

# Thiết kế bài học giáo dục kĩ năng sống cho học sinh tiểu học theo mô hình học tập trải nghiệm của Norman & Jordan

Nguyễn Lộc<sup>1</sup>, Đoàn Thị Mỹ Linh<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Trường Đại học Bà Rịa - Vũng Tàu  
80 Trương Công Định, Phường 3,  
thành phố Vũng Tàu, tỉnh Bà Rịa - Vũng Tàu, Việt Nam  
Email: dr.nguyenloc@gmail.com

<sup>2</sup> Trường Đại học Thủ Dầu Một  
06 Trần Văn Ôn, phường Phú Hòa,  
thành phố Thủ Dầu Một, Bình Dương, Việt Nam  
Email: linhdtn.ncs@hcmute.edu.vn

**TÓM TẮT:** Từ mô hình học tập trải nghiệm của Norman & Jordan, bài viết thiết kế chi tiết bài học giáo dục kĩ năng sống cho học sinh tiểu học nhằm phát huy thế mạnh, tạo sự hứng thú của học sinh đối với giờ học, góp phần nâng cao hiệu quả giáo dục kĩ năng sống cho học sinh tiểu học thông qua những hoạt động trải nghiệm trong nhà trường.

**TỪ KHÓA:** Thiết kế bài học; học tập trải nghiệm; giáo dục kĩ năng sống; học sinh tiểu học.  
→ Nhận bài 03/5/2020 → Nhận bài đã chỉnh sửa 18/5/2020 → Duyệt đăng 15/6/2020.

## 1. Đặt vấn đề

Trong giáo dục (GD), việc thiết kế bài học có một vai trò rất quan trọng để đảm bảo chất lượng GD. Theo Hồ Ngọc Đại: “Bài học là một quá trình người thầy tổ chức cho trò hoạt động để lĩnh hội một khái niệm và kĩ năng (KN), kĩ xảo tương ứng với nó, trong một thời gian xác định, ở một trình độ phát triển nhất định” [1]. Do đó, để đáp ứng được sự thay đổi trong yêu cầu về phát triển năng lực và phẩm chất của chương trình phổ thông mới, giáo viên (GV) đã vận dụng rất nhiều phương pháp dạy học tích cực, mô hình dạy học đặc biệt là các mô hình học tập trải nghiệm (HTTN) vào thiết kế bài học với mục đích phát huy tối đa tính tích cực, chủ động, sáng tạo và tự học của học sinh (HS).

Đối với GD KN sống (KNS) cho HS tiểu học, GV vận dụng nhiều phương pháp vào thiết kế bài học như: Thực hành giao tiếp, trò chơi học tập, phương pháp nêu và giải quyết vấn đề, phương pháp tổ chức hoạt động nhóm, phương pháp hỏi - đáp... Thông qua các hoạt động học tập được phát huy trải nghiệm, rèn KN hợp tác, bày tỏ ý kiến cá nhân, đóng vai... HS có cơ hội rèn luyện, thực hành nhiều tình huống sống cần thiết. Bên cạnh đó, GV còn vận dụng một số mô hình HTTN vào việc thiết kế bài học vì trải nghiệm giúp HS hình thành và vận dụng kiến thức, KN vào thực tế một cách tự nhiên mà không phải học thuộc, đồng thời còn có cơ hội cho HS phát huy tính tự học, sáng tạo. Tuy nhiên, vận dụng mô hình HTTN vào thiết kế bài học như thế nào để mang lại hiệu quả là một trong những vấn đề đang được quan tâm. Bài viết đề cập đến lý thuyết và mô hình HTTN của Norman & Jordan. Từ đó vận dụng để thiết kế bài học GD KNS cho HS tiểu học một cách chi tiết và hiệu quả.

