

THỰC TRẠNG VIỆC SỬ DỤNG TRÒ CHƠI DÂN GIAN TRONG HỌC PHẦN GIÁO DỤC THỂ CHẤT TẠI ĐẠI HỌC QUỐC GIA HÀ NỘI

Nguyễn Ngọc Minh⁽¹⁾

Tóm tắt:

Kết quả điều tra, nghiên cứu lý luận và thực tiễn việc sử dụng trò chơi dân gian trong học phần Giáo dục thể chất (GDTC) tại Trung tâm GDTC và Thể thao Đại học Quốc gia Hà Nội (ĐHQGHN) của tác giả là cơ sở khoa học để lựa chọn và ứng dụng các trò chơi dân gian vào học phần GDTC nhằm nâng cao chất lượng giảng dạy chương trình học phần theo hướng giáo dục toàn diện cho sinh viên ĐHQGHN.

Từ khóa: Thực trạng, trò chơi dân gian, giáo dục toàn diện, Đại học Quốc gia Hà Nội.

Current status of using folk games in physical education courses at Hanoi National University

Summary:

Based on theoretical and practical investigation and research on the use of folk games in the Physical Education module at the Center for Physical Education and Sports, Hanoi National University. This will be the scientific basis for selecting and applying folk games into the physical education module to improve the quality of teaching the module program towards comprehensive education for VNU's students.

Keywords: Current status, folk games, comprehensive education, Hanoi National University.

ĐẶT VẤN ĐỀ

Trò chơi dân gian là một phần không thể thiếu của nền văn hóa các dân tộc Việt Nam, đồng thời cũng là một phần quan trọng, nền tảng phát triển TDTT. Trò chơi dân gian phản ánh một phần khía cạnh đời sống xã hội của người Việt Nam trong suốt lịch sử, không chỉ vậy, thông qua hoạt động của các trò chơi, nhu cầu giải trí, nghỉ ngơi, giao lưu văn hóa, phát triển thể chất và chuẩn bị cho lao động sản xuất, chiến đấu của người Việt Nam cũng được đáp ứng.

Việc đưa các môn thể thao dân tộc và các trò chơi dân gian vào giảng dạy cho sinh viên ĐHQGHN là việc cụ thể hóa đường lối đổi mới giáo dục và đào tạo của Đảng, không chỉ làm đa dạng hóa nội dung môn học GDTC mà còn kết nối thế hệ trẻ với các hoạt động truyền thống, góp phần gìn giữ bản sắc dân tộc trong thời đại toàn cầu hóa. Cụ thể, việc áp dụng trò chơi dân gian vào học phần GDTC cho sinh viên ĐHQGHN sẽ giúp các sinh viên tăng cường sức khỏe và thể lực, giảm stress và căng thẳng, cải thiện tinh thần học tập và sự tập trung, phát triển

kỹ năng giao tiếp và tăng cường tinh thần đoàn kết trong tập thể. Ngoài ra, việc sử dụng các trò chơi dân gian cũng giúp các sinh viên hiểu rõ hơn về nền văn hóa dân tộc, từ đó tạo niềm tự hào và động lực để phát triển bản thân, xây dựng đất nước và bảo vệ Tổ quốc.

PHƯƠNG PHÁP NGHIÊN CỨU

Tác giả đã sử dụng các phương pháp nghiên cứu sau: phân tích và tổng hợp tài liệu, phương pháp phỏng vấn, quan sát sư phạm và toán thống kê.

KẾT QUẢ NGHIÊN CỨU VÀ BÀN LUẬN

1. Thực trạng việc sử dụng trò chơi dân gian trong học tập học phần giáo dục thể chất tại ĐHQGHN hiện nay

Để đánh giá thực trạng, chúng tôi đã tiến hành tìm hiểu việc sử dụng trò chơi dân gian trong giảng dạy và học tập học phần GDTC cho sinh viên ĐHQGHN, theo đó đã tiến hành phỏng vấn 36 cán bộ quản lý, giảng viên, giảng viên thỉnh giảng đang giảng dạy trong ĐHQGHN. Kết quả phỏng vấn được trình bày ở bảng 1.

