

MỘT SỐ TRÒ CHƠI VỀ BIỂU TƯỢNG ĐỊNH HƯỚNG TRONG KHÔNG GIAN TẠO CƠ HỘI PHÁT TRIỂN CÁC LĨNH VỰC CHO TRẺ MẦM NON

**Đinh Thị Bích Hậu⁺,
Bùi Thanh Xuân**

Trường Đại học Tây Bắc
+Tác giả liên hệ • Email: bichhau3011@gmail.com

Article History

Received: 30/3/2020

Accepted: 18/4/2020

Published: 08/5/2020

Keywords

integrate, field, orientation in space.

ABSTRACT

In preschool education today, the symbol of orientation in space is an important content in order to create opportunities for developing fields and comprehensively develop preschool children. The study of methods of forming directional symbols in space for preschool children with games is a necessary and meaningful issue in comprehensive development for children. The paper presents the content of orientation-teaching in space, the structure of a game, the fields of early childhood development education and five examples of integration of developmental fields for preschool children with some games used to reinforce the directional symbols in space. The paper helps readers have a more specific view on the content of teaching to form a directional symbol in space with some games. Since then, appropriate application of this content to the organization of integrated teaching in early childhood education is proposed.

1. Mở đầu

Trẻ mầm non vốn là những chủ thể với năng lực riêng, có khả năng tư duy, thích khám phá thế giới xung quanh. Mục tiêu của giáo dục mầm non là phát triển toàn diện cho trẻ về mọi mặt, vì thế thiết kế các hoạt động dạy học tích hợp là một việc mà mỗi giáo viên mầm non luôn phải quan tâm. “*Tích hợp trong chương trình giáo dục mầm non là: Thiết kế các nội dung và tổ chức hoạt động thành một thể thống nhất, có ý nghĩa để trẻ phối hợp áp dụng và phát triển các kinh nghiệm từ các lĩnh vực khác nhau, thông qua việc trẻ tham gia tích cực và trực tiếp một cách tự nhiên*” (Bộ GD-ĐT, 2009). Chương trình giáo dục phải tạo điều kiện cho trẻ được trải nghiệm, chủ động tìm tòi, khám phá với nhiều hình thức đa dạng, hấp dẫn để đáp ứng nhu cầu hứng thú của trẻ (Đinh Lan Anh, 2019).

Trong bài viết này, chúng tôi đưa ra một số trò chơi giúp trẻ củng cố biểu tượng định hướng trong không gian, qua đó tích hợp những lĩnh vực phát triển của trẻ mầm non mà lĩnh vực phát triển nhận thức (làm quen với toán) chiếm vai trò trọng tâm để mỗi giờ học về biểu tượng định hướng trong không gian cho trẻ mầm non trở nên sinh động và tạo được hứng thú.

2. Kết quả nghiên cứu

2.1. Nội dung biểu tượng định hướng trong không gian dành cho trẻ mầm non và cấu trúc trò chơi

2.1.1. Nội dung biểu tượng định hướng trong không gian dành cho trẻ mầm non

Dạy trẻ biểu tượng định hướng trong không gian giúp trẻ xác định được một đồ vật hay một ai đó ở vị trí nào đối với bản thân trẻ, đối với bạn khác hay của một đối tượng nào đó làm chuẩn và ngược lại. Mỗi lứa tuổi sẽ có mức độ nhận thức về biểu tượng định hướng trong không gian khác nhau để phù hợp với đặc điểm nhận thức của trẻ (Đinh Thị Nhung, 2012; Đỗ Thị Minh Liên, 2008).

Các nội dung về biểu tượng định hướng trong không gian cho trẻ mầm non theo lứa tuổi: Trẻ 3-4 tuổi: Nhận biết phía trên - phía dưới, phía trước - phía sau, tay phải - tay trái của bản thân; Trẻ 4-5 tuổi: Xác định vị trí của đồ vật so với bản thân trẻ và so với bạn khác (phía trước - phía sau; phía trên - phía dưới; phía phải - phía trái); Trẻ 5-6 tuổi: Xác định vị trí của đồ vật (phía trước - phía sau; phía trên - phía dưới; phía phải - phía trái) so với bản thân trẻ, với bạn khác, với một vật nào đó làm chuẩn.

2.1.2. Cấu trúc trò chơi

Cấu trúc trò chơi gồm 3 phần như sau (Đinh Văn Vang, 2012):

- Nhiệm vụ nhận thức (nội dung chơi): Đây chính là nội dung chơi có tính chất như một bài toán mà trẻ phải giải dựa trên các điều kiện đã cho. Nhiệm vụ nhận thức khơi gợi hứng thú, kích thích tính tích cực và nguyện vọng chơi của trẻ.

