

THIẾT KẾ TRÒ CHƠI NHẪM NÂNG CAO NHẬN THỨC VỀ CHĂM SÓC SỨC KHỎE TUỔI DẬY THÌ CHO HỌC SINH LỚP 5 TẠI TRƯỜNG TIỂU HỌC A MỸ HIỆP, AN GIANG

Lê Hoàng Tuấn ⁽¹⁾, Ngô Đại Hùng ⁽¹⁾

(1) Trường Đại học Thủ Dầu Một

Ngày nhận bài 03/11/2025; Chấp nhận đăng: 30/12/2025

Email tác giả liên hệ: hungnd@tdmu.edu.vn

Tóm tắt

Giáo dục chăm sóc sức khỏe tuổi dậy thì đóng vai trò quan trọng đối với học sinh lớp 5 trong giai đoạn chuyển tiếp sang trung học cơ sở. Nghiên cứu được thực hiện tại Trường Tiểu học A Mỹ Hiệp (xã Cù Lao Giêng, tỉnh An Giang) với sự tham gia của 16 giáo viên và 49 học sinh lớp 5 nhằm đánh giá thực trạng, nhu cầu và hiệu quả của việc ứng dụng trò chơi trong dạy học chủ đề “Chăm sóc sức khỏe tuổi dậy thì”. Phương pháp khảo sát bằng bảng hỏi được sử dụng trước và sau khi triển khai các trò chơi học tập tích hợp trong môn Khoa học theo Chương trình Giáo dục phổ thông 2018. Kết quả cho thấy giáo viên nhận thức cao về vai trò của trò chơi học tập đối với việc phát triển kiến thức, kỹ năng và thái độ của học sinh. Tuy nhiên năng lực thiết kế và tổ chức trò chơi còn hạn chế. Học sinh thể hiện sự hứng thú, tham gia tích cực và có chuyển biến tích cực về nhận thức sau trải nghiệm. Trên cơ sở đó, nghiên cứu đề xuất một số trò chơi phù hợp nhằm tăng cường hiệu quả giáo dục sức khỏe tuổi dậy thì trong dạy học Khoa học ở tiểu học.

Từ khóa: *Giáo dục sức khỏe, giáo dục tiểu học, học sinh lớp 5, trò chơi học tập, tuổi dậy thì.*

Abstract

DESIGNING EDUCATIONAL GAMES TO ENHANCE PUBERTAL HEALTH AWARENESS AMONG 5TH-GRADE STUDENTS AT A MY HIEP PRIMARY SCHOOL, AN GIANG

Education on adolescent health care plays a crucial role for 5th-grade students during the transitional period to lower secondary school. This study was conducted at A My Hiep Primary School (Cu Lao Gieng Commune, An Giang Province) with the participation of 16 teachers and 49 5th-grade students, aiming to assess the current situation, needs, and effectiveness of integrating educational games into teaching the topic “Adolescent Health Care.” A questionnaire-based survey was administered before and after the implementation of learning games integrated into Science lessons following the 2018 General Education Curriculum. The findings reveal that teachers demonstrated a high level of awareness regarding the role of educational games in fostering students’ knowledge, skills, and attitudes; however, their competence in designing and organizing such games remains limited. Students showed enthusiasm, active participation, and positive improvement in awareness after the learning activities. Based on the results, the study proposes several suitable games to enhance the effectiveness of adolescent health education in primary Science instruction.

1. Đặt vấn đề

Tuổi dậy thì là giai đoạn có nhiều thay đổi mạnh mẽ về thể chất, tâm sinh lý và hành vi xã hội ở học sinh (HS) tiểu học, đặc biệt là HS lớp 5 - thời điểm các em bắt đầu bước vào giai đoạn chuyển tiếp sang bậc trung học cơ sở. Việc trang bị cho HS những kiến thức đúng đắn và kỹ năng chăm sóc sức khỏe tuổi dậy thì là vô cùng cần thiết nhằm giúp các em hiểu rõ sự thay đổi của cơ thể, biết tự bảo vệ bản thân và hình thành thái độ lành mạnh đối với sức khỏe thể chất - tinh thần.

Từ những năm 1970, giáo dục giới tính đã được nhiều quốc gia trên thế giới quan tâm và triển khai trong nhà trường như Thụy Điển, Pháp,... với định hướng giúp trẻ phát triển kỹ năng bảo vệ bản thân, phòng tránh xâm hại, đồng thời tôn trọng giá trị của chính mình và người khác (Đinh Thị Kim Thoa và cộng sự, 2019; Mai Sỹ Tuấn và cộng sự, 2020). Hội nghị Quốc tế về Dân số và Phát triển (ICPD) tại Cairo năm 1994 nhấn mạnh rằng giáo dục giới tính (GDGT) là quyền con người cơ bản, cần được đảm bảo như quyền được sống, quyền được bảo vệ và quyền được giáo dục (UNFPA, 1994). Ở Việt Nam, vấn đề này ngày càng được đặt ra cấp thiết trong bối cảnh gia tăng nguy cơ xâm hại trẻ em, đặc biệt là đối với HS tiểu học. Chương trình Giáo dục phổ thông (CTGDPT) 2018 đã tích hợp nội dung GDGT và chăm sóc sức khỏe tuổi dậy thì trong nhiều môn học như Khoa học, Đạo đức, Hoạt động trải nghiệm,... nhằm cung cấp cho HS kiến thức về giới, sự thay đổi cơ thể ở tuổi dậy thì, vệ sinh cá nhân, phòng tránh xâm hại và kỹ năng tự bảo vệ bản thân (Bộ Giáo dục và Đào tạo, 2018).

Tuy nhiên, việc truyền đạt các nội dung này trong thực tế vẫn còn gặp khó khăn. Phần lớn HS tiểu học, đặc biệt ở vùng nông thôn như xã Cù Lao Giêng (tỉnh An Giang) còn tâm lý e ngại, thiếu tự tin khi thảo luận về các vấn đề liên quan đến cơ thể và tuổi dậy thì. Phương pháp giảng dạy truyền thống thiên về thuyết trình, giảng giải khiến HS khó tiếp nhận, thiếu hứng thú và chưa hình thành được kỹ năng thực hành chăm sóc bản thân. Điều này đòi hỏi giáo viên (GV) cần có phương pháp tiếp cận linh hoạt, thân thiện, tăng cường tương tác và trải nghiệm thực tiễn cho HS.

