

THIẾT KẾ VÀ SỬ DỤNG TRÒ CHƠI HỖ TRỢ HOẠT ĐỘNG HƯỚNG DẪN TRẺ 5-6 TUỔI VẬN ĐỘNG THEO NHẠC

NGUYỄN THIỀU DẠ HƯƠNG
Trường Đại học Sư phạm, Đại học Huế

Tóm tắt: Đối với trẻ mầm non, do đặc điểm hồn nhiên, ham hoạt động nên mối quan hệ giữa âm nhạc và vận động được hình thành dễ dàng. Vận động theo nhạc giúp trẻ phát triển cảm giác, nhịp điệu, sự khéo léo, khả năng phản ứng nhanh và đúng các ấn tượng nghe được trong âm nhạc. Trò chơi sử dụng trong hoạt động hướng dẫn trẻ vận động theo nhạc góp phần tăng cảm xúc, hứng thú cho trẻ đồng thời củng cố các vận động mà giáo viên mầm non hướng dẫn. Tuy nhiên do tâm lí chủ quan, nhận thức còn chưa đầy đủ... các giáo viên mầm non chưa thực sự quan tâm tới trò chơi hỗ trợ hoạt động này. Vì vậy, nếu đề xuất quy trình thiết kế và sử dụng, trên cơ sở đó, thiết kế các trò chơi hỗ trợ hoạt động hướng dẫn trẻ vận động theo nhạc thì sẽ góp phần làm phong phú nguồn trò chơi cho trẻ mầm non về lâu dài và hiệu quả.

Từ khóa: Trẻ mầm non, thiết kế và sử dụng trò chơi, vận động theo nhạc

1. ĐẶT VẤN ĐỀ

Khoa học đã nghiên cứu và chứng minh sự tác động tích cực của âm nhạc đối với quá trình giáo dục trẻ em phát triển toàn diện. Ở trường mầm non, hoạt động giáo dục âm nhạc gồm hoạt động cho trẻ nghe hát, hướng dẫn trẻ hát và hướng dẫn trẻ vận động theo nhạc. “Vận động theo nhạc là những động tác đơn lẻ biểu hiện cảm xúc theo tính chất và nhịp điệu âm nhạc có mang những yếu tố múa”[2]. “Trò chơi hỗ trợ hoạt động hướng dẫn trẻ mầm non vận động theo nhạc là những trò chơi sử dụng trong hoạt động hướng dẫn trẻ vận động theo nhạc góp phần tăng cảm xúc, hứng thú cho trẻ đồng thời củng cố các vận động giáo viên mầm non (GVMN) hướng dẫn, góp phần rèn luyện và phát triển khả năng vận động theo nhạc cho trẻ mầm non”[1]. Vì vậy, thiết kế và sử dụng trò chơi hỗ trợ hoạt động hướng dẫn trẻ 5-6 tuổi vận động theo nhạc là quá trình xây dựng mô hình trò chơi một cách khoa học, phù hợp với đặc điểm của trẻ 5-6 tuổi, phù hợp với tính chất của hoạt động hướng dẫn trẻ vận động theo nhạc nhằm giúp trẻ phát triển khả năng vận động theo nhạc và vận dụng trò chơi đã thiết kế vào quá trình tổ chức hoạt động này. Tuy nhiên thực trạng hiện nay, giáo viên mầm non thường tham khảo những trò chơi đã có sẵn sau đó thay đổi, thêm thắt các chi tiết. Các giáo viên chưa đi sâu tìm hiểu về thiết kế và sử dụng trò chơi. Điều này không chỉ tạo nên sự thụ động của giáo viên mầm non mà còn làm giảm hiệu quả của hoạt động này. Các cô giáo cho biết, khó khăn lớn nhất đối với họ là chưa có quy trình hướng dẫn cụ thể. Việc đề xuất quy trình thiết kế và sử dụng, từ đó thiết kế và thực nghiệm sử dụng các trò chơi hỗ trợ hoạt động hướng dẫn trẻ vận động theo nhạc là thực sự cần thiết.

