

THIẾT KẾ HOẠT ĐỘNG TRẢI NGHIỆM CHO HỌC SINH LỚP 5 CHỦ ĐỀ HƯỚNG NGHIỆP

Trần Thị Thảo, Hoàng Linh Trang
Trường Đại học Thủ đô Hà Nội

Tóm tắt: Ở các trường tiểu học, theo chương trình giáo dục phổ thông mới, hoạt động trải nghiệm là hoạt động giáo dục bắt buộc và được thực hiện xuyên suốt tất cả các môn học. Nghiên cứu đề xuất quy trình thiết kế hoạt động trải nghiệm cho học sinh lớp 5 chủ đề hướng nghiệp. Tùy vào các chủ đề bài học cụ thể, giáo viên có thể vận dụng thiết kế các giáo án tổ chức các hoạt động trải nghiệm chủ đề hướng nghiệp cho học sinh, từ đó góp phần nâng cao chất lượng hoạt động dạy học.

Từ khóa: Thiết kế, hoạt động trải nghiệm, chủ đề hướng nghiệp, học sinh lớp 5.

Nhận bài ngày 4.3.2021; gửi phản biện, chỉnh sửa, duyệt đăng ngày 22.4.2021

Liên hệ tác giả: Trần Thị Thảo; Email: ttthao@daihocthudo.edu.vn

1. MỞ ĐẦU

Những tác động tiêu cực của đại dịch Covid-19 đã và đang gây ra những tác động đối với hệ thống giáo dục của hầu hết các quốc gia trên toàn thế giới. Bên cạnh việc phải chuyển các hoạt động đào tạo truyền thống sang hình thức từ xa, trực tuyến, nền giáo dục thế giới cũng đang phải đối mặt với không ít khó khăn khi nền kinh tế có sự suy giảm do dịch bệnh, vừa đồng thời tìm kiếm cách thức hỗ trợ người học hình thành các năng lực cần thiết để thích ứng với xu hướng đổi mới và toàn cầu hóa hiện nay. Một trong những giải pháp giáo dục hiện đại nhằm định hướng và phát triển những năng lực đó ở người học chính là tổ chức các hoạt động trải nghiệm trong dạy học, thực hiện nguyên lí “Học đi đôi với hành”. Theo đó, ngay từ cấp tiểu học, học sinh đã được giáo dục các kỹ năng cá biệt, phát triển khả năng học tập độc lập, tư duy phê phán và học từ kinh nghiệm của chính mình. Đặc biệt, học sinh còn được rèn luyện sự thích ứng với môi trường và nghề nghiệp tương lai thông qua các hoạt động trải nghiệm chủ đề hướng nghiệp trong chương trình giáo dục phổ thông mới. Từ đó nuôi dưỡng cho trẻ năng lực ứng phó với sự thay đổi của xã hội, hình thành một cơ sở vững mạnh để khuyến khích trẻ linh hoạt và sáng tạo trong các tình huống khác nhau.

Tuy nhiên, trong chương trình giáo dục hiện hành thì hoạt động trải nghiệm mới chỉ là hoạt động ngoài giờ lên lớp nên cả giáo viên và học sinh vẫn còn khá lạ lẫm, chưa thực sự coi đó là hoạt động được thiết kế và tổ chức thường xuyên trong hoạt động dạy và học. Nội

dung, chương trình về chủ đề hướng nghiệp cũng chỉ xuất hiện mờ nhạt trong một số hoạt động giáo dục ngoài giờ lên lớp ở bậc tiểu học. Các em chủ yếu được tiếp cận một số văn bản mang tính chất giới thiệu nghề nghiệp và công việc ở các môn Tiếng Việt, Tự nhiên xã hội... nhưng cũng chỉ là dẫn sơ qua về một số ngành nghề cơ bản phù hợp với lứa tuổi chứ chưa chuyên sâu về hướng nghiệp. Cách thức tổ chức cũng như sự truyền đạt thông tin trong nhà trường hiện nay vẫn còn mang tính truyền thống là chủ yếu. Do vậy, ở các em mất đi cơ hội giao lưu, phát huy tinh tích cực và sáng tạo. Mặt khác, vấn đề về điều kiện về cơ sở vật chất cũng như thực tiễn của từng nhà trường, địa phương khác nhau cũng là những yếu tố gây cản trở trong thiết kế và tổ chức hoạt động này. Nghiên cứu “*Thiết kế hoạt động trải nghiệm cho học sinh lớp 5 theo chủ đề hướng nghiệp*” sẽ góp phần mở ra cơ hội cho các em học sinh ngay từ cấp tiểu học được trải nghiệm các lĩnh vực nghề nghiệp khác nhau, từ đó giúp các em tìm ra định hướng rèn luyện phẩm chất và năng lực bản thân phù hợp với lựa chọn nghề nghiệp trong tương lai.

