

XÂY DỰNG MODUL TRÒ CHƠI VẬN ĐỘNG CHO HỌC SINH TIỂU HỌC 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⁾

Tóm tắt:

Quá trình nghiên cứu đã xây dựng được 27 Modul trò chơi vận động cho học sinh Tiểu học 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 Modul 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: Modul trò chơi vận động, tiểu học, trải nghiệm nông nghiệp thông minh, Trường Đại học Nông Lâm Thái Nguyên.

Establish a physical game module in the orientation of player-centered scheme for primary school students in a series of experience activities to experience in the smart agricultural space, Thai Nguyen University of Agriculture and Forestry

Summary:

The authors established 27 physical game modules in the orientation of player-centered scheme for primary school students in a series of experience activities to experience in the smart agricultural space, Thai Nguyen University of Agriculture and Forestry. Through practical testing of the established modules, it has initially met the needs of players, thereby contributing to improving the quality and operational efficiency of the Smart Center - Thai Nguyen University of Agriculture and Forestry.

Keywords: Primary school, experience, smart agriculture, Thai Nguyen University of Agriculture and Forestry.

ĐẶT VẤN ĐỀ

Việc 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 lời 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 mục tiêu nêu trên, vấn đề cần thiết là phải xây dựng được các Modul TCVĐ cho học sinh tiểu học 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 Modul TCVĐ cho học sinh Tiểu học 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.

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.

KẾT QUẢ NGHIÊN CỨU VÀ BÀN LUẬN

1. Xây dựng Modul TCVĐ cho học sinh Tiểu học 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

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

⁽²⁾TS, Trường Đại học TDTT Bắc Ninh

tôi đã đã lựa chọn được 9 TCVĐ làm cơ sở cho việc xây dựng Modul TCVĐ cho học sinh tiểu học. 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: Thổi bóng; Đoán xem ai; Nghe số chạy đổi chỗ; 2) Nhóm trò chơi “Phát triển tốc độ, độ khéo léo và sức mạnh chân”, gồm các trò chơi: Đua thiên nga; Đua thủ nhún; Tàu nào rời toa;

3) Nhóm trò chơi “Rèn luyện kỹ năng ném đẩy, mang vác và phát triển sức mạnh tay”, gồm các trò chơi: Kéo co; Dẫn bóng; Chuyển bóng.

Tiếp theo, để xác định cách thức tiến hành xây dựng Modul 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 được trình bày tại bảng 1.

Bảng 1. Kết quả phỏng vấn lựa chọn các cách thức tiến hành xây dựng Modul TCVĐ (n=30)

TT	Nội dung lựa chọn	Kết quả phỏng vấn			
		Đồng ý		Không đồng ý	
		m _i	%	m _i	%
1	Mỗi Modul 1 trò chơi	5	16.67	25	83.33
2	Mỗi Modul 2 trò chơi	11	36.67	19	63.33
3	Mỗi Modul 3 trò chơi	29	96.67	1	3.33
4	Mỗi Modul 4 trò chơi	20	66.67	10	33.33
5	Mỗi Modul 1 trò chơi/1 nhóm	3	10.00	27	90.00
6	Mỗi Modul 2 trò chơi ở 2 nhóm khác nhau	12	40.00	18	60.00
7	Mỗi Modul 3 trò chơi ở 3 nhóm khác nhau	30	100	0	0

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

Các Modul TCVĐ cho học sinh tiểu học trong chuỗi hoạt động trải nghiệm KGNNTM theo hướng đáp ứng nhu cầu người chơi có mục tiêu được cụ thể hoá 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 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 Modul TCVĐ được trình bày tại bảng 2.

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 Modul phù hợp khác nhau để tiến hành tổ chức chơi cho mọi người cùng tham gia.

Bảng 2. Modul TCVD cho học sinh Tiểu học trong chuỗi hoạt động trải nghiệm KGNNTM Trường Đại học Nông Lâm – Đại học Thái Nguyên

TT	Modun	Trò chơi
1	Modul 1	Thổi bóng + Đua thiên nga + Kéo co
2	Modul 2	Thổi bóng + Đua thiên nga + Dẫn bóng
3	Modul 3	Thổi bóng + Đua thiên nga + Chuyển bóng
4	Modul 4	Thổi bóng + Đua thú nhún + Kéo co
5	Modul 5	Thổi bóng + Đua thú nhún + Dẫn bóng
6	Modul 6	Thổi bóng + Đua thú nhún + Chuyển bóng
7	Modul 7	Thổi bóng + Tàu nào rời toa + Kéo co
8	Modul 8	Thổi bóng + Tàu nào rời toa + Dẫn bóng
9	Modul 9	Thổi bóng + Tàu nào rời toa + Chuyển bóng
10	Modul 10	Đoán xem ai + Đua thiên nga + Kéo co
11	Modul 11	Đoán xem ai + Đua thiên nga + Dẫn bóng
12	Modul 12	Đoán xem ai + Đua thiên nga + Chuyển bóng
13	Modul 13	Đoán xem ai + Đua thú nhún + Kéo co
14	Modul 14	Đoán xem ai + Đua thú nhún + Dẫn bóng
15	Modul 15	Đoán xem ai + Đua thú nhún + Chuyển bóng
16	Modul 16	Đoán xem ai + Tàu nào rời toa + Kéo co
17	Modul 17	Đoán xem ai + Tàu nào rời toa + Dẫn bóng
18	Modul 18	Đoán xem ai + Tàu nào rời toa + Chuyển bóng
19	Modul 19	Nghe số chạy đổi chỗ + Đua thiên nga + Kéo co
20	Modul 20	Nghe số chạy đổi chỗ + Đua thiên nga + Dẫn bóng
21	Modul 21	Nghe số chạy đổi chỗ + Đua thiên nga + Chuyển bóng
22	Modul 22	Nghe số chạy đổi chỗ + Đua thú nhún + Kéo co
23	Modul 23	Nghe số chạy đổi chỗ + Đua thú nhún + Dẫn bóng
24	Modul 24	Nghe số chạy đổi chỗ + Đua thú nhún + Chuyển bóng
25	Modul 25	Nghe số chạy đổi chỗ + Tàu nào rời toa + Kéo co
26	Modul 26	Nghe số chạy đổi chỗ + Tàu nào rời toa + Dẫn bóng
27	Modul 27	Nghe số chạy đổi chỗ + Tàu nào rời toa + Chuyển bóng

