THỰC TRẠNG VẬN DỤNG TIẾP CẬN HỌC THÔNG QUA CHƠI TRONG TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG TRẢI NGHIỆM THEO HƯỚNG PHÁT TRIỂN NĂNG LỰC TỰ CHỦ CHO HS TIỂU HỌC

Đăng Thị Tú Quyên
Trường Tiểu học Tân Hội A, Ô Diên, Hà Nội
Email: dtquyen.hnue@gmail.com

Tóm tắt: *Trong bối cảnh đổi mới căn bản, toàn diện giáo dục phổ thông, việc lựa chọn các PPDHphát huy tính tích cực và tự chủ của HS ngày càng trở nên cấp thiết. Tiếp cận Học thông qua Chơi không chỉ mang lại niềm vui và hứng thú học tập mà còn tạo điều kiện để HS chủ động trải nghiệm, rèn luyện tư duy độc lập và phát triển năng lực tự chủ. Bài viết tập trung khảo sát thực trạng vận dụng tiếp cận Học thông qua Chơi trong tổ chức HĐTN ở tiểu học, phân tích ưu điểm, hạn chế cũng như những yếu tố ảnh hưởng đến quá trình triển khai. Trên cơ sở tổng quan lý luận và khảo sát thực tiễn, nghiên cứu đề xuất một số định hướng nhằm nâng cao hiệu quả vận dụng tiếp cận Học thông qua Chơi, qua đó góp phần PTNLTC cho HSTH.*

Từ khóa: *Năng lực tự chủ; học thông qua chơi; HĐTN; giáo dục tiểu học; HSTH.*

THE CURRENT SITUATION OF APPLYING LEARNING THROUGH PLAY APPROACH IN ORGANIZING EXPERIENTAL ACTIVITIES TOWARDS DEVELOPING LEARNER AUTONOMY FOR PRIMARY STUDENTS

Dang Thi Tu Quyen
Tan Hoi A Primary School, O Dien, Hanoi
Email: dtquyen.hnue@gmail.com

Abstract*: In the context of fundamental and comprehensive reform of general education, the selection of teaching methods that foster students' activeness and autonomy has become increasingly essential. The Learning through Play approach not only brings joy and learning motivation but also creates opportunities for students to actively experience, practice independent thinking, and develop learner autonomy. This paper focuses on examining the current situation of applying the Learning through Play approach in organizing experiential activities at the primary level, analyzing its strengths, limitations, as well as the factors affecting implementation. Based on a theoretical overview and practical survey, the study proposes several directions to enhance the effectiveness of the Learning through Play approach application, thereby contributing to the development of learner autonomy for primary school students.*

Keywords*: Learner autonomy; play-based learning; experiential activities; primary education; primary school students.*

Nhận bài: 16/08/2025 *Phản biện: 16/09/2025* *Duyệt đăng: 20/09/2025*

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

Hoạt động trải nghiệm (HĐTN) trong chương trình GDPT2018 được xem là môi trường lý tưởng để hình thành và phát triển năng lực tự chủ (PTNLTC) cho HS tiểu học (HSTH). Thông qua các hoạt động này, HS được tham gia giải quyết những tình huống thực tiễn, rèn luyện kỹ năng giao tiếp, hợp tác, tư duy sáng tạo, đồng thời được khuyến khích tự quản lý bản thân, biết đặt mục tiêu và điều chỉnh hành vi học tập. Tuy nhiên, hiệu quả của HĐTN phụ thuộc rất lớn vào phương pháp tổ chức của GV.

Trong số nhiều phương pháp dạy học (PPDH) tích cực, tiếp cận Học thông qua Chơi được đánh giá là hình thức đặc biệt phù hợp với HSTH. Học thông qua Chơi xuất phát từ lý thuyết kiến tạo, coi trò chơi là phương tiện để HS khám phá, trải nghiệm, lĩnh hội tri thức và rèn luyện năng lực. Phương pháp này không chỉ tạo niềm vui, hứng thú học tập mà còn khuyến khích sự tham gia chủ động, độc lập, giúp HS phát triển khả năng tự chủ một cách tự nhiên và bền vững. Mặc dù vậy, việc vận dụng tiếp cận Học thông qua Chơi trong tổ chức HĐTN tại các trường tiểu học hiện nay vẫn còn nhiều hạn chế về nhận thức, kỹ năng tổ chức của GV cũng như điều kiện cơ sở vật chất.

II. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

2.1. Phương pháp và đối tượng nghiên cứu

Nghiên cứu sử dụng phương pháp hỗn hợp (mixed methods), kết hợp giữa khảo sát định lượng và phỏng vấn định tính nhằm thu thập dữ liệu đa chiều về việc vận dụng tiếp cận Học thông qua Chơi trong tổ chức HĐTN theo hướng PTNLTC cho HSTH.

Đối tượng nghiên cứu gồm 40 GV và cán bộ quản lý đang công tác tại trường Tiểu học Tân Hội A, xã Ô Diên, Hà Nội. Đây là cơ sở giáo dục có quy mô trung bình, với đội ngũ GV có nhiều năm kinh nghiệm giảng dạy, bảo đảm tính đại diện để đánh giá thực trạng triển khai PPDH tích cực trong HĐTN.

2.2. Thực trạng vận dụng tiếp cận Học thông qua Chơi trong tổ chức HĐTN theo hướng PTNLTC cho HSTH

Tác giả tiến hành khảo sát trên 40 GV đang giảng dạy tại trường tiểu học Tân Hội A, xã Ô Diên, thành phố Hà Nội. Các GV này được tham gia khảo sát thông qua phiếu hỏi trực tuyến được thiết kế trên Google Form.

Đội ngũ GV được khảo sát có tính đại diện cao. Phần lớn là GV nữ (87,5%), độ tuổi tập trung dưới 30 tuổi (45%) và từ 31-40 tuổi (27,5%), cho thấy đội ngũ trẻ chiếm tỷ lệ lớn, hứa hẹn sự năng động, sáng tạo và dễ dàng thích ứng với các PPDH mới. Bên cạnh đó, vẫn có một tỷ lệ đáng kể GV trên 40 tuổi (27,5%), đóng vai trò là lực lượng nòng cốt, có kinh nghiệm thực tiễn để dẫn dắt và hỗ trợ đồng nghiệp trẻ. Đội ngũ này đều đạt chuẩn đào tạo, trong đó 90% có trình độ đại học, 10% có trình độ sau đại học. Về thâm niên công tác, 40% GV trẻ có dưới 10 năm kinh nghiệm chiếm 40%, và GV có kinh nghiệm từ 10–20 năm chiếm 35%. Điều này cho thấy bên cạnh những GV giàu kinh nghiệm, lực lượng GV trẻ cũng đang ngày càng khẳng định vai trò quan trọng trong đổi mới phương pháp dạy học.

2.2.1. Thực trạng nhận thức về vận dụng tiếp cận Học thông qua Chơi cho HSTH

Để sử dụng cách tiếp cận Học thông qua Chơi một cách hiệu quả trong giảng dạy và tổ chức hoạt động giáo dục, trước tiên người dạy phải hiểu được khái niệm, bản chất và đặc điểm của cách tiếp cận đó. Kết quả khảo sát cho thấy hiểu biết và nhận thức của GV về bản chất và đặc điểm của vận dụng tiếp cận Học thông qua chơi cho HSTH chủ yếu ở mức trung bình, chưa đầy đủ.

Khi đi sâu vào tìm hiểu nhận thức của GV về vận dụng cách tiếp cận Học thông qua Chơi cho HSTH, kết quả khảo sát cho thấy phần lớn GV chưa nắm được đầy đủ và chính xác khái niệm cũng như đặc điểm của phương pháp này. Cụ thể, chỉ có 25% số GV hiểu đúng hoàn toàn về bản chất của việc vận dụng Học thông qua Chơi. Trong khi đó, 42,5% GV mới chỉ hiểu đúng một phần, tức là có nhận thức bước đầu về phương pháp này nhưng vẫn còn thiếu sót, chưa đầy đủ. Bên cạnh đó, có tới 32,5% GV chưa có nhận thức đúng, dẫn đến việc dễ nhầm lẫn hoặc hiểu sai về bản chất và cách thức tổ chức hoạt động theo định hướng Học thông qua Chơi.

