

BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO
TRƯỜNG ĐẠI HỌC SƯ PHẠM HÀ NỘI 2

TRẦN THỊ LAN

**GIÁO DỤC KỸ NĂNG GIAO TIẾP
CHO HỌC SINH LỚP 5 QUA TRÒ CHƠI**

Chuyên ngành: Giáo dục học
Mã số: 9 14 01 01

TÓM TẮT LUẬN ÁN TIẾN SĨ KHOA HỌC GIÁO DỤC

NGƯỜI HƯỚNG DẪN KHOA HỌC
PGS.TS Đặng Thành Hưng

HÀ NỘI, 2023

BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO
TRƯỜNG ĐẠI HỌC SƯ PHẠM HÀ NỘI 2

Người hướng dẫn khoa học: PGS.TS Đặng Thành Hưng

Phản biện 1:

Phản biện 2:

Phản biện 3:

**Luận văn sẽ được bảo vệ tại Hội đồng chấm luận văn thạc sĩ
họp tại Trường ĐHSP Hà nội 2
vào hồi...giờ... ngàytháng....năm 2023.**

**CÓ THỂ TÌM THẤY LUẬN VĂN TẠI
THƯ VIỆN TRƯỜNG ĐHSP HÀ NỘI**

MỞ ĐẦU

1. Lí do chọn đề tài

Cuộc cách mạng khoa học 4.0 với sự tiến bộ vượt bậc của khoa học, công nghệ, kỹ thuật, nhiều ngành nghề có nguy cơ bị thay thế bởi trí tuệ nhân tạo. Trong bối cảnh đó, vai trò và vị trí của người lao động càng cần được “nâng cấp” và khẳng định.

Giáo dục kỹ năng giao tiếp là một nhiệm vụ quan trọng của nhà trường tiểu học - cấp học đặt nền móng cho sự phát triển toàn diện nhân cách của học sinh. Tuy vậy, giáo dục kỹ năng giao tiếp cho học sinh trong nhà trường chưa được đặt thành mục tiêu của các môn học hay mục tiêu của các hoạt động ngoại khóa trong nhà trường.

Trò chơi là một phương pháp giáo dục hiệu quả để giúp học sinh lớp 5 nắm bắt và phát triển kỹ năng giao tiếp của mình một cách tự nhiên và thú vị. Bằng cách sử dụng trò chơi, học sinh có thể trải nghiệm và thực hành các kỹ năng giao tiếp như lắng nghe, thể hiện ý kiến, thái độ, cảm xúc và tương tác xã hội một cách đồng thời. Trò chơi không chỉ mang lại niềm vui và hứng thú cho học sinh, mà còn tạo ra một môi trường giao tiếp tự nhiên và không áp lực.

Với học sinh tiểu học, chơi là một nhu cầu cần thiết đối với các em, có thể nói nó quan trọng như ăn, ngủ, học tập trong đời sống các em. Mặc dù trò chơi được sử dụng thường xuyên và phổ biến trong trường tiểu học, song lí luận về chơi, trò chơi và trò chơi còn nhiều mơ hồ với giáo viên tiểu học, dẫn đến chưa phát huy được hết tác dụng của trò chơi.

Việc giáo dục kỹ năng giao tiếp trong dạy học các môn học, theo hướng dạy học hợp tác, dưới các hình thức học nhóm, thảo luận nhóm, học tập theo dự án, chủ đề tích hợp v.v...tức là dạy học dựa vào quan hệ hợp tác và phát triển kỹ năng giao tiếp của học sinh, trên thực tế đã đạt được những kết quả đáng khích lệ. Tuy nhiên, những nghiên cứu đó chưa thực sự làm rõ khái niệm kỹ năng giao tiếp như là một trong những kỹ năng học tập cơ bản mà thường chỉ bàn chung chung và chỉ tập trung vào tri thức về kỹ năng chứ chưa hẳn là rèn luyện kỹ năng. Đặc biệt vấn đề kỹ năng giao tiếp ở lứa tuổi tiểu học lại càng chưa được giải quyết thuyết phục. Vấn đề sử dụng trò chơi để giáo dục kỹ năng giao tiếp còn ít được nghiên cứu.

Từ những lí do trên, chúng tôi nghiên cứu đề tài “*Giáo dục kỹ năng giao tiếp cho học sinh lớp 5 qua trò chơi*” nhằm làm sáng tỏ thực trạng và lí luận của vấn đề giáo dục

kỹ năng giao tiếp qua trò chơi cho học sinh lớp 5; góp thêm những giải pháp nhằm phát triển KNGT cho học sinh đồng thời nâng cao chất lượng giáo dục KNGT trong nhà trường Tiểu học.

2. Mục đích nghiên cứu

Trên cơ sở nghiên cứu lý luận và đánh giá thực trạng, luận án đề xuất các biện pháp nhằm nâng cao hiệu quả giáo dục kỹ năng giao tiếp cho học sinh lớp 5 qua trò chơi.

3. Khách thể, đối tượng nghiên cứu

3.1. Khách thể nghiên cứu

Quá trình giáo dục kỹ năng giao tiếp cho học sinh lớp 5 trong nhà trường tiểu học.

3.2. Đối tượng nghiên cứu

Các biện pháp giáo dục kỹ năng giao tiếp cho học sinh lớp 5 qua trò chơi trong nhà trường tiểu học.

4. Giả thuyết khoa học

Giáo dục KNGT cho học sinh là nhiệm vụ quan trọng trong nhà trường tiểu học góp phần nâng cao chất lượng giáo dục trong nhà trường đồng thời giúp cho học sinh phát triển bản thân và tự tin trong môi trường hoạt động lứa tuổi, song trong thực tế, Giáo dục KNGT cho HS còn hạn chế do nhiều nguyên nhân khác nhau. *Nếu* các biện pháp giáo dục kỹ năng giao tiếp dựa vào trò chơi mà luận án đề xuất được thiết kế và thực hiện phù hợp với chính những trò chơi đó, tạo được môi trường khuyến khích học sinh giao tiếp và trải nghiệm, tạo nhiều cơ hội rèn luyện kỹ năng *thì* chúng sẽ góp phần phát triển kỹ năng giao tiếp và cải thiện kết quả học tập của các em.

5. Nhiệm vụ nghiên cứu

5.1. Xác định cơ sở lý luận và thực trạng của việc giáo dục kỹ năng giao tiếp qua trò chơi ở tiểu học.

5.2. Đề xuất các biện pháp giáo dục kỹ năng giao tiếp cho học sinh lớp 5 qua trò chơi.

5.3. Thực nghiệm sư phạm và đánh giá kết quả nghiên cứu bằng thực nghiệm sư phạm.

6. Phương pháp nghiên cứu

6.1. Phương pháp luận và cách tiếp cận nghiên cứu

Trong quá trình nghiên cứu luận án, chúng tôi đã quán triệt các quan điểm, phương pháp luận và cách tiếp cận sau đây:

6.1.1. Quan điểm hệ thống - cấu trúc

Giáo dục KNGT cho học sinh qua trò chơi là một hệ thống toàn vẹn bao gồm các thành tố giáo dục: Mục tiêu; nguyên tắc; nội dung; hình thức, đánh giá kết quả GD và các thành tố này không tồn tại độc lập mà tác động qua lại và phụ thuộc lẫn nhau.

6.1.2. Quan điểm tích hợp

Tích hợp giáo dục KNGT qua trò chơi trong các môn học và các hoạt động giáo dục giúp nội dung GD tránh được sự trùng lặp, đồng thời phát triển được tri thức mới, hiểu biết mới, tạo môi trường thuận lợi cho giáo dục KNGT, phát huy sự sáng tạo, hứng thú của học sinh trong nhiều trò chơi ở các môn học khác nhau.

6.1.3. Quan điểm hoạt động

Kỹ năng giao tiếp của học sinh được hình thành và phát triển thông qua hoạt động do đó quá trình giáo dục KNGT muốn đạt được hiệu quả cần tổ chức đa dạng các trò chơi khác nhau, ở các hoạt động và môn học khác nhau để tạo điều kiện cho học sinh được trải nghiệm một cách tích cực, chủ động, sáng tạo theo khả năng của bản thân và phát huy khả năng thích ứng với thực tiễn cuộc sống.

6.1.4. Quan điểm tiếp cận năng lực

Theo chương trình giáo dục phổ thông 2018, năng lực giao tiếp là một trong những năng lực chung mà mọi môn học đều phải hình thành và phát triển cho học sinh; đồng thời năng lực giao tiếp cũng là năng lực chuyên biệt cần phát triển cho học sinh qua môn Tiếng Việt. Chính vì thế, việc giáo dục KNGT cho học sinh thông qua trò chơi phải gắn liền với quan điểm tiếp cận năng lực trong chương trình giáo dục phổ thông mới.

