

**ỦY BAN NHÂN DÂN QUẬN NAM TỪ LIÊM
TRƯỜNG TRUNG HỌC CƠ SỞ TÂY MỖ**



**SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM
TỔ CHỨC GIÁM SÁT VÀ HỖ TRỢ CHUYÊN MÔN
HIỆU QUẢ TRONG DẠY HỌC HOẠT ĐỘNG TRẢI
NGHIỆM, HƯỚNG NGHIỆP THEO ĐỊNH HƯỚNG
PHÁT TRIỂN NĂNG LỰC HỌC SINH THCS**

Lĩnh vực/Môn:	Quản lí
Cấp học:	THCS
Tên tác giả:	Đỗ Thị Thu Thủy
Đơn vị công tác:	Trường THCS Tây Mỗ
Chức vụ:	Phó Hiệu trưởng

Năm học 2024-2025

**ỦY BAN NHÂN DÂN QUẬN NAM TỪ LIÊM
TRƯỜNG TRUNG HỌC CƠ SỞ TÂY MỖ**



**SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM
TỔ CHỨC GIÁM SÁT VÀ HỖ TRỢ CHUYÊN MÔN
HIỆU QUẢ TRONG DẠY HỌC HOẠT ĐỘNG TRẢI
NGHIỆM, HƯỚNG NGHIỆP THEO ĐỊNH HƯỚNG
PHÁT TRIỂN NĂNG LỰC HỌC SINH THCS**

Lĩnh vực/Môn:	Quản lí
Cấp học:	THCS
Tên tác giả:	Đỗ Thị Thu Thủy
Đơn vị công tác:	Trường THCS Tây Mỗ
Chức vụ:	Phó Hiệu trưởng

Năm học 2024-2025

UBND QUẬN NAM TỪ LIÊM
TRƯỜNG THCS TÂY MỖ

CỘNG HOÀ XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM
Độc lập - Tự do - Hạnh phúc

Hà Nội, ngày tháng..... năm 2025

ĐƠN YÊU CẦU CÔNG NHẬN SÁNG KIẾN

Kính gửi: Ủy ban nhân dân quận Nam Từ Liêm

Tôi là tác giả:

Số TT	Họ và tên	Trình độ chuyên môn	Bộ phận, Đơn vị công tác (hoặc) số CCCD/Hộ chiếu và địa chỉ liên hệ	Chức danh	Tỷ lệ (%) đóng góp vào việc tạo ra sáng kiến (ghi rõ đối với từng đồng tác giả, nếu
1	Đỗ Thị Thu Thủy	Đại học	Trường THCS Tây Mỗ	Phó Hiệu trưởng	100%

Đề nghị xét công nhận sáng kiến: ***"Tổ chức giám sát và hỗ trợ chuyên môn hiệu quả trong dạy học Hoạt động trải nghiệm, Hướng nghiệp theo định hướng phát triển năng lực học sinh THCS"***

Đã áp dụng/áp dụng thử từ ngày: 5/9/2024 đến tháng 3/2025 Tại trường THCS Tây Mỗ.

Hiệu quả chính:

Sau 8 tháng triển khai, tỷ lệ giáo viên tự tin trong việc tổ chức hoạt động trải nghiệm tăng lên 80%. Các giáo viên đã có khả năng thiết kế các hoạt động mới mẻ và hấp dẫn hơn cho học sinh.

Các hoạt động trải nghiệm được tổ chức đa dạng hơn: từ việc mời các chuyên gia từ ngành nghề thực tế đến hướng dẫn học sinh tham gia các buổi tham quan thực tế tại doanh nghiệp. Học sinh đã sôi nổi tham gia với khoảng 85% trong số họ đánh giá cao những hoạt động này.

Kết quả khảo sát học sinh sau khi thực hiện các hoạt động trải nghiệm cho thấy hơn 70% học sinh cảm thấy các hoạt động này rất hữu ích, giúp họ có cái nhìn rõ hơn về nghề nghiệp tương lai.

Chủ đầu tư tạo ra sáng kiến: Đỗ Thị Thu Thủy

Những người tham gia áp dụng thử hoặc áp dụng sáng kiến lần đầu:

TT	Họ và tên	Địa chỉ	Ghi chú
1	Trịnh Thị Thanh Huyền	Tây Mỗ - Nam Từ Liêm – Hà Nội	
2	Nguyễn Thị Thu Loan	Tây Mỗ - Nam Từ Liêm – Hà Nội	

3	Đỗ Thiện Lợi	Tây Mỗ - Nam Từ Liêm – Hà Nội	
4	Phùng Thị Hoa	Vân Côn – Hoài Đức – Hà Nội	
5	Bùi Thanh Hà	Nhân Chính – Thanh Xuân – Hà Nội	
6	Lê Thị Thanh Huyền	Đại Mỗ - Nam Từ Liêm – Hà Nội	
7	Nguyễn Hồng Hạnh	Tây Mỗ - Nam Từ Liêm – Hà Nội	
8	Nguyễn Thị Dung	Tây Mỗ - Nam Từ Liêm – Hà Nội	

Tôi xin cam đoan mọi thông tin nêu trong đơn là trung thực, đúng sự thật và hoàn toàn chịu trách nhiệm trước pháp luật.

Bộ phận/đơn vị áp dụng

(Ký và ghi rõ họ tên, đóng dấu)

Người yêu cầu công nhận

(Ký và ghi rõ họ tên)

Đoàn Thị Thanh Hương

Đỗ Thị Thu Thủy

Trường THCS Tây Mỗ

BẢN MÔ TẢ NỘI DUNG CƠ BẢN CỦA SÁNG KIẾN

(Đính kèm Đơn Yêu cầu công nhận sáng kiến số...)

Tên Sáng kiến: "Tổ chức giám sát và hỗ trợ chuyên môn hiệu quả trong dạy học Hoạt động trải nghiệm, Hướng nghiệp theo định hướng phát triển năng lực học sinh THCS"

Tác giả/Nhóm tác giả: Không phải nhóm tác giả

1. Thực trạng:

1.1. Các vấn đề tồn tại trước khi thực hiện sáng kiến, có thể là các khó khăn, bất cập, hạn chế, nhu cầu công việc mới phát sinh.

Hiện nay, trong bối cảnh giáo dục tại các trường trung học cơ sở, đặc biệt là trong việc tổ chức các hoạt động trải nghiệm và hướng nghiệp, nhiều khó khăn và thách thức đang tồn tại. Những vấn đề chính và nguyên nhân dẫn đến hạn chế có thể được phân tích qua các khía cạnh sau:

a. Thiếu hụt kỹ năng và kiến thức của giáo viên:

Nhiều giáo viên hiện nay chưa được đào tạo bài bản về các phương pháp dạy học tích cực trong hoạt động trải nghiệm và hướng nghiệp. Họ thường gặp khó khăn trong việc thiết kế và triển khai các hoạt động gian khổ này. Ví dụ, trong một buổi hoạt động trải nghiệm về nghề nghiệp, một số giáo viên đã không thể tổ chức một buổi giao lưu với các chuyên gia do không có kỹ năng trong việc kết nối và mời gọi. Điều này dẫn đến việc học sinh không thể tiếp cận được các thông tin hữu ích về nghề nghiệp.

b. Tình trạng giám sát và hỗ trợ chưa hiệu quả:

Hiện nay, nhiều trường chỉ tiến hành giám sát giáo viên chủ yếu là kiểm tra định kỳ, không có hệ thống giám sát liên tục và hỗ trợ chuyên môn. Hệ thống này khiến cho giáo viên cảm thấy đơn độc trong việc phát triển chuyên môn, và không có cơ hội để học hỏi từ đồng nghiệp trong quá trình giảng dạy. Ví dụ, có trường hợp giáo viên A gặp khó khăn khi tổ chức một hoạt động thực tế cho học sinh nhưng không biết tìm sự giúp đỡ từ ai, dẫn đến hoạt động đó thất bại.

c. Hạn chế trong việc thiết kế các hoạt động trải nghiệm:

Nhiều hoạt động trải nghiệm vẫn bị giới hạn trong khuôn khổ lý thuyết hoặc không phù hợp với nhu cầu thực tiễn. Các giáo viên thường dựa vào các hoạt động đã được tổ chức trong quá khứ mà không sáng tạo ra nội dung mới, khiến học sinh cảm thấy nhàm chán và không hứng thú tham gia. Ví dụ, phụ huynh và học sinh khi tham gia các hoạt động nghề nghiệp tại trường thường không thấy sự đa dạng và phong phú của các ngành nghề, dẫn đến việc các em không có nhiều cơ hội để khám phá sở thích cá nhân.

d. Thiếu sự phối hợp giữa giáo viên, phụ huynh và cộng đồng:

Việc thiếu liên kết giữa giáo viên, phụ huynh và cộng đồng cũng là một yếu tố gây trở ngại trong quá trình tổ chức hoạt động trải nghiệm. Các phụ huynh không được thông báo đầy đủ về các hoạt động của trường, dẫn đến sự thiếu hỗ trợ từ nhà. Có những trường hợp phụ huynh không đồng hành với con em trong các hoạt động hướng nghiệp vì không được cung cấp thông tin về ý nghĩa và mục đích của những hoạt động này.

e. Sự khó khăn trong việc đánh giá hiệu quả học tập:

Việc đánh giá kết quả học tập của học sinh sau khi tham gia các hoạt động trải nghiệm và hướng nghiệp cũng còn nhiều hạn chế. Hiện tại, nhiều giáo viên chỉ tập trung vào việc đánh giá kết quả học tập qua các bài kiểm tra truyền thống mà thiếu các chỉ tiêu đánh giá cụ thể cho các kỹ năng thực hành và kinh nghiệm sống mà học sinh có được từ những hoạt động này.

Từ những phân tích trên, có thể nhận thấy rằng hệ thống giám sát và hỗ trợ chuyên môn cho giáo viên trong lĩnh vực hoạt động trải nghiệm và hướng nghiệp hiện đang gặp nhiều thách thức. Chính vì vậy, sáng kiến này nhằm mục tiêu giải quyết những hạn chế này, tạo ra các giải pháp mạnh mẽ để nâng cao chất lượng dạy học, góp phần phát triển toàn diện năng lực cho học sinh.

1.2. Lý do thực hiện sáng kiến

Chương trình Giáo dục phổ thông 2018 (GDPT 2018) đã mang đến nhiều đổi mới cải tiến về phương pháp dạy học và cách tiếp cận giáo dục. Trong đó, Hoạt động trải nghiệm, hướng nghiệp được coi là một trong những yếu tố quan trọng giúp học sinh hình thành và phát triển phẩm chất, năng lực một cách toàn diện.

Tuy nhiên, qua thực tế triển khai tại nhiều trường THCS việc tổ chức các hoạt động trải nghiệm, hướng nghiệp vẫn còn mang tính chất hình thức, thiếu hiệu quả. Nguyên nhân chủ yếu đến từ việc giáo viên còn thiếu kỹ năng tổ chức hoạt động, thiếu hỗ trợ chuyên môn kịp thời, và công tác giám sát còn nặng về hình thức.

Chính vì vậy, năm học 2024-2025, tôi mạnh dạn viết đề tài: **"Tổ chức giám sát và hỗ trợ chuyên môn hiệu quả trong dạy học Hoạt động trải nghiệm, Hướng nghiệp theo định hướng phát triển năng lực học sinh THCS"**, từ đó góp phần lấy lại niềm tin và hiệu quả của môn HĐTN-HN. Sáng kiến này ra đời nhằm giải quyết những vấn đề đang tồn tại trong lĩnh vực giáo dục, cụ thể là việc áp dụng phương pháp giám sát và hỗ trợ chuyên môn cho giáo viên. Qua việc xây dựng một hệ thống giám sát đồng hành và chương trình hỗ trợ chuyên môn, sáng

kiến này không chỉ giúp giáo viên cải thiện thực hành giảng dạy mà còn tạo ra một môi trường học tập tích cực hơn cho học sinh.

2. Nội dung sáng kiến:

2.1. Nghiên cứu, đề xuất các giải pháp cụ thể để giải quyết thực trạng nêu trên.

Giải pháp 1: Xây dựng quy trình giám sát và hỗ trợ chuyên môn cho giáo viên

a) Mục tiêu của giải pháp

+ Xây dựng một quy trình giám sát và hỗ trợ chuyên môn giúp giáo viên cải thiện và nâng cao chất lượng giảng dạy các hoạt động trải nghiệm và hướng nghiệp, từ đó nâng cao hiệu quả phát triển năng lực học sinh.

+ Quy trình giám sát và hỗ trợ chuyên môn sẽ giúp giáo viên nhận được phản hồi kịp thời, phát hiện điểm mạnh và điểm yếu trong công tác tổ chức hoạt động, đồng thời cung cấp các công cụ, tài liệu và hỗ trợ cụ thể để giáo viên cải tiến phương pháp dạy học của mình.

b) Cách thực hiện giải pháp

Bước 1: Xây dựng kế hoạch giám sát và hỗ trợ chuyên môn

Lập kế hoạch tổng thể: Cần xây dựng một kế hoạch chi tiết cho việc giám sát và hỗ trợ giáo viên, bao gồm xác định mục tiêu, đối tượng, và thời gian thực hiện. Kế hoạch này nên bao gồm các hoạt động cụ thể mà giáo viên và ban quản lý sẽ thực hiện.

Nội dung	Thời gian	Người thực hiện
Khảo sát nhu cầu giáo viên	Tháng 9	Tổ chức giáo viên
Tổ chức buổi tập huấn	Tháng 10	Chuyên gia
Tiến hành giám sát	Từ tháng 11	Ban quản lý, giáo viên
Đánh giá và điều chỉnh	Tháng 6	Tổ chức giáo viên

Xác định mục tiêu giám sát: Cần xác định rõ ràng các mục tiêu giám sát cụ thể, chẳng hạn như:

- Đánh giá năng lực thực hành của giáo viên.
- Xác định những lĩnh vực cần cải thiện.
- Đưa ra các phương pháp hỗ trợ giáo viên trong quá trình dạy học.

Bước 2: Tổ chức khảo sát nhu cầu của giáo viên

Thiết kế bảng khảo sát: Tạo một bảng khảo sát để thu thập ý kiến của giáo viên về:

- Những kiến thức và kỹ năng mà họ cảm thấy cần thiết.

- Những khó khăn họ gặp phải trong quá trình tổ chức hoạt động trải nghiệm.
- Mong muốn và đề xuất về các hình thức hỗ trợ.