2. NỘI DUNG

2.1. Một số khái niệm

2.1.1. Khái niệm hoạt động trải nghiệm

Theo bộ GD & ĐT: Hoạt động trải nghiệm là hoạt động giáo dục do nhà giáo dục định hướng, thiết kế và hướng dẫn thực hiện, tạo cơ hội cho học sinh tiếp cận thực tế, thể nghiệm cảm xúc tích cực, khai thác những kinh nghiệm đã có và huy động tổng hợp kiến thức, kĩ năng của các môn học để thể hiện những nhiệm vụ được giao hoặc giải quyết những vấn đề của thực tiễn đời sống nhà trường, gia đình, xã hội phù hợp với lứa tuổi; thông qua đó, chuyển hoá những kinh nghiệm đã trải qua thành tri thức mới, hiểu biết mới, kĩ năng mới góp phần phát huy tiềm năng sáng tạo và khả năng thích ứng với cuộc sống, môi trường và nghề nghiệp tương lai.

2.1.2. Khái niệm nghề nghiệp

Theo từ điển tiếng Việt, khái niệm nghề là “công việc chuyên làm theo sự phân công lao động của xã hội”. Cũng có thể hiểu khái niệm nghề nghiệp ở đây là một lĩnh vực hoạt động lao động mà trong đó, nhờ được đào tạo, con người có được những tri thức, những kỹ năng để làm ra các loại sản phẩm vật chất hay tinh thần nào đó, đáp ứng được những nhu cầu của xã hội. Đối với bất kỳ nghề nghiệp nào cũng hàm chứa trong nó một hệ thống các giá trị nhất định về tri thức, kỹ năng, kỹ xảo hay truyền thống, đạo đức,... do nghề mang lại. Những giá trị này có thể được hình thành bằng con đường tự phát (do tích lũy kinh nghiệm trong quá trình sống với cộng đồng mà có) hoặc theo con đường tự giác (do được đào tạo trong trường, lớp). Ngày nay, khi nền kinh tế thị trường nhiều thành phần đang chiếm ưu thế, rất nhiều ngành nghề mới ra đời đòi hỏi một nguồn lao động trí thức cao. Để đáp ứng được những thay đổi trong từng giai đoạn phát triển khác nhau của xã hội, con người nói chung rất cần có sự định hướng nghề nghiệp ngay từ khi còn là học sinh.

2.1.3. Khái niệm hướng nghiệp

Hướng nghiệp hay định hướng nghề nghiệp được hiểu là một khái niệm giáo dục toàn diện và liên tục được thiết kế để cung cấp cho các cá nhân ở cấp trung học các thông tin, kinh nghiệm chuẩn bị cho họ sống và làm việc trong một xã hội, môi trường cần thiết. Hướng nghiệp ở đây không chỉ là lựa chọn một ngành nghề yêu thích, một môi trường đào tạo phù hợp. Đây là một quá trình gồm nhiều hoạt động khác nhau. Hướng nghiệp chọn nghề chỉ là một phần của quá trình này. Thuật ngữ hướng nghiệp mang nghĩa rộng hơn, đó là sự kết hợp từ nhiều lĩnh vực khác nhau, bao gồm: đánh giá nghề nghiệp đó có tương lai phát triển như thế nào, quản lý nghề nghiệp, phát triển nghề nghiệp,...