6.1.5. Quan điểm tiếp cận kỹ năng sống

Kỹ năng giao tiếp là một trong những kỹ năng cốt lõi, quan trọng nhất của kỹ năng sống cần hình thành và giáo dục cho học sinh. Giáo dục kỹ năng giao tiếp cho học sinh lớp 5 qua trò chơi theo tiếp cận kỹ năng sống là cách tiếp cận tập trung vào việc thay đổi hành vi giao tiếp cho học sinh theo hướng tích cực, hiệu quả nhất. Cách tiếp cận này cho phép học sinh chuyên dịch kiến thức, hiểu biết về giao tiếp thành thái độ, giá trị thành hành động giao tiếp trong thực tiễn.

6.2. Phương pháp nghiên cứu

6.2.1. Các phương pháp nghiên cứu lí thuyết

6.2.2. Các phương pháp nghiên cứu thực tiễn

6.2.3. Các phương pháp khác

7. Phạm vi nghiên cứu

- Nội dung nghiên cứu: Luận án sử dụng trò chơi giáo dục (trò chơi được sử dụng trong hoạt động giáo dục/dạy học và có mục đích giáo dục) để làm phương tiện giáo dục KNGT cho học sinh lớp 5, và gọi tắt trò chơi giáo dục là trò chơi; Các biện pháp giáo dục kĩ năng giao tiếp được giới hạn ở cấp trường và tập trung vào một số kĩ năng thiết thực, thích hợp và cần thiết đối với học sinh cuối cấp tiểu học.

- Địa bàn điều tra thực trạng: Luận án tiến hành khảo sát thực trạng GV và HS lớp 5 tại các trường TH trên địa bàn TP Hà Nội trong đó: Đại diện cho mẫu trường thuộc khu vực trung tâm thành phố (5 trường khu vực quận Cầu Giấy); đại diện cho mẫu trường thuộc khu vực nông thôn (5 trường khu vực huyện Mê Linh); đại diện cho mẫu trường thuộc khu vực miền núi (5 trường khu vực huyện Ba vì).

- Thời gian nghiên cứu: Thời gian khảo sát thực tế (Học kì 2 năm học 2021 – 2022); thời gian thực nghiệm sư phạm được tiến hành tại một số trường tiểu học huyện Mê Linh (học kì 1, 2 năm học 2022 – 2023).

- Giáo án thực nghiệm: Kế hoạch bài dạy thực nghiệm thiết kế 2 tiết. Thực nghiệm ở phân môn Luyện từ và câu, môn Tiếng Việt lớp 5 và giờ sinh hoạt lớp

8. Các luận điểm cần bảo vệ

- Giáo dục kĩ năng giao tiếp cho học sinh trong nhà trường tiểu học có ý nghĩa, vai trò vô cùng to lớn trong việc hình thành năng lực, phẩm chất của người lao động thời đại mới.

- Giáo dục kĩ năng giao tiếp cho học sinh tiểu học qua trò chơi có lợi thế lớn vì trò chơi vốn có bản chất xã hội sâu sắc, là môi trường dễ tạo cơ hội giao tiếp và làm việc hợp tác. Mỗi trò chơi có thể giáo dục một số kĩ năng giao tiếp phù hợp với chính trò chơi đó, mặt khác mỗi kĩ năng giao tiếp có thể được giáo dục qua một số trò chơi khác nhau.

- Hiệu quả của giáo dục kĩ năng giao tiếp qua trò chơi phụ thuộc vào việc đề xuất các biện pháp giáo dục KNGT phù hợp và có thể thực hiện để giáo dục KNGT cho học sinh.

9. Đóng góp mới của đề tài

- Luận án góp phần làm rõ quan niệm khoa học về kỹ năng giao tiếp ở lứa tuổi tiểu học và giáo dục kỹ năng đó qua trò chơi; Xác định một số kỹ năng giao tiếp cơ bản như là kỹ năng học tập cần được giáo dục đối với học sinh tiểu học.

- Luận án đã phát hiện những tồn tại và hạn chế trong quá trình giáo dục KNGT qua trò chơi cho học sinh lớp 5 tại một số trường tiểu học (đại diện cho mẫu trường thuộc khu vực thành thị; khu vực nông thôn, khu vực miền núi) trên địa bàn thành phố Hà Nội đồng thời phân tích, đánh giá và xác định được các yếu tố ảnh hưởng tới quá trình GD này.

- Đề xuất được các biện pháp giáo dục kỹ năng giao tiếp cho học sinh lớp 5 qua trò chơi trong đó xây dựng kỹ thuật thiết kế một số trò chơi có nội dung tích hợp (khoa học, nghệ thuật, kỹ thuật, sinh hoạt, xã hội, văn hóa, kinh tế, học tập, môi trường v.v...) nhằm giáo dục kỹ năng giao tiếp cho học sinh lớp 5.

Kết quả nghiên cứu của luận án sẽ là tài liệu tham khảo cần thiết để giáo dục KNGT cho học sinh của giáo viên tiểu học, phụ huynh học sinh, và những người quan tâm đến học sinh tiểu học và sự phát triển của giáo dục tiểu học.

10. Cấu trúc của luận án

Cấu trúc luận án bao gồm: (1) Phần mở đầu, (2) Nội dung, (3) Kết luận và khuyến nghị, (4) Danh mục công trình liên quan tới luận án, (5) Tài liệu tham khảo; (6) Phụ lục.

Phần nội dung của luận án bao gồm 4 chương:

Chương 1: Cơ sở lý luận của giáo dục kỹ năng giao tiếp cho học sinh lớp 5 qua trò chơi.

Chương 2: Thực trạng giáo dục kỹ năng giao tiếp cho học sinh lớp 5 qua trò chơi.

Chương 3: Biện pháp giáo dục kỹ năng giao tiếp cho học sinh lớp 5 qua trò chơi.

Chương 4: Thực nghiệm sư phạm.

Chương 1

CƠ SỞ LÝ LUẬN CỦA GIÁO DỤC KỸ NĂNG GIAO TIẾP CHO HỌC SINH LỚP 5 QUA TRÒ CHƠI

1.1. Tổng quan nghiên cứu vấn đề

1.1.1. Những nghiên cứu về giao tiếp, kỹ năng và kỹ năng giao tiếp

1.1.1.1. Những nghiên cứu về giao tiếp

1.1.1.2. Những nghiên cứu về kỹ năng

1.1.2. Nghiên cứu về giáo dục kỹ năng giao tiếp qua trò chơi

1.1.3. Đánh giá chung những kết quả đạt được và hướng triển khai nghiên cứu tiếp theo

1.1.3.1. Đánh giá về tổng quan vấn đề nghiên cứu

Kỹ năng giao tiếp là kỹ năng bản lề trong các kỹ năng sống của con người. Chính bởi tầm quan trọng của kỹ năng giao tiếp đối với cuộc sống con người mà các công trình nghiên cứu về giao tiếp, kỹ năng giao tiếp rất đa dạng và phong phú ở nhiều các lĩnh vực và góc độ nghiên cứu khác nhau: góc độ tâm lý, góc độ văn hóa – xã hội, góc độ giáo dục, góc độ thông tin truyền thông,.... Các nghiên cứu trong các lĩnh vực này cũng đã đưa ra nhiều quan điểm khác nhau về giao tiếp, kỹ năng giao tiếp, phân loại, hệ thống và tích hợp các yếu tố khác nhau để đạt được mục tiêu giáo dục kỹ năng giao tiếp cho các đối tượng khác nhau. Tuy nhiên, dù có sự đa dạng trong quan điểm về kỹ năng giao tiếp, các nghiên cứu trong lĩnh vực này đã đóng góp rất nhiều vào việc hiểu rõ hơn về bản chất và quá trình hình thành của kỹ năng, giúp cho việc giáo dục và phát triển kỹ năng trở nên hiệu quả và phù hợp với từng đối tượng và mục tiêu khác nhau.

Nhiệm vụ giáo dục kỹ năng giao tiếp cho một đối tượng nhất định nhằm phát triển kỹ năng giao tiếp cho đối tượng đó luôn là đích đến cuối cùng của việc ứng dụng lý luận vào thực tiễn giao tiếp. Có thể thấy những nghiên cứu về GD KNGT cho học sinh tiểu học tại Việt Nam còn rất ít, đặc biệt là vấn đề giáo dục KNGT qua trò chơi giáo dục cho học sinh tiểu học nói chung thì chưa có một công trình nào trực tiếp nghiên cứu, giải quyết vấn đề này. Tuy vậy, ở tiểu học đã dạy học theo định hướng phát triển năng lực giao tiếp, phát triển kỹ năng giao tiếp qua các môn học tích hợp hay qua các hoạt động giáo dục ngoài giờ lên lớp trong đó giáo viên đã thiết kế và sử dụng trò chơi trong quá trình dạy học, song chưa đặt mục tiêu giáo dục kỹ năng thành mục tiêu của hoạt động hay bài học (thực trạng này được bàn cụ thể ở Chương 2). Các nghiên cứu mà chúng tôi tổng hợp được về giáo dục kỹ năng giao tiếp qua trò chơi chủ yếu tập trung cho lứa tuổi mầm non, gắn nhiệm vụ giao tiếp với các hoạt động sinh hoạt, vui chơi trong nhà trường mầm

non. Tuy các công trình nghiên cứu về GT, KNGT và GD KNGT đã đề cập đến ở trên chưa nghiên cứu sâu về vấn đề GD KNGT cho đối tượng học sinh lớp 5 và đặc biệt là GDKNGT thông qua trò chơi, song đã cung cấp cho chúng tôi một hệ thống lí luận dày dặn và có giá trị cao, tạo cơ sở khoa học vững chắc để chúng tôi nghiên cứu đề tài này.

