

MỘT SỐ TRÒ CHƠI HỌC TẬP GIÚP TRẺ MẦM NON LÀM QUEN VỚI BIỂU TƯỢNG VỀ TẬP HỢP - SỐ - PHÉP ĐẾM

Đinh Thị Bích Hậu
Trường Đại học Tây Bắc

Tóm tắt: Bài viết trình bày một số trò chơi toán học nhằm giúp trẻ mầm non có hứng thú hơn khi làm quen với biểu tượng về “tập hợp – số – phép đếm” từ đó, trẻ tiếp thu kiến thức toán về “tập hợp – số – phép đếm” một cách dễ dàng, tự nhiên. Các trò chơi trong bài viết này nhằm giúp trẻ củng cố một số nội dung về: tạo nhóm theo dấu hiệu cho trước, ghép đôi, so sánh số lượng bằng cách ghép đôi, đếm số lượng và nhận biết chữ số, số thứ tự.

Từ khóa: Trò chơi, trò chơi học tập, đếm, số lượng, số thứ tự.

1. Mở đầu

Ở lứa tuổi mẫu giáo, chơi là hoạt động chủ đạo. Điều này được thể hiện rất rõ trong cuộc sống của trẻ ở trường mầm non. Trong khi chơi, trẻ hoạt động sôi nổi, hết mình và thỏa sức suy nghĩ, tìm tòi, mơ ước, tưởng tượng [9].

Vào những năm 30 – 40 – 60 của thế kỷ XX, vấn đề sử dụng trò chơi học tập (TCHT) trên “tiết học” được phản ánh trong công trình của R.I Giucovskaia, E.I. Udalova, ... đã nâng cao vị thế của dạy học bằng trò chơi (TC) cho trẻ ở trường mầm non. Đã chỉ ra những tiềm năng và lợi thế của những “tiết học” dưới hình thức TCHT, coi TCHT như là hình thức dạy học cho trẻ mẫu giáo nhằm lĩnh hội những tri thức mới. Một số công trình nghiên cứu dưới sự hướng dẫn của nhà tâm lý học L.A Venger (ở Nga), của B.I Khartrapuridze, K.G Matrabelli (ở Gruzia) đã xem xét TCHT như một phương tiện giáo dục nhận cảm cho trẻ mẫu giáo “TCHT thực hiện chức năng kiểm tra mức độ phát triển hoạt động nhận cảm của trẻ” và đã soạn thảo được một hệ thống TCHT và tài liệu, đồ chơi để luyện tập giác quan và đồng thời phát triển óc quan sát, tư duy, nghị lực ý chí của trẻ và kèm theo một số gợi ý cho giáo viên khi tổ chức TCHT như lựa chọn trò chơi phù hợp với trình độ phát triển của trẻ, phức tạp dần nội dung chơi, đưa ra nhiều tình huống trong một trò chơi, tạo ra mối quan hệ tình cảm trong khi chơi, kịp thời khuyến khích trẻ.

Ở Việt Nam tiếp cận trò chơi với tư cách là một trong các phương pháp dạy học có tác giả

Đặng Vũ Hoạt, Lưu Thu Thủy, Nguyễn Hữu Hợp, Đoàn Kim Phúc... Những nghiên cứu trên đã đề cập đến việc sử dụng phương pháp dạy học bằng trò chơi trong giảng dạy. Theo hướng tiếp cận này các tác giả đã xem trò chơi như là một trong các hình thức tổ chức hoạt động dạy học, thực hiện chức năng của phương pháp dạy học, chức năng truyền tải nội dung tri thức của bài học [4].

Trẻ mẫu giáo là những chủ thể với năng lực riêng, có khả năng tư duy, thích khám phá thế giới xung quanh. Chúng rất thích TCHT bởi lẽ TCHT không những làm thỏa mãn nhu cầu chơi mà còn thỏa mãn cả nhu cầu nhận thức về thế giới xung quanh. Trong trò chơi, trẻ là chủ thể tích cực hoạt động, chúng tham gia khám phá và giải quyết các vấn đề cùng cô giáo và các bạn, chúng tích cực tìm hiểu các thuộc tính của sự vật, hiện tượng và các mối quan hệ thông qua việc tiếp xúc trực tiếp với các sự vật hiện tượng xung quanh. Có thể nói, trẻ mẫu giáo “*học bằng chơi và chơi bằng học*” và động lực thúc đẩy trẻ em tích cực hoạt động là do trẻ có nhu cầu chơi và sự say mê khám phá thế giới xung quanh. Vì vậy cần phát huy tính tích cực của trẻ trong hoạt động vui chơi nói chung và đặc biệt trong TCHT nói riêng là một nguyên tắc quan trọng trong việc tổ chức hoạt động vui chơi của trẻ mẫu giáo hiện nay [4].

