

## MỐI LIÊN HỆ GIỮA TRÒ CHƠI VẬN ĐỘNG VÀ KỸ NĂNG LÀM VIỆC NHÓM

LÂM THANH MINH\*, HUỖNH TRUNG PHONG\*\*

### TÓM TẮT

*Bài viết tìm hiểu sự tác động của trò chơi vận động với việc góp phần hình thành và phát triển các kỹ năng mềm cho sinh viên, cụ thể là kỹ năng làm việc nhóm. Trò chơi vận động có mối liên hệ với kỹ năng làm việc nhóm của sinh viên khá cụ thể.*

**Từ khóa:** trò chơi, trò chơi vận động, kỹ năng, kỹ năng làm việc nhóm.

### ABSTRACT

#### *The relationship between physical activities and teamwork skills*

*The article studies the impact of physical activities on forming and developing soft skills for students, especially teamwork skills. Findings show that physical activities have a specific connection with team work skills of students.*

**Keywords:** activity, physical activities, teambuilding, skills, team-work skill.

### 1. Đặt vấn đề

Cùng với sự phát triển của xã hội loài người, ngay từ khi ra đời, trò chơi không chỉ thỏa mãn cho con người nhu cầu về tinh thần mà còn là một trong những phương tiện giáo dục và giáo dưỡng thể chất. Trong đó, trò chơi vận động đã trở thành phương tiện giáo dưỡng thể chất và rèn luyện các kỹ năng mềm cần thiết [4], cụ thể là kỹ năng làm việc nhóm, một kỹ năng mà giới trẻ Việt Nam đang thiếu. Tuy nhiên, hiện nay chưa có nhiều nghiên cứu đề cập tác dụng của trò chơi vận động đến sự hình thành, phát triển kỹ năng mềm.

Ngày nay, trò chơi vận động được

sử dụng như một dạng hoạt động để hình thành và rèn luyện kỹ năng, vì trò chơi vận động là hoạt động mang tính tập thể, vừa có tính đối tượng và vừa có tính mục đích [7]. Để làm rõ vấn đề này, chúng tôi phân tích về mối liên hệ của trò chơi vận động và kỹ năng làm việc nhóm.

### 2. Khái niệm trò chơi vận động

#### 2.1. Khái niệm trò chơi

Ngay từ thời nguyên thủy, con người không những biết tạo ra công cụ lao động để cải tạo tự nhiên, sản xuất ra thức ăn và các vật liệu như: quần áo mặc và đồ tiêu dùng, mà trong quá trình lao động ấy cũng đã nảy sinh ngôn ngữ, nhu cầu nghỉ ngơi, vui chơi, giải trí... và các

\* HVCH, Trường Đại học Sư phạm Thể dục Thể thao TPHCM; Email: lamthanhhminh@hcmup.edu.vn

\*\* ThS, Trường Đại học Sư phạm TPHCM

bài tập thể chất. Người nguyên thủy đã sử dụng trò chơi để truyền thụ kinh nghiệm cuộc sống cho các thế hệ nối tiếp bằng cách bắt chước các động tác lao động. Trò chơi được ra đời từ đó và phát triển cùng với sự phát triển của xã hội loài người. Các trò chơi sơ khai của con người mang nhiều dấu ấn của lao động sản xuất và con người sáng tạo, trừu tượng hóa. Trò chơi phản ánh các mặt hoạt động của con người như văn hóa, giáo dục, quân sự... Qua từng thời kì lịch sử - xã hội loài người, khi phương thức và lực lượng sản xuất phát triển thì nội dung, cấu trúc của trò chơi cũng thay đổi theo để đảm bảo sự hòa nhập, yêu cầu ngày càng cao của xã hội loài người; từ đó, trò chơi được phát triển rất đa dạng và ngày càng phong phú, tác dụng của nó đối với đời sống xã hội cũng được con người chú ý nhiều hơn. Một số trò chơi dần dần mang tính văn hóa, tính dân tộc, tính giai cấp; thể hiện bản chất, truyền thống của dân tộc và tính chất xã hội nhất định.

