

ỨNG DỤNG GAMIFICATION TRONG RÈN LUYỆN KỸ NĂNG XỬ LÝ TÌNH HUỐNG SỰ PHẠM CHO SINH VIÊN NGÀNH GIÁO DỤC MẦM NON

Nguyễn Thị Yến

Trường Đại học Thủ đô Hà Nội

Tóm tắt: Trong bối cảnh đổi mới giáo dục hiện nay, việc trang bị cho sinh viên ngành Giáo dục Mầm non kỹ năng xử lý tình huống sự phạm hiệu quả là yêu cầu cấp thiết. Tuy nhiên, phương pháp đào tạo hiện nay còn hạn chế về mức độ tương tác, gây khó khăn trong việc hình thành và phát triển kỹ năng thực tiễn cho sinh viên. Gamification- phương pháp sự phạm hiện đại sử dụng các yếu tố và cơ chế trò chơi trong môi trường học tập, giúp tăng tính hứng thú, động lực và hiệu quả tiếp thu. Việc ứng dụng gamification trong rèn luyện kỹ năng xử lý tình huống sự phạm mang lại cách tiếp cận sáng tạo, giúp sinh viên chủ động hơn trong học tập và trải nghiệm các tình huống gần với thực tiễn nghề nghiệp trong môi trường an toàn. Từ đó, phương pháp này nâng cao khả năng phản xạ, giải quyết vấn đề và ra quyết định sự phạm của sinh viên. Bài viết phân tích cơ sở lý luận về gamification và kỹ năng xử lý tình huống sự phạm, đồng thời đề xuất các hình thức vận dụng gamification trong đào tạo như trò chơi mô phỏng tình huống, ứng dụng công nghệ tương tác (Kahoot, Quizizz, Classcraft...), xây dựng hệ thống điểm thưởng và bảng xếp hạng. Ngoài ra, bài viết trình bày quy trình thiết kế hoạt động học tập có yếu tố gamification phù hợp với đặc thù sinh viên ngành Giáo dục Mầm non. Kết quả nghiên cứu cho thấy gamification không chỉ góp phần cải thiện chất lượng đào tạo mà còn tạo động lực học tập tích cực, giúp sinh viên phát triển tư duy sự phạm và nâng cao năng lực nghề nghiệp.

Từ khóa: Gamification; giáo dục mầm non; kỹ năng xử lý tình huống sự phạm; rèn luyện kỹ năng; sinh viên.

Nhận bài ngày: 15.12.2025 gửi phản biện, chỉnh sửa, duyệt đăng ngày 29.01.2026

Liên hệ tác giả: Nguyễn Thị Yến, email: ntyen2@daihocthudo.edu.vn

1. ĐẶT VẤN ĐỀ

Thực tế tại Trường Đại học Thủ đô Hà Nội, sinh viên ngành Giáo dục Mầm non (GDMN) còn thiếu kỹ năng phản xạ linh hoạt khi xử lý các THSP thực tế, mặc dù đã được trang bị kiến thức nền tảng về tâm lý và giáo dục trẻ (Shulman, L. S, 1987). Đây là kỹ năng then chốt phản ánh sự sẵn sàng và năng lực hành nghề của giáo viên mầm non (Schön, D. A, 1983).. Phương pháp giảng dạy hiện nay vẫn tập trung nhiều vào lý thuyết, thiếu những hoạt động thực hành thiết thực để phát triển kỹ năng xử lý tình huống trong môi trường thực tế. Điều này ảnh hưởng đến khả năng ứng phó linh hoạt của sinh viên trước các tình huống đa dạng và phức tạp trong giáo dục mầm non.

Từ kinh nghiệm thực tế, gamification - phương pháp học qua trò chơi với các yếu tố tương tác, phản hồi tức thời và thử thách - được đánh giá là giải pháp hiệu quả nhằm tăng cường kỹ năng xử lý THSP (Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L, 2011). Việc ứng dụng gamification không chỉ giúp sinh viên chủ động học tập mà còn phát triển tư duy sáng tạo, phản xạ nghề nghiệp và kỹ năng giao tiếp. Bài viết này nhằm khảo sát thực trạng rèn luyện kỹ năng xử lý THSP của sinh viên ngành GDMN, đồng thời đề xuất và đánh giá hiệu quả mô hình ứng dụng gamification trong quá trình đào tạo. Qua đó, góp phần đổi mới phương pháp giảng dạy và nâng cao chất lượng nguồn nhân lực GDMN đáp ứng yêu cầu phát triển của xã hội hiện đại.

