

TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG TRẢI NGHIỆM SÁNG TẠO NỘI DUNG VĂN HÓA DÂN GIAN CHO HỌC SINH TIỂU HỌC

Nhận bài:

11 – 05 – 2015

Chấp nhận đăng:

25 – 09 – 2015

<http://jshe.ued.udn.vn/>

Trần Thị Kim Cúc

Tóm tắt: Đổi mới phương pháp dạy học theo hướng phát triển năng lực của học sinh là mục tiêu được đặt lên hàng đầu đối với giáo dục hiện nay và một trong những hướng đổi mới đó là dạy học bằng trải nghiệm. Với cách học này, học sinh được khám phá kiến thức, rèn kĩ năng cũng như có cơ hội được thâm nhập, bồi dưỡng xúc cảm với các hoạt động thực tiễn. Để giáo dục văn hóa dân gian cho học sinh, việc tổ chức dạy học bằng hoạt động trải nghiệm sẽ giúp các em hứng thú hơn với việc học. Bài viết này trình bày định hướng tổ chức dạy học thông qua hoạt động trải nghiệm với nội dung cụ thể là giáo dục văn hóa dân gian. Qua đó, chúng tôi hi vọng kiến thức về văn hóa dân gian sẽ được các em tiếp nhận một cách hứng thú, hiệu quả.

Từ khóa: Trải nghiệm; hoạt động trải nghiệm sáng tạo; học sinh; tiểu học; văn hóa dân gian.

1. Đặt vấn đề

Một yêu cầu bức thiết đang được đặt ra đối với nước ta là phải đổi mới căn bản, toàn diện giáo dục và đào tạo, trong đó phải đổi mới nội dung chương trình, phương pháp dạy học, đổi mới kiểm tra đánh giá, đặc biệt chú trọng đến vấn đề phát triển năng lực của học sinh (HS). Chính vì vậy, nội dung dạy học trải nghiệm sáng tạo đã được Bộ Giáo dục - Đào tạo chú trọng, đưa vào chương trình mới sau năm 2015. Có thể nhận thấy, xã hội ngày càng phát triển và những nội dung thuộc về văn hóa dân gian ít được HS quan tâm, tìm hiểu. Để cung cấp cho các em những kiến thức về văn hóa dân gian, việc tổ chức dạy học bằng trải nghiệm là việc làm cần thiết, nhằm góp phần bồi dưỡng vốn sống cũng như phát huy bản sắc văn hóa của dân tộc.

2. Giải quyết vấn đề

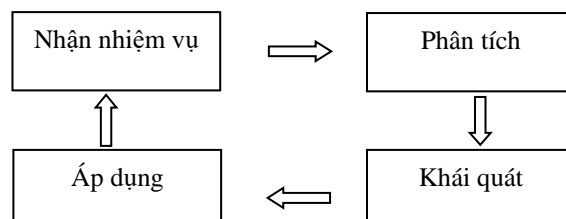
2.1. Học qua trải nghiệm

Hoạt động trải nghiệm sáng tạo được xem là hoạt

động giáo dục của cá nhân HS có sự kết hợp giữa nội dung học trong nhà trường và thực tiễn cuộc sống. Thông qua việc thực hiện nội dung đó, HS tự giải quyết vấn đề để tìm ra cái mới, tích lũy kiến thức và dần chuyển hoá thành năng lực của mình.

Nếu người học thông qua việc đọc, nghe hoặc thấy thì nhớ được nội dung không nhiều, việc nhớ mang tính chất thụ động; ngược lại, nếu thông qua hoạt động trải nghiệm như tham quan dã ngoại, thí nghiệm, sắm vai,... thì khả năng ghi nhớ nội dung cao hơn và mang tính chủ động hơn. Hoạt động trải nghiệm sáng tạo có thể mang lại cho HS những cơ hội và điều kiện để phát triển năng lực, phát huy tính tích cực, chủ động, tư duy sáng tạo trong quá trình học tập [5].

