TẠP CHÍ KHOA HỌC VÀ GIÁO DỤC
ISSN: 1859-1612
Journal homepage: https://tckhgd.dhsphue.edu.vn

Thiết kế trò chơi nhằm giúp trẻ 5-6 tuổi thích ứng với hoạt động học tập trong lớp tiền tiểu học

Trần Thị Thủy Thương Ngọc, Hoàng Anh Dũng

Trường Đại học Sư phạm, Đại học Huế

THÔNG TIN BÀI BÁO

Quá trình xử lý:
Ngày nhận bài: 15/01/2024
Ngày nhận bản chỉnh sửa: 22/3/2024
Ngày nhận đăng: 25/3/2024
Ngày xuất bản: 20/8/2025

Từ khóa:
Trò chơi
Thích ứng
Cảm xúc
Hoạt động học tập
Tiền tiểu học

TÓM TẮT

Bài viết này trình bày kết quả nghiên cứu trên 60 giáo viên dạy lớp mẫu giáo 5-6 tuổi tại 04 trường mầm non trên địa bàn thành phố Huế, tỉnh Thừa Thiên Huế. Kết quả nghiên cứu cho thấy, việc thiết kế và sử dụng trò chơi giúp trẻ 5-6 tuổi thích ứng với hoạt động học tập ở lớp Một không được thực hiện thường xuyên, phần lớn giáo viên gặp khó khăn khi sưu tầm hoặc thiết kế trò chơi cho trẻ 5-6 tuổi trong lớp tiền tiểu học. Điều này cho thấy sự cần thiết phải trang bị cho giáo viên nguyên tắc, quy trình thiết kế trò chơi để họ có thể chủ động về nguồn trò chơi trong chương trình dạy trẻ tại các lớp tiền tiểu học.

1. ĐẶT VẤN ĐỀ

Giai đoạn chuyển tiếp từ mầm non lên tiểu học là bước ngoặt quan trọng trong quá trình phát triển của trẻ 5–6 tuổi. Nhiều nghiên cứu gần đây chỉ ra rằng trẻ ở độ tuổi này thường gặp khó khăn trong việc thích ứng với môi trường học tập có tính kỷ luật và yêu cầu cao hơn (Nguyễn Thị Mai & Trần Thị Hương, 2022; Dockett & Perry, 2021). Việc chuẩn bị cho trẻ những kỹ năng học tập ban đầu thông qua hoạt động chơi được xem là phương thức hiệu quả, vừa phù hợp với đặc điểm tâm lý lứa tuổi, vừa giúp giảm bớt căng thẳng khi bước vào bậc tiểu học (Nguyễn Thị Thu Hằng, 2023; Pyle et al., 2021). Các công trình của Fleer (2020) và Whitebread & Bingham (2022) cũng khẳng định vai trò của trò chơi trong việc phát triển tư duy, năng lực tự điều chỉnh và khả năng hợp tác của trẻ. Ở Việt Nam, một số nghiên cứu gần đây đã đề cập đến việc tổ chức hoạt động "tiền học đường" giúp trẻ làm quen với hình thức học tập mới, song việc thiết kế hệ thống trò chơi có mục tiêu rõ ràng, hướng đến phát triển năng lực thích ứng học tập vẫn còn hạn chế (Phạm Thị Thanh, 2024; Lê Thị Thảo, 2023). Xuất phát từ thực tiễn đó, nghiên cứu này tập trung vào việc thiết kế và thử nghiệm các trò chơi nhằm giúp trẻ 5–6 tuổi thích ứng tốt hơn với hoạt động học tập trong lớp tiền tiểu học.

2. KHÁCH THỂ VÀ PHƯƠNG PHÁP NGHIÊN CỨU

Khách thể nghiên cứu: Nghiên cứu thực hiện với 60 GV dạy lớp MG 5-6 tuổi tại 04 trường MN trên địa bàn thành phố Huế, tỉnh Thừa Thiên Huế.

Phương pháp nghiên cứu: Nghiên cứu được tiến hành chủ yếu bằng phương pháp điều tra qua bảng hỏi. Trên cơ sở xây dựng phiếu câu hỏi có trọng tâm, phù hợp với đối tượng là giáo viên mầm non dạy lớp trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi, tiến hành khảo sát thái độ của giáo viên đối với việc cho trẻ 5-6 tuổi tham gia lớp tiền tiểu học. Câu hỏi được thiết kế theo thang Likert năm bậc. Dữ liệu từ phiếu hỏi sử dụng phương pháp thống kê toán học để tính toán số lượng (SL), phần trăm (%), điểm trung bình (ĐTB).

