

HÌNH THÀNH KỸ NĂNG TỔ CHỨC TRÒ CHƠI GIÚP TRẺ 5 - 6 TUỔI LÀM QUEN VỚI BIỂU TƯỢNG TOÁN: THỰC TẾ TẠI KHOA GIÁO DỤC MẦM NON, TRƯỜNG CAO ĐẲNG VINH PHÚC, PHÚ THỌ

Nguyễn Lan Anh

Trường Cao đẳng Vĩnh Phúc, tỉnh Phú Thọ

Tóm tắt: Bài báo trình bày tổng quan về các lý thuyết kỹ năng, đặc biệt là kỹ năng tổ chức trò chơi và một số trò chơi toán học dành cho trẻ 5 - 6 tuổi. Tác giả đi sâu nghiên cứu tình hình hiện tại về kỹ năng tổ chức trò chơi của sinh viên Khoa Giáo dục Mầm non, trường Cao đẳng Vĩnh Phúc nhằm giúp sinh viên thực hiện tốt hơn nhiệm vụ giảng dạy, giáo dục tại trường mầm non với đối tượng trẻ từ 5 - 6 tuổi khi tiếp cận kiến thức làm quen với các ký hiệu toán học.

Từ khóa: Kỹ năng tổ chức trò chơi; Kỹ hiệu toán học; Cao đẳng Vĩnh Phúc.

DEVELOPING GAME ORGANIZING SKILLS TO HELP 5-6 YEAR OLDS FAMILIARIZE THEMSELVES WITH MATHEMATICAL SYMBOLS: A CASE STUDY AT THE DEPARTMENT OF EARLY CHILDHOOD EDUCATION, VINH PHUC COLLEGE, PHU THO PROVINCE

Abstract: This article presents an overview of skill theories, particularly game organization skills, and some mathematical games for 5-6 year old children. The author delves into the current state of game organization skills among students of the Early Childhood Education Department at Vinh Phuc College, aiming to help students better perform their teaching and educational tasks in preschools with 5-6 year old children when introducing them to mathematical symbols.

Keywords: Game organizing skills; Mathematical notation; Vinh Phuc College.

Nhận bài: 28/02/2026.

Phản biện: 20/03/2026.

Duyệt đăng: 25/03/2026.

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

Hoạt động chơi là hoạt động chủ đạo ở lứa tuổi mầm non. Thông qua trò chơi bộc lộ khả năng tư duy, tưởng tượng, tình cảm, tính tích cực, nhu cầu giao tiếp, tính đoàn kết, kỷ luật... Do đó, có thể khẳng định, trò chơi là xã hội thu nhỏ của trẻ. Trong khi chơi trẻ vừa sáng tạo, vừa học hỏi, vừa củng cố kiến thức đã lĩnh hội trước đó. Hình thành biểu tượng toán cho trẻ 5 - 6 tuổi giữ vai trò nền tảng giúp trẻ tiếp nhận tri thức môn Toán học bậc Tiểu học thuận lợi hơn. Bởi vậy, rèn kỹ năng (KN) cho sinh viên (SV) là vấn đề then chốt trong quá trình đào tạo SV ngành Giáo dục Mầm non. Trong các tổ hợp KN sư phạm thì KN tổ chức trò chơi là KN rất quan trọng đối với giáo viên (GV). Nghiên cứu thực trạng KN tổ chức trò chơi nhằm hình thành biểu tượng toán cho trẻ 5-6 tuổi có ý nghĩa lý luận và thực tiễn trong đào tạo GV mầm non hiện nay.

II. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

2.1. Kỹ năng và các giai đoạn hình thành kỹ năng

KN là kỹ thuật thực hiện các thao tác của hoạt động nhưng cũng phải quan tâm đến kết quả thực hiện các thao tác đó. KN là khả năng vận dụng, thực hiện có kết quả các thao tác, hành động của từng người theo một quy trình nhất định. KN của mỗi người được hình thành và hoàn thiện theo

từng giai đoạn. Hình thành những KN tổ chức trò chơi toán học cho trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi không phải ngay một lúc và làm một lần đã có KN ngay. Quy trình hình thành các KN cho SV ngành Giáo dục mầm non tại trường CĐ Vĩnh Phúc qua 04 giai đoạn: (1). Giai đoạn nhận thức: Ở giai đoạn này, SV được trang bị mục đích, nội dung, quy trình hướng dẫn trò chơi học tập, từ đó SV suy ra mục đích, nội dung, luật của trò chơi toán học; (2). Giai đoạn làm thử: SV được thực hành trong các giờ thực hành, tập giảng. Ở đây SV được hướng dẫn tổ chức trò chơi toán học (SV được tập làm cô giáo vừa tập làm trẻ); (3). Giai đoạn kỹ năng bắt đầu hình thành: Ở giai đoạn này, SV đi thực hành thường xuyên ở trường mầm non. Mỗi buổi dạy đều được GV duyệt giáo án, các trò chơi toán học ở giai đoạn này được kiểm tra rất kỹ của GV; (4). Giai đoạn kỹ năng được hoàn thiện: Đây là thời gian 06 tuần SV đi thực tập ở các trường mầm non. SV phải dạy được các cháu lớp nhà trẻ, mẫu giáo lĩnh vực phát triển nhận thức về toán, tổ chức được các trò chơi trong đó có trò chơi toán học. Giai đoạn này mỗi SV ít nhất phải tổ chức được một lần trò chơi toán học.

Bốn giai đoạn hình thành KN có mối quan hệ chặt chẽ với nhau, được thực hiện từ giai đoạn 1 đến giai đoạn 4. Sự hình thành KN không phải ngay một lúc mà tiến triển theo từng mức độ từ thấp đến cao. Muốn tổ chức trò chơi toán học cho trẻ mầm non đạt kết quả cao, người GV phải nắm vững và thực hiện tốt các cấu trúc thành phần chức năng của KN tổ chức. N.V.Kuzmina đã đưa ra cấu trúc 5 thành phần chức năng của KN tổ chức như sau: Thành phần nhận thức: Bao gồm những hành động có liên quan đến việc tích lũy các tri thức mới về mục đích giáo dục và phương tiện đạt được nó. Có thể nói đến một số KN cụ thể sau: Biết nghiên cứu nội dung và phương pháp tác động đến người khác; Biết tìm hiểu những đặc điểm lứa tuổi và loại hình cá thể của người đó; Biết tìm hiểu đặc điểm quá trình và kết quả hoạt động của bản thân, nhận ra những ưu điểm và khuyết điểm trong hoạt động của mình. Thành phần thiết kế: Bao gồm những hành động có liên quan tới việc quy hoạch tối ưu nhiệm vụ được giao. Có thể nêu ra KN sau: Biết dự kiến các hoạt động của người học; Biết xây dựng kế hoạch giáo dục và giảng dạy trong suốt cả một thời kỳ công tác nhất định với người học có chú ý tới triển vọng và kết quả của kế hoạch này; Biết xây dựng các biện pháp kiểm tra, đánh giá hoạt động học tập độc lập của người học. Thành phần kết cấu: Bao gồm các hành động có liên quan tới việc lựa chọn, sắp xếp nội dung thông tin học tập và giáo dục trong bài giảng, seminar và các biện pháp khác, được biểu hiện ở một số KN cơ bản sau: Biết lựa chọn và sắp xếp nội dung thông tin mà người học cần phải đạt được; Dự kiến các hoạt động của người học mà qua đó họ sẽ lĩnh hội được những thông tin cần thiết; Dự kiến các hoạt động và hành vi của bản thân nhà sư phạm sẽ phải như thế nào trong quá trình tác động qua lại với người học.