2. NỘI DUNG

2.1. Cơ sở lý luận

2.1.1. Khái niệm và đặc điểm của Gamification

Gamification (trò chơi hóa) là việc tích hợp có chọn lọc các yếu tố thiết kế trò chơi vào các môi trường phi trò chơi, như giáo dục, nhằm tăng tính hấp dẫn và khuyến khích sự tham gia tích cực của người học (Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L., 2011). Không chỉ đơn thuần là “chơi để học,” gamification tạo ra trải nghiệm học tập tương tác cao, góp phần nâng cao hiệu quả tiếp thu kiến thức và phát triển kỹ năng thực tiễn.

Trong bối cảnh đào tạo ngành GDMN, việc áp dụng các yếu tố gamification như điểm số, cấp độ, thử thách và phản hồi tức thời đã góp phần kích thích sự hứng thú học tập và tăng cường tư duy phản xạ sư phạm cho sinh viên. Gamification thúc đẩy động lực nội tại, nâng cao khả năng giải quyết vấn đề, hợp tác và sáng tạo trong quá trình học tập (Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H., 2014).

Các yếu tố cốt lõi trong gamification bao gồm: điểm số (points), cấp độ (levels), huy hiệu (badges), bảng xếp hạng (leaderboards), thử thách (challenges), phản hồi tức thời (instant feedback) và cốt truyện (storytelling). Những yếu tố này góp phần xây dựng một môi trường học tập tích cực, năng động, phù hợp với xu hướng phát triển kỹ năng mềm cần thiết trong thế kỷ 21 (Kapp, K. M., 2012).

2.1.2. Kỹ năng xử lý tình huống sư phạm của sinh viên ngành GDMN

* Khái niệm tình huống sư phạm và vai trò của kỹ năng xử lý tình huống sư phạm

THSP là những sự việc phát sinh trong quá trình dạy học, giáo dục và chăm sóc trẻ, đòi hỏi giáo viên phải đưa ra các quyết định kịp thời và phù hợp nhằm đảm bảo mục tiêu giáo dục cũng như an toàn cho trẻ (Nguyễn, T. M., 2020). THSP thường mang tính bất ngờ, gắn liền với thực tiễn và yêu cầu người xử lý vận dụng kiến thức chuyên môn, kỹ năng và phẩm chất nghề nghiệp (Phạm, H. T., & Lê, V. A., 2018).

Kỹ năng xử lý THSP là năng lực nhận diện, phân tích và lựa chọn phương án ứng xử thích hợp trong từng hoàn cảnh cụ thể nhằm đạt được hiệu quả giáo dục tối ưu (Trần, Q. H., 2021).. Đối với sinh viên ngành GDMN, kỹ năng này không chỉ phản ánh sự sẵn sàng nghề nghiệp và khả năng áp dụng lý thuyết vào thực tế mà còn thể hiện năng lực tương tác linh hoạt với trẻ, phụ huynh và đồng nghiệp.

Việc rèn luyện kỹ năng xử lý THSP giúp sinh viên phát triển tư duy sư phạm, nâng cao phản xạ nghề nghiệp, thích ứng hiệu quả với môi trường giáo dục đa dạng, đồng thời giảm thiểu sai sót và cải thiện kỹ năng giao tiếp cũng như giải quyết xung đột trong chăm sóc và giáo dục trẻ.

* Các dạng tình huống sư phạm thường gặp trong môi trường mầm non

Trong môi trường mầm non, các tình huống phổ biến bao gồm: hành vi không tuân thủ của trẻ; xung đột giữa các trẻ như tranh giành đồ chơi, đánh nhau; mâu thuẫn với phụ huynh; các sự cố khẩn cấp liên quan đến an toàn trẻ; và những khó khăn trong hoạt động dạy – chơi (Nguyễn, T. M., 2020), (Trần, Q. H., 2021). Mỗi tình huống đòi hỏi giáo viên không chỉ có kiến thức chuyên môn mà còn cần sự linh hoạt, nhạy bén và ứng xử nhân văn nhằm đảm bảo hiệu quả giáo dục và an toàn cho trẻ.

2.1.3. Cơ sở khoa học của việc kết hợp gamification vào rèn luyện kỹ năng xử lý THSP

Việc ứng dụng gamification trong rèn luyện kỹ năng xử lý THSP cho sinh viên ngành GDMN dựa trên các cơ sở lý luận giáo dục hiện đại và thực tiễn đào tạo nghề. Trong giáo dục định hướng năng lực, sinh viên không chỉ cần phát triển kiến thức mà còn phải nâng cao kỹ năng vận dụng linh hoạt vào các tình huống thực tế, đặc biệt là các THSP đa dạng, phức tạp trong môi trường mầm non (Nguyễn, T. M., 2020), Phạm, H. T., & Lê, V. A. (2018).

