



Thực trạng thiết kế và tổ chức trò chơi khám phá khoa học về hiện tượng tự nhiên cho trẻ 5-6 tuổi ở các trường mầm non trên địa bàn thành phố Huế, tỉnh Thừa Thiên Huế

Trần Thị Hoài Nhi

Trường Mầm non Hương Lưu, thành phố Huế, tỉnh Thừa Thiên Huế

THÔNG TIN BÀI BÁO

Quá trình xử lý:

Ngày nhận bài: 25/9/2023

Ngày nhận bản chỉnh sửa: 15/10/2023

Ngày nhận đăng: 20/10/2023

Ngày xuất bản: 20/12/2025

Từ khóa:

Thiết kế trò chơi;

Tổ chức trò chơi;

Trò chơi khám phá khoa học;

Hiện tượng tự nhiên.

TÓM TẮT

Bài báo trình bày tóm tắt kết quả nghiên cứu thực trạng việc thiết kế và tổ chức trò chơi khám phá khoa học về hiện tượng tự nhiên cho trẻ 5-6 tuổi ở các trường mầm non thành phố Huế, tỉnh Thừa Thiên Huế. Kết quả nghiên cứu cho thấy: Giáo viên mầm non đã nhận thức được sự cần thiết của việc thiết kế và tổ chức trò chơi khám phá khoa học về hiện tượng tự nhiên cho trẻ 5-6 tuổi. Song, nhìn chung GV vẫn chưa có những biện pháp cụ thể và phù hợp nên việc thiết kế và tổ chức trò chơi cho trẻ còn nhiều hạn chế.

1. ĐẶT VẤN ĐỀ

Trong chương trình giáo dục mầm non (GDMN) Việt Nam hiện hành, nội dung cho trẻ khám phá khoa học (KPKH) rất phong phú. Trong đó, khám phá về hiện tượng tự nhiên (HTTN) là hoạt động có mục tiêu, nội dung rõ ràng, được tiến hành thực hiện bằng các thao tác cụ thể, với những hình thức khác nhau. Mục tiêu của hoạt động là giúp trẻ có kiến thức cần thiết, đơn giản, chính xác, hệ thống về HTTN; tự tìm kiếm, phát hiện những điều chưa biết về HTTN và giải quyết được các tình huống đơn giản xảy ra trong cuộc sống liên quan đến HTTN; có thái độ ứng xử đúng đắn đối với thiên nhiên. Để giúp trẻ đạt được những mục tiêu trên, người giáo viên mầm non (GVMMN) cần sử dụng đa dạng các phương pháp, phương tiện, hình thức giáo dục đa dạng và hiệu quả, trong đó cần chú trọng các phương pháp mang tính vui chơi (Bộ Giáo dục và Đào tạo, 2021).

Vui chơi là hoạt động chủ đạo của trẻ mầm non nói chung và trẻ 5-6 tuổi nói riêng theo phương châm “chơi mà học, học bằng chơi”. Trẻ ở giai đoạn này luôn có nhu cầu tìm hiểu, khám phá thế giới xung quanh. Đây cũng là giai đoạn trẻ đã có thể nhận thức những đặc điểm, mối liên hệ bản chất của sự vật hiện tượng và biết vận dụng kiến thức có được vào các tình huống thực tiễn hay giả định để giải quyết vấn đề. Điều này cho thấy sử dụng các trò chơi một cách hợp lý sẽ góp phần kích thích hứng thú, phát triển các năng lực nhận thức, khám phá cho trẻ, giúp trẻ ghi nhớ nội dung kiến thức một cách tích cực, chủ động và hình thành thái độ hành vi phù hợp đối với thế giới tự nhiên xung quanh (Nguyễn, 2000).

Thực tế cho thấy nhiều giáo viên đã tổ chức cho trẻ chơi các trò chơi KPKH nói chung và khám phá HTTN nói riêng. Tuy nhiên, hệ thống trò chơi mà giáo viên tham khảo còn hạn hẹp, gặp khó khăn trong việc lựa chọn hoặc thiết kế các trò chơi khám phá về HTTN dành cho trẻ 5-6 tuổi, dẫn đến lặp đi lặp lại các trò chơi đơn giản dễ gây nhàm chán cho trẻ và ảnh hưởng tới hiệu quả của hoạt động. Chính vì vậy, việc thiết kế và tổ chức trò chơi KPKH về HTTN cho trẻ 5-6 tuổi là một vấn đề quan trọng và cần thiết nhằm làm phong phú thêm thư viện trò chơi khám phá khoa học về hiện tượng tự nhiên cho trẻ, giúp người GVMMN có thêm kham khảo về những trò chơi và có thể tự mình thiết kế nhiều trò chơi mới lạ và hấp dẫn.

Vì vậy, chúng tôi cho rằng việc nghiên cứu “Thực trạng thiết kế và tổ chức trò chơi KPKH về HTTN cho trẻ 5-6 tuổi ở các trường MN thành phố Huế, tỉnh Thừa Thiên Huế” là cần thiết hiện nay.

Tác giả liên hệ: Trần Thị Hoài Nhi;

Địa chỉ e-mail: nhitrn04041995@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.26459/jse.221.2025>

2. PHƯƠNG PHÁP NGHIÊN CỨU

Nghiên cứu đã khảo sát 60 giáo viên mầm non dạy lớp 5-6 tuổi ở các trường mầm non thành phố Huế, tỉnh Thừa Thiên Huế. Phương pháp điều tra bằng phiếu hỏi được sử dụng để thu thập những thông tin liên quan đến các nội dung: nhận thức của giáo viên về việc thiết kế và tổ chức trò chơi khám phá khoa học về hiện tượng tự nhiên cho trẻ 5 – 6 tuổi; thực trạng thiết kế và tổ chức trò chơi khám phá khoa học về hiện tượng tự nhiên cho trẻ 5-6 tuổi cũng như những yếu tố ảnh hưởng đến quá trình thiết kế và tổ chức trò chơi khám phá khoa học về hiện tượng tự nhiên cho trẻ 5 – 6 tuổi ở các trường mầm non thành phố Huế, tỉnh Thừa Thiên Huế. Nghiên cứu sử dụng phần mềm SPSS để phân tích và xử lý số liệu định lượng với các đại lượng thống kê mô tả là: phần trăm, điểm trung bình, độ lệch chuẩn.

