

ĐỀ XUẤT GIẢI PHÁP PHÁT TRIỂN NĂNG LỰC TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG LÀM QUEN VỚI BIỂU TƯỢNG TOÁN THEO HƯỚNG TRẢI NGHIỆM CHO SINH VIÊN NGÀNH GIÁO DỤC MẦM NON

Nguyễn Thị Hoàng Vi

Trường Đại học Thủ Dầu Một
Email: vinth@tdmu.edu.vn

Article history

Received: 12/7/2022

Accepted: 15/8/2022

Published: 20/9/2022

Keywords

Competency development,
organization of activities,
elementary concepts of math,
learning experiences

ABSTRACT

The organization of experiential education activities is a current trend to fulfil the requirements of capacity-oriented teaching for preschoolers. Also, activities to familiarize children with math should be organized in an experiential process to develop children's capacities. In this article, the research elaborates on the rationale to develop preschool education students' competency to organize experiential activities for children's Math icon familiarisation and the methods to develop this capacity for preschool education students.

1. Mở đầu

Trong sự phát triển lí thuyết học qua trải nghiệm, Kolb (1984) cho rằng, một phần quan trọng đối với việc hình thành bất kì một giá trị nào là sự tương tác giữa kiến thức mới hoặc kinh nghiệm mới với kiến thức và kinh nghiệm đã có. Ông cũng cho rằng, học tập là quá trình mà trong đó kiến thức được tạo ra thông qua việc chuyển đổi kinh nghiệm. Hiện nay, việc tổ chức hoạt động cho trẻ mầm non làm quen với biểu tượng Toán (BTT) là nhiệm vụ hàng tuần của giáo viên mầm non (GVMN). Đối với hoạt động này, GVMN phải xác định được các BTT được hình thành cho trẻ đều thông qua quá trình trẻ được tương tác, tiếp xúc, thực hành với các đồ dùng, phương tiện trực quan để trẻ có được biểu tượng cũng như tạo điều kiện để trẻ thực hành các kĩ năng nhận thức như: quan sát, so sánh, phân tích, đo lường, suy luận, phán đoán, đặt giả thuyết, xác định và kiểm soát các điều kiện tác động... Để thực hiện nhiệm vụ tổ chức hoạt động cho trẻ mầm non làm quen với BTT đạt hiệu quả thì GVMN phải có năng lực tổ chức hoạt động này theo hướng trải nghiệm. Và vấn đề đặt ra là phải làm sao để phát triển năng lực này cho đội ngũ GVMN và sinh viên (SV) ngành Giáo dục mầm non đang được đào tạo để trở thành GVMN trong tương lai. Bài báo đề xuất các giải pháp cụ thể nhằm phát triển năng lực tổ chức hoạt động làm quen với BTT cho SV ngành Giáo dục mầm non trong học phần “Phương pháp hình thành BTT cho trẻ mầm non” và qua đó có thể xem xét để bồi dưỡng phát triển thêm năng lực này cho đội ngũ GVMN.

2. Kết quả nghiên cứu

2.1. Một số khái niệm cơ bản

- *Tổ chức hoạt động giáo dục theo hướng trải nghiệm*: Trải nghiệm là sự trải qua và chiêm nghiệm một quá trình (Hoàng Phê, 2012, tr 1264); đây là quá trình cá nhân được tham dự, tương tác trực tiếp, được chiêm nghiệm, tự tích lũy kiến thức, kĩ năng, thái độ tạo thành kinh nghiệm riêng của bản thân (Hoàng Thị Phương, 2018, tr 8).

Việc tổ chức hoạt động giáo dục theo hướng trải nghiệm cho trẻ mầm non được hiểu là quá trình tác động có hệ thống của nhà giáo dục đến trẻ thông qua các hoạt động thực tiễn để trẻ bằng vốn kinh nghiệm cá nhân tự mình chiếm lĩnh kiến thức, kĩ năng, thái độ để tạo thành kinh nghiệm riêng của bản thân (Hoàng Thị Phương, 2018, tr 31).

