

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



ĐINH THỊ HỒNG LOAN

**MỘT SỐ BIỆN PHÁP TỔ CHỨC TRÒ CHƠI
LẮP GHÉP - XÂY DỰNG NHẪM PHÁT TRIỂN
TÍNH SÁNG TẠO CHO TRẺ 5 - 6 TUỔI
Ở TRƯỜNG MẦM NON**

LUẬN VĂN THẠC SĨ KHOA HỌC GIÁO DỤC

HÀ NỘI - 2012

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



ĐINH THỊ HỒNG LOAN

**MỘT SỐ BIỆN PHÁP TỔ CHỨC TRÒ CHƠI
LẮP GHÉP - XÂY DỰNG NHẪM PHÁT TRIỂN
TÍNH SÁNG TẠO CHO TRẺ 5 - 6 TUỔI
Ở TRƯỜNG MẦM NON**

Chuyên ngành: Giáo dục học (Giáo dục mầm non)

Mã số: 60.14.01.01

LUẬN VĂN THẠC SĨ KHOA HỌC GIÁO DỤC

Giáo viên hướng dẫn khoa học: TS. Đinh Văn Vang

HÀ NỘI – 2012

LỜI CẢM ƠN

Tôi xin trân trọng bày tỏ lòng biết ơn sâu sắc đến thầy giáo **TS Đinh Văn Vang**, người đã tận tình giúp đỡ hướng dẫn tôi trong suốt thời gian học tập, nghiên cứu và hoàn thành luận văn.

Tôi xin trân trọng cảm ơn trường ĐHSP Hà Nội cùng toàn thể các thầy cô giáo trong khoa Giáo dục Mầm non đã trực tiếp hoặc gián tiếp chỉ dẫn cho tôi trong thời gian tôi học tập và nghiên cứu tại trường.

Tôi xin chân thành cảm ơn tập thể cô và cháu trường Mầm non Tân Thành, trường Mầm non Ninh Khánh – Thành phố Ninh Bình đã tạo mọi điều kiện thuận lợi cho tôi trong công tác nghiên cứu.

Tôi cũng xin chân thành cảm ơn những người thân trong gia đình, bạn bè, đồng nghiệp, giúp đỡ tôi hoàn thành tốt luận văn này.

Hà Nội, tháng 12 năm 2012

Tác giả

Đinh Thị Hồng Loan

DANH MỤC CÁC CHỮ VIẾT TẮT TRONG LUẬN VĂN

VIẾT ĐẦY ĐỦ	VIẾT TẮT
1. Đối chứng.....	ĐC
2. Thực nghiệm	TN
3. Lắp ghép xây dựng.....	LGXD
4. Số phiếu.....	SP
5. Trung bình.....	TB
6. Nguyên vật liệu	NVL

MỞ ĐẦU

1. Lí do chọn đề tài

Để thực hiện sự nghiệp công nghiệp hoá, hiện đại hoá đất nước cần phải có nguồn nhân lực năng động, sáng tạo. Sáng tạo là một phẩm chất rất quan trọng của người lao động mới, bởi chính sự sáng tạo ảnh hưởng rất lớn đến sự phát triển của đất nước. Để tạo ra một thế hệ con người trưởng thành có năng lực sáng tạo thì ngay từ lứa tuổi mầm non chúng ta cần chú ý phát triển tính sáng tạo cho trẻ.

Để phát triển tính sáng tạo nói riêng và phát triển toàn diện nhân cách trẻ nói chung phải kể đến hoạt động chủ đạo của lứa tuổi này đó là hoạt động vui chơi. Trong khi chơi những mối quan hệ, những tình huống, những điều kiện vật chất của hoàn cảnh xung quanh làm nảy sinh những ý tưởng và thúc đẩy sự sáng tạo của trẻ. Trò chơi ở lứa tuổi mẫu giáo được coi là một phương tiện rất quan trọng để giáo dục và phát triển tính sáng tạo cho trẻ. Mọi trò chơi đều có thể giáo dục và phát triển tính sáng tạo cho trẻ, trong đó trò chơi lắp ghép - xây dựng là trò chơi có nhiều thế mạnh hơn cả. Bởi khi tham gia trò chơi, trẻ sẽ có cơ hội thể hiện khả năng sáng tạo của mình ngay từ bắt đầu hình thành ý tưởng xây dựng cho đến quá trình tạo ra sản phẩm.

Trên thực tế, ở các trường mầm non khi tổ chức trò chơi lắp ghép - xây dựng cho trẻ, giáo viên chưa thực sự chú ý đến việc phát triển tính sáng tạo cho trẻ. Ngay từ lúc thoả thuận vai chơi đã có sự áp đặt của giáo viên, ý tưởng lắp ghép xây dựng của trẻ được định hướng theo ý đồ của giáo viên. Chủ đề lắp ghép xây dựng của trẻ thường lặp lại, các công trình nghèo nàn về chi tiết, đơn giản về cấu trúc... điều đó ảnh hưởng lớn đến sự phát triển tính sáng tạo của trẻ.

Chính vì những lí do trên, chúng tôi lựa chọn nghiên cứu đề tài: ***“Một số biện pháp tổ chức trò chơi lắp ghép - xây dựng nhằm phát triển tính sáng tạo cho trẻ 5 - 6 tuổi ở trường mầm non”***. Hi vọng kết quả nghiên cứu của đề tài sẽ góp phần bổ sung lí luận và thực tiễn về những biện pháp tổ chức trò chơi lắp ghép - xây dựng nhằm phát triển tính sáng tạo cho trẻ mẫu giáo ở trường mầm non

2. Mục đích nghiên cứu

Nghiên cứu xây dựng một số biện pháp tổ chức trò chơi lắp ghép - xây dựng nhằm phát triển tính sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi ở trường mầm non

3. Khách thể nghiên cứu và đối tượng nghiên cứu

3.1. Khách thể nghiên cứu

Quá trình tổ chức trò chơi lắp ghép - xây dựng cho trẻ 5 - 6 tuổi ở trường mầm non.

3.2. Đối tượng nghiên cứu

Xây dựng một số biện pháp tổ chức trò chơi lắp ghép - xây dựng nhằm phát triển tính sáng tạo cho trẻ 5 - 6 tuổi ở trường mầm non.

4. Giả thuyết khoa học

Nếu xây dựng được những biện pháp tổ chức trò chơi lắp ghép - xây dựng hấp dẫn, phù hợp với đặc điểm phát triển của trẻ như: cung cấp, mở rộng vốn biểu tượng; xây dựng môi trường chơi;... sẽ nâng cao được tính sáng tạo của trẻ trong quá trình chơi trò chơi lắp ghép - xây dựng.

5. Nhiệm vụ nghiên cứu

5.1. Xây dựng cơ sở lý luận về việc phát triển tính sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi trong trò chơi lắp ghép - xây dựng ở trường mầm non.

5.2. Nghiên cứu thực trạng việc tổ chức trò chơi lắp ghép - xây dựng nhằm phát triển tính sáng tạo cho trẻ 5 - 6 tuổi ở trường mầm non.

5.3. Đề xuất một số biện pháp tổ chức trò chơi lắp ghép - xây dựng nhằm phát triển tính sáng tạo cho trẻ 5 - 6 tuổi ở trường mầm non.

5.4. Thực nghiệm sư phạm nhằm xác định hiệu quả và tính khả thi của những biện pháp đã xây dựng.

6. Phạm vi nghiên cứu

- Tính sáng tạo của trẻ mẫu giáo được biểu hiện ở mọi hoạt động. Trong nghiên cứu này chỉ nghiên cứu tính sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi trong trò chơi lắp ghép - xây dựng và biện pháp tổ chức trò chơi lắp ghép - xây dựng nhằm phát triển tính sáng tạo cho trẻ 5 - 6 tuổi ở trường mầm non.

- Đề tài chỉ nghiên cứu trên trẻ 5 - 6 tuổi một số trường mầm non tại địa bàn thành phố Ninh Bình - tỉnh Ninh Bình.

7. Phương pháp nghiên cứu

7.1. Nhóm phương pháp nghiên cứu lý luận

Đọc, phân tích, tổng hợp, khái quát những công trình nghiên cứu của các tác giả trong và ngoài nước để xây dựng cơ sở lý luận cho đề tài. Cụ thể là:

- Tổng quan những công trình nghiên cứu về tính sáng tạo và phát triển tính sáng tạo cho trẻ mẫu giáo nói chung, trẻ mẫu giáo 5 - 6 tuổi nói riêng. Trên cơ sở đó xác định hướng nghiên cứu của mình.

- Xây dựng những khái niệm công cụ cho đề tài như: Khái niệm về tính sáng tạo; khái niệm về trò chơi lắp ghép - xây dựng, khái niệm biện pháp tổ chức trò chơi lắp ghép - xây dựng nhằm phát triển tính sáng tạo cho trẻ 5 - 6 tuổi ...

- Làm rõ bản chất, đặc điểm của tính sáng tạo và những biểu hiện tính sáng tạo của trẻ trong trò chơi lắp ghép - xây dựng...

7.2. Nhóm phương pháp nghiên cứu thực tiễn

7.2.1. Phương pháp quan sát

- Quan sát những biện pháp giáo viên mầm non sử dụng trong quá trình tổ chức trò chơi lắp ghép – xây dựng cho trẻ 5 - 6 tuổi, cơ sở vật chất – đồ dùng, đồ chơi, vật liệu xây dựng phục vụ cho trò chơi lắp ghép - xây dựng; quan sát những biểu hiện tính sáng tạo của trẻ trong khi chơi trò chơi lắp ghép - xây dựng... để xác định thực trạng và nguyên nhân dẫn đến thực trạng về những biện pháp tổ chức trò chơi lắp ghép - xây dựng của giáo viên ở trường mầm non.

- Quan sát những biểu hiện tính sáng tạo của trẻ trong trò chơi lắp ghép - xây dựng khi có những biện pháp tác động thực nghiệm để khẳng định hiệu quả và tính khả thi của những biện pháp tổ chức trò chơi nhằm phát triển tính sáng tạo cho trẻ 5 - 6 tuổi do chúng tôi đề xuất.

7.2.2. Phương pháp điều tra an kết

Dùng phiếu điều tra để khảo sát về nhận thức, thái độ, những việc làm cụ thể của giáo viên khi tổ chức trò chơi lắp ghép - xây dựng nhằm phát triển tính sáng tạo cho trẻ 5 - 6 tuổi ở trường mầm non. Kết quả điều tra sẽ là cơ sở quan trọng để xác định nguyên nhân của thực trạng mức sáng tạo của trẻ trong trò chơi lắp ghép - xây dựng.

7.2.3. Phương pháp đàm thoại

Trò chuyện, trao đổi với giáo viên để có thêm thông tin về thực trạng, nguyên nhân dẫn đến thực trạng... Những thông tin này là cơ sở phân tích, đánh giá khách quan thực trạng và nguyên nhân dẫn đến thực trạng.

Trò chuyện trực tiếp với trẻ để có thêm thông tin về hứng thú chơi, về tính sáng tạo của trẻ được thể hiện qua sản phẩm lắp ghép - xây dựng của trẻ.

7.2.4. Phương pháp phân tích sản phẩm hoạt động

Phương pháp này được sử dụng để phân tích những dấu hiệu biểu hiện của tính sáng tạo trong các sản phẩm lắp ghép - xây dựng của trẻ. Phương pháp này là một phương pháp cơ bản để xác định tính sáng tạo của trẻ trong trò chơi lắp ghép - xây dựng; để đo đầu vào, đo đầu ra của kết quả thực nghiệm.

7.2.5. Phương pháp thực nghiệm sư phạm

Mục đích của thực nghiệm sư phạm là xác định hiệu quả và tính khả thi của những biện pháp tổ chức trò chơi lắp ghép - xây dựng nhằm phát triển tính sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi ở trường mầm non đã xây dựng. Trên cơ sở đó có những kiến nghị sư phạm hợp lý để nâng cao hiệu quả trò chơi lắp ghép - xây dựng nhằm phát triển tính sáng tạo cho trẻ 5 - 6 tuổi ở trường mầm non.

7.3. Phương pháp thống kê toán học

Để lượng hóa kết quả nghiên cứu thực tiễn của đề tài, chúng tôi có sử dụng một số công thức toán học thống kê

8. Những đóng góp mới của đề tài

- Đề tài góp phần làm phong phú thêm cơ sở lý luận về trò chơi lắp ghép - xây dựng trong việc phát triển tính sáng tạo của trẻ mẫu giáo và biện pháp tổ chức trò chơi lắp ghép - xây dựng nhằm phát triển tính sáng tạo của trẻ mẫu giáo ở trường mầm non.

- Đề tài cung cấp một thực trạng về việc tổ chức trò chơi lắp ghép - xây dựng nhằm phát triển tính sáng tạo cho trẻ 5 - 6 tuổi ở một số trường mầm non.

- Trên cơ sở nghiên cứu lý luận, đánh giá thực trạng, đề tài xây dựng được 6 biện pháp tổ chức trò chơi lắp ghép - xây dựng nhằm phát triển tính sáng tạo cho trẻ 5 - 6 tuổi ở trường mầm non.

9. Cấu trúc luận văn

Ngoài phần mở đầu, luận văn gồm 3 chương:

Chương 1: Cơ sở lí luận của việc tổ chức trò chơi lắp ghép - xây dựng nhằm phát triển tính sáng tạo cho trẻ 5 - 6 tuổi ở trường mầm non.

Chương 2: Thực trạng việc phát triển tính sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi trong trò chơi lắp ghép - xây dựng ở trường mầm non.

Chương 3: Xây dựng và thực nghiệm một số biện pháp tổ chức trò chơi lắp ghép – xây dựng nhằm phát triển tính sáng tạo cho trẻ 5 - 6 tuổi ở trường mầm non.

- Kết luận, kiến nghị.

- Danh mục tài liệu tham khảo.

- Phụ lục.

Chương thứ nhất
CƠ SỞ LÝ LUẬN CỦA VIỆC TỔ CHỨC TRÒ CHƠI LẮP GHÉP - XÂY
DỰNG NHẪM PHÁT TRIỂN TÍNH SÁNG TẠO CHO TRẺ 5 - 6 TUỔI
Ở TRƯỜNG MẦM NON

1.1. Vài nét về lịch sử nghiên cứu vấn đề

1.1.1. Những nghiên cứu ở nước ngoài

Hoạt động sáng tạo gắn liền với lịch sử tồn tại và phát triển của xã hội loài người. Hoạt động sáng tạo của con người đã tạo ra các giá trị vật chất, tinh thần, các thành tựu vĩ đại về mọi mặt trong cuộc sống và tạo ra nền văn minh nhân loại.

Sáng tạo là một vấn đề được các nhà khoa học ở nhiều nước và nhiều lĩnh vực quan tâm nghiên cứu. Trước đây khi nghiên cứu vấn đề sáng tạo, người ta chỉ tập trung mô tả, giải thích hoạt động sáng tạo dựa trên cơ sở tiểu sử, hồi kí, các tác phẩm văn học mang tính tự thuật cá nhân chứ chưa đi sâu nghiên cứu quy luật, bản chất của hoạt động sáng tạo. Trong khi đó, sáng tạo không chỉ có ở những tác phẩm vĩ đại của những thiên tài mà ở mỗi lứa tuổi, mỗi cá nhân đều tiềm ẩn những khả năng sáng tạo nhất định. Ở đây chúng tôi điếm qua lịch sử nghiên cứu tính sáng tạo của con người nói chung và những nghiên cứu về tính sáng tạo của trẻ em.

Thứ nhất: Những nghiên cứu về tính sáng tạo của con người chung

Vào thế kỉ thứ III, Pappos - nhà toán học Hy Lạp, người chính thức đặt nền móng khởi đầu cho khoa học về tư duy sáng tạo, gọi khoa học này là Oristic. Theo quan niệm lúc bấy giờ, Oristic là khoa học về các phương pháp và quy tắc sáng chế, phát minh trong mọi lĩnh vực như khoa học kĩ thuật, nghệ thuật, văn học, chính trị, triết học, toán học, quân sự... Sau đó các nhà toán học và triết học nổi tiếng như Descartes, Leibnitz, Bernard Bolzano đã cố gắng thành lập hệ thống Oristic. Do cách tiếp cận quá chung và không có nhu cầu xã hội cấp bách, Oristic dần dần bị quên lãng.

Tình hình trở nên phức tạp khi người ta cố gắng giải quyết vấn đề sáng tạo xuất phát từ góc độ của từng chuyên môn riêng. Các nhà nghiên cứu lịch sử phát triển khoa học kĩ thuật chẳng hạn, bỏ qua mặt tâm lí của quá trình sáng tạo.

Mặc dù Oristic đã tồn tại 17 thế kỉ nhưng trên thực tế ít người biết đến. Năm 1945, nhà toán học Mỹ gốc Hungary - G. Polya (1887 - 1985) đã viết về Oristic như sau: "... đó là lĩnh vực nghiên cứu không có hình dáng rõ ràng, nó thuộc về logic học, triết học, tâm lí học... Nó thường được trình bày trên những nét chung, ít đi vào chi tiết và thật ra bị cô tình quên đi trong thời gian hiện nay"

Giữa thế kỉ XIX, các nhà xã hội học đã có những nghiên cứu đầu tiên và đóng góp to lớn vào việc giải quyết vấn đề sáng tạo. Họ cho rằng, bản chất của tính tích cực sáng tạo là hoạt động tưởng tượng, nhờ hoạt động tưởng tượng mà kích thích khả năng sáng tạo. Đây là quan điểm được các nhà tâm lí học ngày nay quan tâm nghiên cứu.

Đến thế kỉ XX, cùng với sự phát triển xã hội, sáng tạo bắt đầu được quan tâm nghiên cứu. Trong đó Mỹ được thừa nhận là nước đi đầu về các nghiên cứu trong lĩnh vực sáng tạo, bởi đây là đất nước có nền khoa học kĩ thuật phát triển nhất thế giới. Các nhà khoa học Mỹ đã khẳng định rằng, việc đưa ra và bồi dưỡng những nhân cách sáng tạo là vấn đề có ý nghĩa của quốc gia. Đây cũng là thời kì bắt đầu xuất hiện nhu cầu nghiên cứu hoạt động sáng tạo trong khuôn khổ của sự phát triển tâm lí, của sự phát triển trí tuệ.

Nhận thấy tầm quan trọng của lĩnh vực sáng tạo, càng ngày càng có nhiều nhà khoa học nghiên cứu về nó. Những năm đầu của thập kỉ XX người ta đánh giá rất cao công trình nghiên cứu về sáng tạo trên những học sinh giỏi của Lewis Terman, sau đó ông tiếp tục nghiên cứu các lĩnh vực, rút ra những kết luận chung của sáng tạo như: sản phẩm sáng tạo, môi trường sáng tạo...

Năm 1942, ở Mỹ xuất bản cuốn sách đầu tiên về sáng tạo của Alex Faickney Osbron, trong đó ông trình bày kĩ thuật động não (Brainstorming). Ông là một nhà kinh doanh nhưng rất quan tâm đến lĩnh vực tư duy sáng tạo. Ông cho rằng, trong kinh doanh phải tạo ra nhiều ý tưởng khác nhau, ông gọi đó là cách "Tập kích não" (Đây là một phương pháp dùng để phát triển nhiều giải đáp sáng tạo cho một vấn đề. Phương pháp này hoạt động bằng cách tập trung sự suy nghĩ vào vấn đề đó; các ý niệm và hình ảnh về vấn đề trước hết được nêu ra một cách rất phóng khoáng và

ngẫu nhiên theo dòng tư tưởng, càng nhiều thì càng đầy đủ và càng tốt, rồi vấn đề được xem xét từ nhiều khía cạnh và nhiều cách (nhìn) khác nhau. Sau cùng, các ý kiến sẽ được phân nhóm, đánh giá và tổng hợp thành các giải pháp cho vấn đề đã nêu). Nhờ có phương pháp này ông đã rất thành công trong lĩnh vực kinh doanh của mình và được nhiều người quan tâm, vì nó giúp con người tạo ra nhiều ý tưởng.

Mặc dù vậy, mãi đến năm 1950, vấn đề sáng tạo mới được nghiên cứu một cách có hệ thống, đại diện là J. P Guilford - nhà tâm lí học người Mỹ. Ông là Giáo sư của một trường Đại học ở miền Nam California, Chủ tịch Hội Tâm lí học Mỹ năm 1950. Khi nghiên cứu về mối tương quan giữa sáng tạo và trí thông minh, ông cho rằng, không phải người có chỉ số IQ cao có nghĩa là có khả năng sáng tạo cao và ngược lại người có chỉ số IQ thấp thì có khả năng sáng tạo thấp. Trong một hội thảo, J. P Guilford (1950) đề nghị rằng, để hiểu được sự sáng tạo phải nhìn vượt ra ngoài ranh giới bình thường của chỉ số IQ. Ông cho rằng sự sáng tạo không giới hạn ở các thiên tài, mà ở các mức độ khác nhau, sáng tạo có trong tất cả mọi người. J. P Guilford đi tiên phong trong nghiên cứu hiện đại về tâm lí của sự sáng tạo. Năm 1967, ông xây dựng một số thí nghiệm để đo lường tính sáng tạo. Ông đề cao ý nghĩa của hoạt động sáng tạo và ông đã khuyến khích các nhà tâm lí học tham gia nghiên cứu hoạt động này. Từ đó vấn đề sáng tạo được coi trọng, được đầu tư và cũng đạt nhiều thành tựu to lớn. Một số công trình nghiên cứu về sáng tạo của các tác giả được xuất bản như: Holland (1959), May (1961), Mackinon (1962), Torrance (1965)...

Ở các nước XHCN, vấn đề sáng tạo cũng rất được quan tâm. Có rất nhiều cuộc hội thảo quốc tế được tổ chức bàn về vấn đề sáng tạo, tư duy sáng tạo. Năm 1967, hội thảo về vấn đề sáng tạo được tổ chức tại Matxcova, Praha; năm 1979 hội thảo được tổ chức tại Budapest. Có thể nói, một trong những cái nôi sản sinh và nuôi dưỡng nhiều nhà khoa học nghiên cứu về sáng tạo đó là Liên Xô (trước đây) như: G.S Altshuller, V.N Puskin, B.N Kedrop, M.G Iarosepxki, P.A Rudich, L.X Vugôttxki, X. L Rubinstein,... Họ đã có công nghiên cứu thực tiễn và xây dựng cơ sở lí luận về sáng tạo.

Nổi bật là công trình nghiên cứu của Genrich Saulovich Altshuller (1926 - 1998), ông giảng dạy ở Đại học Baku nhiều năm, là tác giả của hàng chục cuốn sách và khoảng 400 bài luận về phương pháp luận sáng tạo (TRIZ). Năm 1971, Altshuller thuyết phục Hiệp hội các nhà phát minh thành lập ở Baku cơ sở giảng dạy đầu tiên về TRIZ. Ông là người đầu tiên tìm ra phương pháp luận sáng tạo (TRIZ). Bài báo đầu tiên về TRIZ có tiêu đề “Tâm lí của việc tạo ra sáng tạo” được đăng năm 1956 trên tạp chí “Các vấn đề Tâm lí học” (số 6/1956) với nhan đề “Tâm lí học sáng tạo sáng chế”. Ý tưởng của phương pháp này là: các hệ kĩ thuật hình thành và phát triển không ngẫu nhiên mà theo những định luật nhất định. Ta có thể nhận biết những định luật này và sử dụng chúng một cách có ý thức, tránh được phép thử sai vô ích. Phương pháp này được các nhà triết học nhìn nhận như một bộ môn khoa học xuất hiện theo quy luật và gắn liền khoa học với kĩ thuật.

Rất nhiều người trong chúng ta cho rằng, sáng tạo mang tính bẩm sinh, trời phú, nhưng đối với người theo thuyết sáng tạo TRIZ thì cái điều mà tưởng chừng rất thần bí và có vẻ phụ thuộc vào năng khiếu rất nhiều cũng có thể học hỏi được và học hỏi một cách rất có quy tắc. Đến thập niên 80 của thế kỉ XX, hầu hết các thành phố của Liên Xô (trước đây) đã mở trường, trung tâm, câu lạc bộ hoặc nhóm dạy về TRIZ. Năm 1989, Hiệp hội TRIZ được thành lập và lựa chọn Altshuller làm Chủ tịch và Tạp chí TRIZ bằng tiếng Nga ra đời năm 1990. Theo Altshuller, ông có những phương pháp nhất định giúp con người có thể học rất tự nhiên, không áp đặt, gò bó, nhưng có thể mang lại cho họ khả năng nhạy bén, năng động và sáng tạo hơn rất nhiều. Phương pháp này được gọi là “TRIZ hiện đại”, được các nước phát triển như Mỹ, Đức, Nhật... đánh giá rất cao. “Phong trào TRIZ” lúc đầu hình thành và phát triển ở Liên Xô sau đó lan ra các nước xã hội chủ nghĩa khác trong đó có Việt Nam.

Mỹ là một trong những nước du nhập TRIZ từ năm 1991, họ nhanh chóng nhận ra đây là “Công nghệ mang tính cách mạng” và tin rằng điều này sẽ làm tăng vị thế cạnh tranh của nước Mỹ trong nền kinh tế toàn cầu dựa trên kiến thức đang xuất hiện. Chỉ chưa đầy 10 năm, nước Mỹ đi học TRIZ, lôi kéo các chuyên gia TRIZ của Liên Xô, dịch các sách TRIZ từ tiếng Nga sang tiếng Anh, tự xuất bản tạp

chí TRIZ riêng. Đến năm 1995, Viện Nghiên cứu TRIZ đã được thành lập ở Boston. Sau khi du nhập TRIZ, đã có hàng chục trường đại học, trung học nghiên cứu giảng dạy TRIZ; hàng chục công ti, hãng lớn sử dụng TRIZ trong sản xuất như: Motorola, Ford, Kodak, Siemens,..... Mỹ cũng đã cho sản xuất được phần mềm TRIZ sử dụng có hiệu quả trong đời sống và sản xuất. Ở nhiều nước khác như Anh, Đức, Thụy Điển, Tây Ban Nha, Israel, Phần Lan, Hà Lan, Mexico, Úc, Pháp, Nhật Bản, Hàn Quốc... cũng ngày càng quan tâm nhiều hơn đến TRIZ

Nghiên cứu tư duy và trí tuệ với hoạt động sáng tạo, M. Vecgaymer đã chỉ ra rằng, để làm xuất hiện hành động tư duy sáng tạo thực sự, đưa ý nghĩ đến cái mới, đến với phát minh cần làm thế nào để phá vỡ cấu trúc cũ và chuyển vào cấu trúc mới. Đó là điều kiện cơ bản của tư duy sáng tạo. Còn J. Piaget (1896 – 1980) thì nhận định, các chức năng chủ yếu của trí tuệ là lĩnh hội và sáng tạo. Đây là hai chức năng không thể tách rời.

Năm 1966, Torrance và các đồng nghiệp của ông đã phát triển một phương tiện đánh giá, thử nghiệm Torrance về tư duy sáng tạo (the Torrance Test of Creative Thinking - TTCT). TTCT đã trở thành một trong những phương tiện được sử dụng rộng rãi nhất về sự sáng tạo. Torrance cung cấp hỗ trợ bổ sung cho phương pháp tiếp cận của ông theo dõi nghiên cứu các đối tượng của mình sau 7, 12, 22 năm và thời gian trôi qua đã cho thấy TTCT là một trong những hợp lệ của tất cả các bài kiểm tra tính sáng tạo.

Nghiên cứu về quá trình sáng tạo có Mihaly Csikszentmihalyi người Italia. Trái với những lí thuyết trước đó rằng, những người sáng tạo xuất hiện từ mâu thuẫn gia đình, Csikszentmihalyi cho thấy rằng, những người này có hầu hết các giai đoạn hay tuổi thơ có kinh nghiệm bình thường và lớn lên trong gia đình cung cấp cho họ một khối lượng các giá trị vững chắc. Một sự khác biệt giữa họ và những người khác, tuy nhiên, một số trong số họ đã phải chịu đựng sự mất mát, đặc biệt là mất cha hoặc mẹ. Trong những trường hợp như vậy, hầu hết bị ảnh hưởng và lấy cảm hứng từ những người lớn khác hỗ trợ. Định nghĩa của ông về một đặc tính đặc biệt của những người sáng tạo: năng lực để trải nghiệm "dòng chảy", mà ông

cho rằng, đó là sự tham gia vượt thời gian so với tổng số cá nhân trong hoạt động mà họ đang tham gia. Những người trải qua một dòng chảy, có một cảm giác rằng khả năng của mình chỉ bằng những thách thức trong tầm tay và họ trở nên bị cuốn vào quá trình sáng tạo để đạt được mục tiêu của họ. Csikszentmihalyi viện dẫn rằng, những người sáng tạo theo đuổi dòng chảy là một hình thức thoát li, trong chừng mực chìm đắm trong quá trình sáng tạo cung cấp cho họ cảm giác thoải mái hoặc kiểm soát. Các khái niệm về dòng chảy cũng có thể được so sánh với những gì các nhà nghiên cứu tâm lý đã xác định là "động lực nội tại". Điều này được bổ sung bởi "động lực bên ngoài", xuất phát từ một mong muốn hoàn thành mục tiêu đã được thành lập bởi một người hoặc tổ chức.

S.Freud thì coi trọng vấn đề tính dục, thuyết tính dục đã từng được gọi là "cái lõi của phân tâm học" và coi đó là động lực chi phối mọi hoạt động của con người, kể cả hoạt động sáng tạo. Mọi sáng tạo văn hóa của con người: nghệ thuật, luật pháp, tôn giáo,... đều được coi là sự phát triển của tính dục. Ông luôn đề cao cái vô thức và cho rằng, sáng tạo nghệ thuật bao giờ cũng có liên hệ với cái vô thức, sáng tạo chủ yếu do vô thức quyết định. Theo ông "dạy cho người khác hành động sáng tạo là điều không thể làm được"...

Còn có rất nhiều nhà khoa học quan tâm nghiên cứu về sáng tạo như: nhà tâm lý học giáo dục Mỹ E. Paul Torrance quan tâm nghiên cứu về phẩm chất của các cá nhân sáng tạo, tư duy sáng tạo; nhà tâm lý học người Mỹ Mark Runco nghiên cứu về quá trình sáng tạo. Ông cho rằng, quá trình sáng tạo bao gồm sáu giai đoạn cần thiết: giai đoạn đầu tiên "định hướng" (các cá nhân sáng tạo tập hợp thông tin). Giai đoạn thứ hai, "ủ bệnh", bao gồm xác định các vấn đề và tìm ra giải pháp và liên quan đến việc xử lý một lượng lớn thông tin, điều này có thể xảy ra ở mức độ ý thức hoặc vô thức. Giai đoạn thứ ba "chiếu sáng", được đánh dấu bằng cách suy nghĩ khác nhau, sự cởi mở và hứng thú. Trong giai đoạn thứ tư, "xác minh", cá nhân đánh giá công việc của mình và so sánh nó với những gì được biết đến trong lĩnh vực này. Tiếp theo, trong giai đoạn "giao tiếp", cá nhân nộp sáng tạo của mình cho các chuyên gia, những người này sẽ đánh giá chất lượng và tính hữu dụng của nó.

"Xác Nhận" xảy ra trong giai đoạn thứ sáu, trong đó sáng tạo được công bố cho xã hội và do đó được xã hội chấp nhận hoặc từ chối.

Thứ hai: Những nghiên cứu về tính sáng tạo ở trẻ em

J. P Guilford cho rằng, sáng tạo không giới hạn ở các thiên tài mà có ở tất cả mọi người với những mức độ khác nhau. Chính vì vậy, bên cạnh những nghiên cứu về khả năng sáng tạo của con người nói chung, còn có những nghiên cứu đề cập đến khả năng sáng tạo của trẻ em.

L.X Vugôtxki cho rằng “mọi hoạt động của trí tưởng tượng bao giờ cũng có một lịch sử rất dài”. Do đó hoạt động sáng tạo giúp trẻ có cơ hội được bộc lộ và viết nên lịch sử tưởng tượng của mình. Sự phát triển của trí tưởng tượng ấy sẽ là yếu tố quan trọng giúp trẻ trở thành người sáng tạo sau này.

Ngoài ra, những nghiên cứu về khả năng sáng tạo của trẻ em còn có một số tác giả quan tâm như Jackson, Getzels. Từ thực nghiệm các nhà khoa học đã chỉ ra rằng, đa số các học sinh có tính sáng tạo cao trong học tập thường có các liên tưởng khác lạ so với chủ đề mà thầy cô giáo đưa ra và hai ông cũng khẳng định mối quan hệ giữa tư duy sáng tạo và trí thông minh có mối tương quan không cao. Cùng chung quan điểm này M.C Guires (1963) và Flesohers (1963) cho rằng, những trẻ có chỉ số IQ cao (trí thông minh cao từ 115 hoặc 120 trở lên) thường có kiểu tư duy không thích hợp với cách tư duy sáng tạo.

Như vậy, những nghiên cứu về tính sáng tạo của trẻ em còn chưa nhiều, chủ yếu quan tâm nghiên cứu mối tương quan giữa trí thông minh và sự sáng tạo và để có sự sáng tạo thì trẻ cần phải có trí tưởng tượng phong phú, trí tưởng tượng là cơ sở cho hoạt động sáng tạo của trẻ.

1.1.2. Những nghiên cứu về sáng tạo ở Việt Nam

Nhìn chung, ở Việt Nam hoạt động liên quan đến khoa học và tư duy sáng tạo được quan tâm phát triển và nở rộ vào những năm cuối thế kỉ XX mặc dù đã thực sự bắt đầu vào cuối những năm 70 của thế kỉ XX. Hoạt động này trước đây còn manh mún, tự phát, có được là nhờ lòng say mê, tìm tòi và sáng kiến của một số cá nhân, đoàn thể và cơ quan; các công trình nghiên cứu về sáng chế cũng không nhiều.

Ngày 06/12/1961, Viện Khoa học Giáo dục thuộc Bộ Giáo dục và Đào tạo được thành lập, nhưng mãi đến thập kỉ 90 của thế kỉ XX mới quan tâm nghiên cứu về khả năng sáng tạo của học sinh. Trong thời gian đó, Nguyễn Cảnh Toàn là một Giáo sư Toán học Việt Nam, nguyên Hiệu trưởng Trường Đại học Sư phạm Hà Nội, Thứ trưởng Bộ Giáo dục đã dạy sinh viên sáng tạo qua hướng dẫn sinh viên nghiên cứu khoa học. Từ khi tiếp xúc với sáng tạo học (creatology) ông cho rằng, có thể “dạy và học sáng tạo” với học trò là những người bình thường, miễn là không có khuyết tật tâm thần trước đây .

Năm 2004, Trung tâm Sáng tạo Khoa học - Kỹ thuật thuộc Trường Đại học Khoa học tự nhiên, Đại học Quốc gia TP. Hồ Chí Minh với các chức năng giảng dạy, đào tạo, nghiên cứu, tư vấn, ứng dụng... những vấn đề về tư duy và sáng tạo. Người sáng lập và giám đốc trung tâm là PGS.TSKH. Phan Dũng.

Có thể nói, các công trình nghiên cứu về lĩnh vực sáng tạo ở nước ta còn rất khiêm tốn, chỉ có một số luận án tiến sĩ tâm lí học, xã hội học quan tâm đến vấn đề này, như: “Tưởng tượng sáng tạo hành động của sinh viên Trường Đại học Sân khấu điện ảnh” của Trương Bích Hà; “Ảnh hưởng của tri giác tới tưởng tượng sáng tạo trong hoạt động vẽ của trẻ 5 - 6 tuổi”, “Trò chơi đối với sự phát triển tri giác, tưởng tượng sáng tạo trong tạo hình của trẻ mẫu giáo”, “Mối quan hệ giữa tính tích cực nhận thức và sự phát triển tính sáng tạo trong hoạt động tạo hình của trẻ 5 - 6 tuổi”... của Lê Thanh Thủy. Trong số đó, những nghiên cứu của tác giả Lê Thanh Thủy đã đóng góp cơ sở lí luận quan trọng trong việc nghiên cứu về tính sáng tạo của trẻ mầm non. Ngoài ra còn có một số luận văn thạc sĩ: “Nghiên cứu mức độ sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi trong hoạt động tạo hình” của Nguyễn Thị Yến; “Một số biện pháp phát huy khả năng sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi trong vận động theo nhạc ở trường mầm non” của Lê Thị Hoàng Trang; “Tiềm năng sáng tạo và biểu hiện của nó trong vận động theo nhạc của trẻ 5 - 6 tuổi” của Phạm Thu Hương; “Phát huy tính sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi trong trò chơi lắp ghép xây dựng từ các nguyên vật liệu thiên nhiên và phế liệu” của Vũ Thị Kiều Trang, Phạm Thị Thu Hoa, Nguyễn Thị Huệ, Trần Thị Nga nghiên cứu khả năng sáng tạo của trẻ mẫu giáo và học sinh

tiểu học thông qua hoạt động vui chơi và qua môn Kể chuyện....

Về mặt lí luận, các công trình nghiên cứu cũng còn ít, một số nghiên cứu của tác giả Nguyễn Huy Tú: *Bộ trắc nghiệm sáng tạo TSD-Z của Klaus K.Urban với những ứng dụng ở nước ngoài và Việt Nam*; Tâm lí học sáng tạo của Đức Uy (1999); *Khơi dậy tiềm năng sáng tạo* của Nguyễn Cảnh Toàn (chủ biên) (2004). Theo ông, để tạo ra những con người năng động, sáng tạo, cần có một phương pháp dạy học cải tiến, quan trọng là phát huy tư duy sáng tạo (TDST) của người học. Sách giới thiệu chương trình sơ cấp về phương pháp luận sáng tạo, bao gồm phương pháp tự nhiên giải quyết vấn đề và ra quyết định, một số kiến thức khoa học kĩ thuật là cơ sở của môn học, các thủ thuật sáng tạo cơ bản, các phương pháp tích cực hoá tư duy, các quy luật phát triển hệ thống.... Trong đó còn đề ra những biện pháp cụ thể để thầy cô giáo giúp thanh thiếu niên, học sinh và sinh viên phát huy TDST, giúp mọi người phát triển TDST để làm việc tốt hơn, đời sống được cải thiện hơn. Sách còn có hai phụ lục đặc biệt về việc đo trí thông minh và 5 phương thức cải lão hoàn đồng; “*Phương pháp luận sáng tạo và đổi mới*” của Phan Dũng (2004): Nội dung cuốn sách giới thiệu tổng quan về phương pháp luận sáng tạo và đổi mới: vấn đề tư duy sáng tạo, phương pháp thử và sai, và các kết quả đạt được trong lĩnh vực này; “*Một số vấn đề về tâm lí học sáng tạo*” của Phạm Thành Nghị (2010) trình bày khá hệ thống về bản chất của sáng tạo; quá trình sáng tạo; các yếu tố ảnh hưởng đến sự sáng tạo; vấn đề giáo dục, phát triển tính sáng tạo cho học sinh....

Bên cạnh đó, còn có một số tác giả khác như: Dương Xuân Bảo, Vũ Kim Thanh, Trần Tuấn Lộ, Nguyễn Ánh Tuyết... cũng có nhiều bài viết về hoạt động sáng tạo.

Gần đây nhất, Phó Thủ tướng Nguyễn Thiện Nhân đã chúc mừng sự ra đời Viện Nghiên cứu cao cấp về Toán - một cơ sở nghiên cứu đặc biệt lần đầu tiên được thành lập tại Việt Nam nhằm thực hiện sứ mạng lịch sử là đẩy mạnh, phát huy tiềm năng, lợi thế tư duy sáng tạo trong nghiên cứu khoa học cơ bản, góp phần đẩy mạnh nâng cao chất lượng đào tạo, nghiên cứu về Toán ở Việt Nam. Viện được thành lập ngày 23/12/2011 và trực thuộc Bộ Giáo dục và Đào tạo, có tên giao dịch tiếng Anh

là Vietnam Institute for Advanced Study in Mathematics (VIASM).