## 2. Nội dung nghiên cứu

### 2.1. Giáo dục kĩ năng sống cho học sinh tiểu học thông qua hoạt động trải nghiệm

#### 2.1.1. Khái niệm kĩ năng sống

Vào những năm 90 của thế kỉ XX, xuất hiện những quan điểm về KNS và GD KNS của các tổ chức thế giới như UNICEF, UNESCO, WHO với những quan điểm khác nhau. UNICEF cho rằng, KNS là cách tiếp cận giúp thay đổi hoặc hình thành hành vi mới. Cách tiếp cận này lưu ý đến sự cân bằng về tiếp thu kiến thức, hình thành thái độ và KN. Còn quan điểm của WHO cho rằng, KNS là khả năng để có hành vi thích ứng và tích cực, giúp các cá nhân có thể ứng xử hiệu quả trước các nhu cầu và thách thức của cuộc sống hàng ngày. UNESCO cho rằng, KNS là năng lực cá nhân để thực hiện đầy đủ các chức năng và tham gia vào cuộc sống hàng ngày [2]. Ở Việt Nam, tác giả Nguyễn Thanh Bình quan niệm: KNS nhằm giúp chúng ta chuyển dịch kiến thức “cái chúng ta biết” và thái độ, các giá trị “cái chúng ta nghĩ, cảm thấy, tin tưởng” thành hành động thực tế “làm gì và làm cách nào” là tích cực nhất và mang tính chất xây dựng [2]. Theo tác giả Huỳnh Văn Sơn: “KNS là những KN tình thực hay những KN tâm lí, KN tâm lí - xã hội cơ bản giúp cho cá nhân tồn tại và thích ứng trong cuộc sống. Những KN này giúp cho cá nhân thể hiện được chính mình cũng như tạo ra nội lực cần thiết để thích nghi và phát triển. KNS còn được xem như một biểu hiện quan trọng của năng lực tâm lí - xã hội, giúp cho cá nhân vững vàng trước cuộc sống vốn chứa đựng nhiều thách thức” [3].

Từ những quan điểm về KNS trên, tác giả bài viết cho rằng: “KNS là năng lực để con người có thể ứng phó với cuộc sống hàng ngày, đưa ra quyết định quan trọng và nâng cao chất lượng cuộc sống hàng ngày của họ” [1] điều

này phù hợp với một số nội dung trong chương trình GD tổng thể như năng lực giao tiếp, năng lực giải quyết vấn đề, những phẩm chất cần có đều là những kiến thức nền tảng cho KNS cần thiết.

### 2.1.2. Khái niệm học tập trải nghiệm

Có 3 luồng tư tưởng về HTTN:

- *Học thông qua làm*: Cameron Atkinson cũng cho rằng, HTTN chính là học qua làm. Người học chính là người tham gia tích cực vào quá trình GD, không phải là nhân chứng thụ động cho nó [4].

- *HTTN chính là học tập khám phá*: Chickering cho rằng, quá trình HTTN có kết quả khi có sự thay đổi trong cảm xúc, kiến thức của người học thông qua các tình huống xảy ra trong cuộc sống của chính người học, thông qua trải nghiệm người học sẽ thay đổi hành vi, kiến thức, thái độ của họ [5].

- *HTTN chính là học tập dựa vào kinh nghiệm*: David Kolb cho rằng, học tập kinh nghiệm là một quá trình mà theo đó kiến thức được tạo ra thông qua việc chuyển đổi kinh nghiệm. Kết quả kiến thức từ sự kết hợp giữa sự nắm bắt kinh nghiệm và biến đổi kinh nghiệm đó [6].

HTTN với quan điểm học thông qua làm được áp dụng phổ biến trong các môn học và các hoạt động thực hành sau khi HS đã lĩnh hội được kiến thức. Trong bài viết này, tác giả cũng áp dụng quan điểm HTTN chính là học thông qua làm để thiết kế bài học GD KNS cho HS tiểu học.

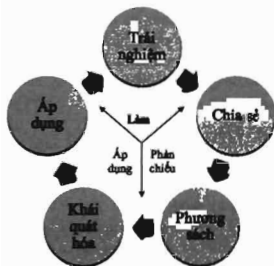
### 2.1.3. Nội dung giáo dục kĩ năng sống cho học sinh tiểu học thông qua hoạt động trải nghiệm

Theo Chương trình GD phổ thông tổng thể 2018, ở cấp Tiểu học, nội dung hoạt động trải nghiệm tập trung vào các hoạt động khám phá bản thân, hoạt động rèn luyện bản thân, hoạt động phát triển quan hệ với bạn bè, thầy cô và người thân trong gia đình. Các hoạt động xã hội và tìm hiểu một số nghề nghiệp gắn gũi với HS cũng được tổ chức thực hiện với nội dung, hình thức phù hợp với lứa tuổi [7]. Do đó, những KNS có thể hình thành thông qua hoạt động trải nghiệm có thể là: KN nhận thức bản thân, KN bảo vệ và phát triển bản thân, KN giao tiếp với bạn bè, KN ứng xử trong gia đình, KN giao tiếp trong trường học, KN giao tiếp và ứng xử với xã hội, KN sinh tồn trong những trường hợp nguy hiểm như rơi xuống nước, hỏa hoạn, đi lạc,... [8].