Bên cạnh đó, phương pháp phỏng vấn cũng được sử dụng để thu thập các thông tin bổ sung cho phương pháp điều tra bằng phiếu hỏi.

3. KẾT QUẢ NGHIÊN CỨU

3.1. Nhận thức của giáo viên về mục đích của việc tổ chức trò chơi khám phá khoa học về hiện tượng tự nhiên cho trẻ 5-6 tuổi

Nhận thức của giáo viên về mục đích của việc tổ chức trò chơi cho trẻ trong hoạt động khám phá khoa học cho trẻ được thể hiện qua bảng 1 sau:

Bảng 1. Nhận thức của giáo viên về mục đích của việc tổ chức trò chơi cho trẻ trong hoạt động khám phá khoa học

STT	Nội dung	Số lượng (N=60)	Tỷ lệ %
1	Tạo hứng thú học tập cho trẻ, giúp trẻ tiếp thu bài học nhẹ nhàng, hiệu quả.	43	71,7
2	Tăng cường khả năng luyện tập, thực hành, củng cố kiến thức kỹ năng, vận dụng nhanh kiến thức đã học vào điều kiện hoàn cảnh mới.	44	73,3
3	Giúp trẻ vui chơi, thư giãn, thay đổi hoạt động, chống mệt mỏi.	34	56,7
4	Phát huy tính tích cực chủ động, sáng tạo cho trẻ	28	46,7
5	Giúp hình thành thái độ tích cực cho trẻ về hoạt động khám phá khoa học	32	53,3

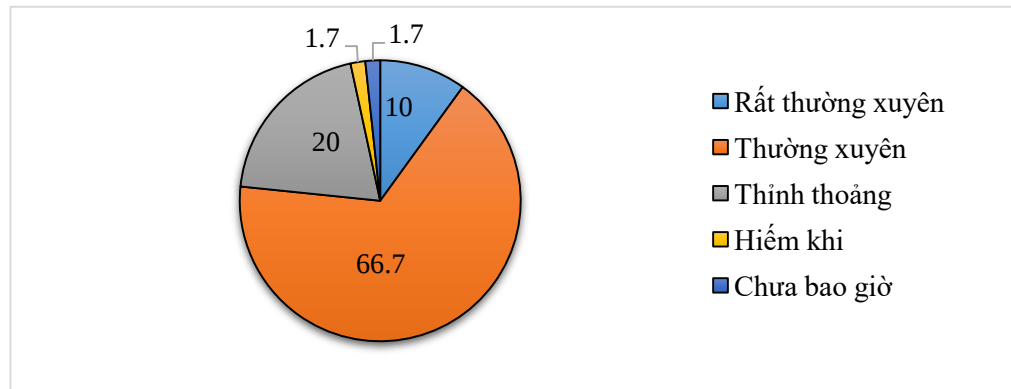
Kết quả điều tra ở bảng 1 cho thấy, tất cả các giáo viên mầm non đều nhận thức được sự quan trọng của việc tổ chức trò chơi cho trẻ trong hoạt động khám phá khoa học. Trong đó có 73,3% giáo viên mầm non cho rằng mục đích của việc tổ chức trò chơi trong hoạt động khám phá khoa học cho trẻ là nhằm giúp trẻ tăng cường khả năng luyện tập, thực hành, củng cố kiến thức kỹ năng, vận dụng nhanh kiến thức đã học vào điều kiện hoàn cảnh mới. Đây là một dấu hiệu tốt trong nhận thức của giáo viên mầm non về việc tổ chức trò chơi cho trẻ trong hoạt động khám phá khoa học. Có khoảng 43/60 giáo viên mầm non đều cho rằng việc tổ chức trò chơi cho trẻ trong hoạt động khám phá khoa học có mục đích tạo hứng thú học tập cho trẻ, giúp trẻ tiếp thu bài học nhẹ nhàng, hiệu quả chiếm tỷ lệ 71,7%. Từ kết quả đó ta có thể thấy 28,3% số giáo viên mầm non không lựa chọn mục đích này, qua điều tra và phỏng vấn các giáo viên giải thích cho lựa chọn này như sau, tổ chức trò chơi khám phá khoa học về hiện tượng tự nhiên là một hoạt động thú vị và nhiều hấp dẫn đối với trẻ. Trẻ luôn cảm thấy hứng thú mỗi khi tham gia hoạt động chơi, cho nên giáo viên không cần lo lắng, quan tâm làm sao để trẻ luôn thích thú và hứng thú. Vì vậy, với mục đích “Tạo hứng thú học tập cho trẻ, giúp trẻ tiếp thu bài học nhẹ nhàng, hiệu quả”, một số giáo viên đưa ra quan điểm là không thật sự cần thiết và quan trọng. Theo chúng tôi, quan điểm này mang tính một chiều và không chính xác. Trong bất cứ hoạt động nào, sự quan tâm và hứng thú của trẻ đều có tầm quan trọng. Có 34/60 giáo viên mầm non quan niệm mục đích của việc tổ chức trò chơi cho trẻ trong hoạt động khám phá khoa học là giúp trẻ vui chơi, thư giãn, thay đổi hoạt động, chống mệt mỏi. Bên cạnh đó, đa số giáo viên cũng cho rằng mục đích là giúp hình thành thái độ tích cực cho trẻ về hoạt động khám phá khoa học chiếm khoảng 53,3%. Chỉ có khoảng 28/60 giáo viên cho rằng việc tổ chức trò chơi cho trẻ trong hoạt động khám phá khoa học là phát huy tính tích cực chủ động, sáng tạo cho trẻ, chiếm 46,7%. Qua đó, ta có thể thấy, tất cả giáo viên đều cho rằng việc tổ chức trò chơi trong hoạt động khám phá khoa học là vô cùng quan trọng đối với trẻ. Tuy nhiên, mục đích quan trọng của nó vẫn chưa được các giáo viên hiểu đầy đủ. Việc nhận thức chưa đồng đều và đưa ra ý kiến chủ quan của bản thân chính là lý do dẫn đến những hạn chế trong việc tổ chức trò chơi trong hoạt động khám phá khoa học cho trẻ.