Như vậy, sáng tạo là một vấn đề phức tạp, được nhiều nhà khoa học trong và ngoài nước nghiên cứu với những cách tiếp cận đa dạng. Song các cách tiếp cận đó xoay quanh mấy hướng nghiên cứu sau:

Hướng thứ nhất: Nghiên cứu bản chất của sự sáng tạo. Đại diện cho hướng nghiên cứu này là Pappos, Descartes, Leibniz, Bolzano, Osborn. Theo họ, bản chất của sự sáng tạo là những phát minh, sáng chế của cá nhân (Oristic). Nó có mặt ở mọi lĩnh vực của cuộc sống: khoa học, kỹ thuật, văn học, nghệ thuật, chính trị, quân sự...

Hướng thứ hai: Nghiên cứu mối quan hệ giữa sáng tạo với trí thông minh. Đại diện cho hướng nghiên cứu này là J.P.Guilford, May, Mackinnon, Veegaymer, Piaget. Theo Guilford, người có chỉ số IQ cao không có nghĩa là có khả năng sáng tạo cao và ngược lại, người có chỉ số IQ thấp thì có khả năng sáng tạo thấp. Ông cho rằng, sáng tạo không giới hạn ở các thiên tài, mà ở các mức độ khác nhau, sáng tạo có mặt ở tất cả mọi người.

Hướng thứ ba: Nghiên cứu quá trình giáo dục sáng tạo. Đại diện hướng nghiên cứu này có thể kể đến: Altshuller, Vygotski, Rubinstein, Nguyễn Cảnh Toàn, Phan Dũng, Lê Thanh Thủy. Những người theo hướng nghiên cứu này cho rằng, sáng tạo không phải là cái bẩm sinh, mà nó được hình thành trong quá trình học tập, lao động. Theo Altshuller, có những phương pháp nhất định giúp con người có thể học rất tự nhiên, không áp đặt, gò bó, nhưng có thể mang lại cho họ khả năng nhạy bén, năng động, sáng tạo hơn rất nhiều. Phương pháp đó gọi là “TRIZ hiện đại”.

Đất nước ta đã và đang bước vào thực hiện công cuộc công nghiệp hoá, hiện đại hoá, vì vậy càng đòi hỏi phải có những con người tự tin, năng động và đặc biệt phải sáng tạo. Để tạo ra những con người ấy, ngay từ lứa tuổi mầm non chúng ta phải đặc biệt quan tâm phát triển tính sáng tạo cho trẻ, bởi đây là giai đoạn đặt nền móng. Tuy vậy hiện nay, những nghiên cứu về phát triển tính sáng tạo cho trẻ mẫu giáo thông qua trò chơi LGXD còn rất khiêm tốn. Với tầm quan trọng và với nguyên nhân đó mà chúng tôi lựa chọn đề tài nghiên cứu ***“Một số biện pháp tổ chức trò chơi lắp ghép - xây dựng nhằm phát triển tính sáng tạo cho trẻ 5 - 6 tuổi***

ở trường mầm non”. Những nghiên cứu tổng quan trên đây sẽ giúp chúng tôi định hướng tiếp cận lí luận và thực tiễn cho nghiên cứu của mình.

1.2. Cơ sở lí luận về sáng tạo

1.2.1. Khái niệm về sáng tạo

Mỗi thời kì lịch sử đều được đánh dấu bởi những phát minh hay sáng chế nào đó, hoạt động sáng tạo quyết định đến sự phát triển của một đất nước. Hoạt động sáng tạo có ảnh hưởng to lớn không chỉ đến sự tiến bộ khoa học, mà còn đến toàn bộ xã hội nói chung và dân tộc nào biết nhận ra được những nhân cách sáng tạo một cách tốt nhất, biết phát triển họ và biết tạo ra được một cách tốt nhất cho họ những điều kiện thuận lợi nhất, thì dân tộc đó sẽ có được những ưu thế lớn lao (C.M Taylor, 1964).

Từ “sáng tạo” có gốc từ tiếng Latinh là *creatus*, nó có nghĩa là sự biến đổi, đi đến trưởng thành. Đã có không ít những định nghĩa khác nhau nói về sáng tạo.

Thời kì Phục hưng, sáng tạo được xem như là một nghệ thuật mà đặc trưng ở tính trực quan. Sáng tạo không tách rời với thực tại, không phải là những gì viễn vông, xa rời thực tế. Sáng tạo bắt nguồn từ những điều kiện lịch sử cụ thể, nằm trong mối liên hệ gắn bó, ràng buộc với thực tại xung quanh và trở về với thực tiễn, phục vụ cuộc sống của con người. Các nhà tâm lí học macxit cũng chỉ ra rằng, sáng tạo còn gắn liền với năng lực bẩm sinh và khả năng tự rèn luyện nâng cao năng lực sáng tạo của mỗi người.

Ngay từ rất sớm, triết học đã quan tâm về sáng tạo. Các nhà triết học cho rằng sáng tạo là quá trình hoạt động của con người, tạo nên những giá trị tinh thần và vật chất mới về chất. Tuy nhiên, chủ nghĩa duy tâm và chủ nghĩa duy vật quan niệm rất khác nhau về sáng tạo.

Chủ nghĩa duy tâm cho rằng: sáng tạo nghệ thuật là trạng thái thần linh quyền rũ (Pla-tôn); là tổng hợp của cái ý thức với cái vô thức (Sen-linh), là trực giác thần bí (Béc-xông). Freud cho rằng chính bản năng, đặc biệt là bản năng tình dục là nguyên nhân, là động lực của mọi hoạt động tích cực của con người kể cả hoạt động sáng tạo. Đây là những quan niệm sai lầm, bởi họ nhìn sáng tạo là một điều gì đó

như “giấc mơ”, mơ hồ, trừu tượng, thần bí, do một đấng siêu nhiên thần bí mang lại hoặc nó mang tính chất bản năng (Freud).

Còn theo các nhà triết học duy vật: “Tất cả các sức mạnh tinh thần của con người kể cả tưởng tượng cũng như trình độ điều luyện có được trong học tập và trong thực tiễn và cần có để thực hiện ý định sáng tạo đều tham gia quá trình sáng tạo” [trích theo 26;987]. Như vậy, theo quan điểm của các nhà triết học duy vật, tính sáng tạo cụ thể và rõ ràng, do con người tạo nên, đó là sự nỗ lực của bản thân mỗi con người, sáng tạo mang tính chất hiện hữu.

Theo từ điển Hán Việt - Từ nguyên, “sáng tạo” được tách ra gồm “sáng” và “tạo”. Sáng: là làm ra đầu tiên; tạo: là làm ra, làm ra đầu, làm ra đầu tiên [13;1576]. Như vậy, theo nghĩa này thì sáng tạo là một hoạt động mà hoạt động đó tạo ra cái mới nhất, cái đầu tiên.

Theo từ điển Tiếng Việt, sáng tạo được hiểu là việc làm ra cái mới chưa ai làm; là việc tìm tòi làm cho tốt hơn mà không bị gò bó, có đầu óc sáng tạo [37;946]. Theo cách hiểu này, sáng tạo được nhìn nhận theo nghĩa bao trùm hơn, tức là sáng tạo không chỉ tạo ra cái mới nhất chưa từng có, mới hoàn toàn mà còn có thể là cái tìm tòi, biến đổi và phát triển trên cơ sở cái đã có nhưng tốt hơn.

Một số nhà tâm lý học Mỹ cho rằng, sáng tạo là một quá trình. Theo E. Paul Torrance, sáng tạo bao giờ cũng có mở đầu (xác định giả thuyết, ý tưởng sáng tạo xuất hiện), diễn biến (nghiên cứu) và kết thúc là tạo ra kết quả. Mark Runco thì cho rằng, quá trình sáng tạo gồm có sáu giai đoạn cần thiết: giai đoạn đầu tiên tập hợp thông tin. Giai đoạn thứ hai xác định các vấn đề và tìm ra giải pháp liên quan đến việc xử lý một lượng lớn thông tin. Giai đoạn thứ ba được đánh dấu bằng cách suy nghĩ khác nhau. Giai đoạn thứ tư là tự đánh giá công việc của mình và so sánh nó với những gì được biết đến trong lĩnh vực này. Tiếp theo, giai đoạn thứ năm, cá nhân nộp sáng tạo của mình cho các chuyên gia, những người này sẽ đánh giá chất lượng và tính hữu dụng của nó. Giai đoạn thứ sáu, trong đó sáng tạo được công bố cho xã hội. M. Willson lại quan niệm: “Sáng tạo là quá trình mà kết quả là tạo ra những kết hợp mới cần thiết từ các ý tưởng, dạng năng lượng, các đơn vị thông tin,

các khách thể hay tập hợp của các yếu tố khác nhau” [trích theo 2;44].

Như vậy, các nhà tâm lí Mỹ đều nhìn sáng tạo như là một quá trình và kết quả cuối cùng của quá trình đó là sản phẩm, sản phẩm này là những kết hợp mới từ các nguyên liệu đã có trong thế giới hiện thực. Quá trình thực hiện, giải quyết bất kì nhiệm vụ nào đáp ứng nhu cầu của con người cũng đều là hoạt động sáng tạo ở những mức độ khác nhau. Trong quá trình sáng tạo, con người phải cân nhắc, khám phá, tìm tòi, đánh giá những điều kiện, hoàn cảnh chủ quan, khách quan tạo ra những giả thuyết rồi cuối cùng tạo ra kết quả.

X.L Rubinstein cho rằng, sáng tạo là hoạt động của con người tạo ra những chất liệu mới có ý nghĩa xã hội, theo ông, sự sáng tạo của con người là có mục đích xã hội rõ ràng, vì thế sáng tạo thực sự phải tạo ra được những giá trị mang ý nghĩa xã hội.

L.X Vugôtxki lại cho rằng: “Hoạt động sáng tạo là hoạt động tạo ra được một cái gì mới, không kể cái được tạo ra là một vật nào đó của thế giới bên ngoài hay một cấu tạo nào đó của trí tuệ hoặc tình cảm và biểu lộ trong bản thân con người” [34; 84]. Sáng tạo là sự phối hợp các yếu tố cũ tạo nên một hệ thống mới. Như vậy, L.X Vugôtxki đã đưa ra quan điểm hoàn toàn đối lập với quan điểm cho rằng sáng tạo là mảnh đất riêng của những người có tài năng, còn con người bình thường thì tuyệt nhiên không có khả năng đó. Theo ông, ở những nơi con người biết kết hợp cái cũ tạo ra cái mới, trên cơ sở cái đã có phát triển thành cái mới đó đều là hoạt động sáng tạo. Do vậy, những cái dù chỉ chứa đựng một nét mới, một điểm khác cũng là sáng tạo.

Tương đồng với quan niệm của L.X Vugôtxki, Chu Quang Tiềm - Trường Đại học Bắc Kinh, quan niệm: “Căn cứ vào những ý tưởng đã có sẵn làm tài liệu rồi cắt xén, gạt bỏ, chọn lọc, tổng hợp để tạo thành một hình tượng mới - Đó là sự sáng tạo” [25;295].

Cũng như trên thế giới, ở Việt Nam, các quan điểm về sáng tạo cũng rất khác nhau.

Nguyễn Cảnh Toàn cho rằng: Sáng tạo có nghĩa là tìm ra cái mới, cách giải quyết mới, không bị gò bó, phụ thuộc vào cái có sẵn. Như óc sáng tạo, áp dụng có sáng tạo kinh nghiệm của người nước ngoài.

Nguyễn Huy Tú thì “Sáng tạo thể hiện khi con người đứng trước hoàn cảnh có vấn đề. Quá trình này là tổ hợp các phẩm chất và năng lực mà nhờ đó con người trên cơ sở kinh nghiệm của mình, và bằng tư duy độc lập tạo ra được ý tưởng mới, độc đáo, hợp lý trên bình diện cá nhân hay xã hội” [29;5].

Quan tâm nghiên cứu về vấn đề sáng tạo, Đức Uy đã chỉ ra rằng: “Sáng tạo là sự đột khởi thành hành động của một sản phẩm liên hệ mới mẻ, nảy sinh từ sự độc đáo của một cá nhân, và những tư liệu, biến cố, nhân sự hay những hoàn cảnh của đời người ấy” [33;9]

Các quan niệm trên nhìn chung có điểm tương đồng là nhấn mạnh ý nghĩa xã hội của sáng tạo, ý nghĩa xã hội của sản phẩm sáng tạo và quá trình sáng tạo tạo ra điểm mới. Mặc dù vậy, các quan niệm đó cũng có cái riêng, có tác giả chú ý tới điểm mới của sản phẩm, trong điểm mới cũng có những mức độ khác nhau, có tác giả lại quan tâm đến quá trình tạo ra điểm mới đó.

Tóm lại, những nghiên cứu về sáng tạo của các tác giả trong nước và ngoài nước tuy có những cách định nghĩa khác nhau, nhưng đều có chung một quan điểm đó là: sáng tạo là tạo ra cái mới.

Từ các định nghĩa trên về sáng tạo, chúng tôi có thể đưa ra cách hiểu về sáng tạo như sau: *Sáng tạo là quá trình hoạt động tạo ra sản phẩm của con người, trong đó con người phải huy động những kinh nghiệm của bản thân, độc lập tư duy, kết hợp, biến đổi và tạo ra những ý tưởng mới, trên cơ sở đó tạo ra những sản phẩm mới, độc đáo, mang lại giá trị xã hội cho bản thân và xã hội.*

1.2.2. Đặc trưng của sáng tạo

Khi nghiên cứu về sáng tạo các nhà tâm lý học, giáo dục học cho rằng, bản chất của hoạt động sáng tạo là quá trình tạo ra sản phẩm mới, độc đáo, có giá trị xã hội nhất định. Quá trình sáng tạo có những đặc trưng sau:

Thứ nhất: Quá trình sáng tạo có sự tham gia của nhiều yếu tố tâm lí.

Hoạt động sáng tạo là một dạng hoạt động đặc trưng của con người nên nó mang bản chất chung của một hoạt động, đó là có sự tham gia của các yếu tố tâm lí trong quá trình sáng tạo. Có rất nhiều yếu tố tâm lí tham gia vào quá trình sáng tạo

nhưng đâu là yếu tố trọng yếu, là trung tâm thì còn có rất nhiều ý kiến khác nhau.

Một số người cho rằng, yếu tố linh cảm, cảm hứng, vô thức là mắt xích trung tâm của quá trình sáng tạo. Những người có chung quan điểm này là: V.N Puskin, M.A Blok, B.M Kedrov, K. Chikomiop, I.A Aponomation.... Theo họ linh cảm của con người rất quan trọng, nó như là giác quan thứ sáu mách bảo cho con người đưa ra những quyết định, hành động hợp lí, đúng đắn trong hoàn cảnh nguy cấp cần có quyết định kịp thời, sau đó con người không hiểu vì sao mình lại hành động như thế.

B. M Kedrov cho rằng, cơ chế linh cảm là trung tâm của sự sáng tạo. Theo ông, trong sáng tạo, linh cảm như là một liên tưởng ngẫu nhiên, như là hiệu quả của sự giao thoa giữa các sự kiện không liên quan đến nhau.

Đã có nhiều phát minh khoa học được ra đời như là một sự li kì như Acsimet, Anhtanh,... Chính linh cảm, cảm hứng, trực giác đã mách bảo họ. Nhưng điều đó không phải tự nhiên có, mà đó là thành quả của sự lao động miệt mài, niềm say mê khoa học, tư duy sáng tạo.

Các phát minh khoa học lớn ra đời trong giấc mơ không phải chỉ là những huyền thoại mà là sự thật. Một trong những nét đặc trưng của các ví dụ điển hình đã được nhà sinh lí học Áo Otto Levi nêu thành lí luận, ông đã cố gắng tìm ra một lí thuyết chặt chẽ có thể mô tả các quá trình diễn ra trong não bộ khi một ý tưởng bất chợt nảy sinh trong đầu ông vào ban đêm. Nhảy ra khỏi giường, ông vội vàng ghi chép vào cuốn sổ tay những gì thấy trong giấc mơ, song rất tiếc sáng ra xem lại ông chẳng hiểu gì về những điều mình ghi chép, vì mọi “*sự mách bảo*” đã được ghi lại bằng những kí hiệu kì lạ. Thời gian trôi qua, khi các thế hệ những nhà khoa học được đọc những công trình kinh điển của Otto Levi, tìm cách giải thích “*giấc mơ thiên tài*” của những bậc tiền bối trong ngành Thần kinh học. Một trong những ví dụ người ta thường nói đến về một giấc mơ tương tự. Sir Paul McCartney đã ghi lại bài hát nổi tiếng nhất của nhóm Beatles là “Yesterday” trong một giấc mơ ngắn ngủi khi ông chớp mắt lúc đang xem bộ phim “*Help !*”. Trong nhiều năm, ông băn khoăn về điều ông từng gặp nhưng chẳng bao giờ gặp lại, thậm chí ông còn tìm đến những nhà lí luận âm nhạc để tìm lời giải đáp. Tất cả khán giả cũng như những nhà

phê bình âm nhạc đều nhất trí khẳng định rằng: Đó là những giai điệu độc đáo mà họ chưa bao giờ được nghe. Nhà hoá học vĩ đại Nga Dmitri Ivanovitch Mendeleev đã phát hiện và lập được Bảng tuần hoàn các nguyên tố hóa học mà không dựa trên cơ sở thực nghiệm khoa học. Trong một thời gian rất dài, ông rất đau đầu suy nghĩ mà không thể sắp xếp được vị trí các nguyên tố hoá học vào một bảng hợp lí, sao cho nhìn vào đó có thể hình dung ra những nét cơ bản của bất kì nguyên tố nào. Và chỉ trong giấc mơ, ông đã nhìn thấy rất rõ tấm bảng “*kì diệu*” ấy hiện ra trước mắt, mà toàn thế giới đã phải sử dụng trong 140 năm nay. Nữ nhà văn Mary Shelley, tác giả của cuốn tiểu thuyết khoa học viễn tưởng về bác sĩ Frankenstein, người đã tạo ra một con quỷ, đã “*nhìn*” thấy chủ đề của tác phẩm kinh điển trong nền văn học thế giới trong một giấc mơ, khi cô (năm ấy Shelley mới 18 tuổi) cùng với người chồng tương lai của mình nghỉ trong biệt thự của bá tước Byron (một nhà thơ lớn của Anh). Nhà toán học thiên tài Ấn Độ Srinivas Ramanudjan luôn luôn khẳng định rằng, tất cả mọi phát minh của ông về lí thuyết số đều do nữ thần Namaccan - một trong những hiện thân của thần Lashmi đã đọc lại cho ông ghi trong các giấc mơ. Đó chỉ là một vài ví dụ trong những lời kể của các nhà bác học và hoạt động văn hoá, cuối cùng cũng có những giải thích khoa học. Nhưng điều đó cũng không loại trừ những linh cảm đầy bí hiểm trong những phút xuất thần vì chẳng ai có thể tái hiện những khả năng “*xuất hiện thiên tài ban đêm*” một cách tương tự.

Bên cạnh đó lại có ý kiến cho rằng, tư duy, tưởng tượng mới là mắt xích trung tâm của sáng tạo. Theo họ, trong hoạt động sáng tạo, hoạt động có ý thức của con người có ý nghĩa rất lớn như: X. L Rubinstein, A.N Leonchiev, L.X Vugôtski, Ribô... Hoạt động sáng tạo dựa trên năng lực phối hợp của bộ não chúng ta, được khoa học tâm lí gọi là tưởng tượng hoặc huyền tưởng. Thường thường nói đến tưởng tượng hoặc huyền tưởng, ta không hoàn toàn hiểu đúng những từ đó như chúng được hiểu trong khoa học. Theo thói quen sử dụng hằng ngày ta thường gọi tưởng tượng hay huyền tưởng là tất cả những gì không có thực, không phù hợp với hiện thực và do đó không thể có một ý nghĩa thực tế nghiêm chỉnh nào. Nhưng thật ra trí tưởng tượng, cơ sở của bất cứ hoạt động sáng tạo nào, biểu hiện hoàn toàn như

nhau trong mọi phương diện của đời sống văn hoá, nó làm cho mọi sáng tạo nghệ thuật, khoa học và kĩ thuật có khả năng được thực hiện.

L.X Vurgôtxki cho rằng: “Tưởng tượng là hoạt động sáng tạo dựa trên năng lực phối hợp của bộ não”. Mặc dù tưởng tượng không có thực nhưng “là cơ sở của bất cứ hoạt động sáng tạo nào, biểu hiện hoàn toàn như nhau trong mọi phương diện của đời sống văn hoá, nó làm cho mọi sáng tạo nghệ thuật, khoa học và kĩ thuật có khả năng thực hiện” [34;9]. Hiểu như vậy thì nhất thiết mọi cái ở xung quanh chúng ta và do bàn tay con người làm ra, tất cả thế giới văn hoá, khác với thế giới tự nhiên, đều là sản phẩm của trí tưởng tượng con người và của sự sáng tạo dựa trên cơ sở tưởng tượng đó.

Ribô nói: “Bất cứ phát minh nào lớn hay nhỏ, trước khi được củng cố vì đã thực hiện trong thực tế, cũng chỉ được hợp nhất lại bằng trí tưởng tượng, tức là bằng cái công trường dựng lên trong óc nhờ những kết hợp hoặc tương quan mới” [Trích theo 14;10].

Như vậy, cả hai tư tưởng đưa ra ở trên đều đúng nhưng chưa đầy đủ. Bởi yếu tố linh cảm, tư duy, tưởng tượng là các yếu tố liên quan đến nhau một cách mật thiết, không tách rời nhau. Nếu như linh cảm là cơ sở cung cấp cho lý trí những dữ kiện quan trọng để lý trí phân tích, sàng lọc, thử nghiệm và khẳng định thì ngược lại sự kiên trì tư duy và tưởng tượng, sự nỗ lực nghiêm túc sẽ tạo điều kiện cho linh cảm xuất hiện.

Thứ hai: hoạt động sáng tạo của con người mang bản chất xã hội.

Trong bài báo “*Chìa khoá thành công*” Charler Brower đã viết: “Nhu cầu kích thích hoạt động sáng tạo, là lòng ham hiểu biết cái mới và không bằng lòng với cái gì hiện có. Nó xuất phát từ lòng hiếu kỳ, sự bất toại”.

Hoạt động sáng tạo nảy sinh từ chính nhu cầu của bản thân mỗi con người và nhu cầu của xã hội nhằm giải quyết các nhiệm vụ đặt ra. Khi các điều kiện thực tiễn không còn phù hợp để đáp ứng cho nhu cầu của xã hội thì buộc con người phải tìm tòi, khám phá, tìm ra cách giải quyết mới hoặc cải tiến cái cũ để thoả mãn nhu cầu đó.

Khả năng hoạt động sáng tạo của con người là sản phẩm của việc lĩnh hội và

biến đổi những kinh nghiệm xã hội lịch sử do thế hệ trước đó tạo ra chứ không phải do thiên bẩm, do trời phú hay một đấng siêu nhiên nào ban tặng. Do đó, là một chi tiết, một sản phẩm hay một công trình được tạo ra cho dù là do cá nhân sáng tạo ra cũng đều mang bản chất xã hội.

Gót đã cho rằng: “Đấng - tạo là vĩ đại đối với chúng ta, song ông có ở phía sau mình cả một nền văn hoá của nhiều thế kỉ” và “những con người, như Raphaen không sinh ra trên một chỗ trống rỗng, họ đều dựa vào nghệ thuật cổ đại và tất cả những gì tốt đẹp đã được sử dụng trước họ. Nếu như họ không biết sử dụng những ưu thế của thời đại mình thì họ chẳng còn điều gì để nói nữa” [Trích theo 17;338].

Cũng có những tư tưởng tương đồng, nhà tâm lí học L.X Vurgôtxki nhận định: “Sáng tạo là một quá trình kế thừa lịch sử, trong đó bất cứ hình thức kế tiếp nào cũng được quy định bởi những hình thức trước đó”. Ông chỉ ra rằng: “Bất cứ một nhà phát minh nào, ngay cả thiên tài, bao giờ cũng là cái cây mọc bên trong thời đại và trong môi trường của mình” [34;86].

Như vậy, hoạt động sáng tạo của con người bao giờ cũng mang bản chất xã hội. Sáng tạo xuất phát từ chính nhu cầu phát triển của xã hội và phục vụ cho nhu cầu của xã hội đó.

1.2.3. Nhân cách sáng tạo

Sáng tạo được tập trung nghiên cứu từ nhiều phương diện, nhiều góc độ khác nhau, trong đó nghiên cứu sáng tạo dưới góc độ nhân cách là một lĩnh vực được nhiều nhà khoa học quan tâm tìm hiểu.

Sáng tạo là thuộc tính nhân cách của con người được hình thành cùng với sự xuất hiện của loài người. Nhân cách sáng tạo được nhìn nhận thông qua hoạt động của cá nhân khi thực hiện những nhiệm vụ, những công việc nhằm đạt được mục đích đề ra.

J. P Guilford là người đầu tiên nói về đặc điểm của nhân cách sáng tạo và biểu đạt nó bằng một mô hình. Ông cho rằng trí sáng tạo được xác định bởi một tổ hợp các đặc điểm và lĩnh vực sau: tính lưu loát (fluently), tính mềm dẻo (flexibility), tính chi tiết (elaboration), tính độc đáo (originality), tính nhạy cảm vấn đề

(sensitivity) và sự định nghĩa lại (redefinition). Qua đây cho thấy, tác giả nghiên cứu sáng tạo dựa trên cơ sở các phẩm chất của chủ thể. Một con người sáng tạo cần có những sáng kiến, có khả năng thao tác thuần thục đối với những vấn đề khác nhau. Họ cũng rất nhạy cảm với vấn đề và độc đáo trong cách giải quyết vấn đề.

K.K Urban (1995) cho rằng: Tính sáng tạo của con người là thuộc tính nhân cách bộc lộ trong sản phẩm hoạt động mới mẻ, độc đáo và gây nhiều ngạc nhiên cho bản thân và cũng mới mẻ đối với người khác.

Carl Roger (2009) bình luận: người sáng tạo là người có tính linh hoạt. Họ có khả năng chuyển đổi nhanh chóng các loại tư duy khác nhau tùy thuộc vào yêu cầu của tình huống. Thông thường họ cởi mở, nhưng đôi khi họ vui vẻ điên rồ hoặc có thể trở nên rất khó tính và luôn sẫm soi tìm lỗi. Nhưng họ luôn kiên trì để đạt được mục tiêu.

Theo Nguyễn Huy Tú sáng tạo là một thuộc tính tâm lí đặc biệt, thể hiện khi con người đứng trước hoàn cảnh có vấn đề. Thuộc tính này là tổ hợp các phẩm chất và năng lực mà nhờ đó con người trên cơ sở kinh nghiệm của mình và bằng tư duy độc lập tạo ra được ý tưởng mới, độc đáo, hợp lí trên bình diện cá nhân hay xã hội. Ở đó người sáng tạo gạt bỏ được các giải pháp truyền thống để đưa ra giải pháp mới, độc đáo và thích hợp cho vấn đề đặt ra [29;5].

Dưới quan điểm nhân cách, chúng tôi cho rằng: sáng tạo là một thuộc tính nhân cách bộc lộ thông qua những ý tưởng mới, lạ, các sản phẩm độc đáo không chỉ có giá trị đối với cá nhân mà còn có giá trị xã hội.

Một số phẩm chất đặc trưng của nhân cách sáng tạo

Hoạt động sáng tạo được thực hiện bởi những nhân cách sáng tạo. Chính vì thế, khi nghiên cứu về sáng tạo, các nhà tâm lí học rất coi trọng nghiên cứu nhân cách sáng tạo.

Nhân cách sáng tạo là tổ hợp những phẩm chất và năng lực của cá nhân thể hiện trong hoạt động mà người đó tham gia và được nhiều người thừa nhận đánh giá.

Tuy nhiên, không thể có một mô hình về phẩm chất đặc trưng của nhân cách sáng tạo. Bởi lẽ, những phẩm chất này không tồn tại một cách “cố định”, và những

phẩm chất này có thể thay đổi tùy thuộc vào nhiều yếu tố như thời gian, tác động từ môi trường, điều kiện sống...

* Theo quan điểm về sự thống nhất giữa hoạt động và nhân cách thì chính hoạt động của cá nhân sẽ là yếu tố quan trọng, quyết định đến sự hình thành và bộc lộ nhân cách sáng tạo. Trong khi thực hiện các hoạt động, chủ thể sẽ dần hình thành những yếu tố về năng lực và phẩm chất trong nhân cách của mình. Ngược lại một nhân cách sáng tạo sẽ thể hiện mình thông qua những hoạt động cụ thể mà nhân cách ấy là chủ thể.

Theo Erich Landau thì “Sáng tạo là khả năng quan trọng nhất để mỗi người chuẩn bị cho cuộc sống của mình”. Từ đây tác giả nhấn mạnh đến vai trò của những khả năng thực sự đặc biệt về nhận thức đối với con người sáng tạo.

* Ở một góc độ khác, những phẩm chất nhân cách đặc trưng của con người sáng tạo được nghiên cứu theo hướng liệt kê cụ thể. Tiêu biểu như:

Những nghiên cứu của Viện Nhân cách thuộc Đại học Tổng hợp California đưa ra những đặc điểm tâm lí của nhân cách sáng tạo bao gồm:

- Người sáng tạo trội hơn về tính phức hợp trong tư duy;
- Người sáng tạo tinh tế hơn và phức hợp hơn trong tâm vận động;
- Người sáng tạo có tính độc lập hơn trong đánh giá;
- Người sáng tạo có ý thức cao hơn, tự tin hơn;
- Người sáng tạo luôn chống lại sự áp đặt và hạn chế.

Một số tác giả khác cũng đặt ra các đặc điểm tâm lí của nhân cách sáng tạo như:

Tính cởi mở trong tri giác và tiếp thu kinh nghiệm mới (Muhle); thái độ vui vẻ tham gia cuộc chơi và có hành vi tò mò (Rogers); yêu cái mới, tính tự phát và sẵn sàng tương tác với môi trường (Carsa); lực thúc đẩy đến cập nhật hóa nhanh chóng, kịp thời (Maslow)...

Lewis Terrman (1954) nghiên cứu trên 300 nam giới, so sánh sự khác biệt về sản phẩm hoạt động của họ, đã đưa ra kết luận: Những người sáng tạo thường có các phẩm chất:

- Họ kiên trì, quyết tâm hoạt động đến khi kết thúc tốt đẹp.

- Họ rất tự tin và không có cảm giác thấp kém hơn người khác.
- Khả năng thích ứng của họ cũng tốt hơn, không có cảm giác căng thẳng với sự khác thường.

Một số nhà tâm lí học Liên Xô (trước đây) cho thấy các chuyên gia sáng tạo có một số đặc điểm nổi bật sau:

- Có mục đích và tính kiên trì.
- Có năng lực tiến hành từ đầu đến cuối.
- Say mê với công việc.
- Có thái độ tôn trọng ý kiến của các nhà chuyên môn khác.
- Thận trọng trong mọi tình huống, có lập trường rõ ràng trong cách nhận định của mình.
- Độc đáo trong cảm xúc trí tuệ.
- Nhạy cảm, dễ xúc động.
- Có năng lực tự lập, tự chủ cao.
- Có niềm tin mãnh liệt và có khả năng vượt các trở ngại.
- Sống có nội tâm.

Như vậy, mỗi tác giả chỉ đề cập đến một số nét tính cách cơ bản của con người sáng tạo. Có thể khái quát lại, người có nhân cách sáng tạo sẽ bao gồm những phẩm chất sau:

- Có cái tôi rõ ràng.
- Có nhu cầu hiểu biết, khám phá.
- Yêu thích hoạt động, nhạy cảm với cái mới, dễ xúc động.
- Có kiến thức rộng, khả năng nhạy bén.
- Sống có nội tâm.
- Có mục đích và tính kiên trì, có tinh thần vượt khó, niềm tin mãnh liệt và có khả năng vượt các trở ngại.
- Say mê với công việc.
- Độc đáo trong cảm xúc trí tuệ.
- Biết suy nghĩ chệch hướng, không chấp nhận sự rập khuôn.

- Ngoài ra, những người sáng tạo cần có một số những phẩm chất liên quan đến nhận thức như:

+ Trí nhớ tốt: giúp cá nhân lưu giữ lại những ý tưởng mới, huy động nhanh chóng, đúng lúc các dữ kiện cũ để tìm ra những giải pháp mới, độc đáo, không trùng lặp với những gì đã có.

+ Tư duy độc lập, linh hoạt, nhạy bén. Khả năng suy luận - phán đoán hiệu quả, phản biện hợp lí.

+ Có trực giác và trí tưởng tượng phong phú.

Có thể nói đây là những yếu tố nổi bật nhất đảm bảo cho nhân cách sáng tạo, thể hiện chính mình một cách rõ nét. Lẽ đương nhiên những phẩm chất này không thể bao quát toàn bộ những yếu tố đặc trưng của con người sáng tạo. Khó có thể có một mẫu hình chung về nhân cách sáng tạo nhưng chắc chắn trong bất kì một lĩnh vực nào con người sáng tạo hay nhân cách sáng tạo đều là những người có những ý tưởng, giải pháp mới, lạ, độc đáo. Đặc biệt, trong giai đoạn hiện nay, nhân tố con người, nhất là những con người sáng tạo với đầy đủ bản lĩnh, những phẩm chất và năng lực là một điều kiện quan trọng để xây dựng và phát triển xã hội ngày càng văn minh, hiện đại.

1.2.4. Quá trình sáng tạo

1.2.4.1. Những yếu tố tạo tiền đề cho sáng tạo

Sự nhạy cảm của chủ thể đối với vấn đề. Sự nhạy cảm là trạng thái bên trong giúp chủ thể dễ dàng tiếp nhận những vấn đề bên ngoài và biến những vấn đề bên ngoài đó thành nhiệm vụ của chính bản thân mình, đồng thời kích thích những hoạt động bên trong giúp chủ thể giải quyết vấn đề trong thực tiễn. Sự nhạy cảm giúp chủ thể tiếp cận với hoàn cảnh có vấn đề nhanh chóng hơn, dễ dàng nhìn thấy những vấn đề mà người khác khó nhận ra. Tính nhạy cảm cũng là cơ sở cho sự tích lũy mở rộng vốn tri thức cho sáng tạo.

Lòng hiếu kì và sự bất toại. Hai yếu tố này liên quan chặt chẽ với nhau, bổ sung cho nhau tạo nên tiền đề cơ bản để con người đi đến sáng tạo. Nếu không có lòng bất toại thì sự hiếu kì trở nên vô ích, còn nếu như không có óc hiếu kì, ham

hiểu biết thì sự bất toại của con người chỉ sinh ra những oán thán vô bổ, hướng tới sự tiêu cực. Lòng hiếu kì và sự bất toại ở con người sẽ là cơ sở hình thành nhu cầu tự hoàn thiện mình.

Nhu cầu nội tại của con người là một yếu tố quan trọng làm nảy sinh quá trình sáng tạo. Những nhu cầu sáng tạo có thể làm tăng hoặc ngược lại, làm giảm những yếu tố khác trong quá trình sáng tạo. Sự thoả mãn những nhu cầu sáng trong quá trình hoạt động sẽ kích thích những sáng tạo tiếp theo.

Động cơ sáng tạo cũng là một yếu tố có ý nghĩa quan trọng. Đây chính là yếu tố thúc đẩy con người đến với hoạt động, như vậy gốc của động cơ chính là nhu cầu.

Tư duy phân kì. Nói tới nền tảng của sáng tạo người ta còn đề cập tới tư duy phân kì. Có hai phương thức tư duy:

Tư duy hội tụ (convergent thought) là quá trình tư duy nhằm đúc kết từ các sự kiện và hình thành khái niệm. Những vấn đề được giải quyết bằng tư duy hội tụ thường chỉ có một giải pháp giải quyết đúng.

Tư duy phân kì (divergent thought) là tư duy theo lối thăm dò, “Thử và sai” nhằm đánh giá tính mới mẻ, tính hiếm lạ, tính hữu ích của các giải pháp mới. Những vấn đề được xem xét theo lối tư duy phân kì thường được giải quyết bằng nhiều giải pháp mà một số nhỏ trong đó là những sáng kiến mới, lạ, có chất lượng cao, đánh dấu sự lao động sáng tạo.

Linh cảm/trực giác. Đây cũng được coi là một yếu tố rất đáng chú ý trong hoạt động sáng tạo. Nhiều người cho rằng sáng tạo thường gắn với ngẫu nhiên - là hoạt động của vô cảm, vô thức. Trên thực tế, nhiều phát minh nảy sinh trong những tình huống ngẫu nhiên nào đó song những yếu tố làm nảy sinh các phát kiến lại không phải là “quà tặng của thượng đế” mà là kết quả bộc lộ tất nhiên của những kinh nghiệm, hiểu biết đã được tích lũy trong một quá trình lao động trí tuệ tích cực, khoa học. Linh cảm là phẩm chất tâm lí không phải ai cũng có và không phải tự nhiên mà có. Nó chỉ có và tạo nên sự bùng sáng của phát minh, sáng tạo ở một số người có sự lao động, tích lũy kinh nghiệm, học tập, rèn luyện một cách có ý thức.

1.2.4.2. Các thành phần cơ bản của hoạt động sáng tạo và các giai đoạn của quá trình sáng tạo.

Chúng ta thấy nguồn gốc của hoạt động sáng tạo là nhu cầu sáng tạo của xã hội, của con người, tuy nhiên quá trình sáng tạo diễn ra như thế nào, diễn ra ngẫu nhiên hay có quy luật đó là một vấn đề vẫn chưa thống nhất ở hai quan điểm:

Quan điểm thứ nhất cho rằng: Người sáng tạo làm việc và phát minh một cách ngẫu nhiên. Do đó, họ cho rằng quá trình sáng tạo không có quy luật và nặng về mô tả hoạt động sáng tạo.

M. A. Blok đã nghiên cứu về quá trình sáng tạo của hơn 200 nhà bác học của các thời đại và cho rằng yếu tố ngẫu nhiên đóng vai trò quan trọng trong hoạt động sáng tạo, điều đó cũng được chứng minh qua các phát minh trong thực tế như Descartes - điển hình của tư tưởng duy lý, đã phát hiện đột xuất các nguyên lý về phương pháp của mình trong giấc mơ. Anhtan tìm ra thuyết tương đối trong giấc mơ, Bethoven khi đang ngủ gật trong xe buýt, tỉnh lại đã nghĩ ra một bản nhạc tuyệt vời....

Quan niệm thứ hai: Quá trình sáng tạo diễn ra một cách có quy luật, tức là quá trình đó tuân theo những thời kì, những giai đoạn nhất định.

Như A.N. Luk cho rằng quá trình sáng tạo gồm có 5 giai đoạn:

- Tích lũy tri thức, kĩ năng cần thiết cho việc làm sáng tỏ nhiệm vụ;
- Tập trung nỗ lực tìm kiếm, bổ sung thông tin;
- Nung nấu, thai nghén vấn đề, nhiệm vụ;
- Linh cảm (bùng sáng);
- Kiểm tra.

E. Paul Torrance cho rằng, quá trình sáng tạo bao giờ cũng có:

- Mở đầu (xác định giả thuyết, ý tưởng sáng tạo xuất hiện);
- Diễn biến, (nghiên cứu);
- Kết thúc (tạo ra kết quả).

