

Phân tích mục tiêu của trò chơi vận động trong giờ học giáo dục thể chất tại trung tâm Thể dục thể thao, Đại học Quốc gia Thành phố Hồ Chí Minh

Phạm Thị Diệu*, Lê Xuân An*

ThS. Trung tâm TĐTT, ĐHQG-TP.Hồ Chí Minh

Received: 18/9/2024; Accepted: 26/9/2024; Published: 16/10/2024

Abstract: Recognize and clearly identify the goals of movement games related to the main motivational issues, described in the game rules and which participants will try to solve during the performance. out game. The goals of sports games can be: 1) Allow us to understand traditional Sports and games based on their internal logic; 2) Allows classification of traditional Sports and games based on classification criteria and that can be useful to design and organize appropriate Physical Education activities; 3) Allows a deeper understanding of Sports movement games and their applicability to school Physical Education. Practical value is identified in proposing increasingly specific organizational and play participation goals related to game selection, while also proposing a network model of play intentions to understand motivation of games and the design of learning tasks.

Keywords: Movement games, participation goals, participation motivation, Physical Education.

1. Đặt vấn đề

Áp dụng trò chơi vận động (TCVD) trong giờ học giáo dục thể chất (GDTC) trong đời sống phổ biến và có nhiều tác dụng. Tuy nhiên cũng tồn tại nhiều yếu tố về mặt lý thuyết và cơ sở cần được chú ý làm rõ [1, 2]. So với mô hình giảng dạy GDTC thì TCVD có hiệu quả cao hơn hẳn trong việc nâng cao hứng thú, trang bị kiến thức linh hoạt và sự gắn kết của đối tượng tham gia với nội dung hoạt động và học tập. Các TCVD trong giờ học GDTC thường được tổ chức theo nhiều hình thức, phổ biến trong đó là giải trí, phương pháp thực hành có mục tiêu, phương pháp tiếp cận dựa trên ràng buộc, phương pháp tiếp cận lấy TCVD làm trung tâm, cảm giác TCVD liên quan đến yếu tố cạnh tranh thi đấu thể thao. Nhằm đảm bảo giá trị ứng dụng và hiệu quả, TCVD trong các giờ học GDTC cần phải được hướng theo mục tiêu tham gia TCVD thể thao để hướng người học (HS-SV) vào giải quyết các vấn đề thể thao cụ thể.

Về bản chất TCVD được xác định là một quá trình học khám phá, trải nghiệm thể thao dựa trên các tình huống vận động giống mô hình TCVD. Đặc tính này xác định TCVD thuộc nhóm các phương pháp giảng dạy tích cực và định hướng lấy HS làm trung tâm [2]. Về vấn đề nội dung thực hiện, TCVD có nhiều hình thức, điểm chung là các TCVD đều có liên quan nhất định đến các dạng vận động thể thao với các quy trình thiết kế và động lực hoạt động riêng nhưng tương đối thống nhất [2]. Thông qua TCVD giáo viên có thể hình thành và phát triển nhận thức và khả năng ghi

nhớ các cấu trúc cũng như nguyên tắc của từng loại hình cạnh tranh mô phỏng thể thao và sử dụng các quy tắc này trong các hoạt động thể thao.

Mục đích của nghiên cứu này là xem xét, đánh giá các góc nhìn ứng dụng của TCVD trong các kế hoạch GDTC trường học từ cách tiếp cận theo hướng mục tiêu của TCVD và đưa ra các luận giải về khả năng ứng dụng thực tiễn.

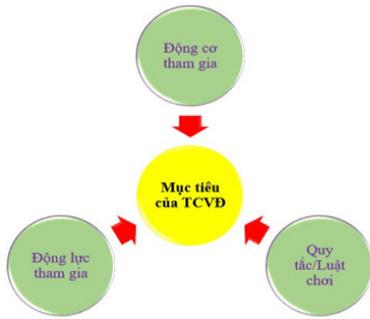
2. Nội dung nghiên cứu

2.1. Mục tiêu của TCVD

Mục tiêu của TCVD là một thành phần bên trong của trò chơi và được xác định là trạng thái công việc cần đạt được (đạt được mục tiêu) khi tham gia TCVD [3]. Về bản chất, TCVD là những hoạt động hướng tới mục tiêu. Mỗi quá trình tham gia TCVD, cần xác định cơ bản có 02 mục tiêu là chiến thắng và/hoặc đạt được các mục tiêu. Theo đó, các lợi thế trong TCVD cũng được xác định là những công việc cụ thể mà người tham gia chơi đang cố gắng đạt được. Trong hoạt động thường nhật, TCVD là những hành vi vận động có thể thực hiện nhưng thêm yếu tố và các điều kiện ganh đua giữa các cá nhân hoặc nhóm tham gia. Vậy mục tiêu hấp dẫn người tham gia trong điều kiện tổ chức là ganh đua để đạt được mục tiêu/chiến thắng.

