

PHÂN TÍCH MỤC TIÊU CỦA TRÒ CHƠI VẬN ĐỘNG TRONG GIỜ HỌC GIÁO DỤC THỂ CHẤT

ANALYZE THE GOALS OF MOVEMENT GAMES IN PHYSICAL EDUCATION LESSONS

ThS. Đỗ Thị Huyền Trang

Trường Đại học Kinh tế - Kỹ thuật Công nghiệp

Tóm tắt: Trên cơ sở lý luận và thực tiễn, nghiên cứu tiến hành làm rõ mục tiêu của trò chơi vận động trong giờ học giáo dục thể chất. Qua nghiên cứu cho thấy, làm rõ mục tiêu của trò chơi vận động cho phép người chơi: 1) Hiểu các môn thể thao và trò chơi truyền thống dựa trên logic bên trong của chúng; 2) Phân loại các môn thể thao và trò chơi truyền thống dựa trên tiêu chí phân loại; 3) Hiểu sâu hơn về các trò chơi vận động thể thao và khả năng ứng dụng của chúng vào Giáo dục Thể chất trường học.

Từ khóa: Trò chơi vận động, mục tiêu tham gia, động lực tham gia, Giáo dục Thể chất.

Abstract: Based on theory and practice, the study clarifies the objectives of physical games in physical education lessons. Through the study, it is shown that clarifying the objectives of physical games allows players to: 1) Understand traditional sports and games based on their internal logic; 2) Classify traditional sports and games based on classification criteria; 3) Understand more deeply about physical games and their applicability in school Physical Education.

Keywords: Movement games, participation goals, participation motivation, Physical Education.

1. ĐẶT VẤN ĐỀ

Việc áp dụng trò chơi vận động (TCVD) trong giờ học giáo dục thể chất (GDTC) tương đối phổ biến và có nhiều tác dụng. Tuy nhiên cũng tồn tại nhiều yếu tố về mặt lý thuyết và cơ sở cần được chú ý làm rõ. So với mô hình giảng dạy GDTC thì TCVD có hiệu quả cao hơn hẳn trong việc nâng cao hứng thú, trang bị kiến thức linh hoạt và sự gắn kết của đối tượng tham gia với nội dung hoạt động và học tập. Các TCVD trong giờ học GDTC thường được tổ chức theo nhiều hình thức, phổ biến trong đó là giải trí, phương pháp thực hành có mục tiêu, phương pháp tiếp cận dựa trên ràng buộc, phương pháp tiếp cận lấy TCVD làm trung tâm, cảm giác TCVD liên quan đến yếu tố cạnh tranh thi đấu thể thao. Nhằm đảm bảo giá trị ứng dụng và hiệu quả, TCVD trong các giờ học GDTC cần phải được hướng theo mục tiêu tham gia TCVD thể thao để hướng người học (học sinh - HS) vào giải quyết các vấn đề thể thao cụ thể.

Về bản chất TCVD được xác định là một quá trình học khám phá, trải nghiệm thể thao dựa trên các tình huống vận động giống mô hình TCVD. Đặc tính này xác định TCVD thuộc nhóm các phương pháp giảng dạy tích cực và định hướng lấy HS làm trung tâm. Về vấn đề nội dung thực hiện, TCVD có nhiều hình thức, điểm chung là các TCVD đều có liên quan nhất định đến các dạng vận động thể thao với các quy trình thiết kế và động lực hoạt động riêng nhưng tương đối thống nhất. Thông qua TCVD, các giáo viên có thể hình thành và phát triển nhận thức và khả năng ghi nhớ các cấu trúc cũng như nguyên tắc của từng loại hình cạnh tranh mô phỏng thể thao và sử dụng các quy tắc này trong các hoạt động thể thao.

Về cơ bản có nhiều cách phân loại TCVD, tuy nhiên để phát triển TCVD theo hướng hiểu và mô phỏng các mô hình hoạt động thể thao, TCVD thường được xác định theo 04 loại cơ bản gồm: TCVD loại mục tiêu

(ví dụ: Bắn cung, bóng ném,...), loại tấn công, đánh chặn (ví dụ: Đẩy gậy, đầu tăng), loại có lưới, tường (ví dụ: Cầu lông, bóng bàn,...) và loại phối hợp chiến thuật (ví dụ: Bóng đá, bóng chuyền). Theo bản chất, các loại TCVĐ này tương đối giống nhau về thiết kế và nguyên tắc chơi (tương tự chiến thuật thể thao).