Gamification tạo ra môi trường mô phỏng nghề nghiệp thông qua các hoạt động nhập vai, xử lý tình huống, phản hồi và tự đánh giá, giúp sinh viên thực hành phản xạ sư phạm trong bối cảnh giả định an toàn. Qua đó, sinh viên được rèn luyện tư duy linh hoạt và kỹ năng ứng xử chuyên nghiệp, đồng thời phát triển khả năng giải quyết vấn đề trong thực tế công việc (Gee, J. P., 2003).

Theo lý thuyết học tập trải nghiệm của Kolb (1984), quá trình học tập hiệu quả bao gồm bốn giai đoạn: trải nghiệm cụ thể, phản hồi, khái quát hóa và thử nghiệm. Gamification đáp ứng toàn bộ chu trình này thông qua các nhiệm vụ thực hành, phản hồi tức thời và vòng lặp cải tiến hành vi. Nhờ

đó, người học có thể tiếp thu và vận dụng kiến thức một cách sâu sắc và linh hoạt hơn (Kapp, K. M, 2012), (Kolb, D. A, 1984). Bên cạnh đó, yếu tố trò chơi giúp giảm áp lực tâm lý, kích thích động lực nội tại và nâng cao hứng thú học tập. Các phần thưởng như điểm số, huy hiệu, bảng xếp hạng không chỉ thúc đẩy sự tham gia tích cực mà còn phát triển kỹ năng hợp tác, giao tiếp – những năng lực thiết yếu trong giáo dục hiện đại (Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J. J, 2013).

Tóm lại, gamification là công cụ hiệu quả và phù hợp trong rèn luyện kỹ năng xử lý THSP cho sinh viên ngành GDMN. Việc áp dụng gamification góp phần nâng cao chất lượng đào tạo giáo viên theo hướng thực hành, chủ động và sáng tạo, đáp ứng yêu cầu đổi mới phương pháp giảng dạy hiện nay.

2.2. Thực trạng rèn luyện kỹ năng xử lý THSP cho sinh viên ngành GDMN Trường Đại học Thủ đô Hà Nội

Để đánh giá thực trạng rèn luyện kỹ năng xử lý THSP cho sinh viên ngành GDMN tại Trường Đại học Thủ đô Hà Nội, nghiên cứu đã tiến hành khảo sát theo quy trình cụ thể như sau:

- Đối tượng khảo sát: Khảo sát được thực hiện với 120 sinh viên năm 3 và năm 4 ngành GDMN- những người đã hoàn thành phần lớn các học phần chuyên môn và đang bước đầu tham gia thực tập. Việc lựa chọn nhóm sinh viên này nhằm đảm bảo dữ liệu phản ánh chính xác quá trình hình thành kỹ năng xử lý THSP ở giai đoạn cận tốt nghiệp.

- Công cụ khảo sát

+ Phiếu khảo sát (đóng và mở): Được sử dụng để đo lường mức độ tự đánh giá kỹ năng xử lý tình huống, sự tự tin và nhận định của sinh viên về phương pháp đào tạo hiện hành.

+ Phỏng vấn bán cấu trúc: Thực hiện với 5 giảng viên và 10 sinh viên tiêu biểu nhằm thu thập các nhận định chuyên sâu, góp phần làm rõ các vấn đề từ phiếu khảo sát.

+ Quan sát lớp học mô phỏng: Ghi nhận thái độ, khả năng phản ứng và mức độ linh hoạt của sinh viên khi tham gia các tình huống giả lập.

- Nội dung khảo sát tập trung vào ba nhóm chính:

+ Mức độ tự tin khi xử lý THSP.

+ Khả năng phân tích và lựa chọn phương án ứng xử.

+ Đánh giá về phương pháp đào tạo hiện hành.

- Kết quả khảo sát

+ Mức độ tự tin: Có 62,5% sinh viên cho biết chưa thực sự tự tin khi đối mặt với các THSP thực tế. Chỉ khoảng 18% sinh viên cảm thấy hoàn toàn tự tin, trong đó phần lớn là sinh viên năm 4 đã từng trải qua thực tập thực tế. Nhiều sinh viên bày tỏ lo ngại về việc mắc lỗi khi xử lý các tình huống bất ngờ, đặc biệt là các tình huống liên quan đến phụ huynh hoặc an toàn trẻ.

+ Khả năng phân tích và xử lý tình huống: Khoảng 70% sinh viên có thể nhận diện đúng vấn đề trong THSP, tuy nhiên nhiều người gặp khó khăn trong việc lựa chọn phương án tối ưu. Sự linh hoạt và sáng tạo trong ứng xử còn hạn chế; nhiều sinh viên xử lý theo khuôn mẫu hoặc thiếu cơ sở lập luận sư phạm rõ ràng.