Như chúng tôi đã trình bày ở mục 1.1.2. giáo dục kĩ năng giao tiếp cho học sinh ở các lứa tuổi khác nhau được tổ chức qua nhiều hình thức đa dạng và phong phú, tuy nhiên có rất ít công trình nghiên cứu về giáo dục kĩ năng giao tiếp qua trò chơi cho học sinh tiểu học. Các công trình nghiên cứu hiện tại đã giải quyết một số nhiệm vụ giáo dục kĩ năng giao tiếp cho học sinh thông qua việc tìm hiểu thực trạng giao tiếp, tâm lý trẻ em và liệt kê các trò chơi đơn lẻ, đề xuất các giải pháp để giúp phát triển kĩ năng giao tiếp cho học sinh. Tuy nhiên, chưa có quy trình thiết kế tổ chức cho giáo viên giúp học sinh hình thành kĩ năng giao tiếp trong trò chơi. Điều này tạo ra một khoảng trống trong nghiên cứu và đó là không gian cho các nghiên cứu tiếp theo về việc thiết kế, tổ chức giáo dục kĩ năng giao tiếp qua trò chơi cho giáo viên, giúp học sinh phát triển kĩ năng giao tiếp toàn diện.

1.1.3.2. Những vấn đề luận án cần giải quyết

Để giáo dục kĩ năng giao tiếp cho học sinh lớp 5 thông qua trò chơi đạt hiệu quả cao, luận án cần tiếp tục nghiên cứu, làm sáng tỏ những vấn đề sau:

- Phân tích, tổng hợp lý luận về kĩ năng giao tiếp của học sinh lớp 5, về trò chơi và về vấn đề giáo dục kĩ năng giao tiếp cho học sinh lớp 5 làm cơ sở để triển khai và giải quyết các nhiệm vụ nghiên cứu tiếp theo của đề tài.

- Điều tra, phân tích, đánh giá thực trạng quá trình giáo dục kĩ năng giao tiếp cho học sinh lớp 5 qua trò chơi; xác định được khó khăn, hạn chế trong quá trình thực hiện nhiệm vụ giáo dục kĩ năng giao tiếp cho học sinh lớp 5 qua trò chơi của giáo viên trong các nhà trường tiểu học hiện nay để từ đó, tập trung đề xuất biện pháp giáo dục kĩ năng giao tiếp hiệu quả, thiết thực và khả thi.

- Giáo dục kĩ năng giao tiếp cho học sinh giáo viên phải thực hiện đồng bộ các biện pháp từ khâu thiết kế lựa chọn trò chơi phù hợp, thiết kế giáo án tích hợp trò chơi, tổ chức giáo dục KNGT, xây dựng môi trường khuyến khích học sinh tham gia giao tiếp cũng như đảm bảo các điều kiện để thực hiện việc giáo dục KNGT cho học sinh.

1.2. Kĩ năng giao tiếp ở tiểu học

1.2.1. Một số khái niệm về giao tiếp và kĩ năng giao tiếp và giáo dục kĩ năng giao tiếp

1.2.1.1. Khái niệm kĩ năng

Luận án sử dụng khái niệm KN theo quan điểm của Đặng Thành Hưng: *Kĩ năng là dạng hành động được thực hiện có tính kĩ thuật, một cách linh hoạt trong các điều kiện,*

môi trường khác nhau dựa trên kinh nghiệm sống và vốn hiểu biết về công việc, khả năng vận động và những điều kiện sinh học, tâm lý và xã hội khác của cá nhân để giải quyết vấn đề nhằm đạt được kết quả theo mục đích hay tiêu chí đã định, hoặc mức độ thành công theo chuẩn hay quy định”[45].

1.2.1.2. Khái niệm kỹ năng giao tiếp

Qua nghiên cứu các quan niệm khác nhau, chúng tôi thống nhất với quan điểm của Đặng Thành Hưng cho rằng KNGT: “Đó là một dạng hành động có tính kỹ thuật giúp các bên tiến hành giao tiếp, được thực hiện tự giác dựa trên tri thức về công việc liên quan, khả năng vận động và những điều kiện sinh học-tâm lý và xã hội khác của cá nhân để đạt được mục đích hay lợi ích giao tiếp đã định” [47].

1.2.1.3. Giáo dục kỹ năng giao tiếp qua trò chơi

Dựa trên khái niệm về KNGT và trò chơi, chúng tôi quan niệm “Giáo dục KNGT qua trò chơi là tổ chức cho học sinh sử dụng phương tiện ngôn ngữ và các phương tiện phi ngôn ngữ để chơi nhằm phát triển bản thân và đạt được kỹ năng giao tiếp nhất định”.

1.2.2. Một số kỹ năng giao tiếp của học sinh tiểu học

1.2.2.1. Những kỹ năng giao tiếp cơ bản

Trong luận án, chúng tôi dựa theo cách phân loại của V.P.Dakharov. Ông đã chia các kỹ năng giao tiếp thành bốn nhóm cơ bản:

- (1) Nhóm KN đóng vai tích cực chủ động trong giao tiếp
- (2) Nhóm KN thể hiện sự thụ động trong giao tiếp
- (3) Nhóm KN điều chỉnh sự phù hợp cân bằng trong giao tiếp
- (4) Nhóm KN diễn đạt cụ thể, dễ hiểu

Các nhóm kỹ năng này được thể hiện qua các kỹ năng cụ thể qua 10 kỹ năng nhỏ sau: KN thiết lập mối quan hệ trong giao tiếp; KN biết cân bằng nhu cầu của chủ thể và đối tượng GT; KN nghe đối tượng GT; KN tự chủ cảm xúc hành vi; KN tự kiểm chế kiểm tra đối tượng GT; KN diễn đạt cụ thể, dễ hiểu; KN linh hoạt mềm dẻo trong GT; KN thuyết phục đối tượng trong GT; KN điều khiển quá trình GT; Sự nhạy cảm trong GT.

1.2.2.2. Những kỹ năng giao tiếp cần giáo dục qua trò chơi

Qua phân tích 10 KNGT nhỏ của V.P.Dakharov, chúng tôi nhận thấy trò chơi giáo dục có thể giúp giáo dục các KNGT sau của học sinh: KN nghe đối tượng GT; KN tự chủ cảm xúc hành vi; KN diễn đạt cụ thể, dễ hiểu; KN linh hoạt mềm dẻo trong GT; Sự nhạy cảm trong GT; KN điều khiển quá trình GT; KN thuyết phục đối tượng trong GT.

Trong luận án này chúng tôi lựa chọn 3 kỹ năng cụ thể sau để quan sát đánh giá trong quá trình thực nghiệm: (1) Kỹ năng lắng nghe đối tượng giao tiếp; (2) KN diễn đạt cụ thể, dễ hiểu; (3) KN tự chủ cảm xúc, hành vi.

1.2.3. Đặc điểm giao tiếp của học sinh lớp 5

1.3. Trò chơi ở tiểu học

1.3.1. Một số khái niệm về trò chơi

1.3.1.1. Chơi, trò chơi

Tiếp cận các quan điểm khác nhau, chúng tôi quan niệm: *Trò chơi là tổ hợp những hành động (nhận thức, giao tiếp, tương tác,...) của người chơi và các luật lệ phù hợp với chúng có chức năng kết hợp chúng lại nhằm thực hiện chơi có luật để đạt được mục đích và lợi ích nhất định.*

1.3.1.2. Trò chơi giáo dục

Có những quan niệm khác nhau về trò chơi giáo dục. Trong lí luận dạy học, tất cả những trò chơi gắn với việc giáo dục như là phương pháp, hình thức tổ chức và luyện tập ... không tính đến nội dung và tính chất của trò chơi thì đều được gọi là trò chơi giáo dục. [44]

1.3.2. Những yêu cầu của trò chơi

1.3.3. Phân loại trò chơi ở tiểu học

1.3.3.1. Nguyên tắc chung phân loại trò chơi

1.3.3.2. Phân loại trò chơi

(1) *Nhóm thứ 1: Trò chơi phát triển nhận thức*

(2) *Nhóm thứ 2: Trò chơi phát triển các giá trị*

(3) *Nhóm thứ 3: Trò chơi phát triển vận động* [44. tr 411 - 415].

1.3.4. Cấu trúc chung của trò chơi

Cấu trúc của trò chơi trong giáo dục được xác định gồm những thành phần cơ bản sau: (1) Tên trò chơi; (2) Mục tiêu trò chơi; (3) Chuẩn bị phương tiện, đồ dùng, đồ chơi; (4) Luật/quy tắc chơi; (5) Số người tham gia chơi; (6) Hành động chơi; (7) Kết quả chơi.

