

BIỆN PHÁP PHÁT TRIỂN NĂNG LỰC GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ CHO TRẺ 5-6 TUỔI THÔNG QUA HOẠT ĐỘNG VUI CHƠI Ở TRƯỜNG MẦM NON

Lê Thị Lan

Khoa Giáo dục Tiểu học - Mầm non, Trường Đại học Đồng Tháp

Email: lelanthmn@gmail.com

Lịch sử bài báo

Ngày nhận: 29/11/2021; Ngày nhận chỉnh sửa: 04/01/2021; Ngày duyệt đăng: 14/02/2022

Tóm tắt

Phát triển năng lực giải quyết vấn đề cho trẻ là một nhiệm vụ mang ý nghĩa quan trọng và cần thiết. Thông qua việc giải quyết vấn đề, giúp trẻ lĩnh hội được tri thức, kỹ năng và cách để giải quyết những khó khăn trẻ gặp phải; giúp trẻ thích nghi và dễ dàng bước vào cuộc sống, thích ứng với sự phát triển của xã hội hiện đại trong thời đại công nghệ 4.0. Trong bài viết, chúng tôi xây dựng một số khái niệm của vấn đề nghiên cứu; trình bày những biểu hiện năng lực giải quyết vấn đề; làm rõ các yếu tố ảnh hưởng đến sự hình thành và phát triển năng lực giải quyết vấn đề. Từ đó, chúng tôi đề xuất một số biện pháp phát triển năng lực giải quyết vấn đề cho trẻ 5-6 tuổi thông qua hoạt động vui chơi ở trường mầm non nhằm đảm bảo mục tiêu phát triển những năng lực, kỹ năng cần thiết chuẩn bị sẵn sàng cho trẻ bước vào lớp 1.

Từ khóa: *Hoạt động vui chơi, năng lực, năng lực giải quyết vấn đề, trẻ 5-6 tuổi.*

METHODS TO DEVELOP PROBLEM-SOLVING COMPETENCE FOR 5-6 YEAR-OLD CHILDREN THROUGH FUN ACTIVITIES AT KINDERGARTENS

Le Thi Lan

Faculty of Primary and Pre-school Education, Dong Thap Univesity

Email: lelanthmn@gmail.com

Article history

Received: 29/11/2021; Received in revised form: 04/01/2021; Accepted: 14/02/2022

Abstract

Developing problem-solving competence for children is an important and necessary mission. Through problem solving, children take in knowledge, skills and ways to solve difficulties in life; adapt to the development of modern society in the age of technology 4.0. In this article, we built some relevant concepts; presented expression of problem-solving competence; and clarified the factors affecting the formation and evolution of problem-solving capacity. Finally, some measures to develop problem-solving competence for children aged 5 to 6 are proposed through activities in kindergartens to secure development goals, including necessary skills and abilities for children ready to grade 1 in school.

Keywords: *5-6 year-old children, competence, fun activities, problem-solving competence.*

DOI: <https://doi.org/10.52714/dthu.12.01S.2023.1012>

Trích dẫn: Lê Thị Lan. (2022). Biện pháp phát triển năng lực giải quyết vấn đề cho trẻ 5-6 tuổi thông qua hoạt động vui chơi ở trường mầm non. *Tạp chí Khoa học Đại học Đồng Tháp*, 12(01S), 113-120.

1. Đặt vấn đề

“Cuộc sống luôn có những vấn đề cần phải giải quyết. Nếu bạn muốn trở thành người thành công, bạn phải làm chủ kỹ năng giải quyết vấn đề (GQVĐ)” (Nguyễn Công Khanh, 2016). Do đó, một trong những vấn đề cần trang bị trong cuộc sống hiện nay đó là năng lực giải quyết vấn đề (NLGQVĐ). Chính vì vậy, hình thành và phát triển NLGQVĐ ngay từ nhỏ cho trẻ là một trong những nhiệm vụ quan trọng góp phần thực hiện mục tiêu giáo dục mầm non hiện nay. Hoạt động vui chơi được coi là hoạt động chủ đạo đối với trẻ mẫu giáo. Vì trong quá trình chơi, mang lại cho trẻ trạng thái tinh thần vui vẻ, phấn chấn và dễ chịu, trẻ không phải chú tâm vào một lợi ích thiết thực nào. Đối với trẻ 5-6 tuổi, vui chơi là một phương tiện phát triển NLGQVĐ cho trẻ. Bởi lẽ vui chơi giúp trẻ lĩnh hội những tri thức mới, kỹ năng mới; vừa là phương tiện củng cố, làm giàu tri thức, kỹ năng đã biết và hiểu được các phương thức hoạt động nhận thức của trẻ vừa là phương tiện giải quyết nhiệm vụ dạy học có hiệu quả. Hoạt động vui chơi chứa đựng những tình huống chơi có vấn đề, đưa ra nhiệm vụ chơi, tạo những hoàn cảnh chơi khác nhau cho trẻ trước khi chơi, trong khi chơi và sau khi chơi. Như vậy, trong hoạt động vui chơi tạo điều kiện, cơ hội thuận lợi cho việc phát triển NLGQVĐ cho trẻ mẫu giáo, đặc biệt độ tuổi 5-6 tuổi chính là thời điểm vàng để giáo dục trẻ nói chung và rèn phát triển NLGQVĐ nói riêng.

