

KĨ NĂNG TỔ CHỨC TRÒ CHƠI ĐÓNG VAI THEO CHỦ ĐỀ CỦA SINH VIÊN NGÀNH GIÁO DỤC MẦM NON TRƯỜNG ĐẠI HỌC SƯ PHẠM – ĐẠI HỌC HUẾ

PHẠM TIẾN SỸ

Trường Đại học Sư phạm – Đại học Huế

PHÙNG ĐÌNH MÃN

Trung Tâm Đào tạo từ xa – Đại học Huế

Tóm tắt: Kỹ năng tổ chức (KNTC) trò chơi đóng vai theo chủ đề (ĐVTCD) là một bộ phận cấu thành hệ thống kỹ năng sư phạm của sinh viên mầm non (SVMN). Tuy nhiên cho đến nay, vấn đề này chưa được nhiều tác giả thực sự quan tâm nghiên cứu. Trong bài báo này, chúng tôi giới thiệu kết quả nghiên cứu thực trạng KNTC trò chơi ĐVTCD của SV ngành GDMN-trường ĐHSP - ĐH Huế, trong đó, nhấn mạnh đến mức độ tuân thủ các KN, các yếu tố ảnh hưởng đến sự hình thành, phát triển KN và đề xuất một số biện pháp nhằm nâng cao hiệu quả rèn luyện KN này ở sinh viên.

1. ĐẶT VẤN ĐỀ

Tâm lý học Mác xít khẳng định: mỗi giai đoạn phát triển của con người đều gắn với một hoạt động chủ đạo [2, tr.63]. Trong đó, hoạt động chơi, mà trung tâm là trò chơi đóng vai theo chủ đề là hoạt động chủ đạo của trẻ em lứa tuổi mẫu giáo (3-6 tuổi). Trong hoạt động chơi, những phẩm chất tâm lý (tư duy, tưởng tượng, tình cảm, ý chí...) của trẻ được phát triển mạnh mẽ [1, tr. 236-240], trẻ tiếp thu những kinh nghiệm văn hoá nhân loại, tiếp thu và dần làm quen với việc tuân thủ các quy tắc, các chuẩn mực xã hội. Đó là giai đoạn đầu tiên của quá trình hình thành và phát triển nhân cách của trẻ. Do đó, vấn đề nghiên cứu thực trạng và tìm ra các biện pháp thích hợp để rèn luyện tốt kỹ năng tổ chức (KNTC) hoạt động chơi (trong đó có trò chơi ĐVTCD) cho trẻ của sinh viên sư phạm Mầm non mang ý nghĩa cấp thiết và là đòi hỏi của thực tiễn nhằm nâng cao chất lượng đào tạo giáo viên nuôi dạy trẻ.

2. PHƯƠNG PHÁP VÀ PHẠM VI NGHIÊN CỨU

Để nghiên cứu kỹ năng tổ chức trò chơi ĐVTCD của sinh viên ngành GDMN - Trường ĐHSP - ĐH Huế, chúng tôi đã sử dụng phối hợp các phương pháp nghiên cứu sau đây: Phương pháp điều tra bằng bảng hỏi, phương pháp phỏng vấn, phương pháp quan sát, phương pháp lấy ý kiến chuyên gia... Trong đó, điều tra bằng bảng hỏi là phương pháp chủ yếu. Phiếu điều tra (chủ yếu dành cho sinh viên) bao gồm 11 câu hỏi được chia thành 4 phần: *phần 1*: Tìm hiểu nhận thức, thái độ của sinh viên về KNTC trò chơi ĐVTCD cho trẻ của sinh viên, *phần 2*: Tìm hiểu mức độ biểu hiện của KNTC trò chơi ĐVTCD cho trẻ của sinh viên Mầm non, *phần 3*: Một số sai sót sinh viên thường mắc phải trong quá trình tổ chức cho trẻ chơi, *phần 4*: Các yếu tố ảnh hưởng đến KNTC trò chơi ĐVTCD cho trẻ của sinh viên. Riêng biểu hiện từng KNTC trò chơi ĐVTCD của

