

# Thiết kế trò chơi học tập nhằm phát triển biểu tượng số lượng cho trẻ 5-6 tuổi

Phan Thị Hoài Thương\*

\*Trường Mầm non Hòa Phú, huyện Hòa Vang thành phố Đà Nẵng

Received: 19/3/2024; Accepted: 28/3/2024; Published: 5/4/2024

**Abstract:** Developing quantity symbols for 5-6 year old children helps children recognize and reflect quantitative relationships between groups of objects, thereby accurately determining the number of objects in the group, which is the basis for children to learn counting. and understanding numbers, adjacent numbers in the natural number sequence... all will be prerequisites to help children learn math and other subjects well in grade 1. Learning games are considered an effective measure. In the process of teaching 5-6 year old children to develop quantity symbols. The process of designing a learning game to develop quantity symbols for children includes 6 steps: Determine the purpose of play; Select play action; Determine form, toys, play space; Determine the rules of the game; Name the game; Organize test play, evaluate and calibrate the game. Proposing a learning game design process will help preschool teachers have a basis to design learning games that are suitable for educational purposes, children's cognitive characteristics and school situations, helping Teachers are more proactive in the process of consolidating, forming and developing the desired educational content, thereby helping children review the skills and knowledge they have received while enhancing their cognitive positivity. children about quantity symbols.

**Keywords:** Learning games; quantity symbol; design process.

## 1. Đặt vấn đề

Biểu tượng số lượng là một nội dung quan trọng của việc phát triển vốn biểu tượng cho trẻ. Nó liên quan và có ý nghĩa quan trọng trong việc phát triển và phát triển các biểu tượng khác: không gian, thời gian, vật thể, các sự vật, hiện tượng xung quanh trẻ.

Ở trường mầm non, giáo viên (GV) gặp khó khăn khi tổ chức các hoạt động giáo dục phát triển biểu tượng số lượng. GV chưa biết khai thác hết lợi thế của trò chơi học tập. GV còn lúng túng và gặp khó khăn trong việc thiết kế trò chơi học tập. Một số trò chơi học tập được sử dụng để phát triển biểu tượng số lượng cho trẻ còn nghèo nàn và chưa theo một hệ thống nhất định, chưa đi sâu vào các mối quan hệ ý nghĩa giữa biểu tượng số lượng và cuộc sống... dẫn đến hiệu quả giáo dục chưa cao. Chính vì vậy, việc nghiên cứu đề xuất quy trình thiết kế trò chơi học tập nhằm phát triển biểu tượng số lượng cho trẻ 5-6 tuổi là việc làm cần thiết và quan trọng.

## 2. Nội dung nghiên cứu

### 2.1. Khái niệm “biểu tượng số lượng”

Biểu tượng số lượng là những hình ảnh về đặc trưng số lượng của các tập hợp còn lưu lại và được tái hiện trong óc của ta khi các tập hợp ấy không còn

được ta tri giác trực tiếp, không còn đang tác động vào các giác quan của ta như trước.

### 2.2. Khái niệm “Trò chơi học tập”

trò chơi học tập là một loại trò chơi có luật, phù hợp với đặc điểm phát triển của trẻ, được người lớn lựa chọn, sáng tạo ra một cách có định hướng, có mục đích nhằm hướng tới phát triển hoạt động trí tuệ cho trẻ và thực hiện mục tiêu giáo dục đề ra.

### 2.3. Vai trò của trò chơi học tập đối với việc phát triển biểu tượng số lượng cho trẻ 5 – 6 tuổi

Trong cuốn “Dạy học ở mẫu giáo” A.P Uxôva [4] đã viết “trò chơi học tập để dạy ngôn ngữ, dạy tính, để các em làm quen với kích thước màu sắc, hình dáng, những trò chơi này cũng phát triển sự vận động, sự nhanh trí, phát triển ý chí, tư duy và ngôn ngữ của trẻ...”. Nghiên cứu của tác giả cũng chỉ ra rằng trò chơi học tập gắn liền với việc dạy học, cũng như quá trình dạy trẻ phát triển biểu tượng số lượng, xem trò chơi học tập là hình thức dạy học độc đáo, huy động các quá trình tư duy, sự nhanh trí... vào việc phát triển BTSL.