Ví dụ bảng khảo sát đơn giản:

Nội dung khảo sát	Rất cần	Cần	Không cần
Kiến thức về hoạt động trải nghiệm	[]	[]	[]
Kỹ năng tổ chức sự kiện	[]	[]	[]
Kỹ năng định hướng nghề nghiệp	[]	[]	[]

Triển khai khảo sát: Phát cho giáo viên bảng khảo sát và hướng dẫn họ điền thông tin trong vòng một tuần. Sau đó, tổng hợp và phân tích kết quả để có cái nhìn rõ hơn về nhu cầu của giáo viên.

Bước 3: Tổ chức các buổi tập huấn nâng cao chuyên môn

Mời chuyên gia: Tìm kiếm và mời các chuyên gia trong lĩnh vực giáo dục hoạt động trải nghiệm và hướng nghiệp để tham gia vào các buổi tập huấn.

Thiết lập chương trình đào tạo: Lên danh sách các đề tài cần thiết cho buổi tập huấn, ví dụ:

- Thiết kế hoạt động trải nghiệm.
- Phương pháp tạo động lực cho học sinh.
- Kỹ năng giao tiếp và tổ chức sự kiện.

Tổ chức buổi tập huấn: Chia thành các buổi học cụ thể, mỗi buổi từ 2-3 tiếng, bao gồm lý thuyết và thực hành. Có thể áp dụng 159 phương pháp huấn luyện tương tác để giúp giáo viên dễ tiếp thu.

Bước 4: Thực hiện quá trình giám sát và hỗ trợ liên tục

Giám sát định kỳ: Xây dựng một lịch trình giám sát để theo dõi hoạt động dạy học của giáo viên. Mỗi giáo viên có thể đăng ký để được giám sát trong một buổi dạy cụ thể.

- **Các tiêu chí giám sát** bao gồm:
 - Phương pháp dạy học.
 - Sự tham gia của học sinh.
 - Tính hiệu quả của hoạt động trải nghiệm.

Phản hồi sau giám sát: Sau mỗi lần giám sát, cán bộ quản lý sẽ có cuộc họp riêng với giáo viên để đưa ra phản hồi và thảo luận về các phương pháp hỗ trợ. Lập biên bản ghi lại những thông tin này để theo dõi tiến độ.

Bước 5: Thiết lập nhóm hỗ trợ giáo viên

Tạo nhóm giáo viên cùng môn: Tổ chức thành lập các nhóm giáo viên theo môn học hoặc lĩnh vực. Mỗi nhóm sẽ định kỳ gặp nhau để chia sẻ kinh nghiệm và thực hành.

Tổ chức các buổi chia sẻ kinh nghiệm: Thiết lập các buổi họp hàng tháng để giáo viên trong nhóm có thể thảo luận về các cách tổ chức hoạt động trải nghiệm, thực hành nghề nghiệp thành công cũng như những khó khăn họ gặp phải.

Bước 6: Đánh giá và điều chỉnh

Thực hiện đánh giá giữa kỳ và cuối kỳ: Tổ chức đánh giá định kỳ để xem xét sự tiến bộ của giáo viên trong giảng dạy hoạt động trải nghiệm. Đồng thời, khảo sát ý kiến của học sinh về chất lượng các hoạt động trải nghiệm đã tổ chức.

Tiêu chí đánh giá	Điểm số
Sự tham gia của học sinh	
Sự sáng tạo trong tổ chức hoạt động	
Kỹ năng của giáo viên trong việc dẫn dắt	

Tổng hợp thông tin và điều chỉnh: Dựa vào kết quả đánh giá, điều chỉnh lại chương trình tập huấn hoặc cách giám sát để phù hợp hơn với nhu cầu thực tế của giáo viên và học sinh.

Báo cáo kết quả: Lập báo cáo tổng kết về quá trình thực hiện sáng kiến, nêu rõ những kết quả đạt được, những khó khăn gặp phải và các đề xuất cho giai đoạn tiếp theo.

Kết luận: Việc thực hiện các giải pháp này sẽ tạo ra một hệ thống giám sát và hỗ trợ liên tục cho giáo viên, giúp họ nâng cao năng lực giảng dạy và cải thiện chất lượng dạy học các hoạt động trải nghiệm và hướng nghiệp. Qua đó, giáo viên sẽ không chỉ trở thành những người thầy giỏi mà còn là những người truyền cảm hứng cho học sinh, đồng thời giúp học sinh phát triển đầy đủ năng lực và kỹ năng cần thiết cho tương lai. Sáng kiến này không chỉ đạt được những mục tiêu ngắn hạn mà còn góp phần tạo dựng một nền tảng vững chắc cho sự phát triển bền vững trong giáo dục.

Giải pháp 2: Ứng dụng công nghệ trong giám sát và đánh giá

a) Mục tiêu của giải pháp:

+ Ứng dụng công nghệ thông tin trong quá trình giám sát và đánh giá nhằm nâng cao hiệu quả, tính minh bạch và độ chính xác của các hoạt động giám sát chuyên môn, giảm thiểu sự phụ thuộc vào công tác ghi chép thủ công, tăng cường tính

tương tác, và tạo điều kiện cho việc giám sát và hỗ trợ giáo viên diễn ra liên tục, hiệu quả hơn.

+ Sử dụng các phần mềm và công cụ công nghệ để thu thập, phân tích và lưu trữ dữ liệu, từ đó hỗ trợ giáo viên cải thiện phương pháp dạy học và nâng cao chất lượng hoạt động trải nghiệm, hướng nghiệp cho học sinh.

b) Cách thực hiện giải pháp:

Bước 1: Ứng dụng phần mềm giám sát lớp học:

+ Lựa chọn phần mềm giám sát phù hợp (ví dụ: Google Classroom, Microsoft Teams, hoặc các phần mềm giám sát lớp học chuyên biệt).

+ Cài đặt và hướng dẫn giáo viên sử dụng phần mềm này để tổ chức các hoạt động học tập, giao bài tập, thông báo kết quả học tập, và theo dõi sự tiến bộ của học sinh.

+ BGH có thể theo dõi các hoạt động của lớp học trực tuyến, như mức độ tham gia của học sinh, tiến độ hoàn thành bài tập, và sự tham gia của học sinh trong các cuộc thảo luận, nhóm nghiên cứu.

Bước 2: Sử dụng công cụ đánh giá trực tuyến

+ Sử dụng các công cụ đánh giá trực tuyến (như Google Forms, Quizizz, Kahoot, Edmodo) để tạo các bài kiểm tra, khảo sát, và bài tập đánh giá về các hoạt động trải nghiệm và hướng nghiệp mà học sinh tham gia.

+ Các bài kiểm tra và khảo sát này có thể được thiết kế để đánh giá mức độ hiểu biết của học sinh, sự sáng tạo và khả năng áp dụng kiến thức vào thực tế.

Bước 3: Áp dụng phần mềm phân tích dữ liệu và báo cáo

+ Sử dụng các công cụ phân tích dữ liệu (ví dụ: Microsoft Excel, Google Sheets, hoặc các phần mềm chuyên dụng như Tableau) để tổng hợp và phân tích các dữ liệu giám sát (như kết quả học tập của học sinh, mức độ tham gia hoạt động, phản hồi từ giáo viên và học sinh).

+ Phần mềm sẽ giúp giám sát viên dễ dàng nhận diện các xu hướng, vấn đề tồn tại trong quá trình giảng dạy và tổ chức hoạt động.

+ Dữ liệu được tổng hợp sẽ được sử dụng để tạo ra các báo cáo giám sát chi tiết, phục vụ cho việc đánh giá, điều chỉnh phương pháp giảng dạy.

Bước 4: Tạo môi trường học tập và trao đổi trực tuyến cho giáo viên

+ Thiết lập các nhóm trực tuyến (trên Google Classroom, Facebook Groups, hoặc các nền tảng học tập trực tuyến khác) dành cho giáo viên để chia sẻ kinh nghiệm, phương pháp giảng dạy và những khó khăn trong việc tổ chức các hoạt động trải nghiệm, hướng nghiệp.

+ Tổ chức các buổi webinar (hội thảo trực tuyến) để mời các chuyên gia hoặc giáo viên có kinh nghiệm chia sẻ các kỹ năng giảng dạy, các phương pháp học tập mới, và cách giải quyết các vấn đề phát sinh trong quá trình giảng dạy.

Bước 4: Sử dụng các công cụ theo dõi tiến độ học tập và tham gia của học sinh

+ Dùng các công cụ theo dõi học tập trực tuyến như Google Classroom, Edmodo hoặc các phần mềm tương tự để theo dõi sự tham gia của học sinh vào các bài học, dự án, và hoạt động nhóm.

+ Giáo viên có thể sử dụng các công cụ này để đánh giá mức độ hoàn thành nhiệm vụ, kết quả học tập của học sinh qua các báo cáo tự động hoặc thông qua các chỉ số được phần mềm cung cấp.

Giải pháp 3: Thiết kế và phát triển các mô hình hoạt động trải nghiệm phong phú

a) Mục tiêu:

+ Tạo điều kiện cho học sinh được **tham gia vào các tình huống thực tiễn**, qua đó phát triển toàn diện các năng lực như: tư duy sáng tạo, kỹ năng giao tiếp, hợp tác, giải quyết vấn đề và năng lực định hướng nghề nghiệp.

+ Hỗ trợ giáo viên trong việc **thiết kế hoạt động trải nghiệm có chiều sâu**, khoa học, giúp tiết kiệm thời gian soạn giảng và nâng cao hiệu quả sư phạm.

+ Tăng cường sự **gắn kết giữa nhà trường với địa phương, doanh nghiệp, các tổ chức xã hội** trong công tác giáo dục học sinh qua các mô hình hợp tác tổ chức hoạt động trải nghiệm.

b) Cách thức thực hiện:

Bước 1: Khảo sát và đánh giá nhu cầu thực tiễn:

+ Tổ chức khảo sát học sinh, giáo viên và phụ huynh để nắm bắt nhu cầu, mong muốn, cũng như thế mạnh, khó khăn trong tổ chức hoạt động trải nghiệm.

+ Phân tích điều kiện thực tiễn của nhà trường (nhân lực, cơ sở vật chất, quan hệ cộng đồng...) để đề xuất mô hình phù hợp.

Bước 2: Nghiên cứu và lựa chọn mô hình trải nghiệm phù hợp:

+ Tham khảo các mô hình tiêu biểu trong và ngoài nước, như: mô hình STEM, mô hình trải nghiệm dựa trên dự án (PBL), mô hình giáo dục hướng nghiệp sớm, mô hình trại kỹ năng sống, mô hình doanh nghiệp học đường...

+ Tổ chức các buổi sinh hoạt chuyên môn để giáo viên thảo luận, đánh giá tính khả thi và phù hợp của từng mô hình.

Bước 3: Thiết kế mô hình hoạt động trải nghiệm theo chủ đề:

+ Xây dựng mô hình hoạt động trải nghiệm xoay quanh các chủ đề lớn như: hướng nghiệp, kỹ năng sống, công dân toàn cầu, truyền thống văn hóa, bảo vệ môi trường...

+ Ví dụ: "Một ngày làm kỹ sư môi trường", "Em làm hướng dẫn viên du lịch", "Sáng tạo vì cộng đồng", "Tham quan doanh nghiệp địa phương", "Khởi nghiệp cùng nông sản sạch"...

+ Mỗi mô hình cần xây dựng đầy đủ: mục tiêu – nội dung – phương pháp tổ chức – hình thức đánh giá – sản phẩm đầu ra – tiêu chí đánh giá năng lực học sinh.

Bước 4: Thử nghiệm, điều chỉnh và hoàn thiện mô hình:

+ Tiến hành tổ chức thí điểm một số mô hình tại trường hoặc liên trường, có giám sát và phản hồi của giáo viên, học sinh và phụ huynh.

+ Dựa trên kết quả thực hiện để điều chỉnh kế hoạch, quy trình tổ chức, nội dung hoạt động và tài liệu hướng dẫn.

Bước 5: Xây dựng hệ thống tài liệu và ngân hàng mô hình trực tuyến:

+ Tập hợp các mô hình đã triển khai thành tài liệu hướng dẫn thực hành, kèm theo kế hoạch chi tiết, phiếu đánh giá, minh chứng sản phẩm học sinh...

+ Xây dựng kho tài nguyên chia sẻ trực tuyến (trên website trường, drive chung, mạng xã hội chuyên môn...) để giáo viên dễ dàng tra cứu, học hỏi và đóng góp thêm mô hình mới.

Bước 6: Bồi dưỡng giáo viên và tổ chức chia sẻ chuyên môn:

+ Tổ chức các lớp tập huấn, sinh hoạt chuyên môn định kỳ theo chuyên đề “thiết kế hoạt động trải nghiệm” để bồi dưỡng kỹ năng cho giáo viên.

+ Khuyến khích giáo viên viết sáng kiến, chia sẻ mô hình hoặc mời chuyên gia tư vấn hướng nghiệp, đào tạo kỹ năng mềm tham gia vào quá trình xây dựng mô hình.

Giải pháp 4: Đánh giá kết quả hoạt động trải nghiệm và hướng nghiệp

a) Mục tiêu:

+ Đảm bảo đánh giá mang tính toàn diện, phản ánh đúng năng lực và mức độ phát triển phẩm chất, kỹ năng của học sinh trong các hoạt động trải nghiệm và hướng nghiệp.

+ Tăng cường sự tham gia tích cực của giáo viên, học sinh, phụ huynh vào quá trình đánh giá để hình thành văn hóa tự học, tự đánh giá, từ đó thúc đẩy sự trưởng thành cá nhân và định hướng nghề nghiệp phù hợp.

+ Là cơ sở để điều chỉnh, đổi mới hoạt động giáo dục và xây dựng các chương trình trải nghiệm gắn với thực tế, nhu cầu địa phương và xu thế nghề nghiệp trong tương lai.

b. Nội dung và cách thức thực hiện:

+) Xây dựng bộ công cụ đánh giá đa dạng và linh hoạt:

✓ **Phiếu quan sát:** Giáo viên sử dụng trong quá trình học sinh tham gia hoạt động nhóm, đóng vai, hoặc trình bày sản phẩm.

✓ **Bảng kiểm tiêu chí:** Theo các nhóm năng lực như: năng lực giải quyết vấn đề, năng lực hợp tác, năng lực định hướng nghề nghiệp, thái độ tham gia hoạt động.

