



BÁO CÁO NGHIÊN CỨU HỌC THÔNG QUA CHƠI

Nghiên cứu mô tả kiến thức, thái độ và thực hành của giáo viên, lãnh đạo trường, cán bộ giáo dục và phụ huynh tại các tỉnh Hà Nội, Thái Nguyên, Đà Nẵng và Quảng Trị.



Nội dung

Lời cảm ơn	2
Từ viết tắt	3
Tóm tắt chung	4
I. Phần 1. Giới thiệu	9
<i>I.1. Bối cảnh</i>	<i>9</i>
<i>I.2. Mục tiêu nghiên cứu</i>	<i>12</i>
<i>I.3. Phương pháp nghiên cứu</i>	<i>13</i>
<i>I.4. Hạn chế</i>	<i>14</i>
II. Phần 2. Học thông qua Chơi tại Việt Nam: Kiến thức, Thái độ và Thực hành của giáo viên tiểu học, lãnh đạo nhà trường, cán bộ giáo dục và phụ huynh	16
<i>II.1. Đặc điểm nền của đối tượng tham gia khảo sát</i>	<i>16</i>
<i>II.2. Kiến thức về Học thông qua Chơi</i>	<i>17</i>
<i>2.2.1. Đánh giá đối lập với chơi</i>	<i>17</i>
<i>2.2.2. Lợi ích của Học thông qua Chơi</i>	<i>18</i>
<i>2.2.3. Đặc trưng của HTQC</i>	<i>20</i>
<i>2.2.4. Sẵn sàng lồng ghép HTQC vào giảng dạy cấp tiểu học</i>	<i>22</i>
<i>II.4. Thực hành hiện nay</i>	<i>25</i>
<i>2.4.1. Nghiên cứu năm đặc trưng của chơi</i>	<i>25</i>
<i>2.4.2. Các hoạt động HTQC</i>	<i>28</i>
<i>2.4.3. Cơ sở vật chất và tài liệu giảng dạy HTQC</i>	<i>29</i>
<i>II.5. Xây dựng hệ thống hỗ trợ cho HTQC</i>	<i>30</i>
<i>II.6. HTQC tại nhà</i>	<i>31</i>
III. Phần 3. Kết luận và đề xuất	33
Tài liệu tham khảo	

Lời cảm ơn

Để đạt được tiềm năng trong tương lai, học sinh tiểu học cần có nhiều kỹ năng như kỹ năng nhận thức, xã hội, cảm xúc, thể chất và sáng tạo. Tuy nhiên, văn hóa học đường ở Việt Nam ngày nay chủ yếu chú trọng đến kết quả học tập. Để chuyển đổi chương trình giáo dục nặng về kiến thức thành chương trình chú trọng kỹ năng thực hành cần thiết cho thế kỷ 21, Bộ Giáo dục và Đào tạo (Bộ GD&ĐT) đang triển khai một chương trình giáo dục mới, tập trung vào phát triển năng lực của học sinh dành cho cấp tiểu học.

Nhằm hỗ trợ Bộ GD&ĐT thực hiện các mục tiêu của chương trình học mới, VVOB - Giáo dục vì Sự phát triển đang triển khai dự án “Lồng ghép Học thông qua chơi trong các trường tiểu học ở Việt Nam” (iPLAY) với sự hỗ trợ của Quỹ LEGO (2019-2023). Thông qua kết hợp chương trình bồi dưỡng giáo viên quốc gia và chương trình phát triển chuyên môn tại trường, VVOB sẽ lồng ghép các phương pháp giáo dục Học thông qua Chơi (HTQC) vào lớp học. Để xây dựng tài liệu đào tạo chất lượng cao điều chỉnh theo bối cảnh cho giáo viên và lãnh đạo nhà trường, VVOB đã thực hiện một nghiên cứu khảo sát ban đầu ở các tỉnh Hà Nội, Thái Nguyên, Đà Nẵng và Quảng Trị. Báo cáo này là kết quả của nghiên cứu trên. Nghiên cứu tập trung vào kiến thức, thái độ và thực hành của các mục tiêu tham gia thực hiện chương trình giáo dục tại Việt Nam.

Nghiên cứu được thực hiện bởi cán bộ của tổ chức VVOB kết hợp với các Sở và Phòng GD&ĐT trên các địa bàn khảo sát vào tháng 6 năm 2020. Nhóm nghiên cứu chân thành cảm ơn sự hỗ trợ của Bộ GD&ĐT, Sở và Phòng GD&ĐT của bốn tỉnh vì đã chia sẻ quan điểm về chương trình HTQC. Chúng tôi cảm ơn Hội Liên hiệp phụ nữ Việt Nam và các cán bộ của Hội LHPN cấp tỉnh vì đã cung cấp thêm thông tin chi tiết về nhận thức của các bậc phụ huynh. Đặc biệt, chúng tôi gửi lời cảm ơn tới tất cả các giáo viên, lãnh đạo nhà trường và phụ huynh đã chia sẻ ý kiến cá nhân và trải nghiệm của họ, ở trường cũng như ở nhà. Cuối cùng, chúng tôi xin chân thành cảm ơn sự hỗ trợ hậu cần của nhân viên hành chính tại tất cả các trường học trong thời gian nghiên cứu.

Chúng tôi hi vọng quý vị sẽ nhiệt tình đón nhận kết quả nghiên cứu này. Rất mong nhận được ý kiến đóng góp từ quý vị!

Tổ chức VVOB tại Việt Nam.

Từ viết tắt

Phòng GD&ĐT	Phòng Giáo dục và Đào tạo
PVCS	Phòng vấn chuyên sâu
Sở GD&ĐT	Sở Giáo dục và Đào tạo
NCMT	Nghiên cứu mô tả
iPLAY	Lồng ghép các hoạt động học thông qua chơi cho học sinh Việt Nam
KAP	Kiến thức, Thái độ và Thực hành
HTQC	Học thông qua Chơi
Bộ GD&ĐT	Bộ Giáo dục và Đào tạo
Bộ LĐTBXH	Bộ Lao động, Thương binh và Xã hội
Hội LHPN Việt Nam	Hội Liên hiệp phụ nữ Việt Nam
PTCM	Phát triển chuyên môn giáo viên

Bối cảnh

Nghiên cứu mô tả (NCMT) về Học thông qua Chơi (HTQC) tại Việt Nam nằm trong khuôn khổ dự án “Lồng ghép hoạt động học thông qua chơi cho học sinh Việt Nam” (iPLAY, 2019-2023) của VVOB - giáo dục vì sự phát triển, do Quỹ LEGO tài trợ. Trong khuôn khổ dự án iPLAY, VVOB hỗ trợ Bộ Giáo dục và Đào tạo (Bộ GD&ĐT) hoàn thành các mục tiêu của chương trình giáo dục mới năm 2018¹ – được triển khai bắt đầu từ tháng 9 năm 2020 – thông qua phát triển thái độ, kiến thức và năng lực của giáo viên tiểu học bằng áp dụng phương pháp Học thông qua Chơi (HTQC) – một chương trình thiết kế dựa trên phát triển năng lực giáo viên quốc gia và bồi dưỡng chuyên môn giáo viên (BDCM) ở trường.

Học thông qua Chơi (HTQC) là phương pháp sư phạm góp phần vào sự phát triển toàn diện (nhận thức, xã hội, cảm xúc, sáng tạo và thể chất) của trẻ nhỏ, đặt nền móng cho việc học tập suốt đời và trang bị cho trẻ kỹ năng của thế kỷ 21 (như giải quyết vấn đề, sáng tạo, giao tiếp, hợp tác, tự chủ). Chơi có mục đích học tập là hoạt động đem lại niềm vui, có ý nghĩa, huy động sự tham gia tích cực của trẻ, lặp đi lặp lại và giúp trẻ tương tác xã hội (Zosh và các cộng sự, 2017).

Mục tiêu nghiên cứu

Mục tiêu chính của nghiên cứu này là đánh giá hiểu biết của giáo viên tiểu học, lãnh đạo nhà trường, phụ huynh và cán bộ giáo dục về HTQC và thái độ của họ đối với

phương pháp giáo dục HTQC; Nghiên cứu cũng sẽ mô tả mức độ thực hành hiện nay về 05 đặc điểm của phương pháp HTQC (vui vẻ, có ý nghĩa, tương tác xã hội, tích cực tham gia và lặp đi lặp lại) theo định nghĩa của Quỹ LEGO (2017); Nghiên cứu cũng xác định nhu cầu phát triển chuyên môn của giáo viên để họ có thể lồng ghép HTQC một cách hiệu quả.

Phương pháp nghiên cứu

Khảo sát thực hiện bởi cán bộ dự án iPLAY với sự hỗ trợ hành chính của các đối tác 04 tỉnh tại Hà Nội, Thái Nguyên, Đà Nẵng và Quảng Trị từ tháng 5 đến tháng 7 năm 2020 ở 40 trường tiểu học.

Nghiên cứu khảo sát HTQC áp dụng lý thuyết về sự thay đổi trong suốt quá trình thiết kế, thu thập phân tích. Phương pháp định lượng và định tính được áp dụng để thu thập thông tin. Hợp phần định lượng đã sử dụng bảng câu hỏi tự điền dành cho 320 giáo viên về kiến thức, thái độ, thực hành (KT-TĐ-TH) kết hợp với phiếu quan sát lớp học (80 tiết) ở khối 1 và khối 3. Hợp phần định tính, nhóm nghiên cứu đã thực hiện 96 phỏng vấn chuyên sâu (PVS) với giáo viên khối lớp 1-3, lãnh đạo nhà trường, cán bộ giáo dục, cũng như các bậc phụ huynh và đại diện của Hội Liên hiệp phụ nữ (Hội LHPN) cấp huyện và cấp tỉnh. Báo cáo này được viết dựa trên phân tích dữ liệu sơ cấp từ khảo sát KT-TĐ-TH, phiếu dự giờ và PVS.

Phát hiện chính

Nhận thức về HTQC

Chơi là một cách thức để học tập. Thông qua chơi, trẻ sẽ không ngừng học hỏi và kết nối với môi trường xung quanh. Tuy nhiên, chơi và học thường được hiểu là đối lập nhau. Kết quả nghiên cứu cho thấy quan niệm này đang tồn tại ở Việt Nam. Hầu hết phụ huynh và một tỷ lệ nhỏ giáo viên, lãnh đạo trường cho rằng học và chơi là hai hoạt động riêng biệt. Đa số giáo viên (81,9%), lãnh đạo nhà trường và cán bộ giáo dục tin rằng chơi và học gắn liền nhau.

Chơi sẽ bồi dưỡng cho trẻ các kỹ năng nhận thức, xã hội, cảm xúc, sáng tạo và thể chất. Trên phương diện này, các đối tượng tham gia khảo sát rất đồng tình. Giáo viên và cán bộ giáo dục nhận thấy rằng HTQC góp phần phát triển kỹ năng giao tiếp, cải thiện kết quả học tập và nâng cao hiểu biết cho học sinh. Đại diện của Hội LHPN và các bậc phụ huynh nhấn mạnh rằng chơi giúp trẻ giải phóng năng lượng và rèn luyện sức khỏe.

Chơi mang tính giáo dục khi đó là hoạt động đem lại niềm vui, có ý nghĩa, tăng cường sự tham gia tích cực của trẻ, có tính lặp lại và giúp trẻ tương tác xã hội. Cuộc nghiên cứu này cũng tìm hiểu nhận thức của giáo viên về các đặc điểm này. Kết quả khảo sát cho thấy 93,5% giáo viên tin rằng học sinh phải cảm thấy vui thích với nội dung học tập mới là quan trọng; 98,2% giáo viên tin rằng học sinh hợp tác trong các hoạt động chơi; Chỉ 60% giáo viên cho rằng học sinh thường xuyên được chọn hoạt động trong lớp học; 64,7% giáo viên cho rằng học sinh được quyền mắc lỗi. Có tới 91% giáo viên đồng ý với quan điểm rằng “giáo viên phải luôn luôn kiểm soát lớp học”. Kết quả từ quan sát lớp và phỏng vấn sâu cũng có phát hiện tương tự. Điều này là trái ngược với quan điểm của phương pháp HTQC rằng học sinh có quyền làm chủ,

tự kiểm soát và khởi xướng, giữ vai trò lãnh đạo đối với các hoạt động của mình. Kết quả khảo sát cũng cho thấy khoảng 35% giáo viên tin rằng trẻ không nên mắc lỗi trên lớp, bất kể tầm quan trọng của việc “thử và sai” khi thực hành học thông qua chơi.

Thái độ đối với HTQC

Nhìn chung, các nhóm mục tiêu tham gia khảo sát có thái độ tích cực đối với phương pháp HTQC trong trường tiểu học và sẵn sàng áp dụng. Khoảng 94% giáo viên rất ủng hộ lồng ghép các phương pháp giảng dạy sáng tạo và mang tính vui chơi. Hầu hết giáo viên (97,9%) bày tỏ thái độ sẵn sàng áp dụng HTQC trong lớp, ít nhất là sau khi được đào tạo về HTQC. Lãnh đạo nhà trường và các cán bộ giáo dục cũng ủng hộ, nhấn mạnh sự liên quan của dự án iPLAY đối với việc triển khai chương trình học mới.

Khác với bản thảo thường được đưa ra trong tài liệu về HTQC, giáo viên không lo lắng về phụ huynh sẽ phản đối nếu áp dụng HTQC. Cán bộ cấp Sở và Phòng GD&ĐT cũng như đại diện Hội LHPN tin tưởng rằng phụ huynh sẽ nhiệt tình ủng hộ HTQC, vì họ mong muốn con cái thích đi học – ít nhất các phụ huynh được phỏng vấn đã xác nhận điều này.

