

Bài báo nghiên cứu

**THỰC TRẠNG SỬ DỤNG TRÒ CHƠI VẬN ĐỘNG
THEO HƯỚNG TRẢI NGHIỆM TRONG MÔN GIÁO DỤC THỂ CHẤT
CHO HỌC SINH LỚP 1, LỚP 2
Ở CÁC TRƯỜNG TIỂU HỌC THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH**

Trần Thanh Dũng

Trường Đại học Sư phạm Thành phố Hồ Chí Minh, Việt Nam

Tác giả liên hệ: Trần Thanh Dũng – Email: dungth@hcmue.edu.vn

Ngày nhận bài: 01-4-2023.; ngày nhận bài sửa: 30-5-2023; ngày duyệt đăng: 13-10-2023

TÓM TẮT

Các nghiên cứu ở Việt Nam và trên thế giới đều chứng minh rằng trò chơi vận động theo hướng trải nghiệm vừa là một nội dung, vừa là một hình thức giáo dục quan trọng trong môn Giáo dục Thể chất cho trẻ nhỏ, bao gồm cả học sinh lớp 1, lớp 2. Qua điều tra bằng bảng hỏi kết hợp với phỏng vấn, bài viết trình bày kết quả khảo sát thực trạng sử dụng trò chơi vận động theo hướng trải nghiệm trong môn Giáo dục Thể chất cho học sinh lớp 1, lớp 2 ở các trường tiểu học tại Thành phố Hồ Chí Minh. Kết quả nghiên cứu bài viết là cơ sở để giáo viên ở các trường tiểu học tại Thành phố Hồ Chí Minh xây dựng và tổ chức trò chơi vận động theo hướng trải nghiệm trong môn Giáo dục Thể chất.

Từ khóa: trải nghiệm; lớp 1; lớp 2; trò chơi vận động; Giáo dục Thể chất

1. Giới thiệu

Môn Giáo dục thể chất (GDTC) giúp hình thành và phát triển cho HS năng lực chung gồm: năng lực tự chủ và tự học, năng lực giao tiếp và hợp tác, năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo. Năng lực đặc thù (năng lực thể chất) gồm: năng lực chăm sóc sức khỏe, năng lực vận động cơ bản và năng lực hoạt động thể dục thể thao (Ministry of Education and Training, 2018). Nội dung trò chơi vận động (TCVD) được lồng ghép vào trong từng nội dung của mạch nội dung vận động cơ bản và mạch nội dung thể thao tự chọn ở bậc tiểu học (TH) để học sinh (HS) đạt được các năng lực nói trên. Đây là hình thức hoạt động thể dục thể thao cơ bản, giúp trẻ tiếp cận với môn thể thao tự chọn theo hình thức vui chơi, từ đó lựa chọn được môn thể thao phù hợp để tập luyện lâu dài ở những bậc học tiếp theo, cho nên không đi sâu vào học các kỹ thuật chuyên môn.

Đã có nhiều nghiên cứu trên thế giới và trong nước về sử dụng TCVD cho HS.

Cite this article as: Tran, T. D. (2025). The use of experiential movement games in Physical Education for grade 1 and 2 students in Ho Chi Minh City primary schools. *Ho Chi Minh City University of Education Journal of Science*, 22(4), 680-687. [https://doi.org/10.54607/hcmue.js.22.4.3779\(2025\)](https://doi.org/10.54607/hcmue.js.22.4.3779(2025))

