

**Sử dụng truyện Ehon giáo dục kỹ năng sống cho trẻ 3-4 tuổi ở trường mầm non****Trương Thị Mỹ Phượng***Học viên cao học, Trường Đại học Sư phạm, Đại học Huế***THÔNG TIN BÀI BÁO***Quá trình xử lý:**Ngày nhận: 02/11/2023**Ngày nhận bản chỉnh sửa: 16/01/2024**Ngày nhận đăng: 19/01/2024**Ngày xuất bản: 20/8/2026**Từ khóa:**Truyện Ehon;**Kỹ năng sống;**Trẻ mầm non;**Hoạt động góc;**Hoạt động làm quen tác phẩm văn học.***TÓM TẮT**

Từ giá trị của truyện Ehon, một thể loại truyện tranh nổi tiếng có xuất xứ từ Nhật Bản, bài báo đã đề xuất các biện pháp sử dụng truyện Ehon vào giáo dục kỹ năng sống cho trẻ 3-4 tuổi ở trường mầm non. Các biện pháp hướng đến sử dụng truyện Ehon ở hoạt động góc, hoạt động cho trẻ làm quen tác phẩm văn học và hoạt động trải nghiệm thư viện sách. Tất cả các biện pháp đều được trình bày cụ thể về mục đích và cách thực hiện. Điều này sẽ góp phần phát huy tối đa vai trò của truyện Ehon đối với việc giáo dục một số kỹ năng sống cho trẻ 3-4 tuổi.

1. MỞ ĐẦU

Truyện Ehon có xuất xứ từ Nhật Bản, là những câu chuyện được minh họa bằng tranh vẽ chủ yếu dành cho lứa tuổi nhũ nhi và thiếu nhi (0-10 tuổi). Ehon là những câu chuyện nhỏ có kết cấu rõ ràng, nội dung phù hợp với từng lứa tuổi, lại có tranh vẽ minh họa đi kèm nên vừa nuôi dưỡng cảm xúc, năng lực tưởng tượng, làm cho tâm hồn trẻ thơ thêm phong phú vừa góp phần phát triển ngôn ngữ cho trẻ. Đến với Ehon trẻ em được hòa mình vào thiên nhiên, được khám phá thế giới rộng lớn, học được những bài học giá trị về cuộc sống xung quanh. Truyện Ehon đặc biệt thu hút sự quan tâm ở giá trị giáo dục của nó. Ở Ehon chứa đựng những bài học nhẹ nhàng về kỹ năng sống, kiến thức về thế giới, lịch sử hay cả những bài học về đạo đức thật thú vị. Theo các nhà nghiên cứu, truyện Ehon được mệnh danh là “thực phẩm tâm hồn” cho các em nhỏ. Mỗi câu chuyện mang lại cho trẻ một trải nghiệm riêng nhưng đều đáng quý bởi giá trị giáo dục sâu sắc trong những bài học mà tác giả Ehon đã gửi gắm qua các nhân vật và tình tiết truyện. Truyện Ehon Nhật Bản đã khẳng định được vai trò của mình trong việc giúp trẻ phát triển trên nhiều phương diện: ngôn ngữ, trí tưởng tượng, sáng tạo và đặc biệt là giáo dục trẻ nhiều kỹ năng trong cuộc sống (Hoàng & Trần, 2020).