Thực hành HTQC hiện nay

Các tiết học được quan sát đã có các đặc điểm của HTQC như vui vẻ, tương tác xã hội, sự tham gia tích cực của trẻ, có tính lặp lại và có ý nghĩa, nhưng đặc điểm vui vẻ là nổi trội nhất. Các tiết học dù đã quan sát thấy các đặc điểm về sự tương tác xã hội, tham gia tích cực, nhưng học sinh có rất ít cơ hội trải nghiệm nội dung mới (tính lặp lại). Giáo viên chưa tạo được sự hứng thú cho trẻ để làm bài học trở nên phong phú và có ý nghĩa. Thất bại trong việc hỗ trợ học tập cũng minh chứng cho hiểu biết hạn chế của giáo viên về tính cần thiết của tính lặp lại trong giảng dạy. Chỉ 37,7% giáo viên sử dụng phương pháp hỗ trợ từng

1 Năm 2018, Bộ GD&ĐT đã chính thức công bố chương trình tổng thể và 27 chương trình môn học, hoạt động giáo dục trong Chương trình giáo dục phổ thông mới. Nguồn: <https://moet.gov.vn/tintuc/Pages/tin-hoat-dong-cua-bo.aspx?ItemID=5755>

Tóm tắt

bước (scaffolding). Do vậy, phần đa giáo viên không sửa lỗi của học sinh bằng cách giải thích tại sao câu trả lời của học sinh là sai hoặc giúp học sinh tìm ra đáp án đúng.

Làm việc theo nhóm là một trong những hoạt động phổ biến nhất mà giáo viên đang sử dụng hàng ngày (72,5%). Các hoạt động học thông qua chơi cũng được sử dụng thường xuyên là “Đọc tự do”, “Sắm vai”, “Đố vui”, “Trò chơi toán học”, “Vẽ tự do” và “Chơi tự do”. Hơn 50% giáo viên sử dụng các hoạt động này vài lần một tuần. Các hoạt động như “Viết truyện”, “Trò chơi điện tử” và “Hoạt động góc” với tỷ lệ lần lượt 58,1%, 40,3% và 34,7% giáo viên chưa từng sử dụng trong giờ học.

Mặc dù 90% giáo viên khẳng định học sinh rất tập trung và thường xuyên giơ tay trả lời câu hỏi, nhưng kết quả quan sát lớp cho thấy chất lượng sự tham gia và tính tự chủ của học sinh là rất thấp. Trong hầu hết các tiết học được quan sát, học sinh không có cơ hội lựa chọn nội dung, chủ đề hay đặt ra quy tắc cho các hoạt động chơi. Kết quả quan sát lớp cho thấy phong cách giảng dạy truyền thống lấy giáo viên làm trung tâm vẫn là phổ biến.

Cơ sở vật chất và tài liệu giảng dạy trên lớp

Phần đa các lớp được quan sát có số lượng khá đông học sinh với không gian lớp học không thoải mái cho học sinh di chuyển. Hơn nửa số lớp được quan sát (58/80) thiếu tài liệu giảng dạy mang tính chất vui chơi, như sách truyện, poster và trò chơi. Nhiều giáo viên đã trưng bày tác phẩm của học sinh và các sản phẩm học tập khác trong không gian lớp học.

Về tài liệu giảng dạy và học tập, giáo viên ủng hộ sử dụng sách giáo khoa (92,5%), phiếu bài tập (91,6%), thẻ ghi chú có hình ảnh (91,3%) và ít hơn là các dụng cụ vệ sinh lớp (78,4%) và đồ chơi (66,3%).

Nhu cầu bồi dưỡng chuyên môn

Hiện tại, chưa có kế hoạch cụ thể để bồi dưỡng chuyên môn cho giáo viên về chủ đề HTQC. Tuy nhiên, HTQC là thực hành được khuyến nghị. Trong thực tế, HTQC đã được áp dụng trong các tiết dự giờ, thi giáo viên dạy giỏi. Giáo viên được đánh giá cao nếu sử dụng hoạt động chơi trong các dịp đặc biệt này. Tuy nhiên, mức độ tác động của các tiết học sử dụng phương pháp tích cực đến thực hành hàng ngày trên lớp dường như rất hạn chế.

Hơn 80% giáo viên muốn tham gia khóa học về HTQC. 86% giáo viên muốn nhận tài liệu hướng dẫn về HTQC; 72% giáo viên muốn có chỉ đạo rõ ràng từ lãnh đạo nhà trường. Khoảng 2/3 giáo viên mong muốn nhận được hỗ trợ từ tổ trưởng chuyên môn hoặc các đồng nghiệp khác. Hơn 50% giáo viên muốn nhận được sự hỗ trợ tương tự từ lãnh đạo nhà trường hoặc Phòng/Sở GD&ĐT. Khoảng 50% giáo viên ủng hộ ý kiến truyền thông lợi ích của HTQC trong các cuộc họp phụ huynh nhằm nâng cao nhận thức cho phụ huynh.

Kết luận và Khuyến nghị

Thay đổi nhận thức HTQC. Giáo viên, lãnh đạo nhà trường, cán bộ giáo dục và các bậc phụ huynh ủng hộ việc triển khai HTQC tại lớp học, chủ yếu là vì họ muốn trẻ thích đến trường. Tuy nhiên, hiểu biết về HTQC của các nhóm được tham vấn còn hạn chế. Hầu hết phụ huynh cho rằng chơi và học là hai hoạt động tách rời nhau. Một nhóm nhỏ giáo viên và lãnh đạo trường, cán bộ giáo dục cũng có quan điểm tương tự. Hầu như tất cả những người được tham vấn đồng ý rằng HTQC phải do giáo viên dẫn dắt – điều này có nghĩa là coi nhẹ khả năng tự chủ của học sinh. Kết quả nghiên cứu chỉ rõ các đặc điểm “tính lặp lại” và “có ý nghĩa” trong các tiết học chưa thực sự được chú trọng. Do đó rất cần củng cố và mở rộng hiểu biết của giáo viên, lãnh đạo nhà trường, cán bộ giáo dục và phụ huynh về HTQC.

Tăng cường hệ thống hỗ trợ. Hiện tại, chưa có chỉ đạo hay hướng dẫn cụ thể nào về lồng ghép HTQC trong sinh hoạt chuyên môn. Tuy nhiên, giáo viên bày tỏ thái độ sẵn sàng tham gia và lồng ghép HTQC vào bồi dưỡng chuyên môn. Do đó:

- Nên đào tạo cho giáo viên về HTQC;
- Lồng ghép HTQC vào các hoạt động phát triển chuyên môn tại trường học thông qua tư vấn/hướng dẫn của đồng nghiệp, cùng soạn giáo án (cấp trường), đánh giá hiệu quả của các hoạt động này trong quá trình giảng dạy hằng ngày.
- Lồng ghép các hoạt động HTQC vào kế hoạch triển khai năm học, bao gồm các cuộc họp phụ huynh (cấp trường);
- Xây dựng mạng lưới/ hệ thống hỗ trợ HTQC ở các cấp (Lớp – Trường – Phòng – Sở - Bộ), trong đó, cán bộ giáo dục cấp phòng và sở đóng vai trò quan trọng trong hỗ trợ (coaching) cấp trường và tổ bộ môn thực hành HTQC.

Nhạy cảm giới và không phân biệt đối xử. Hoạt động chơi là không có sự phân biệt đối xử. Khuyến khích tất cả học sinh tham gia hoạt động chơi mà không bị cản trở bởi định kiến giới, tình trạng khuyết tật hay ngôn ngữ. Nên xây dựng bảng kiểm để đánh giá khả năng tiếp cận và sự tham gia của cả học sinh nam, học nữ, học sinh khuyết tật, học sinh nói tiếng việt như ngôn ngữ thứ hai trong các hoạt động HTQC. Khuyến khích cả bố, mẹ tham gia chơi cùng con và tham gia các hoạt động HTQC tổ chức ở trường. Chơi và học cùng con là nhiệm vụ của cả bố và mẹ.



I. PHẦN 1. GIỚI THIỆU

I.1. Bối cảnh

Các đánh giá cấp quốc gia và quốc tế, như chương trình Đánh giá học sinh quốc tế (PISA) và nghiên cứu trong Dự án Young Lives của Đại học Oxford, chỉ ra rằng phần lớn học sinh Việt Nam rất giỏi các môn đọc hiểu, toán học và khoa học (Education Development Trust, 2018; Iyer & Moore, 2017). Thành tích học tập tốt phần lớn là kết quả của văn hóa học đường chú trọng kết quả học tập tại Việt Nam. Phương pháp giảng dạy truyền thống lấy giáo viên làm trung tâm và nặng kiến thức. Mặc dù nền kinh tế quốc gia đã tăng trưởng nhanh chóng trong thập kỷ qua nhờ lực lượng lao động trẻ, có học vấn cao, nhưng bản chất của công việc đang thay đổi, bộc lộ nhu cầu cấp thiết đối với nhiều kỹ năng nâng cao hơn như giải quyết vấn đề và kỹ năng xã hội (Ngân hàng Thế giới, 2014).

Vì mục đích này, Bộ Giáo dục và Đào tạo (Bộ GD&ĐT) đã thử nghiệm chương trình Vietnam Escuela Nueva (VNEN) – Trường học mới (Parandekar và các cộng sự, 2017). Tuy nhiên, sự chuyển đổi cơ bản trong thực hành giảng dạy chưa thực hiện được, phần lớn là do khoảng cách trong hệ thống phát triển chuyên môn giáo viên hiện tại - đặc biệt là sự thiếu kết nối giữa cán bộ giáo dục ở cấp quốc gia và cấp huyện. Hiện tại, Bộ GD&ĐT đang hợp tác với Ngân hàng Thế giới để củng cố hệ thống bồi dưỡng chuyên môn cho giáo viên theo Chương trình Phát triển các trường sư phạm để nâng cao năng lực đội ngũ giáo viên và cán bộ quản lý cơ sở giáo dục phổ thông (ETEP, 2016-2021).

Kể từ tháng 9 năm 2020, Bộ GD&ĐT sẽ giới thiệu chương trình giáo dục phổ thông mới tập trung vào phát triển năng lực của học sinh. Chương trình mới nhằm mục đích “*chuyển đổi hệ thống giáo dục tập trung vào kiến thức, thành hệ thống giáo dục giúp phát triển toàn diện phẩm chất, năng lực, đạo đức, trí tuệ, sức khỏe thể chất cũng như tiềm năng của mỗi học sinh*” (Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT, Bộ GD&ĐT, 2018). Điều này yêu cầu sự chuyển đổi cơ bản từ thực tế lấy giáo viên

làm trung tâm sang áp dụng các phương pháp giáo dục lồng ghép tập trung vào “*thực hành, áp dụng kiến thức và kỹ năng đã học để giải quyết vấn đề*” (Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT, Bộ GD&ĐT, 2018).

Học thông qua Chơi (HTQC) là phương pháp giáo dục kết hợp hoạt động vui chơi, chú trọng vào trẻ với sự hỗ trợ có chủ đích từ phía nhà giáo dục để thúc đẩy các kết quả học tập đa dạng (Parker & Thomsen, 2019, trang 66). Chơi mang tính giáo dục khi đó là hoạt động đem lại niềm vui, có ý nghĩa, tăng cường sự tham gia tích cực của trẻ, có tính lặp lại và giúp trẻ tương tác xã hội (Zosh và các cộng sự, 2017). Phương pháp giáo dục này góp phần vào sự phát triển toàn diện (nhận thức, xã hội, cảm xúc, sáng tạo và thể chất) của trẻ, đặt nền móng cho việc học tập suốt đời và trang bị cho trẻ kỹ năng của thế kỷ 21 (như giải quyết vấn đề, sáng tạo, giao tiếp, hợp tác, tự chủ). Các phương pháp giáo dục HTQC rất có tiềm năng góp phần vào việc thực hiện mục tiêu của chương trình học mới: HTQC khuyến khích thực hành và tìm tòi tại chỗ, đào sâu vào tìm hiểu và góp phần phát triển nhiều kỹ năng cần thiết cho học sinh trong bối cảnh Việt Nam đang thay đổi nhanh chóng.

Dự án “*Lồng ghép các hoạt động học thông qua chơi cho học sinh tiểu học ở Việt Nam*” (iPLAY) tập trung hỗ trợ Bộ GD&ĐT hoàn thành mục tiêu của chương trình học mới bằng cách xây dựng thái độ, kiến thức và năng lực của giáo viên tiểu học để lồng ghép các phương pháp giáo dục HTQC tại lớp học thông qua việc kết hợp các khóa bồi dưỡng chuyên môn cho giáo viên (BDCM) tại trường.

Tuy nhiên, giáo viên sẽ không có khả năng thử nghiệm phương pháp HTQC nếu không có môi trường giảng dạy thuận lợi, đặc biệt với văn hóa thành tích học tập tại Việt Nam. Do vậy, iPLAY đồng thời cố gắng tạo ra môi trường học tập thân thiện với học sinh, giúp ích cho vui chơi. Vì mục đích này, chúng tôi sẽ phối hợp

I.1. Bối cảnh

với lãnh đạo nhà trường, cán bộ giáo dục cấp huyện và các bậc phụ huynh/người chăm sóc trẻ. Để tiếp cận được các bậc phụ huynh/người chăm sóc trẻ, bên cạnh hình thức tiếp cận thông qua trường học (qua các cuộc họp phụ huynh), iPLAY phối hợp với Hội Liên hiệp phụ nữ Việt Nam (Hội LHPN Việt Nam) xây dựng mạng lưới 80.000 hội phụ huynh để tổ chức các hoạt động cập nhật thông tin và nâng cao nhận thức.