3. THỰC TRẠNG THIẾT KẾ TRÒ CHƠI GIÚP TRẺ 5-6 TUỔI THÍCH ỨNG VỚI HOẠT ĐỘNG HỌC TẬP TRONG LỚP TIỀN TIỂU HỌC

3.1. Nhận thức của giáo viên về mức độ cần thiết của việc thiết kế trò chơi giúp trẻ 5-6 tuổi thích ứng với hoạt động học tập trong lớp tiền tiểu học

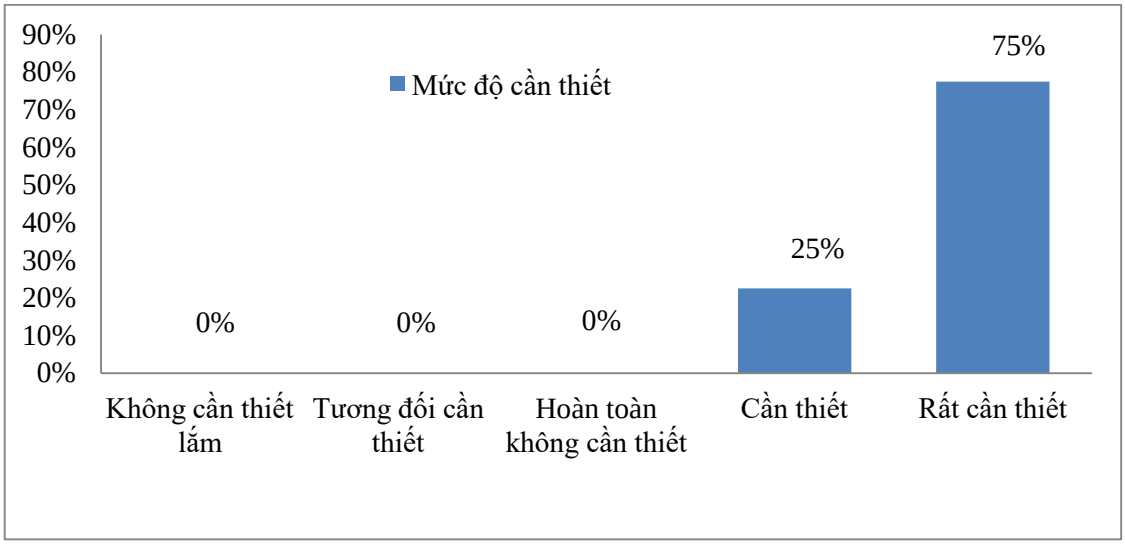
Tác giả liên hệ: Trần Thị Thủy Thương Ngọc;
Địa chỉ e-mail: tranthuythuongngoc@dhsphue.edu.vn
DOI: https://doi.org/10.26459/jse.018.2025

Trên cơ sở tìm hiểu cơ sở lí luận về thích ứng của trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi với hoạt động học tập ở trường tiểu học và ý nghĩa của thiết kế trò chơi ảnh hưởng tới sự thích ứng. Chúng tôi đã tiến hành điều tra bằng bảng hỏi, cùng với quá trình quan sát việc thiết kế và tổ chức trò chơi tại 04 trường: MN Hoa Mai, MN Hoa Anh Đào, MN Vỹ Dạ và MN Hương Thủy, thành phố Huế, tỉnh Thừa Thiên Huế.

Bảng 1. Nhận thức của GV về mức độ cần thiết của việc thiết kế trò chơi giúp trẻ 5-6 tuổi thích ứng với hoạt động học tập trong lớp tiền tiểu học

STT	MỨC ĐỘ CẦN THIẾT	SỐ LƯỢNG	TỶ LỆ (%)
1	Không cần thiết lắm	0	0
2	Tương đối cần thiết	0	0
3	Hoàn toàn không cần thiết	0	0
4	Cần thiết	10	25
5	Rất cần thiết	20	75

Từ số liệu ở Bảng 1 chúng tôi đã cụ thể hóa những con số thể hiện rõ trên biểu đồ về mức độ cần thiết của việc thiết kế trò chơi dưới đây:



Biểu đồ 1. Nhận thức của giáo viên về mức độ cần thiết của việc thiết kế trò chơi giúp trẻ 5-6 tuổi thích ứng với hoạt động học tập