+ Đánh giá phương pháp đào tạo: Có tới 58% sinh viên cho rằng các hoạt động rèn luyện kỹ năng hiện nay vẫn còn thiên về lý thuyết, thiếu cơ hội thực hành trải nghiệm. Đồng thời, 65% sinh viên mong muốn có thêm các mô hình lớp học mô phỏng hoặc trò chơi tình huống để tăng cường kỹ năng phản xạ. Các giảng viên cũng phản ánh rằng các hoạt động trải nghiệm chưa được tổ chức đồng đều và thiếu các công cụ hỗ trợ đánh giá hiệu quả rèn luyện kỹ năng.

Tổng hợp kết quả khảo sát cho thấy, sinh viên ngành GDMN còn thiếu tự tin và kỹ năng linh hoạt trong xử lý THSP. Bên cạnh đó, phương pháp đào tạo hiện hành vẫn còn nhiều hạn chế về tính thực tiễn và trải nghiệm. Điều này đặt ra yêu cầu cấp thiết về việc đổi mới phương pháp giảng dạy, đặc biệt là việc lồng ghép các hình thức mô phỏng, nhập vai và trò chơi hóa nhằm tăng cường hiệu quả đào tạo theo hướng phát triển năng lực nghề nghiệp.

2.3. Mô hình ứng dụng gamification trong rèn luyện kỹ năng xử lý THSP

2.3.1. Nguyên tắc xây dựng mô hình

Mô hình ứng dụng gamification trong rèn luyện kỹ năng xử lý THSP cho sinh viên ngành GDMN cần tuân thủ các nguyên tắc sư phạm hiện đại như sau:

Lấy người học làm trung tâm: Hoạt động học tập cần xuất phát từ nhu cầu, trình độ và đặc điểm tâm lý của sinh viên ngành GDMN. Sinh viên được khuyến khích tham gia chủ động, tự định hướng và phát huy tư duy sáng tạo (Biggs, J., & Tang, C, 2011).

Gắn với tình huống mô phỏng thực tiễn: Các tình huống được thiết kế phải phản ánh đặc trưng nghề nghiệp mầm non, đảm bảo tính gần gũi với thực tế giảng dạy – chăm sóc trẻ, từ đó tạo điều kiện cho sinh viên luyện tập kỹ năng ứng xử trong môi trường giả định an toàn (Kolb, D. A, 1984), (Nguyễn, T. M, 2020)..

Tăng cường học tập trải nghiệm và phản hồi đa chiều: Sinh viên cần được tham gia các hoạt động học qua hành động, có cơ hội đánh giá lẫn nhau, tự đánh giá và điều chỉnh hành vi. Phản hồi từ giảng viên và bạn học là cơ sở để cải thiện kỹ năng thực tế (Kapp, K. M, 2012).

Tích hợp yếu tố thi đua và tạo động lực: Các yếu tố như điểm số, bảng xếp hạng, huy hiệu, phản hồi tức thời giúp tạo ra sự cạnh tranh lành mạnh và duy trì hứng thú học tập. Đây cũng là cách để sinh viên tự theo dõi tiến trình phát triển kỹ năng của bản thân (Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J. J, 2013).

Việc xây dựng mô hình dựa trên các nguyên tắc trên không chỉ tăng hiệu quả rèn luyện kỹ năng mà còn góp phần định hướng đào tạo theo năng lực thực hành - yêu cầu thiết yếu trong giáo dục mầm non hiện nay.

2.3.2. Các hình thức tổ chức

Để triển khai mô hình gamification một cách hiệu quả, cần lựa chọn các hình thức tổ chức học tập phù hợp với đối tượng sinh viên và mục tiêu đào tạo. Một số hình thức tiêu biểu bao gồm:

Trò chơi “Hộp tình huống”: Sinh viên rút thăm tình huống sự phạm từ một “hộp ngẫu nhiên” và trình bày cách xử lý trước lớp. Giảng viên và sinh viên cùng phản hồi, từ đó giúp người học phát triển kỹ năng phản xạ, phân tích và ứng xử sự phạm linh hoạt.

Sân khấu nhập vai sự phạm: Nhóm sinh viên xây dựng tiểu phẩm dựa trên tình huống thực tế và trình diễn trước lớp. Các nhóm khác tham gia phản biện và góp ý. Hình thức này phát triển năng lực làm việc nhóm, sáng tạo, thấu hiểu tâm lý trẻ và xử lý tình huống nghề nghiệp.

