

Thực trạng thiết kế trò chơi khám phá khoa học nhằm phát triển kỹ năng quan sát cho trẻ 5-6 tuổi ở các Trường Mầm non thị xã Hương Trà, Tỉnh Thừa Thiên Huế

Võ Phúc Hoài Nhi*

*Trường mầm non Hương Văn, thị xã Hương Trà, tỉnh Thừa Thiên Huế

Received: 16/08/2024; Accepted: 26/08/2024; Published: 5/9/2024

Abstract: Play is the main activity of preschool children in general and 5-6 years old children in particular according to the motto "play to learn, learn by playing". Using scientific discovery games appropriately will help stimulate interest and develop observation skills for preschool children. The article presents a summary of the results of research on the current status of scientific discovery game design to develop observation skills for 5-6 years old children in preschools in Huong Tra town, Thua Thien Hue province. The research results will serve as a basis for designing games to include in the process of organizing educational activities to improve the quality of preschool education.

Keywords: Game design; scientific discovery; develop observation skills.

1. Đặt vấn đề

Vui chơi là hoạt động chủ đạo của trẻ mầm non (MN) nói chung và trẻ 5-6 tuổi nói riêng theo phương châm “chơi mà học, học bằng chơi”. Trẻ ở giai đoạn này luôn có nhu cầu tìm hiểu, khám phá thế giới xung quanh. Đây cũng là giai đoạn trẻ đã có thể nhận thức những đặc điểm, mối liên hệ bản chất của sự vật hiện tượng và biết vận dụng kiến thức có được vào các tình huống thực tiễn hay giả định để giải quyết vấn đề [7]. Điều này cho thấy sử dụng các trò chơi một cách hợp lý sẽ góp phần kích thích hứng thú, phát triển năng lực nhận thức, các kỹ năng cho trẻ, giúp trẻ ghi nhớ nội dung kiến thức một cách tích cực, chủ động và hình thành thái độ hành vi phù hợp đối với thế giới xung quanh[6].

Trên thực tế cho thấy giáo viên mầm non (GVMN) đã tổ chức cho trẻ chơi các trò chơi khám phá khoa học (KPKH). Tuy nhiên, hệ thống trò chơi mà giáo viên tham khảo còn hạn hẹp, gặp khó khăn trong việc lựa chọn hoặc thiết kế các trò chơi khám phá khoa học (TCKPKH) cho trẻ 5-6 tuổi, dẫn đến lặp đi lặp lại các trò chơi đơn giản dễ gây nhàm chán cho trẻ và ảnh hưởng tới sự phát triển kỹ năng quan sát (KNQS) của trẻ. Chính vì vậy, việc thiết kế TCKPKH nhằm phát triển KNQS cho trẻ 5 – 6 tuổi là một vấn đề quan trọng và cần thiết nhằm làm phong phú thêm thư viện TCKPKH cho trẻ, giúp GVMN có thêm tư liệu tham khảo về những trò chơi đồng thời có thể tự mình thiết kế nhiều trò chơi mới lạ và hấp dẫn. Vì vậy, chúng tôi cho rằng việc nghiên cứu “Thực trạng thiết kế

TCKPKH nhằm phát triển KNQS cho trẻ 5-6 tuổi ở các trường mầm non (MN) thị xã Hương Trà, tỉnh Thừa Thiên Huế” là cần thiết trong giai đoạn hiện nay.

2. Nội dung nghiên cứu

2.1. Nhận thức của giáo viên trong việc thiết kế trò chơi khám phá khoa học nhằm phát triển KNQS cho trẻ 5-6 tuổi

Qua khảo sát cho thấy, có đến 99,4% GVMN được khảo sát đều đánh giá việc thiết kế TCKPKH cho trẻ 5-6 tuổi là “Rất quan trọng” và “Quan trọng”, trong đó 66% cho rằng “Rất quan trọng” và 32% cho rằng “Quan trọng”; chỉ có 2% đánh giá là “Ít quan trọng” và không có ý kiến nào cho rằng “không quan trọng”. Từ kết quả khảo sát trên chúng ta thấy nhận thức đúng đắn của hầu hết GVMN về việc thiết kế TCKPKH cho trẻ nói chung và thiết kế TCKPKH nhằm phát triển kỹ năng quan sát cho trẻ 5 - 6 tuổi nói riêng. Đây chính là cơ sở nhận thức quan trọng, để từ đó quá trình thiết kế TCKPKH cho trẻ được các GVMN dành nhiều tâm huyết xây dựng ý tưởng và thiết kế ra những trò chơi mang tính sáng tạo.

