

HOẠT ĐỘNG TRẢI NGHIỆM CHỦ ĐỀ STEM

THIẾT KẾ SÂN KHẤU: HÍT HÀ MÙI QUÊ HƯƠNG

THÔNG TIN HOẠT ĐỘNG TRẢI NGHIỆM

Lớp 3	Thời lượng: 2 tiết	Sản phẩm: Nhóm 6
-------	--------------------	------------------

Mô tả hoạt động trải nghiệm:

Sân khấu là loại hình nghệ thuật tổng hợp, bao chứa cả văn học, điện ảnh, hội họa, múa, điêu khắc, nghệ thuật biểu diễn của các diễn viên và có sự tham dự của khán giả, đem đến những giá trị nhất định về cuộc sống và nhiều cảm xúc cho khán giả. Nơi trình diễn sân khấu cũng được gọi tên là sân khấu. Sân khấu có lịch sử lâu đời nhất trong 7 loại hình nghệ thuật. Dưới sự hỗ trợ của bối cảnh, đạo cụ và âm nhạc, sân khấu mang đến hơi thở của cuộc sống, mô phỏng cuộc đời như thật nhằm thể hiện dụng ý nghệ thuật, truyền tải một thông điệp nào đó đến người xem.

Chủ đề STEM "Thiết kế sân khấu - Hít hà mùi quê hương" tạo tình huống cho học sinh trải nghiệm thiết kế một sân khấu khiến cho các nhân vật trong câu chuyện trở nên gần gũi, sống động hơn, giúp nội dung bài học khắc sâu vào tâm trí của học sinh. Các nhân vật được biến hóa thành những con rối que giúp các em phát huy trí tưởng tượng, phát triển năng lực ngôn ngữ, tình cảm xã hội, nâng cao năng lực giao tiếp và hợp tác, tập làm quen với những tình huống đa dạng và trải nghiệm giải quyết vấn đề. Bên cạnh đó, giúp các em hình thành các kỹ năng tinh như cắt, dán, ghép... và phát triển ý tưởng sáng tạo, tư duy giải quyết vấn đề trong cuộc sống hàng ngày.

NỘI DUNG TÍCH HỢP	Môn học	Yêu cầu cần đạt theo chương trình tổng thể
	TNXH	- Giới thiệu được (bằng lời hoặc kết hợp lời nói với hình ảnh) một di tích lịch sử, văn hoá hoặc cảnh quan thiên nhiên ở địa phương.
	Mĩ thuật	- Phối hợp được một số kỹ năng cắt dán, vẽ, in, ghép, nặn, uốn... trong thực hành sáng tạo.
	Toán	- Nhận dạng được hình tứ giác thông qua việc sử dụng bộ đồ dùng học tập cá nhân hoặc vật thật. - Nhận dạng được khối trụ, khối cầu thông qua việc sử dụng bộ đồ dùng học tập cá nhân hoặc vật thật.

* Ghi chú: Môn học chủ đạo được phân biệt bằng dấu gạch chân.

A. YÊU CẦU CẦN ĐẠT CỦA HOẠT ĐỘNG TRẢI NGHIỆM STEM

a) Kiến thức:

- Giới thiệu được (bằng lời hoặc kết hợp lời nói với hình ảnh) một di tích lịch sử, văn hoá hoặc cảnh quan thiên nhiên ở địa phương.

b) Vận dụng kiến thức để thiết kế một sân khấu với các tiêu chí:

- Sân khấu đứng được.
- Sân khấu trang trí đẹp và ấn tượng.
- Có lời giới thiệu về 1 địa danh.
- Biểu diễn tiết mục múa rối trên sân khấu.

*** Góp phần hình thành các phẩm chất năng lực.**

B. ĐỒ DÙNG DẠY HỌC.

I. Chuẩn bị của giáo viên:

1) Tài liệu:

- Kế hoạch bài dạy.
- Bài trình chiếu.
- Phiếu học tập.
- Phiếu đánh giá của giáo viên.