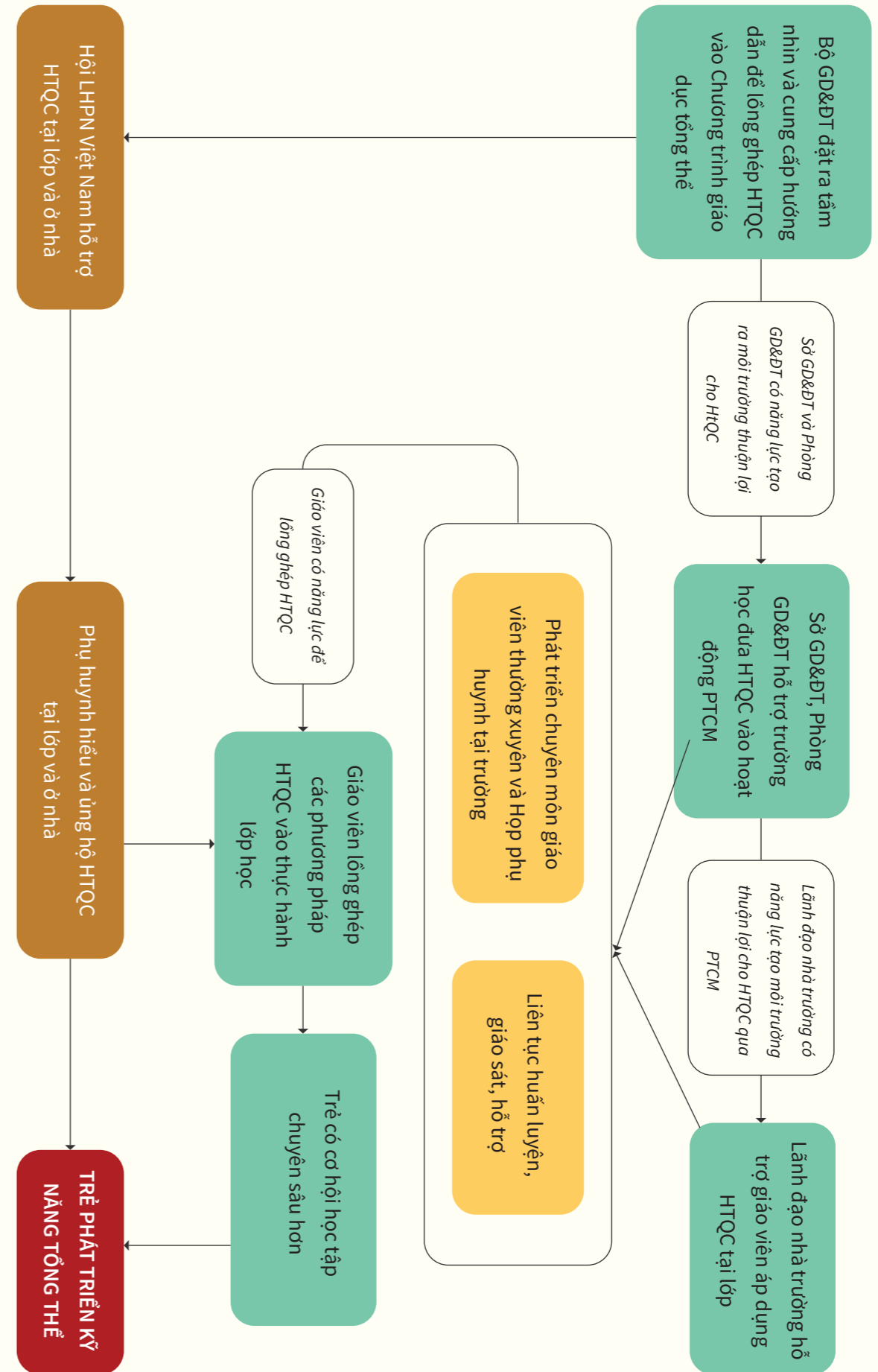
Nhờ phối hợp sự nỗ lực của tất cả các cấp trong hệ thống giáo dục thông qua sự tham gia của các chủ thể then chốt trong giáo dục (cán bộ nhà nước, lãnh đạo nhà trường, giáo viên và phụ huynh), iPLAY hướng đến tạo ra môi trường thuận lợi công nhận những đóng góp của HTQC vào sự phát triển toàn diện của trẻ và sẽ trang bị cho giáo viên những kỹ năng và năng lực cần thiết để lồng ghép HTQC vào giảng dạy bậc tiểu học. Hình 2 minh họa Lý thuyết thay đổi (LTTĐ) của

iPLAY. Dự án được cho là thành công khi các giáo viên tiểu học tại Việt Nam có sự tự tin, kiến thức, thái độ và kỹ năng để triển khai phương pháp giáo dục HTQC tại lớp học.

Với mục tiêu phủ sóng trên toàn quốc, iPLAY áp dụng chiến lược nhân rộng. Trong giai đoạn đầu tiên (2020-2021), dự án iPLAY sẽ đào tạo cán bộ giáo dục, lãnh đạo nhà trường và giáo viên cấp huyện tại 2 tỉnh khu vực nông thôn (Quảng Trị và Thái Nguyên) và 2 tỉnh khu vực thành thị (Hà Nội và Đà Nẵng). Giai đoạn tiếp theo (2021-2022), iPLAY sẽ mở rộng ra thêm 4 tỉnh (Hà Giang, Lai Châu, Quảng Ngãi và Thành phố Hồ Chí Minh). Trong giai đoạn cuối (2022-2023), Dự án sẽ mở rộng ra quy mô toàn quốc bằng cách cung cấp các khóa tập huấn online



- | | |
|---------------------------|--------------|
| 2020 - 2021 | |
| 1. Thái Nguyên | 3. Quảng Trị |
| 2. Hà Nội | 4. Đà Nẵng |
| 2021 - 2022 | |
| 5. Quảng Ngãi | 7. Lai Châu |
| 6. TP Hồ Chí Minh | 8. Hà Giang |
| 2022 - 2023 | |
| Tập huấn online toàn quốc | |



Hình 2: Lý thuyết Lý thuyết thay đổi của iPLAY

I.2. Mục tiêu nghiên cứu

Để đưa ra các tài liệu và phương pháp đào tạo giáo viên, nhóm nghiên cứu iPLAY tập trung vào tìm hiểu kỹ thái độ và kiến thức của giáo viên, lãnh đạo nhà trường, cán bộ giáo dục và phụ huynh về HTQC và đưa ra thông tin về thực hành hiện tại ở các trường tiểu học Việt Nam hiện nay. Nghiên cứu cũng tìm hiểu hệ thống hỗ trợ cần thiết để giáo viên lồng ghép HTQC thành công tại lớp học. Kết quả nghiên cứu sẽ cung cấp thông tin cơ sở cho hoạt động giám sát và đánh giá tiến độ cũng như hiệu quả của dự án iPLAY. Nghiên cứu mô tả được tiến hành nhằm thực hiện các mục tiêu cụ thể sau:

- **Kiến thức:** Nắm được cách hiểu của giáo viên khối 1 đến khối 3, lãnh đạo trường, cán bộ giáo dục cấp tiểu học và phụ huynh về HTQC; và đánh giá sự khác biệt giữa hiểu biết của họ so với cách hiểu của dự án về HTQC¹;
- **Thái độ:** Đánh giá thái độ của giáo viên khối lớp 1-3, lãnh đạo trường tiểu học, cán bộ giáo dục tiểu học cấp tỉnh và cấp huyện đối với việc lồng ghép HTQC - theo cách hiểu của dự án - tại lớp học theo chương trình học mới.
- **Thực hành:** Quan sát mức độ phản ánh các đặc trưng HTQC của các thực hành tại lớp học hiện nay, theo cách hiểu của dự án và;
- Xác định **nhu cầu phát triển chuyên môn** của giáo viên và lãnh đạo nhà trường để áp dụng HTQC có chất lượng.

¹ Dự án iPlay định nghĩa Học thông qua Chơi là phương pháp giáo dục sử dụng các hoạt động vui chơi có mục đích giáo dục. HTQC góp phần vào sự phát triển toàn diện (nhận thức, xã hội, cảm xúc, sáng tạo và thể chất) của trẻ nhỏ, trang bị cho trẻ các kỹ năng của thế kỷ 21 (ví dụ như giải quyết vấn đề, sáng tạo, giao tiếp, hợp tác, tự chủ) và đặt nền móng cho việc học tập suốt đời. Chơi mang tính giáo dục khi đó là hoạt động đem lại niềm vui, có ý nghĩa, tăng cường sự tham gia tích cực của trẻ, có tính lặp lại và giúp trẻ tương tác xã hội. Học và chơi luôn đi liền với nhau và không thể tách biệt.

I.3. Phương pháp nghiên cứu

Nghiên cứu mô tả (NCMT) thiết kế dựa trên lý thuyết về sự thay đổi. Nghiên cứu sử dụng cả hai phương pháp thu thập thông tin là định tính và định lượng. Nghiên cứu mô tả khảo sát ở các tỉnh trong giai đoạn đầu bao gồm Hà Nội, Thái Nguyên, Đà Nẵng và Quảng Trị. Các tỉnh được chọn mang tính đại diện vì sự kết hợp các yếu tố nông thôn-thành thị và địa lý: Hà Nội và Thái Nguyên lần lượt là tỉnh thành thị và nông thôn tại miền Bắc Việt Nam, trong khi Đà Nẵng và Quảng Trị đại diện cho tỉnh thành thị và nông thôn tại miền Trung Việt Nam.

Hợp phần định tính. Nhóm nghiên cứu đã phỏng vấn chuyên (PVCS) bán cấu trúc với nhóm giáo viên khối lớp 1-3 (1 giáo viên/trường), lãnh đạo nhà trường (1 cán bộ/trường), cán bộ Phòng và Sở GD&ĐT (1 cán bộ Sở GD&ĐT/tỉnh, 1 cán bộ phòng GD&ĐT/huyện), cán bộ Hội LHPN (1 cán bộ mỗi tỉnh) và phụ huynh (5 phụ huynh mỗi tỉnh). Nghiên cứu khảo sát đầu kỳ đã thực hiện 96 cuộc PVS. Ngoài ra, nghiên cứu trường hợp điển hình cũng được sử dụng và ghi nhận sau các cuộc phỏng vấn sâu và quan sát lớp.

Hợp phần định lượng. Nhóm nghiên cứu sử dụng bảng câu hỏi tự điền dành cho giáo viên từ khối 1 đến khối 3 để đánh giá kiến thức, thái độ và thực hành

(KAP). Giáo viên điền trực tiếp câu hỏi trên nền tảng của KOBO Toolbox. Nghiên cứu đã thực hiện 320 bảng câu hỏi KAP ở 40 trường tiểu học. Với mỗi khối (1-3), nhóm nghiên cứu chọn 2 giáo viên chủ nhiệm, 2 giáo viên bộ môn dựa trên phương pháp chọn mẫu phân tầng có chủ định và ngẫu nhiên. Ở mỗi tỉnh, nghiên cứu chọn hai huyện đại diện dựa trên các tiêu chí thành thị, nông thôn). Mỗi huyện, nghiên cứu chọn ngẫu nhiên 5 trường tiểu học sau khi phân tầng theo khoảng cách từ trung tâm huyện (trong vòng bán kính 5 km từ trung tâm huyện và ngoài bán kính 5 km từ trung tâm huyện). Câu hỏi nhỏ trong bảng câu hỏi được xây dựng dựa trên một nghiên cứu từ dữ liệu có sẵn, cũng như các chỉ số dự án theo khung logic. Trọng tâm của bảng câu hỏi là 24 câu đưa ra các nhận định khác nhau liên quan tới HTQC, nhằm đánh giá kiến thức, thái độ của giáo viên đối với HTQC; Trong đó, 13 câu phát biểu mang tính tích cực và 11 câu mang tính tiêu cực. Giáo viên sẽ lựa chọn mức độ đồng ý theo thang đo Likert 5 mức độ (rất đồng ý, đồng ý, trung lập, không đồng ý và rất không đồng ý).

Dự giờ, quan sát lớp. Nghiên cứu này đã dự giờ quan sát 80 tiết học (mỗi trường 2 buổi dự giờ, dự giờ tiết của giáo viên chủ nhiệm khối lớp 1 và khối lớp 3).

Bảng 1. Cỡ mẫu nghiên cứu

Công cụ thu thập dữ liệu	Hà Nội	Thái Nguyên	Đà Nẵng	Quảng Trị	Tổng
Khảo sát KAP (Giáo viên)	80	80	80	80	320
Dự giờ	20	20	20	20	80
Phỏng vấn chuyên sâu					
Giáo viên	10	10	10	10	40
Phụ huynh	5	5	5	5	20
Lãnh đạo nhà trường	5	5	5	5	20
Cán bộ giáo dục (Phòng, Sở GD&ĐT)	3	3	3	3	12
Cán bộ Hội LHPN	1	1	1	1	4
Điển cứu	2	1	1	1	5

Nhóm nghiên cứu đã tuân thủ các quy định về đạo đức nghiên cứu. Nghiên cứu viên trình bày rõ mục đích tham vấn, thời gian dự kiến cho cuộc phỏng vấn. Nghiên cứu viên cam kết tôn trọng tính khuyết danh và mọi trích dẫn trong báo cáo đã được thay đổi tên thật cũng như mã hóa tên người chia sẻ thông tin. Nghiên cứu cố gắng giảm thiểu tối đa các yếu tố gây

hại đến người trả lời. Tất cả những người tham gia trả lời phỏng vấn có quyền từ chối và rút lui khi họ muốn mà không ảnh hưởng tới quan hệ giữa nhóm nghiên cứu – cá nhân người trả lời – nhà trường.