Trong thời gian qua, những nghiên cứu của các nhà khoa học nước ngoài đã quan tâm đến việc phát triển NLGQVĐ, có thể kể đến như: Dandi Delay Mackall (1998); Myrna B. Shure (2005); Ken Watanabe (2007); Tony Proctor (2010). Các nghiên cứu này đã tạo tiền đề cho việc tổ chức các hoạt động khác nhau nhằm phát triển NLGQVĐ cho học sinh nói chung và trẻ mầm non nói riêng. Cùng với các công trình nghiên cứu của các nhà khoa học nước ngoài, ở Việt Nam trong những năm gần đây cũng có nhiều công trình nghiên cứu liên quan đến việc phát triển NLGQVĐ từ bậc mầm non cho đến bậc đại học theo nhiều hướng khác nhau như: Hà Sơn (2010) đã đưa ra các phương pháp giúp cha mẹ dạy cho con thói quen sống độc lập ngay từ nhỏ, đó là cho trẻ có các quyền lựa chọn, dạy trẻ khắc phục khó khăn, tự mình GQVĐ; Nguyễn Thanh Bình (2011); Hoàng

Thị Phương (2011) cho rằng NLGQVĐ được hình thành và phát triển qua các bước: Xác định vấn đề - Thu thập thông tin - Phân loại các giải pháp có thể - Đánh giá từng giải pháp - Phát triển kế hoạch hành động - Thực hiện kế hoạch hành động - Đánh giá việc thực hiện; Nguyễn Thị Luyến (2012); Nguyễn Vũ Phương Nam (2016) đưa ra 4 bước để GQVĐ: giải thích - quyết định - vấn đáp - đề xuất,... Điều đó chứng tỏ các công trình nghiên cứu liên quan đến nội dung của bài báo khá đa dạng, phong phú. Tuy nhiên, việc nghiên cứu đưa ra các biện pháp nhằm phát triển NLGQVĐ cho trẻ 5-6 tuổi thông qua hoạt động vui chơi ở trường mầm non vẫn chưa được nhiều nhà khoa học tìm hiểu và nghiên cứu một cách đầy đủ. Qua dự giờ quan sát các hoạt động của cô và trẻ, qua trao đổi với giáo viên (GV) mầm non, chúng tôi nhận thấy một số GV mầm non còn gặp nhiều khó khăn, lúng túng trong quá trình phát triển NLGQVĐ cho trẻ, GV chưa tạo cơ hội cho trẻ được tự mình giải quyết các vấn đề mà trẻ gặp phải trong cuộc sống cũng như trong hoạt động vui chơi. Phần lớn GV thường giải quyết hộ trẻ vì sợ trẻ không làm được hoặc bỏ qua khi trẻ gặp khó khăn, khiến trẻ trở nên thụ động trước các tình huống trong thực tiễn cuộc sống. Do đó, việc hình thành và phát triển NLGQVĐ cho trẻ đang trở thành nhu cầu cấp thiết của xã hội, vấn đề này cần tiếp tục được nghiên cứu trên cơ sở kế thừa các công trình nghiên cứu trong và ngoài nước.

2. Nội dung

2.1. Một số khái niệm

2.1.1. Vấn đề

I.Ia. Lecne (1997) giải thích: “Vấn đề là một câu hỏi hoặc một nhiệm vụ đặt ra cho chủ thể mà chủ thể chưa biết lời giải từ trước và phải tìm lời giải nhưng chủ thể đã có sẵn phương tiện ban đầu để sử dụng thích hợp vào sự tìm lời giải đó”. Có thể hiểu “vấn đề” đối với trẻ 5-6 tuổi như sau: Vấn đề là những khó khăn trở ngại, thử thách đòi hỏi trẻ phải vượt qua hoặc tìm cách xử lý.

2.1.2. Năng lực giải quyết vấn đề

NLGQVĐ là khả năng cá nhân sử dụng hiệu quả các quá trình nhận thức, hành động và thái độ, động cơ, xúc cảm để giải quyết những tình huống có

vấn đề mà ở đó không có sẵn quy trình, thủ tục, giải pháp thông thường (Trịnh Quỳnh, 2017).

NLGQVĐ chỉ được hình thành trong hoạt động và thông qua hoạt động, nó luôn gắn với một hoạt động cụ thể và chịu sự chi phối của các yếu tố bẩm sinh - di truyền, giáo dục, môi trường và hoạt động cá nhân. Như vậy, có thể hiểu NLGQVĐ là khả năng thực hiện hoạt động của cá nhân một cách nhanh chóng và hiệu quả nhằm GQVĐ đã đặt ra.