Vygotsky (1933), El'konin (1967), Leont'ev (1978), Daparogiet (2000) đã thực hiện hàng loạt nghiên cứu về hoạt động chơi của trẻ nhỏ, bắt đầu từ những hoạt động có thực của trẻ để từ đó hiểu những biến đổi tương ứng trong ý thức của trẻ và sau đó tìm hiểu những ảnh hưởng trở lại của sự thay đổi ý thức đối với sự phát triển tiếp theo của hoạt động, đi đến kết luận: hoạt động chơi không nảy sinh một cách tự phát mà do những ảnh hưởng có ý thức hoặc không ý thức từ phía người lớn, bạn bè xung quanh trong đó giao tiếp xã hội đóng một vai trò đặc biệt quan trọng đối với sự phát triển hoạt động chơi của trẻ. Riêng ở bậc TH, Laurentiu–Gabriel và Evgeny (2018) đã chỉ ra TCVĐ, với tư cách là một hình thức và phương tiện giáo dục, có thể có tác động rất tích cực đối với HS lứa tuổi nhỏ: cải thiện các chỉ số kỹ năng phối hợp (khéo léo) có tương quan chặt chẽ với tâm lý và định hướng không gian và thời gian. Các tác giả: Nguyen (1996, 2000), Nguyen (2011), Nguyen và Luu (2007) cũng góp phần chứng minh được trò chơi được sử dụng trong giáo dục TH là có lợi, là một phương tiện quan trọng để đạt được một phần các nhiệm vụ liên quan đến GDTC, là phương tiện để giáo dục các phẩm chất cần thiết của HS có hoặc không được nêu trong mục tiêu giáo dục nhà trường.

Như vậy, TCVĐ là một phương tiện GDTC được sử dụng kết hợp với bài tập thể chất, là một phương tiện vui chơi giải trí, một hình thức nghỉ ngơi tích cực, một hoạt động có tính văn hoá góp phần nâng cao đời sống tinh thần cho con người. Trong quá trình chơi, HS tiếp xúc với nhau, cá nhân phải hoàn thành nhiệm vụ của mình trước tập thể ở mức độ cao. Khi được chơi, HS luôn tham gia hết sức tích cực và chủ động, từ đó giúp hình thành năng lực chung cũng như năng lực chuyên môn. Mỗi trò chơi có những luật lệ nhất định, cách thức để đạt đến đích rất đa dạng, trong khi đó bản thân trò chơi lại mang tính thi đua và sự tự giác rất cao. Vì vậy, khi đã tham gia trò chơi, HS thường vận dụng hết khả năng sức lực, sự tập trung chú ý, trí thông minh và sự sáng tạo của mình.

2. Đối tượng và phương pháp nghiên cứu

Khảo sát thực trạng sử dụng TCVĐ theo hướng trải nghiệm trong quá trình dạy học môn GDTC cho HS lớp 1, lớp 2 tại các trường TH trên địa bàn Thành phố Hồ Chí Minh (TPHCM), bao gồm các nội dung cụ thể: Nhận thức về mức độ cần thiết của TCVĐ theo hướng trải nghiệm trong môn GDTC lớp 1, lớp 2; Nhận thức về mục tiêu sử dụng TCVĐ theo hướng trải nghiệm trong môn GDTC HS lớp 1, lớp 2; Mức độ sử dụng các TCVĐ phổ biến trong môn GDTC cho HS lớp 1, lớp 2; Mức độ đáp ứng của các TCVĐ mà giáo viên (GV) thường xuyên sử dụng trong môn GDTC với mục tiêu phát triển năng lực trải nghiệm cho HS lớp 1, lớp 2; Các khó khăn trong quá trình sử dụng TCVĐ theo hướng trải nghiệm trong môn GDTC cho HS lớp 1, lớp 2; Mức độ điều kiện hỗ trợ tổ chức TCVĐ theo hướng trải nghiệm trong môn GDTC cho HS lớp 1, lớp 2.

Mẫu điều tra bằng bảng hỏi: 80 GV tại 6 trường TH trên địa bàn TPHCM (Bảng 1).

Bảng 1. Khách thể khảo sát

STT	Trường tiểu học	Số lượng
1	Nguyễn Minh Quang	15
2	Võ Trường Toàn	12
3	Tân Thông	11
4	Đặng Trần Côn	13
5	Nguyễn Thái Bình	17
6	Lê Đình Chinh	12
Tổng số		80

Mẫu phỏng vấn: 6 GV (được mã hoá gồm GV1, GV2, GV3, GV4, GV5, GV6).