Sự đa dạng của trải nghiệm học tập trong GDTC đảm bảo sự cải thiện các khả năng hoạt động vận động của HS liên quan đến mọi yếu tố như tình cảm, nhận thức, vận động và giao tiếp. Tuy nhiên, nếu HS dành nhiều giờ để học và thực hành cùng một loại trò chơi giống nhau, HS đó sẽ có ít cơ hội, thời gian để trải nghiệm những vấn đề lợi ích khác. Chính vì vậy, cần hướng sự quan tâm và kế hoạch đưa TCVĐ vào giờ học GDTC theo hướng trải nghiệm học tập để HS có được kỹ năng chiến thuật thể thao được coi là phù hợp với trạng thái phát triển về thể chất, trí tuệ và xã hội hiện tại. Việc học và thực hành các TCVĐ thuộc nhiều thể loại khác nhau đảm bảo tính đa dạng của trải nghiệm và ảnh hưởng do đó của nó trong các lĩnh vực của con người. Điều có ý nghĩa tăng tính đa dạng và hứng thú bền vững của HS.

Về khả năng ứng dụng, các kế hoạch giảng dạy GDTC có áp dụng TCVĐ cần có định lượng và sự lựa chọn kỹ càng theo các mục tiêu giảng dạy trong từng giai đoạn và phù hợp với nội dung giảng dạy của giai đoạn đó. Để hỗ trợ tốt nhất cho việc này, việc thống nhất về đặc điểm và phân nhóm TCVĐ là cần thiết. Ngoài ra, nhất thiết phải xác định rõ ràng đặc điểm của từng nhóm, từng loại hình TCVĐ, tuy nhiên việc phân loại TCVĐ hiện nay thiếu nhiều sự thống nhất chung từ các tiêu chí phân loại chuẩn.

Để tổ chức một hệ thống đồng nhất và đầy đủ các danh mục TCVĐ và TCVĐ thể thao, việc xác định những đặc điểm giúp phân biệt TCVĐ sẽ tồn tại nhiều thiếu sót. Điều cần thiết nữa là phải xác định xem các tiêu chuẩn phân loại có điểm gì chung với nhau, tức là cần có tiêu chí phân loại cụ thể. Nhưng hiện

nay TCVĐ thiếu tiêu chí phân loại để tổ chức và kết nối các loại đa dạng vốn có của nó. Một số quan điểm nghiên cứu nước ngoài đã xác định các tiêu chí phân loại liên quan đến phù hợp về tính logic nội hàm kỹ năng phù hợp với các kế hoạch GDTC. Vì nó đề cập đến việc hợp lý hóa TCVĐ theo hướng thay đổi cấu trúc bên trong của TCVĐ liên quan đến nội dung học tập và môn thể thao được giảng dạy. Theo đó, các yếu tố logic nội hàm kỹ năng được xác định gồm: Mục tiêu của trò chơi, không gian và thời gian tiến hành TCVĐ, giao tiếp vận động và tài liệu hỗ trợ. Trong số này, các hành vi, hoạt động vận động đã được sử dụng để phân loại TCVĐ theo hướng không gian và cách thức vận động, giao tiếp trong trò chơi.

Mục đích của nghiên cứu này là xem xét, đánh giá các góc nhìn ứng dụng của TCVĐ trong các kế hoạch GDTC trường học từ cách tiếp cận theo hướng mục tiêu của TCVĐ và đưa ra các luận giải về khả năng ứng dụng thực tiễn.

