

TỔ CHỨC TRÒ CHƠI TRONG DẠY HỌC KHÁM PHÁ MÔN HOẠT ĐỘNG TRẢI NGHIỆM CHO HỌC SINH LỚP 1

Nguyễn Diệp Ngọc

Trường Đại học Thủ Đô Hà Nội

Tóm tắt: Bài viết trình bày cách tổ chức trò chơi trong dạy học khám phá môn hoạt động trải nghiệm cho học sinh lớp 1 theo Chương trình giáo dục phổ thông tổng thể 2018, trong đó chỉ ra cách thức xây dựng quy trình tổ chức trò chơi và phân tích những yêu cầu đối với giáo viên khi thực hiện phương pháp này đối với học sinh lớp 1. Với mong muốn đạt được hiệu quả giáo dục cao, đặc biệt áp dụng với lứa tuổi lớp 1 – trong bước ngoặt chuyển đổi của các em trên nhiều khía cạnh: tâm sinh lý, môi trường, ... tác giả nghiên cứu và đề xuất một trong những phương pháp dạy học phù hợp, lôi cuốn hiện nay – trò chơi dạy học. Tác giả tập trung phân tích chuyên sâu vào hoạt động khám phá trong cấu trúc dạy học khám phá môn Hoạt động trải nghiệm cho học sinh lớp 1 nhằm tạo hứng thú học tập, tiếp thu kiến thức bài học tự chủ, nâng cao chất lượng, hiệu quả giáo dục cho học sinh và hỗ trợ giáo viên trong công tác giảng dạy trên lớp nhằm đáp ứng yêu cầu của chương trình giáo dục phổ thông mới.

Từ khóa: Chương trình giáo dục phổ thông tổng thể 2018, trò chơi dạy học, hoạt động khám phá, hoạt động trải nghiệm lớp 1.

Nhận bài ngày 2.5.2021; gửi phản biện, chỉnh sửa và duyệt đăng ngày 22.6.2021

Liên hệ tác giả: Nguyễn Diệp Ngọc; Email: ndngoc@daihocthudo.edu.vn

1. MỞ ĐẦU

Theo Chương trình giáo dục phổ thông tổng thể 2018 ngoài nội dung các môn học cơ bản, ở cấp tiểu học còn có môn học mới “Hoạt động trải nghiệm” đối với học sinh lớp 1,2,3 và “Hoạt động trải nghiệm, hướng nghiệp” đối với học sinh lớp 4,5. Ở cấp tiểu học, nội dung Hoạt động trải nghiệm tập trung vào các hoạt động khám phá bản thân, hoạt động 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 tự nhiên, môi trường và một số nghề nghiệp gần gũi với học sinh cũng được tổ chức, thực hiện với nội dung, hình thức phù hợp với lứa tuổi. Việc tổ chức hoạt động trải nghiệm (HĐTN) ở tiểu học là vấn đề đang được nhiều giáo sinh, giáo viên tiểu học và giảng viên quan tâm. Qua tìm hiểu nội dung môn học, nghiên cứu thông qua các đợt thực tế ở trường phổ thông, thực tập sư phạm, hội thi nghiệp vụ sư phạm của sinh viên, trao đổi với các giảng viên, giáo viên tiểu học và chuyên gia giáo dục, cho thấy: việc tổ chức hoạt động trải nghiệm của sinh viên và giáo viên tiểu học đang gặp khó khăn, lúng

túng trong quá trình tổ chức triển khai. Nguyên nhân là do HĐTN là nội dung dạy học mới được đưa vào chương trình lớp 1 bắt đầu từ năm học 2020-2021. Việc hình thành cho học sinh một thế giới quan khoa học và niềm say mê khám phá, sáng tạo là một mục tiêu quan trọng của giáo dục hiện đại khi nền kinh tế tri thức đang dần dần chiếm ưu thế tại các quốc gia trên thế giới. Hoạt động trải nghiệm (HĐTN) là một môn học mới, theo định hướng phát triển năng lực và phẩm chất của học sinh, sẽ khơi dậy trong các em niềm đam mê khám phá, tích lũy kinh nghiệm từ những trải nghiệm thực tế để làm giàu đẹp tâm hồn bằng cái nhìn tinh tế và sâu sắc [2]. Việc sử dụng trò chơi trong quá trình dạy học rất cần thiết, làm sao cho “*mỗi ngày trẻ đến trường là một ngày vui*”.