2.2. Hoạt động trải nghiệm chủ đề hướng nghiệp cho học sinh lớp 5

Theo chương trình giáo dục phổ thông mới 2018, hoạt động trải nghiệm ở tiểu học là các hoạt động giáo dục bắt buộc, trong đó học sinh dựa trên sự huy động tổng hợp 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 (như: năng lực thiết kế và tổ chức hoạt động, năng lực định hướng nghề nghiệp, năng lực thích ứng với những biến động trong cuộc sống,...). Chương trình Hoạt động trải nghiệm quy định ba mạch nội dung đối với lớp 1: Hoạt động hướng vào bản thân, hoạt động hướng đến xã hội, hoạt động hướng đến tự nhiên và bốn mạch nội dung đối với lớp 2, lớp 3, lớp 4, lớp 5: hoạt động hướng vào bản thân, hoạt động hướng đến xã hội, hoạt động hướng đến tự nhiên và hoạt động hướng nghiệp. Ngoài ra, nội dung giáo dục của địa phương được tích hợp trong hoạt động trải nghiệm bao gồm: những vấn đề cơ bản hoặc thời sự về văn hoá, kinh tế, xã hội, môi trường, hướng nghiệp,... Hoạt động trải nghiệm được thực hiện thông qua bốn loại hình hoạt động chủ yếu: sinh hoạt dưới cờ, sinh hoạt lớp, hoạt động giáo dục theo chủ đề và hoạt động câu lạc bộ (trong đó câu lạc bộ là loại hình tự chọn). Hoạt động trải nghiệm được tổ chức được tổ chức trong và ngoài lớp học, trong và ngoài trường học theo quy mô nhóm, lớp học, khối lớp hoặc quy mô trường; Kế hoạch tổ chức Hoạt động trải nghiệm.

Chủ đề hướng nghiệp trong hoạt động trải nghiệm ở bậc tiểu học được thực hiện từ lớp 2 đến lớp 5 nhằm giúp học sinh có cơ hội tìm hiểu về một số ngành nghề trong xã hội thông qua nhiều hình thức khác nhau như trải qua, kinh qua, thâm nhập vào một nơi quần cư đông người cùng sống và cùng phát triển một chuyên nghề để tích lũy các thông tin, kinh nghiệm nghề nhằm định hướng việc lựa chọn nghề nghiệp thích hợp chuẩn bị cho cuộc sống của người trải nghiệm. Trong đó, đối với học sinh lớp 5, chương trình đề cập đến ba nhóm yêu cầu cần đạt: (1) Tìm hiểu được những thông tin cơ bản về nghề mình mơ ước; (2) Tìm hiểu được về an toàn nghề nghiệp của nghề mơ ước; (3) Trình bày được ước mơ nghề nghiệp của bản thân.

Thực tiễn cho thấy, điều kiện để học sinh lớp 5 có thể định hướng, lựa chọn đúng đắn và thành công trong lĩnh vực nghề nghiệp mà các em lựa chọn là đảm bảo sự hội tụ đủ 3 yếu tố: (1) Sự hiểu biết sâu sắc về lĩnh vực chuyên môn của nghề nghiệp; (2) đam mê, yêu thích đối với lĩnh vực nghề nghiệp; (3) Năng lực, khả năng và thể mạnh để đáp ứng những đòi hỏi của

lĩnh vực nghề nghiệp.

Thông qua các hoạt động trải nghiệm chủ đề hướng nghiệp học sinh được cung cấp các kiến thức thực tiễn về một số lĩnh vực nghề nghiệp nào đó, là xuất phát điểm để học sinh tìm hiểu chuỗi giá trị liên quan, từ đó hình thành động cơ, hứng thú với việc tìm hiểu, rèn luyện bản thân, góp phần tác động tích cực tới sự hội tụ 3 yếu tố trên.