- Hành động chơi: Chính là những động tác trẻ làm trong lúc chơi, đây là một thành tố đặc trưng của trò chơi. Những hành động ấy càng phong phú, nhiều hình nhiều vẻ bao nhiêu thì số trẻ tham gia vào trò chơi càng nhiều và

bản thân trò chơi càng lí thú bấy nhiêu. Hành động chơi càng phong phú bao nhiêu thì trẻ càng tích cực chơi bấy nhiêu. Điều đó tạo cho cơ giáo cơ hội hình thành mối quan hệ qua lại giữa trẻ với nhau: trẻ biết hành động theo thứ tự, theo lượt phù hợp với luật chơi, biết tính đến mong muốn của người khác và biết giúp đỡ bạn bè trong những lúc khó khăn.

- Luật chơi: Đó là những quy định mà nhất thiết trẻ phải tuân thủ trong khi chơi. Luật chơi quyết định trò chơi và nếu phá vỡ chúng thì trò chơi cũng bị phá vỡ theo. Mỗi trò chơi đều có luật chơi do nội dung chơi quy định. Có thể nói, các luật chơi đã tạo nên cơ chế tự điều khiển hành vi của trẻ trong khi chơi.

Trong bài viết này, chúng tôi thiết kế trò chơi theo trình tự: *Tên trò chơi và đối tượng chơi*; Mục đích: Những mục đích cần đạt; Chuẩn bị: Ghi rõ các đồ dùng, đồ chơi cần có; Cách tiến hành: Nêu luật chơi và cách chơi (Đình Thị Nhung, 2012).

2.2. Các lĩnh vực giáo dục phát triển ở trẻ mầm non

Bất cứ nội dung nào khi dạy cho trẻ mầm non luôn có sự tích hợp của các lĩnh vực nhằm phát triển cho trẻ một cách toàn diện về mọi mặt. Có 5 lĩnh vực phát triển của trẻ mầm non được quy định trong Thông tư số 17/2009/TT-BGDĐT (Bộ GD-ĐT, 2009):

- *Lĩnh vực giáo dục phát triển thể chất (LVPTTC)*: Có hai khía cạnh chính là phát triển vận động và giáo dục dinh dưỡng, sức khỏe. Về phát triển vận động: Cần chú ý các động tác phát triển cơ và hô hấp; các kĩ năng vận động cơ bản và phát triển các tố chất trong vận động; các cử động bàn tay, ngón tay và sử dụng một số đồ dùng, dụng cụ; Dinh dưỡng và sức khỏe: Đảm bảo bé nhận biết được một số món ăn, thực phẩm thông thường và tác dụng của chúng đối với sức khỏe; tự làm một số việc phục vụ trong sinh hoạt hàng ngày; có ý thức giữ gìn sức khỏe và bảo đảm an toàn.

- *Lĩnh vực giáo dục phát triển nhận thức (LVPTNT)*: Lĩnh vực này tập trung giúp bé khám phá khoa học, làm quen một số khái niệm sơ đẳng về toán và khám phá xã hội. Khám phá khoa học bao gồm: Tìm hiểu các bộ phận của cơ thể người, đồ vật, động vật, thực vật và một số hiện tượng tự nhiên; Các khái niệm về toán học: Tập hợp, số lượng, số thứ tự, đếm, xếp tương ứng, so sánh, đo lường, hình dạng, định hướng theo không gian và thời gian; Khám phá xã hội bao gồm: Bản thân, gia đình, họ hàng và cộng đồng; trường mầm non; một số nghề nghiệp phổ biến; danh lam thắng cảnh và các ngày lễ hội.

Đây là một trong các lĩnh vực phát triển của trẻ nhà trẻ rất quan trọng giúp trẻ bước đầu khám phá thế giới xung quanh, phát triển tư duy logic và hiểu biết xã hội.

- *Lĩnh vực giáo dục phát triển ngôn ngữ (LVPTNN)*: Cần vận dụng các kĩ năng nghe, nói, làm quen với đọc viết để trẻ phát triển khả năng ngôn ngữ một cách tốt nhất. Phần nghe tập trung vào các từ chỉ người, sự vật, hiện tượng, đặc điểm, tính chất, hoạt động và các biểu cảm; nghe lời nói trong giao tiếp hàng ngày; nghe kể chuyện, đọc thơ, ca dao, đồng dao phù hợp với lứa tuổi mầm non. Phần nói chú trọng phát âm rõ các tiếng trong tiếng Việt, bày tỏ nhu cầu, tình cảm và hiểu biết của bản thân bằng các loại câu khác nhau; sử dụng đúng từ ngữ và câu trong giao tiếp hàng ngày, trả lời và đặt câu hỏi; đọc thơ, ca dao, kể chuyện; lễ phép chủ động chào hỏi và giao tiếp. Phần đọc viết thì trẻ sẽ làm quen với việc sử dụng bút, vở, một số kí hiệu, chữ viết...