⁽¹⁾TS. Đại học Quốc gia Hà Nội; Email:minhnguyen@vnu.edu.vn

Bảng 1. Thực trạng về mục tiêu và mức độ sử dụng trò chơi dân gian trong học phần GDTC cho sinh viên ĐHQGHN hiện nay (n = 36)

TT	Nội dung phỏng vấn	Kết quả					
		Thường xuyên	Tỷ lệ %	Không thường xuyên	Tỷ lệ %	ít sử dụng	Tỷ lệ %
1	Trò chơi dân gian được sử dụng trong giảng dạy và học tập học phần GDTC cho sinh viên ĐHQGHN	4	11.11	7	19.45	25	69.44
2	Trò chơi dân gian được sử dụng như các bài tập để nâng cao thể lực cho sinh viên	2	5.56	6	16.67	28	77.77
3	Trò chơi dân gian được sử dụng để vui chơi - giải trí	3	0.83	6	16.67	27	75
4	Trò chơi dân gian được sử dụng kết hợp với các môn thể thao hiện đại nhằm nâng cao kết quả học tập	1	2.78	5	13.89	30	83.33
5	Trò chơi dân gian được sử dụng vào mô hình giáo dục 3 toàn diện: Khỏe về thể chất - mạnh về tinh thần - giỏi về kỹ năng xã hội,	3	8.33	4	11.11	29	80.56

Kết quả tại bảng 1 cho thấy:

Trò chơi dân gian trong thời gian qua cũng được các nhà khoa học và giảng viên chuyên ngành GDTC quan tâm và một số giảng viên có sử dụng lồng ghép trong hoạt động giảng dạy. Trò chơi dân gian được sử dụng trong giảng dạy và học tập học phần GDTC cho sinh viên ĐHQGHN ở mức thường xuyên chiếm tỷ lệ 11,11%, có sử dụng nhưng không thường xuyên chiếm tỷ lệ 19,45%, ít và không sử dụng chiếm 69,44%. Như vậy, việc sử dụng trò chơi dân gian vào trong học tập học phần GDTC là rất ít.

Trò chơi dân gian được sử dụng như các bài tập để nâng cao thể lực cho sinh viên thường xuyên chiếm tỷ lệ thấp, ít và không sử dụng chiếm tỷ lệ cao 77,77%. Như vậy, giảng viên tuy đã có sử dụng trò chơi dân gian vào việc phát triển thể lực cho sinh viên song không thường xuyên. Trò chơi dân gian được sử dụng để vui chơi - giải trí cũng rất ít sử dụng, chiếm tỷ lệ cao 75,00%.

Cũng xuất phát từ thực tế nêu trên, hiện nay các nhà khoa học và giảng viên Trung tâm GDTC&TT đang nghiên cứu xây dựng nội dung học phần trò chơi dân gian trong học phần GDTC tại ĐHQGHN theo chương trình giáo dục toàn diện thể chất cho sinh ĐHQGHN.

Để tìm hiểu và làm rõ hơn về việc sử dụng một số trò chơi dân gian vào hoạt động dạy và học tại ĐHQGHN, chúng tôi khảo sát nhận thức của các chuyên gia, giảng viên và sinh viên về sự quan tâm và yêu thích một số trò chơi dân gian và thể thao dân tộc, trong đó chủ yếu là các trò chơi vùng Tây Bắc Việt Nam.

