

CÁCH LỰA CHỌN, THIẾT KẾ TRÒ CHƠI HỌC TẬP NHẪM HÌNH THÀNH CÁC BIỂU TƯỢNG TOÁN BAN ĐẦU CHO TRẺ MẦM NON

ThS. PHẠM THỊ VÂN ANH*

Abstract: Organizing for children to apply mathematic knowledge and skills into games and other activities to work together to make the more solid knowledge and skills that children acquired. Therefore, in the process of teaching teachers not only pay attention to the child's comprehension, but also pay attention to the selection, compilation and design of the game system, application exercises for children, using the knowledge and skills learned in the different conditions, circumstances.

Keywords: Learning Game, symbolic math, preschool children...

1. Trò chơi học tập (TCHT) và những thành tố cấu tạo nên TCHT

Trong quá trình hình thành các *biểu tượng toán* (BTT) ban đầu cho trẻ mầm non, TCHT thường được dùng làm phương tiện để củng cố kiến thức, kĩ năng (KN) toán học cho trẻ. Qua các TCHT, trẻ phải vận dụng những kiến thức, KN đã có để giải quyết nhiệm vụ, giúp rèn luyện, củng cố và khắc sâu những BTT đã học; đồng thời, phát triển vốn kinh nghiệm mà trẻ tích lũy được qua hoạt động chơi.

Khi tham gia trò chơi (TC), trẻ hoàn toàn tự do, tự nguyện không hề bị gò ép, bắt buộc, được tự do tham gia cùng với sự cổ vũ của tập thể giúp trẻ phát huy cao nhất năng lực, sở trường, sự sáng tạo của mình để giải quyết nhiệm vụ chơi và giành chiến thắng cho mình, cho đội. Kết quả chơi luôn luôn là những ẩn số và đầy bất ngờ mà không ai biết được, trẻ được hoàn toàn chủ động trong suy nghĩ, lựa chọn và hành động. Hơn nữa, TC là một hoạt động có quy tắc (dù đơn giản hay phức tạp) nên người chơi đều phải tuân thủ theo; từ đó, giúp trẻ rèn luyện được các phẩm chất đạo đức như: tính trung thực, tôn trọng kỉ luật, biết phối hợp và giúp đỡ nhau, biết đánh giá kết quả chơi của mình, của bạn...

Là loại TC có luật, nên cấu trúc của các TCHT nhằm hình thành các biểu tượng ban đầu về Toán cho trẻ mầm non gồm 3 thành tố gắn bó chặt chẽ với nhau và cùng nằm trong một khối thống nhất (thiếu một trong 3 thành tố này thì không tạo nên TCHT), đó là: - *Nhiệm vụ nhận thức/nội dung chơi* (là thành phần cơ bản trong TCHT) nhằm củng cố những BTT đã có ở trẻ, thường là nội dung kiến thức, KN toán mà trẻ cần vận dụng để

tham gia giải quyết nhiệm vụ chơi. Đây chính là nhiệm vụ học tập, có tính chất như một bài toán mà trẻ phải dựa trên những điều kiện đã cho để giải quyết, từ đó kích thích hứng thú, sáng tạo ở trẻ; - *Hành động chơi* là hệ thống các động tác, thao tác của trẻ phải thực hiện trong quá trình chơi để giải quyết nhiệm vụ học tập chứa đựng trong nội dung chơi. Vì vậy, các hành động trong TCHT cần phong phú, đa dạng và mang tính phức tạp dần theo sự phát triển của trẻ. Trong mỗi TC thường có sự thống nhất giữa hành động thực tiễn: đi, chạy, nói, gắp, khoanh tròn, đánh dấu... và hành động trí tuệ: quan sát, đối chiếu, ghi nhớ, phân loại...; - *Luật chơi* (giữ vai trò quyết định), đó là những quy định có sẵn mà nhất thiết trẻ phải tuân theo trong quá trình chơi; là tiêu chuẩn đánh giá hành động chơi đúng hay sai, nên giáo viên thiết kế luật chơi phải chính xác, rõ ràng, dễ hiểu. Luật chơi quyết định TC và nếu phá vỡ chúng thì TCHT cũng bị phá vỡ theo. Mỗi TCHT đều có luật chơi do nội dung TC quy định. Luật chơi cũng là căn cứ để xác định hành động chơi đúng hay sai, nên các luật chơi đã tạo nên cơ chế tự điều khiển hành vi chơi của trẻ và nhờ đó người lớn có thể điều khiển được hành vi của trẻ trong khi chơi.