### 2.2. Mô hình học tập trải nghiệm của Norman & Jordan

Năm 2006, Norman & Jordan dựa vào mô hình dạy học trải nghiệm của David Kolb thiết kế mô hình HTTN gồm 5 bước. Mô hình HTTN này phù hợp trong việc GD KNS cho HS. Do đó, cấu lạc bộ 4 - H Afterschool

của trường Đại học Bang Utah của Mi đã áp dụng mô hình HTTN này trong việc GD KNS cho HS sau giờ học. KNS cấu lạc bộ GD bao gồm phục vụ cộng đồng, xây dựng nhân vật, làm việc nhóm, ra quyết định, lòng tự trọng, ... Hoạt động cấu lạc bộ bao gồm: nghệ thuật sân khấu, khiêu vũ, nói trước công chúng, nghệ thuật và thủ công, thể thao và thể dục, và công nghệ máy tính. Triết lý nền tảng của cấu lạc bộ là "học thông qua làm" và cho rằng, đây là cách thức hiệu quả nhất trong thay đổi hành vi cho HS [9]. Hoạt động của cấu lạc bộ đã mang lại hiệu quả rất tốt trong việc GD KNS cho HS sau giờ học. Mô hình HTTN của Norman & Jordan (2006) gồm các yếu tố có mối quan hệ theo sơ đồ sau (xem Hình 1) [9]:



Hình 1: Mô hình dạy học trải nghiệm của Norman & Jordan (2006)

Mô hình được chia làm 3 giai đoạn bao gồm 5 bước như sau:

- *Giai đoạn 1: Làm* - thể hiện qua hoạt động trải nghiệm của bước 1.

*Bước 1:* Người học tham gia hoạt động trải nghiệm hoặc thực hiện tình huống liên quan đến KN sắp được hình thành. Có nhiều hình thức cho người học trải nghiệm như xử lý tình huống, tham gia trò chơi, đóng vai, tham gia dự án, tham quan thực tế,... Sử dụng hình thức trải nghiệm nào để thiết kế hoạt động GD phụ thuộc vào mục tiêu của hoạt động hướng tới các KNS nào, cách thức và nội dung người học có thể tham gia để đạt mục tiêu đưa ra.

Ví dụ, mục tiêu của hoạt động là hình thành KN ra quyết định cho người học thì nội dung, cách thức trải nghiệm phải tạo điều kiện cho người học tham gia hoạt động thực hành ra quyết định, người học tự vận dụng kinh nghiệm của bản thân để ra quyết định và khám phá cách ra quyết định hiệu quả.

- *Giai đoạn 2: Phản chiếu* thể hiện qua hoạt động bước 2 và 3.

**Bước 2:** Người học tham gia chia sẻ kinh nghiệm bằng cách mô tả những gì đã xảy ra khi tham gia vào hoạt động trải nghiệm; Chia sẻ được thực hiện bằng cách yêu cầu nhóm hoặc cá nhân phát hiện lại những gì họ đã làm; Đặt câu hỏi giúp người học suy nghĩ về những gì đã làm, những gì đã thấy, cảm thấy, đã nghe, ngửi, nếm,... Phần nào của trải nghiệm là phù hợp với kinh nghiệm của người học, phần nào là nội dung mới được bổ sung vào kinh nghiệm. Câu hỏi để người học suy ngẫm thông qua quá trình kinh nghiệm là rất quan trọng.

**Bước 3:** Phương sách. Người tham gia xử lý trải nghiệm để xác định điều gì là quan trọng, cần thiết nhất khi xử lý vấn đề của hoạt động được tham gia trải nghiệm. Trong bước này, các câu hỏi và thảo luận tập trung vào quá trình trải nghiệm và tham gia hoạt động. Những người tham gia được yêu cầu suy nghĩ về cách thức đã tham gia trải nghiệm. Câu hỏi giúp người học suy nghĩ về: Những bước đã sử dụng để thực hiện hoạt động, những vấn đề hoặc vấn đề phát sinh khi tham gia thực hiện hoạt động, cách HS đã xử lý những vấn đề này, rút ra được gì do những KNS mà người học thực hành là quan trọng trong cách xử lý vấn đề gặp phải.