Bảng xếp hạng “Bản lĩnh giáo viên mầm non”: Kết quả xử lý tình huống của sinh viên được chấm điểm theo tiêu chí sự phạm (tính hợp lý, sáng tạo, hiệu quả), từ đó xếp hạng theo tuần hoặc học phần. Hình thức này kích thích sự nỗ lực cá nhân và theo dõi tiến bộ của từng sinh viên.

Ứng dụng trò chơi trực tuyến: Các nền tảng như Kahoot, Quizizz hoặc LMS tích hợp yếu tố trò chơi được dùng để tổ chức bài tập tình huống, câu hỏi trắc nghiệm, tình huống lựa chọn phương án,... Hình thức này tăng tính tương tác, dễ đánh giá tiến độ và hiệu quả học tập.

Việc kết hợp linh hoạt các hình thức trên tạo nên môi trường học tập tích cực, giàu trải nghiệm, đáp ứng nhu cầu rèn luyện kỹ năng thực tế và phát triển toàn diện năng lực nghề nghiệp của sinh viên.

2.3.3. Minh họa quy trình triển khai

* Trò chơi “Hộp tình huống”

Để giúp sinh viên ngành GDMN rèn luyện kỹ năng xử lý THSP một cách hiệu quả và sinh động, dưới đây là quy trình tổ chức một buổi học ứng dụng trò chơi “Hộp tình huống”:

Bước 1: Chuẩn bị

Giảng viên xây dựng bộ tình huống sự phạm thường gặp trong môi trường mầm non, từ 10- 20 THSP (ví dụ: trẻ tranh giành đồ chơi, trẻ không chịu ăn, phụ huynh phàn nàn...). Mỗi tình huống được trình bày ngắn gọn (3–5 dòng), rõ ràng và in ra giấy, gấp lại bỏ vào một hộp trang trí đẹp (có thể gọi là “Hộp tình huống” hoặc “Chiếc hộp kỳ diệu”). In phiếu đánh giá, phần thưởng nhỏ (huy hiệu giấy, sticker...). Đồng hồ bấm giờ, bảng tên nhóm.

Bước 2: Khởi động

Giảng viên giới thiệu trò chơi: mục tiêu buổi học (Rèn kỹ năng xử lý tình huống sự phạm mầm non), hướng dẫn luật chơi (Rút thăm – chuẩn bị – trình bày – nhận phản hồi) và tiêu chí đánh giá (tính hợp lý (giải pháp phù hợp tâm lý trẻ), sáng tạo (ý tưởng độc đáo, mềm dẻo), kỹ năng trình bày (rõ ràng, tự tin, mạch lạc).

Hoạt động khởi động như đồ vui, trò chơi nhỏ được sử dụng nhằm tạo tâm thế tích cực cho

sinh viên. Giảng viên tạo không khí lớp học: Đố vui có thưởng: ví dụ, “Theo bạn, trẻ 3 tuổi thường phản ứng thế nào khi bị bạn giành đồ chơi?”. Trò chơi khởi động: “Nói thật – Nói đùa” (đưa ra các cách xử lý và sinh viên đoán đúng/sai).

Bước 3: Rút thăm và xử lý tình huống

Cách tổ chức: Sinh viên (làm việc cá nhân hoặc chia nhóm 3- 4 người). Mỗi cá nhân/nhóm rút 1 tình huống từ hộp. Có 3–5 phút thảo luận hoặc chuẩn bị và 3 phút để trình bày phương án xử lý trước lớp. Ví dụ, với tình huống “Trẻ khóc vì nhớ mẹ trong giờ ăn”, sinh viên có thể đề xuất các biện pháp như: nhẹ nhàng an ủi, tạo cảm giác an toàn, mời trẻ cùng giáo viên chuẩn bị bữa ăn để chuyển hướng cảm xúc.

Yêu cầu khi trình bày: Nêu rõ tình huống. Trình bày phương án xử lý. Giải thích vì sao chọn cách làm đó (dẫn chứng lý thuyết nếu có).

Bước 4: Phản hồi và thảo luận

Giảng viên và sinh viên khác tham gia nhận xét, góp ý và đặt câu hỏi mở rộng, tập trung vào mức độ phù hợp với tâm lý lứa tuổi mầm non, tính sư phạm và khả năng áp dụng thực tiễn.

Giảng viên phản hồi: Nhận xét về sự phù hợp tâm lý lứa tuổi. Chỉ ra điểm hay và góp ý cải thiện.

Sinh viên phản hồi chéo: Mỗi nhóm khác đặt 1–2 câu hỏi mở rộng hoặc chia sẻ cách làm khác. Gợi ý sinh viên phản biện nhẹ nhàng, xây dựng.

