

Biện pháp rèn luyện kỹ năng tổ chức hoạt động học dưới dạng trò chơi cho trẻ mẫu giáo đối với sinh viên ngành Giáo dục Mầm non Trường Cao đẳng Kỹ thuật Công nghệ Quy Nhơn

Đoàn Thị Minh Hạnh*, Nguyễn Đặng Hải Chánh*

*Trường Cao đẳng Kỹ thuật Công nghệ Quy Nhơn

Received: 2/12/2022; Accepted: 8/12/2022; Published: 12/12/2022

Abstract: Games always make preschool children feel excited and passionate, and thereby helping them develop in all aspects: virtue, intelligence, body, beauty. Teaching through games will contribute to stimulating and maintaining children's interest in learning activities to satisfy their cognitive and play needs. In order to improve the quality of preschool training at Quy Nhon College of Engineering and Technology, the article proposes some measures to help students majoring in Preschool Education to organize games in lessons for preschool children.

Keywords: Skills, games, organizing games as learning activities, preschool education.

1. Lời mở đầu

Quá trình học hỏi, khám phá của trẻ diễn ra thông qua nhiều HĐ trong đó HĐ vui chơi (HĐVC) có ý nghĩa rất quan trọng “trẻ chơi mà học, học bằng chơi”. Vui chơi không chỉ là HĐ giúp trẻ giải trí, thư giãn mà còn giúp trẻ cảm nhận và khám phá thế giới xung quanh một cách tự nhiên, thuận lợi, nhanh chóng. Tiết học được tổ chức dưới dạng trò chơi sẽ dễ dàng thu hút trẻ tham gia vào việc lĩnh hội các kiến thức, kỹ năng một cách tự nhiên và thoải mái nhất nhằm đạt được mục tiêu giáo dục. Nhu cầu, hứng thú của trẻ là mục tiêu của mọi HĐ chăm sóc – giáo dục trẻ. Nhằm thực hiện quan điểm “lấy trẻ làm trung tâm”, dạy học dưới dạng trò chơi cho trẻ mẫu giáo đã được các GV mầm non GVMN triển khai và mang lại hứng thú cho trẻ. Tuy nhiên, đối với SV (SV) ngành GDMN (GDMN) của trường Cao đẳng Kỹ thuật Công nghệ Quy Nhơn (CĐ KTCN QN) qua thực tế giảng dạy và hướng dẫn thực tập sư phạm chúng tôi nhận thấy SV chỉ biết tổ chức tiết học theo tiến trình từng HĐ mà chưa biết cách tổ chức tiết học dưới dạng trò chơi hoặc có biết tổ chức nhưng hiệu quả đạt được không cao. Bài viết này đưa ra một số biện pháp giúp SV ngành GDMN RLKN tổ chức HĐ học (TCHĐH) dưới dạng trò chơi nhằm gắn liền lý thuyết với thực tiễn.

2. Nội dung nghiên cứu

2.1. Cơ sở thực tiễn

Để có cơ sở đánh giá thực trạng nhận thức và kỹ năng về TCHĐH dưới dạng trò chơi của SV ngành

GDMN trường CĐ KTCN QN, chúng tôi sử dụng phiếu trưng cầu ý kiến khảo sát SV các lớp năm 2, năm 3 năm học 2021 – 2022 với số lượng: 157 SV. Kết quả:

Về mặt nhận thức: SV đều có nhận thức tương đối tốt về vai trò của HĐ chơi đối với việc hình thành kiến thức, kỹ năng cho trẻ, đáp ứng nhu cầu chơi của trẻ. SV cũng đã hiểu được về HĐ chủ đạo của trẻ mẫu giáo ở trường mầm non. Tuy nhiên, trong quá trình thực hành ở trường cao đẳng, SV phải lấy bạn làm trẻ, đồng thời phương pháp, biện pháp lên lớp chưa nhuần nhuyễn, nên vẫn phải tuân thủ theo trình tự các bước của giáo án để đảm bảo đúng phương pháp của bộ môn. Một số ít SV vẫn cho rằng tổ chức tiết học dưới dạng các trò chơi sẽ làm cho trẻ bị phân tâm trong khi học, không đạt được mục tiêu của giờ học (68/157, tỉ lệ 43.31%). Bên cạnh đó, nhiều em vẫn đề cao vai trò của GV khi tổ chức HĐ học mà chưa biết phát huy vai trò của trẻ nhằm đảm bảo tiến trình và không bị cháy giáo án (40/157, tỉ lệ 25.48%).