2) Học liệu giáo viên cung cấp:

TT	Học liệu	Đơn vị	Số lượng	Hình ảnh	Ghi chú
1	Khung sân khấu	Cái	1		40x10x25 cm đã khoét lỗ.
2	Giấy bìa màu	Tờ	1		Khổ giấy A4, màu xanh lá cây.
3	Giấy màu thủ công	Xấp	1		Khổ giấy A5.
4	Giấy nhẵn	Tờ	1		Làm hoa, 40cm x khổ.
5	Dây kẽm xù	Đoạn	5		Dài 15cm
6	Băng dính	Loại	2		

II. Chuẩn bị của học sinh:

TT	Học liệu	Đơn vị	Số lượng	Hình ảnh	Ghi chú
1	Kéo	Cái	1		Cá nhân mang đi ở mỗi tiết
2	Thước	Cái	2		
3	Bút màu	Hộp	1		
4	Bút chì	Cái	1		
5	Bảng học sinh	Cái	2		

*Ghi chú:

C. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC

I. Hoạt động 1: Mở đầu (Xác định vấn đề) – Hacker STEM Trí Việt

1) Khởi động:

a) Tình huống:

Biên tập các di tích, danh lam thắng cảnh của VN trên nền bài hát “Quê hương tươi đẹp”

→ Anh Quân xin chào tất cả các em! Các em vừa cùng anh tham quan một vòng quanh đất nước Việt Nam xinh đẹp của chúng ta? Và ở tiết học trước, các em đã chế tạo thành công những chú rôi que để làm nhân vật kể chuyện, giới thiệu về các di tích lịch sử, danh lam thắng cảnh của quê hương mình.

→ Nhân vật đã có, vậy em cần phải làm gì để có một sân khấu cho các chú rôi biểu diễn nhỉ?

b) Xác định vấn đề cần giải quyết:

- Giáo viên nêu các câu hỏi để giúp học sinh xác định được vấn đề cần giải quyết:

Câu 1: Nơi nào không được nhắc đến trong video di tích lịch sử, danh lam thắng cảnh VN

1	Hồ Gươm.	5	Hoàng Thành Huế.
2	Lăng Bác Hồ.	6	Rừng U Minh.
3	Vịnh Hạ Long.	7	Phố Cổ Hội An.
4	Hang Sơn Đoòng.	8	Bến Nhà Rồng.

Câu 2: Em cần phải làm gì để có một sân khấu cho các chú rôi biểu diễn nhỉ?

2) Nhận nhiệm vụ:

HS xem clip nhận nhiệm vụ:

Có rất nhiều ý tưởng để thiết kế một sân khấu.

Trên sân khấu sẽ giúp cho các nhân vật rôi que biểu diễn sống động hơn, khiến nội dung giới thiệu ấn tượng và sâu sắc hơn. Các em cũng sẽ được phát huy trí tưởng tượng, phát triển năng lực ngôn ngữ, tình cảm xã hội; nâng cao năng lực giao tiếp và hợp tác, tập làm quen với những tình huống đa dạng và trải nghiệm giải quyết vấn đề.

Và “Hacker STEM Trí Việt” hôm nay sẽ mang đến cho các em thử thách đó là, hãy chế tạo “Sân khấu - Hít hà mùi quê hương” với những tiêu chí sau:

- Sân khấu đứng được.
- Dán (treo) được hình nền cho sân khấu.
- Sân khấu trang trí đẹp và ấn tượng.
- Có lời giới thiệu về 1 địa danh.
- Biểu diễn tiết mục múa rôi trên sân khấu.