Thành phần giao tiếp: Bao gồm những hành động liên quan tới việc hình thành mối quan hệ hợp lý có tính chất giáo dục giữa người cán bộ giảng dạy với người học tuân theo mục đích giáo dục, bao gồm những KN sau: Biết thiết lập mối quan hệ qua lại đúng đắn với các chủ thể khác mà nhà giáo dục cần tác động; Biết xây dựng mối quan hệ đúng đắn với người lãnh đạo (theo chiều dọc) và các đồng nghiệp (theo chiều ngang) trong hệ thống giáo dục; Biết phối hợp hoạt động của

mình với nhiệm vụ quốc gia được đề ra cho người lãnh đạo với tư cách là một công dân thực hiện nhiệm vụ đó. Thành phần tổ chức: Bao gồm các hoạt động thực tiễn về tư tưởng giáo dục để tổ chức cụ thể mối quan hệ giữa chủ thể và khách thể của các tác động sư phạm. Trong thành phần cũng được thể hiện ở những KN cơ bản sau: Biết tổ chức thông tin trong quá trình thông báo cho người nghe; Biết tổ chức các loại hoạt động của người học sao cho kết quả phù hợp với mục đích đề ra; Biết tổ chức hoạt động và hành vi của mình trong quá trình tác động qua lại trực tiếp với người học. Các thành phần chức năng nói trên có mối quan hệ chặt chẽ với nhau và chung cho tất cả những người tham gia vào hệ thống giáo dục.

2.2. Một số trò chơi toán học giúp trẻ 5-6 tuổi hình thành biểu tượng toán học

Những biểu tượng toán cần hình thành cho trẻ 5-6 tuổi gồm: (1). Biểu tượng về tập hợp - các số tự nhiên từ 1 đến 10 - phép đếm; (2). Biểu tượng hình dạng gồm: biểu tượng về hình tròn, hình vuông, hình tam giác, hình chữ nhật, khối cầu, khối trụ, khối vuông, khối chữ nhật,...; (3). Biểu tượng kích thước: to - nhỏ; dài - ngắn; rộng - hẹp; cao - thấp,...; (4). Biểu tượng định hướng trong không gian: Phía trước, phía sau, phía trên, phía dưới, phía phải, phía trái.... Như vậy, với trẻ mầm non, GV chỉ cho trẻ làm quen với các biểu tượng toán sơ đẳng, làm nền tảng của việc học Toán sau này ở bậc tiểu học. Trò chơi toán học là loại trò chơi có luật giúp trẻ củng cố các biểu tượng toán cụ thể và gây cho trẻ những hứng thú toán học. Là một loại trò chơi mang nhiều tính chất của việc dạy học, nó gắn chặt với việc học tập các biểu tượng toán. Trò chơi toán học ở trường mẫu giáo nhằm thực hiện việc phát triển quá trình nhận thức các biểu tượng toán học, kích thích tính ham hiểu biết ở trẻ về mối quan hệ giữa các biểu tượng toán, phát triển tư duy, ngôn ngữ, óc tưởng tượng và trí nhớ của trẻ.

Một số trò chơi điển hình trong tổ chức dạy học cho trẻ 5 - 6 tuổi làm quen với biểu tượng toán học tại khoa Giáo dục mầm non, trường CĐ Vĩnh Phúc, tỉnh Phú Thọ.

Trò chơi 1: Tìm đúng số nhà. (1). Mục đích: Củng cố về số lượng, số tự nhiên trong phạm vi 10, rèn luyện khả năng quan sát của trẻ. Chuẩn bị: Có 4 ngôi nhà, trên mỗi sẽ là số lượng chấm

tròn trong phạm vi 10; Trẻ có các thẻ số trong phạm vi 10; (2). Luật chơi: Trẻ phải chọn được đúng nhà có số lượng tương ứng với thẻ số mình được phát. Ai tìm sai hoặc chậm là thua cuộc, sẽ phạt nhảy lò cò; (3). Cách chơi: Cho trẻ đứng thành vòng tròn, cô nói rõ luật chơi: Trẻ sẽ đi tìm nhà có số lượng chấm tròn ứng với thẻ số con cầm trên tay. Yêu cầu trẻ nhìn rõ thẻ số trên tay là số mấy sau đó mới đi tìm nhà.