2.3. Thiết kế hoạt động trải nghiệm chủ đề hướng nghiệp cho học sinh lớp 5

2.3.1. Nguyên tắc thiết kế

- Nguyên tắc đảm bảo tính trải nghiệm. Các thiết kế, tổ chức hoạt động trải nghiệm chủ đề hướng nghiệp cần tạo điều kiện tối đa để người học trực tiếp tham gia vào các loại hình hoạt động dạy học và các mối quan hệ giao lưu phong phú đa dạng một cách tự giác. Qui trình thiết kế các hoạt động trải nghiệm chủ đề hướng nghiệp phải đảm bảo các bước cơ bản của học tập trải nghiệm: + Khai thác những trải nghiệm, kinh nghiệm đã có. + Thử nghiệm tích cực. + Hình thành kinh nghiệm mới (kiến thức, kỹ năng, thái độ, giá trị mới) cho người học. Thiết kế hoạt động trải nghiệm chủ đề hướng nghiệp cần đảm bảo học sinh được thực hành, luyện tập với các vai trò khác nhau trong các tình huống dạy học, trong các hoàn cảnh khác nhau. Học sinh được thử nghiệm bản thân trong thực tế các hoạt động. Từ đó các em hiểu mình hơn, tự phát hiện những khả năng của bản thân cũng như tự rèn luyện bản thân. Bên cạnh đó, người học phải được tương tác, giao tiếp trực tiếp với sự vật hiện tượng (các đồ dùng, thiết bị dạy học, các phương pháp hình thức tổ chức dạy học, môi trường xung quanh,...), con người (thầy cô, bạn bè, gia đình, nhóm bạn,...).

- Nguyên tắc đảm bảo tính thực tiễn. Các hoạt động trải nghiệm mà giáo viên thiết kế trong chủ đề hướng nghiệp phải gắn với đời sống thực tế của học sinh. Qua đó mà học sinh tự mình khám phá ra những tri thức mới, biết vận dụng những kiến thức đã học hay tự mình khai phá vào thực tiễn cuộc sống tức là gắn lí thuyết với thực hành. Điều quan trọng hơn cả là thông qua các hoạt động trải nghiệm mà giáo viên thiết kế trong chủ đề hướng nghiệp, học sinh có cơ hội tham gia, giải quyết các vấn đề cá nhân, mang tính xã hội, tính thời đại.

- Nguyên tắc đảm bảo môi trường để học sinh trải nghiệm. Khi thiết kế hoạt động trải nghiệm chủ đề hướng nghiệp cần hết sức chú trọng đến môi trường tổ chức. Đó nhất thiết phải là một môi trường cho sự tự do tư tưởng, tự do tranh luận, khuyến khích việc nảy sinh ý tưởng thông qua hoạt động tương tác giữa các cá nhân với nhau diễn ra trong quá trình học tập hay làm việc cùng nhau. Môi trường tổ chức cũng cần đảm bảo phát huy vai trò tự giác, tích cực, độc lập nhận thức và hành động của từng học sinh dưới vai trò hướng dẫn của giáo viên; đảm bảo về sự đánh giá cao và khuyến khích các phong cách thể hiện ý tưởng khác biệt, tư duy phê phán, ra quyết định thực hiện công việc của từng cá nhân

- Nguyên tắc đảm bảo sự phù hợp với khả năng thực hiện của học sinh lớp 5. Tổ chức hoạt động trải nghiệm chủ đề hướng nghiệp là một trong những hình thức dạy học mà người học đóng vai trò là trung tâm của mọi quá trình. Điều này có nghĩa là người học phải chủ động, tích cực, tự giác tham gia vào tất cả các hoạt động mà GV chỉ đóng vai trò là người giám sát, hỗ trợ, cộng tác,... và không can thiệp quá nhiều đến việc quyết định sản phẩm của

các em. Do đó các hoạt động trải nghiệm thiết kế trong chủ đề hướng nghiệp phải đảm bảo tính vừa sức để mọi học sinh có thể tham gia và hoàn thành được nhiệm vụ được giao. Tạo ra được các sản phẩm của cá nhân nói riêng và của nhóm học tập cũng như tập thể lớp nói chung.

2.3.2. Quy trình thiết kế hoạt động trải nghiệm chủ đề hướng nghiệp cho học sinh lớp 5

Bước 1: Đặt tên cho hoạt động. Tên của hoạt động phải đảm bảo rõ ràng, chính xác, ngắn gọn, phản ánh được chủ đề và nội dung của hoạt động, tạo được ấn tượng ban đầu cho học sinh lứa tuổi tiểu học.

Bước 2: Xác định mục tiêu của hoạt động. Khi xác định mục tiêu cần phải đảm bảo vừa sức (so với năng lực của học sinh, thời lượng tổ chức hoạt động và điều kiện cơ sở vật chất,...). Mục tiêu đề ra phải đo được mức độ đạt được sau khi học sinh tham gia hoạt động, tránh nêu chung chung. Mục tiêu đưa ra phải thể hiện được các mặt: Nhận thức (xác định mức độ hình thành của học sinh); Kỹ năng (xác định các kỹ năng học sinh phải rèn luyện trong các hoạt động ở các mức độ nhất định); Thái độ (xác định các giá trị có thể được hình thành hay thay đổi ở học sinh sau hoạt động); Năng lực định hướng (xác định các năng lực cần đạt của học sinh sau hoạt động).