Trò chơi xuất phát từ nội dung bài học là hoạt động góp phần làm cho học sinh hứng thú, ham thích học tập tạo không khí phấn khởi tạo tâm thế thoải mái trước giờ học hay củng cố nắm chắc kiến thức đã được học, kích thích tư duy sáng tạo và rèn kỹ năng. Nhất là đối với học sinh Tiểu học, lứa tuổi vừa học vừa chơi, các em hiếu động, dễ mất tập trung, hay xao nhãng vì thế tạo nên hứng thú học tập cho các em là rất quan trọng. Trò chơi tác động toàn diện đến trẻ em vì nó dễ dàng thâm nhập vào xúc cảm, tình cảm thúc đẩy mọi hành động của học sinh.

Thực tế hiện nay không phải học sinh nào cũng có thói quen tự tìm tòi và khám phá cái mới qua việc trải nghiệm hoặc có thể các em rất muốn trải nghiệm nhưng lại không có môi trường, không gian để thỏa sức đam mê, hoặc không có người hướng dẫn chuyên nghiệp để cùng bước trên con đường đi tới trải nghiệm nên chỉ được trải nghiệm “nửa vơi”, trải nghiệm “chưa tới”, trải nghiệm mang tính “hình thức”... Vấn đề đặt ra là giáo viên làm sao có thể khơi gợi sự hứng thú tham gia các hoạt động trải nghiệm cho học sinh và tổ chức các HĐTN có hiệu quả.

Bài viết trình bày về nội dung tổ chức một số trò chơi trong dạy học khám phá môn HĐTN cho học sinh lớp 1 theo *Chương trình giáo dục phổ thông tổng thể 2018* nhằm giúp giáo viên khắc phục những khó khăn trên và tạo được niềm yêu thích, hứng thú, say mê tìm tòi khám phá tri thức mới của học sinh khi tham gia vào hoạt động.

2. NỘI DUNG

2.1. Khái quát chung về việc tổ chức trò chơi trong dạy học khám phá môn Hoạt động trải nghiệm cho học sinh lớp 1

2.1.1. Các khái niệm

Có những quan niệm khác nhau về trò chơi dạy học. Trong lý luận dạy học, tất cả những trò chơi gắn với việc dạy học như là phương pháp, hình thức tổ chức và luyện tập... không tính đến nội dung và tính chất của trò chơi thì đều được gọi là trò chơi dạy học [3].

Trò chơi dạy học còn được hiểu là loại trò chơi có luật, có định hướng đối với sự phát triển trí tuệ của người học, chứa đựng các yếu tố dạy học, thường do giáo viên nghĩ ra và dùng nó vào mục đích giáo dục và dạy học [6]. Theo A.X. Macarenco: “Trò chơi có một ý nghĩa quan trọng trong đời sống trẻ. Trong khi trẻ chơi như thế nào thì sau này khi lớn lên, trong công tác trẻ phần lớn sẽ như thế ấy” (dẫn theo Nguyễn Thị Hòa, 2008, tr.15).

Dạy học khám phá hay còn gọi *Dạy học dựa trên sự khám phá* được xuất hiện và sử

dụng với tư cách một kiểu dạy học tích cực, năng động và sáng tạo. Hiện nay, vẫn còn nhiều ý kiến tranh luận khác nhau về nội hàm khái niệm của *Dạy học khám phá* cũng như việc sử dụng kiểu dạy học này trong các loại hình nhà trường.

Tuy nhiên, tổng hợp lại, *Dạy học khám phá là một quá trình, trong đó dưới vai trò định hướng của người dạy, người học chủ động việc học tập của bản thân, hình thành các câu hỏi đặt ra trong tư duy, mở rộng công việc nghiên cứu, tìm kiếm các giải pháp khác nhau để giải quyết các vấn đề, chứng minh một định lý hay một quan điểm* [5].