P.M. Iacopson chia quá trình sáng tạo làm 7 giai đoạn:

- Thời kì chuẩn bị về mặt trí tuệ;
- Có nhu cầu sáng tạo;

- Xác định và phát hiện vấn đề;
- Nảy sinh những ý tưởng, hình thành nhiệm vụ sáng tạo;
- Tìm những cách thức giải quyết vấn đề đó;
- Phát hiện những nguyên tắc, nguyên lí của hiện tượng phát minh và thể hiện những nguyên lí đó thành sơ đồ.

Mark Runco thì cho rằng, quá trình sáng tạo gồm có sáu giai đoạn cần thiết:

- Giai đoạn đầu tiên: tập hợp thông tin;
- Giai đoạn thứ hai: xác định các vấn đề và tìm ra giải pháp liên quan đến việc xử lí một lượng lớn thông tin;
- Giai đoạn thứ ba: được đánh dấu bằng cách suy nghĩ khác nhau;
- Giai đoạn thứ tư: tự đánh giá công việc của mình và so sánh nó với những gì được biết đến trong lĩnh vực này;
- Giai đoạn thứ năm: cá nhân nộp sáng tạo của mình cho các chuyên gia, những người này sẽ đánh giá chất lượng và tính hữu dụng của nó;
- Giai đoạn thứ sáu: sáng tạo được công bố cho xã hội.

Mỗi tác giả có một cách chia khác nhau nhưng tựu chung lại thì quá trình ấy được chia làm bốn giai đoạn cơ bản:

- Giai đoạn chuẩn bị: Là giai đoạn con người tích lũy vốn tri thức, vốn kinh nghiệm; nhận thức vấn đề; tìm phương tiện, phương pháp, biện pháp để giải quyết vấn đề. Hoạt động nhận thức là hoạt động chủ yếu của giai đoạn này.

- Giai đoạn phát sinh: Đây là giai đoạn nung nấu, thai nghén vấn đề. Nhiều nhà khoa học cho rằng linh cảm (trực giác) đóng vai trò quan trọng ở giai đoạn này. Tuy nhiên, không phải tất cả mọi linh cảm đều đúng. Vì vậy, sau khi linh cảm xuất hiện phải kiểm tra lại.

- Giai đoạn phát minh: Là kết quả của giai đoạn phát sinh (chủ yếu được thực hiện bằng trực giác). Ở giai đoạn này, vấn đề bất ngờ được giải quyết và nó được thể hiện một cách rõ nét bằng việc giải phóng trạng thái căng thẳng của chủ thể. Có thể xem đây là đỉnh điểm của hoạt động sáng tạo.

- Giai đoạn kiểm tra: Mặc dù đã giải quyết được vấn đề nhưng vấn đề đó có

đúng đắn không cần phải được kiểm tra lại. Nhờ có kiểm tra mà chúng ta xác minh lại sự phù hợp, sự đúng đắn của những giải pháp đã lựa chọn, xác minh lại kết quả nghiên cứu.

Mặc dù, quá trình sáng tạo được phân chia thành các giai đoạn riêng biệt nhưng giai đoạn sau không phải bao giờ cũng bắt đầu khi giai đoạn trước hoàn thành. Trên thực tế, một quá trình sáng tạo không mấy khi được sắp đặt và diễn ra theo đúng trật tự được trình bày ở trên. Mặc dù mỗi thành phần trong quá trình sáng tạo là thành phần trọn vẹn và nhất thiết có trong hoạt động, nhưng những thành phần đó thường xuyên được đan xen, lồng ghép vào nhau. Như vậy, cách phân chia các giai đoạn sáng tạo cũng chỉ là tương đối.

1.2.5. Những biểu hiện của sáng tạo

Đặc điểm của tính sáng tạo được bộc lộ ở ba thuộc tính cơ bản, đó là tính mới mẻ, tính hiện thực và tính độc lập.

Tính sáng tạo thể hiện ở tính mới mẻ trong sản phẩm của tư duy hay hành động, tính mới mẻ này có thể là đối với cá nhân hoặc đối với xã hội. Mỗi đối tượng khác nhau có cách nhìn về tính mới mẻ khác nhau. Đối với người trưởng thành, nhà khoa học, nhà phát minh sáng chế, sáng tác... khi nói đến tính sáng tạo là nói đến tính mới mẻ trên bình diện xã hội. Đối với lứa tuổi học sinh, mới đối với bản thân đã là thể hiện tính sáng tạo, không nhất thiết phải có ý nghĩa với toàn xã hội. Mặc dù quá trình sáng tạo của học sinh và các nhà phát minh, sáng chế có sự khác nhau ở trình độ tự lập nhưng cơ chế dẫn đến cái mới thì không có sự khác biệt. Tuy sự sáng tạo của học sinh thường không mang lại cái mới cho toàn xã hội nhưng hoạt động sáng tạo này có ý nghĩa xã hội rất lớn bởi đó là cái nôi nuôi dưỡng, rèn luyện nhân cách trẻ em sau này trở thành những người sáng tạo cho xã hội.

Tính độc lập được thể hiện trong sáng tạo đó chính là tính độc lập trong tư duy và hành động. Để có những ý tưởng mới, phát kiến mới phải xuất phát từ cơ sở tư duy độc lập, để phát triển tư duy độc lập cần đưa họ đứng trước những tình huống buộc họ phải tìm cách giải quyết. Trong quá trình giải quyết vấn đề, nếu càng thử nghiệm độc lập và tìm ra những phương pháp mới hoàn toàn độc đáo mà hiện

tại chưa có thì càng có giá trị sáng tạo cao.

Tính hiện thực là một thuộc tính được bộc lộ trong giá trị của sản phẩm mới. Quá trình sáng tạo tạo ra sản phẩm mới luôn có mối liên quan đến hiện thực. Bởi lẽ sáng tạo bao giờ cũng nảy sinh từ nhu cầu hiện thực khách quan nhằm tạo ra cái mới, cái lạ, cái độc đáo, có ích lợi hơn phục vụ cho sự phát triển của xã hội.

1.2.6. Môi trường sáng tạo

Môi trường theo Allaby (1994), môi trường của con người bao gồm tất cả các lĩnh vực tự nhiên, xã hội, công nghệ, kinh tế, chính trị, đạo đức, văn hoá, lịch sử và mỹ học... Như vậy, theo nghĩa rộng, môi trường của con người là tất cả các nhân tố tự nhiên và xã hội cần thiết cho sự sống. Môi trường ảnh hưởng trực tiếp đến mọi hoạt động của con người. Phobach cho rằng: “Ở đâu không có đất để bộc lộ tài năng thì ở đó không có tài năng”.

Môi trường đóng một vai trò rất quan trọng trong sự phát triển toàn diện nhân cách trẻ em về trí tuệ, tình cảm, đạo đức, thẩm mỹ, thể chất và lao động... Môi trường là nơi ươm những hạt giống sáng tạo. Mặc dù môi trường là yếu tố bên ngoài của hoạt động sáng tạo nhưng nó lại tác động mạnh mẽ đến sự sáng tạo của con người, sống trong một môi trường với những yếu tố thuận lợi sẽ củng cố, mở rộng, kích thích phát triển các thuộc tính tâm lí góp phần thúc đẩy hoạt động sáng tạo. Nếu sống và hoạt động trong một môi trường không thuận lợi, nghèo nàn, đơn điệu... sẽ làm kìm hãm hoạt động sáng tạo.

Mỗi chúng ta thời thơ ấu, ai cũng phải lớn lên trong cái nôi gia đình, đây là dòng sữa đầu đời nuôi dưỡng tâm hồn chúng ta, là môi trường xã hội đầu tiên vì thế nó ảnh hưởng rất lớn đến sự phát triển năng lực nói chung và năng lực sáng tạo nói riêng. Nhiều công trình nghiên cứu cho rằng, một gia đình đầm ấm, hạnh phúc là điều kiện thuận lợi giúp cho phát triển khả năng sáng tạo của trẻ. Lớn hơn trẻ được đến trường và chịu ảnh hưởng của hệ thống giáo dục các cấp học, rộng hơn là sự tác động của toàn bộ hệ thống xã hội. Trong đó, giáo dục nhà trường có vai trò quan trọng đối với sự phát triển khả năng sáng tạo của học sinh. Tuy nhiên, nhà giáo dục cần nắm được năm nguyên tắc khuyến khích sự sáng tạo đó là:

- Giáo viên phải tôn trọng những câu hỏi khác thường của học sinh.
- Tôn trọng những ý tưởng sáng tạo và sự tưởng tượng của học sinh.
- Tỏ ra cho học sinh thấy những ý kiến của các em là có giá trị.
- Thỉnh thoảng để học sinh luyện tập mà không lo ngại bị đánh giá.
- Khi đánh giá cần tạo mối liên hệ giữa nguyên nhân và kết quả.

Như vậy, sự sáng tạo tiềm ẩn trong mỗi học sinh, chúng ta phải biết khơi dậy, tôn trọng những ý tưởng của học sinh.

1.3. Tính sáng tạo của trẻ mẫu giáo

1.3.1. Quan niệm về tính sáng tạo của trẻ mẫu giáo

Ở trẻ em, khả năng sáng tạo rất phong phú. Tính sáng tạo ở trẻ em thường bắt đầu khi trẻ tái tạo, bắt chước, mô phỏng lại một sự vật, sự việc nào đó và thường không có chủ đích. Sự sáng tạo của trẻ không giống người lớn mà thường phụ thuộc nhiều vào cảm xúc, vào tình huống và thường kém bền vững. L.X Vurgôtski đã khẳng định: khi trong đầu trẻ xuất hiện ý tưởng chơi và mong muốn tìm kiếm phương tiện để thực hiện nó có nghĩa là đứa trẻ đã bộc lộ tính sáng tạo trong hoạt động chơi của nó.

Các nhà nghiên cứu tâm lí học trẻ em cho rằng, sản phẩm sáng tạo ở trẻ nhỏ nếu xem xét một cách nghiêm ngặt theo tiêu chuẩn thì trẻ nhỏ chưa có sáng tạo. Do đó, theo họ nên bỏ thuật ngữ “sáng tạo của trẻ” thay bằng thuật ngữ “tiền sáng tạo” nghĩa là những sản phẩm mà trẻ tạo ra chỉ có biểu hiện sáng tạo mà thôi.

X. L Rubinstein quan niệm có hai loại sản phẩm sáng tạo: sản phẩm sáng tạo mang tính khách quan và sản phẩm sáng tạo mang tính chủ quan. Cái mới, cái độc đáo có ý nghĩa quan trọng trong sản phẩm của trẻ mới chỉ là mới, độc đáo có ý nghĩa đối với bản thân trẻ chứ chưa phải là mới mang ý nghĩa xã hội. Hoạt động sáng tạo mang lại cho trẻ niềm vui, sự thích thú.

Như vậy, sự sáng tạo của trẻ em không có nghĩa là phải tạo ra cái mới mà chỉ cần trẻ có nhu cầu chơi, có ý định chơi và tìm cách để chơi là ở trẻ đã có sự sáng tạo. Sự sáng tạo đó phát triển từ kinh nghiệm của trẻ trong một quá trình nào đó chứ không phải là một sản phẩm hoàn chỉnh.

1.3.2. Đặc điểm tính sáng tạo của trẻ mẫu giáo

Ta thấy, hoạt động sáng tạo của trẻ rất phức tạp và phụ thuộc vào hàng loạt những nhân tố khác nhau trong đó có phụ thuộc vào kinh nghiệm. Kinh nghiệm và tri thức của trẻ đang phát triển dần dần; hứng thú đơn giản, sơ đẳng, quan hệ của trẻ em với môi trường cũng không có tính chất phức tạp, tinh tế và đa dạng. Nhưng do sự dễ dãi, sự mộc mạc của trí tưởng tượng nên trẻ sống trong thế giới tưởng tượng và tin vào những sản phẩm của trí tưởng tượng nhiều hơn, ít kiểm tra sản phẩm nên trẻ dễ dàng có những biểu hiện sáng tạo. Gót đã từng nói “Trẻ em có thể từ mọi cái làm nên tất cả” [14;56]. Tầm nhìn về thế giới xung quanh của trẻ còn hạn chế, nên trẻ hầu như chưa biết cách phân tích các mối liên hệ khác nhau, các sáng tác của chúng còn mang tính chất ước lệ và rất ngây thơ.

Sáng tạo của trẻ mang tính chất tổng hợp các lĩnh vực trí tuệ, ý chí, tình cảm trong đó tưởng tượng sáng tạo đóng vai trò quan trọng “bản thân khoa học, ít ra cũng là khoa học tự nhiên, không thể có nếu không có trí tưởng tượng”[14;65]. Những biểu tượng của trẻ không chịu nằm trong lĩnh vực mơ mộng như người lớn, trẻ luôn muốn thể hiện bất cứ tưởng tượng nào của mình thành những hình tượng và hành động sinh động. Sáng tạo của trẻ biểu hiện một cách tự phát, độc lập với ý muốn của người lớn.

Sáng tác hay là những trò chơi của trẻ không phải là những hồi tưởng về những gì đó đã trải qua, mà là sự gia công sáng tạo những ấn tượng đã được tiếp nhận, sự phối hợp những ấn tượng ấy và từ đó cấu tạo nên một thực tế mới, đáp ứng nhu cầu và hứng thú của bản thân. Như vậy, hoạt động phối hợp không đơn giản là sự tái hiện những gì trẻ đã có dịp quan sát hoặc nhìn thấy, sự phối hợp những yếu tố đã là một cái gì mới, sáng tạo, của bản thân trẻ. Khả năng biết xây dựng lại một hệ thống bằng các yếu tố, biết phối hợp cái cũ lại thành những kết hợp mới chính là tạo nên cơ sở của sáng tạo.

Sáng tạo của trẻ bao giờ cũng xuất phát từ nhu cầu đã có trước, một nhu cầu cấp bách tự nhiên và là điều kiện tồn tại của trẻ. Trẻ giải quyết nhu cầu sáng tạo của mình nhanh chóng và triệt để những tình cảm đang tràn ngập trong lòng nó. Trẻ có

thể sáng tạo đột nhiên, có cách làm việc tự do, không cần thuật nhớ, không cần sự bắt chước, bất kì chỗ nào thiếu trí nhớ, những kỉ niệm bị rạn nứt chỉ còn lại những yếu tố rời rạc thì óc tưởng tượng sẽ móc ghép theo cách riêng, thế là có sự sáng tạo.

Sản phẩm sáng tạo của trẻ có thể không hoàn hảo, ý tưởng của chúng nảy sinh trong quá trình sáng tạo. Nó quan tâm trước hết đến quá trình hành động chứ không phải đến kết quả. Trẻ không bao giờ sáng tạo cái gì mà nó không biết, không hiểu và không có hứng thú.

1.3.3. Vai trò của tính sáng tạo đối với sự phát triển tâm lí trẻ

Có thể thấy, lứa tuổi mầm non nói chung và lứa tuổi mẫu giáo nói riêng là giai đoạn quan trọng trong sự hình thành và phát triển nhân cách của trẻ, trong đó tốc độ phát triển tâm lí diễn ra mạnh mẽ, là giai đoạn “phát cảm”. Tất cả mọi tác động ít nhiều đều có ảnh hưởng đến sự phát triển tâm lí của trẻ. Trong đó khả năng sáng tạo của trẻ cũng có ảnh hưởng rất lớn đến quá trình phát triển này.

Hoạt động sáng tạo giúp phát triển nhận thức và ngôn ngữ của trẻ.

Như ta đã biết, sáng tạo không phải là cái bẩm sinh, trời phú cho mỗi cá nhân, mà nó được hình thành, bộc lộ và phát triển trong hoạt động thực tiễn của con người. Để tính sáng tạo phát triển được, trẻ phải tham gia vào các hoạt động, trong đó có hoạt động chủ đạo là hoạt động vui chơi. Khi tham gia vào trò chơi, trẻ được hoạt động cùng nhau, cùng nhau sáng tạo, trẻ được giao lưu, trao đổi, thoả thuận, bày tỏ ý kiến, quan điểm của mình làm cho ngôn ngữ phát triển, đặc biệt ngôn ngữ mạch lạc. Bên cạnh đó, trẻ muốn sáng tạo những biểu tượng mới thì trẻ phải huy động vốn hiểu biết, vốn kinh nghiệm đã có, từ đó giúp củng cố, chính xác hoá, mở rộng, làm giàu thêm vốn biểu tượng của mình.

Hoạt động sáng tạo giúp hình thành và phát triển những xúc cảm và tình cảm thẩm mĩ của trẻ.

Để tham gia vào hoạt động sáng tạo trẻ cần có những xúc cảm về điều mình muốn sáng tạo, hoạt động sáng tạo cuốn hút trẻ với niềm say mê, nhiệt tình và chính tình cảm đối với chúng là động cơ mạnh mẽ nhất. Khi trẻ sáng tạo, xúc cảm về cái đẹp về môi trường xung quanh được hình thành, rồi trẻ đưa xúc cảm ấy gửi gắm vào

hoạt động của mình, dần dần ở trẻ hình thành những rung động về cái đẹp, tình yêu đối với cái đẹp, niềm say mê sáng tạo ra cái đẹp.

1.3.4. Sáng tạo của trẻ trong trò chơi LGXD

Trong các loại trò chơi thì trò chơi LGXD là loại trò chơi thể hiện tính sáng tạo của trẻ rõ nhất. Từ những mẫu gỗ, khối nhựa, hộp giấy với những hình dạng, kích thước và màu sắc khác nhau, trẻ em có thể lắp ghép - xây dựng nên những “công trình” như: ngôi nhà, công viên, lăng tẩm... Hoặc từ các vật liệu trong thiên nhiên như các loại vỏ sò, hên, ốc, trai, đá, sỏi, cát, quả, hạt, cành khô... trẻ xây nên những vườn trường, đồi cây, bông hoa...

Trong những “công trình” này sáng kiến của trẻ được bộc lộ rõ nét. Tùy theo hoàn cảnh sống, vốn sống và khả năng tưởng tượng, mỗi trẻ đều có những khả năng riêng biệt và được biểu hiện trong các “công trình” của mình.

Cùng một loại vật liệu giống nhau trẻ có thể có nhiều ý tưởng và từ đó tạo ra nhiều sản phẩm khác nhau một cách sáng tạo. Chẳng hạn như, từ những khối bằng gỗ, nhựa hoặc các loại vỏ bao hình hộp trẻ xếp thành giường, tủ, bàn ghế, cầu thang, cây cầu, các phương tiện giao thông...; từ những khối hình (hình vuông, hình tròn, hình chữ nhật, hình tam giác, hình bán nguyệt,...) trẻ xếp thành rôbốt, lật đật, quạt gió, phi thuyền, đoàn tàu, con gà...; từ những cái que trẻ xếp thành mô hình ngôi nhà, vườn cây, máy bay, lăng Bác, cổng trào, quảng trường... Tính độc đáo, sáng tạo của trẻ trong trò chơi LGXD còn được thể hiện ở việc sử dụng vật thay thế một cách linh hoạt, sáng tạo, như một mẫu gỗ, khi thì là cái giường cho búp bê ngủ, khi thì là bàn học của em bé, khi trở thành cái xe khách (khi trẻ đặt nó lên bốn viên bi, hòn sỏi,...).

1.4. Một số vấn đề lí luận về trò chơi lắp ghép - xây dựng

1.4.1. Trò chơi của trẻ mẫu giáo

Chơi là hoạt động rất tự nhiên trong cuộc sống của mọi người, nó đặc biệt quan trọng đối với sự phát triển của trẻ em. Theo Nguyễn Ánh Tuyết “Không chơi trẻ không thể phát triển, không chơi đùa trẻ chỉ tồn tại chứ không phải là đang sống. Đó là một thực tế mang tính quy luật” [31;167]. Hoạt động vui chơi là hoạt động

chủ đạo của trẻ em lứa tuổi mẫu giáo và có ý nghĩa vô cùng quan trọng góp phần phát triển toàn diện nhân cách trẻ.

Các nhà tâm lí học macxit cho rằng, chơi không phải là hoạt động giải tỏa những năng lượng dư thừa của trẻ em như thuyết năng lượng dư thừa quan niệm; cũng không phải là hoạt động thư giãn nhằm nạp lại năng lượng đang thiếu hụt như thuyết thư giãn làm tương. Hoạt động vui chơi không phải là hoạt động bản năng, mà hoạt động vui chơi của trẻ em mang bản chất xã hội, nó phản ánh lao động và cuộc sống của người lớn, là sợi dây nối liền các thế hệ với nhau để truyền đạt kinh nghiệm và văn hoá từ đời này sang đời khác. Hoạt động vui chơi có liên quan chặt chẽ đến sự phát triển xã hội. Cũng như nghệ thuật, hoạt động vui chơi xuất hiện sau lao động và trên cơ sở của lao động, hay nói cách khác chơi có nguồn gốc từ lao động và chuẩn bị cho thế hệ trẻ đến với lao động. Nội dung chơi phản ánh cuộc sống hiện thực xung quanh trẻ, cùng với sự thay đổi vị trí của chính trẻ em trong các mối quan hệ xã hội. Từ đó, trò chơi được coi là một phương tiện giáo dục trẻ em một cách nhẹ nhàng, thích thú và hữu hiệu.

1.4.2. Trò chơi LGXD của trẻ mẫu giáo

Trò chơi LGXD là loại trò chơi sáng tạo. Đây là loại trò chơi được nhiều trẻ rất yêu thích và tham gia tích cực, bởi khi chơi trẻ được tái hiện lại thế giới xung quanh mà trẻ quan sát được một cách sinh động, trẻ tự do và tự lực thực hiện những công trình LGXD khác nhau.

1.4.2.1. Bản chất của trò chơi LGXD

Trò chơi LGXD là loại trò chơi trẻ tái tạo lại thế giới xung quanh (chủ yếu là thế giới đồ vật) bằng các loại đồ chơi xây dựng và vật liệu chơi khác nhau.

Cũng như trò chơi đóng vai theo chủ đề, trò chơi LGXD là loại trò chơi không có nội dung cho sẵn, mà do trẻ tự nghĩ ra. Trẻ tự hình thành ý tưởng xây dựng, tự lựa chọn đồ chơi - vật liệu xây dựng... để thực hiện ý tưởng xây dựng. Ý tưởng xây dựng là sự phản ánh độc đáo nhận thức xung quanh trẻ.

1.4.2.2. Đặc thù của trò chơi LGXD

Ngoài những đặc điểm chung giống như các trò chơi khác, trò chơi LGXD

có những đặc điểm đặc thù sau:

Một là, trò chơi LGXD được xếp vào nhóm trò chơi sáng tạo, là trò chơi mang tính sáng tạo cao, vì trò chơi LGXD là trò chơi trong đó trẻ có thể tự do sáng tạo ra những gì mà trẻ đã quan sát được ở xung quanh. Trẻ tự thoả thuận về chủ đề chơi, phân vai chơi, lựa chọn đồ chơi để thực hiện chủ đề chơi. Vai chơi và hoàn cảnh chơi được nổi bật công khai, luật chơi ẩn sau vai chơi. Trò chơi LGXD là một dạng của trò chơi sáng tạo, bằng những kĩ năng LGXD và trí tưởng tượng sáng tạo của mình, trẻ phản ánh thế giới xung quanh trong các công trình LGXD của mình từ các loại đồ chơi lắp ghép, xây dựng và nguyên vật liệu thiên nhiên, vật liệu xây dựng... Trò chơi lắp ghép - xây dựng là trò chơi trong đó trẻ phản ánh hoạt động xây dựng của xã hội người lớn như nhà cửa, lâu đài, công viên, trường học, vườn trẻ... Thông qua trò chơi này, các công trình xây dựng muôn màu muôn vẻ được trẻ tưởng tượng và mô phỏng lại dựa trên những ấn tượng đã tích lũy được trong cuộc sống hàng ngày.

Hai là, trò chơi LGXD bao giờ cũng có sản phẩm cụ thể, nhưng là sản phẩm để chơi chứ không phải là sản phẩm để dùng. Thường thì trẻ xây xong rồi lại phá đi để xây dựng lại; xây đi xây lại mà trẻ không biết chán. Bởi vì đây là hoạt động chơi của trẻ chứ không phải là hoạt động lao động của người thợ xây. Trong trò chơi LGXD, trẻ thay thế những nguyên vật liệu thật bằng những vật liệu thay thế. Đó là những mẫu gỗ, thanh nhựa có hình thù, màu sắc khác nhau hoặc những vật liệu trong thiên nhiên như sỏi, đá, đất cát, lá, cành, hạt hạt, rom rạ, vỏ sò, vỏ ốc... Tất cả những vật liệu đó được trẻ sử dụng để xây dựng nên các công trình của mình.

Ba là, trò chơi LGXD gắn chặt với hoạt động tạo hình, nó đòi hỏi trẻ phải có khả năng tri giác, thẩm mỹ và tư duy hình tượng, trí tưởng tượng sáng tạo. Khả năng tạo hình tốt sẽ giúp cho trẻ chơi trò chơi này thuận lợi, trẻ sẽ tạo ra được những công trình đẹp. Bởi lẽ công trình LGXD đòi hỏi trẻ phải có hiểu biết về sắp xếp bố cục, phối hợp màu sắc, mối tương quan giữa các đối tượng,... Ngược lại, trẻ được chơi nhiều trò chơi LGXD sẽ có khả năng tạo hình tốt. Mặt khác, trò chơi LGXD lại gắn liền với hoạt động mang tính kĩ thuật, đòi hỏi trẻ phải có kĩ năng xây

dựng, lắp ghép, sắp xếp những vật liệu thành các công trình theo ý đồ xây dựng của mình. Do vậy, trò chơi LGXD vừa mang tính nghệ thuật, vừa mang tính kỹ thuật.

Bốn là, trò chơi LGXD có quan hệ mật thiết với trò chơi đóng vai theo chủ đề. Mỗi quan hệ đó được thể hiện rất phong phú. Trò chơi LGXD được chơi như trò chơi đóng vai theo chủ đề phản ánh một mảng của cuộc sống xã hội. Trong trường hợp khác, trò chơi LGXD xuất hiện như bước phát triển mới của trò chơi đóng vai theo chủ đề. Ví dụ như khi chơi trò chơi “Xây dựng siêu thị”, xây dựng xong trẻ lại nảy ra ý tưởng mới: “siêu thị bán hàng”; hay chơi trò chơi “Bác sĩ” khám bệnh cho bệnh nhân, bệnh nhân ốm nặng phải nằm viện từ đó trẻ lại muốn xây dựng bệnh viện để phục vụ bệnh nhân...

Trường hợp khá phổ biến là khi trò chơi đóng vai theo chủ đề của trẻ diễn ra trong một buổi chơi ở lớp mẫu giáo bao gồm nhiều chủ đề, nhiều mảng cuộc sống trong xã hội: Góc thì chơi trò chơi gia đình, góc thì chơi trò chơi bệnh viện đang khám chữa bệnh, góc thì một “lớp học đang học bài”, góc thì một cửa hàng đang mua bán tấp nập và ở một góc là “một công trường đang xây dựng”, xe cộ qua lại tới tấp để chở nguyên vật liệu cho công trường. Các hoạt động xã hội diễn ra thật vui vẻ chẳng khác gì một xã hội người lớn thu nhỏ lại. Trong trường hợp này trò chơi LGXD là một bộ phận của trò chơi đóng vai theo chủ đề.

Trong nhiều trường hợp khác, trò chơi LGXD lại được trẻ chơi như một trò chơi độc lập, trong đó nội dung của trò chơi chỉ đơn thuần là xây dựng các công trình. Trò chơi có thể được tiến hành với từng cháu một, hoặc phối hợp với nhau để xây dựng các công trình phức tạp như trường học, bệnh viện, lãng Bác...

Ngoài ra, trẻ còn dùng các nguyên vật liệu để lắp ghép, lắp ráp những gì mà trẻ nhìn thấy ở xung quanh như các hình người, máy bay, ô tô, tàu hoả, hình các con vật hoặc cỏ cây, hoa lá, các vật dụng trong cuộc sống hàng ngày.... Trẻ say sưa lắp ghép hình theo bộ mẫu cho sẵn hoặc theo chủ đề mà trẻ tự nghĩ ra tạo thành các sản phẩm có thể sử dụng vào trò chơi đóng vai theo chủ đề.

1.4.2.3. Các hình thức tổ chức trò chơi LGXD

Xây dựng theo mẫu: hình thức này giúp trẻ lĩnh hội phương thức hành động,

kỹ năng xây dựng và giúp trẻ tích lũy kinh nghiệm LGXD.

Xây dựng theo ý thích: hình thức này nhằm củng cố các kỹ năng LGXD cơ bản, phát triển tính sáng tạo, tự lập ở trẻ. Chỉ thực hiện được khi trẻ đã có kỹ năng xây dựng.

Xây dựng cá nhân: nhằm giáo dục tính độc lập, tự lực, sự tập trung suy nghĩ giải quyết nhiệm vụ cho trẻ. Xây dựng cá nhân có thể là một phần (tiểu công trình) trong xây dựng công trình chung (công trình tập thể). Ví dụ như: xây dựng công viên, mỗi trẻ nhận một công việc trong công trình chung.

Xây dựng tập thể: là trẻ cùng nhau xây chung theo một chủ đề nhất định. Chẳng hạn trẻ xây trường học, bệnh viện, công viên,... Khi xây dựng, các trẻ biết cách cùng nhau bàn bạc về chủ đề xây dựng, chọn đồ chơi, vật liệu, phân công việc cho mọi người; biết học lẫn nhau, giúp đỡ nhau để cùng hoàn thành công trình xây dựng.

1.4.3. Trò chơi LGXD ở trẻ 5 - 6 tuổi

Ở lứa tuổi mẫu giáo bé (3 – 4 tuổi), trẻ còn chơi một mình, chơi bên cạnh nhau, trò chơi LGXD thường không theo chủ đề rõ ràng mà thường bị các vật liệu xây dựng lôi cuốn. Trẻ chồng xếp các khối lên nhau rồi lại phá đi và lại tiếp tục chồng lên nhau, hoặc đang chơi với các khối gỗ để xây nhà, nhưng nếu nhìn thấy thùng cát ở góc sân thì chúng liền bỏ các khối gỗ để xây dựng theo một chủ đề đơn giản nào đó như xây nhà cho búp bê, xếp bàn ghế cho búp bê...

Bước sang độ tuổi mẫu giáo nhỡ (4 – 5 tuổi), trẻ chơi trò chơi LGXD đã có sự phát triển hơn mẫu giáo bé. Khác với trẻ mẫu giáo bé chỉ chú ý nhiều đến quá trình chơi, trẻ ở lứa tuổi mẫu giáo nhỡ lại chú ý nhiều đến kết quả xây dựng của mình. Trẻ biết nhận xét “công trình” xây thế đã được chưa? có giống như thật không?... Trẻ nắm được một số kỹ năng LGXD cơ bản như xây đường thẳng, đường cong, tháo lắp một số bộ phận và sắp xếp chúng theo trình tự hợp lý. Bước đầu trẻ biết cùng nhau phối hợp để xây những “công trình” phức tạp hơn như: xây trại chăn nuôi, xây trường mẫu giáo, xây nhà ga, bến tàu... Chủ đề chơi rõ ràng, trẻ biết cách lựa chọn nguyên vật liệu thích hợp, biết đặt ra trình tự xây dựng. Trẻ biết dự tính sử dụng nguyên vật liệu nào. Trẻ biết cùng chơi, giúp đỡ lẫn nhau và thiết lập quan hệ bạn bè thân ái, nhóm chơi của trẻ đông hơn.

Đến độ tuổi mẫu giáo lớn (5 – 6 tuổi) trẻ chơi trò chơi LGXD rất tốt do vốn biểu tượng của trẻ về thế giới xung quanh rất phong phú và nắm chắc một số kỹ năng xây dựng. Ở trẻ mẫu giáo lớn, nội dung LGXD phức tạp hơn trẻ mẫu giáo nhỏ. Các chủ đề lắp ghép - xây dựng được mở rộng hơn, số lượng đối tượng được phản ánh trong các chủ đề cũng tăng lên. Lứa tuổi này ý đồ LGXD của trẻ được hình thành rõ ràng, tính tự lập cao, nhiều sáng kiến được nảy nở. Vốn kinh nghiệm, vốn biểu tượng phong phú đa dạng hơn, các thao tác tư duy trở nên linh hoạt hơn, các giác quan phát triển tương đối hoàn thiện, các thuộc tính tâm lí đạt đến mức độ mới, trong đó khả năng tưởng tượng sáng tạo của trẻ phát triển tới trình độ cao hơn, góp phần nâng cao chất lượng của trò chơi LGXD. Điều đáng chú ý là trẻ 5 - 6 tuổi không chỉ LGXD những công trình được quan sát qua thực tiễn, tranh ảnh, tivi, video... mà trẻ còn có thể thực hiện những công trình mà trẻ chưa được nhìn thấy chỉ qua lời kể của người khác. Như vậy chúng ta thấy óc tưởng tượng sáng tạo của trẻ đã đạt đến trình độ cao. Ngoài ra trẻ còn có thể thực hiện được những thao tác, thực hiện được những kỹ năng LGXD khá phức tạp và tương đối thành thực như: đường cong, đường gấp khúc, đường gấp gành,....

Trẻ mẫu giáo nhỏ đã biết chơi cùng nhau theo nhóm thì đến lứa tuổi mẫu giáo lớn trẻ biết tự thoả thuận trước khi chơi, tự chọn chủ đề, tự bàn bạc với nhau xem LGXD cái gì? Làm cái gì trước, cái gì sau? Chọn vật liệu nào? Và tự phân công công việc cho nhau. Trẻ không chỉ sử dụng những nguyên vật liệu sẵn có mà còn biết tìm, lựa chọn nguyên vật liệu khác nhau từ môi trường xung quanh để tạo sản phẩm. Sản phẩm ngày càng đạt tính thẩm mỹ cao hơn, như màu sắc hài hoà hơn, bố cục hợp lí hơn,...

Như vậy, ở độ tuổi mẫu giáo lớn, chúng ta cần chú ý làm giàu vốn kinh nghiệm cho trẻ, củng cố và phát triển các kỹ năng LGXD đa dạng, phức tạp hơn; tạo môi trường thuận lợi cho trẻ thoả sức thể hiện tài năng, hứng thú của mình. Đặc biệt, phải có các phương pháp, biện pháp tổ chức, hướng dẫn phù hợp giúp trẻ tạo ra được nhiều sản phẩm mới lạ, sáng tạo và đó là điều kiện giúp cho tính sáng tạo của trẻ ngày càng phát triển.

1.4.4. Phát triển tính sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi trong trò chơi LGXD

Lứa tuổi mầm non là giai đoạn đặt nền móng cho sự hình thành nhân cách con người. Trong xã hội hiện đại, tính sáng tạo càng đòi hỏi cao ở người lao động. Vì vậy, ngay từ lứa tuổi mầm non, chúng ta càng phải quan tâm phát triển tính sáng tạo cho trẻ.

“Không chơi trẻ không thể phát triển, không chơi đùa trẻ chỉ tồn tại chứ không phải đang sống” [31;167]. Chơi là hoạt động chủ đạo của trẻ mầm non, chơi là để trẻ thỏa mãn nhiều nhu cầu như: vui chơi, vận động, khám phá, nhận thức... Do đó, trò chơi được sử dụng làm phương tiện hữu hiệu trong giáo dục toàn diện nhân cách nói chung, phát triển tính sáng tạo cho trẻ nói riêng.

Khi tham gia trò chơi LGXD trẻ phải tự tưởng tượng ra cách thức cũng như sản phẩm mà mình sẽ tạo ra, độc lập tư duy từ khi nảy ra ý tưởng xây dựng đến khi hoàn thành sản phẩm. Chính vì thế, trò chơi LGXD là phương tiện quan trọng phát triển tính sáng tạo của trẻ.

Trước tiên, khi tham gia trò chơi, bản thân trẻ tự nghĩ ra ý tưởng xây dựng, tự mình nghĩ ra nội dung chơi sao cho phù hợp với chủ đề chơi. Ví dụ: trong chủ đề giao thông, trẻ phải nghĩ ra nội dung để LGXD như: xây dựng ô tô vận tải, ca nô, xây dựng cầu, bến phà, hay ngã tư đường phố.... Trẻ tự thỏa thuận vai chơi và phân công nhiệm vụ hoặc có thể tự nhận vai chơi phù hợp với năng lực của bản thân và hoàn cảnh chơi. Chẳng hạn như: trẻ mà nhanh nhẹn, hoạt bát sẽ được nhóm bầu làm “kỹ sư trưởng”. “Kỹ sư trưởng” có nhiệm vụ quán xuyến, nhắc nhở các bạn, kết thúc trò chơi có nhiệm vụ thuyết minh công trình của nhóm. Trẻ nào khéo léo, có kỹ năng LGXD tốt được phân công làm các chú công nhân, các bạn còn lại làm tài xế trở vật liệu.

Trò chơi LGXD cũng như các hoạt động khác của trẻ luôn mở ra cho trẻ những tình huống chơi mà trẻ rất hứng thú thực hiện. Ví dụ, các cháu xây dựng “Trường mầm non” xong trẻ thích có rất nhiều đu quay, cầu trượt thế là trẻ lại đi lắp ghép đu quay, cầu trượt. Hay có trẻ có ý tưởng mỗi ngày đến trường được mẹ mua cho một gói bim bim, thế là trẻ lại đi xây dựng một cửa hàng nhỏ ở trong trường... cứ như thế có nhiều sáng kiến đưa ra trẻ lại tiếp tục thực hiện.

Có thể nói, những ý tưởng mới của trẻ là rất phong phú, chúng ta thường thấy trẻ LGXD xong “Trường mầm non” trẻ lại sử dụng sản phẩm đó vào trong trò chơi đóng vai theo chủ đề, như tổ chức chơi cô giáo dạy các cháu, có các bác cấp dưỡng, cô Hiệu trưởng, cô y tá....

Trò chơi LGXD còn là phương tiện phát triển tính sáng tạo ở chỗ, một chủ đề được thực hiện trong vòng từ 3 - 5 tuần, nhưng mỗi buổi chơi trẻ lại có những ý tưởng mới để thể hiện cho nội dung đó. Cũng có khi cùng một nội dung nhưng cách thể hiện, nguyên vật liệu được lựa chọn lại khác nhau. Ví dụ như: Chủ đề “Động vật”, trẻ LGXD vườn bách thú, khu chăn nuôi của bác nông dân, trang trại chăn nuôi của một người làm kinh tế.... Hoặc cũng là LGXD vườn bách thú nhưng ở mỗi buổi chơi trẻ lại xây dựng công trình có cấu trúc khác nhau với những nguyên vật liệu khác nhau theo ý tưởng của mình. Ví dụ, buổi thứ nhất, vườn bách thú trẻ thiết kế có hàng rào, có các khu riêng biệt cho các con thú, có khu vui chơi cho các cháu nhỏ; buổi chơi thứ hai trẻ thiết kế thêm một cái hồ ở giữa, có cầu bắc qua....

Như vậy, trong trò chơi LGXD luôn thể hiện tính độc lập và tính sáng tạo của trẻ. Ngược lại, tính sáng tạo là điều kiện rất quan trọng giúp cho trò chơi LGXD của trẻ ngày càng được mở rộng và phát triển hơn.

Ở tuổi mẫu giáo bé, trò chơi LGXD thường không theo chủ đề rõ ràng mà trẻ thường bị các vật liệu xây dựng lôi cuốn. Trẻ chồng xếp các khối lên nhau rồi lại phá đi và lại tiếp tục chồng lên nhau. Hoặc đang chơi với các khối gỗ để xây nhà, nhưng nếu nhìn thấy có thùng cát ở góc sân thì chúng liền bỏ các khối gỗ để chạy ra xúc cát, nghịch cát. Trẻ chủ yếu LGXD theo sự gợi ý của cô giáo. Dần dần trẻ biết xây dựng theo một chủ đề đơn giản nào đó, như xây nhà cho búp bê, xếp bàn ghế, giường, tủ cho búp bê.

