PHÁT TRIỂN NĂNG LỰC ĐẶC THÙ CỦA HOẠT ĐỘNG TRẢI NGHIỆM THÔNG QUA TỔ CHỨC TRÒ CHƠI DÂN GIAN NGƯỜI CHĂM CHO HỌC SINH LỚP 4

Năng Xuân Hoàng Nhi, Nguyễn Tiến Dũng
Khoa Giáo dục Tiểu học – ĐHSP TP.HCM

Tóm tắt: *Trên cơ sở phân tích các yêu cầu cần đạt (YCCĐ) của Hoạt động trải nghiệm (HĐTN), nghiên cứu trình bày hai biện pháp nhằm phát triển năng lực (NL) đặc thù của HĐTN cho học sinh (HS) lớp 4 thông qua việc khai thác trò chơi dân gian (TCDG) người Chăm trong HĐTN. Cụ thể: tổ chức ngày hội TCDG người Chăm; sử dụng trò chơi mô phỏng hoạt động lao động. Những biện pháp này đều hướng đến việc tạo môi trường để HS tham gia trải nghiệm, vận dụng kiến thức vào thực tiễn, đồng thời góp phần phát triển các NL đặc thù của HĐTN gắn với việc lưu giữ và phát huy các giá trị gắn với địa phương.*

Từ khóa: *trò chơi dân gian người Chăm; Hoạt động trải nghiệm; NL đặc thù; HS lớp 4; giáo dục văn hóa.*

DEVELOPING SPECIFIC COMPETENCIES THROUGH EXPERIENTIAL ACTIVITIES BY ORGANIZING CHAM FOLK GAMES FOR 4TH-GRADE STUDENTS

Abstract: *Based on an analysis of the intended learning outcomes of Experiential Activities, this study proposes two instructional measures to develop the subject-specific competencies of Grade 4 students through the integration of Chăm folk games into Experiential Activities. Specifically, the measures include organizing a Chăm Folk Games Festival and using games that simulate traditional labor activities. Both measures are designed to provide students with authentic experiential learning opportunities, enabling them to apply their knowledge in real-life contexts while fostering the subject-specific competencies targeted in Experiential Activities. At the same time, these measures contribute to preserving and promoting local cultural values.*

Keywords: *Cham folk games; experiential activities; specific competencies; grade 4 students; cultural education.*

Nhận bài: 06/06/2026 Phản biện: 06/07/2026 Duyệt đăng: 09/07/2026

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

Kế thừa vai trò của hoạt động tập thể và hoạt động giáo dục (HĐGD) ngoài giờ lên lớp, HĐTN được xem là một phần bắt buộc của Chương trình Giáo dục phổ thông 2018 (CT GDPT 2018) cấp tiểu học (Trần Thu Hiền, 2019). Với đặc trưng tổ chức các hoạt động trải nghiệm thực tiễn, HĐTN tạo điều kiện để HS rèn luyện phẩm chất và phát triển NL. Theo CT GDPT 2018, chương trình HĐTN hướng đến phát triển cho HS 3 NL đặc thù, bao gồm: "NL thích ứng với cuộc sống; NL thiết kế và tổ chức hoạt động; và NL định hướng nghề nghiệp" (Bộ GD&ĐT, 2018b). Đồng thời, HĐTN cũng nêu rõ mục tiêu"bồi dưỡng cho HS tình yêu đối với quê hương, đất nước, ý thức về cội nguồn và bản sắc dân tộc" (Bộ GD&ĐT, 2018b). Để đạt được các mục tiêu này, HĐTN cần được tổ chức thông qua những hình thức phù hợp với đặc điểm của HS và bối cảnh giáo dục địa phương. Trong khi đó, về việc giáo dục địa phương, Công văn số 3036/BGDDT-GDTH trình bày việc các giá trị văn hoá truyền thống ở địa phương sẽ được lồng ghép trong dạy học các môn học và tổ chức HĐTN. Chính vì vậy, theo Nguyễn Tiến Dũng và cộng sự (2026), triển khai một di sản văn hoá tiêu biểu trong HĐTN là điều rất cần thiết.