Ngày nay, trò chơi được phân loại và sử dụng trong giáo dục, văn hóa, nghệ thuật, rèn luyện nâng cao sức khỏe cho con người và các trò chơi vận động được những người làm công tác giáo dục thể chất hết sức quan tâm. Vì vậy, trò chơi vừa là phương tiện vừa là con đường để lĩnh hội tri thức và khám phá thế giới xung quanh. Những luận điểm này mãi cho đến những năm 30 của thế kỉ XX mới được các nhà khoa học làm sáng tỏ. Trong những công trình nghiên cứu của

mình, L. X. Vugôtski đã lí giải và phân tích vai trò của hoạt động chơi, nhất là các trò chơi dưới dạng mô phỏng. Ông đã chỉ ra: chính những trò chơi mô phỏng tạo ra vùng “cận phát triển”, là điều kiện đầu tiên thuận lợi nhất cho sự hình thành và phát triển nhân cách, “hoàn cảnh chơi” mang tính tương tượng là con đường dẫn tới trừu tượng hóa; việc thực hiện các quy tắc chơi là trường học rèn luyện các phẩm chất ý chí, phẩm chất đạo đức. [5]

Một số nhà tâm lí - giáo dục học theo trường phái sinh học như K. Gross, S. Hall, V. Stern... cho rằng trò chơi là do bản năng quy định, chơi chính là sự giải tỏa năng lượng dư thừa. G. Piaget cho rằng, trò chơi là hoạt động trí tuệ thuần túy, là một nhân tố quan trọng đối với sự phát triển trí tuệ; theo quan điểm mác-xít, các nhà khoa học Xô-viết đã khẳng định rằng, trò chơi có nguồn gốc từ lao động và mang bản chất xã hội. Trò chơi được truyền thụ từ thế hệ này sang thế hệ khác chủ yếu bằng con đường giáo dục. [1]

Đặng Thành Hưng cho rằng: Trò chơi là một kiểu loại phổ biến của chơi có luật (tập hợp quy tắc định rõ mục đích, kết quả và yêu cầu hành động) và có tính cạnh tranh hoặc tính thách thức đối với người tham gia; là những công việc được tổ chức và tiến hành dưới hình thức chơi bằng chơi: học bằng chơi, giao tiếp bằng chơi, rèn luyện thân thể dưới hình thức chơi... [3]

Qua đó, có thể thấy, các trò chơi đều có luật lệ, quy tắc, nhiệm vụ, yêu cầu,

tức là có tổ chức và thiết kế, nếu không có những thứ đó thì không có trò chơi mà chỉ có sự chơi đơn giản. Như vậy, trò chơi là hoạt động phản ánh cuộc sống xã hội của con người, **có tính đối tượng, tính mục đích**, được vận hành theo quy luật, nguyên tắc. Trò chơi là tập hợp các yếu tố chơi, có hệ thống và có tổ chức, vì thế luật hay quy tắc chính là phương tiện tổ chức tập hợp đó. [3]

## 2.2. Trò chơi vận động

Trên cơ sở mục đích, tác dụng và những đặc tính của trò chơi vận động, có thể trình bày khái niệm trò chơi vận động như sau: Trò chơi vận động là hoạt động của con người, được cấu thành bởi hai yếu tố: vui chơi giải trí, thỏa mãn nhu cầu về mặt tinh thần; **giáo dục và giáo dưỡng thể chất** góp phần giáo dục đạo đức, ý chí, lòng dũng cảm, tinh thần đoàn kết... hình thành và phát triển các tố chất, kỹ năng, kỹ xảo cần thiết cho cuộc sống. [4]

Có rất nhiều quan điểm phân loại của các tác giả khác nhau về trò chơi vận động, song phổ biến nhất là dựa trên các cơ sở: căn cứ vào đặc điểm thao tác của hoạt động; căn cứ vào mục đích giáo dưỡng các tố chất thể lực; căn cứ vào nghề nghiệp hay hoạt động hỗ trợ cho môn thể thao nào đó; căn cứ vào môi trường hoạt động. Ngoài ra còn có nhiều căn cứ khác như khối lượng vận động để phân chia các nhóm trò chơi tĩnh hay động, hay chính và phụ...

Vì vậy, những trò chơi vận động được sử dụng trong giáo dục thể chất đều mang sẵn tính mục đích một cách rõ ràng và có một số đặc điểm sau:

+ Tổ chức hoạt động trò chơi trên cơ sở chủ đề có hình ảnh hoặc là những quy ước nhất định để đạt mục đích nào đó trong điều kiện và tình huống luôn thay đổi hoặc thay đổi đột ngột.

+ Để đạt mục đích (giành chiến thắng) thì có nhiều cách thức (phương pháp) khác nhau.

+ Trò chơi vận động mang tính tư tưởng rất cao. Trong quá trình chơi người học tiếp xúc với nhau và phải hoàn thành nhiệm vụ của mình trước tập thể ở mức độ cao, bên cạnh đó tập thể có trách nhiệm động viên, giúp đỡ cá nhân hoàn thành nhiệm vụ. Vì vậy, trong quá trình chơi sẽ dần hình thành được tình bạn, lòng nhân ái, tinh thần tập thể... cũng như xây dựng tác phong khản trương, nhanh nhẹn, tính kỷ luật, sự sáng tạo để hoàn thành nhiệm vụ với chất lượng cao..., góp phần giáo dục đạo đức và hình thành nhân cách cho người học.