3. Kết quả và thảo luận

3.1. Nhận thức về mức độ cần thiết của trò chơi vận động theo hướng trải nghiệm trong môn Giáo dục Thể chất cho học sinh lớp 1, lớp 2

Bảng 2. Nhận thức mức độ cần thiết của TCVĐ theo hướng trải nghiệm trong môn GDTC cho học sinh lớp 1, lớp 2

STT	Mức độ	Số lượng	Tỉ lệ (%)
1	Không cần thiết	0	0,0
2	Cần thiết	2	2,5
3	Rất cần thiết	78	97,5
Tổng số		80	100

Bảng 2 cho thấy, GV đánh giá mức độ cần thiết rất cao với 97,5% đánh giá ở mức rất cần thiết, 2,5% còn lại đánh giá ở mức cần thiết. Không có ai đánh giá TCVĐ theo hướng trải nghiệm trong môn GDTC cho HS lớp 1, lớp 2 ở mức không cần thiết.

Phỏng vấn sâu 6 GV với câu hỏi “Thầy (Cô) đánh giá như thế nào về mức độ cần thiết của TCVĐ theo hướng trải nghiệm trong môn GDTC cho HS lớp 1, lớp 2? Tại sao?” thì dù cách diễn đạt, sử dụng từ ngữ có khác nhau nhưng 100% GV có ý kiến chung rằng TCVĐ theo hướng trải nghiệm trong môn GDTC cho HS lớp 1, lớp 2 giúp cho HS phát triển toàn diện gồm phát triển nhân cách, phát triển về thể chất, nhận thức, ngôn ngữ – giao tiếp; tình cảm – xã hội theo đúng tinh thần của mục tiêu GD bậc TH. Lí giải cho nhận định trên, GV1 cho rằng “Trong lớp 1, lớp 2, nếu HS được tổ chức TCVĐ theo hướng trải nghiệm trong môn GDTC sẽ được rèn luyện những hành vi, cách ứng xử phù hợp với môi trường và những người xung quanh thì HS sẽ có thái độ và thói quen tốt để làm nền tảng cho sự phát triển sau này”; GV2 cho rằng “Việc tổ chức TCVĐ theo hướng trải nghiệm trong môn GDTC cho HS lớp 1, lớp 2 là rất cần thiết, giúp HS dễ dàng vui chơi, hòa nhập cùng mọi người, thích nghi, ứng phó với cuộc sống hằng ngày”; GV3 chia sẻ “TCVĐ theo hướng trải nghiệm trong môn GDTC cho HS lớp 1, lớp 2 giúp cho HS làm chủ bản thân, ứng xử phù hợp với tập thể và cộng đồng, thích học tập hiệu quả, nâng cao sức khỏe tinh thần và thể chất, ứng phó tích cực trong các tình huống của cuộc sống”; GV4 cho rằng “Với nhịp sống hiện đại cũng đồng thời tồn tại những mối nguy hiểm xung quanh trẻ, nếu sử dụng TCVĐ theo hướng trải nghiệm

trong môn GDTC cho HS lớp 1, lớp 2, HS sẽ có được những kỹ năng tối thiểu để phòng tránh tai nạn, nguy hiểm, đảm bảo an toàn cho bản thân, trang bị các năng lực, phẩm chất nhằm giúp HS được phát triển tối ưu và toàn diện hơn”. GV5 và GV6 cùng cho rằng TCVĐ theo hướng trải nghiệm trong môn GDTC cho HS lớp 1, lớp 2 có ý nghĩa lớn đối với sự phát triển lâu dài của HS.

Như vậy, kết quả phỏng vấn sâu không mâu thuẫn với kết quả khảo sát bằng phiếu hỏi: đồng ý với mức độ rất cần thiết của TCVĐ theo hướng trải nghiệm trong môn GDTC lớp 1, lớp 2.

3.2. Nhận thức về mục tiêu sử dụng trò chơi vận động theo hướng trải nghiệm trong môn Giáo dục thể chất cho học sinh lớp 1, lớp 2

Bảng 3. Nhận thức mục tiêu sử dụng TCVĐ theo hướng trải nghiệm trong môn GDTC cho học sinh lớp 1, lớp 2

STT	Mục tiêu	Tỉ lệ đánh giá (%)		
		Không đồng ý	Đồng ý	Rất đồng ý
1	Tổ chức cho HS rèn luyện những động tác (kỹ năng vận động cơ bản)	3,8	41,2	55,0
2	Tạo môi trường thuận lợi để HS vận dụng khả năng của bản thân để giải quyết các nhiệm vụ do GV đặt ra, nâng cao hiểu biết mọi mặt đời sống	1,2	40,0	58,8
3	Giúp giảm sự nhàm chán, thụ động trong các giờ học GDTC truyền thống	11,3	36,2	52,5