Theo định hướng đổi mới phương pháp giáo dục của CTGDPT 2018, GV cần tăng cường tổ chức các hoạt động học tập tích cực, tạo môi trường thân thiện và cơ hội trải nghiệm để HS chủ động chiêm lĩnh kiến thức (Bộ Giáo dục và Đào tạo, 2018). Giáo dục tiểu học nói chung và giáo dục cho HS lớp 5 nói riêng đóng vai trò nền tảng trong việc phát triển kiến thức khoa học và kỹ năng tư duy cho HS. Trong đó, việc giảng dạy các kiến thức về chủ đề “Chăm sóc sức khỏe tuổi dậy thì” trong môn Khoa học lớp 5 theo CTGDPT 2018 (Bộ Giáo dục và Đào tạo, 2020) có ý nghĩa quan trọng, giúp các em hiểu về các hiện tượng tự nhiên và ứng dụng trong đời sống hàng ngày. Tuy nhiên, với lứa tuổi HS lớp 5, việc tiếp cận kiến thức về chủ đề: Con người và sức khỏe qua sách vở (môn Khoa học lớp 5) và lý thuyết thường gặp rất nhiều khó khăn, đòi hỏi GV phải có những phương pháp giảng dạy sinh động, dễ tiếp thu hơn.

Nhiều nghiên cứu trên thế giới và Việt Nam khẳng định việc học thông qua trò chơi là một hình thức giáo dục hiệu quả, giúp HS phát huy tính tích cực, tự khám phá, ghi nhớ lâu và hình thành kỹ năng thông qua trải nghiệm. Theo quan điểm của Piaget (1970), HS học tốt nhất thông qua hoạt động và trải nghiệm thực tiễn; trong khi đó Vygotsky (1978) nhấn mạnh vai trò của tương tác xã hội và “vùng phát triển gần nhất” trong học tập. Vì vậy, việc vận dụng trò chơi trong dạy học góp phần tạo ra môi trường học tập tích cực, kích thích tư duy, tạo sự thoải mái và giảm bớt rào cản tâm lý khi tiếp cận những kiến thức nhạy cảm như chủ đề chăm sóc sức khỏe tuổi dậy thì.

Xuất phát từ yêu cầu thực tiễn và định hướng đổi mới giáo dục, việc thiết kế trò chơi nhằm nâng cao nhận thức về chăm sóc sức khỏe tuổi dậy thì cho HS lớp 5 tại Trường Tiểu học A Mỹ Hiệp, An Giang là cần thiết và có ý nghĩa thực tiễn sâu sắc. Hoạt động này không chỉ góp phần đổi mới phương pháp dạy học môn Khoa học theo CTGDPT 2018, mà còn giúp HS hình thành kiến thức, thái độ và kỹ năng tự chăm sóc bản thân, chuẩn bị tâm thế vững vàng khi bước vào tuổi dậy thì.

2. Phương pháp nghiên cứu

Phạm vi nghiên cứu: 16 GV giảng dạy các lớp và 49 HS lớp 5 tại trường Tiểu học A Mỹ Hiệp, xã Cù Lao Giêng, tỉnh An Giang.

Để đánh giá thực trạng việc thiết kế và sử dụng trò chơi trong dạy học nhằm nâng cao nhận thức về chăm sóc sức khỏe tuổi dậy thì đối với HS lớp 5 tại trường Tiểu học A Mỹ Hiệp. Nghiên cứu này sử dụng phương pháp khảo sát bằng bảng hỏi. Số liệu được tổng hợp và xử lý bằng phần mềm Excel.

Quy trình nghiên cứu:

+ Khảo sát ban đầu: Trước khi thiết kế và triển khai trò chơi, nghiên cứu này tiến hành khảo sát 16 GV trực tiếp giảng dạy tại trường ở các lớp để nhằm đánh giá tầm quan trọng của việc ứng dụng trò chơi trong cung cấp các kiến thức về chăm sóc sức khỏe tuổi dậy thì của môn Khoa học lớp 5 theo CTGDPT 2018 đối với HS lớp 5.

+ Thiết kế trò chơi: Trò chơi được xây dựng phù hợp kiến thức của HS lớp 5, với các phần nhiệm vụ liên quan đến chăm sóc, bảo vệ sức khỏe tuổi dậy thì.

+ Triển khai trò chơi: Trò chơi được áp dụng trong buổi học bài “Chăm sóc sức khỏe tuổi dậy thì” của môn Khoa học lớp 5 theo CTGDPT 2018 nhằm đánh giá tính hiệu quả thông qua sự tham gia và phản hồi của HS.

+ Khảo sát sau triển khai: Sau khi HS tham gia trò chơi, nghiên cứu sẽ tiến hành khảo sát 49 HS lớp 5 để đánh giá sự thay đổi về nhận thức và mức độ hứng thú của HS đối với môn học.

3. Kết quả, thảo luận

3.1. Thực trạng về tầm quan trọng của việc ứng dụng trò chơi trong cung cấp các kiến thức về chăm sóc sức khỏe tuổi dậy thì của môn Khoa học lớp 5 theo Chương trình giáo dục phổ thông 2018 đối với học sinh lớp 5

3.1.1. Thực trạng nhận thức của giáo viên về tầm quan trọng của việc ứng dụng trò chơi

Bảng 1 cho thấy nhận thức của GV về vai trò của trò chơi trong dạy học ở mức cao và rất cao. Điểm trung bình (ĐTB) của các tiêu chí dao động từ 4.19 đến 4.63 trên thang đo 5 mức, phản ánh sự đồng thuận mạnh mẽ của đội ngũ giáo viên về ý nghĩa và tính cần thiết của việc ứng dụng trò chơi vào quá trình giảng dạy.

Trước hết, những tiêu chí liên quan đến hiệu quả của trò chơi đối với việc tiếp thu kiến thức và ghi nhớ bài học đạt ĐTB cao (4.50 - 4.56), với trên 93% GV lựa chọn mức “Đồng ý” và “Hoàn toàn đồng ý”. Điều này cho thấy GV thừa nhận rằng so với phương pháp truyền thống thiên về thuyết trình, việc lồng ghép trò chơi giúp tăng tính sinh

động, kích thích hứng thú học tập và hỗ trợ HS hiểu - nhớ bài sâu hơn. Đây cũng là minh chứng phù hợp với định hướng phát triển năng lực trong CTGDPT 2018, nhấn mạnh việc tổ chức hoạt động nhằm phát huy tính chủ động của người học.