Những năm gần đây, những câu chuyện Ehon đã về đến Việt Nam và đã nhận được sự quan tâm, lựa chọn để giáo dục con trẻ của các bậc phụ huynh và được sự đón nhận rất tích cực từ phía các em nhỏ. Chính giá trị giáo dục mà truyện Ehon mang lại cũng như lứa tuổi mà những câu chuyện Ehon hướng đến là một gợi ý hấp dẫn để sử dụng Ehon vào giáo dục trẻ mầm non. Sử dụng truyện Ehon để hỗ trợ giáo dục trẻ giai đoạn này là điều rất ý nghĩa. Bởi vì với sự đi lên của xã hội, sự phát triển của khoa học công nghệ thời kỳ 4.0, các trường mầm non đang ngày càng nỗ lực để đạt được những tiêu chuẩn cao về chất lượng, chuẩn bị cho quá trình hội nhập quốc tế. Xu hướng đổi mới giáo dục mầm non ở nước ta hiện nay hướng đến việc giúp trẻ có thể tự khám phá, tìm hiểu bằng chính sự sáng tạo của mình một cách tự nhiên nhất có thể, giúp mang lại sự hứng thú cho trẻ. Truyện Ehon không chỉ là phương tiện biểu đạt văn hóa Nhật Bản mà còn hỗ trợ đắc lực vào sự phát triển toàn diện của trẻ mầm non, bao gồm cả các kỹ năng sống. Hegner Wright, Gottfried, & Le định nghĩa kỹ năng sống là tập hợp các kỹ năng liên quan đến môi trường mà trẻ sống và kiến thức, giá trị và thái độ liên quan mà trẻ có thể thực hiện một cách có chủ ý và có tổ chức thông qua một loạt các hoạt động và ứng dụng. Những kỹ năng này nhằm mục đích xây dựng nhân cách tổng hợp của trẻ để trẻ có thể đảm nhận trách nhiệm và giải quyết thành công các nhu cầu thiết yếu của cuộc sống hàng ngày, điều này giúp trẻ trở

*Tác giả liên hệ: Trương Thị Mỹ Phượng;**Địa chỉ e-mail: myphuong198209@gmail.com**DOI: <https://doi.org/10.26459/jse.112.2026>*

thành một cá nhân tốt (as cited in Salah et al., 2021). Truyện Ehon với những đặc điểm nội dung và hình thức của mình có thể là phương tiện hỗ trợ giáo dục kỹ năng sống cho trẻ. Tuy nhiên, hiện nay truyện Ehon vẫn chưa đưa được vào sâu rộng ở trường mầm non. Mặt khác, các nghiên cứu về việc sử dụng truyện Ehon trong giáo dục kỹ năng sống cho trẻ 3-4 tuổi cũng chưa nhiều, chủ yếu tập trung vào truyện tranh nói chung. Vũ Thị Hương Giang (2017) đề xuất một số biện pháp sử dụng truyện tranh để hình thành khả năng đọc cho trẻ 5-6 tuổi ở trường mầm non, bao gồm: tạo môi trường đọc viết phong phú cho trẻ ở lớp học; xây dựng góc thư viện truyện tranh phong phú, hướng dẫn trẻ chia sẻ cách đọc theo từng nhóm nhỏ hoặc cá nhân; tạo hứng thú đọc cho trẻ và tạo kiến thức nền về câu chuyện qua tổ chức hoạt động kể chuyện cho trẻ; hướng dẫn trẻ đọc truyện tranh theo từng nhóm nhỏ và chia sẻ cách đọc trong hoạt động chiều; phối hợp giữa gia đình và nhà trường để duy trì nề nếp đọc cho trẻ. Ngô Thanh Mai (2016) với nghiên cứu “Những ảnh hưởng của truyện tranh Nhật Bản đối với trẻ em Việt Nam hiện nay” đã giới thiệu về các loại truyện tranh Nhật Bản, phân tích các ảnh hưởng của truyện tranh đối với trẻ em Việt Nam, bao gồm cả những ảnh hưởng tích cực và tiêu cực. Các ảnh hưởng tích cực của truyện tranh đối với trẻ em được cho là góp phần tạo bản lĩnh, nghị lực cho trẻ em; góp phần làm giảm áp lực cuộc sống; giúp trẻ em mở rộng không gian tri thức ngoài sách vở, chương trình trên lớp. Trong bài báo, tác giả cũng lý giải những nguyên nhân và đề xuất cách khắc phục những ảnh hưởng tiêu cực của truyện tranh Nhật Bản đối với trẻ em. Với hướng nghiên cứu khá tương đồng, Doãn Hải Thu (2019) hướng đến mục đích là tìm hiểu cách đọc giả Việt Nam tiếp nhận truyện tranh manga Nhật Bản, mức độ quan tâm, mức độ ảnh hưởng của manga đến người trẻ Việt Nam. Qua đó, làm rõ những lý do khiến truyện tranh Nhật Bản được ưa chuộng ở Việt Nam và đưa ra những gợi ý để phát triển hơn nữa giao lưu văn hóa Việt Nam - Nhật Bản. Tương tự, Nguyễn Thị Hân (2015) với đề tài “Tác động của truyện tranh Nhật Bản tới trẻ em” làm rõ những tác động tích cực cũng như hạn chế của truyện tranh Nhật Bản đối với trẻ em hiện nay, từ đó định hướng cho trẻ lựa chọn truyện tranh phù hợp cũng như định hướng văn hóa đọc một cách đúng đắn nhằm hình thành lên một thói quen tốt trong sự phát triển của trẻ. Để thực hiện mục đích trên, tác giả đã tiến hành khảo sát thực trạng sử dụng và ảnh hưởng của truyện tranh Nhật Bản tới trẻ em ở Hà Nội. Trên cơ sở đó, đề tài nhận định và đưa ra giải pháp đối với những tác động từ truyện tranh Nhật Bản tới trẻ em.

