

PHÁT TRIỂN TRÍ TUỆ CẢM XÚC CHO HỌC SINH TIỂU HỌC TRONG DẠY HỌC MÔN TOÁN THEO MÔ HÌNH TRƯỜNG HỌC MỚI (VNEN)

BÙI THỊ THANH THỦY*

Ngày nhận bài: 15/07/2017; ngày sửa chữa: 19/07/2017; ngày duyệt đăng: 01/08/2017.

Abstract: Nowadays, many young people have troubles in emotion because of fast changing pace of modern life. Hence, developing emotional intelligence for students, particularly young students has been interested by many educators and teachers. This is also an important goal of the General Education Program with aim to develop comprehensively both physical and mental aspects for students. In this article, author shares some ideas about emotional intelligence feeding for students in teaching mathematics at primary schools.

Keywords: General Education Program, emotional intelligence, student, Primary schools.

Hiện nay, ngoài các năng lực chung, năng lực chuyên biệt hay phẩm chất cần hình thành và phát triển cho học sinh (HS) trong giai đoạn giáo dục phổ thông, một trong những vấn đề được rất nhiều nhà giáo dục quan tâm là việc hình thành và phát triển *trí tuệ cảm xúc* cho HS. Đây là vấn đề cần thiết để hướng tới việc hình thành và phát triển hài hòa về thể chất và tinh thần người học theo định hướng trong Chương trình giáo dục phổ thông tổng thể [1]. Bài viết đề cập vấn đề phát triển trí tuệ cảm xúc cho HS tiểu học trong dạy học môn *Toán* theo mô hình trường học mới (VNEN).

1. Trí tuệ cảm xúc

1.1. Khái niệm chung về trí tuệ cảm xúc. Có thể hiểu, *trí tuệ cảm xúc* là loại hình trí tuệ thể hiện: năng lực của chủ thể đối với các vấn đề có liên quan đến xúc cảm, năng lực nhận biết chính xác xúc cảm của bản thân và của người khác, năng lực sử dụng xúc cảm để thúc đẩy tư duy, năng lực thấu hiểu xúc cảm, năng lực kiểm soát xúc cảm của bản thân và của người khác nhằm giải quyết tốt các mối quan hệ giao tiếp đang diễn ra trong cuộc sống.

1.2. Các đặc điểm của trí tuệ cảm xúc. Daniel Goleman [2] - nhà tâm lý học người Mỹ cho rằng, có 5 yếu tố để xác định trí tuệ cảm xúc:

- **Hiểu rõ bản thân:** Những người có trí tuệ cảm xúc cao thường hiểu rõ bản thân và không để cảm xúc điều khiển họ. Họ luôn tự nhìn nhận bản thân một cách thẳng thắn, trung thực, tự nhận biết điểm mạnh, điểm yếu của mình và dựa vào đó để hoàn thiện hơn. Hiểu rõ bản thân là yếu tố quan trọng nhất của trí tuệ cảm xúc.

- **Kiểm soát bản thân:** Những người có khả năng kiểm soát bản thân thường không có những quyết định bốc đồng, thiếu suy nghĩ, luôn suy xét trước khi hành động. Đặc điểm của sự kiểm soát bản thân là tính thận trọng, thích ứng với thay đổi và biết nói “không” khi cần thiết.

- **Giàu nhiệt huyết:** Những người có trí tuệ cảm xúc thường rất nhiệt huyết. Họ thích sự thử thách và luôn làm việc có hiệu quả cao.

- **Biết cảm thông:** Đây là yếu tố quan trọng thứ hai của trí tuệ cảm xúc. Cảm thông là khả năng nhận biết và hiểu được mong muốn, nhu cầu và quan điểm của những người xung quanh ngay cả khi những điều đó không rõ ràng. Người biết cảm thông luôn quản lý tốt các mối quan hệ, biết lắng nghe, không “chộp mồm”, phán xét vội vàng, sống cởi mở và trung thực.

- **Kỹ năng giao tiếp:** Đây là đặc điểm của trí tuệ cảm xúc cao. Những người có kỹ năng giao tiếp tốt thường giúp đỡ người khác phát triển và tỏa sáng thay vì chỉ tập trung vào thành công của mình. Họ có thể xử lý các mâu thuẫn, xây dựng và duy trì các mối quan hệ.