Qua phỏng vấn sâu một số giáo viên, khi được hỏi về tầm quan trọng của việc thiết kế TCKPKH nhằm phát triển kỹ năng quan sát cho trẻ 5-6 tuổi, đa số các cô đều cho là rất quan trọng và quan trọng. Khi được hỏi thêm về lý do tầm quan trọng của việc thiết kế TCKPKH cho trẻ, các GVMN cho biết qua trò chơi rèn luyện được tính độc lập, tính sáng tạo của trẻ. Đặc biệt hơn cả TCKPKH là một trong những phương tiện dạy học nhằm thúc đẩy sự hình thành những kiến

thức mới mẻ cho trẻ, tạo điều kiện và tình huống để trẻ áp dụng những kiến thức thu được của mình, trẻ học cách nắm vững kiến thức và sử dụng chúng trong những tình huống khác nhau, vì vậy mà kiến thức của trẻ được củng cố.

Bên cạnh đó vẫn còn một bộ phận giáo viên (2% cho rằng ít quan trọng) vẫn nhận thức chưa đầy đủ về tầm quan trọng của việc thiết kế TCKPKH cho trẻ. Điều này cần phải được thay đổi nhận thức của đội ngũ GV này, bởi vì đặc điểm tâm sinh lý của trẻ mẫu giáo là “chơi mà học, học bằng chơi” trò chơi sẽ tạo nên hứng thú, kích thích tính tò mò ham hiểu biết của trẻ, đặc biệt TCKPKH sẽ giúp trẻ tư duy, phát triển trí tuệ thông qua các trò chơi, đồng thời thông qua TCKPKH tạo cho trẻ yêu mến việc học tập, mỗi ngày đến lớp đều là một ngày vui của trẻ.

Qua khảo sát cho thấy, hầu hết GVMN được khảo sát đều đánh giá việc thiết kế TCKPKH cho trẻ 5 - 6 tuổi là “Rất cần thiết” và “Cần thiết”, trong đó 52% cho rằng “Rất cần thiết” và 36% cho rằng “cần thiết”; chỉ có 12% đánh giá là “ít cần thiết” và không có ý kiến nào cho rằng “không cần thiết”. Kết quả này thể hiện nhận thức đúng đắn của GVMN về việc thiết kế TCKPKH cho trẻ nói chung và thiết kế TCKPKH cho trẻ 5 - 6 tuổi nói riêng. Đây chính là cơ sở nhận thức quan trọng, để từ đó quá trình thiết kế TCKPKH được các GVMN dành nhiều tâm huyết xây dựng ý tưởng và thiết kế ra những trò chơi mang tính sáng tạo. Khi được hỏi thêm về lí do về mức độ cần thiết của việc thiết kế trò chơi cho trẻ trong hoạt động KPKH, các GVMN cho biết qua trò chơi rèn luyện được tính độc lập, tính sáng tạo của trẻ. Đặc biệt là TCKPKH là một trong những phương tiện dạy học nhằm thúc đẩy sự hình thành những biểu tượng về môi trường xung quanh, tạo điều kiện và tình huống để trẻ áp dụng những kiến thức thu được của mình, trẻ học cách nắm vững kiến thức và sử dụng chúng trong những tình huống khác nhau, vì vậy mà kiến thức của trẻ được củng cố. Ngoài ra, các giáo viên cho biết để dạy trẻ trải nghiệm với TCKPKH theo yêu cầu giáo dục đổi mới, việc thiết kế TCKPKH một cách linh hoạt giữa động, tĩnh phù hợp với khả năng của trẻ và điều kiện cụ thể của lớp là một việc hết sức cần thiết... Nhìn chung thì TCKPKH góp phần rất quan trọng trong việc giúp trẻ tham gia hoạt động một cách tự nhiên, tạo sự thoải mái cho trẻ.