Nếu như trẻ 3 – 4 tuổi thường bị hấp dẫn bởi đồ chơi nên chúng không chú ý đến nhiệm vụ và luật chơi thì sang trẻ 4 – 6 tuổi đã biết chú ý đến nhiệm vụ và luật chơi hơn, tuy

nhiên chúng vẫn thích thú đến quá trình chơi nhiều hơn là kết quả chơi. Chính vì vậy ta cần tổ chức TCHT thường xuyên theo các lứa tuổi với các mức độ khác nhau để giúp cho trẻ mẫu giáo có thể phát huy tính độc lập, đoàn kết, tập chung chú ý, ghi nhớ,... Trong các lĩnh vực nói chung và hình thành biểu tượng toán nói riêng [3].

Để hình thành và củng cố các biểu tượng toán cho trẻ mầm non, vai trò của TCHT là rất quan trọng. TCHT là loại TC có luật, đòi hỏi trẻ phải thực hiện một quá trình hoạt động trí tuệ để giải quyết nhiệm vụ học tập được đặt ra như nhiệm vụ chơi, qua đó mà trí tuệ của trẻ được phát triển [10]. Đặc điểm của trẻ mẫu giáo dễ nhớ nhưng cũng nhanh quên vì vậy nên tăng cường tổ chức TCHT nó không chỉ giúp trẻ củng cố các biểu tượng toán học mà còn giúp trẻ tăng khả năng phát triển ngôn ngữ, phát triển thể chất... Cùng một nội dung kiến thức cần củng cố nhưng có rất nhiều cách chơi khác nhau. Trong cùng một trò chơi ta có thể phân thành các mức độ từ thấp đến cao, mỗi mức độ có thể cho chơi nhiều lần với các yêu cầu mỗi lần khác nhau, để kích thích phát triển trí tuệ cho trẻ theo từng cấp bậc. Bài viết này sẽ trình bày một số TCHT giúp tạo hứng thú cho trẻ khi làm quen với biểu tượng “Tập hợp – Số – Phép đếm”.

2. Nội dung nghiên cứu

2.1. Nội dung hình thành biểu tượng về tập hợp – số – phép đếm [1], [5]:

2.1.1. Nội dung chương trình đối với trẻ 3 – 4 tuổi:

Đếm trên đối tượng trong phạm vi 5 và đếm theo khả năng.

Nhận biết 1 và nhiều.

Gộp hai nhóm đối tượng và đếm. Tách một nhóm đối tượng thành các nhóm nhỏ hơn

Xếp tương ứng 1 – 1 (ghép đôi). So sánh số lượng bằng cách ghép đôi.

2.1.2. Nội dung chương trình đối với trẻ 4 – 5 tuổi:

Đếm trên đối tượng trong phạm vi 10 và đếm theo khả năng.

Nhận biết chữ số, số lượng và số thứ tự trong phạm vi 5.

Gộp hai nhóm đối tượng và đếm. Tách một nhóm đối tượng thành các nhóm nhỏ hơn.

Nhận biết ý nghĩa các con số được sử dụng trong cuộc sống hàng ngày (số nhà, biển xe...).

Xếp tương ứng 1-1 (ghép đôi). So sánh số lượng bằng cách ghép đôi.

2.1.3. Nội dung chương trình đối với trẻ 5 – 6 tuổi:

Đếm trong phạm vi 10 và đếm theo khả năng.

Nhận biết các chữ số, số lượng và số thứ tự trong phạm vi 10.

Gộp các nhóm đối tượng và đếm.

Tách một nhóm thành hai nhóm nhỏ bằng các cách khác nhau.

Nhận biết ý nghĩa các con số được sử dụng trong cuộc sống hàng ngày (số nhà, biển xe...).