2. Các nguyên tắc để lựa chọn, thiết kế TCHT nhằm hình thành BTT ban đầu cho trẻ mầm non

2.1. Đảm bảo tính mục đích. Mục đích của TC là củng cố, phát triển ở trẻ các BTT ban đầu. Vì vậy, *nhiệm vụ nhận thức/nội dung chơi, luật chơi và hành động chơi* đòi hỏi trẻ phải sử dụng các BTT, kiến thức, KN toán học đã có để hoàn thành nhiệm vụ chơi.

* Trường Cao đẳng Sư phạm Trung ương Nha Trang

2.2. Đảm bảo tính chất của hoạt động chơi.

Mỗi TCHT phải đảm bảo hấp dẫn trẻ, kích thích tính tích cực tự lực, sáng tạo và tính tự do của trẻ. Những TC này phải tạo cơ hội cho trẻ hứng thú, tự nguyện tham gia, tích cực vận dụng vốn kiến thức, KN toán học của mình để giải quyết nhiệm vụ nhận thức trong những hoàn cảnh chơi sinh động với yếu tố thi đua. Rất cần thiết dùng yếu tố “thi đua” để lôi cuốn trẻ tích cực tham gia vào TC, song cũng không quá nhấn mạnh vào đó, biến “thi đua” thành “ganh đua”. Ngoài ra, giáo viên phải coi trọng quá trình chơi của trẻ, dành thời gian thỏa đáng cho TC, tạo cơ hội cho mọi trẻ được tham gia thực sự, tích cực.

2.3. Đảm bảo tính hệ thống và tính phát triển.

Các TC được sắp xếp từ đơn giản đến phức tạp, dễ đến khó (*nhiệm vụ nhận thức/nội dung chơi, hành động chơi, luật chơi* được “phức tạp hóa” dần dần), tạo thành một hệ thống gồm các nhóm TC nhằm từng bước nâng cao khả năng vận dụng kiến thức, KN toán học ở trẻ.

2.4. Đảm bảo tính đa dạng, phong phú nhằm tạo cơ hội cho trẻ thực hành, vận dụng vốn kiến thức của mình để giải quyết nhiệm vụ nhận thức trong những tình huống chơi.

3. Yêu cầu khi lựa chọn, thiết kế TCHT nhằm cho trẻ làm quen với các BTT ban đầu

TCHT giúp trẻ giải quyết các nhiệm vụ học tập một cách nhẹ nhàng, phù hợp với phương châm “học mà chơi, chơi mà học” bằng các hình thức chơi vừa kích thích, vừa duy trì được hứng thú chơi ở trẻ; phải phù hợp với vốn hiểu biết và năng lực nhận thức ở các độ tuổi, nâng dần yêu cầu theo sự phát triển của trẻ. Nhiệm vụ nhận thức của TC phải phù hợp với khả năng, vốn hiểu biết về các BTT; đảm bảo nâng cao tính tích cực nhận thức, phù hợp với nhu cầu, hứng thú của trẻ. Cùng với đó, việc chọn TC phải đa dạng, phong phú và gắn liền với các mục đích rèn luyện khác nhau; đảm bảo huy động và tạo điều kiện cho tất cả trẻ đều được tham gia chơi.

Khi lựa chọn và thiết kế TCHT nhằm hình thành các biểu tượng ban đầu về toán cho trẻ, giáo viên cần đảm bảo TC đó phải có đầy đủ 3 thành tố cơ bản (*nhiệm vụ nhận thức/nội dung chơi, luật chơi và hành động chơi*). Ngoài ra, còn phải đảm bảo tính hệ thống, phù hợp với các BTT cần củng cố; trong đó, cần thể hiện đầy đủ với các nội dung sau: - *Tên TC*: đơn giản, dễ hiểu, gợi lên sự vui vẻ, hướng vào nhiệm vụ nhận thức, hành động chơi; - *Đối tượng*: phù hợp với độ tuổi của trẻ; - *Mục tiêu*: nêu rõ những mục tiêu cần đạt ở trẻ khi chơi; - *Chuẩn bị*: ghi rõ các đồ dùng, đồ chơi cần

có, cách sắp xếp các đồ dùng đó trong khi chơi; - *Cách chơi*: tùy thuộc vào môi TCHT; - *Luật chơi*: tùy thuộc vào môi TCHT.