Bên cạnh đó, các tiêu chí liên quan đến giá trị giáo dục kỹ năng và thái độ cũng đạt mức đồng thuận cao (ĐTB từ 4.38 - 4.63). Đặc biệt, tiêu chí “Việc sử dụng trò chơi giúp hình thành kỹ năng tự chăm sóc bản thân” và “Giáo viên cần được bồi dưỡng kỹ năng thiết kế và tổ chức trò chơi học tập” đạt ĐTB cao nhất (4.63). Qua đây phản ánh hai xu hướng quan trọng: (1) GV nhìn nhận trò chơi không chỉ là công cụ truyền đạt kiến thức mà còn là phương tiện phát triển kỹ năng sống thiết thực cho HS; (2) GV ý thức rõ nhu cầu nâng cao năng lực thiết kế - triển khai trò chơi, cho thấy sự sẵn sàng đổi mới phương pháp nếu được bồi dưỡng hỗ trợ chuyên môn.

Tuy nhiên, mức điểm thấp nhất rơi vào tiêu chí “Học sinh hứng thú với trò chơi liên quan đến sức khỏe, vệ sinh” (ĐTB = 4.19), cho thấy vẫn còn một bộ phận nhỏ GV chưa thực sự tin tưởng vào mức độ hấp dẫn của các nội dung này đối với HS. Đã mở ra gợi ý rằng GV cần đa dạng hóa hình thức trò chơi, lựa chọn chủ đề và cách tổ chức phù hợp để thu hút HS, nhất là với các nội dung mang tính nhạy cảm như giáo dục sức khỏe tuổi dậy thì.

Nhìn chung, kết quả cho thấy GV có nhận thức tích cực, thống nhất và đầy đủ về vai trò của trò chơi trong dạy học, làm cơ sở thuận lợi cho việc triển khai các mô hình đổi mới phương pháp tại trường. Việc bồi dưỡng năng lực thiết kế - tổ chức trò chơi cần được ưu tiên nhằm giúp giáo viên khai thác tối đa hiệu quả giáo dục của hình thức này.

Bảng 1. Thực trạng nhận thức của giáo viên về tầm quan trọng của việc ứng dụng trò chơi

STT	Nội dung đánh giá	1 - Hoàn toàn không đồng ý	2 - Không đồng ý	3 - Phân vân	4 - Đồng ý	5 - Hoàn toàn đồng ý	Điểm TB	Nhận xét chung
1	Trò chơi học tập giúp học sinh dễ tiếp thu kiến thức hơn so với cách dạy truyền thống.	0	0	1 (6.3%)	5 (31.3%)	10 (62.5%)	4.56	Mức đồng thuận cao
2	Việc lồng ghép trò chơi giúp tiết học sinh động và học sinh tích cực hơn.	0	0	2 (12.5%)	4 (25.0%)	10 (62.5%)	4.50	Rất đồng thuận
3	Học sinh lớp 5 hứng thú với trò chơi học tập liên quan đến sức khỏe, vệ sinh.	0	1 (6.3%)	2 (12.5%)	6 (37.5%)	7 (43.7%)	4.19	Đồng thuận cao
4	Trò chơi học tập giúp học sinh ghi nhớ lâu hơn kiến thức về dinh dưỡng, vệ sinh, sức khỏe.	0	0	1 (6.3%)	5 (31.3%)	10 (62.5%)	4.56	Rất đồng thuận
5	Việc sử dụng trò chơi giúp hình thành kỹ năng tự chăm sóc bản thân.	0	0	1 (6.3%)	4 (25.0%)	11 (68.7%)	4.63	Mức rất cao
6	Chủ đề “Chăm sóc sức khỏe tuổi dậy thì” cần phương pháp trải nghiệm hơn là giảng giải.	0	0	1 (6.3%)	5 (31.3%)	10 (62.5%)	4.56	Rất đồng thuận
7	Trò chơi là phương tiện hiệu quả để giáo dục thái độ tích cực về sức khỏe tuổi dậy thì.	0	0	2 (12.5%)	6 (37.5%)	8 (50.0%)	4.38	Cao
8	Giáo viên cần được bồi dưỡng kỹ năng thiết kế và tổ chức trò chơi học tập.	0	0	1 (6.3%)	4 (25.0%)	11 (68.7%)	4.63	Rất đồng thuận

Nguồn: Tác giả, 2025

3.1.2. *Thực trạng áp dụng trò chơi trong dạy học chủ đề “Chăm sóc sức khỏe tuổi dậy thì”*

Bảng 2 cho thấy mức độ ứng dụng trò chơi trong dạy học chủ đề “Chăm sóc sức khỏe tuổi dậy thì” ở GV tương đối tích cực nhưng vẫn tồn tại một số hạn chế nhất định. Cụ thể, 81.3% GV đã từng áp dụng trò chơi trong giảng dạy nội dung này, thể hiện sự quan tâm và nhận thức về vai trò của phương pháp trò chơi trong tăng cường sự hứng thú và hiệu quả học tập của HS. Tuy nhiên, chỉ 62.5% GV cho biết thường xuyên sử dụng trò chơi trong các tiết học Khoa học, điều này phản ánh rằng việc triển khai phương pháp vẫn chưa thực sự được duy trì ổn định và liên tục trong thực tiễn dạy học.

Đáng chú ý, 68.7% GV gặp khó khăn trong việc thiết kế trò chơi phù hợp với nội dung bài học, cho thấy hạn chế chủ yếu xuất phát từ năng lực thiết kế và tổ chức trò chơi gắn với mục tiêu bài học, chứ không nằm ở nhận thức hay sự sẵn lòng áp dụng. Bên cạnh đó, 93.7% giáo viên đánh giá HS tích cực tham gia khi triển khai trò chơi, khẳng định tính hấp dẫn, phù hợp và hiệu quả của phương pháp đối với đối tượng HS lớp 5.

Ngoài ra, 75.0% GV cho rằng nhà trường có khuyến khích việc ứng dụng trò chơi trong dạy học Khoa học, chứng tỏ môi trường sư phạm đã có sự quan tâm và định hướng đổi mới phương pháp dạy học. Tuy nhiên, mức độ khuyến khích ở mức chưa thực sự đồng bộ, khi vẫn còn 25.0% GV nhận định chưa nhận được sự hỗ trợ phù hợp.

Tổng thể, kết quả bảng 2 cho thấy GV có xu hướng tích cực trong việc vận dụng trò chơi vào dạy học chủ đề “Chăm sóc sức khỏe tuổi dậy thì”, song vẫn cần tăng cường các chương trình tập huấn, bồi dưỡng chuyên môn về thiết kế trò chơi học tập và phương pháp tổ chức nhằm nâng cao hiệu quả ứng dụng trong thực tiễn.

