

Phát triển hứng thú nhận thức cho trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi trong trò chơi học tập

Hoàng Thị Nga*, Đinh Lan Anh*, Đặng Út Phượng*

Trường Đại học Thủ đô Hà Nội

Received: 28/8/2024; Accepted: 14/9/2024; Published: 23/9/2024

Abstract: Developing cognitive interest for preschool children plays an extremely important role in the process of children participating in activities, and at the same time contributes to the formation and development of comprehensive personality for children. This article presents the results of a survey on the current status of developing cognitive interest for 5-6-year-old children in learning games at preschools. The survey subjects include 31 preschool teachers and 67 5-6-year-old children on developing cognitive interest in learning games. The research results show that the level of cognitive interest of children in learning games is mainly at an average and weak level. From there, some measures are proposed to develop cognitive interest for 5-6-year-old children in learning games.

Keywords: Interest, cognitive interest development, learning games, preschool children

1. Mở đầu

Giáo dục mầm non (GDMN) là cấp học đầu tiên trong HTGDQD. Theo điều 23 của Luật Giáo dục: “GDMN nhằm phát triển toàn diện trẻ em về thể chất, tình cảm, trí tuệ, thẩm mỹ, hình thành yếu tố đầu tiên của nhân cách, chuẩn bị cho trẻ em bước vào học lớp một.” Điều này đặt nền móng cho sự phát triển toàn diện của trẻ mầm non nói riêng và con người Việt Nam nói chung; việc cung cấp cho trẻ kiến thức, kỹ năng thông qua chương trình chăm sóc - giáo dục là rất quan trọng. Có thể thấy, trẻ em cũng như người lớn đều cần có sự thích thú để tham gia vào bất kỳ một hoạt động nào đó, vì hứng thú chính là tiền đề giúp trẻ nỗ lực khám phá, tìm hiểu và phát triển những năng lực tiềm ẩn bên trong trẻ. Đặc biệt, khi trẻ cảm thấy một nội dung hoặc đối tượng của hoạt động nào đó hấp dẫn chúng sẽ nỗ lực để lĩnh hội kiến thức, kinh nghiệm một cách hiệu quả.

Tuy nhiên, thực trạng cho thấy phát triển hứng thú nhận thức (PHTHTNT) thông qua trò chơi học tập (TCHT) do GV tổ chức vẫn còn đơn giản và chưa đa dạng. Thời gian của GV còn hạn chế và thiếu sự sáng tạo trong đổi mới các nội dung hoạt động nên dẫn đến một số vấn đề như sau: Trẻ thờ ơ, không muốn tham gia trò chơi; trẻ chỉ chú ý trong 1/3 thời gian chơi, trẻ không giải quyết được nhiệm vụ trong trò chơi,... Vì vậy nghiên cứu PHTHTNT cho trẻ mẫu giáo (MG) 5-6 tuổi trong TCHT góp phần nâng cao chất lượng giáo dục trẻ nhỏ.

2. Nội dung nghiên cứu

2.1. Một số khái niệm cơ bản

2.1.1. Hứng thú nhận thức (HTHT): là xu hướng lựa

chọn của cá nhân hướng tới việc khám phá và hiểu biết một hoặc nhiều lĩnh vực khoa học, không chỉ về mặt nội dung mà còn về quá trình hoạt động.

2.1.2. Trò chơi học tập (TCHT): TCHT là một loại trò chơi có luật, được thiết kế phù hợp với sự phát triển của trẻ theo từng độ tuổi được nhà giáo dục lựa chọn hoặc tạo ra trò chơi này một cách có định hướng và mục tiêu rõ ràng, nhằm hỗ trợ quá trình giáo dục. Thông qua trò chơi, trẻ có thể tiếp thu kiến thức một cách tự nhiên và hiệu quả.” Qua đó, nó ảnh hưởng trực tiếp đến củng cố tri thức và PTNT, trạng thái cảm giác, tri giác... của trẻ MG.