Có thể hiểu, tổ chức hoạt động giáo dục theo hướng trải nghiệm là quá trình tổ chức các hoạt động giáo dục mà trong đó người dạy thiết kế, tổ chức, hướng dẫn các hoạt động để người học được tham dự, tương tác trực tiếp với các phương tiện, đồ dùng và cuối cùng người học có được kiến thức, kĩ năng hình thành năng lực thực tiễn.

- *Năng lực tổ chức hoạt động giáo dục theo hướng trải nghiệm*: Năng lực là một tập hợp thống nhất các kiến thức, kĩ năng và thái độ cho phép thực hiện thành công một hoạt động hay một tập hợp hoạt động như một nhiệm vụ hay một công việc (Bộ GD-ĐT, 2012). Năng lực là thuộc tính cá nhân cho phép cá nhân thực hiện thành công các hoạt động nhất định, đạt kết quả mong muốn trong điều kiện cụ thể “tổ hợp những hành động vật chất và tinh thần tương ứng với dạng hoạt động nhất định dựa vào những thuộc tính cá nhân (sinh học, tâm lí và giá trị xã hội) được thực hiện tự giác và dẫn đến kết quả phù hợp với trình độ thực tế của hoạt động (Đặng Thành Hưng, 2012, tr 25; Phạm Minh Hạc, 2013, tr 145).

Như vậy, có thể hiểu, năng lực tổ chức hoạt động giáo dục theo hướng trải nghiệm là khả năng kết hợp linh hoạt giữa kiến thức, kỹ năng với thái độ... của một GVMN để thiết kế, tổ chức, hướng dẫn các hoạt động cho người học được tham dự hay tiếp xúc, tương tác trực tiếp với các phương tiện, đồ dùng đi đến mục tiêu người học có được kiến thức, kỹ năng hình thành năng lực thực tiễn.

Việc tổ chức hoạt động cho trẻ làm quen với BTT là tạo cơ hội cho đứa trẻ phát triển tư duy như đưa ra các tình huống có vấn đề để trẻ phải đưa ra chiến lược giải quyết, suy luận logic, tưởng tượng, đặt câu hỏi, giao tiếp bằng lời nói các ý tưởng Toán học, sử dụng các phương tiện phi ngôn ngữ, sử dụng kí hiệu, sơ đồ để thảo luận... hướng đến 3 kỹ năng cần được phát triển trong quá trình cho trẻ làm quen với Toán là: kỹ năng giải quyết vấn đề, kỹ năng suy luận bằng Toán học và kỹ năng sử dụng thuật ngữ Toán học để giao tiếp (Jakhsilikovna & Kaldibaeva, 2022).

Vì vậy, theo tác giả, năng lực tổ chức hoạt động cho trẻ mầm non làm quen với BTT theo hướng trải nghiệm là khả năng kết hợp linh hoạt giữa kiến thức, kỹ năng với thái độ... của GVMN để thiết kế, tổ chức, hướng dẫn các hoạt động cho trẻ được tham dự, tiếp xúc, tương tác trực tiếp với các phương tiện, đồ dùng đi đến mục tiêu là trẻ có được kiến thức, kỹ năng Toán học và năng lực vận dụng các kiến thức, kỹ năng Toán học vào thực tiễn của trẻ.

2.2. Sự cần thiết phải phát triển năng lực tổ chức hoạt động làm quen với biểu tượng Toán theo hướng trải nghiệm cho sinh viên ngành Giáo dục mầm non

Phát triển năng lực tổ chức hoạt động làm quen với BTT theo hướng trải nghiệm cho SV ngành Giáo dục mầm non là một mục tiêu cần được hướng tới của quá trình đào tạo GV ngành Giáo dục mầm non. Bên cạnh đó, năng lực này của SV ngành Giáo dục mầm non cần được phát triển vì các lí do sau:

- *Thực hiện chủ trương đổi mới GD-ĐT*: Theo Nghị quyết số 29-NQ/TW về “Đổi mới căn bản, toàn diện GD-ĐT, đáp ứng yêu cầu CNH, HĐH trong điều kiện kinh tế thị trường định hướng xã hội chủ nghĩa và hội nhập quốc tế”, trong đó có yêu cầu “*Chuyển mạnh quá trình giáo dục chủ yếu từ trang bị kiến thức sang phát triển toàn diện phẩm chất và năng lực người học; phát triển đội ngũ nhà giáo và cán bộ quản lí đáp ứng yêu cầu đổi mới GD-ĐT*” (Ban Chấp hành Trung ương, 2013), để đáp ứng được yêu cầu đổi mới giáo dục thì tất cả các bậc học trong hệ thống giáo dục quốc dân nói chung và bậc học đại học nói riêng phải chuyển mạnh quá trình giáo dục chủ yếu từ trang bị kiến thức sang phát triển toàn diện phẩm chất và năng lực cho người học. Năng lực tổ chức hoạt động làm quen với BTT theo hướng trải nghiệm cho trẻ mầm non là một năng lực cần thiết của GVMN để tổ chức hiệu quả nhiệm vụ hình thành BTT cho trẻ và góp phần thực hiện được nhiệm vụ dạy học định hướng phát triển năng lực của bậc học mầm non.

- *Góp phần thực hiện được mục tiêu của bậc học mầm non*: Văn bản hợp nhất số 01/VBHP-BGDĐT của Bộ GD-ĐT ngày 13/4/2021 có đề ra mục tiêu của chương trình Giáo dục mầm non (Bộ GD-ĐT, 2021), trong đó, mục tiêu của giáo dục mầm non hướng đến phát triển cho trẻ toàn diện cả về thể chất, trí tuệ, tình cảm, thẩm mỹ cũng như hình thành và phát triển cho trẻ những chức năng tâm sinh lí, năng lực và phẩm chất mang tính nền tảng. Do đó, nếu GVMN có năng lực tổ chức hoạt động làm quen với BTT theo hướng trải nghiệm cho trẻ mầm non sẽ góp phần thực hiện được hiệu quả mục tiêu của nhiệm vụ phát triển trí tuệ nói riêng và phát triển toàn diện nói chung.

- *Thực trạng đổi mới giáo dục hiện nay đặt ra yêu cầu phải có một đội ngũ GVMN nòng cốt trong tương lai để thực hiện đồng bộ và hiệu quả nhiệm vụ đổi mới giáo dục*: Hiện nay, công tác đổi mới giáo dục ở ngành Giáo dục mầm non còn gặp nhiều khó khăn khi triển khai và thực hiện. Cụ thể, trong quá trình tổ chức hoạt động làm quen với BTT cho trẻ mầm non đã không ít lúng túng khi chưa thực sự hiểu về đặc điểm nhận thức của trẻ về các BTT cũng như bản chất của các BTT là không thể hình thành thông qua lời nói mà phải thông qua hoạt động thực hành của chính trẻ để trẻ có được biểu tượng. Chính vì vậy, với yêu cầu đổi mới giáo dục, GVMN càng loay hoay hơn nữa trong quá trình thực hiện tổ chức hoạt động làm quen với BTT cho trẻ. Do đó, nếu các cơ sở đào tạo GVMN nắm bắt được tình hình thực tế này cũng như có quá trình nghiên cứu làm sao để đào tạo GVMN đáp ứng được yêu cầu đổi mới giáo dục hiện nay, chắc chắn sẽ lựa chọn phương án đẩy mạnh các biện pháp để phát triển năng lực tổ chức hoạt động giáo dục ở trường mầm non theo hướng trải nghiệm ở các học phần chuyên ngành của chương trình đào tạo. Trong đó, năng lực tổ chức hoạt động làm quen với BTT theo hướng trải nghiệm cho SV ngành Giáo dục mầm non chắc chắn sẽ được thực hiện trong học phần “Phương pháp hình thành BTT cho trẻ mầm non”. Chính điều này sẽ giúp cơ sở đào tạo cam kết đào tạo được đội ngũ GVMN trong tương lai thực hiện đồng bộ và hiệu quả nhiệm vụ đổi mới giáo dục hiện nay.