+ Trò chơi vận động mang đặc tính thi đua rất cao: Trong quá trình tham gia trò chơi, người học được biểu lộ tình cảm rất rõ ràng, như: niềm vui khi chiến thắng, buồn khi thất bại, vui mừng khi thấy đồng đội hoàn thành nhiệm vụ, bản thân thấy có lỗi khi không làm tốt phần việc của mình... Vì tập thể mà cá nhân phải khắc phục khó khăn, phấn đấu hoàn thành nhiệm vụ của cả nhóm.

Tóm lại, trong xã hội ngày nay, trò chơi nói chung và trò chơi vận động nói riêng đã trở thành một trong những phương tiện để giáo dục thể chất [4, tr.7-8] và góp phần rèn luyện các phẩm chất, hình thành

và phát triển những kỹ năng cần thiết cho con người.

### **3. Khái niệm kỹ năng làm việc nhóm**

#### **3.1. Khái niệm kỹ năng**

Kỹ năng có nhiều dạng, có những kỹ năng khá đơn giản, nhưng cũng có những kỹ năng rất phức tạp. “Kỹ năng thường yêu cầu một hoàn cảnh và những tác động ngoại cảnh nhất định để đánh giá mức độ kỹ năng được thể hiện và được sử dụng. Một kỹ năng không bao giờ đứng riêng lẻ mà luôn có sự “tham gia” của các kỹ năng khác có liên quan”. Kỹ năng là năng lực của người thực hiện công việc có kết quả với một chất lượng cần thiết trong những điều kiện mới và trong khoảng thời gian tương ứng. Việc hình thành kỹ năng bao hàm cả việc thông hiểu mối quan hệ qua lại giữa mục đích hành động, điều kiện và cách thức hành động. Kỹ năng là giai đoạn trung gian giữa việc nắm vững cách thức mới thực hiện hành động, dựa trên cơ sở của tri thức và sự vận dụng đúng những tri thức tương xứng trong quá trình hoàn thành các bài tập nhưng chưa đạt tới mức độ kỹ xảo. [6]

Có thể nói, kỹ năng là khả năng thực hiện có kết quả một hành động nào đó bằng cách vận dụng những tri thức, những kinh nghiệm đã có với những điều kiện phù hợp, không chỉ vậy, kỹ năng còn là biểu hiện năng lực của con người.

#### **3.2. Khái niệm kỹ năng làm việc nhóm**

Làm việc nhóm không phải là sự cộng lại hay sự kết hợp một cách đơn giản bằng số đông, bằng sức mạnh trong

quá trình làm việc. Làm việc nhóm đòi hỏi phải có sự đầu tư, phải có sự phối hợp một cách ăn ý hoặc phải có sự tương tác đúng nghĩa dựa trên phương diện tâm lý giữa các cá nhân với nhau để thực hiện một mục tiêu chung”. Như vậy, làm việc nhóm là dạng hoạt động trong đó có sự phối hợp, hỗ trợ, chia sẻ lẫn nhau giữa các thành viên nhằm đạt mục tiêu của nhóm. [6, tr.264]

Mục đích của việc thành lập nhóm làm việc là để thực hiện những mục tiêu mà một cá nhân riêng lẻ khó có thể đạt được. Bản chất của làm việc nhóm là sự chia sẻ, đóng góp của mỗi thành viên vào việc thực hiện công việc chung của nhóm để đạt được mục tiêu đã đề ra. Điều mấu chốt ở đây là: nhóm sẽ không thể đạt được mục tiêu nếu không có sự phối hợp giữa các thành viên trong nhóm.

Làm việc theo nhóm tạo điều kiện tăng năng suất và hiệu quả của công việc. Nhiều nghiên cứu đã chứng minh rằng làm việc theo nhóm thì năng suất và hiệu quả của mỗi cá nhân cao hơn hẳn năng suất, hiệu quả trung bình của mỗi cá nhân khi làm việc riêng lẻ, đồng thời giảm được nhân sự, khâu trung gian nên linh hoạt hơn khi ứng phó với sự thay đổi của môi trường, nắm bắt cơ hội và giảm thiểu nguy cơ. Vì khi làm việc chung nhóm, các cá nhân sẽ hỗ trợ lẫn nhau về kỹ năng và kinh nghiệm.