Nghiên cứu được thực hiện thông qua phương pháp nghiên cứu lý thuyết, cách tiếp cận vấn đề cơ bản là tổng hợp và phân tích lý luận. Thông qua đó hình thành các luận điểm khoa học của vấn đề nghiên cứu. Các tài liệu nghiên cứu được lựa chọn từ nhiều nguồn trong và ngoài nước. Các tài liệu trong nước được ưu tiên sử dụng từ hệ thống vjol.info.vn. Các tài liệu quốc tế được lấy từ hệ thống tìm kiếm google với các từ khóa chủ đạo gồm: “Movement games”, “participation goals”, “participation motivation”, “Physical Education”. Đặc điểm mục tiêu của TCVĐ sẽ được xác định bằng cách nghiên cứu hai khái niệm gần gũi là mục tiêu tiền thân (hình thức) và mục tiêu động cơ.

2. KẾT QUẢ NGHIÊN CỨU

2.1. Mục tiêu của TCVĐ

Mục tiêu của TCVĐ là một thành phần bên trong của trò chơi và được xác định là trạng thái công việc cần đạt được (đạt được mục tiêu) khi tham gia TCVĐ. Về bản chất,

TCVĐ là những hoạt động hướng tới mục tiêu. Mỗi quá trình tham gia TCVĐ, cần xác định cơ bản có 02 mục tiêu là chiến thắng và/hoặc đạt được các mục tiêu. Theo đó, các lợi thế trong TCVĐ cũng được xác định là những công việc cụ thể mà người tham gia chơi đang cố gắng đạt được. Trong hoạt động thường nhật, TCVĐ là những hành vi vận động có thể

thực hiện nhưng thêm yếu tố và các điều kiện ganh đua giữa các cá nhân hoặc nhóm tham gia. Vậy mục tiêu hấp dẫn người tham gia trong điều kiện tổ chức là ganh đua để đạt được mục tiêu/chiến thắng.



Hình 1. Đặc điểm xác định mục tiêu của TCVĐ

Đối với hành vi vận động, mục tiêu vận động là một yếu tố thuộc logic bên trong của TCVĐ và TCVĐ thể thao và thuộc hoạt động thiết kế/tổ chức TCVĐ và liên quan đến các lý thuyết động lực, nhận thức, chú ý và sự hứng thú trong TCVĐ. Mục tiêu của TCVĐ là vấn đề mà người chơi phải giải quyết trong các điều kiện cạnh tranh công bằng và có tính chất vui vẻ hơn so với thể thao.

Tóm lại, mục tiêu của TCVĐ là những vấn đề cần giải quyết liên quan đến động cơ, tuân thủ các quy tắc/lưu chơi và diễn ra với các động lực thúc đẩy nội tại của người tham gia TCVĐ. Có thể lấy mục tiêu của TCVĐ làm tiêu chí phân loại các hình thức vận động theo môn thể thao và TCVĐ truyền thống được không? Việc xây dựng một phân loại cụ thể trong GDTC dựa trên tiêu chí mục tiêu đòi hỏi phải phân biệt rõ ràng các loại mục tiêu TCVĐ trong TCVĐ thể thao và TCVĐ truyền thống, đồng thời xác định các vấn đề về động cơ chính có thể tìm thấy trong luật thể thao và các TCVĐ truyền thống.

Theo Parlebas mục tiêu của TCVĐ truyền thống và các môn thể thao được gọi là TCVĐ thể thao và được xét thuộc loại không gian vận động. Theo quan điểm này, xác định các mục tiêu không gian là các cực mà các hành động của TCVĐ thu hút người tham gia. Mục tiêu của TCVĐ trong các TCVĐ thể thao được tổng hợp ở mức vượt qua không gian vận động.

Xem xét từ hành vi vận động, Mateu và Bortoleto đã đề xuất các hình thức vận động, trong đó nêu rõ mục đích của hành động vận động được định hướng bởi việc tạo ra ý nghĩa từ các đặc điểm hình thái động học. Điều này được sử dụng trong việc xác định các mục tiêu của TCVĐ thể thao và các TCVĐ truyền thống theo hướng biểu thị cảm xúc và các giá trị thẩm mỹ. Mục tiêu của TCVĐ đơn thuần biểu hiện vận động được tóm tắt đã thu hoạch/nhận được các lợi ích từ việc tham gia tích cực các hoạt động có ý định và được sắp đặt hướng tới

một mục tiêu thứ hai liên quan trực tiếp đến hình thức tổ chức đã/sẽ diễn ra của người chơi.