Ý kiến của sinh viên: có 11/26 trò chơi được quan tâm lựa chọn với từ 90 đến 160 ý kiến (chiếm 32,85 – 58,39%) như: Bắn cung, Cà kheo, Cướp cờ, Đá cầu, Đập niêu, Kéo co, Nhảy sạp, Ném còn, Nhảy dây, Võ dân tộc. Những sinh viên này đều được trải nghiệm và trực tiếp tham gia chơi trong các buổi sinh hoạt tập thể trong nhà trường và đi tham quan trải nghiệm tại nhiều nơi có những trò chơi trong các lễ hội dân tộc. Còn lại 15 trò chơi dân gian được sinh viên quan tâm ít chiếm tỉ lệ dưới 32,85%. Lý do không lựa chọn được cho rằng do chưa có thời gian tìm hiểu, chưa được trải nghiệm trong trường học, đặc biệt là ít được đi đến những lễ hội nơi có những trò chơi dân gian được tổ chức.

Ý kiến của giảng viên: có 11/26 trò chơi dân gian được quan tâm và yêu thích có từ 10 đến 23 ý kiến lựa chọn (chiếm 27,77 – 63,89%). Đây là những trò chơi có gắn liền với hoạt động vận

Bảng 2. Kết quả khảo sát sự quan tâm và yêu thích một số trò chơi dân gian

TT	Trò chơi dân gian	Ý kiến của sinh viên (n= 274)	Ý kiến của giảng viên (n=36)
1	Bắn nỏ, bắn cung	25	18
2	Bịt mắt bắt dê	55	3
3	Cờ người	15	5
4	Cướp cờ	70	10
5	Cà kheo	110	15
6	Chọi gà	10	2
7	Chơi cù	9	4
8	Đá cầu	142	19
9	Đá gà	15	6
10	Đẩy gậy	11	18
11	Đua thuyền	14	5
12	Đua ngựa	12	5
13	Bắn bi	18	2
14	Đập niêu	110	17
15	Đánh chắt	13	1
16	Kéo co	160	17
17	Lò cò	89	10
18	Mèo đuổi chuột	36	2
19	Nhảy dây	130	10
20	Ném còn	126	22
21	Nhảy sạp	158	23
22	Nhảy bao bố	90	16
23	Ô ăn quan	120	3
24	Rồng rắn lên mây	12	1
25	Trốn tìm	18	3
26	Võ cổ truyền	90	21

động như: Bắn cung, Cà kheo, Cướp cờ, Đá cầu, Đẩy gậy, Đập niêu, Kéo co, Nhảy sạp, Ném còn, Lò cò, Nhảy dây, Nhảy bao bố, Võ dân tộc. Các giảng viên cho rằng nếu đưa các trò chơi này vào trong giảng dạy sẽ nâng cao chất lượng môn học, đặc biệt là rèn cho các em tích tích cực, đoàn kết tạo niềm vui và nâng cao thể chất. Trong đó có một số trò chơi dân gian chưa được sử dụng trong hoạt động giảng dạy như: Bắn cung, Ném còn, Đẩy gậy do còn thiếu về điều kiện cơ sở vật chất, thiếu về đội ngũ có trình độ kinh nghiệm trong lĩnh vực này. Còn lại 15 trò chơi dân gian rất ít sử dụng trong các trường học.

Tóm lại, các trò chơi dân gian được yêu thích, lựa chọn có sự tương đồng khá cao giữa sinh viên và giảng viên. Trò chơi dân gian rất cần được bảo tồn, gìn giữ và phát huy, đặc biệt mang lại giá trị truyền thống, mang lại niềm vui, đoàn kết, biết hỗ trợ giúp đỡ nhau trong học tập và đời sống. Đây cũng là yếu tố quan trọng trong việc sử dụng trò chơi dân gian vào chương trình giảng dạy cho sinh viên ĐHQGHN trong thời gian tới theo Đề án chương trình giáo dục toàn diện cho sinh viên ĐHQGHN tại Hòa Lạc đã được phê duyệt.