Đối với hành vi vận động, mục tiêu vận động là một yếu tố thuộc logic bên trong của TCVD và TCVD thể thao và thuộc hoạt động thiết kế/tổ chức TCVD và liên quan đến các lý thuyết động lực, nhận thức, chú ý và sự hứng thú trong TCVD. Mục tiêu của TCVD là vấn đề mà người chơi phải giải quyết trong các điều

kiện cạnh tranh công bằng và có tính chất vui vẻ hơn so với thể thao.



Hình 2.1. Đặc điểm xác định mục tiêu của TCVĐ

Tóm lại, mục tiêu của TCVĐ là những vấn đề cần giải quyết liên quan đến động cơ, tuân thủ các quy tắc/luật chơi và diễn ra với các động lực thúc đẩy nội tại của người tham gia TCVĐ. Có thể lấy mục tiêu của TCVĐ làm tiêu chí phân loại các hình thức vận động theo môn thể thao và TCVĐ truyền thống được không? Việc xây dựng một phân loại cụ thể trong GDTC dựa trên tiêu chí mục tiêu đòi hỏi phải phân biệt rõ ràng các loại mục tiêu TCVĐ trong TCVĐ thể thao và TCVĐ truyền thống, đồng thời xác định các vấn đề về động cơ chính có thể tìm thấy trong luật thể thao và các TCVĐ truyền thống.

Theo Parlebas [4] mục tiêu của TCVĐ truyền thống và các môn thể thao được gọi là TCVĐ thể thao và được xét thuộc loại không gian vận động. Theo quan điểm này, xác định các mục tiêu không gian là các cực mà các hành động của TCVĐ thu hút người tham gia. Mục tiêu của TCVĐ trong các TCVĐ thể thao được tổng hợp ở mục vượt qua không gian vận động.

Xem xét từ hành vi vận động, Mateu và Bortoleto [5] đã đề xuất các hình thức vận động, trong đó nêu rõ mục đích của hành động vận động được định hướng bởi việc tạo ra ý nghĩa từ các đặc điểm hình thái động học. Điều này được sử dụng trong việc xác định các mục tiêu của TCVĐ thể thao và các TCVĐ truyền thống theo hướng biểu thị cảm xúc và các giá trị thẩm mỹ. Mục tiêu của TCVĐ đơn thuần biểu hiện vận động được tóm tắt đã thu hoạch/nhận được các lợi ích từ việc tham gia tích cực các hoạt động có ý định và được sắp đặt hướng tới một mục tiêu thứ hai liên quan trực tiếp đến hình thức tổ chức đã/sẽ diễn ra của người chơi.

Các quan điểm nghiên cứu về thể thao theo tư duy đánh giá hình thức vận động cũng phân biệt TCVĐ thành hai loại lớn. Kretchmar [6] cho rằng, TCVĐ được xác định là một hành vi hoạt động vận động có tổ chức để hướng tới các mục tiêu kép trên cơ sở động

cơ kích thích nội tại và các giá trị hứng thú, thẩm mỹ. Mục tiêu của TCVĐ cho phép phân biệt, đánh giá tổng thể về TCVĐ và hình thức vận động thể thao mà nó mô phỏng. Sự phân biệt các hình thái vận động theo hướng TCVĐ truyền thống và TCVĐ Thể thao được tổng hợp như trong bảng 2.1:

Bảng 2.1. Phân biệt theo mục tiêu của TCVĐ Thể thao và TCVĐ truyền thống

Nội dung TCVĐ Thể thao	Thể loại	
	TCVĐ truyền thống và biểu cảm	
Mục tiêu	Vượt qua yếu tố không gian và tăng cường hứng thú, động cơ hoạt động	Tăng cường khả năng vận động thông qua đa dạng hóa các hình thức và biểu cảm trong hành vi vận động
Ví dụ	TCVĐ truyền thống: Người thừa thứ 3, bắt bóng, cướp cờ, bóng chuyền 6, tranh ghế ngồi,...	Các TCVĐ truyền thống biểu cảm: Nhảy dây, đấu tăng, con quay, pháo đất,...
	TCVĐ Thể thao: Bóng rổ, bóng đá, bóng chuyền, quần vợt, bóng né kumite (Karate-do),...	TCVĐ Thể thao hướng thẩm mỹ: Thể dục nghệ thuật, khiêu vũ thể thao, nhảy cầu, dance sport,...

