**Phương pháp tổ chức hoạt động trải nghiệm sáng tạo (Sưu tầm)**

Hoạt động trải nghiệm sáng tạo (HĐTNST) coi trọng các hoạt động thực tiễn mang tính tự chủ của HS, về cơ bản là hoạt động mang tính tập thể trên tinh thần tự chủ cá nhân, với sự nỗ lực giáo dục giúp phát triển sáng tạo và cá tính riêng của mỗi cá nhân trong tập thể. Đây là những HĐGD được tổ chức gắn liền với kinh nghiệm, cuộc sống để HS trải nghiệm và sáng tạo. Điều đó đòi hỏi các hình thức và phương pháp tổ chức HĐ TNST phải đa dạng, linh hoạt, HS tự hoạt động, trải nghiệm là chính.Có 4 phương pháp chính, đó là:

**Phương pháp giải quyết vấn đề (GQVĐ)**

GQVĐ là một phương pháp giáo dục nhằm phát triển năng lực tư duy, sáng tạo, GQVĐ của HS. Các em được đặt trong tình huống có vấn đề, thông qua việc GQVĐ giúp HS lĩnh hội tri thức, KN và phương pháp.

Trong tổ chức HĐ TNST, phương pháp GQVĐ thường được vận dụng khi HS phân tích, xem xét và đề xuất những giải pháp trước một hiện tượng, sự việc nảy sinh trong quá trình hoạt động.

Phương pháp GQVĐ có *ý nghĩa* quan trọng, phát huy tính tích cực, sáng tạo của HS, giúp các em có cách nhìn toàn diện hơn trước các hiện tượng, sự việc nảy sinh trong hoạt động, cuộc sống hàng ngày. Để phương pháp này thành công thì vấn đề đưa ra phải sát với mục tiêu hoạt động, kích thích HS tích cực tìm tòi cách giải quyết. Đối với tập thể lớp, khi GQVĐ GV phải coi trọng nguyên tắc tôn trọng, bình đẳng, tránh gây ra căng thẳng không có lợi khi giáo dục HS.

Phương pháp trên được tiến hành theo các bước cụ thể như sau:

*Bước 1: Nhận biết vấn đề*

Trong bước này GV cần phân tích tình huống đặt ra giúp HS nhận biết được vấn đề để đạt yêu cầu, mục đích đặt ra. Do đó, vấn đề ở đây cần được trình bày rõ ràng, dễ hiểu đối với HS.

*Bước 2: Tìm phương án giải quyết*

Để tìm ra các phương án GQVĐ, HS cần so sánh, liên hệ với cách GQVĐ tương tự hay kinh nghiệm đã có cũng như tìm phương án giải quyết mới. Các phương án giải quyết đã tìm ra cần được sắp xếp, hệ thống hóa để xử lí ở giai đoạn tiếp theo. Khi có khó khăn hoặc không tìm được phương án giải quyết thì cần quay trở lại việc nhận biết vấn đề để kiểm tra lại và hiểu vấn đề.

*Bước 3: Quyết định phương án giải quyết*

GV cần quyết định phương án GQVĐ, khi tìm được phải phân tích, so sánh, đánh giá xem có thực hiện được việc GQVĐ hay không. Nếu có nhiều phương án giải quyết thì cần so sánh để xác định phương án tối ưu. Nếu các phương án đã đề xuất mà không giải quyết được vấn đề thì tìm kiếm phương án giải quyết khác. Khi quyết định được phương án thích hợp là đã kết thúc việc GQVĐ.

**Phương pháp sắm vai**

Sắm vai là phương pháp giáo dục giúp HS thực hành cách ứng xử, bày tỏ thái độ trong những tình huống giả định hoặc trên cơ sở óc tưởng tượng và ý nghĩ sáng tạo của các em.Sắm vai thường không có kịch bản cho trước mà HS tự xây dựng trong quá trình hoạt động. Đây là phương pháp giúp HS suy nghĩ sâu sắc về một vấn đề bằng cách tập trung vào cách ứng xử cụ thể mà các em quan sát được. Việc "diễn" không phải là phần quan trọng nhất của phương pháp này mà là xử lí tình huống khi diễn và thảo luận sau phần diễn đó.

Mục đích của phương pháp trên không phải chỉ ra cái cần làm mà bắt đầu cho một cuộc thảo luận. Để bắt đầu cho một cuộc thảo luận thú vị người sắm vai nên làm một cái gì đó sai, hoặc phải thực hiện nhiệm vụ vô cùng khó khăn. Nếu người sắm vai làm đúng mọi chuyện thì chẳng có gì để thảo luận.