Bảng 3. Nhận thức của giảng viên và cán bộ Đoàn về việc sử dụng trò chơi dân gian trong hoạt giảng dạy và học tập cho sinh viên ĐHQGHN (n=48)

TT	Câu hỏi	Mức độ	Ý kiến phản hồi	Tỉ lệ %	Điểm TB
1	Vị trí, tầm quan trọng trò chơi dân gian trong nhà trường hiện nay?	Rất quan trọng	16	33.33	4.13
		Quan trọng	25	52.08	
		Bình thường	5	10.41	
		Ít quan trọng	1	2.08	
		Không quan trọng	1	2.08	
2	Việc sử dụng trò chơi dân gian vào trong chương trình học phần GDTC hiện nay có phù hợp không?	Rất phù hợp	15	31.25	4.04
		Phù hợp	26	54.167	
		Bình thường	4	8.33	
		Ít phù hợp	2	4.167	
		Không phù hợp	1	2.08	
3	Sự cần thiết của việc đưa trò chơi dân gian vào học phần môn học gdtc theo chương trình giáo dục toàn diện cho sinh viên ĐHQGHN?	Rất cần thiết	17	35.42	4.02
		Cần thiết	21	43.75	
		Không có ý kiến	5	10.42	
		Ít cần thiết	4	8.33	
		Không cần thiết	1	2.08	

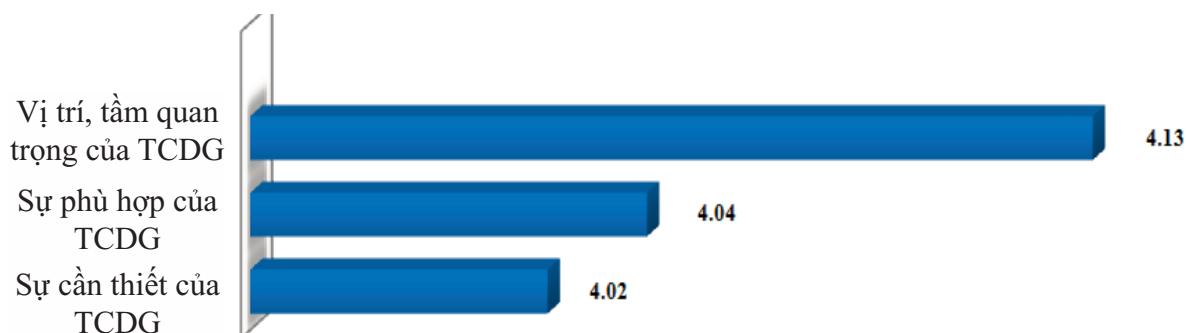
2. Thực trạng nhận thức về việc sử dụng trò chơi dân gian trong hoạt động giảng dạy và học tập cho sinh viên ĐHQGHN

Trong giảng dạy và học tập của sinh viên, nhận thức là nội dung rất quan trọng, cần được chú ý trong đào tạo giáo dục sinh viên. Đây là cơ sở để hình thành động cơ đúng đắn, tích cực và bền vững, từ đó hình thành thói quen tập luyện TDDT thường xuyên nhằm nâng cao sức khỏe, phát triển thể lực, tầm vóc, hoàn thiện nhân cách, nâng cao năng lực học tập, kỹ năng hoạt động xã hội với tinh thần, thái độ tích cực

của sinh viên, góp phần thực hiện mục tiêu giáo dục toàn diện. Nội dung biểu hiện của nhận thức được đánh giá trên các mặt sau:

- Tầm quan trọng, mức độ phù hợp và sự cần thiết;
- Về giá trị truyền thống của trò chơi dân gian.