Trò chơi 2: So sánh: (1). Mục đích: Cùng cố về so sánh số lượng hai nhóm đối tượng bằng cách ghép đôi, rèn sự nhanh nhẹn, hoạt bát của trẻ; (2). Chuẩn bị: Cô có 06 cái ghế để thành vòng tròn giữa lớp; (3). Luật chơi: Trẻ phải chọn cho mình vào một ghế để ngồi sau khi kết thúc hiệu lệnh của cô. Sau mỗi lượt chơi các trẻ trong lớp cần so sánh số người chơi và số bạn. Ai giơ tay nhanh, trả lời đúng là người chiến thắng; (4). Cách chơi: Chia trẻ thành nhiều lượt chơi. Lượt 1: 6 trẻ và 6 ghế, ai cũng tìm được một ghế để ngồi (vậy số ghế bằng số trẻ). Lượt 2: Bớt 1 ghế, còn 5 ghế và 6 trẻ. Kết thúc hiệu lệnh còn một trẻ không tìm được ghế (vậy số trẻ nhiều hơn số ghế), bạn chưa tìm được ghế ngồi phạt nhảy lò cò...

Trò chơi 3: Thi xem ai nhanh hơn: (1). Mục đích: Cùng cố biểu tượng về hình dạng: phân biệt khối cầu - khối trụ, rèn khả năng cảm nhận hình khối bằng tay; (2). Chuẩn bị: Cô có 2 hộp kín có đục lỗ, bên trong có khối cầu và khối trụ; (3). Luật chơi: Trẻ không được nhìn vào hộp; chỉ thò tay vào cảm nhận khối và lấy khối theo yêu cầu của cô, khi trẻ lấy xong giơ lên, các bạn ở dưới hô to tên gọi. Đội nào lấy nhanh và đúng là đội chiến thắng, đội nào lấy sai hoặc lấy chậm là thua; (4). Cách chơi: Chia lớp thành 2 đội, đứng theo hàng dọc. Cô nói yêu cầu chọn khối theo đặc điểm nào đó. Trẻ đại diện lên phải thò tay vào hộp kín. Cảm nhận khối bằng tay và lấy đúng khối theo yêu cầu của cô (ví dụ: Lấy khối lăn được: trẻ chọn khối cầu hoặc khối trụ đều đúng; Lấy khối chồng được lên nhau: trẻ chọn khối trụ là đúng).

Trò chơi 4: Ai đo chuẩn: (1). Mục đích: Cùng cố biểu tượng về kích thước: đo chiều dài một đối tượng. Rèn kỹ tính khéo léo, cẩn thận khi đo; (2). Chuẩn bị: Cô chuẩn bị 3 bàn, các thẻ số. Mỗi trẻ là một thước đo (với các màu khác nhau). Mỗi trẻ đo một chiều kích thước của bàn (chiều dài, chiều rộng, chiều cao); (3). Luật chơi: Đội nào đo nhanh, đo đúng

kỹ thuật và chọn đúng thẻ số với kết quả đo là chiến thắng. Trẻ đo sai hoặc chọn thẻ số không đúng với kết quả đo sẽ phạt nhảy lò cò. Cách chơi: Chia trẻ thành 3 đội chơi, mỗi lượt là 7 trẻ đại diện cho 3 đội lên chơi (đo 3 bàn theo các chiều của bàn); (4). Luật chơi: phải đo đúng kỹ thuật (thước đo đặt lên vật cần đo, đầu trái sát mép trái vật cần đo, mép dưới của thước sát mép dưới của vật cần đo, đánh dấu từng đoạn, đếm số đoạn, đo từ trái sang phải, từ dưới lên trên). Cô giáo phụ và các bạn còn lại cổ vũ cho các đội chơi, quan sát các bạn đó có đúng kỹ thuật không. Đội nào đo nhanh và đúng là đội chiến thắng.