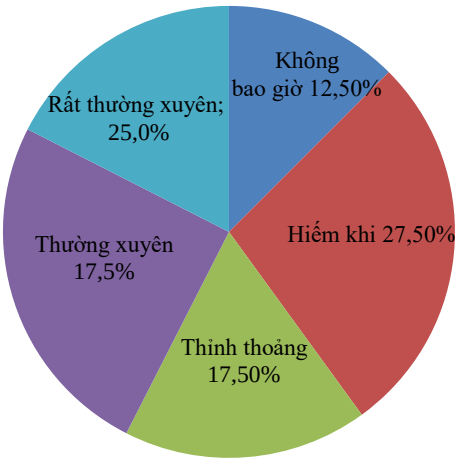
Qua Bảng 1 và Biểu đồ 1, có thể rút ra kết luận rằng phần lớn giáo viên đều cho rằng việc thiết kế trò chơi cho trẻ là rất cần thiết, số giáo viên còn lại cho rằng là cần thiết chiếm tỉ lệ 25%. Và không có giáo viên nào cho rằng đó là việc không cần thiết hoặc tương đối cần thiết. Kết quả này cho thấy, hầu hết giáo viên đều nhận thức rõ mức độ cần thiết của việc thiết kế trò chơi giúp trẻ 5-6 tuổi thích ứng với hoạt động học tập. Bởi qua lí luận và bằng kinh nghiệm thực tiễn, họ đều nhận thức rõ ràng ở độ tuổi này thì chơi mới là hoạt động chủ đạo chứ không phải là hoạt động học tập. Vì vậy các giáo viên cần nhận thức rõ ý nghĩa của nó đối với sự hình thành và phát triển nhận thức cho trẻ. Điều này cho thấy giáo viên mầm non đánh giá rất cao vai trò của việc thiết kế và sử dụng trò chơi giúp trẻ 5-6 tuổi thích ứng với hoạt động học tập. Đó là cơ sở để hình thành ở giáo viên ý thức và hành động cho việc sử dụng chúng vào quá trình thiết kế và tổ chức trò chơi cho trẻ, chuẩn bị tâm thế sẵn sàng cho trẻ vào lớp Một.

3.2. Thực trạng mức độ thiết kế trò chơi giúp trẻ 5-6 tuổi thích ứng với hoạt động học tập ở trường tiểu học

Thiết kế các loại trò chơi có ý nghĩa quan trọng giúp trẻ 5-6 tuổi hứng thú, đam mê, ham muốn khám phá tìm tòi thế giới xung quanh. Việc lặp lại các trò chơi đã cũ, đã tổ chức nhiều lần khiến trẻ nhàm chán, không tham gia tích cực vào các trò chơi do giáo viên tổ chức. Từ đó làm giảm mục tiêu đặt ra trong trò chơi. Để tìm hiểu mức độ thiết kế trò chơi của giáo viên, chúng tôi đã tiến hành điều tra khảo sát thực trạng và kết quả cụ thể được thể hiện qua biểu đồ 2.

Kết quả điều tra được thể hiện ở biểu đồ 2 cho thấy 17,5% giáo viên thường xuyên thiết kế và sử dụng trò chơi mới . Số lượng giáo viên ở mức độ rất thường xuyên chiếm tỉ lệ 25%. Tỉ lệ giáo viên này cho rằng trò chơi là một phần không thể thiếu trong giờ học cũng như ngoài giờ học bởi việc sử dụng nó đem lại rất nhiều lợi ích. Ngoài ra, giáo viên còn ý thức rõ vai trò của việc thiết kế trò chơi ảnh hưởng mạnh mẽ tới sự hình thành nhận thức, cảm xúc, hành vi của trẻ 5-6 tuổi, tạo sự thích ứng cho trẻ với hoạt động học tập khi trẻ vào lớp một. Bên cạnh đó vẫn còn 12,5% ý kiến giáo viên không bao giờ thiết kế mới trò chơi giúp trẻ 5-6 tuổi thích ứng với hoạt động học tập ở lớp một, họ cho rằng chỉ nên sử dụng trò chơi có sẵn và đã được các nhà