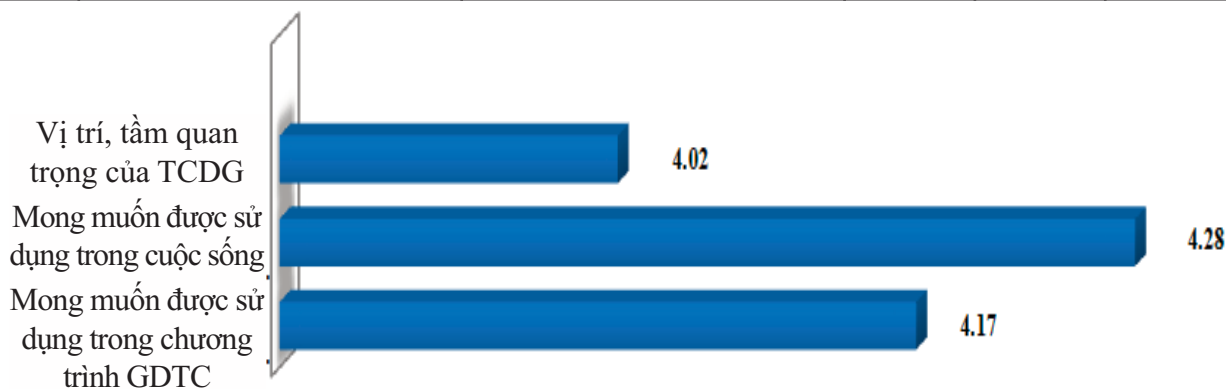
Chúng tôi đã tiến hành phỏng vấn 274 sinh viên và 36 cán bộ giảng viên, 12 Bí thư Đoàn thanh niên các đơn vị thành viên và trực thuộc ĐHQGHN. Đánh giá được thực hiện theo thang đo Likert với 5 mức độ. Kết quả được trình bày trong các bảng 3, 4 và 5.



Biểu đồ 1. Kết quả khảo sát nhận thức của giảng viên về việc sử dụng trò chơi dân gian trong hoạt giảng dạy và học tập cho sinh viên ĐHQGHN (điểm)

Bảng 4. Nhận thức của sinh viên về việc sử dụng trò chơi dân gian trong hoạt động giảng dạy và học tập (n= 274)

	Câu hỏi	Mức độ	Ý kiến phản hồi	Tỉ lệ %	Điểm TB
1	Vị trí, tầm quan trọng trò chơi dân gian trong nhà trường hiện nay?	Rất quan trọng	90	32.85	4.02
		Quan trọng	117	42.7	
		Bình thường	55	20.07	
		Ít quan trọng	6	2.19	
		Không quan trọng	6	2.19	
2	Các em mong muốn các trò chơi dân gian tiếp tục được phát triển trong cuộc sống hiện nay không?	Rất mong muốn	122	44.53	4.28
		Mong muốn	119	43.43	
		Không có ý kiến	25	9.12	
		Ít mong muốn	6	2.19	
		Rất không mong muốn	2	0.73	
3	Các mong muốn các học phần GDTC trong nhà trường có sử dụng trò chơi dân gian không?	Rất mong muốn	119	43.43	4.17
		Mong muốn	90	32.85	
		Không có ý kiến	60	21.9	
		Ít mong muốn	3	1.09	
		Rất không mong muốn	2	0.73	



Biểu đồ 2. Kết quả khảo sát nhận thức của sinh viên về việc sử dụng trò chơi dân gian trong hoạt động giảng dạy và học tập (điểm)

Qua bảng 3, 4 và biểu đồ 1, 2 cho thấy, trò chơi dân gian chiếm vị trí quan trọng trong nhà trường hiện nay, được đánh giá rất quan trọng và quan trọng ở mức điểm trung bình 4,02 - 4,13 điểm. Đồng thời ý kiến đánh giá của cán bộ, giảng viên và ĐTN đều cho rằng việc sử dụng trò chơi dân gian vào chương trình học phần GDTC là phù hợp và cần thiết trong chương trình giáo dục toàn diện cho sinh viên, đạt mức điểm trung bình 4,02 – 4,04 điểm. Nhận thức của sinh viên cũng cho rằng trò chơi dân gian

rất cần tiếp tục phát triển trong cuộc sống hiện nay và rất mong muốn trò chơi được sử dụng trong học phần GDTC tại ĐHQGHN, điểm điểm trung bình 4,17 - 4,28.

