

VẬN DỤNG TRÒ CHƠI TRONG GIẢNG DẠY TÂM LÝ HỌC ĐẠI CƯƠNG CHO SINH VIÊN TRƯỜNG ĐẠI HỌC TDTT ĐÀ NẴNG

ThS. Phùng Thị Cúc, ThS. Mai Thị Thúy

Trường Đại học TDTT Đà Nẵng

Tóm tắt: Kết quả chính của báo cáo là khảo sát được thực trạng vận dụng trò chơi trong giảng dạy Tâm lý học đại cương cho sinh viên trường Đại học Thể dục thể thao Đà Nẵng. Các nội dung đánh giá gồm: Mức độ vận dụng phương pháp tổ chức trò chơi trong giảng dạy Tâm lý học đại cương, mức độ vận dụng thành thạo phương pháp tổ chức trò chơi trong giảng dạy TLHĐC, nguyên nhân việc vận dụng chưa phổ biến phương pháp tổ chức trò chơi trong giảng dạy TLHĐC, hiệu quả giảng dạy khi giảng viên vận dụng phương pháp tổ chức trò chơi môn TLHĐC.

Từ khóa: Trò chơi, tâm lý học đại cương, giảng dạy, sinh viên.

Abstract: The main result of this article is surveying the situation of applying games in teaching General psychology for students of Danang Sports University. Evaluation contents include: Degree of application of the method organize games in teaching General psychology, level fluent in the method organize games in teaching General psychology, causes of application are not yet common the method organize games in teaching General psychology, effectiveness of games organization in teaching General psychology.

Keywords: Games, general psychology, teaching, students.

ĐẶT VẤN ĐỀ

Việc hình thành hứng thú và động cơ học tập của sinh viên, đặc biệt là sinh viên trường đại học Thể dục thể thao Đà Nẵng là cơ sở để giúp sinh viên (SV) - những người thầy, người huấn luyện viên tương lai có thái độ và hành động phù hợp giúp hoạt động học tập của họ đạt được kết quả tốt hơn.

Vì vậy, việc tìm hiểu thực trạng vận dụng trò chơi trong giảng dạy môn Tâm lý học đại cương (TLHĐC) là vô cùng cần thiết, làm cơ sở để đề xuất, xây dựng các giải pháp giảm bớt sự căng thẳng tâm lý trong học tập góp phần nâng cao hiệu quả học tập của sinh viên.

Trong quá trình nghiên cứu bài viết sử dụng các phương pháp chủ yếu sau: Phương pháp

phân tích và tổng hợp tài liệu, phương pháp trao đổi kinh nghiệm, phương pháp điều tra cơ bản, phương pháp toán học thống kê.

KẾT QUẢ NGHIÊN CỨU

1. Thực trạng vận dụng phương pháp tổ chức trò chơi trong giảng dạy môn Tâm lý học đại cương cho sinh viên trường Đại học TDTT Đà Nẵng

Dựa trên sự phân tích thực trạng vận dụng trò chơi trong hoạt động học tập của sinh viên đối với môn Tâm lý học đại cương, chúng tôi thu được kết quả như sau: Đối tượng phỏng vấn gồm 200 sinh viên khóa ĐH11 và ĐH12 trường Đại học TDTT Đà Nẵng. Kết quả được trình bày ở Bảng 1 đến Bảng 4.

Bảng 1. Mức độ vận dụng phương pháp tổ chức trò chơi trong giảng dạy TLHĐC cho sinh viên trường Đại học TDTT Đà Nẵng (n = 200)

STT	Mức độ	Tần số	Tần suất (%)
1	Không bao giờ	156	78
2	Thỉnh thoảng	98	49
3	Thường xuyên	32	16

Phần đông sinh viên cho rằng, giảng viên “*Không bao giờ*” sử dụng phương pháp này trong giờ học chiếm tới 78%. 49% sinh viên cho rằng giảng viên “*Thỉnh thoảng*” có sử dụng và có 16% trả lời giảng viên sử dụng “*Thường xuyên*”. Điều này cho thấy mức độ vận dụng phương pháp tổ chức trò chơi trong giảng dạy môn TLHĐC và hầu hết các môn học khác trong nhà trường chưa được chú trọng đúng mức. Mặc dù một số giáo viên thỉnh thoảng có

sử dụng phương pháp này cũng là do nhu cầu học tập của sinh viên mà giáo viên muốn giảm nhẹ sức học cho sinh viên bằng cách thay đổi không khí để sinh viên giảm bớt căng thẳng trong quá trình tiếp thu kiến thức. Tuy nhiên trên thực tế, giảng viên chưa vận dụng một cách khoa học và triệt để phương pháp dạy học này.

