

XÂY DỰNG MODULE TRÒ CHƠI VẬN ĐỘNG CHO HỌC SINH TRUNG HỌC CƠ SỞ TRONG CHUỖI HOẠT ĐỘNG TRẢI NGHIỆM KHÔNG GIAN NÔNG NGHIỆP THÔNG MINH, TRƯỜNG ĐẠI HỌC NÔNG LÂM THÁI NGUYÊN, THEO HƯỚNG ĐÁP ỨNG NHU CẦU NGƯỜI CHƠI

Nguyễn Trường Giang⁽¹⁾
Nguyễn Văn Thạch⁽²⁾; Nguyễn Thị Kim Nga⁽³⁾

Tóm tắt:

Kết quả nghiên cứu đã xây dựng được 27 Module trò chơi vận động cho học sinh Trung học cơ sở trong chuỗi hoạt động trải nghiệm không gian nông nghiệp thông minh (KGNNTM), Trường Đại học Nông Lâm Thái Nguyên, theo hướng đáp ứng nhu cầu người chơi. Qua kiểm nghiệm thực tiễn các Module đã xây dựng, bước đầu đã đáp ứng được nhu cầu của người chơi, góp phần nâng cao chất lượng và hiệu quả hoạt động của Trung tâm Smart – Trường Đại học Nông Lâm – Đại học Thái Nguyên.

Từ khóa: Module trò chơi vận động, trải nghiệm nông nghiệp thông minh,...

Building a motor game module for middle school students in a series of activities to experience smart agricultural space, Thai Nguyen University of Agriculture and Forestry, in the direction of meeting the needs of players

Summary:

The research process has built 27 exercise game modules for junior high school students in the series of activities to experience smart agricultural space (KGNNTM), Thai Nguyen University of Agriculture and Forestry, in the direction of meeting the needs of players. Through practical testing of the built modules, initially meeting the needs of players, contributing to improving the quality and efficiency of the Smart Center - University of Agriculture and Forestry - Thai Nguyen University.

Keywords: Motor game module, middle school, smart agriculture experience, Thai Nguyen University of Agriculture and Forestry, ...

ĐẶT VẤN ĐỀ

Đổi mới và cải cách giáo dục là nhiệm vụ trọng tâm của nhà trường các cấp nói riêng và Bộ GD&ĐT nói chung. Trong quá trình đổi mới phương pháp dạy học lấy người học làm trung tâm, việc xây dựng chương trình giảng dạy cần đa dạng và lôi cuốn người học. Do vậy, để tổ chức tốt được trò chơi vận động (TCVĐ) trong chuỗi hoạt động trải nghiệm KGNNTM, Trường Đại học Nông Lâm, góp phần đáp ứng được mục tiêu nêu trên, vấn đề cần thiết là phải xây dựng được các Module TCVĐ cho học sinh trung học cơ sở (THCS) một cách khoa học và phù hợp, đáp ứng nhu cầu thực tiễn của người chơi trong chuỗi hoạt động trải nghiệm KGNNTM, Trường

Đại học Nông Lâm – Đại học Thái Nguyên. Song tiếc rằng, vấn đề này trên thực tế lại chưa được các nhà chuyên môn quan tâm nghiên cứu đúng mức. Chính vì vậy, việc xây dựng Module TCVĐ cho học sinh THCS trong chuỗi hoạt động trải nghiệm KGNNTM, Trường Đại học Nông Lâm Thái Nguyên, theo hướng đáp ứng nhu cầu người chơi được xác định là vấn đề mang tính cấp thiết và có giá trị thực tiễn.

PHƯƠNG PHÁP NGHIÊN CỨU

Quá trình nghiên cứu sử dụng các phương pháp sau: Phương pháp phân tích và tổng hợp tài liệu; Phương pháp phỏng vấn; Phương pháp thực nghiệm sư phạm; Phương pháp toán học thống kê.

⁽¹⁾TS, Trường Đại học Nông Lâm Thái Nguyên

⁽²⁾TS, ⁽³⁾ThS, Trường Đại học TĐTT Bắc Ninh

KẾT QUẢ NGHIÊN CỨU VÀ BÀN LUẬN

1. Xây dựng Module TCVĐ cho học sinh THCS trong chuỗi hoạt động trải nghiệm KGNNTM Trường Đại học Nông Lâm - Đại học Thái Nguyên