sinh viên (phần 2) được đánh giá trên 3 mặt: mức độ nắm vững tri thức (chia thành 3 mức độ: nắm chưa vững (M1), nắm chưa vững lắm (M2) và nắm vững (M3), tương ứng với hệ số điểm từ 1 đến 3); mức độ vận dụng tri thức vào thực tiễn (chia thành 3 mức độ: vận dụng chưa thuần thục (M1), vận dụng chưa thuần thục lắm (M2) và vận dụng thuần thục (M3) tương ứng với số điểm từ 1 đến 3); kết quả thu được (chia thành 3 mức độ: kết quả chưa cao (M1), kết quả chưa cao lắm (M2), kết quả cao (M3) tương ứng với số điểm từ 1 đến 3). Điểm đánh giá là trung bình cộng của điểm hệ số 3 mặt nêu trên. Dựa vào số điểm đạt được, mức độ thuần thục KN của sinh viên được phân chia thành 3 mức như sau: Từ 1 đến 1,92 : Mức chưa có KN hoặc có KN nhưng chưa thuần thục, từ 1,93 đến 2,5: Mức KN chưa thuần thục lắm; từ 2,53 đến 3: Mức KN tương đối thuần thục và thuần thục. Những kết quả thu được từ phiếu điều tra được kiểm chứng dựa trên kết quả giải các bài tập tình huống, soạn giáo án, quan sát các tiết hoạt động góc do sinh viên tổ chức trong các đợt thực tập...

Nghiên cứu này được tiến hành trên 180 SV thuộc khối năm 2, năm 3 và năm 4 ngành GDMN - Trường ĐHSP - ĐH Huế.

3. KẾT QUẢ NGHIÊN CỨU

3.1. Nhận thức của SV về vai trò của giáo viên trong việc tổ chức trò chơi ĐVTCD

Để hình thành kỹ năng tổ chức trò chơi ĐVTCD, sinh viên phải xác định chỗ đứng của mình trong trò chơi của trẻ. Hay nói khác đi, sinh viên phải hiểu được trong khi tổ chức cho trẻ chơi, giáo viên có vai trò như thế nào. Kết quả nghiên cứu vấn đề này cho thấy, phần lớn sinh viên đã nhận thức được đúng đắn vai trò là người *định hướng, tổ chức, hướng dẫn hoạt động chơi cho trẻ* (81,7% ý kiến). Bên cạnh đó, một bộ phận nhỏ còn nhận thức chưa thực sự đúng đắn về vai trò, vị trí của giáo viên trong khi tổ chức trò chơi cho trẻ. Theo những sinh viên này, giáo viên phải *tham gia chơi cùng trẻ* (12,2% ý kiến) hoặc *để trẻ chơi, giáo viên chỉ quan sát* (2,8% ý kiến), thậm chí một số còn cho rằng giáo viên hoàn toàn có thể *áp đặt để trẻ chơi theo ý mình* (3,3% ý kiến).

3.2. Mức độ biểu hiện kỹ năng tổ chức trò chơi đóng vai theo chủ đề của SV

3.2.1. Nhóm kỹ năng nhận thức (KNNT)

Nhóm kỹ năng này bao gồm các hành động linh hoạt tri thức về hoạt động chơi của trẻ, về khả năng chơi của trẻ trong lớp mà giáo viên phụ trách, những tri thức về tổ chức trò chơi trẻ em... Những tri thức này được lĩnh hội từ các nguồn tài liệu (bài giảng, sách giáo khoa, giáo trình, sách báo, tạp chí, báo cáo khoa học...) và từ việc nghiên cứu trực tiếp trẻ trong lớp. Nghiên cứu nhóm kỹ năng này của sinh viên cho kết quả như sau:

Bảng 1. Kết quả nghiên cứu nhóm KNNT của SV

KN	Nắm vững lý thuyết					Vận dụng vào thực tiễn					Kết quả nhận thức					Chung \bar{X}
	Mức độ (%)			\bar{X}	Std	Mức độ (%)			\bar{X}	Std	Mức độ (%)			\bar{X}	Std	
	M1	M2	M3			M1	M2	M3			M1	M2	M3			
KN1	5,6	56,1	38,3	2,33	0,58	10	67,2	22,8	2,13	0,56	12,8	71,1	16,1	2,03	0,54	2,16
KN2	5,6	43,3	51,1	2,46	0,60	10	62,8	27,2	2,17	0,59	11,7	69,4	18,9	2,07	0,55	2,23
KN3	6,1	48,9	45,0	2,39	0,60	7,8	66,6	25,6	2,18	0,55	12,8	72,2	15,0	2,02	0,53	2,20
KN4	4,4	48,3	47,3	2,43	0,58	9,4	52,8	37,8	2,28	0,63	11,7	71,1	17,2	2,06	0,54	2,26
Chung				2,40	0,39				2,19	0,40				2,05	0,36	2,21

Chú thích:

Std: Độ lệch chuẩn

\bar{X} : Điểm trung bình

KN1: Kỹ năng lựa chọn tài liệu

KN3: Kỹ năng chuẩn bị các điều kiện để quan sát trẻ chơi

KN2: Kỹ năng đọc và hiểu được về tài liệu

KN4: Kỹ năng tìm hiểu nhu cầu chơi của trẻ

Kết quả điều tra phản ánh ở bảng 1 cho thấy, KNNT của sinh viên ở mức độ chưa cao ($\bar{X} = 2,14$ điểm). Trong nhóm kỹ năng này, có 33 sinh viên (chiếm 18,3%) đạt mức độ chưa có kỹ năng hoặc kỹ năng chưa thuần thục, 121 sinh viên (chiếm 67,2%) chưa thuần thục lắm và chỉ có 26 sinh viên (chiếm 14,4%) có kỹ năng tương đối thuần thục.

Theo ý kiến của sinh viên, mặc dù đã có những hiểu biết tương đối đầy đủ về việc lựa chọn và đọc tài liệu, về quan sát và tìm hiểu nhu cầu chơi của trẻ nhưng do điều kiện vận dụng chưa nhiều nên các bạn thường lúng túng mỗi khi tiến hành hoạt động thực tế, kết quả công việc cũng vì vậy mà không được như ý muốn.

Kết quả kiểm định phương sai một yếu tố bằng phần mềm SPSS 16.0 cho thấy sự khác biệt có ý nghĩa thống kê về KNNT của sinh viên theo năm học. Theo đó, sinh viên năm thứ 4 vượt trội hơn hẳn sinh viên năm thứ 2 và thứ 3 ở cả 3 mặt: mức độ nắm vững tri thức ($F_{(2,177)}=23,71$, $p<0,001$), sự thuần thục trong thực hành ($F_{(2,177)}=7,68$, $p<0,01$) và kết quả thu được ($F_{(2,177)}=11,62$, $p<0,001$). Điều này cho thấy quá trình học tập và rèn luyện ở Bộ môn Giáo dục Mầm non có thể đã làm tăng KNNT của sinh viên. Theo kết quả tìm hiểu thời khóa biểu, bảng điểm của sinh viên, ngoài các học phần Tâm lý học trẻ em, Giáo dục học trẻ em thì đến năm thứ 3, thứ 4, sinh viên được học thêm các học phần: Phương pháp tổ chức hoạt động giáo dục, Phương pháp tổ chức trò chơi,... Những môn học này kết hợp với những chuyến đi thực tế, kiến tập, thực tập sư phạm giúp sinh viên mở rộng tri thức, hoàn thiện kỹ năng tìm kiếm, đọc hiểu tài liệu, kỹ năng quan sát, tìm hiểu nhu cầu chơi của trẻ... Đây là nét tích cực, cho thấy sự nỗ lực của sinh viên cũng như hiệu quả đào tạo của trường ĐHSPT – ĐH Huế.