Trò chơi dân gian được hình thành và truyền qua nhiều thế hệ nên chúng thể hiện giá trị văn hoá của từng vùng cộng đồng (Phạm Tiết Khánh, 2021). Theo Khlus & Petrykei (2025), bên cạnh giá trị giải trí mà TCDG mang lại, chúng còn góp phần phát triển các NL vận động và tạo cơ hội để trẻ em hình thành, rèn luyện các giá trị đạo đức. Một số nội dung TCDG ở trẻ em là hoạt động mô phỏng những công việc và cách làm trong lao động của người lớn (Châu Văn Huynh, 2015). Chính vì vậy, chúng được xem như một phương tiện lưu truyền kinh nghiệm và truyền thống giữa các thế hệ (Khlus & Petrykei, 2025). Dựa trên những giá trị giáo dục này, nhiều nghiên cứu cho rằng TCDG là công cụ giáo dục địa phương tiềm năng nhằm giúp HS rèn luyện các phẩm chất và NL.

Người Chăm - một dân tộc thiểu số ở Việt Nam, có một kho tàng TCDG (còn được gọi Kaya Mâ-In) phong phú, phản ánh đời sống của người dân (Phan Văn Dốp n.n.k., 2014). Mặc dù có tiềm năng to lớn, nhưng việc triển khai TCDG người Chăm vào nhà trường tiểu học có nhiều HS dân tộc Chăm theo học hiện nay chưa thường xuyên và có hệ thống để phù hợp với các YCCĐ của

HĐTN. Ngoài ra, các tài liệu thường chỉ tổng hợp và phân loại trò chơi mà chưa khai thác TCDG người Chăm trong giáo dục. Do đó, bài viết gợi ý biện pháp khai thác TCDG người Chăm nhằm góp phần hình thành các NL đặc thù của HĐTN cho HS lớp 4, từ đó giúp nâng cao tinh thần tự hào về quê hương và dân tộc của mình ở các em HS.

II. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

2.1. Các năng lực đặc thù

Theo CT GDPT 2018, NL là *"thuộc tính cá nhân được hình thành, phát triển nhờ tố chất sẵn có và quá trình học tập, rèn luyện, cho phép con người huy động tổng hợp các kiến thức, kĩ năng và các thuộc tính cá nhân khác như hứng thú, niềm tin, ý chí,... thực hiện thành công một loại hành động nhất định, đạt kết quả mong muốn trong những điều kiện cụ thể"* (Bộ GD&ĐT, 2018a). Làm rõ hơn khái niệm này, Hoàng Hoà Bình (2019) cho rằng NL có hai đặc trưng chính: *"Được bộc lộ, thể hiện qua hoạt động; Đảm bảo hoạt động có hiệu quả, đạt kết quả mong muốn"*. Trên góc độ đồng nhất NL với hoạt động, Đoàn Thị Ngân (2021), nhấn mạnh *"NL có được thông qua hành động và thực hành"*. Do đó, để thực hiện được mục tiêu này, việc HS được tham gia trực tiếp hoạt động có ý nghĩa quan trọng. Trên cơ sở đó, Dương Huy Cẩn & Trần Thanh Nguyên (2020) cho rằng *"NL đặc thù vừa là mục tiêu vừa là kết quả của hoạt động dạy học và giáo dục, góp phần hình thành và phát triển các NL chung"*.

Ở chương trình HĐTN và HĐTN hướng nghiệp, các NL đặc thù được quy định thành các thành phần, biểu hiện của từng thành phần cũng được trình bày cụ thể. Hình dưới đây trình bày khái quát YCCĐ về ba NL đặc thù này ở lớp 4. Việc tìm hiểu các NL của HĐTN là căn cứ quan trọng để đưa ra các biện pháp phù hợp với mục tiêu của HĐTN.

Năng lực	Thành phần NL	Khái quát các YCCĐ
Năng lực thích ứng với cuộc sống	*Hiểu biết về bản thân và môi trường sống*	Nhận thức bản thân, hình thành thói quen tích cực, nhận biết môi trường sống và ứng xử phù hợp.
	Kĩ năng điều chỉnh bản thân và đáp ứng với sự thay đổi	Điều chỉnh cảm xúc, hành vi; giải quyết vấn đề; thích ứng với các tình huống trong học tập và cuộc sống.
Năng lực thiết kế và tổ chức hoạt động	*Kĩ năng lập kế hoạch*	Thực hiện kế hoạch; hợp tác, chia sẻ; xử lí tình huống và điều chỉnh hoạt động khi cần thiết.
	Kĩ năng thực hiện kế hoạch và điều chỉnh hoạt động	Thực hiện kế hoạch; hợp tác, chia sẻ; xử lí tình huống và điều chỉnh hoạt động khi cần thiết.
	Kĩ năng đánh giá hoạt động	Đánh giá kết quả, nhận ra sự tiến bộ và rút kinh nghiệm sau hoạt động.
Năng lực định hướng nghề nghiệp	*Hiểu biết về nghề nghiệp*	Nhận biết đặc điểm, ý nghĩa của một số nghề và yêu cầu cơ bản của nghề nghiệp quen thuộc, của người thân và ở địa phương.
	Hiểu biết và rèn luyện phẩm chất, NL liên quan đến nghề nghiệp	Hình thành hứng thú nghề nghiệp, tinh thần trách nhiệm và sử dụng công cụ lao động an toàn.

