

Phát triển ngôn ngữ cho trẻ 5-6 tuổi thông qua kể chuyện sáng tạo với thể loại tranh dân gian

Chu Đình Kiên, Phạm Thị Phương Na*

TS. Khoa Giáo dục Mầm non, Trường Đại học Sư phạm, Đại học Đà Nẵng

SV. Khoa Giáo dục Mầm non, Trường Đại học Sư phạm, Đại học Đà Nẵng

Received: 16/02/2024; Accepted: 26/02/2024; Published: 15/03/2024

Abstract: The creative storytelling activity is one of the effective methods of language development for 5-6 years old children, having important significance in forming and expanding vocabulary; expressing emotional speech skills; boldness, confidence and culture in communication. Creative storytelling with the folk paintings has been used quite commonly in educational practice. However, educational institutions are still confused about how to apply this more creatively and interestingly. In this article, we focus on developing some more specific, diverse, effective and attractive measures to develop language for 5-6 years old children through creative storytelling with folk painting genres.

Keywords: Language development, creative storytelling, folk paintings, 5 - 6 years old

1. Đặt vấn đề

Phát triển ngôn ngữ cho trẻ là một trong những mục tiêu quan trọng của Chương trình giáo dục mầm non. Nhờ có ngôn ngữ, trẻ thể hiện được suy nghĩ, mong muốn của mình và phát triển khả năng giao tiếp trong học tập cũng như trong hoạt động vui chơi.

Trẻ ở độ tuổi mầm non rất nhạy cảm với nghệ thuật ngôn từ, đặc biệt là ngôn ngữ có nhịp điệu trong các bài hát đồng dao, bài thơ, câu chuyện cổ tích, thần thoại... Đồng thời các hình tượng nghệ thuật trong văn học có tính tưởng tượng cao có sức hấp dẫn đối với sự tò mò khám phá của trẻ. Chính vì vậy, cho trẻ tiếp xúc với văn học, đặc biệt hoạt động kể chuyện sáng tạo là con đường phát triển ngôn ngữ cho trẻ tốt nhất.

Phát triển ngôn ngữ cho trẻ thông qua hoạt động kể chuyện sáng tạo sẽ giúp trẻ phát triển tư duy; óc tưởng tượng bay bổng; tính mạnh dạn, tự tin; phát triển ngôn ngữ mạch lạc và giao tiếp có cảm xúc. Kể chuyện sáng tạo giữ vai trò quyết định sự phát triển của tâm lý của trẻ; là phương tiện phát triển năng lực tư duy, sáng tạo; giúp trẻ biết yêu cái đẹp, hướng tới cái đẹp trong cuộc sống và ngôn ngữ giao tiếp hàng ngày.

Tranh dân gian là một trong những loại hình nghệ thuật đặc sắc tồn tại và phát triển ở nhiều vùng miền trên cả nước. Tranh dân gian tồn tại hàng trăm năm qua, chứa đựng vẻ đẹp cốt cách tâm hồn con người Việt Nam. Nhiều thông điệp, nhiều câu chuyện đóc đáo được người dân lao động thổi hồn vào trên từng nét vẽ, gam màu thể hiện ước mơ, hoài bão về cuộc sống âm no, hạnh phúc. Về cơ bản, tranh được in từ

các bản khắc gỗ vẽ màu nhưng mỗi nơi lại có những kỹ thuật riêng tạo nên đặc trưng của mỗi trung tâm, mỗi làng nghề được gọi theo địa danh hành chính như: Đông Hồ (Bắc Ninh), Hàng Trống (Hà Nội), Kim Hoàng (Hà Tây cũ), Nam Hoành (Nghệ An), Sinh (Huế)... Tuy nhiên, trước những biến đổi cơ bản về kinh tế xã hội hiện nay ở Việt Nam, các dòng tranh dân gian truyền thống đã và đang chịu những tác động, những thách thức không nhỏ về nguyên vật liệu, về tiêu thụ sản phẩm và thể hệ người kế nghiệp các nghệ nhân. Việc bảo vệ, gìn giữ và phát huy giá trị tranh dân gian là một nhiệm vụ đặc biệt quan trọng, trong đó có giáo dục. Giáo dục về vẻ đẹp tranh dân gian từ khi còn nhỏ lại càng trở nên có nghĩa hơn bao giờ hết. Vì vậy, bài báo này, chúng tôi tập trung đề xuất một số biện pháp phát triển ngôn ngữ cho trẻ mầm non 5-6 tuổi dựa trên thể loại tranh dân gian trong hoạt động kể chuyện sáng tạo.