Về kỹ năng soạn giáo án và TCHĐH cho trẻ dưới dạng trò chơi: SV vẫn còn thực hiện soạn giáo án theo tiến trình từng HĐ, chưa linh hoạt về nội dung tích hợp và HĐ mở đầu trong tiết học (147/157, tỉ lệ 93,63%). Bước đầu, SV đã biết xác định mục tiêu của tiết học, vận dụng các phương pháp, biện pháp khi soạn giáo án và thực hành tập giảng HĐ trọng tâm, nắm vững các bước tổ chức trò chơi cho trẻ. Tuy nhiên, một số SV vẫn chưa xác định được mục tiêu của tiết học phù hợp

với độ tuổi. Về quy trình soạn giáo án, về cơ bản, SV đã nắm được qui trình, yêu cầu và đã soạn giáo án tiết học. Tuy nhiên SV vẫn còn chưa vận dụng linh hoạt, sáng tạo các phương pháp, phương tiện dạy học (60/157, tỉ lệ 38,18%).

2.2 Một số biện pháp RLKNT CHĐH dưới dạng trò chơi cho trẻ mầm non cho SV ngành GDMN trường CĐ KTCN Quy Nhơn

2.2.1. Nhóm biện pháp 1: Nâng cao nhận thức cho SV về TCHĐH dưới dạng trò chơi

***Biện pháp 1:** Hình thức thảo luận nhóm:

Giảng viên cung cấp tài liệu về các loại trò chơi, yêu cầu các nhóm sưu tầm thêm trên mạng internet, sách, tạp chí... các trò chơi phù hợp với môn học.

Chia lớp thành 4 nhóm, thảo luận và cử người ghi chép các nội dung sau:

+ Phân loại trò chơi theo mục đích của trò chơi đạt được như: trò chơi để gợi mở, gây hứng thú cho trẻ; trò chơi củng cố sự nhận biết về sự vật, hiện tượng; trò chơi củng cố sự phân biệt; trò chơi rèn luyện khả năng phân nhóm; trò chơi rèn luyện khả năng sáng tạo cho trẻ...

+ Cách tổ chức các trò chơi.

+ Sử dụng trò chơi vào HĐ nào của tiết học.

- Mỗi nhóm cử đại diện lên trình bày nội dung của nhóm mình. Sau đó, giảng viên và các nhóm còn lại đặt câu hỏi để nhóm trình bày giải trình và làm sáng tỏ vấn đề. Cuối cùng, giảng viên chốt lại nội dung của từng nhóm.

***Biện pháp 2:** Dự giờ minh họa các tiết dạy của GVMN được tổ chức dưới dạng trò chơi: Đặt hàng các trường mầm non dạy các tiết học: Làm quen văn học thơ “Chú cảnh sát giao thông” (lớp Chồi); HĐ tạo hình: Vẽ tia nắng ông mặt trời (lớp Mầm); Khám phá xã hội: Mẹ của con (lớp Lá). Chia 03 nhóm thảo luận về các tiết đã được dự, phân tích video của tiết học. Nội dung như sau: Cho SV so sánh giữa tiết dạy theo trình tự các HĐ và tiết dạy được tổ chức dưới dạng trò chơi; Rút ra ưu điểm, nhược điểm, phân tích mức độ hứng thú, hợp tác của trẻ với cô giáo; Vai trò của GV trong tiết học. Sau đó, từng nhóm trình bày nội dung của mình. Qua đó giúp SV hiểu được vai trò của việc tổ chức tiết học dưới dạng trò chơi đối với sự hứng thú của trẻ.

2.2.2 Nhóm biện pháp 2: RLKN lập kế hoạch theo chủ đề, XDKH HĐ học và TCHĐH dưới dạng trò chơi

***Biện pháp 1: Hướng dẫn quy trình XDKH theo chủ đề**

Biện pháp này được chúng tôi thực hiện trong học

phần có phần lý thuyết nhiều như học phần Phương pháp dạy trẻ khám phá khoa học về MTXQ sau đó SV sẽ vận dụng cho các học phần còn lại. Chia lớp thành 4 nhóm, GV hướng dẫn các bước thực hiện XDKH cho trẻ KPKH về MTXQ theo trình tự như sau:

Bước 1: Dự kiến chủ đề của cả năm học và XDKH năm học

Bước 2: XDKH cho từng chủ đề: Mục tiêu cần đạt, mạng nội dung, mạng HĐ.