Qua nghiên cứu lý luận và thực tiễn, chúng tôi đã lựa chọn được 9 TCVĐ làm cơ sở cho việc xây dựng Module TCVĐ cho học sinh THCS. Các TCVĐ được phân theo 3 nhóm, đó là: 1) Nhóm trò chơi “Phát triển chức năng hô hấp, định hướng phản xạ, tập trung chú ý”, gồm các trò chơi: Bịt mắt bắt dê; Hoàng anh, Hoàng yến; Thỏ tìm chuông; 2) Nhóm trò chơi “Phát triển tốc độ, độ khéo léo và sức mạnh chân” gồm các trò chơi: Đua thiên nga; Mèo đuổi chuột; Nhảy bao bố; 3) Nhóm trò chơi “Rèn luyện kỹ năng ném đẩy, mang vác và phát triển sức mạnh tay” gồm các trò chơi: Ai nhiều điểm nhất; Ném còn; Chuyền bóng.

Tiếp theo, để xác định cách thức tiến hành xây dựng Module TCVĐ cho khách thể nghiên cứu, đề tài tiến hành phỏng vấn 30 chuyên gia GDTC giàu kinh nghiệm thuộc Đại học Thái Nguyên. Kết quả cho thấy:

Đa số ý kiến của các chuyên gia đều lựa chọn Module 3 TCVĐ cho học sinh THCS trong chuỗi hoạt động trải nghiệm KGNNTM, Trường Đại học Nông Lâm – Đại học Thái Nguyên, gồm tổ hợp 3 trò chơi/1Module (96.67% ý kiến tán thành). Đồng thời, phải đảm bảo rằng 3 trò chơi trong Module đó nằm ở 3 nhóm trò chơi khác nhau (100% ý kiến tán thành) để đảm bảo phát triển toàn diện và hài hòa các tố chất thể lực cho học sinh.

Các Module TCVĐ cho học sinh THCS trong chuỗi hoạt động trải nghiệm KGNNTM theo hướng đáp ứng nhu cầu người chơi có mục tiêu được cụ thể hóa như sau:

Về kiến thức: Có hiểu biết về ý nghĩa tác dụng của TCVĐ đối với người chơi; Có những hiểu biết cơ bản về tầm quan trọng của tập luyện TDTT nói chung và TCVĐ nói riêng và có ý thức tự tập luyện suốt đời để phát triển hình thái, chức năng cơ thể, phát triển nhân cách, đạo đức, ý chí.

Kỹ năng: Có kỹ năng tự học, tự rèn luyện thân thể nâng cao thể chất; Đạt trình độ thể lực chung; Có kỹ năng tư duy và phát triển thể lực

chung trong thực tiễn; Có kỹ năng tự rèn luyện nâng cao nhận thức và trí tưởng tượng; Có kỹ năng cơ bản để xử lý ban đầu những chấn thương thường gặp; Có khả năng tổ chức và hướng dẫn người khác chơi trò chơi.

Thái độ: Tích cực, tự giác học tập; Xây dựng thói quen vận động rèn luyện thân thể thường xuyên để nâng cao sức khỏe; Có ý thức tuyên truyền, hướng dẫn mọi người cùng tham gia các TCVĐ.

Nội dung cụ thể của Module TCVĐ được trình bày tại bảng 1.

Tùy thuộc vào các điều kiện khác nhau của từng đơn vị đăng ký tham gia trải nghiệm như: Thời gian cho phép tổ chức TCVĐ, số lượng người tham gia, số lượng cán bộ quản lý và người dẫn dắt, độ tuổi người tham gia, giới tính người tham gia, điều kiện về thời tiết, điều kiện về trang thiết bị cơ sở vật chất, ... Trung tâm sẽ lựa chọn một hoặc nhiều Module phù hợp khác nhau để tiến hành tổ chức chơi cho mọi người cùng tham gia.

2. Đánh giá hiệu quả Module TCVĐ cho học sinh THCS trong chuỗi hoạt động trải nghiệm KGNNTM, Trường ĐH Nông Lâm – ĐH Thái Nguyên

Việc đánh giá hiệu quả Module TCVĐ cho học sinh THCS trong chuỗi hoạt động trải nghiệm KGNNTM đã xây dựng dựa trên 5 tiêu chí đánh giá mức độ đáp ứng nhu cầu người chơi được chúng tôi lựa chọn (bảng 3).

Quá trình thực nghiệm được tiến hành trong 6 tháng (từ tháng 10/2022 - 04/2023). Đối tượng thực nghiệm là 300 học sinh THCS tham gia trải nghiệm KGNNTM trại Trung tâm Smart – Trường Đại học Nông Lâm – Đại học Thái Nguyên. Tham gia tổ chức thực nghiệm còn có 8 giáo viên, cán bộ quản lý thuộc các đơn vị tham gia trải nghiệm KGNNTM.