2. Tạo hứng thú học tập và hình thành, phát triển trí tuệ cảm xúc cho HS tiểu học

Năm 1983, tiến sĩ Howard Gardner - nhà tâm lý học nổi tiếng của Trường Đại học Harvard - đã xuất bản một cuốn sách có nhan đề “Frames of Mind” (tạm dịch “Cơ cấu của trí tuệ”), trong đó ông công bố các nghiên cứu về sự đa dạng của trí thông minh hay Lý thuyết đa trí tuệ. Có 8 loại trí thông minh mà Gardner đã đưa ra là: Trí thông minh logic - toán học, Trí thông minh không gian, Trí thông minh vận động, Trí thông minh tương tác giao tiếp, Trí thông minh nội tâm, Trí thông minh thiên nhiên, Trí thông minh ngôn ngữ, Trí thông minh âm nhạc [3]. Lý thuyết của Gardner đã chỉ ra rằng mỗi người trong chúng ta đều tồn tại một vài kiểu thông minh như vậy, tuy nhiên sẽ có kiểu thông minh trội hơn trong mỗi người. Bên cạnh đó, trong trường học thông thường chỉ đánh giá HS thông qua 2 loại trí thông minh là *trí thông minh về ngôn ngữ* và *trí thông minh về logic/toán học*. Trường học đã bỏ rơi HS có thiên hướng học tập thông

* Trường Cao đẳng Sư phạm Nam Định

qua âm nhạc, vận động, thị giác, giao tiếp,... đồng thời tất cả HS có chung một cách đánh giá, nhận xét. Nhiều HS có thể học tập tốt hơn nếu các em được phát huy theo đúng năng lực, sở trường của mình [3].

Tại Việt Nam, nhiều nhà nghiên cứu giáo dục cũng đã công nhận sự đúng đắn của lí thuyết đa trí tuệ của Howard Gardner. Gắn với lí thuyết về trí tuệ cảm xúc, theo chúng tôi, một trong những yếu tố quan trọng *khi giáo viên (GV) tiểu học tổ chức dạy học một môn học nào đó là tạo được hứng thú học tập* cho HS. Bởi khơi gợi được hứng thú học tập của HS là giúp các em *hiểu rõ bản thân* mình muốn gì, để từ đó sẵn sàng hành động. Đó chính là một yếu tố quan trọng của trí tuệ cảm xúc. Như vậy, theo chúng tôi, việc *GV tạo được hứng thú học tập cho HS sẽ góp phần hình thành, phát triển trí tuệ cảm xúc cho các em*.

3. Thiết kế bổ sung các hoạt động dạy học Toán ở tiểu học theo mô hình VNEN góp phần phát triển trí tuệ cảm xúc cho HS

3.1. Sơ lược về hoạt động dạy và học theo mô hình VNEN. Bộ sách hướng dẫn học đã có những thay đổi theo hướng hoạt động hóa nhằm hướng tới mục tiêu phát triển năng lực và phẩm chất người học. Điểm khác biệt lớn nhất so với bộ sách giáo khoa theo chương trình truyền thống là: khi bắt đầu mỗi bài học, HS được biết mục tiêu học tập. Cấu trúc mỗi bài học được chia thành ba hoạt động chính: *hoạt động cơ bản, hoạt động thực hành, hoạt động ứng dụng*. Căn cứ vào ba hoạt động đó, GV lại chuyển hóa thành 10 bước học tập (*Bước 1*: chúng em làm việc nhóm; *Bước 2*: Em viết tên bài học vào vở; *Bước 3*: Em đọc mục tiêu của bài học; *Bước 4*: Em bắt đầu hoạt động cơ bản; *Bước 5*: Kết thúc hoạt động cơ bản, em gọi thầy, cô giáo; *Bước 6*: Chúng em thực hiện hoạt động thực hành; *Bước 7*: Chúng em thực hiện hoạt động ứng dụng; *Bước 8*: Chúng em đánh giá cùng thầy, cô giáo; *Bước 9*: Kết thúc bài, em viết vào bảng đánh giá; *Bước 10*: Em đã học xong bài mới hoặc phải học lại phần nào). Trong mô hình VNEN, GV là người tổ chức lớp học; quan sát hoạt động của mỗi cá nhân, của mỗi nhóm; hỗ trợ HS khi cần thiết; chốt lại kiến thức cơ bản của bài học; đánh giá quá trình và kết quả học tập của HS. Với bài học mới, ngoài trò chơi khởi động có nội dung nhằm dẫn nhập vào bài học mới trong hoạt động cơ bản, hoạt động ứng dụng cũng khiến HS hứng thú, tò mò. Tuy nhiên, qua nghiên cứu thực tế, chúng tôi nhận thấy nhiều GV chưa chú trọng việc tổ chức các trò chơi khởi động sao cho thật hấp dẫn. Hoạt động ứng dụng là phần HS sử dụng kiến thức đã học để giải quyết những vấn đề của cuộc sống (có thể có sự hỗ trợ của thầy cô và gia đình) cũng chưa được chú trọng. GV vẫn chú trọng nhiều ở hoạt động thực hành và lượng bài tập giao cho HS vẫn còn thiên về hoạt động này. Điều này có thể là do GV bị ảnh hưởng của một quá trình đào tạo theo chương trình tiếp cận nội dung.