2.1.3. Phát triển năng lực giải quyết vấn đề cho trẻ 5-6 tuổi thông qua hoạt động vui chơi

Phát triển NLGQVĐ cho trẻ 5-6 tuổi thông qua hoạt động vui chơi được hiểu là quá trình tác động sư phạm phù hợp của nhà giáo dục đến trẻ nhằm nâng cao khả năng GQVĐ cho trẻ mẫu giáo trong hoạt động vui chơi (Nguyễn Thị Hòa, 2019). Trong khi chơi, trẻ là chủ thể của hoạt động, là trung tâm của quá trình giáo dục, còn GV mầm non giữ vai trò là người tổ chức hướng dẫn trẻ chơi, tạo điều kiện, tạo cơ hội cho trẻ chơi, là người bạn hợp tác và trợ giúp trẻ khi cần thiết. Hai tác giả Bodrova, E. Leong, D. (2007) dựa trên lý thuyết về “vùng phát triển gần” L.X. Vygotsky đã khái quát vai trò của nhà giáo dục “Là điểm tựa của trẻ, là người giúp đỡ trẻ, khai thác tiềm năng của trẻ hướng sự phát triển của trẻ tới “Vùng phát triển gần nhất”. Nhà giáo dục nâng đỡ trẻ bằng cách giảm dần mức độ trợ giúp của mình khi nhận thấy trẻ có khả năng hơn trong việc tự điều khiển hoạt động của trẻ”.

2.2. Biểu hiện năng lực giải quyết vấn đề của trẻ 5-6 tuổi thông qua hoạt động vui chơi

Kinh nghiệm sống khác nhau của trẻ hình thành nên cách lĩnh hội và giải thích các khái niệm của chúng là khác nhau. Điều đó dẫn tới cách giải quyết một vấn đề của trẻ cũng khác nhau, nhưng chúng có chung biểu hiện về NLGQVĐ, đó là:

- *Trẻ nhận biết được tình huống có vấn đề:* Trong hoạt động vui chơi, năng lực này thể hiện ở trẻ tự nhận biết các vấn đề, phát hiện các tình huống xảy ra trong quá trình tham gia trò chơi. Trẻ xác định được nhiệm vụ và vấn đề gặp phải, phát hiện qua việc quan sát xung quanh... dưới sự bày trí môi trường phòng lớp, đồ dùng liên quan...

- *Trẻ có nhu cầu, mong muốn để tìm hiểu về vấn đề và GQVĐ:* Trong hoạt động vui chơi, biểu hiện này được thể hiện ở chỗ đứa trẻ có thái độ đối với nhiệm vụ chơi, thái độ đối với tình huống bất thường, tình huống làm trở ngại đến hoạt động chơi của trẻ, đến sự thích thú của trẻ... và thể hiện phản ứng của trẻ đối với vấn đề đó (trẻ tỏ ra cố gắng suy nghĩ, cố gắng tìm cách). Trẻ lúc này có nhu cầu GQVĐ để được khen, được tìm hiểu, để đưa lại kết quả, để nhận thức hoặc có thể vì tò mò...

- *Trẻ tập trung suy nghĩ và đưa ra cách giải quyết:* Trong hoạt động vui chơi, biểu hiện này của trẻ được thể hiện ở việc trẻ có nỗ lực đi tìm kiếm phương tiện giải quyết hay không? Bản thân đứa trẻ phải huy động vốn hiểu biết của mình đã có để tiến hành phân tích: tại sao lại như vậy, phải làm như thế nào? Lúc này, trẻ cần tập trung để tìm ra đâu là nguyên nhân của vấn đề? Từ đó, trẻ xác định các cách GQVĐ nảy sinh trong hoạt động vui chơi.

- *Trẻ lựa chọn phương án tốt nhất để GQVĐ:* Trong quá trình GQVĐ khi tham gia hoạt động vui chơi, xuất hiện những cách khác nhau và sẽ có một số cách cho cơ hội để thực hiện và mang lại kết quả nhanh hơn. Làm thế nào để trẻ nắm bắt được cơ hội đó? Khi ấy, trẻ lập luận, nói ra ý kiến, so sánh dự đoán kết quả mà các cách mang lại để lựa chọn phương án tối ưu. Cuối cùng là việc trẻ đưa ra quyết định về cách làm của mình cho vấn đề đó.

- *Trẻ thực hiện theo cách đã lựa chọn:* Trẻ có khả năng thực hiện đến cùng chuỗi hành động theo đúng kế hoạch mà không cần sự giúp đỡ của người lớn hoặc trẻ sẽ huy động mọi khả năng của bản thân: lắng nghe bạn bè, xin sự giúp đỡ, nói với người khác, tìm người lớn... để thực hiện đến cùng kế hoạch đó. Nhiều nhà tâm lý cho rằng chỉ khi cá nhân thấy mục đích của xã hội đáp ứng được nhu cầu của chính mình, trùng với mục đích cá nhân và khớp với động cơ, lúc ấy mục đích xã hội trở thành mục đích tự giác và con người mới hoạt động hết mình vì nó.