Kết thúc thực nghiệm, chúng tôi tiến hành thu thập thông tin của đối tượng thực nghiệm và giáo viên, cán bộ tổ chức thực nghiệm. Mức độ đáp ứng nhu cầu người chơi được đánh giá theo thang đo Likert 5 mức cụ thể: 1.0 - 1.8: Rất không hài lòng; 1.8 - 2.6: Không hài lòng; 2.6 - 3.4: Trung bình; 3.4 - 4.2: Hài lòng; 4.2 - 5.0: Rất hài lòng. Kết quả được trình bày tại bảng 2.

Bảng 1. Module TCVĐ cho học sinh THCS trong chuỗi hoạt động trải nghiệm KGNNTM Trường ĐH Nông Lâm – ĐH Thái Nguyên

TT	Module	Trò chơi
1	Module 1	Bịt mắt bắt dê + Đua thiên nga + Ai nhiều điểm nhất
2	Module 2	Bịt mắt bắt dê + Đua thiên nga + Ném còn
3	Module 3	Bịt mắt bắt dê + Đua thiên nga + Chuyên bóng
4	Module 4	Bịt mắt bắt dê + Mèo đuổi chuột + Ai nhiều điểm nhất
5	Module 5	Bịt mắt bắt dê + Mèo đuổi chuột + Ném còn
6	Module 6	Bịt mắt bắt dê + Mèo đuổi chuột + Chuyên bóng
7	Module 7	Bịt mắt bắt dê + Nhảy bao bố + Ai nhiều điểm nhất
8	Module 8	Bịt mắt bắt dê + Nhảy bao bố + Ném còn
9	Module 9	Bịt mắt bắt dê + Nhảy bao bố + Chuyên bóng
10	Module 10	Hoàng anh, Hoàng yến + Đua thiên nga + Ai nhiều điểm nhất
11	Module 11	Hoàng anh, Hoàng yến + Đua thiên nga + Ném còn
12	Module 12	Hoàng anh, Hoàng yến + Đua thiên nga + Chuyên bóng
13	Module 13	Hoàng anh, Hoàng yến + Mèo đuổi chuột + Ai nhiều điểm nhất
14	Module 14	Hoàng anh, Hoàng yến + Mèo đuổi chuột + Ném còn
15	Module 15	Hoàng anh, Hoàng yến + Mèo đuổi chuột + Chuyên bóng
16	Module 16	Hoàng anh, Hoàng yến + Nhảy bao bố + Ai nhiều điểm nhất
17	Module 17	Hoàng anh, Hoàng yến + Nhảy bao bố + Ném còn
18	Module 18	Hoàng anh, Hoàng yến + Nhảy bao bố + Chuyên bóng
19	Module 19	Thỏ tìm chuồng + Đua thiên nga + Ai nhiều điểm nhất
20	Module 20	Thỏ tìm chuồng + Đua thiên nga + Ném còn
21	Module 21	Thỏ tìm chuồng + Đua thiên nga + Chuyên bóng
22	Module 22	Thỏ tìm chuồng + Mèo đuổi chuột + Ai nhiều điểm nhất
23	Module 23	Thỏ tìm chuồng + Mèo đuổi chuột + Ném còn
24	Module 24	Thỏ tìm chuồng + Mèo đuổi chuột + Chuyên bóng
25	Module 25	Thỏ tìm chuồng + Nhảy bao bố + Ai nhiều điểm nhất
26	Module 26	Thỏ tìm chuồng + Nhảy bao bố + Ném còn
27	Module 27	Thỏ tìm chuồng + Nhảy bao bố + Chuyên bóng

Kết quả tại bảng 2 cho thấy: Điểm trung bình ở các tiêu chí theo đánh giá của hai nhóm đối tượng học sinh và giáo viên, cán bộ đạt từ 3.63 đến 4.88 điểm, tương ứng với mức độ **Hài lòng** và **Rất hài lòng**. Trong đó ở đối tượng học sinh, có điểm trung bình ở các tiêu chí đạt từ 3.80 đến 4.44 điểm, trong đó 8 tiêu chí đánh giá được đánh giá ở mức độ **Hài lòng** (1, 3, 4, 5, 10, 11, 12 và 15) và 7 tiêu chí (2, 6, 7, 8, 9, 13 và 14) được đánh giá ở mức độ **Rất hài lòng**; Còn ở đối tượng giáo viên, cán bộ có điểm trung bình ở các tiêu chí đạt từ 3.63 đến 4.88 điểm, trong đó 9 tiêu chí được đánh giá ở mức độ **Hài lòng** (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 và 9) và 6 tiêu chí được đánh giá ở mức độ **rất hài lòng** (10, 11, 12, 13, 14 và 15).