Theo quan điểm của L.X. Vurgôtski [5], trò chơi chính là phương tiện hiệu quả nhằm hình thành và phát triển biểu tượng về thế giới xung quanh ở trẻ khi

có sự hướng dẫn sự phạm đúng đắn của người lớn.

Tác giả Nguyễn Ngọc Bảo, Đỗ Thị Minh Liên [1], Lê Thị Thanh Nga [2], Đinh Thị Nhung [3] các tác giả cũng đề cập tới việc phát triển BTSL qua trò chơi học tập.

Như vậy, có thể thấy trò chơi học tập có ý nghĩa vô cùng quan trọng đối với việc phát triển biểu tượng số lượng. trò chơi học tập vừa tạo môi trường vừa là phương tiện, đối tượng tạo ra nhiều cơ hội kích thích trẻ suy nghĩ, tìm tòi, phát triển khả năng tư duy, khả năng chú ý, ghi nhớ và so sánh... từ đó giúp trẻ trao đổi và phát triển biểu tượng số lượng một cách hiệu quả nhất.

#### **2.4. Quy trình thiết kế trò chơi học tập nhằm phát triển biểu tượng số lượng cho trẻ 5-6 tuổi**

Đề xuất quy trình thiết kế trò chơi học tập sẽ góp phần giúp giáo viên mầm non có cơ sở để thiết kế trò chơi học tập phù hợp với mục đích giáo dục, đặc điểm nhận thức của trẻ và tình hình của trường lớp, giúp giáo viên chủ động hơn trong quá trình củng cố, hình thành, phát triển những kỹ năng, kiến thức về biểu tượng số lượng. Quy trình thiết kế trò chơi học tập nhằm phát triển biểu tượng số lượng cho trẻ gồm các bước sau:

**Bước 1:** *Xác định mục đích chơi.* Để xác định mục đích chơi chính cần xác định rõ mục đích trò chơi học tập hướng đến để hình thành hay củng cố, phát triển kiến thức về biểu tượng số lượng, phát triển một, hai hay nhiều kỹ năng thành phần. Mục đích chơi cũng cần căn cứ vào mức độ nhận thức về biểu tượng số lượng hiện tại của trẻ để thiết kế trò chơi học tập theo các mức độ từ dễ đến khó với nhằm tác động đến “vùng phát triển gần nhất” của trẻ, giúp trò chơi học tập không quá khó và cũng không quá dễ sẽ gây nhàm chán đối với trẻ.

**Bước 2:** *Lựa chọn hành động chơi.* Hành động chơi chính là những động tác trẻ làm trong lúc chơi. Dựa vào nhiệm vụ nhận thức đã xác định và điều kiện của trường lớp mà lựa chọn các hành động chơi như: so sánh, đóng vai, đồ đoán, hành động làm thiếu, thừa... hành động chơi càng đa dạng và phong phú bao nhiêu thì trẻ càng thích thú với trò chơi bấy nhiêu.

**Bước 3:** *Xác định hình thức, đồ chơi, không gian chơi.*

- Hình thức chơi được xác định tùy thuộc vào mục đích, nội dung, hành động, mức độ nhận thức, kỹ năng chơi ở trẻ, thời điểm chơi, số lượng trẻ chơi. Việc xác định hình thức chơi thích hợp sẽ kích thích

trẻ hoàn thành tốt hơn nhiệm vụ nhận thức mà trò chơi yêu cầu. Có thể cho trẻ chơi theo hình thức động hoặc tĩnh, chơi theo nhóm nhỏ, cả lớp hay chơi dưới hình thức cá nhân.

- Đồ chơi là công cụ, là phương tiện để tiến hành trò chơi học tập. Đồ dùng, đồ chơi được lựa chọn với số lượng và kiểu loại khác nhau tùy thuộc vào mục đích, nội dung, hành động chơi và luật chơi. Yêu cầu về việc lựa chọn đồ chơi: Nên chọn số lượng đồ chơi đủ cho từng trẻ và từng nhóm hoạt động; Đa dạng các loại vật liệu tách rời giúp cho trẻ được phát triển các tối đa các giác quan. Nên chọn đồ chơi có các dấu hiệu cụ thể rõ ràng về: màu sắc, số lượng, kích thước, hình dạng, vị trí không gian sắp xếp... Các đồ chơi gắn gũi với trẻ, phổ biến ở địa phương. Đồ chơi có hình thức đơn giản, dễ thao tác, dễ quan sát, dễ hiểu, dễ hành động, GV dễ tìm kiếm và dễ làm, sử dụng được trong những lần chơi sau.