2.2. Thực trạng nguồn trò chơi khám phá khoa học nhằm phát triển kỹ năng quan sát cho trẻ 5-6 tuổi ở trường mầm non

Qua khảo sát cho thấy : Giáo viên sử dụng nhiều nguồn trò chơi để tổ chức TCKPKH cho trẻ. Tất cả các nguồn trò chơi (Tài liệu của Vụ GDMN; tự thiết kế; học hỏi trò chơi từ kinh nghiệm của đồng nghiệp và các nguồn khác như sưu tầm, TV, Internet...) đều được khai thác thường xuyên, với điểm trung bình dao động từ 2.66 đến 3.31; trong đó được khai thác thường xuyên nhất là nguồn từ “Các nguồn khác (sưu tầm, TV, Internet,...)” với ĐTB= 3.31; nguồn từ việc học hỏi kinh nghiệm từ đồng nghiệp cũng được khai thác thường xuyên với ĐTB=3.25. Số liệu khảo sát cũng cho thấy nguồn từ tài liệu của vụ GDMN sử dụng thỉnh thoảng với ĐTB=2.80; nguồn các TCKPKH tự thiết kế ít được giáo viên sử dụng, với ĐTB = 2.66. Điều này cho thấy không nhiều giáo viên có thói quen thiết kế các TCKPKH để phục vụ cho mục đích dạy học, họ thường quen sử dụng các trò chơi có sẵn. Phỏng vấn GV NTTS lớp MG 5-6 tuổi, trường mầm Hương Văn, cô cho rằng việc hạn chế việc tự thiết kế TCKPKH là do không có thời gian để thiết kế, ngại phải đầu tư trí tuệ, tài liệu tham khảo và giáo án đã được thiết kế sẵn nên sử dụng lại để tiện lợi và hiệu quả hơn.

Qua trao đổi trực tiếp với các GVMN thì các cô đều trả lời là luôn sử dụng các TCKPKH có sẵn từ các nguồn sưu tầm trên internet, tài liệu,... cho trẻ. Phần lớn các cô đều cho rằng khi thiết kế trò chơi cần lấy trên tài liệu hoặc internet,... Bởi, thời gian của các cô là hạn chế, các cô không có nhiều thời gian để tự thiết kế ra quá nhiều trò chơi để tổ chức cho trẻ chơi mỗi ngày. Qua đó, ta có thể dễ dàng nhận thấy hầu hết các giáo viên về cơ bản đã nắm được cách thiết kế trò chơi cho trẻ nói chung và TCKPKH cho trẻ 5 - 6 tuổi nói riêng. Tuy nhiên trên thực tế có rất nhiều nguồn trò chơi khác nhau mà giáo viên có thể lựa chọn và áp dụng. Vậy để thiết kế được nhiều TCKPKH hấp dẫn thì giáo viên có thể tham khảo từ nhiều nguồn, nhưng đồng thời cũng nên tự thiết kế để có sự sâu sát hơn khi tổ chức cho trẻ chơi.

2.3. Thực trạng về tính hiệu quả của hệ thống trò chơi khám phá khoa học cho trẻ 5-6 tuổi ở trường mầm non.

Qua khảo sát cho thấy có 13% ý kiến của giáo viên đánh giá hệ thống TCKPKH sử dụng để tổ chức cho trẻ 5-6 tuổi là “rất hiệu quả”; 34% cho rằng “Hiệu quả”; Có 48% cho rằng việc sử dụng hệ thống TCKPKH tổ chức cho trẻ là “ít hiệu quả”, có đến 5% đánh giá tính hiệu quả của hệ thống TCKPKH sử dụng để tổ chức cho trẻ 5-6 tuổi là “không hiệu

quả”. Kết quả khảo sát trên cho thấy thực trạng hệ thống TCKPKH cho trẻ 5-6 tuổi hiện nay đang sử dụng ở các trường MN chưa thật sự đem lại hiệu quả cho quá trình tổ chức hoạt động KPKH. Vẫn còn một tỷ lệ không nhỏ (hơn 50% ý kiến đánh giá ít hiệu quả và không hiệu quả) đánh giá thấp hệ thống TCKPKH hiện nay. Đây là vấn đề đáng **quan tâm** và **cần** cải thiện.

2.4. Thực trạng về tần suất thiết kế hệ thống trò chơi khám phá khoa học cho trẻ 5-6 tuổi ở trường mầm non.

Qua khảo sát cho thấy đa số GV tham gia khảo sát cũng đã đánh giá mức độ thực hiện việc xây dựng hệ thống TCKPKH nhằm phát triển KNQS cho trẻ MG 5-6 tuổi thông qua hoạt động KPKH. Trong đó, cao nhất, 85% GV chỉ “thình thoảng” mới xây dựng hệ thống TCKPKH, 12% GV “thường xuyên” thực hiện việc xây dựng hệ thống TCKPKH. Chiếm tỉ lệ 2% GV “rất thường xuyên” xây dựng hệ thống TCKPKH đối với việc phát triển KNQS của trẻ MG 5-6 tuổi. Về mức độ đánh giá thấp 1% GV “chưa bao giờ” xây dựng hệ thống TCKPKH.