Bảng 2. *Thực trạng áp dụng trò chơi trong dạy học chủ đề “Chăm sóc sức khỏe tuổi dậy thì”*

STT	Nội dung	Có	Tỷ lệ (%)	Không	Tỷ lệ (%)
1	Đã từng sử dụng trò chơi khi dạy bài “Chăm sóc sức khỏe tuổi dậy thì”.	13	81.3	3	18.7
2	Thường xuyên sử dụng trò chơi trong các tiết học Khoa học.	10	62.5	6	37.5
3	Gặp khó khăn khi thiết kế trò chơi phù hợp với nội dung bài học.	11	68.7	5	31.3
4	Học sinh tích cực tham gia khi tổ chức trò chơi học tập.	15	93.7	1	6.3
5	Nhà trường có khuyến khích giáo viên ứng dụng trò chơi trong dạy học Khoa học.	12	75.0	4	25.0

Nguồn: Tác giả, 2025

3.1.3. *Đề xuất của giáo viên*

Kết quả khảo sát cho thấy GV có nhu cầu rõ rệt trong việc nâng cao năng lực chuyên môn liên quan đến thiết kế và tổ chức trò chơi trong dạy học môn Khoa học. Cụ thể, phần lớn GV bày tỏ mong muốn được tham gia các lớp bồi dưỡng hoặc tập huấn chuyên sâu, phản ánh nhận thức về tầm quan trọng của việc cập nhật phương pháp dạy học tích cực, đồng thời cho thấy năng lực vận dụng trò chơi vào thực tiễn giảng dạy còn chưa đồng đều.

Về hình thức trò chơi, GV ưu tiên lựa chọn những loại trò chơi mang tính trải nghiệm, tương tác cao và phù hợp với đặc trưng nội dung của chủ đề “Chăm sóc sức khỏe

tuổi dậy thì”. Trong đó, trò chơi tình huống (75%) là loại hình được đề xuất nhiều nhất, cho thấy GV đánh giá cao vai trò của tình huống mô phỏng trong việc hình thành kỹ năng xử lý tình huống và tự bảo vệ bản thân cho HS. Bên cạnh đó, trò chơi vận động (68%) cũng được ưa chuộng, thể hiện xu hướng tích hợp vận động - trải nghiệm nhằm tạo sự hứng thú và hỗ trợ ghi nhớ nội dung bài học. Trò chơi đóng vai (50%) tiếp tục được xem là hữu ích, nhất là đối với những nội dung liên quan đến giao tiếp, ra quyết định và ứng xử phù hợp. Trong khi đó, trò chơi ô chữ chỉ được 31% GV đề xuất, cho thấy loại hình này tuy hỗ trợ củng cố kiến thức nhưng thiếu tính trải nghiệm và khả năng phát triển kỹ năng thực hành so với các dạng trò chơi khác.

Ngoài hình thức tổ chức, GV cũng đưa ra những kiến nghị liên quan đến điều kiện triển khai. Một số ý kiến đề nghị tăng cường cơ sở vật chất, học liệu trực quan minh họa, đồng thời xây dựng ngân hàng trò chơi mẫu hoặc cơ chế chia sẻ kinh nghiệm trong tổ chuyên môn. Điều này cho thấy nhu cầu không chỉ dừng lại ở đào tạo kỹ năng thiết kế trò chơi, mà còn liên quan đến hệ sinh thái hỗ trợ triển khai - bao gồm phương tiện, tài liệu và cộng đồng chia sẻ chuyên môn.

Tóm lại, những đề xuất trên phản ánh xu hướng đổi mới phương pháp dạy học theo định hướng phát triển năng lực HS, đồng thời là cơ sở quan trọng để nhà trường và các cấp quản lý giáo dục xây dựng kế hoạch bồi dưỡng chuyên môn, hỗ trợ điều kiện dạy học và thúc đẩy việc ứng dụng trò chơi trong dạy học Khoa học đạt hiệu quả bền vững.

3.2. Thiết kế một số trò chơi nhằm nâng cao nhận thức về chăm sóc sức khỏe tuổi dậy thì đối với học sinh lớp 5

3.2.1. Trò chơi tình huống: “Tình huống khó - Gỡ nhanh”

Mục tiêu: Giúp HS biết cách ứng xử phù hợp khi gặp các tình huống liên quan đến thay đổi cơ thể, vệ sinh cá nhân và cảm xúc tuổi dậy thì. Rèn kỹ năng ra quyết định đúng - tự bảo vệ bản thân.

Cách chơi:

Lớp chia 5 nhóm, mỗi nhóm 5 học sinh.

Giáo viên chuẩn bị 10 thẻ tình huống (mỗi nhóm bốc 2 thẻ).

Trong 2 phút, nhóm thảo luận cách xử lý.

Đại diện 1 bạn trình bày trong 1 phút.

Mẫu tình huống gợi ý:

Bảng 3. Gợi ý tình huống trò chơi trong dạy học chủ đề “Tình huống khó - Gỡ nhanh”

STT	Tình huống	Gợi ý đáp án HS cần hướng đến
1	Bạn cảm thấy có mùi cơ thể nhưng ngại nói với mẹ/ba	Chủ động trao đổi với người lớn, tắm rửa, vệ sinh cơ thể thường xuyên
2	Bạn nam bị chảy máu cam khi chơi thể thao	Ngồi nghỉ, cúi nhẹ đầu, bịt mũi - không ngứa đầu
3	Bạn nữ có kinh nguyệt lần đầu khi ở trường	Nhờ cô giáo/nhân viên y tế hỗ trợ, dùng băng vệ sinh đúng cách
4	Bạn bị bạn khác trêu chọc về ngoại hình tuổi dậy thì	Bình tĩnh, chia sẻ với thầy cô/cha mẹ, không tự ti
5	Bạn bè rủ xem video/tài liệu không phù hợp lứa tuổi	Từ chối, rời khỏi và báo người lớn

Nguồn: Tác giả, 2025

Chấm điểm:

Chính xác và phù hợp (5đ)

Cách trình bày rõ ràng (3đ)

Tự tin - hợp tác nhóm (2đ)

3.2.2. Trò chơi vận động: “Tiếp sức vệ sinh cơ thể”

Mục tiêu: Giúp HS ghi nhớ các việc cần làm và không nên làm để vệ sinh cơ thể và cơ quan sinh dục. Tạo không khí sôi nổi, giảm ngại ngùng khi tiếp cận kiến thức nhạy cảm.

Chuẩn bị và tổ chức:

Chia lớp thành 5 đội (mỗi đội 5 HS).

GV chuẩn bị 30 thẻ hành động:

15 việc “NÊN LÀM”

15 việc “KHÔNG NÊN LÀM”

Đặt 2 giỏ: NÊN - KHÔNG NÊN ở đầu lớp.

