

THIẾT KẾ MỘT SỐ TRÒ HỌC TẬP TRONG HỌC PHẦN *VĂN HỌC TRẺ EM* NHẪM TÍCH CỰC HÓA HOẠT ĐỘNG HỌC TẬP CHO SINH VIÊN NGÀNH GIÁO DỤC MẦM NON

Lê Thị Hiền

Khoa Sư phạm, Trường Đại học Thủ đô Hà Nội

Tóm tắt. Phương pháp dạy học ở đại học ngày càng được cải tiến theo hướng tích cực hóa hoạt động nhận thức - học tập của sinh viên. Bên cạnh việc tổ chức cho sinh viên tự học, làm việc nhóm, tập luyện nghiên cứu khoa học... thì việc sử dụng trò chơi học tập trong quá trình dạy học cũng là một cách thức hữu hiệu để kích thích sự tích cực nhận thức của sinh viên trên lớp học. Bài báo này trình bày một số khái niệm liên quan đến trò chơi và trò chơi học tập; mức độ đáp ứng của trò chơi học tập trong học phần *Văn học trẻ em*. Đồng thời, bài viết cũng tập trung phân tích thực trạng sử dụng trò chơi học tập của 15 giảng viên tham gia dạy học phần. Kết quả thu được cho thấy GV tham gia khảo sát đều nhận thức tầm quan trọng cũng như tác dụng của việc sử dụng trò chơi học tập, các GV có mức độ sử dụng trò chơi học tập ở ngưỡng thường xuyên, các trò chơi học tập được sử dụng trong học phần được đánh giá ở mức độ hiệu quả, từ đó chúng tôi có đưa ra một số các trò chơi được sử dụng trong học phần *Văn học trẻ em* nhằm tạo hứng thú học tập cho SV ngành GDMN.

Từ khóa: trò chơi học tập, văn học trẻ em, giáo dục mầm non.

1. Mở đầu

Trên thế giới, trò chơi học tập được một số nhà khoa học giáo dục Nga như: P.A.Bexonova, OP.Seina, V.I.Đalia, E.A.Pokrovski nghiên cứu vào những năm 40 của thế kỷ XIX [1]. Sau đó có rất nhiều công trình nghiên cứu của các tác giả thuộc các trường phái khác nhau nghiên cứu về vấn đề này như Phroebel, I.B.Bazedov, R.I.Giucovskaia, VR.Bexpalova, E.I.Udalsova... [1]. Ở Việt Nam, trò chơi học tập cũng là một vấn đề rất được các nhà giáo dục quan tâm. Có thể kể đến một số các tác giả tiêu biểu trong việc biên soạn các tài liệu liên quan đến trò chơi và trò chơi học tập cho trẻ như: Vũ Minh Hồng [2], Đặng Tiến Huy [3], Nguyễn Ánh Tuyết [4]... Nghiên cứu trò chơi học tập trong dạy học Ngữ văn cũng có một số công trình nghiên cứu, chủ yếu là các luận văn và các sáng kiến kinh nghiệm thuộc lĩnh vực ở bậc Trung học cơ sở và Trung học phổ thông như Nguyễn Thị Nga [5]; Phạm Thị Thủy [6]; Trịnh Thị Ngân Hà [7],...

Hiện tại, đổi mới giáo dục là một vấn đề không còn xa lạ với bất kỳ ai và được khởi động từ nhiều năm trước đây, từ cấp mầm non đến đại học và cả sau đại học. Mục tiêu của những cải cách đó là nhằm làm cho chất lượng giáo dục đào tạo ngày càng được nâng cao, đáp ứng nhu cầu của xã hội. Phương pháp dạy học truyền thống không còn giữ vị trí độc tôn như trước đây, thay vào đó là nhiều hình thức phương pháp dạy học mới được sử dụng kích thích tư duy của người học. Thực tế đòi hỏi các thầy giáo, cô giáo cần phải không ngừng tìm tòi, tích lũy kinh nghiệm, sáng tạo ra những ý tưởng hay, để từ đó có thể tạo ra một giờ giảng sinh động, ấn tượng và chuyển tải kiến thức đến sinh viên (SV) một cách hiệu quả nhất.

Ngày nhận bài: 21/1/2022. Ngày sửa bài: 22/3/2022. Ngày nhận đăng: 10/4/2022.

Tác giả liên hệ: Lê Thị Hiền. Địa chỉ e-mail: lthien@hnmu.edu.vn

Hơn nữa SV ngành GDMN cũng có những đặc trưng riêng biệt, không phải đối tượng chuyên ngành văn nên việc SV ngành GDMN tiếp cận văn học cũng có những nét khác biệt, gắn với đặc trưng nghề nghiệp. SV ưa thích các hoạt động thực hành, có thể hát, có thể múa, có thể sử dụng các tài lẻ thuộc tố chất của GVMN tương lai để xử lý các bài tập do GV yêu cầu. Đây là một trong những lợi thế cơ bản để GV có thể vận dụng trò chơi để tổ chức các hoạt động học tập theo hướng phát triển năng lực của người học. Thông qua trò chơi, ý nghĩa của nội dung bài học được truyền tải đến người nghe một cách nhẹ nhàng nhưng đầy sâu sắc dễ hiểu. Xuất phát từ thực trạng và tình hình nghiên cứu như trên, bài viết này tập trung đánh giá thực trạng sử dụng trò chơi học tập trong học phần *Văn học trẻ em*, từ đó có đưa ra một số các trò chơi được sử dụng trong học phần nhằm tạo hứng thú học tập cho SV ngành GDMN.

2. Nội dung nghiên cứu

2.1. Một số khái niệm và mức độ đáp ứng của trò chơi học tập trong học phần *Văn học trẻ em*

2.1.1. Trò chơi và trò chơi học tập

- *Trò chơi:*

Theo tác giả Đặng Thành Hưng: “Trò chơi là thuật ngữ có hai nghĩa khác nhau tương đối xa: Một là kiểu loại phổ biến của chơi. Nó chính là chơi có luật (tập hợp quy tắc định rõ mục đích, kết quả và yêu cầu hành động) và có tính cạnh tranh hoặc tính thách thức đối với người tham gia; Hai là những thứ công việc được tổ chức và được tiến hành dưới hình thức chơi, như chơi, bằng chơi, chẳng hạn: học bằng chơi, giao tiếp bằng chơi rèn luyện thân thể dưới hình thức chơi đá bóng..., và thực chất đó là việc [8], [9]. Trong phạm vi nghiên cứu, chúng tôi quan niệm theo nghĩa thứ hai mà tác giả đưa ra.