1.3.5. Nguyên tắc thiết kế và tiêu chí lựa chọn trò chơi

1.3.5.1. Những nguyên tắc thiết kế trò chơi

- Trò chơi mang ý nghĩa giáo dục nhất định.

- Mục đích của trò chơi phải thể hiện mục tiêu của bài học hoặc một phần của chương trình và mục tiêu GDKNGT.

- Trò chơi phải phù hợp với tâm sinh lí của học sinh lớp, phù hợp với khả năng người hướng dẫn và cơ sở vật chất của nhà trường.

- Hình thức tổ chức trò chơi phải đa dạng, phong phú. giúp HS được thay đổi các hoạt động học tập trên lớp, giúp HS phối hợp các hoạt động trí tuệ với các hoạt động học tập.

- Trò chơi phải gây hứng thú với học sinh. Tổ chức chơi vào lúc thích hợp của bài học để vừa làm cho HS hứng thú học tập vừa hướng cho HS tiếp tục tập trung các nội dung khác của bài học một cách có hiệu quả; Chọn quản trò chơi có năng lực phù hợp với yêu cầu của trò chơi.

- Trò chơi phải đảm bảo tinh thần thi đua đồng đội. Trò chơi thường có tính chất đồng đội, chúng ta cần quan tâm đến yếu tố “thi đua” để thiết kế trò chơi tránh được trường hợp “ganh đua”. Từ đó mới kích thích được tính tích cực phấn đấu của mỗi HS, ý thức đồng đội, tình bạn thân ái.

- Trò chơi phải dễ thực hiện trong các môi trường khác nhau, dễ tham gia chơi. [44]

1.3.5.2. Những tiêu chí lựa chọn, thiết kế trò chơi

1.3.6. Vai trò của trò chơi trong việc giáo dục kỹ năng giao tiếp và dạy học trong nhà trường

** Trò chơi tạo ra môi trường giao tiếp, học tập vui vẻ*

** Trò chơi là phương pháp giảng dạy tích cực lấy người học làm trung tâm*

** Trò chơi làm tăng động cơ học tập cho học sinh*

** Trò chơi tăng cường sự hợp tác và tính cạnh tranh*

1.4. Giáo dục kỹ năng giao tiếp qua trò chơi ở tiểu học

1.4.1. Khái niệm giáo dục kỹ năng giao tiếp qua trò chơi

Giáo dục KNGT qua trò chơi là quá trình tác động sư phạm có mục tiêu, nội dung, phương pháp, phương tiện và hình thức cụ thể của người dạy đến người học nhằm giúp người học hình thành năng lực vận dụng các kiến thức, kinh nghiệm, KNGT đã có vào các tình huống cụ thể của cuộc sống một cách hiệu quả trên cơ sở tăng cường sự giao lưu, hỗ trợ, ràng buộc lẫn nhau giữa các đối tượng GT.

1.4.2. Nguyên tắc giáo dục kỹ năng giao tiếp qua trò chơi

1.4.3. Mục tiêu giáo dục kỹ năng giao tiếp qua trò chơi

Việc giáo dục bất cứ một kỹ năng nào trong nhà trường đều nhằm một mục tiêu nhất định. Giáo dục KNGT cho học sinh tiểu học qua trò chơi nhằm các mục đích cụ thể sau:

** Kiến thức:*

- Giúp học sinh có hiểu biết về giao tiếp, văn hóa giao tiếp, biết được vai trò quan trọng của KNGT trong học tập và cuộc sống con người.

- Giúp học sinh biết định hướng trong hoàn cảnh giao tiếp, lựa chọn, học và thực hành các KNGT một cách văn hóa, phù hợp qui tắc để xử lý những khó khăn nảy sinh trong hoạt động nhóm hàng ngày.

- Giúp học sinh phát triển nhu cầu giao tiếp một cách tự nhiên, thể hiện thái độ thân thiện, hợp tác trong các tình huống giao tiếp trong cuộc sống.

* Kỹ năng: Rèn luyện và phát triển các kỹ năng giao tiếp: KN nghe đối tượng GT; KN tự chủ cảm xúc hành vi; KN diễn đạt cụ thể, dễ hiểu; KN linh hoạt mềm dẻo trong GT; Sự nhạy cảm trong GT; KN điều khiển quá trình GT; KN thuyết phục đối tượng trong GT.

* Thái độ: Văn minh, lịch sự, đúng mực trong giao tiếp với người khác.

1.4.4. Nội dung giáo dục kỹ năng giao tiếp qua trò chơi

- (1) Giáo dục nhận thức về kỹ năng giao tiếp
- (2) Hướng dẫn HS học và rèn luyện các KNGT qua trò chơi
- (3) Giáo dục tình cảm và văn hóa giao tiếp

1.4.5. Hình thức giáo dục kỹ năng giao tiếp qua trò chơi

1.4.3.1. Giáo dục thông qua trò chơi ở môn học trên lớp

1.4.3.2. Giáo dục KNGT thông qua hoạt động ngoài giờ lên lớp

1.4.6. Đánh giá quá trình giáo dục kỹ năng giao tiếp qua trò chơi

Kết luận chương 1

Tóm lại, các công trình nghiên cứu về kỹ năng giao tiếp, kỹ năng giao tiếp thông qua trò chơi đã được triển khai nghiên cứu ở các mức độ và môi trường khác nhau nhưng chưa nhiều và chưa toàn diện. Cho đến nay, chưa có công trình nào nghiên cứu về giáo dục KNGT cho học sinh lớp 5 qua trò chơi, cụ thể là trò chơi giáo dục.

Kỹ năng giao tiếp là một kỹ năng tổng hợp, bao gồm nhiều kỹ năng thành phần. Giáo dục kỹ năng giao tiếp cho học sinh tiểu học cần lựa chọn những kỹ năng đơn giản, được lặp đi lặp lại qua những hành động cụ thể gắn với việc học tập và vui chơi của học sinh trong nhà trường. Trong luận án này, chúng tôi lựa chọn ra 3 kỹ năng giao tiếp cụ thể để quan sát, đánh giá và tập trung giáo dục cho học sinh Từ việc xác định được nhiệm vụ GDKNGT cụ thể chúng tôi đã tổng hợp và làm sáng tỏ cơ sở lý luận về trò chơi, trò chơi giáo dục, cách thức để tiếp cận việc GDKNGT qua trò chơi.

CHƯƠNG 2: THỰC TRẠNG GIÁO DỤC KĨ NĂNG GIAO TIẾP QUA TRÒ CHƠI CHO HỌC SINH LỚP 5

2.1. Khái quát tình hình kinh tế, văn hóa, giáo dục của quận Cầu Giấy, huyện Mê Linh, huyện Ba Vì, thành phố Hà Nội

2.2. Khái quát về khảo sát thực trạng

2.1.1.1. Mục đích khảo sát

Đánh giá thực trạng giáo dục kĩ năng giao tiếp qua trò chơi ở một số trường tiểu học tại huyện Mê Linh, huyện Ba Vì, quận Cầu Giấy, Hà Nội.

2.1.1.2. Đối tượng khảo sát

- Tổng số GV lớp 5 được điều tra là 155, tổng số học sinh lớp 5 được điều tra là 1.300, số giáo án được nghiên cứu là 15

2.1.1.3. Địa bàn khảo sát

Luận án lựa chọn địa bàn khảo sát gồm 3 quận huyện, thành phố Hà Nội có điều kiện kinh tế, xã hội và đời sống nhân dân khác nhau, đại diện cho khu vực miền núi là huyện Ba Vì (khảo sát 5 trường Tiểu học), đại diện cho khu vực nông thôn là huyện Mê Linh (khảo sát 5 trường Tiểu học), và đại diện cho khu vực thành thị, trung tâm thành phố là quận Cầu Giấy (khảo sát 5 trường Tiểu học).

2.1.1.4. Nội dung khảo sát

- Lợi ích, sự cần thiết và ý nghĩa của việc giáo dục KNGT qua trò chơi (câu 1, câu 2, câu 3).

- Thực trạng giáo dục kĩ năng giao tiếp qua trò chơi (câu 4, câu 5, câu 6).

- Thực trạng kĩ năng giao tiếp của học sinh lớp 5 (câu 7, câu 8).

- Các yếu tố ảnh hưởng đến việc GDKNGT qua trò chơi (câu 9).