- *Trẻ biết đánh giá kết quả đã đạt được:* Trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi đã biết đánh giá kết quả của mình và của người khác. Đây là bước quan trọng sau mỗi lần trẻ ra quyết định. Trong hoạt động vui chơi, biểu hiện này cho thấy đứa trẻ sẽ đánh giá quy trình GQVĐ của mình trên cơ sở: việc thực hiện có được tiến hành

theo đúng trình tự kế hoạch không? Trẻ có đạt được kết quả mong muốn hay không? Khi trẻ trình bày kết quả hay sản phẩm của trò chơi, trẻ sẽ căn cứ vào các tiêu chí mà trẻ đưa ra, hoặc căn cứ vào kết quả trẻ mong muốn để đánh giá kết quả mà mình đạt được. GV giúp trẻ rút ra kinh nghiệm và những bài học để lần sau trẻ GQVĐ tốt hơn. GV có thể định hướng để trẻ phát hiện ra: “Cái gì đã tốt rồi? Cái gì cần tốt hơn?” nhằm nâng cao NLGQVĐ của trẻ trong hoạt động vui chơi.

2.3. Các yếu tố ảnh hưởng đến sự hình thành và phát triển năng lực giải quyết vấn đề của trẻ 5-6 tuổi thông qua hoạt động vui chơi

- *Yếu tố bẩm sinh di truyền*: Bẩm sinh di truyền là toàn bộ các yếu tố về giải phẫu - sinh lí của bộ não (nói riêng), các bộ phận trong cơ thể (nói chung) có sẵn từ khi con người sinh ra hoặc truyền từ thế hệ này sang thế hệ khác. Alan Barker đã khẳng định: Não người chứa 3 hệ thống chính giúp con người GQVĐ theo nhiều cách khác nhau đó là hạch đáy, hệ thống limbic và tân vỏ não (Alan Barker, 2012). Như vậy, yếu tố bẩm sinh - di truyền làm cho quá trình hình thành và phát triển năng lực của đứa trẻ nhanh hay chậm, thuận lợi hay khó khăn. Tuy nhiên, nhân tố này không quyết định chiều hướng và nội dung của sự phát triển NLGQVĐ.

- *Yếu tố giáo dục*: Giáo dục giữ vai trò chủ đạo đối với sự hình thành và phát triển của trẻ nói chung và sự hình thành phát triển NLGQVĐ nói riêng. Giáo dục có thể mang lại những tiến bộ mà các nhân tố khác như bẩm sinh - di truyền hoặc môi trường, hoàn cảnh không thể có được. GQVĐ không phải là tài năng mà đứa trẻ này có, đứa trẻ kia không có mà chính là một thói quen. Nếu nhà giáo dục biết cách phát triển đúng những kĩ năng và có một thái độ đúng đắn thì bất kì đứa trẻ nào cũng có thể trở thành người biết cách GQVĐ.

- *Yếu tố môi trường*: Môi trường là hệ thống phức tạp, đa dạng các hoàn cảnh bên ngoài, các điều kiện tự nhiên (môi trường tự nhiên) và xã hội (môi trường xã hội) xung quanh cần thiết cho sinh hoạt và phát triển của con người. Môi trường chi phối rất nhiều đến hoạt động của trẻ, chỉ đạo hoạt động của trẻ, định hướng hành vi cá nhân. Để giúp trẻ hoạt động tích cực và chủ động, GV nên sử dụng môi trường

với tư cách là yếu tố để điều chỉnh hành vi của trẻ, bằng cách quan tâm đến việc tổ chức môi trường hoạt động cho trẻ, điều khiển hành vi, hoạt động của trẻ thông qua môi trường.

- *Hoạt động cá nhân của trẻ*: Đối với đứa trẻ, thông qua hoạt động cá nhân trẻ sẽ lĩnh hội kinh nghiệm lịch sử xã hội loài người và biến nó thành kinh nghiệm của mình. Hoạt động giúp kích thích hứng thú, niềm say mê sáng tạo và làm nảy sinh những nhu cầu mới, những kĩ năng hành động mới... ở mỗi cá nhân mà nhờ đó NLGQVĐ được hình thành và phát triển. Những bước tiến trong sự phát triển của cơ thể giúp trẻ trở nên độc lập, mạnh dạn, dễ dàng hòa nhập với cuộc sống. Trẻ càng lớn thì môi trường hoạt động càng mở rộng, trẻ ngày càng đối mặt với nhiều khó khăn gặp phải trong cuộc sống. Trong quá trình tham gia vào các hoạt động khác nhau thì vốn kinh nghiệm sống cũng được tăng lên, trẻ có thể tự mình giải quyết được những vấn đề đơn giản giúp trẻ tự tin, mạnh dạn hơn.