Sắm vai có *ý nghĩa* rất lớn trong việc hình thành và phát triển các KN giao tiếp cho HS. Thông qua sắm vai, HS được rèn luyện, thực hành những KN ứng xử và bày tỏ thái độ trong môi trường an toàn trước khi thực hành trong thực tiễn, tạo điều kiện phát triển óc sáng tạo của các em, khích lệ thay đổi thái độ và hành vi theo hướng tích cực trước một vấn đề hay đối tượng nào đó.

Về mặt tâm lý học, thông qua các hành vi, cá nhân nhận thức và giải quyết tốt hơn vấn đề của bản thân, vai trò lĩnh hội được trong quá trình sắm vai cho phép HS thích ứng với cuộc sống tốt hơn. Trong trò chơi cũng như trong cuộc sống, các em mong muốn có được một vai yêu thích, khi sắm một vai HS bước ra từ chính bản thân mình.

Điều này trở thành phương tiện để thể hiện niềm vui, nỗi buồn, mối quan tâm, băn khoăn, mong muốn được chia sẻ, sự do dự, ngập ngừng,... của chính các em. Thông qua các vai được sắm trong trò chơi, HS thể hiện các khía cạnh khác nhau trong tính cách như: sự ưa thích, tình cảm, sự hiểu biết về nhân vật mà các em đang sắm vai đó và những người bạn đang chơi cùng với hành động của chúng là điều đặc biệt quan trọng, có ý nghĩa nhiều mặt đối với HS.

*Phương pháp sắm vai được tiến hành theo các bước nhất định bao gồm*:

- Nêu tình huống sắm vai (phù hợp với chủ đề hoạt động; phải là tình huống mở; phù hợp với trình độ HS).

- Cử nhóm chuẩn bị vai diễn (có thể chuẩn bị trước khi tiến hành họat động): yêu cầu nhóm sắm vai xây dựng kịch bản thể hiện tình huống sao cho sinh động, hấp dẫn, mang tính sân khấu nhưng không đưa ra lời giải hay cách giải quyết tình huống. Kết thúc sắm vai là một kết cục mở để mọi người thảo luận.

- Thảo luận sau khi sắm vai: khi sắm vai kết thúc, người dẫn chương trình đưa ra các câu hỏi có liên quan để HS thảo luận. Ví dụ, trong tình huống trên câu hỏi thảo luận có thể là: 1) Bạn hiểu thế nào là tình yêu?. Tình yêu khác gì so với tình bạn khác giới?. 2) Tình cảm của bạn trong tình huống trên đã thực sự là tình yêu chưa?. 3) Có nên yêu ở tuổi học trò không?. Vì sao?,...

- Thống nhất và chốt lại các ý kiến sau khi thảo luận.



*Ảnh minh họa/internet*

**Phương pháp trò chơi**

Trò chơi là tổ chức cho HS tìm hiểu một vấn đề hay thực hiện những hành động, việc làm hoặc hình thành thái độ thông qua một trò chơi nào đó.
*Đặc thù của trò chơi:*

Trò chơi không phải là thật mà là giả vờ như làm một cái gì đó nhưng mang tính chân thật (nhập các vai chơi một cách chân thật, thể hiện động tác, hành vi phù hợp…). Hơn nữa, đây là một hoạt động tự do, tự nguyện không thể gò ép hoặc bắt buộc chơi khi các em không thích, không đáp ứng nhu cầu, nguyện vọng của chúng.

Trò chơi được giới hạn bởi không gian và thời gian, có qui tắc tổ chức (luật chơi do nội dung chơi quy định). Đặc thù này sẽ quy định quy mô, số lượng người chơi, điều kiện, vật chất, cũng như xác định tính chất, phương pháp hành động, tổ chức và điều khiển hành vi cũng như những mối quan hệ lẫn nhau của người chơi.

Trò chơi là một hoạt động mang tính sáng tạo cao, thể hiện ở việc lựa chọn chủ đề chơi, phân vai tạo ra tình huống, hoàn cảnh chơi, sử dụng phương tiện thay thế trong các trò chơi sáng tạo, lựa chọn các phương thức hành động và phân chia tình huống chơi để giải quyết nhiệm vụ chơi trong những trò chơi có luật.

Trò chơi là phương tiện giáo dục và phát triển toàn diện HS, giúp các em nâng cao hiểu biết về thế giới hiện thực xung quanh, kích thích trí thông minh, lòng ham hiểu biết, học cách giải quyết nhiệm vụ.