Qua phỏng vấn trực tiếp một số giáo viên, khi được hỏi về các trò chơi KPKH mà các cô đã thiết kế thì đa số các cô kể tên các trò chơi đã có sẵn trong tài liệu ở các tuyển tập hay học hỏi kinh nghiệm của chị em đồng nghiệp, và có khi là các cô tự thiết kế. Qua trò chuyện và quan sát một số giáo viên trực tiếp giảng dạy lớp 5-6 tuổi thì tôi nhận thấy, các cô chỉ nghĩ đến việc thiết kế trò chơi khi tham gia các hội thi hoặc chỉ những lúc có tiết thao giảng để cho chị em đồng nghiệp tham khảo, còn lại thì hiếm khi thiết kế các trò chơi mới để tổ chức cho trẻ chơi. Điều này giúp chúng ta nhận ra, một bộ phận không nhỏ giáo viên không có thói quen tự thiết kế các trò chơi nhằm phục vụ cho việc tổ chức các hoạt động KPKH có hiệu quả. Họ giải thích cho điều này là vì không thể làm được, ngại suy nghĩ, đầu tư chất xám vào việc tự thiết kế hay không có thời gian tìm hiểu các nguồn tài liệu có sẵn để thiết kế trò chơi cho trẻ nói chung và TCKPKH cho trẻ 5 - 6 tuổi nói riêng.

Kết quả khảo sát như trên đã cho thấy thực trạng hiện nay GVMN vẫn chưa thường xuyên xây dựng hệ thống TCKPKH nhằm phát triển KNQS cho trẻ nói riêng và phát triển toàn diện cho trẻ nói chung. Bên cạnh đó cũng nhận được sự đồng tình của GV cũng đã cho thấy các cô đã nhận thức và xây dựng được hệ thống TCKPKH cao thông qua các đánh giá về vấn đề này.

3. Kết luận

“Học mà chơi – Chơi mà học” là một phương châm được đề cao trong hoạt động dạy học do có tác dụng khơi dậy nhiều hứng thú cho GV và trẻ, đồng thời tạo ấn tượng sâu sắc về bài học, giúp việc học nhẹ nhàng mà hiệu quả. Trò chơi trong dạy học có nhiều cấp độ từ việc chơi cho vui trước khi học, đến việc học dưới hình thức trò chơi và đến mức độ cao hơn là học tập từ trò chơi. Kết quả khảo sát thực trạng cho thấy bước đầu GVMN đã nhận thức được tầm quan trọng và sự cần thiết của việc thiết kế TCKPKH cho trẻ 5-6 tuổi; các trường MN trên địa bàn thị xã Hương Trà cơ bản có hệ thống cơ sở vật chất khá đầy đủ, được trang bị các đồ dùng đồ chơi phục vụ cho công tác chăm sóc và giáo dục trẻ ban giám hiệu các trường MN đã quan tâm và tạo điều kiện để giáo viên phát huy khả năng thiết kế trò chơi. Bên cạnh đó còn có sự hỗ trợ của đồng nghiệp... Song, nhìn chung GV vẫn chưa có những biện pháp cụ thể và phù hợp nên việc thiết kế trò chơi cho trẻ còn nhiều hạn chế: GVMN chưa nhận thức đầy đủ về vai trò của việc thiết kế TCKPKH trong việc phát triển toàn diện cho trẻ 5-6 tuổi; môi trường vật chất, các đồ dùng, đồ chơi, nguyên vật liệu thiếu nhiều, cũng chưa được sắp xếp hợp lý; GV chưa biết tận dụng nguyên vật liệu địa phương trong thiết kế trò chơi cho trẻ; đa số các giáo viên đều sử dụng những trò chơi có sẵn qua cái tài liệu cũ, hay những trò chơi được soạn qua loa ở trên mạng internet; khi tiến hành thiết kế thì các giáo viên chưa thật sự quan tâm đến đặc điểm nhận thức của trẻ 5 - 6 tuổi cũng như nhu cầu hứng thú tham gia của từng trẻ, chưa tạo được môi trường cho trẻ thỏa sức sáng tạo trong những tình huống khác nhau. Nội dung các trò chơi được sử dụng lặp đi lặp lại gây ra sự nhàm chán cho trẻ. Thực trạng này đòi hỏi chúng ta cần đưa ra những biện pháp hiệu quả khắc phục những hạn chế trên.

Tài liệu tham khảo

1. Nguyễn Thiều Dạ Hương (2014). *Thiết kế và sử dụng trò chơi học tập nhằm phát triển khả năng khái quát hóa cho trẻ 5-6 tuổi trong hoạt động khám phá môi trường xung quanh*, Luận văn Thạc sĩ khoa học giáo dục, ĐHSP Hà Nội .
2. P.G Xamarakova (1986), *Trò chơi trẻ em. Sở giáo dục thành phố Hồ Chí minh*.
3. Uđanxôva.E.I (1958). *Trò chơi dạy học cho trẻ mẫu giáo. Tài liệu thư viện khoa học giáo dục*.
4. Đinh Văn Vang (2012). *Tổ chức hoạt động vui chơi cho trẻ mầm non, giáo dục Việt Nam*