giáo dục thiết mới đảm bảo tính an toàn cho trẻ. Họ quan niệm rằng, việc tìm kiếm trò chơi phù hợp với trình độ của trẻ, phát triển toàn diện cho trẻ với nội dung hợp lí, khoa học, kích thích được hứng thú cho trẻ... không phải đơn giản. Đặc biệt, thiết kế trò chơi giúp trẻ thích ứng với hoạt động học tập đòi hỏi giáo viên đầu tư nghiêm túc về sức lực, thời gian, trong khi thời gian chăm sóc, giáo dục trẻ ở trường đã quá vất vả. Do vậy, biểu đồ trên cũng phản ánh thực trạng hiện nay tại trường mầm non, giáo viên mầm non không có nhiều thời gian đầu tư vào việc thiết kế trò chơi mới cho trẻ. Hơn nữa, giáo viên chưa nhận thức đúng và đầy đủ về ý nghĩa của việc thiết kế trò chơi giúp trẻ thích ứng với hoạt động học tập ở lớp một. Phần lớn các trò chơi được thiết kế đều do yêu cầu bắt buộc trong các hoạt động có đánh giá, nhận xét như: dự giờ, hội giảng, thao giảng, thi giáo viên giỏi các cấp….



Biểu đồ 2. Mức độ thiết kế trò chơi giúp trẻ 5-6 tuổi thích ứng với hoạt động học tập ở trường tiểu học

Đối với trẻ 5-6 tuổi, việc thường xuyên thiết kế trò chơi học tập giúp trẻ phát triển những năng lực cần thiết, chuẩn bị cho hoạt động học tập của trẻ ở trường tiểu học như: năng lực hợp tác, năng lực giải quyết vấn đề, tạo ra sự thích ứng cho trẻ ở cả ba mặt nhận thức, cảm xúc và hành vi. Nếu trò chơi đóng vai lặp đi lặp lại với các góc phân vai, đồ chơi, bạn chơi cũ, không có tình huống mới, vai chơi mới, nội dung mới, chắc chắc sẽ tạo ra sự nhàm chán, thờ ơ của trẻ đối với trò chơi đóng vai. Và như vậy, trò chơi đóng vai sẽ không thể phát huy vai trò của nó đối với sự phát triển toàn diện của trẻ cũng như góp phần tạo ra sự thích ứng của trẻ đối với hoạt động học ở trường tiểu học.

4. THIẾT KẾ TRÒ CHƠI NHẰM GIÚP TRẺ 5-6 TUỔI THÍCH ỨNG VỚI HOẠT ĐỘNG HỌC TẬP TRONG LỚP TIỀN TIỂU HỌC

4.1. Nguyên tắc thiết kế trò chơi giúp trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi thích ứng với hoạt động học tập trong lớp tiền tiểu học

4.1.1. Đảm bảo tính mục đích

Mục đích của việc thiết kế trò chơi giúp trẻ 5-6 tuổi thích ứng với hoạt động học tập ở lớp một chính là hình thành và phát triển sự thích ứng về nhận thức, cảm xúc và hành vi. Qua đó, hướng tới sự phát triển toàn diện, trẻ sẵn sàng bước vào lớp một với tâm thế hào hứng, hạnh phúc.

4.1.2. Đảm bảo tính hấp dẫn

Để phát huy tính tích cực, tự do, tự nguyện tham gia trò chơi của trẻ, kích thích ở trẻ nhu cầu tìm tòi, khám phá và có ý nghĩa giải quyết vấn đề. Mỗi trò chơi phải là một trò chơi đích thực, thực sự hấp dẫn thu hút trẻ chơi.

4.1.3. Đảm bảo tính phù hợp

Trò chơi thiết kế phù hợp với đặc điểm nhận thức của trẻ. Nội dung của trò chơi phải dựa vào đặc điểm của quá trình phát triển nhận thức và đáp ứng yêu cầu nhận thức của trẻ ở mức độ nào đó phù hợp với lứa tuổi mà người thiết kế muốn hướng tới.

4.1.4. Đảm bảo tính hệ thống và tính phát triển

Tính hệ thống là cơ sở để giúp trẻ lĩnh hội nội dung trò chơi một cách dễ dàng hơn, nó đòi hỏi phải sắp xếp các nội dung theo một trình tự nhất định phù hợp với quy luật phát triển của trẻ. Tính phát triển ở đây là sự phát triển theo mức độ khó dần của trò chơi, các trò chơi được sắp xếp từ dễ đến khó, từ đơn giản đến phức tạp.

4.1.5. Đảm bảo tính an toàn

Thiết kế trò chơi phải bảo đảm an toàn cho trẻ. Tính an toàn đầu tiên khi thiết kế là phải đảm bảo an toàn về tính mạng cho trẻ. Thứ hai, an toàn về mức độ và cường độ, thời gian và số lần thực hiện, nội dung và phương pháp thực hiện.