2.3. Đề xuất giải pháp phát triển năng lực tổ chức hoạt động làm quen với biểu tượng Toán theo hướng trải nghiệm cho sinh viên ngành Giáo dục mầm non

2.3.1. Định hướng cho sinh viên xác định mục tiêu của tổ chức hoạt động làm quen với biểu tượng Toán theo hướng trải nghiệm

Để xác định mục tiêu của tổ chức hoạt động làm quen với BTT theo hướng trải nghiệm, SV phải có nhận thức đúng về mô hình tổ chức hoạt động giáo dục theo hướng trải nghiệm. Từ việc hiểu được bản chất, mục tiêu của tổ chức hoạt động giáo dục theo hướng trải nghiệm cho trẻ ở trường mầm non, SV có thể xác định chính xác mục tiêu của hoạt động và chia nhỏ mục tiêu ra để thiết kế các hoạt động theo cấu trúc của một hoạt động làm quen với BTT (ôn bài cũ, dạy bài mới, luyện tập, chơi trò chơi, bài tập) để đảm bảo đạt được mục tiêu như đã đặt ra. Việc xác định mục tiêu cho từng hoạt động làm quen với BTT cụ thể sẽ đảm bảo tính tuần tự, tính hệ thống, tính logic của chương trình và mục đích cuối cùng hướng đến là đối tượng được thừa hưởng thành quả giáo dục này là trẻ và chắc chắn việc thực hiện các hoạt động để đạt mục tiêu cũng sẽ dễ dàng và thuận lợi hơn. Bên cạnh đó, SV cần phải dựa vào mức độ, khả năng thực hiện nhiệm vụ của trẻ theo độ tuổi để có thể đưa ra mục tiêu phù hợp.

Ví dụ: với nội dung dạy trẻ “Nhận biết sự khác biệt rõ nét về số lượng của hai nhóm đối tượng”, SV phải xác định được mục tiêu: (1) Kiến thức: Trẻ xác định được sự khác nhau về số lượng (cụ thể nhóm nào nhiều hơn, nhóm nào ít hơn); (2) Kỹ năng: Trẻ thực hành được kỹ năng ghép tương ứng để xác định phân thừa và diễn đạt được mối quan hệ về số lượng giữa hai nhóm.

2.3.2. Hướng dẫn sinh viên thiết kế hoạt động làm quen với biểu tượng Toán theo hướng trải nghiệm

Khi thiết kế hoạt động làm quen với BTT theo hướng trải nghiệm, SV phải chú ý đến quy trình tổ chức hoạt động theo hướng trải nghiệm. Hoàng Thị Phương (2018) đã đưa ra quy trình trải nghiệm của đứa trẻ là: (1) Trẻ trải nghiệm; (2) Trẻ chia sẻ kinh nghiệm; (3) Trẻ rút ra kinh nghiệm; (4) Trẻ thực hành vận dụng. Các bước như sau:

- *Bước 1. Trẻ trải nghiệm:* Ở hoạt động này, SV phải xác định được đặc điểm nhận thức BTT của trẻ mầm non. Để giúp trẻ tiếp cận BTT, GV phải tổ chức hoạt động cho trẻ tham gia trải nghiệm, thao tác với các đối tượng mà thông qua đó trẻ sẽ có kiến thức về Toán. Ví dụ, để dạy cho trẻ nhận biết hình dạng là “Hình dạng không phụ thuộc vào màu sắc, vào kích thước” thì GV không thể sử dụng lời nói để giúp trẻ hiểu điều đó mà phải thông qua một chuỗi các hành động thực hiện theo yêu cầu của cô giáo như: “Con chọn cho cô hình giống hình theo mẫu” (đây là giai đoạn trẻ tri giác hình), sau khi chọn xong thì cô giáo lại yêu cầu trẻ gọi tên hình qua câu hỏi “Con vừa mới lấy hình gì?” (đây là giai đoạn trẻ ghi nhớ tên hình), tiếp theo là cô giáo yêu cầu trẻ “Con lấy cho cô hình... màu xanh, hình màu đỏ, màu vàng, hình... to, nhỏ...” (đây là giai đoạn trẻ loại bỏ từ từ yếu tố màu sắc, kích thước ra khỏi hình). Và cuối cùng, cô yêu cầu trẻ tạo được tập hợp hình “Con lấy cho cô tất cả hình... có trong rổ của con” (đây là giai đoạn trẻ tách được hình dạng ra khỏi các yếu tố như màu sắc, kích thước). Sau đó cô cho trẻ chơi các trò chơi với các hình mà trẻ vừa mới lấy ra như chơi sờ hình, lăn hình, chơi miết hình... Với các hành động trẻ thao tác với đồ dùng dưới sự hướng dẫn của cô đó là quá trình trẻ tương tác cùng với hình để đi đến kiến thức mà trẻ có được là trẻ nhận biết hình và tạo được tập hợp hình không còn khó khăn nữa.