Cách chơi:

Lần lượt từng bạn lên bốc thẻ và chạy nhanh bỏ vào giỏ đúng trong vòng 7 giây.

Đội nào phân loại đúng nhiều hơn là thắng.

Ví dụ nội dung thẻ:

NÊN LÀM:

- ✓ Rửa mặt sáng - tối
- ✓ Tắm rửa thường xuyên
- ✓ Thay quần áo lót hằng ngày
- ✓ Tập thể dục buổi sáng

KHÔNG NÊN LÀM:

- X Dùng chung khăn tắm
- X Xịt nước hoa vùng kín
- X Mặc đồ lót ướt
- X Bỏ băng vệ sinh quá 6 giờ

3.2.3. Trò chơi đóng vai: “Vai diễn tự tin tuổi dậy thì”

Mục tiêu: Giúp HS thể hiện thái độ tích cực với cơ thể đang thay đổi. Rèn kỹ năng giao tiếp, ứng xử, tuyên truyền về chăm sóc sức khỏe tuổi dậy thì.

Cách tổ chức:

5 nhóm - mỗi nhóm nhận 1 kịch bản ngắn 1-2 phút.

HS có 5 phút chuẩn bị và 1-2 phút diễn.

Khuyến khích sử dụng đạo cụ đơn giản (khăn, băng phụ,..)

Gợi ý kịch bản:

Bảng 4. Gợi ý kịch bản trò chơi trong dạy học chủ đề “Vai diễn tự tin tuổi dậy thì”

Chủ đề kịch bản	Tình huống mô phỏng
Mẹ hướng dẫn con gái về kinh nguyệt	Cách dùng và thay băng vệ sinh, giữ vệ sinh, giảm lo lắng
Hai bạn tâm sự về mùi cơ thể	Cách góp ý lịch sự, giải pháp xử lý
Bạn nam mơ “mộng tinh” và lo lắng	Bạn bè và người lớn giải thích bình thường, cách chăm sóc
Bạn bị trêu chọc về ngoại hình tuổi dậy thì	Thái độ tự tin, bảo vệ bản thân, tìm người hỗ trợ
Câu lạc bộ “Tuyên truyền viên nhí”	HS tuyên truyền 3-5 cách chăm sóc cơ thể

Nguồn: Tác giả, 2025

Tiêu chí đánh giá:

Nội dung đúng - truyền tải thông điệp tốt (5đ)

Tự tin - nhập vai - sáng tạo (3đ)

Hợp tác nhóm (2đ)

3.3. Thực trạng phản hồi của học sinh lớp 5 khi tham gia các trò chơi thông qua bài học chăm sóc sức khỏe tuổi dậy thì

3.3.1. Kết quả đánh giá về hoạt động trò chơi trong bài học của học sinh

Kết quả khảo sát thể hiện mức độ đánh giá tích cực rất cao của HS đối với việc sử dụng trò chơi trong bài học “Chăm sóc sức khỏe tuổi dậy thì”. ĐTB của các tiêu chí dao động từ 4.10 đến 4.67 trên thang đo 5 mức độ, cho thấy HS nhìn nhận hoạt động trò chơi như một phương pháp học tập hữu ích, tạo hứng thú và hỗ trợ tiếp thu kiến thức hiệu quả.

Thứ nhất, mức độ hứng thú và tham gia của HS được ghi nhận ở mức rất cao, với ĐTB 4.37 cho tiêu chí “hứng thú tham gia” và 4.10 cho tiêu chí “mạnh dạn tham gia”. Điều này cho thấy hoạt động trò chơi có tác dụng tạo động lực học tập, thúc đẩy sự chủ động tham gia của HS - yếu tố cốt lõi của dạy học phát triển năng lực.

Thứ hai, hiệu quả của trò chơi đối với việc tiếp thu và ghi nhớ kiến thức được đánh giá vượt trội. Nội dung “hiểu bài dễ hơn so với chỉ nghe giáo viên giảng” đạt ĐTB 4.47, và “ghi nhớ lâu hơn kiến thức về vệ sinh cơ thể và sức khỏe tuổi dậy thì” đạt 4.43. Điều này khẳng định trò chơi học tập đóng vai trò như một phương pháp tăng cường khả năng tiếp nhận, xử lý và lưu giữ thông tin, phù hợp với đặc điểm tâm sinh lý và nhu cầu trải nghiệm học tập của HS tiểu học.

Thứ ba, trò chơi có ý nghĩa phát triển kỹ năng và thái độ tích cực ở HS. Các tiêu chí liên quan đến làm việc nhóm và vận dụng kiến thức vào hành vi chăm sóc sức khỏe đạt mức rất cao (ĐTB = 4.53). Điều này cho thấy trò chơi không chỉ hỗ trợ kiến thức mà còn góp phần hình thành kỹ năng hợp tác, giao tiếp và tự chăm sóc bản thân - những năng lực quan trọng đối với HS cuối cấp tiểu học.

Thứ tư, yếu tố tạo không khí học tập vui vẻ, giảm căng thẳng được thể hiện rõ, với tiêu chí “lớp học vui vẻ, thoải mái” đạt ĐTB 4.63 - mức cao nhất trong bảng. Đây là minh

chúng cho vai trò của trò chơi như một chiến lược hỗ trợ cảm xúc học đường, giúp HS học tập tích cực, không áp lực trong những nội dung nhạy cảm về sức khỏe tuổi dậy thì.

Cuối cùng, xu hướng mong muốn tiếp tục tham gia trò chơi ở các bài học Khoa học khác đạt ĐTB 4.67 - cao nhất trong tất cả các tiêu chí. Qua đây phản ánh rằng HS không chỉ đánh giá cao hoạt động trong phạm vi bài học này, mà còn kỳ vọng trò chơi được duy trì như một phương pháp thường xuyên trong dạy học môn Khoa học.

Nhìn chung, HS rất đồng thuận và đánh giá cao việc tổ chức trò chơi trong bài học “Chăm sóc sức khỏe tuổi dậy thì” ở cả ba phương diện: cảm xúc - nhận thức - hành vi. Trò chơi đã khẳng định hiệu quả như một hình thức dạy học tích cực, giúp gia tăng hứng thú, hiểu bài sâu hơn, ghi nhớ lâu hơn và phát triển kỹ năng sống cho HS. Kết quả này cho thấy việc lồng ghép trò chơi học tập vào môn Khoa học là cần thiết, phù hợp và có ý nghĩa giáo dục đối với HS tiểu học.