2. Biện pháp phát triển ngôn ngữ cho trẻ 5-6 tuổi thông qua kể chuyện sáng tạo với thể loại tranh dân gian

2.1. Thiết kế và sử dụng rỗi que với tranh dân gian trong kể chuyện sáng tạo

+ Chuẩn bị: Lựa chọn tranh dân gian phù hợp với chủ đề, chương trình giáo dục mầm non. Khi lựa chọn tranh cần phải lưu ý: bố cục rõ ràng, chi tiết và màu sắc tươi sáng, nội dung và ý nghĩa phù hợp với nhận thức và kinh nghiệm của trẻ 5 - 6 tuổi.

+ Thiết kế rỗi que:

Bước 1: Vẽ lại hoặc tách những chi tiết trong bức tranh dân gian đã chọn ra thành những chi tiết hình riêng bằng phần mềm máy tính hoặc thủ công.

Bước 2: Hoàn thành rối que.

+ Lập hệ thống câu hỏi đàm thoại. Ví dụ: “Con thấy gì trong bức tranh?”, “Có những ai/vật nào trong bức tranh?”, “Họ đang làm gì?”, “Khung cảnh xung quanh như thế nào?”, “Mọi việc diễn ra ở đâu?”; câu hỏi liên quan đến ý tưởng: “Con nghĩ điều gì sẽ xảy ra tiếp theo?”, “Tại sao họ lại làm như vậy?”, “Sẽ có ai xuất hiện?”, “Nếu con là nhân vật trong bức tranh, con sẽ làm gì?”...

+ Các bước sử dụng rối que để kể chuyện sáng tạo nhằm phát triển ngôn ngữ cho trẻ 5-6 tuổi:

Bước 1: Giới thiệu tranh dân gian gốc, trò chuyện, khơi gợi trẻ về bức tranh.

Bước 2: Hướng dẫn trẻ kể chuyện sáng tạo trí tưởng tượng của bản thân.

Bước 3: Giới thiệu rối que từ tranh dân gian.

Bước 4: Luyện tập kể chuyện cùng rối que.

Bước 5: Trẻ thể hiện sáng tạo câu chuyện theo nhóm hoặc cá nhân.

Điều kiện thực hiện:

- Giáo viên phải có những hiểu biết am tường về thể loại tranh dân gian.

- Có khả năng tạo hình thẩm mỹ, mang tính giáo dục, thể hiện được cảm xúc của các nhân vật trong tranh.

- Có khả năng tạo dựng bối cảnh, sân khấu dân gian để trẻ được trải nghiệm.

2.2. Thiết kế và sử dụng tranh tương tác dân gian trong kể chuyện sáng tạo

- Thiết kế tranh tương tác dựa trên thể loại tranh dân gian.

Bước 1: Vẽ lại hoặc tách biệt các chi tiết, hình ảnh trong tranh dân gian bằng phần mềm Photoshop.

Bước 2: Làm tranh tương tác dựa trên các chất liệu giấy hoặc gỗ.

- Các bước sử dụng tranh tương tác dân gian:

Bước 1: Giới thiệu tranh dân gian gốc, trò chuyện, khơi gợi trẻ về bức tranh.

Bước 2: Hướng dẫn trẻ kể chuyện sáng tạo trí tưởng tượng của bản thân.

Bước 3: Giới thiệu tranh tương tác.

Bước 4: Luyện tập kể chuyện cùng tranh tương tác.

Bước 5: Trẻ dựa trên tranh tương tác dân gian để thể hiện câu chuyện theo nhóm hoặc cá nhân.

Điều kiện thực hiện:

- Giáo viên sử dụng công nghệ thông tin thành thạo và tạo hình thẩm mỹ tranh tương tác dân gian.

- Có kỹ năng sử dụng tranh tương tác dân gian và định hướng cho trẻ cách kể chuyện sáng tạo theo

tranh.

2.3. Sử dụng trò chơi đóng vai với tranh dân gian trong kể chuyện sáng tạo

- Chọn một bức tranh dân gian có nhiều nhân vật, ý nghĩa phù hợp với độ tuổi 5-6 tuổi.