Như vậy, biện pháp sử dụng truyện Ehon trong giáo dục kỹ năng sống cho trẻ 3-4 tuổi ở các trường mầm non vẫn là vấn đề mới mẻ. Điều này khẳng định tính cấp thiết và ý nghĩa của bài báo. Với bài báo này, chúng tôi dựa trên các nghiên cứu khoa học và kinh nghiệm thực tiễn để đề xuất biện pháp sử dụng truyện Ehon trong giáo dục kỹ năng sống cho trẻ 3-4 tuổi ở các trường mầm non một cách hiệu quả và khả thi.

2. NỘI DUNG

2.1. Biện pháp sử dụng truyện Ehon giáo dục kỹ năng sống cho trẻ 3-4 tuổi thông qua hoạt động làm quen tác phẩm văn học

2.1.1. Vai trò của biện pháp

Trong chương trình GDMN, hoạt động làm quen tác phẩm văn học là hoạt động chung có chủ đích học tập, thuộc lĩnh vực phát triển ngôn ngữ. Vai trò giáo dục kỹ năng sống cho trẻ của truyện Ehon là rất lớn. Một phần là do cách tổ chức hoạt động của giáo viên, mặt khác là do các giá trị của chính tác phẩm truyện Ehon. Qua hoạt động làm quen truyện Ehon, trẻ có thể học được những kỹ năng sống cần thiết cho cuộc sống. Trẻ có thể học cách lắng nghe, nói chuyện, đối thoại, thuyết phục, thể hiện cảm xúc, tôn trọng ý kiến của người khác, giải quyết xung đột, hợp tác, làm việc nhóm... thông qua việc trao đổi ý kiến về các nhân vật, tình huống, hình ảnh trong các tác phẩm. Từ bài học liên quan đến tác phẩm, trẻ có thể học cách tự chủ, tự tin, tự lập, tự quyết định, tự giải quyết vấn đề, tự kiểm soát cảm xúc, tự đánh giá, tự rèn luyện, cách đối mặt, chấp nhận, thích nghi, vượt qua, phát triển... qua các thách thức, khó khăn. Trẻ còn có thể học cách phát huy trí tưởng tượng, khám phá, thử nghiệm, sáng tạo, biến hóa, phát triển ý tưởng, thể hiện nghệ thuật... qua các hình ảnh, ngôn ngữ, nội dung, cách thể hiện của truyện Ehon.

2.1.2. Cách thực hiện

- Ổn định, tạo hứng thú

Ổn định tổ chức, gây hứng thú là một hoạt động có ý nghĩa quan trọng trong các hoạt động học có chủ đích ở trường mầm non. Để có thể làm tốt hoạt động này trong hoạt động làm quen truyện Ehon, giáo viên sẽ sử dụng các thủ thuật, biện pháp tạo hứng thú cho trẻ. Giáo viên có thể khai thác Âm nhạc vào hoạt động này, như cho trẻ hát và vận động theo bài hát phù hợp chủ đề và có nội dung liên quan đến truyện Ehon mà trẻ sắp được làm quen. Hoặc giáo viên sẽ sử dụng một câu đố, một trò chơi nhẹ nhàng, cho trẻ xem một video, quan sát một hình ảnh/bức tranh nào đó. Sau khi đã ổn định, tạo hứng thú cho trẻ, giáo viên sẽ trò chuyện và dẫn dắt, giới thiệu vào câu chuyện Ehon mà trẻ được làm quen.