3.2. Thực trạng thiết kế trò chơi khám phá khoa học về hiện tượng tự nhiên cho trẻ 5-6 tuổi ở các trường mầm non thành phố Huế, tỉnh Thừa Thiên Huế

3.2.1. Thực trạng xây dựng hệ thống trò chơi khám phá khoa học về hiện tượng tự nhiên cho trẻ 5-6 tuổi ở các trường mầm non thành phố Huế, tỉnh Thừa Thiên Huế

Theo chúng tôi, việc xây dựng hệ thống trò chơi khám phá khoa học là một nhiệm vụ không thể thiếu của giáo viên mầm non. Với 60 phiếu hỏi được phát ra để khảo sát các giáo viên đã xây dựng hệ thống trò chơi

khám phá khoa học về hiện tượng tự nhiên cho trẻ 5-6 tuổi ở mức độ nào thì kết quả thu được từ phương pháp điều tra bằng phiếu hỏi được thể hiện qua biểu đồ 1 sau:



Biểu đồ 1. Mức độ xây dựng hệ thống trò chơi khám phá khoa học về hiện tượng tự nhiên cho trẻ 5-6 tuổi.

Theo kết quả khảo sát ở biểu đồ 1, có thể thấy có 66,7% giáo viên đánh giá “thường xuyên” xây dựng hệ thống trò chơi khám phá khoa học về hiện tượng tự nhiên cho trẻ 5-6 tuổi. Có khoảng 10% giáo viên rất thường xuyên xây dựng hệ thống các trò chơi. Điều đó chứng minh rằng một tỷ lệ lớn đội ngũ giáo viên đã nhận thức được tầm quan trọng của trò chơi trong hoạt động khám phá khoa học.

Bên cạnh đó, có đến 20% giáo viên cho rằng “thỉnh thoảng”, 1,7% giáo viên đánh giá “hiếm khi” và 1,7% giáo viên đánh giá “chưa bao giờ” xây dựng các trò chơi khám phá khoa học về hiện tượng tự nhiên cho trẻ 5-6 tuổi. Điều này cho thấy có một tỷ lệ không nhỏ vẫn chưa coi trọng việc thiết kế và tổ chức các trò chơi cho trẻ mẫu giáo nói chung và các trò chơi trong hoạt động khám phá khoa học nói riêng.

Qua phỏng vấn sâu một số giáo viên về các trò chơi trong hoạt động khám phá khoa học, hầu hết các cô đều kể tên các trò chơi đã có sẵn trong tài liệu ở các tuyển tập hay học hỏi kinh nghiệm của chị em đồng nghiệp, GV chỉ xây dựng hệ thống trò chơi khi tham gia các hội thi hoặc chỉ những lúc có tiết thao giảng đồng nghiệp tham khảo, còn lại thì hiếm khi thiết kế các trò chơi mới để tổ chức cho trẻ chơi. Điều này cho thấy, một bộ phận không nhỏ giáo viên không có thói quen tự thiết kế hoặc tham khảo từ các nguồn tài liệu để xây dựng các trò chơi nhằm phục vụ cho việc tổ chức các hoạt động khám phá khoa học có hiệu quả. Giải thích cho điều này, GV trả lời không thể làm được, ngại suy nghĩ, đầu tư chất xám vào việc tự thiết kế hay không có thời gian tìm hiểu các nguồn tài liệu có sẵn để xây dựng thành hệ thống trò chơi cho trẻ nói chung và xây dựng hệ thống trò chơi khám phá khoa học về hiện tượng tự nhiên cho trẻ 5-6 tuổi nói riêng.

Trên thực tế, việc xây dựng hệ thống trò chơi khám phá khoa học cho trẻ là một việc làm không phải dễ nếu người giáo viên mải non không có lòng yêu nghề. Và quan trọng hơn hết đó chính là cần được cung cấp các kiến thức về cách thiết kế và tổ chức trò chơi khám phá khoa học để người giáo viên chủ động hơn trong việc xây dựng hệ thống trò chơi khám phá khoa học về hiện tượng tự nhiên cho trẻ 5-6 tuổi. Một khi đã nắm chắc về kiến thức cộng thêm niềm đam mê nhiệt huyết với nghề thì việc xây dựng một hệ thống trò chơi giúp trẻ phát triển qua hoạt động khám phá khoa học là một việc làm mang tính tự nguyện, các trò chơi được xây dựng thành hệ thống sẽ trở nên phong phú, đa dạng hơn.

3.2.2. Thực trạng mức độ đảm bảo nguyên tắc khi thiết kế trò chơi khám phá khoa học về hiện tượng tự nhiên cho trẻ 5-6 tuổi

Kết quả khảo sát về thực trạng đảm bảo nguyên tắc khi thiết kế trò chơi khám phá khoa học về một số hiện tượng tự nhiên của trẻ 5-6 tuổi được thể hiện qua bảng 2:

Bảng 2. Thực trạng đảm bảo những nguyên tắc khi thiết kế trò chơi khám phá khoa học về hiện tượng tự nhiên cho trẻ 5-6 tuổi

STT	Nguyên tắc	Mức độ đảm bảo					ĐTB	ĐLC
		Yếu	Trung bình	Khá	Tốt	Rất tốt		
1	Đảm bảo tính mục đích	1,7	8,3	0,0	66,7	23,3	4,02	0,85
2	Đảm bảo tính hấp dẫn	0,0	0,0	25,0	53,3	21,7	3,97	0,68
3	Đảm bảo tính vừa sức	0,0	25,0	5,0	51,7	18,3	3,63	1,05
4	Đảm bảo tính hệ thống và phát triển	0,0	6,7	13,3	61,7	18,3	3,92	0,76
5	Đảm bảo tính an toàn	0,0	10,0	13,3	43,3	33,3	4,00	0,93
6	Đảm bảo tính đa dạng và phổ biến	3,3	3,3	16,7	66,7	10,0	3,77	0,80

*Ghi chú: ĐTB: Điểm trung bình ($1 \leq \text{ĐTB} \leq 5$); ĐLC: Độ lệch chuẩn

Kết quả khảo sát ở bảng 2 cho thấy tất cả các giáo viên mầm non được khảo sát đều tán thành với các nguyên tắc đề ra và các nguyên tắc đó được áp dụng thường xuyên và rất thường xuyên với ĐTB dao động từ 3,63 đến 4,02. Trong đó, nguyên tắc được đánh giá là áp dụng “rất thường xuyên” cao nhất trong thiết kế trò chơi khám phá khoa học về hiện tượng tự nhiên cho trẻ 5-6 tuổi là “nguyên tắc đảm bảo tính mục tiêu” với ĐTB = 4,02 và “nguyên tắc đảm bảo tính an toàn” với ĐTB = 4,00; các nguyên tắc còn lại được áp dụng thường xuyên khi thiết kế trò chơi khám phá khoa học về hiện tượng tự nhiên cho trẻ 5-6 tuổi.