Kỹ năng làm việc nhóm là sự tương tác giữa các thành viên trong một nhóm, nhằm thúc đẩy hiệu quả công việc, phát triển tiềm năng của tất cả các thành viên;

là khả năng vận dụng những tri thức và kinh nghiệm đã có về làm việc nhóm để hoàn thành nhiệm vụ chung của nhóm. [6, tr.265]

Một mục tiêu lớn thường đòi hỏi nhiều người cùng làm việc với nhau, vì vậy kỹ năng làm việc nhóm hiện nay đã trở thành một yếu tố quan trọng trong tổ chức cũng như trong cuộc sống, bởi vì *kỹ năng làm việc nhóm là khả năng tương tác có hiệu quả để thực hiện mục tiêu chung của nhóm bằng những tri thức và kinh nghiệm của từng thành viên.*

#### **4. Mối liên hệ giữa trò chơi vận động và kỹ năng làm việc nhóm**

Có thể khẳng định trò chơi vận động và kỹ năng làm việc nhóm có những đặc điểm chung về cấu trúc hoạt động, diễn biến tâm lý của người tham gia cũng như cách thức tổ chức thực hiện. Chính vì vậy, trò chơi vận động có thể tạo ra những tác động đối với sự phát triển kỹ năng làm việc nhóm; và ngược lại, kỹ năng làm việc nhóm sẽ giúp gia tăng hiệu quả và giá trị mà trò chơi vận động mang lại cho con người.

Tổ chức trò chơi vận động tạo nên sự đua tranh căng thẳng giữa các cá thể và giữa các nhóm cá thể với tính cảm xúc cao. Trong đa số các trò chơi, mặc dù chỉ là giả định nhưng đều phản ánh tâm lý ở mức khá cao làm nảy sinh tính sáng tạo, tính đồng đội và ý thức tự chủ rất cao. Trong trò chơi vận động, những mối quan hệ giữa các cá nhân và giữa các nhóm diễn ra tích cực. Các quan hệ này được xây dựng vừa theo kiểu hợp tác

(giữa những người cùng đội) vừa theo kiểu đua tranh (giữa các đối thủ trong các trò chơi đối kháng, giữa hai người hay hai đội) với những mâu thuẫn và xung đột nhất định. Điều đó tạo nên sự thấu hiểu, sức sáng tạo và sự đóng góp, cách giải quyết xung đột và sự tham gia vào việc ra quyết định, từ đó tạo luồng cảm xúc và tác động đến sự biểu hiện rõ nét của các phẩm chất đạo đức cá nhân. Thực tế cho thấy các giờ học của học phần “Trò chơi vận động” trong đào tạo chuyên ngành giáo dục thể chất chính là môi trường giúp các bạn sinh viên trao đổi, thảo luận, phân công tập luyện, kỹ năng tự tổ chức và quản lý dưới sự giám sát của giáo viên bộ môn; là nơi tạo ra các tiền đề giúp sinh viên thể hiện sự tổ chức nhóm, quản lý nhóm, chinh phục thử thách. Vì vậy có thể nói, việc tham gia tổ chức, thực hiện các trò chơi vận động là môi trường tốt để mỗi cá nhân tự rèn luyện các kỹ năng nói chung và kỹ năng làm việc nhóm nói riêng.

Qua phân tích, có thể nhận thấy trò chơi vận động là *hoạt động* giáo dục thể chất, góp phần giáo dục đạo đức, ý chí, lòng dũng cảm, tinh thần đoàn kết. Đây là một hoạt động đi từ nhận thức đến thực tiễn, do đó thúc đẩy quá trình hình thành và phát triển các tố chất, kỹ năng, kỹ xảo cần thiết cho cuộc sống mà cụ thể là kỹ năng làm việc nhóm.

Quá trình hình thành và rèn luyện kỹ năng nói chung, các kỹ năng bộ phận của kỹ năng làm việc nhóm nói riêng cũng đi từ nhận thức đến thực tiễn, gồm ba giai

đoạn: Giai đoạn nhận thức; Giai đoạn làm thử; Giai đoạn tập luyện [6]. Trong *Từ điển Tâm lí học* của A. M. Colman, “kĩ năng là sự thông thạo, hiểu biết chuyên môn sâu, là khả năng đạt được thành tích cao trong một lĩnh vực nhất định; cụ thể là một cách thức thực hiện hành vi có sự phối hợp, có tổ chức, đạt được thông qua sự huấn luyện và thực hành”. Vì vậy kĩ năng chỉ được hình thành thông qua các *hoạt động* được tổ chức theo chủ đề, đối tượng, mục đích và quy luật. Qua đó, chúng ta có thể nhận thấy, giữa trò chơi vận động và kĩ năng làm việc nhóm là một dạng hoạt động, *điều có các đặc điểm cơ bản là tính đối tượng, tính chủ thể, tính mục đích và tính vận hành theo nguyên tắc gián tiếp.* [7, tr.45]

