duyệt web để khai thác thông tin; vận dụng kiến thức khai thác được để luyện tập tạo bài trình chiếu đơn giản. Sau đây là các hoạt động chủ yếu của HĐTN này:

#### Hoạt động 1: Trò chơi khởi động

HS được hướng dẫn tham gia trò chơi "Thử tài hiểu biết". GV chia lớp thành các đội chơi, trong khoảng thời gian 5 phút, các thành viên của từng đội sẽ đọc to tên các di tích lịch sử văn hóa nổi tiếng của địa phương, khu vực nơi em sinh sống. Đội nào đọc được nhiều tên đúng nhất sẽ được tuyên dương.

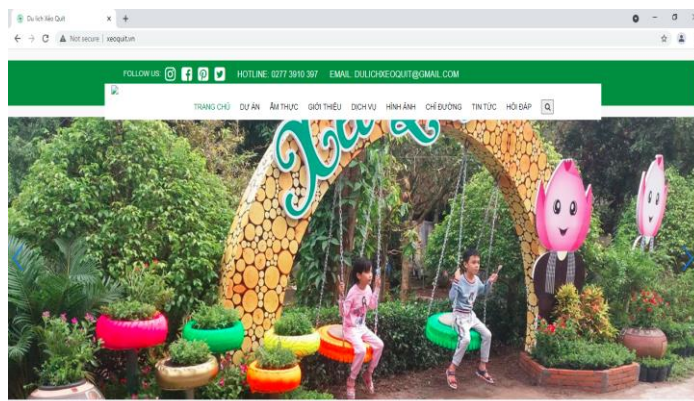
#### Hoạt động 2: Thông tin trên Internet

HS được giao nhiệm vụ thảo luận để củng cố kiến thức liên quan đến Internet, trả lời các câu hỏi: Những thông tin nào có thể được tìm thấy trên Internet? Thông tin trên Internet bao gồm những dạng nào? Những thông tin nào thì phù hợp với lứa tuổi của em, thông tin nào thì không phù hợp với lứa tuổi của em?

GV giới thiệu cho HS biết rằng, rất nhiều thông tin có thể được tìm thấy trên Internet, kể cả thông tin về những khu di tích lịch sử nổi tiếng ở nơi mà các em sinh sống.

### Hoạt động 3: Khai thác thông tin trên Internet

**Bước 1:** GV hướng dẫn HS mở trình duyệt web và nhập đúng tên trang web <http://xeoquit.vn/> vào thanh địa chỉ (hình 2). GV thực hiện chậm từng bước, vừa thao tác vừa hướng dẫn, giải thích. Sau đó, GV giao nhiệm vụ cho HS thảo luận nhóm, mô tả lại các bước để mở một trang web bằng trình duyệt web và trả lời câu hỏi: Để mở một trang web chúng ta cần phải thực hiện các bước nào?



Hình 2. Trang web khu du lịch Xèo Quít

**Bước 2:** HS được giao nhiệm vụ thực hiện lại thao tác mở trang web <http://xeoquit.vn/> bằng trình duyệt web, sau đó thực hiện nhiệm vụ khai thác các thông tin trên trang web để trả lời các câu hỏi trên phiếu học tập như sau:

Phiếu học tập		
Nhóm: .....		
Câu	Nội dung	Câu trả lời
1	Khu di tích Xèo Quít thuộc địa phận của xã nào của huyện Cao Lãnh, tỉnh Đồng Tháp?	a. Mỹ Hiệp                      b. Mỹ Long c. Cả a và b đều đúng        d. Cả a và b đều sai
2	Khu di tích là căn cứ cách mạng của tỉnh uỷ Đồng Tháp lãnh đạo nhân dân trong kháng chiến chống Mỹ từ năm nào đến năm nào?	a. 1955-1965                      b. 1965 - 1975 c. 1960-1975                      d. 1970 - 1980
3	Khu di tích Xèo Quít được công nhận là di tích lịch sử quốc gia vào năm nào?	a. 1992    b. 1991 c. 1993    d. 1994
4	Khu di tích Xèo Quít có diện tích bao nhiêu?	a. 40 ha    b. 50 ha c. 60 ha    d. 70 ha
5	Loài thực vật chiếm 40% diện tích khu di tích Xèo Quít là loài thực vật nào?	a. Cây mù u                      b. Cây tràm c. Cây bần                        d. Cây tre
6. Em hãy viết 3 điều em thích nhất khi khám phá khu di tích Xèo Quít thông qua trang web <a href="http://xeoquit.vn/">http://xeoquit.vn/</a>		
7. Em có muốn tham quan khu di tích Xèo Quít cùng các bạn bè hoặc gia đình không? Vì sao?		