Để học qua trải nghiệm, GV cần hướng HS biết cách tiếp cận và khám phá nội dung vấn đề. GV hình thành cho các em phương pháp tiếp nhận vấn đề một cách chủ động, có chính kiến của mình trước nhóm, lớp. Việc học qua trải nghiệm của HS có thể khái quát thành 4 bước theo mô hình liên kết như sau:



* Liên hệ tác giả

Trần Thị Kim Cúc

Trường Đại học Sư phạm, Đại học Đà Nẵng

Email: kimcuc2003@yahoo.com

Hình 1. Quy trình học qua trải nghiệm

- Bước 1: Nhận nhiệm vụ

Ở bước 1, GV nêu vấn đề, HS nhận nhiệm vụ và tìm cách giải quyết. Như vậy, người học sẽ hoàn toàn chủ động, khám phá vấn đề được giao. GV không đưa ra chỉ dẫn thực hiện cụ thể. GV chỉ là người tham dự, quan sát các hoạt động của HS.

- Bước 2: Phân tích

HS tìm hiểu và đưa ra nội dung để thảo luận, chia sẻ thông tin với các thành viên khác. Hoạt động học của HS có thể thực hiện bằng hình thức cá nhân hoặc nhóm. Ở bước này, GV cần quan sát, theo dõi hoạt động học tập của các em để có những góp ý cũng như điều chỉnh kịp thời.

- Bước 3: Khái quát

GV tổ chức cho HS chia sẻ thông tin, trao đổi ý kiến và liên hệ với các thành viên khác những kết quả đã tìm hiểu được, so sánh tổng hợp nội dung và từ đó rút ra nội dung, kiến thức của vấn đề.

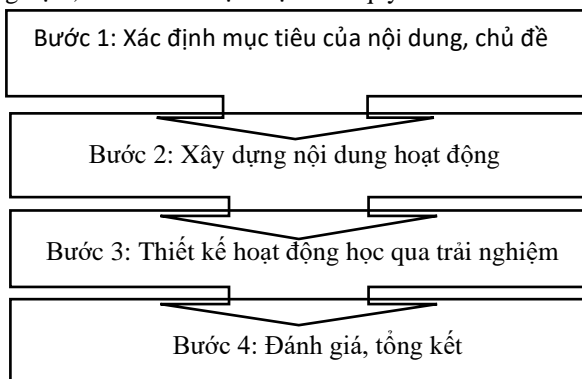
- Bước 4: Áp dụng

Từ những kiến thức có được qua quá trình hoạt động, người học sẽ sử dụng những kiến thức hoặc kỹ năng đó để vận dụng vào thực tế cuộc sống.

2.2. Dạy học qua trải nghiệm

Dạy học qua trải nghiệm là cách dạy mà GV xây dựng các nội dung dạy học và tổ chức hoạt động học cho HS theo hướng tăng cường trải nghiệm trong dạy học và các hoạt động giáo dục.

Vận dụng nội dung học qua trải nghiệm, GV có thể áp dụng vào dạy học các bài học, chủ đề cụ thể. Để đưa nội dung hoặc chủ đề vào dạy học theo hướng trải nghiệm, GV có thể thực hiện theo quy trình sau:



Hình 2. Quy trình dạy học qua trải nghiệm

- Bước 1: Xác định mục tiêu của nội dung, chủ đề

Căn cứ vào bài học hoặc chủ đề hoạt động của tháng (năm) mà nhà trường đã xây dựng, GV vạch ra những yêu cầu cần giáo dục cho HS. Đây là bước có ý nghĩa quan trọng để GV thiết kế các hoạt động. Việc xác định mục tiêu sẽ giúp cho GV định hướng những hoạt động giáo dục phù hợp với HS.

- Bước 2: Xây dựng nội dung hoạt động

GV lựa chọn nội dung cụ thể phù hợp. Có nhiều nội dung, chủ đề để tổ chức các hoạt động trải nghiệm cho HS tiểu học, chẳng hạn như: giáo dục môi trường, giáo dục an toàn giao thông, giáo dục giới tính, giáo dục phòng chống tai nạn thương tích, giáo dục văn hóa truyền thống cho HS... Từ mục tiêu, nội dung hoạt động đã đề ra, GV xác định sẽ sử dụng phương tiện, phương pháp dạy học phù hợp.

- Bước 3: Tổ chức hoạt động học qua trải nghiệm cho học sinh

Để HS tiếp thu nội dung một cách chủ động, GV tổ chức hoạt động học qua trải nghiệm cho HS như sau: Nhận nhiệm vụ, phân tích, khái quát, áp dụng.