Đa số GV mới dừng lại ở mức độ hiểu khái niệm một cách khái quát, chưa thật sự đi sâu phân tích bản chất cũng như chưa vận dụng thường xuyên trong giảng dạy. Sự hạn chế về nhận thức này có thể khiến việc tổ chức HĐTN thông qua Chơi chưa đạt hiệu quả cao, chưa phát huy được những ưu điểm vốn có của phương pháp. Do đó, để nâng cao chất lượng dạy học theo hướng PTNLTC cho HSTH, cần thiết phải bồi dưỡng, tập huấn nhằm giúp GV nắm vững và hiểu đúng về Học thông qua Chơi cả về khái niệm, đặc điểm lẫn cách thức tổ chức.

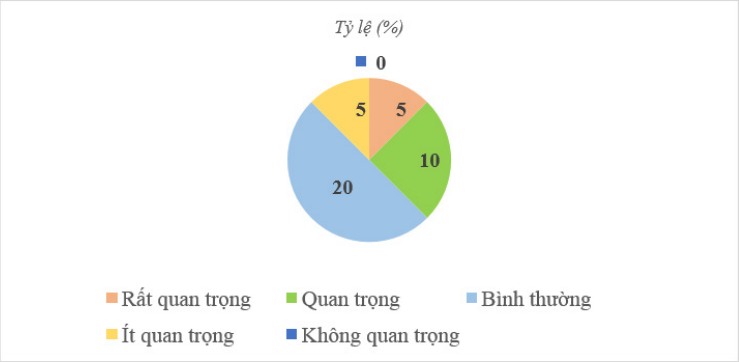
2.2.2. Thực trạng PTNLTC trong tổ chức HĐTN

Tác giả thực hiện khảo sát về thực trạng nhận thức của GV về tầm quan trọng của việc PTNLTC cho HSTH trong tổ chức HĐTN, phân tích số liệu từ khảo sát, có thể thấy rằng năng lực tự chủ của HS trong quá trình học tập và tham gia HĐTN vẫn chưa được GV và cán bộ quản lý đánh giá ở mức độ quan trọng. Trong khi năng lực tự chủ không chỉ giữ vai trò thiết yếu trong học tập mà còn là nền tảng để HS hình thành và phát triển kỹ năng sống, phẩm chất cá nhân và năng lực toàn diện, thì có tới 70% GV được khảo sát chỉ xem việc phát triển năng lực này ở mức "bình thường" hoặc "ít quan trọng". Thực tế cho thấy nhiều GV chưa nhận thức đầy đủ về ý nghĩa then chốt của việc bồi dưỡng năng lực tự chủ cho HS. Họ vẫn ưu tiên phương pháp giảng dạy truyền thống thay vì tạo cơ hội để HS tự quản lý, tự định hướng việc học của mình. Điều này có thể bắt nguồn từ việc GV còn hạn chế về kỹ năng thiết kế HĐTN, hoặc do áp lực sĩ số lớp học lớn khiến cho việc theo dõi và hỗ trợ HS trở nên khó khăn.

Tuy vậy, vẫn có một bộ phận nhỏ GV nhận thức rõ rằng năng lực tự quản lý và tự học cần được hình thành từ sớm, coi đó là một năng lực đặc biệt quan trọng cần được phát triển cho HS thông qua HĐTN. Họ nhấn mạnh rằng khi được rèn luyện, HS có thể tự lập kế hoạch, chủ động tổ chức hoạt động và giải quyết vấn đề mà không cần sự hướng dẫn chi tiết từ GV. Điều này không chỉ giúp các em xây dựng sự tự tin, tinh thần tự giác và khả năng sáng tạo mà còn là hành trang thiết yếu cho học tập lâu dài cũng như trong đời sống thường nhật. Tuy nhiên, việc PTNLT HSTH vẫn còn gặp phải nhiều rào cản và hạn chế cần được tháo gỡ.