2. Đánh giá hiệu quả Modul TCVD cho học sinh Tiểu học trong chuỗi hoạt động trải nghiệm KGNNTM, Trường Đại học Nông Lâm – Đại học Thái Nguyên

Việc đánh giá hiệu quả Modul TCVD cho học sinh Tiểu học 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 Tiểu học tham gia trải nghiệm KGNNTM tại 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 KHNNTM.

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 tiến hành theo thang đo Likert 5 mức (từ rất không hài lòng đến rất hài lòng, tương ứng với điểm đánh giá từ 1 – 5 điểm). Kết quả khảo sát được đánh giá thông qua điểm trung bình với các mức: 1,0 – 1,8 điểm: Rất không hài lòng; 1,8 – 2,6 điểm: Không hài lòng; 2,6 – 3,4 điểm: Trung bình; 3,4 – 4,2 điểm: Hài lòng; 4,2 – 5,0 điểm: Rất hài lòng. Kết quả thực nghiệm được trình bày tại bảng 3.

Bảng 3. Mức độ đáp ứng nhu cầu người chơi của Modul TCVD cho học sinh Tiểu học trong chuỗi hoạt động trải nghiệm KGNNTM, Trường Đại học Nông Lâm – Đại học Thái Nguyên

TT	Tiêu chí	Kết quả			
		Học sinh (n=300)		GV, cán bộ TT (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	1152	3.84	31	3.88
2	Đảm bảo hoàn thiện các kỹ năng cơ bản như đi, chạy, nhảy, phối hợp các hoạt động vận động	1292	4.31	30	3.75
3	Sân chơi lành mạnh, phát triển thể chất	1232	4.11	29	3.63
Nhu cầu an toàn					
4	Đảm bảo an toàn khi tham gia trò chơi	1161	3.87	32	4
5	Trang bị các kiến thức vệ sinh tập luyện và cách phòng tránh chấn thương cho người chơi	1179	3.93	32	4
6	Đảm bảo trang thiết bị đầy đủ phục vụ người chơi	1300	4.33	31	3.88
Nhu cầu được giao lưu tình cảm và hoạt động tập thể					
7	Chương trình tạo môi trường giao lưu tốt cho học sinh, sinh viên	1313	4.38	31	3.88
8	Tăng cường sự tự tin trong giao tiếp cho học sinh, sinh viên	1280	4.27	32	4
9	Đáp ứng tốt nhu cầu và trách nhiệm của học sinh, sinh viên	1250	4.17	33	4.13
Nhu cầu được quý trọng, kính mến					
10	Giáo dục đạo đức	1203	4.01	37	4.63
11	Giáo dục ý chí, quyết tâm của học sinh, sinh viên	1168	3.89	39	4.88
12	Nhận được sự quan tâm, động viên của GV, cán bộ hướng dẫn	1157	3.86	38	4.75
13	Nhận được sự tôn trọng các bạn trong nhóm, trong lớp	1297	4.32	36	4.5
Nhu cầu tự thể hiện bản thân					
14	Đạt kết quả tốt các nội dung thi đua của TCVD	1305	4.35	37	4.63
15	Tạo điều kiện để học sinh, sinh viên tự tin thể hiện hết năng lực của bản thân trong quá trình chơi.	1204	4.01	36	4.5



Xây dựng được các Modul TCVD cho học sinh tiểu học một cách khoa học và phù hợp, đáp ứng nhu cầu thực tiễn của người chơi trong chuỗi hoạt động trải nghiệm

Kết quả tại bảng 3 cho thấy, điểm trung bình ở các tiêu chí đánh giá của hai nhóm đối tượng học sinh và giáo viên, cán bộ đạt từ 3,84 điểm - 4,88 điểm, tương ứng với mức độ hài lòng và rất hài lòng. Ở đối tượng học sinh, có điểm trung bình ở các tiêu chí đạt từ 3,84 - 4,38 điểm, trong đó 9 tiêu chí đánh giá được đánh giá ở mức độ hài lòng (1, 3, 4, 5, 9, 10, 11, 12 và 15), và 6 tiêu chí (số 2, 6, 7, 8, 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 - 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 TCVD và xây dựng được 27 Modul TCVD cho học sinh Tiểu học trong chuỗi hoạt động trải nghiệm KGNNTM, Trường Đại học Nông Lâm – Đại học Thái Nguyên. Qua kiểm nghiệm thực tiễn cho thấy, các Modul TCVD 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.

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 giáo dục học*, Viện khoa học TĐTT.
2. Đinh Văn Lắm, Đào Bá Trì (1999), *Giáo trình trò chơi vận động* (Sách 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.
4. Nguyễn Toán, Phạm Danh Tôn (2000), *Lý luận và phương pháp thể dục thể thao*, Nxb TĐTT, Hà Nội.

(Bài nộp ngày 18/10/2023, Phản biện ngày 26/10/2023, duyệt in ngày 30/11/2023)

Chịu trách nhiệm chính: Nguyễn Trường Giang
Email: nguyentruonggiang@tuaf.edu.vn