Phỏng vấn chuyên sâu với giáo viên được tiến hành tại trường, ở không gian mà không bị ảnh hưởng bởi đồng nghiệp và lãnh đạo nhà trường.


I.4. Hạn chế

Khả năng khái quát hóa. Nghiên cứu hiện tại được tiến hành tại bốn tỉnh giai đoạn 1 của dự án iPLAY. Dù đã chọn các tỉnh để đại diện cho bối cảnh thành thị và nông thôn, các tỉnh này chủ yếu đại diện cho miền Bắc và miền Trung Việt Nam. Không có tỉnh nào trong số đó nằm ở miền Nam. Hơn nữa, bản chất của nghiên cứu thiên về định tính, ngoại trừ khảo sát KAP đối với giáo viên, do vậy sẽ bị hạn chế về phạm vi, nghĩa là không thể khái quát hóa thông tin chi tiết và kết luận cho cả nước. Điều này được thể hiện rõ nhất đối với nhóm phụ huynh khi mà số lượng tham vấn chỉ 20 người trên cả bốn tỉnh.

Ảnh hưởng quan điểm chủ quan của các điều tra viên. Nghiên cứu này được thực hiện bởi cán bộ dự án thành viên của dự án iPLAY tiến hành với mục tiêu hiểu rõ về nhu cầu của những người nhận được lợi ích từ chương trình. Nhược điểm của nghiên cứu là có thể sẽ có chút sai lệch từ phía người phỏng vấn/người

quan sát. Chẳng hạn, dù đã được đào tạo trước nhưng thành viên của iPLAY vẫn có thể đưa ra đánh giá khác nhau về các buổi dự giờ. Để hạn chế tối đa sự sai lệch đó, người phỏng vấn/người quan sát được yêu cầu bổ sung nhận xét hoặc giải thích thêm đánh giá của họ.

Mong muốn xã hội và sai số về đối tượng tham gia khảo sát. Dù nhóm nghiên cứu đã cố gắng giảm mong muốn xã hội xuống mức thấp nhất (ví dụ như sử dụng tính bảo mật, nhấn mạnh thái độ cởi mở), có khả năng một số đối tượng tham gia khảo sát đã đưa ra những câu trả lời được xã hội mong muốn, đặc biệt là cán bộ giáo dục để phản ánh chính sách quốc gia. Về sai số ngẫu nhiên, một số giáo viên cho rằng họ không có đủ thời gian để đọc cẩn thận và kỹ càng tất cả các câu hỏi vì họ tham gia khảo sát trong thời gian giải lao.



II. PHẦN 2. HỌC THÔNG QUA CHƠI TẠI VIỆT NAM: KIẾN THỨC, THÁI ĐỘ VÀ THỰC HÀNH CỦA GIÁO VIÊN TIỂU HỌC, LÃNH ĐẠO NHÀ TRƯỜNG, CÁN BỘ GIÁO DỤC VÀ PHỤ HUYNH

II.1. Đặc điểm nền của đối tượng tham gia khảo sát

Tổng cộng, NCMT đã phỏng vấn 40 giáo viên, 20 lãnh đạo nhà trường, 20 phụ huynh, 12 cán bộ giáo dục và 4 cán bộ Hội LHPN. Ngoài ra, chúng tôi đã khảo sát 320 giáo viên tiểu học khối lớp 1-3 (xem bảng 2). Xin lưu ý rằng trên 90% giáo viên được khảo sát là nữ. Quả thực, phụ nữ chiếm tỉ lệ lớn trong nghề giáo tại Việt Nam, đặc biệt ở cấp tiểu học, số lượng giáo viên nữ chiếm 78,7% tổng số giáo viên (Tổng cục Thống kê Việt Nam, 2018-2019)¹. Độ tuổi trung bình của giáo viên là 38 tuổi và đã tham gia công tác giảng dạy trung bình 15 năm. Phần lớn giáo viên là giáo viên chủ nhiệm². Trong số 320 giáo viên này, chúng tôi đã chọn ra 80 giáo viên khối lớp 1 hoặc khối lớp 3 để dự giờ môn đọc viết (tiếng Việt; 51% số tiết có dự giờ) hoặc môn toán (49% số tiết có dự giờ).

Bảng 2. Đặc điểm của giáo viên (N=320)

Biến	%	Trung bình		
		(Độ lệch chuẩn)	Tối thiểu	Tối đa
Độ tuổi		38.1 (8.7)	22	64
Kinh nghiệm giảng dạy		15 (9.2)	1	36
Giới tính				
Nam	8.1%			
Nữ	91.9%			
Tỉnh				
Hà Nội	25%			
Đà Nẵng	25%			
Quảng Trị	25%			
Thái Nguyên	25%			
Trình độ học vấn				
Trung cấp (2 năm)	2.5%			
Cao đẳng (3 năm)	21.6%			
Cử nhân đại học (4 năm)	75%			
Thạc sĩ / Tiến sĩ	0.9%			
Giảng dạy khối lớp				
1	40.9%			

¹ Nguồn: Tổng cục Thống kê Việt Nam (GSO) <https://www.gso.gov.vn/SLTK/>

² Giáo viên chủ nhiệm thường dạy các môn chính như Toán và Tiếng Việt, ở một lớp và khối cụ thể, trong khi giáo viên bộ môn dạy các môn học cụ thể, như âm nhạc, thể dục dụng cụ hoặc mỹ thuật, tại nhiều lớp và khối (Điều 17 của Thông tư 41/2010/TT-BGDĐT, 2014).

Variable	%	Mean (SD)	Min.	Max.
2	39.7%			
3	45.9%			
Loại giáo viên				
Chủ nhiệm	75.9%			
Bộ môn	24,1%			

* Lưu ý rằng một số giáo viên dạy nhiều khối. Ví dụ, 34 giáo viên giảng dạy ở cả ba khối.

II.2. Kiến thức về Học thông qua Chơi

Trong phần này, chúng tôi lần lượt đề cập đến mức độ liên hệ chơi đến học theo suy nghĩ của các chủ thể then chốt trong giáo dục, những lợi ích và đặc trưng của Học thông qua Chơi mà họ nhận thấy.

2.2.1. Đánh giá đối lập với chơi

Chơi” thường được hiểu là đối lập với “học”. Chơi thường bị trách mắng vì chỉ là hoạt động “vui vẻ”. Đây có thể đại diện cho một trong những thách thức chính đối với việc giới thiệu phương pháp học thông qua chơi tại Việt Nam. Tuy nhiên, kết quả KAP lại rất khả quan. Khảo sát gồm 4 câu đánh giá mức độ hiểu biết của giáo viên về chơi trong mối liên hệ với học tập. Theo phần đa các giáo viên tham gia khảo sát, chơi là một phần trong công tác giảng dạy tại cấp tiểu học. Ví dụ, 95,7% giáo viên (hoàn toàn) đồng ý rằng các hoạt động vui chơi cùng cố quá trình học tập. Một giáo viên đã giải thích: “Học thông qua chơi nghĩa là chơi vì mục đích học tập. Chơi có thể diễn ra trong hoặc ngoài bài giảng” (Nguồn: Giáo viên, Mã J22, thành phố Hà Nội).

Bảng 3: Tỷ lệ giáo viên tiểu học (N=320) đồng ý với:

Câu mô tả	Hoàn toàn đồng ý	Đồng ý	Không có ý kiến	Không đồng ý	Hoàn toàn không đồng ý
1. Chơi đối lập với học.	2.5	7.8	7.8	60.6	21.3
2. Thời điểm duy nhất học sinh nên chơi ở trường là trong giờ giải lao (giờ ra chơi).	4.1	15.9	6.3	52.8	20.9
3. Các hoạt động vui chơi trong lớp giúp củng cố quá trình học tập.	36.3	59.4	0.3	1.6	2.5
4. Trong lớp, học sinh không được chơi.	2.8	7.8	8.4	60.3	20.6

II.2. Kiến thức về Học thông qua chơi

Các giáo viên khác ủng hộ hoạt động vui chơi trong lớp nhưng hạn chế với một số môn học: “Tôi biết học thông qua chơi là một phương pháp tích cực. Nhưng để áp dụng, tôi nghĩ nên sử dụng trong một số buổi học, nếu có thể thì trong tất cả các buổi học” (Nguồn: Giáo viên, Mã L21, tỉnh Quảng Trị).

Phát hiện chung khác là các chủ thể giáo dục diễn giải HTQC là “trò chơi”. Khi nói về HTQC, một lãnh đạo nhà trường chỉ nhắc đến trò chơi: “Trò chơi đóng vai trò rất quan trọng”. (Nguồn: Lãnh đạo nhà trường, Mã F26, Đà Nẵng).

Tuy nhiên, một bộ phận nhỏ giáo viên cho rằng các hoạt động vui chơi không thuộc về lớp học. Những giáo viên này cho rằng chơi đối lập với học, dù theo họ, chơi có thể giúp học sinh thư giãn: “Với tôi, học là học. Chơi là chơi. Nếu chúng ta lồng ghép vui chơi trong các hoạt động học tập, tôi không dám chắc học sinh có thể hoàn thành các mục tiêu học tập hay không, đặc biệt trong môn toán”. (Nguồn: Giáo viên, mã F22, tỉnh Thái Nguyên). Tương tự, đa số cán bộ giáo dục ủng hộ vui chơi trong giảng dạy. Chỉ một bộ phận nhỏ cho rằng chơi và học là hai hoạt động tách biệt: “Hoạt động chơi là một phần của thời gian ngoại khóa. Thêm nữa, phụ huynh sẽ phản đối giáo viên tổ chức thêm trò chơi và hoạt động ngoại khóa. Ngoài ra, lấy đâu ra tiền để tổ chức trò chơi? Vì vậy, chỉ có trường tư có đủ điều kiện mới có thể áp dụng các hoạt động vui chơi, chứ với trường công, theo tôi, đó là cả một vấn đề” (Nguồn: Cán bộ giáo dục, Mã D23, Hà Nội).

Khác với giáo viên và cán bộ giáo dục, phần lớn phụ huynh tin rằng HTQC tách biệt với hoạt động học tập. Nhiều phụ huynh nhìn nhận chơi giống như phần thưởng cho học sinh. Theo những người được phỏng vấn, học sinh có thể chơi sau khi học hoặc làm bài tập xong. Một phụ huynh chia sẻ: “Chơi sau khi học sẽ dễ tiếp thu hơn”. (Nguồn: Nam 42 tuổi, Phụ huynh, Mã H24, thành phố Đà Nẵng). Vui chơi trên lớp bị bỏ qua vì: “Chơi quá nhiều sẽ khiến trẻ trở nên nghịch ngợm và làm giảm khả năng tập trung vào kiến thức” (Nguồn: Phụ huynh, Mã H18, tỉnh Quảng Trị).

Cán bộ Hội LHPN hiểu hoạt động vui chơi và học tập là hai yếu tố tách biệt. Tuy nhiên, các đại diện của Hội LHPN đồng ý rằng trường học cần gia tăng hoạt động vui chơi bằng cách bổ sung các hoạt động ngoại khóa.

2.2.2. Lợi ích của Học thông qua Chơi

Chơi sẽ bồi dưỡng các kỹ năng về nhận thức, xã hội, cảm xúc, sáng tạo và thể chất. Bộ câu hỏi trong phiếu khảo sát với giáo viên đã tập trung vào đánh giá mức độ nhận thức của giáo viên về những lợi ích của học thông qua chơi. Với mỗi kỹ năng, bảng câu hỏi có một câu mô tả (xem bảng 4).

Bảng 4: Tỷ lệ giáo viên tiểu học (N=320) đồng ý với:

Câu mô tả	Hoàn toàn đồng ý	Đồng ý	Không có ý kiến	Không đồng ý	Hoàn toàn không đồng ý
1. Mục đích duy nhất của việc đi học là học cách đọc, viết và tính toán.	5.6	16.9	1.9	60.9	14.7
2. Ở trường, trẻ không phải chỉ học cách đọc, viết và tính toán, mà còn phát triển kỹ năng xã hội, cảm xúc, thể chất và sáng tạo.	65.3	29.4	0	0.6	4.7
3. Thông qua chơi, trẻ sẽ giải phóng năng lượng và duy trì sức khỏe.	34.1	61.9	0.9	1.9	1.3
4. Thông qua chơi, trẻ tương tác và kết bạn.	46.6	51.2	0.6	0.6	1.3
5. Vui chơi khơi dậy tính sáng tạo của trẻ.	52.5	45.6	0	0.3	1.6
6. Vui chơi giúp trẻ nhận thức về thế giới xung quanh	49.1	48.4	0.6	0.3	1.6
7. Hoạt động chơi như sắm vai sẽ giúp trẻ phát triển kỹ năng cảm xúc (ví dụ như kiểm soát giận dữ, trở nên tự tin hơn, thể hiện cảm xúc)	40	55.6	3.1	0.6	0.6

Gần như tất cả giáo viên (94,7%) đồng ý rằng học sinh đến trường không chỉ học cách đọc, viết và tính toán, mà còn phát triển kỹ năng xã hội, cảm xúc, thể chất và sáng tạo. Kết quả này thể hiện ở tỷ lệ “Không đồng ý” với phát biểu “Mục đích duy nhất của việc đi học là học cách đọc, viết và tính toán” (câu hỏi KAP).