2.2.3. Thực trạng vận dụng tiếp cận Học thông qua Chơi trong tổ chức HĐTN theo hướng PTNLTC cho HSTH

Để vận dụng tiếp cận Học thông qua Chơi trong tổ chức HĐTN theo hướng PTNLTC cho HS đạt hiệu quả, các cán bộ quản lý và GV cần có nhận thức và thái độ đúng đắn về việc này.



Biểu đồ. Nhận thức của CBQL, GV về tầm quan trọng của việc vận dụng tiếp cận Học thông qua Chơi trong tổ chức HĐTN theo hướng PTNLTC cho HSTH

Dựa trên kết quả khảo sát về nhận thức của GV và cán bộ quản lý đối với tầm quan trọng của việc vận dụng tiếp cận Học thông qua Chơi trong tổ chức HĐTN theo hướng PTNLTC cho HSTH, có thể nhận thấy đa số chưa thực sự đánh giá đúng vai trò của cách tiếp cận giáo dục này. Cụ thể, chỉ khoảng 25% cán bộ quản lý và GV cho rằng việc vận dụng tiếp cận Học thông qua Chơi giữ vai trò "rất quan trọng" hoặc "quan trọng" trong việc hình thành và PTNLTC cho HS. Nhóm này nhận thức rõ được giá trị của hoạt động, coi đây là một hình thức cần thiết, giúp HS không chỉ tiếp thu kiến thức mà còn được rèn luyện khả năng tự học và tự quản lý.

Ngược lại, có tới 75% GV và cán bộ quản lý cho rằng việc vận dụng tiếp cận này chỉ ở mức "bình thường" hoặc "ít quan trọng". Đây là tỷ lệ cao nhất, phản ánh thực tế rằng phần lớn GV chưa nhìn nhận đúng vai trò then chốt của Học thông qua Chơi trong việc PTNLTC cho HS. Nguyên nhân có thể xuất phát từ nhiều yếu tố như: thiếu thời gian, thiếu tài liệu hỗ trợ, hạn chế trong kỹ năng thiết kế hoạt động, hoặc chưa được tập huấn và hỗ trợ đầy đủ từ phía nhà trường. Tuy nhiên, một điểm tích cực là không có GV nào đánh giá phương pháp này là "không quan trọng", cho thấy tất cả đều thừa nhận ít nhiều giá trị của Học thông qua Chơi, chỉ khác nhau ở mức độ nhận thức và khả năng thực hiện.

Từ kết quả khảo sát có thể rút ra một thực trạng: GV và cán bộ quản lý vẫn chưa có cái nhìn toàn diện và sâu sắc về ý nghĩa của việc vận dụng Học thông qua Chơi trong tổ chức HĐTN theo hướng PTNLTC cho HSTH. Sự hạn chế trong nhận thức này đã ảnh hưởng trực tiếp đến hiệu quả triển khai trên thực tế, khiến HS chưa thực sự có nhiều cơ hội để rèn luyện tính chủ động, khả năng tự học và kỹ năng tự quản lý trong các HĐTN.

Bảng. Đánh giá HS theo mục tiêu vận dụng tiếp cận Học thông qua Chơi trong tổ chức HĐTN theo hướng PTNLTC cho HSTH

STT	Nội dung đánh giá	Mức độ		
		Hoàn thành tốt	Hoàn thành	Chưa hoàn thành
		SL	SL	SL
1	HS có khả năng tự lập trong học tập và HĐTN.	10	20	10
2	HS biết ra quyết định và giải quyết vấn đề một cách hợp lý sau những cơ hội thử nghiệm.	9	22	9
3	HS thể hiện sự hứng thú trong quá trình tham gia học tập và trải nghiệm.	15	20	5
4	HS tham gia tích cực các HĐTN theo hướng PTNLTC.	12	20	8
5	HS biết tự quản lý thời gian và công việc cá nhân một cách hiệu quả sau khi tham gia HĐTN theo hướng pPTNLTC.	9	15	16

Kết quả khảo sát cho thấy việc vận dụng tiếp cận Học thông qua Chơi trong tổ chức HĐTN theo hướng PTNLTC cho HSTH đã được thực hiện ở một mức độ nhất định. Tuy nhiên, mức độ hoàn thành tốt ở các nội dung chưa cao, và còn khá nhiều HS chỉ dừng lại ở mức hoàn thành hoặc chưa hoàn thành. Điều này cho thấy việc đạt được các mục tiêu đề ra vẫn còn nhiều hạn chế và cần tiếp tục được quan tâm trong quá trình triển khai thực tiễn.