Đến tuổi mẫu giáo lớn, trẻ đã có biểu tượng phong phú về thế giới xung quanh và nắm chắc một số kỹ năng xây dựng, do đó trẻ có thể xây dựng được nhiều công trình phức tạp, giống với thật hơn, như trẻ thích xây lăng Bác, Cung văn hoá, khu nghỉ mát. Ở lứa tuổi này trẻ có khả năng tự điều khiển trò chơi, đưa ra ý đồ xây dựng, sắp xếp bố trí “công trình” hợp lí. Trẻ thường xây dựng các “công trình” phức

tập theo trí tưởng tượng sáng tạo của mình. Chẳng hạn khi xây dựng “Cung văn hoá” trẻ đã biết phối hợp giữa “Cung văn hoá” mà chúng đã được nhìn thấy tận mắt với “Cung văn hoá” qua lời kể, qua tranh ảnh, qua phim và vô tuyến trong và ngoài nước. Từ đó trẻ tưởng tượng và xây dựng nên “Cung văn hoá” của riêng mình.

Như vậy, trẻ càng lớn vốn kinh nghiệm càng tăng và trí tưởng tượng sáng tạo ngày càng phong phú thì càng làm cho trò chơi LGXD phát triển, đồng thời trẻ tham gia vào trò chơi LGXD sẽ làm cho khả năng sáng tạo của trẻ ngày càng phát triển.

Chúng ta biết rằng, mỗi loại đồ dùng, đồ chơi có một tên gọi khác nhau, hình dạng, kích thước khác nhau, màu sắc cũng không giống nhau. Khi chơi LGXD trẻ được tiếp xúc với thế giới đồ vật phong phú, đa dạng làm cho vốn biểu tượng của trẻ ngày càng mở rộng. Từ đó, trẻ càng linh hoạt trong việc cải biến những vật liệu đã có thành những sản phẩm mới. Ví dụ như, trẻ linh hoạt trong việc lựa chọn, sử dụng nguyên vật liệu để LGXD làm cho sản phẩm mà trẻ tạo ra sẽ độc đáo, mới lạ và hấp dẫn. Vì vậy, giáo viên cần không ngừng cung cấp vốn biểu tượng về thế giới xung quanh cho trẻ, đồng thời phải cung cấp cho trẻ các vật liệu xây dựng đa dạng về kích thước, hình dạng, màu sắc nhằm kích thích tính sáng tạo của trẻ nảy sinh, phát triển.

Trò chơi LGXD là trò chơi không có cách chơi và luật sẵn mà trẻ tự đưa ra các ý tưởng và các cách giải quyết nhiệm vụ theo ý tưởng của trẻ không bị gò bó, áp đặt, Trẻ thoải mái LGXD theo ý thích của mình, theo kinh nghiệm cá nhân của chúng. Bên cạnh đó, chủ đề chơi cũng rất quan trọng, trong quá trình tổ chức trò chơi, giáo viên cần giúp trẻ dần dần ổn định chủ đề chơi, tạo sự hợp tác giữa các trẻ, biết đoàn kết chơi cùng nhau.

Để công trình LGXD ngày càng phong phú, mới lạ thì một yếu tố rất quan trọng, đó là kỹ năng xây dựng của trẻ. Ở các lứa tuổi trước trẻ đã có một số kỹ năng LGXD cơ bản như xây đường thẳng, đường cong, tháo lắp một số bộ phận và sắp xếp chúng theo trình tự hợp lí.... đến lứa tuổi mẫu giáo lớn chúng ta tiếp tục rèn luyện, củng cố các kỹ năng đã có và phát triển thêm các kỹ năng mới phức tạp hơn, hướng trẻ chú ý đến kỹ thuật, đến kiến trúc xây dựng của công trình. Cô giáo nâng cao kỹ năng LGXD và kỹ năng tri giác đồ vật cho trẻ thông qua các giờ học, đặc biệt

là giờ tạo hình, giờ chơi tự do, trong các trò chơi, từ đó sẽ nâng cao khả năng làm việc độc lập sáng tạo, tính tự lực của trẻ.

Người lớn tạo điều kiện để trẻ bộc lộ khả năng tạo hình của mình như pha trộn màu sắc, trang trí sắp xếp cân đối giữa các phần công trình. Động viên khen ngợi khi trẻ biểu lộ sáng kiến, không nhất thiết bắt trẻ xây theo khuôn mẫu cứng nhắc, có sẵn. Cần để trẻ tự lực, tự do thực hiện ý đồ xây dựng của mình theo trí tưởng tượng sáng tạo của chúng. Người lớn chỉ nên gợi ý, hướng dẫn để giúp trẻ hình thành và thực hiện được ý đồ xây dựng, tạo nên những ý đồ xây dựng, tạo ra những công trình đẹp đẽ và độc đáo; tạo điều kiện cho trẻ tự do, tự lực phát huy những sáng kiến của mình trong trò chơi.

Như vậy, để phát triển tính sáng tạo cho trẻ mẫu giáo 5 - 6 tuổi, ngoài việc làm giàu vốn kinh nghiệm của trẻ, sự đa dạng nguyên vật liệu, thì biện pháp tổ chức của giáo viên đóng vai trò rất quan trọng.

1.4.5. Những biểu hiện tính sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi trong trò chơi LGXD

Trong nhóm trò chơi sáng tạo, trò chơi LGXD là trò chơi có sản phẩm. Khi tham gia vào trò chơi này, tính sáng tạo của trẻ được bộc lộ không chỉ ở sản phẩm mà còn thể hiện trong suốt quá trình tạo ra sản phẩm. Theo E.P.Torrance, tính sáng tạo của cá nhân trong hoạt động được bộc lộ ở tính nhanh nhạy, tính linh hoạt trong quá trình hoạt động và ở tính chi tiết, tính độc đáo trong sản phẩm hoạt động của cá nhân đó.

Hoạt động vui chơi là hoạt động chủ đạo của trẻ mẫu giáo, nó chi phối toàn bộ đời sống tâm lí, tinh thần của trẻ. Hoạt động vui chơi vừa là phương tiện vừa là môi trường hình thành, phát triển và bộc lộ đời sống tâm lí tinh thần nói chung, tính sáng tạo của trẻ nói riêng. Mỗi trò chơi có những đặc thù riêng, do vậy tính sáng tạo của trẻ được bộc lộ ở mỗi trò chơi cũng đa dạng. Trong trò chơi LGXD, tính sáng tạo của trẻ được bộc lộ ở những dấu hiệu cơ bản sau:

Tính nhanh nhạy của trẻ trong quá trình chơi trò chơi LGXD. Trẻ sáng tạo là trẻ nhanh chóng đưa ra được ý tưởng xây dựng mới mẻ, độc đáo, phù hợp trong môi trường chơi hấp dẫn; trẻ nhanh chóng xác định được nhiệm vụ chơi (nhiệm vụ xây dựng), xác định nhanh chóng, hợp lí cách chơi (cách giải quyết nhiệm vụ chơi);

phân công nhiệm vụ chơi trong nhóm chơi một cách hợp lí và tham gia một cách tích cực, khẩn trương vào quá trình chơi cùng nhóm chơi.

Tính linh hoạt của trẻ trong quá trình chơi trò chơi LGXD. Trẻ sáng tạo là trong cùng một nội dung chơi, nhiệm vụ, trẻ đưa ra nhiều cách thực hiện nhiệm vụ chơi, nội dung chơi, và lựa chọn được phương án hấp dẫn. Sự linh hoạt - sáng tạo của trẻ còn được thể hiện khá rõ trong quá trình LGXD: sử dụng vật thay thế để tạo ra sản phẩm độc đáo. (Cùng những viên sỏi, hạt gạo, vỏ ốc, vỏ hến... khi thì trẻ dùng làm vật liệu xếp “hàng rào”, khi thì trẻ dùng để tạo ra một đàn cá trong “hồ nước”. Hay một mẫu gỗ khi thì là cái giường của búp bê, khi thì là chiếc ô tô chở khách...); hoặc cùng một nội dung chơi, nhiệm vụ xây dựng, trẻ sử dụng nhiều vật liệu khác nhau để có một sản phẩm độc đáo, hấp dẫn (ví dụ, cùng xếp đường đi trong công viên/trường mầm non, trẻ sử dụng đồ chơi, vật liệu chơi có màu sắc khác nhau, làm cho “đường đi” đẹp mắt hơn). Tính linh hoạt - sáng tạo của trẻ trong trò chơi LGXD còn được thể hiện ở chỗ từ sản phẩm LGXD, trẻ nảy ra ý định sử dụng nó để tổ chức chơi một trò chơi khác. Ví dụ, lắp ráp xong “chiếc ô tô”, trẻ liền sử dụng nó làm trò chơi “chú lái xe”, đẩy qua đẩy lại, miệng kêu pim pim. Hoặc sau khi nhóm chơi “xây” xong “công viên”, trẻ lại cùng nhau chơi trò chơi “Lớp mẫu giáo”, một cháu làm “cô”, các cháu khác làm “con”, xếp hàng theo cô vào thăm công viên...

Tính linh hoạt - sáng tạo của trẻ trong trò chơi LGXD còn được thể hiện ở chỗ, trong mỗi lần chơi, vẫn hoàn cảnh chơi ấy (vẫn ở góc chơi đó, vẫn những vật liệu chơi, đồ dùng, đồ chơi đó) trẻ lại đưa ra một ý tưởng chơi mới, cách chơi mới, làm cho trẻ hứng thú hơn, tích cực hơn trong khi chơi.

Tính chi tiết và tính độc đáo trong sản phẩm LGXD của trẻ. Trẻ sáng tạo là trẻ biết tạo ra được những sản phẩm LGXD với những chi tiết độc đáo, hợp lí và đẹp mắt: bố cục các bộ phận (ví dụ, công viên có hàng rào bao quanh, có cổng ra vào thuận tiện, có hồ cá, vườn hoa, chuồng thú, khu vui chơi dành cho trẻ em...) được bố trí - sắp đặt hài hòa; sử dụng đồ chơi, vật liệu chơi xây dựng có màu sắc hài hòa - hấp dẫn, phù hợp với từng bộ phận (khu vực) của công trình.... Tính chi tiết, tính độc đáo trong sản phẩm LGXD còn được thể hiện ở chỗ, mỗi lần chơi, mỗi

buổi chơi trẻ lại có thể tạo ra được những sản phẩm mới với cấu trúc độc đáo, mới lạ, đẹp mắt.

Những dấu hiệu trên đây đan xen, hoà quyện vào nhau trong quá trình trẻ tham gia trò chơi LGXD. Việc tách thành các mặt biểu hiện như trên chỉ mang tính chất tương đối, tiện cho việc xem xét, đánh giá tính sáng tạo của trẻ.

1.5. Biện pháp tổ chức trò chơi LGXD nhằm phát triển tính sáng tạo cho trẻ 5 - 6 tuổi

1.5.1. Khái niệm biện pháp tổ chức trò chơi LGXD nhằm phát triển tính sáng tạo cho trẻ 5 - 6 tuổi

1.5.1.1. Khái niệm phát triển

Phát triển là khái niệm dùng để khái quát những vận động theo chiều hướng tăng tiến từ thấp đến cao, từ đơn giản đến phức tạp, từ kém hoàn thiện đến hoàn thiện hơn. Cái mới ra đời thay thế cái cũ, cái tiến bộ ra đời thay thế cái lạc hậu.

1.5.1.2. Phát triển tính sáng tạo

Phát triển tính sáng tạo là khả năng sáng tạo được hình thành dần dần từ thấp đến cao, từ chỗ khả năng sáng tạo còn hạn chế đến khả năng sáng tạo phong phú, từ chưa hoàn thiện đến hoàn thiện hơn.

1.5.1.3. Khái niệm biện pháp tổ chức trò chơi LGXD nhằm phát triển tính sáng tạo cho trẻ 5 - 6 tuổi trong trò chơi LGXD

Biện pháp là những cách thức cụ thể của một phương pháp nào đó. Nếu như phương pháp là con đường, là cách thức làm việc để đạt được mục đích đã đề ra thì biện pháp là cách thức tiến hành, giải quyết một vấn đề cụ thể, nhưng có trường hợp biện pháp lại chính là phương pháp.

Biện pháp giáo dục mầm non được hiểu là cách làm cụ thể trong hoạt động hợp tác cùng nhau giữa giáo viên với trẻ nhằm thực hiện mục tiêu, nhiệm vụ giáo dục đã đặt ra ở lứa tuổi mầm non [12; 88].

Vậy, ta có thể đưa ra cách hiểu biện pháp như sau: biện pháp là con đường, cách thức, thủ thuật tổ chức quá trình hoạt động nhằm đem lại hiệu quả tốt nhất.

Từ đó, trong phạm vi nghiên cứu của đề tài, chúng tôi đưa ra khái niệm biện

pháp tổ chức trò chơi nhằm phát triển tính sáng tạo cho trẻ 5 - 6 tuổi như sau:

Biện pháp tổ chức trò chơi LGXD nhằm phát triển tính sáng tạo cho trẻ 5 - 6 tuổi trong trò chơi LGXD là những cách thức tổ chức cụ thể trò chơi LGXD của giáo viên mầm non nhằm phát triển tính sáng tạo cho trẻ.

Những cách thức cụ thể (biện pháp) tổ chức trò chơi LGXD nhằm phát triển tính sáng tạo cho trẻ 5 - 6 tuổi được thể hiện trong toàn bộ quá trình tổ chức - hướng dẫn trò chơi LGXD: từ khâu chuẩn bị (xây dựng môi trường chơi), tổ chức - hướng dẫn trẻ chơi đến khi kết thúc chơi. Song, bất kì một biện pháp nào được lựa chọn, được thiết kế tổ chức nhằm phát triển tính sáng tạo cho trẻ 5 - 6 tuổi trong trò chơi LGXD đều bị chi phối bởi quy luật của quá trình giáo dục. Nghĩa là, phải căn cứ vào mục tiêu, nội dung, hình thức, nguyên tắc, phương tiện, điều kiện cũng như đặc điểm độ tuổi của trẻ để lựa chọn chủ đề chơi, nội dung chơi, yêu cầu chơi... sao cho phù hợp.

1.5.2. Vai trò của giáo viên trong việc tổ chức trò chơi LGXD nhằm phát triển tính sáng tạo cho trẻ 5 - 6 tuổi

Giáo viên đóng vai trò rất quan trọng trong việc tổ chức trò chơi LGXD để phát triển tính sáng tạo cho trẻ 5 - 6 tuổi. Để phát huy được tính độc lập, sáng tạo của trẻ trong trò chơi, giáo viên cần coi “trẻ làm trung tâm”, luôn coi trẻ là chủ thể tích cực, tạo điều kiện, cơ hội thuận lợi cho trẻ bộc lộ tính tự lập, tự quyết định, óc sáng tạo của mình trong quá trình chơi.

Chúng ta biết rằng, chơi là hoạt động tự lập của trẻ, người lớn cần tạo điều kiện để trẻ chủ động trong việc lựa chọn chủ đề chơi, ý tưởng chơi, nội dung chơi, tự phân vai chơi, tự thực hiện dự định chơi... chứ không được can thiệp, làm thay trẻ, có như vậy mới phát huy được tính tích cực, sáng tạo của trẻ trong quá trình chơi.

Để thu hút trẻ và phát triển tính sáng tạo của trẻ trong trò chơi LGXD, việc lập kế hoạch chơi, xây dựng môi trường chơi phong phú, hấp dẫn cũng là một việc làm rất quan trọng của người giáo viên.

Vai trò của giáo viên khi tổ chức - hướng dẫn trò chơi nói chung, trò chơi LGXD như là “điểm tựa”, “thang đỡ”, gợi ý, động viên, khích lệ tính tự lập, sáng

tạo của trẻ trong quá trình chơi; tạo tình huống chơi hấp dẫn nhằm duy trì hứng thú chơi, liên kết các nhóm chơi,... và hợp tác, giúp đỡ, cùng chơi với trẻ khi cần thiết.

Bắt đầu bước vào tổ chức trò chơi giáo viên cần cho trẻ nhớ lại, nhắc lại một số biểu tượng về chủ đề sắp LGXD mà trẻ đã quan sát được trong cuộc tham quan, xem tranh ảnh, mô hình, video.... Sau đó giáo viên có thể mở rộng thêm vốn biểu tượng cho trẻ, tạo tình huống để hướng trẻ vào chủ đề và gây hứng thú cho trẻ làm cho trẻ mong muốn được thể hiện ý tưởng của mình.

Khi trẻ đã nhận nhóm chơi, trẻ sẽ tự phân vai chơi (kỹ sư trưởng, công nhân xây dựng, người đi mua vật liệu...), phân công nhiệm vụ phù hợp với vai chơi, thảo luận nội dung chơi; trẻ tự điều khiển trò chơi như vạch ra trình tự LGXD, lựa chọn vật liệu chơi phù hợp, phân công các nhóm đảm nhận từng công trình... Trong khi trẻ chơi, người lớn đứng ngoài quan sát, nếu trẻ khó khăn thì giúp đỡ trẻ thông qua những câu hỏi gợi ý, tình huống,.. Chú ý tạo cho trẻ thói quen phối hợp cùng chơi, giúp đỡ lẫn nhau trong khi chơi để đạt được ý đồ xây dựng đã đặt ra của nhóm chơi. Tạo điều kiện để trẻ phát huy sáng kiến, phát triển năng lực tạo hình, khuyến khích trẻ mở rộng chủ đề, xây dựng nhiều công trình tỉ mỉ và bố trí chúng một cách hợp lý đẹp mắt. Để cho trẻ tự lực trong trò chơi, tạo điều kiện để trẻ được bộc lộ, phát huy những sáng kiến của mình, trẻ tự LGXD theo ý thích và kinh nghiệm cá nhân của trẻ từ việc xác định ý tưởng chơi, nội dung chơi, nhiệm vụ chơi, phân vai chơi, lựa chọn nguyên vật liệu chơi..., không nên áp đặt trẻ theo ý muốn chủ quan của người lớn. Giáo viên cần tiếp tục rèn luyện và phát triển cho trẻ kỹ năng LGXD phức tạp, hướng trẻ chú ý đến kỹ thuật, đến kiến trúc công trình, đặc biệt cần chú trọng nhận xét, đánh giá và tự đánh giá công trình của mình, của bạn, giúp trẻ biết tạo ra cái đẹp tuy nhiên cách nhận xét của mỗi buổi chơi phải khác nhau để trẻ không thấy nhàm chán, lặp lại. Bên cạnh đó, giáo viên phải hướng trẻ nhận xét những nét mới, những điểm sáng tạo trong công trình của trẻ vào cuối mỗi buổi chơi; Khích lệ, động viên để kích thích trẻ tìm tòi, sáng tạo nhiều hơn đồng thời tạo cho trẻ niềm vui và chờ đón những buổi chơi sau.

Như vậy, khi có sự hướng dẫn đúng đắn trong quá trình tổ chức trò chơi

LGXD sẽ có ảnh hưởng đến sự hình thành và phát triển năng lực tạo hình của trẻ, đặc biệt làm giàu trí tưởng tượng, tính sáng tạo của trẻ. Cần để trẻ tự do, tự lực trong trò chơi, người lớn chỉ nên gợi ý, hướng dẫn trẻ bằng tình huống hợp lí để giúp trẻ hình thành và thực hiện được ý đồ xây dựng, tạo nên những công trình đẹp đẽ và độc đáo.

Kết luận chương 1

Sáng tạo là vấn đề được quan tâm nghiên cứu từ rất sớm, nhưng trong những thập kỉ gần đây vấn đề đó mới thực sự phát triển rực rỡ cả về lí luận và thực tiễn. Tuy nhiên, những công trình nghiên cứu về tính sáng tạo của trẻ mẫu giáo không nhiều và chưa có hệ thống. Vì vậy, tiếp tục nghiên cứu tính sáng tạo của trẻ mẫu giáo sẽ góp phần làm phong phú thêm vấn đề này cả về mặt lí luận và thực tiễn.

Ngay từ lứa tuổi mẫu giáo đã có những biểu hiện sáng tạo, người lớn phải biết phát hiện, bồi dưỡng và phát triển nó để sau này trẻ trở thành người có khả năng sáng tạo, năng động, đáp ứng đòi hỏi ngày càng cao của xã hội. Một trong những phương tiện quan trọng để phát triển tính sáng tạo của trẻ mẫu giáo là thông qua trò chơi, đặc biệt là trò chơi LGXD. Trò chơi LGXD là một phương tiện quan trọng giúp trẻ thể hiện những ý tưởng độc đáo, mới lạ của mình. Chúng ta coi trọng suy nghĩ, ý tưởng và quyết định của trẻ, tuy nhiên những biện pháp tổ chức trò chơi LGXD hợp lí, khoa học để phát triển tính sáng tạo của trẻ cần được quan tâm nghiên cứu và ứng dụng.

Chương thứ hai

THỰC TRẠNG BIỆN PHÁP TỔ CHỨC TRÒ CHƠI LẮP GHÉP - XÂY DỰNG NHẪM PHÁT TRIỂN TÍNH SÁNG TẠO CHO TRẺ 5 - 6 TUỔI Ở TRƯỜNG MẦM NON

2.1. Mục đích của nghiên cứu thực trạng

- Đánh giá những biện pháp tổ chức trò chơi lắp ghép - xây dựng nhằm phát triển tính sáng tạo cho trẻ 5 - 6 tuổi ở trường mầm non của giáo viên.

- Xác định thực trạng mức độ biểu hiện tính sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi trong trò chơi LGXD.

2.2. Địa bàn và khách thể nghiên cứu

2.2.1. Địa bàn nghiên cứu

Để đảm bảo tính khách quan, trung thực và chứng cứ thực tiễn trong nghiên cứu nghiên cứu khoa học, chúng tôi đã tiến hành điều tra trên những trường mầm non sau:

- Trường Mầm non Tân Thành - Thành phố Ninh Bình

- Trường Mầm non Ninh Khánh - Thành phố Ninh Bình

Có thể nói, đây là hai trường điểm trong hệ thống các trường mầm non của tỉnh Ninh Bình. Các giáo viên ở đây đều có lòng nhiệt tình, yêu nghề, mến trẻ. Đặc biệt, đội ngũ Ban Giám hiệu đều là những giáo viên có trình độ đại học mầm non, đã qua các lớp bồi dưỡng cán bộ quản lí, có chuyên môn vững, tâm huyết với nghề, luôn tận tâm với công việc.

Phụ huynh ở đây rất quan tâm đến hoạt động chăm sóc - giáo dục trẻ và ủng hộ các phong trào của nhà trường, phối kết hợp chặt chẽ với trường. Đa số cư dân là trí thức, cán bộ công nhân viên chức nhà nước, chỉ có một số là gia đình buôn bán và làm nghề nông nghiệp,

Các cháu ngoan ngoãn, khỏe mạnh, tâm sinh lí phát triển bình thường, trẻ đều được quan tâm chăm sóc, dạy dỗ cẩn thận, chu đáo.

2.2.2. Khách thể nghiên cứu

- Chúng tôi tiến hành điều tra trên 36 giáo viên đã và đang trực tiếp giảng dạy ở các lớp 5 - 6 tuổi thuộc các trường mầm non trên. Nhìn chung các giáo viên đều đã

trực tiếp giảng dạy lớp 5 - 6 tuổi từ 2 - 5 năm, một số ít là đã trực tiếp giảng dạy trên 6 năm, đa số các giáo viên có trình độ cao đẳng hoặc đại học sư phạm mầm non.

- Tiến hành nghiên cứu trên 90 trẻ 5 - 6 tuổi của hai trường mầm non trên.

2.3. Nội dung và phương pháp nghiên cứu

2.3.1. Nội dung nghiên cứu

Để đánh giá khách quan thực trạng mức sáng tạo của trẻ trong trò chơi LGXD và nguyên nhân dẫn đến thực trạng đó, chúng tôi nghiên cứu những vấn đề cơ bản sau:

- Nghiên cứu nhận thức của giáo viên mầm non về vai trò của trò chơi LGXD trong việc phát triển tính sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi.

- Nghiên cứu, khảo sát những biện pháp tổ chức trò chơi LGXD cho trẻ 5 - 6 tuổi của giáo viên; chỉ ra những ưu, nhược điểm của những biện pháp đó đối với việc phát triển tính sáng tạo của trẻ.

- Nghiên cứu những biểu hiện tính sáng tạo của trẻ trong trò chơi LGXD: Biểu hiện tính sáng tạo của trẻ trong quá trình chơi, ở sản phẩm LGXD của trẻ.

2.3.2. Phương pháp nghiên cứu

2.3.2.1. Phương pháp điều tra viết

Dùng phiếu điều tra viết để khảo sát nhận thức, thái độ, việc làm của giáo viên trong việc tổ chức trò chơi LGXD nhằm phát triển tính sáng tạo của trẻ; xác định những thuận lợi, khó khăn, mong đợi của giáo viên trong việc tổ chức trò chơi LGXD cho trẻ 5 - 6 tuổi (xem mẫu phiếu điều tra ở phụ lục).

2.3.2.2. Phương pháp trò chuyện

- Trao đổi, đàm thoại với giáo viên để hiểu rõ thêm nhận thức, thái độ của họ trong việc phát triển tính sáng tạo cho trẻ 5 - 6 tuổi qua trò chơi LGXD, những thuận lợi, khó khăn của giáo viên khi tổ chức trò chơi LGXD; những biện pháp giáo viên thường dùng...

- Trò chuyện với trẻ để làm rõ ý tưởng, nội dung, cách thức xây dựng, hứng thú, nguyện vọng của trẻ... qua đó có thêm cơ sở để phân tích, đánh giá khách quan mức độ sáng tạo của trẻ trong trò chơi LGXD.

2.3.2.3. Phương pháp quan sát

- Dự giờ, quan sát các biện pháp tổ chức trò chơi LGXD của giáo viên.
- Quan sát những biểu hiện tính sáng tạo của trẻ dưới những biện pháp tổ chức trò chơi LGXD của giáo viên.

2.3.2.4. Phương pháp phân tích sản phẩm hoạt động

Như chúng ta đã biết, trò chơi LGXD là một trò chơi có sản phẩm. Sản phẩm của trò chơi LGXD có thể là một công trình kiến trúc (nhà ở, trường mầm non, công viên,...), có thể là một vật dụng trong gia đình, phương tiện giao thông...

Qua sản phẩm LGXD của trẻ chúng ta có thể đánh giá được mức sáng tạo của trẻ: từ cấu trúc tổng thể đến những chi tiết; từ cách phối màu đến việc sử dụng vật thay thế...

2.4. Tiêu chí và thang đánh giá mức phát triển tính sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi trong trò chơi LGXD

2.4.1. Tiêu chí đánh giá tính sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi trong trò chơi LGXD

Như đã trình bày ở mục 1.4.5, tính sáng tạo của trẻ trong trò chơi LGXD được bộc lộ ở tính nhanh nhạy, tính linh hoạt và tính chi tiết, độc đáo diễn ra trong suốt quá trình trẻ tham gia trò chơi LGXD: từ chỗ nảy sinh ý tưởng xây dựng mới mẻ, độc đáo, đến quá trình LGXD và sử dụng sản phẩm LGXD để tổ chức trò chơi khác. Do vậy, để nghiên cứu, đánh giá sự phát triển tính sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi trong trò chơi LGXD, chúng ta cần dựa vào các tiêu chí với những dấu hiệu biểu hiện cụ thể của mỗi tiêu chí sau đây:

** Tính nhanh nhạy của trẻ 5 - 6 tuổi trong quá trình chơi LGXD*

- Trong môi trường mở/hoàn cảnh xây dựng hấp dẫn, trẻ nảy sinh ý tưởng LGXD mới, độc đáo, phù hợp với chủ đề giáo dục.
- Nhanh chóng xác định được nội dung chơi, nhiệm vụ chơi phù hợp với ý tưởng LGXD.
- Nhanh chóng đưa ra được cách giải quyết nhiệm vụ chơi (nhiệm vụ LGXD) hợp lý, độc đáo.
- Thoả thuận, phân công nhiệm vụ trong nhóm chơi nhanh chóng, hợp lý.

- Khẩn trương, tích cực tham gia vào quá trình chơi cùng nhóm nhằm hiện thực hoá ý tưởng chơi.

** Tính linh hoạt của trẻ 5 - 6 tuổi trong quá trình chơi trò chơi LGXD*

- Cùng một nội dung chơi, nhiệm vụ chơi, trẻ đưa ra được nhiều cách chơi phong phú, đa dạng.

- Khi thực hiện nhiệm vụ chơi, trẻ biết sử dụng nhiều đồ dùng, đồ chơi, vật liệu chơi xây dựng để tạo ra sản phẩm độc đáo, hấp dẫn.

- Trẻ biết sử dụng vật thay thế trong quá trình LGXD để tạo ra sản phẩm xây dựng mới mẻ, độc đáo, hấp dẫn.

- Từ sản phẩm LGXD, trẻ nảy sinh được ý tưởng chơi mới và sử dụng sản phẩm LGXD để chơi một trò chơi mới phù hợp với nó.

- Mỗi lần chơi, buổi chơi trẻ lại có ý tưởng LGXD mới, độc đáo và cách chơi mới làm cho trò chơi trở nên hứng thú, hấp dẫn.

** Tính chi tiết và tính độc đáo trong sản phẩm LGXD của trẻ*

- Sản phẩm LGXD có bố cục hài hoà, đẹp mắt.

- Các chi tiết được LGXD phù hợp với từng bộ phận cấu thành của sản phẩm LGXD.

- Mỗi lần chơi, buổi chơi, sản phẩm LGXD của trẻ lại có một cấu trúc mới, độc đáo và những chi tiết đa dạng, phong phú, được phối hợp hài hoà, đẹp mắt.

2.4.2. Thang đánh giá mức phát triển tính sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi trong trò chơi LGXD

Dựa vào các tiêu chí sự sáng tạo và các dấu hiệu biểu hiện của từng tiêu chí đã trình bày trên đây, chúng tôi xây dựng thang đánh giá mức độ phát triển tính sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi trong trò chơi LGXD.

Trong nghiên cứu khoa học người ta có thể xây dựng thang đánh giá 3 hoặc 5 mức độ phát triển. Ở đề tài này chúng tôi xây dựng thang đánh giá 3 mức độ phát triển tính sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi trong trò chơi LGXD, gồm mức độ cao, trung bình, thấp. Mỗi mức độ này được đo ở từng dấu hiệu biểu hiện của mỗi tiêu chí. Một dấu hiệu biểu hiện ở mức độ cao được tính 3 điểm, biểu hiện ở mức độ trung

bình được tính 2 điểm, biểu hiện ở mức độ thấp được tính 1 điểm.

Như vậy, với 13 dấu hiệu biểu hiện (tiêu chí một có 5 dấu hiệu; tiêu chí hai có 5 dấu hiệu; tiêu chí ba có 3 dấu hiệu); trẻ có thể đạt mức sáng tạo cao nhất là 39 điểm (tất cả các tiêu chí đều được 3 điểm), có thể ở mức thấp nhất 13 điểm (nếu không có dấu hiệu nào trẻ đạt mức trung bình hoặc cao).

Dựa trên cách tính như vậy, chúng tôi có thang đánh giá chung về mức độ phát triển tính sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi trong trò chơi LGXD như sau:

** Mức độ cao:* (từ 30 đến 39 điểm)

- Trong môi trường mở, trẻ nhanh chóng đưa ra được ý tưởng xây dựng mới mẻ, độc đáo, hấp dẫn, phù hợp với chủ đề giáo dục; nhanh chóng xác định được nội dung chơi, nhiệm vụ chơi, cách chơi hợp lí, độc đáo; phân công nhiệm vụ chơi nhanh chóng và rất khẩn trương, tích cực tham gia vào quá trình chơi nhằm hiện thực hoá ý tưởng chơi.

- Trẻ linh hoạt trong việc giải quyết các nhiệm vụ xây dựng trong quá trình chơi: Biết sử dụng nhiều đồ dùng, đồ chơi, vật liệu chơi xây dựng để tạo ra sản phẩm độc đáo, hấp dẫn; biết sử dụng vật thay thế để tạo ra sản phẩm mới, hợp lí, hấp dẫn; biết sử dụng sản phẩm LGXD để tổ chức một trò chơi mới một cách nhanh chóng.

- Sản phẩm LGXD có một bố cục hài hoà, cân đối, đẹp mắt, có nhiều chi tiết mới, độc đáo.

** Mức độ trung bình:* (từ 20 đến 29 điểm)

- Trong môi trường mở, trẻ đưa ra được ý tưởng xây dựng mới, phù hợp với chủ đề giáo dục; song không độc đáo, hấp dẫn; trẻ xác định được nội dung chơi, nhiệm vụ chơi, cách chơi hợp lí, độc đáo; biết phân công nhiệm vụ chơi tương đối hợp lí; khẩn trương, tích cực thực hiện nhiệm vụ chơi để hiện thực hoá ý tưởng chơi.

- Trẻ giải quyết nhiệm vụ xây dựng tương đối linh hoạt: biết sử dụng nhiều đồ dùng, đồ chơi, vật liệu chơi xây dựng để tạo ra sản phẩm tương đối hợp lí. Biết sử dụng vật thay thế trong quá trình LGXD song đôi khi không hợp lí; biết sử dụng sản phẩm LGXD để tổ chức một trò chơi quen thuộc.

- Sản phẩm LGXD có bố cục tương đối hài hoà, hợp lí; có một số chi tiết

mới tương đối hợp lí.

** Mức độ thấp: (dưới 20 điểm)*

- Trong môi trường mở, trẻ đưa ra ý tưởng chơi không có gì mới so với lần chơi trước, những buổi chơi trước đó; nội dung chơi, nhiệm vụ chơi của trẻ không có gì mới mẻ, độc đáo; trẻ tham gia vào nhóm chơi với nhiệm vụ quen thuộc.

- Trẻ giải quyết nhiệm vụ xây dựng như một thói quen: sử dụng đồ dùng, đồ chơi, vật liệu chơi xây dựng để tạo ra sản phẩm LGXD quen thuộc. Trẻ ít khi sử dụng vật thay thế để tạo ra sản phẩm LGXD. Trẻ chỉ sử dụng sản phẩm LGXD để tổ chức một trò chơi khác khi được cô gợi ý, yêu cầu.

- Sản phẩm LGXD có bố cục chưa hài hoà, thiếu hợp lí; các chi tiết của sản phẩm LGXD là những chi tiết quen thuộc, đơn giản.

Để khẳng định tính đúng đắn về mức sáng tạo của trẻ là cao, trung bình hay thấp, cần phải được quan sát trong một thời gian dài, qua mỗi lần chơi, mỗi buổi chơi của trẻ. Nếu là một trẻ có tính sáng tạo, thì mỗi lần chơi trẻ lại đưa ra một ý tưởng LGXD mới, với nội dung chơi, nhiệm vụ chơi mới, với cách chơi mới, độc đáo, hấp dẫn; sản phẩm LGXD mỗi lần chơi có tính mới mẻ, độc đáo, hấp dẫn riêng. Ngược lại, một đứa trẻ có tính sáng tạo thấp, ý tưởng chơi, nội dung chơi, nhiệm vụ chơi, cách chơi và sản phẩm LGXD không có gì mới hơn, không có gì độc đáo so với những lần chơi trước, buổi chơi trước.

2.5. Kết quả nghiên cứu thực trạng

2.5.1. Thực trạng về việc phát triển tính sáng tạo cho trẻ 5 - 6 tuổi trong trò chơi LGXD

2.5.1.1. Nhận thức của giáo viên về việc phát triển tính sáng tạo cho trẻ 5 - 6 tuổi trong trò chơi LGXD ở trường mầm non

a. Nhận thức của giáo viên về sự cần thiết phải phát triển tính sáng tạo cho trẻ em ngay từ lứa tuổi mẫu giáo

Như chúng ta đã biết, tính sáng tạo là một phẩm chất tâm lí cần thiết của mỗi cá nhân trong cuộc sống. Xã hội càng văn minh, hiện đại càng đòi hỏi con người sự linh hoạt, sáng tạo trong cuộc sống, trong công việc. Tính sáng tạo không phải là cái

bẩm sinh vốn có của mỗi cá nhân, mà là cái được hình thành trong quá trình hoạt động và giao tiếp xã hội của cá nhân. Việc hình thành, phát triển tính sáng tạo cho trẻ em ngay từ lứa tuổi mẫu giáo là rất cần thiết, giúp trẻ trở thành người lao động sáng tạo trong tương lai. Để tìm hiểu nhận thức của giáo viên về sự cần thiết phải hình thành, phát triển tính sáng tạo cho trẻ mẫu giáo, qua trò chuyện - trao đổi với giáo viên và qua điều tra viết về vấn đề này, chúng tôi thu được kết quả như sau (xem bảng 2.1)

Bảng 2.1. Nhận thức của giáo viên về sự cần thiết phải phát triển tính sáng tạo cho trẻ mẫu giáo

STT	Mức độ cần thiết	Số lượng	Tỉ lệ %
1	Rất cần thiết	32/36	88,9
2	Cần thiết	3/36	11,1
3	Không cần thiết	0/36	0

Như vậy, đa số giáo viên cho rằng việc phát triển tính sáng tạo cho trẻ em ngay từ lứa tuổi mẫu giáo là rất cần thiết (88,9%). Theo họ, một trong những nhiệm vụ quan trọng của việc tổ chức các hoạt động giáo dục cho trẻ ở trường mầm non là phải giúp trẻ thoải mái trí tò mò, ham hiểu biết, phát triển trí tuệ sáng tạo cho trẻ. Trong các hoạt động đa dạng ở trường mầm non, trò chơi mà đặc biệt là trò chơi LGXD là phương tiện quan trọng để phát triển tính sáng tạo cho trẻ. Đây là một dấu hiệu đáng mừng trong nhận thức của giáo viên về việc phát triển tính sáng tạo cho trẻ ngay từ nhỏ thông qua các hoạt động giáo dục nhất là hoạt động vui chơi ở trường mầm non.

b. Quan niệm của giáo viên về những biểu hiện tính sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi trong trò chơi

Khi tìm hiểu nhận thức của giáo viên về những dấu hiệu cơ bản biểu hiện tính sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi trong trò chơi nói chung, qua điều tra và đàm thoại, trao đổi với giáo viên chúng tôi thu được kết quả như sau:

Bảng 2.2. Quan niệm của giáo viên về những biểu hiện tính sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi trong trò chơi.