Giá trị truyền thống của trò chơi dân gian là một điều quan trọng trong việc bảo tồn và tôn vinh những di sản văn hóa của quốc gia. Trò chơi dân gian mang trong mình những giá trị đặc trưng, gắn kết cộng đồng và phản ánh đời sống, tư tưởng, truyền thống của người dân. Những trò chơi dân gian được truyền từ đời này qua đời khác. Trong

Bảng 5. Nhận thức về giá trị truyền thống của trò chơi dân gian

TT	Nội dung	Sinh viên (n=274)	Tỷ lệ %	CB GV (n = 36)	Tỷ lệ %	Bí thư ĐTN (n= 12)	Tỷ lệ %
1	Gắn kết cộng đồng: mọi người, mọi tầng lớp, lứa tuổi đều được tham gia	239	87.22	25	69.44	9	75
2	Phản ánh đời sống, tư tưởng, truyền thống của người dân	135	49.27	21	58.33	8	66.67
3	Bảo tồn, duy trì và phát triển văn hóa các dân tộc trong các lễ hội dân gian và trong nhà trường	196	71.53	24	66.67	7	58.33
4	Góp phần quảng bá văn hóa dân tộc Việt Nam ra thế giới	179	65.32	17	47.22	5	41.67
5	Hình thành các môn thể thao dân tộc từ trò chơi dân gian	181	66.05	15	41.67	4	33.33

đó, việc đưa trò chơi dân gian vào trường học là vấn đề cần thiết, sinh viên được giáo dục các giá trị truyền thống trong chương trình giáo dục toàn diện tại ĐHQGHN. Từ kết quả bảng 2 cho thấy: Sinh viên có những nhận thức đúng đắn về giá trị truyền thống của trò chơi dân gian trong việc gắn kết cộng đồng, chiếm tỷ lệ 87,22%. Giá trị góp phần quảng cáo văn hóa dân tộc ra thế giới và chuyển thành các môn thể thao dân tộc đa phần sinh viên đều đồng ý chiếm tỷ từ 65,32%-66,05%. Giá trị bảo tồn và phát triển trong các nhà trường đa phần sinh viên đều nhận thức giá trị này khá cao chiếm tỷ lệ 71,53%. Riêng giá trị trò chơi được mọi người xã hội quan tâm đúng mức được sinh viên cho rằng hiện nay thực tiễn trò chơi dân gian đang ít được mọi người quan tâm đúng giá trị của nó chiếm tỷ lệ 49,27%.

Những ý kiến lựa chọn của cán bộ, giảng viên GDTC và Bí thư Đoàn thanh niên các trường Đại học thành viên trực thuộc ĐHQGHN cũng đều cho rằng trò chơi dân gian có giá trị gắn kết cộng đồng, phản ánh đời sống, tư tưởng, truyền thống của người dân, cần được bảo tồn, duy trì và phát triển. Về giá trị góp phần quảng bá và chuyển thành môn thể thao dân tộc được đánh giá thấp hơn, chiếm tỷ lệ 33,33% - 41,67%.

KẾT LUẬN

- Trò chơi dân gian đã được quan tâm và một số giảng viên có sử dụng lồng ghép trong hoạt động giảng dạy nhưng không thường xuyên,

việc sử dụng trò chơi dân gian vào trong học tập học phần GDTC là rất ít.

- Nhiều trò chơi dân gian đã nhận được sự quan tâm và yêu thích của cả sinh viên và đội ngũ cán bộ, giảng viên GDTC và Bí thư Đoàn thanh niên các trường Đại học thành viên trực thuộc ĐHQGHN.