2.4. Biện pháp phát triển năng lực giải quyết vấn đề cho trẻ 5-6 tuổi thông qua hoạt động vui chơi ở trường mầm non

2.4.1. Biện pháp 1: Tạo tình huống có vấn đề trong quá trình tổ chức hoạt động vui chơi

a. Mục đích

Tăng cường cơ hội cho trẻ trải nghiệm với các tình huống, từ đó trẻ biết GQVĐ một cách có kế hoạch. Duy trì sự hứng thú, kích thích sự tò mò, ham muốn khám phá và tìm ra cách GQVĐ ở trẻ.

b. Cách tiến hành

Quá trình lập kế hoạch tổ chức hoạt động vui chơi: GV lựa chọn sự vật hoặc thiết kế trò chơi mới phù hợp với chủ đề và nội dung chơi. Dự kiến các tình huống có vấn đề có thể đưa vào trong trò chơi. Các tình huống có vấn đề nên đảm bảo các yêu cầu:

- Đặt ra cho trẻ những tình huống chơi mang tính có vấn đề, yêu cầu trẻ phải huy động vốn hiểu biết của mình để chiếm lĩnh và giải quyết những nhiệm vụ mang tính mâu thuẫn trong vấn đề.

- Đưa ra những trò chơi mới theo thuyết “vùng phát triển gần nhất”, nghĩa là chúng phải khó hơn một chút so với khả năng mà trẻ có thể giải quyết được.

- Tăng dần độ khó của nội dung chơi, luật chơi hoặc nâng cao yêu cầu của nhiệm vụ chơi, hành động chơi,...

- Lập kế hoạch tổ chức trò chơi với các tình huống được dự kiến.

Quá trình tổ chức trò chơi: GV cần thực hiện theo kế hoạch đã lập ra. Trong quá trình trẻ tham gia trò chơi, cần gây hứng thú và dẫn dắt trẻ vào các tình huống chơi có vấn đề. GV cần tập trung sự chú ý của trẻ để trẻ nhận ra được nhiệm vụ hoặc vấn đề trong tình huống vừa đưa ra, gợi mở, hướng dẫn và lời cuốn trẻ tham gia GQVĐ, kích thích sự tò mò, khám phá để trẻ đưa ra nhiều cách GQVĐ khác nhau.

- GV quan sát quá trình trẻ thực hiện GQVĐ, không đưa ra cách giải quyết cũng như không làm hộ trẻ, cần động viên, khuyến khích để trẻ nỗ lực, kiên trì tìm kiếm, vận dụng những phương tiện, kinh nghiệm đã biết để giải quyết tình huống. GV cần linh hoạt tận dụng các tình huống mới (không có trong kế hoạch dự kiến) được nảy sinh trong quá trình tổ chức trò chơi. Chúng có thể được nảy sinh bất cứ lúc nào cả trước, trong và sau khi chơi. Chính những tình huống này hấp dẫn và lôi cuốn trẻ vào vòng xoay của sự say mê nhận thức và khám phá để GQVĐ. Khi trẻ gặp khó khăn không thể tự mình giải quyết được, GV có thể sử dụng lời gợi ý hoặc câu hỏi định hướng để trẻ tìm ra phương án tối ưu. GV cùng trẻ đánh giá kết quả GQVĐ và nhận xét về quá trình GQVĐ của trẻ.

c. Điều kiện thực hiện

Về phía GV: Cần nắm chắc lí luận về tổ chức trò chơi và các biện pháp tạo tình huống mang tính có vấn đề; GV có khả năng linh hoạt trong việc xử lí các tình huống nảy sinh, nắm bắt được nhu cầu và hứng thú của trẻ.

Về phía trẻ: Trẻ kiên trì suy nghĩ và lựa chọn biện pháp phù hợp để GQVĐ; Trẻ huy động vốn hiểu biết của mình để thực hiện GQVĐ phù hợp với tình huống.

Ví dụ: GV tổ chức trò chơi: Bức tranh tặng cô.

Chuẩn bị: Không gian lớp học thoáng mát, sạch sẽ. Kê bàn cho trẻ ngồi theo nhóm: 6 trẻ/ nhóm. Giấy vẽ, màu nước, bút màu, sáp màu, giấy màu, keo dán, khăn lau tay, hạt kim sa.

Cách chơi: Chơi theo kế hoạch GV chuẩn bị: Cho trẻ ngồi thành các nhóm. Nhân ngày Nhà giáo Việt Nam 20-11, yêu cầu trẻ làm một bức tranh chúc mừng người cô mà em yêu quý. Sử dụng các vật liệu được chuẩn bị sẵn trên bàn. Thời gian hoàn thành bức tranh trong vòng 7 phút. Trẻ nào hoàn thành tranh sớm nhất và đẹp thì được trao thưởng.

Luật chơi: Trong thời gian 1 bản nhạc là 7 phút, trẻ phải hoàn thành xong bức tranh tặng cô.

Tình huống có vấn đề: GV chuẩn bị nguyên vật liệu ít hơn số trẻ được tham gia: màu vẽ, bút màu, giấy màu. Quan sát cách xử lí của trẻ khi đang vẽ thiếp nhưng bị hết màu.