- Xác định không gian chơi phù hợp sẽ tăng tính hiệu quả của trò chơi mang lại. GV cần lựa chọn không gian chơi phù hợp với từng hình thức chơi, phương tiện chơi. Thông thường không gian chơi rộng rãi, ngoài trời thường phù hợp cho các trò chơi động, trẻ chạy nhảy vận động mạnh, chơi theo hình thức nhóm lớn, cả lớp, các trò chơi yêu cầu nguyên vật liệu thiên nhiên nhiều như cành cây, sỏi, đá, lá cây... Không gian chơi trong lớp hoặc góc lớp sẽ phù hợp với hình thức chơi cá nhân hoặc chia thành các nhóm nhỏ, các trò chơi tĩnh, trò chơi có ứng dụng công nghệ thông tin yêu cầu kết nối máy tính, dây cáp, mạng wifi.

**Bước 4:** *Xác định luật chơi.* Luật chơi được xác định tùy vào nhiệm vụ nhận thức, hành động chơi và phải có tính linh hoạt cao, có thể thay đổi luật chơi sao cho phù hợp với từng giai đoạn diễn ra trò chơi, hình thức, tình huống chơi. Luật chơi cần được xây dựng rõ ràng, dễ hiểu và chi tiết.

**Bước 5:** *Đặt tên cho trò chơi.* Tên trò chơi học tập là yếu tố đầu tiên thu hút, kích thích trẻ tham gia vào trò chơi. Tên trò chơi phải đơn giản, gắn liền với nhiệm vụ, hành động phát triển biểu tượng số lượng và luật chơi.

**Bước 6:** *Tổ chức chơi thử, đánh giá và hiệu chỉnh trò chơi.* Sau khi đã thiết kế được trò chơi với đầy đủ các thành phần và cấu trúc, GV chọn tất cả các trẻ cùng chơi với nhau, không lựa chọn hay phân biệt trẻ.

Khi trẻ tham gia vào trò chơi, theo dõi và đánh giá tính phù hợp của trò chơi theo từng yếu tố: Mục tiêu phát triển biểu tượng số lượng, đồ chơi, hành

động chơi, hình thức chơi, luật chơi, kết quả chơi... thông qua các chỉ số như: Số lượng trẻ tự nguyện tham gia vào trò chơi; Số lượng trẻ chơi đúng luật; Số lượng trẻ chơi đến cùng; Số lượng trẻ giải quyết được nhiệm vụ chơi; Số lượng trẻ tự tổ chức lại trò chơi ... Thông thường các chỉ số này phải trên 50% thì trò chơi thiết kế đó mới đạt và phù hợp. Nếu đa số trẻ không thực hiện được hành động chơi thì có thể do hành động chơi quá phức tạp hay do luật chơi quá khó đối với trẻ. Khi đó, giáo viên cần có sự điều chỉnh lại cho phù hợp với khả năng của trẻ.

### 2.5. Ví dụ minh họa trò chơi học tập

Trò chơi : Chim sẻ tìm nhà

#### I. Mục đích

- Trẻ biết chữ số và số lượng, số thứ tự trong phạm vi đã học.

- Củng cố kỹ năng đếm, rèn kỹ năng quan sát, so sánh.

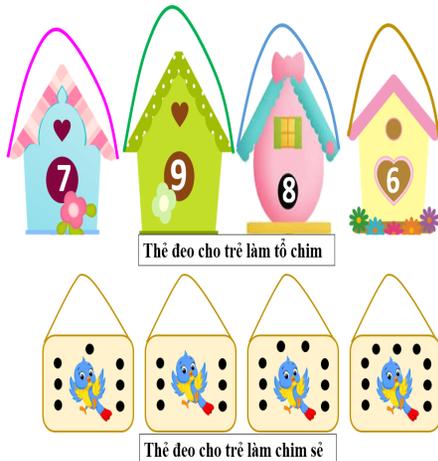
- Kích thích hứng thú, say mê trò chơi học tập.