3.2.2. Nhóm kỹ năng thiết kế (KNTK)

Nhóm kỹ năng này bao gồm các hành động lập kế hoạch quá trình thực hiện nhiệm vụ tổ chức cho trẻ chơi, tính toán các phương án hành động, dự kiến các tình huống và cách giải quyết. Nghiên cứu biểu hiện các kỹ năng trong nhóm kỹ năng này ở sinh viên cho kết quả như sau:

Bảng 2. Kết quả nghiên cứu nhóm KNTK

KN	Nắm vững lý thuyết					Thực hành thiết kế					Kết quả thiết kế					Chung \bar{X}
	Mức độ (%)			\bar{X}	Std	Mức độ (%)			\bar{X}	Std	Mức độ (%)			\bar{X}	Std	
	M1	M2	M3			M1	M2	M3			M1	M2	M3			
KN5	3,3	46,7	50	2,47	0,56	8,3	68,4	23,3	2,15	0,54	11,7	69,4	18,9	2,07	0,55	2,23
KN6	3,9	35,6	60,5	2,57	0,57	6,1	58,3	35,6	2,29	0,58	7,2	62,2	30,6	2,23	0,57	2,36
KN7	5,6	43,9	50,6	2,45	0,60	8,9	68,3	22,8	2,14	0,55	14,4	68,9	16,7	2,02	0,56	2,20
KN8	4,4	36,7	58,9	2,54	0,58	5,6	67,8	26,7	2,21	0,53	13,3	63,4	23,3	2,10	0,60	2,28
KN9	5,0	32,2	62,8	2,58	0,59	5,0	65,6	29,4	2,24	0,54	7,8	70,6	21,6	2,14	0,53	2,32
KN10	4,4	40,6	55,0	2,51	0,58	5,6	55,0	39,4	2,34	0,58	7,8	61,7	30,6	2,23	0,58	2,36
Chung				2,52	0,36				2,23	0,33				2,13	0,34	2,29

Chú thích:

KN5: KN xác định mục đích phát triển hoạt động chơi cho trẻ

- KN6: KN chuẩn bị môi trường, điều kiện chơi cho trẻ
 KN7: KN khắc sâu biểu, gây ấn tượng cho trẻ về
 KN8: KN xác định yêu cầu cần đạt của buổi chơi
 KN9: KN xác định nội dung, nắm vững phương pháp tổ chức buổi chơi
 KN10: KN soạn giáo án

Kết quả điều tra phản ánh trong bảng 2 cho thấy kỹ năng thiết kế của sinh viên vẫn chưa thực sự thuần thục. Cũng như các kỹ năng trong nhóm KNNT, sinh viên tỏ ra tự tin hơn với mức độ nắm vững tri thức nhưng lại đánh giá thấp khả năng thực hành và kết quả đạt được của bản thân. Có 71,7% sinh viên có kỹ năng chưa thuần thục lắm, 17,8% sinh viên có kỹ năng tương đối thuần thục và 10,6% sinh viên chưa có kỹ năng hoặc kỹ năng chưa thuần thục.

Kết quả tìm hiểu một số giáo án của sinh viên đã chứng minh cho kết quả trên. Các giáo án này đều chưa đưa ra được mục đích rõ ràng, cụ thể; chưa xây dựng được kế hoạch khắc sâu biểu tượng, gây ấn tượng cho trẻ về cuộc sống xung quanh, phương pháp tổ chức và tác động vào trò chơi của trẻ còn thiếu sáng tạo, kế hoạch thỏa thuận chơi quá công kênh trong khi thời gian tổ chức chơi không nhiều; chưa dự kiến được một số tình huống nảy sinh trong khi tổ chức cho trẻ chơi... Một số giáo án được soạn rất sơ sài.

Trong số các kỹ năng thành phần thuộc nhóm KNTK, kỹ năng khắc sâu biểu tượng, gây ấn tượng cho trẻ về cuộc sống xung quanh có điểm trung bình thấp nhất (2,20 điểm); có 16,6% sinh viên chưa có kỹ năng hoặc kỹ năng chưa thuần thục, 61,6% sinh viên chưa thuần thục lắm và chỉ có 22,8% sinh viên đạt mức độ tương đối thuần thục. Từ kết quả quan sát và phỏng vấn, có thể phán đoán nguyên nhân chính của thực trạng này là do sinh viên chưa hiểu sâu sắc bản chất của trò chơi ĐVTCD (trò chơi này chỉ xuất hiện ở trẻ khi chúng có kinh nghiệm về mảng hiện thực được phản ánh trong trò chơi), từ đó các em chưa quan tâm lắm đến việc lập kế hoạch khắc sâu biểu tượng, gây ấn tượng cho trẻ. Những gì trẻ phản ánh trong trò chơi do sinh viên tổ chức đều là những kinh nghiệm do trẻ tích lũy được trong những hoàn cảnh khác nhau của đời sống. Nhiệm vụ của giáo viên là khơi gợi, làm khắc sâu biểu tượng về cuộc sống cho trẻ dựa trên những kinh nghiệm trẻ đã có, cao hơn nữa là phải hình thành trong đầu trẻ những biểu tượng về cuộc sống xung quanh có liên quan đến các loại trò chơi ĐVTCD. Tuy nhiên, trong thực tế tổ chức, trẻ phải tự khơi gợi những kinh nghiệm đó và tái hiện trong trò chơi của mình. Điều này làm cho trò chơi của trẻ thiếu tính sáng tạo, tính thực tế và tính giáo dục, mâu thuẫn giữa các trẻ trong nhóm chơi cũng dễ nảy sinh do giáo viên chưa giúp trẻ nhận thức được nhiệm vụ và những hành động tương ứng với vai chơi.