- *Bước 2. Trẻ chia sẻ kinh nghiệm:* Với hoạt động này, SV cần nghĩ ra ý tưởng để thiết kế hoạt động cho trẻ tự chia sẻ kinh nghiệm của bản thân. Với gợi ý là có thể thiết kế một trò chơi để trẻ tham gia như sau: Trong trò chơi “Về đúng nhà”, cô sẽ phát cho mỗi trẻ một hình bất kì. Trẻ sẽ đi vòng tròn hát một bài hát, khi nghe hiệu lệnh về đúng nhà thì trẻ sẽ nhanh chóng chạy về ngôi nhà tương ứng với hình trên tay của mình. Cô giáo sẽ tới hỏi thăm từng nhà xem: “Ngôi nhà con về là ngôi nhà hình gì, màu gì, to hay nhỏ?”, “Trên tay con cầm hình gì, màu gì, to hay nhỏ?”, “Hình bạn là hình gì, màu gì, to hay nhỏ”, “Vậy làm sao con về được đúng ngôi nhà của mình?”. Với trò chơi này sẽ giúp cho trẻ chia sẻ lại kinh nghiệm của bản thân khi tham gia trò chơi là: xác định hình mình đang cầm là hình gì, màu gì, to hay nhỏ rồi sau đó quan sát xung quanh để xem ngôi nhà nào giống mình về hình dạng, màu sắc, kích thước... hoặc ngược lại. Và qua hệ thống câu hỏi của cô, trẻ tham gia chia sẻ về tên gọi của hình, nêu được đặc điểm của hình về màu sắc và kích thước.

- *Bước 3. Trẻ rút ra kinh nghiệm:* Với bước này, SV chú ý thiết kế hoạt động sao cho trẻ có thể đúc kết kinh nghiệm mang tính khái quát để có thể áp dụng được trong tình huống cụ thể hơn trong cuộc sống. Với gợi ý cho hoạt động này là sau khi cho trẻ chơi trò chơi “Về đúng nhà” lần thứ nhất thì cô giáo sẽ rút bớt một số ngôi nhà, chỉ còn thừa lại hai căn nhà đó là hình tròn và hình vuông để cho trẻ chọn ngôi nhà để về. Với lượt chơi thứ hai này, cô lại hỏi trẻ là: “Ngôi nhà con về là ngôi nhà hình gì, màu gì, to hay nhỏ?”, “Trên tay con cầm hình gì, màu gì, to hay nhỏ?”, “Hình bạn là hình gì, màu gì, to hay nhỏ”, “Vậy làm sao con về được đúng ngôi nhà của mình?” “Vậy ở trong ngôi nhà hình tròn của chúng ta có rất nhiều màu sắc, nhiều kích thước, tuy nhiên tên gọi của ngôi nhà chúng ta là ngôi nhà gì nhỉ?”. Vậy, với trò chơi này, cô sẽ có thể giúp cho trẻ rút ra được các kiến thức cơ bản mang tính khái quát để có thể áp dụng được trong tình huống cụ thể khi nhận biết về hình tròn, hình vuông là “Hình dạng không phụ thuộc vào màu sắc, kích thước” để áp dụng vào trò chơi và chơi hiệu quả.

