

111
Lý Thị Hương

Tạp chí

CONGDÂN
& KHUYẾN HỌC

CƠ QUAN NGÔN LUẬN CỦA HỘI KHUYẾN HỌC VIỆT NAM

Day và Học NGÀY NAY

TODAY'S TEACHING & LEARNING MAGAZINE

ISSN 2815 - 5769

THÁNG 03/2026

- **ỨNG DỤNG THÀNH TỰU CÁCH MẠNG CÔNG NGHIỆP LẦN THỨ TƯ VÀ TRÍ TUỆ NHÂN TẠO TRONG CÔNG TÁC PHỔ BIẾN, GIÁO DỤC PHÁP LUẬT TẠI HỌC VIỆN BIÊN PHÒNG HIỆN NAY**

APPLYING THE ACHIEVEMENTS OF THE FOURTH INDUSTRIAL REVOLUTION AND ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN THE DISSEMINATION AND EDUCATION OF LAW AT THE BORDER GUARD ACADEMY TODAY

TRẦN THÁI DƯƠNG

- **VẬN DỤNG TƯ TƯỞNG HỒ CHÍ MINH VỀ PHÁT TRIỂN KHOA HỌC, KỸ THUẬT TRONG KỶ NGUYÊN SỐ**

APPLYING HO CHI MINH'S THOUGHTS ON SCIENCE AND TECHNOLOGY DEVELOPMENT IN THE DIGITAL AGE

NGUYỄN TUẤN ANH

- **GIÁO DỤC TRỰC TUYẾN Ở VIỆT NAM TRONG KỶ NGUYÊN SỐ: CƠ HỘI VÀ THÁCH THỨC**
ONLINE EDUCATION IN VIETNAM IN THE DIGITAL ERA: OPPORTUNITIES AND CHALLENGES

TRẦN THỊ THU HIỀN

- **HOẠT ĐỘNG NHÓM TRONG DẠY HỌC TIẾNG ANH Ở BẬC ĐẠI HỌC DƯỚI GÓC NHÌN DẠY HỌC HỢP TÁC**
GROUP WORK IN ENGLISH LANGUAGE TEACHING AT THE UNIVERSITY LEVEL: A COOPERATIVE LEARNING PERSPECTIVE

NGUYỄN THỊ THU THỦY

Học
Học nữa
Học mãi!