2.1.1.5. Phương pháp khảo sát

a) Khảo sát bằng bảng hỏi

- Bảng hỏi dành cho GV gồm có 9 câu hỏi (phụ lục 1)

- Bảng hỏi dành cho học sinh gồm 5 câu hỏi (phụ lục 2)

b) Phỏng vấn

Phỏng vấn sâu 10 GV dạy lớp 5 nhằm làm rõ hơn về nội dung, hình thức, phương pháp tổ chức trò chơi nhằm giáo dục kĩ năng giao tiếp cho học sinh. (phụ lục 3)

c) Quan sát

Dự giờ và quan sát các tiết học và hoạt động giáo dục ngoài giờ lên lớp có tổ chức trò chơi để tìm hiểu về cách thức tổ chức và mục đích việc tổ chức trò chơi, kĩ năng giao tiếp của học sinh.

d). Nghiên cứu các hồ sơ dạy học của GV và kết quả hoạt động giáo dục của học sinh. Bao gồm giáo án của giáo viên (15 giáo án).

e) Xử lý số liệu khảo sát

Sử dụng các công thức thống kê toán học với sự hỗ trợ của phần mềm SPSS phiên bản 20.0 để xử lý số liệu khảo sát

2.1.1.6. Tiêu chí và thang đánh giá kết quả khảo sát

Luận án xây dựng thang đánh giá theo 3 MĐ: Tốt; Đạt; Cần cố gắng tương ứng với thang điểm 3, điểm tối đa 3 điểm, điểm tối thiểu 1 điểm theo MĐ giảm dần và theo hai tiêu chí (Ý thức và hành động). Trong đó: Giá trị trung bình có ý nghĩa đối với thang đo khoảng; giá trị khoảng cách = $(\text{Maximum} - \text{Minimum})/n = (3-1)/3 = 0.66$ do đó, có thang đo có kết quả như sau: MĐ Cần cố gắng từ 1.0 đến < 1.66 ; MĐ Đạt từ 1.66 đến < 2.33 ; MĐ Tốt từ 2.33 đến ≤ 3.0 . Luận án xây dựng phiếu khảo sát theo thang thứ bậc của Likert (Thang 5 MĐ); tương ứng với thang điểm 5 (Điểm tối đa: 5 điểm; điểm tối thiểu: 1 điểm theo MĐ giảm dần). Trong đó: Giá trị khoảng cách = $(5-1)/5 = 0.8$ do đó, kết quả thang đo như sau: MĐ1 từ 1.0 đến < 1.8 ; MĐ 2 từ 1.8 đến < 2.6 ; MĐ 3 từ 2.6 đến < 3.4 ; MĐ 4 từ 3.4 đến < 4.20 ; MĐ5 từ 4.20 đến ≤ 5.0 .

2.3. Phân tích kết quả khảo sát thực trạng

2.3.1. Nhận thức về giáo dục kỹ năng giao tiếp qua trò chơi

2.3.2. Thực trạng giáo dục kỹ năng giao tiếp qua trò chơi

2.3.3. Thực trạng kỹ năng giao tiếp của học sinh lớp 5

2.3.4. Một số khó khăn của giáo viên trong quá trình giáo dục kỹ năng giao tiếp cho học sinh lớp 5

2.4. Đánh giá chung về thực trạng

2.4.1. Những mặt mạnh

Qua khảo sát chúng tôi nhận thấy, GV đều nhận thức rất rõ vai trò, lợi ích, mục đích của KNGT đối với học sinh nói riêng và con người trong xã hội hiện đại nói chung. Từ đó họ đã có nhiều hoạt động giáo dục khác nhau để giáo dục KNGT cho học sinh như GDKNGT thông qua các môn học trên lớp, thông qua hoạt động ngoài môn học, thông qua tham quan, dã ngoại,... trong đó có sử dụng trò chơi giáo dục.

Giáo viên đã tổ chức cho học sinh các hoạt động dạy học qua các môn học, các hoạt động ngoài giờ lên lớp qua đó giúp học sinh hình thành và phát triển kỹ năng giao tiếp. Đặc biệt chú trọng đến việc tổ chức các trò chơi để giúp học sinh tích cực, chủ động trong chiếm lĩnh nội dung bài học và tạo không khí vui vẻ, thoải mái cho học sinh.

Các nội dung giáo dục KNGT cho học sinh được giáo viên tổ chức tương đối thường xuyên qua các môn học, qua các hoạt động ngoài giờ lên lớp đã có tác động tích

cực đến sự phát triển kỹ năng giao tiếp của học sinh lớp 5 trong nhà trường tiểu học trên địa bàn thành phố Hà Nội.

Giáo viên soạn giảng và thực hiện kế hoạch bài giảng theo đúng tinh thần chỉ đạo của Ngành, trong đó bước đầu giáo viên có tích hợp một số hoạt động giáo dục vào mục tiêu bài dạy nhằm phát triển các kỹ năng cụ thể cho học sinh trong đó có kỹ năng giao tiếp.

Kết quả giáo dục KNGT cho học sinh lớp 5 trên địa bàn thành phố Hà Nội theo đánh giá của giáo viên đa phần đạt ở mức Đạt và Tốt, tuy vậy tỉ lệ học sinh ở mức cần cố gắng cũng còn khá cao (khoảng 20%). Thực trạng này đặt ra một nhiệm vụ cho mỗi giáo viên, cần tìm ra biện pháp để phát triển kỹ năng giao tiếp của các học sinh này.

2.4.2. Những mặt hạn chế và nguyên nhân

Bên cạnh những kết quả đạt được trong quá trình giáo dục kỹ năng giao tiếp cho học sinh lớp 5 qua trò chơi thì thực tế vẫn còn tồn tại những hạn chế, khó khăn cần tìm ra nguyên nhân để khắc phục.

Việc GDKNGT qua trò chơi bước đầu được thực hiện ở nhà trường tiểu học xong chưa rõ tính mục đích, điều này thể hiện rõ qua giáo án của giáo viên cũng như hồ sơ giáo dục của nhà trường. Có thể nói, từ hạn chế này dẫn đến các công đoạn tiếp theo để hiện thực hoá hoạt động GDKNGT cho học sinh qua trò chơi trong nhà trường còn hạn chế và hiệu quả chưa cao.

Từ khâu soạn giáo án, đối với những bài có khả năng giáo dục kỹ năng giao tiếp, giáo viên chưa xác định rõ mục tiêu kép trong đó có mục tiêu bài học và mục tiêu giáo dục kỹ năng giao tiếp; ít khi lựa chọn trò chơi và thiết kế trò chơi để thực hiện mục tiêu giáo dục kỹ năng giao tiếp. Nguyên nhân của tình trạng này là do giáo viên còn phụ thuộc nhiều vào thiết kế giáo án mẫu, sách giáo viên, và tâm lý “ngại” suy nghĩ.

Việc thiết kế và sử dụng trò chơi đang là khó khăn lớn nhất mà giáo viên gặp phải trong quá trình giáo dục kỹ năng giao tiếp cho học sinh lớp 5. Bởi lẽ, Giáo viên chưa biết cách thiết kế trò chơi với nhiệm vụ GDKNGT, mà việc lựa chọn trò chơi có sẵn cũng không dễ dàng khi mà có rất nhiều các trò chơi giáo dục nhưng không phải trò chơi nào cũng phục vụ cho mục đích GDKNGT. Bên cạnh đó, khi đã lựa chọn được trò chơi thì việc tổ chức cũng không dễ dàng với một lớp học đông, thời gian cho tiếp học hạn chế. Việc tổ chức các hoạt động ngoài môn học cũng khá eo hẹp khi phải lồng ghép rất nhiều mục tiêu vào trong hoạt động.

Kết luận chương 2

Thực trạng GDKNGT ở nhà trường cho thấy việc giáo dục KNGT qua trò chơi trong nhà trường còn nhiều hạn chế nhất là việc thiết kế và tổ chức trò chơi trong môn học. Giáo viên còn có tâm lí “ngại” tổ chức trò chơi với nhiều lí do khác nhau trong đó phải kể đến thời gian cho môn học ở trên lớp còn hạn chế với lượng kiến thức lớn phải cung cấp cho học sinh, việc tổ chức và thiết kế trò chơi cũng khá mất thời gian chuẩn bị và soạn giáo án của giáo viên,..chính vì vậy, hoạt động giáo dục kĩ năng giao tiếp nói chung và giáo dục KNGT qua trò chơi còn nhiều hạn chế và hiệu quả chưa cao.

Thực tế giáo dục cũng cho thấy, học sinh rất thích được học thông qua các hoạt động chơi, đặc biệt là các trò chơi có ý nghĩa giáo dục với bạn của mình. Và thông qua trò chơi học sinh được phát triển các kĩ năng giao tiếp, kĩ năng hợp tác và kĩ năng xã hội khác. Song việc tổ chức giáo dục KNGT qua trò chơi chủ yếu lồng trong mục tiêu chung của tiết học (rất ít), ít được quan tâm, chính vì vậy dẫn đến kĩ năng giao tiếp của học sinh ở địa bàn khảo sát chủ yếu được đánh giá ở mức trung bình, và vẫn còn nhiều học sinh đạt mức kĩ năng giao tiếp yếu.

Từ thực trạng đã phân tích, luận án tìm cách khắc phục những hạn chế, tồn tại thông qua việc đề xuất các biện pháp giáo dục kĩ năng giao tiếp cho học sinh qua trò chơi được trình bày cụ thể ở chương 3.