Kỹ thuật gợi mở (gợi ý cho giảng viên): “Nếu cách đó không hiệu quả thì em sẽ làm gì tiếp theo?”, “Cách này có thể áp dụng cho trẻ 2 tuổi không? Vì sao?”

Bước 5: Ghi nhận và động viên

Giảng viên và các nhóm cùng chấm điểm hoặc trao phần thưởng như điểm cộng, huy hiệu như “Nhà tâm lý học tí hon”, “Người truyền cảm hứng”, “Người xử lý tình huống hay nhất”, “Team ăn nói duyên dáng”, Sticker, vở, bút hoặc lời khen công khai trước lớp.

Lưu ý: Ghi nhận nỗ lực hơn là kết quả hoàn hảo. Đảm bảo ai cũng được động viên, dù chỉ là một câu khen nhỏ.

Bước 6: Tổng kết và định hướng

Cuối buổi, giảng viên tổng hợp những điểm mạnh - điểm hạn chế thường gặp, đưa ra lời khuyên và định hướng sinh viên vận dụng kiến thức, kỹ năng vào thực tiễn giảng dạy và chăm sóc trẻ: Gợi ý phương pháp cải thiện: Nhấn mạnh 3 bước xử lý: Quan sát – Giao tiếp – Can thiệp; Khuyến khích đọc thêm tài liệu về tâm lý trẻ và thực hành thực tế. Kết nối thực tiễn: Giao nhiệm vụ: mỗi sinh viên ghi chép lại 1 tình huống thật khi đi thực tập và đề xuất cách xử lý.

*** Trò chơi trực tuyến “Thử thách Nhà giáo Mầm non”**

Bước 1: Chuẩn bị

Công cụ: Sử dụng Kahoot hoặc Quizizz. Số lượng người chơi: 15–40 sinh viên/lớp. Thời lượng trò chơi: 25–30 phút. Trang bị: Máy chiếu, máy tính, điện thoại/smartphone cho sinh viên.

Chuẩn bị nội dung: 4 video ngắn mô phỏng THSP (mỗi video 1–2 phút).

Bộ câu hỏi tương ứng với mỗi video: 1 câu trắc nghiệm + 1 câu hỏi mở ngắn.

Bảng điểm/Kahoot point system để xếp hạng.

Bước 2: Khởi động

Giảng viên giới thiệu trò chơi: Tên, mục tiêu, thể lệ, tiêu chí đánh giá (tính hợp lý – sáng tạo – ngắn gọn – ứng xử đúng vai trò giáo viên mầm non). Tạo không khí vui vẻ bằng một câu hỏi khởi động nhanh (ví dụ: “Nếu bạn là cô giáo, việc đầu tiên bạn làm khi trẻ khóc là gì?”). Phát mã QR hoặc mã PIN để sinh viên vào phòng chơi.

Bước 3: Triển khai trò chơi theo vòng

Trò chơi có 4 vòng, tương ứng với 4 THSP mô phỏng bằng video.

Vòng 1: Trẻ khóc vì nhớ mẹ

Hiện thị video 1 (tình huống): Bé khóc to, đòi mẹ trong giờ ăn.

Câu hỏi trắc nghiệm: Bạn sẽ xử lý tình huống này như thế nào?

a) Gọi phụ huynh tới ngay

b) Đỡ bé bằng đồ chơi

- c) Nhẹ nhàng an ủi, tạo sự tin tưởng
- d) Bỏ qua và tiếp tục cho các bé khác ăn

Câu hỏi mở: Viết 1–2 câu mô tả lời nói/ứng xử bạn sẽ dùng với bé trong tình huống này.

Vòng 2: Tranh giành đồ chơi

Video 2: Hai trẻ xô đẩy, tranh giành đồ chơi, có trẻ khóc.

Câu hỏi trắc nghiệm nhiều lựa chọn: Cách xử lý phù hợp nhất là?

- a) Bắt cả hai ngồi phạt
- b) Lấy đồ chơi và cất đi
- c) Gọi ý luân phiên chơi và trò chuyện cùng trẻ
- d) Để trẻ tự giải quyết

Câu hỏi mở: Nếu lời khuyên bạn sẽ nói với trẻ để giúp trẻ hiểu cách chia sẻ.

Vòng 3: Phụ huynh phản ánh tiêu cực

Video 3: Phụ huynh bức xúc về việc trẻ bị bạn đánh.

Câu hỏi trắc nghiệm nhiều lựa chọn: Phản ứng nào là phù hợp nhất?