4. Quy trình lựa chọn, thiết kế TCHT nhằm củng cố các BTT ban đầu cho trẻ mầm non

Quy trình này gồm các bước:

- *Bước 1*: Xác định trình độ phát triển nhận thức hiện thời của trẻ về các BTT (nội dung những biểu tượng, kiến thức, KN có liên quan đến nội dung đó).

- *Bước 2*: Xác định mục tiêu, nội dung các biểu tượng cần củng cố, luyện tập (có thể dựa vào mục tiêu, nội dung cho trẻ làm quen với các BTT trong chương trình giáo dục mầm non của độ tuổi). Tuy nhiên, vẫn phải phù hợp với thực tiễn của trẻ và của thực tế địa phương, trường, lớp.

- *Bước 3*: Lựa chọn các nội dung cụ thể cần được củng cố và sắp xếp theo hệ thống từ dễ đến khó, từ đơn giản đến phức tạp...

- *Bước 4*: Lựa chọn và gắn kết các yếu tố của TC phù hợp với nội dung và mục đích đã đề ra. Trong bước này có những công việc cụ thể sau:

+ Xác định nhiệm vụ nhận thức của TC là những nhiệm vụ, nội dung về các BTT mà giáo viên đã xác định ở *bước 3*. Chẳng hạn: Tìm về đúng “nhà” có hình dạng giống với hình cầm trên tay; tìm về đúng “nhà” có số lượng đồ vật bằng với chữ số có trên tay; tìm về đúng “nhà” có số lượng các con vật nhiều hơn (ít hơn) số lượng các con vật trên thẻ của mình là 1 hoặc 2. Ở đây, giáo viên cần xác định nhiệm vụ nhận thức của TC không chỉ dừng lại ở việc củng cố các biểu tượng về toán, mà có thể kết hợp với các nhiệm vụ khác nhằm phát triển chức năng tâm lí và giáo dục thái độ.

+ Lựa chọn hành động chơi của TC: dựa vào nội dung củng cố các BTT, nhiệm vụ nhận thức đã xác định và điều kiện của trường, lớp (không gian, địa điểm chơi, đồ chơi...), như: vận động, khám phá, đóng vai, đố và đoán, chuỗi hành động sử dụng các thao tác tư duy và KN hoạt động trí tuệ, hành động ngôn ngữ... Hành động chơi giúp trẻ định hướng, thực hành các hành động nhận thức. Mỗi TC nên phối hợp 2-3 kiểu hành động chơi khác nhau để tạo thành những TC hấp dẫn, đa dạng. Ngoài ra, tương ứng với mỗi BTT khác nhau hoặc mỗi nhiệm vụ nhận thức của TC, giáo viên có thể thiết kế nhiều kiểu hành động khác nhau.

+ Xác định luật chơi của TC: Luật chơi được xác định tùy thuộc và nhiệm vụ nhận thức, hành động chơi, đồ dùng, đồ chơi và kết quả của TC. Luật chơi phải biểu đạt một cách rõ ràng, dễ hiểu, thể hiện rõ

(Xem tiếp trang 17)

hàng nhằm nâng cao chất lượng NCKH và chuyển giao công nghệ trong những đề tài tiếp theo; + Đối với các trung tâm nghiên cứu trong nhà trường, cần thực hiện các đề tài NCKH và chuyển giao công nghệ; đăng kí và khai thác sáng chế, phát minh trong nhà trường; tăng cường tính tự chủ cho các trung tâm, tiến tới tự hạch toán kinh phí và đóng góp phần doanh thu cho nhà trường.

2.4. Đổi mới phương pháp giảng dạy để nâng cao năng lực GV, trọng tâm là việc giảng dạy theo hướng phát triển phẩm chất, năng lực của người học:

- Để thực hiện tốt việc đổi mới phương pháp giảng dạy, nhà trường cần chỉ đạo các khoa đẩy mạnh công tác thi đua trong việc cải tiến phương pháp giảng dạy, ứng dụng các phương pháp giảng dạy hiện đại, phát huy được tính chủ động, sáng tạo và vận dụng kiến thức, kĩ năng của người học; khuyến khích sinh viên tự học, tự cập nhật và đổi mới tri thức, kĩ năng, phát triển năng lực. Đặc biệt là ở các bộ môn trực tiếp tham gia đào tạo.

- Các khoa và bộ môn đẩy mạnh việc áp dụng phương pháp giảng dạy, nhất là các phương pháp lấy việc học của sinh viên làm trung tâm. Theo chúng tôi, *học hợp tác* là phương pháp mà người dạy nên chọn lựa vì những ảnh hưởng tích cực đến sinh viên ở các phương diện học thuật, tâm lí và tình cảm, phát huy được tính chủ động, sáng tạo của người học.