Qua trao đổi trực tiếp với các giáo viên mầm non, các cô đều trả lời là luôn sử dụng các nguyên tắc khi thiết kế trò chơi khám phá khoa học cho trẻ. Phần lớn các cô đều cho rằng khi thiết kế trò chơi cần phải đảm bảo tính an toàn và phù hợp với mục đích giáo dục trẻ. Bởi vì, trẻ nhỏ rất hạn chế trong việc nhận ra những mối nguy hiểm cho bản thân mình. Vì vậy, khi giáo viên thiết kế trò chơi cần tránh những đồ dùng đồ chơi gây nguy hiểm cho trẻ. Đối với nguyên tắc đảm bảo tính hấp dẫn khi thiết kế trò chơi, các giáo viên cho rằng khi tham gia trò chơi mang tính hấp dẫn thì trẻ sẽ phát huy được tính tích cực hoạt động với trò chơi đó, dẫn đến hiệu quả tổ chức trò chơi có kết quả cao. Qua đó, ta có thể nhận thấy tất cả các giáo viên về cơ bản đã nắm được cách sử dụng các nguyên tắc khi thiết kế trò chơi cho trẻ nói chung và trò chơi khám phá khoa học về hiện tượng tự nhiên cho trẻ 5-6 tuổi nói riêng. Việc họ nhận thức được sự cần thiết khi áp dụng những nguyên tắc này khiến cho việc xác định mục tiêu và lựa chọn nội dung của trò chơi sẽ mang lại một kết quả cao trong việc tổ chức trò chơi về khám phá khoa học về hiện tượng tự nhiên cho trẻ 5-6 tuổi.

Tóm lại, các giáo viên mầm non đều nhận thức được mức độ quan trọng khi xây dựng hệ thống trò chơi khám phá khoa học cho trẻ. Tuy nhiên, mức độ tham gia xây dựng hệ thống trò chơi về KPKH chưa thực sự đồng đều, đa số các cô chỉ thực hiện việc đó khi cần mà không chủ động thiết kế nhằm xây dựng một hệ thống trò chơi đa dạng, phong phú trong hoạt động học nói chung và hoạt động khám phá khoa học nói riêng. Để thiết kế trò chơi khám phá khoa học về một số hiện tượng tự nhiên của trẻ 5-6 tuổi có hiệu quả thì người giáo viên cần phải đáp ứng được các nguyên tắc cơ bản của chúng.

3.2.3. Thực trạng thực hiện quy trình thiết kế trò chơi khám phá khoa học về hiện tượng tự nhiên cho trẻ 5-6 tuổi ở các trường mầm non thành phố Huế, tỉnh Thừa Thiên Huế

Thiết kế và tổ chức trò chơi khám phá khoa học về hiện tượng tự nhiên cho trẻ 5-6 tuổi là một quá trình giáo viên thực hiện lên kế hoạch đề sáng tạo một trò chơi và tổ chức thực hiện những thao tác cụ thể giúp trẻ thăm dò, tìm tòi cái mới, những điều chưa biết về hiện tượng tự nhiên bằng các hoạt động quan sát, so sánh, phân loại, thử nghiệm, làm thí nghiệm đơn giản, dự đoán, suy luận, thảo luận, giải quyết vấn đề, đưa ra quyết định thông qua chơi, giúp trẻ có kiến thức cần thiết, đơn giản, chính xác, hệ thống về các hiện tượng tự nhiên. Có nhiều quan điểm khác nhau, tuy nhiên phần lớn các giáo viên đều đồng ý với các bước trong quy trình thiết kế trò chơi khám phá khoa học về một số hiện tượng tự nhiên cho trẻ 5-6 tuổi mà chúng tôi đã đưa ra, không có giáo viên nào đưa ra quy trình thiết kế khác. Kết quả chúng tôi thu được sau khi các giáo viên đánh số thứ tự theo các bước của quy trình về thiết kế trò chơi thể hiện ở bảng 3 như sau:

Bảng 3. Thực trạng thực hiện quy trình thiết kế trò chơi khám phá khoa học về một số hiện tượng tự nhiên cho trẻ 5-6 tuổi

STT	Nội dung	ĐTB	ĐLC
1	Xác định mục tiêu, nội dung nhận thức	1,58	0,67
2	Xác định trình độ phát triển nhận thức hiện tại của trẻ.	1,98	1,07
3	Lựa chọn và sắp xếp các nội dung theo từng mảng từ dễ đến khó, từ đơn giản đến phức tạp.	2,98	0,77
4	Lựa chọn và gắn kết các thành tố của trò chơi phù hợp với nội dung nhận thức đã lựa chọn	4,47	0,72
5	Giáo viên thử thực hiện chơi các trò chơi khám phá khoa học đã thiết kế để kiểm tra giả thuyết đặt ra	4,25	1,13
6	Lựa chọn, tìm kiếm đồ dùng để thực hiện trò chơi dựa trên cơ sở những đồ dùng, dụng cụ có sẵn ở địa phương.	4,73	1,29