- *Lĩnh vực giáo dục phát triển tình cảm - kĩ năng xã hội (LVPTTC - KNXH)*: Phát triển tình cảm: ý thức về bản thân, nhận biết và thể hiện cảm xúc, tình cảm với con người, sự vật hiện tượng xung quanh; Phát triển kĩ năng xã hội: hành vi và quy tắc ứng xử xã hội trong sinh hoạt gia đình, trường lớp mầm non, cộng đồng gần gũi; quan tâm bảo vệ môi trường.

- *Lĩnh vực giáo dục phát triển thẩm mỹ (LVPTTM)*: Cảm nhận và thể hiện cảm xúc trước vẻ đẹp của thiên nhiên, cuộc sống gần gũi, xung quanh trẻ và trong các tác phẩm nghệ thuật. Một số kĩ năng trong hoạt động âm nhạc (nghe, hát, vận động theo nhạc) và hoạt động tạo hình (vẽ, nặn, cắt, xé dán, xếp hình). Thể hiện sự sáng tạo khi tham gia các hoạt động nghệ thuật (âm nhạc, tạo hình).

2.3. Tích hợp các lĩnh vực giáo dục mầm non qua một số trò chơi về định hướng trong không gian

2.3.1. Trò chơi “Cơ thể của bé”

a. Đối tượng: Trẻ 3-4 tuổi.

b. Mục đích: Giúp trẻ nắm được các bộ phận trên cơ thể mình, định hướng được cơ thể mình với các hướng của không gian (với quy ước: đầu là phía trên, chân là phía dưới, mặt là phía trước, lưng là phía sau).

c. Chuẩn bị: Một số đồ dùng như mũ, dép, khẩu trang, ba lô. Tranh vẽ hình ảnh trẻ đến trường (hình 1).



Hình 1. Bé đi học

d. Cách tiến hành:

Lần 1: Cô tổ chức chơi cả lớp (chia thành 5 đội, các đội đứng theo hàng): Trước tiên, cô giúp trẻ ôn lại tên gọi của các bộ phận trên cơ thể và kể tên các đồ dùng mà các con chuẩn bị để đi học.

Ví dụ 1: Cô nói tên bộ phận và yêu cầu trẻ chỉ vào bộ phận đó trên cơ thể mình và gọi tên. Cô cho trẻ kể tên các đồ dùng mà các con chuẩn bị để đi học và trẻ cần trả lời được một số đồ dùng như: ba lô, mũ, khẩu trang, dép, bánh, sữa, kẹo... Nếu trẻ trả lời đúng, cô khuyến khích, khen bé. Nếu trả lời sai, trẻ cần thực hiện một yêu cầu mà cô và các bạn đưa ra, chẳng hạn như hát tặng cả lớp một bài hát.

Lần 2: Cô cho các đội trẻ quan sát *hình 1* và một số đồ dùng đã được chuẩn bị trong rổ (ba lô, mũ, khẩu trang, dép), yêu cầu các đội cho biết mỗi đồ dùng để ở vị trí nào trên cơ thể và thực hiện thao tác đeo đồ về các phía của bản thân.

Ví dụ 2: Cô: “Khi đi học mũ, khẩu trang, ba lô, dép các con để ở đâu trên cơ thể?”. Trẻ: Lần lượt mỗi trẻ trong đội trả lời “Mũ đội ở trên đầu ạ”, “Khẩu trang đeo trước mặt ạ”, “Ba lô đeo ở sau lưng ạ”, “Dép con đi dưới chân ạ”. Đồng thời, trẻ thực hiện thao tác: đội mũ, đeo khẩu trang, đeo ba lô, đi dép vào chân... Cô: Nhận xét và đánh giá kết quả cuối cùng. Đội nào trả lời được nhiều câu đúng và nhanh nhất là đội chiến thắng, đội bị sai nhiều nhất hoặc trả lời chậm bị phạt nhảy lò cò.

Nhận xét: Tổ chức trò chơi “*Cơ thể của bé*” tạo cơ hội cho trẻ phát triển các lĩnh vực tích hợp sau:

LVPTNT: Trẻ nắm được tên gọi các bộ phận trên cơ thể người, đồ vật (ba lô, khẩu trang, dép), hiểu được trên cơ thể có sự định hướng không gian với các bộ phận trên cơ thể mình (hiều ba lô đeo ở sau lưng, mũ thì đội ở trên đầu,...). Trẻ nhận thức được khi đi học cần phải chuẩn bị một số đồ dùng cá nhân.