- Đọc/kể chuyện cho trẻ nghe

Giáo viên sử dụng giọng nói, ngôn ngữ, biểu cảm để đọc, kể cho trẻ nghe các tác phẩm văn học phù hợp với độ tuổi, phù hợp với chủ đề. Muốn sử dụng ngữ điệu phù hợp, giáo viên cần tìm hiểu, suy nghĩ và nghiên cứu tác phẩm để hiểu được ý nghĩa mà tác giả muốn gửi vào tác phẩm.

Khi đọc, kể, giáo viên sử dụng các đồ dùng trực quan như tranh, hình, đồ chơi, mô hình, đồ vật... để minh họa, hỗ trợ cho việc đọc, kể tác phẩm văn học. Đồ dùng trực quan giúp trẻ hình dung, cảm nhận và hiểu rõ hơn về nội dung, hình ảnh, nhân vật, tình huống trong tác phẩm và làm tăng hứng thú của trẻ đối với hoạt động.

- Đàm thoại

Ở phần này, giáo viên sẽ sử dụng các câu hỏi cùng trẻ tương tác nhằm giúp trẻ ghi nhớ nội dung truyện Ehon, hiểu các nhân vật, chi tiết, hình ảnh, từ ngữ trong truyện. Với trẻ 3-4 tuổi thì hệ thống câu hỏi cần phải đơn giản, rõ ràng, dễ hiểu; hệ thống câu hỏi phải sắp xếp theo trình tự từ dễ đến khó; hạn chế các câu hỏi mà câu trả lời chỉ là có hoặc không. Bên cạnh các câu hỏi nhận biết, tái hiện, giáo viên sử dụng thêm các câu hỏi nhận xét, giải thích, đánh giá, suy luận... để trẻ có cơ hội bày tỏ thái độ, quan điểm, cảm xúc trước các tình huống, các nhân vật trong truyện Ehon. Thông qua đó để giáo dục một số kỹ năng sống cho trẻ.

- Cho trẻ thực hành kể lại chuyện theo nhiều hình thức

Trẻ có thể kể chuyện Ehon theo nhóm. Trong quá trình làm việc nhóm, nhiều kỹ năng sống của trẻ sẽ được rèn luyện, phát triển. Ví dụ như kỹ năng hợp tác, kỹ năng thương lượng, kỹ năng thuyết phục, kỹ năng giao tiếp, kỹ năng lựa chọn...

Trẻ 3-4 tuổi có thể gặp một số khó khăn trong quá trình kể chuyện độc lập. Vì vậy giáo viên có thể hỗ trợ trẻ kể chuyện. Chẳng hạn giáo viên là người dẫn truyện còn trẻ sẽ phối hợp nhau thể hiện lời thoại nhân vật.

- Tổ chức trò chơi cùng cổ

Giáo viên tổ chức các trò chơi liên quan đến tác phẩm văn học để trẻ có thể tham gia, trải nghiệm, sáng tạo, thể hiện nghệ thuật theo cách của mình. Các trò chơi giúp trẻ vận dụng, củng cố, mở rộng kiến thức văn học, phát triển kỹ năng sống và kỹ năng giao tiếp.

- Nhận xét kết hợp giáo dục kỹ năng sống và chuyển hoạt động

Sau đây là ví dụ minh họa về việc sử dụng truyện Ehon giáo dục kỹ năng sống cho trẻ 3-4 tuổi thông qua hoạt động làm quen tác phẩm văn học, câu chuyện: *Hạt dưa hấu*. Tác giả: Wakiko Sato. Dịch tiếng Việt: Lê Hiền, Linh Trụ.

*** Hoạt động 1: Ổn định - Giới thiệu bài**

- Cho trẻ xem video về quả dưa hấu

- Trò chuyện:

+ Các con vừa được nhìn thấy hình ảnh gì?

+ Ruột quả dưa hấu có gì đặc biệt?

+ Một hạt dưa hấu bé xíu thì có thể làm gì nhỉ?

+ Các con đã bao giờ lỡ nuốt phải hạt dưa hấu và lo lắng rằng mình sẽ mọc cây trong bụng không?

- Dẫn dắt: Muốn biết điều đặc biệt của hạt dưa hấu bé xíu, bây giờ cô và các con sẽ cùng nhau khám phá câu chuyện “Quả dưa hấu” nhé!