2. KHÁCH THỂ VÀ PHƯƠNG PHÁP NGHIÊN CỨU

Đối tượng nghiên cứu của đề tài là các trò chơi nhằm hỗ trợ giáo viên phát triển khả năng vận động theo nhạc của trẻ 5-6 tuổi trong quá trình tổ chức hoạt động hướng dẫn trẻ vận động theo nhạc ở trường mầm non. Đề tài tập trung nghiên cứu việc thiết kế 10 trò chơi hỗ trợ hoạt động hướng dẫn trẻ mẫu giáo 5 - 6 tuổi vận động theo nhạc ở trường mầm non.

Để hỗ trợ quá trình nghiên cứu đạt hiệu quả, đề tài sử dụng các nhóm phương pháp sau:

- **Nhóm phương pháp nghiên cứu lý luận:** Phương pháp phân tích - tổng hợp lý thuyết, Phương pháp phân loại – hệ thống hóa lý thuyết.

- **Nhóm phương pháp nghiên cứu thực tiễn:** Phương pháp điều tra bằng Anket (điều tra trên giáo viên), phương pháp phỏng vấn (phỏng vấn ban giám hiệu nhà trường, giáo viên mầm non phụ trách lớp mẫu giáo lớn và các trẻ 5 - 6 tuổi ở một số trường mầm non của thành phố Huế), phương pháp quan sát (quan sát việc tổ chức hoạt động của cô và thái độ, hứng thú của trẻ khi tham gia hoạt động hướng dẫn trẻ vận động theo nhạc), phương pháp nghiên cứu sản phẩm hoạt động sư phạm của giáo viên (các trò chơi do giáo viên tự thiết kế) và phương pháp thực nghiệm sư phạm (sử dụng những trò chơi đã thiết kế vào quá trình tổ chức cho trẻ vận động theo nhạc nhằm xác định hiệu quả và tính khả thi của những trò chơi này trong việc phát triển khả năng vận động theo nhạc cho trẻ 5 - 6 tuổi trong hoạt động này).

- **Phương pháp thống kê toán học:** Dùng phương pháp này để thống kê và xử lý số liệu điều tra tại một số trường mầm non trên địa bàn TP Huế.

3. KẾT QUẢ NGHIÊN CỨU

3.1. Quy trình thiết kế và sử dụng trò chơi hỗ trợ hoạt động hướng dẫn trẻ 5 - 6 tuổi vận động theo nhạc

3.1.1. Cơ sở khoa học của việc xây dựng quy trình thiết kế và sử dụng trò chơi hỗ trợ hoạt động hướng dẫn trẻ 5 - 6 tuổi vận động theo nhạc

Cũng như các hoạt động giáo dục khác, thiết kế và sử dụng trò chơi hỗ trợ hoạt động hướng dẫn trẻ 5 - 6 tuổi vận động theo nhạc cần dựa trên những cơ sở khoa học nhất định, đó là:

- Căn cứ mục tiêu phát triển khả năng vận động theo nhạc cho trẻ 5-6 tuổi trong hoạt động âm nhạc
- Căn cứ đặc điểm chơi của trẻ 5 - 6 tuổi
- Căn cứ đặc điểm khả năng vận động theo nhạc của trẻ 5 - 6 tuổi
- Căn cứ quan điểm tích hợp trong hoạt động âm nhạc
- Căn cứ vào thực trạng thiết kế và sử dụng trò chơi hỗ trợ hoạt động tại trường mầm non

Từ các cơ sở khoa học ở trên, quá trình thiết kế trò chơi nhằm phát triển khả năng vận động theo nhạc của trẻ 5 - 6 tuổi cần đảm bảo các nguyên tắc sau:

Nguyên tắc 1:Đảm bảo tính mục đích

Nguyên tắc 2: Đảm bảo tính hệ thống và tính phát triển

Nguyên tắc 3:Đảm bảo tính chất của hoạt động chơi

Nguyên tắc 4: Đảm bảo tính đa dạng

3.1.2. Quy trình thiết kế trò chơi hỗ trợ hoạt động hướng dẫn trẻ 5 - 6 tuổi vận động theo nhạc

Bước 1: Xác định mục đích - yêu cầu của trò chơi

Mục đích, yêu cầu của trò chơi được xác định dựa trên yêu cầu của hoạt động hướng dẫn trẻ vận động theo nhạc, của chủ đề giáo dục và của đối tượng chơi. Như vậy trước hết cần xác định tính chất trò chơi (tĩnh hay động), đặt tên cho trò chơi, xác định đối tượng chơi và đề ra mục đích – yêu cầu của trò chơi.