- *Trò chơi học tập:*

A.I. Xôrôkina đưa ra một luận điểm vô cùng quan trọng về đặc thù của trò chơi học tập: “Trò chơi học tập là một quá trình phức tạp, nó là một hình thức dạy học đồng thời vẫn là trò chơi... Khi các mối quan hệ chơi bị xóa bỏ, ngay lập tức trò chơi bị biến mất và khi ấy trò chơi biến thành tiết học, đôi khi biến thành sự luyện tập” [10].

Nguyễn Ngọc Trâm cho rằng: “Trò chơi dạy học là một trong những phương tiện có hiệu quả để phát triển các năng lực trí tuệ, trong đó có khả năng khái quát hóa là một năng lực đặc thù của khả năng con người” [11].

Theo Đặng Thành Hưng, những trò chơi giáo dục được lựa chọn và sử dụng trực tiếp để dạy học, tuân theo mục đích, nội dung, các nguyên tắc và phương pháp dạy học, có chức năng tổ chức, hướng dẫn và động viên trẻ hay học sinh tìm kiếm và lĩnh hội tri thức, học tập và rèn luyện kỹ năng, tích lũy và phát triển các phương thức hoạt động và hành vi ứng xử xã hội, văn hóa, đạo đức, thẩm mỹ, pháp luật, khoa học, ngôn ngữ, cải thiện và phát triển thể chất, tức là tổ chức và hướng dẫn quá trình học tập của học sinh khi họ tham gia trò chơi gọi là trò chơi dạy học [8].

Như vậy, bản chất của phương pháp sử dụng trò chơi học tập là dạy học thông qua việc tổ chức hoạt động cho SV. Dưới sự hướng dẫn của giáo viên, học sinh được hoạt động bằng cách tự chơi trò chơi, trong đó mục đích của trò chơi chuyển tải mục tiêu của bài học. Trò chơi học tập như một dạng hoạt động mang tính thực hành, trong đó người chơi vận dụng vốn hiểu biết và khả năng tư duy của mình để giải quyết nhiệm vụ nhận thức. Trong quá trình chơi, để thực hiện các hành động chơi, giải quyết nhiệm vụ chơi, người chơi phải sử dụng các giác quan, ngôn ngữ, phải phân tích, tổng hợp, so sánh, phân loại và khái quát hóa làm cho các giác quan của người chơi trở nên nhạy hơn, ngôn ngữ mạch lạc hơn, các thao tác trí tuệ không ngừng được

phát triển như nhanh trí, linh hoạt và sáng tạo,... Mỗi trò chơi đều có những nét đặc sắc riêng và có tác dụng nhất định đối với sự hình thành, phát triển tâm lí, nhân cách, trí tuệ của người học.

2.1.2. Tích cực hóa học tập

Theo Đặng Quốc Bảo: Tích cực hóa học tập được hiểu là gây ảnh hưởng đến người học và quá trình học tập để làm chuyển biến vị thế của họ từ chỗ là chủ thể tiếp nhận học vấn một cách thụ động, một chiều trở thành chủ thể tích cực, tự lực, tự giác tiến hành quá trình học tập của mình ở cấp độ hoạt động cá nhân [12].

Bản chất của tích cực hóa học tập là làm chuyển biến việc học từ chỗ đơn giản là sự học, bắt chước, tái hiện, ghi nhớ, ôn luyện máy móc, sao chép những bài bản chân lí cho sẵn trở thành hoạt động học tập, tức là có động cơ học tập. Theo chúng tôi, tính tích cực học tập là dùng hết sức mình để thực hiện các nhiệm vụ học tập. Nó thường được thể hiện ở ba mức độ từ thấp đến cao: bắt chước, tìm tòi và sáng tạo trong học tập. Hay nói cách khác, tích cực hóa học tập là giúp cho người học tự giác, chủ động, độc lập, sáng tạo để thực hiện nhiệm vụ học tập của mình. Vì vậy, nó mang tính chất tự nhiên của quá trình học tập: linh động, vui vẻ sáng khoái, không bị áp lực ngay cả khi việc học rất vất vả và nặng nhọc.

2.1.3. Mức độ đáp ứng của các trò chơi học tập trong học phần Văn học trẻ em ở trường Đại học Thủ đô Hà Nội

Học phần *Văn học trẻ em* trong chương trình đào tạo SV chuyên ngành GDMN ở trường Đại học Thủ đô Hà Nội là học phần bắt buộc thuộc khối kiến thức chuyên ngành. Với thời lượng 02 tín chỉ, 45 tiết, trong đó có 15 tiết lí thuyết, 30 tiết thực hành, học phần cung cấp cho SV những kiến thức cơ bản về văn học trẻ em Việt Nam và thế giới. Từ đó, học phần giúp SV có khả năng lựa chọn tác phẩm thơ, truyện dân gian, văn học viết phù hợp với trẻ mầm non, phân tích được cái hay, cái đẹp trong các tác phẩm văn chương viết cho trẻ em làm cơ sở sau này giảng dạy ở các trường Mầm non. Cụ thể, chương trình học phần *Văn học trẻ em* dành cho SV ngành GDMN nêu rõ 3 mục tiêu: kiến thức, kĩ năng, thái độ.

Một là, về kiến thức: cung cấp cho người học kiến thức cơ bản về các giai đoạn phát triển của nền *Văn học trẻ em* Việt Nam, hệ thống những giá trị cơ bản của các tác phẩm - tác giả tiêu biểu trong *Văn học trẻ em* Việt Nam và trên thế giới.

Hai là, về kĩ năng: rèn cho người học khả năng tổng hợp; tư duy biện chứng, kĩ năng thuyết trình, vấn đáp về các vấn đề có liên quan đến nội dung học phần, biết đánh giá và phân tích các tác phẩm văn học. Từ đó phát triển và rèn luyện các kĩ năng tự học, tự nghiên cứu, kĩ năng hoạt động nhóm, tương tác với thầy cô và bạn bè.

Ba là, về thái độ: SV có ý thức tự giác, tích cực chủ động trong học tập; có ý thức tự tìm hiểu, tìm tòi, nghiên cứu nhiều tài liệu để tăng thêm tình yêu, sự hứng thú - nhận thức về nền *Văn học trẻ em* Việt Nam và trên thế giới.