2.1.3. Biểu hiện HTHT của trẻ MG 5-6 tuổi trong TCHT

Thái độ xúc cảm của trẻ trong TCHT;

Tính chất hoạt động của trẻ trong quá trình hoạt động;

Kết quả hoạt động

Ngoài ra, còn có một số biểu hiện khác về HTHT của trẻ MG 5-6 tuổi trong TCHT như: Trẻ vui vẻ vỗ tay, chăm chú lắng quan sát lắng nghe GV, tập trung tối đa thời gian trong quá trình tham gia hoạt động,....

2.2. Kết quả nghiên cứu thực trạng

2.2.1. Khách thể, nội dung và phương pháp nghiên cứu

- Khách thể nghiên cứu: Tiến hành khảo sát 67 trẻ MG 5-6 tuổi, 31 GV đang công tác ở trường MN Vinschool Metropolis

- Nội dung nghiên cứu: Mức độ nhận thức của GVMN về biện pháp PHTHTNT cho trẻ 5 – 6 tuổi trong TCHT.

- Phương pháp nghiên cứu: Sử dụng các PPNC:

Thông qua PP quan sát quá trình giảng dạy của GV và các biểu hiện của trẻ, điều tra bằng phiếu hỏi, đàm thoại với GV và PP xử lý số liệu.

2.2.2. Kết quả nghiên cứu

*** Thực trạng nhận thức của GV về sự cần thiết của tổ chức TCHT nhằm PT HTNT cho trẻ MG 5-6 tuổi**

Qua phiếu trưng cầu ý kiến GV, mức độ “rất cần thiết” chiếm tỷ lệ là 74,20% (23 GV) cho việc tổ chức TCHT trong quá trình phát triển hứng thú nhận thức cho trẻ 5 - 6 tuổi. Bên cạnh đó, sự “cần thiết” chiếm tỷ lệ 22,60% (7 GV). Và có 3,20% (1 GV) cho rằng việc tổ chức TCHT nhằm phát triển hứng thú nhận thức cho trẻ MG 5-6 tuổi là không cần thiết.

Từ đó, thấy rằng đa số GV đều nhận thức về vai trò của tổ chức TCHT nhằm PTHTNT cho trẻ MG lớn ở mức độ cao. Đây được coi là yếu tố thuận lợi đầu tiên trong PTHTNT nhằm thúc đẩy GV quan tâm và thường xuyên tổ chức các TCHT góp phần giúp trẻ thỏa sức tìm tòi khám phá, thỏa mãn nhu cầu nhận thức. Như vậy, bước đầu GV đã nhận thức đúng về tầm quan trọng của tổ chức TCHT nhằm PTHTNT.

*** Thực trạng nhận thức của GV về biểu hiện HTNT cho trẻ MG 5-6 tuổi trong TCHT**

Khảo sát cho thấy những biểu hiện được GV lựa chọn nhiều nhất là: Thái độ hào hứng/bình thường của trẻ khi tham gia TCHT chiếm 87,10% (25 GV), trẻ tò mò và muốn tìm hiểu về nội dung trò chơi 80,65% (25 GV), trẻ luyện tập/ vui mừng khi trò chơi kết thúc chiếm 74,19% (23 GV), trẻ tập trung chú ý trong quá trình hoạt động chiếm 70,97% (22 GV). Đó cũng chính là một trong số các biểu hiện nổi bật, dễ nhận thấy về HTNT cho trẻ trong TCHT.

Dưới 60% ý kiến của GV là ở các biểu hiện: Trẻ tích cực hoàn thành các nhiệm vụ do GV đưa ra, vận dụng vốn kinh nghiệm để hoàn thành nhiệm vụ, chủ động trả lời các câu hỏi do GV đặt ra. Và có 6,45% (2 GV) cho rằng sẽ có các biểu hiện khác.