Bảng 3 cho thấy, nhận thức về mục tiêu sử dụng TCVĐ theo hướng trải nghiệm trong môn GDTC cho HS lớp 1, lớp 2 tại các trường TH TPHCM là rất tốt với tỉ lệ đánh giá đồng ý và rất đồng ý ở các mục tiêu cụ thể là rất cao, ở mức trên 85% đối với tất cả mục tiêu. Cụ thể, kết quả khảo sát nhận thức về mục tiêu sử dụng TCVĐ theo hướng trải nghiệm trong môn GDTC cho HS lớp 1, lớp 2 tại các trường TH TPHCM trong Bảng 3 cho thấy: GV hoàn toàn đồng ý với mục tiêu “tạo môi trường thuận lợi để HS vận dụng khả năng của bản thân để giải quyết các nhiệm vụ do GV đặt ra, nâng cao hiểu biết mọi mặt đời sống” với tỉ lệ chọn đồng ý là 40% và rất đồng ý là 58,8%. Đây cũng là mục tiêu có tỉ lệ đồng ý cao nhất trong các mục tiêu sử dụng TCVĐ theo hướng trải nghiệm trong môn GDTC cho HS lớp 1, lớp 2. Ở hai mục tiêu còn lại, mục tiêu “tổ chức cho HS rèn luyện những động tác (kỹ năng vận động cơ bản)” được GV các trường TH TPHCM đánh giá cao hơn với tỉ lệ chọn đồng ý là 41,2%, rất đồng ý là 55,0%. Mục tiêu “giúp giảm sự nhàm chán, thụ động trong các giờ học GDTC truyền thống” được đánh giá thấp nhất trong ba mục tiêu được đề xuất, nhưng tỉ lệ chọn đồng ý và rất đồng ý cũng rất cao, lần lượt là 36,2% và 52,5%.

Kết quả phỏng vấn 6 GV câu hỏi “Thầy (Cô) tán thành ở mức độ nào về mục tiêu của TCVĐ theo hướng trải nghiệm trong môn GDTC cho HS lớp 1, lớp 2? Tại sao?” thu được kết quả phù hợp với các số liệu khảo sát. GV1 và GV2 cho rằng: TCVĐ theo hướng trải

những trò chơi vận động trong môn GDTC cho HS lớp 1, lớp 2 trước hết và cũng quan trọng nhất là một bộ phận của quá trình dạy học môn GDTC nên cần làm cho HS có cơ hội rèn luyện thể chất, năng lực vận động theo mục tiêu bài học đề ra, sau đó mới đến nội dung rèn luyện của HĐTN, cuối cùng là mục tiêu giải trí cho HS – vốn là chức năng cơ bản nhất của trò chơi. GV3 cũng đồng tình với ý kiến trên và bổ sung thêm: mục tiêu “giúp giảm sự nhàm chán, thụ động trong các giờ học GDTC truyền thống” là mục tiêu mang tính cấp thiết cao và có tính tức thời (có thể ứng dụng ngay), hai mục tiêu còn lại là mục tiêu mang tính lâu dài, cần được tích lũy qua nhiều bài học và phụ thuộc vào kinh nghiệm sống của HS.

Như vậy, GV tại các trường TH TPHCM đều nắm bắt được tất cả mục tiêu của TCVĐ theo hướng trải nghiệm trong môn GDTC cho HS lớp 1, lớp 2. Đây là những nền tảng nhận thức rất tốt để GV các trường TH TPHCM có thể sử dụng TCVĐ theo hướng trải nghiệm trong môn GDTC cho HS lớp 1, lớp 2 một cách có hiệu quả.