THÁNG 03/2026

TỔNG BIÊN TẬP
Tô Quang Phán

BAN TẬP CHÍ IN
TRƯỞNG BAN
Trương Thị Thúy Hằng

PHÓ BAN
Nguyễn Thị Bình

TRÌNH BÀY
Ngô Tráng Kiện
Mạnh Hùng

Tạp chí

**CÔNG DAN
& KHUYẾN HỌC**

CỦA HỘI KHUYẾN HỌC VIỆT NAM

Day và Học
NGÀY NAY

MỤC LỤC/ CONTENTS

- **Trần Văn Trung:** Hệ đào tạo giảng viên khoa học xã hội và nhân văn, Học viện Chính trị - Phát huy truyền thống, vững bước trong giai đoạn phát triển mới/ *The Social Sciences and humanities lecturer training program at the political academy - promoting tradition and advancing firmly in the new development stage* 98
- **Đoàn Cao Thắng:** Xây dựng đội ngũ giảng viên ở Học viện Phòng không - Không quân theo tiêu chí phát triển năng lực chuyên đổi số/ *Building the faculty at the Air defense - Air force academy according to the criteria for developing digital transformation competencies* 100
- **Vũ Phú Dưỡng:** Một số nhân tố tác động đến hành vi nghiện điện thoại thông minh của sinh viên Trường Đại học Hàng hải Việt Nam/ *Several factors influencing smartphone addiction behavior among students at Vietnam Maritime University* 102
- **La Việt Ái:** Giải pháp nâng cao chất lượng dạy học thực hành môn Kế toán Nguyên vật liệu, công cụ, dụng cụ cho sinh viên ngành Kế toán tại Trường Cao đẳng Lạng Sơn/ *Solutions for Improving the Quality of Practical Teaching of Materials and Tools Accounting for Accounting Students at Lang Son College* 104
- **Nguyễn Phương Tú:** Một số giải pháp nâng cao chất lượng diễn tập cuối khóa cho học viên đào tạo sĩ quan chỉ huy kỹ thuật tên lửa phòng không ở Học viện Phòng không - Không quân/ *Some solutions to improve the quality of the ending course drill for training air defense commanding techniques missile officer cadets at the Air Defense-Air Force Academy* 106
- **Nguyễn Hữu Thắng:** Vận dụng lý thuyết kiến tạo trong dạy học ngoại ngữ tại Học viện Chính trị hiện nay/ *Applying constructivist theory in teaching foreign languages at the Political academy today* 107
- **Nguyễn Thị Hồng Thúy:** Nghiên cứu về việc ứng dụng công nghệ thông tin trong hoạt động tự đánh giá của sinh viên trong các lớp học viết tiếng Anh ở Trường Đại học Quảng Bình/ *A study on the application of information technology in students' self-assessment activities in English writing classes at Quang Binh University* 109
- **Lý Thị Hương:** Phát triển kỹ năng thiết kế trò chơi học tập trong dạy trẻ 5-6 tuổi hình thành biểu tượng số lượng cho sinh viên ngành Giáo dục mầm non, Trường Cao đẳng Lạng Sơn/ *Developing learning game design skills for preschool education students in teaching quantity concepts to 5-6-year-old children at Lang Son College* 111
- **Đoàn Thị Duyên - Nguyễn Thị Thảo:** Bản sắc văn hoá dân tộc - nền tảng nội sinh cho sự phát triển bền vững của Việt Nam hiện nay/ *National cultural identity - an endogenous foundation for Vietnam's sustainable development today* 113
- **Hà Quang Minh:** Giữ gìn bản sắc văn hóa con người Việt Nam trong hội nhập quốc tế và những vấn đề đặt ra trong giảng dạy/ *Preserving the cultural identity of Vietnamese people in international integration and issues raised in teaching* 116
- **Lê Thị Hằng:** Xây dựng hệ thống nội dung Chương trình đào tạo, phương pháp dạy - học và kiểm tra đánh giá dựa trên triết lý giáo dục/ *Developing the system of training programme contents, teaching methodology, and assessment based on the educational philosophy* 117
- **Bùi Thủy Thanh:** Sự khác biệt về giới tính trong việc sử dụng phương tiện rào đón trong Chương trình trò chuyện của Mỹ - "The ellen show"/ *Gender-based differences in the use of hedges on the american talk show - "the ellen show"* 119
- **Trần Thị Hiền:** Phát triển kỹ năng nghề nghiệp cho sinh viên ngành Giáo dục mầm non thông qua học phần "Tổ chức hoạt động vui chơi"/ *Professional skills for early childhood education students through the module "Organizing play activities"* 121
- **Hồ Thị Khánh Giang - Đỗ Quảng Tâm - Bùi Thu Thủy:** Vai trò của truyền thông nội bộ trong tổ chức sự kiện sinh viên tại Trường Đại học Hùng Vương/ *The role of internal communications in organizing student events at Hung Vuong University* 123

• Tòa soạn: Tòa nhà TueMy, số 29/67 Đỗ Quang, Phường Yên Hòa, Thành phố Hà Nội
• Điện thoại: 2473.098.555 * ĐD: 0983081976 * dvh_nn@yahoo.com
• Tạp chí điện tử Công dân và Khuyến học * Email: toasoan@congdamkhuyenhoc.vn
• Giấy phép xuất bản: Số 114/GP-BTTTT do Bộ Thông tin và Truyền thông cấp ngày 25/02/2022

Giá: 38.000 đ

PHÁT TRIỂN KỸ NĂNG THIẾT KẾ TRÒ CHƠI HỌC TẬP TRONG DẠY TRẺ 5-6 TUỔI HÌNH THÀNH BIỂU TƯỢNG SỐ LƯỢNG CHO SINH VIÊN NGÀNH GIÁO DỤC MẦM NON, TRƯỜNG CAO ĐẲNG LẠNG SƠN