Phần đa giáo viên đồng ý với các lợi ích của HTQC. Theo giáo viên, vui chơi sẽ giúp trẻ giải phóng năng lượng và duy trì sức khỏe (kỹ năng thể chất); tương tác và kết bạn (kỹ năng xã hội); trở nên sáng tạo hơn (kỹ năng sáng tạo); nhận thức thế giới xung quanh (kỹ năng nhận thức); và phát triển kỹ năng cảm xúc.

Nhận thức này được khẳng định một lần nữa thông qua các cuộc phỏng vấn sâu. Giáo viên chủ nhiệm đã giải thích cách HTQC đóng góp vào quá trình phát triển của trẻ, đặc biệt nhấn mạnh sự phát triển các kỹ năng tình cảm xã hội như kỹ năng giao tiếp, gia tăng sự tự tin và cải thiện kỹ năng phát biểu trước đám đông: “Học sinh sẽ trở nên tự tin hơn và phát triển tính cách của mình” (Nguồn: Giáo viên, Mã F23, thành phố Hà Nội). Học thông qua chơi cũng sẽ hỗ trợ phát triển các kỹ năng khác, như “kỹ năng tính toán, tìm từ và đặt câu và kỹ năng đọc hiểu” (Nguồn: Giáo viên, Mã E27, thành phố Đà Nẵng).

II.2. Kiến thức về Học thông qua chơi

Tương tự, cán bộ giáo dục cũng thừa nhận lợi ích của các hoạt động vui chơi. Các cán bộ giáo dục đặc biệt để cập đến tác động tích cực đối với sự phát triển các kỹ năng giao tiếp, thuyết trình và phát biểu trước đám đông: “*Học thông qua chơi sẽ giúp phát huy năng lực của mỗi học sinh. Học sinh có cơ hội thể hiện kỹ năng thuyết trình, kỹ năng lập kế hoạch và kỹ năng lãnh đạo của bản thân. Kỹ năng thuyết trình rất quan trọng đối với học sinh tiểu học vì khi thuyết trình, trẻ phải nói cả câu đầy đủ. Thứ hai, theo tôi, chơi mà học là phương pháp để trẻ học tập hiệu quả*” (Nguồn: Cán bộ giáo dục, Mã C30, Đà Nẵng). Một đáp viên khác cũng xác nhận: “*Học thông qua chơi sẽ giúp trẻ tiếp cận với nhiều kiến thức hơn*” (Nguồn: Cán bộ giáo dục, Mã D18, tỉnh Quảng Trị).

Mặc dù tin rằng học và chơi là hai hoạt động tách biệt, nhưng hầu hết phụ huynh đồng ý vui chơi đóng góp vào quá trình phát triển toàn diện của trẻ nhỏ. Hầu hết phụ huynh được phỏng vấn cho rằng ngày nay trẻ không chỉ học kiến thức văn hóa mà cũng cần cả các kỹ năng khác. Một số phụ huynh ở thành phố Đà Nẵng và Hà Nội còn phàn nàn rằng các trường công lập quá chú trọng đến việc học văn hóa, làm ảnh hưởng đến việc phát triển kỹ năng sống của học sinh. Đây hoàn toàn là một sự thay đổi về nhận thức. Dù các bậc phụ huynh sống ở nông thôn hay thành thị, nghiên cứu cho thấy họ đều tin rằng vui chơi sẽ giúp trẻ phát triển kỹ năng thể chất và trở nên tự tin hơn. Cán bộ Hội LHPN cũng tin rằng các hoạt động vui chơi sẽ mang lại lợi ích cho học sinh.

2.2.3. Đặc điểm của HTQC

Khảo sát KAP cũng xem xét hiểu biết của giáo viên về các đặc điểm của HTQC (vui vẻ, có ý nghĩa, lặp đi lặp lại, tích cực tham gia, tương tác xã hội). Hầu hết giáo viên (93,5%) đồng ý rằng học sinh cần vui vẻ trong giờ học. Vì vậy, không bất ngờ khi nhiều giáo viên chia sẻ rằng họ thích sáng tạo và nghĩ ra các phương pháp giảng dạy mang tính vui chơi (94,4%). Gần như tất cả giáo viên cũng đồng ý rằng điều quan trọng nhất của vui chơi là hợp tác (98,2%).

Phần lớn giáo viên đồng ý rằng cần để trẻ lựa chọn các hoạt động thực hiện trên lớp (60%) và học từ những sai lầm (64,7%). Tuy nhiên, vẫn có một bộ phận nhỏ giáo viên không đồng ý với ý kiến này. Và chưa đầy một nửa số giáo viên tin rằng có đủ thời gian để học sinh tự thử nghiệm và tìm hiểu nội dung mới - tuy nhiên, điều này không có nghĩa là họ sẽ ủng hộ việc thử nghiệm trên lớp.

Để có thể học thông qua chơi, trẻ cần được tự chủ và có năng lực tự chủ. Đó là cơ hội để trẻ được lựa chọn và khởi xướng cũng như quản lý các hoạt động mình đã chọn. Điều này không có nghĩa là người lớn không thể hoặc không cần tham gia vào quá trình chơi của trẻ, mà người lớn thấy được trẻ có khả năng (cùng) lên kế hoạch và kiểm soát chuỗi hoạt động trong khi chơi (VVOB, 2018). Kết quả khảo sát cho thấy giáo viên không đồng nhất với quan điểm này. 91% giáo viên tham gia khảo sát cho rằng giáo viên phải là người kiểm soát hoàn toàn các hoạt động chơi có mục đích học tập. Phần lớn giáo viên đồng ý với lập luận rằng “*Học sinh phải luôn làm theo hướng dẫn của giáo viên*” hoặc “*Giáo viên luôn nắm quyền kiểm soát*”.

Bảng 5: Tỷ lệ giáo viên tiểu học (N=320) đồng ý với:

Câu mô tả	Hoàn toàn đồng ý	Đồng ý	Không có ý kiến	Không đồng ý	Hoàn toàn không đồng ý
1. Tôi nghĩ điều quan trọng là học sinh thích bài giảng của tôi.	36.3	57.2	2.8	3.1	0.6
2. Tôi thích sáng tạo và tìm ra các phương pháp giảng dạy kỹ năng đọc viết, tính toán mang tính vui chơi.	31.3	63.1	4.7	0.6	0.3
3. Trẻ phải thường xuyên được lựa chọn hoạt động để thực hiện trong lớp.	9.1	50.9	22.5	16.6	0.9
4. Tôi hoàn toàn tin tưởng ở phương pháp học tập bằng cách cho phép học sinh mắc sai lầm.	6.3	58.4	19.7	12.8	2.8
5. Mất quá nhiều thời gian để học sinh của tôi tự thử nghiệm và tìm hiểu nội dung mới.	3.8	35.9	15.6	39.4	5.3
6. Điều quan trọng nhất khi chơi trò chơi là cùng nhau vui chơi và hợp tác.	43.8	54.4	0.9	0.3	0.6
7. Điều quan trọng nhất khi chơi trò chơi là chiến thắng.	12.2	44.4	7.2	33.1	3.1
8. Nếu các hoạt động vui chơi nhằm mục đích đóng góp cho học tập thì nên do giáo viên dẫn dắt.	24.7	66.3	4.1	4.4	0.6
9. Trong lớp, giáo viên phải luôn nắm quyền kiểm soát.	25.6	65.9	3.4	4.7	0.3

Khung 1: 5 đặc điểm của Học thông qua chơi

Vui vẻ: Niềm vui là trọng tâm của việc chơi - vừa thực hiện nhiệm vụ vì đó là nhiệm vụ, vừa tận hưởng giây phút bất ngờ, chinh phục được kiến thức mới hoặc thành công sau khi vượt qua thử thách.

Tích cực tham gia: Học thông qua chơi cũng đòi hỏi sự tham gia tích cực. Sự miệt mài và khả năng tập trung cũng đặc biệt giúp ích cho trẻ khi học thông qua chơi.

Có ý nghĩa: Có ý nghĩa là khi trẻ có thể liên hệ những trải nghiệm mới với điều đã biết trước đó. Nhờ đó, trẻ có thể biểu đạt và mở rộng vốn hiểu biết của bản thân qua nhiều phương tiện, biểu tượng và công cụ.

Lặp lại: Lặp lại là khi trẻ thử các khả năng, ôn lại các giả thuyết và tìm hiểu câu hỏi tiếp theo. Tính lặp lại giúp trẻ học ở mức độ sâu hơn.

Tương tác xã hội: Tương tác xã hội là công cụ mạnh mẽ đối với cả học tập và vui chơi. Bằng cách truyền đạt suy nghĩ của mình, tìm hiểu người khác thông qua tương tác trực tiếp và chia sẻ ý tưởng, trẻ không chỉ có thể thích giao tiếp với người khác mà còn có thể xây dựng vốn hiểu biết sâu hơn và các mối quan hệ vững chắc hơn.

II.2. Kiến thức về Học thông qua chơi

Khi thảo luận về các đặc điểm của HTQC với cán bộ giáo dục chủ yếu nhấn mạnh tầm quan trọng của các hoạt động chơi có mục đích học tập. “Tôi hiểu rằng học thông qua chơi tức là chơi có mục đích cụ thể. Hoạt động vui chơi phải liên quan đến chủ đề học tập, đó không chỉ là chơi mà phải là chơi để học” (Nguồn: Lãnh đạo nhà trường, Mã D18, tỉnh Thái Nguyên). Một cán bộ khác xác nhận: “Học thông qua chơi có nghĩa là chơi có mục đích, chơi theo định hướng của giáo viên, không phải chơi bình thường. Học thông qua chơi là chơi có định hướng học nhằm đạt được mục tiêu học tập nhất định” (Nguồn: Cán bộ giáo dục, Mã D14, tỉnh Quảng Trị). Do vậy, cũng như giáo viên, các cán bộ giáo dục muốn giáo viên nắm quyền kiểm soát và dẫn dắt các hoạt động chơi có mục đích học tập.

Một số cán bộ giáo dục cũng lo lắng về thách thức khi áp dụng HTQC đối với học sinh dân tộc thiểu số. Họ cho rằng học sinh thuộc dân tộc thiểu số có thể sẽ gặp nhiều khó khăn hơn khi tham gia các hoạt động chơi hoặc làm chủ nó vì hầu hết các em chưa thạo tiếng Việt nên sẽ cảm thấy không tự tin: “Các học sinh dân tộc thiểu số hay xấu hổ. Có thể các em sẽ không tham gia” (Nguồn: Lãnh đạo nhà trường, Mã E5, tỉnh Quảng Trị).

Phụ huynh ở các trình độ học vấn khác nhau, ở các vùng miền khác nhau nhưng tất cả đều nhận thức rõ về lợi ích của HTQC. Bởi phụ huynh mong muốn con thích đến trường: “Tôi là thợ sửa chữa xe máy. Tôi không biết trường dạy cái gì. Nhưng ngày nào con đi học về tôi cũng hỏi hôm nay con học thế nào? Con có vui không? Nếu con trả lời, “hôm nay con vui lắm mẹ ạ” thì tôi cũng thấy vui lây. Thú thực, tôi không thích trẻ con phải học quá nặng” (Nguồn: Nữ, 30 tuổi, Phụ huynh, Mã H18, tỉnh Thái Nguyên). Một phụ huynh khác chia sẻ: “Giáo viên giỏi phải là người sở hữu ba phẩm chất. Đầu tiên, giáo viên phải giúp học sinh hiểu bài. Thứ hai, tạo điều kiện để học sinh vui chơi theo

cách an toàn và hứng thú nhất. Thứ ba, giáo viên phải giúp học sinh tự biết chăm sóc bản thân” (Nguồn: Nam 42 tuổi, Phụ huynh, Mã E2, thành phố Đà Nẵng).

2.2.4. Sẵn sàng lồng ghép HTQC vào trường tiểu học

Kể từ tháng 9 năm 2020, Bộ GD&ĐT sẽ triển khai chương trình giáo dục phổ thông mới 2018 bắt đầu từ lớp 1. Các khối khác sẽ thực hiện dần trong những năm tiếp theo. Theo chia sẻ, lãnh đạo nhà trường và giáo viên đã được chuẩn bị kỹ càng để triển khai chương trình học mới này. Tuy nhiên, họ vẫn còn băn khoăn về việc lựa chọn sách giáo khoa.

Phát hiện tích cực là gần như tất cả giáo viên (97,9%) tham gia khảo sát xác nhận rất muốn áp dụng HTQC trên lớp. Giáo viên được tham vấn tin tưởng mình đang có các kỹ năng cần thiết để vận dụng HTQC vào thực tế. Nhưng khoảng 1/3 giáo viên vẫn lo ngại về quản lý lớp học nếu áp dụng HTQC. 1/5 số giáo viên sợ rằng không có đủ thời gian để đáp ứng các tiêu chuẩn học thuật của chương trình học khi lồng ghép HTQC. Trong các cuộc phỏng vấn chuyên sâu, giáo viên cũng chia sẻ một số quan ngại về vấn đề đầu tư thời gian, sự ghi nhận và cơ sở vật chất lớp học (xem nghiên cứu tình huống dưới đây). Các lãnh đạo nhà trường nhận thấy những hạn chế tương tự, đặc biệt là liên quan đến quy mô lớp học: “Trò chơi đóng vai trò hết sức quan trọng, nhưng cũng có một số hạn chế. Cụ thể, nếu có quá nhiều học sinh trong lớp, sẽ rất khó để áp dụng trò chơi. Theo tôi, một lớp chỉ nên có số 20 trẻ thì sẽ tổ chức trò chơi tốt hơn và hiệu quả hơn. Khi số lượng quá lớn, học sinh sẽ không có cơ hội tham gia trò chơi. Thứ hai, cơ sở vật chất như phòng ốc nhỏ mà số lượng học sinh quá nhiều sẽ khiến học sinh khó di chuyển” (Nguồn: Lãnh đạo nhà trường, Mã F26, Đà Nẵng).