**Giai đoạn 3:** Áp dụng, thể hiện qua bước 4 và 5.

**Bước 4:** Người tham gia khái quát từ kinh nghiệm và liên hệ nó với cuộc sống hằng ngày của họ. Trong bước này, hoạt động đối thoại tập trung vào cá nhân và ý nghĩa của trải nghiệm đối với người tham gia xem người học rút ra những gì học được từ nó. HS liên kết kiến thức vừa rút ra với những gì xảy ra trong cuộc sống hằng ngày. Khái quát hóa được những cách thức, nguyên tắc xử lý những vấn đề tương tự trong cuộc sống hằng ngày nhờ vào những kinh nghiệm được rút ra.

Ví dụ: Nếu KNS cần hình thành cho HS là KN làm việc nhóm thì câu hỏi về làm việc nhóm sẽ phù hợp. Nếu KN cần hình thành cho HS là KN giao tiếp thì KN giao tiếp sẽ được dùng để thảo luận. Câu hỏi nên dẫn dắt HS xác định được những gì học được (mục tiêu hoạt động) từ kinh nghiệm, liên kết những kiến thức này với những kiến thức khác đã được học và những trải nghiệm tương tự HS đã có so với KNS này.

**Bước 5:** Người tham gia áp dụng những gì họ học được vào một tình huống mới. Hướng HS áp dụng những gì họ học được vào những tình huống trong cuộc sống. HS được yêu cầu suy nghĩ về cách học hỏi từ kinh nghiệm từ hoạt động trải nghiệm và có thể sử dụng vào tình huống khác hoặc trong các điều kiện khác. Hoạt động dẫn dắt HS suy nghĩ về những gì đã học và có thể tiếp cận một nhiệm vụ mới tương tự. Các câu hỏi được giải quyết trong hoạt động này là làm thế nào những gì học được có thể kết nối với những tình huống khác của cuộc sống, làm thế nào họ có thể sử dụng những gì đã học vào

những tình huống tương tự của cuộc sống, làm thế nào có thể áp dụng những gì học được vào các tình huống trong tương lai. Khi thiết kế hoạt động, cần lưu ý khi từ bước này chuyển sang bước tiếp theo phải đảm bảo người học đã sẵn sàng.

### 2.3. Vận dụng mô hình học tập trải nghiệm của Norman & Jordan giáo dục kĩ năng sống cho học sinh tiểu học

#### 2.3.1. Nguyên tắc thiết kế hoạt động giáo dục kĩ năng sống bằng mô hình hoạt động trải nghiệm của Norman & Jordan

- Xác định mục tiêu một cách rõ ràng để có thể lượng giá được theo thang đánh giá Bloom. Ví dụ, yêu cầu HS hình thành KN làm việc nhóm thì mục tiêu cụ thể có thể đánh giá được như: "Liệt kê những công việc cần thiết khi làm việc nhóm, thực hiện làm việc nhóm để hoàn thành một công việc được giao".

- Dành đủ thời gian để suy nghĩ về trải nghiệm vì suy nghĩ về trải nghiệm là một bước rất quan trọng, giúp đáp ứng đầy đủ ý nghĩa của hoạt động trải nghiệm khi người tham gia vào hoạt động, suy nghĩ để khái quát hóa lại hệ thống lí thuyết.

- Đặt câu hỏi rõ ràng, phù hợp với mục tiêu KNS muốn hình thành cho HS ví dụ như với mục tiêu liệt kê những công việc cần thiết khi làm việc nhóm thì câu hỏi được đặt ra là: "Theo em, để thực hiện tốt nhiệm vụ khi làm việc nhóm thì các thành viên trong nhóm phải làm gì?".

- Lập kế hoạch cho các hoạt động phù hợp với mục tiêu sẽ giúp HS suy ngẫm về kinh nghiệm của mình khi tham gia hoạt động. Ví dụ, với mục tiêu thực hiện làm việc nhóm để hoàn thành một công việc được giao, trong kế hoạch cần thiết kế nhiệm vụ sao cho HS phải làm việc nhóm mới mang lại hiệu quả tốt.