- Bước 4: Đánh giá, tổng kết

Với bước này, GV hoặc HS có thể lựa chọn cách kết thúc hoạt động sao cho hợp lý, tránh nhàm chán, tẻ nhạt. Có nhiều hình thức đánh giá như: nhận xét về ý thức tham gia của các thành viên, đánh giá qua sản phẩm của hoạt động, viết thu hoạch...

2.3. Thiết kế một số hoạt động dạy học trải nghiệm nội dung giáo dục văn hóa dân gian cho học sinh tiểu học

Để tổ chức hoạt động trải nghiệm cho HS tiểu học, GV có thể lựa chọn các nội dung, chủ đề khác nhau. Bài viết này đề cập đến nội dung văn hóa dân gian, cụ thể là văn hóa phi vật thể. Văn hóa dân gian có thuật ngữ quốc tế là Folklore, bao gồm những giá trị văn hóa vật thể và văn hóa phi vật thể. Văn hóa phi vật thể bao gồm những nội dung về văn học dân gian, hội họa dân gian, âm nhạc dân gian và các lễ hội truyền thống...[3]. Hướng HS tìm về cội nguồn để hiểu hơn về văn hóa của đất nước là việc làm cần thiết. Do đó, việc tổ chức các hoạt động trải nghiệm nội dung văn hóa dân gian sẽ giúp HS

có cơ hội thâm nhập vào các hoạt động xã hội cũng như hình thành những kiến thức, kỹ năng và thái độ cần thiết cho các em.

Thiết kế một số hoạt động giáo dục nội dung văn hóa dân gian qua hoạt động trải nghiệm cho HS tiểu học:

2.3.1. Văn học dân gian

a. Nội dung tổ chức hoạt động trải nghiệm sáng tạo: Văn vần dân gian - Đồng dao

Trong các thể loại dân ca Việt Nam, đồng dao là loại ca khúc phù hợp với trẻ em bởi ngôn từ, kết cấu đồng dao thường đơn giản, ngắn gọn, dễ nhớ, dễ thuộc. Ngoài việc cung cấp cho trẻ em những tri thức thông thường về đời sống và bồi dưỡng vốn ngôn ngữ, đồng dao còn có ý nghĩa tinh thần đối với các em. Thông qua các trò chơi đồng dao, các em được giáo dục ý thức tập thể, tôn trọng tổ chức kỉ luật [4].

- Bước 1: Xác định mục tiêu

Tham gia hoạt động, HS có được:

* Kiến thức: Thuộc nội dung và nhận biết được đặc điểm thể loại đồng dao.

* Kỹ năng: Tìm hiểu giá trị nội dung và nghệ thuật của các bài đồng dao. Tổ chức được trò chơi từ bài đồng dao, hát đồng dao.

* Thái độ: HS có ý thức sưu tầm các bài đồng dao, yêu thích thể loại văn vần này.

- Bước 2: Xây dựng nội dung hoạt động

Từ mục tiêu trên, GV có thể xây dựng nội dung yêu cầu HS sưu tầm các bài đồng dao và lên kế hoạch tổ chức một số trò chơi từ các bài đồng dao đã tìm được. Với nội dung này, GV có thể sử dụng phương pháp thảo luận, phương pháp trò chơi. Đối tượng thực hiện là HS lớp 4, 5.

- Bước 3: Tổ chức hoạt động học qua trải nghiệm cho học sinh

+ Nhận nhiệm vụ: GV yêu cầu HS sưu tầm, tìm hiểu các bài đồng dao và xây dựng một số trò chơi từ nội dung các bài đồng dao. Như vậy, HS sẽ nhận nhiệm vụ và định hình các hướng giải quyết công việc được giao.

+ Phân tích: Từng cá nhân HS sẽ sưu tầm, tìm hiểu nội dung về các bài đồng dao. Sau đó, các em hoạt động theo nhóm để chia sẻ những thông tin đã tìm hiểu, thu thập được về nội dung mà GV yêu cầu.

+ Khái quát: Qua thảo luận nhóm, HS sẽ thống nhất chọn những bài đồng dao và thiết kế trò chơi từ nội dung bài đồng dao.