STT	Biểu hiện	Số lượng	Tỉ lệ %
1	Trẻ tự mình đưa ra ý tưởng mới lạ khi chơi	35/36	97,2
2	Nội dung chơi, nhiệm vụ chơi, cách chơi mới mẻ, độc đáo, hấp dẫn, hợp lí	32/36	88,9
3	Trẻ chủ động, tích cực trong khi chơi	21/36	58,3
4	Trẻ có nhiều cách giải quyết một nhiệm vụ chơi	22/36	61,1
5	Linh hoạt trong việc sử dụng đồ dùng, đồ chơi, nguyên vật liệu khi chơi	30/36	83,3

Qua kết quả nghiên cứu được thống kê ở bảng 2.2 ta thấy, nhìn chung giáo viên có những quan niệm khá đúng về các dấu hiệu biểu hiện tính sáng tạo của trẻ trong trò chơi. Trong đó, dấu hiệu biểu hiện tính sáng tạo của trẻ trong trò chơi rõ nhất là ở khả năng tự đưa ra được ý tưởng chơi mới lạ, độc đáo, hấp dẫn trong mỗi lần chơi (97,2%). Tiếp đến là việc xác định nội dung chơi, nhiệm vụ chơi, cách chơi mới mẻ, hợp lí, hấp dẫn (88,9%); Trẻ linh hoạt trong việc sử dụng đồ dùng, đồ chơi, nguyên vật liệu chơi để giải quyết nhiệm vụ chơi (83,3%);... Thực tế cho hay, chơi là hoạt động mang tính tự lập cao của trẻ. Nếu trong khi tham gia trò chơi trẻ được chủ động đưa ra ý tưởng chơi, xác định nội dung chơi, nhiệm vụ chơi và cách chơi, chứ không bị ai áp đặt thì cuộc chơi của trẻ sẽ trở nên tích cực, sáng tạo, mang lại niềm vui cho trẻ. Khi đó, trẻ sẽ được thỏa sức sáng tạo, sự sáng tạo của trẻ sẽ được bộc lộ, toả sáng ngay trong ý tưởng chơi mà trẻ đưa ra và không ngừng bộc lộ trong suốt quá trình chơi: từ việc xác định nội dung chơi, nhiệm vụ chơi, cách chơi đến việc sử dụng linh hoạt, sáng tạo đồ dùng, đồ chơi để giải quyết nhiệm vụ chơi (như sử dụng vật thay thế trong trò chơi đóng vai theo chủ đề, trò chơi LGXD; sử dụng nhiều đồ dùng, đồ chơi, vật liệu chơi xây dựng để tạo ra sản phẩm LGXD mới mẻ, độc đáo với nhiều chi tiết hấp dẫn, đẹp mắt...).

Như vậy, đây là một dấu hiệu tích cực thứ hai trong nhận thức của giáo viên mầm non về vai trò, tầm quan trọng của việc tổ chức trò chơi nhằm phát triển tính

sáng tạo cho trẻ mẫu giáo nói chung, trẻ 5 - 6 tuổi nói riêng.

c. Đánh giá của giáo viên về ảnh hưởng của mỗi trò chơi đối với sự phát triển tính sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi

Tâm lí nói chung, tính sáng tạo của trẻ mẫu giáo được hình thành, phát triển trong quá trình hoạt động, giao tiếp của trẻ dưới sự hướng dẫn, trợ giúp của người lớn. Trong đó, hoạt động vui chơi là hoạt động ảnh hưởng mạnh mẽ nhất, bởi chơi là hoạt động chủ đạo của trẻ mẫu giáo. Để tìm hiểu nhận thức của giáo viên về vai trò của mỗi loại trò chơi đối với sự phát triển tính sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi qua điều tra viết, trò chuyện - trao đổi với giáo viên về vấn đề này, tôi thu được kết quả như sau (xem bảng 2.3)

Bảng 2.3. Đánh giá của giáo viên về ảnh hưởng của mỗi trò chơi đối với sự phát triển tính sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi

STT	Trò chơi	Số lượng	Tỉ lệ %
1	Trò chơi đóng vai theo chủ đề	32/36	88,9
2	Trò chơi học tập	10/36	27,8
3	Trò chơi dân gian	3/36	8,3
4	Trò chơi lắp ghép - xây dựng	36/36	100
5	Trò chơi vận động	4/36	10,4
6	Trò chơi đóng kịch	30/36	83,3
7	Trò chơi điện tử	9/36	25

Qua bảng 2.3 ta thấy, hầu hết giáo viên đã khẳng định, mỗi trò chơi đều có ý nghĩa nhất định đối với sự phát triển tính sáng tạo của trẻ, trong đó nhóm trò chơi sáng tạo, đặc biệt là trò chơi LGXD ảnh hưởng mạnh mẽ nhất. Chính vì vậy, qua quan sát, trao đổi với giáo viên, chúng tôi thấy, họ rất quan tâm đến việc sử dụng trò chơi LGXD trong việc phát triển tính sáng tạo cho trẻ. Tiếp theo là trò chơi đóng vai theo chủ đề, trò chơi đóng kịch cũng được đánh giá cao trong việc phát triển tính sáng tạo cho trẻ. Còn trò chơi vận động và trò chơi dân gian theo họ có tầm ảnh hưởng ít nhất đến việc phát triển tính sáng tạo. Như vậy, các giáo viên đã nhận thức đúng về vai trò của trò chơi LGXD trong việc phát triển tính sáng tạo cho trẻ 5 - 6 tuổi.

d. Nhận thức của giáo viên về những yếu tố ảnh hưởng đến sự phát triển tính sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi trong trò chơi LGXD

Cũng như các hiện tượng tâm lý khác, sự phát triển tính sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi trong trò chơi LGXD phụ thuộc vào nhiều yếu tố: môi trường chơi, đồ dùng, đồ chơi, vật liệu chơi xây dựng; sự hấp dẫn của trò chơi, vốn hiểu biết của trẻ, đặc biệt là những biện pháp tổ chức - hướng dẫn trò chơi của giáo viên. Để tìm hiểu nhận thức của giáo viên mầm non về vấn đề này, qua điều tra viết, qua trao đổi – trò chuyện với giáo viên, chúng tôi thu được kết quả sau (bảng 2.4)

Bảng 2.4. Đánh giá của giáo viên về những yếu tố ảnh hưởng đến sự phát triển tính sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi trong trò chơi LGXD

TT	Mức độ phụ thuộc Các yếu tố	Phụ thuộc nhiều		Phụ thuộc tương đối		Phụ thuộc ít	
		SP	%	SP	%	SP	%
1	Môi trường chơi, đồ dùng, đồ chơi, vật liệu xây dựng	34	94,4	2	5,6		
2	Sức hấp dẫn của trò chơi	25	69,4	11	30,6		
3	Vốn hiểu biết của trẻ	32	88,9	4	11,1		
4	Biện pháp tổ chức hướng dẫn trò chơi của giáo viên	36	100				
5	Những yếu tố khác			9	25	27	75

Kết quả bảng 2.4 cho ta thấy, giáo viên đã nhận thức đúng các yếu tố ảnh hưởng đến tính sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi. Đặc biệt, họ đề cao biện pháp tổ chức hướng dẫn của giáo viên ảnh hưởng nhiều đến tính sáng tạo của trẻ (100% ý kiến trả lời); tiếp đến là môi trường chơi hấp dẫn với đồ dùng, đồ chơi, vật liệu chơi xây dựng đa dạng (94,4%). Vốn hiểu biết của trẻ về cuộc sống xung quanh cũng là yếu tố quan trọng ảnh hưởng đến tính sáng tạo của trẻ trong quá trình chơi trò chơi LGXD. Bên cạnh đó, sức hấp dẫn của trò chơi; không gian, địa điểm chơi,... cũng ít nhiều ảnh hưởng đến tính tích cực, sáng tạo của trẻ trong khi chơi trò chơi này.

e. Những khó khăn giáo viên thường gặp trong quá trình tổ chức trò chơi LGXD cho trẻ 5 - 6 tuổi

Có rất nhiều khó khăn mà giáo viên gặp phải trong quá trình tổ chức trò chơi LGXD nhằm phát triển tính sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi như: Cơ sở vật chất, đồ dùng, đồ chơi còn thiếu thốn không đáp ứng được yêu cầu của trò chơi LGXD ở các chủ đề giáo dục khác nhau. Đồ dùng, đồ chơi, vật liệu chơi xây dựng ở các trường mầm non hiện nay chủ yếu là bộ đồ chơi mua sẵn, nghèo nàn về chủng loại, kiểu dáng, màu sắc... và ít về số lượng. Số lượng trẻ thì lại quá đông, vừa gây khó khăn trong việc tổ chức cho trẻ chơi, đồng thời vừa gây chật chội về không gian chơi của trẻ.

Theo chương trình giáo dục mầm non mới, giáo viên phải đánh giá từng trẻ sau mỗi ngày, mỗi tuần, mỗi tháng và cuối năm với tất cả các lĩnh vực phát triển của trẻ. Điều đó tốn rất nhiều thời gian của giáo viên và ảnh hưởng đến việc lập kế hoạch tổ chức buổi chơi. Nhiều giáo viên còn tổ chức trò chơi một cách qua loa, hời hợt, chưa gây được hứng thú cho trẻ cũng như chưa chú ý phát triển tính sáng tạo cho trẻ.

Bên cạnh đó, nghề giáo viên mầm non là một nghề rất vất vả, đến đón trẻ từ sáng sớm rồi trả trẻ khi chiều muộn, tối về làm đồ dùng, đồ chơi, soạn giáo án, rồi có nhiều đợt thanh tra, kiểm tra của trường, của phòng; tham gia nhiều hoạt động phong trào của nhà trường, của địa phương. Vì vậy cũng ảnh hưởng không nhỏ tới việc tập trung cho việc lên kế hoạch và tổ chức trò chơi cho trẻ của giáo viên.

Một khó khăn nữa mà giáo viên phải đối mặt là, chương trình giáo dục mầm non mới, yêu cầu giáo viên phải tổ chức các hoạt động giáo dục cho trẻ theo hướng tích hợp theo chủ đề. Mỗi chủ đề giáo dục đòi hỏi phải có môi trường hoạt động (chơi, học, sinh hoạt) phù hợp, với đồ dùng, đồ chơi theo chủ đề và đòi hỏi nghiệp vụ sư phạm cũng cao hơn. Do vậy, ngoài những khó khăn về cơ sở vật chất, đồ dùng, đồ chơi; thời gian đầu tư cho các hoạt động trong mỗi chủ đề giáo dục của giáo viên còn nhiều bất cập;... Vấn đề bồi dưỡng nghiệp vụ cho giáo viên và các tài liệu hướng dẫn nghiệp vụ chưa kịp thời cũng là một trở ngại cho giáo viên khi tổ chức trò chơi LGXD nói riêng, trong việc tổ chức các hoạt động giáo dục theo chủ đề cho trẻ nói chung.

2.5.1.2. *Thực trạng các biện pháp tổ chức trò chơi LGXD nhằm phát triển tính sáng tạo cho trẻ 5 - 6 tuổi của giáo viên ở trường mầm non*

Sự phát triển tính sáng tạo của trẻ phụ thuộc vào nhiều yếu tố: sự hấp dẫn của môi trường chơi, đồ chơi, vật liệu chơi; sự hấp dẫn của trò chơi; vốn hiểu biết của trẻ... đặc biệt là biện pháp tổ chức trò chơi của giáo viên. Qua điều tra viết, trò chuyện với giáo viên, quan sát quá trình tổ chức trò chơi LGXD của giáo viên, chúng tôi thu được kết quả như sau:

Bảng 2.5. Thực trạng các biện pháp tổ chức trò chơi LGXD nhằm phát triển tính sáng tạo cho trẻ 5 - 6 tuổi của giáo viên ở trường mầm non

TT	Mức độ sử dụng Biện pháp	Thường xuyên		Thỉnh thoảng		Hiếm khi	
		SP	%	SP	%	SP	%
1	Tạo môi trường chơi hấp dẫn nhằm kích thích tính sáng tạo của trẻ	6	16,7	21	58,3	9	25
2	Tạo điều kiện cho trẻ được lựa chọn nội dung chơi, chủ đề chơi theo ý thích; tự lập kế hoạch, tự phân vai chơi, tự thực hiện ý tưởng chơi.			03	8,3	33	91,7
3	Đàm thoại với trẻ về chủ đề chơi, nội dung chơi, cách chơi	36	100				
4	Gợi ý để trẻ nói những hiểu biết về chủ đề chơi, cách chơi	18	50	15	41,7	3	8,3
5	Trong khi chơi tạo tình huống để trẻ giải quyết	30	83,3	4	11,1	2	5,6
6	Giải quyết tình huống nảy sinh trong quá trình trẻ chơi	27	75	9	25		
7	Quan sát trẻ, gợi ý giúp trẻ mở rộng nội dung chơi, làm phong phú và tăng thêm vẻ đẹp trong công trình	28	77,8	8	22,2		
8	Làm phong phú, đa dạng nguyên vật liệu chơi	26	72,2	10	27,8		
9	Sử dụng biện pháp dùng lời để liên kết các nhóm chơi	29	80,6	7	19,4		
10	Nhận xét, đánh giá kỹ năng, nề nếp chơi, sản phẩm tạo ra	36	100				

Qua bảng 2.5 ta thấy, giáo viên mầm non đã sử dụng khá nhiều biện pháp tổ chức trò chơi LGXD nhằm phát triển tính sáng tạo cho trẻ 5 - 6 tuổi. Song, tần suất sử dụng các biện pháp này để tổ chức trò chơi LGXD cho trẻ là khác nhau. Cụ thể là:

- Những biện pháp giáo viên sử dụng thường xuyên khi tổ chức trò chơi LGXD nhằm phát triển tính sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi là: Đàm thoại với trẻ về chủ đề chơi, nội dung chơi, cách chơi và nhận xét, đánh giá kỹ năng chơi, nề nếp chơi, sản phẩm tạo ra (100% ý kiến trả lời là thường xuyên sử dụng hai biện pháp này); tiếp đến là biện pháp tạo tình huống để trẻ giải quyết tình huống trong khi chơi (83,3%); biện pháp dùng lời để liên kết các nhóm chơi (80,6%), quan sát trẻ, gợi ý giúp trẻ mở rộng nội dung chơi, làm phong phú và tăng thêm vẻ đẹp các công trình (77,8%);...

- Những biện pháp nhiều giáo viên thỉnh thoảng mới sử dụng khi tổ chức trò chơi LGXD nhằm phát triển tính sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi là: tạo môi trường chơi hấp dẫn nhằm kích thích tính sáng tạo của trẻ (58,3%), gợi ý để trẻ nói những hiểu biết về chủ đề chơi, cách chơi (41,7%); làm phong phú, đa dạng nguyên vật liệu chơi (27,8%),...

- Những biện pháp giáo viên hiếm khi sử dụng khi tổ chức trò chơi LGXD nhằm phát triển tính sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi là: tạo điều kiện để cho trẻ lựa chọn nội dung chơi, chủ đề chơi theo ý thích, tự lập kế hoạch, tự phân vai chơi, tự thực hiện ý tưởng chơi (91,7% ý kiến giáo viên trả lời là hiếm khi sử dụng); tiếp đến là biện pháp tạo môi trường chơi hấp dẫn nhằm kích thích sáng tạo của trẻ (25%).

Như vậy, đa số giáo viên đã sử dụng khá thường xuyên những biện pháp cần thiết để tổ chức trò chơi LGXD để phát triển tính sáng tạo của trẻ. Song có những biện pháp rất quan trọng trong việc phát triển tính sáng tạo của trẻ nhưng nhiều giáo viên lại ít khi sử dụng hoặc thỉnh thoảng mới sử dụng, như: xây dựng môi trường chơi hấp dẫn để kích thích sự hứng thú, tích cực, sáng tạo của trẻ; tạo cơ hội, điều kiện cho trẻ tự đưa ra ý tưởng chơi, tự xác định nội dung chơi, nhiệm vụ chơi, cách chơi để thực hiện ý tưởng chơi của mình. Chúng ta biết rằng, để kích thích sự sáng tạo của trẻ, trước hết giáo viên phải xây dựng được môi trường chơi hấp dẫn, với đồ dùng, đồ chơi, vật liệu chơi xây dựng phong phú, phù hợp với chủ đề giáo dục. Môi

trường chơi được sắp xếp theo hướng mở, kích thích trẻ nảy sinh ý tưởng chơi độc đáo. Đồng thời giáo viên cần tạo cơ hội để trẻ tự lập kế hoạch chơi, tự tổ chức thực hiện ý tưởng chơi.

Qua quan sát, trò chuyện với giáo viên về các biện pháp giáo viên thường xuyên sử dụng khi tổ chức trò chơi LGXD, chúng tôi thấy nhiều khi giáo viên sử dụng các biện pháp này chưa thực sự khoa học và hiệu quả, cụ thể là: Mặc dù cô đàm thoại với trẻ về chủ đề chơi, nội dung chơi, nhiệm vụ chơi, cách chơi nhưng cuộc đàm thoại ấy thường mang tính một chiều, áp đặt trẻ chơi theo chủ đề chơi (cô gợi ý), với nội dung chơi, cách chơi cô đưa ra. Ví dụ: khi tổ chức cho trẻ chơi trò chơi LGXD, cô đặt câu hỏi mang tính định hướng “Các con đã vào công viên Ninh Bình bao giờ chưa” (Rồi ạ! - nhiều trẻ trả lời). Cô nói tiếp: “Hôm nay các con chơi trò chơi xây dựng công viên Ninh Bình nhé! (Vâng ạ! - các cháu đồng thanh trả lời). Cô gợi mở: công viên Ninh Bình có những gì nhỉ? (chuông thú, vườn hoa, ao cá... - các cháu trả lời);... Khi trẻ tham gia chơi, những tình huống cô đưa ra để trẻ giải quyết nhiều khi quá đơn giản, quen thuộc, nên không kích thích được hứng thú, tính tích cực, sáng tạo của trẻ. Nặng nề nhất là những nhận xét, đánh giá của giáo viên về kỹ năng chơi, nề nếp chơi, sản phẩm chơi của trẻ. Ví dụ: cuối buổi chơi “Xây dựng bến xe khách Ninh Bình”, cô gọi kỹ sư trưởng giới thiệu công trình, sau khi cháu T giới thiệu xong cô giáo kết luận “Hôm nay cô thấy các bác xây dựng đã xây dựng được bến xe khách Ninh Bình rất giỏi, bao gồm cổng vào, tường bao quanh, khu dành cho xe khách, khu dành cho xe taxi, khu dành cho xe buýt, khu bán hàng và khu bán vé, các bác xây tường bao rất thẳng, các xe xếp thẳng hàng, ngay ngắn tuy nhiên đường đi hơi bé sẽ khó cho các xe ra vào”. Cô thường quan tâm đến ý thức tham gia trò chơi của trẻ, sự hợp lý của cấu trúc công trình xây dựng, chứ chưa quan tâm đến cái mới, cái độc đáo của trẻ trong trò chơi mỗi lần chơi.

2.5.2. Thực trạng biểu hiện tính sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi trong trò chơi LGXD

Dựa vào tiêu chí và thang đánh giá mức độ phát triển tính sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi trong trò chơi LGXD đã được xây dựng ở mục 2.4, chúng tôi đánh giá thực

trạng biểu hiện mức phát triển tính sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi trong trò chơi LGXD; mức phát triển tính sáng tạo của trẻ trai và trẻ gái. Kết quả như sau:

Bảng 2.6. Thực trạng mức phát triển tính sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi trong trò chơi LGXD

Tiêu chí đánh giá	Mức sáng tạo		Kết quả					
			Cao		Trung bình		Thấp	
	SL	%	SL	%	SL	%		
Tính nhanh nhạy của trẻ trong quá trình chơi trò chơi LGXD	25	27,8	47	52,2	18	20		
Tính linh hoạt của trẻ trong quá trình chơi trò chơi LGXD	19	21,1	50	55,6	21	23,3		
Tính chi tiết và độc đáo trong sản phẩm LGXD của trẻ	11	12,2	56	62,2	23	25,6		

Nhìn vào bảng 2.6 ta thấy, biểu hiện tính sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi trong trò chơi LGXD chưa cao. Cụ thể là: ở tiêu chí thứ nhất, biểu hiện tính nhanh nhạy của trẻ chỉ có 27,8% số trẻ đạt ở mức độ cao. Hầu hết trẻ nhanh chóng xác định nội dung chơi, nhiệm vụ chơi từ đó đưa ra được ý tưởng chơi nhưng ý tưởng chơi chưa mới mẻ, độc đáo so với những buổi chơi trước, số này chiếm 52,2%.

Bên cạnh đó, tính linh hoạt cũng là một yếu tố rất quan trọng thể hiện tính sáng tạo của trẻ. Ở tiêu chí này, nhiều trẻ chỉ đạt ở mức trung bình (55,6%), mức độ thấp là (23,3%). Trẻ biết sử dụng các nguyên vật liệu khác nhau để tạo ra nhiều sản phẩm cho cùng một ý tưởng. Song, những trẻ biết sử dụng từ 3 đồ dùng, đồ chơi, nguyên vật liệu chơi trở lên để tạo ra sản phẩm mới, độc đáo không nhiều, còn lại đa số trẻ chỉ biết dùng 1 - 2 loại nguyên liệu để LGXD công trình của mình. Điều này hoàn toàn phù hợp với thực tế, đó là giáo viên cung cấp cho trẻ quá ít đồ dùng, đồ chơi, nguyên vật liệu chơi mà những thứ này lại khá quen thuộc với trẻ trong các buổi chơi, nên trẻ không có cơ hội sử dụng các nguyên vật liệu khác nhau. Chỉ có một số ít (21,1%) trẻ linh hoạt trong việc tạo ra nhiều sản phẩm cho một ý tưởng, chẳng hạn như: xây dựng khu vui chơi trong công viên, trẻ đã xây dựng thêm các

quán bán hàng, khi được hỏi “Vì sao trong khu vui chơi lại có quán bán hàng”, trẻ trả lời “Khu vui chơi có nhiều em bé đến chơi và muốn mua bimbim, đồ chơi”.

Một yếu tố quan trọng nữa của biểu hiện tính sáng tạo, đó là tính chi tiết và độc đáo của sản phẩm LGXD mà trẻ tạo ra. Cũng như hai tiêu chí trên, mức độ biểu hiện của tiêu chí này cũng chưa cao, chủ yếu ở mức trung bình (62,2%) và thấp (25,6%). Hầu như trẻ không đưa ra được ý tưởng gì độc đáo, do đó các công trình mà trẻ LGXD trông giống nhau và sản phẩm của buổi chơi sau giống sản phẩm của buổi chơi trước (trong cùng một chủ đề xây dựng). Trong quá trình chơi, giáo viên lại chưa chú ý tạo ra các tình huống, kích thích sự tìm tòi, mạnh dạn tạo ra các cách sắp xếp, lắp ghép mới để tạo ra sự mới mẻ, độc đáo cho sản phẩm (công trình). Chỉ có 12,2% số trẻ là đưa ra được ý tưởng chơi mới lạ và sử dụng các đồ dùng, đồ chơi, nguyên vật liệu để tạo nên sự mới mẻ, độc đáo cho công trình. Chẳng hạn như: trẻ rất sáng tạo từ những miếng gỗ hình vuông, hình chữ nhật đã lắp thành bộ bàn ghế, kệ tivi, giường, ô tô. Có thể nói tính độc đáo còn hạn chế nhiều trong trò chơi LGXD của trẻ 5 - 6 tuổi.

Phân tích tính sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi trong trò chơi LGXD dưới góc độ giới, qua quan sát, nghiên cứu sản phẩm hoạt động (sản phẩm LGXD) của trẻ trai và trẻ gái, chúng tôi thu được kết quả như sau:

Bảng 2.7. Thực trạng mức phát triển tính sáng tạo của trẻ trai và trẻ gái 5 - 6 tuổi trong trò chơi LGXD

Mức sáng tạo	Trẻ trai						Trẻ gái					
	Cao		Trung bình		Thấp		Cao		Trung bình		Thấp	
	SL	%	SL	%	SL	%	SL	%	SL	%	SL	%
Tính nhanh nhẹn trong quá trình chơi trò chơi LGXD	14	15,6	20	22,2	11	12,2	8	8,9	25	27,8	12	13,3
Tính linh hoạt trong quá trình chơi trò chơi LGXD	10	11,1	23	25,6	12	13,3	9	10	22	24,4	14	15,6
Tính chi tiết và độc đáo trong sản phẩm LGXD	7	7,8	25	27,8	13	14,4	10	11,1	26	28,9	9	10

Nhìn vào bảng 2.7 cho ta thấy, ở tiêu chí thứ nhất (tính nhanh nhạy trong quá trình chơi trò chơi LGXD) của các trẻ trai cao hơn các trẻ gái. Cụ thể là: ở mức độ cao, trẻ trai (15,6%) cao hơn trẻ gái (8,9%). Quan sát thực tế, chúng tôi thấy khi giáo viên hỏi ý tưởng của trẻ về chủ đề xây dựng trẻ trai giơ tay rất nhanh và đưa ra ý kiến của mình một cách hợp lý, trẻ gái giơ tay chậm hơn. Ví dụ: với chủ đề “Xây dựng trang trại chăn nuôi” giáo viên hỏi: “Muốn xây dựng trang trại chăn nuôi các bác xây dựng sẽ xây dựng như thế nào?”, trẻ trai nhanh chóng trả lời: “Chúng tôi sẽ xây dựng nhiều chuồng trại để nuôi nhiều loại động vật, có đường đi vào, tường bao quanh; có khu chế biến thức ăn cho động vật, khu chữa bệnh cho động vật bị ốm”. Trẻ gái cũng trả lời được nhưng chậm hơn.

Ở tiêu chí thứ hai: Tính linh hoạt trong quá trình chơi trò chơi LGXD, ở bảng 2.7 cho chúng ta thấy, tính linh hoạt trong quá trình chơi trò chơi LGXD ở trẻ trai và trẻ gái ở mức tương đương nhau, không chênh lệch nhiều và đều chưa cao. Cụ thể: mức độ cao, trẻ trai chiếm 11,1%, trẻ gái chiếm 10%, ở mức trung bình, trẻ trai chiếm 25,6%, trẻ gái chiếm 24,4%. Qua quan sát cho thấy, trẻ có xác định được nội dung chơi, nhiệm vụ chơi, cách chơi, tuy nhiên trẻ chưa biết cách sử dụng các đồ dùng, đồ chơi, nguyên vật liệu khác nhau để thể hiện cho ý tưởng chơi của mình mà cứ theo một lối chơi thông thường (chỉ sử dụng gạch để làm hàng rào, ngôi nhà có khối vuông ở dưới và khối tam giác ở trên...); trẻ chưa biết cách sử dụng những vật thay thế để tạo ra sản phẩm mới lạ so với những buổi chơi trước. Khi tạo ra được sản phẩm, trẻ chỉ để ở góc chơi của mình, thường không sử dụng sản phẩm đó để chơi một trò chơi mới. Quan sát trò chơi, chúng tôi thấy, LGXD xong, trẻ chạy đến góc chơi này một tí, góc chơi kia một lát để ngó xem các bạn đã xong chưa. Chúng tôi gợi ý trẻ: “Con lắp được chiếc ô tô đẹp quá! Bây giờ ta làm gì với chiếc ô tô này nhỉ?”. Phần lớn trẻ gái ngập ngừng lâu mới trả lời: “Chúng ta mang ô tô đến cửa hàng để bán”. Trong khi đó nhiều trẻ trai trả lời: “Chúng ta chơi lái ô tô thôi!”. Trong các buổi chơi, các trẻ trai và trẻ gái đều chưa có ý tưởng mới lạ cho một chủ đề mà vẫn là những ý tưởng quen thuộc, vẫn là những sản phẩm thông lệ.

Ở tiêu chí thứ ba: Tính chi tiết và độc đáo trong sản phẩm LGXD: Ở tiêu chí này số trẻ gái đạt mức cao nhiều hơn trẻ trai (trẻ gái: 11,1%, trẻ trai: 7,8%); mức trung bình cũng nhỉnh hơn (trẻ gái: 28,9%; trẻ trai 27,8%). Chỉ có 10% trẻ gái ở mức thấp, trong khi đó số trẻ trai ở mức thấp là 14,4%. Như vậy tính tỉ mỉ, chi tiết, cẩn thận - đặc trưng của giới nữ đã được bộc lộ ngay từ nhỏ

2.5.3. Nguyên nhân của thực trạng

Như vậy, đa số giáo viên nhận thức được sự cần thiết phải phát triển tính sáng tạo của trẻ em ngay từ nhỏ; đã khẳng định trò chơi LGXD là một phương tiện có nhiều lợi thế để phát triển tính sáng tạo cho trẻ mẫu giáo nói chung, trẻ 5 - 6 tuổi nói riêng. Mặc dù, khi tổ chức trò chơi LGXD, giáo viên đã sử dụng khá nhiều biện pháp, song tính sáng tạo của trẻ phát triển không cao. Qua điều tra viết, quan sát sự phạm, trò chuyện với giáo viên, chúng tôi thấy, có hai nguyên nhân dẫn đến thực trạng này:

Nguyên nhân khách quan: Mặc dù, các trường mầm non được chúng tôi khảo sát nằm trên địa bàn thành phố - Trung tâm kinh tế - văn hóa của tỉnh Ninh Bình, song cơ sở vật chất, đồ dùng, đồ chơi của các trường mầm non vẫn còn nghèo nàn, đơn điệu, không đáp ứng được yêu cầu tổ chức các hoạt động giáo dục theo hướng đổi mới (Giáo dục tích hợp theo chủ đề). Tất cả các chủ đề giáo dục đều sử dụng những đồ chơi có sẵn, quen thuộc. Phòng học của các trường mầm non quá chật so với số lớp học: 60 - 70 trẻ/ lớp (gấp đôi so với quy định của Ngành). Trong không gian chật hẹp như vậy, giáo viên khó có thể bố trí các góc cho trẻ hoạt động, khám phá. Một nguyên nhân khách quan nữa là, tài liệu hướng dẫn tổ chức các hoạt động nói chung, hoạt động vui chơi nói riêng thiếu thốn, không đáp ứng được yêu cầu tổ chức các hoạt động giáo dục theo hướng đổi mới.

Nguyên nhân chủ quan: Mặc dù đa số giáo viên đã sử dụng khá nhiều biện pháp tổ chức trò chơi LGXD nhằm phát triển tính sáng tạo của trẻ, song chưa thường xuyên và thiếu hợp lí. Mặt khác, nhiều giáo viên chưa thực sự chú trọng đầu tư thời gian, trí tuệ vào việc lập kế hoạch chơi, làm đồ dùng, đồ chơi, sưu tầm phế liệu, vật liệu thiên nhiên... phục vụ cho trò chơi; làm mới trò chơi (thay đổi nội dung chơi, yêu cầu chơi...). Trẻ cứ lặp đi lặp lại với những trò chơi, đồ chơi, vật liệu chơi xây dựng quen thuộc. Điều đó làm cho hứng thú chơi của trẻ bị mai một dần, dẫn đến tính tích cực, sáng tạo của trẻ không được phát triển.

Kết luận chương thứ hai

Qua kết quả điều tra thực trạng việc phát triển tính sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi trong trò chơi LGXD ở một số trường mầm non trên địa bàn thành phố Ninh Bình, tỉnh Ninh Bình chúng ta thấy:

Đa số giáo viên đã nhận thức được rằng, việc phát triển tính sáng tạo cho trẻ 5 - 6 tuổi là rất cần thiết. Họ đánh giá rất cao tầm quan trọng của trò chơi LGXD trong việc phát triển tính sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi.

Mặc dù giáo viên mầm non trên địa bàn nghiên cứu đã sử dụng khá nhiều biện pháp tổ chức trò chơi LGXD nhằm phát triển tính sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi, nhưng hiệu quả chưa cao: Tính sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi trong trò chơi LGXD chỉ xoay quanh mức trung bình và thấp.

Nguyên nhân của thực trạng, một mặt là do cơ sở vật chất, đồ dùng, đồ chơi, vật liệu chơi của các trường mầm non (được khảo sát) nghèo nàn, quen thuộc, không đáp ứng được những yêu cầu cơ bản của chủ đề giáo dục; lớp học chật chội, số trẻ trong một lớp quá đông... Mặt khác, nhiều giáo viên chưa sử dụng một cách hợp lí các biện pháp tổ chức trò chơi LGXD nhằm phát triển tính sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi trong quá trình tổ chức trò chơi này cho trẻ. Do vậy, sự phát triển tính sáng tạo của trẻ không cao.

Chương thứ ba

XÂY DỰNG VÀ THỰC NGHIỆM MỘT SỐ BIỆN PHÁP TỔ CHỨC TRÒ CHƠI LẮP GHÉP - XÂY DỰNG NHẪM PHÁT TRIỂN TÍNH SÁNG TẠO CHO TRẺ 5 - 6 TUỔI Ở TRƯỜNG MẦM NON

3.1. Xây dựng một số biện pháp tổ chức trò chơi LGXD nhằm phát triển tính sáng tạo cho trẻ 5 - 6 tuổi ở trường mầm non

3.1.1. Những yêu cầu khi xây dựng biện pháp tổ chức trò chơi LGXD nhằm phát triển tính sáng tạo cho trẻ 5 - 6 tuổi ở trường mầm non

Để xây dựng biện pháp tổ chức trò chơi LGXD nhằm phát triển tính sáng tạo cho trẻ 5 - 6 tuổi ở trường mầm non, chúng tôi đã dựa trên kết quả nghiên cứu lí luận và kết quả nghiên cứu thực trạng phát triển tính sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi trong trò chơi LGXD. Mặt khác, trò chơi LGXD là một bộ phận trong hệ thống các trò chơi của trẻ mẫu giáo, vì vậy biện pháp tổ chức trò chơi LGXD để phát triển tính sáng tạo cho trẻ 5 - 6 tuổi cũng không nằm ngoài những yêu cầu tổ chức trò chơi chung. Cụ thể bao gồm một số yêu cầu sau:

Một là: Bất kì một hoạt động nào ở trường mầm non cũng đều hướng tới phát triển toàn diện nhân cách của trẻ. Vì thế khi xây dựng biện pháp tổ chức trò chơi LGXD nhằm phát triển tính sáng tạo cho trẻ 5 - 6 tuổi phải hướng vào việc thực hiện mục tiêu giáo dục mầm non “giúp trẻ em phát triển về thể chất, tình cảm, trí tuệ, thẩm mỹ, hình thành những yếu tố đầu tiên của nhân cách, chuẩn bị cho trẻ em vào lớp một” (Điều 22 - Luật Giáo dục, 2005). Đồng thời phải đảm bảo phù hợp với nội dung chương trình chăm sóc - giáo dục mầm non mới hiện nay.

Hai là: Mỗi độ tuổi có đặc điểm tâm lí nói chung, đặc điểm phát triển tính sáng tạo khác nhau. Do đó xây dựng biện pháp tổ chức trò chơi LGXD nhằm phát triển tính sáng tạo cho trẻ 5 - 6 tuổi phải căn cứ vào các đặc điểm phát triển tâm lí, khả năng chơi trò chơi LGXD của trẻ. Ngoài những đặc điểm của trò chơi nói chung, trò chơi LGXD còn mang một số đặc trưng riêng, đây cũng là yếu tố quan trọng chi phối việc xây dựng biện pháp tổ chức trò chơi này nhằm phát triển tính sáng tạo cho trẻ 5 - 6 tuổi.

Ba là: Xây dựng biện pháp tổ chức trò chơi LGXD nhằm phát triển tính sáng tạo cho trẻ trong trò chơi LGXD phải đảm bảo việc lấy trẻ làm trung tâm, phát huy tính tích cực của trẻ trong trò chơi. Giáo viên là người tổ chức hướng dẫn, tạo cơ hội cho trẻ hoạt động, luôn coi trẻ là chủ thể tích cực; cần tạo điều kiện, cơ hội thuận lợi cho trẻ bộc lộ tính tự lập, tự quyết định làm những điều chúng muốn, chúng thích và chúng nghĩ. Mọi hoạt động của giáo viên, từ việc gợi ý trẻ lựa chọn chủ đề chơi, nội dung chơi, phân vai chơi đến việc tiến hành chơi... đều phải hướng vào đứa trẻ, vì đứa trẻ, phải xuất phát từ nhu cầu, hứng thú của trẻ, nhà giáo dục không được áp đặt theo ý muốn chủ quan của mình.

Bốn là: Biện pháp tổ chức trò chơi LGXD nhằm phát triển tính sáng tạo cho trẻ 5 - 6 tuổi là, phải tạo môi trường hoạt động đa dạng với đồ dùng, đồ chơi, vật liệu chơi xây dựng, phong phú, hấp dẫn trẻ. Đặc biệt cần sử dụng nhiều nguyên vật liệu mở để khai thác tối đa trí tưởng tượng phong phú, tiềm năng sáng tạo, sự tìm tòi khám phá của trẻ.

Năm là: Một yêu cầu nữa cần phải đảm bảo khi xây dựng các biện pháp tổ chức trò chơi LGXD nhằm phát triển tính sáng tạo cho trẻ 5 - 6 tuổi, đó là tích hợp nội dung giáo dục theo chủ đề. Bởi việc nhận thức về thế giới tự nhiên, xã hội và con người trong đó có trẻ em là một tổng thể thống nhất. Đồng thời bản thân đứa trẻ cũng là một thực thể tích hợp và chúng sống, vui chơi, lĩnh hội kiến thức trong một môi trường mà ở đó tất cả các yếu tố tự nhiên, xã hội đan quyện vào nhau tạo thành một môi trường sống phong phú.

Sáu là: Các biện pháp tổ chức trò chơi LGXD nhằm phát triển tính sáng tạo cho trẻ 5 - 6 tuổi được xây dựng phải đảm bảo tính hệ thống, tính liên tục, tính thường xuyên, tính vừa sức, tính linh hoạt, tính tập thể và cá biệt hoá nhằm giáo dục và phát triển toàn diện nhân cách của trẻ.

Bảy là: Mỗi địa phương có những đặc trưng riêng, điều kiện khác nhau. Do vậy, để tránh xa rời thực tế, khi xây dựng biện pháp tổ chức trò chơi LGXD nhằm phát triển tính sáng tạo cho trẻ cần bám sát vào thực tiễn địa phương, phù hợp với thực tế. Tức là cần phải xuất phát từ yêu cầu của thực tiễn, lấy thực tiễn làm cơ sở

để xây dựng biện pháp.

Tóm lại: Khi xây dựng các biện pháp tổ chức trò chơi LGXD nhằm phát triển tính sáng tạo cho trẻ 5 - 6 tuổi phải kế thừa một cách có chọn lọc và phát huy những mặt mạnh của các biện pháp tổ chức trò chơi nói chung và trò chơi LGXD nói riêng.

3.1.2. Một số biện pháp tổ chức trò chơi LGXD nhằm phát triển tính sáng tạo cho trẻ 5 - 6 tuổi ở trường mầm non

Dựa trên cơ sở nghiên cứu lí luận và thực tiễn, căn cứ vào những yêu cầu trên, chúng tôi đề xuất một số biện pháp tổ chức trò chơi LGXD nhằm phát triển tính sáng tạo cho trẻ 5 - 6 tuổi ở trường mầm non.

3.1.2.1. Nhóm biện pháp 1: Hình thành và mở rộng biểu tượng của trẻ về thế giới xung quanh thông qua việc tổ chức cho trẻ tham quan, trải nghiệm; xem video, tranh ảnh, mô hình về các công trình ở địa phương và ngoài địa phương.

** Mục tiêu và ý nghĩa:*

Ở lứa tuổi này, vốn biểu tượng về thế giới xung quanh của trẻ còn hạn chế, đặc biệt là cấu trúc không gian của công trình. Vì vậy thông qua biện pháp này trẻ được cung cấp và mở rộng thêm những biểu tượng về thế giới xung quanh. Vốn biểu tượng phong phú, đa dạng là điều kiện quan trọng để phát triển tính sáng tạo của trẻ. Nhờ có vốn biểu tượng phong phú mà trẻ có thể nảy sinh ý tưởng xây dựng công trình với nhiều chi tiết đa dạng, phong phú, độc đáo theo ý trẻ.

** Nội dung:*

Tổ chức cho trẻ tham quan, trải nghiệm thực tế những công trình xây dựng gần gũi xung quanh: công viên, trường học, bệnh viện,... (nếu có điều kiện). Cho trẻ quan sát các bức tranh, video về các công trình, phong cảnh, di tích lịch sử, cánh đồng, trang trại.... để trẻ có thêm vốn biểu tượng, đồng thời trẻ có thể quan sát bố cục, cấu trúc của công trình. Đối với một số mô hình, sơ đồ, mẫu sẵn giáo viên tổ chức cho trẻ quan sát cấu trúc và kĩ thuật lắp ghép xây dựng.