LÝ THỊ HƯƠNG

Trường Cao đẳng Lạng Sơn

Ngày nhận bài: 11/02/2026; Ngày phản biện, biên tập và sửa chữa: 27/02/2026; Ngày duyệt đăng: 11/03/2026

ABSTRACT

The development of quantity concepts in 5-6-year-old children plays an important role in fostering mathematical thinking, logical reasoning, and early problem-solving abilities. One of the most effective approaches to achieving this goal is the use of learning games. However, preschool education students still encounter difficulties in designing and implementing games that align with children's developmental characteristics. This study examines the theoretical and practical foundations of learning game design and proposes several strategies to enhance students' design skills. The findings contribute to improving teacher training quality and preparing future preschool teachers to meet current educational innovation demands.

Key words: Learning games, quantity concepts, preschool education students, early childhood education, design skills.

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

Trong giáo dục mầm non (GDMN), việc hình thành biểu tượng số lượng cho trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi không chỉ là một nội dung học tập cơ bản mà còn là nền tảng cho sự phát triển tư duy toán học và tư duy logic sau này [1]. Thông qua hoạt động nhận biết, so sánh, đếm và phân nhóm đối tượng, trẻ từng bước hình thành khả năng phân tích, khái quát và giải quyết vấn đề ở mức độ sơ khai. Đây là giai đoạn quan trọng, tạo tiền đề để trẻ chuẩn bị tâm thế sẵn sàng bước vào bậc tiểu học. Một trong những phương pháp hiệu quả, phù hợp với đặc điểm lứa tuổi chính là sử dụng trò chơi học tập (TCHT). Thông qua trò chơi, kiến thức được truyền đạt một cách tự nhiên, trẻ tiếp nhận trong niềm vui, sự hứng khởi và phát huy được tính tích cực, chủ động, sáng tạo trong quá trình học tập. Đồng thời, TCHT còn giúp phát triển ngôn ngữ, tình cảm - xã hội và kỹ năng hợp tác, góp phần giáo dục toàn diện cho trẻ.

Tuy nhiên, thực tiễn khảo sát tại Trường Cao đẳng Lạng Sơn cho thấy sinh viên (SV) ngành GDMN còn gặp nhiều khó khăn trong việc thiết kế và tổ chức TCHT phục vụ hình thành biểu tượng số lượng. Nhiều trò chơi được xây dựng còn đơn điệu, luật chơi chưa rõ ràng, nội dung chưa gắn với các tình huống thực tiễn của trẻ, đồng thời chưa có sự vận dụng linh hoạt các phương pháp giáo dục hiện đại như STEAM hay ứng dụng công nghệ. Những hạn chế này ảnh hưởng trực tiếp đến chất lượng rèn luyện nghiệp vụ sư phạm và hiệu quả thực tập tại cơ sở mầm non. Vì vậy, việc nghiên cứu, phân tích cơ sở lý luận, thực tiễn và đề xuất giải pháp nhằm phát triển kỹ năng thiết kế TCHT cho SV ngành GDMN là nhiệm vụ cấp thiết, vừa góp phần nâng cao chất lượng đào tạo, vừa đáp ứng yêu cầu đổi mới chương trình GDMN trong bối cảnh hiện nay.

II. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

1. Cơ sở lý luận và thực tiễn

Trò chơi học tập là loại trò chơi có luật, được thiết kế nhằm gắn kết nhiệm vụ nhận thức với hoạt động chơi của trẻ, trong đó kiến thức được tiếp nhận thông qua các tình huống chơi phù hợp với đặc điểm tâm lý lứa tuổi [2]. Tham gia TCHT, trẻ huy động vốn hiểu biết, kỹ năng và trí tưởng tượng để giải quyết nhiệm vụ mà trò chơi đặt ra, qua đó lĩnh hội tri thức một cách tự nhiên và tích cực.