Bước 4. Trẻ thực hành vận dụng: Với hoạt động này, SV cần chú ý tới các hoạt động trong thực tiễn mà trẻ thường ứng dụng các kiến thức Toán vào để giải quyết. Dựa trên các hoạt động đó để thiết kế hoạt động cho trẻ thực hành. Ví dụ, cô có thể tổ chức để cho trẻ thực hành vận dụng các kiến thức đã học vào thực tiễn thông qua trò chơi “Ai là nhà quan sát giỏi”. Với trò chơi này, các bé sẽ vào vai chơi là người dọn dẹp cửa hàng theo tiêu chí là trưng bày các sản phẩm theo hình dạng của chúng. Trẻ sẽ được chia thành hai đội chơi để hoàn thành nhiệm vụ sắp xếp các đồ dùng trong cửa hàng. Đội nào sắp xếp đúng và nhanh hơn thì đội đó chiến thắng. Với trò chơi này trẻ sẽ ứng dụng được kiến thức Toán học về biểu tượng hình dạng đó là nhận biết hình dạng của các đồ dùng vật dụng và phân loại các đồ dùng vật dụng theo hình dạng. Cô sẽ đàm thoại ở phần vận dụng này như sau: “Đây là khu vực đồ dùng vật dụng có dạng hình gì?”, “Tất cả đồ dùng vật dụng trong khu vực bày chỉ toàn là hình gì?”, “Minh có thể đặt tên cho khu vực này là gì nhỉ?”.

Vậy, đối chiếu với 04 hoạt động đề xuất thiết kế ở trên, ta thấy cấu trúc hoạt động đảm bảo quy trình thực hiện tổ chức hoạt động giáo dục theo hướng trải nghiệm và đặc biệt là đảm bảo mục tiêu là trẻ được tham gia trải nghiệm để trẻ có kiến thức về BTT: Trẻ gọi tên được hình tròn, hình vuông; nhận biết được hình tròn, hình vuông. Bên cạnh đó, các kỹ năng cũng được thực hành như: kỹ năng khảo sát hình, kỹ năng tạo nhóm hình, kỹ năng phân loại các nhóm đồ dùng theo hình dạng và năng lực sử dụng kiến thức, kỹ năng của Toán học vào trong giải quyết nhiệm vụ được đặt ra của thực tiễn cuộc sống.

2.3.3. Định hướng cho sinh viên xác định các tiêu chí đánh giá trẻ

Sau khi thiết kế được các hoạt động để tổ chức cho trẻ tham gia nhằm đạt được mục tiêu, GV cần thiết kế được tiêu chí đánh giá trẻ sau hoạt động để đảm bảo rằng soát được mức độ đạt các mục tiêu được đặt ra cho hoạt động và để rút kinh nghiệm thiết kế các hoạt động hiệu quả hơn. Tiêu chí đánh giá phải dựa trên mục đích, yêu cầu đã đặt ra về mặt kiến thức và kỹ năng. Ví dụ, ở hoạt động trên, cô đặt ra mục đích yêu cầu về mặt kiến thức là: Trẻ gọi tên được hình, nhận biết được hình tròn, hình vuông không phụ thuộc vào màu sắc, kích thước. Và kỹ năng là: trẻ thực hiện được kỹ năng khảo sát hình, kỹ năng tạo nhóm hình và kỹ năng phân nhóm được các đồ dùng vật dụng theo tiêu chí hình dạng. Vậy tiêu chí đánh giá trẻ sẽ là:

- Tiêu chí đánh giá mức độ đạt được kiến thức đã đặt ra (bảng 1):

Bảng 1. Tiêu chí đánh giá mức độ đạt được kiến thức

Mức 0	Trẻ không gọi tên được hình
Mức 1	Trẻ gọi tên được hình khi hình giống mẫu của cô về màu sắc và kích thước
Mức 2	Trẻ gọi tên được hình khi hình khác với hình mẫu của cô về màu sắc và kích thước
Mức 3	Trẻ gọi tên được hình khi hình khác với hình mẫu của cô về màu sắc và kích thước và trẻ nói được màu sắc và kích thước của hình khi cô yêu cầu
Mức 4	Trẻ gọi tên được hình, nhóm hình và phân tích được nhóm hình

- Tiêu chí đánh giá mức độ đạt được kỹ năng đã đặt ra (bảng 2):