Mức độ đáp ứng của trò chơi học tập trong học phần Văn học trẻ em:

Trò chơi học tập góp phần thực hiện mục tiêu dạy học: Vì trò chơi dùng trong dạy học nên khi thiết kế trò chơi cần căn cứ vào mục tiêu dạy học. Trò chơi học tập được thiết kế nhằm tạo hứng thú, phát huy tính tích cực học tập, sáng tạo của SV và nâng cao chất lượng dạy học. Vì vậy, trò chơi phải đòi hỏi SV huy động tối đa các giác quan, các thao tác trí tuệ, kĩ năng thực hành,... trong hoạt động chơi. Qua đó, SV có thể lĩnh hội kiến thức, củng cố bài học, phát triển tư duy, rèn luyện kĩ năng vận dụng kiến thức, kĩ năng giải quyết vấn đề.

Nội dung trò chơi phải gắn với nội dung dạy học: Điều này vừa đảm bảo tính vừa sức vừa đảm bảo tính thiết thực của trò chơi. Trò chơi quá dễ hoặc quá khó sẽ không thu hút được SV. Ngoài ra, trò chơi còn phải là một hoạt động tích cực hoạt động học tập của SV, tạo cơ hội cho các em hứng thú, tự nguyện tham gia vào trò chơi, tích cực vận dụng vốn hiểu biết và năng lực trí tuệ của mình để giải quyết nhiệm vụ học tập. Việc lựa chọn trò chơi phải đáp ứng mục

đích, yêu cầu, nội dung của bài học, giúp SV lĩnh hội nội dung kiến thức, đồng thời tạo ra sự hứng thú giúp SV khắc sâu kiến thức. Lựa chọn các thời điểm thích hợp tổ chức: Tổ chức trước khi bắt đầu bài học mới hay sau bài học, hoặc sau một chương hay một phần... (nếu là ôn tập kiến thức cũ, tạo hứng thú và kích thích SV chiếm lĩnh kiến thức mới thì nên tổ chức trước bài học; nếu để khai thác kiến thức mới, giải quyết các vấn đề thực tiễn thì nên tổ chức trong giờ học bài mới; nếu để mở rộng kiến thức, vận dụng kiến thức đã học thì nên tổ chức sau khi hoàn thành một nội dung bài học hoặc một chủ đề bài học).

Trong chương trình dạy học học phần *Văn học trẻ em*, người GV có thể sử dụng nhiều dạng trò chơi khác nhau. Tuy nhiên, để sử dụng trò chơi trong dạy học có hiệu quả, đòi hỏi chúng ta phải lựa chọn các loại trò chơi dạy học phù hợp và phải linh hoạt, khéo léo sử dụng nhiều loại trò chơi khác nhau để đạt được ý đồ dạy học của mình. Điều này đòi hỏi GV phải nắm vững tác dụng của mỗi loại trò chơi học tập. Tùy theo mục đích của việc sử dụng trò chơi mà GV lựa chọn các loại trò chơi dạy học cho phù hợp. GV cần xác định thật chính xác mục tiêu của việc sử dụng trò chơi trong giáo án của mình. Một bài học có thể sử dụng nhiều trò chơi nên mỗi trò chơi sẽ giúp người học đạt đến những mục tiêu cụ thể của bài học, trong đó có cả mục tiêu giúp SV chuyển trạng thái sau từng đoạn thông tin của bài học.

Như vậy, việc sử dụng trò chơi học tập trong học phần *Văn học trẻ em* không chỉ cung cấp kiến thức cho SV mà còn có thể giúp SV chủ động trong học tập, thực hành các kỹ năng đáp ứng các mục tiêu được đặt ra trong học phần.

2.2. Một số yêu cầu cần đảm bảo khi xây dựng và sử dụng trò chơi học tập trong học phần *Văn học trẻ em*

Khi tổ chức trò chơi học tập cho SV, GV cần chú ý đảm bảo một số yêu cầu sau:

Một là, cần sử dụng phối hợp trò chơi với các phương pháp dạy học khác, không tổ chức trò chơi quá lâu. Mỗi phương pháp dạy học đều có ưu nhược điểm, không có tính vạn năng. Việc sử dụng phương pháp phải phù hợp với nội dung học tập, đặc điểm đối tượng, mục đích dạy học... Sự lạm dụng phương pháp tổ chức trò chơi sẽ gây nhàm chán, thậm chí phản tác dụng.

Hai là, những trò chơi được lựa chọn phải dễ tổ chức và thực hiện, phù hợp với đặc điểm và khả năng của SV với quỹ thời gian, với hoàn cảnh, điều kiện thực tế của lớp học. Những trò chơi được sử dụng không chỉ đáp ứng về yêu cầu học tập mà còn phải thuận tiện, hấp dẫn với người học. Vì vậy với cùng một nội dung học tập, GV cần thay đổi hình thức chơi tùy theo đặc điểm của SV. Đồng thời, trò chơi sử dụng phải được luân phiên, thay đổi một cách hợp lý không gây nhàm chán.

Ba là, người chơi phải nắm được quy tắc chơi và tôn trọng luật chơi. GV cần giải thích rõ luật chơi để SV không làm sai lệch nội dung học tập, vì trò chơi chỉ thật sự phản ánh nội dung khi được thể hiện đúng bản chất.

Bốn là, GV phải quan sát, theo dõi và bao quát lớp học để kịp thời giúp đỡ, khuyến khích, động viên người chơi khi cần thiết. Tạo điều kiện cho SV tham gia tổ chức điều khiển tất cả các khâu: từ chuẩn bị, tiến hành trò chơi và đánh giá sau khi chơi nhằm phát huy tính tích cực, chủ động sáng tạo của SV.

Năm là, dùng yếu tố thi đua để lôi cuốn SV tích cực tham gia trò chơi, song cũng không quá nhấn mạnh vào yếu tố thi đua một cách quá mức, biến thi đua thành ganh đua. Việc tổ chức trò chơi nhằm mục đích học tập chứ không để tranh giành thứ hạng, khẳng định tài năng. GV nên nhấn mạnh ý nghĩa này để SV không hiếu thắng, dẫn đến mâu thuẫn, bất đồng với nhau.

Sáu là, sau khi chơi cần tổ chức thảo luận để nhận ra ý nghĩa giáo dục của trò chơi. Chơi là cần thiết, nhưng không phải là điều chủ yếu của phương pháp. Việc rút ra bài học từ trò chơi mới là mục đích cuối cùng của phương pháp. Vì vậy GV không chỉ đầu tư vào cách tổ chức chơi mà còn chuẩn bị chu đáo cho phần phân tích ý nghĩa của trò chơi.