+ Vận dụng: HS thiết kế, tổ chức các trò chơi phù hợp với nội dung của bài đồng dao. Qua đó, các em thuộc các bài đồng dao cũng như được rèn kỹ năng tổ chức trò chơi.

- Bước 4: Đánh giá, tổng kết

Hoạt động này đòi hỏi nhiều thời gian để HS sưu tầm các bài đồng dao và thiết kế trò chơi. Vì vậy, GV cần quy định thời gian để HS thực hiện. Sau hoạt động, GV có thể đánh giá ý thức tham gia của các thành viên hoặc hiệu quả mà trò chơi mang lại...

Ví dụ minh họa: GV nêu nội dung buổi hoạt động ngoại khóa là sưu tầm các bài đồng dao và tổ chức trò chơi từ các bài đồng dao đã tìm được. Các em tiến hành tìm hiểu, sưu tầm các bài đồng dao như: *Nu na nu nống*, *Rồng rắn lên mây*, *Chi chi chành chành*,... và thiết kế trò chơi gắn với nội dung bài đồng dao. Cụ thể bài *Nu na nu nống*, HS sẽ tìm hiểu nội dung bài đồng dao và xây dựng trò chơi như sau:

- Tên trò chơi: Ai nhanh, ai đúng

- Đối tượng: nhóm 10 – 20 HS.

- Mục đích: Rèn HS thuộc bài đồng dao, đọc đúng nhịp, có phản ứng nhanh.

- Cách chơi: HS đứng thành vòng tròn. Chọn 1 HS làm cái. Bắt đầu chơi, tất cả đọc bài đồng dao. Nếu HS nào đọc không đúng và nhịp nhàng lời bài đồng dao thì sẽ bị loại. Câu cuối của bài đồng dao rơi vào người nào thì người đó phải nhanh chân rút lại trước khi bị tay người làm cái chạm vào.

- Thực hiện trò chơi

Việc tổ chức trò chơi có thể sử dụng được trong nhiều nội dung như: nội dung dạy học các môn học hoặc các hoạt động giáo dục. Với tinh thần "*Học mà chơi, chơi mà học*", trò chơi sẽ giúp các em hứng thú hơn với các hoạt động học tập [2].

b. Nội dung tổ chức hoạt động trải nghiệm sáng tạo: Truyện cổ dân gian – Truyện truyền thuyết

Truyện truyền thuyết là một trong những thể loại của truyện cổ dân gian, ra đời sau thần thoại và tiếp nối với thần thoại. Đặc trưng tiêu biểu của truyền thuyết là tính xác thực dựa trên những sự kiện và nhân vật lịch sử

có thật. Tiếp xúc với truyền thuyết, HS được làm quen với những nhân vật anh hùng của dân tộc, từ đó bồi dưỡng lòng yêu nước và tinh thần tự hào dân tộc cho các em.

- Bước 1: Xác định mục tiêu

Sau hoạt động, HS có được:

* Kiến thức: Thuộc và nắm được đặc điểm thể loại cơ bản của truyện cổ dân gian.

* Kỹ năng: Tìm hiểu nội dung, ý nghĩa của câu chuyện. Kể chuyện theo các vai và xây dựng nội dung câu chuyện dân gian

* Thái độ: Có ý thức sưu tầm truyện dân gian, góp phần giữ gìn bản sắc văn hóa dân gian của dân tộc.

- Bước 2: Xây dựng nội dung hoạt động

Yêu cầu HS sưu tầm một số truyện truyền thuyết và tổ chức cho HS tìm hiểu nội dung của câu chuyện đó. Yêu cầu HS chọn vai và kể lại nội dung câu chuyện. Đối tượng thực hiện nội dung này là HS lớp 2, 3, 4, 5. Với nội dung này, GV sử dụng phương pháp sắm vai (sân khấu hóa), phương pháp thảo luận để HS thực hiện.

- Bước 3: Tổ chức hoạt động học qua trải nghiệm cho học sinh

+ Nhận nhiệm vụ: GV yêu cầu HS sưu tầm, tìm hiểu một số truyện truyền thuyết và tổ chức sắm vai để kể lại câu chuyện dân gian đó. HS nhận nhiệm vụ và vạch ra các công việc để thực hiện.