Xét theo năm học, kết quả kiểm định phương sai một yếu tố cho thấy sự khác biệt có ý nghĩa thống kê giữa các năm học về mức độ thuần thục các kỹ năng trong nhóm KNTK. Sinh viên năm thứ 4 tỏ ra thuần thục hơn so với năm thứ 2 và năm thứ 3 ($F_{(2,177)}=24.2$, $p<0,001$). Kết quả không cho thấy sự khác nhau có ý nghĩa thống kê giữa sinh viên năm thứ 2 và năm thứ 3 ở cả 3 phương diện. Sở dĩ có sự khác biệt trên phần lớn là do sinh viên năm thứ 4 có thời gian học lý thuyết và thâm nhập thực tế nhiều hơn. Các em đã hoàn thành các học phần Tâm lý học, Giáo dục học Mầm non, 5 học phần về rèn luyện nghiệp vụ sư phạm thường xuyên (hầu hết các học phần này sinh viên đều phải soạn

giáo án, xây dựng kế hoạch tuần, kế hoạch tháng...). Hơn nữa, sinh viên năm thứ 4 vẫn nằm trong thời gian trường tổ chức đào tạo theo niên chế, họ được tạo điều kiện đi thực tế, kiến tập và thực tập ở các trường mầm non trên địa bàn thành phố từ khi còn học năm thứ 2 thứ 3. Trái lại, sinh viên năm thứ 2, 3 hiện tại được đào tạo theo học chế tín chỉ, học phần kiến tập sư phạm dành cho sinh viên năm thứ 3 được gộp cùng với thực tập sư phạm vào học kì 2 năm thứ 4. Chính vì vậy, đến thời điểm này sinh viên vẫn chưa có nhiều dịp tiếp cận với thực tiễn tổ chức trò chơi ĐVTCD ở trường Mầm non. Điều này càng cho thấy rõ hơn ý nghĩa của quá trình trải nghiệm thực tế đối với việc hình thành kỹ năng chăm sóc giáo dục trẻ nói chung và KNTC trò chơi ĐVTCD nói riêng cho sinh viên mầm non, từ đó có thêm cơ sở trong việc xây dựng chương trình đào tạo những cô giáo nuôi dạy trẻ trong tương lai.

3.2.3. Nhóm kỹ năng giao tiếp (KNGT)

Giao tiếp là phương tiện để giáo viên tiến hành công tác giáo dục học sinh. Giao tiếp với trẻ mầm non không chỉ giúp cô giáo hiểu để nuôi dạy trẻ tốt hơn mà còn giúp trẻ nhận thức thế giới, kích thích sự sáng tạo và hứng thú tham gia hoạt động học và chơi của trẻ. Do vậy, KNGT đóng một vai trò hết sức quan trọng trong hệ thống KNTC trò chơi ĐVTCD. Khảo sát mức độ kỹ năng này ở sinh viên, chúng tôi thu được kết quả như sau:

Bảng 3. Kết quả nghiên cứu nhóm KNGT

Kỹ năng	Năm vững lý thuyết					Thực hành giao tiếp					Hiệu quả giao tiếp (%)					Chung \bar{X}
	Mức độ (%)			\bar{X}	Std	Mức độ (%)			\bar{X}	Std	Mức độ (%)			\bar{X}	Std	
	M1	M2	M3			M1	M2	M3			M1	M2	M3			
KN11	3,3	51,7	45,0	2,42	0,56	7,8	58,9	33,3	2,26	0,59	8,9	66,7	24,4	2,16	0,56	2,28
KN 12	7,2	55,0	37,8	2,31	0,59	11,7	61,1	27,2	2,16	0,61	15,0	66,1	18,9	2,04	0,58	2,17
KN 13	3,3	37,8	58,9	2,56	0,56	4,4	57,8	37,8	2,33	0,56	8,3	62,8	28,9	2,21	0,58	2,37
KN 14	3,9	33,9	62,2	2,58	0,57	5,0	55,0	40,0	2,35	0,57	6,1	60,6	33,3	2,27	0,57	2,40
KN 15	3,3	33,9	62,8	2,59	0,56	6,7	53,3	40,0	2,33	0,60	10,6	57,2	32,2	2,22	0,62	2,38
KN 16	3,3	34,5	62,2	2,59	0,56	3,9	42,8	53,3	2,49	0,57	7,8	56,1	36,1	2,28	0,60	2,45
KN 17	6,1	41,7	52,2	2,46	0,61	6,7	60,6	32,8	2,26	0,57	10,0	59,4	30,6	2,21	0,60	2,31
KN 18	3,3	35,0	61,7	2,58	0,56	3,3	54,4	42,3	2,39	0,55	3,9	57,2	38,9	2,35	0,55	2,44
Chung				2,51	0,35				2,32	0,33				2,22	0,31	2,35

Chú thích:

- KN11: KN phân tích hành vi, cử chỉ, nét mặt của trẻ
- KN12: KN phán đoán ý định, nhu cầu giao tiếp của trẻ
- KN13: KN xác định vị trí của bản thân khi giao tiếp trong quá trình tổ chức cho trẻ chơi
- KN14: KN lựa chọn không gian, thời gian giao tiếp với trẻ
- KN15: KN làm chủ cảm xúc khi giao tiếp với trẻ
- KN16: KN lắng nghe trẻ
- KN17: KN sử dụng các loại phương tiện giao tiếp
- KN18: KN hòa nhập vào nhóm chơi của trẻ

Quan sát bảng 3 cho thấy rằng KNGT có điểm trung bình chung cao hơn so với nhóm KNNT và KNTK ($\bar{X}_{GT} = 2,35$ so với $\bar{X}_{NT} = 2,21$ và $\bar{X}_{TK} = 2,29$ điểm). Đây có lẽ cũng là điều dễ hiểu bởi KNGT với trẻ là kỹ năng chung trong năng lực sư phạm của sinh viên mầm non. Do đó, nó được rèn luyện thường xuyên trong quá trình học tập cũng

như trong giao tiếp xã hội của họ. Tuy vậy, trong nhóm này cũng có tới 9,4% sinh viên ở mức độ chưa thuần thục, 69,5% sinh viên ở mức độ chưa thuần thục lắm và chỉ có 21,1% sinh viên đạt mức độ tương đối thuần thục.

Tuy nhiên, bảng 3 cho thấy điểm của các kỹ năng thành phần trong nhóm KNKT có sự khác biệt khá lớn. Trong đó, kỹ năng có điểm trung bình thấp nhất là kỹ năng phán đoán ý định, nhu cầu giao tiếp của trẻ và cao nhất là kỹ năng lắng nghe trẻ. Sự khác biệt này một mặt là do độ khó của các kỹ năng, mặt khác là do mức độ thực hành các kỹ năng của sinh viên trong học tập và đời sống.

Kết quả kiểm định phương sai một yếu tố cho thấy sự khác biệt có ý nghĩa thống kê giữa sinh viên các năm học về mức độ thuần thục các kỹ năng trong nhóm KNKT ($F_{(2,177)}=19,15, p<0,001$). Sinh viên năm thứ 4 tỏ ra thuần thục hơn so với sinh viên năm thứ 2, thứ 3. Kết quả kiểm định không cho thấy sự khác biệt có ý nghĩa thống kê giữa sinh viên năm thứ 2 và sinh viên năm thứ 3.