Bước 2: Xác định luật chơi

Luật chơi là những quy định mà nhất thiết trẻ chơi phải tuân thủ trong khi chơi, nếu không trò chơi sẽ bị phá vỡ (mất hết ý nghĩa của trò chơi). Luật chơi quy định tính chất, phương pháp hành động, cách thức tổ chức, các mối quan hệ của trò chơi trong khi chơi. Nhà thiết kế cần căn cứ vào mục đích, yêu cầu của trò chơi để đưa ra những quy ước cụ thể đối với trẻ khi tham gia trò chơi.

Bước 3: Xây dựng cách chơi

Dựa vào mục đích, yêu cầu của trò chơi và luật chơi, nhà thiết kế trò chơi cần xây dựng cách chơi sao cho hấp dẫn, gây hứng thú, phát huy tính tích cực ở trẻ, đồng thời tạo không khí thoải mái, vui tươi, tranh tài tranh sức giữa các trẻ khi tham gia. Để duy trì hứng thú, tính tích cực, sáng tạo của trẻ trong khi chơi, nội dung chơi và cách chơi phải có độ khó tăng dần, trở nên mới mẻ, hấp dẫn trẻ qua mỗi lần chơi.

Bước 4: Chơi thử và hoàn thiện

Qua quá trình tổ chức cho trẻ chơi thử, nhà thiết kế xác định mức độ phù hợp của mục đích, yêu cầu đã đặt ra (quá khó, quá dễ hay đã vừa sức với trẻ), luật chơi, cách chơi có gây được hứng thú, hấp dẫn trẻ tích cực tham gia hay không. Trên cơ sở đó, điều chỉnh những vấn đề bất cập (ví dụ điều chỉnh mục đích, yêu cầu cho vừa sức với trẻ; điều chỉnh luật chơi, cách chơi hấp dẫn trẻ hơn...) để hoàn thiện bản thiết kế và trò chơi.

3.1.3. Quy trình sử dụng trò chơi hỗ trợ hoạt động hướng dẫn trẻ 5 - 6 tuổi vận động theo nhạc

a. Chuẩn bị: Để đảm bảo mục đích phát triển khả năng vận động theo nhạc của trẻ 5 - 6 tuổi, GVMN cần phải xác định rõ nội dung, nhiệm vụ cần rèn luyện và phát triển khả năng vận động theo nhạc của trẻ 5 - 6 tuổi phải phù hợp với nội dung, chủ đề trong

chương trình. Từ đó chọn các loại trò chơi, điều chỉnh cấu trúc của nó theo nội dung nhằm phát triển khả năng vận động theo nhạc của trẻ. Loại trò chơi phù hợp với hoạt động hướng dẫn trẻ vận động theo nhạc là loại trò chơi có luật (trò chơi học tập và trò chơi vận động). Khi chuẩn bị giờ học, giờ chơi, GVMN cần trả lời câu hỏi: dạy chủ đề gì, mục tiêu phát triển khả năng vận động theo nhạc là gì, mức độ cần đạt ở trẻ, chọn lựa trò chơi loại nào cho thích hợp, cần chuẩn bị đồ chơi, giáo cụ gì...

b. Tổ chức trò chơi nhằm phát triển khả năng vận động theo nhạc trong hoạt động hướng dẫn trẻ vận động theo nhạc

Bước một: Giới thiệu trò chơi

Đầu tiên, GVMN phổ biến tên trò chơi, cách chơi, quy tắc chơi. Quy tắc và cách chơi phải được phổ biến chính xác, rõ ràng và dễ hiểu cho mọi trẻ nắm được và chơi đúng yêu cầu. Đây có thể là bước cho trẻ chơi thử cùng với giáo viên.

Bước hai: Hướng dẫn trẻ tự chơi

GVMN cần tổ chức nhiều lần các trò chơi phát triển khả năng vận động theo nhạc nhằm giúp trẻ hiểu và biết áp dụng, vận dụng hành động múa vào hoạt động cùng với nhóm bạn.