Bước 3: Xác định nội dung và hình thức của hoạt động. Căn cứ vào chủ đề, mục tiêu đã xác định, điều kiện hoàn cảnh cụ thể và khả năng của học sinh để xác định nội dung phù hợp cho các hoạt động, cần liệt kê đầy đủ các nội dung hoạt động phải thực hiện, từ đó lựa chọn hình thức hoạt động phù hợp. Trong mỗi chủ đề, giáo viên cần thiết kế phong phú về mặt hình thức, có thể đan xen giữa các hoạt động tĩnh và động linh hoạt và nên chọn 1 vài hình thức nổi bật làm trọng tâm và 1 vài hình thức phụ trợ để tạo ra hiệu ứng tốt trong việc kích thích hứng thú tham gia của học sinh.

Bước 4: Chuẩn bị hoạt động. Ở bước này, cần có sự tham gia của cả giáo viên và học sinh. Trong đó, giáo viên cần:

- Căn cứ vào các nội dung và hình thức hoạt động đã được xác định và tiến trình hoạt động để dự kiến những phương tiện, điều kiện cần thiết để hoạt động có thể được thực hiện một cách có hiệu quả;

- Nên tận dụng những phương tiện, điều kiện sẵn có của nhà trường, huy động sự góp sức của học sinh và gia đình học sinh, cần phối hợp với các cơ quan, đơn vị, tổ chức ở địa phương để có sự trợ giúp, cần đảm bảo tính khả thi và tính tiết kiệm;

- Dự kiến phân công nhiệm vụ cho các tổ, nhóm hay cá nhân và thời gian hoàn thành công tác chuẩn bị;

- Dự kiến thời gian, địa điểm tổ chức hoạt động, những lực lượng tham gia hoạt động;

- Dự kiến những hoạt động của giáo viên và học sinh với sự tương tác tích cực trong quá trình tổ chức hoạt động.

Về phía học sinh, khi được giao nhiệm vụ, tập thể lớp, các tổ, nhóm cần thảo luận trước để chủ động phân công những công việc cụ thể cho từng cá nhân, tổ và nhóm, trao đổi, xây

dựng kế hoạch triển khai công tác chuẩn bị. Trong quá trình đó, giáo viên cũng cần tăng cường sự theo dõi, kiểm tra và giúp đỡ kịp thời, giải quyết những vướng mắc để hoàn thành tốt khâu chuẩn bị, tránh phó mặc hoặc qua loa, đại khái.

Bước 5: Lập kế hoạch

Lập kế hoạch rất quan trọng đối với việc thiết kế hoạt động trải nghiệm nói chung và hoạt động trải nghiệm chủ đề hướng nghiệp cho học sinh lớp 5 nói riêng. Lập kế hoạch để thực hiện tức là tìm các nguồn lực (nhân lực - vật lực - tài liệu) và thời gian, không gian,... cần cho việc hoàn thành các mục tiêu. Chi phí về tất cả các mặt phải được xác định. Hơn nữa phải tìm ra phương án chi phí ít nhất cho việc thực hiện mỗi một mục tiêu. Cân đối giữa hệ thống mục tiêu với các nguồn lực và điều kiện thực hiện chúng, thấu hiểu từng mục tiêu và tính toán tỉ mỉ việc đầu tư cho mỗi mục tiêu theo một phương án tối ưu.

Bước 6: Thiết kế chi tiết hoạt động

Trong bước này, cần phải xác định có bao nhiêu việc cần phải thực hiện? Nội dung của mỗi việc đó ra sao? Tiến trình và thời gian thực hiện các việc đó như thế nào? Công việc cụ thể cho các tổ, nhóm, các cá nhân. Yêu cầu cần đạt được của mỗi việc.

Bước 7: Kiểm tra, điều chỉnh và hoàn thiện chương trình hoạt động

Rà soát, kiểm tra lại nội dung, trình tự, thời gian thực hiện cho từng việc; xem xét tính hợp lí, khả năng thực hiện và kết quả cần đạt được.