HS xem clip nêu học liệu:

Để thiết kế một “Sân khấu – hít hà mùi quê hương” chúng ta cần có những học liệu sau:

TT	Học liệu	Đơn vị	Số lượng	Ghi chú
1	Khung sân khấu	Cái	1	40x10x25cm đã khoét lỗ theo yêu cầu.
2	Giấy bìa màu	Tờ	1	Khổ giấy A4, màu xanh lá cây.
3	Giấy thủ công	Xấp	1	Khổ giấy A5.
4	Giấy nhẵn	Tờ	1	Làm hoa, 40cm x khổ.
5	Dây kẽm xù	Đoạn	5	Dài 15cm
6	Băng dính	Loại	2	

→ Nhiệm vụ đã nhận, học liệu đã sẵn sàng, vậy còn những kiến thức gì chúng ta cần liên hệ để chinh phục thử thách Thiết kế Sân khấu - Hít hà mùi quê hương? Chúng mình hãy đến với chuyên mục **“Tớ biết tuốt”** nhé!

II. Luyện tập, thực hành (Nghiên cứu kiến thức nền) – **Tớ biết tuốt**

Câu 1: Đúng ghi Đ, sai ghi S vào ô trống. Cảnh quan thiên nhiên là:

Đ	Những phong cảnh mang vẻ đẹp tự nhiên, hoang sơ chưa có sự tác động của con người.
S	Những phong cảnh mang vẻ đẹp độc đáo do con người tạo nên.

Câu 2: Nối hình ảnh với tên địa danh thích hợp:

Bến Nhà Rồng
Kinh thành Huế
Hang Sơn Đoòng
Văn Miếu Quốc Tử Giám

Câu 3: Sân khấu là nơi như thế nào? Chọn những đáp án chính xác cho những gợi ý dưới đây.

(A)	Biểu diễn các loại hình nghệ thuật như: diễn kịch, ca nhạc, múa,...
(B)	Tổ chức các sự kiện như giao lưu, các hội thi...
(C)	Dành riêng tổ chức các buổi hội, họp.

III. Vận dụng trải nghiệm

1) Đề xuất và lựa chọn giải pháp – **Sáng tạo không giới hạn**

a) *Lên ý tưởng*

Hãy tưởng tượng và vẽ phác họa sân khấu của nhóm em vào ô trống trong phiếu học tập. Nhớ ghi chú cấu tạo cho sân khấu của mình nhé!

b) Lựa chọn học liệu

Với những học liệu được cung cấp, các em hãy lựa chọn và giải thích công dụng của từng học liệu mình chọn để làm sân khấu.

Ví dụ: Dùng vật liệu nào làm chân sân khấu?...

c) Đề xuất về giải pháp

Hãy cùng thảo luận và đề xuất các giải pháp cho sân khấu của mình theo những gợi ý sau:

- Để sân khấu có địa danh em giới thiệu, em sẽ làm gì?
- Để có rèm cho sân khấu em sẽ làm thế nào?
- Em sẽ trang trí những gì để sân khấu thật đẹp và ấn tượng?

d) Các nhóm chia sẻ

Giáo viên gọi một số nhóm lên chia sẻ trước lớp:

- Chia sẻ ý tưởng về sân khấu của nhóm.
- Chia sẻ về việc lựa chọn học liệu để thiết kế sân khấu.
- Chia sẻ về các giải pháp để thiết kế một sân khấu đẹp.

...

HS xem clip hết tiết 1:

Vậy là qua chuyên mục **Tớ biết tuốt**, các em đã được tìm hiểu cảnh quan thiên nhiên là gì, như thế nào được gọi là di tích lịch sử văn hóa? Chúng ta cũng biết được sân khấu là nơi diễn ra các hoạt động gì? Để từ đó các em có thể liên hệ và thiết kế một sân khấu thật đẹp, phù hợp với nội dung bài giới thiệu muốn truyền tải. Vậy các em có nóng lòng muốn bắt tay vào việc chế tạo ngay Sân khấu - Hít hà mùi quê hương không?

Nhưng hết giờ mất rồi. Anh hẹn các em vào tiết học sau trong chuyên mục **Thử đi ngại chi** nhé, khi đó các em sẽ được thỏa sức chế tạo!

Còn bây giờ thì, hẹn gặp lại các em!