2.2. Ý nghĩa của trò chơi dân gian người Chăm trong việc phát triển các năng lực đặc thù của Hoạt động trải nghiệm

Các TCDG nói chung, TCDG người Chăm nói riêng là một phần của di sản văn hóa dân gian, phản ánh những đặc điểm về đời sống lao động và tín ngưỡng của người dân (Võ Quang Trọng, 2017). Hệ thống trò chơi này có từ lâu đời, được hình thành trong quá trình phát triển của tộc người Chăm, gắn liền với các điều kiện tự nhiên và văn

hoá làng (Palei) cùng các hệ thống tín ngưỡng tôn giáo đa dạng. Bên cạnh giá trị bảo tồn văn hóa, TCDG người Chăm còn có những đặc điểm phù hợp với nhiệm vụ giáo dục của HĐTN như: tính gần gũi với đời sống; sử dụng vật liệu và không gian sẵn có; đề cao tính tập thể, sự tương tác; phản ánh các cách ứng xử trong cộng đồng; đồng thời tạo cơ hội để người chơi tham gia vào các tình huống mang tính trải nghiệm.

Với những đặc điểm nêu trên, TCDG người Chăm có thể là phương tiện tổ chức HĐTN, tạo điều kiện để HS tham gia, tương tác, suy ngẫm và rút kinh nghiệm. Nếu được thiết kế và khai thác hợp lí dựa trên các YCCĐ của HĐTN, các trò chơi này có tiềm năng góp phần phát triển các NL đặc thù của HĐTN.

2.2.1. Năng lực thích ứng với cuộc sống

Về NL thích ứng với cuộc sống, HS lớp 4 được mong đợi đạt được các yêu cầu như "nhận diện được khả năng điều chỉnh cảm xúc và suy nghĩ của bản thân trong một số tình huống đơn giản, đồng thời nhận biết được nguy cơ bị xâm hại và thực hiện được những hành động để phòng tránh bị xâm hại" (Bộ GD&ĐT, 2018b).

Trong khi đó, TCDG người Chăm mang tính cộng đồng cao, sự tương tác và tuân thủ luật chơi. Cụ thể, quá trình chơi có thể tạo ra đa dạng tình huống để các em được thảo luận, cùng với các bạn giải quyết các tranh chấp và ứng xử với kết quả thắng, thua. Đồng thời, trong các trò chơi có yếu tố cạnh tranh, hình thức thưởng, phạt thường mang tính biểu trưng, vui nhộn. HS có thể tự nhận biết cảm xúc, thay đổi hành vi và rèn luyện khả năng thích ứng trong các tình huống khác nhau thông qua những trải nghiệm này. Tuy nhiên, để HS đạt được các YCCĐ của HĐTN, giáo viên (GV) cần tổ chức suy ngẫm sau trò chơi, điều này là yếu tố quan trọng giúp các em xác định lại những gì đã diễn ra, nhận diện cảm xúc và cách ứng xử, từ đó đưa ra được đánh giá và liên hệ với các tình huống khác.

Chẳng hạn, ở trò chơi "Diều hâu bắt gà con" (trong tiếng Chăm gọi là Kalang pah anâk ciép), GV có thể khai thác tình huống bảo vệ thành viên yếu hơn trong nhóm hoặc liên hệ với việc nhận biết nguy cơ và lựa chọn cách ứng xử an toàn khi gặp tình huống có thể dẫn đến bị xâm hại. Nhờ đó, trò chơi không chỉ mang ý nghĩa giải trí mà còn trở thành phương tiện để phát triển NL thích ứng với cuộc sống. Trò chơi này có thể được sử dụng trong chủ đề "Phòng tránh bị xâm hại" thuộc sách HĐTN lớp 4 (bộ Kết nối tri thức với cuộc sống).