Ghép thành cặp những đối tượng có mối liên quan.

2.2. TCHT và cấu trúc của TCHT [3]:

“TCHT thuộc nhóm TC có luật, thường là do người lớn nghĩ ra cho trẻ chơi và dùng nó vào mục đích giáo dục và dạy học, hướng tới việc phát triển hoạt động trí tuệ cho trẻ. TCHT có nguồn gốc trong nền giáo dục dân gian và trong trò chơi có chứa đựng các yếu tố dạy học”.

TCHT có cấu trúc ba phần:

Nhiệm vụ nhận thức (nội dung chơi): Đây chính là nội dung chơi có tính chất như một bài toán mà trẻ phải giải dựa trên các điều kiện đã cho. Nhiệm vụ nhận thức là thành phần cơ bản của TCHT, nó kêu gọi hứng thú sinh động của trẻ, kích thích tính tích cực và nguyện vọng chơi của trẻ. Mỗi TCHT có nhiệm vụ nhận thức của mình, chính điều đó làm cho TC này khác với TC kia.

Hành động chơi: Chính là những động tác trẻ làm trong lúc chơi, nó là một thành tố đặc trưng của TCHT. Những hành động ấy càng phong phú, nhiều hình nhiều vẻ bao nhiêu thì số trẻ tham gia vào trò chơi càng nhiều

bấy nhiêu và bản thân trò chơi càng lí thú bấy nhiêu. “Hành động chơi càng phong phú bao nhiêu thì trẻ càng tích cực chơi bấy nhiêu. Điều đó tạo cho cô giáo cơ hội hình thành mối quan hệ qua lại giữa trẻ với nhau: trẻ biết hành động theo thứ tự, theo lượt phù hợp với luật chơi, biết tính đến mong muốn của người khác và biết giúp đỡ bạn bè trong những lúc khó khăn.

Luật chơi: Đó là những quy định mà nhất thiết trẻ phải tuân thủ trong khi chơi. Luật chơi quyết định trò chơi và nếu phá vỡ chúng thì TCHT cũng bị phá vỡ theo. Mỗi TCHT đều có luật chơi do nội dung chơi quy định. Có thể nói, các luật chơi đã tạo nên cơ chế tự điều khiển hành vi của trẻ trong khi chơi.

TCHT bao giờ cũng có một kết quả nhất định: Đó là lúc kết thúc TC, trẻ giải quyết thành công một nhiệm vụ nhận thức mà TC yêu cầu.

Bài viết này sẽ thiết kế TCHT theo trình tự:

Tên TC (đối tượng chơi).

Mục đích: Những mục đích cần đạt.

Chuẩn bị: Ghi rõ các đồ dùng, đồ chơi cần có.

Cách tiến hành: Nêu luật chơi và cách chơi.

2.3. Một số TCHT giúp trẻ mẫu giáo làm quen với số và phép đếm

2.3.1. Ví dụ 1: TC “Thỏ tìm nhà” (đối tượng: trẻ 3-4 tuổi và trẻ 4-5 tuổi)

Mục đích:

Rèn khả năng tạo nhóm theo 1 dấu hiệu. Củng cố khả năng phân biệt màu sắc (hình dạng, tên gọi,...)

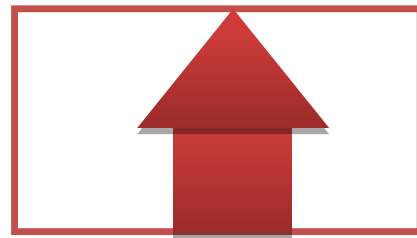
Chuẩn bị:

Xung quanh lớp, cô gắn một số hình (*Hình 1*), trên mỗi hình có dán một ngôi nhà, mỗi nhà một màu khác nhau: xanh, đỏ, vàng.

Mỗi trẻ có một nhà màu xanh (đỏ hoặc vàng).

Cách tiến hành:

Mức độ 1: Tổ chức chơi cả lớp, trong phòng học.



Hình 1. Nhà của bé

Cho trẻ vừa đi, vừa hát, khi có hiệu lệnh “tìm nhà” thì trẻ có hình màu nào về đúng nhà có màu đó. Sau khi tất cả các trẻ đã về đến nhà cô kiểm tra kết quả (cô đến từng nhà và hỏi trẻ: “Con có hình gì? tại sao lại về nhà này?”). Nếu có trẻ nào về nhầm nhà, cô cho tìm lại và nhảy lò cò về đúng nhà của mình.