- a) Phớt lờ và xin lỗi qua loa
- b) Lắng nghe, thừa nhận, hứa tìm giải pháp
- c) Đổ lỗi cho trẻ khác hoặc giáo viên khác
- d) Tỏ thái độ khó chịu với phụ huynh

Câu hỏi mở: Viết một đoạn ngắn thể hiện cách bạn nói chuyện tích cực với phụ huynh.

Vòng 4: Trẻ sốt đột ngột

Video 4: Bé mệt, da nóng, nhiệt kế báo 39°C khi đang chơi ngoài trời.

Câu hỏi trắc nghiệm nhiều lựa chọn: Bạn xử lý như thế nào?

- a) Cho bé nằm nghỉ và báo ngay cho y tế nhà trường
- b) Chờ bé hết sốt rồi mới thông báo
- c) Không làm gì
- d) Gọi phụ huynh tới gấp nhưng để bé ở ngoài sân

Câu hỏi mở: Hãy mô tả 2 việc bạn cần làm để đảm bảo an toàn cho trẻ và báo cáo sự việc.

Bước 4: Chấm điểm và phản hồi

Hệ thống tự tính điểm cho câu hỏi trắc nghiệm nhiều lựa chọn (trả lời đúng – nhanh). Câu hỏi mở có thể chấm sơ bộ theo nhóm hoặc giảng viên đánh giá ngay sau trò chơi (hoặc yêu cầu nộp cuối giờ). Công bố bảng xếp hạng “Top 5 Nhà giáo Mầm non bản lĩnh” với phần thưởng biểu tượng (huy hiệu ảo, lời khen, điểm cộng...).

Bước 5: Tổng kết và định hướng

Giảng viên tổng hợp những điểm mạnh – yếu của sinh viên qua các tình huống. Gọi ý hướng phát triển thêm: xử lý cảm xúc, ngôn ngữ giao tiếp, kiểm soát tình huống khó. Đưa bài học ra thực tiễn: áp dụng khi đi thực tập, trong hoạt động dạy – chơi, và chăm sóc trẻ.

Quy trình trên có thể linh hoạt điều chỉnh và áp dụng cho các hình thức gamification khác như nhập vai hoặc bảng xếp hạng kỹ năng. Việc thiết kế bài bản và sáng tạo sẽ góp phần phát triển năng lực nghề nghiệp toàn diện cho sinh viên ngành GDMN.

2.3.4. Đánh giá hiệu quả thử nghiệm

Thử nghiệm mô hình gamification trong rèn luyện kỹ năng xử lý tình huống sư phạm cho sinh viên ngành GDMN bước đầu cho thấy những kết quả tích cực:

Tăng cường hứng thú và chủ động trong học tập: Sinh viên tham gia các hoạt động gamification thể hiện sự chủ động, hào hứng khi phân tích và xử lý tình huống, góp phần nâng cao hiệu quả tiếp thu so với phương pháp giảng dạy truyền thống.

Cải thiện kỹ năng xử lý tình huống một cách linh hoạt và sáng tạo: Sinh viên phản ứng nhanh hơn với các tình huống đa dạng, biết lựa chọn phương án xử lý hợp lý, thể hiện tư duy phân biện và khả năng giải quyết vấn đề được cải thiện rõ rệt.

Phản hồi tích cực từ người học: Hầu hết sinh viên đánh giá cao tính hấp dẫn và hiệu quả của phương pháp học tập qua trò chơi. Môi trường học trở nên sinh động, gắn kết và thúc đẩy sự sáng tạo cá nhân.

Những kết quả trên khẳng định tính khả thi và hiệu quả của việc ứng dụng gamification trong đào tạo kỹ năng nghề nghiệp cho sinh viên ngành GDMN. Tuy nhiên, để mô hình phát huy hiệu quả tối đa, cần có sự đầu tư kỹ lưỡng về thời gian chuẩn bị, năng lực thiết kế hoạt động của giảng viên, và phát triển các công cụ đánh giá khoa học, khách quan.

Việc nhìn nhận rõ ưu điểm và hạn chế của mô hình sẽ góp phần hoàn thiện phương pháp, đồng thời tạo tiền đề đổi mới giảng dạy theo hướng tăng trải nghiệm thực tiễn và phát triển năng lực toàn diện cho đội ngũ giáo viên mầm non tương lai.

3. KẾT LUẬN

Việc rèn luyện kỹ năng xử lý THSP cho sinh viên ngành GDMN là yêu cầu thiết yếu nhằm nâng cao năng lực nghề nghiệp trong bối cảnh đổi mới giáo dục hiện nay. Tuy nhiên, phương pháp đào tạo truyền thống còn hạn chế về tính tương tác và trải nghiệm thực tiễn, khiến sinh viên thiếu tự tin và linh hoạt khi đối mặt với các tình huống phát sinh trong môi trường giáo dục mầm non.