LVPTTC: Trẻ thực hiện hoạt động khi chỉ vào các bộ phận của cơ thể mình để gọi tên bộ phận (tay chỉ vào đầu và gọi tên “đầu”), các hoạt động của trẻ khi tham gia chơi, trẻ nhảy lò cò khi đội thua. Biết được những sản phẩm bổ sung sức khỏe mà mình mang theo đi học (sữa, bánh,...).

LVPTNN: Trẻ nói và phát âm chính xác rõ ràng tên của các bộ phận trên cơ thể trẻ (tay, chân, đầu,...) hay đồ vật mà giáo viên yêu cầu (mũ, ba lô, khẩu trang, dép), nói được chính xác định hướng trên cơ thể của trẻ (mũ đội trên đầu, dép đi dưới chân,...).

LVPTTC - KNXH: Có ý thức chú ý lắng nghe cô và các bạn nói (trẻ giữ trật tự quan sát hoạt động của cô), lễ phép trong giao tiếp với giáo viên (luôn có từ “ạ” kèm sau mỗi câu trả lời); trẻ hòa đồng, hợp tác, đoàn kết hỗ trợ với bạn trong trò chơi đội.

LVPTTM: Thể hiện ở thái độ của trẻ khi quan sát đồ vật, hình ảnh cô đã chuẩn bị (trẻ khen ba lô đẹp, mũ đẹp,...) ngoài ra lĩnh vực này còn thể hiện khi xếp hàng ngang (xếp thẳng hàng, hình chữ U theo đội, theo lớp).

2.3.2. Trò chơi “*Các phía của bé*”

a. Đối tượng: Trẻ 3-4 tuổi.

b. Mục đích: Giúp trẻ biết cách xác định được phía trên - phía dưới; phía trước - phía sau của bản thân.

c. Chuẩn bị: Một số đồ dùng mới theo chủ đề chủ điểm (ví dụ chủ điểm đón Trung thu: ông trăng, chiếu, mâm ngũ quả và bánh kẹo, chị Hằng).

d. Cách tiến hành:

Lần 1: Tổ chức cho cả lớp ôn tập biểu tượng về các phía của trẻ. Cho trẻ đi quanh lớp và hát một bài. Sau khi kết thúc bài hát cô đặt câu hỏi về các phía xem có gì? Yêu cầu trẻ giải thích để nhìn được đồ vật ở phía đó là làm như thế nào?

Ví dụ 3: Cho lớp vừa đi vừa hát bài “Rước đèn ông sao”. Sau khi kết thúc bài hát cô hỏi trẻ: Hôm nay lớp mình có rất nhiều đồ mới, các con hay quan sát xung quanh lớp và nói cho cô biết đồ mới đó là những gì? Trẻ: có ông trăng, có bánh kẹo, có chiếu hoa.

Cô vừa nghe chúng mình nói nhìn thấy ông trăng đúng không nào, cho cô biết làm thế nào để chúng mình nhìn thấy ông trăng? Trẻ: chúng con phải ngẩng đầu lên mới nhìn thấy ông trăng ạ. Cô: vì sao phải ngẩng đầu lên mới thấy được ông trăng? Trẻ: trả lời theo khả năng. Cô chốt lại kiến thức: chúng mình phải ngẩng đầu lên mới thấy ông trăng vì ông trăng ở phía trên của chúng mình đây. Cô khen trẻ trả lời đúng, động viên các trẻ trả lời sai khuyến khích các con cố gắng trong lần chơi tiếp.

Lần 2: Chia lớp thành 5 đội, thực hiện yêu cầu kiểm tra xem các phía (phía trên, phía dưới, phía trước, phía sau) của trẻ còn có gì nữa. Đội nào trả lời được nhiều và chính xác sẽ giành giải thưởng mà cô đã chuẩn bị.

Ví dụ 4: Cô yêu cầu hãy xác định xem phía trên, phía dưới, phía trước, phía sau của con còn đồ gì. Trẻ ngẩng đầu và tìm các đồ vật và trả lời: ở phía trên của con có ông trăng, quạt trần, bóng điện,...

Chú ý: Tổ chức tương tự cho các phía còn lại và giúp trẻ đưa ra nhận xét: Phải cúi đầu xuống mới thấy vì vật ở phía dưới của con. Nhìn thấy được vì vật ở phía trước của con. Không nhìn thấy được (quay đầu lại mới thấy) vì vật ở phía sau của con.

Khi hình thành biểu tượng về mỗi phía của trẻ, sau khi chốt lại kiến thức, cô tổ chức củng cố: yêu cầu trẻ xác định ngay về các phía đó còn có những gì, có ai?

Nhận xét: Tổ chức trò chơi “*Các phía của bé*” tạo cơ hội cho trẻ phát triển các lĩnh vực sau:

LVPTNT: Trẻ hiểu và gọi tên được các phía so với bản thân trẻ (phía trên - phía dưới, phía trước - phía sau), xác định xem về các phía đó có gì hoặc xác định được đồ vật hay ai đó ở phía nào của trẻ (ông trăng ở phía trên, chiếu ở phía dưới của con). Trẻ nhận biết được các đồ dùng cô sử dụng trong trò chơi và hiểu thêm về ngày lễ Trung thu.