Bước ba: Kết thúc trò chơi

Kết quả của trò chơi được thể hiện ở việc đạt được những nhiệm vụ, những điều quy định trong trò chơi. GVMN cần trao đổi, đàm thoại, cho trẻ nhận xét đánh giá và tự nhận xét, đánh giá, nhấn mạnh kết quả thực hiện hành động trò chơi múa đúng, đẹp và khả năng biểu diễn của trẻ.

3.2. Thực nghiệm

3.2.1. Khái quát về thực nghiệm

- *Mục đích thực nghiệm:* Sử dụng những trò chơi đã thiết kế vào quá trình tổ chức cho trẻ vận động theo nhạc nhằm xác định hiệu quả và tính khả thi của những trò chơi này trong việc phát triển khả năng vận động theo nhạc cho trẻ 5 - 6 tuổi trong hoạt động này.

- *Nội dung thực nghiệm:* Tổ chức cho trẻ chơi một số trò chơi đã thiết kế hoạt động hướng dẫn trẻ vận động theo nhạc (từ tháng 8 đến tháng 9 năm 2015) với các chủ đề “Bản thân” và “Trường mầm non”.

- *Phương pháp tiến hành và tiến trình thực nghiệm:*

Chọn mẫu thực nghiệm: Chọn 30 trẻ lớp A1 (nhóm thực nghiệm) và 30 trẻ lớp A2 (nhóm đối chứng) của trường Mầm non Phú Cát, thành phố Huế. Khả năng vận động theo nhạc của hai lớp tương đương nhau, đều ở mức độ trung bình và khá.

Đo đầu vào: Đo khả năng vận động theo nhạc của trẻ trước khi tác động thực nghiệm. Sử dụng 3 bài tập thực nghiệm là 3 phần vận động theo nhạc của 3 bài hát có tính chất: hành khúc (“Đội kèn tí hon”), trữ tình (“Hai bàn tay của em”), và vui hoạt (“Em đi mẫu giáo”).

Hướng dẫn cho 2 GVMN phụ trách lớp thực nghiệm (lớp A1) về việc tổ chức trò chơi phát triển khả năng vận động theo nhạc đã thiết kế.

- *Tiêu chí: gồm 03 tiêu chí*

+ Trẻ xác định đúng nhịp, điệu, tính chất của bài hát.

+ Trẻ làm đúng động tác, điệu bộ, nét mặt của các bài hát.

+ Trẻ có thể sáng tạo động tác, điệu bộ, nét mặt cho bài hát ở mức độ nhất định.

- *Thang đánh giá hiệu quả sử dụng các trò chơi đã thiết kế gồm 4 mức độ:*

+ Mức độ Yếu (0 - 0,9): Trẻ không xác định đúng nhịp, điệu, tính chất của bài hát-múa và thực hiện vận động theo nhạc một cách lúng túng, không phân biệt được các động tác, chưa có khả năng biểu cảm gương mặt theo tính chất âm nhạc của bài hát.

+ Mức độ Trung bình (1 - 1,8): Trẻ xác định đúng nhịp, điệu, tính chất của bài hát-múa một cách khó khăn và chỉ làm đúng động tác, điệu bộ, nét mặt của các bài hát, bài múa sau khi được cô giúp đỡ.

+ Mức độ Khá (1,9 - 2,4): Trẻ xác định đúng nhịp, điệu, tính chất của bài hát-múa dễ dàng và làm đúng động tác, điệu bộ, nét mặt của các bài hát, bài múa nhưng còn chưa linh hoạt, sáng tạo trong việc biểu diễn.

+ Mức độ Tốt (2,5 - 3,0): Trẻ không chỉ xác định đúng nhịp, điệu, tính chất của bài hát-múa, làm đúng động tác, điệu bộ, nét mặt của các bài hát, bài múa mà còn có khả năng biểu diễn một cách sáng tạo, linh hoạt động tác, điệu bộ, nét mặt cho bài múa, bài hát ở mức độ nhất định.