4.1.6. Đảm bảo tính đa dạng và phổ biến

Khi thiết kế trò chơi giúp trẻ 5-6 tuổi thích ứng với hoạt động học tập ở lớp một, cần tuân thủ và nắm rõ nguyên tắc đa dạng và phổ biến. Đảm bảo tính phổ biến ở đây cũng là một trong những nguyên tắc quyết định hiệu quả của việc vận dụng trò chơi cho trẻ.

4.2. Quy trình thiết kế trò chơi giúp trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi thích ứng với hoạt động học tập trong lớp tiền tiểu học

4.2.1. Bước 1: Xác định tên trò chơi

Bất kì một trò chơi nào cũng có tên gọi nhất định. Đó là yếu tố đầu tiên thu hút người chơi đến với trò chơi. Vì thế tên gọi của trò chơi thường đơn giản, dễ hiểu, gợi lên sự vui vẻ và hướng vào nhiệm vụ nhận thức, phù hợp với nội dung chơi và khêu gợi trẻ mong muốn, khao khát được tham gia vào trò chơi.

4.2.2. Bước 2: Xác định nhiệm vụ nhận thức

Đối với trẻ 5-6 tuổi chuẩn bị vào lớp Một, trò chơi góp phần phát triển nhận thức cho trẻ, rèn luyện sức khoẻ cho trẻ, tạo điều kiện cho những cảm xúc sung sướng, vui vẻ, thoải mái của trẻ.

Thiết kế trò chơi giúp trẻ thích ứng với hoạt động học tập ở lớp một cần hướng đến việc giúp trẻ thay đổi và hoàn thiện hành vi thông qua biểu hiện như: Trẻ nói năng rõ ràng, mạch lạc; sẵn sàng thể hiện khả năng của mình trước những nhiệm vụ học tập.

4.2.3. Bước 3: Xác định các hành động chơi

Hành động chơi là hệ thống thao tác, nhằm thực hiện nhiệm vụ nhận thức mà trò chơi đặt ra. Đó là những hành động trẻ thực hiện trong khi chơi. Trong trò chơi, hành động chơi càng phong phú, nhiều hình thức bao nhiêu thì số trẻ tham gia trò chơi càng nhiều và bản thân trò chơi càng lí thú bấy nhiêu.

4.2.4. Bước 4: Xác định luật chơi

Luật chơi trong trò chơi giúp trẻ MG 5 – 6 tuổi thích ứng với hoạt động học tập được xác định tùy thuộc vào mục đích hình thành sự thích ứng cho trẻ. Để làm phong phú nhận thức cho trẻ về thế giới xung quanh và về chính bản thân mình, cần yêu cầu trẻ liệt kê không lặp lại các đặc điểm của đối tượng...

4.2.5. Bước 5: Chuẩn bị đồ chơi

Đồ chơi là dụng cụ, là phương tiện để tiến hành trò chơi giúp trẻ thích ứng với hoạt động học tập ở lớp một. Đồ chơi giúp trẻ tìm hiểu, khám phá thế giới xung quanh, giúp trẻ làm quen với đặc điểm, tính chất của nhiều đồ vật, biết được công dụng của chúng trong sinh hoạt và trong lao động của con người. Đồ chơi vừa làm thỏa mãn như cầu vui chơi, vừa làm cho đôi bàn tay khéo léo, đôi chân dẻo dai, cơ thể mềm mại, hình dáng phát triển cân đối hài hòa. Để biểu tượng của trẻ trở nên khái quát, đồ chơi không cần quá nhiều và phải phản ánh được những nét đặc trưng của đối tượng.

4.2.6. Bước 6: Hướng dẫn cách chơi

Sau khi đã thiết kế được một trò chơi với đầy đủ các thành phần, cấu trúc, giáo viên dự kiến các cách chơi. Cách chơi đó phải phù hợp với mục đích trò chơi, nội dung chơi, hành động chơi, đồ chơi, hình thức chơi, ... Do vậy, cách chơi cần phải được thiết kế một cách rõ ràng và tỉ mỉ để giáo viên có thể nắm bắt và trẻ dễ dàng tiếp thu cách mình sẽ chơi trong trò chơi đó với những luật chơi nhất định.