Các quan điểm nghiên cứu về thể thao theo tư duy đánh giá hình thức vận động cũng phân biệt TCVĐ thành hai loại lớn. Kretchmar cho rằng, TCVĐ được xác định là một hành vi hoạt động vận động có tổ chức để hướng tới các mục tiêu kép trên cơ sở động cơ kích thích

nội tại và các giá trị hứng thú, thẩm mỹ. Mục tiêu của TCVĐ cho phép phân biệt, đánh giá tổng thể về TCVĐ và hình thức vận động thể thao mà nó mô phỏng. Sự phân biệt các hình thái vận động theo hướng TCVĐ truyền thống và TCVĐ Thể thao được tổng hợp như trong bảng 1.

Bảng 1. Phân biệt theo mục tiêu của TCVĐ Thể thao và TCVĐ truyền thống

Nội dung		Thể loại	
		TCVĐ Thể thao	TCVĐ truyền thống và biểu cảm
Mục tiêu		Vượt qua yếu tố không gian và tăng cường hứng thú, động cơ hoạt động	Tăng cường khả năng vận động thông qua đa dạng hóa các hình thức và biểu cảm trong hành vi vận động
Ví dụ	TCVĐ truyền thống	TCVĐ Thể thao truyền thống: Người thừa thứ 3, bắt bóng, cướp cờ, bóng chuyền 6, tranh ghế ngồi,...	Các TCVĐ truyền thống biểu cảm: Nhảy dây, đấu tăng, con quay, pháo đất,...
	TCVĐ Thể thao	Bóng rổ, bóng đá, bóng chuyền, quần vợt, bóng né kumite (Karate-do),...	TCVĐ Thể thao hướng thẩm mỹ: Thể dục nghệ thuật, khiêu vũ thể thao, nhảy cầu, dance sport,...

2.2. Mục tiêu của TCVĐ làm sâu sắc thêm sự hiểu biết về Thể thao, TCVĐ truyền thống và TCVĐ thể thao trong GDTG

Theo Kretchmar các vấn đề mục tiêu của TCVĐ bao gồm hai thành phần: Quá trình vận dụng các phương tiện và mục đích theo hướng phù hợp và hướng vào giải quyết vấn đề đã đặt ra. Về mặt lý thuyết, các hạn chế liên quan đến biện pháp thực hiện nhằm đạt được tính phù hợp và hướng mục tiêu bằng cách loại trừ các can thiệp hỗ trợ từ bên ngoài quá trình thực hiện TCVĐ. Việc bổ sung các phương tiện và điều kiện để vượt qua yếu tố không gian vận động sẽ tạo ra những vấn đề mới, cụ thể hơn, tức là các mục tiêu cụ thể hơn của TCVĐ. Cần phân biệt rõ ràng trong TCVĐ thể thao giữa khoảng cách di chuyển và mục tiêu cần đạt được.

Sự kết hợp giữa giữa khoảng cách di chuyển và mục tiêu cần đạt được sẽ được phân loại thành các loại nhỏ hơn gồm: 1) Người tham gia vượt qua các yếu tố không gian, động

cơ để đạt được mục tiêu; 2) Người tham gia vượt qua không gian vận động giữa những người tham gia chơi; 3) Người tham gia vượt qua không gian chuyển động của các dụng cụ (tĩnh) để đến đạt được mục tiêu; 4) Người tham gia vượt qua không gian chuyển động của các dụng cụ (động) nhằm hướng đến mục tiêu.

Để hiểu sâu hơn về các TCVĐ và thể thao truyền thống cần phải suy ra mục tiêu của TCVĐ với mức độ cụ thể cao hơn. Vì mục đích này, nhiều điều kiện hơn sẽ được thêm vào bốn mục tiêu của TCVĐ. Cụ thể gồm: 1) Thay đổi yếu tố tĩnh hoặc động; 2) Liên hệ giá trị đích hướng đến về mặt thành tích ganh đua; 3) Đặt các giá trị giới hạn liên quan đến Luật chơi; 4) Mức độ tương tác giữa những người tham gia với nhau, dụng cụ với nhau, người và dụng cụ với nhau.