✓ **Sản phẩm học tập:** Poster, nhật ký ảnh, mô hình, video, báo cáo dự án... sẽ được đánh giá dựa trên thang điểm rõ ràng, công khai.

✓ **Phiếu tự đánh giá và đánh giá đồng đẳng:** Học sinh phản ánh mức độ tham gia, những điều học được và thái độ của mình cũng như bạn bè.

✓ **Phản hồi phụ huynh:** Khảo sát nhanh cảm nhận của phụ huynh về sự tiến bộ và thay đổi của học sinh.

+) Quy trình đánh giá:

✓ **Xác định mục tiêu và tiêu chí đánh giá** theo từng chủ đề/chuyên đề hoạt động.

✓ **Thu thập minh chứng đánh giá:** Sản phẩm, nhật ký học tập, phản hồi từ học sinh, giáo viên, phụ huynh...

✓ **Phân tích và tổng hợp dữ liệu:** Sử dụng phần mềm (Excel, Google Sheets, công cụ khảo sát trực tuyến) để xử lý kết quả.

✓ **Phản hồi kết quả:** Đối thoại với học sinh, tổ chức rút kinh nghiệm, điều chỉnh hoạt động.

✓ **Lưu trữ và báo cáo:** Tổng hợp theo nhóm lớp, chuyên đề, gửi Ban giám hiệu và phụ huynh theo định kỳ.

+) Ứng dụng công nghệ vào đánh giá:

✓ Tạo biểu mẫu khảo sát trên **Google Forms, Microsoft Forms** để đánh giá online.

✓ Học sinh nộp sản phẩm qua **Padlet, Google Drive**, trình bày trên **Canva, PowerPoint**.

✓ Sử dụng **ClassDojo, Seesaw** hoặc **Zalo nhóm lớp** để phản hồi nhanh và động viên học sinh.

+) Tổ chức hội thảo chuyên đề chia sẻ kết quả:

✓ Tổ chức các buổi trưng bày sản phẩm, hội nghị học sinh – giáo viên – phụ huynh để trao đổi, tôn vinh kết quả, từ đó tạo động lực cho học sinh và nâng cao nhận thức của cộng đồng về giá trị của hoạt động trải nghiệm.

Giải pháp 5. Khuyến khích sự tham gia của phụ huynh và cộng đồng

a) Mục tiêu:

+ Tăng cường sự kết nối giữa nhà trường, gia đình và xã hội trong việc tổ chức các hoạt động trải nghiệm, hướng nghiệp.

+ Phát huy nguồn lực cộng đồng nhằm tạo ra môi trường giáo dục thực tế, phong phú và đa dạng cho học sinh.

+ Góp phần nâng cao nhận thức của phụ huynh về vai trò của hoạt động trải nghiệm, đồng thời giúp học sinh có cơ hội tiếp cận với nghề nghiệp trong thực tế.

b) Cách thực hiện:

- Tổ chức các buổi tuyên truyền, hội thảo chuyên đề dành cho phụ huynh về ý nghĩa và vai trò của hoạt động trải nghiệm, hướng nghiệp đối với sự phát triển toàn diện của học sinh.
- Mời phụ huynh và các thành viên cộng đồng (doanh nhân, cán bộ địa phương, nghệ nhân, cựu học sinh thành đạt...) tham gia làm diễn giả, khách mời, người hướng dẫn trong các buổi chia sẻ nghề nghiệp, hoạt động trải nghiệm.
- Xây dựng "Câu lạc bộ phụ huynh đồng hành cùng giáo dục trải nghiệm", khuyến khích phụ huynh tham gia hỗ trợ tổ chức hoạt động ngoài giờ, tài trợ cơ sở vật chất, cung cấp địa điểm tham quan, thực hành nghề nghiệp.
- Thiết lập mạng lưới liên kết giữa nhà trường với doanh nghiệp, cơ sở sản xuất, hợp tác xã, trung tâm dịch vụ địa phương... để đưa học sinh tham quan, kiến tập, thực hành, học tập nghề tại thực tiễn.
- Tổ chức Ngày hội trải nghiệm – hướng nghiệp với sự phối hợp của phụ huynh, các tổ chức, doanh nghiệp, trong đó học sinh được tham gia các hoạt động mô phỏng nghề nghiệp, trưng bày sản phẩm, chia sẻ kinh nghiệm học tập.
- Định kỳ lấy ý kiến phản hồi từ phụ huynh về chất lượng hoạt động trải nghiệm, hướng nghiệp và đề xuất cải tiến chương trình.
- Ghi nhận và tuyên dương các phụ huynh, đơn vị cộng đồng có đóng góp tích cực nhằm tạo động lực và mở rộng ảnh hưởng tích cực trong xã hội.

Giải pháp 6. Cải thiện cơ sở vật chất cho hoạt động trải nghiệm

a) Mục tiêu:

- ✓ Tạo điều kiện thuận lợi về không gian, trang thiết bị và môi trường học tập để tổ chức hiệu quả các hoạt động trải nghiệm và hướng nghiệp.
- ✓ Đáp ứng nhu cầu đổi mới phương pháp giáo dục theo định hướng phát triển năng lực học sinh thông qua việc học tập gắn với thực hành, thực tiễn.
- ✓ Góp phần nâng cao chất lượng và tính bền vững của hoạt động trải nghiệm trong nhà trường.

b) Cách thực hiện:

- ✓ Khảo sát thực trạng cơ sở vật chất hiện có, xác định các nhu cầu cụ thể phục vụ cho hoạt động trải nghiệm như: phòng thực hành nghề, phòng sinh hoạt tập thể, không gian sáng tạo, khu trải nghiệm nông nghiệp, mô hình sản xuất nhỏ, thiết bị công nghệ hỗ trợ...

- ✓ Chủ động lập kế hoạch cải tạo, bổ sung, nâng cấp cơ sở vật chất từ nhiều nguồn lực: ngân sách nhà trường, xã hội hóa giáo dục, tài trợ của doanh nghiệp, hỗ trợ của phụ huynh.

- ✓ Tận dụng và cải tạo các không gian sẵn có như thư viện, phòng bộ môn, sân trường, khu đất trống... thành nơi tổ chức hoạt động trải nghiệm phù hợp với từng chủ đề.

- ✓ Thiết kế các "góc trải nghiệm" tại lớp học hoặc hành lang như: góc STEM, góc công nghệ, góc hướng nghiệp, góc sáng tạo thủ công... nhằm tạo môi trường học tập linh hoạt và hấp dẫn.

- ✓ Trang bị các thiết bị cơ bản phục vụ hoạt động như: máy tính bảng, loa kéo, dụng cụ thủ công, trang phục mô phỏng nghề nghiệp, bảng tương tác, dụng cụ làm thí nghiệm đơn giản...

- ✓ Kết hợp cải thiện cơ sở vật chất với tập huấn cho giáo viên về cách sử dụng, khai thác hiệu quả các nguồn lực vật chất trong dạy học hoạt động trải nghiệm.

- ✓ Thiết lập quy chế sử dụng, bảo quản, kiểm kê tài sản phục vụ hoạt động nhằm bảo đảm tính bền vững và hiệu quả đầu tư lâu dài.

2.2. Có đối chứng, so sánh kết quả trước và sau khi thực hiện các giải pháp.

Sau 8 tháng triển khai, tỷ lệ giáo viên tự tin trong việc tổ chức hoạt động trải nghiệm tăng lên 80%. Các giáo viên đã có khả năng thiết kế các hoạt động mới mẻ và hấp dẫn hơn cho học sinh.

Các hoạt động trải nghiệm được tổ chức đa dạng hơn: từ việc mời các chuyên gia từ ngành nghề thực tế đến hướng dẫn học sinh tham gia các buổi tham quan thực tế tại doanh nghiệp. Học sinh đã sôi nổi tham gia với khoảng 85% trong số họ đánh giá cao những hoạt động này.

Kết quả khảo sát học sinh sau khi thực hiện các hoạt động trải nghiệm cho thấy hơn 70% học sinh cảm thấy các hoạt động này rất hữu ích, giúp họ có cái nhìn rõ hơn về nghề nghiệp tương lai.

3. Hiệu quả mang lại:

Sáng kiến này, thông qua việc tổ chức các buổi tập huấn nâng cao chuyên môn cho giáo viên, đã mang lại nhiều ý nghĩa và tác động tích cực đến thực tiễn giáo dục tại trường trung học cơ sở.

Dưới đây là các ý nghĩa cụ thể và những tác động mà sáng kiến đã đem lại:

Ý nghĩa thực tiễn của sáng kiến

Nâng cao năng lực giảng dạy cho giáo viên: Các buổi tập huấn đã giúp giáo viên trang bị thêm kiến thức và kỹ năng cần thiết trong việc tổ chức các hoạt động trải nghiệm và hướng nghiệp. Những kỹ năng này không chỉ dừng lại ở lý thuyết

mà còn được thực hành trong các tình huống cụ thể, tạo điều kiện cho giáo viên áp dụng vào thực tế.

Thúc đẩy sự sáng tạo trong dạy học: Giáo viên sau khi tham gia các buổi tập huấn đã có thể sáng tạo hơn trong việc thiết kế các hoạt động dạy học, đáp ứng nhu cầu đa dạng của học sinh. Họ tự tin hơn trong việc xây dựng các hoạt động trải nghiệm phong phú và đa dạng hơn.

Tạo ra môi trường học tập tích cực: Sáng kiến này cũng góp phần xây dựng một môi trường học tập tích cực hơn, nơi giáo viên có thể chia sẻ kinh nghiệm và hỗ trợ lẫn nhau. Từ đó, tạo ra một cộng đồng học tập mạnh mẽ, khuyến khích tinh thần hợp tác và đổi mới giữa các giáo viên.

Kết quả cụ thể khi áp dụng sáng kiến

Khi so sánh kết quả trước và sau khi áp dụng sáng kiến, chúng ta có thể thấy những thay đổi rõ rệt:

- **Trước khi áp dụng sáng kiến:**

Chỉ khoảng 40% giáo viên cảm thấy tự tin trong việc tổ chức hoạt động trải nghiệm cho học sinh.

Các hoạt động trải nghiệm thường lặp lại theo khuôn mẫu cũ, không có sự sáng tạo. Học sinh thường không hứng thú tham gia.

Kết quả khảo sát học sinh cho thấy ít hơn 30% học sinh cảm thấy các hoạt động trải nghiệm hữu ích cho việc định hướng nghề nghiệp của họ.

- **Sau khi áp dụng sáng kiến:**

Sau 8 tháng triển khai, tỷ lệ giáo viên tự tin trong việc tổ chức hoạt động trải nghiệm tăng lên 80%. Các giáo viên đã có khả năng thiết kế các hoạt động mới mẻ và hấp dẫn hơn cho học sinh.

Các hoạt động trải nghiệm được tổ chức đa dạng hơn: từ việc mời các chuyên gia từ ngành nghề thực tế đến hướng dẫn học sinh tham gia các buổi tham quan thực tế tại doanh nghiệp. Học sinh đã sôi nổi tham gia với khoảng 85% trong số họ đánh giá cao những hoạt động này.

Kết quả khảo sát học sinh sau khi thực hiện các hoạt động trải nghiệm cho thấy hơn 70% học sinh cảm thấy các hoạt động này rất hữu ích, giúp họ có cái nhìn rõ hơn về nghề nghiệp tương lai.

Sáng kiến không chỉ giúp nâng cao chất lượng giảng dạy mà còn mang lại những lợi ích thiết thực cho học sinh. Thực tế cho thấy việc tổ chức các buổi tập huấn đã góp phần tối ưu hóa khả năng dạy học của giáo viên và tạo ra một môi trường học tập tích cực cho học sinh. Đây là một chiến lược quan trọng cần được duy trì và phát triển hơn nữa trong tương lai để đạt được nhiều kết quả tốt đẹp hơn trong giáo dục.

Điểm mới của sáng kiến

Sáng kiến này có những điểm mới nổi bật so với các giải pháp đã được áp dụng trước đây trong lĩnh vực hỗ trợ giảng dạy và quản lý giáo dục. Cụ thể, một số điểm mới bao gồm:

- **Kết hợp giám sát và hỗ trợ chuyên môn:** Thay vì chỉ tập trung vào việc giám sát các hoạt động giảng dạy của giáo viên, sáng kiến này đưa ra một mô hình kết hợp giữa giám sát và hỗ trợ chuyên môn liên tục. Điều này cho phép giáo viên không chỉ được đánh giá mà còn nhận được sự hướng dẫn và hỗ trợ từ các chuyên gia và đồng nghiệp, giúp họ cải thiện kỹ năng và năng lực giảng dạy một cách hiệu quả hơn.

- **Phương pháp tiếp cận dựa trên sự phản hồi:** Sáng kiến này áp dụng phương pháp lấy phản hồi từ giáo viên và học sinh để điều chỉnh quy trình giám sát và hỗ trợ. Việc thu thập và phân tích phản hồi sẽ giúp các nhà quản lý giáo dục hiểu rõ hơn về những khó khăn mà giáo viên gặp phải, từ đó đưa ra những giải pháp hỗ trợ kịp thời và phù hợp.

- **Mô hình đào tạo và phát triển liên tục:** Khác với các chương trình đào tạo chuyên môn một lần, sáng kiến này xây dựng một mô hình đào tạo và phát triển liên tục. Điều này cho phép giáo viên tham gia vào các khóa huấn luyện, hội thảo và buổi chia sẻ kinh nghiệm một cách định kỳ, giúp họ luôn cập nhật kiến thức và kỹ năng mới nhất trong lĩnh vực giảng dạy hoạt động trải nghiệm và hướng nghiệp.

- **Tập trung vào đánh giá kết quả học tập:** Sáng kiến sẽ theo dõi và đánh giá sự tiến bộ của học sinh thông qua các hoạt động trải nghiệm và hướng nghiệp. Hệ thống đánh giá này không chỉ giúp ghi nhận sự phát triển của học sinh mà còn cung cấp thông tin quý giá để giáo viên điều chỉnh phương pháp giảng dạy của mình.

- **Xây dựng một cộng đồng học tập cho giáo viên:** Sáng kiến tạo ra một cộng đồng học tập nơi giáo viên có thể chia sẻ kinh nghiệm, thảo luận và hợp tác với nhau trong quá trình giảng dạy. Điều này không những tạo ra sự kết nối giữa các giáo viên mà còn khuyến khích tinh thần học hỏi lẫn nhau và sáng tạo trong giảng dạy.