*Ghi chú: ĐTB: Điểm trung bình ($1 \leq \text{ĐTB} \leq 5$); ĐLC: Độ lệch chuẩn

Từ bảng 3, ta thấy: Các bước trong quy trình thiết kế trò chơi khám phá khoa học về một số hiện tượng tự nhiên cho trẻ 5-6 tuổi ở trường MN đã được quan tâm thực hiện theo thứ tự các bước nhưng việc áp dụng quy trình không đồng nhất trong thực hiện, kết quả khảo sát với ĐTB dao động lớn (từ 1,58 đến 5,25), điều đó cho thấy các bước trong quy trình chưa được GV nắm rõ để áp dụng vào việc thiết kế trò chơi cho trẻ nói chung và trò chơi trong hoạt động KPKH về các hiện tượng tự nhiên nói riêng. Việc “xác định mục tiêu, nội dung nhận thức” là bước quan tâm đầu tiên chỉ được đánh giá với ĐTB= 1,58, bước 2 “Xác định trình độ phát triển nhận thức hiện tại của trẻ” cũng chỉ đánh giá với ĐTB = 1,98, trong khi đó các bước 4, 5, 6 đều được đánh giá

khá cao với ĐTB dao động từ 4,25 – 4,73. Kết quả đánh giá này cần phải được quan tâm để xem lại quy trình thực hiện việc thiết kế trò chơi cho trẻ để điều chỉnh đảm bảo khoa học và phù hợp với giáo viên mầm non.

Với những kết quả thu được ở trên cho thấy, về cơ bản các giáo viên mầm non đã có sự quan tâm, tìm hiểu các cơ sở khoa học để thực hiện quá trình thiết kế. Tuy nhiên, thứ tự đánh số theo các bước của quy trình về thiết kế trò chơi không mang tính thống nhất và đa số chưa chính xác với các bước quy trình hợp lý. Trên thực tế, các giáo viên thường tập trung vào bước 1, 3, 4, 5, 6 mà chưa chú trọng đến bước 2. Kết quả này cho thấy cần bồi dưỡng nâng cao nhận thức cho giáo viên mầm non về quy trình thiết kế trò chơi khám phá khoa học về hiện tượng tự nhiên cho trẻ 5-6 tuổi với các bước cụ thể, chính xác, hệ thống để vừa đảm bảo tiến trình thiết kế trò chơi diễn ra thuận lợi, đạt kết quả cao

3.2.4. *Thực trạng đáp ứng mục đích, yêu cầu khi thiết kế trò chơi khám phá khoa học về hiện tượng tự nhiên cho trẻ 5-6 tuổi*

a) *Về mức độ đáp ứng mục đích*

Bảng 4. Mức độ đáp ứng mục đích

STT	Mục đích	Mức độ đáp ứng (%)					ĐTB	ĐLC
		Yếu	Trung bình	Khá	Tốt	Rất tốt		
1	Giúp trẻ có kiến thức cần thiết, đơn giản, chính xác, hệ thống về các hiện tượng tự nhiên	0,0	0,0	6,7	75,0	18,3	4,12	0,49
2	Trò chơi phù hợp với đặc điểm của trẻ	0,0	0,0	28,3	41,7	30,0	4,02	0,76
3	Giúp trẻ tự tìm kiếm, phát hiện những điều chưa biết, còn ẩn giấu về HTTN	0,0	6,7	38,3	41,7	13,3	3,62	0,80
4	Giúp trẻ giải quyết được các tình huống đơn giản xảy ra trong cuộc sống liên quan đến HTTN	0,0	0,0	1,7	66,7	31,7	4,30	0,49
5	Giúp trẻ có thái độ ứng xử đúng đắn đối với thiên	0,0	3,3	15,0	66,7	15,0	3,93	0,65

*Ghi chú: ĐTB: Điểm trung bình ($1 \leq \text{ĐTB} \leq 5$); ĐLC: Độ lệch chuẩn

Kết quả khảo sát ở bảng 4 cho thấy, việc thiết kế trò chơi KPKH về HTTN ở các trường mầm non đã được GV đánh giá đáp ứng tốt mục đích với ĐTB dao động từ 3,62 đến 4,30, trong đó đáp ứng tốt nhất là “Giúp trẻ giải quyết được các tình huống đơn giản xảy ra trong cuộc sống liên quan đến HTTN” có ĐTB = 4,30; tiếp đến là “Giúp trẻ có kiến thức cần thiết, đơn giản, chính xác, hệ thống về các hiện tượng tự nhiên” có ĐTB = 4,12; thứ ba là “Trò chơi phù hợp với đặc điểm của trẻ” có ĐTB = 4,02; và mục đích được đánh giá mức độ đáp ứng thấp nhất là “Giúp trẻ tự tìm kiếm, phát hiện những điều chưa biết, còn ẩn giấu về HTTN” có ĐTB = 3,62.

b) *Mức độ đáp ứng yêu cầu*

Bảng 5. Mức độ đáp ứng yêu cầu

STT	Yêu cầu	MỨC ĐỘ ĐÁP ỨNG (%)					ĐTB	ĐLC
		Yếu	Trung bình	Khá	Tốt	Rất tốt		
1	Đảm bảo các thành tố cấu trúc cơ bản của trò chơi	5,0	5,0	31,7	50,0	8,3	3,52	0,90
2	Trò chơi hấp dẫn	0,0	8,3	60,0	30,0	1,7	3,25	0,62
3	Luật chơi rõ ràng, đơn giản, dễ hiểu, dễ nhớ, dễ thực hiện	0,0	0,0	1,7	66,7	31,7	4,30	0,49
4	Phương tiện chơi sinh động, hấp dẫn, thu hút trẻ	0,0	3,3	15,0	66,7	15,0	3,93	0,65
5	Trò chơi phải theo hướng mở	0,0	0,0	3,3	53,3	43,3	4,40	0,55