** Cách tiến hành:*

- Tổ chức cho trẻ tham quan (đi dạo, đi thăm) những công trình xây dựng của

địa phương gần gũi nơi trường đóng. Được sự hướng dẫn, giới thiệu của cô, cán bộ địa phương, không chỉ giúp trẻ có biểu tượng sống động về các công trình kiến trúc, mà còn mang lại cho trẻ niềm vui vô bờ bến. Trẻ sẽ mong muốn được “dừng lại” công trình đó trong những giờ chơi ở lớp.

- Giáo viên quay phim, chụp ảnh lại những công trình, phong cảnh, di tích lịch sử, nhà văn hoá, danh lam thắng cảnh, trang trại... ở địa phương và ngoài địa phương - những nơi mà trẻ chưa được đến tham quan. Sau đó dựng thành phim tư liệu, video, tranh ảnh hay dựng những mô hình, sơ đồ... cho trẻ xem.

Khi cho trẻ xem tranh ảnh, video, giáo viên cần hướng dẫn trẻ cách quan sát và hướng trẻ chú ý đến kiến trúc công trình, bố cục cũng như quang cảnh xung quanh; đàm thoại với trẻ để trẻ nắm được những đối tượng mà trẻ đang quan sát, cách sắp xếp, kĩ năng, kĩ thuật lắp ghép các bộ phận của công trình.

Ví dụ: Giáo viên quay video về công viên Ninh Bình và cho trẻ xem. Khi cho trẻ xem toàn cảnh về công viên, cô hỏi trẻ: Các con hãy quan sát xem trong công viên có những gì? Vị trí của chúng ra sao? (bể bơi, khu giải trí, khu nuôi động vật, hồ, cửa hàng giải khát, đường đi...). Sau đó cho trẻ quan sát chi tiết từng khu vực và đàm thoại với trẻ. Ví dụ như: hồ nước có các thuyền vịt, có rồng phun nước, có hòn non bộ...; khu giải trí có cầu trượt, bập bênh, đoàn tàu, nhà bóng...

Hoặc giáo viên xếp mô hình làm kinh tế “vườn ao chuồng” của bác nông dân. Cho trẻ quan sát, sau đó nhận xét về trang trại của bác nông dân: để bảo vệ trang trại bác đã xây hàng rào, bên trong bác phân ra các khu: khu trồng trọt, khu chăn nuôi lợn, bò, khu nuôi cá. Khu trồng trọt bác đã làm thành luống trồng rau, khu chăn nuôi có các chuồng nuôi và ao cá, có đường đi vào từng khu. Cô đàm thoại với trẻ và khuyến khích trẻ tự đưa ra cách sắp xếp, bố cục và kĩ năng xây dựng, lắp ghép. Ví dụ như: xây dựng nhà ở của bác là nhà 2 tầng, sử dụng kĩ năng xếp chồng; các vườn rau hay tường rào sử dụng kĩ năng xếp cạnh, đường đi dùng kĩ năng xếp đường cong... Cho trẻ nêu ý tưởng về mô hình của mình.

** Điều kiện vận dụng:*

Phải lập kế hoạch tham quan một cách cụ thể: xác định rõ mục đích, nội

dung, cách tổ chức cho trẻ đi tham quan, trải nghiệm; những biện pháp đảm bảo an toàn cho trẻ...

Khi sử dụng video, màn ảnh phải được đặt ngang với tầm mắt của trẻ, trẻ phải ngồi cách xa màn ảnh khoảng 3m.

Phim quay chậm từ từ, hình ảnh không nên chuyển tiếp nhanh để trẻ có thể tri giác một cách đầy đủ, cụ thể. Phim quay từ tổng thể toàn cảnh đến chi tiết từng bộ phận

Tranh ảnh, mô hình phải đẹp, tương đối giống đối tượng làm quen, kích thước không nên quá nhỏ, hình ảnh trong tranh phản ánh thực.

Kết hợp lời thuyết minh phim, lời đàm thoại vừa có tính chất chỉ dẫn vừa có tính chất hướng sự chú ý của trẻ vào kiến trúc, bố cục công trình, lại vừa nêu câu hỏi kích thích sự suy nghĩ, khi tổ chức cho trẻ tham quan, trải nghiệm hoặc xem video, tranh ảnh, mô hình về các công trình ở địa phương và ngoài địa phương, tính ham hiểu biết của trẻ, đồng thời giúp trẻ nắm được kỹ năng xây dựng, lắp ghép

3.1.2.2. Nhóm biện pháp 2: Cung cấp đồ dùng, đồ chơi, vật liệu chơi xây dựng đa dạng, phong phú, luôn chú ý bổ sung, làm mới chúng để tăng sự hấp dẫn trẻ, kích thích sự tìm tòi, sáng tạo của trẻ.

** Mục tiêu và ý nghĩa:*

Đồ dùng, đồ chơi, vật liệu chơi là xương sống của trò chơi LGXD. Trò chơi LGXD là trò chơi đòi hỏi đồ dùng, đồ chơi, vật liệu chơi xây dựng. Sự phong phú, hấp dẫn của đồ dùng, đồ chơi, vật liệu chơi xây dựng là điều kiện quan trọng gây hứng thú, nảy sinh tính sáng tạo của trẻ. Nếu đồ dùng, đồ chơi, vật liệu chơi xây dựng quá nghèo nàn, đơn điệu, quen thuộc thì không những gây sự nhàm chán cho trẻ mà còn không phát triển được tính sáng tạo của trẻ. Hiện nay, ở nhiều trường mầm non đồ dùng, đồ chơi còn nghèo nàn, đa số là đồ dùng, đồ chơi mua sẵn và thường được mua sắm vào đợt đầu năm học, ít được thường xuyên bổ sung. Mặc dù giáo viên đã tự sưu tầm, tự làm một số đồ dùng, đồ chơi, vật liệu chơi xây dựng nhưng vẫn không đáp ứng được những đòi hỏi của chương trình giáo dục tích hợp theo chủ đề. Cung cấp đồ dùng, đồ chơi, vật liệu chơi xây dựng đa dạng, phong phú, mới mẻ, hấp dẫn... sẽ gây được hứng thú chơi và là điều kiện quan trọng để nảy

sinh, phát triển tính sáng tạo của trẻ khi tham gia trò chơi LGXD.

** Nội dung:*

Giáo viên sưu tầm, lựa chọn đồ dùng, đồ chơi, vật liệu chơi xây dựng phù hợp với chủ đề giáo dục và sắp xếp góc chơi xây dựng theo hướng mở nhằm kích thích sự tò mò, sáng tạo của trẻ.

** Cách tiến hành:*

- Dựa vào chủ đề giáo dục, giáo viên dự kiến các chủ đề - công trình xây dựng phù hợp. Trên cơ sở đó giáo viên sưu tầm, lựa chọn, sắp xếp - bố trí đồ dùng, đồ chơi, vật liệu chơi xây dựng ở các vị trí khác nhau sao cho sự sắp xếp đó như là những gợi ý trẻ sử dụng đồ dùng, đồ chơi, vật liệu chơi xây dựng để xây dựng cái này, cái kia (bộ phận này, bộ phận kia) của một công trình tổng thể. Ví dụ: Trong chủ đề “Môi trường xã hội”, ở góc chơi xây dựng, cô sắp xếp, bố trí đồ dùng, đồ chơi, vật liệu chơi xây dựng theo các chủng loại phù hợp với mỗi tiểu công trình của một công viên: chỗ này một ít sỏi/vỏ ốc, vài con tôm, cá, vịt, thiên nga...; chỗ kia là những cây, hoa nhựa, chỗ kia nữa là “vật liệu” có thể lắp ráp thành khu vui chơi cho trẻ em... Với cách sắp xếp, bố trí như vậy, sẽ kích thích trẻ tự nảy sinh ý tưởng xây dựng một công viên.

- Mỗi lần chơi, mỗi buổi chơi, việc sắp xếp đồ dùng, đồ chơi, vật liệu chơi xây dựng lại thay đổi: có thể bổ sung thêm đồ dùng, đồ chơi, vật liệu chơi mới; có thể chỉ là thay đổi vị trí của những đồ dùng, đồ chơi, vật liệu chơi cũ.

- Tận dụng vật liệu chơi từ thiên nhiên (vỏ ốc, vỏ sò, hạt gạo, đá sỏi...) và phế liệu để làm phong phú đồ dùng, đồ chơi, vật liệu chơi xây dựng, vừa kích thích trẻ mở rộng nội dung chơi, vừa kích thích sự sáng tạo của trẻ mà không tốn kém nhiều.

** Điều kiện vận dụng:*

- Đồ dùng, đồ chơi, vật liệu chơi xây dựng phải phù hợp với chủ đề giáo dục.

- Đồ dùng, đồ chơi, vật liệu chơi xây dựng phải đảm bảo an toàn, thẩm mỹ, dễ sử dụng.

- Tận dụng nguyên vật liệu sẵn có trong thiên nhiên, phế liệu hợp vệ sinh để bổ sung đồ dùng, đồ chơi, vật liệu chơi xây dựng cho trẻ.

3.1.2.3. Nhóm biện pháp 3: Tạo điều kiện cho trẻ tự đưa ra ý tưởng chơi, tự xác định nội dung chơi, nhiệm vụ chơi, cách chơi.

** Mục tiêu và ý nghĩa:*

Chơi luôn là một hoạt động mang tính tự lập của trẻ. Tính sáng tạo trong trò chơi của trẻ chỉ được bộc lộ, phát triển khi trẻ được tự lập đưa ra ý tưởng chơi, tự lập xác định nội dung chơi, nhiệm vụ chơi, cách chơi. Do vậy, để phát triển tính sáng tạo của trẻ trong trò chơi nói chung, trò chơi LGXD nói riêng, giáo viên không được làm thay, làm hộ trẻ, mà cần động viên, khuyến khích để trẻ tự đưa ra ý tưởng chơi, đặc biệt những ý tưởng mới lạ, độc đáo; tạo điều kiện để trẻ tự xác định nội dung chơi, nhiệm vụ chơi, cách chơi theo hứng thú, sở thích, khả năng của trẻ.

** Nội dung:*

Giáo viên dùng lời hướng dẫn, gợi ý, khuyến khích hoặc tạo tình huống để kích thích trẻ suy nghĩ, tìm tòi đưa ra ý tưởng, tự xác định nội dung chơi, nhiệm vụ chơi, cách chơi, phương án chơi. Đây cũng là cách để trẻ tư duy, tưởng tượng, sáng tạo ra nhiều cái mới và tạo cơ hội cho tính sáng tạo của trẻ ngày càng phát triển.

** Cách tiến hành:*

Giáo viên tổ chức cho trẻ tiếp xúc - quan sát môi trường chơi (đã được cô sắp xếp theo hướng mở), trò chuyện, gợi ý, tạo cơ hội để trẻ tự nói về ý tưởng chơi của mình, tự xác định nhiệm vụ chơi và cùng nhau thoả thuận phân vai chơi cũng như cách chơi. Nếu trẻ gặp khó khăn, giáo viên có thể dùng lời gợi ý, hướng dẫn hoặc tạo tình huống để trẻ suy nghĩ, tìm tòi nội dung chơi, cách chơi.

Khi tổ chức cho trẻ chơi, giáo viên cần theo dõi sát hoạt động chơi của trẻ và giúp đỡ kịp thời cho trẻ khi thấy cần thiết nhưng không làm thay, làm hộ trẻ.

Chẳng hạn: Trong chủ điểm “Thế giới động vật” trẻ đã biết xây dựng trang trại chăn nuôi. Để khuyến khích trẻ tạo ra cái mới, không lặp lại nội dung xây dựng quen thuộc, giáo viên tạo tình huống, kích lệ trẻ nảy sinh ý tưởng xây dựng với nội dung mới mẻ. Ví dụ, cô có thể tạo tình huống “Các con đã biết xây dựng trang trại chăn nuôi giúp bác nông dân rồi, nhưng bác sắp muốn mua thêm mấy chú thỏ để nuôi, các con có nghĩ ra cách nào để giúp bác không”.

Kết thúc buổi chơi, giáo viên cho trẻ giới thiệu về công trình của mình và nêu ý tưởng về việc sử dụng sản phẩm LGXD để chơi trò chơi khác.

** Điều kiện vận dụng:*

- Giáo viên phải tạo cho trẻ sự hứng thú, say mê với trò chơi LGXD.
- Giáo viên phải tận tình, quan tâm đến trẻ, tôn trọng trẻ, tạo điều kiện, cơ hội cho trẻ, kích thích trẻ tự nói lên hiểu biết của mình về ý tưởng chơi, nội dung chơi, nhiệm vụ chơi; không làm thay hoặc áp đặt, gò ép trẻ theo ý muốn chủ quan của mình.
- Cần có những tình huống hợp lí, kích thích trẻ tìm tòi, khám phá, tạo ra nhiều ý tưởng chơi mới lạ, độc đáo.

3.1.2.4. Nhóm biện pháp 4. Kích lệ trẻ sử dụng đồ dùng, đồ chơi, vật liệu chơi xây dựng một cách linh hoạt để thực hiện ý tưởng chơi

** Mục tiêu và ý nghĩa:*

Như chúng ta đã biết, đồ dùng, đồ chơi, vật liệu chơi ở nhiều trường mầm non thiếu thốn, không đáp ứng được những yêu cầu của từng chủ đề giáo dục. Để phát triển tính sáng tạo cho trẻ trong trò chơi, một mặt giáo viên cần sưu tầm, lựa chọn, bổ sung đồ dùng, đồ chơi, vật liệu chơi LGXD phù hợp; mặt khác cần khuyến khích, động viên trẻ sử dụng các đồ dùng, đồ chơi, vật liệu chơi xây dựng thay thế để thực hiện ý tưởng chơi. Điều đó sẽ làm nên sự mới lạ trong cách sắp xếp, bố trí; kết hợp các nguyên vật liệu chơi, làm nên nét độc đáo, mới mẻ cho công trình. Biện pháp này sẽ tạo điều kiện cho trẻ thoải sức tìm tòi, trải nghiệm, từ đó làm cho tính sáng tạo của trẻ ngày càng phát triển.

** Nội dung:*

Ngoài việc không ngừng sưu tầm, lựa chọn đồ dùng, đồ chơi, tận dụng phế liệu, vật liệu sẵn có của thiên nhiên làm phong phú đồ dùng, đồ chơi, vật liệu chơi cho trẻ, giáo viên cần tạo tình huống, kích lệ, động viên trẻ linh hoạt trong việc sử dụng nguyên vật liệu chơi thay thế để thực hiện ý tưởng chơi của mình.

** Cách tiến hành:*

- Giáo viên cùng trẻ sưu tầm, lựa chọn, tận dụng phế liệu, vật liệu thiên nhiên để làm mới, làm phong phú đồ dùng, đồ chơi, vật liệu chơi xây dựng; sắp xếp - xây

dựng chúng thành một môi trường mở, hấp dẫn, kích thích trẻ nảy ra ý tưởng chơi, nội dung chơi, nhiệm vụ chơi, cách chơi và sử dụng đồ dùng, đồ chơi, vật liệu chơi xây dựng phong phú, đa dạng đó để thực hiện ý tưởng chơi. Trong quá trình trẻ LGXD theo ý tưởng của mình, cô gợi ý, khuyến khích trẻ sử dụng một cách linh hoạt đồ dùng, đồ chơi, vật liệu chơi để tạo ra công trình đẹp, hấp dẫn, độc đáo. Ví dụ, gợi ý cho trẻ sử dụng các đồ chơi, vật liệu chơi có màu sắc, hình dạng khác nhau để xếp đường đi, hàng rào, cửa ra vào, cửa sổ... của “Trường mầm non”, làm cho sản phẩm LGXD (“Trường mầm non”) sinh động, hấp dẫn.

- Trong mỗi lần chơi, tùy vào khả năng chơi của trẻ, giáo viên có thể cất bớt một số đồ chơi, vật liệu chơi tạo ra sự thiếu đồ chơi và gợi ý, khuyến khích trẻ sử dụng đồ chơi, vật liệu chơi thay thế để thực hiện ý tưởng chơi của mình. Ví dụ: Khi cho trẻ chơi “Xây dựng công viên Ninh Bình”, cô cất những tấm đan nhựa mà trẻ thường sử dụng để xây hàng rào bao quanh công viên. Cô gợi ý trẻ sử dụng những viên sỏi để xếp thành hàng rào; Trong ao cá ở công viên, không có các con cá (nhựa), trẻ sử dụng hạt na, hạt mít... để xếp thành đàn cá đang bơi... Qua việc sử dụng một cách linh hoạt đồ chơi, vật liệu chơi để thực hiện ý tưởng chơi giúp cho tính sáng tạo của trẻ được phát triển.

- Mỗi lần chơi, cô bổ sung, thay đồ chơi này bằng đồ chơi khác phù hợp với chủ đề, kích lệ trẻ nảy sinh ý tưởng chơi mới, nội dung chơi mới... làm tăng sức hấp dẫn của trò chơi, qua đó tính sáng tạo của trẻ cũng được tăng cường...

Như vậy, bổ sung, làm mới, hoặc tạo ra sự thiếu hụt đồ chơi, vật liệu chơi rồi gợi ý, khuyến khích trẻ sử dụng đồ chơi, vật liệu chơi mới, thay thế đồ chơi này bằng đồ chơi khác để thực hiện ý tưởng chơi của mình sẽ giúp cho tính sáng tạo của trẻ được phát triển.

** Điều kiện vận dụng:*

- Giáo viên phải thường xuyên tìm kiếm, bổ sung nhiều đồ dùng, đồ chơi, vật liệu chơi xây dựng để làm phong phú đồ dùng, đồ chơi cho trẻ.

- Giáo viên phải ý thức được việc bổ sung, thay mới đồ chơi là điều kiện quan trọng để phát triển tính sáng tạo của trẻ trong khi chơi và duy trì hứng thú chơi của trẻ.

- Giáo viên phải quan sát, nắm bắt được kỹ năng chơi của trẻ. Trên cơ sở đó, xác định khi nào thì bổ sung, thay mới đồ chơi, vật liệu chơi, hoặc tạo ra sự thiếu hụt đồ chơi, để kích thích trẻ sử dụng đồ chơi mới, đồ chơi thay thế nhằm thực hiện ý tưởng chơi của mình.

- Giáo viên phải biết tạo ra những tình huống hấp dẫn, bất ngờ và những câu hỏi phù hợp nhằm kích lệ, kích thích trẻ tìm tòi, khám phá cách sử dụng các đồ dùng, đồ chơi, vật liệu chơi xây dựng một cách linh hoạt để thực hiện ý tưởng chơi.

3.1.2.5. Nhóm biện pháp 5. Tạo tình huống chơi hấp dẫn, kích lệ trẻ tìm cách giải quyết tình huống chơi hợp lí, độc đáo

** Mục tiêu và ý nghĩa:*

Để trẻ tạo ra được những sản phẩm mới lạ, độc đáo, giáo viên phải tạo được các tình huống chơi hấp dẫn trong suốt quá trình chơi của trẻ và khuyến khích trẻ tự tìm phương án giải quyết, các cách giải quyết tình huống chơi hợp lí, độc đáo. Những tình huống giáo viên đưa ra và lôi cuốn trẻ vào các tình huống đó sẽ góp phần khai thác và phát triển các ý tưởng của trẻ, sẽ kích thích óc sáng tạo của trẻ. Đồng thời những tình huống chơi hấp dẫn đó sẽ giúp duy trì và nâng cao hứng thú chơi của trẻ.

** Nội dung:*

Tạo các tình huống chơi ngay khi bước vào trò chơi để gây sự hấp dẫn cho trẻ, từ đó, trẻ hào hứng giải quyết nhiệm vụ được giao. Trong quá trình chơi, giáo viên quan sát trẻ chơi và đưa ra những tình huống chơi bất ngờ, hấp dẫn, kích thích trẻ tìm cách giải quyết tình huống một cách hợp lí, độc đáo.

** Cách tiến hành:*

- Bước vào buổi chơi, cô giáo có thể cùng trẻ hát, đọc thơ hoặc kể chuyện cho trẻ nghe và cùng trẻ đàm thoại về đề tài mà trẻ sắp lắp ghép - xây dựng. Trong đó, giáo viên lồng ghép tình huống chơi hấp dẫn để trẻ hào hứng với trò chơi.

Ví dụ: Đề tài “Xây dựng công viên Ninh Bình” giáo viên đưa ra tình huống: nhiều bạn nhỏ đá bóng hay vui chơi dưới lòng đường rất nguy hiểm. Để cho các bạn nhỏ đó có chỗ chơi yêu thích, an toàn, các bác xây dựng hãy xây dựng Công viên

Ninh Bình to đẹp cho các bạn nhỏ nhé.

- Trong quá trình trẻ chơi, cô quan sát thấy trẻ đang xây bể bơi, cô đưa ra tình huống: bể bơi phải có chỗ nước nông dành cho trẻ em bơi và chỗ nước sâu dành cho người lớn bơi đấy. Bây giờ ta phải làm thế nào nhỉ? Trẻ sẽ đưa ra phương án giải quyết: “Xây hai bể bơi gần nhau: một dành cho trẻ em, một dành cho người lớn”.

- Khi công trình xây dựng đã hoàn thành, cô tạo tình huống để trẻ sử dụng sản phẩm LGXD để chơi một trò chơi khác. Ví dụ: trong “công viên”, cô đến khu “cửa hàng mua bán”, và tạo tình huống: “Tôi khát quá, ai bán hàng đây nhỉ? bán cho tôi que kem!” - trẻ sẽ sử dụng “cửa hàng mua bán” vừa mới xây dựng để chơi trò chơi “Cửa hàng bách hóa” và bán cho “khách hàng” (cô) một que kem, cô đưa “tiền”, trẻ (người bán hàng) “nhận tiền”, đưa kem cho “khách” và vui vẻ cảm ơn “khách” đã đến mua hàng.

** Điều kiện vận dụng:*

- Tình huống chơi phải phù hợp với chủ đề và đề tài của buổi chơi.
- Giáo viên phải tạo tình huống hấp dẫn, tránh tạo tình huống giống nhau trong các buổi chơi.

- Tình huống chơi không quá khó khiến trẻ không hiểu và khó giải quyết. Đồng thời tình huống phải kích thích, khuyến khích trẻ tìm tòi, khám phá, phát hiện và biết giải quyết vấn đề trong khi chơi. Qua đó trẻ phát triển tính sáng tạo của mình.

3.1.2.6. Nhóm biện pháp 6. *Động viên, khuyến khích kịp thời những biểu hiện tích cực, sáng tạo của trẻ trong suốt quá trình chơi trò chơi LGXD.*

** Mục tiêu và ý nghĩa:*

Trẻ mầm non nói chung, trẻ mẫu giáo nói riêng rất thích được người lớn khen, được khích lệ. Có thể nói, một trong những biện pháp quan trọng để phát triển được tính sáng tạo của trẻ là luôn biết động viên, khuyến khích đúng lúc, đúng chỗ, kịp thời những biểu hiện tích cực, sáng tạo của trẻ. Qua đó, sẽ giúp trẻ cố gắng hơn, tích cực, chủ động hơn, tạo cho trẻ cảm xúc, phấn chấn, tự tin, hào hứng và mạnh dạn đưa ra ý tưởng chơi hấp dẫn, độc đáo, mạnh dạn sáng tạo, từ đó sẽ nuôi dưỡng tính sáng tạo phát triển.

** Nội dung:*

Giáo viên cần quan sát trẻ trong hoạt động để động viên, khuyến khích trẻ đúng lúc, kịp thời, giúp trẻ tích cực, sáng tạo. Giáo viên luôn có ý thức động viên, khuyến khích kịp thời những biểu hiện tích cực, sự tìm tòi, phát hiện, sáng tạo của trẻ trong suốt quá trình chơi trò chơi LGXD. Qua đó giúp trẻ luôn tự tin, mạnh dạn, không ngừng khám phá. Trên cơ sở đó, những ý tưởng chơi mới với nội dung chơi đa dạng, phong phú được xuất hiện và tính sáng tạo của trẻ được phát triển.

** Cách tiến hành:*

- Trong môi trường chơi với đồ chơi, vật liệu chơi được bố trí theo hướng mở, hấp dẫn, được sự gợi mở, khích lệ của cô, trẻ nảy ra ý tưởng chơi mới, độc đáo, cô động viên, khen ngợi ý tưởng chơi mới của trẻ. Sự động viên, khích lệ này sẽ tạo cho trẻ không khí phấn khởi, hào hứng sẵn sàng tham gia vào trò chơi một cách tích cực.

- Khi trẻ bắt tay vào trò chơi, giáo viên phải quan sát trẻ chơi liên tục, có như vậy giáo viên mới phát hiện ra những ý tưởng mới, những biểu hiện sáng tạo của trẻ để kịp thời động viên, tạo cho trẻ sự say mê khám phá.

Ví dụ: trẻ chơi LGXD “Công viên Ninh Bình” trẻ xây dựng hồ, khu vui chơi... có trẻ đưa ra ý tưởng sẽ xây dựng một cột đèn cao áp ở giữa hồ, cô giáo động viên trẻ ngay: cô thấy ý tưởng đó rất hay, xây dựng cột đèn cao áp để chiếu sáng cho các bạn nhỏ muốn đến chơi vào buổi tối.

- Kết thúc buổi chơi, sau khi đánh giá quá trình chơi, sản phẩm LGXD của trẻ, giáo viên chú ý động viên, khích lệ sự sáng tạo của trẻ nhằm giúp cho trẻ luôn cố gắng, thích thú tìm tòi, khám phá, tạo ra cái mới mẻ, cái độc đáo.

Ví dụ: Sau buổi chơi LGXD “Trang trại chăn nuôi”: Cô nói hôm nay cô thấy nhóm LGXD đã hoàn thành công trình của mình rất xuất sắc, bởi vì ngoài công, tường rào, các khu chăn nuôi... cô còn thấy các bác xây dựng đã rất sáng tạo xây thêm khu chữa bệnh cho động vật mỗi khi chúng bị ốm.

** Điều kiện vận dụng:*

- Giáo viên phải thực sự yêu nghề, tâm huyết với nghề, mến trẻ. Luôn quan tâm, theo dõi sát mọi hoạt động của trẻ trong suốt quá trình chơi để phát hiện ra những

biểu hiện tích cực, những phát hiện mới, sự sáng tạo của trẻ để động viên kịp thời.

- Sự động viên, khuyến khích bằng những lời khen phải đúng, công bằng, khách quan để tạo cho trẻ sự tự tin vào khả năng của mình. Tuy nhiên cũng cần động viên, khuyến khích trẻ có kỹ năng LGXD còn hạn chế, chỉ ra những chi tiết cần làm cho đẹp hơn, phù hợp hơn... để hình thành niềm tin cho những trẻ này.

3.2. Thực nghiệm sư phạm

3.2.1. Mục đích thực nghiệm

Chúng tôi tiến hành thực nghiệm sư phạm nhằm xác định hiệu quả và tính khả thi của những biện pháp tổ chức trò chơi LGXD nhằm phát triển tính sáng tạo cho trẻ 5 - 6 tuổi ở trường mầm non đã đề xuất và khẳng định giả thuyết khoa học mà đề tài đã đề ra.

3.2.2. Nội dung thực nghiệm

3.2.2.1. Cơ sở xác định nội dung thực nghiệm

Chúng tôi dựa vào những cơ sở sau đây để xác định nội dung thực nghiệm:

- Trình độ phát triển nhận thức của trẻ, khả năng chơi trò chơi LGXD của trẻ.
- Trình độ chuyên môn và năng lực sư phạm của giáo viên.
- Chương trình chăm sóc - giáo dục trẻ 5 - 6 tuổi hiện hành.
- Điều kiện cơ sở vật chất, trang thiết bị, đồ chơi, môi trường giáo dục của trường được chọn làm thực nghiệm.

3.2.2.2. Nội dung thực nghiệm

Nội dung thực nghiệm là một số biện pháp tổ chức trò chơi LGXD nhằm phát triển tính sáng tạo cho trẻ 5 - 6 tuổi ở trường mầm non đã đề xuất ở mục 3.1.2 chương 3 với các chủ đề xây dựng: Trang trại chăn nuôi, Công viên Ninh Bình, Khu di tích Tràng An (trong chủ đề giáo dục: Các nghề nghiệp phổ biến, Quê hương đất nước).

Các biện pháp giáo dục này đều được tiến hành thực nghiệm trong các buổi chơi của trò chơi LGXD dưới sự tổ chức của giáo viên ở trường mầm non.

3.2.3. Thiết lập mẫu thực nghiệm

Chúng tôi tiến hành thực nghiệm trên mẫu là 54 trẻ thuộc 2 lớp 5 - 6 tuổi, được chia làm hai nhóm:

Nhóm thực nghiệm là 27 trẻ 5 - 6 tuổi, lớp 5A1 trường mầm non Ninh Khánh - Thành phố Ninh Bình.

Nhóm đối chứng là 27 trẻ 5 - 6 tuổi, lớp 5A2 trường mầm non Ninh Khánh - Thành phố Ninh Bình.

3.2.4. Thời gian thực nghiệm: từ tháng 9 đến tháng 11 năm 2012.

3.2.5. Điều kiện tiến hành thực nghiệm

Trẻ ở các lớp ĐC và TN đều có những điều kiện tương đồng nhau về các mặt:

- Số lượng trẻ trong mỗi lớp.
- Tỷ lệ nam và nữ trong mỗi lớp.
- Mức độ phát triển nhận thức, trình độ, kỹ năng chơi ban đầu của trẻ trong mỗi lớp.
- Đồ dùng, đồ chơi, nguyên vật liệu chơi trong mỗi lớp.
- Trình độ và năng lực chuyên môn của giáo viên trực tiếp giảng dạy.

3.2.6. Các tiêu chí và cách đánh giá thực nghiệm

- Chúng tôi trò chuyện, trao đổi với giáo viên về các biện pháp cần sử dụng (mục 3.1.2 chương 3) và ý tưởng tổ chức trò chơi LGXD theo từng chủ đề giáo dục sau đó nhờ giáo viên mầm non đang đứng lớp tiến hành dạy thực nghiệm. Bởi, giáo viên mầm non đang trực tiếp đứng lớp sẽ nắm bắt tình hình của lớp, khả năng của cháu rõ hơn và trẻ đã quen cô nên cô dễ tổ chức hướng dẫn chơi hơn.

- Tiến hành quan sát các biểu hiện sáng tạo của trẻ trong quá trình chơi trò chơi LGXD bằng phiếu quan sát riêng cho từng trẻ.

- Chúng tôi sử dụng những tiêu chí đánh giá và thang đánh giá đã xây dựng và được trình bày ở mục 2.4 chương 2 để đánh giá mức sáng tạo của trẻ trong trò chơi LGXD ở cả nhóm thực nghiệm và nhóm đối chứng.

- Kết quả TN được phân tích và tổng hợp theo tiêu chí đánh giá, xếp loại trẻ cả về mặt định tính và định lượng:

+ Về mặt định tính: Phân tích và đánh giá kết quả các thông tin thu được dựa vào phiếu quan sát từng trẻ, các biên bản ghi chép lại việc trò chuyện, trao đổi với giáo viên tham gia TN.

+ Về mặt định lượng: Dựa vào các công thức toán học thống kê như: tính giá

trị trung bình cộng, độ lệch chuẩn, so sánh khác biệt giữa kết quả của nhóm ĐC và nhóm TN.... để chúng tôi thống kê - lượng hóa kết quả TN.

3.2.7. Cách tiến hành thực nghiệm

3.2.7.1. Tiến hành đo đầu vào: Thông qua những buổi chơi với các chủ đề xây dựng (đã trình bày ở mục 3.2.2.2), chúng tôi tiến hành đo đầu vào khả năng sáng tạo của trẻ ở nhóm TN và nhóm ĐC và đánh giá theo các tiêu chí đã xây dựng.

3.2.7.2. Triển khai thực nghiệm: Lớp TN tiến hành thực hiện theo giáo án mà chúng tôi đã xây dựng, có sử dụng các biện pháp tổ chức trò chơi LGXD đã được chúng tôi đề xuất. Còn lớp ĐC tổ chức trò chơi LGXD theo giáo án với những biện pháp mà giáo viên vẫn thường sử dụng.

3.2.7.3. Tiến hành đo đầu ra: Khi kết thúc TN, chúng tôi tiến hành đo đầu ra về khả năng sáng tạo của trẻ ở nhóm ĐC và nhóm TN; so sánh, nhận xét và đánh giá về sự thay đổi mức sáng tạo của trẻ ở cả nhóm TN và nhóm ĐC.

3.2.8. Kết quả thực nghiệm và phân tích kết quả thực nghiệm

3.2.8.1. Mức sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi trong trò chơi LGXD ở nhóm TN và nhóm ĐC trước TN

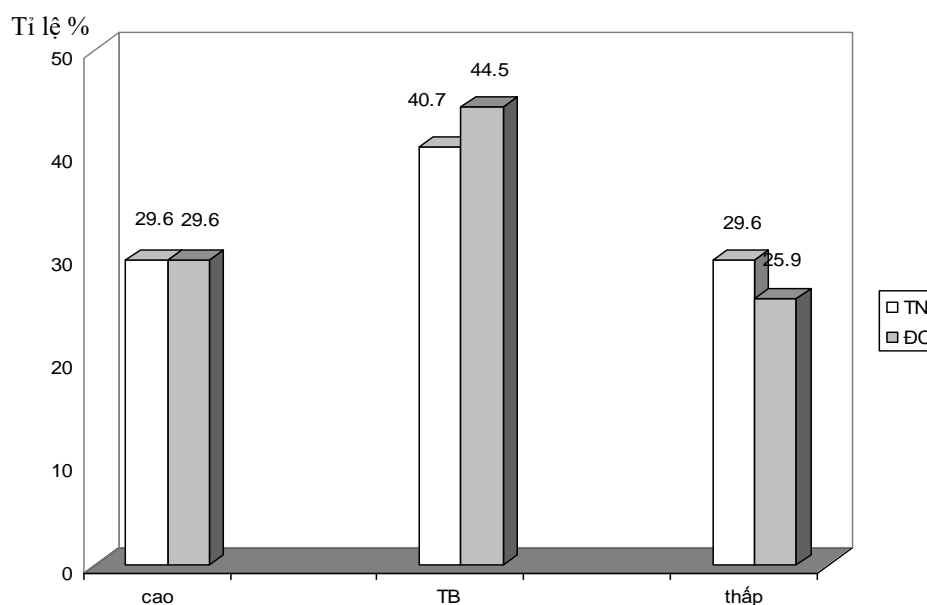
Bảng 3.1. Mức sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi trong trò chơi LGXD ở nhóm TN và nhóm ĐC trước TN

Mức sáng tạo \ Nhóm trẻ	Cao		Trung bình		Thấp		\bar{X}	δ
	SL	Tỉ lệ %	SL	Tỉ lệ %	SL	Tỉ lệ %		
Nhóm TN	8	29,6	11	40,7	8	29,6	25,48	7,19
Nhóm ĐC	8	29,6	12	44,5	7	25,9	25,63	7,21

Qua bảng 3.1 ta thấy, trước thực nghiệm, mức sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi trong trò chơi LGXD ở cả nhóm TN và nhóm ĐC đều ở mức trung bình theo thang đánh giá mà chúng tôi đã xây dựng ($\bar{X}_{TN} = 25,48đ$, $\bar{X}_{ĐC} = 25,63đ$) với độ phân tán tương đương nhau. Quan sát quá trình chơi của trẻ và sản phẩm LGXD mà trẻ tạo ra chúng tôi thấy, ý tưởng chơi của trẻ không độc đáo, ít thay đổi qua mỗi lần chơi; cách chơi đơn giản, lặp đi lặp lại với bộ cục chưa thực sự hài hòa. Sản phẩm LGXD không đẹp, không hấp dẫn. Ví dụ, trong trò chơi “Xây dựng công viên Ninh Bình”,

ở buổi chơi nào cũng vậy, đến giờ chơi là những trẻ trong nhóm chơi xây dựng lại về góc chơi xây dựng, mỗi người mỗi việc cứ thế là chơi, không cần thỏa thuận ý tưởng chơi, nội dung chơi... Những thao tác chơi tỏ ra thành thạo nhưng đơn điệu, lặp đi lặp lại. Các cháu chơi theo thói quen: Cháu Nguyễn Hải Đăng và Vũ Văn Khánh (nhóm TN); cháu Nguyễn Mạnh Thắng, Lê Ngọc Sơn (nhóm ĐC), ngày nào cũng xây “hàng rào” bằng những “phên nhựa”; cháu Phạm Thu Trang và Vũ Linh Chi (nhóm TN); cháu Huyền Trang, Hương Giang (nhóm ĐC) ngày nào cũng xây “Cửa hàng bách hóa”... Cháu Nguyễn Tuấn Anh, Quách Thế Cường (nhóm TN); cháu Lưu Hoàng Nam, Hoàng Anh Phong (nhóm ĐC) luôn luôn là những thợ xây khu vui chơi dành cho trẻ em trong công viên: nào là bập bênh, nào là cầu trượt, nào là bàn, ghế ngồi... nhưng ngày nào cũng như ngày nào cứ lặp đi lặp lại những nội dung ấy, chi tiết ấy với những đồ chơi, vật liệu chơi quen thuộc.

Các sản phẩm xây dựng xong lại phá đi, trẻ ít khi sử dụng chúng để chơi một trò chơi khác. Điều này đã được chúng tôi phát hiện trong quá trình nghiên cứu thực trạng mức sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi trong trò chơi LGXD ở một số trường mầm non trên địa bàn thành phố Ninh Bình, tỉnh Ninh Bình. Để khách quan hóa mức sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi trong trò chơi LGXD, chúng tôi xây dựng biểu đồ như sau:



Biểu đồ 3.1: Mức sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi trong trò chơi LGXD của nhóm TN và nhóm ĐC trước TN

Qua biểu đồ ta thấy, các mức sáng tạo (cao, trung bình, thấp) của trẻ 5 - 6 tuổi trong trò chơi LGXD của nhóm TN và nhóm ĐC là tương đương nhau: mức cao cả nhóm TN và nhóm ĐC chỉ có 8 trẻ (29,6%), mức trung bình cả nhóm TN và nhóm ĐC đều khá nhiều; nhóm TN có 11 trẻ, nhóm ĐC có 7 trẻ (chiếm khoảng 40 – 45%); mức thấp cũng khá nhiều: nhóm TN có 8 trẻ, nhóm ĐC có 7 trẻ (chiếm khoảng 25 – 30%). Dựa vào cách cho điểm của từng mức độ (theo tiêu chí và thang đánh giá chúng tôi đã xây dựng), chúng tôi thấy tính sáng tạo của nhóm TN và nhóm ĐC trong nghiên cứu này chỉ ở mức trung bình (bảng 3.1).