3.2. Thiết kế các hoạt động học tập bổ sung cho Sách hướng dẫn học Toán 5 nhằm góp phần phát triển trí tuệ cảm xúc cho HS

3.2.1. Thiết kế các trò chơi khởi động. Trong sách hướng dẫn học, các tình huống trò chơi khởi động ở *hoạt động cơ bản* được thiết kế sẵn để hướng tới bài mới. Nhưng cách thức tổ chức thì hoàn toàn phụ thuộc vào sự sáng tạo của GV. Tuy nhiên, thực tế cho thấy, GV thường tổ chức các trò chơi mang tính vui chơi, giải trí mà ít gắn với bài học. Để HS được thoải mái trước khi bắt đầu một giờ học là cần thiết nhưng nếu chỉ là vui chơi đơn thuần thì các em sẽ cảm thấy nhàm chán. Do vậy, việc thiết kế bổ sung các trò chơi khởi động gắn với bài học là rất cần thiết. Thông qua các trò chơi đó, HS được hệ thống lại kiến thức đã học, GV có thể kết nối trò chơi vào bài học mới. Qua đó, tạo được không khí học tập sôi nổi, sự giao lưu thân thiện, góp phần phát triển *kĩ năng giao tiếp* cho HS khi tham gia các hoạt động tập thể, *kiểm soát được cảm xúc* của bản thân. Khi HS đã biết một số cách thức tổ chức trò chơi như: “*Gió thổi*”, “*Truyền điện*”, “*Tiếp sức*”,..., trước mỗi bài học, GV giao cho Hội đồng tự quản chuẩn bị để tổ chức trò chơi gắn với bài học cũ và bài học mới.

Ví dụ. Ở bài 85: Trừ số đo thời gian (tập 2B). Gợi ý trò chơi trong sách hướng dẫn học như *hình 1*. Tuy nhiên, khi giao cho Hội đồng tự quản chuẩn bị trò chơi, GV có thể khuyến khích các em không dùng trò chơi gợi ý trong sách hướng dẫn học. Hội đồng tự quản có thể tổ chức trò chơi “*Gió thổi*” như sau:



1. Chơi trò chơi “Truyền điện - Cộng tiếp thời gian” :

Các bạn chơi cộng tiếp : Mỗi bạn nghĩ ra một số đo thời gian theo đơn vị giờ và phút. Bạn thứ nhất nêu số đo của mình, chẳng hạn 2 giờ 3 phút ; bạn thứ hai nêu số đo của mình, chẳng hạn 3 giờ 14 phút rồi tính tổng và nêu kết quả : 2 giờ 3 phút + 3 giờ 14 phút = 5 giờ 17 phút ; bạn thứ ba nêu số đo thời gian của mình rồi cộng tiếp với 5 giờ 17 phút và nêu kết quả (trường hợp bạn nào tính sai thì bị loại khỏi cuộc chơi). Cứ tiếp tục như vậy cho hết một vòng chơi.

Hình 1

Trưởng ban văn nghệ điều hành:

- Các bạn ơi!
- Có chúng tôi!
- Trò chơi! Trò chơi!
- Chơi gì? Chơi gì?
- Giờ học trước Cô đã giao cho tôi chuẩn bị 1 trò chơi, tôi đã chuẩn bị trò chơi “Gió thổi”. Các bạn có đồng ý không?
- Đồng ý!
- Nào tôi mời các bạn đứng dậy - HS đứng dậy.
- Gió thổi! Gió thổi!

- Thổi gì? Thổi gì?
- Gió thổi phép tính: 2 giờ 3 phút + 3 giờ 12 phút về bạn...

5 giờ 35 phút + 6 giờ 12 phút.....

17 phút 21 giây + 23 phút 19 giây

7 năm 6 tháng + 14 năm 3 tháng....