- Xuất phát từ giá trị của trò chơi dân gian cho thấy cần đưa vào trong học phần GDTC theo chương trình giáo dục toàn diện cho sinh viên ĐHQGHN.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Ban chấp hành Trung ương khóa XI (2013), *Nghị quyết số 29-NQ/TW* về đổi mới căn bản, toàn diện giáo dục và đào tạo, đáp ứng yêu cầu CNH-HĐH trong điều kiện kinh tế thị trường định hướng XHCN và hội nhập quốc tế.
2. Bộ Giáo dục và Đào tạo, *Công văn số 1276/BGDĐT ngày 20/2/2008 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục & Đào tạo về việc “Hướng dẫn lấy ý kiến phản hồi từ người học về hoạt động giảng dạy của GV”*.
3. Nguyễn Ngọc Minh (2022), *Giáo trình Trò chơi vận động*, Nxb ĐHQGHN.
4. Lê Anh Thơ (2010), *Một số trò chơi vận động dân gian và thể thao dân tộc ở Việt Nam*, Nxb TĐTT, Hà Nội
5. Nguyễn Văn Trạch (2012), *Lý luận và phương pháp thể thao trường học*, Nxb TĐTT Hà Nội.

(Bài nộp ngày 12/1/2024, phản biện ngày 22/1/2023, duyệt in ngày 20/2/2024)

1. Đặng Văn Dũng

Chúc mừng năm mới 2024

LÝ LUẬN VÀ THỰC TIỄN THỂ DỤC THỂ THAO

4. Gia Linh

06 sự kiện tiêu biểu năm 2023 của Trường Đại học Thể dục thể thao Bắc Ninh

8. Trương Quốc Uyên

Văn hóa thể chất trong các lễ hội mùa xuân ở Việt Nam

11. Nguyễn Văn Phúc

Phương hướng nhiệm vụ trọng tâm phát triển Trường Đại học Thể dục thể thao Bắc Ninh năm 2024

13. Trần Trung

Định hướng hoạt động đào tạo và hợp tác quốc tế của Trường Đại học Thể dục thể thao Bắc Ninh năm 2024

15. Đặng Văn Dũng; Đinh Quang Ngọc

Định hướng hoạt động khoa học và công nghệ của Trường Đại học Thể dục thể thao Bắc Ninh năm 2024

19. Đặng Hoài An

Mục tiêu và định hướng công tác đào tạo vận động viên tại Trung tâm Đào tạo vận động viên Trường Đại học Thể dục thể thao Bắc Ninh năm 2024

22. Trương Anh Tuấn

Cần quan tâm giáo dục vận động viên trẻ

25. Vũ Trọng Lợi

Đảm bảo chất lượng dịch vụ hàng đầu

BÀI BÁO KHOA HỌC

29. Đỗ Hữu Trường; Nguyễn Thị Thu Quyết; Nguyễn Thị Dung

Thực trạng phát triển các môn thể thao mạo hiểm tại vùng Trung du và miền núi Bắc Bộ

35. Đinh Quang Ngọc

Tiêu chí đánh giá môi trường văn hóa và xây dựng môi trường văn hóa ở các cơ sở tập luyện thể thao tại Việt Nam

40. Lê Trí Trường; Phạm Tuấn Hiệp; Phạm Bá Dũng; Nguyễn Thúy Sinh; Ngô Thanh Huyền

Thực trạng và xu thế nghiên cứu về nhận dạng và phân tích chuyển động thể thao ở Việt Nam

44. Vũ Chung Thủy; Mai Thị Bích Ngọc

Giải pháp nâng cao chất lượng bài viết đăng trên Tạp chí Khoa học Đào tạo và Huấn luyện thể thao

49. Nguyễn Ngọc Minh

Thực trạng việc sử dụng trò chơi dân gian trong học phần Giáo dục thể chất tại Đại học Quốc gia Hà Nội

55. Nguyễn Lê Huy; Nguyễn Xuân Hường

Một số giải pháp tăng cường hợp tác với doanh nghiệp nhằm nâng cao hiệu quả đào tạo cử nhân Thể dục thể thao chuyên ngành Golf Trường Đại học Thể dục thể thao Bắc Ninh

TIN TỨC - SỰ KIỆN VÀ NHÂN VẬT

60. Đỗ Hữu Trường

Công đoàn Trường Đại học Thể dục thể thao Bắc Ninh phát huy kết quả thực hiện nhiệm vụ năm 2023 và triển khai nhiệm vụ năm 2024 - Từng bước hoàn thành mục tiêu Nghị quyết Đại hội đại biểu Công đoàn khóa XXV, nhiệm kỳ 2023-2028