Theo hướng này, các TCVĐ được phân loại cụ thể như sau:

- Các TCVĐ vượt qua các yếu tố không gian và động cơ để đạt được mục tiêu gồm: 1) Các TCVĐ thi chạy (có sự ngăn cản); 2) Các TCVĐ vượt qua các mốc đánh dấu (Nhảy cao, xa,...); 3) Các TCVĐ chiếm đoạt không gian hoặc vị trí (Cướp cờ, lên núi hái củi,...).

- Các TCVĐ vượt qua không gian vận động giữa những người tham gia để đạt được mục tiêu gồm: 1) Các TCVĐ đánh/chạm vào người khác và ngăn cản đối phương làm điều đó (Quyền anh, đấu kiếm, Taekwondo), trò chơi đuổi bắt (Săn bắt cướp); 2) Các TCVĐ hạn chế đối phương và ngăn chặn đối thủ làm như vậy (Judo, đấu vật, thả đĩa ba ba,...); 3) Các TCVĐ loại trừ người khác khỏi một khoảng trống và ngăn cản đối thủ làm điều đó (Nhảy bước); 4) Các TCVĐ kết nhóm (có thể và/hoặc ngăn chặn đối thủ làm như vậy) (Người thừa thứ 3, tạo nhóm,...).

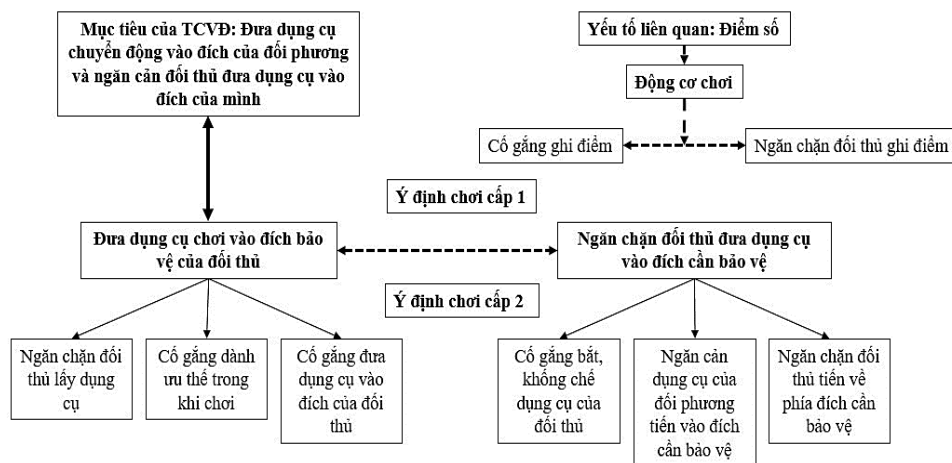
- Các TCVĐ vượt qua không gian và động cơ liên quan đến dụng cụ để đạt được mục tiêu gồm: 1) Các TCVĐ đặt, chuyển dụng cụ chuyển động vào đích hoặc ngăn chặn đối thủ làm điều đó (Bóng đá, bóng chuyền, công an bắt gián điệp); 2) Các TCVĐ ngăn chặn đối thủ lấy, chuyển tiếp vật thể đến đích (Cướp cờ, quần vợt); 3) Các TCVĐ ném, bắn hoặc đánh chính xác vật thể chuyển động về phía mục tiêu (Bắn bi, ném vòng); 4) Các TCVĐ ném, đánh vật chuyển động ở xa (Ném còn, đập niêu); 5) Các TCVĐ nâng hoặc kéo đồ vật (Kéo co, công bạn chạy).

Việc phân loại mục tiêu của các TCVĐ này có ba mức độ cụ thể, nhưng cũng có thể tăng mục tiêu của TCVĐ để mở rộng hiểu biết, kỹ năng. Ví dụ: Trò chơi Cướp cờ, khi bắt đầu có thể thay đổi và tăng tiến các yêu cầu số người tham gia (trong cả cướp cờ và ngăn chặn đối thủ tiến hành cướp cờ). Cũng có thể giới hạn/hoặc thay đổi các yếu tố yêu cầu như chỉ cướp/hoặc chỉ chặn đối với bên còn lại.