HS nêu kết quả. Các bạn trong lớp hô: Chính xác (hoặc sai) (chính xác thì vỗ tay hoan hô).

- Sau trò chơi, các bạn cảm thấy thế nào?: + Tôi cảm thấy rất vui!; + Tôi cảm thấy rất thoải mái!; + Tôi đã sẵn sàng bước vào bài học mới!

Với trò chơi này, giúp HS *hiểu rõ bản thân* mình muốn gì, tự tin, được vận động khi tham gia trò chơi và bước vào bài học mới một cách hào hứng.

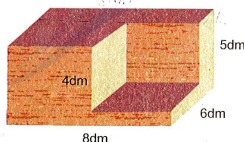
3.2.2. Thiết kế hoạt động thực hành. Với hoạt động thực hành thường không hấp dẫn như ở hoạt động cơ bản vì các bài tập đều được thiết kế theo hoạt động cá nhân - HS tự hoàn thành bài tập, sau đó báo cáo tiến độ vào cuối tiết học. Như vậy, việc thiết kế hoạt động này như thế nào để HS vừa dễ tiếp cận bài học, tạo không khí học tập sôi nổi, đồng thời phát triển được trí tuệ cảm xúc cho HS sẽ phụ thuộc vào phương pháp giảng dạy của GV. GV có thể thiết kế *Phiếu học tập* cho HS làm bài trực tiếp. Để HS được thể hiện cảm xúc của bản thân, lắng nghe, thấu hiểu cảm xúc của người khác bằng cách chia sẻ với các bạn về kết quả bài làm của mình. Nếu vẫn chưa hiểu, cả nhóm thống nhất giờ thể nhờ sự trợ giúp của GV.

Ví dụ: Khi dạy học bài 78: *Em ôn lại những gì đã học (tập 2A)*, các bài tập thuộc hoạt động thực hành đều là logo hoạt động cá nhân (hoạt động 1 là logo nhóm nhưng đã được tổ chức lồng ghép với trò chơi khởi động). Do vậy, để giờ học lôi cuốn HS, GV có thể thiết kế *Phiếu học tập* và yêu cầu các em hoàn thành cột 2, 3 của hoạt động 3 ngay tại lớp, 2 cột còn lại giao về nhà.

Đối với hoạt động 4 (xem *hình 2*), GV có thể điều chỉnh lại logo tùy vào mức độ nhận thức của HS, điều chỉnh từ logo hoạt động cá nhân thành logo hoạt động cả lớp. GV đưa ra hệ thống câu hỏi gợi mở cho HS tự khám phá ra cách làm bài như: *"Các bạn cho Cô biết giả thiết của bài toán Hình 2 là gì? Hỏi gì?"*, *"Muốn tính thể tích của phần gỗ còn lại"*.

4. Giải bài toán sau :

Một khối gỗ dạng hình hộp chữ nhật sau khi cắt bỏ một hình lập phương cạnh 4dm, hình còn lại có kích thước như hình dưới đây. Tính thể tích phần gỗ còn lại.



Hình 2

lại, ta làm thế nào?", *"Khối gỗ ban đầu có dạng hình gì? Tính thể tích khối gỗ đó bằng cách nào?"*, *"Muốn tính thể tích hình lập phương bị cắt bỏ, ta làm như thế nào?"*. Với hệ thống câu hỏi gợi mở phù hợp, sát với đối tượng HS sẽ giúp các em có định hướng tốt hơn; từ đó hứng thú tìm hiểu các bài tập khó. Việc điều chỉnh các logo cần sự linh hoạt, phù hợp với từng nhóm đối tượng HS, tạo được sự thay đổi không khí lớp học; giúp các em được thể hiện suy nghĩ của bản thân, biết điểm mạnh, điểm yếu của mình, sẵn sàng chia sẻ với bạn bè hoặc nhờ sự giúp đỡ của GV khi cần, phát triển kỹ năng giao tiếp.