3.2.4. Nhóm kỹ năng tổ chức thực hiện (KNTCTH)

Nhóm kỹ năng này bao gồm các hành động trực tiếp tiến hành thực hiện việc tổ chức cho trẻ chơi. Kết quả nghiên cứu nhóm kỹ năng này thể hiện ở bảng sau:

Bảng 4. Kết quả nghiên cứu nhóm KNTCTH

Kĩ năng	Năm vững lý thuyết					Thực hành giao tiếp					Hiệu quả giao tiếp (%)					Chung \bar{X}
	Mức độ (%)			\bar{X}	Std	Mức độ (%)			\bar{X}	Std	Mức độ (%)			\bar{X}	Std	
	M1	M2	M3			M1	M2	M3			M1	M2	M3			
KN19	1,1	39,4	59,4	2,58	0,52	5,6	70,0	24,4	2,19	0,52	9,4	72,3	18,3	2,09	0,52	2,29
KN20	3,3	40,6	56,1	2,53	0,56	6,1	65,0	28,9	2,23	0,55	7,8	68,3	23,9	2,16	0,54	2,31
KN21	5,6	43,9	50,6	2,45	0,60	8,9	68,3	22,8	2,14	0,55	14,4	68,9	16,7	2,02	0,56	2,20
KN22	7,2	52,8	40,0	2,33	0,62	8,9	72,2	18,9	2,10	0,52	16,7	68,9	14,4	1,98	0,56	2,14
KN23	5,6	50,6	43,9	2,38	0,59	6,7	79,4	13,9	2,07	0,45	16,1	72,8	11,1	1,95	0,52	2,13
Chung				2,45	0,41				2,15	0,33				2,04	0,34	2,21

Chú thích:

- KN19: KN chuẩn bị nội dung, xác định và sử dụng phương pháp tổ chức buổi chơi
- KN20: KN chuẩn bị môi trường chơi cho trẻ
- KN21: KN điều khiển trẻ thỏa thuận chơi
- KN22: KN bao quát trẻ chơi
- KN23: KN điều khiển trẻ chơi trò chơi mới hoặc trò chơi trẻ chơi chưa tốt

Quan sát bảng 4 cho thấy nhóm KNTCTH của sinh viên ở mức chưa cao (\bar{X} Chung = 2,22). Kết quả nghiên cứu cho thấy có 12,8% sinh viên chỉ ở mức chưa có kỹ năng hoặc kỹ năng chưa thuần thục; 76,7% sinh viên đã hình thành kỹ năng nhưng chưa thuần thục lắm, 10,6% còn lại là những sinh viên tương đối thuần thục các kỹ năng trong nhóm KNTCTH. Quan sát quá trình tổ chức của sinh viên, chúng tôi nhận thấy một số hạn chế của các em trong quá trình tổ chức cho trẻ chơi như: chưa biết cách thỏa thuận chơi, chưa biết cách hướng dẫn trẻ phân vai chơi một cách hợp lý; khả năng bao quát trẻ còn hạn chế, chủ yếu để trẻ tự phân vai chơi, chưa có sự hoán đổi vai chơi, chưa tạo được sự tương tác giữa các nhóm chơi, phương pháp tác động vào trò chơi của trẻ chưa phong phú, chủ yếu vẫn sử dụng câu hỏi, nhiều câu hỏi thừa, không giúp trẻ mở rộng nội dung

chơi cũng như tạo cho trẻ ý tưởng sáng tạo. Câu hỏi được sử dụng phổ biến là những câu chung chung như: “*Các con có biết hôm nay lớp chúng ta có bao nhiêu góc chơi?*” “*Đó là những góc nào?*”; áp đặt, không thông báo thời gian trẻ được chơi; trẻ chủ yếu vẫn chơi theo thói quen, sự can thiệp của sinh viên ít tác dụng...