Bảng 5. Kết quả đánh giá về hoạt động trò chơi trong bài học của học sinh

STT	Nội dung đánh giá	1 - Hoàn toàn không đồng ý	2 - Không đồng ý	3 - Bình thường	4 - Đồng ý	5 - Rất đồng ý	ĐTB (5)	Nhận xét chung
1	Em cảm thấy hứng thú khi tham gia các trò chơi trong bài học “Chăm sóc sức khỏe tuổi dậy thì”.	0 (0.0%)	1 (2.0%)	5 (10.2%)	18 (36.7%)	25 (51.0%)	4.37	Rất đồng thuận
2	Các trò chơi giúp em hiểu bài dễ hơn so với chỉ nghe cô giáo giảng.	0 (0.0%)	0 (0.0%)	3 (6.1%)	20 (40.8%)	26 (53.1%)	4.47	Rất đồng thuận
3	Em nhớ lâu hơn những kiến thức về vệ sinh cơ thể và sức khỏe tuổi dậy thì sau khi chơi trò chơi.	0 (0.0%)	1 (2.0%)	4 (8.2%)	17 (34.7%)	27 (55.1%)	4.43	Rất đồng thuận
4	Em mạnh dạn tham gia các hoạt động khi có trò chơi.	1 (2.0%)	2 (4.1%)	8 (16.3%)	18 (36.7%)	20 (40.8%)	4.10	Đồng thuận cao
5	Em thích được làm việc theo nhóm thông qua trò chơi.	0 (0.0%)	0 (0.0%)	4 (8.2%)	15 (30.6%)	30 (61.2%)	4.53	Rất đồng thuận
6	Các trò chơi giúp em biết cách chăm sóc cơ thể, vệ sinh cá nhân và bảo vệ sức khỏe tuổi dậy thì tốt hơn.	0 (0.0%)	0 (0.0%)	2 (4.1%)	19 (38.8%)	28 (57.1%)	4.53	Rất đồng thuận
7	Trò chơi giúp lớp học vui vẻ, thoải mái và không bị căng thẳng.	0 (0.0%)	0 (0.0%)	1 (2.0%)	16 (32.7%)	32 (65.3%)	4.63	Mức độ rất cao
8	Em muốn tiếp tục tham gia các trò chơi ở những bài học Khoa học khác.	0 (0.0%)	0 (0.0%)	1 (2.0%)	14 (28.6%)	34 (69.4%)	4.67	Mức độ rất cao

Nguồn: Tác giả, 2025

3.3.2. *Mức độ tham gia trò chơi của học sinh*

Bảng 4 cho thấy mức độ tham gia của HS trong các hoạt động trò chơi được triển khai trong bài học đạt tỷ lệ rất cao. Cụ thể, 95,9% HS tham gia đầy đủ các trò chơi, cho thấy hình thức tổ chức hoạt động mang tính hấp dẫn và phù hợp với đặc điểm tâm sinh lý lứa tuổi tiểu học. Chỉ có 4,1% HS chưa tham gia đầy đủ, tỷ lệ này được xem là không đáng kể và không ảnh hưởng đến xu thế chung.

Bên cạnh đó, đa số HS không gặp khó khăn khi tham gia trò chơi (85,7%), phản ánh rằng cách thiết kế luật chơi, nội dung và phương thức tổ chức tương đối rõ ràng, dễ hiểu và phù hợp với năng lực HS lớp 5. Tuy nhiên, vẫn có 14,3% HS cho biết gặp khó khăn khi tham gia, cho thấy giáo viên cần tiếp tục hỗ trợ nhóm đối tượng này, nhất là trong khâu hướng dẫn, phân nhóm và điều chỉnh nhiệm vụ trò chơi theo mức độ đa dạng năng lực HS.

Đáng chú ý, 100% HS bày tỏ sự yêu thích đối với các hình thức trò chơi như thi nhóm, trả lời câu hỏi, đóng vai, giải ô chữ,... Đã khẳng định tính hấp dẫn, tính linh hoạt và khả năng tạo hứng thú của trò chơi trong quá trình học tập môn Khoa học. Kết quả này phù hợp với quan điểm của các nghiên cứu giáo dục hiện đại, cho rằng các hình thức học thông qua trò chơi góp phần tăng mức độ tham gia, hứng thú và phát triển kỹ năng giao tiếp - hợp tác của HS trong môi trường học tập tích cực.

Tổng thể, dữ liệu cho thấy hoạt động trò chơi được triển khai trong bài học không chỉ thu hút sự tham gia đông đảo của HS mà còn mang lại trải nghiệm học tập tích cực. Điều này khẳng định tính khả thi và hiệu quả của việc lồng ghép trò chơi vào dạy học Khoa học nhằm nâng cao hứng thú, sự chủ động và tăng cường năng lực của HS.

Bảng 6. *Mức độ tham gia trò chơi của học sinh*

STT	Câu hỏi	Có	Tỷ lệ (%)	Không	Tỷ lệ (%)
1	Em có tham gia đầy đủ các trò chơi trong bài học không?	47	95.9	2	4.1
2	Em có gặp khó khăn khi tham gia trò chơi không?	7	14.3	42	85.7
3	Em có thích hình thức “thi nhóm - trả lời câu hỏi - đóng vai - giải ô chữ...” không?	49	100.0	0	0.0

Nguồn: Tác giả, 2025

3.3.3. *Loại trò chơi yêu thích nhất của học sinh*

Kết quả tại Bảng 5 phản ánh sự đa dạng trong hứng thú của HS đối với các loại trò chơi được tích hợp vào bài học. Trong đó, trò chơi theo nhóm được yêu thích nhiều nhất với 91,8% lượt lựa chọn, cho thấy HS có xu hướng ưu tiên các hình thức hoạt động mang tính hợp tác, tương tác và hỗ trợ lẫn nhau. Điều này phù hợp với đặc điểm tâm lý lứa tuổi tiểu học, khi nhu cầu giao tiếp, được thể hiện bản thân và làm việc cùng bạn bè rất cao.

Tiếp theo, trò chơi trả lời nhanh - tiếp sức (81,6%) và trò chơi đóng vai (71,4%) cũng được đánh giá cao. Các loại hình này đều có đặc trưng tạo không khí thi đua sôi nổi, thúc đẩy HS vận dụng kiến thức một cách linh hoạt và sáng tạo. Trò

chơi đóng vai đặc biệt phù hợp với các nội dung giáo dục Khoa học liên quan đến tình huống thực tế, góp phần hình thành kỹ năng ứng xử và năng lực giải quyết vấn đề.