Ngoài ra, để HS hứng thú với các bài tập, GV có thể quan sát, hỗ trợ, có sự khen ngợi kịp thời khi các em thực hiện tốt nhiệm vụ, cùng với cử chỉ, ánh mắt vui vẻ như: "Ồi, con (nhóm con) làm tốt quá!", "Con (các con) thật sáng tạo!", "Sao con có thể làm tốt được như thế?!", hay "Thật tuyệt vời các con ạ!",... Để HS thực hiện nhiệm vụ một cách nhanh chóng, không nên dùng những câu mệnh lệnh kiểu như: "Nhanh lên!" mà thay vào là câu "Các con ơi, khẩn trương lên nhé!", hoặc "Chúng ta không có nhiều thời gian đâu các con ạ!" sẽ khiến HS thấy được trách nhiệm của bản thân hơn. Để *tư vấn* cho HS, GV nên có sự khuyến khích, động viên: "Con không nên..." hoặc "Con thử làm thế này xem sao,..." , "Cô nghĩ như thế này có lẽ tốt hơn"... Với cách làm như vậy, GV không chỉ động viên, khuyến khích HS học tập mà còn từng bước giúp các em có cách ứng xử, giao tiếp với nhau một cách nhẹ nhàng, thân ái.

3.2.3. Thiết kế hoạt động ứng dụng, trải nghiệm

- *Thiết kế hoạt động ứng dụng trên lớp.* Với hoạt động ứng dụng, HS làm việc theo hướng dẫn của logo hoạt động với cộng đồng, có nghĩa là tiến hành theo sự hướng dẫn của người lớn. Tuy nhiên, không phải gia đình nào cũng có điều kiện hướng dẫn các em hoàn thành hoạt động ứng dụng. Do vậy, GV cần bổ sung hoạt động ứng dụng cho HS thực hiện ở trường nhằm tạo hứng thú học tập, kích thích tính tò mò khám phá tự nhiên.

Ngoài ra, hoạt động ứng dụng sẽ giúp HS hiểu sâu kiến thức của hoạt động cơ bản. Bởi có những bài học việc nghiên cứu thông tin trong hoạt động cơ bản chưa giúp cho HS hiểu rõ. Khi đó, HS sẽ nắm bài học một cách máy móc, nhanh quên. Khi tri giác trực tiếp trên đối tượng, HS sẽ cảm thấy thoải mái, vui vẻ, từ đó quá trình học tập đạt hiệu quả hơn.

Ví dụ 1: khi dạy học *Bài 68: Hình hộp chữ nhật. Hình lập phương (tập 2A)*, GV có thể thiết kế bổ sung hoạt động ứng dụng thành trò chơi tại lớp như: trước giờ học, GV giao cho các nhóm chuẩn bị những tấm giấy bìa (các em có thể tự lựa chọn màu sắc các tấm bìa tùy theo sở thích của mỗi nhóm), thước kẻ, bút chì để chơi trò

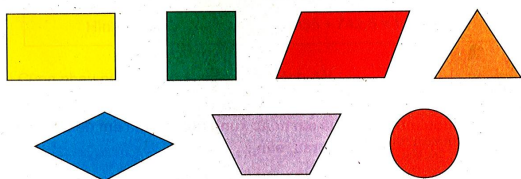
chơi “*Thi làm hộp quà có dạng hình hộp chữ nhật hoặc hình lập phương*”. Nhóm nào làm đúng, đẹp, nhanh thì nhóm đó thắng cuộc và nhận được phần quà. Với hoạt động này sẽ giúp HS thể hiện bản thân (sở thích màu sắc, sự khéo léo khi làm hộp), kiểm soát cảm xúc (nếu các bạn trong nhóm không thống nhất về sự lựa chọn màu sắc), từ đó phát triển kĩ năng giao tiếp.

- *Thiết kế hoạt động trải nghiệm ngoài lớp học*. Dạy học theo mô hình VNEN phần lớn HS được học tập trong lớp và ngồi theo vị trí của nhóm mình. Do đó, việc thiết kế bổ sung các hoạt động ngoài trời là khá mới, đặc biệt với lứa tuổi HS cuối cấp, các em thích tìm hiểu, mở rộng kiến thức ngoài không gian lớp học và sẽ cảm thấy thoải mái, tự tin, vui vẻ hơn khi được trực tiếp thu thập thông tin, tự khám phá kiến thức.

Ví dụ 2: khi dạy học bài 67: Em ôn lại những gì đã học (tập 2A), GV có thể điều chỉnh hoạt động 1: *Chơi trò chơi “Đố bạn”* sang hoạt động ngoài trời, chuyển từ hoạt động cặp đôi sang hoạt động nhóm (xem hình 3). Trưởng ban học tập sẽ tổ chức cho các bạn bốc thăm các khu vực trong khuôn viên trường để tiến hành tìm hiểu. Nhóm trưởng điều hành các thành viên đi quan sát các khu vực đã bốc thăm được.