3.3. Thực trạng tổ chức trò chơi vận động theo hướng trải nghiệm trong môn Giáo dục Thể chất cho học sinh lớp 1, lớp 2

Bảng 4. Thống kê các TCVĐ GV thường xuyên sử dụng trong môn GDTC cho HS lớp 1, lớp 2

STT	Trò chơi	Số lượng	Tỉ lệ (%)
1	Bịt mắt bắt dê	80	100,0
2	Chạy đổi chỗ, vỗ tay nhau	42	52,5
3	Chạy tiếp sức	67	83,8
4	Chuyền đồ vật	42	52,5
5	Cướp cờ	71	88,8
6	Chi chi chành chành	23	28,8
7	Hoàng anh, Hoàng yến	8	10,0
8	Kéo cưa, lừa xẻ	43	53,8
9	Mèo đuổi chuột	39	48,8
10	Ném bóng vào rổ	48	60,0
11	Người què đuổi bắt	27	33,8
12	Chuyền bóng tiếp sức	56	70,0
13	Nhóm ba, nhóm bảy	7	8,8
14	Lò cò tiếp sức	56	70,0
15	Nhảy đúng nhảy nhanh	52	65,0
16	Trò chơi khác: Tăng cầu, Ai khoẻ ai khéo, Nhảy ô tiếp sức		
Tổng số		80	100

Dữ liệu trong Bảng 4 thể hiện, các TCVĐ mà GV sử dụng khi dạy học môn GDTC cho HS lớp 1, lớp 2 chủ yếu là các trò chơi quen thuộc trong cuộc sống, ít sử dụng các trò chơi mới, độc đáo. Các trò chơi mà GV sử dụng còn đơn điệu, tập trung vào rèn luyện các kỹ năng vận động cho HS chứ chưa có sự kết hợp với nội dung HĐTN cho HS. HS tham gia trò chơi với tinh thần thi đua chưa cao, chưa bộc lộ được các phẩm chất của bản thân trong quá trình tương tác với tập thể. Do đó, cần xây dựng các TCVĐ mới để HS lớp 1, lớp 2 tại các trường TH TPHCM hứng thú tham gia, vận dụng các phẩm chất và năng lực của bản thân để giải quyết các nhiệm vụ của trò chơi.

Bảng 5. *Mức độ đáp ứng của các TCVD thường xuyên được sử dụng trong môn GDTC với mục tiêu phát triển năng lực trải nghiệm cho HS lớp 1, lớp 2*

STT	Mức độ	Số lượng	Tỉ lệ (%)
1	Không đáp ứng	31	38,8
2	Tương đối đáp ứng	27	33,7
3	Đáp ứng tốt	22	27,5
Tổng số		80	100

Dữ liệu trong Bảng 5 cho thấy, GV các trường TH TPHCM chưa đánh giá cao các TCVD mà họ thực hiện trong quá trình GDTC cho HS. Chỉ 27,5% GV cho rằng các trò chơi mà họ sử dụng đáp ứng tốt với mục tiêu phát triển toàn diện HS theo quan điểm giáo dục hiện nay. Có 38,8% đánh giá các TCVD đã sử dụng hoàn toàn không đáp ứng với các mục tiêu của giáo dục TH hiện nay – tỉ lệ cao nhất trong các mức độ. Trong khi đó, 33,7% GV cho rằng họ đã sử dụng các TCVD tương đối đáp ứng được mục tiêu phát triển toàn diện HS.

Kết quả phỏng vấn 6 GV câu hỏi “Thầy (Cô) đánh giá các TCVD thường xuyên được sử dụng trong dạy học môn GDTC cho học sinh lớp 1, lớp 2 đáp ứng ở mức độ nào với mục tiêu phát triển toàn diện học sinh? Tại sao?”. GV1 và GV3 trả lời các TCVD đã sử dụng thường có mục tiêu giải trí cho HS để các em giảm bớt căng thẳng; GV2 thường xuyên sử dụng các trò chơi theo hướng dẫn của tài liệu học tập chứ chưa có sự phân tích sâu các trò chơi để đánh giá chính xác mức độ đáp ứng của các trò chơi với mục tiêu giáo dục HS lớp 1, lớp 2; GV4 và GV6 tập trung vào các chức năng rèn luyện vận động, thể chất cho HS chứ chưa quan tâm đến các chức năng khác, chưa hoàn toàn đáp ứng được mục tiêu phát triển toàn diện HS; chỉ có GV5 cho rằng các trò chơi mà mình sử dụng là có thể thúc đẩy sự phát triển toàn diện của HS.