3.2.8.2. Mức sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi trong trò chơi LGXD ở nhóm TN và ĐC sau TN

Như đã trình bày, sau khi đo đầu vào về mức sáng tạo của trẻ trong trò chơi LGXD ở nhóm TN và nhóm ĐC, chúng tôi tiến hành thực nghiệm. Nhóm trẻ TN được chúng tôi hướng dẫn tổ chức trò chơi LGXD áp dụng những biện pháp tổ chức trò chơi LGXD do chúng tôi đề xuất. Nhóm đối chứng, giáo viên tổ chức trò chơi LGXD theo những biện pháp mà họ thường dùng. Sau 3 tháng tổ chức thực nghiệm, chúng tôi tiến hành đo mức sáng tạo của trẻ (đo đầu ra), kết quả thu được như sau:

Bảng 3.2. Mức sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi trong trò chơi LGXD ở nhóm TN và nhóm ĐC sau thực nghiệm

Mức sáng tạo \ Nhóm trẻ	Cao		Trung bình		Thấp		\bar{X}	δ
	SL	Tỉ lệ %	SL	Tỉ lệ %	SL	Tỉ lệ %		
Nhóm TN	16	59,3	11	40,7	0	0	30,52	6,42
Nhóm ĐC	11	40,7	11	40,7	5	18,5	26,56	6,68

Qua bảng 3.2 chúng ta thấy, sau một thời gian tham gia thực nghiệm, dưới sự tổ chức - hướng dẫn của giáo viên ở trường mầm non, mức sáng tạo của trẻ trong trò chơi LGXD ở cả nhóm TN và nhóm ĐC đều được tăng lên. Song mức sáng tạo của trẻ ở nhóm TN tăng lên nhiều hơn so với nhóm ĐC. Cụ thể là: điểm trung bình về tính sáng tạo của trẻ nhóm TN từ mức trung bình trước TN ($\bar{X} = 25,48đ$) đã tăng lên mức cao ($\bar{X}_{TN} = 30,52đ$). Trong khi đó, điểm trung bình về mức sáng tạo của trẻ nhóm ĐC vẫn ở mức trung bình ($\bar{X}_{ĐC} = 26,56$). Nếu trước TN số trẻ đạt mức sáng

tạo cao ở cả nhóm TN và nhóm ĐC chưa nhiều (mỗi nhóm có 8 trẻ, bằng 29,6% số trẻ trong nhóm), thì sau thực nghiệm, số trẻ đạt mức sáng tạo cao ở nhóm TN là 16 trẻ (tăng gấp đôi), trong khi đó số trẻ ở nhóm ĐC đạt mức độ này là 11 trẻ (tăng 1,37 lần). Ngược lại, số trẻ vẫn ở mức sáng tạo thấp ở nhóm ĐC có giảm đi, nhưng không nhiều: Trước TN có 7 trẻ, sau thực nghiệm vẫn còn 5 trẻ ở mức này. Trong khi đó ở nhóm TN, sau thực nghiệm, không còn trẻ nào ở mức sáng tạo thấp.

Theo dõi quá trình chơi và phân tích sản phẩm LGXD của trẻ chúng tôi thấy, sự sáng tạo của trẻ tăng lên, được bộc lộ trong suốt quá trình tham gia trò chơi LGXD của trẻ, từ khi xuất hiện ý tưởng chơi, đến việc sử dụng linh hoạt các đồ chơi, vật liệu chơi để thực hiện ý tưởng chơi của trẻ, và việc trẻ sử dụng sản phẩm LGXD để tổ chức một trò chơi khác (trò chơi đóng vai theo chủ đề).

Nếu trước đây, trẻ thường chơi theo một ý tưởng, quen thuộc, với nội dung chơi quen thuộc... thì giờ đây, nhiều trẻ đã đưa ra được ý tưởng chơi mới lạ, độc đáo qua mỗi lần chơi, đặc biệt là những trẻ ở nhóm TN. Ví dụ, Cháu Dương Việt An, Đỗ Hoàng Anh trong nhóm TN, khi chơi trò chơi xây dựng với chủ đề “Xây dựng công viên Ninh Bình” đưa thêm ý tưởng xây dựng cột đèn cao áp ở giữa hồ để chiếu sáng cho các bạn nhỏ đến chơi vào buổi tối; xây bể bơi của trẻ em bên cạnh bể bơi người lớn...; Cháu Nguyễn Hải Đăng, Hoàng Minh Đức (nhóm TN) khi chơi trò chơi xây dựng với chủ đề: “Xây dựng trại chăn nuôi” mỗi lần chơi các cháu lại đưa ra một ý tưởng chơi mới: hôm xây thêm “Trạm thú y” để chăm sóc, chữa bệnh cho động vật; hôm thì xây thêm “Phân xưởng chế biến thức ăn” cho động vật...

Khi bắt tay vào “công việc”, trẻ say sưa với ý tưởng chơi của mình, sử dụng một cách linh hoạt đồ chơi, vật liệu chơi xây dựng để thực hiện ý tưởng chơi của mình, làm cho sản phẩm chơi (công trình) có cấu trúc hài hòa, hợp lí, đẹp mắt. Ví dụ: Cháu Hoàng Hải Đăng, Vũ Văn Khánh trước đây khi xây hàng rào cho công viên chỉ dùng “phên nhựa” có sẵn để dựng hàng rào, thì bây giờ đã biết lấy những viên sỏi có kích cỡ, màu sắc khác nhau để xây hàng rào, còn những tấm “phên nhựa” đó các cháu dùng làm hàng rào vây quanh chuồng thú;

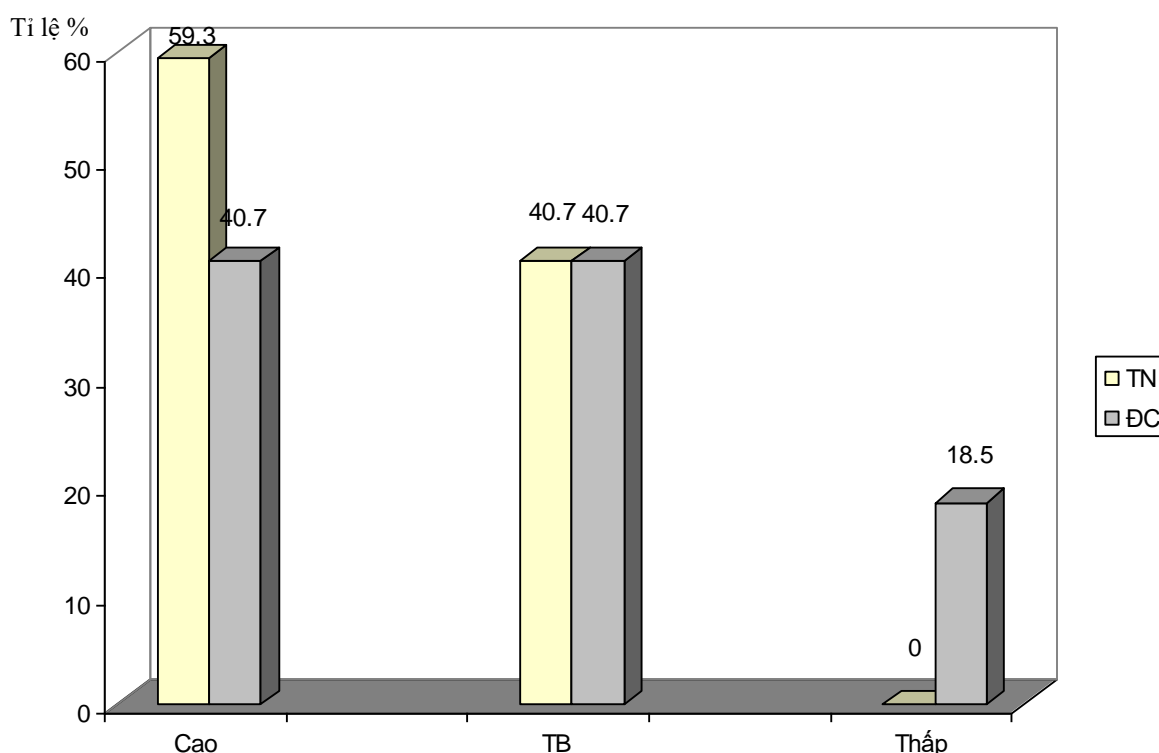
Khi công trình xây dựng được hoàn thành, nhiều trẻ đã nảy sinh ý tưởng chơi mới với sản phẩm xây dựng của mình. Ví dụ, cháu Phạm Thu Trang, Vũ Linh Chi, khi xây xong “Cửa hàng mua bán” trong công viên, đã làm thêm ít bánh kẹo, kem,

nước giải khát... và đóng vai “người bán hàng” để bán kem, bánh kẹo, nước giải khát... cho các bác xây dựng và khách tham quan.

Sự tăng mức sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi trong trò chơi LGXD ở cả nhóm TN và nhóm ĐC cho thấy, thông qua trò chơi LGXD, tính sáng tạo của trẻ được thay đổi theo chiều hướng tích cực. Điều này, một lần nữa khẳng định, trò chơi LGXD là một phương tiện quan trọng để phát triển tính sáng tạo cho trẻ mẫu giáo.

Sự tăng cao hơn về mức sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi trong trò chơi LGXD ở nhóm TN so với nhóm ĐC nói lên vai trò của giáo viên trong việc tổ chức trò chơi LGXD nhằm phát triển tính sáng tạo cho trẻ. Nếu giáo viên có những biện pháp tổ chức trò chơi LGXD hấp dẫn, phù hợp với khả năng của trẻ, thì có thể nâng cao tính sáng tạo của trẻ.

Để trực quan hóa sự thay đổi theo chiều hướng tích cực về mức sáng tạo của trẻ sau quá trình thực nghiệm, dựa trên kết quả thống kê ở bảng 3.2 chúng tôi có biểu đồ sau:



Biểu đồ 3.2: Mức sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi trong trò chơi LGXD của nhóm TN và nhóm ĐC sau TN

Qua biểu đồ 3.2 ta thấy, sau thực nghiệm trẻ đạt mức sáng tạo cao của nhóm TN (59,3%) nhiều hơn nhóm ĐC (40,7%). Ngược lại, số trẻ vẫn ở mức sáng tạo thấp của nhóm ĐC còn khá nhiều sau thực nghiệm (18,5%), trong khi đó, không còn trẻ nào ở nhóm TN có mức sáng tạo thấp sau thực nghiệm.

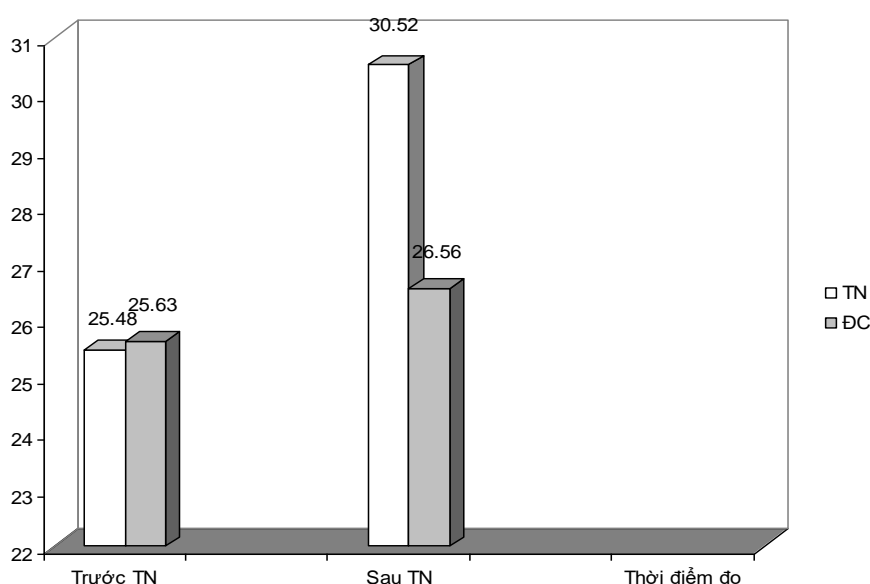
3.2.8.3. Mức sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi trong trò chơi LGXD ở nhóm TN và nhóm ĐC trước và sau TN

Để khẳng định hiệu quả của những biện pháp tổ chức trò chơi LGXD nhằm phát triển tính sáng tạo cho trẻ 5 - 6 tuổi ở trường mầm non đã đề xuất, chúng tôi thống kê, so sánh sự thay đổi mức sáng tạo của trẻ nhóm TN và nhóm ĐC trước và sau thực nghiệm. Kết quả cụ thể như sau:

Bảng 3.3. Mức sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi trong trò chơi LGXD ở nhóm TN và nhóm ĐC trước và sau TN

Kết quả đo	Nhóm TN		Nhóm ĐC	
	\bar{X}_{TN}	δ	$\bar{X}_{ĐC}$	δ
Trước TN	25,48	7,19	25,63	7,21
Sau TN	30,52	6,42	26,56	6,68

Từ kết quả thống kê ở bảng 3.3, chúng ta có biểu đồ sau:



Biểu đồ 3.3: Mức sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi trong trò chơi LGXD của nhóm TN và nhóm ĐC trước và sau TN

Với mức ý nghĩa $\alpha = 0,05$ (hai đuôi), độ tự do $f = n_1 + n_2 - 2 = 27 + 27 - 2 = 52$, tra bảng phân phối giá trị t ta có $t_\alpha = 2,00$.

Dùng công thức kiểm định ý nghĩa thống kê của sự khác biệt giữa trước thực nghiệm và sau thực nghiệm của nhóm TN, nhóm ĐC và giữa nhóm TN với nhóm ĐC sau TN (xem phụ lục 4), chúng tôi thấy:

- Sự khác biệt giữa trước thực nghiệm và sau thực nghiệm của nhóm ĐC về mức sáng tạo có giá trị kiểm định $t = 0,09 < t_\alpha = 2,00$. Như vậy, sự khác biệt này là không có ý nghĩa thống kê. Sự thay đổi mức sáng tạo của trẻ nhóm ĐC sau thực nghiệm là sự thay đổi tự nhiên sau một thời gian được chơi trò chơi LGXD.

- Sự khác biệt giữa trước thực nghiệm và sau thực nghiệm về mức sáng tạo trong trò chơi LGXD của trẻ nhóm TN có giá trị kiểm định $t = 2,59 > t_\alpha = 2,00$. Như vậy, sự khác biệt này là có ý nghĩa thống kê. Qua đó, ta có thể khẳng định rằng, sự thay đổi mức sáng tạo của trẻ nhóm TN là kết quả của những tác động thực nghiệm.

- Sự khác biệt giữa nhóm TN và nhóm ĐC sau thực nghiệm về mức sáng tạo của trẻ trong trò chơi LGXD có giá trị kiểm định $t = 2,11 > t_\alpha = 2,00$. Như vậy, sự khác biệt này cũng có ý nghĩa thống kê. Điều này một lần nữa khẳng định, những biện pháp tổ chức trò chơi LGXD do chúng tôi xây dựng nhằm phát triển tính sáng tạo cho trẻ trong trò chơi LGXD là có hiệu quả.

Từ những kết quả thực nghiệm trên đây chúng ta thấy rằng, tính sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi trong trò chơi LGXD phụ thuộc khá lớn vào biện pháp tổ chức trò chơi này của giáo viên. Khi tổ chức trò chơi LGXD cho trẻ, nếu trước khi tổ chức cho trẻ chơi một chủ đề xây dựng nào đó, giáo viên tổ chức cho trẻ quan sát, tham quan, trải nghiệm về công trình kiến trúc của chủ đề xây dựng đó, giúp trẻ có biểu tượng đầy đủ về nó; sưu tầm, lựa chọn, tự làm đồ dùng, đồ chơi, tận dụng phế liệu, vật liệu tự nhiên... phù hợp với chủ đề giáo dục và sắp xếp nó thành một môi trường mở, hấp dẫn, kích thích trẻ nảy sinh ý tưởng chơi độc đáo, hấp dẫn; đồng thời gợi ý, khuyến khích trẻ sử dụng đồ dùng, đồ chơi, vật liệu chơi linh hoạt để thực hiện ý tưởng chơi của mình. Trong quá trình chơi, giáo viên chủ động tạo ra những tình huống chơi hấp dẫn, kích lệ trẻ tự tìm cách giải quyết tình huống một cách độc đáo, hợp lí... và động viên, khuyến khích kịp thời những biểu hiện tích cực, sáng tạo của trẻ trong suốt quá trình tham gia trò chơi thì tính sáng tạo của trẻ sẽ được phát triển mạnh mẽ. Điều này đã chứng minh cho giả thuyết khoa học mà đề tài đã đặt ra.

Kết luận chương ba

Qua quá trình nghiên cứu lí luận và điều tra thực trạng, chúng tôi đã đề xuất được một số biện pháp tổ chức trò chơi LGXD nhằm phát triển tính sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi ở trường mầm non.

Mức sáng tạo của trẻ trong trò chơi LGXD sau thực nghiệm ở cả nhóm TN và nhóm ĐC đều được tăng lên. Song mức sáng tạo của trẻ nhóm TN tăng lên nhiều hơn mức sáng tạo của trẻ nhóm ĐC. Trẻ nhóm TN, đã tăng từ mức trung bình ($\bar{X} = 25,4đ$) lên mức cao ($\bar{X} = 30,5đ$), trong khi đó, mức sáng tạo của trẻ ở nhóm ĐC mặc dù có tăng lên, song vẫn chỉ ở mức trung bình ($\bar{X}_{ĐC}$ trước TN là 25,6đ, sau TN là 26,5đ).

Sự thay đổi mức sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi trong trò chơi LGXD ở nhóm ĐC sau thực nghiệm là sự thay đổi tự nhiên, phù hợp với quy luật phát triển tự nhiên của trẻ. Sự thay đổi mức sáng tạo của trẻ nhóm TN sau thực nghiệm là sự thay đổi lớn, do những tác động sư phạm của các biện pháp tổ chức trò chơi LGXD do chúng tôi đề xuất.

Kết quả thực nghiệm khẳng định hiệu quả và tính khả thi của những biện pháp phát triển tính sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi ở trường mầm non mà chúng tôi đã đề xuất.

KẾT LUẬN VÀ KIẾN NGHỊ

1. Kết luận chung

Sáng tạo không chỉ có ở những thiên tài mà sáng tạo là quá trình hoạt động của con người tạo ra những giá trị mới về vật chất hoặc tinh thần. Trong mỗi chúng ta đều có khả năng sáng tạo, tuy nhiên ở mỗi người có mức độ sáng tạo cao thấp khác nhau. Sáng tạo được hình thành, bộc lộ và phát triển khá sớm. Để có một thể hệ lao động mới năng động, sáng tạo chúng ta cần phát triển tính sáng tạo cho thế hệ trẻ ngay từ tuổi ấu thơ.

Tính sáng tạo của trẻ mẫu giáo nói chung, của trẻ 5 - 6 tuổi nói riêng được hình thành, phát triển trong quá trình trẻ hoạt động và giao tiếp dưới sự tổ chức – hướng dẫn của người lớn. Trong đó trò chơi, đặc biệt là trò chơi LGXD là phương tiện quan trọng để hình thành, phát triển tính sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi.

Sự phát triển tính sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi trong trò chơi LGXD phụ thuộc khá lớn vào biện pháp tổ chức trò chơi này cho trẻ của giáo viên mầm non. Để phát triển tính sáng tạo cho trẻ 5 - 6 tuổi trong trò chơi LGXD, trước hết giáo viên mầm non phải làm giàu vốn biểu tượng về thế giới xung quanh cho trẻ; sưu tầm, lựa chọn, tận dụng phế liệu, vật liệu sẵn có trong thiên nhiên để đáp ứng yêu cầu chơi của trẻ trong từng chủ đề giáo dục và sắp xếp chúng thành một môi trường mở, hấp dẫn, kích thích trẻ tự nảy sinh ý tưởng chơi mới mẻ, độc đáo, sử dụng linh hoạt đồ dùng, đồ chơi, vật liệu chơi để thực hiện ý tưởng chơi của mình. Đồng thời giáo viên phải quan sát trẻ chơi, đưa ra những tình huống chơi phù hợp, khuyến khích trẻ tìm ra cách giải quyết tình huống, sáng tạo, hợp lí và động viên, khuyến khích kịp thời những biểu hiện sáng tạo của trẻ trong suốt quá trình chơi.

2. Kiến nghị sự phạm

** Đối với chính quyền địa phương*

- Cần phải đầu tư cơ sở vật chất, đồ dùng, đồ chơi đáp ứng được những yêu cầu cơ bản của việc chăm sóc - giáo dục trẻ mầm non theo chương trình giáo dục mầm non mới - chương trình giáo dục tích hợp theo chủ đề.

- Cần có chính sách đãi ngộ thỏa đáng đối với giáo viên mầm non, để họ yên tâm công tác và không ngừng tìm tòi biện pháp tổ chức các hoạt động giáo dục hấp dẫn nhằm nâng cao chất lượng chăm sóc - giáo dục trẻ mầm non nói chung, phát triển tính sáng tạo cho trẻ mẫu giáo nói riêng.

*** Đối với trường mầm non**

- Cần xây dựng kế hoạch trang bị cơ sở vật chất, đồ dùng, đồ chơi đáp ứng yêu cầu giáo dục tích hợp theo chủ đề phù hợp với từng độ tuổi của trẻ.

- Có biện pháp động viên, khuyến khích giáo viên tìm tòi những biện pháp tổ chức hoạt động vui chơi nói chung, trò chơi LGXD nói riêng nhằm nâng cao chất lượng giáo dục, phát triển tính sáng tạo cho trẻ mầm non.

- Tạo điều kiện thuận lợi nâng cao nghiệp vụ chăm sóc - giáo dục trẻ mầm non cho giáo viên thông qua các khóa tập huấn, bồi dưỡng chuyên môn, nghiệp vụ hoặc tự học, tự bồi dưỡng.

*** Đối với giáo viên mầm non**

- Cần nhận thức đầy đủ về vai trò của trò chơi LGXD trong việc phát triển tính sáng tạo cho trẻ mẫu giáo nói chung, trẻ 5 - 6 tuổi nói riêng. Trên cơ sở đó, có ý thức tìm tòi những biện pháp tổ chức trò chơi LGXD hấp dẫn, phù hợp với chủ đề, với khả năng của trẻ, nhằm phát triển tính sáng tạo cho trẻ.

- Phối hợp với phụ huynh, với trẻ để sưu tầm, lựa chọn đồ dùng, đồ chơi, vật liệu chơi; tận dụng phế liệu, vật liệu sẵn có trong thiên nhiên để làm đồ dùng, đồ chơi, vật liệu chơi, đáp ứng được những yêu cầu của từng chủ đề giáo dục, nhằm cuốn hút trẻ đến với trò chơi, phát triển tính sáng tạo của trẻ trong suốt quá trình chơi.

TÀI KIỆU THAM KHẢO

1. Đào Thanh Âm, Trịnh Dân, Nguyễn Thị Hoà, Đinh Văn Vang (1997). *Giáo dục học mầm non*, tập III. NXB Đại học Quốc gia HN.
2. Đức Ánh, Như Đàm, Minh Đức (1979). *Tuổi trẻ sáng tạo* - Tập 1. NXB Thanh niên.
3. Nguyễn Thị Ngọc Chúc (1981). *Hướng dẫn tổ chức hoạt động vui chơi (mẫu giáo)*. NXB GD.
4. A. V. Daparogiet (1974). *Tâm lí học* (Phạm Minh Hạc, Đức Minh dịch). NXB GD.
5. Phan Dũng (2010). *Phương pháp luận sáng tạo và đổi mới*. NXB Trẻ, Thành phố Hồ Chí Minh.
6. Hồ Ngọc Đại (1991). *Giải pháp giáo dục*. NXB GD.
7. Nghiêm Đình Đạt (2006). *Nghiên cứu mức độ sáng tạo của trẻ mẫu giáo 5 - 6 tuổi trong trò chơi LGXD*. Luận văn ThS tâm lí học.
8. P.A. Rudich (1980). *Tâm lí học thể thao*. NXB TDTT.
9. Phạm Minh Hạc (1975). *Tâm lí học đại cương* - Đề cương bài giảng dùng trong các trường ĐHSP - Bộ GD.
10. Vũ Hoa, Hà Sơn (2006). *Phương pháp giáo dục mới giúp trẻ thông minh, sáng tạo*. NXB Hà Nội.
11. Nguyễn Thị Hoà (2011). *Giáo dục tích hợp ở bậc học mầm non*. NXB ĐHSP.
12. Nguyễn Thị Hoà (2009). *Giáo dục học mầm non*. NXB ĐHSP.
13. Bửu Kế (1999). *Từ điển Hán - Việt nguyên*. NXB Thuận Hoá.
14. Duy Lập (2008). *Phát triển trí tưởng tượng và sáng tạo của trẻ em*. NXB Thanh niên.
15. B.Ph.Lomov (2000). *Những vấn đề lí luận và phương pháp luận trong tâm lí học* (Phan Trọng Ngọc dịch), NXB Đại học Quốc gia Hà Nội.
16. Tsunesaburo Makiguchi (1994). *Giáo dục vì cuộc sống sáng tạo*. NXB trẻ.
17. M. A. R Naudóp (1978). *Tâm lí học sáng tạo văn học* (Hoàng Lan, Hoàng Ly dịch). NXB Văn học.
18. Đào Thị Oanh (2007). *Vấn đề nhân cách trong tâm lí học ngày nay*. NXB GD, Hà Nội.

19. Jean Piaget (1998). *Tâm lí học và giáo dục học* (Trần Nam Lương, Phùng đệ, Lê Thi dịch). NXBGD.
20. Bạch Văn Quế (2003). *Giáo dục bằng trò chơi*. NXB Thanh niên.
21. Huỳnh Văn Sơn (2007). *Giáo trình Tâm lí học sáng tạo*. NXBGD.
22. Tạp chí Giáo dục mầm non, số 2/2007
23. Lê Thanh Thủy (1996). *Ảnh hưởng của tri giác tới tưởng tượng sáng tạo trong hoạt động vẽ của trẻ 5 - 6 tuổi*. Luận án PTS khoa học Sư phạm - Tâm lí.
24. Lê Thanh Thủy (1995). *Trò chơi đối với sự phát triển tri giác, tưởng tượng sáng tạo trong tạo hình của trẻ mẫu giáo - Kĩ yếu hội thảo khoa học: 10 năm xây dựng và phát triển khoa học giáo dục mầm non*. Hà Nội.
25. Chu Quang Tiềm (1991). *Tâm lí học văn nghệ*. NXB TP. HCM.
26. Cung Kim Tiên (2002). *Từ điển triết học*. NXB VHTT.
27. Nguyễn Cảnh Toàn (2002). *Khơi dậy tiềm năng sáng tạo*. NXBGD.
28. Nguyễn Huy Tú (1996). *Đề cương bài giảng: Tâm lí học sáng tạo* (dành cho các lớp Cao học tâm lí). Viện Khoa học giáo dục.
29. Nguyễn Huy Tú (2005). *Về tính sáng tạo và chỉ số sáng tạo CQ*, trích trong Trí tuệ và đo lường trí tuệ (Trần Kiều chủ biên), NXB Chính trị Quốc gia.
30. Nguyễn Ánh Tuyết (chủ biên), Nguyễn Thị Như Mai, Đinh Thị Kim Thoa (2010). *Tâm lí học trẻ em lứa tuổi mầm non*. NXB ĐHSP.
31. Nguyễn Ánh Tuyết (2005). *Giáo dục mầm non - Những vấn đề lí luận và thực tiễn*. NXB ĐHSP.
32. Nguyễn Ánh Tuyết, Nguyễn Hoàng Yên (1992). *Điều cần biết về sự phát triển trẻ thơ*. NXB Sự Thật.
33. Đức Uy (1999). *Tâm lí học sáng tạo*. NXBGD.
34. L.X. Vugotxki (1995). *Tâm lí học nghệ thuật*. NXB KHXH.
35. L.X Vugôtxki (1985). *Trí tưởng tượng sáng tạo ở lứa tuổi thiếu nhi*. NXB Phụ nữ.
36. Nguyễn Như Ý (chủ biên) (1996). *Từ điển tiếng Việt thông dụng*. NXBGD.
37. WWW.giaoducthoidai.com
38. WWW.mamnon.com

PHỤ LỤC

Phụ lục 1:

TRƯỜNG ĐẠI HỌC S PHẠM HÀ NỘI

Khoa Giáo dục mầm non

PHIẾU ĐIỀU TRA

Để có cơ sở đề xuất các biện pháp phát triển tính sáng tạo của trẻ mẫu giáo trong trò chơi “Lắp ghép - Xây dựng”, xin chị/anh vui lòng cho biết ý kiến của mình về một số vấn đề sau (bằng cách đánh dấu (X) vào ô □ trước những ý kiến mà chị/anh cho là phù hợp hoặc trả lời ngắn gọn các câu hỏi).

Câu 1: Theo chị/anh có cần phải phát triển tính sáng tạo cho trẻ em ngay từ lứa tuổi mẫu giáo không?

- a. Rất cần thiết
- b. Cần thiết
- c. Không cần thiết.

Vì sao?

.....

.....

.....

.....

Câu 2: Theo chị/anh tính sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi trong trò chơi được biểu hiện ở những dấu hiệu nào?

- a. Trẻ có tự mình đưa ra ý tưởng mới lạ khi chơi.
- b. Nội dung chơi, nhiệm vụ chơi, cách chơi có độc đáo, hấp dẫn.
- c. Tính tích cực, chủ động của trẻ khi chơi thế nào?
- d. Có nhiều cách giải quyết cùng một nhiệm vụ chơi.
- e. Sự linh hoạt của trẻ trong việc sử dụng đồ dùng, đồ chơi.

Những dấu hiệu khác:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Câu 3: Chị/ anh thấy trò chơi nào ảnh hưởng mạnh mẽ nhất đến sự phát triển tính sáng tạo cho trẻ 5 - 6 tuổi (Hãy đánh số thứ tự từ 1 đến 7 vào ô trước mỗi trò chơi phù hợp với ý chị/anh).

- a. Trò chơi đóng vai theo chủ đề.
- b. Trò chơi học tập.
- c. Trò chơi dân gian.
- d. Trò chơi lắp ghép – xây dựng.
- e. Trò chơi vận động.
- g. Trò chơi đóng kịch.
- h. Trò chơi điện tử.

Câu 4. Theo chị/anh tính sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi trong trò chơi lắp ghép - xây dựng phụ thuộc vào những yếu tố dưới đây như thế nào?

TT	Mức độ phụ thuộc Các yếu tố	Phụ thuộc nhiều	Phụ thuộc tương đối	Phụ thuộc ít
1	Môi trường chơi			
2	Sự hấp dẫn của trò chơi			
3	Vốn hiểu biết của trẻ			
4	Biện pháp tổ chức hướng dẫn của giáo viên			
5	Những yếu tố khác			

Câu 5. Chị/anh thường gặp khó khăn gì khi tổ chức trò chơi lắp ghép - xây dựng cho trẻ mẫu giáo?

- a. Cơ sở vật chất, đồ dùng đồ chơi còn thiếu thốn.
- b. Số lượng trẻ trong lớp
- c. Địa điểm chơi, không gian chơi của trẻ
- d. Giáo viên không đủ thời gian lập kế hoạch chơi chu đáo.
- e. Không có đủ tài liệu tham khảo về trò chơi và phương pháp, biện pháp tổ

chức trò chơi LGXD

- g. Kỹ năng phối hợp các phương pháp và biện pháp khi tổ chức, hướng dẫn

Những khó khăn khác (xin chị/anh vui lòng kể cụ thể):

.....

.....

.....

.....

Câu 6: Chị/anh đã sử dụng những biện pháp dưới đây như thế nào để phát triển tính sáng tạo cho trẻ 5 - 6 tuổi trong trò chơi lắp ghép - xây dựng ở trường mầm non ?

TT	Biện pháp	Mức độ sử dụng		
		Thường xuyên	Thỉnh thoảng	Hiếm khi
1	Tạo môi trường chơi hấp dẫn nhằm kích thích tính sáng tạo của trẻ			
2	Tạo điều kiện cho trẻ được lựa chọn nội dung chơi, chủ đề chơi theo ý thích; tự lập kế hoạch, tự phân vai chơi, tự thực hiện ý tưởng chơi.			
3	Đàm thoại với trẻ về chủ đề chơi, nội dung chơi, cách chơi			
4	Gợi ý để trẻ nói những hiểu biết về chủ đề chơi, cách chơi			

5	Trong khi chơi tạo tình huống để trẻ giải quyết			
6	Giải quyết tình huống nảy sinh trong quá trình trẻ chơi			
7	Quan sát trẻ, gợi ý giúp trẻ mở rộng nội dung chơi, làm phong phú và tăng thêm vẻ đẹp trong công trình			
8	Làm phong phú, đa dạng nguyên vật liệu chơi			
9	Sử dụng biện pháp dùng lời để liên kết các nhóm chơi			
10	Nhận xét, đánh giá kỹ năng, nề nếp chơi, sản phẩm tạo ra			

7. Cuối cùng, xin chị/anh vui lòng cho biết đôi điều về bản thân:

1) *Trình độ nghiệp vụ sư phạm của chị/anh:*

- a. Trung cấp Sư phạm mầm non .
- b. Cao đẳng Sư phạm mầm non .
- c. Đại học Sư phạm mầm non .
- d. Chưa qua đào tạo .

2) *Thâm niên công tác của chị/anh:*

- a. Dưới 2 năm .
- b. Từ 2 đến 5 năm .
- c. Từ 6 đến 10 năm .
- d. Trên 10 năm .

Xin trân thành cảm ơn chị/anh!

Phụ lục 2:

PHIẾU DỰ GIỜ

Chủ đề giáo dục:.....

Lớp: Trường Mầm non:

Số trẻ:.....

Thời gian:.....

Giáo viên hướng dẫn chơi:.....

Ngày tổ chức trò chơi:.....

I. Chuẩn bị của giáo viên

- Soạn giáo án tổ chức trò chơi

+ Đầy đủ các phần:.....□.

+ Không đầy đủ các phần:.....□.

+ Chi tiết:.....□.

+ Sơ sài:.....□.

- Đồ dùng, đồ chơi, vật liệu chơi LGXD:

+ Phong phú, đa dạng.....□.

+ Nghèo nàn, ít đồ dùng đồ chơi, vật liệu chơi XD.....□.

+ Phù hợp với nội dung buổi chơi, chủ đề giáo dục.....□.

+ Chưa phù hợp với nội dung buổi chơi, chủ đề giáo dục.....□.

+ Đảm bảo về an toàn, thẩm mỹ, vệ sinh.....□.

+ Chưa đảm bảo về an toàn, thẩm mỹ, vệ sinh.....□.

+ Phát triển được tính sáng tạo.....□.

+ Chưa phát triển được tính sáng tạo.....□.

+ Đồ dùng, đồ chơi, vật liệu chơi quen thuộc với trẻ.....□.

+ Đồ dùng đồ chơi bổ sung thêm.....□.

+ Đảm bảo cho đủ số trẻ chơi.....□.

+ Không đủ cho số trẻ tham gia chơi.....□.

II. Tiến hành buổi chơi:

- Tiến trình buổi chơi:

+ Đảm bảo.....□.

- + Không đảm bảo.....□.
- **Thời gian tiến hành buổi chơi:**
 - + Đảm bảo.....□.
 - + Không đảm bảo.....□.
- **Thời gian phân bố:**
 - + Hợp lí.....□.
 - + Không hợp lí.....□.
- **Sử dụng phương pháp và biện pháp:**
 - + Phù hợp.....□.
 - + Chưa phù hợp.....□.
- **Vai trò của giáo viên:**
 - + Gợi ý, hướng dẫn, giúp đỡ trẻ khi cần thiết.....□.
 - + Làm hộ trẻ.....□.
 - + Không để ý, quan tâm đến trẻ.....□.
 - + Thân thiện, gần gũi, cởi mở với trẻ.....□.
 - + Gò ép, bắt buộc trẻ.....□.
 - + Tôn trọng ý kiến của trẻ.....□.
 - + Bao quát lớp tốt.....□.
 - + Chưa bao quát tốt.....□.
 - + Động viên, khuyến khích trẻ kịp thời.....□.
 - + Chưa quan tâm, động viên khuyến khích trẻ□.
- **Quá trình diễn ra buổi chơi**
 - + Sôi động.....□.
 - + Nhàm chán.....□.

III. Hoạt động của trẻ.

- Tham gia chơi:

- + Hào hứng, thích thú.....□.
- + Không hào hứng.....□.
- + Chủ động.....□.
- + Không chủ động.....□.
- + Tích cực.....□.

- + Không tích cực..... .
- + Các vai chơi kết hợp nhịp nhàng..... .
- + Các vai chơi chưa biết phối hợp với nhau......

- Ý tưởng chơi

- + Đưa ra nhiều ý tưởng mới lạ, độc đáo......
- + Đưa ra ý tưởng nhưng không mới lạ......
- + Không đưa ra được ý tưởng nào......

- Lựa chọn vật liệu chơi

- + Linh hoạt lựa chọn vật liệu để tạo sản phẩm......
- + Thường xuyên chọn một loại vật liệu..... .

- Thời gian hoàn thành sản phẩm:

- + Nhanh chóng......
- + Chậm chạp......
- + Hoàn thiện sớm......
- + Hoàn thiện......
- + Chưa hoàn thiện......

- Sản phẩm

- + Mới lạ, độc đáo......
- + Quen thuộc......
- + Có nhiều chi tiết thể hiện sự tỉ mỉ, công phu..... .
- + Chi tiết sơ sài......
- + Từ một loại vật liệu tạo ra nhiều sản phẩm......

IV. Những nhận xét khác:

.....

Ngày..... tháng..... năm 2012

Người dự giờ

Phụ lục 3:

MỘT SỐ KẾ HOẠCH THỰC NGHIỆM

KẾ HOẠCH THỰC NGHIỆM 1

Chủ đề: Quê hương - Đất nước/Quê hương.

Đề tài: Xây dựng công viên Ninh Bình

(Tiến hành trong 2 tuần, ở mỗi buổi chơi giáo viên thay đổi các tình huống, bổ sung, làm mới các đồ dùng, đồ chơi, nguyên vật liệu chơi; mỗi buổi chơi giáo viên đưa ra cách kích lệ khác nhau để khuyến khích trẻ linh hoạt trong việc sử dụng các vật liệu chơi thay thế)

I. Mục tiêu phát triển

1. Phát triển thể chất:

- Phát triển các kỹ năng thao tác, vận động của đôi tay một cách thành thạo và khéo léo.

- Phát triển các giác quan: thị giác, xúc giác, thính giác.

2. Phát triển nhận thức:

- Trẻ nhận biết được tên gọi của quê hương nơi mình sinh ra, biết một số địa danh nổi tiếng của quê hương mình, cũng như một số phong tục tập quán của quê hương.

- Rèn luyện trí tưởng tượng, ghi nhớ cho trẻ.

3. Phát triển ngôn ngữ:

- Sử dụng đúng các từ chỉ địa danh của quê hương, có thể hát hoặc đọc thơ, kể chuyện về quê hương mình.

- Biết nêu lên ý tưởng của mình một cách mạch lạc, lưu loát.

4. Phát triển thẩm mỹ:

- Trẻ cảm nhận vẻ đẹp và thể hiện tình cảm yêu quê hương mình qua các sản phẩm LGXD.

- Biết tìm kiếm và sử dụng các nguyên vật liệu khác nhau để tạo nên những sản phẩm độc đáo và đẹp mắt.

5. Phát triển tình cảm - xã hội:

- Yêu quý, tự hào về quê hương mình.

- Biết giữ gìn môi trường, cảnh quan văn hoá đẹp của quê hương.

II. Mục tiêu hoạt động

1. Kiến thức:

- Trẻ nắm vững biểu tượng, cấu trúc của “công viên” và nội dung cần “xây dựng”.
- Trẻ tự nêu lên ý tưởng LGXD của mình phù hợp với chủ đề xây dựng.

2. Kỹ năng:

- Biết lựa chọn và sử dụng các đồ chơi, vật liệu chơi xây dựng để LGXD được “Công viên” hài hoà và độc đáo.
- Biết sử dụng đồ chơi, vật liệu thay thế một cách linh hoạt, sáng tạo để thực hiện ý tưởng xây dựng của mình.

3. Thái độ:

- Tích cực, sáng tạo trong khi chơi.
- Đoàn kết, chia sẻ, hợp tác với bạn trong khi chơi.
- Yêu quý, tự hào và có ý thức bảo vệ phong cảnh đẹp của quê hương.

III. Nội dung:

- Kể về một số phong cảnh đẹp, di tích lịch sử của quê hương mà cháu biết.
- Nêu lên ý tưởng LGXD công viên Ninh Bình của mình, cách phối hợp và sử dụng các “NVL” trong khi LGXD.
- Hát và vận động theo bài hát: “*Em đi chơi thuyền*”.