Trước hết, HS đã thể hiện được sự tự lập trong học tập và tham gia HĐTN, tuy nhiên mức độ phát huy chưa thực sự cao. Nhiều em vẫn cần sự hỗ trợ, định hướng từ GV thay vì chủ động hoàn toàn trong quá trình học tập. Bên cạnh đó, năng lực ra quyết định và giải quyết vấn đề sau những cơ hội thử nghiệm cũng được bộc lộ ở một số em, nhưng nhìn chung chưa sâu sắc, phần lớn còn dừng lại ở việc lựa chọn mang tính đơn giản, ít có sự phân tích và cân nhắc toàn diện. Một điểm sáng là HS thể hiện sự hứng thú khi tham gia các hoạt động học tập và trải nghiệm.

Như vậy, kết quả cho thấy HSTH bước đầu đã có những biểu hiện tích cực trong việc hình thành năng lực tự chủ thông qua HĐTN với tiếp cận Học thông qua Chơi. Tuy nhiên, phần lớn các kỹ năng mới dừng ở mức cơ bản, thiếu tính ổn định và chưa có chiều sâu. Điều này đặt ra yêu cầu cần có những biện pháp hỗ trợ thiết thực hơn, từ việc thiết kế hoạt động, hướng dẫn phương pháp, đến việc rèn luyện kỹ năng quản lý bản thân để năng lực tự chủ của HS được phát triển thực chất và bền vững.

Kết quả khảo sát đánh giá thực trạng thực hiện các nội dung vận dụng tiếp cận Học thông qua Chơi trong tổ chức HĐTN nhằm PTNLTC cho HSTH chưa đạt hiệu quả như mong đợi. Các nội dung như thiết kế HĐTN hấp dẫn, kích thích sự chủ động và hứng thú của HS, hay trao quyền cho HS trong quá trình thực hiện HĐTN đã được triển khai, nhưng hiệu quả chưa cao. Nhiều hoạt động mới dừng lại ở mức tạo cơ hội cho HS tham gia, chưa thật sự khuyến khích HS chủ động lựa chọn, ra quyết định hoặc tự chịu trách nhiệm về kết quả của mình. Điều này cho thấy, việc phát huy vai trò làm chủ trong học tập của HS còn khá hạn chế. Bên cạnh đó, nội dung kết nối trò chơi với trải nghiệm thực tế và giá trị cá nhân, cũng như tạo cơ hội để HS hợp tác, phản hồi và tự điều chỉnh hành vi tuy đã được GV quan tâm nhưng vẫn chưa được triển khai sâu rộng và thường xuyên. Phần lớn các hoạt động mới dừng lại ở mức khuyến khích hợp tác đơn thuần, chưa thực sự tạo ra môi trường để HS rèn luyện kỹ năng phản biện, tự kiểm soát và điều chỉnh hành vi trong tập thể.

Đánh giá thực trạng vận dụng các phương thức Học thông qua Chơi trong tổ chức HĐTN theo hướng PTNLT HSTH đã được triển khai ở mức độ nhất định, tuy nhiên mức độ thực hiện giữa các phương thức còn chưa đồng đều. Trước hết, phương thức tạo hứng thú và tính chủ động thông qua trò chơi hấp dẫn, gắn với sở thích của HS được áp dụng khá thường xuyên. Điều này phản ánh sự quan tâm của GV trong việc khơi gợi động lực học tập, tạo điều kiện cho HS tham gia một cách tích cực và tự nguyện. Bên cạnh đó, phương thức giao quyền và lựa chọn cũng đã được thực hiện, nhưng hiệu quả chưa thật sự cao. Nhiều HS được trao quyền trong việc lựa chọn cách chơi, vai trò hoặc cách giải quyết vấn đề, song mức độ chủ động ra quyết định và tinh thần trách nhiệm vẫn còn hạn chế, cho thấy HS chưa được rèn luyện kỹ năng này một cách thường xuyên và sâu sắc. Đối với phương thức gắn trò chơi với thực tiễn và giá trị cá nhân, kết quả cho thấy đã có sự quan tâm, khi GV cố gắng lồng ghép nội dung gần gũi với đời sống HS. Tuy nhiên, việc giúp HS nhận thức rõ ý nghĩa hành động, định hướng mục tiêu bản thân vẫn chưa được chú trọng đúng mức, nhiều hoạt động còn mang tính hình thức. Ở phương thức tăng cường tương tác xã hội, HS có cơ hội hợp tác, phản hồi, thỏa thuận trong các trò chơi nhóm hoặc hoạt động nhập vai. Đây là điểm tích cực, góp phần hình thành năng lực điều chỉnh hành vi, cảm xúc trong tập thể. Dù vậy, việc duy trì sự gắn kết và phát huy tính chủ động của từng cá nhân vẫn còn chưa bền vững.