Bước 3: XDKH tuần và dự kiến trò chơi để tổ chức HĐ học.

*** Biện pháp 2: Hướng dẫn XDKH và tổ chức HĐH dưới dạng trò chơi**

a. Nội dung 1: Phân tích giáo án mẫu của GVMN soạn tiết học dưới dạng trò chơi:

Giảng viên sưu tầm các giáo án tốt thông qua các buổi tham gia dự giờ minh họa, tập huấn chuyên môn do các cấp tổ chức tại các trường mầm non theo chương trình GDMN hiện hành.

Cung cấp các giáo án mẫu cho SV và tiến hành chia lớp thành 4 nhóm thảo luận, phân tích các giáo án về các nội dung sau: Phân loại các trò chơi được sử dụng trong giáo án; Phân tích cách tổ chức, hướng dẫn trò chơi trong tiết học của GV. Cụ thể: GV đã sử dụng trò chơi trong những HĐ nào của tiết học? Cách dẫn dắt, giới thiệu và hướng dẫn trò chơi của GV? Sau đó các nhóm sẽ cử đại diện trình bày nội dung của mình.

b. Nội dung 2: Hướng dẫn SV lựa chọn trò chơi để soạn giáo án HĐ học.

Bước 1: Hướng dẫn SV phân loại trò chơi: Với đề tài này, chúng tôi định hướng SV phân loại trò chơi theo mục đích đạt được của trò chơi.

Bước 2: Hướng dẫn SV lựa chọn trò chơi vận động, trò chơi học tập, trò chơi đóng kịch để đưa vào giáo án phù hợp với đề tài. Cụ thể:

+ Phần một: HĐ mở đầu tiết học (ổn định lớp, giới thiệu bài) – đây là phần GV sẽ thu hút sự tập trung chú ý của trẻ và gây hứng thú cho trẻ để chuẩn bị vào nội dung trọng tâm của giờ học. Vì thế, trò chơi sử dụng cho HĐ mở đầu, ổn định lớp - giới thiệu bài là dạng trò chơi tái tạo, tạo bất ngờ, hứng thú nhằm giúp trẻ thích thú hoặc gợi mở cho nội dung chính của tiết học như trò chơi học tập: trò chơi ghép tranh, hộp quà bí ẩn, thi xem đội nào nhanh...; trò chơi đóng vai nhân vật...

+ Phần hai: HĐ trọng tâm – đây là phần GV cung cấp kiến thức mới cho trẻ thông qua việc hướng dẫn trẻ đàm thoại, khám phá các nội dung theo đề tài. Khi

thực hiện HĐ này thường tổ chức các trò chơi học tập để gây hứng thú cho trẻ trong quá trình đàm thoại về các nội dung như: trò chơi học tập: “Ô cửa bí mật”, “Rung chuông vàng”, “Hái hoa dân chủ”... hoặc có thể tổ chức trò chơi vận động như: “Bắt chước tiếng kêu”, “Vượt chướng ngại vật”, “Tín hiệu”... để giúp trẻ luyện tập và giảm căng thẳng cho trẻ trong tiết học.

+ Phần 3: Củng cố - đây là phần ôn luyện, củng cố lại các nội dung chính của tiết học thông qua các trò chơi. Các trò chơi sử dụng trong HĐ này là những trò chơi tái tạo, ôn luyện nhằm khắc sâu kiến thức, giúp trẻ vận dụng kiến thức đã học để thực hiện yêu cầu của trò chơi như: Trò chơi học tập: Về đúng nhà, Đúng – sai, Ghép nhanh thành nhóm, Thi xem đội nào nhanh, Đóng vai nhân vật, Ghép tranh, Ai đang nói... Trò chơi vận động: Lá và gió, Mèo và chim sẻ, Ô tô và chim sẻ...