64. Lê Thị Tuyết Thương

Trường Đại học Thể dục thể thao Bắc Ninh bảo vệ thành công 03 đề tài khoa học và công nghệ cấp bộ năm 2023

67. Lương Văn Tùng

Trường Đại học Thể dục thể thao Bắc Ninh xác lập kỷ lục Việt Nam với “giải đấu toàn quốc kết hợp các bộ môn thể thao điện tử và thể chất số đầu tiên ở Việt Nam”

69. Phạm Tuấn Dũng

Bài tập giãn cơ cho nhóm cơ tay vai

72. Tổng hợp các bài báo đăng trên Tạp chí Khoa học Đào tạo và Huấn luyện thể thao năm 2023

80. Thẻ lệ viết và gửi bài.

1. Dang Van Dung

Happy New Year 2024

THEORY AND PRACTICE OF SPORTS

4. Gia Linh

06 outstanding event in 2023 of Bac Ninh Sports University

8. Truong Quoc Uyen

Physical culture in spring festivals in Vietnam

11. Nguyen Van Phuc

Orientation and key tasks for the development of Bac Ninh Sport University in 2024

13. Tran Trung

Orientation of training activities and international cooperation of Bac Ninh Sport University in 2024

15. Dang Van Dung; Dinh Quang Ngoc

Orientation of science and technology activities of Bac Ninh Sport University in 2024

19. Dang Hoai An

Objectives and orientation of athlete training at the Athlete Training Center of Bac Ninh Sport University in 2024

22. Truong Anh Tuan

Needing to care about education young athlete

25. Vu Trong Loi

Ensuring top service quality

ARTICLES

29. Do Huu Truong; Nguyen Thi Thu Quyet; Nguyen Thi Dung

Current status of adventure sports development in the Northern midlands and mountains

35. Dinh Quang Ngoc

Criteria for evaluating the cultural environment and building a cultural environment in sports facilities in Vietnam

40. Le Tri Truong; Pham Tuan Hiep; Pham Ba Dung; Nguyen Thuy Sinh; Ngo Thanh Huyen

Current status and trends in research on recognition and analysis of sports movements in Vietnam

44. Vu Chung Thuy; Mai Thi Bich Ngoc

Solutions to improve the quality of articles published in the Journal of Scientific training and Sports coaching

49. Nguyen Ngoc Minh

Current status of using folk games in physical education courses at Hanoi National University

55. Nguyen Le Huy; Nguyen Xuan Huong

Some solutions to enhance cooperation with businesses to improve the effectiveness of training for Bachelor of Physical Education and Sports majoring in Golf at Bac Ninh Sport University

NEWS - EVENTS AND PEOPLE

60. Do Huu Truong

Bac Ninh Sport University Trade Union promotes the results of implementing tasks in 2023 and implementing tasks in 2024 - Gradually complete the goal of the resolution of the XXV, trade union congress for the 2023-2028 term

64. Le Thi Tuyet Thuong

Bac Ninh Sport University successfully defended 03 ministerial-level science and technology projects in 2023

67. Luong Van Tung

Bac Ninh Sport University set a Vietnamese record with "the first national tournament combining electronic sports and digital physical sports in Vietnam"

69. Pham Tuan Dung

Stretching exercises for the arm and shoulder muscles

72. Summary of articles published in the Journal of Scientific Training and Sports Coaching in 2023

80. Rules of writing and posting.



Tạp chí KHOA HỌC

ĐÀO TẠO VÀ HUẤN LUYỆN THỂ THAO

JOURNAL OF SCIENTIFIC TRAINING AND SPORTS COACHING

Ministry of Culture, Sports and Tourism - Bac Ninh Sport University

Trường Đại học Thể dục Thể thao Bắc Ninh - Bộ Văn hoá, Thể thao và Du lịch

ISSN 1859-4417

**Số 1 -2024
(80)**