Bảng 6. *Thống kê các khó khăn GV gặp phải khi tổ chức TCVD trong môn GDTC cho HS lớp 1, lớp 2*

STT	Khó khăn
1	Không có đủ thời gian tổ chức TCVD lồng ghép nội dung HĐTN cho HS
2	Sân bãi chưa được hoàn thiện
3	Thiếu vật dụng hỗ trợ
4	Chưa có kinh nghiệm tổ chức TCVD theo hướng trải nghiệm cho HS
5	HS chưa có hứng thú
6	Một số HS sức khỏe không tốt để thực hiện các TCVD ở mức độ cao

Bảng 6 trình bày kết quả phỏng vấn các khó khăn mà GV gặp phải khi tổ chức TCVD cho HS trong môn GDTC, các câu trả lời của GV có thể trùng nhau và tập trung vào 6 khó khăn. Trong đó, khó khăn (2) và (3) liên quan đến điều kiện cơ sở vật chất, khó khăn (4) liên quan đến điều kiện nhân lực.

Kết quả khảo sát nội dung này khẳng định việc xây dựng các TCVD theo hướng trải nghiệm trong môn GDTC cho HS lớp 1, lớp 2 là có tính cấp thiết. Trong bối cảnh đổi mới giáo dục hiện nay, việc đa dạng hoá các chức năng và mục tiêu của TCVD trong môn GDTC sẽ góp phần thực hiện mục tiêu phát triển toàn diện phẩm chất và năng lực HS.

3.4. Mức độ điều kiện hỗ trợ sử dụng trò chơi vận động theo hướng trải nghiệm trong dạy học môn Giáo dục Thể chất cho học sinh lớp 1, lớp 2

Bảng 7. Mức độ điều kiện hỗ trợ sử dụng TCVĐ theo hướng trải nghiệm trong môn GDTC cho HS lớp 1, lớp 2

STT	Mục tiêu	Tỉ lệ đánh giá (%)		
		Không đáp ứng	Tương đối đáp ứng	Đáp ứng tốt
1	Nhân lực (số lượng GV, công nhân viên và năng lực tổ chức TCVĐ theo hướng trải nghiệm trong môn GDTC cho HS)	31,2	41,3	27,5
2	Cơ sở vật chất (sân bãi, trang thiết bị, phương tiện tổ chức)	30,0	43,8	26,3
3	Tài chính (kinh phí được phân bổ phục vụ GDTC cho HS)	21,3	23,8	55,0

Về cơ sở vật chất, 30,0% ý kiến khảo sát cho rằng cơ sở vật chất của trường không đáp ứng được yêu cầu tổ chức TCVĐ cho HS, 43,8% trả lời ở mức tương đối đáp ứng và 26,3% trả lời ở mức đáp ứng tốt. Kết quả phỏng vấn kết hợp quan sát cho thấy các trường còn thiếu những cơ sở vật chất như: chưa có phòng tập luyện trong nhà, bể mặt sân tập luyện ngoài trời còn bị nứt vỡ, các mô hình, dụng cụ hỗ trợ tập luyện vận động chưa được trang bị đầy đủ và vệ sinh chưa sạch sẽ.

Yếu tố tài chính được đánh giá tốt nhất với 55,0% trả lời ở mức đáp ứng tốt, 23,8% trả lời ở mức tương đối đáp ứng và 21,3% trả lời ở mức không đáp ứng. Trong các trường công lập, các quy định ràng buộc đã có sẵn nên kinh phí phân bổ cho các hoạt động giáo dục chung của nhà trường được duy trì ở mức đủ để tổ chức trọn vẹn cho HS. Tuy nhiên, GV4 cho rằng một số thủ tục gây khó khăn trong việc quyết toán kinh phí tổ chức hoạt động giáo dục cho HS nói chung chứ không riêng gì TCVĐ. Các GV còn lại không có ý kiến về vấn đề này khi được phỏng vấn.