Đối với trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi, TCHT có vai trò quan trọng trong việc phát triển khả năng đếm, so sánh, phân loại và sắp xếp số lượng, góp phần hình thành các biểu tượng toán học sơ đẳng [1], [3]. Đồng thời, hoạt động học thông qua chơi phù hợp với quan điểm giáo dục lấy trẻ làm trung tâm và nguyên tắc phát triển phù hợp lứa tuổi [5] giúp trẻ được rèn luyện ngôn ngữ, trí nhớ, sự chú ý và kỹ năng hợp tác với bạn bè [5].

Biểu tượng số lượng của trẻ 5-6 tuổi được hiểu là sự phản ánh trong tư duy của trẻ về số lượng, số đếm và mối quan hệ giữa các tập hợp đối tượng, hình thành thông qua hoạt động trải nghiệm, thao tác

với đồ vật và các tình huống thực tiễn [1]. Việc hình thành biểu tượng số lượng đúng đắn có ý nghĩa quan trọng, tạo nền tảng cho sự phát triển tư duy toán học và khả năng học tập ở bậc tiểu học [4].

Kỹ năng thiết kế TCHT của SV ngành GDMN là khả năng vận dụng kiến thức chuyên môn, kỹ năng sư phạm và sự sáng tạo để xây dựng, tổ chức và điều chỉnh trò chơi phù hợp với mục tiêu giáo dục và đặc điểm lứa tuổi trẻ mầm non [2]. Kỹ năng này bao gồm việc xác định mục tiêu trò chơi, lựa chọn nội dung, xây dựng luật chơi, chuẩn bị đồ dùng, tổ chức và đánh giá hiệu quả trò chơi [3].

2. Thực trạng kỹ năng thiết kế trò chơi học tập nhằm hình thành biểu tượng số lượng cho trẻ của sinh viên ngành Giáo dục Mầm non tại Trường Cao đẳng Lạng Sơn

Thực tiễn đào tạo tại Trường Cao đẳng Lạng Sơn cho thấy, mặc dù SV ngành GDMN đã được trang bị kiến thức cơ bản về phương pháp tổ chức hoạt động làm quen với toán, song kỹ năng thiết kế TCHT hình thành biểu tượng số lượng vẫn còn nhiều hạn chế.

Trước hết, về nhận thức, một bộ phận SV chưa đánh giá đúng vai trò của TCHT trong việc hình thành biểu tượng số lượng cho trẻ. Nhiều SV vẫn xem trò chơi chỉ là hoạt động bổ trợ, mang tính giải trí, chưa nhận thức đầy đủ đây là một phương pháp dạy học chủ đạo ở bậc mầm non.

Về nội dung và hình thức trò chơi, các trò chơi do SV thiết kế còn mang tính khuôn mẫu, ít sáng tạo, chủ yếu lặp lại những trò chơi quen thuộc trong giáo trình. Luật chơi ở một số trò còn chưa rõ ràng, chưa đảm bảo sự cân bằng giữa yêu cầu học tập và tính hấp dẫn của hoạt động chơi. Đồ dùng trò chơi còn đơn giản, chưa khai thác hiệu quả các nguyên vật liệu sẵn có hoặc đồ dùng tái chế.

Về kỹ năng tổ chức, nhiều SV còn lúng túng trong quá trình điều khiển trò chơi, chưa linh hoạt trong xử lý tình huống phát sinh, dẫn đến việc trẻ tham gia chưa thực sự tích cực, hứng thú. Việc đánh giá kết quả chơi của trẻ còn mang tính hình thức, chưa chú trọng đến quá trình trải nghiệm và mức độ đạt được mục tiêu giáo dục.