2.2.2. Năng lực thiết kế và tổ chức hoạt động

Ở lớp 4, nhóm NL thiết kế và tổ chức hoạt động mong đợi sự tích cực tham gia của HS khi các em làm nhiệm vụ theo cả hình thức cá nhân và nhóm. Điều này giúp HS bước đầu có thể lập các kế hoạch cơ bản, đồng thời biết phối hợp và hỗ trợ bạn trong nhóm. Trong khi đó, các TCDG người Chăm mang tính linh hoạt với tính tập thể, chính vì vậy, người chơi có thể thảo luận, phân vai và phối hợp thực hiện nhiệm vụ.

Theo Lê Thị Cẩm Lệ (2022), việc tổ chức TCDG cho HS có bốn mức độ. Ở mức cao nhất, HS được chọn trò chơi, đồng thời, các em là người tổ chức và chỉ cách chơi cho người khác tham gia sao cho phù hợp với chủ đề GV đưa ra. Quá trình này giúp HS phát huy sự chủ động, khả năng lập kế hoạch, tổ chức và phối hợp với tập thể. Bên cạnh đó, sau mỗi trò chơi, Phạm Việt Quỳnh và Lý Phương Thảo (2024) gợi ý bước cuối của quy trình tổ chức TCDG cho HS tham gia là tự đánh giá và rút kinh nghiệm sau trò chơi.

2.2.3. Năng lực định hướng nghề nghiệp

"Ở giai đoạn giáo dục cơ bản, NL định hướng nghề nghiệp chủ yếu tập trung vào việc nhận diện các công việc, nghề nghiệp xung quanh". Cụ thể, ở lớp 4, chương trình yêu cầu HS "tìm hiểu được, trải nghiệm và thể hiện được sự hứng thú với các nghề truyền thống ở địa phương" (Bộ GD&ĐT, 2018b). Trong khi đó, một số TCDG Chăm thường là hoạt động bắt chước các thao tác lao động sản xuất như dệt thổ cẩm hay làm gốm (Phan Văn Dốp n.n.k, 2014).

Trên cơ sở đó, việc tham gia chơi giúp HS có cơ hội được tiếp cận và biết được các nghề nghiệp ở địa phương, từ đó có thể hình thành được mối quan tâm đến các nghề truyền thống. Đặc biệt, quá trình thực hiện các thao tác mô phỏng và tuân thủ luật chơi cũng tạo cơ hội làm quen với các ý thức an toàn lao động cho các em.

2.3. Nguyên tắc lựa chọn và tổ chức trò chơi dân gian người Chăm trong Hoạt động trải nghiệm lớp 4

2.3.1. Nguyên tắc

Kế thừa những nguyên tắc của Lê Thị Cẩm Lệ (2022) và dựa trên nghiên cứu của Phạm Việt Quỳnh và Lý Phương Thảo (2024), các nguyên tắc được đề xuất để lựa chọn và tổ chức TCDG người Chăm trong HĐTN cho HS lớp 4, bao gồm: (1) Đảm bảo YCCĐ của chương trình HĐTN: Võ Thị Lan Anh (2024) gợi ý trong HĐTN, khi thiết kế kế hoạch, GV nên lưu ý các YCCĐ để xây dựng hoạt động phù hợp. Chính vì vậy, TCDG người Chăm khi được chọn và triển khai cần được tổ

chức và cần đảm bảo góp phần giúp HS đạt được những YCCĐ về phẩm chất và NL; (2) Nguyên tắc đảm bảo tính an toàn: những địa điểm, dụng cụ chơi cần được lựa chọn, kiểm tra và thử nghiệm an toàn trước khi tổ chức. Hơn nữa, yếu tố tâm lí cũng cần được chú ý, GV cần tạo ra được sự công bằng, giải quyết những tình huống phát sinh hiệu quả, đồng thời, giới thiệu với các em nội quy an toàn khi chơi; (3) Đảm bảo phát huy sự sáng tạo và tự chủ của HS: Theo Agbenyega, J. S. (2011), môi trường khuyến khích được sự vui chơi và khám phá giúp HS cảm thấy an toàn và tham gia tích cực. Trên cơ sở đó, HS cần được trao cơ hội tham gia và được khuyến khích khi chọn trò chơi, chuẩn bị vật liệu, đồng thời, tự điều hành và đánh giá sau trò chơi; (4) Chú ý đến yếu tố văn hoá trong các trò chơi của người Chăm: TCDG người Chăm phản ánh các giá trị về các tập quán của người Chăm. Trong quá trình tổ chức, các trò chơi được chọn nên dựa theo YCCĐ, đồng thời, giúp cho HS nhận thức và có thái độ trân trọng văn hoá của mình.