2.3. Kết quả nghiên cứu sử dụng trò chơi học tập trong học phần Văn học trẻ em ở trường Đại học Thủ đô Hà Nội

2.3.1. Khái quát về tổ chức khảo sát thực trạng

Mục tiêu và nội dung khảo sát: Mục tiêu khảo sát nhằm làm rõ thực trạng sử dụng trò chơi học tập trong học phần Văn học trẻ em ở trường Đại học Thủ đô Hà Nội với 04 nội dung sau: (1) Nhận thức của giảng viên về tầm quan trọng của việc sử dụng trò chơi trong học phần Văn học trẻ em; (2) Nhận thức của giảng viên về tác dụng của việc sử dụng trò chơi trong học phần Văn học trẻ em; (3) Nhận thức của giảng viên về mức độ thực hiện các nội dung trò chơi học tập trong học phần Văn học trẻ em; (4) Nhận thức của giảng viên về hiệu quả của trò chơi học tập mang lại trong học phần Văn học trẻ em.

Địa bàn và khách thể khảo sát: Khảo sát được thực hiện tại Khoa Sư phạm chuyên ngành GDMN của trường Đại học Thủ đô Hà Nội.

Mẫu khảo sát: gồm 15 giảng viên đang giảng dạy chuyên ngành GDMN

Phương pháp khảo sát: Sử dụng phương pháp khảo sát bằng phiếu hỏi, phương pháp thống kê toán học.

Thang đánh giá mức độ khảo sát được tính cho điểm trung bình (ĐTB) như sau:

Hiếm khi: $1 \leq \text{ĐTB} < 1.5$

Thỉnh thoảng: $1.5 \leq \text{ĐTB} < 2.5$

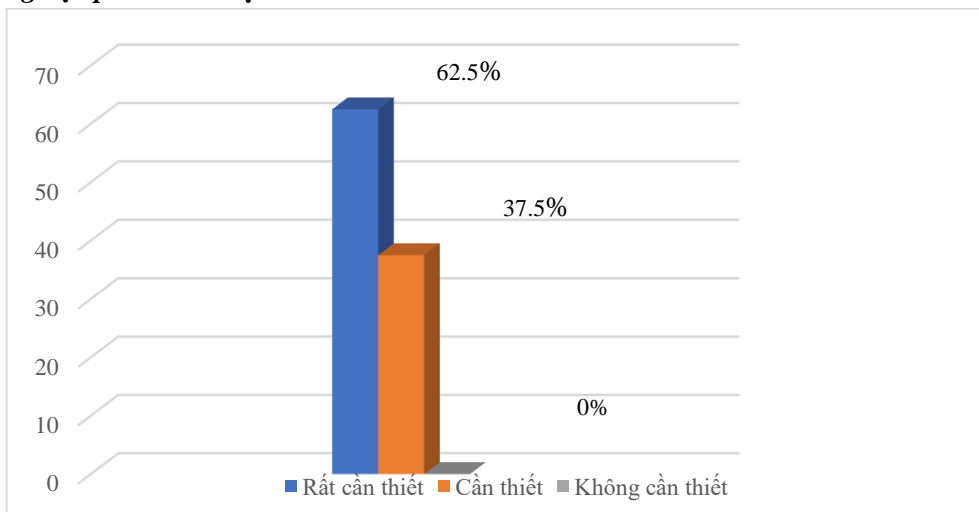
Bình thường: $2.5 \leq \text{ĐTB} < 3.5$

Thường xuyên: $3.5 \leq \text{ĐTB} < 4.5$

Rất thường xuyên: $4.5 \leq \text{ĐTB}$

2.3.2. Kết quả khảo sát thực trạng sử dụng trò chơi học tập trong học phần Văn học trẻ em ở trường Đại học Thủ đô Hà Nội

2.3.2.1. Nhận thức của giảng viên về tầm quan trọng của việc xây dựng và sử dụng trò chơi trong học phần Văn học trẻ em



Hình 1. Mức độ quan trọng của việc xây dựng và sử dụng trò chơi học tập

62,5% số ý kiến cho rằng việc sử dụng trò chơi học tập là rất cần thiết. Còn 37,5% ý kiến cho rằng việc sử dụng trò chơi là cần thiết. Không có ý kiến nào cho rằng việc sử dụng trò chơi học tập là không cần thiết. Qua kết quả cho thấy rằng, đa số giảng viên đều đánh giá rất cao tầm quan trọng, sự cần thiết trong việc sử dụng trò chơi học tập trong học phần Văn học trẻ em.

Thiết kế một số trò học tập trong học phần Văn học trẻ em nhằm tích cực hóa hoạt động...

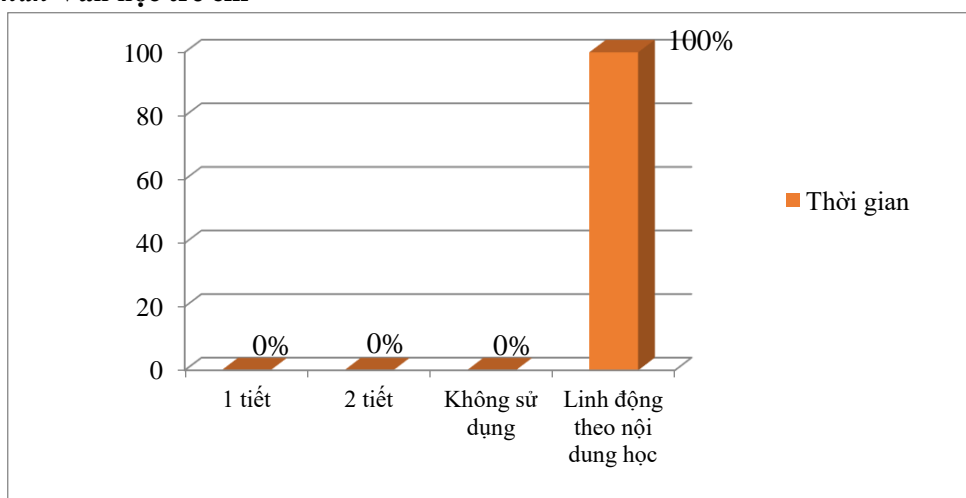
2.3.2.2. Nhận thức của giảng viên về tác dụng của việc sử dụng trò chơi trong học phần Văn học trẻ em

Bảng 1. Nhận định về tác dụng của của trò chơi học tập với SV ngành GDMN

Tác dụng	Mức độ					ĐTB
	Rất tác dụng	Tác dụng	Bình thường	Không tác dụng lắm	Hoàn toàn không có tác dụng	
Thu hút sự chú ý của sinh viên	2/15	10/15	3/15	0	0	3,93
Tạo không khí vui vẻ	1/15	12/15	2/15	0	0	3,93
Hiểu và nắm kiến thức sâu hơn	0	13/15	2/15	0	0	3,87
Rèn luyện kỹ năng tương tác, làm việc nhóm, ứng xử	1/15	10/15	4/15	0	0	3,80
Phát huy tư duy sáng tạo	1/15	9/15	5/15	0	0	3,73
Rèn luyện trí nhớ	2/15	9/15	4/15	0	0	3,87