Như vậy, việc vận dụng phương pháp tổ chức trò chơi vẫn chưa thật sự phổ biến hay được chú trọng trong giảng dạy TLHĐC.

2. Mức độ vận dụng thành thạo phương pháp tổ chức trò chơi trong giảng dạy TLHĐC

Bảng 2. Đánh giá mức độ vận dụng thành thạo phương pháp tổ chức trò chơi trong giảng dạy TLHĐC trên giảng viên (n = 11) và sinh viên (n = 200)

STT	Khách thể	Tần số	Tần suất(%)
1	Giảng viên	6	54,5
2	Sinh viên	69	34,5

Ở câu hỏi này đối với 11 giảng viên được hỏi thì có 6 người lựa chọn là giảng viên vận dụng thành thạo phương pháp này chiếm 54,5%. Còn đối với sinh viên chỉ có 34,5% chọn lựa câu trả lời. Điều này cho thấy, kết quả thu được có phần cảm tính vì đánh giá của giảng viên và những đồng nghiệp dành cho họ cao hơn đánh giá của sinh viên. Mà bản thân sinh viên mới là người chịu sự tác động từ phía giảng viên về phương pháp dạy học. Điều này cho thấy có sự tương ứng giữa mức độ vận dụng và mức độ thành thạo của giảng viên trong quá trình vận dụng các phương pháp. Việc vận dụng thường xuyên các phương pháp giảng dạy tạo nên mức độ thành thạo của phương pháp đó. Phương pháp vận dụng trò chơi chưa được phổ biến trong dạy học ở đại học, cao đẳng. Mặc dù có sử dụng ở một số nội

dung nhưng mức độ thành thạo cũng chưa được đánh giá cao so với các phương pháp khác.

3. Đánh giá nguyên nhân việc vận dụng chưa phổ biến phương pháp tổ chức trò chơi trong giảng dạy TLHĐC

Vấn đề về thời gian thường gây ra “rào cản tâm lý” đối với giảng viên khi vận dụng phương pháp tổ chức trò chơi trong dạy học. So với những phương pháp khác như thuyết trình, nêu vấn đề, người dạy sẽ điều tiết thời lượng tổ chức lớp học dễ dàng hơn. Trong khi đó việc tổ chức trò chơi thường tạo nên những tình huống sự phạm khi chơi. Vì thế đòi hỏi người dạy phải thật sự khéo léo để xử lý các tình huống đó đồng thời phải biết điều tiết lớp học để đảm bảo làm chủ thời gian và chưa kể đến nội dung giảng dạy nhiều.

Bảng 3. Nguyên nhân sử dụng chưa phổ biến trò chơi trong giảng dạy TLHĐC (khảo sát trên giảng viên) (n = 11)

STT	Nguyên nhân	Tần số	Tần suất (%)	Thứ hạng
1	Không có đủ thời gian	8	72,7	1
2	Nội dung giảng dạy nhiều	6	54,5	2
3	Giảng viên chưa được trang bị kiến thức vận dụng phương pháp tổ chức trò chơi	6	54,5	2
4	Không có nhiều nguồn trò chơi cho việc giảng dạy	5	45,5	3

Giảng viên chưa được trang bị kiến thức vận dụng phương pháp tổ chức trò chơi cũng là một trong những nguyên nhân khiến phương pháp này chưa được đánh giá cao. Người dạy vẫn chưa có nhiều cơ hội để nâng cao kiến thức và kỹ năng thực hành phương pháp này trong dạy học.

Việc sưu tầm và sáng tạo nguồn trò chơi đáp ứng mục đích dạy học của người thầy là cả một quá trình lâu dài. Thế nhưng giảng viên vẫn chưa có nhiều nguồn trò chơi phục vụ cho công tác giảng dạy. Đây cũng là một trở ngại không nhỏ đến việc vận dụng phương pháp tổ chức trò chơi vào giảng dạy môn TLHĐC.

4. Đánh giá hiệu quả giảng dạy khi giảng viên vận dụng phương pháp tổ chức trò chơi môn TLHĐC

Phần lớn sinh viên cho rằng, việc vận dụng phương pháp tổ chức trò chơi làm cho *bầu không khí lớp học vui vẻ, thoải mái* hơn (chiếm 46,5%). Theo quan sát giờ học TLHĐC của một số lớp, lúc đầu bầu không khí lớp học vẫn trầm (do đây mới chỉ là buổi học thứ hai của sinh viên). Nhưng khi giảng viên giới thiệu trò chơi và luật chơi thì không khí lớp học trở nên sôi nổi hơn nhiều. Sinh viên thoải mái thực hiện trò chơi theo yêu cầu của người dạy.