- Lắng nghe HS phản hồi một cách cẩn thận để có những điều chỉnh, định hướng cho HS thay đổi kinh nghiệm phù hợp nhất sau cho kinh nghiệm của HS phải cân bằng giữa kiến thức, KN và thái độ.

- Hỗ trợ từng HS gặp khó khăn khi tham gia hoạt động. Ví dụ như HS có thể gặp khó khăn khi tham gia thực hiện KN cần đạt được hay HS gặp khó khăn khi tham gia vào hoạt động do GV tổ chức để có phương hướng hỗ trợ kịp thời nhằm đảm bảo tất cả HS đều đạt được mục tiêu đã đề ra.

#### 2.3.2. Thiết kế bài học giáo dục kĩ năng sống theo mô hình học tập trải nghiệm của Norman & Jordan

Thực hành KNS lớp 5: Giao thông [8]

##### Bài 11: KN đi đường một mình an toàn

**Mục tiêu:** Liệt kê được những nguy hiểm tiềm ẩn khi đi đường một mình; Xử lí được một số nguy hiểm khi đi đường một mình; Thực hiện xử lí một số tình huống khi đi đường một mình.

**Bước 1:** Người học tham gia hoạt động trải nghiệm

Hoạt động GV	Hoạt động HS	Mục đích chuyển hóa
- Trình chiếu một đoạn phim có rất nhiều nguy hiểm khi đi đường một mình như không đi trên vỉa hè, không nhớ đường, đi không đúng các tín hiệu giao thông, gặp người không lạ và những vấn đề giao tiếp với người lạ, ... Câu hỏi: Nhân vật đi một mình gặp những nguy cơ nào?	- HS quan sát, liệt kê, chỉ nhận lại những vấn đề mà nhân vật trong phim gặp phải khi đi một mình.	- Liệt kê được những nguy hiểm tiềm ẩn khi đi đường một mình.

**Bước 2:** Người học tham gia chia sẻ kinh nghiệm bằng cách mô tả những gì đã xảy ra khi tham gia vào hoạt động trải nghiệm.

Hoạt động GV	Hoạt động HS	Mục đích chuyển hóa
Câu hỏi: Nhân vật trong phim đã gặp những nguy hiểm tiềm ẩn nào? Tìm cách xử lý cho những nguy hiểm đó.	- HS làm việc nhóm chia sẻ về những nguy hiểm tiềm ẩn mà mình tìm được để có thể bổ sung và hệ thống được tất cả những nguy hiểm mà nhân vật có thể gặp phải. - Đưa ra cách xử lý cho từng nguy cơ mà nhân vật có thể gặp phải.	- Liệt kê được những nguy hiểm tiềm ẩn khi đi đường một mình. - Xử lý những nguy hiểm theo những kinh nghiệm của bản thân.

**Bước 3:** Phương sách: Người tham gia xử lý trải nghiệm để xác định điều gì là quan trọng, cần thiết nhất khi xử lý vấn đề của hoạt động được tham gia trải nghiệm.

Hoạt động GV	Hoạt động HS	Mục đích chuyển hóa
- Dẫn những cách thức xử lý nguy hiểm của từng nhóm lên tường. GV chốt lại những việc làm cần thiết để xử lý các nguy cơ.	- Các nhóm đi tham quan và chọn cho mình cách xử lý tốt nhất cho từng nguy hiểm.	- Xử lý được các nguy hiểm tiềm ẩn khi đi đường một mình thông qua việc đúc kết của nhiều nhóm.

**Bước 4:** Người tham gia khái quát từ kinh nghiệm và liên hệ nó với cuộc sống hàng ngày của họ.

Hoạt động GV	Hoạt động HS	Mục đích chuyển hóa
Tổ chức trò chơi để HS rèn luyện một số quy định về giao thông như qua đường đúng vạch, đúng tín hiệu đèn, ... Cho HS xử lý các trường hợp đi lạc như KN hỏi đường, nhờ gọi về nhà, ....	HS tham gia trò chơi ghi nhớ thông tin, khái quát hóa việc xử lý các nguy cơ tiềm ẩn khi đi đường một mình.	Xử lý được các nguy cơ tiềm ẩn khi đi đường một mình.