LVPTTC: Trẻ thực hiện ngẩng đầu, cúi đầu, quay đầu, kết hợp tay để chỉ các phía cô yêu cầu. Trẻ thực hiện thao tác đội mũ, đi dép, đeo ba lô, đeo khẩu trang và các hoạt động của trẻ khi tham gia trò chơi trong lần 2.

LVPTNN: Thể hiện ở việc trẻ nói và phát âm chính xác, rõ ràng tên gọi đồ vật mà cô hỏi (ông trăng, bánh kẹo, chiếu, hoa). Nói được chính xác vị trí của các đồ vật theo định hướng không gian mà bản thân trẻ được chọn làm chuẩn (ông trăng ở phía trên của con, mâm ngũ quả ở phía trước của con...).

LVPTTC - KNXH: Thể hiện ở sự lắng nghe cô nói, thể hiện trong sự đối đáp của trẻ khi trả lời các câu hỏi của cô (luôn kèm từ “ạ” trong mỗi câu trả lời), biết thể hiện cảm xúc của mình (thích thú, hào hứng với sự xuất hiện của chị Hằng, chú Cuội,...), khi hợp tác với bạn trong trò chơi biết quan tâm tới bạn, nhường quyền dành trả lời trước hay sau khi được cô gọi.

LVPTTM: Thể hiện ở thái độ của trẻ khi quan sát đồ vật, hình ảnh cô đã chuẩn bị (khen trăng đẹp, trăng tròn,...), khi trẻ xếp hàng theo đội, theo lớp. Khi trẻ cùng nhau hát bài hát tạo hứng thú trước khi vào hoạt động (bài hát “Rước đèn ông sao”).

2.3.3. Trò chơi “*Tay phải - tay trái*”

a. Đối tượng: Trẻ 3-4 tuổi.

b. Mục đích: Giúp trẻ xác định được tay phải - tay trái của bản thân.

c. Chuẩn bị: Mỗi trẻ một bông hoa và một lá cờ.

d. Cách tiến hành:

Lần 1: Cho trẻ ôn tay phải, tay trái và chức năng hoạt động của từng tay. Sau đó, cô nêu chức năng hoạt động trẻ giơ tay tương ứng và nêu tên tay và ngược lại.

Ví dụ 5: Cô cho trẻ mô phỏng hoạt động ăn cơm, khi ăn cơm tay dùng để làm gì? (cầm bát, cầm thìa). Cô nhắc lại chức năng theo tên tay: khi ăn cơm, tay phải dùng để cầm thìa, tay trái dùng để cầm bát. Sau khi ôn lại cho trẻ bắt đầu chơi theo hiệu lệnh của cô: Cô hô tay cầm bát. Trẻ giơ tay trái lên và hô to “tay trái”. Cô hô tay cầm thìa. Trẻ giơ tay phải lên và hô to “tay phải”. Cô hô tay phải. Trẻ giơ tay phải và hô to “tay cầm thìa”. Cô hô tay trái. Trẻ giơ tay trái và hô to “tay cầm bát”.

Chú ý: Có thể thay hoạt động ăn cơm bằng các hoạt động khác có sử dụng cả hai tay: đánh răng, tô màu, viết chữ... Trẻ nào trả lời sai, đề nghị hát tặng lớp một bài hát.

Lần 2: Phát cho mỗi trẻ một bông hoa và một lá cờ. Cô yêu cầu trẻ cầm hoa bằng tay phải, cầm cờ bằng tay trái,... Trẻ thực hiện yêu cầu của cô. Cô quan sát xem trẻ đã sử dụng tay đúng yêu cầu hay chưa. Trẻ nào thực hiện sai, yêu cầu nhẩy lò cò quanh lớp.

Nhận xét: Tổ chức trò chơi “*Tay phải - tay trái*” tạo cơ hội cho trẻ phát triển các lĩnh vực sau:

LVPTNT: Trẻ nhận biết được tay phải, tay trái và chức năng riêng của mỗi tay trên cơ thể trẻ khi tham gia hoạt động có sử dụng bằng cả hai tay (ăn cơm: tay phải cầm thìa - tay trái cầm bát, đánh răng: tay phải cầm bàn chải - tay trái cầm cổc, tô màu: tay phải cầm bút màu - tay trái giữ giấy,...).

LVPTTC: Trẻ thực hiện các động tác mô phỏng hoạt động ăn cơm (tay phải cầm thìa - tay trái cầm bát), cầm hoa, cầm cờ, nhẩy lò cò, nhún nhẩy theo bài hát của bạn... và các hoạt động khác.