*** Hoạt động 2: Làm quen văn học**

- **Kể diễn cảm lần 1:** Kết hợp ngữ điệu với điệu bộ cử chỉ

Hỏi trẻ: Cô vừa kể cho các con nghe câu chuyện gì?

- **Kể diễn cảm lần 2:** Cô kể kết hợp với tranh truyện

Cô đọc chậm, sau mỗi bức tranh thì dừng lại một lúc để cho bé quan sát và hỏi bé xem biểu cảm của hạt dưa hấu đang như thế nào?

Cô tóm tắt nội dung câu chuyện: Truyện mở đầu với sự tò mò của mèo con, cún con, thỏ, cáo. Ai ai cũng xem thường và cho rằng hạt giống vô dụng, đến cả bà Baba người đầu tiên gieo hạt dưa hấu cũng cho rằng hạt giống lười biếng, không chịu nảy mầm. Hạt dưa hấu không thể chịu nổi sự coi thường của mọi người nữa thế là bạn ấy vươn ra và mọc lên khắp nơi. Cuối cùng thì ai cũng phải bật cười vì đến lúc bị ăn thì quả dưa hấu vẫn còn rất giòn ăng, bà Baba định cầm dao bổ thì quả dưa hấu đã tự tách làm đôi. Kết thúc câu chuyện là hình ảnh bà Baba, mèo con, cún con, thỏ và cáo ngồi ăn những miếng dưa hấu mát ngọt.

- **Đàm thoại**

+ Các bé vừa nghe câu chuyện có tên là gì?

- + Trong câu chuyện gồm những nhân vật nào?
- + Ai là người đầu tiên gieo hạt giống xuống đất?
- + Mèo con, cún con, cáo, thỏ và bà Baba đã có suy nghĩ như thế nào về hạt giống?
- + Sau khi hạt dưa hấu bị mọi người xem thường thì hạt dưa hấu có thái độ như thế nào?
- + Dây dưa hấu đã lan rộng đến những nơi nào?
- + Hoa dưa hấu có màu gì?
- + Những quả dưa hấu xuất hiện ở đâu?
- + Qua câu chuyện này giúp các con rút ra được bài học gì?
- Giáo dục trẻ: Các con không nên chỉ nhìn bề ngoài mà xem thường, chê bai người khác.

- Trò chơi đóng kịch

Cho trẻ chọn vai.

Hỗ trợ trẻ hóa trang.

Tổ chức trò chơi đóng kịch: trẻ tự giới thiệu với khán giả về vai mình đóng. Cô là người dẫn chuyện và hướng dẫn cho trẻ đóng kịch.

*** Hoạt động 3: Kết thúc**

- Cô đặt câu hỏi đàm thoại để củng cố:
 - + Con vừa nghe kể câu chuyện có tên là gì?
 - + Trong chuyện có những nhân vật nào?
- Cô nhận xét, động viên, khen ngợi trẻ.
- Chuyển tiếp hoạt động: Cô cho trẻ ăn dưa hấu và quan sát xem thái độ của trẻ có ý định giữ lại hạt dưa hấu để gieo trồng giống như bà Baba không.

2.2. Biện pháp sử dụng truyện Ehon giáo dục kỹ năng sống cho trẻ 3-4 tuổi thông qua hoạt động góc

2.2.1. Vai trò của biện pháp

Ở trường mầm non, có một số góc giáo viên có thể sử dụng, khai thác truyện Ehon. Đó là góc sách, góc thư viện, góc học tập, góc phân vai, góc nghệ thuật... Ở những góc này trẻ được hoạt động, được “chơi” với sách Ehon. Trẻ được tiếp xúc với sách, được nghe và tập kể lại những câu chuyện Ehon dưới nhiều hình thức. Từ đó, trẻ dần dần hình thành tình yêu đối với sách tranh Ehon, hình thành thói quen và kỹ năng đọc sách. Ngoài ra, hoạt động với sách tranh Ehon ở các góc còn giúp trẻ rèn luyện tính kiên trì, khả năng làm việc nhóm, khả năng suy luận, có ý thức về bản thân, phát triển kỹ năng giao tiếp...