2.4.2. *Biện pháp 2: Sử dụng câu hỏi gợi mở khuyến khích trẻ tích cực phát hiện và GQVĐ khi tham gia hoạt động vui chơi.*

a. Mục đích

Khuyến khích, khơi gợi, kích thích hứng thú và thăm dò khả năng của trẻ. Giúp trẻ tập trung, chú ý vào hoạt động, dễ dàng phát hiện vấn đề và tìm ra cách giải quyết nó.

b. Cách tiến hành

Bước 1: Dự kiến các tình huống xảy ra và các câu hỏi cần gợi mở cho trẻ trong hoạt động vui chơi.

Đầu tiên, GV sẽ lựa chọn trò chơi phù hợp với mục đích, nội dung chơi. Sau khi nghĩ ra các trò chơi phù hợp, GV phải dự kiến các tình huống xảy ra và lường trước những khó khăn của trẻ gặp phải khi tham gia trò chơi. Chẳng hạn, khi trẻ tham gia vào trò chơi, trẻ sẽ gặp khó khăn ở đâu, liệu trẻ có thể tự giải quyết được khó khăn đó hay không? Từ đó, dự kiến các câu hỏi gợi mở có thể giúp trẻ giải quyết các khúc mắc, khó khăn đó. Khi đưa các câu hỏi gợi mở cho trẻ thì GV phải cho trẻ khoảng thời gian quan sát, suy nghĩ để trẻ tìm ra cách GQVĐ. Bên cạnh đó, GV cũng có thể dùng một hoặc nhiều câu hỏi gợi mở để giúp trẻ giải quyết được vấn đề đó.

Điều quan trọng của việc sử dụng câu hỏi gợi mở giúp trẻ nhận ra vấn đề và GQVĐ là cần xác định được xem trẻ thật sự có cần sự giúp đỡ bằng các câu hỏi gợi mở của GV hay không. Bởi vì, mỗi trẻ có sự phát triển là khác nhau. Có thể vấn đề đó là khó khăn với trẻ này, nhưng trẻ khác lại có thể tự mình

giải quyết được. Nếu GV đưa ngay câu hỏi gợi mở thì GV không kích thích được trẻ suy nghĩ tìm hiểu vấn đề và không tạo điều kiện cho trẻ được GQVĐ, làm hạn chế sự phát triển của trẻ. Chính vì vậy, việc sử dụng câu hỏi gợi mở của GV để đạt hiệu quả cao thì GV cần xác định được thời điểm nào cần dùng câu hỏi gợi mở cho trẻ. Để xác định được thời điểm đưa câu hỏi gợi mở cho trẻ thì trước tiên GV phải cho trẻ thời gian để suy nghĩ, việc làm này có ý nghĩa rất quan trọng. Một mặt, giúp GV biết được mình có cần gợi mở cho trẻ không. Mặt khác, giúp trẻ có nền tảng cơ bản để dễ dàng nhận ra vấn đề nhờ sự giúp đỡ của GV.

GV cần khuyến khích trẻ vận dụng toàn bộ kiến thức, kỹ năng, kinh nghiệm của mình để nhận ra vấn đề. Khi trẻ đứng trước một nhiệm vụ sẽ xảy ra 3 trường hợp. Trường hợp thứ nhất là trẻ có thể tự mình giải quyết được vấn đề đó một cách hiệu quả. Trường hợp thứ hai là trẻ đưa ra cách giải quyết nhưng chưa triệt để. Trường hợp thứ ba là trẻ không thể tự mình giải quyết được vấn đề đó. Ở trường hợp thứ nhất, trẻ sẽ rất tự tin và có thể đưa ra ngay cách giải quyết trên kinh nghiệm và hiểu biết của mình. Nếu GV thấy trẻ giải quyết được nhiệm vụ đúng và hiệu quả thì không cần giúp đỡ (tức là không cần đưa ra các câu hỏi gợi mở cho trẻ). Ở trường hợp thứ 2, trẻ cũng rất tự tin và nhanh chóng đưa ra cách giải quyết của mình. Nếu GV thấy cách giải quyết của trẻ chưa triệt để thì có thể đưa câu hỏi gợi mở. Ở trường hợp thứ ba, trẻ sẽ không đưa ra được cách giải quyết nhiệm vụ vì kiến thức, kinh nghiệm và kỹ năng của trẻ chưa đủ hoặc trẻ chưa từng gặp một trường hợp nào như vậy. Lúc đó, trẻ sẽ rất lúng túng, lóng ngóng mãi mà chưa tìm ra cách giải quyết nhiệm vụ và trẻ đang cần sự giúp đỡ của cô. Đây chính là thời điểm GV nên đặt các câu hỏi gợi mở để giúp đỡ trẻ.

Bước 2: Sử dụng câu hỏi để khuyến khích trẻ phát hiện vấn đề và GQVĐ trong hoạt động vui chơi.

Trong quá trình tham gia trò chơi, GV cho trẻ cơ hội được tự nghiên cứu và GQVĐ. Bên cạnh đó, có thể sử dụng các câu hỏi hướng vào nội dung trò chơi: Trước khi tác động vào đối tượng, trong khi tác động vào đối tượng và sau khi tác động vào đối tượng.