Một điều đáng chú ý khác là hầu hết các giáo viên

nhận thấy **lãnh đạo nhà trường** rất ủng hộ lồng ghép HTQC. Song bên cạnh đó một số lãnh đạo trường vẫn băn khoăn vẫn còn một số giáo viên chưa sẵn sàng áp dụng HTQC: “Vẫn có những giáo viên lớn tuổi, giáo viên trẻ tuổi và giáo viên lười biếng chỉ muốn đi theo những phương pháp giảng dạy cũ, chỉ muốn làm theo

sách giáo viên. Họ chỉ muốn làm đúng những gì sách giáo viên yêu cầu mà không bổ sung nội dung gì. Năng lực của họ rất hạn chế. Họ cần thời gian để thay đổi sang cái mới” (Nguồn: Cán bộ giáo dục, Mã D20, tỉnh Quảng Trị).

Bảng 6: Tỷ lệ giáo viên tiểu học (N=320) đồng ý với:

Nhu cầu	Hoàn toàn đồng ý	Đồng ý	Không có ý kiến	Không đồng ý	Hoàn toàn không đồng ý
1. Tôi thích áp dụng Học thông qua Chơi trên lớp.	31.6	66.3	2.2	0	0
2. Tôi nghĩ mình sở hữu các kỹ năng cần thiết để áp dụng Học thông qua Chơi trên lớp.	11.9	71.9	12.5	3.4	0.3
3. Nếu tôi đưa ra các hoạt động vui chơi, sẽ rất khó để quản lý lớp.	3.1	29.4	20	45.3	2.2
4. Nếu tôi đưa ra các hoạt động vui chơi, tôi sẽ không có thời gian để đáp ứng các tiêu chuẩn học thuật của chương trình học.	2.8	19.7	21.9	54.1	1.6
5. Tôi nghĩ ban lãnh đạo nhà trường sẽ ủng hộ hoạt động lồng ghép Học thông qua Chơi.	21.3	72.2	5.9	0.6	0
6. Nếu tôi đưa ra các hoạt động vui chơi, phụ huynh học sinh sẽ bắt đầu phàn nàn với ban lãnh đạo nhà trường.	0.9	9.4	22.5	63.1	4.1

Chỉ 01 trong 10 giáo viên được tham vấn cho rằng phụ huynh sẽ phàn nàn với ban lãnh đạo nhà trường nếu họ lồng ghép HTQC. Hầu hết cán bộ giáo dục và cán bộ Hội Phụ Nữ tin rằng phụ huynh sẽ ủng hộ hoạt động lồng ghép HTQC, đặc biệt trong những năm đầu giáo dục tiểu học vì quá trình chuyển giao từ mẫu giáo

II.2. Kiến thức về Học thông qua chơi

lên tiểu học rất khó đối với nhiều trẻ nhỏ: “Tôi nghĩ phụ huynh chắc chắn sẽ ủng hộ trường học áp dụng HTQC. Tôi nghĩ đã đến lúc thay đổi vì khi học mẫu giáo, trẻ sẽ chơi nhiều hơn học. Khi chuyển sang bậc tiểu học, môi trường đột ngột thay đổi có thể sẽ khiến học sinh bị sốc. Do vậy, phương pháp học thông qua chơi sẽ mang lại sự hài hòa” (Nguồn: Hội LHPN, Mã E27, Đà Nẵng).

Hầu hết phụ huynh được tham vấn không biết về việc triển khai chương trình học mới. Chỉ rất ít phụ huynh (2/20) được tham vấn đã từng nghe nói về Chương trình giáo dục phổ thông mới 2018 dù họ không biết chính xác mới như thế nào.

Các cán bộ giáo dục ủng hộ lồng ghép HTQC vì phù hợp với chương trình giáo dục phổ thông mới 2018.

Đại diện của Sở GD&ĐT tin rằng HTQC sẽ góp phần thực hiện mục tiêu của chương trình giáo dục phổ thông mới 2018, vì cả hai chương trình đều tập trung vào thực hành, áp dụng kiến thức đã học và các kỹ năng giải quyết vấn đề: “Các hoạt động vui chơi chắc chắn đóng góp vào chương trình học mới. Chơi với mục đích cụ thể hoặc chơi có chủ đích nhất quán với chương trình học mới của Bộ GD&ĐT” (Nguồn: Cán bộ giáo dục, Mã E18, tỉnh Quảng Trị). Ngoài ra, họ cũng chia sẻ rằng trong hệ thống giáo dục hiện nay, giáo viên được khuyến khích sử dụng các phương pháp thu hút và đổi mới sáng tạo, như làm việc theo nhóm và giáo viên được khen thưởng vì áp dụng những phương pháp đó trong các cuộc thi giáo viên giỏi hoặc trong các đợt đánh giá giáo viên. Tuy nhiên, tác động của phương pháp dạy học tích cực đã áp dụng trong các sự kiện đặc biệt (như thi giáo viên dạy giỏi, thao giảng, tiết dự giờ) đến thực hành hàng ngày trên lớp dường như còn hạn chế. Câu chuyện dưới đây cho thấy lý do hạn chế giáo viên hạn chế sử dụng học thông qua chơi hàng ngày.

Khung 2: Tại sao giáo viên lại ngần ngại áp dụng các hoạt động chơi trong lớp

An là giáo viên tiểu học ở thành phố Đà Nẵng* có 3 năm kinh nghiệm giảng dạy. Là một giáo viên trẻ, An thấy mình là người năng động, sẵn sàng học hỏi và áp dụng các phương pháp mới.

Như các giáo viên khác, cô An cho biết chỉ áp dụng hoạt động học thông qua chơi trong những dịp đặc biệt, ví dụ như khi lớp cô được dự giờ. Các tiết học bình thường, cô hạn chế sử dụng các hoạt động chơi vì ba lý do chính:

Thứ nhất, giáo viên không đủ thời gian chuẩn bị các hoạt động chơi. Giáo viên không những cần xây dựng giáo án và phân bổ thời gian, mà còn phải chuẩn bị tài liệu giảng dạy. Đồng thời, giáo viên cần soạn sẵn giáo trình.

Thứ hai, Cô An cũng như các đồng nghiệp chưa có tài liệu hướng dẫn rõ ràng cũng như chưa có chỉ đạo cụ thể nào từ phía lãnh đạo nhà trường và Phòng GD&ĐT/Sở GD&ĐT. Tất cả các giáo viên như An đang thiết kế hoạt động chơi trên lớp bằng cách tự học trên Internet, qua đồng nghiệp hoặc tự rút kinh nghiệm. Cô An chia sẻ mình sẽ cảm thấy tự tin hơn nếu có tài liệu hoặc hướng dẫn từ người quản lý. Và trên hết, giáo viên muốn được quản lý của họ công nhận nỗ lực trong thực hành các phương pháp tích cực.

Thứ ba, môi trường lớp học chưa phù hợp. Giáo viên thiếu không gian và tài liệu giảng dạy.

Nguồn: Nghiên cứu mô tả, thành phố Đà Nẵng.

Lưu ý: Tên thật và địa chỉ của người tham gia phỏng vấn đã thay đổi đảm bảo tôn trọng tính khuyết danh của người cung cấp thông tin.

II.4. Thực hành Học thông qua chơi

Nghiên cứu này đã kết hợp hai cách tiếp cận để tìm hiểu thực tế giảng dạy tại lớp học. Một mặt, giáo viên kể lại cách thực hành của mình qua phỏng vấn trực tiếp và tự điền bảng câu hỏi. Mặt khác, nhóm nghiên cứu dự giờ quan sát thực hành của giáo viên trên lớp trong một tiết học cụ thể.

2.4.1. Nghiên cứu năm đặc trưng của chơi

Nhóm nghiên cứu đã sử dụng Phiếu dự giờ và đánh dấu theo các mức độ tương ứng ở cả 5 đặc điểm của HTQC họ quan sát được (xem Bảng 7). Chỉ khoảng ¼ (20 tiết) trong tổng 80 tiết học được quan sát thể hiện đầy đủ 5 đặc điểm của HTQC. Tuy nhiên, 3 đặc điểm gồm sự vui vẻ, tương tác xã hội và, tham gia tích cực đã được thể hiện trong hầu hết các tiết dự giờ. Hai đặc điểm xuất hiện ít nhất là “lặp đi lặp lại” và “có ý

nghĩa”. Trong phần lớn các tiết học được quan sát, học sinh không được trải nghiệm nội dung mới (lặp đi lặp lại), trong khi giáo viên chưa tận dụng hứng thú của trẻ để làm phong phú thêm bài học và khiến bài học trở nên gần gũi hơn với học sinh. Kết quả quan sát lớp cho thấy chỉ 34% giáo viên sử dụng phương pháp hỗ trợ học sinh - một trong những kỹ thuật quan trọng để vận dụng HTQC. Có tới 45% giáo viên các lớp quan sát không dừng lại để chỉnh lỗi sai của học sinh trong các hoạt động chơi. Rất nhiều giáo viên chỉ cố gắng hoàn thành các phần của bài học trong vòng 35 - 40 phút theo quy định.

Bảng 7. Số lượng lớp học do người dự giờ đánh giá (N=80)

Các biểu hiện của 5 đặc điểm HTQC	Không quan sát được	Một chút	Nhiều
Tích cực tham gia			
Trẻ tham gia và bị cuốn theo những gì chúng đang làm và có thể tiếp tục kiên trì bất chấp các yếu tố gây mất tập trung. Trẻ đang suy nghĩ, chúng đang tập trung vào hoạt động (không nhìn chăm chăm ra ngoài cửa sổ).	7	51	21
Giáo viên sử dụng các hoạt động có độ khó khác nhau cho học sinh.	45	22	13
Giáo viên khuyến khích học sinh tham gia từ đầu và trong lúc thực hiện nhiệm vụ và hoạt động.	21	19.7	21.9
Lặp lại			
Trẻ liên tục thử những khả năng mới, ôn lại lý thuyết và tìm hiểu các cách khác để thực hiện các nhiệm vụ.	52	22	5
Giáo viên khuyến khích học sinh thử nghiệm và tự mình thử.	48	20	12
Giáo viên phản ứng tích cực khi học sinh mắc sai lầm.	22	32	26

II.4. Thực hành Học thông qua chơi

Các biểu hiện của 5 đặc điểm HTQC	Không quan sát được	Một chút	Nhiều
Tương tác xã hội			
Trẻ chia sẻ ý tưởng, tương tác, hợp tác và giao tiếp.	25	41	14
Giáo viên cho phép và khuyến khích trẻ phát biểu trong các thời điểm và hoạt động tương tác và phản ứng tích cực với những ý tưởng mà trẻ biểu đạt.	14	40	25
Giáo viên cho phép và khuyến khích trẻ tương tác với nhau.	15	53	11
Vui vẻ			
Trẻ trải nghiệm cảm xúc thích thú, thôi thúc, bất ngờ, hồi hộp, v.v.	12	49	18
Giáo viên lồng ghép những khoảnh khắc vui vẻ và hạnh diện vào hoạt động.	17	40	21
Trẻ thể hiện thái độ thoải mái, cởi mở, thân thiện và tích cực	8	48	24
Có ý nghĩa			
Giáo viên tận dụng hứng thú của trẻ để mở rộng chủ đề hoặc hoạt động.	49	21	10
Giáo viên gạt hái ý tưởng từ trẻ.	46	20	14
Giáo viên đáp lại nhu cầu và hứng thú quan sát được của trẻ bằng sự động lực đầy ý nghĩa.	60	12	8

Mức độ tham gia của học sinh còn được đánh giá trong khảo sát KAP (xem Bảng 8). Theo giáo viên, học sinh rất tập trung nghe giảng, đặt câu hỏi và thường giơ tay trả lời câu hỏi của giáo viên. Đặt câu hỏi và trả lời bằng cách giơ tay là phương pháp rất phổ biến ở Việt Nam. Mặc dù giơ tay phát biểu ý kiến nhưng mức độ tự chủ của học sinh còn thấp. 2/3 giáo viên khẳng định học sinh trong lớp ít có cơ hội đưa ra quyết định

và hiếm khi chia sẻ thắc mắc, dù là thắc mắc cá nhân hay thắc mắc về bài học. Kết quả khảo sát KAP (do giáo viên tự trả lời) gần như trùng khớp kết quả tổng hợp từ các buổi dự giờ. Chỉ 4 trong số 80 giáo viên cho phép học sinh tự lựa chọn hoạt động. Chỉ có 2-3 tiết học (trong tổng số 80) học sinh được đặt ra mục tiêu hoặc tự xây dựng quy tắc cho hoạt động học tập.