2.3.3. Giáo án thiết kế hoạt động trải nghiệm chủ đề hướng nghiệp cho học sinh lớp 5

CHỦ ĐỀ: TÌM HIỂU THẾ GIỚI NGHỀ NGHIỆP

I. Mục tiêu

- 1. Nhận thức.** Học sinh gọi tên được một số nghề nghiệp phổ biến; Phân tích được đặc điểm và ý nghĩa của một số nghề nghiệp; Bước đầu tìm hiểu về nghề nghiệp mơ ước của bản thân.
- 2. Kỹ năng.** Tìm hiểu về thế giới nghề nghiệp; Tự đánh giá, tự điều chỉnh bản thân.
- 3. Thái độ.** Học sinh yêu thích các ngành nghề được tìm hiểu; Tôn trọng mọi ngành nghề.
- 4. Năng lực định hướng:** Năng lực giao tiếp, năng lực định hướng nghề nghiệp.

II. Nội dung và hình thức

- Tìm hiểu một số nghề nghiệp – Trả lời các câu thơ, câu đố
- Diễn tả công việc qua các hành động cụ thể - Trò chơi
- Tôn trọng mọi ngành nghề - Xử lí tình huống
- Thể hiện nghề nghiệp mình ước mơ trong tương lai – Vẽ tranh

III. Chuẩn bị

- Giáo viên: 1 số câu hỏi, câu đố về nghề nghiệp, tranh ảnh nghề nghiệp, chuông.
- Học sinh: giấy, bút màu.

- Phòng học đa năng.

IV. Tiến trình hoạt động

1. Hoạt động 1: “Hỏi nhanh, đáp nhanh.”

- Mục tiêu: Gọi tên được một số nghề nghiệp phổ biến: công việc chính; đối tượng, phương tiện và môi trường làm việc; những yêu cầu về đức tính và kĩ năng của người làm nghề.

- Phương pháp; kỹ thuật: Thuyết trình; tia chớp.

- Thời gian: 10 phút.

- Cách tiến hành: Giáo viên đưa ra 1 số các câu thơ, câu đố, yêu cầu học sinh trả lời nhanh sau khi nghe xong câu đố. Cuối mỗi đáp án, cô đặt các câu hỏi để học sinh mô tả các nghề mà các nhóm đoán được và kể tên thêm các nhanh nghề mà các em biết.

*Ai người đến lớp
Chăm chỉ sớm chiều
Dạy bảo mọi điều
Cho con khôn lớn?*

(Đáp án: Cô giáo)

*Nghề gì chăm sóc bệnh nhân
Cho ta khoẻ mạnh ,vui chơi học hành?*

(Đáp án: Nghề bác sĩ).

*Nghề gì làm bạn vữa, vôi
Xây nhà cao đẹp bạn, tôi đều cần?*

(Đáp án: Nghề thợ xây)

*Ai nơi hải đảo biên cương
Diệt thù, giữ nước coi thường hiểm nguy*

(Đáp án: Chú bộ đội)

*Từ miếng vải mẹ mua
Hóa thành đầm xinh xắn
Bé tung tăng trong nắng*

Đó bé ai làm ra?

(Đáp án: Cô chủ thợ may)

2. Hoạt động 2: Trò chơi “Nhìn hành động đoán tranh”

- Mục tiêu: Học sinh phân tích được những đặc điểm và ý nghĩa của nhiều ngành nghề.

- Phương pháp; kỹ thuật: Trò chơi; chia nhóm ngẫu nhiên.

- Thời gian: 10 phút.

- Cách tiến hành:

Giáo viên chia lớp thành 4 đội chơi (điểm số từ 1-4, những bạn cùng số sẽ về cùng 1 đội, học sinh có thể tự đặt tên cho đội chơi của mình);

Giới thiệu trò chơi “Nhìn hành động đoán tranh”

Cách chơi: 4 đội chơi ngồi ở 4 vị trí dưới lớp, mỗi đội chơi cử đại diện lên bục giảng xem tranh và nhận diện nghề nghiệp qua bức tranh sau đó dùng các động tác diễn tả cho đội mình ở bên dưới. Các đội chơi giành quyền trả lời bằng cách rung chuông. Đội nào rung chuông nhanh hơn sẽ giành quyền ưu tiên trả lời. Mỗi câu trả lời đúng, đội chơi sẽ được bốc thăm phần thưởng (thăm phần thưởng treo trên bảng: 1 điểm, 2 điểm, nhân đôi số điểm nếu hát được 1 bài hát liên quan đến nghề nghiệp đó, lấy 1 điểm từ đội chơi trước đội bạn, chuyển 1 điểm sang đội chơi sau đội bạn...). Kết thúc trò chơi, đội được nhiều điểm sẽ là đội chiến thắng trò chơi.