HS xem clip Review đầu tiết 2:

Chào các STEMer Trí Việt! Anh rất vui được gặp lại các em trong tiết 2 của hoạt động trải nghiệm chủ đề **“Sân khấu - Hít hà mùi quê hương”** ngày hôm nayyy! Và ở tiết 1, Hacker STEM Trí Việt đã thử thách các em chế tạo **“Sân khấu - hít hà mùi quê hương”** với các tiêu chí sau:

- Sân khấu đứng vững.
- Dán (treo) được hình nền cho sân khấu.
- Sân khấu trang trí đẹp và ấn tượng.
- Có lời giới thiệu về 1 địa danh.
- Biểu diễn 1 tiết mục múa rối trên sân khấu.

→ Giải pháp đã có, học liệu đã sẵn sàng, vậy còn chần chừ gì mà không bắt tay **“Thử đi ngại chi”** để chế tạo **Sân khấu** thôi nào các em ơi!

2) Chế tạo mẫu, thử nghiệm và đánh giá - Thử đi ngại chi

a) Chế tạo mẫu

- Học sinh nhắc lại các yêu cầu để chế tạo một sân khấu 3D:
 - + Sân khấu đứng được.
 - + Dán (treo) được hình nền cho sân khấu.

- + Sân khấu trang trí đẹp và ấn tượng.
 - + Có lời giới thiệu về 1 địa danh.
 - + Biểu diễn 1 tiết mục múa rối trên sân khấu.
- Giáo viên nhắc an toàn và tiết kiệm: Lưu ý các quy tắc an toàn khi sử dụng thiết bị dụng cụ, sử dụng các nguyên vật liệu sao cho hợp lí và tiết kiệm nhất.
- * Hết giờ**

b) Thử nghiệm.

HS xem clip cách thử nghiệm (Đồ họa)

→ Wow! Như vậy là các em đã hoàn thành xuất sắc nhiệm vụ chế tạo **Sân khấu - Hít hà mùi quê hương** của nhóm mình rồi phải không nào? Vậy để thử xem sản phẩm có đạt yêu cầu không, chúng ta hãy cùng tham gia hoạt động thử nghiệm ngay sau đây nhé!

+ Biểu diễn tại chỗ rồi que trên sân khấu của nhóm.

Sau khi đã thử nghiệm và quan sát, ghi nhận kết quả về **Sân khấu – Hít hà mùi quê hương** của nhóm mình, các em hãy thực hiện đánh giá theo các tiêu chí cho sản phẩm nhé!

c) Đánh giá

- Lượt 1: Giáo viên tổ chức cho thành viên trong nhóm tự đánh giá sản phẩm của nhóm mình theo các tiêu chí bằng cách tô màu cho các trái tim ở cột **“Nhóm mình”** trong bảng đánh giá phía dưới:

Tiêu chí “Sân khấu”	Đánh giá	
	Nhóm mình	Nhóm bạn
Sân khấu đứng vững.	♡♡♡♡♡	♡♡♡♡♡
Treo được hình nền cho sân khấu.	♡♡♡♡♡	♡♡♡♡♡
Sân khấu trang trí đẹp và ấn tượng.	♡♡♡♡♡	♡♡♡♡♡
Có lời giới thiệu về 1 địa danh.	♡♡♡♡♡	♡♡♡♡♡
Biểu diễn tiết mục múa rối trên sân khấu.	♡♡♡♡♡	♡♡♡♡♡

- Lượt 2: Giáo viên tổ chức cho các nhóm bắt cặp (ví dụ 1-2; 3-4; 5-6) để đánh giá chéo sản phẩm của nhau theo các tiêu chí bằng cách tô màu cho các trái tim ở cột **“Nhóm bạn”** trong bảng đánh giá phía trên.

* **Lưu ý**: Giáo viên cân đối thời gian để tổ chức cho học sinh đánh giá lượt 2. Nếu không đủ chỉ cần tổ chức đánh giá lượt 1.