Thực trạng vận dụng các loại hình Học thông qua Chơi trong tổ chức HĐTN nhằm PTNLTC cho HSTH. Có thể thấy, việc triển khai các loại hình chưa thực sự cân đối và vẫn bộc lộ những hạn chế nhất định. Trước hết, chơi tự do – loại hình giúp HS phát huy tối đa sự sáng tạo, chủ động và tự quyết định trong hoạt động – lại ít được GV áp dụng thường xuyên. Thay vào đó, hoạt động này chủ yếu diễn ra ở mức thỉnh thoảng hoặc hiếm khi. Điều này cho thấy cơ hội để HS được tự mình trải nghiệm, tự đưa ra lựa chọn và chịu trách nhiệm cho hành động của bản thân còn hạn chế. Trong khi đó, chơi có định hướng và trò chơi được áp dụng ở mức độ khá hơn, thể hiện nỗ lực của GV trong việc vừa duy trì tính hấp dẫn, vừa định hướng để đảm bảo hoạt động đạt mục tiêu giáo dục. Tuy nhiên, hai loại hình này vẫn chỉ dừng lại

ở việc tạo điều kiện cho HS tham gia trong khuôn khổ do GV thiết kế sẵn, nên khả năng rèn luyện tính tự chủ vẫn còn bị giới hạn.

2.2.4. Những yếu tố ảnh hưởng đến việc vận dụng tiếp cận Học thông qua Chơi trong tổ chức HĐTN theo hướng PTNLTC cho HSTH

Qua phỏng vấn trực tiếp với GV tiểu học, có thể thấy việc vận dụng tiếp cận Học thông qua Chơi trong tổ chức HĐTN nhằm PTNLTC cho HS còn tồn tại nhiều khó khăn. Nguyên nhân không chỉ đến từ nhận thức của GV về vai trò của "chơi để học" mà còn từ nhiều yếu tố tác động khác nhau.

Thứ nhất, s*ố lượng HS trong lớp học.* Phần lớn các lớp tiểu học hiện nay có sĩ số cao, dao động từ 40 đến 50 em. Khi tổ chức hoạt động học qua chơi, đặc biệt là các trò chơi trải nghiệm cần chia nhóm nhỏ, GV gặp khó khăn trong việc quản lý, bao quát và đảm bảo mọi HS đều được tham gia tích cực. Lớp học đông khiến nhiều em không có cơ hội thể hiện sự chủ động, vai trò cá nhân trong quá trình chơi, từ đó hạn chế khả năng phát triển năng lực tự chủ.

Thứ hai, *năng lực và nhận thức của GV*. Không ít GV chưa nắm vững được triết lý, nguyên tắc và quy trình của Học thông qua Chơi. Một số chỉ xem trò chơi như hình thức "khởi động" hay "giải trí" mà chưa coi đó là một phương pháp giáo dục phát triển năng lực. Chính vì vậy, việc thiết kế trò chơi thiếu mục tiêu rõ ràng, chưa gắn với yêu cầu hình thành năng lực tự chủ.