- Các bộ môn cần tổ chức thảo luận về chuyên môn, phân công GV giảng dạy theo phương pháp mới, cử GV dự giờ góp ý để hoàn thiện công tác giảng dạy, dạy theo hai hình thức nhóm áp dụng phương pháp mới và nhóm dạy theo phương pháp truyền thống để so sánh, tìm những ưu điểm sau đó mới nhân rộng ra trong toàn bộ môn, toàn khoa. Từ đó, các bộ môn sẽ vận dụng sáng tạo các hình thức giảng dạy nhằm nâng cao chất lượng đào tạo và tạo được phong trào thi đua dạy tốt - học tốt giữa các bộ môn và giữa các khoa.

- Tận dụng các trang thiết bị, phương tiện phục vụ học tập sẵn có của nhà trường để tăng hiệu quả của công tác dạy và học như: các phần mềm hỗ trợ soạn thảo giáo án, phòng chuyên đề, phòng thực hành, thí nghiệm, thư viện điện tử của nhà trường trong việc tìm kiếm thông tin và hoàn thiện kiến thức, kĩ năng của sinh viên.

Phát triển ĐNGV Trường ĐH An Giang theo tiếp cận quản lí nhân lực là việc làm cấp thiết của nhà trường. Để phát triển ĐNGV nhà trường trong bối cảnh hiện

nay, cần quán triệt các chức năng quản lí: kế hoạch, tổ chức, chỉ đạo, kiểm tra đồng thời tiếp cận quản lí nhân lực chú ý đến các vấn đề như: tuyển chọn, bố trí sử dụng; đào tạo, bồi dưỡng, đãi ngộ; kiểm tra, đánh giá và xây dựng được cơ chế và cụ thể hóa chính sách tạo môi trường thuận lợi cho GV và ĐNGV làm việc và sáng tạo. □

Tài liệu tham khảo

1. Chính phủ. Nghị quyết số 14/2005/NQ-CP ngày 02/11/2005 của Chính phủ về đổi mới cơ bản và toàn diện giáo dục đại học Việt Nam giai đoạn 2006-2010.
2. Nguyễn Bách Thắng. “Kinh nghiệm của một số nước về phát triển đội ngũ giảng viên và vận dụng vào phát triển đội ngũ giảng viên các trường đại học Tây Nam Bộ”. *Tạp chí Giáo dục*, số 366, tháng 9/2015.
3. Thủ tướng Chính phủ. Quyết định số 58/2010/QĐ-TTg, ngày 22/09/2010 về việc Ban hành “Điều lệ Trường đại học”.
4. Trường Đại học An Giang. “Quy hoạch phát triển tổng thể Trường Đại học An Giang đến năm 2020”, An Giang, tháng 8/2008.

Cách lựa chọn, thiết kế trò chơi...

(Tiếp theo trang 25)

những việc phải làm và những điều không được phép làm. Ví dụ: chỉ được sờ để tìm hình, không được nhìn; chỉ được mô tả, không được nói tên...

Tổ chức cho trẻ ứng dụng các kiến thức, KN toán học đã có vào các TCHT và hoạt động khác nhau cùng với việc ôn luyện những nội dung trẻ đã học đều có tác dụng làm cho những kiến thức, KN mà trẻ tiếp thu được trở nên vững chắc hơn. Do đó, trong quá trình dạy học, giáo viên không chỉ chú ý tới quá trình lĩnh hội của trẻ mà còn phải chú ý lựa chọn, biên soạn, thiết kế hệ thống các TC, bài tập để trẻ ứng dụng, vận dụng các kiến thức, KN đã học vào các điều kiện, hoàn cảnh thực tế khác nhau. □

Tài liệu tham khảo

1. Đinh Thị Nhung. **Trò chơi giúp trẻ làm quen với số và phép đếm**. NXB Giáo dục Việt Nam, H. 2010.
2. Trần Thị Ngọc Trâm. **Trò chơi phát triển tư duy cho trẻ 3-6 tuổi**. NXB Giáo dục Việt Nam, H. 2011.
3. Đào Như Trang. *Luyện tập Toán qua trò chơi cho trẻ mẫu giáo 5 tuổi chuẩn bị vào lớp 1*. Trung tâm nghiên cứu giáo viên - Viện Khoa học giáo dục, H. 1997.