Nhìn vào bảng kết quả cho thấy mức đánh giá trung bình của các giảng viên ngành GDMN về tác dụng của trò chơi học tập trong học phần Văn học trẻ em đạt từ 3,53 đến 3,80 thể hiện mức độ “tác dụng” trong việc sử dụng trò chơi học tập. Ngoài ra tổng tỉ lệ GV phản hồi lựa chọn ở mức độ “tác dụng” chiếm số lượng cao, ở hầu hết các tiêu chí là từ 09 GV – 13 GV lựa chọn. Đặc biệt, không có GV nào nhận định trò chơi “không có tác dụng” và “hoàn toàn không có tác dụng”. Do đó, nhìn chung các GV đều nhận thấy nhận thức của GV về tác dụng của việc sử dụng trò chơi đối với quá trình dạy học là rất phù hợp.

2.3.2.3. Nhận thức của giảng viên về mức độ thực hiện các nội dung trò chơi học tập trong học phần Văn học trẻ em



Hình 2. Mức độ phân bố thời gian sử dụng trò chơi học tập trong dạy học học phần Văn học trẻ em của GV

Hình 2 cho thấy sự phân bố thời gian sử dụng trò chơi học tập trong dạy học học phần Văn học trẻ em của GV hoàn toàn linh hoạt theo nội dung bài học. 100% ý kiến GV đều cho rằng

nên sử dụng trò chơi học tập linh hoạt theo nội dung học. Không có ý kiến GV nào cho rằng không sử dụng, hay sử dụng 1 đến 2 tiết hoặc cả 2 tiết. Điều này cho thấy, trò chơi học tập được GV sử dụng hợp lý tùy vào mục tiêu kiến thức cần đạt, không nên lạm dụng mà cần phối hợp với các phương pháp dạy học khác để đem lại hiệu quả giáo dục cao nhất.

Về mức độ sử dụng các loại trò chơi trong dạy học học phần *Văn học trẻ em*, GV tham gia khảo sát có những đánh giá khác nhau, tỉ lệ sử dụng được thể hiện trong Bảng 2.

Bảng 2. Mức độ sử dụng các loại trò chơi trong dạy học phần Văn học trẻ em

Các loại trò chơi	Mức độ sử dụng					ĐTB	Thứ bậc
	<i>Rất thường xuyên</i>	<i>Thường xuyên</i>	<i>Bình thường</i>	<i>Ít sử dụng</i>	<i>Không bao giờ</i>		
Trò chơi phát triển nhận thức: (Các trò chơi phát triển cảm giác, tri giác, rèn luyện trí nhớ, phát triển tư duy và tưởng tượng)	0	9/15	5/15	1/15	0	3,53	1
Trò chơi phát triển các giá trị: (Thái độ, cảm xúc, tình cảm, ý chí....)	0	6/15	7/15	2/15	0	3,27	2
Trò chơi phát triển vận động: (Chơi bóng, leo trèo, chạy nhảy, đuổi bắt...)	0	0	4/15	6/15	5/15	1,93	3

Qua Bảng 2 chúng ta thấy, về loại trò chơi phát triển nhận thức được GV sử dụng với mức độ “thường xuyên” với điểm trung bình là 3,53. Xếp thứ tự sau đó là loại trò chơi phát triển các giá trị và trò chơi phát triển vận động với điểm trung bình lần lượt là 3,37 (mức độ “bình thường”) và 1,93 (mức độ “thỉnh thoảng”).

Kết quả phỏng vấn nhanh 15 GV tham gia giảng dạy học phần cũng cho kết quả tương ứng. Đa số GV lựa chọn trò chơi phát triển nhận thức vì cho rằng loại trò chơi này phù hợp với mục tiêu của học phần. Thông thường GV thiết kế lại từ những trò chơi sẵn có trong sinh hoạt hàng ngày, đặc biệt là từ những gameshow đa dạng hiện nay trên đài truyền hình. Đồng thời, GV phải chỉnh sửa cách chơi cho phù hợp với điều kiện của lớp học, điều đó cũng khiến trò chơi cải biên có yếu tố mới lạ, giúp SV hứng thú tham gia chơi và nhận thức bài học từ trò chơi đó. Một số GV chia sẻ rằng trong trường hợp nội dung học tập rất trừu tượng, mang nặng tính lí thuyết và những trò chơi có sẵn không phù hợp để tổ chức gọi mở tri thức cho SV thì GV phải sáng chế trò chơi dựa trên nội dung học tập. Đây là cách thức sáng tạo khó khăn nhất vì không có chất liệu trực tiếp cho sự thiết kế trò chơi. Nhưng khi trò chơi được hình thành thì bài học trừu tượng trở nên rất ấn tượng và không khí học tập hết sức sôi nổi, hào hứng đối với sinh viên.

2.3.2.4. Nhận thức của giảng viên về hiệu quả của trò chơi học tập mang lại trong học phần Văn học trẻ em

Bảng 3. Nhận thức của GV về hiệu quả của trò chơi học tập trong học phần Văn học trẻ em

Nhóm trò chơi	Mức độ					ĐTB
	<i>Rất hiệu quả</i>	<i>Hiệu quả</i>	<i>Bình thường</i>	<i>Ít hiệu quả</i>	<i>Không hiệu quả</i>	
Trò chơi khởi động, giới thiệu nội dung mới	6/15	9/15	0	0	0	4,40
Trò chơi tìm hiểu kiến thức	4/15	7/15	3/15	1/15	0	3,93

Trò chơi ôn tập củng cố kiến thức	5/15	9/15	1/15	0	0	4,27
-----------------------------------	------	------	------	---	---	-------------

Kết quả thống kê từ Bảng 3 cho thấy mức đánh giá trung bình của GV về hiệu quả của việc sử dụng trò chơi học tập trong học phần *Văn học trẻ em* ở ngưỡng “hiệu quả” ở cả 3 nhóm trò chơi, đây có thể xem là tỉ lệ cao và cho thấy việc áp dụng các trò chơi học tập vào nội dung giảng dạy là hoàn toàn hợp lí. Trong 3 nhóm trò chơi được phân loại mức độ hiệu quả cũng có tỉ lệ khác nhau. Cụ thể:

Nhóm trò chơi khởi động, giới thiệu nội dung mới có điểm trung bình cao nhất là 4,4. Điều này cho thấy các thầy cô cho rằng, việc sử dụng trò chơi học tập khi bắt đầu tiết học hoặc bắt đầu nội dung kiến thức mới nhằm kích hoạt không khí lớp học, tạo sự hưng phấn cho sinh viên trước khi học tập mang lại hiệu quả.