Sau khi tất cả trẻ về đúng nhà, cô đến từng nhà và hỏi trẻ: Con có nhà màu gì? Tại sao con về nhà này? Tất cả các bạn trong khu này chỉ có nhà màu gì? (Nhấn mạnh vào các từ mang ý nghĩa tập hợp: tất cả, toàn bộ, chỉ có,...) (Ví dụ: tất cả các bạn trong khu này chỉ toàn nhà màu đỏ).

Mức độ 2: Cô yêu cầu nhà màu gì chỉ có trẻ có nhà màu đó về khu tương ứng, các trẻ khác đứng tại chỗ (ví dụ cô nói “về khu nhà màu xanh” trẻ có nhà màu xanh sẽ về khu tương ứng, các trẻ có nhà màu vàng, màu đỏ đứng yên). Sau đó cô hỏi cả lớp “Chỉ nhà màu gì mới được vào khu nhà này? những nhà màu nào không được vào?. Cô cho các trẻ tự kiểm tra xem bạn nào nhầm vị trí thì nhảy lò cò về đúng vị trí của mình (trẻ có nhà màu vàng hoặc đỏ về khu nhà này sẽ phải nhảy lò cò ra ngoài, ngược lại trẻ có nhà màu xanh phải nhảy lò cò về khu nhà này).

Mức độ 3: Cô yêu cầu trẻ có nhà màu gì đi tìm một đồ vật có màu sắc giống như thế, sau đó chạy về khu nhà có màu sắc tương ứng. Trẻ về các khu nhà xong, cô cho trẻ kiểm tra xem có trẻ nào về nhầm khu không thì nhảy lò cò về đúng khu của mình. Cô đến từng khu nhà hỏi trẻ: Đây là khu nhà màu gì? Đồ vật của con là cái gì? Có màu gì? (Cho một vài trẻ nói tên và màu sắc của đồ vật mình đã chọn), sau đó cho trẻ trả lời xem khu nhà này chỉ chứa các đồ vật có màu gì? (Nhấn mạnh vào từ chỉ có màu...).

Chú ý: Với các chủ điểm khác nhau có thể thay tên TC và đối tượng hoạt động cho phù hợp. (Ví dụ: Chủ điểm “Thực vật” cô có thể đặt tên “Tìm quả cho cây”. Khi đó khu nhà sẽ là các cây, mỗi trẻ sẽ có một quả theo dấu hiệu của cây).

Nhận xét, đánh giá kết quả chơi.

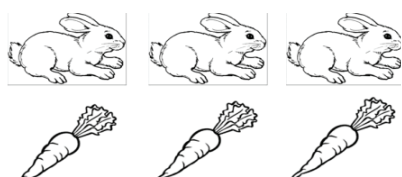
2.3.2. Ví dụ 2: TC “Thi xem ai nhanh” (đối tượng: trẻ 3 – 4 tuổi và 4 – 5 tuổi)

Mục đích: Rèn kỹ năng ghép đôi (tương ứng 1 – 1). Củng cố khả năng so sánh số lượng bằng kỹ năng ghép đôi để giúp trẻ hiểu mối quan hệ nhiều hơn – ít hơn – nhiều bằng nhau. Phát triển khả năng quan sát và giúp trẻ hiểu, diễn đạt đúng các từ “nhiều hơn, ít hơn, nhiều bằng nhau”.

Chuẩn bị: Cô chuẩn bị mỗi trẻ 1 tranh, trong tranh vẽ các nhóm đối tượng tương ứng có số lượng bằng nhau hoặc khác nhau.

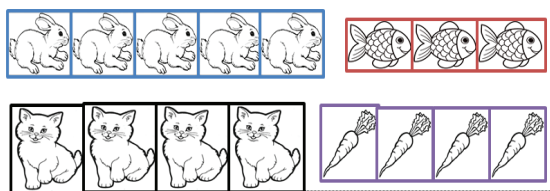
Cách tiến hành:

Mức độ 1 (Dùng cho trẻ 3 – 4 tuổi): Cho trẻ quan sát tranh và hỏi trẻ: Mèo thích ăn gì? Thỏ thích ăn gì? Hãy nối mỗi con vật với một món ăn mà nó thích. Sau đó cô yêu cầu trẻ dùng bút màu nối thành các cặp tương ứng trong nhóm với nhau. Sau khi trẻ nối xong cô cho trẻ nhận xét.