4.3. Giới thiệu một số trò chơi giúp trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi thích ứng với hoạt động học tập trong lớp tiền tiểu học

4.3.1. Trò chơi: Mảnh ghép diệu kì

Mục đích:

- Giúp trẻ nhận thức môi trường xung quanh về vòng đời của bướm.

- Nâng cao kỹ năng vận động đi trong đường ziczac, trèo qua vật cản.

Chuẩn bị:

- Mảnh ghép các giai đoạn vòng đời của bướm; Ghế nhựa thấp; Đường ziczac; Bài hát: "Kìa con bướm vàng".

Cách chơi:

- Giáo viên chia trẻ thành 2 đội, mỗi đội 4 bạn và xếp thành hàng dọc đứng sau vạch xuất phát. Khi nghe

tiếng nhạc vang lên bạn đầu tiên của mỗi đội sẽ đi theo đường ziczac lên phía trước, tiếp theo khi hết đường ziczac trẻ sẽ lấy tranh ngẫu nhiên rồi khéo léo bước qua 3 vật cản.

- Sau đó, chạy lên bảng gắn tranh theo đúng thứ tự vòng đời của bướm. Tiếp đến, bé chạy về chạm tay bạn kế tiếp của đội mình và đứng cuối hàng. Cứ lần lượt như thế đến khi hết nhạc, đội nào nhanh và dán đẹp hơn sẽ là đội chiến thắng.

Luật chơi:

- Mỗi bạn chỉ được lấy một mảnh ghép. Khi đi chân các bé không được giẫm lên vạch kẻ của đường ziczac và bước lên vật cản.

4.3.2. Trò chơi: Cơn mưa hình học

Mục đích:

- Phát triển khả năng tri giác và nhận biết các hình hình học phẳng: tròn, vuông, tam giác, chữ nhật.

- Rèn luyện kỹ năng phân biệt các nhóm đối tượng hình hình học.

- Luyện tập trẻ tạo nhóm các vật theo dấu hiệu hình dạng.

Chuẩn bị:

- Hình hạt mưa, rổ; Hình vuông, hình tròn, hình tam giác, hình chữ nhật; Nhạc nền: "Cho tôi đi làm mưa với".

Cách chơi:

- Giáo viên chuẩn bị 1 rổ chứa những hình tròn, vuông, tam giác, chữ nhật và 1 rổ để đựng hình giọt mưa.

- Khi giáo viên yêu cầu lấy hình nào, bé phải nhanh tay chọn hình, sau đó dán lên giọt mưa và giơ cao cho giáo viên thấy.

Luật chơi:

- Thời gian là một bài hát, chỉ tính những giọt mưa bé đã chọn đúng hình dạng và dán được vào giọt mưa.

4.3.3. Trò chơi: Bé nhanh nhẹn

Mục đích: Giúp trẻ nhận biết phía phải, phía trái của bản thân trong không gian.

Chuẩn bị: Cổng.

Cách chơi:

- Cả lớp đứng sau vạch xuất phát, giáo viên chuẩn bị 3 cái cổng (phía trái, phía phải và ở giữa) sau cổng có khung có băng keo. Nhiệm vụ của các con khi nghe hiệu lệnh (phía trái) thì các con phải bò chui qua cổng phía bên trái, sau đó đứng trong khung giáo viên đã qui định, bò đúng và đứng trong khung giáo viên qui định sẽ là bạn chiến thắng.

Luật chơi:

- Bạn nào không bò chui đúng cổng của giáo viên yêu cầu thì sẽ bị phạt nhảy lò cò.

- Còn bé bò đúng cổng nhưng đứng ra khỏi khung giáo viên qui định sẽ bị phạt múa lăn quăn.

4.3.4. Trò chơi: Động vật về chuồng

Mục đích:

- Phát triển thể chất và trí tuệ cho trẻ, rèn luyện các cơ tay nhanh nhẹn, sự tập trung nghiêm túc và tính toán linh hoạt của trẻ.

- Rèn luyện cơ tay, sự tập trung nhanh nhẹn.

Chuẩn bị:

- Thú đồ chơi; Hàng rào, chướng ngại vật (cây, hoa, xe,…); Chuồng thú; Xe đồ chơi; Bài hát: "Cá vàng bơi".

Cách chơi:

- Giáo viên chia trẻ thành 2 đội và chuẩn bị sẵn cho mỗi đội 2 hàng rào đối diện nhau, trong hàng rào giáo viên đặt sẵn chướng ngại vật và đặt thú đồ chơi ở ngay vạch xuất phát. Khi có hiệu lệnh "bắt đầu", lần lượt trẻ sẽ sử dụng 2 ngón tay để búng thú di chuyển thú về phía trước qua các chướng ngại vật, đưa thú về chuồng.