### Hoạt động 4: Vận dụng, mở rộng

GV yêu cầu cho HS khai thác thông tin trên trang web <http://xeoquit.vn/> để tạo một bài trình chiếu khoảng 6 slide, giới thiệu vị trí địa lí, diện tích, đặc điểm lịch sử, hệ thực vật, các loài thực vật, các dịch vụ du lịch, các món ăn đặc sản. Nội dung trong các slide được trình bày sinh động, sáng tạo, có hình ảnh minh họa. Sau khi hoàn thành, các nhóm HS lên trình bày kết quả sản phẩm của nhóm.

Đối với HĐTN dạng khai thác Internet để khám phá lịch sử, địa lí, văn hóa của địa phương, tùy yêu cầu và địa phương cụ thể, GV có thể thiết kế cho HS khám phá địa điểm phù hợp.

### 2.2.3. Hoạt động đánh giá

Đánh giá là hoạt động rất cần thiết để giúp HS có cơ hội nhìn nhận, chiêm nghiệm lại những hoạt động mình đã trải qua; những gì đã làm được, chưa làm được và cần cố gắng thêm ở kĩ năng nào. Để đánh giá toàn diện và khách quan phải dựa trên nhiều kênh thông tin từ HS tự đánh giá, bạn cùng nhóm, cùng lớp đánh giá nhau. Việc lựa chọn phương pháp và thiết kế công cụ đánh giá phụ thuộc vào mục đích đánh giá và tính chất của chủ đề.

Với hai chủ đề HĐTN đề xuất ở trên, có thể tổ chức cho HS tự đánh giá và đánh giá lẫn nhau thông qua thái độ học tập qua công cụ đánh giá như sau:

PHIẾU ĐÁNH GIÁ KẾT QUẢ HỌC TẬP										
Nhóm: .....										
TT	Họ và tên	HS tự đánh giá				Nhóm đánh giá				Nhận xét
		1	2	3	4	1	2	3	4	
1										
2										

*Tiêu chí đánh giá:*

- (1) Rất tích cực: Trả lời nhiều câu hỏi đúng, phát biểu nhiều ý kiến đóng góp cho thành tích của nhóm, tham gia tích cực hoạt động nhóm.
- (2) Tích cực: Có trả lời câu hỏi đúng, phát biểu ý kiến đóng góp cho thành tích của nhóm, tham gia tích cực hoạt động nhóm.
- (3) Thụ động: Thực hiện nhiệm vụ theo sự phân công của nhóm, có phát biểu ý kiến đóng góp cho thành tích của nhóm.
- (4) Không tham gia: Không thực hiện nhiệm vụ theo sự phân công của nhóm, không phát biểu ý kiến đóng góp cho thành tích của nhóm.

Hoặc có thể đánh giá thông qua sản phẩm, đối với chủ đề khai thác thông tin thông qua mạng Internet, sản phẩm là bài trình chiếu, có thể đánh giá bằng phiếu đánh giá (tiêu chí giống Phiếu đánh giá kết quả học tập) như sau:

TT	Nội dung bài trình chiếu	Mức độ đạt được				
		1	2	3	4	5
1	Giới thiệu vị trí địa lí, diện tích, đặc điểm lịch sử của khu di tích					
2	Giới thiệu về hệ thực vật, các loài động vật					
3	Giới thiệu về các dịch vụ du lịch					
4	Giới thiệu các món ăn đặc sản					
5	Có hình ảnh minh họa sinh động					

#### 2.2.4. Một số lưu ý khi tổ chức hoạt động trải nghiệm môn Tin học ở tiểu học

Đối với HĐTN trong môn Tin học ở tiểu học, HS có thể sẽ gặp phải những khó khăn sau: thụ động do mới làm quen với kiểu hoạt động này; trong tham gia trải nghiệm thực hành trên máy tính, có HS được thực hành nhiều, một số khác lại thực hành ít hoặc hầu như không được thực hành; chưa thành thạo khi thao tác với máy tính. Để khắc phục được những khó khăn nêu trên, GV cần tạo tâm lí thoải mái trước khi tiến hành các HĐTN, cung cấp cho HS cái nhìn tổng quan và mục đích của những hoạt động, tạo sự cạnh tranh giữa các nhóm bằng cách cho các nhóm đánh giá câu trả lời của nhau, nhận xét, khen ngợi các nhóm làm tốt. Bên cạnh đó, trong quá trình thiết kế, tổ chức các hoạt động phải làm sao để tất cả HS đều được tham gia trực tiếp HĐTN như yêu cầu HS trong nhóm luân phiên thực hiện nhiệm vụ; cần quan tâm đúng mức đến việc rèn luyện kĩ năng sử dụng máy tính để HS có thể vận dụng tốt kĩ năng này trong HĐTN.