2.2.2. Cách thực hiện

Sử dụng tranh Ehon trong hoạt động góc có thể được thực hiện theo quy trình sau:

- Hoạt động ổn định, khởi động:
 - + Cho trẻ hát một bài hát
 - + Trò chuyện với trẻ về bài hát, chủ đề, kết hợp giáo dục
- Hoạt động trọng tâm
 - + Hỏi trẻ về các góc hoạt động trong lớp
 - + Giới thiệu với trẻ về các góc hoạt động có thể tương tác với sách tranh Ehon
 - + Trẻ tự lựa chọn góc để chơi
 - + Trẻ phối hợp, tham gia các hoạt động theo sự hướng dẫn của giáo viên

Ở những góc này, trẻ có thể đọc truyện, kể chuyện Ehon theo tranh, chơi ghép tranh theo diễn biến câu chuyện, chơi đóng vai các nhân vật trong truyện, vẽ các nhân vật trong truyện...

- Hoạt động kết thúc:

Giáo viên nhận xét, tuyên dương

Cho trẻ thu dọn đồ chơi ở các góc.

Sau đây là ví dụ khi trẻ chơi ở góc thư viện. Ở góc này, giáo viên có thể thực hiện những hoạt động sau:

- Giáo viên cho trẻ xem tranh trong truyện Ehon
- Giáo viên hỏi trẻ về nội dung tranh.
- Giáo viên đọc truyện cho trẻ nghe.

- Giáo viên trò chuyện với trẻ để giúp trẻ nhận diện tình huống hoặc các đối tượng trong truyện.
- Giáo viên cho trẻ trải nghiệm, quan sát thực tế các tình huống hoặc các đối tượng trong truyện.
- Giáo viên dẫn dắt, gợi mở để trẻ nói lên suy nghĩ, biểu lộ cảm xúc của mình về các đối tượng hoặc tình huống đã quan sát, trải nghiệm.
- Giáo viên khen ngợi khi trẻ đúng hoặc giải thích, giúp trẻ hiểu đúng nếu trẻ hiểu sai.

2.3. Biện pháp sử dụng truyện Ehon giáo dục kỹ năng sống cho trẻ 3-4 tuổi thông qua hoạt động trải nghiệm thư viện sách

2.3.1. Vai trò của biện pháp

Giáo dục kỹ năng sống theo hướng trải nghiệm là một trong những giải pháp đổi mới giáo dục mầm non theo hướng tiếp cận phát triển năng lực cho trẻ. Những năm gần đây, một số trường mầm non đã xây dựng thư viện trong khuôn viên nhà trường. Nhờ đó, trẻ được tiếp xúc với sách ở một không gian rộng rãi, thoáng đãng với nhiều đầu sách hơn chứ không như ở góc thư viện trong mỗi lớp học. Các thư viện được sắp xếp, bố trí ở một phòng riêng với đầy đủ các đồ dùng, giá sách, nhiều đầu sách bao gồm cả sách vải lẫn truyện tranh đủ, có thêm hoa và cây xanh. Điều này mang đến cho trẻ cảm giác an toàn, thân thiện, khơi gợi hứng thú đọc sách của trẻ và thông qua đó rèn các kỹ năng sống cho các em. Thông qua trải nghiệm đọc sách ở thư viện, mục tiêu giáo dục toàn diện trẻ được thực hiện một cách đồng bộ trong sự phối hợp thống nhất giữa kiến thức, kỹ năng, thái độ để giải quyết các nhiệm vụ cụ thể do môi trường thực tiễn tạo nên. Từ đó, trẻ thích ứng tốt với cuộc sống hiện tại và tạo nền tảng tốt cho việc học tập và làm chủ cuộc sống về sau.

2.3.2. Cách thực hiện

Giai đoạn 1: Chuẩn bị

Giáo viên cần phối hợp với Ban giám hiệu, quản lý thư viện để chuẩn bị cho hoạt động trải nghiệm đọc sách tại thư viện.

Phải xác định rõ mục đích, thời gian, nội dung và cách thức tổ chức trải nghiệm.

Lưu ý ở khâu chuẩn bị:

- Cần chuẩn bị và bày biện hệ thống truyện Ehon một cách đẹp mắt, thuận lợi cho tầm nhìn và hoạt động tương tác của trẻ.
- Để lưu giữ lại những khoảnh khắc trải nghiệm của trẻ, giáo viên chuẩn bị thêm các trang thiết bị để chụp ảnh, quay phim...
- Khi xác định mục tiêu trải nghiệm, ngoài mục tiêu về thái độ và kiến thức cần quan tâm đến mục tiêu giáo dục kỹ năng sống cho trẻ.