Ngoài ra, hạn chế trong ứng dụng công nghệ thông tin cũng là một thực trạng đáng chú ý. Phần lớn SV chưa mạnh dạn sử dụng các phần mềm, công cụ số để hỗ trợ thiết kế và tổ chức trò chơi, khiến hoạt động học tập chưa phong phú, chưa đáp ứng yêu cầu đổi mới và chuyển đổi số trong GDMN hiện nay. Bên cạnh đó, SV cũng chưa có nhiều kinh nghiệm thiết kế trò chơi theo hướng trải nghiệm, tức là tạo cơ hội cho trẻ được tham gia, khám phá và học hỏi thông qua hoạt động thực hành gắn với tình huống thực tế. Những hạn chế này phản ánh kỹ năng thiết kế TCHT của SV vẫn còn nhiều bất cập, cần được rèn luyện thường xuyên, có định hướng và hỗ trợ chuyên môn rõ ràng hơn trong quá trình đào tạo. Những hạn chế trên cho thấy, kỹ năng thiết kế TCHT của SV ngành GDMN vẫn chưa đáp ứng yêu cầu thực tiễn, đòi hỏi cần có những giải pháp đồng bộ, có định hướng rõ ràng trong quá trình đào tạo.

3. Những yếu tố ảnh hưởng đến kỹ năng thiết kế trò chơi học tập của sinh viên

Kỹ năng thiết kế TCHT hình thành biểu tượng số lượng cho trẻ mầm non của SV chịu tác động bởi nhiều yếu tố khác nhau. Trước hết, là nền tảng kiến thức về tâm lý học, giáo dục học và phương pháp dạy học mầm non [2]. Đó là điều kiện tiên quyết giúp SV định hướng đúng mục tiêu và nội dung trò chơi. Nếu thiếu cơ sở lý luận vững chắc, trò chơi thường rời rạc, không gắn với mục tiêu giáo dục [1].

Môi trường học tập: Nếu môi trường học tập gắn với thực hành và trải nghiệm nhiều, SV sẽ có cơ hội rèn luyện thường xuyên, ngược lại kỹ năng dễ bị hạn chế. Bên cạnh đó, kinh nghiệm thực tiễn cũng là yếu tố quan trọng. SV có nhiều cơ hội kiến tập, thực tập sẽ dễ dàng thiết kế trò chơi phù hợp với đặc điểm lứa tuổi và bối cảnh giáo dục [3].

Nguồn lực và phương tiện dạy học cũng là một yếu tố quan trọng. Khi SV được tiếp cận đa dạng học liệu, đồ dùng trực quan và công nghệ hỗ trợ, việc thiết kế trò chơi sẽ sáng tạo và hấp dẫn hơn. Ngược lại, hạn chế về cơ sở vật chất khiến trò chơi đơn điệu, khó thu hút trẻ [5].

Cuối cùng, sự hướng dẫn của giảng viên và giáo viên thực tập đóng vai trò quyết định. Nhờ có sự định hướng, góp ý và hỗ trợ kịp thời, SV có thể nhận diện và cải thiện dần kỹ năng thiết kế trò chơi, từ đó đạt hiệu quả cao hơn trong thực tế giảng dạy [2].

4. Giải pháp phát triển kỹ năng thiết kế trò chơi học tập hình thành biểu tượng số lượng cho trẻ của sinh viên ngành Giáo dục Mầm non tại Trường Cao đẳng Lạng Sơn

Để khắc phục thực trạng trên, việc phát triển kỹ năng thiết kế TCHT cho SV ngành GDMN tại Trường CĐSP Lạng Sơn cần được thực hiện thông qua một số giải pháp cơ bản [4].

4.1. Xác định nguyên tắc thiết kế trò chơi

Sinh viên cần nắm vững những nguyên tắc cơ bản khi thiết kế TCHT, bao gồm: đảm bảo mục tiêu giáo dục rõ ràng, phù hợp với đặc điểm tâm lý lứa tuổi, phát huy tính tích cực và chủ động của trẻ, đồng thời tạo môi trường học tập an toàn và hấp dẫn. Khi tuân thủ nguyên tắc này, trò chơi không chỉ mang lại niềm vui mà còn thực sự trở thành phương tiện giúp trẻ hình thành biểu tượng số lượng [1].

4.2. Xây dựng quy trình thiết kế trò chơi khoa học

Quy trình thiết kế trò chơi cần được xác định rõ ràng, bao gồm các bước: xác định mục tiêu - lựa chọn nội dung - xây dựng luật chơi - chuẩn bị đồ dùng - tổ chức - đánh giá và điều chỉnh [3]. Việc áp dụng quy trình này giúp SV có định hướng cụ thể trong quá trình thiết kế, tránh tình trạng lúng túng hoặc thiết kế trò chơi thiếu logic.