*Như vậy, chúng ta có thể thấy, trò chơi vận động là trò chơi mang tính tập thể và làm việc nhóm. Trong hoạt động này, các thành viên trong nhóm và các nhóm phải phối hợp với nhau, từ đó hình thành những kĩ năng.*

Ngược lại, chúng ta cũng dễ dàng thấy được kĩ năng làm việc nhóm có ảnh hưởng đến hiệu quả chơi trò chơi vận động. Trong tâm lí học, *hoạt động* là phương thức tồn tại của con người trong thế giới, vì muốn tồn tại thì con người phải hoạt động; và thông qua hoạt động, con người sẽ thỏa mãn những nhu cầu

của mình cũng như gián tiếp được phát triển; *hoạt động* còn là tác động liên tục của con người đối với thế giới xung quanh nhằm tạo ra những sản phẩm hết sức đa dạng và phong phú gắn chặt với đời sống con người, cũng như thông qua đó con người nhận thức được sự phát triển của chính mình; *hoạt động* là mối quan hệ tác động qua lại giữa con người và thế giới để tạo ra sản phẩm cả về phía thế giới, cả về phía con người [7, tr.44]. Trong thực tế, làm việc nhóm là dạng *hoạt động* trong đó có sự phối hợp, hỗ trợ, chia sẻ lẫn nhau giữa các thành viên nhằm đạt mục tiêu của nhóm [6, tr.264]. Và đây chính là những yêu cầu cần thiết để tổ chức, thực hiện trò chơi vận động một cách hiệu quả.

## 5. Kết luận

Tuy trò chơi vận động chỉ là giả định nhưng phản ánh tâm lí ở mức khá cao làm nảy sinh tính sáng tạo, tính đồng đội. Đây là yếu tố cần thiết để làm việc nhóm thành công. Do đó, qua phân tích trên có thể kết luận rằng nên sử dụng trò chơi vận động nhằm phát triển kĩ năng làm việc nhóm cho các đối tượng học sinh, sinh viên và rộng hơn là ứng dụng các hoạt động thể dục thể thao ngoại khóa nhằm phát triển kĩ năng mềm. Và đây là một hướng ứng dụng khá cụ thể, khả thi trong thực tiễn hiện nay.

**TÀI LIỆU THAM KHẢO**

1. Nguyễn Kim Chuyên (2012), *Xây dựng và sử dụng trò chơi dạy học nhằm tích cực hóa hoạt động học tập của sinh viên sư phạm trong dạy học môn Giáo dục học ở Trường Đại học Đồng Tháp*, Đề tài cấp cơ sở Trường Đại học Đồng Tháp.
2. Nguyễn Quốc Huy (2011), “Ảnh hưởng của trò chơi vận động đến quá trình giáo dục thể chất trong trường học”, Kỉ yếu *Hội nghị khoa học lần thứ 25 Đại học Quốc gia Hà Nội*, Nxb Đại học Quốc gia Hà Nội.
3. Đặng Thành Hưng (2002), *Dạy học hiện đại - Lí luận, biện pháp, kĩ thuật*, Nxb Đại học Quốc gia Hà Nội.
4. Đinh Văn Lãm, Đào Bá Trì (1999), *Giáo trình trò chơi vận động*, Nxb Thể dục thể thao.
5. Hà Thị Kim Linh (2009), *Nghiên cứu thực trạng sử dụng trò chơi dân gian trong giáo dục học sinh các trường tiểu học khu vực miền núi*, đề tài cấp Bộ.
6. Huỳnh Văn Sơn (chủ biên) (2012), *Phát triển kĩ năng mềm cho sinh viên đại học sư phạm*, Nxb Giáo dục Việt Nam.
7. Huỳnh Văn Sơn (chủ biên), Lê Thị Hân, Trần Thị Thu Mai, Nguyễn Thị Uyên Thy (2012), *Giáo trình tâm lí học đại cương*, Nxb Đại học Sư phạm TPHCM.
8. Carr, Kathryn S. (1988), “How Can We Teach Critical Thinking?”, *Childhood Education*, 69-73.

(Ngày Tòa soạn nhận được bài: 07-7-2015; ngày phản biện đánh giá: 12-7-2015;  
ngày chấp nhận đăng: 24-11-2015)