2.2. Mục tiêu của TCVĐ làm sâu sắc thêm sự hiểu biết về Thể thao, TCVĐ truyền thống và TCVĐ thể thao trong GDTC

Theo Kretchmar [7] các vấn đề mục tiêu của TCVĐ bao gồm hai thành phần: Quá trình vận dụng các phương tiện và mục đích theo hướng phù hợp và hướng vào giải quyết vấn đề đã đặt ra. Về mặt lý thuyết, các hạn chế liên quan đến biện pháp thực hiện nhằm đạt được tính phù hợp và hướng mục tiêu bằng cách loại trừ các can thiệp hỗ trợ từ bên ngoài quá trình thực hiện TCVĐ. Việc bổ sung các phương tiện và điều kiện để vượt qua yếu tố không gian vận động sẽ tạo ra những vấn đề mới, cụ thể hơn, tức là các mục tiêu cụ thể hơn của TCVĐ. Cần phân biệt rõ ràng trong TCVĐ thể thao giữa khoảng cách di chuyển và mục tiêu cần đạt được.

Sự kết hợp giữa khoảng cách di chuyển và mục tiêu cần đạt được sẽ được phân loại thành các loại nhỏ hơn gồm: 1) Người tham gia vượt qua các yếu tố không gian, động cơ để đạt được mục tiêu; 2) Người tham gia vượt qua không gian vận động giữa những người tham gia chơi; 3) Người tham gia vượt qua không gian chuyển động của các dụng cụ (tĩnh) để đến đạt được mục tiêu; 4) Người tham gia vượt qua không gian chuyển động của các dụng cụ (động) nhằm hướng đến mục tiêu.

Để hiểu sâu hơn về các TCVĐ và thể thao truyền thống cần phải suy ra mục tiêu của TCVĐ với mức độ cụ thể cao hơn. Vì mục đích này, nhiều điều kiện hơn sẽ được thêm vào bốn mục tiêu của TCVĐ. Cụ thể gồm: 1) Thay đổi yếu tố tĩnh hoặc động; 2) Liên hệ giá

trị đích hướng đến về mặt thành tích ganh đua; 3) Đặt các giá trị giới hạn liên quan đến Luật chơi; 4) Mức độ tương tác giữa những người tham gia với nhau, dụng cụ với nhau, người và dụng cụ với nhau.

Theo hướng này, các TCVD được phân loại cụ thể như sau:

- Các TCVD vượt qua các yếu tố không gian và động cơ để đạt được mục tiêu gồm: 1) Các TCVD thi chạy (có sự ngăn cản); 2) Các TCVD vượt qua các mốc đánh dấu (Nhảy cao, xa,...); 3) Các TCVD chiếm đoạt không gian hoặc vị trí (Cuớp cờ, lên núi hái củi,...).

- Các TCVD vượt qua không gian vận động giữa những người tham gia để đạt được mục tiêu gồm: 1) Các TCVD đánh/chạm vào người khác và ngăn cản đối phương làm điều đó (Quyền anh, đấu kiếm, Taekwondo), trò chơi đuổi bắt (Săn bắt cướp); 2) Các TCVD hạn chế đối phương và ngăn chặn đối thủ làm như vậy (Judo, đấu vật, thả đĩa ba ba,...); 3) Các TCVD loại trừ người khác khỏi một khoảng trống và ngăn cản đối thủ làm điều đó (Nhảy bước); 4) Các TCVD kết nhóm (có thể và/hoặc ngăn chặn đối thủ làm như vậy) (Người thừa thứ 3, tạo nhóm,...).

- Các TCVD vượt qua không gian và động cơ liên quan đến dụng cụ để đạt được mục tiêu gồm: 1) Các TCVD đặt, chuyển dụng cụ chuyển động vào đích hoặc ngăn chặn đối thủ làm điều đó (Bóng đá, bóng chuyền, công an bắt gián điệp); 2) Các TCVD ngăn chặn đối thủ lấy, chuyển tiếp vật thể đến đích (Cuớp cờ, quần vợt); 3) Các TCVD ném, bắn hoặc đánh chính xác vật thể chuyển động về phía mục tiêu (Bắn bi, ném vòng); 4) Các TCVD ném, đánh vật chuyển động ở xa (Ném còn, đập niêu); 5) Các TCVD nâng hoặc kéo đồ vật (Kéo co, cồng bạn chạy).