4.3. Đa dạng hóa hình thức tổ chức trò chơi

Để tạo hứng thú cho trẻ, SV cần biết cách kết hợp nhiều hình thức trò chơi khác nhau, chẳng hạn như trò chơi vận động, trò chơi trí tuệ, trò chơi STEAM hoặc trò chơi ứng dụng công nghệ số. Sự đa dạng này giúp trẻ trải nghiệm phong phú hơn, vừa phát triển khả năng tư duy, vừa kích thích sự sáng tạo và hợp tác nhóm nhằm tăng tính hấp dẫn và phù hợp với xu hướng giáo dục hiện đại [5].

Trong bối cảnh chuyển đổi số hiện nay, việc lồng ghép công nghệ vào thiết kế và tổ chức TCHT là xu thế tất yếu. SV cần được tập huấn kỹ năng thiết kế trò chơi bằng phần mềm giáo dục, ứng dụng trình chiếu, video hoặc các công cụ tương tác trực tuyến. Điều này không chỉ giúp trò chơi sinh động hơn mà còn rèn cho SV năng lực thích ứng với yêu cầu đổi mới GDMN.

Bên cạnh đồ dùng trực quan sẵn có, SV nên được khuyến khích tận dụng nguyên vật liệu tái chế, đồ vật quen thuộc trong đời sống hằng ngày để thiết kế trò chơi. Cách làm này vừa tiết kiệm, vừa tạo cơ hội cho trẻ trải nghiệm gần gũi, đồng thời rèn luyện tư duy sáng tạo và kỹ năng giải quyết vấn đề cho SV.

4.4. Tăng cường rèn luyện nghiệp vụ sư phạm

Việc tổ chức các hoạt động thực hành, kiến tập và thực tập giúp SV thử nghiệm và hoàn thiện kỹ năng thiết kế trò chơi trong bối cảnh thực tiễn [3]. Thông qua các hoạt động này, SV có cơ hội trực tiếp thử nghiệm, điều chỉnh và hoàn thiện kỹ năng thiết kế trò chơi. Đây cũng là môi trường để SV cọ xát với thực tiễn, rèn sự tự tin và nâng cao tính linh hoạt trong giảng dạy [4]. Ngoài ra, việc tham gia các hoạt động ngoại khóa như “Ngày hội trò chơi” hay “Góc trải nghiệm sáng tạo” cũng là cơ hội tốt để SV phát huy năng lực, đồng thời nâng cao sự tự tin, linh hoạt trong tổ chức các tình huống thực tiễn.

4.5. Phát huy vai trò giảng viên và giáo viên hướng dẫn

Giảng viên trong nhà trường và giáo viên mầm non tại các cơ sở thực tập có vai trò then chốt trong việc định hướng, góp ý và hỗ trợ SV. Bằng sự định hướng và phản hồi từ giảng viên giúp SV nhận ra điểm mạnh, hạn chế và điều chỉnh phù hợp trong quá trình rèn luyện kỹ năng [2]. Ngoài ra, giảng viên có thể tổ chức các buổi tọa đàm, workshop hoặc chuyên đề chia sẻ kinh nghiệm để SV học hỏi cách thiết kế trò chơi từ thực tiễn giảng dạy. Sự phối hợp chặt chẽ giữa giảng viên và giáo viên mầm non trong việc hướng dẫn sẽ giúp SV tự tin hơn, đồng thời phát huy khả năng sáng tạo khi vận dụng kiến thức vào thực tế. Đây là yếu tố quyết định giúp nâng cao chất lượng rèn luyện kỹ năng và bảo đảm SV có thể vận dụng sáng tạo vào thực tế giáo dục [2].

Ví dụ minh họa TCHT nhằm phát triển biểu tượng số lượng cho trẻ.

Để minh họa cho việc thiết kế TCHT, có thể lấy ví dụ trò chơi “Người đưa thư” trong chủ đề Gia đình dành cho trẻ 5-6 tuổi.