*** Thực trạng nhận thức của GV về các yếu tố ảnh hưởng PTHTNT cho trẻ MG 5-6 tuổi trong TCHT**

Theo số liệu khảo sát: Phần lớn, yếu tố đầu ảnh hưởng lớn nhất đến quá trình PTHTNT là “Biện pháp tổ chức của GV” có ĐTB là 4,13 xếp thứ bậc 1; Khi GV lựa chọn được biện pháp tổ chức hoạt động phù hợp sẽ kích thích trẻ khám phá tìm tòi trong quá trình tham gia hoạt động. Tiếp đến, yếu tố “Nhu cầu nhận thức của trẻ” cũng ảnh hưởng lớn quá trình phát triển với ĐTB 3,97 xếp thứ bậc 2; nó sẽ giúp trẻ phát huy tính tích cực thông qua nhận thức và chủ động, tăng cường tham gia các hoạt động. Bên cạnh đó, cũng

phải kể đến yếu tố là “Môi trường hoạt động của trẻ” có ĐTB là 3,93 với thứ bậc 3, là một yếu tố khách quan nhằm khơi gợi hấp dẫn về môi trường vật chất và tâm trạng hào hứng trong môi trường tinh thần.

*** Thực trạng biện pháp GV lựa chọn PTHTNT cho trẻ MG 5-6 tuổi trong TCHT**

Kết quả khảo sát cho thấy, GV đã sử dụng các biện pháp để PT HTNT cho trẻ khá đa dạng. Tuy nhiên, việc sử dụng các biện pháp của GV còn chưa hợp lý và đạt hiệu quả.

Cụ thể, các GV đã lựa chọn 3 biện pháp rất thường xuyên và thường xuyên sử dụng với thứ tự thứ bậc 1; 2; 3 tương ứng với ba biện pháp sau: “*Lập kế hoạch tổ chức cho trẻ chơi; kết hợp các biện pháp dùng lời, trực quan và thực hành để tổ chức cho trẻ chơi; thường xuyên KTĐG kết quả chơi*”. Mặc dù các biện pháp này đều phù hợp và PTHTNT cho trẻ nhưng các kế hoạch được lập ra cho trẻ còn máy móc dẫn đến trẻ dễ bị phân tâm trong quá trình hoạt động. Biện pháp “*Tạo tình huống chơi có vấn đề để PTHTNT cho trẻ*” với ĐTB là 3,48 và đứng thứ bậc 4. Biện pháp “*tổ chức chơi dưới nhiều hình thức khác nhau*” xếp thứ bậc 5. “*Xây dựng môi trường chơi đa dạng hấp dẫn*” là một trong các biện pháp rất quan trọng nếu thiếu đi nó sẽ không tổ chức thành công được hoạt động, nó có ĐTB là 3,35 đứng thứ bậc 6. Biện pháp “*sưu tầm và xây dựng nguồn TCHT đa dạng phong phú*” có ĐTB là 3,29 đứng thứ bậc 7. Việc sử dụng biện pháp “*cho trẻ tự tổ chức chơi TVHT*” với ĐTB là 3,26 đứng thứ bậc 8. Cuối cùng, thứ bậc 9 có 3,32% GV lựa chọn “*một số biện pháp khác*” như sử dụng máy chiếu, các ứng dụng công nghệ để tổ chức trò chơi học tập; sử dụng phần thưởng để kích thích hứng thú của trẻ. Tuy nhiên, các biện pháp này ít khi được sử dụng vì GV còn lười sử dụng máy tính để thiết kế các nội dung trình chiếu cho trẻ chơi.

*** Thực trạng khó khăn của GV PTHTNT cho trẻ MG 5-6 tuổi trong TCHT**

Số liệu khảo sát cho thấy khó khăn lớn nhất GV gặp phải là “*Biện pháp tổ chức của GV*” chiếm 87,10% đồng tình với ý kiến đó. Qua quá trình quan sát, đàm thoại nhận thấy các biện pháp tổ chức của GV sử dụng là quá quen thuộc với trẻ. Vì vậy sẽ làm trẻ cảm thấy không muốn, không thích và mất tập trung khi tham gia hoạt động.

Về “*tài liệu trò chơi học tập*” chiếm 77,42% GV cho rằng còn hạn chế, chủ yếu chỉ có trong tuyển tập dân gian. Được biết, trong chương trình ban hành của nhà trường, cũng không có tuyển tập TCHT dành cho GV mà chỉ có một số TCHT trong sách hướng dẫn thực hiện chương trình GDMN cho trẻ MG 5 – 6 tuổi.