LVPTNN: Trẻ nói và phát âm chính xác, rõ ràng “tay phải”, “tay trái” và nêu được chính xác chức năng của mỗi tay khi tham gia vào các hoạt động. Gọi chính xác, rõ ràng các đồ dùng: hoa, cờ trong chơi lần 2 để thực hiện yêu cầu của cô.

LVPTTC - KNXH: Trẻ việc lắng nghe cô nói và đối đáp khi trả lời các câu hỏi của cô, của bạn cũng như khi hợp tác với bạn trong trò chơi. Mạnh dạn hô to câu trả lời về tên gọi của tay hoặc chức năng của tay mà cô hỏi (tay phải ạ, tay trái ạ, để cầm bát ạ, để cầm thìa ạ,...) theo yêu cầu của cô.

LVPTTM: Trẻ có thái độ chăm chú quan sát hoạt động của cô, cách làm động tác mô phỏng nhẹ nhàng, dứt khoát hay cách cắm hoa cắm cờ hợp lí (giơ cao lên theo phương thẳng đứng, không để hoa hoặc cờ bị hướng xuống đất). Trẻ hát trong lần chơi 1, các bạn khác nhún nhảy theo bài hát...

2.3.4. Trò chơi “Tìm đồ giúp bạn”

a. Đối tượng: Trẻ 4-5 tuổi, trẻ 5-6 tuổi.

b. Mục đích: Giúp trẻ xác định được các vị trí khác nhau trong không gian (phía trước - phía sau, phía trên - phía dưới) của bạn được chọn làm chuẩn.

c. Chuẩn bị: Một số đồ dùng, đồ chơi được đặt ở các vị trí khác nhau của một bạn được chọn làm chuẩn, đặt ở phía trước của bạn: búp bê, các bạn trong lớp, cô giáo; phía sau của bạn: bàn, ghế, bình uống nước; phía trên của bạn: bóng bay, quạt trần, bóng điện; phía dưới của bạn: chiếu, hình ảnh bông hoa; phía phải của bạn: gấu bông, thỏ bông; phía trái của bạn: gà, vịt.

d. Cách tiến hành:

Lần 1: Chia lớp thành đội 5 đội, xếp mỗi đội 1 hàng. Chọn một trẻ lên làm chuẩn (bạn), ở các phía khác nhau của bạn đã chuẩn bị một số đồ dùng (như phân chuẩn bị). Cô giúp trẻ ôn lại định hướng của bạn bằng cách yêu cầu các đội xác định phía trên của bạn có gì? Đội nào trả lời đúng và nhanh nhất thì chiến thắng. Đội trả lời sai nhiều và chậm nhất thì thua sẽ phạt nhảy lò cò.

Ví dụ 6: Cô: các con hãy xác định phía trên của bạn có những gì? Trẻ: ngẩng đầu, quan sát phía trên và trả lời có bóng bay, có bóng điện, có quạt trần,... Tương tự, cô hỏi trẻ xác định xem phía dưới, phía trước - phía sau, phía phải - phía trái của bạn có gì?

Lần 2: Cô yêu cầu trẻ xác định một đồ vật nào đó ở phía nào của bạn. Đội nào có tín hiệu trả lời trước và trả lời đúng là đội giành chiến thắng.

Ví dụ 7: Cô hỏi: bóng bay, búp bê, cái bàn,... ở phía nào của bạn? Trẻ: bóng bay ở phía trên của bạn ạ, búp bê ở phía trước của bạn ạ, cái bàn ở phía sau của bạn ạ... Đội nào trả lời và ít câu trả lời đúng phạt hát tặng lớp một bài.

Nhận xét: Tổ chức trò chơi “Tìm đồ giúp bạn” tạo cơ hội cho trẻ phát triển các lĩnh vực sau:

LVPTNT: Trẻ hiểu và xác định được các phía trên - phía dưới, phía trước - phía sau, phía phải - phía trái của bạn (trẻ hiểu phía phải bạn là cùng phía bên tay phải bạn - phía trái bạn là cùng phía bên tay trái của bạn). Trẻ biết được các đồ vật (búp bê, bàn, gấu bông,...) mà giáo viên bố trí ở các phía của bạn. Xác định được đồ vật đó ở phía nào đối với bạn (bóng bay ở phía trên của bạn ạ).

LVPTTC: Trẻ thực hiện động tác ngẩng đầu, cúi đầu, quay phải, quay trái để tìm vị trí của các đồ vật ở các phía đối với bạn hoặc quan sát xác định được vị trí của một đồ vật nào đó ở phía nào của bạn (để biết phía trên của bạn có gì, trẻ phải ngẩng đầu lên, tìm đồ phía dưới của bạn trẻ phải cúi đầu xuống). Nhảy lò cò nếu thuộc đội thua cuộc và các hoạt động khác của trẻ khi tham gia trò chơi.