Tóm lại, trò chơi dạy học là hình thức tổ chức các hoạt động vui chơi với nội dung kiến thức thuộc nhiều lĩnh vực khác nhau, có tác dụng giáo dục “*chơi mà học, học mà chơi*”. Đây là trò chơi có luật và nội dung cho trước, song nổi bật hơn với những khía cạnh khác của trò chơi rộng lớn nói chung - là trò chơi của sự nhận thức, hướng đến sự mở rộng, chính xác hoá, hệ thống hoá các biểu tượng đã có, nhằm phát triển các năng lực trí tuệ, giáo dục lòng ham hiểu biết cho trẻ, trong đó có nội dung học tập được kết hợp với hình thức chơi, thú vị và sinh động.

2.1.2. Vai trò của trò chơi trong dạy học khám phá môn HĐTN cho học sinh lớp 1

Nhu cầu tìm hiểu, khám phá về thế giới xung quanh của con người đã xuất hiện ngay từ khi còn thơ ấu. Theo *J. Piaget* từ khi trẻ ra đời đã muốn ngắm nhìn xung quanh và nhu cầu khám phá hình thành, điều đó được thể hiện rõ nhất qua hoạt động chơi. Càng lớn, nhu cầu đó càng tăng lên. Nhưng vì trẻ nhỏ chưa có vốn sống, vốn kinh nghiệm, trẻ chưa tự khám phá về thế giới xung quanh nên người lớn phải giúp đỡ trẻ, phải tổ chức, hướng dẫn trẻ tham gia vào các hoạt động nhằm cho trẻ làm quen, khám phá về môi trường xung quanh. Khi trẻ vào lớp 1, trẻ được làm quen với thế giới xung quanh, bắt đầu quá trình tích lũy được kiến thức, kỹ năng về tự nhiên và xã hội để hoàn thiện các mặt: Đức – Trí – Thể – Mĩ – Lao động. Thông qua việc tổ chức trò chơi khám phá trong hoạt động trải nghiệm sẽ giúp trẻ phát triển toàn diện các mặt, nhân cách được hình thành và có niềm say mê, hứng thú trong việc tìm tòi, trình phục tri thức. Đây cũng là mục đích của chương trình giáo dục phổ thông nói chung và giáo dục tiểu học nói riêng. Bởi vậy, việc trẻ được khám phá, được làm quen với môi trường xung quanh là một việc làm thiết thực, rất cần thiết và cần đưa đến có hệ thống từ độ tuổi mầm non tới các lứa tuổi tiếp theo. Dựa trên đặc điểm tâm lý, nhận thức của học sinh lớp 1 các nhà tâm lý học, giáo dục học đã chỉ ra rằng, quá trình tìm hiểu môi trường xung quanh được tổ chức mang tính chất khám phá, trải nghiệm theo phương thức “*học mà chơi, chơi mà học*”, là phù hợp hơn cả đối với trẻ. Đặc biệt, việc sử dụng trò chơi trong dạy học khám phá giúp cho trẻ sự hứng thú, kích thích trẻ tích cực hoạt động, phát triển ở trẻ tính tò mò, ham hiểu biết, thích tìm tòi, phát triển óc quan sát, phán đoán và các năng lực hoạt động trí tuệ,... từ đó mà nâng cao hiệu quả của quá trình tìm hiểu môi trường xung quanh.