Ngoài ra, trò chơi là phương tiện giáo dục phẩm chất nhân cách cho HS. Các phẩm chất nhân cách được hình thành thông qua chơi như tính hợp tác, tính đồng đội, tính tập thể, tính kỷ luật, tự chủ, tích cực, độc lập, sáng tạo, sự quan tâm lo lắng đến người khác, thật thà, dũng cảm, kiên nhẫn,…Trò chơi còn là phương tiện giáo dục thể lực cho HS, giáo dục thẩm mỹ, hình thành các KN giao tiếp, KN xã hội,...

Trò chơi là một phương thức giải trí tích cực, hiệu quả, mang lại niềm vui, sự hứng khởi, hồn nhiên, yêu đời cho HS,.... để các em tiếp tục học tập và rèn luyện tốt hơn.
Về mặt tâm lý học, trong quá trình diễn ra trò chơi tất cả các thành viên của nhóm đều tham gia hết mình và từ đó các em sẽ được *trải nghiệm*, bởi vì mỗi cá nhân cũng như cả nhóm đang sống trong một tình huống khác với những gì các em đã sống trong cuộc sống thực.

Việc tổ chức trò chơi được GV tiến hành theo các *bước* sau:

*Bước 1: Chuẩn bị trò chơi*

- Xác định đối tượng và mục đích của trò chơi: thông thường, trò chơi nào cũng có tính giáo dục, phụ thuộc vào các góc độ tiếp cận khác nhau đối với loại, dạng trò chơi và người sử dụng, tổ chức trò chơi. Vì thế xác định đối tượng và mục đích trò chơi phù hợp là công việc cần thiết khi tổ chức trò chơi.

- Cử người hướng dẫn chơi (GV).

- Thông báo kế hoạch, thời gian, nội dung trò chơi đến HS.

- Phân công nhiệm vụ cho các lớp, tổ nhóm, đội chơi để chuẩn bị điều kiện phương tiện (lực lượng; phục trang như quần áo, khăn, cờ; còi; phần thưởng) cho cuộc chơi.

*Bước 2: Tiến hành trò chơi*

- Ổn định tổ chức, bố trí đội hình: tùy từng trò chơi, địa điểm tổ chức, số lượng người chơi mà GV bố trí đội hình, phương tiện cho phù hợp, có thể theo hàng dọc, hàng ngang, vòng tròn hay chữ U,....

- GV xác định vị trí cố định hoặc di động sao cho mọi khẩu lệnh các em đều nghe thấy, các động tác HS quan sát, thực hiện được, ngược lại bản thân GV phải phát hiện được đúng, sai khi các em chơi.

- GV giới thiệu trò chơi phải ngắn gọn, hấp dẫn, dễ hiểu, dễ tiếp thu, dễ thực hiện, bao gồm các nội dung sau: Thông báo tên trò chơi, chủ đề chơi; Nêu mục đích và các yêu cầu của trò chơi; Nói rõ cách chơi và luật chơi. Cho HS chơi nháp/chơi thử 1 -2 lần.

Sau đó HS bắt đầu chơi thật.

**-**  Dùng khẩu lệnh bằng lời, còi, kẻng, chuông, trống để điều khiển cuộc chơi.
- GV hay nhóm trọng tài cần quan sát, theo dõi kỹ, chính xác để đánh giá thắng thua và rút kinh nghiệm....

*Bước 3: Kết thúc trò chơi*

- Đánh giá kết quả trò chơi: GV công bố kết quả cuộc chơi khách quan, công bằng, chính xác giúp HS nhận thức được ưu điểm và tồn tại để cố gắng ở những trò chơi tiếp theo.
- Động viên, khích lệ ý thức, tinh thần cố gắng của các em, tuyên dương, khen ngợi hay khen thưởng bằng vật chất, tạo không khí vui vẻ, phấn khởi và để lại những ấn tượng tốt đẹp trong tập thể HS về cuộc chơi.

- Dặn dò các em những điều cần thiết (thu dọn phương tiện, vệ sinh nơi chơi,…)



*Ảnh minh họa/internet*

**Phương pháp làm việc nhóm**

Làm việc theo nhóm nhỏ là phương pháp tổ chức dạy học - giáo dục, trong đó, GV sắp xếp HS thành những nhóm nhỏ theo hướng tạo ra sự tương tác trực tiếp giữa các thành viên, từ đó HS trong nhóm trao đổi, giúp đỡ và cùng nhau phối hợp làm việc để hoàn thành nhiệm vụ chung của nhóm.