+ Phân tích: Từng cá nhân HS sẽ sưu tầm, tìm hiểu nội dung câu chuyện. Sau đó, các em hoạt động theo nhóm để chia sẻ những thông tin đã tìm hiểu nội dung theo yêu cầu của GV.

+ Khái quát: HS hoạt động nhóm sẽ thống nhất chọn câu chuyện, phân công vai và sắm vai để kể lại nội dung câu chuyện. Có thể các nhóm HS sẽ chọn trùng nội dung truyện. Tuy nhiên, GV cần lưu ý cách sắm vai của HS để kể lại câu chuyện phù hợp.

+ Vận dụng: HS kể lại các câu chuyện qua các vai. Qua đó, HS thuộc một số câu chuyện cũng như có cơ hội giao lưu học hỏi lẫn nhau.

- Bước 4: Đánh giá, tổng kết

Việc tổ chức hoạt động này cũng đòi hỏi nhiều thời gian để HS thực hiện. GV cần lưu ý HS cách thể hiện các vai nhân vật phải phù hợp với nội dung câu chuyện.

Ví dụ minh họa: HS chọn truyện “*Sơn Tinh, Thủy Tinh*”. Sau khi tìm hiểu nội dung câu chuyện, HS phân thành các vai: Vua Hùng, Mỵ Nương, Sơn Tinh, Thủy Tinh và người dẫn truyện; nhập vai để diễn lại nội dung truyện. Với hoạt động này, GV chỉ là người đưa ra tình huống, HS sẽ sáng tạo nội dung thực hiện. Thông qua hoạt động sắm vai, HS sẽ hoạt động theo nhóm, tăng cường khả năng hợp tác để giải quyết yêu cầu của GV. Như vậy, qua hoạt động này, các em sẽ được khắc sâu hơn về nội dung câu chuyện, nắm đặc trưng cơ bản của truyện truyền thuyết cũng như được rèn kỹ năng giải quyết vấn đề.

2.3.2. Các ngành nghề truyền thống của địa phương

Để tìm hiểu các ngành nghề truyền thống của địa phương, việc tổ chức nội dung bằng hình thức hoạt động tham quan, dã ngoại sẽ rất hấp dẫn với HS bởi các em được tìm hiểu, tiếp xúc với thực tế [1]. Qua đó, các em có được những kinh nghiệm để áp dụng vào trong cuộc sống. Việc tổ chức hoạt động này có thể thực hiện như sau:

- Bước 1: Xác định mục tiêu

Sau hoạt động, HS có được:

* Kiến thức: Giúp HS nhận biết một số ngành nghề truyền thống của địa phương, cụ thể là ở Đà Nẵng (Nghề dệt chiếu ở làng Cẩm Nê, Đà Nẵng; nghề làm đá mĩ nghệ Non Nước, Đà Nẵng; nghề làm nón ở La Bông, Hòa Tiến, Hòa Vang, Đà Nẵng...)

* Kỹ năng: Tìm hiểu một số ngành nghề truyền thống ở địa phương, biết cách thực hiện bước cơ bản của nghề truyền thống.

* Thái độ: Yêu thích các ngành nghề truyền thống, cảm nhận được giá trị của lao động, biết tôn trọng người lao động cũng như sản phẩm lao động.

- Bước 2: Xây dựng nội dung hoạt động

Tham quan một ngành nghề truyền thống ở địa phương và tổ chức cho HS tìm hiểu ngành nghề đó ở các cơ sở sản xuất. Để thực hiện nội dung này, GV có thể sử dụng các phương pháp sau: thảo luận, quan sát, luyện tập...

- Bước 3: Tổ chức hoạt động học bằng trải nghiệm cho học sinh

+ Nhận nhiệm vụ: GV kết hợp với nhà trường và địa phương tổ chức cho HS đi tham quan một cơ sở sản xuất thuộc ngành nghề truyền thống ở địa phương.

+ Phân tích: HS quan sát, tìm hiểu và thu thập các thông tin về ngành nghề. Sau đó, các em hoạt động theo nhóm để chia sẻ những thông tin đã tìm hiểu được.

+ Khái quát: HS hoạt động nhóm sẽ thống nhất đưa ra đặc điểm của các ngành nghề (vật liệu, dụng cụ, sản phẩm...).