Trong khi đó, trò chơi ô chữ chiếm tỷ lệ lựa chọn 57,1%, thể hiện mức độ yêu thích tương đối, chủ yếu nhờ khả năng kích thích tư duy ngôn ngữ, ghi nhớ kiến thức và tạo sự tò mò cho HS. Ngược lại, trò chơi vận động chỉ đạt 24,5%, cho thấy mức độ ưu tiên thấp hơn, có thể do không gian lớp học hạn chế hoặc nội dung bài học chưa phù hợp để tổ chức các hoạt động vận động mạnh. Ngoài ra, 6,1% HS lựa chọn hình thức trò chơi khác, phản ánh nhu cầu được trải nghiệm thêm những loại trò chơi mới ngoài các hình thức đã được đưa ra.

Nhìn chung, kết quả cho thấy HS có xu hướng yêu thích những trò chơi mang tính hợp tác, thi đua và tương tác cao. Điều này gợi ý rằng giáo viên nên ưu tiên thiết kế các trò chơi nhóm, trò chơi tiếp sức, và trò chơi nhập vai khi tổ chức hoạt động dạy học nhằm tăng cường động lực học tập, phát triển kỹ năng xã hội và nâng cao hiệu quả tiếp nhận kiến thức của HS.

Bảng 7. Kết quả tham gia trò chơi của học sinh

STT	Loại trò chơi yêu thích	Số lượt chọn	Tỷ lệ (%) lựa chọn trên N=49
1	Trò chơi ô chữ	28	57.1
2	Trò chơi đóng vai	35	71.4
3	Trò chơi theo nhóm	45	91.8
4	Trò chơi vận động	12	24.5
5	Trò chơi trả lời nhanh - tiếp sức	40	81.6
6	Khác	3	6.1
Tổng cộng		163	332.5

Nguồn: Tác giả, 2025

Lưu ý: Câu hỏi nhiều lựa chọn

3.3.4. Phân loại khó khăn học sinh gặp phải khi tham gia trò chơi

Kết quả ở Bảng 6 cho thấy mặc dù đa số HS tích cực tham gia trò chơi, vẫn tồn tại một bộ phận nhỏ gặp khó khăn trong quá trình thực hiện. Cụ thể, chỉ 7/49 HS (14,3%) cho biết có trở ngại khi tham gia, cho thấy tỷ lệ khó khăn nhìn chung không cao. Tuy nhiên, việc nhận diện các khó khăn này có ý nghĩa quan trọng nhằm điều chỉnh hoạt động dạy học phù hợp hơn với đặc điểm lứa tuổi.

Trong số các khó khăn được ghi nhận, yếu tố nổi bật nhất là tâm lý nhút nhát, sợ sai hoặc thiếu tự tin khi trả lời, với 42,9% trên số HS gặp khó khăn (tương đương 6,1% trên tổng số HS). Điều này phản ánh đặc điểm tâm lý phổ biến ở HS tiểu học, khi các em còn e dè trong giao tiếp trước tập thể và dễ lo lắng về việc mắc lỗi. Vì vậy, GV cần tạo môi trường khuyến khích, an toàn về mặt tâm lý khi triển khai trò chơi học tập.

Tiếp theo, 28,6% trong nhóm gặp khó khăn (4,1% trên tổng số học sinh) cho rằng trò chơi diễn ra quá nhanh khiến các em “không kịp thời gian”. Điều này cho

thấy cần điều chỉnh nhịp độ tổ chức và thời gian dành cho suy nghĩ - phản hồi, đảm bảo phù hợp với năng lực tiếp nhận của HS lớp 5.

Hai khó khăn còn lại được đề cập với tỷ lệ thấp hơn, gồm: chưa hiểu rõ luật chơi và khó khăn về nội dung kiến thức (cùng 14,3% trên số HS gặp khó khăn; 2,0% trên tổng số HS). Mặc dù tỷ lệ không cao, đây vẫn là tín hiệu để GV chú ý hướng dẫn luật chơi rõ ràng, minh họa bằng ví dụ, và thiết kế yêu cầu nhiệm vụ vừa sức, gắn với trải nghiệm thực tế của học sinh.

Như vậy, mặc dù tỷ lệ HS gặp khó khăn trong trò chơi không đáng kể, nguyên nhân chủ yếu xuất phát từ yếu tố tâm lý và tốc độ triển khai hoạt động hơn là do nội dung học thuật. Điều này gợi ý rằng để tối ưu hóa hiệu quả của trò chơi trong dạy học, GV cần chú trọng xây dựng môi trường học tập thân thiện, tạo cơ hội cho mọi HS tham gia, và điều chỉnh thiết kế cũng như tiến trình trò chơi phù hợp với đặc điểm phát triển của HS cuối cấp tiểu học.

Bảng 8. Phân loại khó khăn học sinh gặp phải khi tham gia trò chơi

STT	Khó khăn chính được đề cập	Số lượt đề cập	Tỷ lệ (%) trên số HS có khó khăn (7 HS)	Tỷ lệ (%) trên tổng số HS (N=49)
1	Nhút nhát/Sợ sai/Không dám trả lời	3	42.9	6.1
2	Không kịp thời gian (ví dụ: trò chơi quá nhanh)	2	28.6	4.1
3	Chưa hiểu rõ luật chơi/cách chơi	1	14.3	2.0
4	Khó khăn về nội dung (kiến thức)	1	14.3	2.0
Tổng cộng		7	100.0	14.3

Nguồn: Tác giả, 2025

Lưu ý: Câu hỏi mở

3.3.5. Phân loại đề xuất của học sinh để trò chơi thú vị và dễ hiểu hơn

Kết quả tổng hợp tại Bảng 7 phản ánh những kỳ vọng và nhu cầu của HS nhằm nâng cao mức độ hứng thú, dễ hiểu và hiệu quả của các trò chơi trong bài học. Do câu hỏi mang tính mở và cho phép lựa chọn nhiều ý kiến, tổng số lượt đề xuất (63) vượt quá số lượng HS khảo sát (49), chứng tỏ HS có nhiều mong muốn và sẵn sàng đóng góp ý tưởng nhằm cải thiện hoạt động học tập.

Đề xuất được HS nhắc đến nhiều nhất là tăng thêm phần thưởng hoặc làm phần thưởng hấp dẫn hơn, với 18 lượt (36,7%). Đã thể hiện nhu cầu được khích lệ bằng yếu tố động lực bên ngoài (extrinsic motivation) - một đặc điểm điển hình của lứa tuổi tiểu học, khi sự công nhận và phần thưởng đóng vai trò quan trọng trong việc củng cố hứng thú học tập.

Đứng thứ hai là mong muốn tăng thời gian chơi hoặc kéo dài hoạt động chơi (30,6%). Đã cho thấy HS cảm thấy hứng thú với hình thức học qua trò chơi và có nhu cầu được tham gia nhiều hơn; đồng thời hàm ý rằng thời lượng dành cho trò chơi trong tiết học hiện tại có thể chưa thỏa mãn nhu cầu trải nghiệm của người học.