Bảng 4: Hiệu quả dạy học khi vận dụng trò chơi trong giảng dạy TLHĐC (khảo sát trên sinh viên) (n = 200)

STT	Nhận định	Tần số	Tần suất (%)	Thứ hạng
1	Làm bài học dễ hiểu, dễ nhớ	88	44	2
2	Sinh viên học tập tích cực, hứng thú	85	42,5	3
3	Bầu không khí lớp học vui vẻ, thoải mái	93	46,5	1
4	Tăng cường sự gắn bó giữa người học với nhau	76	38	6
5	Tạo sự thân thiện giữa người dạy và người học	80	40	5
6	Khắc sâu hơn nội dung bài học	83	41,5	4

Đây là một yếu tố thuận lợi đối với hiệu quả dạy học. Bầu không khí lớp học thoải mái thân thiện sẽ kích thích tính tích cực, tự giác, chủ động của sinh viên. Điều này tạo tâm thế sẵn sàng học tập ở người học “Biết mà học không

bằng thích mà học”. Thích mà học không bằng vui mà học”.

Tác dụng tiếp theo là *làm cho bài học dễ hiểu, dễ nhớ* (chiếm 44%). Dưới sự tổ chức điều khiển của giảng viên, thông qua hoạt động chơi

của mình, sinh viên tự phát hiện, giải quyết vấn đề và lĩnh hội tri thức. Vì thế người học tiếp thu kiến thức dễ dàng hơn.

Từ đó kích thích *sinh viên học tập tích cực, hứng thú* (chiếm 42,5%) và đây cũng là cơ hội *tạo sự thân thiện giữa người dạy và người học* (chiếm 40%). Khi tham gia trò chơi, người dạy và người học có nhiều điều kiện tương tác với nhau. Thầy và trò có sự tiếp nhận và phản hồi thông tin một cách thường xuyên trong suốt quá trình tổ chức trò chơi. Thầy có thể biết thêm về nhu cầu nhận thức của người học để có phương pháp giáo dục phù hợp. Qua đó, sinh viên cũng có cái nhìn toàn diện hơn về vai trò của thầy. Điều này làm mối quan hệ thầy trò thân thiện, cởi mở hơn và do vậy cũng giúp cho sinh viên *khắc sâu hơn nội dung bài học* (chiếm 41,5%).

KẾT LUẬN

Từ kết quả nghiên cứu có thể thấy nội dung bài viết đã giải quyết được một số nhiệm vụ chủ yếu sau:

- Thực trạng của việc vận dụng trò chơi trong giảng dạy Tâm lý học đại cương hiện nay tại trường Đại học Thể dục thể thao Đà Nẵng vẫn chưa phổ biến so với các phương pháp dạy học khác.

- Nguyên nhân của việc vận dụng chưa phổ biến trò chơi trong giảng dạy môn Tâm lý học đại cương: Nội dung giảng dạy nhiều; Không có đủ thời gian; Giảng viên chưa được trang bị kiến thức vận dụng phương pháp tổ chức trò chơi cũng như không có nhiều nguồn trò chơi cho việc giảng dạy.

- Việc vận dụng trò chơi có tác dụng tích cực đến hiệu quả dạy học. Tác dụng dễ nhận thấy nhất là đem lại hứng thú học tập cho người học và làm cho bầu không khí lớp học vui vẻ, thoải mái hơn.

Đây cũng là cơ sở để chúng tôi lựa chọn, thử nghiệm một số trò chơi phù hợp với nội dung giảng dạy và rút ra bài học thực tiễn.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- [1]. Nguyễn Quang Uẩn (2007), *Giáo trình Tâm lý học đại cương*, NXB Đại học Sư phạm.
- [2]. Nguyễn Thị Thanh Hà (2006), *Giáo trình tổ chức hoạt động vui chơi của trẻ ở trường mầm non*, NXB Giáo dục.
- [3]. Hồ Lam Hồng (2009), *101 trò chơi khám phá - Chủ đề bản thân*, NXB Giáo dục.
- [4]. Lê Văn Hồng (2007) - *Tâm lý học lứa tuổi và tâm lý học sư phạm*, NXB Đại học Quốc gia Hà Nội.
- [5]. Nguyễn Kim Chuyên (2012), *Xây dựng và sử dụng trò chơi dạy học nhằm tích cực hóa hoạt động học tập của sinh viên trong dạy học môn Giáo dục học*, Đại học Đồng Tháp.
- [6]. Nguyễn Thị Bích Hồng (2014) *Phương pháp sử dụng trò chơi trong dạy học*, Tạp chí Khoa học ĐHSPT HCM.