Hình 2. So sánh số thỏ và cà rốt

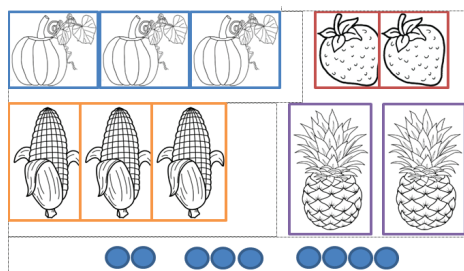
Tranh 1 (Hình 2): Con đã nối thế nào? (nối mỗi thỏ với 1 cà rốt, nhấn mạnh vào mối quan hệ mỗi...với một...). Số thỏ và số cà rốt như thế nào so với nhau? (Số thỏ nhiều bằng số cà rốt). Vì sao con biết? (Cô hướng dẫn trẻ diễn đạt: Số lượng 2 nhóm nhiều bằng nhau vì cả 2 nhóm không có đối tượng thừa ra, hoặc có bao nhiêu thỏ thì có bấy nhiêu củ cà rốt, cứ mỗi thỏ có một cà rốt...).



Hình 3. Nối hình

Tranh 2 (Hình 3): Con đã nối như thế nào? (Mèo với cá, thỏ với cà rốt). Số thỏ và số cà rốt như thế nào so với nhau? (Không bằng nhau). Số nào ít hơn? (Số cà rốt ít hơn số thỏ). Ít hơn bao nhiêu? (ít hơn 1). Vì sao? (Vì thiếu 1 củ cà rốt). Số nào nhiều hơn? (Số thỏ nhiều hơn). Nhiều hơn bao nhiêu? (nhiều hơn 1). Vì sao con biết? (vì thừa 1 chú thỏ). (Đối với nhóm cá – mèo hỏi tương tự).

Mức độ 2 (Dùng cho trẻ 4 – 5 tuổi): Vẫn thực hiện nội dung như mức 1 nhưng cho thêm yêu cầu: Làm thế nào để số lượng 2 nhóm nhiều bằng nhau? (Sau khi trẻ trả lời cả 2 trường hợp: Thêm một đối tượng vào nhóm ít hơn hoặc bớt 1 đối tượng ở nhóm nhiều hơn, cô cho trẻ vẽ thêm hoặc gạch bớt theo ý thích). Sau đó, cô cho các trẻ đại diện nêu kết quả (con đã vẽ thêm 1 con cá hoặc con đã gạch bớt 1 con mèo để mỗi con mèo có 1 con cá,...). Bây giờ số cá và số mèo (số thỏ và số cà rốt) như thế nào so với nhau? (Bằng nhau ạ). Vì sao? (Đủ để ghép đôi ạ).



Hình 4. Nhận biết số lượng tương ứng

Mức độ 3 (Dùng cho trẻ 4 – 5 tuổi): (Hình 4) Khi trẻ đã biết đếm, cô cho trẻ nối tranh ở mức khó hơn: nối các nhóm có số lượng bằng nhau với thẻ có số chấm tròn tương ứng. Khi trẻ thực hiện xong, cô có thể hỏi trẻ: Tranh vẽ gì? Mỗi loại có bao nhiêu? Có những loại nào có số lượng là 3? Có mấy nhóm có số lượng 3... có tất cả bao nhiêu loại? Đó là loại gì?

Nhận xét, đánh giá kết quả chơi.

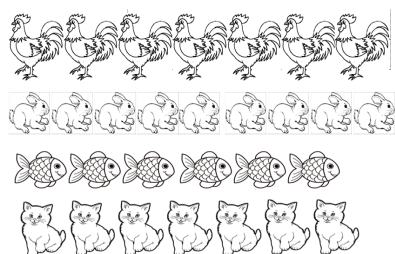
2.3.3. Ví dụ 3: TC “Chia nhóm” (đối tượng: trẻ 5 – 6 tuổi)

Mục đích: Củng cố khả năng tạo nhóm theo dấu hiệu, luyện đếm và chia 1 nhóm làm 2 phần bằng nhiều cách cho trẻ

Chuẩn bị: Mỗi trẻ 1 tờ giấy A4 có vẽ các hình (tùy chủ đề, chủ điểm) có số lượng khác nhau (Hình 5), bút dạ xanh, đỏ.