2.3. Thực trạng kỹ năng tổ chức trò chơi toán học cho trẻ 5-6 tuổi của sinh viên khoa Giáo dục Mầm Non trường CĐ Vĩnh Phúc

Tôi đã tiến hành khảo sát thực trạng KN tổ chức trò chơi toán học của 92 SV rèn nghề của SV ngành Giáo dục mầm non K28A và K28B, ở Trường Mầm non Tiên Châu, Hoa Hồng, Đồng Sơn, phường Phúc Yên, tỉnh Phú Thọ. Tôi đưa ra các mức độ đánh giá theo K.K.Platônôp như sau: Mức 1 - Kém: Không nắm vững lý thuyết, không thực hành được, tổ chức trò chơi không đạt hiệu quả, trẻ không có hứng thú học tập. Mức 2 - Yếu: Nắm lý thuyết chưa vững, thực hành chưa được, kết quả thực hành yếu. Mức 3 - Trung bình: Nắm được lý thuyết, thực hành đúng quy trình, kết quả thực hành đạt trung bình, chỉ hành động được khi có GV giám sát. Mức 4 - Khá: Nắm vững lý thuyết, thực hành ít sai sót, kết quả tổ chức khá, có thể tự tổ chức không cần có sự giám sát của GV. Mức 5 - Giỏi: Nắm vững lý thuyết, thực hành thành thạo trong các điều kiện khác nhau, có sáng tạo, biết vận dụng tri thức để đạt kết quả cao. Đánh giá theo mỗi thành phần của KN tối đa là 2,0 điểm; mỗi KN cao điểm nhất là 0,5 điểm; số SV khảo sát là 92, tần số xuất hiện ở 4 KN là 368. Kết quả của từng nhóm KN sau khảo sát như sau:

KN thuộc thành phần nhận thức đạt ở mức trung bình và khá chiếm 84,2%. Vẫn còn tỉ lệ phần trăm yếu, kém. Tỉ lệ giỏi chưa cao chỉ đạt 8,8%. Với tỉ lệ như trên sau ra thực tế SV sẽ gặp không ít khó khăn. Không có KN ở mức độ kém nhưng mức độ yếu tăng so với KN thuộc nhóm nhận thức. Tỉ lệ % trung bình trở lên có tăng, tuy nhiên tỉ lệ giỏi vẫn hạn chế. Như vậy, SV thực hiện KN thiết kế vẫn tập trung ở mức độ trung bình khá là nhiều. Lập kế hoạch là KN khó, với điểm trung bình 0,37 thể hiện SV về cơ bản nắm được lý thuyết.

Bảng 1. Mức độ các kỹ năng thành phần kết cấu

TT	Nội dung	Mức 1/%	Mức 2/%	Mức 3/%	Mức 4/%	Mức 5/%	Điểm TB/%
1	Biết hướng trẻ chơi phù hợp với từng hứng thú, khả năng của trẻ và yêu cầu của trò chơi.	00	05	43	38	08	0,35
2	Chơi cùng trẻ và quản lý, điều hành được các nhóm khác.	03	08	44	34	03	0,34
3	Kết nối và hướng trẻ biết hợp tác khi chơi.	02	16	35	33	06	0,33
4	Thực hiện nhịp nhàng giữa các bước khi cho trẻ chơi.	01	10	38	34	09	0,34
Tổng		06 (1,6)	39 (10,6)	160 (43,5)	137 (37,2)	26 (7,1)	1,35 (67,5)

KN thuộc thành phần kết cấu không chỉ phụ thuộc vào khả năng của SV mà còn phụ thuộc vào trẻ. Với KN vừa chơi với trẻ vừa điều khiển các nhóm chơi khác có tỉ lệ yếu, kém cao. Muốn điều khiển được trẻ thì SV cần có kiến thức vững vàng

và KN nhuần nhuyễn thì với bất kỳ nhóm trẻ nào, SV cũng có thể tổ chức các trò chơi, đặc biệt là trò chơi toán học. Trong KN này tỉ lệ từ trung bình trở xuống chiếm 55,7%. Vì vậy, cần có biện pháp rèn thêm các KN thuộc thành phần kết cấu.