*Ghi chú: ĐTB: Điểm trung bình ($1 \leq \text{ĐTB} \leq 5$); ĐLC: Độ lệch chuẩn

Kết quả khảo sát ở bảng 5 cho thấy, GV đánh giá việc thiết kế trò chơi KPKH về HTTN đáp ứng các yêu cầu ở mức khá và tốt với ĐTB dao động từ 3,25 đến 4,40; trong đó yêu cầu “Trò chơi phải theo hướng mở” có ĐTB = 4,40, kết quả đánh giá này đúng với thực tế khi triển khai chuyên đề xây dựng trường MN lấy trẻ làm trung tâm, quan điểm trong xây dựng môi trường, tổ chức các hoạt động cho trẻ đều theo hướng mở nhằm tạo điều kiện cho trẻ tự tìm tòi, khám phá và trải nghiệm thực tế và trong thiết kế trò chơi cho trẻ cũng cần đáp ứng yêu cầu này; tiếp đến là yêu cầu “Luật chơi rõ ràng, đơn giản, dễ hiểu, dễ nhớ, dễ thực hiện” được đánh giá mức độ đáp ứng cao, với ĐTB = 4,30. Điều này dễ hiểu và phù hợp với thực tế, đối với trẻ, luật chơi phải rõ ràng, ngắn gọn và dễ hiểu thì trẻ mới tiếp thu và chơi theo đúng luật. Vì vậy, quá trình thiết kế các trò chơi GV đã chú trọng yêu cầu này. Đánh giá đáp ứng yêu cầu thấp nhất là “Trò chơi hấp dẫn” có ĐTB = 3,25. Tìm hiểu thêm vấn đề này, phỏng vấn sâu một số GV cho biết: Trên thực tế, việc thiết kế các trò chơi KPKH về HTTN ở các trường mầm non hầu như rất nghèo nàn, và việc thiết kế chỉ tập trung giải quyết vấn đề để có trò chơi cho trẻ chơi chứ chưa quan tâm đến mức độ hấp dẫn với trẻ hay không...

Từ thực trạng đáp ứng mục đích, yêu cầu khi thiết kế trò chơi KPKH về HTTN cho trẻ 5-6 tuổi trên, cần có biện pháp để cải thiện, làm thế nào để việc thiết kế trò chơi cho trẻ đảm bảo bám sát mục tiêu phát triển cho trẻ và đảm bảo yêu cầu là việc cần quan tâm.

3.2.5. Thực trạng lựa chọn nội dung thiết kế trò chơi khám phá khoa học về hiện tượng tự nhiên cho trẻ 5-6 tuổi

Khi tiến hành thiết kế trò chơi khám phá khoa học về hiện tượng tự nhiên cho trẻ, chúng ta không thể bỏ qua việc lựa chọn nội dung phù hợp, đa dạng và thu hút trẻ. Và sau khi tiến hành điều tra, nhóm nghiên cứu thu được kết quả được thể hiện qua bảng 6 dưới đây:

Bảng 6. Thực trạng lựa chọn nội dung thiết kế trò chơi khám phá khoa học về hiện tượng tự nhiên cho trẻ 5-6 tuổi

STT	Nội dung	Mức độ sử dụng (%)					ĐTB	ĐLC
		Không bao giờ	Hiếm khi	Thỉnh thoảng	Thường xuyên	Rất thường xuyên		
1	Thời tiết, mùa	0,0	0,0	6,7	75,0	18,3	4,12	0,49
2	Ngày và đêm, mặt trời, mặt trăng	0,0	6,7	38,3	41,7	13,3	3,62	0,80
3	Nước	0,0	0,0	1,7	66,7	31,7	4,30	0,49
4	Không khí, ánh sáng	0,0	3,3	15,0	66,7	15,0	3,93	0,65
5	Đất, đá, cát, sỏi	0,0	0,0	28,3	41,7	30,0	4,02	0,76

*Ghi chú: ĐTB: Điểm trung bình ($1 \leq \text{ĐTB} \leq 5$); ĐLC: Độ lệch chuẩn

Nhìn vào kết quả được thể hiện ở bảng trên, có thể thấy giáo viên có nhiều ý kiến khác nhau về việc lựa chọn nội dung của việc thiết kế trò chơi khám phá khoa học về hiện tượng tự nhiên cho trẻ 5-6 tuổi. Tuy nhiên, số giáo viên lựa chọn nội dung về “Nước” là cao nhất có ĐTB = 4,30. Nội dung về “Thời tiết, mùa” có ĐTB = 4,12. Bên cạnh đó, nội dung “Đất, đá, cát, sỏi” cũng được nhiều GV lựa chọn có ĐTB = 4,02. Nội dung “Không khí, ánh sáng” được giáo viên thường xuyên lựa chọn có ĐTB = 3,93 và nội dung “Ngày và đêm, mặt trời, mặt trăng” có ĐTB = 3,62. Từ kết quả trên, có thể thấy được giáo viên đã lựa chọn những nội dung gì cho việc thiết kế trò chơi khám phá khoa học về hiện tượng tự nhiên cho trẻ 5-6 tuổi. Tuy nhiên, mức độ sử dụng chưa thật sự đồng đều và qua quá trình điều tra và phỏng vấn thì giáo viên không có thêm ý kiến gì về những nội dung khác. Hầu hết giáo viên đều đưa ra lựa chọn những nội dung mà chúng tôi đã đưa sẵn để lựa chọn cho việc thiết kế trò chơi.

3.3. Thực trạng tổ chức trò chơi khám phá khoa học về hiện tượng tự nhiên cho trẻ 5-6 tuổi ở các trường mầm non thành phố Huế, tỉnh Thừa Thiên Huế

3.3.1. Thực trạng thực hiện các hình thức tổ chức trò chơi khám phá khoa học về các hiện tượng tự nhiên cho trẻ 5-6 tuổi

Việc tổ chức trò chơi khám phá khoa học về hiện tượng tự nhiên cho trẻ 5-6 tuổi phụ thuộc rất nhiều đến mức độ tổ chức các hình thức của giáo viên. Sau khi tiến hành điều tra được chúng tôi thu được kết quả cụ thể dưới đây:

Bảng 7. Thực trạng mức độ tổ chức trò chơi khám phá khoa học về các hiện tượng tự nhiên cho trẻ 5-6 tuổi

STT	Hình thức	Mức độ tổ chức (%)					ĐTB	ĐLC
		Không bao giờ	Hiếm khi	Thỉnh thoảng	Thường xuyên	Rất thường xuyên		
1	Hoạt động học có chủ đích	0,0	0,0	3,3	53,3	43,3	4,40	0,55
2	Hoạt động chơi ngoài trời	0,0	0,0	5,0	63,3	31,7	4,27	0,54
3	Hoạt động chơi theo ý thích	0,0	1,7	30,0	65,0	3,3	3,70	0,56
4	Lao động	0,0	13,3	38,3	45,0	3,3	3,38	0,75
5	Tham quan	0,0	8,3	60,0	30,0	1,7	3,25	0,62

*Ghi chú: ĐTB: Điểm trung bình ($1 \leq \text{ĐTB} \leq 5$); ĐLC: Độ lệch chuẩn

Kết quả ở bảng 7 cho thấy, mức độ tổ chức trò chơi KPKH về các hiện tượng tự nhiên cho trẻ 5-6 tuổi thông qua các hình thức là khác nhau (ĐTB = 3,25-4,40). Trong đó, tổ chức trò chơi khám phá khoa học về các hiện tượng tự nhiên cho trẻ 5-6 tuổi qua hoạt động học được sử dụng “rất thường xuyên” với ĐTB = 4,40; tiếp đến là hoạt động chơi ngoài trời được xếp thứ 2 với ĐTB = 4,27; các hình thức còn lại được sử dụng thường xuyên với ĐTB = 3,70-3,25).