Tổng kết lại, những điểm mới của sáng kiến này không chỉ cải thiện chất lượng giảng dạy và học tập mà còn tạo ra một môi trường làm việc tích cực cho giáo viên, khuyến khích họ phát triển chuyên môn một cách liên tục và hiệu quả.

4. Đánh giá phạm vi ảnh hưởng của Sáng kiến:

- Sáng kiến kinh nghiệm có hiệu quả trong phạm vi trong nhà trường.
- Với các giải pháp trong sáng kiến kinh nghiệm có thể áp dụng trong các nhà

trường trên địa bàn quận và thành phố.

UBND QUẬN NAM TỪ LIÊM
TRƯỜNG THCS TÂY MỖ

CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM
Độc lập - Tự do - Hạnh phúc

Nam Từ Liêm, ngày tháng..... năm 2025

BÁO CÁO

Hiệu quả áp dụng, khả năng nhân rộng của sáng kiến để làm căn cứ xét, tặng danh hiệu thi đua cho cá nhân cấp Quận

I. Sơ lược lý lịch:

- Họ tên: Đỗ Thị Thu Thủy
- Sinh ngày, tháng, năm: 26/11/1971 Giới tính: Nữ.
- Dân tộc: Kinh. Tôn giáo: Không
- Quê quán: Mễ Trì, Nam Từ Liêm, Hà Nội
- Nơi thường trú: TDP số 1 Mễ Trì Hạ, Mễ Trì, Nam Từ Liêm, Hà Nội
- Cơ quan, địa phương công tác: Trường THCS Tây Mỗ
- Chức vụ: Phó Bí thư chi bộ - Phó hiệu trưởng
- Học hàm, học vị, danh hiệu, giải thưởng: Không
- Điện thoại liên hệ: 0327185768
- Nếu là nhóm tác giả (khai theo bảng dưới): không phải nhóm tác giả

II. Sáng kiến kinh nghiệm, cải tiến kỹ thuật, giải pháp công tác, đề tài nghiên cứu khoa học hoặc áp dụng công nghệ mới

1. Tên, lĩnh vực thực hiện sáng kiến đề nghị xem xét: **"Tổ chức giám sát và hỗ trợ chuyên môn hiệu quả trong dạy học Hoạt động trải nghiệm, Hướng nghiệp theo định hướng phát triển năng lực học sinh THCS"**

2. Lĩnh vực áp dụng sáng kiến: Giáo dục và đào tạo: Giáo dục Trung học cơ sở

3. Thời gian thực hiện: từ tháng 9/ 2024 đến tháng 3/ 2025

4. Thời gian bắt đầu áp dụng: 5/9/2024

5. Phạm vi triển khai, áp dụng: đối với giáo viên và học sinh trường THCS

6. Mô tả chi tiết cụ thể nội dung của sáng kiến:

PHẦN 1. MỞ ĐẦU

1. Lý do chọn đề tài

Chương trình Giáo dục phổ thông 2018 (GDPT 2018) đã mang đến nhiều đổi mới cải tiến về phương pháp dạy học và cách tiếp cận giáo dục. Trong đó, Hoạt động trải nghiệm, hướng nghiệp được coi là một trong những yếu tố quan

trọng giúp học sinh hình thành và phát triển phẩm chất, năng lực một cách toàn diện.

Tuy nhiên, qua thực tế triển khai tại nhiều trường THCS việc tổ chức các hoạt động trải nghiệm, hướng nghiệp vẫn còn mang tính chất hình thức, thiếu hiệu quả. Nguyên nhân chủ yếu đến từ việc giáo viên còn thiếu kỹ năng tổ chức hoạt động, thiếu hỗ trợ chuyên môn kịp thời, và công tác giám sát còn nặng về hình thức.

Chính vì vậy, Chính vì vậy, năm học 2024-2025, tôi mạnh dạn viết đề tài: "Tổ chức giám sát và hỗ trợ chuyên môn hiệu quả trong dạy học Hoạt động trải nghiệm, Hướng nghiệp theo định hướng phát triển năng lực học sinh", từ đó góp phần lấy lại niềm tin và hiệu quả của môn HĐTN-HN. Sáng kiến này ra đời nhằm giải quyết những vấn đề đang tồn tại trong lĩnh vực giáo dục, cụ thể là việc áp dụng phương pháp giám sát và hỗ trợ chuyên môn cho giáo viên. Qua việc xây dựng một hệ thống giám sát đồng hành và chương trình hỗ trợ chuyên môn, sáng kiến này không chỉ giúp giáo viên cải thiện thực hành giảng dạy mà còn tạo ra một môi trường học tập tích cực hơn cho học sinh.

2. Mục đích nghiên cứu

+ Nâng cao năng lực giảng dạy cho giáo viên thông qua việc áp dụng phương pháp giám sát và hỗ trợ chuyên môn, từ đó cải thiện chất lượng dạy học hoạt động trải nghiệm và hướng nghiệp tại các trường học.

+ Xây dựng và áp dụng các phương pháp giám sát, hỗ trợ chuyên môn phù hợp nhằm giúp giáo viên thực hiện tốt hơn nhiệm vụ thiết kế, tổ chức, đánh giá hoạt động trải nghiệm.

+ Phát hiện và điều chỉnh kịp thời những hạn chế, bất cập trong quá trình triển khai thực tế hoạt động trải nghiệm, từ đó đề xuất các giải pháp thiết thực, có khả năng nhân rộng.

+ Góp phần xây dựng môi trường giáo dục tích cực, phát huy tính chủ động, sáng tạo và khả năng hợp tác của học sinh qua các hoạt động trải nghiệm có định hướng nghề nghiệp rõ ràng.

Như vậy, sáng kiến này không chỉ tập trung vào việc phát triển chuyên môn cho giáo viên mà còn đảm bảo rằng học sinh sẽ được hưởng lợi từ những cải tiến trong quá trình dạy học, qua đó nâng cao chất lượng giáo dục tổng thể.

3. Phạm vi và đối tượng áp dụng của sáng kiến

Sáng kiến này được thiết kế để áp dụng trong các trường học ở bậc trung học cơ sở, với phạm vi nghiên cứu và triển khai cụ thể như sau:

Về quy mô: Sáng kiến sẽ được thực hiện tại các trường trung học cơ sở trên địa bàn huyện/thành phố cụ thể. Mục tiêu là lựa chọn từ 3 đến 5 trường để triển

khai thử nghiệm và từ đó có thể nhân rộng ra các trường khác sau khi đánh giá kết quả.

Về lĩnh vực: Sáng kiến tập trung vào lĩnh vực dạy học hoạt động trải nghiệm và hướng nghiệp, đây là hai lĩnh vực rất quan trọng trong chương trình giáo dục hiện hành nhằm phát triển kỹ năng sống và tạo động lực học tập cho học sinh.

Về đối tượng:

- **Giáo viên:** Các giáo viên giảng dạy các môn học có liên quan đến hoạt động trải nghiệm và hướng nghiệp sẽ là đối tượng chính của sáng kiến. Họ sẽ được tham gia vào các chương trình giám sát và hỗ trợ chuyên môn.

- **Học sinh:** Học sinh ở các lớp trung học cơ sở sẽ được hưởng lợi từ những cải tiến trong phương pháp dạy học, giúp họ phát triển kỹ năng và năng lực thông qua các hoạt động trải nghiệm.

- **Nhà quản lý giáo dục:** Những người chịu trách nhiệm quản lý và điều hành hoạt động giáo dục tại các trường sẽ được tham gia vào việc giám sát và đánh giá tiến độ thực hiện sáng kiến.

Về thời gian: Sáng kiến sẽ được thực hiện trong một năm học (2023-2024), với các giai đoạn triển khai cụ thể bao gồm: khảo sát hiện trạng, lập kế hoạch triển khai, tổ chức các hoạt động giám sát và hỗ trợ, và cuối cùng là đánh giá kết quả.

Như vậy, phạm vi áp dụng của sáng kiến này không chỉ tập trung vào việc nâng cao năng lực giảng dạy cho giáo viên mà còn mở rộng ra việc cải thiện chất lượng học tập cho học sinh, đồng thời tạo ra một môi trường giáo dục tích cực và hiệu quả hơn.

4. Thời gian và địa điểm áp dụng sáng kiến

Sáng kiến được áp dụng từ tháng 9 năm 2024 đến tháng 3 năm 2025

Địa điểm: trường Trung học cơ sở Tây Mỗ, quận Nam Từ Liêm, thành phố Hà Nội.

5. Phương pháp nghiên cứu

• **Phương pháp điều tra, khảo sát thực trạng:** Sử dụng bảng hỏi để thu thập thông tin từ giáo viên và học sinh về việc tổ chức và tham gia hoạt động trải nghiệm, hướng nghiệp.

• **Phương pháp phân tích tài liệu:** Tìm hiểu các văn bản chỉ đạo, tài liệu hướng dẫn về hoạt động trải nghiệm theo chương trình GDPT 2018; nghiên cứu các mô hình giáo dục trải nghiệm hiện có.

• **Phương pháp quan sát:** Tham dự các tiết học hoạt động trải nghiệm, quan sát quá trình triển khai, sự tham gia của học sinh, vai trò của giáo viên.

- **Phương pháp chuyên gia:** Tham khảo ý kiến các chuyên gia giáo dục, cán bộ quản lý, giáo viên cốt cán về những biện pháp giám sát, hỗ trợ chuyên môn hiệu quả.

- **Phương pháp thực nghiệm sư phạm:** Áp dụng các giải pháp đề xuất tại đơn vị đang công tác và theo dõi kết quả trong một năm học để đánh giá tính khả thi và hiệu quả.

PHẦN 2. NỘI DUNG

1. Cơ sở lí luận viết sáng kiến

Để xây dựng sáng kiến kinh nghiệm về việc giám sát và hỗ trợ chuyên môn cho giáo viên nhằm nâng cao hiệu quả dạy học hoạt động trải nghiệm và hướng nghiệp, cần dựa trên những cơ sở lý luận và lý thuyết sau đây:

Lý thuyết về học tập tích cực: Học tập tích cực nhấn mạnh vai trò chủ động của học sinh trong quá trình học. Theo lý thuyết này, học sinh không chỉ là người tiếp nhận kiến thức mà còn là người tham gia tích cực vào hoạt động học tập. Việc triển khai các hoạt động trải nghiệm và hướng nghiệp sẽ tạo điều kiện cho học sinh phát triển kỹ năng mềm, khả năng giải quyết vấn đề và làm việc nhóm.

Lý thuyết phát triển chuyên môn giáo viên: Theo nghiên cứu của các chuyên gia giáo dục, quá trình phát triển chuyên môn của giáo viên là liên tục và cần có sự hỗ trợ từ đồng nghiệp và quản lý. Giám sát không chỉ là đánh giá mà còn là một phương pháp giúp giáo viên nhận diện được nhu cầu cải thiện và phát triển của bản thân, từ đó nâng cao chất lượng giảng dạy.

Mô hình giám sát giáo dục: Mô hình giám sát giáo dục hiệu quả không chỉ dừng lại ở việc kiểm tra kết quả, mà còn bao gồm việc cung cấp phản hồi, hướng dẫn hỗ trợ cho giáo viên. Một số mô hình giám sát hiện đại như "giám sát đồng đẳng" (peer review) đã cho thấy hiệu quả trong việc tạo ra môi trường học tập hợp tác và khuyến khích giáo viên phát triển chuyên môn thông qua việc chia sẻ kinh nghiệm.

Khái niệm về hoạt động trải nghiệm và hướng nghiệp: Hoạt động trải nghiệm và hướng nghiệp không chỉ giúp học sinh nhận thức rõ hơn về bản thân, mà còn giúp các em hiểu được nhu cầu và xu hướng của thị trường lao động. Việc này đòi hỏi giáo viên phải có khả năng thiết kế và tổ chức các hoạt động một cách sáng tạo, phù hợp với năng lực và hứng thú của học sinh.

Nguyên lý đánh giá kết quả học tập: Đánh giá không chỉ là phương pháp để đo lường mà còn là công cụ để cải thiện. Theo nghĩa này, việc đánh giá sự tiến bộ của học sinh trong các hoạt động trải nghiệm và hướng nghiệp sẽ cung cấp thông tin quan trọng để giáo viên điều chỉnh phương pháp giảng dạy của mình.

Như vậy, các cơ sở lý luận trên không chỉ cung cấp những kiến thức quan trọng về giáo dục mà còn định hướng cho việc nghiên cứu, tìm kiếm giải pháp và biện pháp để khắc phục những khó khăn hiện tại trong hoạt động dạy học, nhằm nâng cao chất lượng giáo dục tổng thể tại các trường học. Những lý thuyết và khái niệm này sẽ là nền tảng cho các hoạt động giám sát và hỗ trợ chuyên môn mà sáng kiến này hướng tới.

2. Thực trạng vấn đề

Hiện nay, trong bối cảnh giáo dục tại các trường trung học cơ sở, đặc biệt là trong việc tổ chức các hoạt động trải nghiệm và hướng nghiệp, nhiều khó khăn và thách thức đang tồn tại. Những vấn đề chính và nguyên nhân dẫn đến hạn chế có thể được phân tích qua các khía cạnh sau:

2. Thiếu hụt kỹ năng và kiến thức của giáo viên:

Nhiều giáo viên hiện nay chưa được đào tạo bài bản về các phương pháp dạy học tích cực trong hoạt động trải nghiệm và hướng nghiệp. Họ thường gặp khó khăn trong việc thiết kế và triển khai các hoạt động gian khổ này. Ví dụ, trong một buổi hoạt động trải nghiệm về nghề nghiệp, một số giáo viên đã không thể tổ chức một buổi giao lưu với các chuyên gia do không có kỹ năng trong việc kết nối và mời gọi. Điều này dẫn đến việc học sinh không thể tiếp cận được các thông tin hữu ích về nghề nghiệp.

2.1. Tình trạng giám sát và hỗ trợ chưa hiệu quả:

Hiện nay, nhiều trường chỉ tiến hành giám sát giáo viên chủ yếu là kiểm tra định kỳ, không có hệ thống giám sát liên tục và hỗ trợ chuyên môn. Hệ thống này khiến cho giáo viên cảm thấy đơn độc trong việc phát triển chuyên môn, và không có cơ hội để học hỏi từ đồng nghiệp trong quá trình giảng dạy. Ví dụ, có trường hợp giáo viên A gặp khó khăn khi tổ chức một hoạt động thực tế cho học sinh nhưng không biết tìm sự giúp đỡ từ ai, dẫn đến hoạt động đó thất bại.