HĐTN là một cách thức tổ chức dạy học mang lại nhiều giá trị tích cực. Tuy nhiên, để tổ chức tốt HĐTN môn Tin học ở tiểu học, GV cần nghiên cứu và tuân theo hướng dẫn về nội dung và yêu cầu cần đạt cụ thể ở từng khối lớp để xây dựng kế hoạch sao cho đáp ứng yêu cầu cần đạt về phẩm chất và năng lực được quy định. GV cần dành thời gian để chuẩn bị về kế hoạch, phương tiện hỗ trợ, dự trù phương án xử lí tình huống có thể xảy ra. Đối với từng hoạt động, cần chuẩn bị nội dung, hình thức, phương tiện, điều kiện cơ sở vật chất, không gian hoạt động, kiểm tra máy móc, các thiết bị kết nối, cài đặt các phần mềm cần thiết vào máy tính của HS. Trong quá trình thực hiện, GV phải quản lí, điều hướng được hoạt động của HS, cần kiên trì hướng dẫn cho HS thực hiện các nhiệm vụ học tập, điều này có thể không giống nhau đối với các đối tượng HS, do đó GV cần tích lũy nhiều kinh nghiệm trong xử lí các tình huống phát sinh.

### 3. Kết luận

HĐTN trong môn Tin học ở tiểu học giúp gắn kết nội dung bài học với cuộc sống thực tiễn, HS được trải nghiệm thông qua tình huống thực tế, thực hành, chiêm nghiệm, kiểm chứng lí thuyết. HS hoạt động độc lập hoặc theo nhóm tham gia tích cực xuyên suốt quá trình trải nghiệm, nhờ đó chiếm lĩnh kiến thức, hình thành các phẩm chất chủ yếu, các năng lực chung và năng lực đặc thù môn Tin học. Bài báo đã đề xuất mô hình, các chủ đề minh họa để từ đó GV có thể tham khảo trong quá trình thiết kế và tổ chức các HĐTN trong môn Tin học ở tiểu học phù hợp với từng nội

dung bài học và đối tượng người học cụ thể. Việc học tập thông qua tổ chức HĐTN là cần thiết và phù hợp với xu thế hiện nay, giúp HS có thêm hiểu biết về ý nghĩa của môn học, thêm yêu thích môn học, qua đó nâng cao chất lượng việc dạy và học.

#### Tài liệu tham khảo

- Bộ GD-ĐT (2012). *Cùng học Tin học* (dành cho học sinh tiểu học, quyển 2). NXB Giáo dục Việt Nam.
- Bộ GD-ĐT (2018a). *Chương trình giáo dục phổ thông - Chương trình tổng thể* (ban hành kèm theo Thông tư số 32/2018/TT-GDDT ngày 26/12/2018 của Bộ trưởng Bộ GD-ĐT).
- Bộ GD-ĐT (2018b). *Chương trình giáo dục phổ thông môn Tin học* (ban hành kèm theo Thông tư số 32/2018/TT-GDDT ngày 26/12/2018 của Bộ trưởng Bộ GD-ĐT).
- Bộ GD-ĐT (2018c). *Chương trình giáo dục phổ thông - Hoạt động trải nghiệm và hoạt động trải nghiệm, hướng nghiệp* (ban hành kèm theo Thông tư số 32/2018/TT-GDDT ngày 26/12/2018 của Bộ trưởng Bộ GD-ĐT).
- Đặng Thị Thúy Hồng (2020). Tổ chức một số hoạt động trải nghiệm trong dạy học môn Toán cho học sinh tiểu học. *Tạp chí Giáo dục, số đặc biệt kì 2 tháng 5*, 55-60.
- Đinh Thị Kim Thoa (chủ biên), Bùi Ngọc Diệp, Lê Thái Hưng, Lại Thị Yên Ngọc, Trần Thị Quỳnh Trang, Lê Thế Tình (2019). *Hướng dẫn tổ chức hoạt động trải nghiệm theo chương trình giáo dục phổ thông mới*. NXB Đại học Sư phạm.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Lê Thị Mỹ Trà (2020). *Hoạt động trải nghiệm ở tiểu học*. NXB Đại học Cần Thơ.
- Phạm Quang Tiệp (2017). Dạy học khoa học cho học sinh tiểu học theo hướng trải nghiệm. *Tạp chí Giáo dục, số đặc biệt tháng 8*, 201-205.
- Trần Doãn Vinh (2018). Thiết kế hoạt động trải nghiệm trong dạy học môn Tin học ở cấp tiểu học theo định hướng phát triển năng lực. *Tạp chí Giáo dục, 437*, 54-58.