KNTCTH xét theo năm học, kiểm định phương sai một yếu tố cho thấy sự khác biệt có ý nghĩa thống kê giữa các năm, đặc biệt là giữa năm thứ 2 và năm thứ 4 ($F_{(2,177)}=23,6$, $p<0,001$). Xét ở cả 3 mặt, dường như năm thứ 3 và thứ 4 đều có kết quả tốt hơn năm thứ 2. Kết quả cũng cho thấy sự khác biệt có ý nghĩa thống kê giữa sinh viên năm thứ 3 và năm thứ 4 về khả năng thực hành ($F_{(2,177)}=19,2$, $p<0,001$). Nguyên nhân chính ở đây có lẽ là do sinh viên năm thứ 4 có nhiều điều kiện để thực hành những kỹ năng này hơn sinh viên năm thứ 3 và thứ 2 nhờ các đợt kiến tập và thực tập sư phạm. Điều này một mặt cho thấy sự tiến bộ rõ rệt của sinh viên qua các năm, mặt khác, nó cũng cho thấy vai trò đặc biệt quan trọng của việc thực hành thường xuyên đối với quá trình hình thành và phát triển KNTC trò chơi ĐVTCD cho trẻ của sinh viên mầm non.

3.2.5. Nhóm kỹ năng đánh giá (KNĐG)

Trong đánh giá hoạt động tổ chức TCĐVTCD cho trẻ, sinh viên phải thực hiện việc đánh giá hoạt động chơi của trẻ, đồng thời tự đánh giá, rút kinh nghiệm cho bản thân nhằm nâng cao kỹ năng tổ chức của mình. Do vậy, đây là một kỹ năng rất quan trọng. Nghiên cứu KNĐG của sinh viên, chúng tôi thu được kết quả sau:

Bảng 5. Kết quả nghiên cứu nhóm KNĐG của SV

Kỹ năng	Năm vững lý thuyết					Thực hành giao tiếp					Hiệu quả giao tiếp (%)					Chung \bar{X}
	Mức độ (%)			\bar{X}	Std	Mức độ (%)			\bar{X}	Std	Mức độ (%)			\bar{X}	Std	
	M1	M2	M3			M1	M2	M3			M1	M2	M3			
KN24	8,9	58,9	32,2	2,23	0,59	13,3	67,2	19,4	2,06	0,57	20,0	65,6	14,4	1,94	0,59	2,08
KN25	4,4	48,9	46,7	2,42	0,58	3,9	70,0	26,1	2,22	0,50	11,1	65,6	23,3	2,12	0,58	2,25
KN26	6,7	53,3	40,0	2,33	0,60	10,6	76,7	12,8	2,02	0,48	20,6	70,0	9,4	1,89	0,54	2,08
KN27	6,7	60,6	32,8	2,26	0,57	11,7	68,3	20,0	2,08	0,56	22,2	64,4	13,3	1,91	0,59	2,08
Chung				2,31	0,40				2,10	0,36				1,97	0,40	2,12

Chú thích:

- KN24: KN đánh giá khả năng tự duy, tưởng tượng, tình cảm, tính tích cực... của trẻ
- KN25: KN đánh giá kết quả buổi chơi
- KN26: KN tự đánh giá hoạt động tổ chức của giáo viên
- KN27: KN điều chỉnh, khắc phục những hạn chế của bản thân

KNĐG của sinh viên nhìn chung còn ở mức độ thấp ($\bar{X} = 2,12$). Mặc dù các em tỏ ra nắm vững tri thức về cách thức đánh giá hoạt động chơi của trẻ và tự đánh giá, tự điều chỉnh hành vi tổ chức của bản thân, khả năng thực hành và kết quả của những việc thực hành những kỹ năng này vẫn chưa thực sự cao. Đây cũng là nhóm kỹ năng có tỉ lệ sinh viên ở mức chưa có kỹ năng hoặc kỹ năng chưa thuần thục cao nhất (27,8%). Quan sát các tiết tổ chức trò chơi ĐVTCD của sinh viên cho thấy rõ điều này. Nhiều sinh viên bỏ qua khâu nhận xét, đánh giá các nhóm chơi, một số khác có nhận xét nhưng sơ sài và thiếu chính xác, hầu hết là những đánh giá chung chung, được tóm gọn trong một vài câu. Nguyên nhân chính dẫn đến thực trạng trên vẫn là việc rèn luyện kỹ năng đánh giá cho sinh viên không được thực hiện một cách bài bản.