* **Biện pháp 3: Hướng dẫn SV thiết kế giáo án và tổ chức tiết học dưới dạng gameshow**

Bước 1: Hướng dẫn SV sưu tầm các trò chơi gameshow trên truyền hình hoặc mạng internet. Ví dụ: Chúng tôi là chiến sĩ, Rung chuông vàng, Đường lên đỉnh Olympia, Nhà nông đua tài, Ai thông minh hơn học sinh lớp Chòi/Lá... và cung cấp mẫu giáo án để thực hiện:

KẾ HOẠCH TỔ CHỨC HĐ HỌC

Lĩnh vực:
HĐ:
Đề tài:
Nội dung tích hợp:
Độ tuổi:
Người thực hiện:

I. Mục đích yêu cầu

1. Kiến thức
2. Kỹ năng
3. Thái độ

II. Chuẩn bị

1. Cho cô
2. Cho trẻ

III. Tổ chức thực hiện

1. HĐ mở đầu: Tạo tình huống để thu hút, dẫn dắt trẻ vào HĐ
2. HĐ trọng tâm
 - Dẫn dắt, giới thiệu vào hội thi, giới thiệu tên hội thi
 - Giới thiệu tên các phần thi, giới thiệu phần thưởng cho đội thắng cuộc
 - Lần lượt thực hiện các phần thi. Trong các phần thi trẻ đóng vai trò là người chơi (người học), cô sẽ

đóng vai trò là ban tổ chức, ban giám khảo, đồng thời qua đó giảng giải, giải thích các kiến thức và kỹ năng cần thiết, kết hợp giáo dục trẻ để đạt được mục đích yêu cầu đề ra của tiết học

- Tổng kết trao giải

3. HĐ kết thúc

Bước 2: Hướng dẫn SV làm đồ dùng và chuẩn bị các điều kiện để tập giảng và lần lượt từng nhóm lên tập giảng để GV và các nhóm còn lại nhận xét, rút kinh nghiệm.

* Làm đồ dùng và chuẩn bị các điều kiện để tập giảng

- Để chuẩn bị tốt cho tiết học, giảng viên hướng dẫn SV chuẩn bị các đồ dùng như sau:

+ Tranh, ảnh minh họa. Yêu cầu: tranh ảnh được in màu, khổ giấy A3, cứng cáp, rõ nét.

+ Tranh quy trình: các quy trình thực hiện một việc nào đó được trình bày trên một trang giấy, khổ A3 trở lên, ghi rõ các bước thực hiện kèm hình ảnh minh họa

+ Vật dụng: tùy từng bài mà vật dụng chuẩn bị cho phù hợp: chén, thìa, chai lọ, đường, muối, dầu ăn, viên sủi, bột nở, màu nước.....

+ Đối với các nội dung thí nghiệm, lưu ý chuẩn bị nhiều bộ để trẻ thực hiện, đảm bảo các trẻ đều được tham gia trong việc thực hiện các thí nghiệm

3. Kết luận:

Thực tế cho thấy, tổ chức tiết học dưới dạng trò chơi cho trẻ mẫu giáo là một biện pháp giúp thu hút và duy trì hứng thú của trẻ với HĐH. Theo đó, việc rèn luyện cho SV ngành GDMN kỹ năng tổ chức HĐ học dưới dạng trò chơi góp phần trau dồi kỹ năng chuyên môn cho SV, gắn liền với thực tiễn và phù hợp với nhu cầu hứng thú của trẻ, góp phần giúp SV tự tin hơn khi tổ chức HĐH cho trẻ. Đây chỉ là kết quả nghiên cứu ban đầu, nhưng có thể áp dụng trong việc nâng cao chất lượng đào tạo SV chuyên ngành GDMN.

Tài liệu tham khảo

- [1] Hoàng Thị Dinh (2017), *Hướng dẫn thực hành áp dụng quan điểm giáo dục lấy trẻ làm trung tâm trong trường mầm non*, NXB Giáo dục. Hà Nội
- [3] Lã Thị Bắc Lý (2008), *Giáo trình Phương pháp cho trẻ mầm non làm quen với tác phẩm văn học*, NXB Giáo dục. Hà Nội
- [4] Hoàng Đức Minh (2019), *Tài liệu bồi dưỡng thường xuyên nâng cao năng lực chuyên môn nghiệp vụ và đạo đức nghề nghiệp cán bộ quản lý và GVMN năm học 2019 - 2020*, NXB Giáo dục. Hà Nội