Giai đoạn 2: Tổ chức hoạt động trải nghiệm

- Giáo viên chào đón trẻ đã đến với hoạt động trải nghiệm đọc sách ở thư viện
- Nhắc nhở trẻ các nội quy, quy định và thông báo về nội dung trải nghiệm.
- Cho trẻ quan sát các đối tượng trong hoạt động: giáo viên hướng trẻ đến hệ thống sách tranh Ehon theo trình tự nhất định để đảm bảo sự thuận tiện về mặt không gian, đáp ứng về mặt thời gian. Giáo viên cần linh động cho trẻ quan sát tập thể hay nhóm, cá nhân để đảm bảo trẻ được tri giác tốt đối tượng. Cũng cần quan tâm đến hứng thú của trẻ để có các tác động phù hợp.
- Tham gia các hoạt động trải nghiệm đọc sách tranh Ehon:

Cho trẻ trải nghiệm đọc sách tranh Ehon theo cá nhân hoặc nhóm. Trẻ lựa chọn sách Ehon theo sở thích và tiến hành đọc sách. Giáo viên hướng dẫn trẻ cách dùng tay khi lật từng trang sách, kỹ thuật đọc sách (từ trên xuống dưới, từ trái sang phải), giữ sách không làm quăn mép, lấy sách ở đâu để vào ở đó. Cần dành thời gian trải nghiệm vừa đủ để trẻ có thể hoàn thành trải nghiệm đọc sách. Trẻ cùng trao đổi, chia sẻ ý tưởng với bạn thông qua việc quan sát kênh hình truyện Ehon để hình thành một câu chuyện hợp lý.

Giáo viên sử dụng các câu hỏi nhằm khai thác các kinh nghiệm liên quan đến cảm xúc, ấn tượng, hiểu biết của trẻ về sách tranh Ehon.

Cho trẻ thi đọc hoặc kể truyện Ehon. Trẻ tham gia đọc/ kể truyện Ehon thông qua hình dung, trí tưởng tượng của trẻ về hệ thống hình ảnh trong truyện.

Giáo viên đọc hoặc kể chuyện Ehon cho trẻ nghe. Khi đọc/ kể giáo viên phải biểu cảm về ngữ điệu, ngôn ngữ cơ thể. Có thể đọc/kể kết hợp với các phương tiện trực quan khác để tăng thêm hứng thú cho trẻ.

Có thể thực hiện thêm các hoạt động như vẽ tranh truyện Ehon, tô màu cho các nhân vật trong truyện Ehon, hóa thân vào các nhân vật trong truyện Ehon, múa hát, trò chơi, tặng quà... giúp trẻ có thêm ấn tượng

tốt đối với hoạt động trải nghiệm đọc sách nói chung và đọc truyện Ehon nói riêng và tạo tâm lý thoải mái, hứng khởi cho những hoạt động trải nghiệm tiếp theo.

Giai đoạn 3: Kết thúc hoạt động trải nghiệm

Giáo viên củng cố hệ thống, củng cố lại những hiểu biết mới, kinh nghiệm mới thông qua hoạt động trải nghiệm đọc sách Ehon tại thư viện.

Giáo viên đánh giá hoạt động trải nghiệm. Khi đánh giá, giáo viên cần quan tâm đánh giá thái độ, cảm xúc của học sinh trong quá trình trải nghiệm. Có thể kết hợp giáo dục kỹ năng sống và tình cảm, thái độ với sách tranh Ehon cho trẻ.