Cách tiến hành: Yêu cầu trẻ dùng bút màu đỏ khoanh tròn những nhóm có số lượng là 7. Dùng bút màu xanh chia nhóm có số lượng 7 đó thành 2 phần với các cách chia khác nhau. Chia xong đếm số lượng mỗi phần và viết các chữ số (hoặc chọn thẻ số tương ứng) đặt vào.

Khi trẻ thực hiện xong, cô có thể hỏi: Những nhóm nào có số lượng là 7? Có mấy nhóm? Đã chia các nhóm làm 2 phần như thế nào? Có mấy cách để chia 1 nhóm có 7 đối tượng làm 2 phần (nêu kết quả từng cách chia). Có bạn nào chia được nhóm có số lượng 7 thành 2 phần nhiều bằng nhau không?



Hình 5. Chia nhóm

Cô kết luận: Chia 7 đối tượng làm 2 phần có 3 cách chia (1 – 6; 2 – 5; 3 – 4) nhưng không chia được thành 2 phần có số lượng nhiều bằng nhau.

Chú ý: Trò chơi này có thể tổ chức cho trẻ 4 – 5 tuổi nếu chỉ sử dụng số lượng trong phạm vi 5. Trò chơi này có thể tổ chức theo từng nhóm 3 – 5 trẻ. Khi đó tranh được vẽ trên khổ giấy A3, mỗi nhóm có những loại đối tượng khác nhau.

Nhận xét, đánh giá kết quả chơi.

2.3.4. Ví dụ 4: TC “Gấp sỏi” (đối tượng: trẻ 4 – 5 tuổi và 5 – 6 tuổi)

Mục đích: Củng cố khả năng luyện đếm, nhận biết số lượng trong phạm vi số đã học. Phát triển cơ tay và tính khéo léo của trẻ.

Chuẩn bị: Mỗi trẻ một số viên sỏi nhỏ, vừa với hoạt động của tay trẻ, một hộp bằng bìa cứng hoặc vỏ nhựa làm giỏ.

Cách tiến hành: Cô hướng dẫn trẻ đan các ngón của 2 tay vào nhau, khi có hiệu lệnh “bắt đầu” các con dùng 2 ngón tay trở cấp từng hòn sỏi bỏ vào giỏ (Hình 6). Đánh giá trẻ theo 2 mức độ:

Mức độ 1: (Theo số lượng) Cô mở 1 bản nhạc, “trẻ gấp sỏi”. Kết thúc bản nhạc, cô cho trẻ bỏ sỏi trong giỏ ra và đếm. So sánh số lượng sỏi để xem ai bắt được nhiều nhất, ai bắt được ít nhất.



Hình 6. Gấp sỏi

Mức độ 2: (Theo thời gian) Thi xem ai nhanh nhất. Cô đưa ra số lượng trẻ gấp đủ số sỏi theo yêu cầu của cô (Cô yêu cầu gấp 4 viên sỏi hoặc nghe xem có bao nhiêu tiếng vỗ tay hãy gấp bấy nhiêu viên sỏi). Sau khi trẻ làm xong, cô cho trẻ nhận xét: Có bao nhiêu tiếng vỗ tay? Cần gấp bao nhiêu viên sỏi? Ai gấp nhanh nhất?.

Cho trẻ kiểm tra xem có trẻ nào làm sai cô giúp trẻ sửa sai.

Nhận xét, đánh giá kết quả chơi.