IV. Các biện pháp chính:

- Cho trẻ xem video về phong cảnh quê hương trong đó có công viên Ninh Bình, mô hình công viên, tranh ảnh về công viên.
- Cung cấp, bổ sung, tạo môi trường mở, làm mới, đồ dùng, đồ chơi, nguyên vật liệu chơi.
- Tạo điều kiện cho trẻ đưa ra chơi, tự xác định nội dung chơi, nhiệm vụ chơi, cách chơi.
- Khích lệ trẻ sử dụng “NVL” chơi một cách linh hoạt.
- Tạo tình huống chơi.
- Động viên, khuyến khích kịp thời những biểu hiện sáng tạo.

V. Chuẩn bị:

- Đồ chơi bằng nhựa, khối gỗ, xốp và một số nguyên vật liệu khác: đất nặn, giấy, ...
- Trang trí góc xây dựng.
- Trẻ được tập hát và vận động trước bài hát: *Em đi chơi thuyền*.

VI. Tiến hành:

Hoạt động của cô	Hoạt động của trẻ
<p>* Hoạt động 1: Tạo tình huống, gợi ý trẻ tự nêu ý tưởng LGXD và xem video về Công viên Ninh Bình</p> <ul style="list-style-type: none">- Các bạn nhỏ ở thành phố rất thích đá bóng để nâng cao sức khỏe nhưng đá bóng ở dưới lòng đường là rất nguy hiểm. Theo các con chúng ta nên làm gì để các bạn nhỏ có chỗ đá bóng an toàn nhỉ?- Cô bắt nhịp cho cả lớp hát bài: “Em đi chơi thuyền”- Trò chuyện với trẻ về nội dung bài hát và liên hệ đến những địa danh, di tích ở quê hương Ninh Bình- Dẫn dắt trẻ đến với hoạt động LGXD: “Mỗi chúng ta, ai cũng có một quê hương, ai cũng yêu quê hương của mình. Để thể hiện tình yêu đó, các con phải ngoan ngoãn và chăm chỉ để xây dựng quê hương tươi đẹp. Bây giờ, các con hãy cùng nhau xây dựng một Công viên thật đẹp, vừa để làm cho quê hương thêm đẹp vừa để cho chúng ta có chỗ vui chơi hàng ngày”.- Cho trẻ xem video về công viên Ninh Bình và đàm thoại với trẻ về phong cảnh, kiến trúc công trình- Đàm thoại với trẻ về ý định thực hiện của mình.+ Con sẽ LGXD những gì trong công viên?+ Con định LG gì trong khu vui chơi?...	<ul style="list-style-type: none">- Thưa cô, nên xây dựng một khu công viên để các bạn có chỗ đá bóng an toàn ạ- Trò chuyện cùng cô.- Trẻ xem video và trò chuyện cùng cô- Trẻ trả lời theo ý tưởng của mình.
<p>* Hoạt động 2: Bổ sung đồ dùng, đồ chơi, vật liệu chơi xây dựng và tiến hành LGXD theo ý tưởng mới (có</p>	

buổi chơi cô lại cất bớt đồ dùng, đồ chơi, vật liệu chơi).

- Cô phát cho trẻ một số đồ chơi quen thuộc và đưa ra tình huống: “Các con có nhiều ý tưởng XD mới mẻ, nhưng đồ chơi này lại ít và cũ quá. Cô thấy cửa hàng vật liệu xây dựng mới nhập về rất nhiều vật liệu mới, chúng ta có thể đến xem và mua về để xây dựng công trình của mình thêm đẹp hơn”.

- Khi trẻ đi “mua vật liệu”, cô gợi ý để trẻ nhận biết và lựa chọn những vật liệu mới lạ mà cô đã chuẩn bị.

- Khi trẻ mang những NVL mới về, cô sẽ trao đổi với trẻ về hình dáng, kích thước, chất liệu; gợi ý để trẻ đưa ra ý tưởng LGXD mới với các NVL đó.

- Khuyến khích trẻ sử dụng một cách tối đa các NVL mà cô mới bổ sung trong khi LGXD, hướng trẻ tự kết hợp các NVL với nhau cho hài hoà, phù hợp và mới lạ. Nếu các ý tưởng của trẻ đã cũ, cần phải gợi ý để trẻ đưa ra ý tưởng mới cho công trình XD của mình với các NVL mới đó tạo sự linh hoạt trong việc sử dụng đồ dùng, đồ chơi thay thế.

Ví dụ: Cô thấy trẻ có ý định xây hàng rào bể bơi bằng “phên nhựa” quen thuộc, cô khuyến khích trẻ sử dụng thanh xốp làm hàng rào, cô nói “các bác xây hàng rào bằng phên nhựa này sẽ cao làm che kín, người xem không xem được và không có chỗ đứng để xem, bác nên chọn vật liệu nào vừa xây thành bờ thấp, vừa giúp cho người xem có thể đứng ở trên bờ để xem được”.

** Động viên trẻ trong khi trẻ thực hiện, đặc biệt khuyến khích những trẻ mạnh dạn đưa ra những ý tưởng độc*

- Trẻ cử người đi mua vật liệu.

- Trẻ tiến hành LGXD theo những ý định và ý tưởng mới lạ của mình.

<p><i>đáo, mới lạ.</i></p>	
<p>* Hoạt động 3: Giao nhiệm vụ và kết thúc buổi chơi.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Khi trẻ đã LGXD xong Công viên cô quan sát thấy trẻ có xây các quán bán nước giải khát, cô đưa ra tình huống “các bác xây dựng công viên xong chắc là rất khát nước và mệt, tôi thấy trong công viên có quán nước giải khát, chúng ta hãy vào giải lao một lúc cho đỡ mệt nào!”. - Cô tổ chức cho “kiến trúc sư trưởng” lên giới thiệu về công trình XD của cả nhóm. - Khi giới thiệu, có thể hỏi thêm các trẻ khác về cách XD, cách sử dụng các NVL, cách phối hợp các NVL và chất liệu của các NVL mới. - Cô gợi ý để trẻ nói lên cảm tưởng của mình về công trình XD và các NVL mới mà trẻ đã sử dụng. - Cô nhận xét về công trình và thái độ làm việc của trẻ. Yêu cầu trẻ tự tay mình tìm kiếm, lựa chọn và sưu tầm các NVL từ thiên nhiên như: các loại lá, hoa, quả... các đồ phế liệu như: vỏ hộp, vỏ lon, bìa, giấy... để mang đến làm đồ chơi khi LGXD. - Cô kết thúc buổi chơi, cùng trẻ hát và vận động bài: “<i>Em đi chơi thuyền</i>”. 	<ul style="list-style-type: none"> - Trẻ tổ chức trò chơi bán hàng - Trẻ lên giới thiệu. - Các bạn khác có thể trả lời theo hiểu biết của mình. - Trẻ lắng nghe thực hiện

KẾ HOẠCH THỰC NGHIỆM 2

Chủ đề: Thế giới động vật

Đề tài: Trang trại chăn nuôi

(Tiến hành trong 2 tuần, ở mỗi buổi chơi giáo viên thay đổi các tình huống, bổ sung, làm mới các đồ dùng, đồ chơi, nguyên vật liệu chơi; mỗi buổi chơi giáo viên đưa ra cách kích lệ khác nhau để khuyến khích trẻ linh hoạt trong việc sử dụng các vật liệu chơi thay thế)

I. Mục tiêu phát triển

1. Phát triển thể chất:

- Phát triển các kỹ năng thao tác, vận động của đôi tay một cách thành thạo và khéo léo.

- Phát triển các giác quan: thị giác, xúc giác, thính giác.

2. Phát triển nhận thức:

- Trẻ nhận biết được tên gọi của các loài động vật: thỏ, bò, lợn, dê, gà, cá....

- Rèn luyện trí tưởng tượng, chú ý, ghi nhớ cho trẻ.

3. Phát triển ngôn ngữ:

- Sử dụng đúng các từ chỉ động vật và đặc điểm của chúng về cấu tạo, nơi sống, thức ăn, sinh sản...

- Trẻ biết nêu lên ý tưởng thực hiện của mình một cách mạch lạc, lưu loát.

4. Phát triển thẩm mỹ:

- Trẻ cảm nhận về đẹp và thể hiện tình cảm của mình với sản phẩm LGXD.

- Biết lựa chọn, phối kết hợp nhiều nguyên vật liệu khác nhau để tạo sự mới mẻ, độc đáo cho công trình.

5. Phát triển tình cảm – xã hội:

Yêu quý, chăm sóc và bảo vệ các loài động vật.

II. Mục tiêu hoạt động:

1. Kiến thức:

- Trẻ nắm vững biểu tượng, cấu trúc của “Trang trại chăn nuôi” và những nội dung “xây dựng”.

- Trẻ tự nêu lên ý tưởng LGXD của mình phù hợp với chủ đề xây dựng.

2. Kỹ năng:

- Biết lựa chọn và sử dụng các đồ chơi, vật liệu chơi xây dựng để LGXD được “Trại chăn nuôi” hài hoà và độc đáo.
- Biết sử dụng đồ chơi, vật liệu thay thế một cách linh hoạt, sáng tạo để thực hiện ý tưởng xây dựng của mình.

3. Thái độ:

- Tích cực, sáng tạo trong khi chơi.
- Trẻ cẩn thận, tỉ mỉ, công phu khi LGXD
- Đoàn kết, chia sẻ, hợp tác với bạn trong khi chơi.
- Yêu quý, có ý thức chăm sóc, bảo vệ động vật nuôi.

III. Nội dung:

- Kể về những loài động vật mà cháu biết.
- Nêu lên ý tưởng LGXD trang trại chăn nuôi của mình, cách phối hợp và sử dụng các “NVL” trong khi LGXD.
- Hát và vận động theo bài hát: “Đàn gà trong sân”, trò chơi “Con thỏ”.

IV. Các biện pháp chính:

- Cho trẻ xem mô hình trang trại chăn nuôi.
- Cung cấp, bổ sung, tạo môi trường mở, làm mới, đồ dùng, đồ chơi, nguyên vật liệu chơi.
- Tạo điều kiện cho trẻ đưa ra chơi, tự xác định nội dung chơi, nhiệm vụ chơi, cách chơi.
- Khích lệ trẻ sử dụng “NVL” chơi một cách linh hoạt.
- Tạo tình huống chơi.
- Động viên, khuyến khích kịp thời những biểu hiện sáng tạo.

V. Chuẩn bị:

- Đồ chơi bằng nhựa, khối gỗ, xốp và một số nguyên vật liệu khác: đất nặn, giấy, ...
- Trang trí góc xây dựng phù hợp với chủ đề giáo dục: *Thế giới động vật*.

- Trẻ được tập hát và vận động trước bài hát: “Đàn gà trong sân”, trò chơi “Con thỏ”.

VI. Tiến hành:

Hoạt động của cô	Hoạt động của trẻ
<p>* Hoạt động 1: Tạo tình huống, gợi ý trẻ tự nêu ý tưởng LGXD và xem mô hình trang trại chăn nuôi.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cô bắt nhịp cho cả lớp hát bài: “Đàn gà trong sân” - Trò chuyện với trẻ về nội dung bài hát và liên hệ đến những loài vật nuôi trong gia đình như: con bò, con lợn, con dê, con cá - Các loài động vật này rất thích được sống bên cạnh nhau để ngày ngày được vui chơi cùng nhau. Theo các con chúng ta nên làm gì để các loài vật đó được sống gần bên nhau nhỉ? - Gia đình bạn Lan rất yêu quý động vật nên nuôi nhiều loài động vật khác nhau và đã xây dựng thành trang trại để cho chúng ở. Bây giờ bạn Lan mời lớp mình đến xem trang trại chăn nuôi của nhà bạn. - Dẫn dắt trẻ đến với hoạt động LGXD: “Trang trại của nhà bạn xây dựng lâu, đã cũ và sắp hỏng. Bây giờ, các con hãy cùng nhau xây dựng trang trại chăn nuôi giúp gia đình nhà bạn Lan nhé”. - Đàm thoại với trẻ về ý tưởng thực hiện của mình. + Con sẽ LGXD những gì trong trang trại chăn nuôi? + Con định xây dựng bằng vật liệu gì và xây dựng như thế nào?... 	<ul style="list-style-type: none"> - Trẻ hát - Trò chuyện cùng cô. - Thừa cô, nên xây dựng một trang trại chăn nuôi, để nuôi hết những loài vật đó ạ - Trẻ xem mô hình trang trại chăn nuôi và trò chuyện cùng cô - Trẻ trả lời theo ý tưởng của trẻ.
<p>* Hoạt động 2: Bổ sung đồ dùng, đồ chơi, vật liệu chơi xây dựng và tiến hành LGXD theo ý tưởng mới (có buổi chơi cô lại cắt bớt đồ dùng, đồ chơi, vật liệu</p>	

<p>bị ốm, làm thế nào cho nó khỏi ốm nhi?” .</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cô tổ chức cho “kiến trúc sư trưởng” lên giới thiệu về công trình XD của cả nhóm. - Khi giới thiệu, có thể hỏi thêm các trẻ khác về cách XD, cách sử dụng các NVL, cách phối hợp các NVL và chất liệu của các NVL mới. - Cô gợi ý để trẻ nói lên cảm tưởng của mình về công trình XD và các NVL mới mà trẻ đã sử dụng. - Cô nhận xét về công trình và thái độ làm việc của trẻ. Yêu cầu trẻ tự tay mình tìm kiếm, lựa chọn và sưu tầm các NVL từ thiên nhiên như: các loại lá, hoa, quả... các đồ phế liệu như: vỏ hộp, vỏ lon, bìa, giấy... để mang đến làm đồ chơi khi LGXD. - Cô kết thúc buổi chơi, cùng trẻ chơi trò chơi “Con thỏ”. 	<p>bác sĩ thú y khám chữa bệnh cho động vật</p> <ul style="list-style-type: none"> - Trẻ lên giới thiệu. - Các bạn khác có thể trả lời theo hiểu biết của mình. - Trẻ lắng nghe thực hiện
--	--

KẾ HOẠCH THỰC NGHIỆM 3

Chủ đề: Quê hương - Đất nước/ Quê hương

Đề tài: Khu du lịch Tràng An

(Tiến hành trong 2 tuần, ở mỗi buổi chơi giáo viên thay đổi các tình huống, bổ sung, làm mới các đồ dùng, đồ chơi, nguyên vật liệu chơi; mỗi buổi chơi giáo viên đưa ra cách kích lệ khác nhau để khuyến khích trẻ linh hoạt trong việc sử dụng các vật liệu chơi thay thế)

I. Mục tiêu phát triển

1. Phát triển thể chất:

- Phát triển các kỹ năng thao tác, vận động của đôi tay một cách thành thạo và khéo léo.

- Phát triển các giác quan: thị giác, xúc giác, thính giác.

2. Phát triển nhận thức:

- Trẻ nhận biết được tên gọi của các địa điểm trong khu du lịch Tràng An: bãi đỗ xe, nơi bán hàng lưu niệm, bến thuyền, núi non trùng điệp, hang động, đền thờ, khu động vật, khu bảo tàng....

- Rèn luyện trí tưởng tượng, chú ý, ghi nhớ cho trẻ

3. Phát triển ngôn ngữ:

- Sử dụng đúng các từ chỉ địa điểm, đặc điểm của chúng.

- Trẻ biết nêu lên ý tưởng thực hiện của mình một cách mạch lạc, lưu loát.

4. Phát triển thẩm mỹ:

- Trẻ cảm nhận về đẹp và thể hiện tình cảm của mình với sản phẩm LGXD.

- Biết lựa chọn, phối kết hợp nhiều nguyên vật liệu khác nhau để tạo sự mới mẻ, độc đáo cho công trình.

5. Phát triển tình cảm - xã hội:

Yêu quý, tự hào và có ý thức bảo vệ cho vẻ đẹp của quê hương.

II. Mục tiêu hoạt động:

1. Kiến thức:

- Trẻ nắm vững biểu tượng, cấu trúc của “Khu du lịch Tràng An” và những nội dung “xây dựng”.

- Trẻ tự nêu lên ý tưởng LGXD của mình phù hợp với chủ đề xây dựng.

2. Kỹ năng:

- Biết lựa chọn và sử dụng các đồ chơi, vật liệu chơi xây dựng để LGXD được “Khu du lịch Tràng An” hài hoà và độc đáo.

- Biết sử dụng đồ chơi, vật liệu thay thế một cách linh hoạt, sáng tạo để thực hiện ý tưởng xây dựng của mình.

3. Thái độ:

- Tích cực, sáng tạo trong khi chơi.

- Trẻ cẩn thận, tỉ mỉ, công phu khi LGXD

- Đoàn kết, chia sẻ, hợp tác với bạn trong khi chơi.

- Yêu quý, tự hào, gìn giữ vẻ đẹp phong cảnh quê hương.

III. Nội dung:

- Kể về những danh lam thắng cảnh, khu di tích lịch sử quê hương mà cháu biết.

- Nêu lên ý tưởng LGXD Khu du lịch Tràng An, cách phối hợp và sử dụng các “NVL” trong khi LGXD.

- Hát và vận động theo bài hát: “*Quê hương em*”.

IV. Các biện pháp chính:

- Cho trẻ xem “Phòng triển lãm tranh, ảnh” về phong cảnh quê hương trong đó có Khu du lịch Tràng An.

- Cung cấp, bổ sung, tạo môi trường mở, làm mới, đồ dùng, đồ chơi, nguyên vật liệu chơi.

- Tạo điều kiện cho trẻ đưa ra chơi, tự xác định nội dung chơi, nhiệm vụ chơi, cách chơi.

- Khuyến khích trẻ sử dụng “NVL” chơi một cách linh hoạt.

- Tạo tình huống chơi.

- Động viên, khuyến khích kịp thời những biểu hiện sáng tạo của trẻ.

V. Chuẩn bị:

- Đồ chơi bằng nhựa, khối gỗ, xốp và một số nguyên vật liệu khác: đất nặn, giấy, ...

- Trang trí góc xây dựng bằng những tranh, ảnh và những bức vẽ về các phong cảnh quê hương trong giờ tạo hình.

- Trẻ được tập hát và vận động trước bài hát: Quê hương em.

VI. Tiến hành:

Hoạt động của cô	Hoạt động của trẻ
<p>* Hoạt động 1: Tạo tình huống, gợi ý trẻ tự nêu ý tưởng LGXD và xem “Phòng triển lãm tranh, ảnh” về Khu du lịch Tràng An.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cô bắt nhịp cho cả lớp hát bài: “<i>Quê hương em</i>” - Trò chuyện với trẻ về nội dung bài hát và liên hệ đến những phong cảnh đẹp, khu di tích khác của quê hương Ninh Bình - Dẫn dắt trẻ đến với hoạt động LGXD để trẻ tự nói lên ý tưởng của mình: “Sắp tới tỉnh Ninh Bình sẽ được đón đoàn khách quốc tế UNESCO, theo các con chúng ta nên đưa đoàn khách đến đâu để giới thiệu về vẻ đẹp của mảnh đất quê hương Ninh Bình. Vậy chúng ta hãy xây dựng Khu du lịch Tràng An thật đẹp để đón khách nhé!” - Cho trẻ đi xem “Phòng triển lãm tranh, ảnh” về phong cảnh quê hương trong đó có Khu du lịch Tràng An. - Đàm thoại với trẻ về ý tưởng thực hiện của mình. + Con sẽ LGXD những gì trong Khu du lịch Tràng An? + Con định xây dựng bằng vật liệu gì và xây dựng như thế nào?... 	<ul style="list-style-type: none"> - Trẻ hát - Trò chuyện cùng cô. - Thừa cô, chúng ta nên đưa đoàn khách đến khu du lịch Tràng An ạ - Trẻ xem phòng triển lãm tranh, ảnh và trò chuyện cùng cô - Trẻ trả lời theo ý tưởng của trẻ.
<p>* Hoạt động 2: Bổ sung đồ dùng, đồ chơi, vật liệu chơi xây dựng và tiến hành LGXD theo ý tưởng mới (có buổi chơi cô lại cất bớt đồ dùng, đồ chơi, vật liệu chơi).</p>	

<p>- Cô bổ sung thêm đồ dùng, đồ chơi, vật liệu chơi mới; đồng thời cắt bớt một số đã quen thuộc với trẻ và dùng tình huống để hướng trẻ sử dụng các NVL mới thay thế các NVL cũ: “Các con có nhiều ý tưởng XD hay, nhưng các con nên lựa chọn những NVL khác hôm trước để tạo sự mới lạ cho công trình”.</p> <p>- Khi trẻ đi “mua vật liệu”, cô gợi ý để trẻ nhận biết và lựa chọn những vật liệu mới lạ mà cô đã chuẩn bị.</p> <p>- Khi trẻ mang những NVL mới về, cô sẽ trao đổi với trẻ về hình dáng, kích thước, chất liệu; gợi ý để trẻ đưa ra ý tưởng LGXD mới với các NVL đó.</p> <p>- Khuyến khích trẻ sử dụng một cách tối đa các NVL mà cô mới bổ sung trong khi LGXD, hướng trẻ tự kết hợp các NVL với nhau cho hài hoà, phù hợp và mới lạ. Nếu các ý tưởng của trẻ đã cũ, cần phải đư ra tình huống để gợi ý để trẻ đưa ra ý tưởng mới cho công trình XD của mình với các NVL mới đó tạo sự linh hoạt trong việc sử dụng đồ dùng, đồ chơi thay thế.</p> <p>Ví dụ: Cô thấy trẻ xây khu bảo tàng bằng bộ xếp hình bằng nhựa giống hôm trước, cô khuyến khích trẻ sử dụng khối gỗ bằng tình huống, cô nói “các bác xây khu bảo tàng rất đẹp nhưng xây bằng nhựa nhẹ lắm nếu có gió to hoặc bão thì đổ mất, các bác nên chọn NVL khác để xây khu bảo tàng chắc chắn hơn”.</p> <p><i>* Động viên trẻ trong khi trẻ thực hiện, đặc biệt khuyến khích những trẻ mạnh dạn đưa ra những ý tưởng độc đáo, mới lạ.</i></p>	<p>- Trẻ cử người đi mua vật liệu.</p> <p>- Trẻ tiến hành LGXD theo những ý tưởng mới lạ của mình.</p>
<p>* Hoạt động 3: Thực hiện trò chơi LGXD</p> <p>- Cử một “kiến trúc sư” trưởng bao quát và chỉ đạo</p>	<p>- Trẻ thực hiện việc</p>

<p>các công nhân, để công trình xây dựng nhanh và đảm bảo đúng “kỹ thuật” xây dựng.</p> <ul style="list-style-type: none">- Khuyến khích trẻ sử dụng các NVL thay thế, các NVL mới- Cô bao quát trẻ, trong khi trẻ thực hiện, cô đến các nhóm trẻ tiếp tục trao đổi về ý tưởng và cách thực hiện của trẻ. Cô có thể sử dụng các tình huống để để kích thích trẻ sáng tạo nên các tình huống mới. Động viên, khuyến khích kịp thời biểu hiện sáng tạo của trẻ. Nhắc nhở trẻ LGXD cẩn thận, tỉ mỉ để công trình đẹp hơn. <p>4. Kết thúc buổi chơi.</p> <ul style="list-style-type: none">- Cô tổ chức cho “kiến trúc sư trưởng” lên giới thiệu về công trình XD của cả nhóm và từng nội dung cụ thể: các khu vực, các NVL được sử dụng để XD, những người thực hiện từng phần việc đó.- Có thể để cho chính những trẻ thực hiện công trình lên trình bày và giới thiệu thêm về các sản phẩm mà mình đã thực hiện.- Cô nhận xét chung về buổi chơi, động viên, khen ngợi những ý tưởng sáng tạo của trẻ. Cô khuyến khích trẻ tự tìm kiếm, lựa chọn và sưu tầm các NVL cây, hoa, lá... các đồ phế liệu như: vỏ hộp, vỏ lon, bìa, giấy... để mang đến làm đồ chơi khi LGXD.- Cô kết thúc buổi chơi, cùng trẻ hát bài hát “Quê hương em”.	<p>LGXD theo tưởng tượng, sáng tạo của mình.</p> <p>- Trẻ lên giới thiệu.</p> <p>- Các bạn khác có thể trả lời theo hiểu biết của mình.</p> <p>- Trẻ lắng nghe thực hiện</p>
--	--

Phụ lục 4:**BẢNG ĐIỂM ĐÁNH GIÁ MỨC ĐỘ BIỂU HIỆN TÍNH SÁNG TẠO
CỦA TRẺ 5 - 6 TUỔI TRONG TRÒ CHƠI LGXD****1. Mức độ biểu hiện tính sáng tạo của trẻ nhóm ĐC trước và sau TN**

STT	Họ và tên	Trước TN			Sau TN		
		TC1	TC2	TC3	TC1	TC2	TC3
1	Nguyễn Mạnh Thắng	8	7	7	8	7	7
2	Nguyễn Trần Thu Hà	11	10	8	11	10	8
3	Bùi Phương Anh	12.5	14	7.5	13	12	7
4	Lưu Hoàng Nam	10	11	8	15	14	8
5	Tổng Mai Anh	6	7	3	8	7	3
6	Lã Thị Phương Linh	14	15	8	14	14	6
7	Nguyễn Hoàng Minh Sơn	7	7	4	7	7	4
8	Nguyễn Hoài Vy	9.5	8	5.5	9.5	8	5.5
9	Quách Thảo Ly	8	8	5	12	10	6
10	Nguyễn Tử Minh	8	5	4	8	5	4
11	Lê Ngọc Sơn	7.5	6.5	5	10	7	5
12	Phạm Trung Hiếu	11	10	8	11	12	8
13	Vũ Hữu Tú	10	7	4	10	7	4
14	Bùi Lê Huyền Trang	7	6	3	7	6	3
15	Phạm Hoàng Dương	8	8	4	8	8	4
16	Lê Ngọc Minh Châu	6	6	5	8	7	6
17	Nguyễn Khánh Huyền	14	13	7	14	13	7
18	Nguyễn Thị Minh Thu	14	15	9	14	15	8
19	Nguyễn Lê Tùng Dương	11	8	4	11	8	4
20	Hoàng Anh Phong	10.5	12	5.5	10.5	12	5.5
21	Hoàng Anh Quân	12.5	13.5	9	13	13	9
22	Hoàng Minh Tiến	7	6	5	7	8	5

23	Đào Đức Thiện	15	13	8	15	13	8
24	Ngô Phạm Hiếu	15	12	5	15	12	5
25	Nguyễn Thị Hương Giang	12	13	6	12	13	5
26	Lê Huyền Trang	8	7	6	10	9	6
27	Vũ Hữu Huy	12	9	7	12	9	7
\bar{X}		25,63			26,56		
δ		7,21			6,68		

2. Mức độ biểu hiện tính sáng tạo của trẻ nhóm TN trước và sau TN

STT	Họ và tên	Trước TN			Sau TN		
		TC1	TC2	TC3	TC1	TC2	TC3
1	Phạm Ngọc Tiệp	13	11	6	14	13	8
2	Nguyễn Thị Hoà	11	9	7	11.5	14	6.5
3	Dương Việt An	15	14	9	15	15	9
4	Đào Ngọc Lân	10	7	4	12	8	6
5	Hoàng Gia Bảo	7	6.5	3.5	8.5	6	6.5
6	Nguyễn Tuấn Anh	7	7	5	12	11.5	6.5
7	Phạm Thu Trang	5	6	4	8	6	4
8	Nguyễn Anh Vũ	10	8	5	12.5	8	6.5
9	Nguyễn Hải Đăng	9	10	6	13	10	6
10	Bùi Trọng Lượng	8	5	4	10	8	6
11	Đỗ Hiếu Quang Minh	7	7	5	11	12	8
12	Bùi Minh Ngọc	11	10	4	11	12	8
13	Bùi Trọng Hiếu	12	13	8	14.5	15	8.5
14	Nguyễn Diệu Ly	7	6	3	7	8	5
15	Nguyễn Đức Cường	13	9	6	13	12	8
16	Hoàng Anh Thư	7	6	5	9	7	7
17	Hoàng Minh Đức	14	15	8	15	15	9
18	Phạm Tiến Thành	10.5	9	4.5	11	13	6

19	Hoàng Khánh Ly	9.5	9	6.5	12	10.5	6.5
20	Hoàng Hải Đăng	11	12	5	14	13	7
21	Nguyễn Lâm Vũ	14.5	12.5	9	15	15	9
22	Hoàng Gia Vương	7	6	2	7	6	4
23	Đỗ Hoàng Anh	15	14	7	15	15	9
24	Hoàng Lâm Oanh	11.5	11.5	8	14	14	9
25	Vũ Văn Khánh	12	13	8	14	15	9
26	Vũ Linh Chi	10	12	8	14	13	7
27	Quách Thế Cường	8	8	6	12	9	6
\bar{X}		25,48			30,52		
δ		7,19			6,42		

3. Bảng kiểm định sự khác biệt kết quả của các nhóm.

3.1. Bảng kiểm định sự khác biệt kết quả của nhóm TN trước và sau TN.

Tiêu chí	\bar{X}_1	δ_1	\bar{X}_2	δ_2	T n = 27	T_α $\alpha = 0,05$ (hai đuôi)
Biểu hiện tính sáng tạo	25,48	7,19	30,52	6,42	2,59	2,00

3.2. Bảng kiểm định sự khác biệt kết quả của nhóm ĐC trước và sau TN.

Tiêu chí	\bar{X}_1	δ_1	\bar{X}_2	δ_2	T n = 27	T_α $\alpha = 0,05$ (hai đuôi)
Biểu hiện tính sáng tạo	25,63	7,21	26,56	6,68	0,09	2,00

3.3. Bảng kiểm định sự khác biệt kết quả của nhóm TN và ĐC sau TN.

Tiêu chí	\bar{X}_1	δ_1	\bar{X}_2	δ_2	T n = 27	T_α $\alpha = 0,05$ (hai đuôi)
Biểu hiện tính sáng tạo	30,52	6,42	26,56	6,68	2,11	2,00

Phụ lục 5

MỘT SỐ HÌNH ẢNH THỰC NGHIỆM

Một số hình ảnh trước thực nghiệm

.....;

Một số hình ảnh sau thực nghiệm

MỤC LỤC

MỞ ĐẦU	1
1. Lí do chọn đề tài	5
2. Mục đích nghiên cứu.....	5
3. Khách thể nghiên cứu và đối tượng nghiên cứu.....	6
4. Giả thuyết khoa học	6
5. Nhiệm vụ nghiên cứu	6
6. Phạm vi nghiên cứu.....	6
7. Phương pháp nghiên cứu.....	6
8. Những đóng góp mới của đề tài	8
9. Cấu trúc luận văn.....	9
Chương thứ nhất	
CƠ SỞ LÝ LUẬN CỦA VIỆC TỔ CHỨC TRÒ CHƠI LẮP GHÉP	
- XÂY DỰNG NHẪM PHÁT TRIỂN TÍNH SÁNG TẠO CHO	
TRẺ 5 - 6 TUỔI Ở TRƯỜNG MẦM NON	10
1.1. Vài nét về lịch sử nghiên cứu vấn đề.....	10
<i>1.1.1. Những nghiên cứu ở nước ngoài</i>	<i>10</i>
<i>1.1.2. Những nghiên cứu về sáng tạo ở Việt Nam</i>	<i>16</i>
1.2. Cơ sở lý luận về sáng tạo	20
<i>1.2.1. Khái niệm về sáng tạo</i>	<i>20</i>
<i>1.2.2. Đặc trưng của sáng tạo</i>	<i>23</i>
<i>1.2.3. Nhân cách sáng tạo</i>	<i>27</i>
<i>1.2.4. Quá trình sáng tạo.....</i>	<i>31</i>
<i>1.2.5. Những biểu hiện của sáng tạo</i>	<i>35</i>
<i>1.2.6. Môi trường sáng tạo</i>	<i>36</i>
1.3. Tính sáng tạo của trẻ mẫu giáo	37
<i>1.3.1. Quan niệm về tính sáng tạo của trẻ mẫu giáo</i>	<i>37</i>
<i>1.3.2. Đặc điểm tính sáng tạo của trẻ mẫu giáo.....</i>	<i>38</i>
<i>1.3.3. Vai trò của tính sáng tạo đối với sự phát triển tâm lý trẻ.....</i>	<i>39</i>
<i>1.3.4. Sáng tạo của trẻ trong trò chơi LGXD</i>	<i>40</i>
1.4. Một số vấn đề lý luận về trò chơi lắp ghép - xây dựng.....	40

1.4.1. Trò chơi của trẻ mẫu giáo	40
1.4.2. Trò chơi LGXD của trẻ mẫu giáo	41
1.4.3. Trò chơi LGXD ở trẻ 5 - 6 tuổi	44
1.4.4. Phát triển tính sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi trong trò chơi LGXD	46
1.4.5. Những biểu hiện tính sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi trong trò chơi LGXD	49
1.5. Biện pháp tổ chức trò chơi LGXD nhằm phát triển tính sáng tạo cho trẻ 5 - 6 tuổi	51
1.5.1. Khái niệm biện pháp tổ chức trò chơi LGXD nhằm phát triển tính sáng tạo cho trẻ 5 - 6 tuổi	51
1.5.2. Vai trò của giáo viên trong việc tổ chức trò chơi LGXD nhằm phát triển tính sáng tạo cho trẻ 5 - 6 tuổi	52
Kết luận chương 1	55
Chương thứ hai	
THỰC TRẠNG BIỆN PHÁP TỔ CHỨC TRÒ CHƠI LẮP GHÉP - XÂY DỰNG NHẪM PHÁT TRIỂN TÍNH SÁNG TẠO CHO TRẺ 5 - 6 TUỔI Ở TRƯỜNG MẦM NON	
2.1. Mục đích của nghiên cứu thực trạng	56
2.2. Địa bàn và khách thể nghiên cứu	56
2.2.1. Địa bàn nghiên cứu	56
2.2.2. Khách thể nghiên cứu	56
2.3. Nội dung và phương pháp nghiên cứu	57
2.3.1. Nội dung nghiên cứu	57
2.3.2. Phương pháp nghiên cứu	57
2.4. Tiêu chí và thang đánh giá mức phát triển tính sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi trong trò chơi LGXD	58
2.4.1. Tiêu chí đánh giá tính sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi trong trò chơi LGXD	58

2.4.2. Thang đánh giá mức phát triển tính sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi trong trò chơi LGXD.....	59
2.5. Kết quả nghiên cứu thực trạng.....	61
2.5.1. Thực trạng về việc phát triển tính sáng tạo cho trẻ 5 - 6 tuổi trong trò chơi LGXD	61
2.5.2. Thực trạng biểu hiện tính sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi trong trò chơi LGXD	69
2.5.3. Nguyên nhân của thực trạng.....	73
Kết luận chương thứ hai.....	74
Chương thứ ba	
XÂY DỰNG VÀ THỰC NGHIỆM MỘT SỐ BIỆN PHÁP TỔ CHỨC TRÒ CHƠI LẮP GHÉP - XÂY DỰNG NHẪM PHÁT TRIỂN TÍNH SÁNG TẠO CHO TRẺ 5 - 6 TUỔI Ở TRƯỜNG MẦM NON	
75	
3.1. Xây dựng một số biện pháp tổ chức trò chơi LGXD nhằm phát triển tính sáng tạo cho trẻ 5 - 6 tuổi ở trường mầm non.....	75
3.1.1. Những yêu cầu khi xây dựng biện pháp tổ chức trò chơi LGXD nhằm phát triển tính sáng tạo cho trẻ 5 - 6 tuổi ở trường mầm non	75
3.1.2. Một số biện pháp tổ chức trò chơi LGXD nhằm phát triển tính sáng tạo cho trẻ 5 - 6 tuổi ở trường mầm non	77
3.2. Thực nghiệm sư phạm.....	87
3.2.1. Mục đích thực nghiệm	87
3.2.2. Nội dung thực nghiệm.....	87
3.2.3. Thiết lập mẫu thực nghiệm	87
3.2.4. Thời gian thực nghiệm.....	88
3.2.5. Điều kiện tiến hành thực nghiệm	88
3.2.6. Các tiêu chí và cách đánh giá thực nghiệm	88
3.2.7. Cách tiến hành thực nghiệm	89
3.2.8. Kết quả thực nghiệm và phân tích kết quả thực nghiệm.....	89
Kết luận chương ba.....	96

KẾT LUẬN VÀ KIẾN NGHỊ	97
1. Kết luận chung.....	97
2. Kiến nghị sự phạm	97
TÀI KIỆU THAM KHẢO.....	99
PHỤ LỤC	

DANH MỤC BẢNG

Bảng 2.1. Nhận thức của giáo viên về sự cần thiết phải phát triển tính sáng tạo cho trẻ mẫu giáo.....	62
Bảng 2.2. Quan niệm của giáo viên về những biểu hiện tính sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi trong trò chơi.....	63
Bảng 2.3. Đánh giá của giáo viên về ảnh hưởng của mỗi trò chơi đối với sự phát triển tính sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi.....	64
Bảng 2.4. Đánh giá của giáo viên về những yếu tố ảnh hưởng đến sự phát triển tính sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi trong trò chơi LGXD.....	65
Bảng 2.5. Thực trạng các biện pháp tổ chức trò chơi LGXD nhằm phát triển tính sáng tạo cho trẻ 5 - 6 tuổi của giáo viên ở trường mầm non.....	67
Bảng 2.6. Thực trạng mức phát triển tính sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi trong trò chơi LGXD.....	70
Bảng 2.7. Thực trạng mức phát triển tính sáng tạo của trẻ trai và trẻ gái 5 - 6 tuổi trong trò chơi LGXD	71
Bảng 3.1. Mức sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi trong trò chơi LGXD ở nhóm TN và nhóm ĐC trước TN.....	89
Bảng 3.2. Mức sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi trong trò chơi LGXD ở nhóm TN và nhóm ĐC sau thực nghiệm	91
Bảng 3.3. Mức sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi trong trò chơi LGXD ở nhóm TN và nhóm ĐC trước và sau TN.....	94

DANH MỤC BIỂU

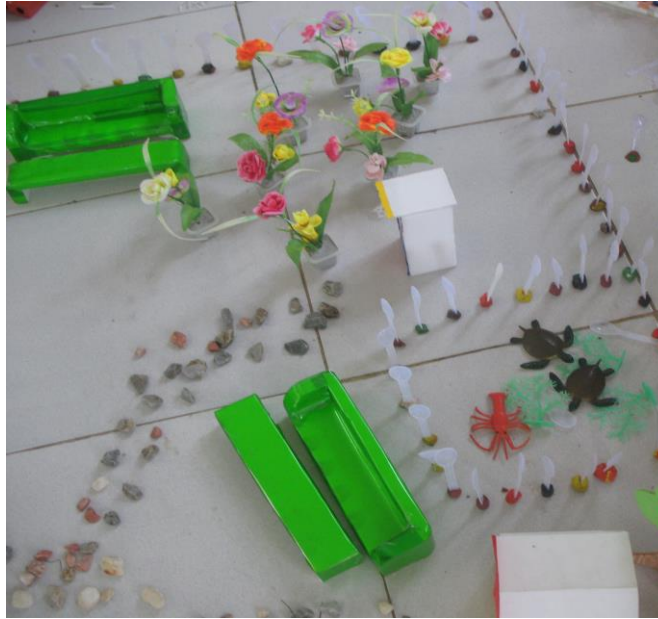
Biểu đồ 3.1: Mức sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi trong trò chơi LGXD của nhóm TN và nhóm ĐC trước TN	90
Biểu đồ 3.2: Mức sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi trong trò chơi LGXD của nhóm TN và nhóm ĐC sau TN.....	93
Biểu đồ 3.3: Mức sáng tạo của trẻ 5 - 6 tuổi trong trò chơi LGXD của nhóm TN và nhóm ĐC trước và sau TN	94











Một số hình ảnh trước thực nghiệm