Bên cạnh đó, 20,4% HS đề xuất đơn giản hóa luật chơi hoặc được giải thích kỹ lưỡng hơn, phản ánh mối quan tâm đến tính rõ ràng và khả năng tiếp cận của trò chơi. Việc HS gặp trở ngại trong việc hiểu luật chơi cũng phù hợp với kết quả ở Bảng 6, cho thấy cần cải thiện công tác hướng dẫn trước khi triển khai hoạt động.

Các đề xuất khác có tỷ lệ thấp hơn nhưng mang tính gợi mở cho việc đa dạng hóa phương pháp dạy học, bao gồm: đa dạng hóa loại trò chơi (16,3%), tăng cường hoạt động nhóm (14,3%), và đáng chú ý là khuyến khích HS tham gia thiết kế trò chơi (10,2%). Đề xuất cuối cùng cho thấy xu hướng học tập tích cực và định hướng phát triển năng lực sáng tạo, phù hợp với tinh thần của CTGDPT 2018 - lấy HS làm trung tâm và tăng cường tính chủ động, tự lực trong học tập.

Tóm lại, các đề xuất của HS tập trung vào ba nhóm chính: (1) tăng cường yếu tố tạo động lực và hứng thú (phần thưởng, thời lượng); (2) cải thiện điều kiện tiếp cận trò chơi (luật chơi rõ ràng, dễ hiểu); và (3) đẩy mạnh tính đa dạng và sự tham gia sáng tạo của HS. Những gợi ý này có giá trị tham khảo thiết thực cho GV trong việc điều chỉnh thiết kế và triển khai trò chơi nhằm nâng cao hơn nữa hiệu quả dạy học chủ đề “Chăm sóc sức khỏe tuổi dậy thì”.

Bảng 9. Phân loại đề xuất của học sinh để trò chơi thú vị và dễ hiểu hơn

STT	Đề xuất chính	Số lượt đề cập	Tỷ lệ (%) trên tổng số HS (N=49)
1	Tăng thêm thời gian chơi/Kéo dài thời gian hơn.	15	30.6
2	Làm luật chơi đơn giản hơn/Giải thích luật kỹ hơn.	10	20.4
3	Tăng thêm phần thưởng/Phần thưởng hấp dẫn hơn.	18	36.7
4	Đa dạng hóa trò chơi/Thử nhiều loại hình mới.	8	16.3
5	Cho học sinh tự thiết kế một phần trò chơi.	5	10.2
6	Tăng cường làm việc nhóm/Không chơi cá nhân.	7	14.3
Tổng cộng		63	128.5

Nguồn: Tác giả, 2025

Lưu ý: Câu hỏi mở. Một học sinh có thể đưa ra nhiều hơn một đề xuất, do đó tổng lượt đề cập có thể lớn hơn 49.

4. Kết luận

Nghiên cứu thiết kế trò chơi nhằm nâng cao nhận thức chăm sóc sức khỏe tuổi dậy thì cho HS lớp 5 tại Trường Tiểu học A Mỹ Hiệp, tỉnh An Giang đã cung cấp những minh chứng khoa học khẳng định tính cần thiết, tính khả thi và hiệu quả của việc ứng dụng trò chơi học tập trong dạy học môn Khoa học theo định hướng CTGDPT 2018. Kết quả khảo sát cho thấy đội ngũ GV có nhận thức tích cực và mức độ đồng thuận cao đối với vai trò của trò chơi học tập; các tiêu chí đánh giá đều đạt ĐTB cao, phản ánh sự thống nhất trong quan điểm rằng trò chơi góp phần nâng cao hứng thú học tập, hỗ trợ HS ghi nhớ kiến thức, hình thành kỹ năng tự chăm sóc bản thân và phát triển thái độ tích cực đối với sức khỏe. Tuy nhiên, nghiên cứu cũng chỉ ra một số hạn chế trong năng

lực thiết kế và tổ chức trò chơi của GV, đặc biệt là việc lựa chọn hình thức trò chơi phù hợp với nội dung bài học và đặc điểm tâm sinh lý HS lớp 5, cho thấy nhu cầu cần tăng cường bồi dưỡng chuyên môn và hỗ trợ sư phạm. Việc thiết kế và triển khai các trò chơi học tập như trò chơi tình huống, trò chơi vận động và trò chơi đóng vai đã chứng minh hiệu quả rõ rệt trong thực tiễn, tạo điều kiện cho HS được trải nghiệm, tương tác và vận dụng kiến thức vào các tình huống gần gũi với đời sống, đồng thời góp phần giảm rào cản tâm lý khi tiếp cận những nội dung mang tính nhạy cảm như sức khỏe tuổi dậy thì. Phản hồi của HS cho thấy mức độ hứng thú và chủ động tham gia cao, cùng với sự cải thiện rõ rệt về nhận thức và kỹ năng chăm sóc sức khỏe, qua đó khẳng định tiềm năng áp dụng bền vững của phương pháp này trong giáo dục tiểu học. Trên cơ sở đó, nghiên cứu đề xuất GV tiếp tục đổi mới phương pháp dạy học theo hướng phát huy tính tích cực của HS; nhà trường tăng cường bồi dưỡng chuyên môn, xây dựng ngân hàng trò chơi và cải thiện điều kiện dạy học; đồng thời các cấp quản lý giáo dục cần có định hướng và chính sách khuyến khích việc tích hợp trò chơi học tập nhằm nâng cao hiệu quả giáo dục sức khỏe học đường và đáp ứng yêu cầu đổi mới giáo dục hiện nay.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- [1] Bộ Giáo dục và Đào tạo (2018). Chương trình giáo dục phổ thông 2018: Chương trình tổng thể. Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam.
- [2] Bộ Giáo dục và Đào tạo (2020). Chương trình giáo dục phổ thông 2018 - Môn Khoa học. Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam.
- [3] Đinh Thị Kim Thoa và nnk (2019). *Hướng dẫn tổ chức hoạt động trải nghiệm theo Chương trình giáo dục phổ thông mới*. Nhà xuất bản Đại học Sư phạm.
- [4] Mai Sỹ Tuấn và nnk (2020). *Dạy học phát triển năng lực môn Khoa học ở tiểu học*. Nhà xuất bản Đại học Sư phạm.
- [5] Piaget, J. (1970). *Science of Education and the Psychology of the Child*. Oxford University Press.
- [6] UNFPA (1994). *International Conference on Population and Development - ICPD Programme of Action*. Cairo.
- [7] Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.