2.3. Ý nghĩa của việc xác định các mục tiêu của TCVĐ đối với GDTC

Mục tiêu của TCVĐ cho phép hiểu sâu hơn về các TCVĐ thể thao từ logic bên trong của chúng, nghĩa là từ logic của thiết kế (các quy tắc của TCVĐ) và từ logic của động lực của TCVĐ. Các tài liệu đã đào sâu logic thiết kế các môn Thể thao và TCVĐ truyền thống thông qua các mục tiêu của TCVĐ.

Theo quan điểm tiếp cận từ hành vi vận động, việc tham gia chơi một TCVĐ là cố gắng đạt được các mục tiêu của TCVĐ đó. Tuy nhiên, trong vai trò người học tập GDTC tham gia chơi TCVĐ, khẳng định có tồn tại các giá trị động lực thúc đẩy và các ý định tham gia chơi của HS. Cả hai yếu tố này có thể được thúc đẩy hoặc hình thành từ các mục tiêu của TCVĐ. Thêm vào đó, nhiệm vụ học tập gắn liền với từng mục đích vui, chơi. Các mức độ ý định chơi khác nhau cho phép chúng ta tạo ra các nhiệm vụ cho các cấp độ học tập khác nhau (hình 2).



Hình 2. Mô hình động cơ, ý định tham gia TCVĐ

Liên quan đến GDTC, sự tương đồng giữa mục đích chơi của hai/hoặc nhiều TCVD cho thấy quá trình giảng dạy có tính liên kết giữa các nội dung và tính kế thừa trong việc tổ chức các TCVD trong hoạt động giảng dạy thực tế. Sự khác biệt đáng chú ý giữa động cơ, ý định chơi của HS cho thấy cách dạy khác biệt về những trò chơi đó.

3. KẾT LUẬN

- Mục tiêu của TCVD là một khái niệm cho phép hiểu sâu hơn về Thể thao và các TCVD truyền thống nhưng trước đây nó chưa được áp dụng cho môn GDTC hoặc được áp

dụng nhưng chưa thỏa mãn các điều kiện khoa học trong việc phát triển các mục tiêu GDTC bền vững.

- Mục tiêu của TCVD cũng đã đề cập đến một vấn đề về động cơ chính và được xác định có liên quan mật thiết đến các quy định, luật hoạt động của các môn Thể thao được mô phỏng và các TCVD truyền thống. Quá trình chơi TCVD, những người tham gia được thu hút và cố gắng giải quyết mục tiêu thông qua sự tác động từ động lực của bản thân liên quan đến TCVD.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Lê Xuân Điệp (2009), *Nghiên cứu ứng dụng TCVD nhằm nâng cao hiệu quả hoạt động giảng dạy môn GDTC*, Luận văn Thạc sĩ Giáo dục học, Trường Đại học TDTT Bắc Ninh-Việt Nam, Học viện TDTT Thượng Hải-Trung Quốc.
2. Huỳnh Trọng Khải (2022), *Giáo trình TCVD*, NXB ĐHQG TP.HCM.
3. O'Connor J, Alfrey L, Penney D (2022). Rethinking the classification of games and sports in physical education: a response to changes in sport and participation. *Phys Educ Sport Pedagogy*.
4. Kirk D, MacPhail A (2002). Teaching games for understanding and situated learning: rethinking the Bunker-Thorpe model. *J Teach Phys Educ*.
5. Kretchmar S (2019). A revised definition of games: an analysis of grasshopper errors, omissions, and ambiguities. *Sport Ethics Philos*.

Nguồn bài báo: Bài báo là một phần của cơ sở lý luận phát triển hoạt động GDTC trường học được trích dẫn từ đề tài Khoa học và Công nghệ cấp trường năm học 2022-2023: “*Nghiên cứu xây dựng hệ thống các bài tập thể dục thể thao nhằm hồi phục năng lực hoạt động thể lực cho sinh viên sau khi nhiễm virus corona*”, nghiệm thu tháng 6/2023; thành viên nghiên cứu: ThS. Đoàn Hùng Tráng, ThS. Đỗ Thị Huyền Trang, Trường Đại học Kinh tế - Kỹ thuật Công nghiệp.

Ngày nhận bài: 09/10/2024; Ngày đánh giá: 15/11/2024; Ngày duyệt đăng: 10/12/2024.