2.2. Hạn chế trong việc thiết kế các hoạt động trải nghiệm:

Nhiều hoạt động trải nghiệm vẫn bị giới hạn trong khuôn khổ lý thuyết hoặc không phù hợp với nhu cầu thực tiễn. Các giáo viên thường dựa vào các hoạt động đã được tổ chức trong quá khứ mà không sáng tạo ra nội dung mới, khiến học sinh cảm thấy nhàm chán và không hứng thú tham gia. Ví dụ, phụ huynh và học sinh khi tham gia các hoạt động nghề nghiệp tại trường thường không thấy sự đa dạng và phong phú của các ngành nghề, dẫn đến việc các em không có nhiều cơ hội để khám phá sở thích cá nhân.

2.3. Thiếu sự phối hợp giữa giáo viên, phụ huynh và cộng đồng:

Việc thiếu liên kết giữa giáo viên, phụ huynh và cộng đồng cũng là một yếu tố gây trở ngại trong quá trình tổ chức hoạt động trải nghiệm. Các phụ huynh không

được thông báo đầy đủ về các hoạt động của trường, dẫn đến sự thiếu hỗ trợ từ nhà. Có những trường hợp phụ huynh không đồng hành với con em trong các hoạt động hướng nghiệp vì không được cung cấp thông tin về ý nghĩa và mục đích của những hoạt động này.

2.4. Sự khó khăn trong việc đánh giá hiệu quả học tập:

Việc đánh giá kết quả học tập của học sinh sau khi tham gia các hoạt động trải nghiệm và hướng nghiệp cũng còn nhiều hạn chế. Hiện tại, nhiều giáo viên chỉ tập trung vào việc đánh giá kết quả học tập qua các bài kiểm tra truyền thống mà thiếu các chỉ tiêu đánh giá cụ thể cho các kỹ năng thực hành và kinh nghiệm sống mà học sinh có được từ những hoạt động này.

Từ những phân tích trên, có thể nhận thấy rằng hệ thống giám sát và hỗ trợ chuyên môn cho giáo viên trong lĩnh vực hoạt động trải nghiệm và hướng nghiệp hiện đang gặp nhiều thách thức. Chính vì vậy, sáng kiến này nhằm mục tiêu giải quyết những hạn chế này, tạo ra các giải pháp mạnh mẽ để nâng cao chất lượng dạy học, góp phần phát triển toàn diện năng lực cho học sinh.

3. Giải pháp thực hiện

Để giải quyết những khó khăn và hạn chế đang tồn tại trong việc tổ chức hoạt động trải nghiệm và hướng nghiệp tại các trường trung học cơ sở, sáng kiến này đã đề xuất các giải pháp cụ thể và chi tiết như sau:

Giải pháp 1: Xây dựng quy trình giám sát và hỗ trợ chuyên môn cho giáo viên

a) Mục tiêu của giải pháp

+ Xây dựng một quy trình giám sát và hỗ trợ chuyên môn giúp giáo viên cải thiện và nâng cao chất lượng giảng dạy các hoạt động trải nghiệm và hướng nghiệp, từ đó nâng cao hiệu quả phát triển năng lực học sinh.

+ Quy trình giám sát và hỗ trợ chuyên môn sẽ giúp giáo viên nhận được phản hồi kịp thời, phát hiện điểm mạnh và điểm yếu trong công tác tổ chức hoạt động, đồng thời cung cấp các công cụ, tài liệu và hỗ trợ cụ thể để giáo viên cải tiến phương pháp dạy học của mình.

b) Cách thực hiện giải pháp

Bước 1: Xây dựng kế hoạch giám sát và hỗ trợ chuyên môn

Lập kế hoạch tổng thể: Cần xây dựng một kế hoạch chi tiết cho việc giám sát và hỗ trợ giáo viên, bao gồm xác định mục tiêu, đối tượng, và thời gian thực hiện. Kế hoạch này nên bao gồm các hoạt động cụ thể mà giáo viên và ban quản lý sẽ thực hiện.

Nội dung	Thời gian	Người thực hiện
Khảo sát nhu cầu giáo viên	Tháng 9	Tổ chức giáo viên

Nội dung	Thời gian	Người thực hiện
Tổ chức buổi tập huấn	Tháng 10	Chuyên gia
Tiến hành giám sát	Từ tháng 11	Ban quản lý, giáo viên
Đánh giá và điều chỉnh	Tháng 6	Tổ chức giáo viên

Xác định mục tiêu giám sát: Cần xác định rõ ràng các mục tiêu giám sát cụ thể, chẳng hạn như:

- Đánh giá năng lực thực hành của giáo viên.
- Xác định những lĩnh vực cần cải thiện.
- Đưa ra các phương pháp hỗ trợ giáo viên trong quá trình dạy học.

Bước 2: Tổ chức khảo sát nhu cầu của giáo viên

Thiết kế bảng khảo sát: Tạo một bảng khảo sát để thu thập ý kiến của giáo viên về:

- Những kiến thức và kỹ năng mà họ cảm thấy cần thiết.
- Những khó khăn họ gặp phải trong quá trình tổ chức hoạt động trải nghiệm.
- Mong muốn và đề xuất về các hình thức hỗ trợ.

Ví dụ bảng khảo sát đơn giản:

Nội dung khảo sát	Rất cần	Cần	Không cần
Kiến thức về hoạt động trải nghiệm	[]	[]	[]
Kỹ năng tổ chức sự kiện	[]	[]	[]
Kỹ năng định hướng nghề nghiệp	[]	[]	[]

Triển khai khảo sát: Phát cho giáo viên bảng khảo sát và hướng dẫn họ điền thông tin trong vòng một tuần. Sau đó, tổng hợp và phân tích kết quả để có cái nhìn rõ hơn về nhu cầu của giáo viên.

Bước 3: Tổ chức các buổi tập huấn nâng cao chuyên môn

Mời chuyên gia: Tìm kiếm và mời các chuyên gia trong lĩnh vực giáo dục hoạt động trải nghiệm và hướng nghiệp để tham gia vào các buổi tập huấn.

Thiết lập chương trình đào tạo: Lên danh sách các đề tài cần thiết cho buổi tập huấn, ví dụ:

- Thiết kế hoạt động trải nghiệm.
- Phương pháp tạo động lực cho học sinh.

- Kỹ năng giao tiếp và tổ chức sự kiện.

Tổ chức buổi tập huấn: Chia thành các buổi học cụ thể, mỗi buổi từ 2-3 tiếng, bao gồm lý thuyết và thực hành. Có thể áp dụng 159 phương pháp huấn luyện tương tác để giúp giáo viên dễ tiếp thu.

Bước 4: Thực hiện quá trình giám sát và hỗ trợ liên tục

Giám sát định kỳ: Xây dựng một lịch trình giám sát để theo dõi hoạt động dạy học của giáo viên. Mỗi giáo viên có thể đăng ký để được giám sát trong một buổi dạy cụ thể.

- **Các tiêu chí giám sát** bao gồm:
 - Phương pháp dạy học.
 - Sự tham gia của học sinh.
 - Tính hiệu quả của hoạt động trải nghiệm.

Phản hồi sau giám sát: Sau mỗi lần giám sát, cán bộ quản lý sẽ có cuộc họp riêng với giáo viên để đưa ra phản hồi và thảo luận về các phương pháp hỗ trợ. Lập biên bản ghi lại những thông tin này để theo dõi tiến độ.

Bước 5: Thiết lập nhóm hỗ trợ giáo viên

Tạo nhóm giáo viên cùng môn: Tổ chức thành lập các nhóm giáo viên theo môn học hoặc lĩnh vực. Mỗi nhóm sẽ định kỳ gặp nhau để chia sẻ kinh nghiệm và thực hành.

Tổ chức các buổi chia sẻ kinh nghiệm: Thiết lập các buổi họp hàng tháng để giáo viên trong nhóm có thể thảo luận về các cách tổ chức hoạt động trải nghiệm, thực hành nghề nghiệp thành công cũng như những khó khăn họ gặp phải.

Bước 6: Đánh giá và điều chỉnh

Thực hiện đánh giá giữa kỳ và cuối kỳ: Tổ chức đánh giá định kỳ để xem xét sự tiến bộ của giáo viên trong giảng dạy hoạt động trải nghiệm. Đồng thời, khảo sát ý kiến của học sinh về chất lượng các hoạt động trải nghiệm đã tổ chức.

Tiêu chí đánh giá	Điểm số
Sự tham gia của học sinh	
Sự sáng tạo trong tổ chức hoạt động	
Kỹ năng của giáo viên trong việc dẫn dắt	

Tổng hợp thông tin và điều chỉnh: Dựa vào kết quả đánh giá, điều chỉnh lại chương trình tập huấn hoặc cách giám sát để phù hợp hơn với nhu cầu thực tế của giáo viên và học sinh.

Báo cáo kết quả: Lập báo cáo tổng kết về quá trình thực hiện sáng kiến, nêu rõ những kết quả đạt được, những khó khăn gặp phải và các đề xuất cho giai đoạn tiếp theo.

Kết luận: Việc thực hiện các giải pháp này sẽ tạo ra một hệ thống giám sát và hỗ trợ liên tục cho giáo viên, giúp họ nâng cao năng lực giảng dạy và cải thiện chất lượng dạy học các hoạt động trải nghiệm và hướng nghiệp. Qua đó, giáo viên sẽ không chỉ trở thành những người thầy giỏi mà còn là những người truyền cảm hứng cho học sinh, đồng thời giúp học sinh phát triển đầy đủ năng lực và kỹ năng cần thiết cho tương lai. Sáng kiến này không chỉ đạt được những mục tiêu ngắn hạn mà còn góp phần tạo dựng một nền tảng vững chắc cho sự phát triển bền vững trong giáo dục.

Giải pháp 2: Ứng dụng công nghệ trong giám sát và đánh giá

a) Mục tiêu của giải pháp:

+ Ứng dụng công nghệ thông tin trong quá trình giám sát và đánh giá nhằm nâng cao hiệu quả, tính minh bạch và độ chính xác của các hoạt động giám sát chuyên môn, giảm thiểu sự phụ thuộc vào công tác ghi chép thủ công, tăng cường tính tương tác, và tạo điều kiện cho việc giám sát và hỗ trợ giáo viên diễn ra liên tục, hiệu quả hơn.

+ Sử dụng các phần mềm và công cụ công nghệ để thu thập, phân tích và lưu trữ dữ liệu, từ đó hỗ trợ giáo viên cải thiện phương pháp dạy học và nâng cao chất lượng hoạt động trải nghiệm, hướng nghiệp cho học sinh.

b) Cách thực hiện giải pháp:

Bước 1: Ứng dụng phần mềm giám sát lớp học:

+ Lựa chọn phần mềm giám sát phù hợp (ví dụ: Google Classroom, Microsoft Teams, hoặc các phần mềm giám sát lớp học chuyên biệt).

+ Cài đặt và hướng dẫn giáo viên sử dụng phần mềm này để tổ chức các hoạt động học tập, giao bài tập, thông báo kết quả học tập, và theo dõi sự tiến bộ của học sinh.

+ BGH có thể theo dõi các hoạt động của lớp học trực tuyến, như mức độ tham gia của học sinh, tiến độ hoàn thành bài tập, và sự tham gia của học sinh trong các cuộc thảo luận, nhóm nghiên cứu.

Bước 2: Sử dụng công cụ đánh giá trực tuyến

+ Sử dụng các công cụ đánh giá trực tuyến (như Google Forms, Quizizz, Kahoot, Edmodo) để tạo các bài kiểm tra, khảo sát, và bài tập đánh giá về các hoạt động trải nghiệm và hướng nghiệp mà học sinh tham gia.

+ Các bài kiểm tra và khảo sát này có thể được thiết kế để đánh giá mức độ hiểu biết của học sinh, sự sáng tạo và khả năng áp dụng kiến thức vào thực tế.

Bước 3: Áp dụng phần mềm phân tích dữ liệu và báo cáo

- + Sử dụng các công cụ phân tích dữ liệu (ví dụ: Microsoft Excel, Google Sheets, hoặc các phần mềm chuyên dụng như Tableau) để tổng hợp và phân tích các dữ liệu giám sát (như kết quả học tập của học sinh, mức độ tham gia hoạt động, phản hồi từ giáo viên và học sinh).
- + Phần mềm sẽ giúp giám sát viên dễ dàng nhận diện các xu hướng, vấn đề tồn tại trong quá trình giảng dạy và tổ chức hoạt động.
- + Dữ liệu được tổng hợp sẽ được sử dụng để tạo ra các báo cáo giám sát chi tiết, phục vụ cho việc đánh giá, điều chỉnh phương pháp giảng dạy.

Bước 4: Tạo môi trường học tập và trao đổi trực tuyến cho giáo viên

- + Thiết lập các nhóm trực tuyến (trên Google Classroom, Facebook Groups, hoặc các nền tảng học tập trực tuyến khác) dành cho giáo viên để chia sẻ kinh nghiệm, phương pháp giảng dạy và những khó khăn trong việc tổ chức các hoạt động trải nghiệm, hướng nghiệp.
- + Tổ chức các buổi webinar (hội thảo trực tuyến) để mời các chuyên gia hoặc giáo viên có kinh nghiệm chia sẻ các kỹ năng giảng dạy, các phương pháp học tập mới, và cách giải quyết các vấn đề phát sinh trong quá trình giảng dạy.

Bước 4: Sử dụng các công cụ theo dõi tiến độ học tập và tham gia của học sinh

- + Dùng các công cụ theo dõi học tập trực tuyến như Google Classroom, Edmodo hoặc các phần mềm tương tự để theo dõi sự tham gia của học sinh vào các bài học, dự án, và hoạt động nhóm.
- + Giáo viên có thể sử dụng các công cụ này để đánh giá mức độ hoàn thành nhiệm vụ, kết quả học tập của học sinh qua các báo cáo tự động hoặc thông qua các chỉ số được phần mềm cung cấp.