Luật chơi: Người diễn tả hành động không được nói.



Giáo viên theo dõi, tổ chức quá trình chơi của học sinh và nhận xét, đánh giá tổng kết hoạt động.

3. Hoạt động 3: Xử lý tình huống

- Mục tiêu: Bày tỏ sự kính trọng, biết ơn đối với người lao động.
- Phương pháp, kỹ thuật: Đóng vai; chia nhóm đôi.
- Thời gian: 10 phút.
- Cách thực hiện:

Giáo viên đưa ra các tình huống, yêu cầu học sinh đóng vai trong tình huống để xử lý theo nhóm đôi. Học sinh thành lập nhóm đôi và chia sẻ ý tưởng, thảo luận, đóng vai với nhau. Sau đó, nhóm đôi này lại tiếp tục chia sẻ với nhóm đôi khác hoặc với cả lớp. Giáo viên làm mẫu và giải thích để học sinh chia sẻ được ý tưởng mà mình đã nhận được chứ không chỉ chia sẻ ý kiến cá nhân. Cuối hoạt động, giáo viên nhận xét và đưa ra thông điệp của bài học: Mọi nghề nghiệp đều đáng được tôn trọng vì mỗi nghề nghiệp lại mang lại các giá trị cho xã hội.

Tình huống: Năm nay, lớp 5C có cô giáo mới. Buổi đầu tiên làm quen với lớp, cô giáo yêu cầu: “Các em hãy giới thiệu đôi nét về bản thân và gia đình mình?”. Cả lớp sôi nổi bàn tán, bạn nào cũng hào hứng:

- Thưa cô, con tên là Oanh. Bố mẹ em là công nhân nhà máy điện ạ.
- Thưa cô, con tên là Trang. Bố em là phóng viên, mẹ em là bác sĩ ạ.

Đến lượt Hà: Bố mẹ em đều làm nghề quét rác ạ.

Trong lớp bỗng rộ lên những tiếng cười. Hà ngơ ngác nhìn quanh...

Nếu em là Hà, em sẽ làm gì? Hãy nêu cách xử lý của em khi gặp hoàn cảnh đó?

4. Hoạt động 4: Vẽ tranh về “Ước mơ của tôi”

- Mục tiêu: Học sinh vẽ được ngành nghề mà mình yêu thích.
- Phương pháp; kỹ thuật: Thuyết trình, vấn đáp; phòng tranh.
- Thời gian: 15 phút.
- Cách thực hiện:

Giáo viên tổ chức cho học sinh vẽ tranh trên giấy A4 về một ngành nghề mà mình yêu thích trong 15 phút. Để hoàn thành bức tranh, học sinh cần chuẩn bị một số nội dung sau:

- + Tìm hiểu, xem những bức tranh ở hoạt động 2.
- + Xây dựng ý tưởng, thiết kế bài vẽ.
- + Chọn cách phối màu tranh vẽ và hoàn thành bức tranh.
- + Đặt tên cho bức tranh, thông điệp mà bức tranh muốn truyền tải tới mọi người.
- + Tranh vẽ ghi rõ họ tên và ý nghĩa của bức tranh vào mặt sau tranh.

Sau khi học sinh vẽ tranh xong, cho các em treo tranh quanh lớp học và mời các bạn cả lớp tham quan các bức tranh, tác giả của các bức tranh có thể trình bày về ước mơ của mình khi các bạn tham quan đến bức tranh của mình.

Giáo viên nhận xét các bức tranh và phần thuyết trình của học sinh.