Bảng 2. Tiêu chí đánh giá mức độ đạt được kỹ năng

Mức 0	Trẻ không sử dụng các đầu ngón tay để khảo sát hình Trẻ không tạo được nhóm hình Trẻ không phân nhóm được các đồ dùng vật dụng theo yêu cầu của cô
Mức 1	Trẻ sử dụng các đầu ngón tay để khảo sát hình và cần sự giúp đỡ của cô Trẻ không tạo được nhóm hình nếu không có sự giúp đỡ của cô Trẻ không phân nhóm được các đồ dùng vật dụng theo yêu cầu của cô nếu không có sự giúp đỡ của cô
Mức 2	Trẻ sử dụng các đầu ngón tay để khảo sát hình với một ít sự giúp đỡ của cô Trẻ tạo được nhóm hình với một ít sự giúp đỡ của cô Trẻ phân nhóm được các đồ dùng vật dụng theo yêu cầu của cô với một ít sự giúp đỡ của cô
Mức 3	Trẻ sử dụng các đầu ngón tay để khảo sát hình mà không cần sự giúp đỡ của cô Trẻ tạo được nhóm hình mà không cần sự giúp đỡ của cô Trẻ phân nhóm được các đồ dùng vật dụng theo yêu cầu của cô mà không cần sự giúp đỡ của cô
Mức 4	Trẻ sử dụng các đầu ngón tay để khảo sát hình một cách thành thạo Trẻ tạo được nhóm hình theo yêu cầu của cô một cách nhanh chóng Trẻ phân nhóm được các đồ dùng vật dụng theo yêu cầu của cô một cách nhanh chóng

2.3.4. Lưu ý sinh viên về việc chuẩn bị đồ dùng phục vụ hoạt động trải nghiệm

Các đồ dùng, phương tiện trực quan phải đảm bảo yếu tố thẩm mỹ và an toàn cho trẻ vì đây chính là phương tiện để trẻ thao tác, tương tác trực tiếp và trải nghiệm bằng các giác quan như thị giác, xúc giác, thính giác. Do đó, các phương tiện này phải kích thích trẻ hứng thú tham gia và đảm bảo an toàn cho trẻ khi thực hiện, thao tác.

Đồ dùng phục vụ cho hoạt động trải nghiệm phải dựa vào các hoạt động được thiết kế trong kế hoạch và mục đích đã đặt ra của hoạt động để hình thành các BTT cho trẻ như là muốn trẻ nhận biết hình dạng không phụ thuộc vào màu sắc, kích thước thì cô phải chuẩn bị nhiều hình khác nhau về màu sắc, khác nhau về kích thước để trẻ tham gia tương tác với các đồ dùng để loại trừ dần các yếu tố về màu sắc và kích thước trong quá trình nhận biết hình dạng.

Bên cạnh đó, đồ dùng trực quan phải thể hiện được đặc trưng của BTT cần hình thành; ví dụ như khi muốn trẻ chú ý đến việc so sánh chiều cao của hai đối tượng thì khi lựa chọn 2 đối tượng cho trẻ so sánh về chiều cao phải là vật đại diện cho chiều cao khi nghĩ đến và trong thực tế đối tượng đó luôn được đặt ở phương thẳng đứng, vuông góc với mặt đất để trẻ dễ dàng đặt trên cùng một mặt phẳng và xác định được phần thừa ra để so sánh và diễn đạt được mối quan hệ về chiều cao đó. Số lượng đồ dùng trực quan chuẩn bị cho một hoạt động làm quen với BTT phải đảm bảo đầy đủ cho tất cả các trẻ và tất cả các hoạt động được thiết kế trong giờ học để đảm bảo đạt được mục tiêu của giờ học.