Giải pháp 3: Thiết kế và phát triển các mô hình hoạt động trải nghiệm phong phú

a) Mục tiêu:

- + Tạo điều kiện cho học sinh được **tham gia vào các tình huống thực tiễn**, qua đó phát triển toàn diện các năng lực như: tư duy sáng tạo, kỹ năng giao tiếp, hợp tác, giải quyết vấn đề và năng lực định hướng nghề nghiệp.
- + Hỗ trợ giáo viên trong việc **thiết kế hoạt động trải nghiệm có chiều sâu**, khoa học, giúp tiết kiệm thời gian soạn giảng và nâng cao hiệu quả sư phạm.
- + Tăng cường sự **gắn kết giữa nhà trường với địa phương, doanh nghiệp, các tổ chức xã hội** trong công tác giáo dục học sinh qua các mô hình hợp tác tổ chức hoạt động trải nghiệm.

b) Cách thức thực hiện:

Bước 1: Khảo sát và đánh giá nhu cầu thực tiễn:

- + Tổ chức khảo sát học sinh, giáo viên và phụ huynh để nắm bắt nhu cầu, mong muốn, cũng như thế mạnh, khó khăn trong tổ chức hoạt động trải nghiệm.
- + Phân tích điều kiện thực tiễn của nhà trường (nhân lực, cơ sở vật chất, quan hệ cộng đồng...) để đề xuất mô hình phù hợp.

Bước 2: Nghiên cứu và lựa chọn mô hình trải nghiệm phù hợp:

- + Tham khảo các mô hình tiêu biểu trong và ngoài nước, như: mô hình STEM, mô hình trải nghiệm dựa trên dự án (PBL), mô hình giáo dục hướng nghiệp sớm, mô hình trại kỹ năng sống, mô hình doanh nghiệp học đường...
- + Tổ chức các buổi sinh hoạt chuyên môn để giáo viên thảo luận, đánh giá tính khả thi và phù hợp của từng mô hình.

Bước 3: Thiết kế mô hình hoạt động trải nghiệm theo chủ đề:

- + Xây dựng mô hình hoạt động trải nghiệm xoay quanh các chủ đề lớn như: hướng nghiệp, kỹ năng sống, công dân toàn cầu, truyền thống văn hóa, bảo vệ môi trường...
- + Ví dụ: "Một ngày làm kỹ sư môi trường", "Em làm hướng dẫn viên du lịch", "Sáng tạo vì cộng đồng", "Tham quan doanh nghiệp địa phương", "Khởi nghiệp cùng nông sản sạch"...
- + Mỗi mô hình cần xây dựng đầy đủ: mục tiêu – nội dung – phương pháp tổ chức – hình thức đánh giá – sản phẩm đầu ra – tiêu chí đánh giá năng lực học sinh.

Bước 4: Thử nghiệm, điều chỉnh và hoàn thiện mô hình:

- + Tiến hành tổ chức thí điểm một số mô hình tại trường hoặc liên trường, có giám sát và phản hồi của giáo viên, học sinh và phụ huynh.
- + Dựa trên kết quả thực hiện để điều chỉnh kế hoạch, quy trình tổ chức, nội dung hoạt động và tài liệu hướng dẫn.

Bước 5: Xây dựng hệ thống tài liệu và ngân hàng mô hình trực tuyến:

- + Tập hợp các mô hình đã triển khai thành tài liệu hướng dẫn thực hành, kèm theo kế hoạch chi tiết, phiếu đánh giá, minh chứng sản phẩm học sinh...
- + Xây dựng kho tài nguyên chia sẻ trực tuyến (trên website trường, drive chung, mạng xã hội chuyên môn...) để giáo viên dễ dàng tra cứu, học hỏi và đóng góp thêm mô hình mới.

Bước 6: Bồi dưỡng giáo viên và tổ chức chia sẻ chuyên môn:

- + Tổ chức các lớp tập huấn, sinh hoạt chuyên môn định kỳ theo chuyên đề “thiết kế hoạt động trải nghiệm” để bồi dưỡng kỹ năng cho giáo viên.
- + Khuyến khích giáo viên viết sáng kiến, chia sẻ mô hình hoặc mời chuyên gia tư vấn hướng nghiệp, đào tạo kỹ năng mềm tham gia vào quá trình xây dựng mô hình.

Giải pháp 4: Đánh giá kết quả hoạt động trải nghiệm và hướng nghiệp

a) Mục tiêu:

- + Đảm bảo đánh giá mang tính toàn diện, phản ánh đúng năng lực và mức độ phát triển phẩm chất, kỹ năng của học sinh trong các hoạt động trải nghiệm và hướng nghiệp.
- + Tăng cường sự tham gia tích cực của giáo viên, học sinh, phụ huynh vào quá trình đánh giá để hình thành văn hóa tự học, tự đánh giá, từ đó thúc đẩy sự trưởng thành cá nhân và định hướng nghề nghiệp phù hợp.
- + Là cơ sở để điều chỉnh, đổi mới hoạt động giáo dục và xây dựng các chương trình trải nghiệm gắn với thực tế, nhu cầu địa phương và xu thế nghề nghiệp trong tương lai.

c) Nội dung và cách thức thực hiện:

+) Xây dựng bộ công cụ đánh giá đa dạng và linh hoạt:

- ✓ **Phiếu quan sát:** Giáo viên sử dụng trong quá trình học sinh tham gia hoạt động nhóm, đóng vai, hoặc trình bày sản phẩm.
- ✓ **Bảng kiểm tiêu chí:** Theo các nhóm năng lực như: năng lực giải quyết vấn đề, năng lực hợp tác, năng lực định hướng nghề nghiệp, thái độ tham gia hoạt động.
- ✓ **Sản phẩm học tập:** Poster, nhật ký ảnh, mô hình, video, báo cáo dự án... sẽ được đánh giá dựa trên thang điểm rõ ràng, công khai.
- ✓ **Phiếu tự đánh giá và đánh giá đồng đẳng:** Học sinh phản ánh mức độ tham gia, những điều học được và thái độ của mình cũng như bạn bè.
- ✓ **Phản hồi phụ huynh:** Khảo sát nhanh cảm nhận của phụ huynh về sự tiến bộ và thay đổi của học sinh.

+) Quy trình đánh giá:

- ✓ **Xác định mục tiêu và tiêu chí đánh giá** theo từng chủ đề/chuyên đề hoạt động.
- ✓ **Thu thập minh chứng đánh giá:** Sản phẩm, nhật ký học tập, phản hồi từ học sinh, giáo viên, phụ huynh...
- ✓ **Phân tích và tổng hợp dữ liệu:** Sử dụng phần mềm (Excel, Google Sheets, công cụ khảo sát trực tuyến) để xử lý kết quả.
- ✓ **Phản hồi kết quả:** Đối thoại với học sinh, tổ chức rút kinh nghiệm, điều chỉnh hoạt động.
- ✓ **Lưu trữ và báo cáo:** Tổng hợp theo nhóm lớp, chuyên đề, gửi Ban giám hiệu và phụ huynh theo định kỳ.

+) Ứng dụng công nghệ vào đánh giá:

- ✓ Tạo biểu mẫu khảo sát trên **Google Forms, Microsoft Forms** để đánh giá online.
- ✓ Học sinh nộp sản phẩm qua **Padlet, Google Drive**, trình bày trên **Canva, PowerPoint**.
- ✓ Sử dụng **ClassDojo, Seesaw** hoặc **Zalo nhóm lớp** để phản hồi nhanh và động viên học sinh.

+) Tổ chức hội thảo chuyên đề chia sẻ kết quả:

- ✓ Tổ chức các buổi trưng bày sản phẩm, hội nghị học sinh – giáo viên – phụ huynh để trao đổi, tôn vinh kết quả, từ đó tạo động lực cho học sinh và nâng cao nhận thức của cộng đồng về giá trị của hoạt động trải nghiệm.

Giải pháp 5. Khuyến khích sự tham gia của phụ huynh và cộng đồng

a) Mục tiêu:

- + Tăng cường sự kết nối giữa nhà trường, gia đình và xã hội trong việc tổ chức các hoạt động trải nghiệm, hướng nghiệp.
- + Phát huy nguồn lực cộng đồng nhằm tạo ra môi trường giáo dục thực tế, phong phú và đa dạng cho học sinh.
- + Góp phần nâng cao nhận thức của phụ huynh về vai trò của hoạt động trải nghiệm, đồng thời giúp học sinh có cơ hội tiếp cận với nghề nghiệp trong thực tế.

b) Cách thực hiện:

- Tổ chức các buổi tuyên truyền, hội thảo chuyên đề dành cho phụ huynh về ý nghĩa và vai trò của hoạt động trải nghiệm, hướng nghiệp đối với sự phát triển toàn diện của học sinh.
- Mời phụ huynh và các thành viên cộng đồng (doanh nhân, cán bộ địa phương, nghệ nhân, cựu học sinh thành đạt...) tham gia làm diễn giả, khách mời, người hướng dẫn trong các buổi chia sẻ nghề nghiệp, hoạt động trải nghiệm.
- Xây dựng "Câu lạc bộ phụ huynh đồng hành cùng giáo dục trải nghiệm", khuyến khích phụ huynh tham gia hỗ trợ tổ chức hoạt động ngoài giờ, tài trợ cơ sở vật chất, cung cấp địa điểm tham quan, thực hành nghề nghiệp.
- Thiết lập mạng lưới liên kết giữa nhà trường với doanh nghiệp, cơ sở sản xuất, hợp tác xã, trung tâm dịch vụ địa phương... để đưa học sinh tham quan, kiến tập, thực hành, học tập nghề tại thực tiễn.
- Tổ chức Ngày hội trải nghiệm – hướng nghiệp với sự phối hợp của phụ huynh, các tổ chức, doanh nghiệp, trong đó học sinh được tham gia các hoạt động mô phỏng nghề nghiệp, trưng bày sản phẩm, chia sẻ kinh nghiệm học tập.
- Định kỳ lấy ý kiến phản hồi từ phụ huynh về chất lượng hoạt động trải nghiệm, hướng nghiệp và đề xuất cải tiến chương trình.

- Ghi nhận và tuyên dương các phụ huynh, đơn vị cộng đồng có đóng góp tích cực nhằm tạo động lực và mở rộng ảnh hưởng tích cực trong xã hội.

Giải pháp 6. Cải thiện cơ sở vật chất cho hoạt động trải nghiệm

a) Mục tiêu:

d) Tạo điều kiện thuận lợi về không gian, trang thiết bị và môi trường học tập để tổ chức hiệu quả các hoạt động trải nghiệm và hướng nghiệp.

e) Đáp ứng nhu cầu đổi mới phương pháp giáo dục theo định hướng phát triển năng lực học sinh thông qua việc học tập gắn với thực hành, thực tiễn.

f) Góp phần nâng cao chất lượng và tính bền vững của hoạt động trải nghiệm trong nhà trường.

b) Cách thực hiện:

✓ Khảo sát thực trạng cơ sở vật chất hiện có, xác định các nhu cầu cụ thể phục vụ cho hoạt động trải nghiệm như: phòng thực hành nghề, phòng sinh hoạt tập thể, không gian sáng tạo, khu trải nghiệm nông nghiệp, mô hình sản xuất nhỏ, thiết bị công nghệ hỗ trợ...

✓ Chủ động lập kế hoạch cải tạo, bổ sung, nâng cấp cơ sở vật chất từ nhiều nguồn lực: ngân sách nhà trường, xã hội hóa giáo dục, tài trợ của doanh nghiệp, hỗ trợ của phụ huynh.

✓ Tận dụng và cải tạo các không gian sẵn có như thư viện, phòng bộ môn, sân trường, khu đất trống... thành nơi tổ chức hoạt động trải nghiệm phù hợp với từng chủ đề.

✓ Thiết kế các "góc trải nghiệm" tại lớp học hoặc hành lang như: góc STEM, góc công nghệ, góc hướng nghiệp, góc sáng tạo thủ công... nhằm tạo môi trường học tập linh hoạt và hấp dẫn.

✓ Trang bị các thiết bị cơ bản phục vụ hoạt động như: máy tính bảng, loa kéo, dụng cụ thủ công, trang phục mô phỏng nghề nghiệp, bảng tương tác, dụng cụ làm thí nghiệm đơn giản...

✓ Kết hợp cải thiện cơ sở vật chất với tập huấn cho giáo viên về cách sử dụng, khai thác hiệu quả các nguồn lực vật chất trong dạy học hoạt động trải nghiệm.

✓ Thiết lập quy chế sử dụng, bảo quản, kiểm kê tài sản phục vụ hoạt động nhằm bảo đảm tính bền vững và hiệu quả đầu tư lâu dài.

7. Đánh giá hiệu quả áp dụng, khả năng nhân rộng của sáng kiến của sáng kiến

7.1. Đánh giá hiệu quả áp dụng của sáng kiến

(1) Hiệu quả về kinh tế

Sáng kiến này, thông qua việc tổ chức các buổi tập huấn nâng cao chuyên môn cho giáo viên, đã mang lại nhiều ý nghĩa và tác động tích cực đến thực tiễn giáo dục tại trường trung học cơ sở.

Dưới đây là các ý nghĩa cụ thể và những tác động mà sáng kiến đã đem lại:

Ý nghĩa thực tiễn của sáng kiến

Nâng cao năng lực giảng dạy cho giáo viên: Các buổi tập huấn đã giúp giáo viên trang bị thêm kiến thức và kỹ năng cần thiết trong việc tổ chức các hoạt động trải nghiệm và hướng nghiệp. Những kỹ năng này không chỉ dừng lại ở lý thuyết mà còn được thực hành trong các tình huống cụ thể, tạo điều kiện cho giáo viên áp dụng vào thực tế.

Thúc đẩy sự sáng tạo trong dạy học: Giáo viên sau khi tham gia các buổi tập huấn đã có thể sáng tạo hơn trong việc thiết kế các hoạt động dạy học, đáp ứng nhu cầu đa dạng của học sinh. Họ tự tin hơn trong việc xây dựng các hoạt động trải nghiệm phong phú và đa dạng hơn.

Tạo ra môi trường học tập tích cực: Sáng kiến này cũng góp phần xây dựng một môi trường học tập tích cực hơn, nơi giáo viên có thể chia sẻ kinh nghiệm và hỗ trợ lẫn nhau. Từ đó, tạo ra một cộng đồng học tập mạnh mẽ, khuyến khích tinh thần hợp tác và đổi mới giữa các giáo viên.

Kết quả cụ thể khi áp dụng sáng kiến

Khi so sánh kết quả trước và sau khi áp dụng sáng kiến, chúng ta có thể thấy những thay đổi rõ rệt:

- **Trước khi áp dụng sáng kiến:**

Chỉ khoảng 40% giáo viên cảm thấy tự tin trong việc tổ chức hoạt động trải nghiệm cho học sinh.

Các hoạt động trải nghiệm thường lặp lại theo khuôn mẫu cũ, không có sự sáng tạo. Học sinh thường không hứng thú tham gia.