VI. Tổng kết, đánh giá

- Tự đánh giá: Đánh dấu X vào các ô sau:

PHIẾU TỰ ĐÁNH GIÁ

Tên hoạt động: Trò chơi “Hỏi nhanh, đáp nhanh”

Tên học sinh: Lớp:

Nội dung	Rất tích cực	Tích cực	Chưa tích cực	Không tích cực
Em đã tham gia trò chơi như thế nào?				
Em cảm nhận về các câu hỏi trong trò chơi như thế nào?				
Em thấy mức độ bổ ích của trò chơi như thế nào?				

- Đánh giá đồng đẳng:

PHIẾU ĐÁNH GIÁ ĐỒNG ĐẲNG

Tên hoạt động: Trò chơi “Nhìn hành động đoán tranh”

Tên học sinh: Lớp:

Nội dung	Tên học sinh
1. Lắng nghe ý kiến của các bạn trong lớp	
2. Tham gia vào hoạt động	
3. Tham gia hoạt động nhóm	

- Đánh giá của giáo viên:

PHIẾU QUAN SÁT

Nội dung	HS	HS	HS	HS	HS

Học sinh có tích cực vẽ tranh không?					
Học sinh có chuẩn bị đầy đủ đồ dùng không?					
Học sinh có khả năng thuyết trình không?					

VII – Định hướng học tập tiếp theo (Chuẩn bị bài tiết học sau)

Dẫn dò, giao nhiệm vụ học tập cho học sinh để chuẩn bị tiết học sau.

3. KẾT LUẬN

Có thể khẳng định rằng vấn đề hướng nghiệp cho học sinh đóng vai trò cực kì quan trọng và được nhà trường cũng như nhà nước quan tâm. Bởi lẽ hướng nghiệp và chọn nghề đúng đắn không chỉ mang đến lợi ích cho chính bản thân học sinh mà còn góp phần cho sự

phát triển của đất nước. Nó không chỉ giúp các em chọn đúng ngành nghề mà mình yêu thích, mà trong tương lai mỗi em còn chính là nguồn lao động tuyệt vời của xã hội và mang đến rất nhiều những lợi ích khác cho nước nhà. Việc chọn ngành nghề phù hợp chính là bí quyết quan trọng trong việc phát huy những giá trị tài năng đồng thời làm thỏa mãn đam mê của các em học sinh. Hướng nghiệp qua hoạt động trải nghiệm là hình thức tổ chức dạy học cần thiết và hiệu quả, qua hình thức này, học sinh có cơ hội được trải qua, kinh qua, thâm nhập vào các ngành nghề cụ thể để tìm hiểu và xây dựng ước mơ cho bản thân. Chính vì vậy, khi thực hiện chương trình giáo dục phổ thông mới, giáo viên rất cần hình thành kỹ năng thiết kế các hoạt động trải nghiệm cho học sinh.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. 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*, Hà Nội.
2. Bộ GD&ĐT (2018), *Chương trình giáo dục phổ thông - Chương trình tổng thể (Ban hành kèm theo Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT ngày 26/12/2018 của Bộ trưởng Bộ GD-ĐT)*, Hà Nội.
3. Bộ GD&ĐT (2018), *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-BGDĐT ngày 26/12/2018 của Bộ trưởng Bộ GD-ĐT)*, Hà Nội.
4. Bộ GD&ĐT (2019), *Công văn số số 1676/BGDĐT ngày 19/4/2019 về việc hướng dẫn triển khai Đề án “Giáo dục hướng nghiệp và định hướng phân luồng học sinh phổ thông giai đoạn 2018-2025”*, Hà Nội.
5. Lê Thị Cẩm Nhung (2018), “Thiết kế và tổ chức hoạt động trải nghiệm trong dạy học hình học ở tiểu học”, *Tạp chí Giáo dục*, số 423, tr. 39-43, Hà Nội.

CREATING EXPERIENTIAL ACTIVITIES FOR GRADE 5 ON CAREER GUIDANCE TOPICS

Abstract: *At primary schools, under the new general education program, experiential activities are compulsory education activities and are implemented throughout all subjects. The study proposes a process to create experiential activities for Grade 5 based on career-oriented programmes. Depending on specific lesson topics, teachers can design their lesson plans to organize activities and experience in accordance to career-oriented programmes for students, thereby improve the quality of teaching.*

Keywords: *creating, experiential activities, career guidance topics, 5th graders.*