Làm việc nhóm có ý nghĩa rất lớn trong việc:

*- Phát huy cao độ vai trò chủ thể*, tính tự giác, tích cực, sáng tạo, năng động, tinh thần trách nhiệm của HS, tạo cơ hội cho các em tự thể hiện, tự khẳng định khả năng, thực hiện tốt hơn nhiệm vụ được giao.

*- Giúp HS hình thành các KN xã hội và phẩm chất nhân cách cần thiết* như: KN tổ chức, quản lí, GQVĐ, hợp tác, có trách nhiệm cao, tinh thần đồng đội, sự quan tâm và mối quan hệ khăng khít, sự ủng hộ cá nhân và khuyến khích tinh thần học hỏi lẫn nhau, xác định giá trị của sự đa dạng và tính gắn kết.

*- Thể hiện mối quan hệ bình đẳng, dân chủ và nhân văn:* tạo cơ hội bình đẳng cho mỗi cá nhân người học được khẳng định và phát triển. Nhóm làm việc sẽ khuyến khích HS giao tiếp với nhau và như vậy sẽ giúp cho những em nhút nhát, thiếu tự tin có nhiều cơ hội hòa nhập với lớp học,....

Để phương pháp làm việc nhóm thực sự phát huy hiệu quả, GV cần lưu ý một số vấn đề sau:

*a) Thiết kế các nhiệm vụ đòi hỏi sự phụ thuộc lẫn nhau*

Có một số cách sau đây để tạo ra sự phụ thuộc giữa HS trong nhóm với nhau như:

- Yêu cầu HS chia sẻ tài liệu; - Tạo ra mục tiêu nhóm; - Cho điểm chung cả nhóm;

- Cấu trúc nhiệm vụ như thế nào để HS phụ thuộc vào thông tin của nhau;

- Phân công các vai trò bổ trợ và có liên quan lẫn nhau để thực hiện nhiệm vụ chung của nhóm, từ đó tạo ra sự phụ thuộc tích cực.

*b) Tạo ra những nhiệm vụ phù hợp với KN và khả năng làm việc nhóm của HS*

Khi thiết kế nhiệm vụ cho nhóm GV cần lưu ý các vấn đề sau:

 - Đưa ra nhiệm vụ phù hợp với khả năng và đảm bảo thời gian cho HS tham gia đầy đủ nhưng không bắt chúng chờ đợi quá lâu để được khuyến khích hay nhiệm vụ quá nặng nhọc; điều tiết sự đi lại của HS xung quanh lớp học.

*c) Phân công nhiệm vụ công bằng giữa các nhóm và các thành viên*

GV cố gắng xây dựng nhiệm vụ như thế nào để mỗi thành viên trong nhóm đều có công việc và trách nhiệm cụ thể, từ đó tạo ra vị thế của họ trong nhóm, lớp. Muốn vậy, các nhiệm vụ phải được thiết kế cụ thể, giao việc rõ ràng và mỗi thành viên phải tiếp nhận nhiệm vụ đó, có trách nhiệm giải quyết vì tập thể, nhóm.

*d) Đảm bảo trách nhiệm của cá nhân*

Để cá nhân có trách nhiệm với công việc của mình GV cần:

-  Giao nhiệm vụ rõ ràng cho từng thành viên trong nhóm;

- Thường xuyên thay đổi nhóm trưởng cũng như người đại diện nhóm báo cáo;
-  Sử dụng quy mô nhóm nhỏ, đặc biệt với nhiệm vụ chung có tính chất tìm hiểu, thu thập tư liệu hoặc các nhiệm vụ thực hành, thí nghiệm;

- Phân công HS trong nhóm đảm nhận các vai trò khác nhau như phân tích ở trên;
- Đánh giá mức độ tham gia của cá nhân đối với kết quả công việc của nhóm hoặc yêu cầu mỗi HS hoàn thành công việc trước khi làm việc nhóm.

*e) Sử dụng nhiều cách sắp xếp nhóm làm việc khác nhau*

Có nhiều cách sắp xếp nhóm làm việc như:

- Hình thành nhóm theo *nhiệm vụ*;

- Hình thành nhóm học tập theo *quy tắc ngẫu nhiên* (đếm theo số thứ tự tương đương với số nhóm muốn hình thành. Có thể thay đổi bằng cách đếm theo tên các loài hoa, con vật,... cho thêm vui nhộn;

- Phân chia nhóm *theo bàn* hay một số bàn học gần nhau, hoặc dùng *đơn vị tổ* của HS để làm một hay một số nhóm, *theo giới, mức độ, thói quen* làm việc, *khả năng của HS*;

- Một vài người lại thích để *HS tự chọn,* tuy nhiên, điều này thích hợp nhất đối với những lớp ít HS, những lớp mà các em đã biết rõ về nhau.