2.3.2. Quy trình

Dựa vào bài viết của các tác giả Lê Thị Cẩm Lệ (2022), Phạm Việt Quỳnh & Lý Phương Thảo (2024), quy trình tổ chức được đề xuất (có thể áp dụng trọng HĐGD theo chủ đề):

Bước 1: Chuẩn bị tổ chức trò chơi

Để đạt được YCCĐ, GV nên dựa vào các yêu cầu về NL của HĐTN để chọn được các trò phù hợp. Các thành tố của một trò chơi học tập như tên, luật lệ, hành động chơi và thời gian dự kiến (Đặng Thành Hưng, 2002) cần được GV liệt kê một cách cụ thể. Các đặc điểm độ tuổi và sự an toàn của HS cũng cần được chú ý, vì vậy, GV có thể thực hiện cải biên trò chơi, nhưng cần giữ được giá trị cốt lõi và ý nghĩa giáo dục của trò chơi (Trần Viết Nhi, 2019).

Nơi tổ chức cũng cần chú ý sự an toàn. Ngoài ra, GV nên chuẩn bị thêm các giải thưởng và các cách khác với mục đích khích lệ tinh thần của HS. Ngoài ra, các công cụ đánh giá nên được GV thiết kế cụ thể, rõ ràng để đánh giá thứ hạng của các cá nhân, đội chơi tham gia, đồng thời xác định được NL và sự tham gia của HS.

Bước 2: Tổ chức trò chơi cho HS

Sau khi thực hiện bước ổn định, GV tiến hành giới thiệu tên trò chơi, nguồn gốc hoặc ý nghĩa liên quan. Việc thực hiện hiệu quả bước này, có thể giúp bồi dưỡng nhận thức về văn hoá và giá trị của TCDG người Chăm. GV có thể thông qua câu chuyện ngắn vui có tính hấp dẫn để tổ chức trò chơi. Theo Phạm Việt Quỳnh & Lý Phương Thảo (2024), các nhiệm vụ và cách chơi nên được giới thiệu rõ ràng, đồng thời đảm bảo HS nắm được các nội quy về an toàn. Ngoài ra, tuỳ vào mức độ khó của trò chơi, GV có thể linh hoạt tổ chức chơi thử để giúp HS nắm được luật chơi và cách thực hiện và cần quan sát cẩn thận.

Bước 3: Tổng kết, đánh giá

Sau khi chơi, GV có thể cho HS nhận xét và đánh giá chung. Đồng thời, GV cần tổ chức tính điểm, công bố kết quả một cách công khai, tuyên dương và trao giải thưởng. Bên cạnh GV, theo các tiêu chí được cung cấp, HS tự đánh giá chính mình và bạn bè. Phản tư (reflection) và phản hồi của người học góp phần giúp HS hoàn thiện kinh nghiệm.

2.4. Biện pháp phát triển năng lực đặc thù của Hoạt động trải nghiệm cho HS lớp 4 thông qua tổ chức trò chơi dân gian người Chăm

a. Biện pháp 1. Tổ chức ngày hội TCDG người Chăm

- *Mục tiêu:* Phát triển NL thiết kế và tổ chức hoạt động, NL giao tiếp và hợp tác, đồng thời góp phần nuôi dưỡng ý thức gìn giữ các văn hoá dân gian.

- *Nội dung:* Tổ chức ngày hội TCDG người Chăm trong các buổi sinh hoạt dưới cờ, sinh hoạt lớp. Nội dung hướng đến việc HS được tham gia trải nghiệm các TCDG của người Chăm.

- *Cách thực hiện:*

Ở giai đoạn lớp 4, HS người Chăm đã phát triển hơn về tư duy và NL tự chủ, đồng thời, các em đã từng tham gia TCDG người Chăm.