Trao đổi với một số giáo viên dạy lớp 5-6 tuổi, phần lớn các giáo viên đều rất thường xuyên sử dụng hình thức hoạt động học có chủ đích vì thuận lợi về nhiều mặt. Bên cạnh đó, một số giáo viên lựa chọn hình thức tổ chức hoạt động ngoài trời vì môi trường bên ngoài lớp học sẽ giúp kích thích tính chủ động, sáng tạo trong

hoạt động chơi của trẻ. Trong các hoạt động tham quan hoặc lao động thì thường các cô sử dụng ở mức độ thỉnh thoảng, với ĐTB dao động từ 3,25 đến 3,38, vì các hoạt động này phụ thuộc vào kế hoạch của nhà trường nên cũng rất khó tổ chức thường xuyên. Việc tổ chức trò chơi ở hình thức nào và mức độ tổ chức ra sao còn liên quan đến việc sử dụng nhóm trò chơi phù hợp với từng hình thức tổ chức. Trên thực tế, có rất nhiều nhóm trò chơi để các cô lựa chọn. Qua điều tra bằng phiếu hỏi chúng tôi thu được mức độ sử dụng của các nhóm trò chơi mà các cô đã lựa chọn sử dụng như sau:

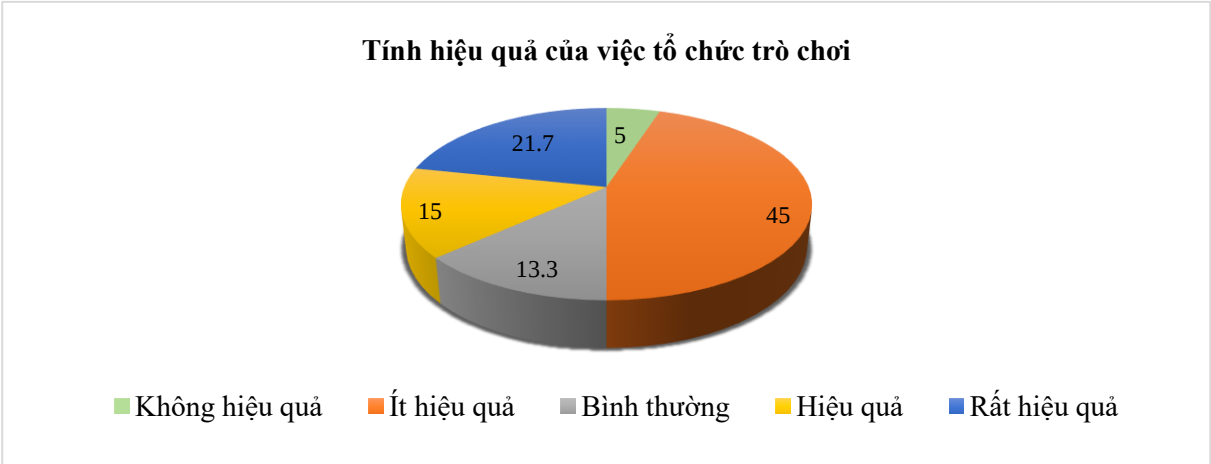
Bảng 8. Thực trạng sử dụng các nhóm trò chơi khám phá khoa học về hiện tượng tự nhiên cho trẻ 5-6 tuổi

STT	Nhóm trò chơi	Mức độ sử dụng (%)					ĐTB	ĐLC
		Không bao giờ	Hiếm khi	Thỉnh thoảng	Thường xuyên	Rất thường xuyên		
1	Trò chơi gây hứng thú mở đầu hoạt động khám phá khoa học về hiện tượng tự nhiên	0,0	3,3	0,0	51,7	45,0	4,38	0,66
2	Trò chơi đóng vai	5,0	5,0	31,7	50,0	8,3	3,52	0,90
3	Trò chơi học tập	0,0	1,7	33,3	48,3	16,7	3,80	0,73

**Ghi chú: ĐTB: Điểm trung bình ($1 \leq ĐTB \leq 5$); ĐLC: Độ lệch chuẩn*

Từ kết quả ở bảng 8, ta có thể dễ dàng nhận thấy đa số giáo viên lựa chọn sử dụng nhóm trò chơi gây hứng thú mở đầu hoạt động khám phá khoa học về hiện tượng tự nhiên với (ĐTB = 4,38). Các cô cho rằng, việc mở đầu hoạt động bằng một trò chơi sẽ giúp kích thích sự hứng thú tham gia hoạt động của trẻ. Tiếp theo là nhóm trò chơi học tập, ở nhóm trò chơi này các giáo viên sử dụng ở mức độ trung bình (ĐTB = 3,80). Phỏng vấn sâu một số GV chúng tôi được biết rằng: Trò chơi học tập là loại trò chơi có định hướng rõ ràng, được giáo viên tổ chức, hướng dẫn nhằm giúp trẻ thỏa mãn nhu cầu vui chơi và nhận thức đồng thời giáo dục và phát triển toàn diện nhận thức cho trẻ (Nguyễn, 2014). Với trẻ mẫu giáo thì học bằng chơi, chơi mà học nên việc thường xuyên lựa chọn sử dụng nhóm trò chơi này là phù hợp. Ngoài hai nhóm trò chơi trên thì còn có nhóm trò chơi đóng vai cũng được các cô quan tâm sử dụng (ĐTB = 3,52). Việc lựa chọn sử dụng nhóm trò chơi đóng vai giúp trẻ cảm nhận chân thật vai chơi mà trẻ đóng, trẻ bắt chước các hành động của người lớn. Trò chơi này giữ vai trò quan trọng trong quá trình vui chơi và sự phát triển của trẻ. Chẳng hạn, trẻ có thể giả làm nhà khoa học nhí phân tích về các hiện tượng tự nhiên.