→ Qua hoạt động **“Thử đi ngại chi”**, các em đã chế tạo, thử nghiệm và đánh giá được **Sân khấu** của nhóm mình đã chắc chắn chưa, tiêu chí nào còn chưa đạt? Và ngay sau đây, các em hãy cùng **“Úm ba la”** để hô biến cho sản phẩm của nhóm mình trở chắc chắn, sinh động và ấn tượng hơn nữa thông qua hoạt động thảo luận, tìm ra các phương án để điều chỉnh, cải thiện cho Sân khấu của nhóm mình nhé!

3. Chia sẻ, thảo luận và cải thiện – Úm ba la

a) Thảo luận

- GV tổ chức cho các nhóm thảo luận về các tiêu chí chưa đạt được của sân khấu và đưa ra những phương án để điều chỉnh, cải thiện.

Các em đã thảo luận và có những những phương án điều chỉnh, cải thiện cho sản phẩm của mình rồi đúng không nào? Ngay sau đây cô mời các em cùng cải thiện cho sân khấu của mình nhé!

b) Cải thiện

- Giáo viên tổ chức cho các nhóm điều chỉnh, cải thiện cho sân khấu theo phương án đã thảo luận.

Đã hết thời gian cải thiện. Mời các em trong 2 phút, dọn dẹp xung quanh nhóm mình thật sạch sẽ và gọn gàng trước khi đến với hoạt động **“HÍT HÀ MÙI QUÊ HƯƠNG”** nhé!

c) Chia sẻ

HS xem clip nêu cách chơi:

Các em đã sẵn sàng cho Trò chơi **“Sân khấu - Rối que kể chuyện”** chưa nào? Bây giờ hãy nghe thật kỹ cách chơi nhé:

➤ **Cách chơi:** Mỗi nhóm hãy đưa những chú rối que lên sân khấu của nhóm mình, giới thiệu về một danh lam thắng cảnh, di tích lịch sử mà nhóm mình đã chuẩn bị. (Giới thiệu trong vòng 1 phút).

➤ **Hãy thi đua để:**

- Nhóm biểu diễn rối que hay nhất.
- Nhóm có nội dung giới thiệu hay nhất.
- Nhóm có sân khấu ấn tượng nhất.

➤ **Tổ chức chơi:** Lần lượt đại diện các nhóm biểu diễn.

- Giáo viên chấm giải, tuyên dương các nhóm:

+ Giải vô địch:

- Giải: Nhóm biểu diễn rối que hay nhất.
- Giải: Nhóm có nội dung giới thiệu hay nhất.
- Giải: Nhóm có rối que đẹp nhất.

+ Giải ấn tượng:

- Giải: Hiểu biết, thông thái.
- Giải: Sôi nổi, phong cách.
- Giải: Cải thiện sản phẩm tốt.
- Giải: Chia sẻ tích cực.
- Giải: Chăm chỉ, kiên trì.
- Giải: Thiết kế sáng tạo.
- Giải: Tinh thần làm việc nhóm.
- Giải: Giữ vệ sinh tốt.

* **Lưu ý:** Giáo viên quan sát để ghi nhận những ưu điểm của các nhóm và nhóm nào cũng được tuyên dương cho 1 tiêu chí tiêu biểu nhất để khích lệ các em.

HS xem clip kết thúc tiết 2

Như vậy là chúng ta đã khép lại hoạt động trải nghiệm STEM với chủ đề **“Sân khấu - Hít hà mùi quê hương”** rồi đó! Anh rất khen ngợi các em đã không chỉ sáng tạo mà còn tích cực trong việc tìm tòi, nghiên cứu để thiết kế được một sân khấu thật đẹp mắt, sinh động. Những

chú rồi que sẽ làm chủ sân khấu để mang đến màn giới thiệu thật ấn tượng, độc đáo phải không nào?

Hacker STEM Trí Việt thử thách các em sau tiết học này hãy nâng cấp, trang trí cho Sân khấu – Hít hà mùi quê hương của nhóm mình thêm chắc chắn, sinh động, đẹp mắt và ấn tượng hơn nữa nhé! Hẹn gặp lại các em ở những hoạt động trải nghiệm sau!!!

D. DẶN DÒ

- Dặn dò.
- Dọn dẹp.