+ GV thường xuyên tổ chức các TCDG người Chăm trong các tiết HĐGD theo chủ đề hoặc trong các buổi Sinh hoạt lớp để HS làm quen.

+ GV định hướng để HS tham gia lựa chọn trò chơi gần gũi với các em.

+ HS chuẩn bị trò chơi như sưu tầm từ người thân, gợi ý từ GV và chuẩn bị dụng cụ, phân công nhiệm vụ.

+ Tổ chức HS theo nhóm, hướng dẫn từng trò chơi trong ngày hội, qua đó, NL tổ chức và phẩm chất trách nhiệm được phát triển.

Tuy nhiên, để biện pháp phù hợp với HS lớp 4, GV nên định hướng cho HS, trò chơi được lựa chọn có tiêu chí như cách chơi đơn giản, ngoài ra, GV cũng có thể điều chỉnh và giữ vai trò hỗ trợ, điều phối với mục đích giáo dục, an toàn của hoạt động được đảm bảo.

Việc tổ chức ngày hội có thể tích hợp trong một số loại hình của HĐTN (sinh hoạt dưới cờ hoặc sinh hoạt lớp). Theo định hướng tổ chức sinh hoạt dưới cờ, mỗi khối lớp đảm nhận các hoạt động

theo tuần. Chẳng hạn, ở chủ đề "Kết nối cộng đồng" của sách HĐTN lớp 4 (bộ Kết nối tri thức với cuộc sống), với YCCĐ là "đề xuất và thực hiện được các hoạt động gắn kết cộng đồng", biện pháp này là phù hợp, đặc biệt là chủ đề này được triển khai ở giai đoạn gần cuối năm học. Ngoài ra, GV cần lựa chọn các TCDG tiêu biểu, có luật chơi đơn giản, gần gũi với HS như: chait talei (nhảy dây), nyéng (nhảy cò chàm), blaop (nhảy cò chẹp), tadah athar amil (búng hạt me)…

b. Biện pháp 2. Sử dụng trò chơi mô phỏng hoạt động lao động

- *Mục tiêu:* Hướng đến NL định hướng nghề nghiệp thông qua việc nhận biết đặc điểm, ý nghĩa của một số nghề truyền thống của người Chăm; đồng thời bồi dưỡng thái độ trân trọng lao động và ý thức giữ gìn, phát huy giá trị nghề truyền thống trong cộng đồng.

- *Nội dung:* Sử dụng các TCDG mô phỏng thao tác lao động sản xuất của người Chăm, như mânym (dệt) hoặc mbek gluh (nặn đất sét), kết hợp với việc tìm hiểu các làng nghề tại địa phương. Nội dung hoạt động hướng đến việc giúp HS nhận diện được quy trình lao động cơ bản, sản phẩm đặc trưng văn hóa của các nghề truyền thống.

- *Cách thực hiện:*

+ GV lựa chọn các trò chơi mô phỏng hoạt động lao động tiêu biểu, chỉnh sửa để phù hợp với HS nhưng vẫn giữ được đặc trưng riêng;

+ Tham gia theo hình thức nhóm, HS thực hiện các bước làm cơ bản (như dệt, nặn, tạo hình sản phẩm);

+ Kết hợp với việc tham quan trực tiếp lại các ngôi làng, trao đổi với nghệ nhân tại các làng nghề của người Chăm, tạo điều kiện để HS nhìn thấy trực tiếp cách sản xuất và giao tiếp với người làm nghề;

+ HS thảo luận, trình bày về trải nghiệm, từ đó nhận diện được nghề truyền thống và tìm hiểu được vai trò của chúng trong đời sống cộng đồng và dần có hứng thú, định hướng nghề nghiệp phù hợp.

III. KẾT LUẬN

Qua bài viết, có thể thấy TCDG người Chăm có tiềm năng giúp phát triển các NL đặc thù của HĐTN cho HS lớp 4, bao gồm "NL thích ứng với cuộc sống, NL thiết kế và tổ chức hoạt động, và NL định hướng nghề nghiệp". Được xây dựng với nguyên tắc phù hợp với các yêu cầu mà chương trình quy định và bối cảnh giáo dục địa phương, các biện pháp có thể giúp nâng cao tính hiệu quả khi tổ chức HĐTN gắn với các giá trị địa phương.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

Bộ Giáo dục và Đào tạo. (2021). Công văn số 3036/BGDĐT-GDTH ngày 20 tháng 7 năm 2021 về việc tăng cường chỉ đạo thực hiện nội dung giáo dục của địa phương cấp Tiểu học.