2.3.5. Lưu ý cho sinh viên khi tiến hành tổ chức hoạt động trải nghiệm

Tổ chức hoạt động làm quen với BTT theo hướng trải nghiệm đã lập ra là quá trình GVMN phải có định hướng về việc xác định lại mục đích yêu cầu về kiến thức, kỹ năng, thái độ đã đặt ra cũng như xác định logic của hoạt động để thực hiện theo trình tự và quan trọng vẫn là hệ thống câu hỏi nhằm phát triển tư duy cho trẻ theo các mức độ trong thang bậc nhận thức như: sao chép bề ngoài, nhận thức tái tạo và nhận thức sáng tạo. Ví dụ như Hoạt động “Phân biệt hình dạng” thì hệ thống câu hỏi phải đi sâu vào các đặc điểm của hình để giúp trẻ có kiến thức và nhằm phát triển tư duy cho trẻ theo các mức độ trong thang bậc nhận thức như: con vừa mới làm gì với hình? (sờ hình, lăn hình); hình này là hình gì? (hình tròn, hình vuông); cô chỉ vào đường bao quanh và hỏi “con sờ vào cái gì của hình?” hoặc “cái này là gì của hình” (đường bao quanh)?; Vì sao con biết đây là hình tròn (lăn được, đường bao cong...); Con biết vì sao hình tròn lăn được không? (đường bao quanh là đường cong, có đường bao cong...). Đó chính là hệ thống câu hỏi mà muốn tổ chức hoạt động được thành công và tỉ lệ trẻ đạt được mục đích yêu cầu ở mức cao nhất có thể. Mặt khác, các kỹ năng sư phạm cũng nên được rèn luyện thường xuyên để đảm bảo tổ chức hoạt động làm quen với BTT cho trẻ theo hướng trải nghiệm đạt hiệu quả như: kỹ năng quan sát, kỹ năng tạo tình huống, kỹ năng tập trung sự chú ý của trẻ, kỹ năng giao tiếp, kỹ năng tổ chức trò chơi, kỹ năng giải quyết các tình huống....

3. Kết luận

Năng lực tổ chức hoạt động làm quen với BTT cho trẻ mầm non theo hướng trải nghiệm cần được định hướng để hình thành và phát triển cho SV ngay trong học phần “Phương pháp hình thành BTT cho trẻ mầm non” và để đảm bảo SV tổ chức hoạt động này theo hướng trải nghiệm đạt hiệu quả thì GV cần chú ý sử dụng đồng thời các giải pháp như đã nêu để từng bước giúp SV có được năng lực này nhằm đảm bảo chất lượng đào tạo GVMN cũng như góp phần tạo dựng đội ngũ GVMN trong tương lai có năng lực giảng dạy phù hợp với yêu cầu đổi mới trong giáo dục hiện nay.

Tài liệu tham khảo

- Ban Chấp hành Trung ương (2013). *Nghị quyết số 29-NQ/TW ngày 04/11/2013 về đổi mới căn bản, toàn diện giáo dục và đào tạo, đáp ứng yêu cầu công nghiệp hóa, hiện đại hóa trong điều kiện kinh tế thị trường định hướng xã hội chủ nghĩa và hội nhập quốc tế*.
- Bộ GD-ĐT (2012). *Hướng dẫn tổ chức giáo dục nghề nghiệp*. NXB Giáo dục Việt Nam.
- Bộ GD-ĐT (2021). *Chương trình giáo dục mầm non* (ban hành kèm theo Văn bản hợp nhất số 01/2021/VBHN/BGDĐT ngày 13/4/2021 của Bộ trưởng Bộ GD-ĐT).
- Đặng Thành Hưng (2012). Năng lực và giáo dục theo tiếp cận năng lực. *Tạp chí Quản lý giáo dục*, 43, 18-26.
- Hoàng Phê (2012). *Từ điển tiếng Việt*. NXB Từ điển Bách khoa.
- Hoàng Thị Phương (chủ biên) (2018). *Tổ chức hoạt động giáo dục theo hướng trải nghiệm cho trẻ ở trường mầm non*. NXB Đại học Sư phạm.
- Jakhsilikovna, & Kaldibaeva, A. (2022). Problems of Teaching Mathematics in Primary Education. *Kresna Social Science and Humanities Research*, 3, 130-133.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: experience as the source of learning and Development*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall.
- Phạm Minh Hạc (2013). *Từ điển Bách khoa Tâm lý học - Giáo dục học Việt Nam*. NXB Giáo dục Việt Nam.