2.2. Đặc điểm tâm sinh lý của học sinh lớp 1

2.2.1. Đặc điểm sinh lý

Hệ xương của học sinh lớp 1 có nhiều mô sụn, xương đang phát triển nên dễ bị cong vẹo, gãy dập. *Hệ cơ* đang trong thời kỳ phát triển mạnh nên các em rất thích các trò chơi vận động như chạy nhảy, nô đùa. *Hệ thần kinh cấp cao* đang hoàn thiện về mặt chức năng, do vậy tư duy của các em chuyển dần từ trực quan hành động sang tư duy hình tượng, tư duy

trừu tượng. Dựa vào cơ sinh lí này mà các nhà giáo dục nên đưa các em vào các trò chơi vận động từ mức độ đơn giản đến phức tạp và đảm bảo sự an toàn cho trẻ, cuốn hút các em với các câu hỏi nhằm phát triển tư duy của các em [3]. Đối với học sinh lớp 1 các em nam có chiều cao khoảng 106 cm, các em nữ chiều cao 104 cm cân nặng đạt 15,7 kg (nam) và 15,1 kg (nữ). Tuy nhiên, con số này chỉ là trung bình, chiều cao của trẻ có thể xê dịch khoảng 4-5 cm, cân nặng có thể xê dịch từ 1-2 kg. Tim của trẻ đập nhanh khoảng 85 - 90 lần/ phút, mạch máu tương đối mở rộng, áp huyết động mạch thấp, hệ tuần hoàn chưa hoàn chỉnh.

2.2.2. Đặc điểm tâm sinh lí

Những khó khăn tâm lí mà học sinh lớp 1 thường gặp phải là “*những khó khăn liên quan đến việc thay đổi chế độ sinh hoạt do hoạt động học tập đòi hỏi*” như: khủng hoảng tuổi lên 6; khoảng thời gian chú tâm rất ngắn, thường khó tập trung, ngồi yên trong một khoảng thời gian cố định (35 phút/ 1 tiết học); thích gì là nhớ kỹ, không thích là quên ngay; nhạy cảm, hay thay đổi không ổn định; hay hỏi, thắc mắc;... Trong các giờ học đầu tiên ở lớp 1 (khoảng nửa thời gian học kỳ 1) phần lớn các em còn ngơ ngác, lúng túng trước yêu cầu của giáo viên. Nhiều em lơ đãng, ngủ gật, mệt mỏi, bứt rứt ngồi học không yên, không tuân thủ các nội quy của lớp học,... Đến hết lớp 1, tình trạng lúng túng với chế độ học tập mới về cơ bản đã chấm dứt, dần dần trẻ đi vào nề nếp học tập.

Theo A. V. Petrovski: khó khăn này sẽ được khắc phục bằng việc “*chỉ cần giáo viên và cha mẹ học sinh diễn đạt dễ hiểu và rõ ràng những yêu cầu mới đối với đời sống của trẻ, thường xuyên kiểm tra việc trẻ thực hiện các yêu cầu đó, dùng những biện pháp khích lệ và trừng phạt có tính đến những đặc điểm cá nhân của trẻ*”. Phương pháp chủ đạo được áp dụng là học qua trải nghiệm. Với phương pháp này, học sinh là trung tâm của mọi hoạt động đào tạo. Các thông điệp của bài giảng được cài vào các trò chơi, tình huống cụ thể. Học sinh sẽ tự rút ra bài học qua trải nghiệm các trò chơi, bài tập, hoạt động nhóm, thảo luận, hoạt động sáng tạo,... Giáo viên chỉ đóng vai trò là người hướng dẫn, hỗ trợ để học sinh thể hiện và tiến bộ. *Ví dụ:* Giờ học với những hoạt động trải nghiệm đa dạng, với nhiều chất liệu khác nhau trẻ phải huy động tất cả các giác quan, sự chú ý, các thao tác của tư duy, ngôn ngữ để nhận biết đặc điểm nổi bật của đối tượng để hiểu về tính chất của các loại vật liệu.