“Không gian hoạt động không đảm bảo” cũng là một khó khăn GV. Cụ thể, 61,90% GV ý kiến đưa ra giải thích, các lớp học trên Hà Nội có diện tích hạn chế, chật hẹp. Chính vì vậy, mỗi lớp được sẽ gặp khó khăn cho việc trang trí hoặc làm phong phú không gian chơi của trẻ.

Tiếp đến, “số lượng trẻ đông” chiếm 35,48% GV cho rằng đây là một trong những lí do làm cho tổ chức TCHT cho trẻ trở nên khó khăn. Về “Thời gian tổ chức TCHT” chiếm 6,45% GV bị hạn chế về mặt thời gian. Cuối cùng là “ý kiến khác” không có GV nào lựa chọn khó khăn trong quá trình tổ chức hoạt động.

2.3. Một số biện pháp PTHHTNT cho trẻ MG 5-6 tuổi trong TCHT

2.3.1. Xây dựng môi trường đa dạng và hấp dẫn mang tính phát triển cho trẻ trong TCHT

Mục đích: Tạo môi trường tích cực cho trẻ tham gia hoạt động góp phần kích thích sự tò mò, sự sáng tạo, tính chủ động, rèn luyện các kĩ năng nhận thức,... Từ đó, PTHHTNT cho trẻ tích cực trong TCHT

Nội dung: GV sử dụng kiến thức kỹ năng đã học để trang trí, sắp xếp các đồ dùng đồ chơi, góc chơi sao cho phù hợp với không gian để tạo ra môi trường mang tính “mở” và an toàn cho trẻ. Bên cạnh đó, GV cũng cần quan tâm đến môi trường tinh thần để cho trẻ một tâm thế thoải mái, tích cực tham gia hoạt động nhằm kích thích sự sáng tạo và phát triển ý tưởng chơi của trẻ.

Cách tiến hành: Bước 1. Lựa chọn và thiết kế không gian:

Bước 2. Trang trí sinh động và phân chia rõ ràng:

Bước 3. Tạo môi trường mở và tương tác:

Bước 4. Lồng ghép thiên nhiên:

Bước 5. Hợp tác với phụ huynh:

Bước 6. Đảm bảo an toàn và vệ sinh:

2.3.2. Tạo tình huống có vấn đề nhằm thu hút trẻ vào quá trình hoạt động

Mục đích: Thúc đẩy sự hứng thú, tò mò, suy nghĩ tích cực của trẻ, biết nói lên những ý tưởng cá nhân và kích thích trẻ sử dụng một số vốn hiểu biết của mình để tìm cách giải quyết vấn đề giúp duy trì hứng thú ở trẻ và tránh sự mất tập trung.

Nội dung: GV nên đưa ra các tình huống có vấn đề phù hợp với nội dung hoạt động. Có thể lựa chọn các câu đố gian dân, hóa thân thành các nhân vật hay là các câu chuyện kích thích tư duy của trẻ.

Cách tiến hành: Trước khi bắt đầu trò chơi học tập, GV đưa ra một hoặc nhiều tình huống có vấn đề liên quan đến nội dung của trò chơi, nhằm khơi gợi sự tò mò và mong muốn khám phá ở trẻ. Những tình huống này cần gắn liền với chủ đề và nội dung học tập

để giúp trẻ thấy hứng thú ngay từ đầu.

Trong quá trình hoạt động, GV đặt các câu hỏi mở và khuyến khích trẻ thảo luận theo nhóm, tìm ra phương án giải quyết vấn đề. Điều này giúp trẻ phát triển kỹ năng làm việc nhóm, tư duy phản biện và khả năng suy luận logic.

Kết thúc trò chơi, GV có thể tham gia trực tiếp bằng cách hóa thân thành các nhân vật liên quan đến trò chơi, tạo ra thêm những tình huống thử thách để trẻ tiếp tục suy nghĩ và tìm giải pháp. Điều này tạo sự tương tác và giúp trẻ chơi thêm phần hấp dẫn, gắn liền với nội dung học tập.

2.3.3. Thiết kế bộ đồ dùng học tập

Mục đích: Nhằm tiết kiệm chi phí và thỏa mãn nhu cầu “học mà chơi, chơi mà học” của trẻ MG lớn. Góp phần cho trẻ có cơ hội được trải nghiệm những bộ đồ dùng mới lạ và hấp dẫn; tạo cảm giác thích thú tham gia hoạt động nhưng vẫn đảm bảo cung cấp kiến thức cho trẻ hiệu quả.