- Mỗi trẻ lên chơi, trong hàng rào sẽ đặt sẵn thú. Sử dụng ngón tay để di chuyển các chướng ngại vật vào trong đó.

Luật chơi:

- Chơi đến khi nhạc dừng, mỗi lượt chơi là 1 bạn, khi thú về đích bạn kế tiếp mới được lên thực hiện. Trẻ phải vượt qua đầy đủ các chướng ngại vật. Trẻ làm rơi thú phải thực hiện lại ở vạch xuất phát. Mỗi con thú về đích đúng luật sẽ được tính 1 điểm.

- Đội nào có số điểm nhiều hơn sẽ là đội chiến thắng, đội thua sẽ bị phạt nhảy lò cò. Khi chơi không được giành thú với bạn, không di chuyển chướng ngại vật, không nhấc thú ra bên ngoài hàng rào hoặc nhấc thú nhảy qua các chướng ngại vật

4.3.5. Trò chơi: Môi trường quanh ta

Mục đích:

- Hình thành cho trẻ ý thức bảo vệ môi trường.

- Rèn luyện kỹ năng khéo léo, sắp xếp, lắp ghép thành bức tranh hoàn chỉnh.

- Phát triển vốn từ, phát triển ngôn ngữ mạch lạc cho trẻ và khả năng thuyết trình trước đám đông.

- Phát triển kỹ năng làm việc nhóm, biết giúp đỡ và chia sẻ.

Chuẩn bị: Các chướng ngại vật; Dây thừng dài để tạo thành đường đi; Hệ thống các câu hỏi về môi trường (làm thế nào tiết kiệm nước, muốn cây xanh tốt phải làm gì?...).

Cách chơi:

- Giáo viên chia lớp thành 2 đội.

Giai đoạn 1: Tìm đến vị tiên ý thức.

- Đầu tiên, lần lượt mỗi thám tử trong đội đi theo con đường được vẽ sẵn để đến gặp vị tiên ý thức để được hướng dẫn cách cứu những người thân của bạn. Trên đường đi các thám tử sẽ gặp những ngã rẽ và chướng ngại vật tại đó bạn buộc phải trả lời các câu hỏi.

- Nếu trả lời đúng bạn sẽ đi tiếp theo hướng dẫn, nếu sai các bạn sẽ chết theo lời nguyền của ác quỷ (tức rời khỏi cuộc chơi). Sau đó, chạy nhanh về đập tay thám tử tiếp theo. Cứ tiếp tục cho đến khi kết thúc một bài hát.

Giai đoạn 2: Mang thông điệp xanh về thành phố.

- Các thám tử sẽ nhận được hộp đựng các thông điệp xanh của vị tiên ý thức, tuy nhiên chúng không may bị bọn ác quỷ làm phép tách ra từng mảnh ghép. Với trí tuệ một thám tử tài ba, một dũng sĩ môi trường kiệt xuất. 103

- Các bạn sẽ ghép lại thành một bức tranh mang thông điệp đúng để tuyên truyền cho mọi người. Nếu bạn thành giáo viên, bạn sẽ cứu được mọi người trong thành phố.

Luật chơi:

- Đội nào ghép đúng thông điệp và nhanh hơn thì đội đó chiến thắng. Không được đi ra khỏi con đường vạch sẵn và phải trả lời các câu hỏi.

4.3.6. Trò chơi: Kết đoàn giải mã

Mục đích:

- Rèn luyện khả năng nhận biết và củng cố đặc điểm về thế giới động vật đã học.

- Rèn luyện kỹ năng quan sát, tập trung chú ý, ghi nhớ cho trẻ.

- Phát triển ngôn ngữ, kĩ năng giao tiếp mạch lạc, khả năng phối hợp cùng chơi trong nhóm. Phát triển vận động bật bằng hai chân cho trẻ.

Chuẩn bị: Hộp kín có đựng các câu hỏi về chủ đề động vật; Ô bật nhảy có đánh số từ 1 đến 6; Hai cái xắc xô, các phần quà, nhạc chơi trò chơi.

Cách chơi:

- Chia trẻ thành 2 đội chơi, mỗi đội sẽ cử thành viên là người thực hiện nhiệm vụ bật nhảy lấy quà cho mỗi đội. Sau khi có hiệu lệnh bắt đầu, thành viên 2 đội sẽ cùng bật 2 chân vào ô số một.