2.3. Giải pháp rút ra từ kết quả nghiên cứu

2.3.1. Các nguyên tắc tổ chức trò chơi trong dạy học khám phá Môn hoạt động trải nghiệm cho học sinh lớp 1

Hoạt động trải nghiệm được thiết kế và tổ chức phải đáp ứng được những mục tiêu về năng lực và phẩm chất đã đề ra. Nội dung hoạt động vừa gần gũi, thiết thực với học sinh; đồng thời phản ánh hơi thở hiện đại, phù hợp với đặc điểm tâm- sinh lí lứa tuổi các em. Hoạt động trải nghiệm hướng tới sự khám phá, bộc lộ kinh nghiệm cá nhân, phát hiện đặc điểm của đối tượng cần tìm hiểu,... hoạt động phải phát huy tính tích cực, chủ động, sáng tạo của học sinh, phù hợp với không gian lớp học giúp cho mỗi học sinh đều sẵn sàng tham gia trải nghiệm tích cực. Khi xây dựng trò chơi học tập, GV phải xác định được những yêu cầu mà HS cần đạt sau khi thực hiện trò chơi, dựa vào các yêu cầu cần đạt về phẩm chất và năng lực được quy định trong “*Chương trình hoạt động trải nghiệm và hoạt động trải nghiệm, hướng nghiệp được Bộ Giáo dục và Đào tạo ban hành ngày 26/12/2018*” [2]. Khi tổ chức các trò

chơi dạy học cho HS trong các môn học nói chung và môn HĐTN nói riêng thì GV cần giúp HS hiểu mục đích của trò chơi: Để khám phá và tiếp thu được những kiến thức gì, để củng cố hay khắc sâu, hệ thống những kiến thức gì? Rèn luyện những tố chất nào? ...

Lưu ý: hình thức tổ chức trò chơi học tập mang tính khám phá cho học sinh lớp 1 phải gắn với nội dung bài học, phải mang ý nghĩa giáo dục nhằm mục đích hình thành, củng cố, khắc sâu nội dung bài và các kỹ năng cần thiết; phải phù hợp với đặc điểm tâm lý, khả năng học tập của từng đối tượng học sinh, phù hợp với khả năng của người tổ chức, hướng dẫn và điều kiện về cơ sở vật chất của nhà trường; phải lôi cuốn được học sinh tham gia và tạo được bầu không khí vui vẻ, thoải mái, tâm lý thân thiện, gần gũi và cởi mở để học sinh sẵn sàng tham gia trải nghiệm.

2.3.2. Quy trình thiết kế trò chơi dạy học

Để thực hiện tốt trò chơi dạy học thì trước hết GV cần phải nắm rõ quy trình xây dựng, thiết kế trò chơi. Theo *Tài liệu tập huấn về phương pháp tổ chức trò chơi học tập ở Tiểu học* thì quy trình đó như sau:

Bước 1: Chuẩn bị trò chơi

Để có một trò chơi học tập tổ chức đạt hiệu quả thì giáo viên cần chuẩn bị trò chơi thông qua việc nghiên cứu một số tài liệu, thực tế lớp học,...

Bước 2: Lựa chọn trò chơi

Các trò chơi dạy học được lựa chọn phải đáp ứng đầy đủ những yêu cầu của mục tiêu bài học và môn học. Các trò chơi phải đưa ra được các nhiệm vụ học tập gắn với nội dung của bài học. Do đó, giáo viên cần phải xác định rõ mục tiêu của bài học, lựa chọn các phương pháp và hình thức tổ chức dạy học sao cho phù hợp. Tùy từng bài mà giáo viên tổ chức trò chơi dạy học cho thích hợp, đa dạng về chủ đề, phong phú về cách chơi.

Giáo viên có thể thay thế các trò chơi học tập một cách linh hoạt dựa trên hình thức, cách chơi và luật chơi. Lựa chọn trò chơi học tập phải đảm bảo các yếu tố: lứa tuổi, vừa sức; áp dụng vào khi nào trong tiến trình bài dạy và trong chương trình.

Bước 3: Xây dựng trò chơi trong dạy học HĐTN

- Mục đích: Nêu rõ mục đích của trò chơi nhằm hình thành, ôn luyện, củng cố kiến thức, kỹ năng nào?

- Đồ dùng, đồ chơi: Giới thiệu, hướng dẫn cách sử dụng đồ dùng trong trò chơi.

- Luật chơi: Nêu rõ luật chơi, quy định cụ thể khi tổ chức trò chơi.