Việc phân loại mục tiêu của các TCVD này có ba mức độ cụ thể, nhưng cũng có thể tăng mục tiêu của TCVD để mở rộng hiểu biết, kỹ năng. Ví dụ: Trò chơi Cuớp cờ, khi bắt đầu có thể thay đổi và tăng tiến các yêu cầu số người tham gia (trong cả cướp cờ và ngăn chặn đối thủ tiến hành cướp cờ). Cũng có thể giới hạn/hoặc thay đổi các yếu tố yêu cầu như chỉ cướp/hoặc chỉ chặn đối với bên còn lại.

3.3. Ý nghĩa của việc xác định các mục tiêu của TCVD đối với GDTC

Mục tiêu của TCVD cho phép hiểu sâu hơn về các TCVD thể thao từ logic bên trong của chúng [5], nghĩa là từ logic của thiết kế (các quy tắc của TCVD) và từ logic của động lực của TCVD. Các tài liệu đã đào sâu logic thiết kế các môn Thể thao và TCVD truyền thống thông qua các mục tiêu của TCVD.

Theo quan điểm tiếp cận từ hành vi vận động, việc

tham gia chơi một TCVD là cố gắng đạt được các mục tiêu của TCVD đó. Tuy nhiên, trong vai trò người học tập GDTC tham gia chơi TCVD, khẳng định có tồn tại các giá trị động lực thúc đẩy và các ý định tham gia chơi của HS. Cả hai yếu tố này có thể được thúc đẩy hoặc hình thành từ các mục tiêu của TCVD. Thêm vào đó, nhiệm vụ học tập gắn liền với từng mục đích vui, chơi. Các mức độ ý định chơi khác nhau cho phép chúng ta tạo ra các nhiệm vụ cho các cấp độ học tập khác nhau.

Liên quan đến GDTC, sự tương đồng giữa mục đích chơi của hai/hoặc nhiều TCVD cho thấy quá trình giảng dạy có tính liên kết giữa các nội dung và tính kế thừa trong việc tổ chức các TCVD trong hoạt động giảng dạy thực tế. Sự khác biệt đáng chú ý giữa động cơ, ý định chơi của HS cho thấy cách dạy khác biệt về những trò chơi đó.

4. Kết luận

Mục tiêu của TCVD đề cập đến một vấn đề về động cơ chính và được xác định có liên quan mật thiết đến các quy định, luật hoạt động của các môn Thể thao được mô phỏng và các TCVD truyền thống. Quá trình chơi TCVD, những người tham gia được thu hút và cố gắng giải quyết mục tiêu thông qua sự tác động từ động lực của bản thân liên quan đến TCVD. Mục tiêu của TCVD là một khái niệm cho phép hiểu sâu hơn về Thể thao và các TCVD truyền thống nhưng trước đây nó chưa được áp dụng cho môn GDTC hoặc được áp dụng nhưng chưa thỏa mãn các điều kiện khoa học trong việc phát triển các mục tiêu GDTC bền vững.

Tài liệu tham khảo

1. Lê Xuân Điệp (2009), *Nghiên cứu ứng dụng TCVD nhằm nâng cao hiệu quả hoạt động giảng dạy môn GDTC*, Luận văn Thạc sĩ Giáo dục học, Trường Đại học TDTT Bắc Ninh-Việt Nam, Học viện TDTT Thượng Hải-Trung Quốc.
2. Huỳnh Trọng Khải (2022), *Giáo trình TCVD*, NXB ĐHQG TP.HCM.
3. Parlebas P (2001). *Jeux, sports et sociétés. Lexique de praxéologie motrice*. Paris: INSEP.
4. Parlebas P (2003). *Elementos de sociología del deporte*. Málaga: Instituto Andaluz del Deporte.
5. Mateu M, Bortoleto MA (2011). *La lógica interna y los dominios de acción motriz de las situaciones motrices de expresión (SME)*. Emancipação. 11(1):129-42.
6. Kretchmar S (1989). *On beautiful games*. J Philos Sport. 16(1):34-43.
7. Kretchmar S (2019). *A revised definition of games: an analysis of grasshopper errors, omissions, and ambiguities*. Sport Ethics Philos. 13(3-4):277-92.