1. Chơi trò chơi “Đố bạn”:

- Cùng nhau kể tên các hình đã học:



- Em viết tên một hình đã học rồi đố bạn nêu quy tắc tính diện tích và chu vi hình đó.

- Em và bạn đổi vai cùng thực hiện cho đến khi hết các hình.

Hình 3

Cuối cùng, trưởng ban học tập tổ chức tổng kết hoạt động tại lớp: Các bạn cho biết trong khuôn viên trường, những nơi nào có hình dạng các hình đã được học? Bạn hãy nêu cách tính diện tích và chu vi của hình đó? Với cách làm như vậy, HS sẽ từng bước nắm được “học môn Toán để làm gì” và có định hướng trả lời cho câu hỏi “học môn Toán như thế nào?”

3.2.4. *Thiết kế hoạt động câu lạc bộ Toán tuổi thơ*. Đây là một hoạt động ngoài chương trình nhằm hỗ trợ những HS yêu thích môn Toán và phát triển khả năng học Toán. Câu lạc bộ Toán giúp cho những HS tham gia phát huy tốt năng lực của bản thân, tiếp cận nhanh, nhớ lâu và hiểu sâu các vấn đề Toán học. Câu lạc bộ là cách tổ chức học tập vui

chơi, với các bài toán, câu chuyện lịch sử về các nhà toán học, câu đố trí tuệ, logic, câu đố IQ,...

Bên cạnh những HS ưa hoạt động, thích tìm tòi, khám phá vẫn còn có những HS rụt rè, ngại tham gia các hoạt động tập thể. Vì vậy, GV cần tổ chức các câu lạc bộ Toán học một cách linh hoạt để các em hứng thú và tích cực tham gia. Cụ thể: GV có thể tổ chức hoạt động ở ngoài trời như một hình thức ngoại khóa, tổ chức các hoạt động có tính chất vừa học, vừa chơi để HS không cảm thấy nhàm chán, kể cho các em nghe về các câu chuyện toán học như: “*Ông Lương Thế Vinh đã làm cách nào để cân được con voi?*”, “*Phương pháp học của Lương Thế Vinh*”,...; hay tổ chức các trò chơi kiểm tra sự hiểu biết của các em về các kiến thức đã học như: Ô chữ bí mật, ai nhanh ai đúng, thiết kế các bài toán thực tiễn thông qua các tài liệu nước ngoài,... Những câu chuyện, trò chơi toán học, bài toán và các câu đố nhằm kích thích sự tò mò, hăng say, chăm chú lắng nghe của HS. Qua đó, HS được rèn luyện kĩ năng giao tiếp, trò chuyện, đối thoại, biết lắng nghe, hiểu được cảm xúc của bản thân và của những người xung quanh, mạnh dạn, tự tin hơn khi tham gia các hoạt động tập thể.

Từ cách định nghĩa và những đặc điểm của trí tuệ cảm xúc, có thể thấy trí tuệ cảm xúc không phải là thứ bất biến, nó được nuôi dưỡng, phát triển trong mỗi con người. Việc thiết kế các hoạt động học tập bổ sung cho Sách hướng dẫn học Toán 5 ở trên đã góp phần phát triển tất cả các đặc điểm của trí tuệ cảm xúc cho HS, đặc biệt là khả năng *hiểu rõ bản thân và kĩ năng giao tiếp* - một yêu cầu cần thiết khi HS học hết bậc tiểu học. Với cách làm như vậy, không chỉ với môn Toán mà GV có thể áp dụng đối với tất cả các môn học khác. Để làm được điều đó, trong các nhà trường, mỗi thầy cô giáo cần có sự quan tâm, chăm sóc, yêu thương và tương tác với HS. Đó là nền tảng để hướng tới việc hình thành và phát triển hài hòa về thể chất và tinh thần theo Chương trình giáo dục phổ thông tổng thể. □

Tài liệu tham khảo

- [1] Bộ GD-ĐT (2017). *Dự thảo Chương trình giáo dục phổ thông tổng thể*.
- [2] Daniel Goleman (2007). *Trí tuệ cảm xúc*. NXB Lao động - Xã hội.
- [3] Thomas Armstrong (Lê Quang Long dịch) (2011). *Đa trí tuệ trong lớp học*. NXB Giáo dục Việt Nam.
- [4] Bộ GD-ĐT (2016). *Thông tư số 22/2016/TT-BGDĐT về quy định đánh giá học sinh tiểu học*.
- [5] Hồ Ngọc Đại (2010). *Giải pháp giáo dục*. NXB Giáo dục Việt Nam.