*g) Hướng dẫn HS phương pháp, KN làm việc nhóm (KNLVN)*

KNLVN là yếu tố quyết định thành công của học theo nhóm. Với lợi thế linh hoạt và chủ động về thời gian, nội dung, HĐGD sẽ rất tốt cho việc rèn luyện KNLVN và thực hành các KN xã hội khác. Vì vậy, để rèn luyện KNLVN cho HS có hiệu quả, khi tiến hành làm việc theo nhóm trong HĐ TNST, GV cần tiến hành theo các bước sau:

*Bước 1. Chuẩn bị cho hoạt động*:

- GV hướng dẫn HS trao đổi, đề xuất vấn đề, xác định mục tiêu, nhiệm vụ, cách thực hiện và lập kế hoạch; tự lựa chọn nhóm theo từng nội dung; phân công nhóm trưởng và các vai trò khác cho từng thành viên;

- Hướng dẫn từng nhóm phân công công việc hợp lí, có liên quan, phụ thuộc nhau;
- Chú trọng HS vào một số KNLVN cần thiết cho hoạt động (chọn 2 - 3 KN để nhấn mạnh): giải thích sự cần thiết; làm rõ khái niệm và cách thể hiện; tạo ra tình huống để luyện tập; tổ chức cho HS tự nhận xét, đánh giá; yêu cầu HS thể hiện các KN đó trong hoạt động.

*Bước 2. Thực hiện:*

- GV quan sát, nắm bắt thông tin ngược từ HS xem các nhóm có hiểu rõ nhiệm vụ không?, có thể hiện KNLVN đúng không?, các vai trò thể hiện như thế nào?;
- Giúp đỡ những nhóm vận hành đúng hướng và duy trì mối quan hệ phụ thuộc lẫn nhau một cách tích cực; - Khuyến khích, động viên các nhóm hoặc cá nhân làm việc tốt;
- Can thiệp, điều chỉnh hoạt động của nhóm khi thấy cần thiết,...

*Bước 3. Đánh giá hoạt động:* Ở bước này GV cần:

- Lôi cuốn HS nhận xét, đánh giá về kết quả hoạt động của nhóm, mức độ tham gia của từng thành viên;

- Gợi mở cho HS phân tích sự phối hợp hoạt động giữa các thành viên trong nhóm, thể hiện các KNLVN;

- Điều chỉnh, bổ sung trên cơ sở đánh giá đúng sự cố gắng của từng nhóm, chú trọng phân tích những KNLVN mà HS đã thể hiện;

- Đưa ra kết luận gồm kết quả hoạt động và mức độ thể hiện các KNLVN (cái gì đã làm tốt, cần rèn luyện thêm và rèn luyện như thế nào).

Tùy theo tính chất và mục đích của từng hoạt động cụ thể cũng như điều kiện, khả năng của các em mà GV có thể lựa chọn một hay nhiều phương pháp phù hợp. Điều quan trọng là phương pháp được lựa chọn cần phát huy cao độ vai trò chủ động, tích cực, sáng tạo của HS và khai thác tối đa kinh nghiệm các em đã có.

- Hoạt động TNST hướng đến những phẩm chất và năng lực chung như đã được đưa ra trong Dự thảo Chương trình mới, ngoài ra hoạt động TNST còn có ưu thế trong việc thúc đẩy hình thành ở người học các năng lực đặc thù sau:

+ Năng lực hoạt động và tổ chức hoạt động;

+ Năng lực tổ chức và quản lý cuộc sống;

+ Năng lực tự nhận thức và tích cực hóa bản thân;

+ Năng lực định hướng nghề nghiệp;

+ Năng lực khám phá và sáng tạo;

Chính vì vậy đầu ra của hoạt động TNST khá đa dạng và khó xác định mức độ chung, nhất là khi nó lại luôn gắn với cảm xúc – lĩnh vực mang tính chủ quan cao, cũng là cơ sở quan trọng của sự hình thành sáng tạo và phân hóa.

"Hoạt động trải nghiệm sáng tạo là hoạt động giữ vai trò rất quan trọng trong chương trình giáo dục phổ thông mới. Hoạt động này giúp cho học sinh có nhiều cơ hội trải nghiệm để vận dụng những kiến thức học được vào thực tiễn từ đó hình thành năng lực thực tiễn cũng như phát huy tiềm năng sáng tạo của bản thân"./.