Kết quả khảo sát học sinh cho thấy ít hơn 30% học sinh cảm thấy các hoạt động trải nghiệm hữu ích cho việc định hướng nghề nghiệp của họ.

- **Sau khi áp dụng sáng kiến:**

Sau 8 tháng triển khai, tỷ lệ giáo viên tự tin trong việc tổ chức hoạt động trải nghiệm tăng lên 80%. Các giáo viên đã có khả năng thiết kế các hoạt động mới mẻ và hấp dẫn hơn cho học sinh.

Các hoạt động trải nghiệm được tổ chức đa dạng hơn: từ việc mời các chuyên gia từ ngành nghề thực tế đến hướng dẫn học sinh tham gia các buổi tham quan thực tế tại doanh nghiệp. Học sinh đã sôi nổi tham gia với khoảng 85% trong số họ đánh giá cao những hoạt động này.

Kết quả khảo sát học sinh sau khi thực hiện các hoạt động trải nghiệm cho thấy hơn 70% học sinh cảm thấy các hoạt động này rất hữu ích, giúp họ có cái nhìn rõ hơn về nghề nghiệp tương lai.

Ví dụ cụ thể

Một trong những hoạt động nổi bật sau khi áp dụng sáng kiến là chương trình "Gặp gỡ nghề nghiệp", nơi các giáo viên đã mời các chuyên gia từ các lĩnh vực khác nhau (như y tế, công nghệ thông tin, và nghệ thuật) đến trường. Trong hoạt động này, học sinh đã có cơ hội tương tác trực tiếp với các chuyên gia, tham gia các trò chơi tình huống để hiểu rõ hơn về yêu cầu và nội dung công việc thực tế.

Kết quả thu được là sau chương trình, nhiều học sinh đã tự tin đăng ký tham gia các lớp học bổ trợ nghề nghiệp ngoại khóa, nhiều em đang có những định hướng nghề nghiệp rõ ràng cho tương lai.

Sáng kiến không chỉ giúp nâng cao chất lượng giảng dạy mà còn mang lại những lợi ích thiết thực cho học sinh. Thực tế cho thấy việc tổ chức các buổi tập huấn đã góp phần tối ưu hóa khả năng dạy học của giáo viên và tạo ra một môi trường học tập tích cực cho học sinh. Đây là một chiến lược quan trọng cần được duy trì và phát triển hơn nữa trong tương lai để đạt được nhiều kết quả tốt đẹp hơn trong giáo dục.

(2) Hiệu quả về văn hóa, xã hội:

Sáng kiến này không chỉ cải thiện chất lượng giảng dạy và học tập mà còn tạo ra một môi trường làm việc tích cực cho giáo viên, khuyến khích họ phát triển chuyên môn một cách liên tục và hiệu quả.

7.2 Đánh giá khả năng nhân rộng của sáng kiến

- Sáng kiến kinh nghiệm có khả năng nhân rộng đối với các trường trong địa bàn quận và các trường trong thành phố Hà Nội.

8. Đánh giá phạm vi áp dụng, ảnh hưởng của sáng kiến:

- Sáng kiến kinh nghiệm đã được triển khai đối với giáo viên chủ nhiệm và giáo viên giảng dạy trong toàn trường

- Trong năm tiếp theo chúng ta có thể áp dụng kinh nghiệm này cho 100% giáo viên trong trường.

9. Khả năng lan tỏa của sáng kiến:

- Sau đây là danh sách các đồng nghiệp đã áp dụng sáng kiến kinh nghiệm của tôi vào thực tế trong nhà trường là:

TT	Họ và tên	Địa chỉ	Ghi chú
1	Trịnh Thị Thanh Huyền	Tây Mỗ - Nam Từ Liêm – Hà Nội	
2	Nguyễn Thị Thu Loan	Tây Mỗ - Nam Từ Liêm – Hà Nội	
3	Đỗ Thiện Lợi	Tây Mỗ - Nam Từ Liêm – Hà Nội	
4	Phùng Thị Hoa	Vân Côn – Hoài Đức – Hà Nội	
5	Bùi Thanh Hà	Nhân Chính – Thanh Xuân – Hà Nội	

6	Lê Thị Thanh Huyền	Đại Mỗ - Nam Từ Liêm – Hà Nội	
7	Nguyễn Hồng Hạnh	Tây Mỗ - Nam Từ Liêm – Hà Nội	
8	Nguyễn Thị Dung	Tây Mỗ - Nam Từ Liêm – Hà Nội	

10. Cam kết:

Tôi xin cam kết Sáng kiến này do tôi nghiên cứu và thực hiện, không sao chép nội dung và kết quả của người khác (hoặc vi phạm bản quyền tác giả). Tôi hoàn toàn chịu trách nhiệm trước Hội đồng xét, công nhận sáng kiến các cấp về toàn bộ nội dung này./.

Thủ trưởng đơn vị xác nhận, đề nghị
(Ký tên, đóng dấu)

Người báo cáo
(Ký, ghi rõ họ và tên)

Đoàn Thị Thanh Hương

Đỗ Thị Thu Thủy

PHỤ LỤC 1

Phiếu khảo sát học sinh về hoạt động trải nghiệm, hướng nghiệp

1. Em cảm thấy hứng thú với các hoạt động trải nghiệm ở trường không?

A. Rất thích B. Bình thường C. Không thích

2. Em đã từng tham gia các hoạt động nào? (Chọn tất cả các đáp án phù hợp)

A. Hoạt động theo chủ đề (môi trường, lịch sử, văn hóa...)

B. Hoạt động hướng nghiệp

C. Tham quan, trải nghiệm thực tế

D. Trải nghiệm nghề nghiệp mô phỏng

E. Hoạt động CLB / đội nhóm

3. Em thấy những hoạt động này giúp em: (Chọn tất cả các đáp án phù hợp)

A. Tự tin hơn B. Hợp tác tốt hơn với bạn bè

C. Hiểu hơn về các ngành nghề D. Xác định sở thích, năng lực cá nhân

E. Không giúp ích nhiều

4. Em mong muốn có thêm những hoạt động gì trong tương lai?

(Đáp án mở, học sinh điền vào)

PHỤ LỤC 2

Phiếu khảo sát giáo viên về tổ chức hoạt động trải nghiệm, hướng nghiệp

1. Anh/chị đã từng tham gia tổ chức hoạt động trải nghiệm nào sau đây?

(Chọn tất cả các đáp án phù hợp)

A. Hoạt động theo chủ đề B. Hoạt động hướng nghiệp

C. Ngoại khóa / thực tế D. Dự án học tập

2. Anh/chị gặp khó khăn gì khi tổ chức các hoạt động này? (Chọn tất cả các đáp án phù hợp)

A. Thiếu thời gian B. Thiếu cơ sở vật chất

C. Thiếu tài liệu hướng dẫn D. Thiếu sự phối hợp từ phụ huynh / cộng đồng

3. Anh/chị có được tập huấn chuyên môn về hoạt động trải nghiệm không?

A. Có B. Không

4. Anh/chị đề xuất biện pháp nào để nâng cao hiệu quả hoạt động trải nghiệm trong nhà trường? (Đáp án mở, giáo viên điền vào)

PHỤ LỤC 3

Phiếu khảo sát phụ huynh về hoạt động trải nghiệm, hướng nghiệp

1. Anh/chị có biết con mình đang tham gia hoạt động trải nghiệm tại trường không?

A. Có B. Không

2. Anh/chị đánh giá mức độ cần thiết của hoạt động này:

A. Rất cần thiết B. Bình thường C. Không cần thiết

3. Anh/chị có sẵn sàng tham gia hoặc hỗ trợ các hoạt động trải nghiệm tại trường không?

A. Có, về chuyên môn B. Có, về vật chất

C. Có, về kết nối cộng đồng D. Không

4. Anh/chị mong muốn con mình được trải nghiệm những lĩnh vực nào?

(Đáp án mở, phụ huynh điền vào)

PHỤ LỤC 4

Phiếu khảo sát nhanh cảm nhận của phụ huynh về sự tiến bộ và thay đổi của học sinh sau hoạt động trải nghiệm

1. Sau khi tham gia hoạt động trải nghiệm, bạn có nhận thấy sự thay đổi gì ở con mình không?

A. Có, con tôi tự tin hơn

B. Có, con tôi giao tiếp tốt hơn

C. Có, con tôi chủ động và sáng tạo hơn trong học tập

D. Có, con tôi làm việc nhóm tốt hơn

E. Không có sự thay đổi rõ rệt

2. Bạn đánh giá như thế nào về sự phát triển kỹ năng của con sau khi tham gia hoạt động trải nghiệm?

A. Kỹ năng giao tiếp tốt hơn

B. Kỹ năng giải quyết vấn đề cải thiện

C. Kỹ năng lãnh đạo và làm việc nhóm tốt hơn

D. Kỹ năng tư duy sáng tạo và phản biện phát triển

E. Không nhận thấy sự cải thiện rõ rệt

3. Bạn cảm thấy con bạn có hào hứng tham gia các hoạt động trải nghiệm hơn trước đây không?

A. Có, con tôi rất hào hứng

- B. Có, nhưng mức độ hào hứng chưa ổn định
- C. Không, con tôi không thích tham gia các hoạt động nữa
- D. Không thay đổi gì

4. Sau khi tham gia hoạt động trải nghiệm, bạn có nhận thấy con mình có sự thay đổi trong cách ứng xử và tương tác với bạn bè và thầy cô không?

- A. Có, con tôi thân thiện và cởi mở hơn
- B. Có, con tôi biết lắng nghe và hợp tác hơn
- C. Không có sự thay đổi rõ rệt
- D. Không, con tôi vẫn như trước

5. Bạn có thấy con mình có sự tiến bộ trong việc xác định sở thích, năng lực cá nhân và định hướng nghề nghiệp không?

- A. Có, con tôi đã có ý tưởng rõ ràng hơn về sở thích và nghề nghiệp
- B. Có, nhưng con tôi vẫn còn chưa chắc chắn
- C. Không, con tôi vẫn chưa xác định được rõ ràng
- D. Không, con tôi không quan tâm đến vấn đề này

6. Bạn có mong muốn các hoạt động trải nghiệm trong trường được mở rộng và tổ chức nhiều hơn không?

- A. Có, tôi hoàn toàn ủng hộ
- B. Có, nhưng cần phải cải thiện về cách thức tổ chức
- C. Không, tôi nghĩ các hoạt động hiện tại là đủ
- D. Không, tôi không thấy cần thiết

7. Bạn có đề xuất gì để cải thiện các hoạt động trải nghiệm tại trường trong tương lai?

(Câu hỏi mở, phụ huynh điền vào)

PHỤ LỤC 5
BẢNG TIÊU CHÍ ĐÁNH GIÁ NĂNG LỰC HỌC SINH KHI THAM GIA
HOẠT ĐỘNG TRẢI NGHIỆM

Tiêu chí	Mô tả	Mức độ đánh giá	Điểm
1. Tính chủ động trong tham gia	Học sinh chủ động, tích cực tham gia vào các hoạt động, không cần sự thúc giục.	Mức 1: Ít chủ động, cần sự nhắc nhở thường xuyên. Mức 2: Chủ động trong một số tình huống. Mức 3: Luôn chủ động và tích cực tham gia.	1 - 3
2. Kỹ năng làm việc nhóm	Học sinh có khả năng hợp tác, chia sẻ công việc và hỗ trợ bạn bè trong nhóm.	Mức 1: Khó khăn trong việc hợp tác, thiếu khả năng làm việc nhóm. Mức 2: Hợp tác tốt nhưng đôi khi thiếu sự phối hợp. Mức 3: Hợp tác xuất sắc, hỗ trợ nhóm hiệu quả.	1 - 3
3. Sáng tạo trong giải quyết vấn đề	Học sinh có khả năng đưa ra các giải pháp sáng tạo, đổi mới trong hoạt động.	Mức 1: Khó khăn trong việc đưa ra ý tưởng mới, thiếu sáng tạo. Mức 2: Đưa ra một số ý tưởng mới nhưng chưa hoàn thiện. Mức 3: Đưa ra giải pháp sáng tạo, khả thi và hiệu quả.	1 - 3
4. Kỹ năng giao tiếp	Học sinh có khả năng trình bày ý tưởng rõ ràng và lắng nghe ý kiến của người khác.	Mức 1: Khó khăn trong giao tiếp, không rõ ràng. Mức 2: Giao tiếp tốt nhưng đôi khi thiếu sự tự tin. Mức 3: Giao tiếp tự tin, rõ ràng và mạch lạc.	1 - 3
5. Quản lý thời gian	Học sinh có khả năng phân bổ thời gian hợp lý để hoàn thành	Mức 1: Thiếu khả năng quản lý thời gian, thường	1 - 3

Tiêu chí	Mô tả	Mức độ đánh giá	Điểm
	các nhiệm vụ trong hoạt động trải nghiệm.	xuân bị trễ tiến độ. Mức 2: Quản lý thời gian khá, nhưng đôi khi vẫn bị chậm trễ. Mức 3: Quản lý thời gian tốt, hoàn thành nhiệm vụ đúng hạn.	
6. Tính kiên trì và quyết tâm	Học sinh có khả năng kiên trì theo đuổi mục tiêu, không dễ dàng bỏ cuộc khi gặp khó khăn.	Mức 1: Dễ dàng từ bỏ khi gặp khó khăn, thiếu quyết tâm. Mức 2: Kiên trì, nhưng đôi khi thiếu sự cố gắng. Mức 3: Luôn kiên trì và quyết tâm vượt qua mọi khó khăn.	1 - 3
7. Tính sáng tạo và đổi mới	Học sinh có khả năng tự tạo ra các giải pháp mới, sáng tạo trong công việc.	Mức 1: Thiếu sáng tạo, làm theo cách thức đã có. Mức 2: Đưa ra một số sáng kiến, nhưng chưa hoàn toàn mới mẻ. Mức 3: Luôn sáng tạo, đưa ra ý tưởng mới và cải tiến phương pháp công việc.	1 - 3
8. Kỹ năng tự đánh giá và phản hồi	Học sinh có khả năng tự nhận thức về bản thân, đánh giá kết quả công việc và học hỏi từ kinh nghiệm.	Mức 1: Không tự nhận thức được điểm mạnh/yếu, ít khi phản hồi. Mức 2: Đánh giá được một phần, nhưng chưa đầy đủ. Mức 3: Tự đánh giá chính xác và có khả năng phản hồi hiệu quả.	1 - 3

Tiêu chí	Mô tả	Mức độ đánh giá	Điểm
9. Định hướng nghề nghiệp	Học sinh có nhận thức về nghề nghiệp trong tương lai và khả năng áp dụng kiến thức vào thực tế.	Mức 1: Không có nhận thức rõ ràng về nghề nghiệp. Mức 2: Định hướng nghề nghiệp nhưng chưa rõ ràng. Mức 3: Định hướng nghề nghiệp rõ ràng, biết áp dụng kiến thức vào thực tế.	1 - 3
10. Tính trách nhiệm	Học sinh có trách nhiệm trong công việc, chủ động hoàn thành nhiệm vụ được giao.	Mức 1: Thường xuyên thiếu trách nhiệm, không hoàn thành nhiệm vụ đúng hạn. Mức 2: Hoàn thành nhiệm vụ nhưng đôi khi thiếu chủ động. Mức 3: Luôn chủ động, hoàn thành xuất sắc nhiệm vụ được giao.	1 - 3

Hướng dẫn sử dụng bảng tiêu chí

Mức độ đánh giá: Mỗi tiêu chí có 3 mức độ đánh giá từ **Mức 1** (Kém) đến **Mức 3** (Tốt).