LVPTNN: Trẻ nói được và phát âm chính xác, rõ ràng tên gọi các phía (phía trên - phía dưới, phía trước - phía sau, phía phải - phía trái) của bạn. Gọi được chính xác các đồ vật bố trí quanh bạn, sử dụng câu trả lời đúng và đầy đủ, trường hợp trẻ trả lời không đầy đủ thì cô chỉnh sửa lại giúp trẻ (búp bê ở phía trước của bạn Hoa, gấu bông ở phía phải của bạn Hoa,...).

LVPTTC - KNXH: Trẻ lắng nghe cô nói, trong sự đối đáp của trẻ khi trả lời các câu hỏi của cô thường kèm từ “ạ” sau mỗi câu trả lời, thái độ hợp tác với bạn trong đội khi tham gia trò chơi. Mạnh dạn hô to câu trả lời (phía trên a, phía phải a,...) trong mỗi yêu cầu của cô.

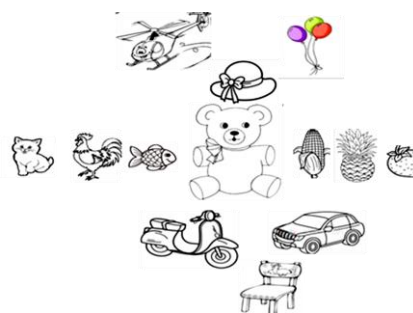
LVPTTM: Trẻ khi quan sát đồ dùng cô đã chuẩn bị (trẻ khen chòm bóng bay đẹp, gấu bông có màu vàng rất đẹp...). Xếp hàng đẹp theo đội. Nếu thuộc đội thua trẻ sẽ hát tặng các bạn trong lớp và cô giáo, các trẻ còn lại nhún nhảy theo bài hát.

2.3.5. Trò chơi “Đồ của gấu bông”

a. Đối tượng: Trẻ 4-5 tuổi, 5-6 tuổi.

b. Mục đích: Giúp trẻ xác định được các vị trí khác nhau trong không gian (phía trước - phía sau, phía trên - phía dưới, phía phải - phía trái) đối tượng được chọn làm chuẩn (gấu bông).

c. Chuẩn bị: Một số đồ dùng, đồ chơi được đặt ở các vị trí khác nhau về các phía của gấu bông (đặt ở phía trước - phía sau, phía trên - phía dưới, phía phải - phía trái). Chuẩn bị tranh (hình 2), một số thẻ lô tô có hình ảnh các đồ vật về các phía của gấu bông.



Hình 2. Đồ chơi của Gấu

d. Cách tiến hành:

Lần 1: Chia lớp thành 3-5 đội chơi. Cho trẻ định hướng trên cơ thể của đối tượng được chọn làm chuẩn (đầu, chân, mặt, lưng của gấu bông). Yêu cầu trẻ xác định xem về các phía trên - phía dưới, phía trước - phía sau, phía phải - phía trái của gấu bông xem có ai? có gì? Đội nào kể được nhiều và đúng là đội chiến thắng. Đội chiến thắng được khen thưởng bằng tràng vỗ tay, đội thua phạt hát tặng lớp một bài.

Lần 2: Chia lớp thành 5 đội chơi. Các đội quan sát tranh về gấu bông (trẻ phân công nhau quan sát các phía của gấu bông trong 5 phút rồi cô che bức tranh đi). Mỗi đội sẽ có đủ ảnh lô tô các hình xung quanh, các phía trên - phía dưới, phía phải - phía trái của gấu bông và một tranh cho mỗi đội đã có ảnh gấu bông nhưng chưa có đồ xung quanh.

Cô yêu cầu trong vòng 5 phút các đội phải dán được đồ về các phía của gấu bông như trong tranh đã quan sát lúc đầu. Khi trẻ thực hiện xong, cô hỏi phía trên - phía dưới của gấu bông có những gì? phía trước - phía sau của gấu bông có những gì? Trẻ: trả lời. Cô cho trẻ xem lại hình ảnh ban đầu và kiểm tra kết quả của từng đội. Đội nào nhanh và đúng là đội chiến thắng, đội nào thua phạt nhảy lò cò quanh lớp.

Nhận xét: Tổ chức trò chơi “Đồ của gấu bông” tạo cơ hội cho trẻ phát triển các lĩnh vực sau:

LVPTNT: Trẻ hiểu và xác định được các phía trên - phía dưới, phía trước - phía sau, phía phải - phía trái, biết các đồ vật bố trí ở các phía của gấu bông. Hiểu được gấu bông cũng có sự định hướng trong không gian (định hướng ba chiều: phía trên - phía dưới, phía trước - phía sau, phía phải - phía trái ở lần chơi 1; định hướng hai chiều: phía trên - phía dưới, phía phải - phía trái ở lần chơi 2).