KẾT LUẬN

Quá trình nghiên cứu đã lựa chọn được 9 TCVĐ và xây dựng được 27 Module TCVĐ cho học sinh THCS trong chuỗi hoạt động trải nghiệm KGNNTM Trường ĐH Nông Lâm – ĐH Thái Nguyên. Qua kiểm nghiệm thực tiễn cho thấy, các Module TCVĐ được xây dựng bước đầu đã đáp ứng được nhu cầu của người chơi. Đây là cơ sở khoa học quan trọng, góp phần nâng cao chất lượng và hiệu quả hoạt động của Trung tâm Smart – Trường Đại học Nông Lâm – Đại học Thái Nguyên.

Bảng 2. Mức độ đáp ứng nhu cầu người chơi của Module TCVD cho học THCS trong chuỗi hoạt động trải nghiệm KGNNTM Trường ĐH Nông Lâm – ĐH Thái Nguyên

TT	Tiêu chí	Kết quả			
		Học sinh (n=300)		GV, cán bộ (n=8)	
		Tổng điểm	Điểm TB	Tổng điểm	Điểm TB
Nhu cầu sinh lý căn bản					
1	Lượng vận động phù hợp với trình độ, đặc điểm tâm sinh lý của người chơi	1141	3.8	3.63	3.63
2	Đảm bảo hoàn thiện các kỹ năng cơ bản như đi, chạy, nhảy, phối hợp các hoạt động vận động	1271	4.24	3.88	3.88
3	Sân chơi lành mạnh, phát triển thể chất	1252	4.17	3.75	3.75
Nhu cầu an toàn					
4	Đảm bảo an toàn khi tham gia trò chơi	1143	3.81	3.88	3.88
5	Trang bị các kiến thức vệ sinh tập luyện và cách phòng tránh chấn thương cho người chơi	1185	3.95	4	4
6	Đảm bảo trang thiết bị đầy đủ phục vụ người chơi	1303	4.34	3.63	3.63
Nhu cầu được giao lưu tình cảm và hoạt động tập thể					
7	Chương trình tạo môi trường giao lưu tốt cho học sinh	1332	4.44	3.75	3.75
8	Tăng cường sự tự tin trong giao tiếp cho học sinh	1269	4.23	4	4
9	Đáp ứng tốt nhu cầu và trách nhiệm của học sinh	1291	4.3	4.13	4.13
Nhu cầu được quý trọng, kính mến					
10	Giáo dục đạo đức	1238	4.13	4.5	4.5
11	Giáo dục ý chí, quyết tâm của học sinh	1215	4.05	4.63	4.63
12	Nhận được sự quan tâm, động viên của GV, cán bộ hướng dẫn	1192	3.97	4.75	4.75
13	Nhận được sự tôn trọng các bạn trong nhóm, trong lớp	1269	4.23	4.63	4.63
Nhu cầu tự thể hiện bản thân					
14	Đạt kết quả tốt các nội dung thi đua của TCVD	1281	4.27	4.88	4.88
15	Tạo điều kiện để học sinh tự tin thể hiện hết năng lực của bản thân trong quá trình chơi.	1225	4.08	4.75	4.75

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Phạm Tuấn Hiệp (2004) “Nghiên cứu ứng dụng TCVD phát triển sức bền chung cho học sinh THCS Đồng bằng Bắc Bộ”, *Luận án tiến sĩ, Viện khoa học TĐTT*.

2. Đinh Văn Lâm, Đào Bá Tri (1999), *Giáo trình Trò chơi vận động (dùng cho sinh viên Đại học TĐTT)*, Nxb TĐTT, Hà Nội.

3. Hà Quang Tiến, Phạm Danh Vũ, Nguyễn Văn Vinh (2017), *Giáo trình Trò chơi vận động*, Nxb Đại học Thái Nguyên, Thái Nguyên.

4. Nguyễn Toán, Phạm Danh Tôn (2000), *Lý luận và phương pháp thể dục thể thao*, Nxb TĐTT, Hà Nội.

5. Nguyễn Đức Văn (2000), *Phương pháp thống kê trong TĐTT*, Nxb TĐTT, Hà Nội.

(Bài nộp ngày 13/8/2024, Phản biện ngày 25/9/2024, duyệt in ngày 28/11/2024)
 Chịu trách nhiệm chính: Nguyễn Trường Giang
 Email: Nguyentruonggiang@tuaf.edu.vn)