- Việc sử dụng các câu hỏi trước khi tác động

có vai trò rất quan trọng, nó không chỉ định hướng cho các hoạt động nhận thức ở giai đoạn sau mà còn khai thác khả năng đã có ở trẻ, giúp trẻ rèn kỹ năng quan sát, phán đoán và phân loại,... Vì vậy, hệ thống câu hỏi cần hướng vào củng cố các kỹ năng quan sát, phán đoán, phân loại cho trẻ.

- Các câu hỏi trong quá trình tác động nhằm kích thích trẻ tập trung vào trò chơi hơn. Ban đầu, có thể đặt các câu hỏi mang tính khái quát, sau đó đặt câu hỏi mang tính cụ thể. Sau đó, có thể đặt các câu hỏi cụ thể hướng vào nội dung chơi: Đầu tiên, chúng ta phải làm gì? Sau đó chúng ta phải làm gì? Tiếp theo chúng ta phải làm gì? Và cuối cùng chúng ta phải làm gì?...

- Câu hỏi dùng sau khi tác động vào đối tượng cần hướng đến giúp trẻ kiểm tra lại suy nghĩ và hành động của mình để góp phần củng cố các kỹ năng nhận thức. Đồng thời, giúp GV có thể dễ dàng hệ thống lại kiến thức mà trẻ lĩnh hội qua trò chơi. Bên cạnh đó, GV cũng cần đưa ra các câu hỏi giúp trẻ áp dụng các tri thức, kinh nghiệm đã có sau khi tham gia chơi vào hoàn cảnh thực trong cuộc sống.

Lưu ý: Các câu hỏi mở phải dễ hiểu, ngắn gọn, rõ ràng và phải có mức độ khó tăng dần đi từ “bên ngoài vào bản chất bên trong”.

c. Điều kiện thực hiện

Về phía GV: Cần chuẩn bị kỹ các câu hỏi mở sử dụng trong trò chơi; Cần bao quát trẻ và có khả năng quan sát để xác định được trẻ có cần giúp đỡ hay không và thời điểm giúp đỡ trẻ; GV cần linh hoạt trong tất cả các tình huống và linh hoạt trong việc sử dụng các câu hỏi gợi mở; GV có thể chuẩn bị thêm các vật dụng minh họa cho câu hỏi gợi mở để trẻ dễ nhận thức được vấn đề.

Về phía trẻ: Trẻ cần có kiến thức về trò chơi; Trẻ có khả năng hiểu được yêu cầu của cô và thực hiện nhiệm vụ trong trò chơi.

Ví dụ: GV tổ chức trò chơi: Tín hiệu đèn giao thông

Chuẩn bị: Vẽ ngã tư đường bằng phấn trắng.

Cách chơi: Chơi theo kế hoạch GV đã chuẩn bị: Chia trẻ thành 4 nhóm đứng ở 4 góc đường. Chọn 1 bé làm công an chỉ đường. Khi cô hô: Đèn đỏ: các bé

đi bộ được qua đường. Đèn xanh: trẻ đi bộ đứng lại bên lề đường. Đèn vàng: trẻ đi bộ trên đường nhanh chóng vào lề đường.

Luật chơi: Đi đúng tín hiệu đèn giao thông.

Tình huống có vấn đề: Có một trẻ bị lạc đang lang thang trên đường và quên mất đường về nhà. GV đặt câu hỏi gợi mở: Làm thế nào để giúp em ấy về nhà?

2.4.3. Biện pháp 3: Xây dựng trò chơi dưới hình thức đóng vai

a. Mục đích

Tạo ra các tình huống mới kích thích trẻ tích cực hoạt động. Duy trì hứng thú, sự chú ý của trẻ; lôi cuốn trẻ tham gia giải quyết các tình huống có vấn đề thông qua các tình huống trong thực tiễn cuộc sống.

b. Cách tiến hành

Việc xây dựng trò chơi dưới hình thức đóng vai đảm bảo các bước xây dựng một trò chơi thông thường. Thêm vào đó, nhiệm vụ nhận thức và các tình huống được đưa ra phải vận dụng các tình huống thực tiễn, những mối quan hệ có thực trong cuộc sống để dẫn dắt trẻ vào các vai chơi. Cụ thể các bước tiến hành như sau:

Bước 1: Xác định mục tiêu giáo dục của trò chơi.

Bước 2: Xác định các vai chơi theo nội dung giáo dục và theo chủ đề chơi.

Bước 3: Xác định cấu trúc của trò chơi (nhiệm vụ chơi, hành động chơi, thao tác chơi, luật chơi) theo các vai chơi đã xác định. Xác định nhiệm vụ chơi bằng các tình huống chơi có vấn đề, có hoàn cảnh phù hợp với chủ đề.

Bước 4: Đặt tên trò chơi dựa trên chủ đề, nội dung chơi, và vai chơi.

Bước 5: Chuẩn bị môi trường chơi.