- *Triển khai kế hoạch thực nghiệm:* Khi tổ chức hoạt động hướng dẫn trẻ vận động theo nhạc, các GVMN lớp Mẫu giáo lớn A1 sử dụng 5 trò chơi thực nghiệm đã thiết kế. Năm trò chơi này có mức độ khó tăng dần, được sử dụng ở phần củng cố của hoạt động này.

- *Đo kết quả thực nghiệm:* Để đo kết quả thực nghiệm (đo đầu ra), sử dụng 3 bài tập thực nghiệm (bài tập đo đầu vào) với tiêu chí và thang đánh giá đã xây dựng để phân loại khả năng vận động theo nhạc của nhóm thực nghiệm và nhóm đối chứng.

- *Đánh giá kết quả thực nghiệm:* Đánh giá kết quả thực nghiệm ở mức độ phát triển khả năng vận động theo nhạc của trẻ sau khi thực nghiệm.

3.2.2. Kết quả thực nghiệm

a/ Kết quả trước thực nghiệm

Mức độ phát triển khả năng vận động theo nhạc của trẻ 5 - 6 tuổi tại 2 lớp A1 và A2 là tương đương (\bar{X} thực nghiệm = 1,73 điểm, \bar{X} đối chứng = 1,73 điểm) và chủ yếu tập trung ở mức Trung bình và Khá. Kết quả này cho thấy sự khác nhau giữa điểm trung bình cộng ở hai nhóm thực nghiệm và đối chứng trước thực nghiệm là không có ý nghĩa thống kê. Hay nói cách khác, mức độ phát triển khả năng vận động theo nhạc của trẻ ở hai nhóm thực nghiệm và đối chứng là tương đương nhau trước khi tiến hành thực nghiệm.

b/ Kết quả sau thực nghiệm

Bảng 1. *Mức độ phát triển khả năng vận động theo nhạc ở nhóm thực nghiệm trước và sau thực nghiệm*

Nhóm thực nghiệm	Mức độ phát triển khả năng vận động theo nhạc								\bar{X}
	Yếu		Trung bình		Khá		Tốt		
	SL	%	SL	%	SL	%	SL	%	
Trước thực nghiệm	3	10	8	26,7	14	46,7	5	16,7	1,73
Sau thực nghiệm	0	0	7	23,3	15	50	8	26,7	2,03

Kiểm định khác biệt về điểm trung bình cộng về mức độ khả năng vận động theo nhạc của nhóm thực nghiệm trước và sau thực nghiệm nhận thấy $t = 4,59 > t_{\alpha} = 2,02$. Mức độ khả năng vận động theo nhạc của nhóm thực nghiệm từ mức Trung bình ($\bar{X} = 1,73$) điểm tăng lên mức Khá ($\bar{X} = 2,03$ điểm). Tuy mức độ phát triển khả năng vận động theo nhạc ở trẻ vẫn chưa quá cao nhưng tỉ lệ đồng đều hơn, tập trung ở mức Khá và Tốt thay vì tập trung ở mức Trung bình và Khá như trước thực nghiệm. Điều này cho thấy sự khác biệt về mức độ khả năng vận động theo nhạc của nhóm thực nghiệm trước và sau thực nghiệm là có ý nghĩa thống kê.

Bảng 2. *Mức độ phát triển khả năng vận động theo nhạc ở nhóm đối chứng trước và sau thực nghiệm*

Nhóm đối chứng	Mức độ phát triển khả năng vận động theo nhạc								\bar{X}
	Yếu		Trung bình		Khá		Tốt		
	SL	%	SL	%	SL	%	SL	%	
Trước thực nghiệm	3	10	9	33	12	40	6	20	1,73
Sau thực nghiệm	2	6,7	10	33,3	12	40	6	20	1,73

Với mức ý nghĩa $\alpha = 0.05$ thì $t = 0,71 < t_{\alpha} = 2,02$ nghĩa là sự khác biệt về mức độ phát triển khả năng vận động theo nhạc của trẻ nhóm đối chứng trước và sau thực nghiệm là không có ý nghĩa thống kê.

c/ So sánh mức độ phát triển khả năng vận động theo nhạc của trẻ nhóm thực nghiệm và nhóm đối chứng sau thực nghiệm