3.3.2. Thực trạng về tính hiệu quả của việc tổ chức trò chơi khám phá khoa học về hiện tượng tự nhiên cho trẻ 5-6 tuổi ở các trường mầm non thành phố Huế, tỉnh Thừa Thiên Huế



Biểu đồ 2. Đánh giá của giáo viên về mức độ hiệu quả của việc tổ chức trò chơi khám phá khoa học cho trẻ 5-6 tuổi.

Kết quả khảo sát ở biểu đồ 2 cho thấy, đa số các giáo viên đánh giá việc tổ chức trò chơi khám phá khoa học cho trẻ 5-6 tuổi là ít hiệu quả chiếm 45% với số lượng 27/60 giáo viên. Giải thích cho sự đánh giá này các cô cho rằng hiện nay, hệ thống trò chơi khám phá khoa học cho trẻ 5-6 tuổi ở các trường mầm non thành phố Huế vẫn còn hạn chế về số lượng trò chơi; hầu như các giáo viên chưa tự thiết kế được trò chơi khám phá khoa học nói chung và trò chơi khám phá khoa học về hiện tượng tự nhiên nói riêng mà chủ yếu sử dụng những trò chơi có sẵn trong các tư liệu, học liệu mầm non. Bên cạnh đó, cũng có 13/60 giáo viên đánh giá việc tổ chức trò chơi KPKH cho trẻ là rất hiệu quả, chiếm tỷ lệ 21,7% và 9/60 giáo viên đánh giá là hiệu quả chiếm tỷ lệ 15%. Còn lại 8/60 giáo viên đánh giá là mức độ bình thường chiếm 13,3% và 5% đánh giá là không hiệu quả.

Kết quả này có thể xuất phát từ nhiều nguyên nhân: các trò chơi giáo viên sử dụng còn nhiều hạn chế, giáo viên ít khi cập nhật trò chơi mới cho trẻ, giáo viên thường lặp đi lặp lại một số trò chơi đơn giản, hệ thống trò chơi không đa dạng, giáo viên thường tổ chức những trò chơi bằng lời vì không có thời gian làm đồ dùng đồ chơi cho trẻ, khả năng thiết kế trò chơi của giáo viên mầm non còn rất hạn chế...

4. KẾT LUẬN

“Học mà chơi – Chơi mà học” là một phương châm được đề cao trong hoạt động dạy học do có tác dụng khơi dậy hứng thú cho GV và trẻ, đồng thời tạo ấn tượng sâu sắc về bài học, giúp việc học nhẹ nhàng mà hiệu quả. Trò chơi trong dạy học có nhiều cấp độ từ việc chơi cho vui trước khi học, đến việc học dưới hình thức trò chơi và đến mức độ cao hơn là học tập từ trò chơi.

Kết quả khảo sát thực trạng cho thấy bước đầu GVMN đã nhận thức được sự cần thiết của việc thiết kế và tổ chức trò chơi khám phá khoa học về hiện tượng tự nhiên cho trẻ 5-6 tuổi. Song, nhìn chung GV vẫn chưa có những biện pháp cụ thể và phù hợp nên việc thiết kế và tổ chức trò chơi cho trẻ còn nhiều hạn chế: GVMN chưa nhận thức đầy đủ về vai trò của việc thiết kế và tổ chức trò chơi khám phá khoa học trong việc phát triển toàn diện cho trẻ 5-6 tuổi; Về môi trường vật chất, các đồ dùng, đồ chơi, nguyên vật liệu thiên nhiên thiếu nhiều, cũng chưa được sắp xếp hợp lý; Trong quá trình tổ chức và hướng dẫn trẻ chơi các trò chơi KPKH về hiện tượng tự nhiên, giáo viên chưa chú trọng áp dụng các phương pháp dạy học theo hướng tiếp cận lấy trẻ làm trung tâm; GV chủ yếu hướng dẫn trẻ một cách áp đặt (yêu cầu trẻ làm theo yêu cầu của GV); GV chưa biết tận dụng nguyên vật liệu địa phương trong thiết kế và tổ chức trò chơi cho trẻ. Thực trạng này đòi hỏi chúng ta cần đưa ra những biện pháp hiệu quả khắc phục những hạn chế trên.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- Bộ Giáo dục và Đào tạo. (2021). *Văn bản hợp nhất số 01/VBHN-BGDĐT ngày 13 tháng 4 năm 2021 ban hành Chương trình giáo dục mầm non*.
- Nguyễn, T. D. H. (2014). *Thiết kế và sử dụng trò chơi học tập nhằm phát triển khả năng khái quát hóa cho trẻ 5-6 tuổi trong hoạt động khám phá môi trường xung quanh* (Luận văn thạc sĩ khoa học giáo dục). Trường Đại học Sư phạm Hà Nội.
- Nguyễn, Á. T. (2000). *Hoạt động vui chơi với trẻ em*. Nhà xuất bản Phụ nữ.

The Current situation of designing and organizing scientific exploration games on natural phenomena for 5-6-year-old children in preschools in Hue city, Thua Thien Hue province

Tran Thi Hoai Nhi

Huong Luu Preschool, Hue City, Thua Thien Hue Province

ARTICLE INFO

Article history:

Received: 25 September 2023

Received in revised form: 15 October 2023

Accepted: 20 October 2023

Published: 20 December 2025

Keywords:

Game design;

Game organization;

Scientific exploration games;

Natural phenomena.

Corresponding author:

Tran Thi Hoai Nhi

E-mail address:

nhitran04041995@gmail.com

ABSTRACT

This paper presents a summary of the research findings on the current situation of designing and organizing scientific exploration games on natural phenomena for 5-6-year-old children in preschools in Hue City, Thua Thien Hue Province. The study reveals that preschool teachers are aware of the importance of designing and organizing scientific exploration games related to natural phenomena for children aged 5-6. However, in general, teachers still lack specific and appropriate measures, resulting in several limitations in the design and implementation of such games.