3. KẾT LUẬN

Trên đây chúng tôi đã đề xuất các biện pháp sử dụng truyện Ehon vào giáo dục kỹ năng sống cho trẻ 3-4 tuổi ở các trường mầm non. Tuy nhiên, việc đưa vào sử dụng một biện pháp hay công cụ mới đòi hỏi nhiều vấn đề. Ở Việt Nam, việc lựa chọn sách nói chung, sách tranh nói riêng trong giáo dục kỹ năng sống cho trẻ mầm non được giao quyền tự chủ cho các trường mầm non. Tuy nhiên, việc lựa chọn và sử dụng một cách hiệu quả truyện Ehon trong giáo dục kỹ năng sống cho trẻ phụ thuộc vào nhiều yếu tố. Việc trang bị hàng loạt sách tranh với số lượng lớn, đa dạng đầu sách sẽ gây những khó khăn và sự cân nhắc nhất định đối với các trường mầm non, đặc biệt là với các trường dân lập, tư thục. Tuy nhiên, việc đầu tư cho nguồn học liệu giá trị như truyện Ehon là làm việc cần thiết, đáng để các trường xem xét. Giáo viên là những người trực tiếp sử dụng sách tranh trong quá trình giáo dục trẻ, là người đồng hành, người bạn cùng trẻ khám phá những cuốn truyện. Do đó, giáo viên cần nhận thấy được giá trị của truyện Ehon để từ đó có sự đầu tư tìm hiểu, cũng như dành tâm huyết cho việc khai thác những thông điệp mạnh mẽ, bài học sâu sắc chứa đựng trong từng trang sách. Để có thể triển khai sử dụng truyện Ehon trong giáo dục kỹ năng sống cho trẻ, giáo viên cũng cần hiểu rõ đặc điểm tâm sinh lý lứa tuổi nói chung của trẻ, sở thích cá nhân của từng trẻ nói riêng để có hình thức, phương pháp sử dụng truyện Ehon phù hợp với từng trẻ. Điều này sẽ góp phần phát huy tối đa ý nghĩa của các biện pháp mà chúng tôi đã đề xuất, khẳng định vai trò của truyện Ehon đối với việc giáo dục một số kỹ năng sống cho trẻ 3-4 tuổi.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- Doãn, H. T. (2019). *Ảnh hưởng của truyện tranh Nhật Bản (Manga) đối với giới trẻ Việt Nam – trường hợp trường THPT Khoa học Giáo dục* [Luận văn thạc sĩ, Trường Đại học Việt Nhật].
- Hoàng, T. L., & Trần, B. N. (2020). Ehon – Hạt giống tâm hồn cho trẻ em. *Tập san Thông tin Khoa học - Giáo dục*, (10), 28–32.
- Ngô, T. M. (2016). Những ảnh hưởng của truyện tranh Nhật Bản đối với trẻ em Việt Nam hiện nay. *Tạp chí Khoa học ĐHQGHN: Nghiên cứu Nước ngoài*, 32(3), 105–113.
- Nguyễn, T. H. (2015). *Tác động của truyện tranh Nhật Bản tới trẻ em (qua khảo sát một số trường học ở Hà Nội)* [Khóa luận tốt nghiệp, Trường Đại học Văn hóa Hà Nội].
- Salah, B. M., Alhamad, N. F., Melhem, M. A., Sakarneh, M. A., Hayajneh, W. S., & Rababah, M. A. (2021). Kindergarten children's possession of life skills from teachers' viewpoints. *Review of International Geographical Education*, 11(8), 143–156. <https://doi.org/10.48047/rigeo.11.08.14>
- Vũ, T. H. G. (2017). Một số biện pháp sử dụng truyện tranh hình thành khả năng đọc cho trẻ 5–6 tuổi ở trường mầm non. *Tạp chí Giáo dục*, kì 2 tháng 11, 21–26.

Using Ehon story to educate life skills for children 3-4 years old in preschool

Truong Thi My Phuong

Master's Student, University of Education, Hue University

ARTICLE INFO

Article history:

Received: 02 November 2023

Received in revised form: 16 January 2024

Accepted: 19 January 2024

Published: 20 August 2026

Keywords:

Ehon stories;

Life skills;

Preschool children;

Corner activities;

Activities to get acquainted with literary works.

Corresponding author:

Truong Thi My Phuong

E-mail address:

myphuong198209@gmail.com

ABSTRACT

Based on the value of Ehon stories, a famous comic genre originating from Japan, the article has proposed measures to use Ehon stories in educating life skills for 3-4 years old children in kindergarten. The measures aim to use Ehon stories in corner activities, activities to familiarize children with literary works and activities to experience the book library. All measures are presented specifically in terms of purpose and implementation. This will contribute to maximizing the role of Ehon stories in educating some life skills for 3-4 years old children.