#### II. Chuẩn bị

- Bảng có dây đeo cổ cho trẻ làm chim sẻ có số lượng chấm tròn từ 1 đến 10.

- Hình ảnh tổ chim có dán số từ 1 đến 10.

#### III. Tiến hành tổ chức cho trẻ chơi



Hình ảnh minh họa

Không gian chơi: Ngoài trời

Hình thức chơi: cả lớp

#### a. Mức độ 1

- Cách chơi: Cô treo các tổ chim xung quanh khu vực trẻ chơi, trẻ tự chọn thẻ đeo mà mình thích. Cô bật nhạc trẻ làm động tác bay quanh các chuông. Khi nghe hiệu lệnh của cô: “Chim sẻ tìm nhà” thì trẻ chạy đi tìm nhà theo yêu cầu: những chú chim hãy bay về tổ có chữ số đúng với số lượng chấm tròn của mình.

Hết thời gian quy định, chim nào về không đúng tổ sẽ bị phạt.

- Luật chơi: Trẻ phải về tổ đúng theo yêu cầu của cô. Khi hết thời gian quy định, không được đổi qua tổ khác.

#### b. Mức độ 2

- Cách chơi: Cô treo các tổ chim xung quanh khu vực trẻ chơi, trẻ tự chọn thẻ đeo mà mình thích. Cô bật nhạc trẻ làm động tác bay quanh các chuông. Khi nghe hiệu lệnh của cô: “Chim sẻ tìm nhà” thì trẻ chạy đi tìm nhà theo yêu cầu: “những chú chim có số lượng chấm tròn là số lẻ hãy bay về tổ có chữ số chẵn. những chú chim có số lượng chấm tròn là số chẵn hãy bay về tổ có chữ số lẻ. Hết thời gian quy định, chim nào về không đúng tổ sẽ bị phạt.

- Luật chơi: Tương tự mức độ 1

#### c. Mức độ 3

- Cách chơi: Cô treo các tổ chim xung quanh khu vực trẻ chơi, trẻ tự chọn thẻ đeo mà mình thích. Cô bật nhạc trẻ làm động tác bay quanh các chuông. Khi nghe hiệu lệnh của cô: “Chim sẻ tìm nhà” thì trẻ chạy đi tìm nhà theo yêu cầu: “Những chú chim hãy bay về tổ có chữ lớn hơn số lượng chấm tròn là 1. Hết thời gian quy định, chim nào về không đúng tổ sẽ bị phạt.

- Luật chơi: Tương tự mức độ 1

### 3. Kết luận

Phát triển biểu tượng số lượng cho trẻ 5-6 tuổi là nhiệm vụ quan trọng trong chương trình giáo dục mầm non. Việc nghiên cứu quy trình thiết kế đã giúp cho giáo viên có thể tự thiết kế các trò chơi học tập phù hợp với đặc điểm nhận thức của trẻ và điều kiện tại địa phương cũng như mục đích phát triển biểu tượng số lượng mà GV muốn hướng đến, giúp mang lại hiệu quả cao trong giáo dục toàn diện nói chung và phát triển biểu tượng số lượng nói riêng.

#### Tài liệu tham khảo

[1]. Nguyễn Ngọc Bảo, Đỗ Thị Minh Liên (2008), *Giáo trình Sử dụng trò chơi học tập nhằm hình thành các biểu tượng toán học sơ đẳng cho trẻ*, NXB Đại học Sư phạm.

[2]. Lê Thị Thanh Nga (2008), *Bé tập làm quen với toán học 5-6 tuổi*, NXB Giáo dục.

[3]. Đinh Thị Nhung (2008), *Toán và phương pháp hình thành các biểu tượng toán học cho trẻ mẫu giáo*, quyển 1,2, NXB Đại học Quốc gia Hà Nội.

[4]. Uxôva A.P (1977), *Dạy học ở mẫu giáo*, NXB Giáo dục Việt Nam, Hà Nội.

[5]. Vugotxki L.X (1997), *Tuyển tập tâm lý học*, NXB Đại học Quốc gia Hà Nội.