Nghiên cứu này đã làm rõ cơ sở lý luận và thực tiễn của việc ứng dụng gamification trong đào tạo kỹ năng xử lý THSP, từ đó đề xuất mô hình triển khai linh hoạt, dựa trên các nguyên tắc sư phạm hiện đại, lấy người học làm trung tâm và gắn với tình huống thực tế. Việc áp dụng các hình thức học tập như trò chơi mô phỏng, nhập vai, bảng xếp hạng hay ứng dụng công nghệ tương tác không chỉ giúp sinh viên tăng hứng thú học tập, mà còn phát triển tư duy phản xạ, kỹ năng giao tiếp, giải quyết vấn đề và làm việc nhóm- những năng lực cốt lõi của người GVMN thế kỷ 21.

Kết quả thử nghiệm mô hình cho thấy gamification không chỉ mang lại trải nghiệm học tập tích cực mà còn góp phần nâng cao chất lượng rèn luyện kỹ năng nghề nghiệp một cách rõ rệt. Tuy nhiên, để phát huy tối đa hiệu quả, cần có sự đầu tư bài bản từ phía giảng viên trong thiết kế hoạt động, đảm bảo tính khoa học trong đánh giá, đồng thời xây dựng môi trường sư phạm an toàn, sáng tạo và khích lệ tinh thần học tập của sinh viên.

Từ những kết quả và nhận định trên, có thể khẳng định, gamification là một hướng tiếp cận tiềm năng trong đào tạo giáo viên mầm non, góp phần đổi mới phương pháp sư phạm, nâng cao năng lực thực hành và đáp ứng yêu cầu giáo dục hiện đại.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Biggs, J., & Tang, C. (2011). *Teaching for quality learning at university* (4th ed.). Open University Press.
2. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From game design elements to gamefulness: Defining gamification*. In Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, pp.9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
3. Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J. J. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers & Education*, 63, pp.380–392. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.12.020>
4. Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.
5. Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). *Does gamification work? – A literature review of empirical studies on gamification*. In Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences, pp.3025–3034. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
6. Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
7. Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice-Hall.
8. Nguyễn, T. M. (2020). *Tình huống sư phạm và kỹ năng xử lý tình huống trong dạy học*. Nxb Đại học Sư phạm. Hà Nội.
9. Phạm, H. T., & Lê, V. A. (2018). *Phát triển kỹ năng nghề nghiệp cho sinh viên sư phạm*. Nxb Giáo dục Việt Nam. Hà Nội.

10. Trần, Q. H. (2021). Kỹ năng xử lý tình huống sư phạm cho sinh viên ngành Giáo dục Mầm non. *Tạp chí Khoa học Giáo dục*, 189 (3), tr.45–52.
11. Schön, D. A. (1983). *The reflective practitioner: How professionals think in action*. Basic Books.
12. Shulman, L. S. (1987). Knowledge and teaching: Foundations of the new reform. *Harvard Educational Review*, 57(1), pp.1–22. <https://doi.org/10.17763/haer.57.1.j463w79r56455411>

APPLYING GAMIFICATION TO DEVELOP PEDAGOGICAL SITUATION -HANDLING SKILLS IN PRE-SERVICE EARLY CHILDHOOD EDUCATION TEACHERS

Abstract: *In the current context of educational innovation, equipping students in Early Childhood Education with effective pedagogical situation-handling skills is an urgent requirement. However, existing training methods are limited in interactivity, making it challenging to develop practical skills for students. Gamification—a modern pedagogical approach that integrates game elements and mechanisms into the learning environment—enhances engagement, motivation, and learning efficiency. Applying gamification to the training of situation-handling skills offers a creative approach that encourages students to actively participate and experience realistic professional scenarios within a safe environment. Consequently, this method improves students’ reflexes, problem-solving abilities, and pedagogical decision-making.*

This article analyzes the theoretical foundations of gamification and pedagogical situation-handling skills, and proposes various gamification applications in training, such as situational simulation games, interactive technology tools (Kahoot, Quizizz, Classcraft, etc.), and the development of reward systems and leaderboards. Additionally, it presents a process for designing gamified learning activities tailored to the specific characteristics of Early Childhood Education students. Research results indicate that gamification not only contributes to improving training quality but also fosters positive learning motivation, helping students develop pedagogical thinking and enhance professional competence.

Keywords: *Gamification early childhood education; pedagogical situation-handling skills; skill development; students.*