Bảng 2. Các kỹ năng thuộc thành phần thực hiện nhiệm vụ

TT	Nội dung	Mức 1/%	Mức 2/%	Mức 3/%	Mức 4/%	Mức 5/%	Điểm TB/%
1	Biết phổ biến luật chơi, nội dung trò chơi hợp lý, hấp dẫn.	01	09	42	30	10	0,34
2	Biết làm mẫu và điều khiển trẻ khi trẻ thực hiện trò chơi.	00	08	44	34	06	0,35
3	Phát hiện, uốn nắn kịp thời những sai sót của trẻ khi chơi.	01	05	40	38	08	0,35
4	Biết nhận xét, đánh giá kết quả thực hiện trò chơi của trẻ.	01	04	42	36	09	0,35
Tổng		03 (0,8)	26 (7,1)	168 (45,7)	138 (37,5)	33 (8,9)	1,39 (69,3)

Có những SV hướng dẫn luật chơi tốt nhưng vẫn còn một số SV hướng dẫn luật chơi còn áp úng, chưa hấp dẫn, thậm chí không phổ biến được luật chơi. Kết quả khảo sát trên cho thấy KN thuộc thành phần thực hiện nhiệm vụ chiếm tỉ lệ cao từ trung bình - khá chiếm 83,2%. Qua đó thể hiện với KN này SV thực hiện tương đối tốt. SV nắm được lý thuyết, thực hành ít sai.

Thực tế, KN giao tiếp là KN theo SV đánh giá là không khó nhưng để giao tiếp tốt với trẻ khi tổ

chức trò chơi toán học không phải SV nào cũng làm tốt. Có những SV luyện tập rất nhiều nhưng khả năng sử dụng đa dạng các các phương tiện ngôn ngữ phụ thuộc nhiều vào khiếu sư phạm của mỗi SV. Trong KN này không có tỉ lệ kém, tuy nhiên tỉ lệ yếu vẫn còn chiếm 7,3% và tỉ lệ giỏi cũng không cao, chiếm 7,4% nên cần xây dựng biện pháp hỗ trợ SV nâng cao KN thuộc thành phần giao tiếp này.

III. KẾT LUẬN

Trò chơi làm quen với biểu tượng toán học là một dạng trò chơi học tập tương đối dễ thực hiện đối với SV ngành mầm non, trẻ rất thích trò chơi toán học. Song nhiều SV vẫn ngại tổ chức trò chơi toán học nguyên nhân do SV chưa nắm chắc lý thuyết về quy trình tổ chức trò chơi toán học, các KN tổ chức trò chơi toán học. Trò chơi toán học là trò chơi tạo ra cho trẻ mẫu giáo, đặc biệt là trẻ

5-6 tuổi hứng thú với toán học nhiều nhất, đây là cơ sở cho sự xuất hiện năng lực toán học của trẻ khi học tiểu học và các bậc học tiếp theo. Qua bài viết này, có thể thấy, phần thực hành KN tổ chức trò chơi toán học của SV Khoa Giáo dục Mầm non, Trường CĐ Vĩnh Phúc chủ yếu nắm được nhưng kết quả chưa thực sự cao. Vì vậy, rèn luyện các KN thành phần là phải liên tục, thường xuyên, theo từng giai đoạn cụ thể.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- Nguyễn Thị Huyền (2020), *Một số hướng nghiên cứu về kỹ năng tổ chức hoạt động vui chơi cho sinh viên sư phạm mầm non trong giai đoạn hiện nay*, Tạp chí Khoa học giáo dục Việt Nam, số đặc biệt, tháng 5/2012, tr.81-86.
- Đỗ Thị Minh Liên (2008), *Phương pháp hình thành biểu tượng toán học sơ đẳng cho trẻ mầm non*, Nxb Đại học Sư phạm, Hà Nội.
- Hiền Lương (2002), *365 trò chơi giáo dục - Dành cho lứa tuổi mẫu giáo, tập 2*, Nxb Trẻ, TP. Hồ Chí Minh.
- Đinh Thị Nhung (2017), *Phương pháp hình thành các biểu tượng toán học cho trẻ mẫu giáo*, Nxb Giáo dục Việt Nam, Hà Nội.
- Đinh Văn Vang (2009), *Tổ chức hoạt động vui chơi cho trẻ mầm non*, Nxb Giáo dục Việt Nam, Hà Nội.
- Trần Thị Ngọc Trâm (2003), *Trò chơi phát triển tư duy cho trẻ*, Nxb Giáo dục, Hà Nội.