Nhóm trò chơi ôn tập củng cố kiến thức có điểm trung bình xếp thứ hai là 4,27, đây cũng là tỉ lệ cao. Lí giải cho sự lựa chọn này, chúng tôi thấy hợp lí, thay vì cho SV tổng hợp kiến thức bằng cách làm đề cương với những câu hỏi lí thuyết, GV tạo ra sân chơi “vui học” để nội dung kiến thức được tiếp nhận và lưu nhớ thông qua thi đua.

Nhóm trò chơi tìm hiểu kiến thức có điểm trung bình là 3,93, xếp ở ngưỡng “hiệu quả”. Đây cũng là tỉ lệ cao, tuy nhiên thấp hơn so với hai nhóm còn lại. Có thể lí giải rằng, việc vận dụng trò chơi ở nhóm này đem lại hiệu quả, tuy nhiên các thầy cô không lạm dụng hình thức này mà khéo léo linh hoạt trong từng nội dung kiến thức để sử dụng. Vì xét cho đến cùng đặc trưng của dạy học vẫn là khám phá cái hay, cái đẹp của tác phẩm văn chương bằng con đường cảm thụ nên việc sử dụng trò chơi để khám phá tri thức có thể sử dụng ở những phần kiến thức như tìm hiểu tác giả, tác phẩm... và việc bình luận những giá trị của tác phẩm cần kết hợp với các phương pháp khác như bình giảng, phân tích để đạt được mục tiêu của bài học.

2.4. Thiết kế một số trò chơi trong dạy học môn Văn học trẻ em

2.4.1. Quy trình thiết kế trò chơi học tập

Bước 1: Chuẩn bị trò chơi

- Nghiên cứu tài liệu: GV cần nghiên cứu các nguồn tài liệu để định hướng xem trò chơi học tập này sẽ phục vụ cho nội dung nào trong bài, tìm hiểu được cách thức tổ chức trò chơi, hướng tổ chức.

- Tìm hiểu kiến thức, kinh nghiệm của SV: Tìm hiểu SV đã học và tích lũy được những mảng kiến thức nào, còn yếu ở nội dung kiến thức nào, hoặc cần nâng cao, mở rộng kiến thức nào; từ đó lựa chọn trò chơi phù hợp với mức độ kiến thức của SV.

- Nghiên cứu thực tế: Tìm hiểu những điều kiện cơ sở vật chất của nhà trường, của lớp học, không gian tổ chức trò chơi, những đồ dùng học tập sẵn có hoặc tự làm ra các vật dụng cần thiết phục vụ cho việc tổ chức trò chơi.

Bước 2: Lựa chọn trò chơi

- Việc lựa chọn trò chơi phải đáp ứng mục đích, yêu cầu, nội dung của bài học, giúp SV lĩnh hội nội dung kiến thức, đồng thời tạo ra sự hứng thú giúp SV khắc sâu kiến thức.

Bước 3: Tổ chức trò chơi

- GV giới thiệu tên, mục đích của trò chơi.

- Hướng dẫn cách chơi: + Số lượng người tham gia, số đội, trọng tài, quản trò; Các dụng cụ để chơi (giấy, bút dạ, bảng, phấn,...); Cách chơi: Từng việc làm cụ thể của từng người, hoặc đội chơi, thời gian chơi, những điều người chơi không được làm,...; Cách xác nhận kết quả, cách tính điểm, giải thưởng (nếu có).

- Thực hiện trò chơi: khi SV tham gia chơi, GV quan sát, cổ vũ, động viên, khích lệ; tuy nhiên, chỉ hỗ trợ khi cần thiết còn tất cả quá trình chơi phải để SV tự trải nghiệm và rút ra những bài học cho riêng mình.

- Nhận xét cuộc chơi: GV chú ý quan sát để nhận xét thái độ của SV tham gia chơi, đồng thời có thể nêu thêm những tri thức được cung cấp qua trò chơi, những sai sót cần khắc phục và sửa chữa.

2.4.2. 2.4.2. Minh họa một số trò chơi trong học phần Văn học trẻ em

2.4.2.1. Trò chơi giới thiệu bài mới

Trò chơi Nở hoa trí tuệ: cũng là một trò dẫn dắt vào bài khá hay; SV vận dụng những kiến thức có sẵn của bản thân để trả lời các câu hỏi mà GV đưa ra. Mỗi câu hỏi là chìa khóa để mở ra một bông hoa trong bình hoa trí tuệ. Mỗi bông hoa sẽ tương ứng với chữ cái đầu của từ khóa (bình hoa); nhiệm vụ của SV là làm sao để mỗi bông hoa trong bình được nở ra; từ đó giải mã được từ khóa dẫn dắt vào bài học mà GV đã chuẩn bị.

Thực hiện: tại phòng học có máy chiếu hoặc ti vi; GV thiết kế sẵn phần mềm chơi trò chơi khởi động Nở hoa trí tuệ như trên dành cho cả lớp.

Cách chơi: GV tổ chức cho cả lớp chơi, SV chọn và mở từng bông hoa, sau 10 giây đưa ra câu trả lời. Nếu SV trả lời sai hoặc không trả lời được, sẽ ưu tiên cho SV khác xung phong trả lời. Ai trả lời được từ khóa sẽ nhận được phần thưởng.

Ví dụ minh họa: Có 6 bông hoa, trong mỗi bông hoa các từ gợi ý có chữ cái đầu tiên của các từ trong bình hoa. SV chọn và mở từng bông hoa, sau 10 giây đưa ra câu trả lời. Nếu SV nào trả lời sai hoặc không trả lời được sẽ ưu tiên cho SV khác xung phong trả lời. Ai trả lời được từ khóa sẽ được phần thưởng

Hoa 1: Tác phẩm “Sơn Thủy Thủy Tinh do ai sáng tác?

→ Tác giả dân gian (Khuyết danh)

- Hoa 2: Các tác phẩm sau thuộc thể loại nào: Lợn cưới áo mới, Thánh Gióng, Thần trụ trời

→ Truyện cười, Truyền thuyết, Thần thoại

- Hoa 3: Điền vào chỗ trống:

“Lỗ mũi... gánh lông

Chồng yêu chồng bảo... trời cho”

→ mùi tám, râu rồng

- Hoa 4: Thông qua thể loại này chúng ta được biết đến tri thức lâu đời của nhân dân về thiên nhiên, lao động sản xuất, con người và xã hội.