Bảng 8: Tần suất tương tác trong lớp (N=320). Đơn vị tính: %

Học sinh	Không hề	Một chút	Nhiều
Tập trung nghe giảng	0.3	9.4	90.3
Đặt câu hỏi	0.6	35.3	64.1
Giơ tay phát biểu	0	8.8	91.3
Đưa ra quyết định	15.6	60	24.4
Chia sẻ những băn khoăn về học tập	6.3	60.3	33.4
Chia sẻ những băn khoăn cá nhân	4.7	65.3	30



Trong chuyến thăm một trường tại Hà Nội ngày 8 tháng 6, chúng tôi quan sát một giáo viên đã chuẩn bị kỹ càng và đưa vào nhiều trò chơi trong suốt tiết học. Tiết học bắt đầu khá suôn sẻ; học sinh tích cực tham gia. Có vẻ các em học sinh rất nhiệt tình và háo hức được trả lời câu hỏi.

Tuy nhiên, mức độ tham gia của học sinh lại giảm dần theo tiến độ của bài học. Các trò chơi mà giáo viên chuẩn bị hoàn toàn do giáo viên dẫn dắt. Học sinh phải ngồi yên tại chỗ và làm theo hướng dẫn. Sau đó giáo viên sẽ đặt câu hỏi và chọn một học sinh để trả lời. Dù lúc đầu hầu hết học sinh đều háo hức tham gia, nhưng các em dần thấy thất vọng vì không có cơ hội trả lời câu hỏi. Về cuối tiết học, học sinh đã mất hứng thú - thậm chí còn có học sinh ngủ gật.

Nghiên cứu tình huống này cho thấy Học thông qua Chơi không chỉ là chơi trò chơi. Phải thiết kế các hoạt động vui chơi sao cho tạo điều kiện để tất cả học sinh đều tham gia và hợp tác.

II.4. Thực hành Học thông qua chơi

2.4.2. Các hoạt động HTQC

Kết quả khảo sát KAP cho biết tần suất sử dụng hoạt động Học thông qua chơi, bao gồm hoạt động góc (còn gọi là trạm học tập), làm việc theo nhóm nhỏ (4-5 học sinh), sắm vai hoặc tập kịch, trải nghiệm, câu hỏi đố vui, đọc tự do (học sinh có thể chọn nội dung đọc), trò chơi toán học, giải đố, vẽ tự do (học sinh có thể chọn nội dung để vẽ), viết truyện, chơi tự do, trò chơi điện tử mang tính giáo dục và các hoạt động ngoài trời. Khảo sát còn đánh giá tài liệu mà giáo viên muốn sử dụng để giảng dạy (ví dụ như sách, tài liệu sáng tạo, trò chơi, phiếu bài tập, thẻ ghi chú có hình ảnh và các dụng cụ vệ sinh) bằng thang ba mức điểm (Có, tôi sẽ sử dụng; Không, tôi không sử dụng; Không chắc).

Làm việc theo nhóm nhỏ là hoạt động học thông qua chơi phổ biến nhất được các giáo viên tiểu học áp dụng. 72,5% giáo viên tiểu học trong khảo sát sử dụng phương pháp làm việc theo nhóm nhỏ hằng ngày. 21,6% còn lại sử dụng phương pháp này tối thiểu vài lần một tuần. Các buổi dự giờ đã xác nhận những kết quả này. Tất cả giáo viên được dự giờ đã triển khai làm việc theo nhóm, dù quy mô nhóm không đồng đều. Ở Hà Nội, giáo viên thường chia theo cặp do hạn chế về không gian, trong khi giáo viên tại

các tỉnh khác chia thành các nhóm gồm 4-5 người. Làm việc theo nhóm có vẻ đặc biệt thu hút tại những trường học thuộc chương trình VNEN.

Các phương pháp học tập khác cũng thường xuyên được sử dụng gồm đọc tự do, sắm vai/tập kịch, câu hỏi đố vui, trò chơi toán học, vẽ tự do và chơi tự do - hơn 50% giáo viên sử dụng những hoạt động này tối thiểu vài lần một tuần. Trò chơi mà giáo viên thường sử dụng gồm “rung chuông vàng”, học sinh cần rung chuông thật nhanh để trả lời câu hỏi; Đố bạn và truyền điện¹.

Viết truyện, trò chơi điện tử và hoạt động góc là các hoạt động hiếm khi được áp dụng; Tỷ lệ lần lượt 58,1%, 40,3% và 34,7% giáo viên chưa từng sử dụng những hoạt động này. Kết quả quan sát lớp và tham vấn giáo viên cho thấy trò chơi điện tử/trên máy tính hiếm khi được sử dụng trong lớp học do Internet, máy tính không phải lúc nào cũng sẵn có trong lớp học, và khả năng sử dụng máy tính và Internet của giáo viên đôi khi còn hạn chế. Có 58% giáo viên báo cáo chưa bao giờ sử dụng phương pháp viết truyện do phương pháp này tốn nhiều thời gian.

¹ Truyền điện là trò chơi thường được sử dụng để ôn lại các bài học về toán. Học sinh đầu tiên chọn một số, sau đó đưa tay cho người tiếp theo, người này sẽ chọn số thứ hai và người thứ ba phải tính kết quả.

Bảng 9: Tỷ lệ giáo viên tiểu học (N=320) sử dụng

Hoạt động	Hằng ngày	Vài lần một tuần	Vài lần một tháng	Vài lần một năm	Không bao giờ
Hoạt động góc	14.4	18.8	15.3	16.9	34.7
Làm việc theo nhóm nhỏ	72.5	21.6	4.4	0.6	0.9
Sắm vai/tập kịch	19.7	49.4	18.8	6.3	5.9
Thí nghiệm	23.1	20.6	24.7	18.1	13.4
Đố vui	38.1	35.6	17.8	5.9	2.5

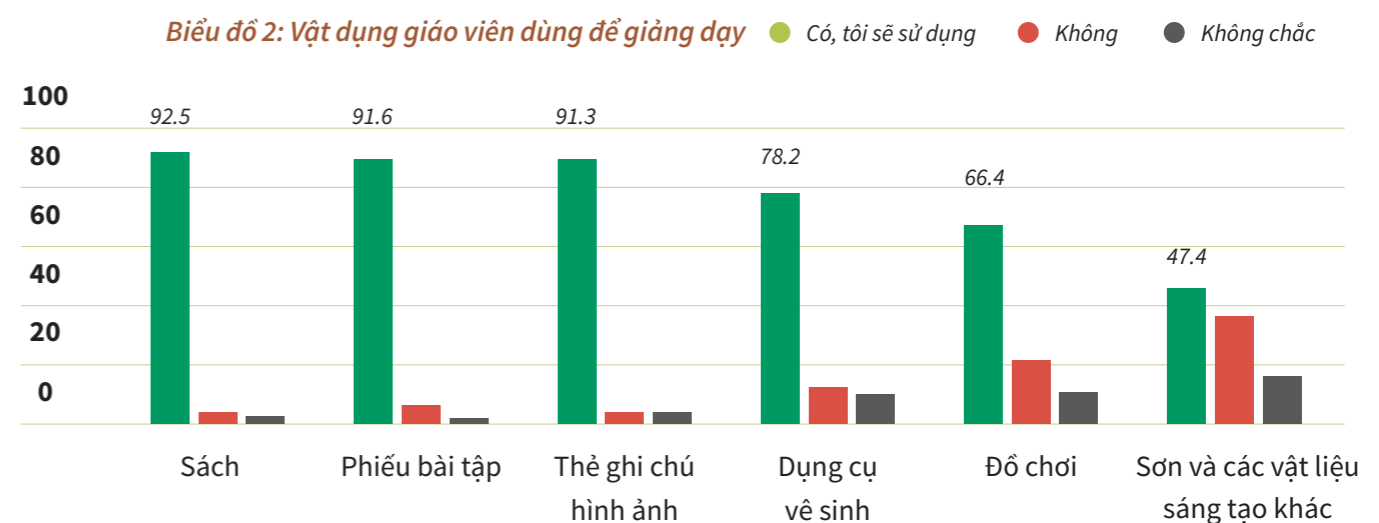
Hoạt động	Hằng ngày	Vài lần một tuần	Vài lần một tháng	Vài lần một năm	Không bao giờ
Đọc tự do	41.9	25.3	15.6	6.9	10.3
Trò chơi toán học	39.1	31.3	14.4	2.5	12.8
Giải đố	10.3	35.3	30.9	10.6	12.8
Vẽ tự do	17.2	38.1	23.4	10.9	10.3
Viết truyện	1.6	7.8	12.8	19.7	58.1
Chơi tự do	41.3	18.4	13.1	12.8	14.4
Trò chơi điện tử mang tính giáo dục	11.3	19.7	16.9	11.9	40.3
Các hoạt động ngoài trời	17.8	28.4	22.8	17.2	13.8

Các ô được tô xám đại diện cho các hoạt động có ít nhất 50% giáo viên áp dụng tối thiểu vài lần một tuần. Các ô được tô đỏ là ba hoạt động được triển khai ít nhất.

2.4.3. Cơ sở vật chất và tài liệu giảng dạy HTQC

Ngoài quan sát giáo viên giảng trực tiếp trên lớp, người dự giờ còn đánh giá môi trường lớp học qua cơ sở vật chất và các tài liệu giảng dạy. Kết quả quan sát cho thấy hầu hết các lớp được quan sát có không gian không thích hợp để tổ chức hoạt động nhóm. Chỉ có 15 trong tổng số 80 lớp quan sát cho thấy có thể di chuyển bàn ghế để thuận tiện cho làm việc nhóm. Chưa đầy một nửa số lớp học được quan sát (32 trong tổng số 80) không có nhiều tài liệu học tập mang tính vui chơi như sách truyện, poster và trò chơi. Rất tiếc là 47 trong số 80 lớp học được quan sát không trưng bày tác phẩm của học sinh và các sản phẩm học tập khác. Nhìn chung những lớp học này rất đơn giản chỉ bằng đen, bàn ghế và ảnh bác Hồ và 5 điều bác Hồ dạy.

Về tài liệu giảng dạy và học tập, giáo viên sẵn sàng sử dụng tất cả các loại tài liệu. Giáo viên đặc biệt thích sử dụng tài liệu truyền thống hơn, như sách giáo khoa (92,5%), phiếu bài tập (91,6%), thẻ ghi chú có hình ảnh (91,3%). Ở mức độ thấp hơn 78,4% số lớp quan sát có các dụng cụ làm vệ sinh lớp học, 66,3% lớp có đồ chơi. Tài liệu sáng tạo như sơn, màu, bột/đất nặn ít được dùng nhất trong danh sách.



II.5. Xây dựng hệ thống hỗ trợ cho HTQC

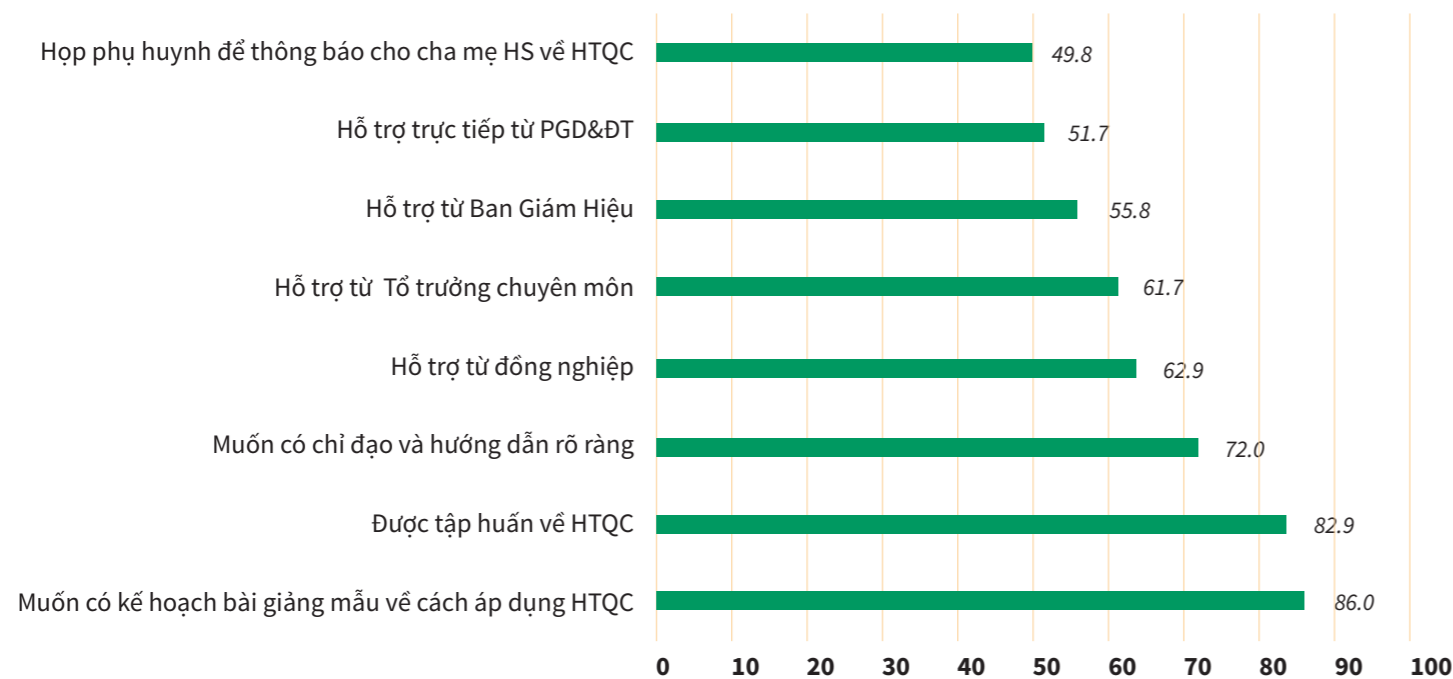
Trong quá trình khảo sát chưa có đơn vị trường học/ địa phương nào có kế hoạch cụ thể về bồi dưỡng chuyên môn cho giáo viên về HTQC. Cho đến nay, HTQC được lãnh đạo ngành giáo dục khuyến khích các trường sử dụng chứ không bắt buộc. “Chúng tôi không yêu cầu giáo viên áp dụng HTQC nhưng luôn khuyến nghị sử dụng” (Nguồn: Cán bộ giáo dục, D13, thành phố Hà Nội). HTQC cũng chưa được lồng ghép vào các kế hoạch phát triển hoặc triển khai của các trường.