4. Kết luận

Về mặt thực tiễn, qua khảo sát GV tại các trường TH ở TPHCM, có thể thấy, GV có mức độ nhận thức tốt về mức độ cần thiết và mục tiêu sử dụng TCVĐ theo hướng trải nghiệm trong môn GDTC cho HS lớp 1, lớp 2. Đây là cơ sở nhận thức để GV tiếp nhận và thực hiện các TCVĐ theo hướng trải nghiệm trong môn GDTC lớp 1, lớp 2. Tuy nhiên, thực trạng tổ chức các TCVĐ trong môn GDTC lớp 1, lớp 2 của GV hiện chưa phù hợp để phát triển năng lực hoạt động trải nghiệm của HS. Các TCVĐ mà GV sử dụng trong quá trình GDTC cho HS lớp 1, lớp 2 hiện còn đơn giản, quen thuộc, ít có tính đổi mới để đáp ứng theo Chương trình giáo dục phổ thông 2018. Mức độ điều kiện hỗ trợ chưa hoàn toàn đáp ứng với yêu cầu của trò chơi dẫn đến nhiều khó khăn cho GV khi sử dụng TCVĐ trong môn GDTC lớp 1, lớp 2. Những hạn chế trong thực trạng sử dụng TCVĐ trong môn GDTC cho HS lớp 1, lớp 2 tại các trường TH ở TPHCM là cơ sở thực tiễn để xây dựng các TCVĐ mới, vừa lồng ghép nội dung hoạt động trải nghiệm, vừa đổi mới hình thức và điều kiện tổ chức trò chơi cho phù hợp với nhu cầu thực tiễn.

❖ **Tuyên bố về quyền lợi:** Tác giả xác nhận hoàn toàn không có xung đột về quyền lợi.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- Daparogiet, A. V. (2000). *Những cơ sở giáo dục học mẫu giáo* [Theories of preschool education]. Hanoi University of Education.
- El'konin, D. (1967). *Zur Psychologie des Vorschulalters*. Volk und Wissen.
- Laurentiu-Gabriel, T., & Evgeny, C. (2018). Study regarding the use of movement games in order to improve coordination abilities in primary school pupils. *SHS Web Conf.*, 48, 01013. <https://doi.org/10.1051/shsconf/20184801013>
- Leont'ev, A. N. (1978). *Activity, Consciousness, and Personality*. Prentice-Hall.
- Ministry of Education and Training. (2018). *Chương trình giáo dục phổ thông* [General Education Program].
- Nguyen, A. T. (1996). *Tro chơi với trẻ em* [Games with children]. University of Education Publisher.
- Nguyen, A. T. (2000). *Tro chơi của trẻ em* [Children's games]. Women's Publishing House.
- Nguyen, H. H., & Luu, T. T. (2007). *Đạo đức và phương pháp giáo dục đạo đức: Tài liệu đạo tạo giáo viên tiểu học trình độ Cao đẳng và Đại học Sư phạm* [Morality and methods of moral education: Training textbook for primary school teachers at the College and University level of Pedagogy]. University of Education Publisher.
- Nguyen, Q. H. (2011). Ảnh hưởng của trò chơi vận động đến quá trình giáo dục thể chất trong trường học [The influence of movement games on physical education in schools]. In *Proceedings of the 25th Scientific Conference, Hanoi* (pp. 114-118). Vietnam National University Press.
- Vygotsky, L. (1933). The problem of the cultural development of the child II. *Journal of Genetic Psychology*, 36, 415-432.

THE USE OF EXPERIENTIAL MOVEMENT GAMES IN PHYSICAL EDUCATION FOR GRADE 1 AND 2 STUDENTS IN HO CHI MINH CITY PRIMARY SCHOOLS

Tran Thanh Dung

Ho Chi Minh City University of Education, Vietnam

Corresponding author: Tran Thanh Dung – Email: dungtth@hcmue.edu.vn

Received: April 01, 2023; Revised: May 30, 2023; Accepted: October 13, 2023

ABSTRACT

Studies in Vietnam and worldwide have demonstrated that experiential movement games play a vital role in Physical Education for young learners, including students in Grades 1 and 2. This study investigates how experiential movement games were used in primary schools in Ho Chi Minh City, using a combination of surveys and interviews with teachers. The research results provide insight into current practices and serve as a foundation for the development and implementation of experiential movement games in Physical Education. The results aim to support teachers in designing engaging and age-appropriate movement activities to enhance students' physical and social development.

Keywords: experiential learning; Grade 1; Grade 2; movement games; physical education