- Giáo viên tiến hành đàm thoại để giúp trẻ hiểu nội dung bức tranh dân gian đó. Ngoài ra, để giúp trẻ có thể nhập vai tốt cho nhân vật thì cần có những câu hỏi gợi mở thiên về cảm xúc, cử chỉ, điệu bộ, tính cách của nhân vật. Ví dụ: “Nhân vật đã nói gì?”, “Khi nói thì nhân vật đã làm gì?”, “Nhân vật là người có tính cách như thế nào?”, “Làm sao để thể hiện được giọng điệu của nhân vật đó?”...

- Giáo viên chuyển thể nội dung từ bức tranh dân gian sang một kịch bản kể chuyện sáng tạo.

- Chuẩn bị:

+ Trang phục và phụ kiện: quần áo, mũ đội, vòng đeo tay, ghim cài áo, sticker sao cho phù hợp với nhân vật trong tranh...

+ Sân khấu: Tạo không gian sân khấu và các chi tiết xuất hiện trong tranh phải phù hợp với không khí dân gian.

+ Giáo viên hướng dẫn cho trẻ tập luyện nhiều lần để trẻ thâm nhập nội dung câu chuyện trong bức tranh và thực hiện các hành động kịch nhuần nhuyễn.

- Tiến hành đóng kịch:

Bước 1: Giáo viên tiến hành đàm thoại giúp trẻ hiểu về nội dung câu chuyện của bức tranh dân gian.

Bước 2: Phân vai (*GV viên chú ý đến tính tự nguyện của trẻ*).

Bước 3: Biểu diễn (*GV cho trẻ biểu diễn và chú ý quan sát để nhận xét trẻ*).

Bước 4. Nhận xét, tuyên dương và rút bài học kinh nghiệm cho trẻ khi đóng kịch dựa vào tranh dân gian.

Điều kiện thực hiện:

- Giáo viên có kỹ năng chuyển thể nội dung tranh dân gian sang một kịch bản kể chuyện sáng tạo.

- Biết lựa chọn tranh dân gian có nội dung chứa đựng tình tiết mâu thuẫn và phù hợp với nhận thức, kinh nghiệm của trẻ 5-6 tuổi.

- Có không gian đậm chất văn hóa cổ xưa để trẻ có điều kiện đầy đủ nhận thức và cảm nhận về đẹp của tranh dân gian.

2.4. Ứng dụng công nghệ thực tế tăng cường AR (Augmented Reality) với tranh dân gian trong kể chuyện sáng tạo

- Lựa chọn tranh dân gian có thể ứng dụng công nghệ AR.

(Xem tiếp trang 323)

vụ cho công tác giảng dạy và nghiên cứu khoa học. Trong giai đoạn hiện nay, khi công nghệ 4.0 đã và đang phát triển mạnh mẽ thì việc triển khai và thực hiện đồng bộ chuyển đổi số trong giáo dục là nhiệm vụ quan trọng. Để khai thác tối đa các tiện ích và thực hiện chuyển đổi số, các cơ sở giáo dục đại học cần có sự đầu tư về cơ sở vật chất, có chính sách quản lý, sử dụng hiệu quả, từ đó nâng cao hiệu quả hoạt động chuyển đổi số, góp phần nâng cao chất lượng giáo dục đại học.

3. Kết luận

Đổi mới giáo dục đại học trong giai đoạn hiện nay vẫn luôn là vấn đề cấp thiết gắn liền với xu hướng hội nhập quốc tế trong giáo dục. Việc đổi mới về chương trình, nội dung, phương pháp giảng dạy, kiểm tra đánh giá, tăng cường kiểm định chất lượng và đầu tư cơ sở vật chất trong trường đại học cần

được thực hiện có lộ trình, có chất lượng và hệ thống trên cơ sở ngày càng nâng cao. Có như vậy, giáo dục đại học Việt Nam ngày càng phát triển bắt nhịp cùng thế giới.