→ Tục ngữ

- Hoa 5: Hình ảnh sau gợi bạn liên tưởng đến điều gì?

→ Éch ngồi đáy giếng

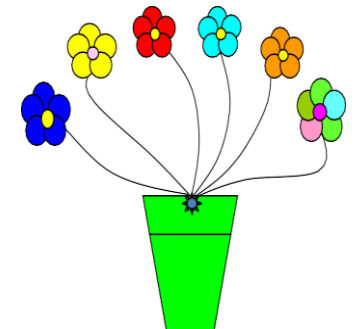
- Hoa 6: Chẳng lợn mà thành mái. Chẳng cây mà mọc đều. Già thì trắng phau phau. Non thì đen kìn kít. Cái gì?

→ Mái tóc

Từ khóa: (Bình hoa) Đây là một trong hai bộ phận quan trọng của nền văn học nước nhà?

→ Văn học dân gian Việt Nam

Sau đó GV dẫn dắt vào bài



Trò chơi tìm các thông tin liên quan đến nội dung giáo viên cần giới thiệu: Trò chơi này có thể áp dụng vào rất nhiều bài, nhiều lĩnh vực khác nhau và có thể tổ chức cho cả lớp cùng chơi hoặc chia theo nhóm.

Thiết kế một số trò học tập trong học phần Văn học trẻ em nhằm tích cực hóa hoạt động...

Ví dụ: Khi giới thiệu thể loại đồng dao. Yêu cầu SV cùng tham gia trò chơi

- *Mục đích:* Giúp SV phát triển năng lực trí tuệ, phát huy tính tích cực học tập của SV, rèn kĩ năng hợp tác nhóm.
- *Chuẩn bị:* GV chuẩn bị các mảnh giấy cắt sẵn để phát cho các nhóm SV.
- *Cách chơi:* Yêu cầu mỗi nhóm hãy viết ra giấy các bài đồng dao mà bạn biết. Sau thời gian 7 phút, các nhóm đọc nối tiếp nhau, nhóm đọc sau không được trùng bài với nhóm đọc trước. Đội chiến thắng là đội có số lượng bài đồng dao đọc được nhiều nhất.

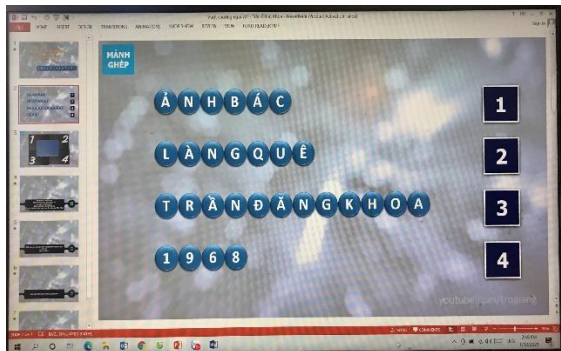
2.4.2.2. Nhóm trò chơi tìm hiểu tri thức (lĩnh hội tri thức mới)

Trò chơi lật mảnh ghép: Trò chơi này nhằm phát huy năng lực sâu chuỗi giải quyết vấn đề của SV. Đồng thời rèn luyện cho SV phản ứng nhanh nhạy, rèn kĩ năng nghe - hiểu - liên tưởng... có thể áp dụng khi tìm hiểu tác giả, tác phẩm. Ở đây, chúng tôi xây dựng trò chơi lật mảnh ghép dựa trên mô phỏng phần thi vượt chướng ngại vật của chương trình Đường lên đỉnh Olympia với âm thanh, hình ảnh như chương trình thật kích thích hứng thú của SV.

Thực hiện: Bức tranh và các miếng ghép được trình bày trên Powerpoint. Nếu không có điều kiện có thể sử dụng bức tranh và lấy các miếng giấy màu làm miếng ghép.

Cách chơi: Có 4 từ hàng ngang - cũng chính là 4 gợi ý liên quan đến “Chướng ngại vật” mà các đội phải đi tìm. Có 1 gợi ý thứ 5 - là 1 hình ảnh liên quan đến Chướng ngại vật hoặc chính là Chướng ngại vật. Hình ảnh được chia thành 5 ô đánh số thứ tự từ 1 - 4 và một ô trung tâm. Mỗi đội có tối đa 1 lượt lựa chọn để chọn trả lời 1 trong các từ hàng ngang này. Cả bốn đội trả lời câu hỏi bằng cách giơ bảng con trong thời gian suy nghĩ 15 giây/câu.

Ví dụ minh họa: Khi tìm hiểu Tập thơ *Góc sân và khoảng trời* của Trần Đăng Khoa, GV chuẩn bị bức tranh là tập thơ với các câu hỏi.



2.4.2.3. Trò chơi ôn tập và củng cố kiến thức

Trò chơi Nhanh như chớp: Bằng cách mô phỏng chương trình truyền hình với trò chơi cùng tên, GV tạo ra hứng thú bất ngờ cho SV trong quá trình học tập. Trò chơi rèn cho SV tư duy nhanh nhạy, vận dụng kiến thức để đưa ra đáp án. Có thể vận dụng trò chơi này ở nhiều bài học ở dạng hỏi nhanh, đáp nhanh với thời lượng được ấn định sẵn như câu đố, tìm hiểu thông tin tác giả, tìm hiểu những vấn đề trong tác phẩm.

Thực hiện: Sử dụng ứng dụng công nghệ thông tin trong trò chơi, giáo viên tạo trò chơi trên PowerPoint và chỉ cần lớp học có máy chiếu là có thể sẵn sàng cho SV thử sức với kiến thức. Mặc dù vậy, nếu không có các phương tiện hỗ trợ, GV cũng có thể cho SV chơi theo hình thức thủ công bằng cách: Tạo ra mười ô bước, SV trả lời sai sẽ tự lùi về mức ban đầu.

Cách thức: GV có thể cho SV chơi theo cá nhân hoặc nhóm. GV soạn bộ câu hỏi cho từng nhóm chơi, lưu ý nội dung câu hỏi có các mức độ tương đương nhau, càng về phía sau các câu hỏi sẽ tăng độ khó dần buộc SV phải động não để tư duy. Ví dụ: Ở các câu hỏi đầu có thể hỏi

thông tin về tác giả như năm sinh, năm mất, quê quán, ở mức độ khó hơn là đọc đoạn thơ, tóm tắt truyện, trình bày ý nghĩa giáo dục trong một tác phẩm. Các nhóm sẽ lần lượt chơi, trả lời đúng một câu thì lên được một bậc của con dốc, sai thì bị xuống đáy dốc (mốc số 0), điểm số được tính bằng số lượng câu trả lời đúng liên tiếp nhiều nhất. Thí sinh không có quyền bỏ qua câu hỏi nào và bắt buộc phải trả lời dù sai.