- Sau đó, giáo viên sẽ bốc một câu hỏi bất kỳ trong chiếc hộp thần bí và đọc to cho cả 2 đội cùng nghe, mỗi đội sẽ lắc xắc xô dành quyền trả lời, đội nào trả lời đúng thì thành viên trên ô bật nhảy sẽ nhận được phần quà và bật lên ô số 2 (tương tự đến hết 6 ô và đổ thành viên). Sau khi kết thúc trò chơi, đội nào đem về nhiều phần quà nhất sẽ là đội chiến thắng.

Luật chơi:

- Thành viên bật nhảy phải bật cả hai chân vào ô mà không bị chạm vạch, nếu chạm vạch phải tiến hành bật nhảy lại. Trẻ phải bật đúng ô theo thứ tự từ 1 đến 6 mà giáo viên đã ký hiệu.

4. KẾT LUẬN

Trong quá trình chăm sóc, giáo dục trẻ MG 5 - 6 tuổi, trò chơi đóng vai trò rất quan trọng. Để đạt mục đích giúp trẻ thích ứng với hoạt động họa tập ở trường tiểu học, giáo viên cần coi trò chơi như một phương tiện, đồng thời là một phương pháp giáo dục hiệu quả, làm cho quá trình giáo dục trở nên hấp dẫn, cuốn hút trẻ, tạo cơ hội cho trẻ phát huy tích cực, chủ động, sáng tạo của mình. Qua đó, trẻ hình thành sự thích ứng về mặt nhận thức, cảm xúc và hành vi cho trẻ với hoạt động học tập. Do đó, giáo viên mầm non phải không ngừng tìm kiếm, xây dựng nên các trò chơi phù hợp với mục đích giáo dục độ tuổi này.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

Bộ Giáo dục và Đào tạo. (2016). *Chương trình giáo dục mầm non*. Nxb Giáo dục Việt Nam.

Đinh Văn Vang (2009). *Giáo trình tổ chức hoạt động vui chơi cho trẻ mầm non*. Nxb Giáo dục Việt Nam.

Fleer, M. (2020). *Play in the early years: Developing a theoretical framework*. Cambridge University Press.

Lê Thị Thảo (2023). Thiết kế hoạt động trải nghiệm giúp trẻ mẫu giáo lớn phát triển kỹ năng sẵn sàng học tập. *Tạp chí Giáo dục Mầm non*, (321), 45–49.

Nguyễn Thị Mai, & Trần Thị Hương (2022). Những khó khăn của trẻ 5–6 tuổi trong quá trình thích ứng với hoạt động học tập ở lớp tiền tiểu học. *Tạp chí Khoa học Giáo dục Việt Nam*, 18(2), 22–29.

Nguyễn Thị Thu Hằng (2023). Ứng dụng trò chơi học tập trong việc chuẩn bị cho trẻ 5–6 tuổi vào lớp 1. *Tạp chí Giáo dục*, 23(4), 56–60.

Pyle, A., DeLuca, C., & Danniels, E. (2021). A scoping review of play-based learning: Supporting evidence and policy implications. *Early Child Development and Care, 191*(5), 747–762. https://doi.org/10.1080/03004430.2019.1677027

Whitebread, D., & Bingham, S. (2022). *School readiness and the role of play in early childhood education*. Oxford University Press.

Game design to help 5-6 year old children adapt to learning activities in pre-elementary classrooms

Tran Thi Thuy Thuong Ngoc, Hoang Anh Dung

University of Education, Hue University

ARTICLE INFO

Article history:
Received 15 January 2024
Received in revised form 22 March 2024
Accepted 25 March 2024
Published 20 August 2025

Keywords:
Games
Adaptation
Emotions
Learning activities
Pre-primary school

Corresponding author:
Tran Thi Thuy Thuong Ngoc
E-mail address:
tranthuythuongngoc@dhsphue.edu.vn

ABSTRACT

This article presents the results of research on 60 teachers teaching kindergarten classes for 5-6 year-olds at 04 preschools in Hue city, Thua Thien Hue province. Research results show that the design and use of games to help 5-6 year old children adapt to learning activities in first grade is not done regularly, and most teachers have difficulty collecting them. or design games for 5-6 year-old children in pre-primary classrooms. This result shows the need to equip teachers with game design principles and processes so that they can be proactive about game resources in the children's teaching program in pre-primary classes.