Tài liệu tham khảo

1. Nghị quyết 29 – NQ/TW ngày 14/11/2013 về “Đổi mới căn bản, toàn diện giáo dục và đào tạo, đáp ứng yêu cầu công nghiệp hóa, hiện đại hóa trong điều kiện kinh tế thị trường định hướng xã hội chủ nghĩa và hội nhập quốc tế”

2. Đổi mới giáo dục đại học Việt Nam từ quan điểm đến giải pháp, ThS Nguyễn Thị Lan, Tạp chí Thông tin Đối ngoại và Khoa học, 17/08/2020

3. Đổi mới giáo dục ở Việt Nam, thực trạng và giải pháp, Trần Thị Minh Tuyết, Tạp chí Cộng sản, 21/2/2022.

Phát triển ngôn ngữ cho trẻ 5-6 tuổi...(tiếp theo trang 307)

- Tạo hiệu ứng chuyên động với phần mềm AE (ADOBE After Effect).

- Tạo hiệu ứng thực tế tăng cường AR với phần mềm Artivive.

- Thử nghiệm bằng thiết bị di động và sửa lỗi.

- Thực hiện kể chuyện sáng tạo theo chất liệu tranh dân gian có ứng dụng công nghệ thực tế tăng cường AR:

Bước 1: Giới thiệu và đàm thoại về tranh gốc.

Bước 2: Sáng tạo câu chuyện cùng với tranh dân gian ứng dụng công nghệ thực tế tăng cường AR.

Bước 3: Giáo viên hướng dẫn cho trẻ sử dụng tranh dân gian ứng dụng công nghệ thực tế tăng cường AR và luyện tập nhiều lần.

Bước 4: Trẻ thực hiện kể chuyện sáng tạo theo hình thức nhóm hoặc cá nhân.

Điều kiện thực hiện:

Giáo viên biết sử dụng thành thạo các phần mềm như: Photoshop, Adobe After Effect, Artivive...

Nhà trường, phụ huynh trẻ tạo điều kiện về máy móc, thiết bị thông minh khác cũng như phối hợp nhuần nhuyễn để phối hợp với giáo viên có hiệu quả hoạt động kể chuyện sáng tạo với tranh dân gian có sự hỗ trợ của công nghệ thực tế tăng cường AR.

3. Kết luận

Có thể nói, nhiệm vụ phát triển ngôn ngữ cho trẻ 5-6 tuổi thông qua hoạt động kể chuyện sáng tạo với thể loại tranh dân gian có ý nghĩa quan trọng. Bởi nó vừa chuẩn bị tốt về mặt ngôn ngữ cho trẻ để chuẩn bị bước vào lớp Một vừa hình thành các chuẩn mực văn

hóa trong giao tiếp hàng ngày cũng như rèn luyện nhân cách, phẩm chất biết trân trọng, gìn giữ, phát huy vẻ đẹp của thể loại tranh dân gian. Đây là nhiệm vụ khó, cần nhiều thời gian, chi phí, vì vậy để làm tốt điều này cần có sự huy động của các cấp quản lý giáo dục, chính quyền địa phương, phụ huynh trẻ và các nguồn lực khác của xã hội. Giáo dục văn hóa địa phương, nhất là bảo tồn các giá trị văn hóa dân gian như thể loại tranh dân gian cho trẻ ngay khi còn nhỏ là con đường nhân văn nhất để hình thành và phát triển con người Việt Nam mới.

Tài liệu tham khảo

1. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2021), *Thông tư số 01/VBHN-BGDĐT về việc ban hành Chương trình giáo dục mầm non*.

2. Lê Thu Hương (2007), *Tổ chức hoạt động phát triển ngôn ngữ cho trẻ mầm non theo hướng tích hợp*, Nxb Giáo dục, Hà Nội.

3. Lê Thị Bắc Lý, Đinh Thanh Tuyền (2023), *Giáo trình Tiếng Việt và Phương pháp phát triển Ngôn ngữ cho trẻ mầm non*, Nxb Đại học Sư phạm, Hà Nội.

4. Đinh Hồng Thái (2013), *Giáo trình Phát triển ngôn ngữ tuổi mầm non*, Nxb Đại học Sư phạm, Hà Nội.

5. Ngô Thị Thái Sơn (2006), *Giáo trình Phương pháp hướng dẫn trẻ làm quen với tác phẩm văn học*, Trường Cao đẳng sư phạm Mẫu giáo Trung ương 3.

6. Vugôtski, L. X. (2002), *Trí tưởng tượng và sáng tạo ở lứa tuổi thiếu nhi*, Nxb Văn hóa Dân tộc, Hà Nội.