+ Vận dụng: HS có thể thực hiện một số động tác cơ bản để làm ra sản phẩm ngành nghề đó.

- Đánh giá, tổng kết

Việc tổ chức có thể mất nhiều thời gian, công sức và tiền bạc. GV cần có sự phối hợp chặt chẽ với nhà trường và địa phương để việc tổ chức hoạt động trải nghiệm cho HS đạt hiệu quả.

Ví dụ minh họa: GV tổ chức cho HS tham quan cơ sở dệt chiếu truyền thống ở thôn Cẩm Nê, Hòa Tiến, Hòa Vang, Đà Nẵng. Qua đó, các em có cơ hội tiếp xúc trực tiếp với vật liệu, dụng cụ để làm chiếu và nhận biết các công đoạn dệt chiếu. Để tổ chức hoạt động này được thuận lợi, nhà trường cần phối hợp với địa phương và gia đình. Như vậy, đây là một hình thức học tập thực tế rất hấp dẫn với các em. Các em được thâm nhập vào xã hội để tìm hiểu các ngành nghề, giúp các em cảm nhận giá trị của lao động và biết trân trọng những thành quả lao động.

Trên đây là một số nội dung hoạt động trải nghiệm được thiết kế cho đối tượng HS tiểu học. Bài viết xây

dựng những bước cơ bản định hướng tổ chức hoạt động trải nghiệm cho HS, cụ thể là nội dung giáo dục văn hóa dân gian. GV cần căn cứ trình độ HS và điều kiện của

nhà trường để xây dựng nội dung hoạt động trải nghiệm phù hợp.

3. Kết luận

Quan triết nguyên lí giáo dục “*Học đi đôi với hành, giáo dục kết hợp với lao động sản xuất, nhà trường gắn liền với xã hội*”, hoạt động trải nghiệm cần được tổ chức cho HS trong dạy học và các hoạt động giáo dục. Bởi thông qua hoạt động trải nghiệm, HS có cơ hội tìm hiểu, bồi dưỡng xúc cảm với thực tế cuộc sống, phát huy được tính tích cực, chủ động, sáng tạo trong học tập. Các em sẽ được khắc sâu hơn nội dung văn hóa dân gian bằng hoạt động trải nghiệm. Đó cũng là cơ hội để các em tìm về cội nguồn của dân tộc cũng như có ý thức giữ gìn bản sắc văn hóa của dân tộc Việt Nam.

Tài liệu tham khảo

- [1] Bộ Giáo dục và Đào tạo (2014), Phát triển năng lực tổ chức các hoạt động của giáo viên, NXB Giáo dục Việt Nam và NXB Đại học Sư phạm.
- [2] Đặng Quốc Bảo, Nguyễn Thị Bảy, Bùi Ngọc Diệp, Bùi Đức Thiệp, Ngô Thị Tuyên (2009), Cẩm nang Xây dựng trường học thân thiện, học sinh tích cực, NXB Giáo dục Việt Nam.
- [3] Nguyễn Thị Bích Hà (2014), Nghiên cứu văn học dân gian từ mã văn hóa dân gian, NXB Đại học Sư phạm.
- [4] Lê Bá Hán, Trần Đình Sử, Nguyễn Khắc Phi (1999), Từ điển thuật ngữ văn học, NXB Đại học Quốc gia Hà Nội.
- [5] Nguyễn Sỹ Thư, Đinh Thị Kim Thoa (2013), Phát triển năng lực giáo dục học sinh, NXB Giáo dục Việt Nam.

ORGANIZING EXPERIENCES OF FOLKLORE CONTENT CREATION FOR PRIMARY SCHOOL PUPILS

Abstract: Renewing teaching methods in the direction of developing pupils' competence is the prime target of today's education and one of the innovative ways is teaching via hands-on experiences. This helps pupils explore knowledge, practise skills as well as stand chances of penetrating practical activities and having their emotions fostered. To cultivate folklore for the pupils, the organization of teaching and learning through hands-on experiences makes pupils feel more excited and interested in learning. This paper presents an approach for the organization of teaching and learning through experiences with folklore being the specific content. Thereby, it is our hope that the knowledge of folklore will be acquired by the pupils in an interesting and effective way.

Key words: experience; creative experience as an activity; pupils; primary; folklore.