Điểm: Mỗi tiêu chí được chấm điểm từ 1 đến 3, với tổng điểm tối đa có thể là 30 (10 tiêu chí x 3 điểm).

Cách tính tổng điểm

Tổng điểm = Tổng điểm của tất cả các tiêu chí.

Điểm tổng càng cao, học sinh càng phát triển tốt các kỹ năng và năng lực trong các hoạt động trải nghiệm.

PHỤ LỤC 6

MỘT SỐ HÌNH ẢNH MINH CHỨNG



PHỤ LỤC 7. GIÁO ÁN MINH HỌA

CHỦ ĐỀ 6: EM VỚI CỘNG ĐỒNG

I. MỤC TIÊU CỦA CHỦ ĐỀ 6

- Nêu và thực hiện được những việc cần làm để thiết lập được các mối quan hệ với cộng đồng.
- Thể hiện được sự sẵn sàng giúp đỡ, chia sẻ với những người có hoàn cảnh khó khăn.
- Lập và thực hiện được kế hoạch hoạt động thiện nguyện tại địa phương; biết vận động người thân và bạn bè tham gia các hoạt động thiện nguyện ở nơi cư trú.
- Thể hiện được hành vi có văn hóa nơi công cộng.
- Giới thiệu được một số truyền thống của địa phương.

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU CỦA CHỦ ĐỀ 6

1. Giáo viên:

- Máy tính, máy chiếu.
- SGK, SGV môn **Hoạt động trải nghiệm, hướng nghiệp 6**.
- Yêu cầu HS đọc SGK và làm các bài tập trong sách bài tập.
- Sưu tầm tranh ảnh, tình huống liên quan đến chủ đề.
- Phiếu hoạt động sau giờ học. (*Phụ lục 2*)
- Thẻ màu xanh và thẻ màu vàng
- Tư vấn, hướng dẫn học sinh thực hiện các nhiệm vụ học tập tại nhà.

2. Học sinh:

- SGK, SBT **Hoạt động trải nghiệm, hướng nghiệp 6**.
- Chuẩn bị đầy đủ đồ dùng học tập, bút màu vẽ.
- Học sinh đọc và tìm hiểu các vấn đề bài học theo sách giáo khoa và sự hướng dẫn của giáo viên.

III. KẾ HOẠCH HOẠT ĐỘNG TRẢI NGHIỆM CHỦ ĐỀ 6

CHỦ ĐỀ 6: EM VỚI CỘNG ĐỒNG	
Tiết 73	Chủ đề 6 (Tiết 1): Mừng Đảng – mừng Xuân
Tiết 74	Chủ đề 6 (Tiết 2): Thiết lập quan hệ với cộng đồng
Tiết 75	Chủ đề 6 (Tiết 3): Chia sẻ các hoạt động em đã làm để thiết lập quan hệ với cộng đồng
Tiết 76	Chủ đề 6 (Tiết 4): Hưởng ứng chương trình nhân đạo “ Lá lành đùm lá rách”
Tiết 77	Chủ đề 6 (Tiết 5): Em tham gia hoạt động thiện nguyện
Tiết 78	Chủ đề 6 (Tiết 6): KIỂM TRA GIỮA KÌ II
Tiết 79	Chủ đề 6 (Tiết 7): Vẽ tranh tuyên truyền “Vì một cộng đồng văn minh sạch sẽ”
Tiết 80	Chủ đề 6 (Tiết 8): Hành vi có văn hóa nơi công cộng
Tiết 81	Chủ đề 6 (Tiết 9): Chia sẻ những hành vi có văn hóa nơi công cộng
Tiết 82	Chủ đề 6 (Tiết 10): Ngày hội văn hóa dân gian
Tiết 83	Chủ đề 6 (Tiết 11): Truyền thống quê em

CHỦ ĐỀ 6: EM VỚI CỘNG ĐỒNG**TIẾT 80: HÀNH VI CÓ VĂN HÓA NƠI CÔNG CỘNG****Mục tiêu cần đạt:****1. Về Năng lực:****◆ Năng lực đặc thù:** năng lực định hướng có văn hóa

- Nhận biết được các hành vi có văn hóa và hành vi chưa có văn hóa nơi công cộng.
- Biết cách ứng xử lịch sự, tôn trọng người khác trong các tình huống thực tế.
- Đánh giá được những hành vi của bản thân và mọi người ở nơi công cộng;
- Thể hiện được hành vi có văn hoá ở nơi công cộng;
- Tuyên truyền, nhắc nhở mọi người cùng thực hiện hành vi văn hoá nơi công cộng;
- Thực hành, vận dụng hành vi có văn hóa vào cuộc sống hàng ngày.

◆ Năng lực chung

Góp phần hình thành và phát triển năng lực tự chủ và tự học, giao tiếp và hợp tác, giải quyết vấn đề và sáng tạo.

2. Về phẩm chất: Thông qua chủ đề, góp phần hình thành và phát triển phẩm chất yêu nước, nhân ái, trách nhiệm, chăm chỉ, trung thực.

- Chăm chỉ: chủ động, tích cực tham gia các hoạt động nhóm, hoạt động tập thể; có ý thức học tập, rèn luyện những phẩm chất và năng lực phù hợp có thể đáp ứng được những yêu cầu trong việc xây dựng môi trường văn hóa chung.

- Yêu nước, nhân ái: Biết quan tâm, tôn trọng và hỗ trợ người khác khi tham gia các hoạt động nơi công cộng.

- Trung thực: Thật thà, ngay thẳng trong cách ứng xử với người khác, không giả dối hay xu nịnh trong giao tiếp.

- Trách nhiệm: Có ý thức thực hiện và nhắc nhở người khác giữ gìn văn hóa nơi công cộng, góp phần xây dựng môi trường chung lành mạnh

A. HOẠT ĐỘNG MỞ ĐẦU (3 phút)

a) Mục tiêu: Tạo tâm thế thoải mái, hứng thú, từng bước làm quen bài học.

b) Tổ chức thực hiện:

- GV cho HS xem và ghi nhớ những hành động không nên làm có trong video.
- HS cả lớp cùng xem video.
- Giáo viên hỏi đáp nhanh: Hãy kể ra những hành động không nên làm mà con nhớ được?
- Một số học sinh nêu ra những hoạt động không nên làm trong video.
- GV lắng nghe, theo dõi và hỗ trợ HS (nếu cần)
- Giáo viên nhận xét và dẫn dắt vào bài để giới thiệu nội dung, chủ đề tiết học.

B: HOẠT ĐỘNG KHÁM PHÁ, KẾT NỐI

Hoạt động 1: Xác định những hành vi có văn hóa nơi công cộng mà em đã thực hiện được. (7 phút)

a) Mục tiêu: Học sinh xác định được những hành vi có văn hóa nơi công cộng.

b) Tổ chức thực hiện:

- GV yêu cầu HS: Quan sát và chỉ ra những hành động nên làm có trong những hình ảnh (GV chiếu slide)
- Học sinh lên bảng chỉ và nêu tên những hành động nên làm có trong các hình ảnh.
- **GV chốt**
- GV yêu cầu:
 - + Ghi lại các hành vi có văn hóa vào thẻ màu xanh và chưa có văn hóa vào thẻ màu vàng trong 1 phút.
 - + Trao đổi nhóm đôi chia sẻ các hành vi mà con vừa ghi được trong 1 phút
 - + Chia sẻ trước lớp
- GV nhận xét
- **GV chuyển ý**

Hoạt động 2: Xác định những biểu hiện của hành vi có văn hóa nơi công cộng (15 phút)

a) Mục tiêu: HS xác định được những biểu hiện của hành vi có văn hóa nơi công cộng.

b) Tổ chức thực hiện:

- GV hướng dẫn HS hoạt động nhóm 3 xác định những biểu hiện của hành vi có văn hóa ở nhà ăn, xe buýt, rạp chiếu phim
- Các con thực hiện nhóm 3 bạn, mỗi nhóm được phát 3 phiếu học tập, tương ứng với 3 địa điểm.
 - + Học sinh lần lượt viết các ý kiến cá nhân của mình vào 3 phiếu trong 3 phút
 - + Sau 1 phút HS đổi phiếu 1 lần,
 - + Lưu ý: HS viết sau không trùng với ý của học sinh viết trước
- GV yêu cầu HS trình bày sản phẩm hoạt động nhóm
- Đại diện một nhóm trình bày, các nhóm khác đối chiếu, bổ sung.
- GV lắng nghe, nhận xét, hỗ trợ (nếu cần)
- GV chốt, dẫn
- GV cho HS xem các hành vi có văn hóa nơi công cộng của học sinh lớp 6A.
- **GV chuyển ý**

C. HOẠT ĐỘNG RÈN LUYỆN KĨ NĂNG

Hoạt động 3: Tuyên truyền hành vi có văn hóa nơi công cộng (20 phút)

a) Mục tiêu:

- Vận dụng những điều đã học để sáng tác các tiểu phẩm, thông điệp, slogan, vẽ tranh tuyên truyền, vận động người thân, bạn bè, mọi người xung quanh thực hiện các hành vi có văn hóa nơi công cộng.
- Phát triển năng lực thẩm mỹ, sáng tạo.

b) Tổ chức thực hiện:

- GV yêu cầu HS di chuyển về các nhóm theo năng khiếu, sở trường gồm có: nhóm Sân khấu, nhóm Sắc màu; nhóm Sáng tạo.
- GV yêu cầu HS thảo luận nhóm trong thời gian 5 phút thực hiện nhiệm vụ: Sáng tạo các sản phẩm tuyên truyền về những hành vi có văn hóa nơi công cộng bằng nhiều hình thức như: Vẽ tranh, diễn kịch, hát múa, viết thông điệp, slogan, thơ văn..
- GV yêu cầu HS đại diện các nhóm thể hiện các sản phẩm tuyên truyền của nhóm mình. *(ý nghĩa, thông điệp qua sản phẩm)*
- GV yêu cầu học sinh đánh giá đồng đẳng theo các tiêu chí:

Nội dung đánh giá	Mức 1 (30 điểm)	Mức 2 (20 điểm)	Mức 3 (10 điểm)	Mức 4 (0 điểm)
Sản phẩm tuyên truyền	- Đúng chủ đề - Nội dung tuyên truyền rõ ràng. - Trình bày hấp dẫn	- Đúng chủ đề - Nội dung tuyên truyền rõ ràng - Trình bày chưa thực sự hấp dẫn	- Đúng chủ đề - Nội dung tuyên truyền chưa rõ ràng - Trình bày không hấp dẫn	- Sai chủ đề

- HS hoạt động nhóm thảo luận sáng tạo các sản phẩm của nhóm mình.
- HS báo cáo sản phẩm của nhóm.
- HS đánh giá theo tiêu chí
- GV theo dõi hỗ trợ HS (nếu cần)
- GV đánh giá, nhận xét.
- **GV chốt, chuyển dẫn**

D. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG

a) Mục tiêu

- Hướng dẫn HS vận dụng rèn luyện vào thực tiễn cuộc sống
- Định hướng cho học sinh báo cáo kết quả rèn luyện vào thời gian tiếp theo

b) Tổ chức thực hiện

- GV hướng dẫn:
 - + Học sinh thực hiện và tuyên truyền tới người thân, bạn bè thực hiện các hành vi có văn hóa nơi công cộng.
 - + Ghi lại những hành vi có văn hóa nơi công cộng mà con đã thực hiện được trong 1 tuần vào bảng sau để chia sẻ vào tiết học sau.

Ngày	Địa điểm công cộng	Hành vi em đã thực hiện
Thứ Hai		
Thứ Ba		
Thứ Tư		
Thứ Năm		
Thứ Sáu		

- HS lắng nghe, ghi nhớ nhiệm vụ

E. HOẠT ĐỘNG ĐÁNH GIÁ

a) Mục tiêu: Học sinh tự đánh giá hoạt động của bản thân và các bạn khác trong lớp trong tiết học theo các tiêu chí

b) Tổ chức thực hiện:

- GV phát phiếu đánh giá, yêu cầu học sinh
- Học sinh thực hiện

TÀI LIỆU THAM KHẢO

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2018), *Chương trình Giáo dục phổ thông tổng thể*, Ban hành theo Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT ngày 26/12/2018.
2. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2020), *Hướng dẫn tổ chức hoạt động trải nghiệm, hướng nghiệp cấp THCS và THPT*, Ban hành theo Công văn số 3032/BGDĐT-GDTrH ngày 07/8/2020.
3. Nguyễn Đức Chính (2020), *Phát triển năng lực cho học sinh thông qua hoạt động trải nghiệm*, NXB Giáo dục Việt Nam.
4. Nguyễn Thị Mai Hương (2021), *Ứng dụng công nghệ trong quản lý hoạt động giáo dục*, Tạp chí Quản lý Giáo dục, số 25.
5. Trần Thị Thu Hà (2022), *Mô hình tổ chức hoạt động trải nghiệm hướng nghiệp hiệu quả trong trường THCS*, Tạp chí Giáo dục và Xã hội.
6. Nguyễn Văn Lợi (2019), *Giáo dục hướng nghiệp trong nhà trường phổ thông hiện nay*, NXB Đại học Quốc gia Hà Nội.
7. Bộ Giáo dục và Đào tạo, Tài liệu tập huấn giáo viên cốt cán môn Hoạt động trải nghiệm, hướng nghiệp – lớp 6, 7, 8, 9 (2020-2023).