LVPTTC: Trẻ thực hiện các hoạt động ngắt đầu, cúi đầu, quay phải, quay trái để tìm vị trí của các đồ vật đối với gấu bông. Hoạt động dán thẻ đồ dùng vào tranh theo yêu cầu của cô (lần chơi 2). Nhảy lò cò nếu thuộc đội thua cuộc và các hoạt động khác của trẻ khi tham gia trò chơi.

LVPTNN: Trẻ nói và phát âm chính xác, rõ ràng được tên các phía: phía trên - phía dưới, phía trước - phía sau, phía phải - phía trái của gấu bông (trẻ nói chính xác được: cái ghế ở dưới gấu bông ạ, con cá ở bên phải của gấu bông ạ,...). Gọi chính xác tên của các đồ vật bố trí quanh gấu bông, sử dụng câu trả lời đúng và đầy đủ; trường hợp trẻ trả lời không đầy đủ thì cô chỉnh sửa lại giúp trẻ.

LVPTTC - KNXH: Trẻ ngồi ngoan nghe cô nói, khi trẻ trả lời các câu hỏi của cô thường kèm từ “ạ”, thái độ hợp tác với bạn trong đội khi tham gia trò chơi (nhường nhau, khi thắng cùng tỏ thái độ vui mừng,...). Mạnh dạn hô to câu trả lời trong mỗi yêu cầu của cô (ở bên phải gấu bông ạ, ở bên dưới gấu bông ạ...).

LVPTTM: Trẻ chăm chú khi quan sát hoạt động của cô, quan sát tranh và hình ảnh đồ dùng xung quanh các phía của gấu bông (trẻ khen mũ của gấu đẹp, gấu có nhiều đồ chơi đẹp), dán đẹp và thẳng hàng các thẻ lô tô về các phía của gấu bông. Xếp hàng ngay ngắn theo đội, theo lớp. Trẻ thuộc đội thua cuộc sẽ hát tặng các bạn trong lớp và cô giáo, các trẻ còn lại nhún nhảy theo bài hát.

3. Kết luận

Bài viết đã trình bày 5 ví dụ về thông qua trò chơi để củng cố biểu tượng định hướng trong không gian cho trẻ và đã thực sự tạo được hứng thú giúp trẻ tiếp thu kiến thức một cách thoải mái. Trong mỗi ví dụ đã chỉ ra cơ hội mà trẻ có thể phát triển các lĩnh vực tích hợp trong đó, qua đó không những giúp trẻ khắc sâu biểu tượng định hướng trong không gian mà còn giúp trẻ mầm non phát triển về mọi mặt đáp ứng với yêu cầu ngày càng cao của cấp học sau. Thực tế, với biểu tượng toán học khác, chúng ta cũng hoàn toàn có thể tổ chức trò chơi có tích hợp các lĩnh vực phát triển để giúp trẻ khắc sâu kiến thức và phát triển toàn diện, đáp ứng với yêu cầu dạy học hiện nay là “học mà chơi, chơi mà học” và dạy học theo hướng tích hợp nhằm phát triển mọi mặt cho trẻ mầm non.

Tài liệu tham khảo

- Bộ GD-ĐT (2009). *Thông tư số 17/2009/TT-BGDĐT ngày 25/7/2009 ban hành Chương trình giáo dục mầm non.*
- Đình Lan Anh (2019). *Thực trạng giáo dục kỹ năng giải quyết vấn đề cho trẻ 5-6 tuổi trong trò chơi đóng vai có chủ đề ở một số trường mầm non tại Hà Nội.* Tạp chí Giáo dục, số đặc biệt tháng 7, tr 146-150.
- Đình Thị Nhung (2001). *Toán và phương pháp hình thành các biểu tượng toán học cho trẻ mẫu giáo (tập 2).* NXB Đại học Quốc gia Hà Nội.
- Đình Thị Nhung (2012). *Trò chơi giúp bé làm quen với số và phép đếm.* NXB Giáo dục Việt Nam.
- Đình Văn Vang (2012). *Tổ chức hoạt động vui chơi cho trẻ mầm non.* NXB Giáo dục Việt Nam.
- Đỗ Thị Minh Liên (2008). *Phương pháp hình thành biểu tượng toán học sơ đẳng cho trẻ mầm non.* NXB Đại học Sư phạm.
- Lương Thị Định (2018). *Thực trạng và biện pháp sử dụng trò chơi dân gian dân tộc Thái nhằm phát triển hứng thú nhận thức cho trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi ở thành phố Sơn La, tỉnh Sơn La.* Tạp chí Giáo dục, số 434, tr 40-44.