Chương 3

MỘT SỐ BIỆN PHÁP GIÁO DỤC KĨ NĂNG GIAO TIẾP CHO HỌC SINH LỚP 5 QUA TRÒ CHƠI

3.1. Những nguyên tắc cơ bản của biện pháp giáo dục kĩ năng giao tiếp qua trò chơi

3.1.1. Nguyên tắc đảm bảo phát triển kĩ năng giao tiếp cho học sinh qua tổ chức trò chơi

3.1.2. Nguyên tắc đảm bảo vừa sức, phù hợp với học sinh lớp 5

3.1.3. Nguyên tắc đảm bảo tính hiệu quả trong việc giáo dục kĩ năng giao tiếp qua trò chơi

3.2. Các biện pháp giáo dục kĩ năng giao tiếp qua trò chơi

3.2.1. Xây dựng quy trình thiết kế và lựa chọn trò chơi giáo dục kĩ năng giao tiếp

3.2.1.1. Quy trình chung thiết kế trò chơi

Dưới đây là quy trình chúng đề thiết kế một trò chơi giáo dục với mục tiêu GDKNGT.

(1). Xác định mục tiêu bài học

Nghiên cứu yêu cầu cần đạt của bài học, nghiên cứu sách giáo khoa và các tài liệu, phân tích các nội dung bài học, từ đó xác định mục tiêu về năng lực và phẩm chất cần đạt trong đó có mục tiêu giáo dục các kỹ năng giao tiếp cụ thể.

(2). Xác định nội dung thiết kế trò chơi

Trong bài học, giáo viên có thể lựa chọn một trong 4 bước lên lớp để tổ chức trò chơi (khởi động, khám phá, thực hành, vận dụng) hay tổ chức trò chơi ở cả 4 bước sao cho phù hợp với nội dung hoạt động và mục tiêu đề ra, cũng như thời gian cho phép của tiết học.

(3). Dự kiến tên trò chơi, loại trò chơi

Tên trò chơi sẽ phản ánh một phần hoạt động chơi. Tên trò chơi cần được đặt ngắn gọn, dễ gọi, dễ nhớ, gây hứng thu và kích thích hứng thú của học sinh.

(4). Dự kiến phương tiện/ đồ dùng và địa điểm tổ chức trò chơi

Dựa vào nội dung hoạt động/ bài học, sau khi đã xác định rõ nội dung sẽ tổ chức trò chơi, tên trò chơi, giáo viên cần dự kiến được những phương tiện, đồ dùng phải chuẩn bị, thiết kế, tận dụng để tổ chức trò chơi như thế nào. Đồ dùng có sẵn, đi mua hay tự làm, ... địa điểm chơi ở đâu, bày trí/sắp xếp ra sao cho thuận lợi với việc tổ chức trò chơi.

(5). Dự kiến đội chơi, thời gian tổ chức chơi

Tùy theo nội dung chơi mà dự kiến đội chơi, đôi chơi có thể là nhóm 2-6 học sinh, không nên tổ chức đội nhóm quá đông dẫn đến mất kiểm soát và không tích cực được hoạt động của tất cả học sinh trong nhóm.

Căn cứ vào thời gian tiết học, thời gian dành cho hoạt động mà xác định thời gian chơi cho hợp lí, tránh việc thời gian chơi nhiều quá ảnh hưởng đến thời gian dành cho các hoạt động khác.

(6). Thiết kế trò chơi

- Cấu trúc một trò chơi bao gồm:
- + Tên trò chơi;
- + Mục tiêu của trò chơi;
- + Chuẩn bị đồ dùng/Địa điểm tổ chức trò chơi;
- + Nhiệm vụ chơi và cách chơi;
- + Luật chơi/quy tắc chơi;
- + Tiêu chí đánh giá hoạt động của người chơi.

3.2.1.2. Quy trình chung lựa chọn trò chơi

Bước 1. Xem xét, đánh giá các thành phần cơ bản của trò chơi

Bước 2. Bổ sung, điều chỉnh trò chơi

3.2.2. Xây dựng kĩ thuật thiết kế kế hoạch bài dạy/ hoạt động giáo dục nhằm giáo dục kĩ năng giao tiếp qua trò chơi

3.2.2.1. Kĩ thuật thiết kế hoạt động giáo dục kĩ năng giao tiếp với trò chơi trong môn học

Do nội dung trò chơi là một phần nội dung của bài học nên hoạt động trò chơi là một hoạt động nằm trong tiến trình chung của bài học. Hoạt động trong trò chơi được tổ chức vào thời điểm nào còn tùy thuộc vào cấu trúc bài học có thể là hoạt động đầu tiên hoặc hoạt động cuối của tiến trình bài học.

Bước 1: Thiết kế mục tiêu bài học

Mục tiêu của bài học cũng thể hiện mục tiêu của trò chơi, vì trò chơi là một nội dung được tổ chức trong bài học. Mục tiêu của bài học ngoài việc thể hiện các mục tiêu về năng lực phẩm chất của bài học có thể hiện mục tiêu giáo dục kĩ năng giao tiếp. mục tiêu giáo dục KNGT cũng có thể thiết kế ở phần mục tiêu của hoạt động.

Bước 2. Thiết kế chuẩn bị của giáo viên và học sinh

Giáo viên cần chỉ rõ đồ dùng của giáo viên và đồ dùng của học sinh. Xác định đúng các đồ dùng cần thiết thì khâu chuẩn bị mới chính xác và đầy đủ.

Bước 3. Thiết kế hoạt động dạy và học

Thiết kế dạy học với trò chơi (Trò chơi có nội dung của một phần bài học)

- Tên bài học
- Mục tiêu
- Chuẩn bị của GV và HS
- Các hoạt động dạy - học chủ yếu

Thời gian	Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của học sinh	Đồ dùng
	Hoạt động 1 : Khởi động, kết nối <i>Mục tiêu hoạt động 1:</i> <i>Các bước tiến hành:</i> Hoạt động 2 : Hình thành kiến thức mới: Khám phá, trải nghiệm phân tích, hình thành kiến thức mới <i>Mục tiêu của hoạt động 2:</i> <i>Các bước tiến hành:</i> Hoạt động 3: Luyện tập, thực hành: <i>Mục tiêu của hoạt động 3:</i> <i>Các bước tiến hành:</i> Hoạt động 4: Vận dụng, trải nghiệm <i>Mục tiêu của hoạt động 4:</i> <i>Các bước tiến hành:</i>	Trong quá trình học tập, học sinh tích cực thực hiện các nhiệm vụ theo yêu cầu của giáo viên: - Ổn định tổ chức - Lắng nghe nhiệm vụ - Tổ chức đội nhóm theo yêu cầu - Tích cực tham gia thực hiện các nhiệm vụ theo yêu cầu của giáo viên - Thực hiện đúng luật chơi - Đánh giá kết quả, nhận xét hoạt động của cá nhân và của đội khác	

+ Trò chơi có thể sử dụng trong hoạt động khởi động để giới thiệu bài, cũng có thể sử dụng ở hoạt động khám phá hoặc luyện tập thực hành như một phần của nội dung dạy học, và giáo viên cũng có thể sử dụng trò chơi ở phần vận dụng để củng cố, ôn tập kiến thức của bài học.

+ Minh hoạ kế hoạch bài dạy với trò chơi có nội dung là một phần của bài học (Phụ lục 6).

3.2.2.2. Kỹ thuật thiết kế hoạt động giáo dục KNGT với trò chơi trong hoạt động NGLL

Hoạt động NGLL ở tiểu học là các hoạt động tập thể ngoài tiết học: Hoạt động vui chơi tự do ở trường, hoạt động tập thể (chào cờ, sinh hoạt lớp, hoạt động chủ đề của Đội,...) Để giáo dục KNGT cho HS thông qua tổ chức trò chơi NGLL, chúng tôi xây dựng tiến trình tổ chức trò chơi ngoài lớp học theo 2 giai đoạn:

+ Giai đoạn 1: Thiết kế chương trình tổ chức hoạt động NGLL

+ Giai đoạn 2: Tổ chức hoạt động NGLL.

3.2.3. Tổ chức giáo dục kỹ năng giao tiếp qua một số trò chơi giáo dục kỹ năng giao tiếp

3.2.3.1. Sử dụng trò chơi trong hoạt động cung cấp mẫu giáo dục kỹ năng giao tiếp

(1). Hoạt động cung cấp mẫu thể hiện cảm xúc, thái độ

(2). Hoạt động cung cấp thông điệp qua hành động cơ thể

(3). Hoạt động cung cấp mẫu lắng nghe tích cực

3.2.3.2. Sử dụng trò chơi trong môn học và trong hoạt động ngoài giờ lên lớp

3.2.3.2.1. Trò chơi trong môn học

(1) Trò chơi sử dụng giới thiệu bài mới

(2) Trò chơi sử dụng để dạy bài mới

(3) Trò chơi sử dụng để ôn tập, củng cố

3.2.3.2.2. Trò chơi trong hoạt động ngoài giờ lên lớp

Ở trường, ngoài hoạt động học tập học sinh còn tham gia vào các hoạt động tập thể, hoạt động vui chơi tự do. Hoạt động tập thể có ý nghĩa quan trọng đối với học sinh lớp 5. Qua hoạt động Đội rèn cho các em nhiều kỹ năng giao tiếp mới đó là giao tiếp với các anh chị Phụ trách Chi đội, các Đội viên, các Sao, giao tiếp với các bạn trong Ban chỉ huy Liên đội,... đặc biệt được rèn luyện kỹ năng thuyết trình trước đám đông, kỹ năng tổ chức hoạt động, làm việc hợp tác và tạo cho các em giao tiếp trong các mối quan hệ đa dạng hơn. Giáo dục các em biết giao tiếp phù hợp trong các môi trường giao tiếp khác nhau. Hoạt động tập thể giúp các em giao tiếp và ứng xử tình huống giao tiếp một cách linh hoạt.