Tuy nhiên, 83,1% giáo viên được khảo sát khẳng định sẽ lồng ghép HTQC vào quá trình giảng dạy nếu được đào tạo. Nhìn chung, giáo viên rất sẵn sàng tham gia các hoạt động để có thể sử dụng phương pháp HTQC

một cách tự tin. Biểu đồ 3 biểu thị sự ủng hộ của giáo viên đối với bộ hoạt động hỗ trợ.

Có tới 86% giáo viên muốn nhận được kế hoạch bài giảng mẫu HTQC (85,9%). 83% giáo viên được tập huấn về HTQC và 72% muốn nhận được hướng dẫn chi đạo rõ ràng của cấp lãnh đạo trường học (ví dụ như vào kế hoạch hàng năm của nhà trường). Khoảng 2/3 số giáo viên cũng muốn nhận được sự hỗ trợ từ đồng nghiệp hoặc từ tổ trưởng chuyên môn. Khoảng hơn 50% giáo viên muốn nhận hỗ trợ từ các lãnh đạo nhà trường và cán bộ giáo dục. Ngoài ra, một nửa số giáo viên cho rằng sẽ rất hữu ích khi tổ chức các cuộc họp phụ huynh để thông báo cho các bậc cha mẹ về HTQC ở trường (vui lòng xem biểu đồ 3).

Biểu đồ: Nhu cầu của GV để thực hiện HTQC một cách tự tin



II.6. HTQC tại nhà

Những người được tham vấn cho rằng phụ huynh có bằng đại học và những người sống ở khu vực thành thị dành nhiều thời gian hơn để chơi với con cái ở nhà và hỗ trợ việc học của con: “Hiện nay, các bậc cha mẹ ở khu vực nông thôn hiếm khi chơi với con. Phụ huynh ở thành phố dành thời gian chơi với con nhiều hơn phụ huynh sống ở nông thôn, họ thường đưa con đi chơi công viên hoặc chơi cùng con. Thật sự cần khuyến khích cha mẹ chơi với con cái và cùng làm đồ chơi với con” (Nguồn: Hội LHPN Quảng Trị, Mã E20). Tuy nhiên, mẹ sẽ dành thời gian cho con nhiều hơn bố.

Các đối tượng tham gia khảo sát chia sẻ rằng cần lồng ghép sự cân nhắc về giới vào các hoạt động và tài liệu giảng dạy HTQC để đảm bảo phụ huynh hiểu rằng chơi với con là trách nhiệm của cả bố và mẹ. Những cân nhắc về giới là một phần quan trọng của các khóa đào tạo về HTQC dành cho giáo viên, cán bộ Hội LHPN và trong các hoạt động truyền thông dành cho phụ huynh ở cấp cộng đồng. Từ kinh nghiệm thực tế trong tuyên truyền vận động, Hội LHPN đề xuất cần loại bỏ định kiến về giới ra khỏi hoạt động truyền thông về học thông qua chơi. “Tôi muốn Dự án phải tập trung nhiều hơn đến các vấn đề về giới. Như tôi quan sát được từ lớp học của con gái mình, giáo viên nữ có vẻ chú ý đến các học sinh nam hơn học sinh nữ.

Giáo viên nam chú ý đến học sinh nữ hơn so với học sinh nam. Đó là sự đối xử mất cân bằng. Từ đó, trẻ sẽ đưa ra những so sánh. Nên, tôi muốn đề xuất Dự án thêm các vấn đề về giới vào hoạt động đào tạo, cũng như truyền thông” (Nguồn: Hội LHPN, Mã D29, Đà Nẵng). Do vậy, những cân nhắc về giới cần được lồng ghép trong cả hai môi trường: nhà trường và gia đình.

Tổ chức các cuộc họp phụ huynh có thể giúp nâng cao nhận thức về tầm quan trọng của chơi đối với học tập, cả ở trường cũng như ở nhà. Dù chỉ một nửa số giáo viên được khảo sát (49,7%) ủng hộ tổ chức các cuộc họp phụ huynh, các cán bộ giáo dục lại nhiệt tình đề xuất hoạt động này. Các cuộc họp phụ huynh là kênh chính để xây dựng và duy trì mối quan hệ giữa phụ huynh và nhà trường. Thông thường mỗi năm sẽ diễn ra một hoặc hai buổi họp phụ huynh.

Ngoài họp phụ huynh ở trường, Hội Liên hiệp phụ nữ có thể lồng ghép HTQC vào các hoạt động của câu lạc bộ cha mẹ ở dưới thôn, xóm. Theo Hội Liên hiệp phụ nữ tỉnh Thái Nguyên, trường tiểu học cần chủ động hợp tác với Hội Liên hiệp phụ nữ cấp xã để khuyến khích tổ chức các hoạt động học thông qua chơi ở nhà.



PHẦN 3. KẾT LUẬN VÀ ĐỀ XUẤT



Theo mục tiêu của Nghiên cứu, báo cáo này đã làm rõ bức tranh hiện tại về kiến thức, thái độ và thực hành về phương pháp học thông qua chơi của các nhóm mục tiêu tham gia nghiên cứu.

Nghiên cứu chỉ ra rằng giáo viên, lãnh đạo trường học, cán bộ giáo dục và các bậc phụ huynh ủng hộ việc triển khai HTQC trên lớp, chủ yếu là vì họ muốn trẻ thích đến trường. Thái độ tích cực đối với HTQC của các nhóm mục tiêu là một tín hiệu tốt tạo thuận lợi cho công tác triển khai dự án iPLAY.

Tuy nhiên, hiểu biết về HTQC của các nhóm mục tiêu còn khá rời rạc. Đa số phụ huynh cho rằng chơi và học là hai hoạt động độc lập - đây cũng là quan điểm chung của một nhóm nhỏ giáo viên, lãnh đạo nhà trường và cán bộ giáo dục. Và gần như tất cả đối tượng tham gia khảo sát đều cho rằng HTQC phải do giáo viên dẫn dắt, vì vậy sự tự chủ của học sinh trong các hoạt động

HTQC chưa được coi trọng. 91% giáo viên tin rằng các hoạt động chơi cho mục đích học tập phải do giáo viên dẫn dắt. 91,5% đồng ý rằng giáo viên cần nắm quyền kiểm soát trong lớp. Nghiên cứu cũng chỉ ra rằng giáo viên chưa hiểu rõ về hai đặc điểm “lặp đi lặp lại” và “có ý nghĩa”. Do vậy, cần củng cố và mở rộng hiểu biết của giáo viên, lãnh đạo trường học, cán bộ giáo dục và phụ huynh về lý thuyết, mô hình và nguyên tắc của HTQC trên lớp ở cấp tiểu học.

Về thực hành HTQC hiện nay, kết quả quan sát cho thấy dù **hoạt động chơi đang được áp dụng tại trường tiểu học, phương pháp này vẫn chưa thực sự được lồng ghép trong các môn học và tại các trường.** 90% giáo viên tiểu học xác nhận trò chơi có mục đích học tập đã được sử dụng hàng ngày; 72,5% giáo viên áp dụng phương pháp làm việc nhóm/thảo luận nhóm hàng ngày. Tuy nhiên, thông tin định tính cho thấy các hoạt động chơi hầu như chỉ áp dụng

trong những sự kiện đặc biệt như thi giáo viên giỏi hoặc dự giờ, thực hành hàng ngày hạn chế sử dụng phương pháp học thông qua chơi. Các hoạt động HTQC quan trọng khác như hoạt động góc không bao giờ được sử dụng. Ở thời điểm khảo sát hầu hết các trường học chưa có kế hoạch và tài liệu giảng dạy cụ thể để lồng ghép HTQC.

Liên quan tới sự tham gia của học sinh, dữ liệu định tính và định lượng cho thấy các phát hiện giống nhau. Dữ liệu định lượng cho biết 90% giáo viên khẳng định học rất tích cực tham gia vào bài học, thông tin định tính từ các buổi dự giờ cho thấy chất lượng sự tham gia của học sinh là hạn chế. Giáo viên dẫn dắt và kiểm soát mọi hoạt động trên lớp. Dù hiện tại chưa có trường học nào đang lồng ghép HTQC vào trong sinh hoạt chuyên môn nhưng giáo viên và lãnh đạo trường bày tỏ tinh thần sẵn lòng ghép HTQC vào quá trình bồi dưỡng chuyên môn. Do đó nhóm nghiên cứu có một số khuyến nghị sau:

- Nên tổ chức đào tạo cho giáo viên về HTQC;
- Lồng ghép HTQC vào các hoạt động Bồi dưỡng chuyên môn tại trường học như tổ chức cho giáo viên học tập lẫn nhau/học từ đồng nghiệp, cùng soạn giáo án (cấp trường), đánh giá hiệu quả của các hoạt động này trong thực tiễn giảng dạy hằng ngày.
- Lồng ghép các hoạt động HTQC vào

kế hoạch triển khai năm học, bao gồm các cuộc họp phụ huynh (cấp trường);

- Thiết lập hệ thống hỗ trợ ở các cấp (Lớp – Trường – Phòng GD&ĐT- Sở GD&ĐT – Bộ GD&ĐT), trong đó, cán bộ giáo dục đóng vai trò là người đào tạo và hỗ trợ.


Quan tâm giới và không phân biệt đối xử. HTQC là không có sự phân biệt đối xử. Điều quan trọng là khuyến khích học sinh tham gia vào các hình thức chơi, mà không bị cản trở bởi định kiến về giới, tình trạng khuyết tật hay ngôn ngữ. Vì mục đích này, cần xây dựng một bảng kiểm đánh giá khả năng tiếp cận và tham gia của các nhóm đối với HTQC. Khuyến khích cả bố mẹ tham gia chơi cùng con cái cũng như các hoạt động/sự kiện truyền thông về HTQC cũng quan trọng không kém bởi hiện nay chủ yếu mẹ tham gia chơi cùng con.


Tài liệu tham khảo


1. **Rachel Parker và Bo Stjerne Thomsen**, tháng 3 năm 2019, học thông qua chơi ở trường, Nghiên cứu về phương pháp giáo dục lồng ghép vui chơi thúc đẩy phát triển kỹ năng toàn diện của trẻ ở cấp tiểu học, Trang 66.
2. **Jennifer M. Zosh, Emily J. Hopkins, Hanne Jensen, Claire Liu, Dave Neale, Kathy Hirsh-Pasek, S. Lynne Solis and David**, 2017, Học thông qua chơi: đánh giá bằng chứng, Whitbread, Quỹ Lego, 2017.
3. **Tatayna, Mectechkina, Nguyen Duc Son, và Jin Y .Shin**, Nuôi dạy con cái ở Việt Nam, tháng 9 năm 2014, truy cập tháng 7 năm 2020, trang web liên kết: https://www.researchgate.net/publication/301987136_Parenting_in_Vietnam
4. **Suhas D. Parandekar, Futoshi Yamauchi, Andrew B. Ragatz, Elisabeth K. Sedmik, Akiko Sawamoto**, 2017, Nâng cao chất lượng trường học tại Việt Nam thông qua học tập mang tính tham gia và hợp tác, Trang web liên kết: : <https://doi.org/10.1596/27882>, Website link: <https://elibrary.worldbank.org/doi/pdf/10.1596/27882>
5. **Quỹ Lego, Ý nghĩa của Học thông qua chơi, truy cập tháng 7 năm 2020**, trang web liên kết: <https://www.legofoundation.com/en/learn-how/knowledge-base/what-we-mean-by-learning-through-play>.
6. **UNICEF, 2018, Học thông qua chơi, Cùng cố học tập thông qua chơi trong các chương trình giáo dục mầm non, truy cập tháng 7 năm 2020**, trang web liên kết: <https://www.unicef.org/sites/default/files/2018-12/UNICEF-Lego-Foundation-Learning-through-Play.pdf>.





VVOB - giáo dục vì sự phát triển là tổ chức phi lợi nhuận hoạt động hướng tới việc phát triển giáo dục chất lượng toàn diện tại 9 quốc gia. Cùng đồng hành với việc phát triển năng lực của các Bộ giáo dục các nước, chúng tôi hi vọng đóng góp vào việc phát triển sự nghiệp của giáo viên và lãnh đạo trường học một cách bền vững. Chúng tôi tập trung vào giáo dục mầm non, tiểu học và trung học phổ thông, các trường kỹ thuật và dạy nghề. Các vấn đề giới là một khía cạnh quan trọng xuyên suốt mọi hoạt động của chúng tôi.

 3 – 5 phố Nguyễn Bình, phường Hòa Cường Nam, Quận Hải Châu, Đà Nẵng, Việt Nam

 +84-236 3923332

 vietnam@vvoob.org

 www.vietnam.vvoob.org

 fb.com/vvoobvietnam