Nội dung: Bộ đồ dùng học tập sẽ được lựa chọn dựa trên các chủ đề của môn học nhất định. Chúng sẽ được thiết kế phù hợp với đặc điểm phát triển của trẻ 5-6 tuổi, bao gồm kích thước, màu sắc tươi sáng, hình dạng sinh động và các yếu tố ảnh hưởng khác.

Cách tiến hành

Bước 1: Hiểu nội dung của TCHT đó:

Bước 2: Lựa chọn những nguyên vật liệu để tìm kiếm.

Bước 3: Thiết kế bộ đồ dùng;

Bước 4: Lập kế hoạch cho trẻ tham gia trò chơi học tập;

Bước 5: Tổ chức cho trẻ tham gia hoạt động;

Bước 6: GV lắng nghe kết quả của các nhóm, mời trẻ ở các nhóm khác quan sát đánh giá và cuối cùng là GV nhận xét chốt lại kiến thức..

2.3.4. Sử dụng công nghệ thiết kế trò chơi học tập

Mục đích: TCHT được thiết kế trên ứng dụng PowerPoint, nhằm tạo điều kiện trẻ tự tổ chức chơi, phát huy tính độc lập sáng tạo, khả năng tự do khám phá những nhiệm vụ nhận thức trong trò chơi, và tự kiểm tra kết quả trong trò chơi. Từ đó, giúp trẻ độc lập, sáng tạo và chủ động trong quá trình phát triển hứng thú nhận thức.

Nội dung: Các TCHT được thiết kế trên PowerPoint cần được lựa chọn và thiết kế theo các chủ đề và phù hợp với nội dung chơi, hoạt động chơi của trẻ. Sử dụng ứng dụng PowerPoint để thiết kế TCHT với nhiều tranh ảnh đẹp, nhiều màu sắc, hiệu ứng âm thanh ... thu hút trẻ vào trò chơi theo cách tiếp cận mới mẻ hơn.

(Xem tiếp trang 361)

* *Tổ chức phối hợp các LLGD trong nhà trường*

* *Tổ chức phối hợp giáo dục các LLGD trong và ngoài nhà trường*

* *Tổ chức phối hợp các LLGD trong hoạt động chính khóa, hoạt động ngoại khóa, trong giáo dục chính quy và giáo dục thường xuyên*

2.2.6. Tổ chức kiểm tra, đánh giá HĐGDĐĐ cho HS

Kiểm tra là một trong những chức năng quan trọng của QLGD. Kiểm tra luôn gắn liền với đánh giá, nó là điều kiện để đánh giá. Mục đích của hoạt động KTĐG GDĐĐ là để đánh giá việc thực hiện kế hoạch và kết quả GDĐĐ cho HS. Kiểm tra, đánh giá GDĐĐ cho HSTH bao gồm nhiều khâu: KTĐG việc XDKH giáo dục; KTĐG tình trạng triển khai thực hiện kế hoạch giáo dục đã được phê duyệt; kiểm tra, đánh giá tiến độ thực hiện các nhiệm vụ, nội dung giáo dục; về phương pháp tiến hành; kiểm tra kết quả từng hoạt động cụ thể về nội dung, hình thức, biện pháp tổ chức; KTĐG kết thúc thực hiện kế hoạch HĐGDĐĐ cho HS, đây là khâu KTĐG kết quả thực hiện của các LLGD. Thông qua KTĐG phát hiện sai sót, lệch lạc, tìm ra nguyên nhân để điều chỉnh, uốn nắn kịp thời.

3. Kết luận

Quản lý HĐGDĐĐ cho HSTH là một hệ thống những tác động sư phạm hợp lý và có hướng đích của CTQL đến GV, HS, các lực lượng trong và ngoài

nhà trường nhằm huy động và phối hợp sức lực của họ vào HĐGDĐĐ cho HSTH. QL HĐ GD ĐĐ giúp thực hiện mục tiêu mục tiêu giáo dục nhân cách và rèn luyện đạo đức cho HSTH.