2.3.5. Ví dụ 5: TC “Tôi đứng thứ mấy” (đối tượng: Trẻ 4 – 5 tuổi và 5 – 6 tuổi)

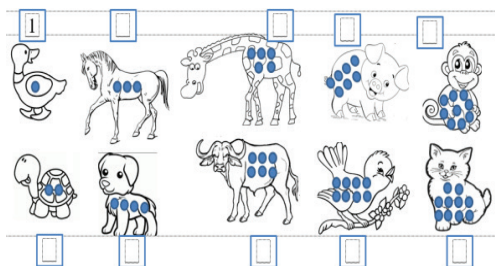
Mục đích: Củng cố mối quan hệ giữa số lượng và chữ số. Dạy trẻ biết sắp xếp các số theo thứ tự từ 1 đến 10. Giúp trẻ hiểu ý nghĩa thứ hai của số “chỉ thứ tự”. Trẻ hiểu thế nào là thứ nhất, thứ 2, thứ 3,... và biết sử dụng ở những chỗ thích hợp. Củng cố khả năng định hướng trong không gian

Chuẩn bị: Bức tranh có các con vật khác nhau. Trên mình con vật có các chấm tròn, bên cạnh có các ô vuông trống (Hình 7). Bức tranh về cuộc đua của các con vật (Hình 8). Mỗi trẻ có một số tranh lô tô rời về một số con vật.

Cách tiến hành:

Mức độ 1: Tranh 1 (Hình 7): Cô cho trẻ nhận biết các chữ số trong phạm vi số đã học và sắp

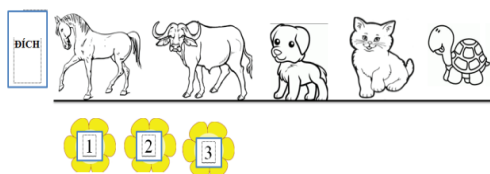
xếp các chữ số theo thứ tự từ trái sang phải, từ nhỏ đến lớn. Cho trẻ đếm số chấm trên lưng các con vật và viết chữ số hoặc đặt thẻ số vào ô vuông bên cạnh. Sau đó cho trẻ nối các con vật với nhau theo thứ tự từ con ít chấm nhất đến con nhiều chấm nhất.



Hình 7. Số lượng – số thứ tự

Cho trẻ nhận xét xem: Nếu tính từ con 1 chấm, con nào đứng thứ nhất, thứ 2,...con nào đứng cuối cùng. Cho trẻ chỉ tay vào từng con vật, đọc tên và thứ tự (ví dụ: Con vịt thứ nhất, con rùa thứ hai,...).

Tranh 2 (Hình 8): Cô cho trẻ quan sát tranh, gọi tên các con vật trong tranh, đếm số con vật trong tranh. Cô giới thiệu nội dung của bức tranh: Đây là các con vật đang trên đường chạy đua về đích, bên cạnh là các huy chương được xếp theo thứ tự: Giải nhất (số 1), giải nhì (số 2),...Cô yêu cầu các con hãy nối các con vật về đích với các huy chương theo thứ tự tương ứng (Hình 8). Sau khi trẻ nối xong, cô cho trẻ nêu từng con vật và vị trí tương ứng (ví dụ: Con ngựa thứ nhất, con trâu thứ hai,...). Trẻ nối xong, cô có thể cho trẻ tô màu các con vật (Ví dụ: Tô màu đỏ con về thứ nhất, màu vàng cho con về thứ hai,...).



Hình 8. Số thứ tự

Mức độ 2: Khi trẻ đã nắm vững thứ tự các số cô cho trẻ lấy các tranh lô tô rời về các con vật để xếp thành dãy theo thứ tự mà cô yêu cầu. Ví dụ: Lấy cho cô 5 con vật trong đó có con mèo. Yêu cầu xếp các con vật theo thứ tự nào đó rồi hỏi con mèo đứng thứ mấy? Tại sao? (Chẳng hạn: “mèo – chó – lợn – gà – vịt” thì mèo đứng

ở vị trí thứ nhất theo hướng từ trái sang phải hoặc mèo đứng ở vị trí thứ 5 theo hướng từ phải sang trái).

Cô cũng có thể yêu cầu hãy xếp 5 con vật thành dãy sao cho con mèo đứng ở vị trí thứ 4 (trẻ có thể thực hiện “chó – mèo – lợn – gà – vịt” hoặc “chó – gà – lợn – mèo – vịt”). Khi trẻ thực hiện xong, cô gọi 2 trẻ đại diện vừa chỉ tay vào từng con vật vừa đọc theo thứ tự để xác định kết quả và giải thích kết quả. Cô chính xác hóa kết quả.

Qua TC này cô giúp trẻ hiểu: Thứ tự các đối tượng trong một dãy phụ thuộc vào hướng đếm trong không gian.