Cách chơi: Giáo viên đóng vai người đưa thư, mang theo những phong bì thư ghi số từ 1 đến 10. Trong mỗi phong bì là lời nhắn yêu cầu trẻ tìm đúng số lượng đồ vật tương ứng trong lớp, chẳng hạn như 3 cái bát, 5 chiếc thìa hay 7 khối gỗ. Trẻ đi xung quanh lớp để tìm đúng số lượng đồ vật theo yêu cầu. Sau khi hoàn thành nhiệm vụ, trẻ sẽ mang “món quà” này đến đúng “người nhận” trong gia đình như bố, mẹ hoặc anh chị. Trẻ nào hoàn thành nhanh và chính xác sẽ được cả lớp cổ vũ, khen thưởng.

Luật chơi: Mỗi phong bì thư chỉ được mở khi giáo viên cho phép. Trẻ phải tìm đúng số lượng đồ vật ghi trong thư, không thừa, không thiếu. Đồ vật phải được mang đến đúng “người nhận” ghi trong thư. Bạn nào tìm sai hoặc đưa nhầm người nhận thì phải nhảy lò cò.

Thông qua trò chơi này, trẻ được trải nghiệm một tình huống gần gũi với đời sống, đồng thời rèn luyện kỹ năng đếm, so sánh và nhận biết số trong phạm vi 10. Trẻ cũng được khuyến khích sử dụng ngôn ngữ để trình bày kết quả, phát huy sự tự tin và khả năng hợp tác với bạn bè. Đây là minh chứng cụ thể cho việc một TCHT vừa mang tính giáo dục vừa tạo hứng thú, góp phần hình thành biểu tượng số lượng cho trẻ một cách hiệu quả [2].

III. KẾT LUẬN

Phát triển kỹ năng thiết kế TCHT cho SV ngành GDMN là một nhiệm vụ quan trọng, góp phần nâng cao chất lượng đào tạo, đáp ứng yêu cầu đổi mới giáo dục hiện nay [4].

Các giải pháp đề xuất trong bài viết từ việc xác định nguyên tắc, quy trình, đa dạng hóa hình thức, tăng cường thực hành, phát huy vai trò giảng viên, ứng dụng công nghệ cho đến khuyến khích sáng tạo đều nhằm mục tiêu tạo ra môi trường rèn luyện toàn diện cho SV. Qua đó, SV có thể thiết kế được những TCHT hấp dẫn, vừa phù hợp với đặc điểm tâm lý lứa tuổi, vừa đáp ứng mục tiêu giáo dục.

Khi được trang bị đầy đủ kiến thức, kỹ năng và có cơ hội thực hành thường xuyên, SV sẽ chủ động và sáng tạo hơn trong việc xây dựng trò chơi, từ đó giúp trẻ 5-6 tuổi hình thành biểu tượng số lượng một cách tự nhiên, hứng thú và hiệu quả. Những giải pháp được đề xuất trong bài viết không chỉ mang lại lợi ích cho quá trình đào tạo SV mà còn góp phần cải thiện chất lượng GDMN, chuẩn bị cho trẻ hành trang vững chắc khi bước vào bậc học tiếp theo [5].

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- [1] Đặng Hồng Phương (2018), Phát triển tính tích cực nhận thức của trẻ mẫu giáo trong hoạt động làm quen với toán, Nxb Giáo dục Việt Nam, Hà Nội.
- [2] Nguyễn Ánh Tuyết (2016), Giáo dục học mầm non, Nxb Đại học Sư phạm, Hà Nội.
- [3] Trần Thị Ngọc Trâm (2019), Tổ chức hoạt động cho trẻ làm quen với toán ở trường mầm non, Nxb Giáo dục Việt Nam, Hà Nội.
- [4] Ministry of Education and Training (2021), Early Childhood Education Curriculum in Vietnam, Hanoi.
- [5] Bredekamp, S. & Copple, C. (2009), Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs. National Association for the Education of Young Children (NAEYC), Washington DC.