Ví dụ minh họa: Khi tìm hiểu về tác giả Võ Quảng và các tác phẩm của ông, GV sử dụng trò chơi học tập này nhằm củng cố lại kiến thức cho SV.

Trò chơi phân vai, đóng kịch: Tổ chức cho SV chuyển thể kịch bản và sân khấu hóa tác phẩm (tại lớp hoặc ngoài lớp) một số tác phẩm và trích đoạn trong phần văn học dân gian cho trẻ em như thần thoại, truyền thuyết, truyện cổ tích, truyện ngụ ngôn, truyện cười... hoặc sáng tạo những chi tiết và thể hiện các chi tiết đó thông qua việc phân vai đóng kịch như cái kết truyện *Cô bé bán diêm, Nàng tiên cá*,...

Ngoài ra, để củng cố kiến thức cho SV, GV có thể tạo ra một số các trò chơi khác như *Đoán ý đồng đội* (GV đưa ra một số từ khóa về tác giả, tác phẩm để kích thích khả năng diễn đạt và phán đoán của SV), hoặc thuyết minh hình ảnh (đưa ra hình ảnh về các tác giả, tác phẩm và yêu các nhóm thuyết minh về những điều nhóm biết)...

3. Kết luận

Dạy SV thích học văn là một điều khó, khiến SV yêu văn học, cảm nhận được cái hay cái đẹp của văn chương lại càng khó hơn. Thực tế giảng dạy cho thấy, nếu như GV chỉ tập trung vào phương pháp giảng dạy truyền thống sẽ làm cho một môn học đã nhiều chữ lại càng trở nên nhàm chán. Để tạo ra hứng thú học tập cho SV, một trong những hướng đi hiệu quả là sử dụng trò chơi trong dạy học nhằm tạo ra quá trình tương tác, thu hút, động viên SV tham gia hợp tác để nâng cao tính chủ thể và tự giác, tạo cơ hội cho SV thực hành vận dụng những kinh nghiệm, những tri thức đã học... góp phần nâng cao chất lượng dạy và học môn *Văn học trẻ em*. Tuy nhiên khi sử dụng nó không nên quá lạm dụng, mà cần phối hợp nhiều phương pháp khác để tạo ra hiệu quả cao nhất cho môn học.

Vấn đề tích cực hóa học tập của SV thông qua việc sử dụng trò chơi học tập có tầm quan trọng đặc biệt. Việc làm này có tác dụng thúc đẩy sự phát triển trí tuệ cho SV, kích thích tư duy của các em, nâng cao hứng thú học tập học phần *Văn học trẻ em*. Trên cơ sở bồi dưỡng những phẩm chất trí tuệ, hình thành và phát triển năng lực trí tuệ, tính tích cực, tính độc lập, sáng tạo của tư duy mà rèn luyện cho SV những nét toàn diện nhân cách của người giáo viên tương lai.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- [1] Nguyễn Thị Hòa, 2007. *Phát huy tính tích cực nhận thức của trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi trong trò chơi học tập*. Nxb Đại học Sư phạm, Hà Nội.
- [2] Vũ Minh Hồng, 1980. *Trò chơi học tập*. Nxb Giáo dục, Hà Nội.
- [3] Đặng tiến Huy, 1997. *50 trò chơi vui- khỏe thông minh*. Nxb Văn hóa – Thông tin, Hà Nội.
- [4] Nguyễn Ánh Tuyết, 2000. *Trò chơi trẻ em*. Nxb Phụ nữ, Hà Nội.
- [5] Nguyễn Thị Nga, 2016. “Lồng ghép trò chơi trong dạy học Ngữ văn ở Trung học phổ thông”. *Luận văn thạc sĩ*, Trường Đại học Giáo dục, Đại học Quốc gia Hà Nội.
- [6] Nguyễn Thị Thủy, 2012. “Biện pháp tạo hứng thú học tập cho học sinh lớp 10 trong dạy học phân thơ đường”. *Luận văn thạc sĩ*, Trường Đại học Giáo dục - Đại học Quốc gia Hà Nội.

- [7] Trịnh Thị Ngân Hà, 2017. “Thiết kế và sử dụng trò chơi vào dạy học từ loại trong chương trình ngữ văn lớp 6”. Luận văn thạc sĩ, Trường Đại học Giáo dục - Đại học Quốc gia Hà Nội.
- [8] Đặng Thành Hưng, 2002. *Dạy học hiện đại: Lí luận - Biện pháp – Kỹ thuật*. Nxb Đại học Quốc gia Hà Nội.
- [9] Đặng Thành Hưng, 2001. “Về phạm trù chơi trong giáo dục mầm non”. *Tạp chí nghiên cứu giáo dục*, số 1/2001, tr 22-23.
- [10] Trần Thị Chinh, 2018. “Tổ chức các trò chơi học tập trong dạy học Địa lí ở THPT”. Luận án Tiến sĩ, Đại học Sư phạm - Đại học Thái Nguyên.
- [11] Nguyễn Ngọc Trâm, 2003. “Thiết kế và sử dụng trò chơi học tập nhằm phát triển khả năng khái quát hóa của trẻ mẫu giáo lớn”. Luận án tiến sĩ, Viện Khoa học Giáo dục Việt Nam.
- [12] Đặng Quốc Bảo, 2001. *Kinh tế giáo dục một số vấn đề lí luận, thực tế và ứng dụng vào việc xây dựng chiến lược giáo dục*. Nxb Giáo dục, Hà Nội.
- [13] Lã Thị Bắc Lí, 2017. *Giáo trình Văn học trẻ em*. Nxb Đại học Sư phạm, Hà Nội.

ABSTRACT

Design some learning games in child literature course to active learning activities for students of preschool education

Le Thi Hien

Faculty of Education, Hanoi Metropolitan University

Teaching methods at universities are increasingly improved in the direction of positive cognitive - learning activities for students. In addition to organizing students to self-study, work in groups, practice scientific research, etc., the use of learning games in the teaching process is also an effective way to stimulate active awareness of students in the classroom. This article presents some concepts related to games and learning games; responsiveness of learning games in the children's literature module. At the same time, the article also focuses on analyzing the actual situation of using learning games of 15 lecturers participating in teaching the module. The obtained results show that teachers participating in the survey are aware of the importance and effects of using learning games, and teachers have a regular threshold of using learning games, learning games The exercises used in the module are evaluated at an effective level, from which we have introduced a number of games used in the Children's Literature module to create learning excitement for ECE students.

Keywords: learning games, children's literature, preschool education.