3.2.4. Thiết kế và tổ chức môi trường khuyến khích rèn luyện kỹ năng giao tiếp

Giúp cho HS có tâm lý thoải mái, tâm thế luôn sẵn sàng và tích cực hợp tác khi tham gia trò chơi. Khuyến khích HS tự giác thực hiện một cách thường xuyên các hành động hợp tác khi tham gia trò chơi.

- + Xây dựng môi trường tâm lý tốt giữa GV-HS và HS-HS
- + Xây dựng môi trường vật chất phù hợp và an toàn

3.3. Môi quan hệ giữa các biện pháp giáo dục kỹ năng giao tiếp cho học sinh qua trò chơi

Kết luận chương 3

Giáo dục kỹ năng là một quá trình khó khăn và phức tạp nhất là giáo dục kỹ năng giao tiếp cho lứa tuổi học sinh tiểu học thì càng khó khăn hơn. Vì thế đòi hỏi các nhà giáo dục cần tỉ mỉ, chi tiết, cụ thể từng thao tác, hoạt động nhỏ để tổ chức giáo dục cho học sinh. Luận án đưa ra các giải pháp bắt đầu từ việc thiết kế trò và lựa chọn trò chơi. Bởi lẽ không phải trò chơi nào cũng có thể đưa vào để cho học sinh chơi, nó cần phù hợp với nội dung bài học/hoạt động, phải có tác dụng giáo dục KNT và đặc biệt phải phù hợp với học sinh tiểu học. Chúng tôi đã cung cấp cho giáo viên một quy trình rất cụ thể để có thể thiết kế và lựa chọn được trò chơi phù hợp để sử dụng giáo dục KNGT cho học sinh.

Luận án đã xây dựng được kỹ thuật thiết kế kế hoạch bài dạy/ hoạt động giáo dục để giáo dục KNGT qua trò chơi theo đúng tinh thần chỉ đạo của Bộ giáo dục và Đào tạo, đồng thời minh họa quy trình bằng giáo án cụ thể. Điều này sẽ giúp cho giáo viên thực hiện ý tưởng dạy học/ tổ chức hoạt động cho học sinh một cách thuận lợi.

Chương 4. THỰC NGHIỆM SƯ PHẠM

4.1. Khái quát về thực nghiệm

4.1.1. Mục đích

4.1.2. Quy mô, địa bàn thực nghiệm

Nhằm kiểm chứng tính khoa học của giả thuyết và tính khả thi của các biện pháp giáo dục KNGT cho HS lớp 5 qua trò chơi.

Tên trường Tiểu học	Tên lớp			
	Lớp TN	Số lượng	Lớp ĐC	Số lượng
Trường Tiểu học Tiền Phong B	5A	30	5B	30
Trường Tiểu học Chi Đông	5A	30	5B	30
Trường Tiểu học Tráng Việt	5A	30	5B	30
3	3	90	3	90

4.1.3 Nội dung thực nghiệm

4.1.3.1. Đối tượng thực nghiệm

HS lớp 5 của Trường tiểu học Tiên Phong B, Trường Tiểu học Tráng Việt, Trường Tiểu học Chi Đông, huyện Mê Linh, Hà Nội. Căn cứ vào số lượng HS, chất lượng học tập và mức độ kỹ năng giao tiếp ban đầu để chọn ra cặp TN và ĐC, mỗi lớp chọn 30 HS để tổ chức TN. Đảm bảo nguyên tắc là số lượng, kết quả học tập và KNGT ban đầu là tương đương nhau giữa các lớp TN và ĐC.

4.1.3.2. Phương pháp đo đạc, đánh giá

+ Các kỹ năng giao tiếp của HS: Kỹ năng lắng nghe đối tượng giao tiếp; KN diễn đạt cụ thể, dễ hiểu; KN tự chủ cảm xúc và hành vi.

Trong nghiên cứu này KN được đánh giá theo thang đo 3 mức độ: Có KN tốt, có KN, chưa có KN.

4.1.4. Tiến trình, phương pháp thực nghiệm

4.1.4.1. Tiến trình thực nghiệm

Bước 1. Lựa chọn lớp TN, lớp ĐC; Bước 2. Bồi dưỡng cộng tác viên; Bước 3. Lập kế hoạch bài học; Bước 4. Tiến hành thực nghiệm

4.1.4.2. Kết quả khảo sát trước thực nghiệm

- Về kết quả học tập (cuối HKI): HS các lớp TN và ĐC đều được đánh giá là hoàn thành. Như vậy kết quả học tập của các lớp TN và ĐC là tương đương nhau.

4.1.4.3. Phương pháp thực nghiệm

Sử dụng TN có đối chứng, điều kiện chương trình, nội dung, điều kiện dạy học, sĩ số lớp học và trình độ đầu vào tương đương nhau. Lớp TN đã dạy học theo các trò chơi giáo dục và tiến trình dạy học đã thiết kế. Lớp ĐC tiến hành dạy học bình thường.

4.1.4.4. Kết thúc thực nghiệm

Khi kết thúc thực nghiệm, tiến hành phân tích tổng hợp kết quả của 2 lớp TN và ĐC để đánh giá về sự tiến bộ của HS về KNGT và kết quả tiếp thu nội dung kiến thức bài học qua trò chơi. Đã tiến hành đánh giá nhiều lần trong quá trình TN và so sánh kết quả của các lần đo được thực hiện ở thời gian bắt đầu, giữa và kết thúc quá trình TN. Phần kiểm tra kết quả học tập được thực hiện vào cuối đợt TN bằng một bài đo trắc nghiệm có cùng mức độ đối với lớp TN và lớp ĐC.

4.1.5. Phương pháp đo đạc, đánh giá kết quả

4.1.5.1. Đánh giá kết quả học tập

a) Kỹ thuật đánh giá: qua quan sát việc thực hiện các KN theo thiết kế của từng trò chơi.

b) Cách thức tiến hành: quan sát theo nhóm chơi, mỗi nhóm 6 HS và mỗi GV sẽ quan sát và ghi chép theo dõi sự tiến bộ của HS trong việc thực hiện kỹ năng giao tiếp trong trò chơi của từng HS.

c) Tiêu chí đánh giá

- Tiêu chí đánh giá kỹ năng giao tiếp:

Trong nghiên cứu này KNGT được đánh giá theo thang đo 3 mức độ: Có KN tốt, có KN, chưa có KN.

Theo quy định hiện nay, thì việc đánh giá kết quả học tập HS tiểu học bằng nhận xét là hoàn thành hoặc chưa hoàn thành. Tuy nhiên, bài kiểm tra đánh giá kết quả học tập được thiết kế sử dụng thang điểm 10 nhằm đo đạc cụ thể kết quả tiếp thu nội dung kiến thức bài học qua trò chơi.

4.1.5.2. Phương pháp đánh giá hiệu quả tác động của các biện pháp

a) Kiểm định tính hiệu quả

Tính hiệu quả của các biện pháp được kiểm nghiệm bằng phần mềm chuyên dụng phân tích thống kê SPSS, thông qua phương pháp phân tích khác biệt trung bình *One-Way ANOVA*. Quy trình phân tích *One-Way ANOVA* được mô tả như Hình ...:

Hình 4.1: Quy trình phân tích One-Way ANOVA bằng phần mềm SPSS

b) Đánh giá mức độ ảnh hưởng của tác động

Mức độ ảnh hưởng của tác động được đánh giá bằng phương pháp sử dụng độ chênh lệch giá trị trung bình chuẩn của Cohen (1998), được mô tả như sau:

Trong đó:

SMD là độ chênh lệch giá trị trung bình chuẩn;

là giá trị trung bình của nhóm thực nghiệm;

là giá trị trung bình của nhóm đối chứng;

là độ lệch chuẩn của nhóm đối chứng

Theo Cohen (1998), mức độ ảnh hưởng được phân ra các mức độ ảnh hưởng từ không đáng kể đến rất lớn theo các tiêu chí sau (Bảng...):

Bảng 4.2: Tiêu chí đánh giá mức độ ảnh hưởng

Giá trị mức độ ảnh hưởng	Ảnh hưởng
> 1,00	Rất lớn
0,80 – 1,00	Lớn
0,50 – 0,79	Trung bình
0,20 – 0,49	Nhỏ
< 0,20	Rất nhỏ