Quản lý HĐGDĐĐ cho HSTH chịu sự tác động, chi phối của nhiều yếu tố: Các yếu tố thuộc về nhà trường. Các yếu tố thuộc về môi trường xã hội như: Giáo dục gia đình; điều kiện kinh tế, chính trị, văn hóa xã hội,... bài viết phân tích các nội dung QLHD GDĐĐ đáp ứng Chương trình GDTH trong bối cảnh hiện nay

Tài liệu tham khảo

1. Ban Bí thư TƯ Đảng (2004), *Chỉ thị số 40-CT/TW ngày 15-6-2004 về xây dựng đội ngũ nhà giáo và CBQLGD*, Hà Nội.

2. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2014), *Thông tư 22/2016/TT-BGDĐT - Sửa đổi, bổ sung một số điều của Quy định đánh giá HSTH ban hành kèm theo Thông tư số 30/2014/TT-BGDĐT ngày 28/8/2014*. Nxb Giáo dục, Hà Nội.

3. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2007) *Quyết định Số 50/2007/QĐ - BGDĐT ban hành công tác giáo dục phẩm chất chính trị, đạo đức, lối sống cho HS, SV trong các trường THPT, ĐH, CĐ*. Hà Nội

4. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2010), *Điều lệ trường tiểu học*, Nxb Giáo dục, Hà Nội.

Phát triển hứng thú nhận thức cho trẻ mẫu giáo... (tiếp theo trang 218)

Cách tiến hành:

Bước 1: Lựa chọn chủ đề và nội dung chơi

Bước 2: Thiết kế trò chơi bằng văn bản;

Bước 3: Lựa chọn hình ảnh, âm thanh, tranh minh họa cho trò chơi;

Bước 4: Thiết kế bộ câu hỏi liên quan chèn hiệu ứng;

Bước 5: Kiểm tra hệ thống trò chơi và chỉnh sửa (nếu có);

Bước 6: Lưu và xuất file trò chơi;

3. Kết luận

Qua khảo sát thực trạng, GV đã nhận thức được sự cần thiết của tổ chức TCHT nhằm phát triển hứng thú nhận thức cho trẻ và các biểu hiện của trẻ. Tuy nhiên, GV vẫn còn gặp khó khăn lớn đó là biện pháp tổ chức hoạt động vì họ chưa tận dụng được hết tối đa những ưu điểm của từng biện pháp dẫn đến mức độ biểu hiện HTNT của trẻ chỉ đạt ở mức trung bình và thấp.

Tổ chức TCHT để trẻ PTHTNT là rất quan trọng. Điều này sẽ giúp trẻ mở rộng hơn về kiến thức, được

trau dồi kỹ năng và góp phần phát triển tư duy logic cho trẻ. Nhóm Tác giả đề xuất bốn biện pháp nâng cao tính tích cực của trẻ khi tham gia hoạt động và giúp GV dễ dàng linh hoạt trong từng khâu chuẩn bị, thời gian tổ chức và đánh giá hoạt động.

Tài liệu tham khảo

1. Phạm Ngọc Thủy (2008), *Những biện pháp gây hứng thú trong dạy học hóa học ở phổ thông*, Luận văn thạc sĩ, ĐHSPTP HCM.

2. Nguyễn Thị Hòa (2003), *Biện pháp tổ chức TCHT nhằm phát huy tính nhận thức của trẻ MG lớn (5-6 tuổi)*, Luận án tiến sĩ GDH.

3. Nguyễn Thị Hòa (2013), *Phát huy tính tích cực nhận thức của trẻ MG 5-6 tuổi trong trò chơi học tập*, NXB ĐHSPTP

4. Nguyễn Ánh Tuyết, Nguyễn Thị Hòa, Đinh Văn Vang (1996), *Hướng dẫn trẻ MG chơi*, NXB Đại học Quốc gia Hà Nội.

5. Hồ Thị Hòa (2017), *Biện pháp kích thích hứng thú nhận cho trẻ 5-6 tuổi trong trò chơi vận động ở trường mầm non*, LV thạc sĩ, ĐHSPTP.