- Số người tham gia (cá nhân hoặc nhóm): Quy định cụ thể số người (đối với cá nhân); số nhóm và số người trong mỗi nhóm (đối với nhóm).

- Cách chơi: Nêu rõ ràng về cách chơi và có thể cho học sinh thực hiện mẫu.

Bước 4: Cách tiến hành trò chơi

- Giới thiệu về trò chơi: Nêu tên, mục đích của trò chơi.

- Hướng dẫn cách chơi: vừa mô tả (về số người tham gia, các vật dụng để chơi; cách chơi; cách xác nhận và cách tính điểm của trò chơi), vừa thực hành (nếu có).

- Thực hiện trò chơi: chơi thử và chơi thật.

- Nhận xét kết quả qua trò chơi, thái độ của người tham dự. Có hình thức “phạt” vui, nhẹ nhàng đối với những học sinh phạm luật.

- Qua trò chơi, học sinh nêu kiến thức, kỹ năng trong bài học mà trò chơi đã thể hiện.

2.3.3. Yêu cầu khi tổ chức trò chơi dạy học khám phá môn Hoạt động trải nghiệm cho học sinh lớp 1

Với những đặc điểm hiếu động và khả năng ghi nhớ, sự tập trung của học sinh lớp 1, *đầu tiên* trò chơi phải dễ chơi có luật chơi rõ ràng, dễ hiểu, thời lượng tổ chức trò chơi phải phù hợp với lứa tuổi và mục đích hoạt động khám phá. Giáo viên cần xây dựng và sử dụng trò chơi một cách độc đáo để lôi cuốn học sinh suy nghĩ, tìm tòi tri thức. *Thứ hai*, trò chơi phải gắn liền với mục tiêu và nội dung cho từng bài học, phù hợp với chủ đề. *Thứ ba*, trò chơi phải phù hợp với năng lực của học sinh, thu hút được nhiều học sinh tham gia. *Thứ tư*, trò chơi phải đảm bảo tính giáo dục thẩm mỹ, sử dụng phương tiện trực quan cần chuẩn bị chu đáo, cẩn thận, rõ ràng, đẹp thu hút học sinh chú ý. *Thứ năm*, trò chơi phải đảm bảo an toàn, tiết kiệm phù hợp với cơ sở vật chất của trường lớp. Bên cạnh đó, để việc tổ chức trò chơi này được thành công, cần phải có yếu tố động lực thúc đẩy người chơi như phần thưởng, sự cổ vũ của các bạn, lời động viên hoặc sự đánh giá và nghệ thuật tổ chức của giáo viên. *Cuối cùng*, giáo viên phải xác định rõ mục tiêu, cách tổ chức, các phương tiện trực quan cần chuẩn bị một cách chu đáo để khi lên lớp không mất thời gian, hạn chế tổn kém về vật chất. Học sinh lớp 1 rất hiếu động, giáo viên phải có khả năng quản lý lớp, kỹ năng tổ chức trò chơi đảm bảo an toàn cho học sinh trong khi chơi là điều tất yếu.

3. KẾT LUẬN

Từ mẫu giáo lên lớp 1 là một bước ngoặt trong cuộc đời của trẻ, nếu như ở mẫu giáo hoạt động vui chơi là hoạt động chủ đạo thì lứa tuổi học sinh Tiểu học là quá trình chuyển đổi hoạt động chủ đạo từ vui chơi sang học tập sẽ gây cho trẻ rất nhiều khó khăn. Ngoài những khó khăn về mặt sinh học, về các quan hệ xã hội thì còn có những khó khăn về tâm lý. Hoạt động chủ đạo sẽ quyết định những nét tâm lý đặc trưng nhất của lứa tuổi học sinh Tiểu học (cấu tạo tâm lý mới). Nếu hoạt động học tập diễn ra tốt đẹp thì kéo theo sự phát triển tâm lý của trẻ và có biện pháp giúp trẻ khắc phục thì trẻ sẽ thích nghi với hoạt động tốt hơn, tiếp thu sự giáo dục được thuận lợi hơn. Từ đó giúp trẻ đạt kết quả cao trong hoạt động học tập và phát triển tốt tâm lý, cũng như nhân cách trẻ.