4.2. Phân tích kết quả thực nghiệm

4.2.1. Phân tích so sánh mức độ tích cực giao tiếp trước thực nghiệm ở nhóm thực nghiệm và nhóm đối chứng

4.2.2. Phân tích so sánh mức độ tích cực giao tiếp sau thực nghiệm ở nhóm thực nghiệm và nhóm đối chứng

4.2.3. Phân tích kết quả sự tiến bộ về kĩ năng giao tiếp của học sinh qua trò chơi

4.2.4. Phân tích trường hợp cải thiện kĩ năng giao tiếp

4.3. Đánh giá chung kết quả thực nghiệm

4.3.1. Về tác dụng của trò chơi

Kết quả TN cho thấy, trò chơi rất phù hợp với đặc điểm tâm sinh lí HS lớp 5. Trò chơi đã giúp cho HS cơ hội trải nghiệm khoa học, cảm thấy thích thú, hào hứng và tích cực hợp tác, đặc biệt là giao tiếp hiệu quả trong học tập, đem lại niềm vui rất lớn cho HS. Trò chơi đã giáo dục được KNGT cho HS giúp cho các em nhanh nhẹn hơn, mạnh dạn và tự tin hơn trong giao tiếp, hiểu được sức mạnh của đồng đội, biết chia sẻ và cùng hợp sức để hoàn thành nhiệm vụ. Đồng thời vẫn đảm bảo được chất lượng học tập của HS.

4.3.2. Về sự cải thiện kĩ năng giao tiếp

Qua trò chơi, KNGT của HS được cải thiện đáng kể, mức độ “chưa có KN” hầu như không còn, các mức độ “có KN” và “có KN tốt” đã tăng lên rất nhiều so với trước khi TN.

Trong mỗi HS luôn tiềm ẩn nhiều khả năng thực hiện các thao tác hành động hoặc ý tưởng sáng tạo, nếu giáo dục đúng cách thì các em sẽ thực hiện được và phát huy tốt khả năng của mình. Trò chơi là một trong nhiều cách để phát huy những khả năng còn tiềm ẩn trong HS.

Kết luận chương 4

Kết quả thực nghiệm bước đầu cho thấy, các biện pháp giáo dục KNGT cho HS 5 qua trò chơi đã có tác động tích cực đến việc cải thiện KNGT và cả kết quả học tập của HS. Sau TN, KNGT của HS đã được cải thiện đáng kể ở cả 3 KN. Mức độ tích cực giao tiếp của HS cũng đã được nâng lên rõ rệt. Những phân tích định lượng và định tính với những phép đo và kiểm định khoa học đã khẳng định tính hiệu quả của các biện pháp giáo dục KNGT qua trò chơi.

Kết quả thực nghiệm sư phạm cũng cho thấy, các biện pháp giáo dục KNGT qua trò chơi còn tác động tích cực đến kết quả học tập của HS. Chính trong quá trình trải nghiệm để rèn luyện KNGT đã giúp cho HS tích cực hơn trong học tập, có KNGT tốt là điều kiện thuận lợi để các em học tập đạt kết quả tốt hơn. Kết quả thực nghiệm đã khẳng định giả thuyết khoa học của đề tài là đúng đắn và đã được chứng minh, các biện pháp giáo dục KNGT cho HS 5 qua trò chơi là có tác động đến sự phát triển KNGT của các em trong học tập.

KẾT LUẬN

“Học thông qua chơi” là xu hướng giáo dục hiện đại, phù hợp với đặc điểm tâm lí lứa tuổi của học sinh tiểu học. Giáo dục kĩ năng đòi hỏi một quá trình lâu dài, liên tục và không ngừng rèn luyện của học sinh, do vậy giáo dục kĩ năng giao tiếp cho học sinh qua trò chơi cần được giáo viên tổ chức thường xuyên trong các môn học cũng như trong hoạt động trải nghiệm ở nhà trường.

Kĩ năng giao tiếp luôn giữ một vai trò quan trọng nhất trong kĩ năng sống của con người. Muốn tồn tại và thành công trong cuộc sống con người nhất định phải có kĩ năng giao tiếp. Chính vì vậy các công trình nghiên cứu mà chúng tôi tổng hợp được về lĩnh vực này rất đa dạng và phong phú ở nhiều ngành nghề, lĩnh vực khác nhau. Những nghiên cứu này đã giúp chúng tôi có cái nhìn tổng quan, có cơ sở khoa học vững chắc để tiếp tục tìm hiểu việc giáo dục KNGT cho học sinh. Mặc dù vậy, những nghiên cứu về giáo dục kĩ năng giao tiếp cho học sinh tiểu học còn rất ít và chưa có công trình nào trực tiếp giải quyết vấn đề giáo dục kĩ năng giao tiếp cho học sinh tiểu học qua trò chơi và đó chính là khoảng trống mà luận án đã tiếp tục tìm hiểu và có kết quả cụ thể.

Thực tiễn giáo dục kĩ năng giao tiếp ở tiểu học cũng cho thấy còn nhiều việc cần giải quyết để nâng cao chất lượng giáo dục và phát triển KNGT cho học sinh. Từ khảo sát thực trạng cho thấy, GV, CBQL đã nhận thức được về mục đích và tầm quan trọng của GDKNGT trong nhà trường, song còn tồn tại những khó khăn từ phía giáo viên và nhà trường chưa được giải quyết dẫn đến kết quả GDKNGT cho học sinh chưa cao. Từ kết quả nghiên cứu lí luận và thực trạng, luận án đã đề xuất một số biện pháp GDKNGT qua trò chơi bao gồm: Xây dựng quy trình thiết kế và lựa chọn trò chơi giáo dục kĩ năng giao tiếp; Xây dựng kĩ thuật thiết kế kế hoạch bài dạy/ hoạt động giáo dục kĩ năng giao tiếp qua trò chơi; Tổ chức hướng dẫn sử dụng một số trò chơi giáo dục kĩ năng giao tiếp; Thiết kế và tổ chức môi trường khuyến khích rèn luyện kĩ năng giao tiếp. Các biện pháp có sự liên kết chặt chẽ với nhau tạo thành một chỉnh thể, là tiền đề của nhau để GDKNGT cho HS qua trò chơi đạt kết quả tốt nhất. Việc tạo môi trường khuyến khích HS rèn luyện KNGT là biện pháp được thực hiện xuyên suốt trong tiến trình GDKNGT qua trò chơi.

Thực nghiệm cho thấy, các biện pháp GDKNGT qua trò chơi đã có tác động tích cực đến việc cải thiện KNGT và cả kết quả học tập của HS lớp 4, 5. Sau TN, KNGT của HS

đã được cải thiện đáng kể ở cả 3 KN. Chính trong quá trình trải nghiệm để rèn luyện KNGT qua trò chơi đã giúp cho HS tích cực, hứng thú hơn trong học tập, có KNGT tốt là điều kiện thuận lợi để các em học tập đạt kết quả tốt hơn. Kết quả thực nghiệm đã khẳng định giả thuyết khoa học của đề tài là đúng đắn và đã được chứng minh, các biện pháp GDKNGT cho HS lớp 4, 5 qua trò chơi là có tác động đến sự phát triển KNGT của các HS.

DANH MỤC CÁC CÔNG TRÌNH LIÊN QUAN ĐẾN LUẬN ÁN

1. Trần Thị Lan (2017), “Sử dụng trò chơi ngôn ngữ trong dạy học luyện từ và câu cho học sinh lớp 5”, *Tạp chí khoa học Trường Đại học Sư phạm Hà Nội 2*, số 47.
2. Trần Thị Lan, Đàm Thị Hòa (2018), “Giáo dục kỹ năng giao tiếp cho học sinh tiểu học”, *Tạp chí Quản lý Giáo dục*, số 3, Tháng 3/2018.
3. Trần Thị Lan, Đàm Thị Hòa (2020), “*A Number Of Organization Methods Of Educating Communication Skills For Students Of Grade 5*”, Tham dự hội thảo Quốc tế ICE2020 báo cáo bằng tiếng Anh từ 1-3/2/2020 tại Trường Đại học Hoàng gia Udon Thani, Thái Lan. ISBN 978-616-8097-11-3.
4. Trần Thị Lan, Đàm Thị Hòa, Lương Phúc Đức (2020), “*Designing Educational Games To Develop Communication Skills For 5th Graders*”, Tham dự hội thảo Quốc tế ICE2020 báo cáo bằng tiếng Anh từ 1-3/2/2020 tại Trường Đại học Hoàng gia Udon Thani, Thái Lan. ISBN 978-616-8097-11-3.
5. Tran Thi Lan and Dam Thi Hoa (2023): Communication Skills Education through Games for Elementary School Students. RESEARCH AND ANALYSIS JOURNAL OF APPLIED RESEARCH, ISSN: 2394-6709, DOI:10.47191/rajar/v9i7.09, Volume: 09 Issue: 07 July-2023, International Open Access, Impact Factor- 8.174, Page no. 419-42.