Nhận xét, đánh giá kết quả chơi.

3. Kết luận

Việc học của trẻ mầm non được thực hiện qua việc tổ chức chơi cho trẻ “*học bằng chơi, chơi bằng học*”. Những biểu tượng toán học dù đơn giản nhưng do vốn hiểu biết của trẻ còn hạn chế, khả năng phân tích tổng hợp còn chưa phát triển, nên muốn tạo ra hứng thú để trẻ ham hiểu biết, yêu thích khám phá khoa học thì tổ chức TC là một hoạt động hiệu quả, mang lại cho trẻ trạng thái tinh thần vui vẻ, phấn chấn, dễ chịu, từ đó biểu thức toán được trẻ tiếp nhận một cách nhẹ nhàng, tự nhiên.

Trong khi tổ chức TC để củng cố biểu tượng về tập hợp, số lượng và thực hành đếm ta còn có thể kết hợp củng cố một số biểu tượng toán học khác như biểu tượng về hình dạng, kích thước, định hướng trong không gian, làm quen với môi trường xung quanh... Khi tiến hành tổ chức chơi theo nhóm, tinh thần đoàn kết, tương trợ lẫn nhau của trẻ cũng được phát huy, ngôn ngữ phát triển,... Vì thế, các TCHT nói chung và TC toán học ở trường mầm non nói riêng cần được tổ chức thường xuyên để chuẩn bị tốt cho trẻ những kiến thức toán sơ đẳng trước khi bước vào trường phổ thông.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- [1] Bộ GD-ĐT. *Chương trình giáo dục mầm non* (2017), NXB Giáo dục Việt Nam.

- [2] A.V Daporôdest (2000), *Những cơ sở của giáo dục mẫu giáo*. NXB Đại học Sư phạm.
- [3] Nguyễn Thị Hòa (2010), *Phát huy tính tích cực nhận thức của trẻ mẫu giáo 5 – 6 tuổi trong trò chơi học tập*. NXB Đại học Sư phạm.
- [4] Nguyễn Thị Hòa (2003), *Biện pháp tổ chức trò chơi học tập nhằm phát huy tính tích cực nhận thức của trẻ mẫu giáo lớn (5 – 6 tuổi)*. Luận án tiến sĩ giáo dục học, Trường ĐH sư phạm Hà Nội.
- [5] Đỗ Thị Minh Liên (2003), *Phương pháp hình thành biểu tượng toán học sơ đẳng cho trẻ mầm non*. NXB Đại học Sư phạm.
- [6] Đinh Thị Nhung (2001), *Toán và phương pháp hình thành các biểu tượng toán học cho trẻ mẫu giáo (tập 1, 2)*. NXB Đại học Quốc gia Hà Nội.
- [7] Nguyễn Mạnh Tuấn (2013), *Phát triển tư duy hình học cho trẻ mẫu giáo lớn và tiểu học qua một số hoạt động hình học*. Luận án tiến sĩ Giáo dục học, Trường ĐH Sư phạm Hà Nội.
- [8] Nguyễn Ánh Tuyết (chủ biên), Nguyễn Thị Như Mai, Đinh Thị Kim Thoa (2009), *Tâm lý học trẻ em lứa tuổi mầm non*. NXB Đại học Sư phạm.
- [9] Đinh Văn Vang (2012), *Tổ chức hoạt động vui chơi cho trẻ mầm non*. NXB Giáo dục Việt Nam.

A NUMBER OF LEARNING GAMES HELP CHILDREN TO APPROACH TO SYMBOL OF “GATHER – NUMBER – COUNT”

Đinh Thi Bích Hậu
Tay Bac University

Abstract: *The article propose a number of Math games to make preschool children more interested in approaching to symbol of “gather - number - count” and thence, children get Math knowledge of “gather - number - count” easily and naturally. The games which are recommended in this article help children to consolidate a number of contents, such as: creating groups by previous sign, pairing, comparing numbers by pairing, counting numbers and identifying number, ordinal numbers.*

Keywords: *Games, learning games, counting, numbers, ordinal numbers.*

Ngày nhận bài: 4/7/2019. Ngày nhận đăng: 12/10/2019.

Liên lạc: Đinh Thị Bích Hậu; *Email:* bichhau3011@gmail.com