Bước 6: Tiến hành cho trẻ chơi.

c. Điều kiện thực hiện

Về phía GV: Chuẩn bị đồ dùng đồ chơi, trang phục theo các vai chơi, nhằm tạo sức hấp dẫn, lôi cuốn trẻ tham gia; Đảm bảo môi trường tâm lý tuân theo luật chơi một cách vui vẻ, thoải mái, tự nguyện.

Về phía trẻ: Nhập vai, hóa thân trong vai chơi

một cách tự nhiên; Vận dụng những hiểu biết, những kinh nghiệm đã được lĩnh hội để giải quyết tình huống theo vai chơi của mình.

Ví dụ: Ở chủ đề “Gia đình”, có thể tạo tình huống là bé đi mua sắm ở Siêu Thị cùng cả nhà. Từ đó, trẻ tự phân công vai chơi: nhóm thì chuẩn bị đồ dùng, đồ chơi trong vai người bán hàng, mua hàng,... nhóm đóng vai người mẹ đảm đang, bố yêu, người con..., nhóm trong vai chú bảo vệ, nhân viên... Trong quá trình chơi, có những tình huống tự phát sinh, trẻ sẽ suy nghĩ và giải quyết những vấn đề đó (như: mua sắm xong thì thanh toán tiền bằng cách nào? Hay khi gặp người mua hàng thì các cô nhân viên phải tư vấn cho khách hàng như thế nào?).

3. Kết luận

Phát triển NLGQVĐ cho trẻ 5-6 tuổi thông qua hoạt động vui chơi ở trường mầm non mang ý nghĩa quan trọng và cần thiết. Đối với trẻ 5-6 tuổi, khả năng nhận biết, khám phá của trẻ đã phát triển toàn diện. GV là người trực tiếp tiếp xúc hằng ngày với trẻ, cần nắm được tâm tư, tình cảm và khả năng của từng trẻ, hướng dẫn trẻ những kỹ năng sống, giúp trẻ tìm cách giải quyết các vấn đề khó khăn trong cuộc sống hằng ngày. Khi trẻ đã có kỹ năng thì GV cần duy trì thành thói quen cho trẻ, tạo tiền đề để trẻ tự lập, tự tin bước vào lớp 1. Trong các hoạt động ở trường mầm non, GV cần nghiên cứu những đề tài hấp dẫn, gần gũi với cuộc sống. Tận dụng tất cả những thời gian học, chơi để giúp trẻ tự tìm ra vấn đề, tự mình giải quyết, GV cần tạo điều kiện, cơ hội thuận lợi cho trẻ bộc lộ và phát triển NLGQVĐ thông qua hoạt động vui chơi.

Lời cảm ơn: Nghiên cứu này được hỗ trợ bởi đề tài nghiên cứu khoa học của Trường Đại học Đồng Tháp, mã số SPD2020.01.18./.

Tài liệu tham khảo

- Barker, Alan. (2012). *How to solve almost any problem*. Published by Pearson Education Limited.
- Bodrova, E. and Leong, D. (2007). *Tools of the Mind: The Vygotskian Approach to Early Childhood Education (2nd Edition)*. New York: Pearson Prentice Hall.

- Dandi Delay Mackall. (1998). *Problem Solving*, Ferguson Publisher, USA.
- Hà Sơn. (2010). *Hình thành thói quen sống độc lập cho trẻ*. Hà Nội: NXB Thời đại.
- Hoàng Thị Phương. (2011). *Giáo trình lý luận và phương pháp hướng dẫn trẻ làm quen với môi trường xung quanh*. Hà Nội: NXB Đại học Sư phạm.
- Ken Watanabe. (2007). *Problem Solving 101*. Copyright by Kensuke Watanabe.
- Lecne, I. Ia. (1977). *Dạy học nêu vấn đề*. Hà Nội: NXB Giáo dục.
- Shure, Myrna B. (2005). *Thinking parent - thinking child*. Copyright by Myrna B. Shure.
- Nguyễn Công Khanh. (2016). *Phương pháp giáo dục giá trị sống, kỹ năng sống giúp bạn gạt hái sự thành công*. NXB Đại học Sư phạm.
- Nguyễn Thanh Bình. (2011). *Giáo trình chuyên đề Giáo dục kỹ năng sống*. Hà Nội: NXB Đại học Sư phạm.
- Nguyễn Thị Hòa. (2019). Phát triển năng lực giải quyết vấn đề cho trẻ mẫu giáo trong hoạt động vui chơi. *Tạp chí Giáo dục*, Số 453, tháng 05/2019, 19-23.
- Nguyễn Thị Luyến. (2012). *Hình thành kỹ năng giải quyết vấn đề cho trẻ 4-5 tuổi trong hoạt động tự phục vụ*. Luận văn Thạc sĩ Khoa học giáo dục, Đại học Sư phạm Hà Nội.
- Nguyễn Vũ Phương Nam. (2016). *4 bước giải quyết vấn đề*. NXB Dân Trí.
- Tony Proctor. (2010). *Creative problem solving for managers*.
- Trịnh Quỳnh. (2017). *Rèn luyện năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo bằng sơ đồ tư duy*. NXB Hồng Đức.