**Bước 5:** Người tham gia áp dụng những gì họ học được vào một tình huống mới.

Hoạt động GV	Hoạt động HS	Mục đích chuyển hóa
GV cho HS nhiều tình huống gặp những nguy khác nhau như đi lạc, không đi theo tín hiệu giao thông,...	Mỗi nhóm có 5 HS chọn cho mình tình huống, viết kịch bản, phân vai đóng lại xử lý tình huống.	Thực hiện xử lý một số tình huống khi đi đường một mình

Thông qua ví dụ cho thấy, sử dụng mô hình HTTN Norman & Jordan để thiết kế hoạt động GD KNS cho HS mang lại những ưu điểm sau:

- Tạo điều kiện cho HS sáng tạo và linh hoạt khi tham

gia hoạt động.

- HS học hỏi nhiều hơn từ quan điểm của bạn bè, ít bị áp đặt bởi quan điểm của người lớn.

- HS chủ động trong quá trình khám phá ra thế giới

kiến thức và giải pháp xây dựng bản thân.

- Hoạt động dạy học linh hoạt làm tăng hứng thú học tập cho HS.

- HS tự giác tham gia vào hoạt động học hơn, hạn chế tối đa kỉ luật trong lớp học.

### 3. Kết luận

Thiết kế bài học là một trong những khâu quan trọng để đảm bảo chất lượng trong GD. Tổ chức hoạt động GD

KNS cần đảm bảo tất cả HS đều hứng thú và đạt được những KNS cần thiết theo mục tiêu, đặc biệt là phải sử dụng những KN này vào những tình huống thực tế. Do đó, vận dụng mô hình dạy học trải nghiệm của Norman & Jordan vào việc thiết kế bài học và tổ chức hoạt động GD KNS có thể đáp ứng cho HS chuyển hóa nhận thức thành hành vi là một vấn đề quan trọng trong việc GD KNS cho HS tiểu học.

#### Tài liệu tham khảo

- [1] Hồ Ngọc Đại, (2010), *Bài học là gì*, NXB Giáo dục Việt Nam
- [2] Nguyễn Thanh Bình, (2007), *Giáo trình chuyên đề giáo dục kĩ năng sống*, NXB Đại học Sư phạm, Hà Nội.
- [3] Huỳnh Văn Sơn, (2009), *Bạn trẻ và kĩ năng sống*, NXB Trẻ.
- [4] Cameron Atkinson, (2017), *How is experiential learning applied in the classroom*, The Scots College.
- [5] John Wiley & Sons, Inc Jenifer, (2007), *A Handbook experiential Learning: Theory anh Practice*, Pfeiffer.
- [6] David A. Kolb, (2015), *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*,

- Prentice Hall PTR.
- [7] Bộ Giáo dục và Đào tạo, (2017), *Chương trình Giáo dục phổ thông. Chương trình tổng thể*
- [8] Huỳnh Văn Sơn, (2017), *Thực hành kĩ năng sống dành cho học sinh lớp 1, 2, 3, 4, 5*, NXB Giáo dục Việt Nam.
- [9] Marilyn N. Norman and Joy C. Jordan, (2006), *Using an Experiential Model in 4-H*, University of Florida.
- [10] Kreikemeier, Julia M., (2015), *A Study of Life Skills from Traditional and A erschool 4-H Participants*, Public Access eses and Dissertations om the College of Education and Human Sciences.

## DESIGNING THE LESSONS OF LIFE SKILLS EDUCATION FOR ELEMENTARY STUDENTS BASED ON THE NORMAN & JORDAN'S EXPERIENTIAL LEARNING MODEL

Nguyen Loc<sup>1</sup>, Doan Thi My Linh<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Ba Ria - Vung Tau University  
80 Trương Công Định, Ward 3, Vung Tau city,  
Ba Ria - Vung Tau province, Vietnam  
Email: dr.nguyencloc@gmail.com

<sup>2</sup> Thu Dau Mot University  
6 Tran Van On, Phu Hoa ward, Thu Dau Mot city,  
Binh Duong province, Vietnam  
Email: lnhdtm.ncs@hcmute.edu.vn

**ABSTRACT:** *From the Norman & Jordan's experiential learning model, the article details the lessons of life skills education for elementary school students to promote their strengths, aiming at creating excitement for students during class time as well as contributing to the improvement of life skills education for the elementary school students through experience activities in schools.*

**KEYWORDS:** Lesson design; experiential learning; life skills education; elementary school students.