Kiểm định t cho hai nhóm độc lập cho thấy, với mức ý nghĩa $\alpha = 0,05$ thì $t = 4,21 > t_{\alpha} = 2,02$, điều này có nghĩa là sự khác biệt về mức độ phát triển khả năng vận động theo nhạc ở nhóm thực nghiệm và nhóm đối chứng sau thực nghiệm là có ý nghĩa thống kê. Mức độ khả năng vận động theo nhạc của trẻ ở nhóm thực nghiệm cao hơn nhóm đối chứng. Nếu khả năng vận động theo nhạc của trẻ ở nhóm đối chứng sau thực nghiệm ở mức Trung bình ($\bar{X} = 1,73$ điểm) thì của trẻ ở nhóm thực nghiệm sau thực nghiệm tăng lên ở mức độ Khá ($\bar{X} = 2,03$ điểm). Từ đây, có thể khẳng định những tác động sự phạm

về việc thiết kế và sử dụng trò chơi nhằm phát triển khả năng vận động theo nhạc cho trẻ 5–6 tuổi trong hoạt động Hướng dẫn trẻ vận động theo nhạc mà chúng tôi đề xuất đã đạt hiệu quả nhất định.

Bảng 3. *Mức độ phát triển khả năng vận động theo nhạc ở nhóm thực nghiệm và đối chứng sau thực nghiệm*

Nhóm sau thực nghiệm	Mức độ phát triển khả năng vận động theo nhạc								\bar{X}
	Yếu		Trung bình		Khá		Tốt		
	SL	%	SL	%	SL	%	SL	%	
Thực nghiệm	0	0	7	23,3	15	50,0	8	26,7	2,03
Đối chứng	2	6,7	10	33,3	12	40	6	20	1,73

4. KẾT LUẬN

Việc đưa ra quy trình thiết kế và sử dụng các trò chơi hỗ trợ hoạt động hướng dẫn trẻ vận động theo nhạc, từ đó thiết kế và thực nghiệm sử dụng các trò chơi này là thực sự cần thiết. Kết quả thực nghiệm các tác động sư phạm về việc thiết kế và sử dụng trò chơi hỗ trợ hoạt động hướng dẫn trẻ 5–6 tuổi vận động theo nhạc được đề xuất đã đạt hiệu quả nhất định. Vì vậy, cần đầu tư hơn nữa về cơ sở vật chất, tổ chức biên soạn tài liệu về việc thiết kế và sử dụng trò chơi nhằm phát triển khả năng vận động theo nhạc cho trẻ mầm non, đồng thời tổ chức các lớp tập huấn, bồi dưỡng thường xuyên cho giáo viên mầm non về kỹ năng thiết kế, sử dụng trò chơi.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- [1] Vụ Giáo dục Mầm non – Trung tâm Nghiên cứu Giáo dục Mầm non (2009). *Hướng dẫn thực hiện chương trình chăm sóc – giáo dục trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi (Theo nội dung đổi mới hình thức tổ chức hoạt động giáo dục)*, NXB Giáo dục, Việt Nam.
- [2] Trần Minh Trí (2007). *Múa và phương pháp dạy trẻ vận động theo âm nhạc (2007)*. NXB Giáo dục, Việt Nam.

Title: DESIGNING AND USING RHYTHMIC GAMES TO SUPPORT PRE-SCHOOL CHILDREN PHYSICAL ACTIVITIES

Abstract: The connection between music and body movement can be obtained easily by pre-school children owing to their pure mind and active personality. Physical activities with the support of music help children develop their senses, perception of rhythm, cleverness, quick and precise responses to music. Rhythmic games help children enhance their feelings, motivation while reinforcing physical movements instructed by the pre-school teacher. However, due to subjective thinking or lack of awareness, many teachers have not used rhythmic games in their teaching. Therefore, designing rhythmic games will help provide abundant source of games which can be used effectively and permanently by pre-school teachers.

Keywords: Pre-school children, designing and using games, rhythmic movement

ThS. NGUYỄN THIỀU DẠ HƯƠNG

Khoa Giáo dục Mầm non, Trường Đại học Sư phạm, Đại học Huế