Bộ Giáo dục và Đào tạo. (2018a). Chương trình giáo dục phổ thông - Chương trình tổng thể (Ban hành kèm theo Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT ngày 26 tháng 12 năm 2018 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo).

Bộ Giáo dục và Đào tạo. (2018b). Chương trình giáo dục phổ thông: Hoạt động trải nghiệm và Hoạt động trải nghiệm, hướng nghiệp (Ban hành kèm theo Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT ngày 26 tháng 12 năm 2018 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo).

Châu Văn Huynh. (2015). Trò chơi dân gian người Chăm Ninh Thuận. Nhà xuất bản Tổng hợp Thành phố Hồ Chí Minh.

Đặng Thành Hưng. (2002). Dạy học hiện đại: Lí luận, biện pháp, kĩ thuật. Nhà xuất bản Đại học Quốc gia Hà Nội.

Đoàn Thị Ngân. (2021). Đánh giá năng lực đặc thù môn Khoa học ở tiểu học theo Chương trình Giáo dục phổ thông 2018. Tạp chí Khoa học Giáo dục Việt Nam, (46), 36–41.

Dương Huy Cần, & Trần Thanh Nguyên. (2020). Phát triển năng lực đặc thù cho học sinh trong dạy học môn Khoa học ở tiểu học. Tạp chí Khoa học Đại học Đồng Tháp, (4), 13–20.

Hoàng Hòa Bình. (2019). Năng lực và đánh giá theo năng lực. Tạp chí Khoa học Trường Đại học Sư phạm Thành phố Hồ Chí Minh, (71), 21–32.

Khlus, N., & Petrykei, O. (2025). History of the development of Ukrainian folk movement games: Theoretical aspect. Спортивные игры, (2), 71–78.

Lê Thị Cẩm Lệ. (2022). Tổ chức trò chơi dân gian trong hoạt động trải nghiệm ở trường tiểu học. Tạp chí Khoa học Đại học Tây Nguyên, 16(52).

Nguyễn Tiến Dũng, Huỳnh Nguyệt Dương, Nguyễn Hà Ngọc Anh, Tào Nguyệt Ánh, Nguyễn Xuân Hương & Trương Thị Ngọc Trầm. (2026). Nghiên cứu thực trạng sử dụng trò chơi dân gian Bahnar trong hoạt động trải nghiệm tại một số trường tiểu học ở Thành phố Hồ Chí Minh. Tạp Chí Giáo dục, 26(12), 65–71. Truy vấn từ https://tcgd.tapchigiaoduc.edu.vn/index.php/tapchi/article/view/6359

Pham Tiet Khanh. (2021). Folk games in Southern Khmer culture in Vietnam. The Journal of Social Sciences Research, 7(3), 108–115. https://doi.org/10.32861/jssr.73.108.115

Phạm Việt Quỳnh & Lý Phương Thảo. (2024). Khai thác các trò chơi dân gian trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội 2. Tạp chí Giáo dục, 24(22), 48–53.

Phan Văn Dốp, Phan Quốc Anh, & Nguyễn Thị Thu. (2014). Trò chơi dân gian. Trong Văn hóa phi vật thể người Chăm Ninh Thuận (tr. 274–299). Nhà xuất bản Nông nghiệp.

Trần Thị Thịnh. (2025). Tổng quan nghiên cứu về quản lý hoạt động trải nghiệm ở trường tiểu học theo tiếp cận tham gia. Tạp chí Tâm lý – Giáo dục, (11), 76–80.

Trần Thu Hiền. (2019). Thiết kế hoạt động trải nghiệm trong Chương trình Giáo dục phổ thông mới theo định hướng phát triển năng lực cho học sinh tiểu học. Tạp chí Khoa học Giáo dục, (19), 75-79.

Trần Viết Nhi. (2019). Redesigning folk games: A direction to diversify teaching games at preschools. Tạp chí Khoa học Xã hội, Nhân văn và Giáo dục, 9(3), 85–90.

Võ Thị Lan Anh. (2024). Designing plans to organize experiential activities to form qualities and competencies for primary school students. HNUE Journal of Science: Educational Sciences, 69(5), 55–65. https://doi.org/10.18173/2354-1075.2024-0117