Tổ chức trò chơi trong dạy học khám phá môn *Hoạt động trải nghiệm* hình thành cho học sinh lớp 1 tác phong nhanh nhẹn, phát huy tính sáng tạo cũng như tăng cường sự thân thiện, hòa đồng giữa các học sinh, tạo hứng thú, xua tan căng thẳng, mệt mỏi cho các em học sinh trong quá trình học tập và giúp cho quá trình học tập được tiến hành một cách nhẹ nhàng, sinh động, không khô khan nhàm chán. Vì vậy, việc nắm bắt tâm lý lứa tuổi, thấu hiểu học sinh sẽ là chìa khóa giúp giáo viên mở được cánh cửa để đến gần hơn với học sinh, đặc biệt đối với học sinh lớp 1.

Trò chơi trong dạy học góp phần thể hiện sự đổi mới phương pháp dạy học ở Tiểu học, không những cung cấp kiến thức cho học sinh, rèn luyện và phát huy tính tích cực, chủ động và sáng tạo của các em trong học tập mà còn tạo cho các em rất nhiều niềm vui, niềm hứng thú trong học tập, để các em cảm nhận được “*Mỗi ngày đến trường là một ngày vui*”.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2015), *Kỹ năng xây dựng và tổ chức các hoạt động trải nghiệm sáng tạo trong trường Tiểu học*, Nxb. Đại học Sư phạm Hà Nội, Hà Nội .
2. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2018), Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT ban hành ngày 26 tháng 12 năm 2018 về *Chương trình giáo dục phổ thông: Hoạt động trải nghiệm và hoạt động trải nghiệm, hướng nghiệp*.
3. Dương Thị Diệu Hoa (2008), *Giáo trình tâm lý học phát triển*, Nxb. Đại học Sư phạm Hà Nội, Hà Nội.
4. Đinh Thị Kim Thoa (chủ biên), *Hướng dẫn tổ chức hoạt động trải nghiệm theo chương trình giáo dục phổ thông mới*, Nxb. Đại học Sư phạm Hà Nội, Hà Nội.
5. Giáo dục môi trường Hà Nội (2006), *Trung tâm con người và thiên nhiên, Học mà chơi- Chơi mà học, Hướng dẫn các hoạt động môi trường trải nghiệm*, Nxb. Hà Nội, Hà Nội.
6. Lưu Thu Thủy (2007), *Đề tài “Cơ sở khoa học của việc xây dựng chương trình hoạt động giáo dục ngoài giờ lên lớp ở tiểu học”*, mã số V2007-20.
7. Viện khoa học giáo dục Việt Nam (2011), *Kinh nghiệm quốc tế về phát triển chương trình giáo dục phổ thông*, Nxb. Đại học Quốc gia Hà Nội, Hà Nội.
8. Viện khoa học giáo dục Việt Nam (2016), *Xu thế phát triển chương trình giáo dục phổ thông trên thế giới*, Nxb. Giáo dục Việt Nam, Hà Nội.

ORGANIZING GAMES IN THE PROCESS OF DISCOVERY LEARNING TO TEACH EXPERIENTIAL ACTIVITIES FOR 1ST GRADERS

Abstract: *The article presents how to organize games in teaching experiential activities for 1st graders according to the General Education Program 2018, which shows how to build an organizational process, games and analyze the requirements for teachers when implementing this method for grade 1 students. With the desire to achieve high educational effectiveness, especially applied to the first grade age in their transition on many aspects such as psychophysiology and environment, the author researched and proposed one of the most appropriate and attractive teaching methods today - teaching games. The author focuses in-depth analysis on the activities exploring the teaching structure of experiential activities for students in grades 1 in order to create interest in learning, acquire self-control lesson knowledge and improve quality, educational effectiveness for students and support teachers in classroom teaching to meet the requirements of the new general education program.*

Keywords: *General education program 2018, teaching games, experiential activities, first grade experiential activities.*