Thứ ba, **không gian lớp học và cơ sở vật chất.** Học thông qua Chơi đòi hỏi không gian linh hoạt để HS có thể vận động, tương tác và trải nghiệm. Tuy nhiên, thực tế nhiều lớp học diện tích hẹp, bàn ghế cố định và cồng kềnh, gây khó khăn cho việc sắp xếp các trò chơi nhóm hoặc vận động. Thiết bị, học cụ phục vụ trò chơi cũng chưa được đầu tư đầy đủ, dẫn đến việc tổ chức hoạt động thường đơn giản, chưa phong phú, làm giảm sức hấp dẫn và cơ hội rèn luyện tự chủ cho HS.

Thứ tư, *yếu tố thời gian.* Một tiết học tiểu học chỉ kéo dài khoảng 35–40 phút, trong khi nhiều trò chơi trải nghiệm cần nhiều bước tổ chức, chuẩn bị và tổng kết. GV thường lo ngại không đảm bảo tiến độ chương trình, nên có xu hướng rút gọn trò chơi hoặc áp dụng hình thức kiểm soát chặt chẽ để tiết kiệm thời gian.

Thứ năm, *nội dung vận dụng tiếp cận Học thông qua chơi vào tổ chức HĐTN*. Việc lựa chọn và thiết kế trò chơi phù hợp với mục tiêu bài học, trình độ HS, thời gian và điều kiện lớp học là một thách thức lớn. Trò chơi nếu quá dễ sẽ không kích thích được sự chủ động; nếu quá khó sẽ gây áp lực và mất hứng thú.

III. KẾT LUẬN

Nghiên cứu đã khảo sát và phân tích thực trạng vận dụng tiếp cận Học thông qua Chơi trong tổ chức HĐTN theo hướng PTNLTC cho HSTH. Để nâng cao hiệu quả, trước hết, cần tiếp tục bồi dưỡng chuyên môn và kỹ năng tổ chức cho GV, đặc biệt là trong việc thiết kế trò chơi gắn với mục tiêu bài học, khuyến khích HS ra quyết định và tự chịu trách nhiệm trong quá trình chơi. GV có thể kết hợp học qua chơi với các phương pháp, kỹ thuật dạy học tích cực (đóng vai, dự án nhỏ, thảo luận nhóm,...) để tăng tính trải nghiệm và cơ hội phát huy sự tự chủ cho HS. Đối với lớp học đông, GV nên lựa chọn trò chơi đơn giản, linh hoạt, có thể triển khai theo nhóm nhỏ hoặc luân phiên để đảm bảo tất cả HS đều có cơ hội tham gia. Đồng thời, cần chú trọng thiết kế nội dung trò chơi phân hóa theo năng lực để đáp ứng sự đa dạng trong nhận thức và kỹ năng của từng HS. Việc chuẩn bị học cụ, phương tiện tổ chức trò chơi cũng đòi hỏi nhiều thời gian và công sức, do đó GV cần có kế hoạch chuẩn bị chu đáo, phân công nhiệm vụ rõ ràng cho HS để các em chủ động tham gia và làm chủ quá trình học tập. Bên cạnh đó, nhà trường cần quan tâm đầu tư cơ sở vật chất, học liệu và tạo điều kiện cho GV thử nghiệm, sáng tạo trong tổ chức Học thông qua Chơi.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

Phó Đức Hòa (Chủ biên) (2020), *Tài liệu bồi dưỡng sử dụng PPDHvà giáo dục phát triển phẩm chất, năng lực cho HSTH (HĐTN),* Module 2 (Dự án RGEP)

Phó Đức Hòa (2024), *Dạy học tích cực và cách tiếp cận trong dạy học tiểu học*, NXB Đại học Sư phạm

Bộ Giáo dục và Đào tạo, (07/6/2021), *Công văn số 2345/BGDĐT-GDTH về việc Hướng dẫn xây dựng kế hoạch giáo dục của nhà trường cấp Tiểu học.* Hà Nội

Bộ Giáo dục và Đào tạo (2020), *Dự án VVOB - Các tài liệu nghiên cứu về Học thông qua Chơi,* Hà Nội.

VVOB (2021), *Bộ tài liệu bồi dưỡng CBQL, GV tiểu học về Học thông qua Chơi phần I, phần II,* NXB Giáo dục Việt Nam. Hà Nội