

# Vận dụng thuyết đa trí tuệ vào việc thiết kế trò chơi học tập nhằm hình thành biểu tượng toán học sơ đẳng cho trẻ 5 - 6 tuổi

Lương Thị Minh Thủy<sup>1</sup>, Nguyễn Thanh Thắm<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Trường Đại học Sư phạm - Đại học Huế  
34 Lê Lợi, thành phố Huế, tỉnh Thừa Thiên Huế,  
Việt Nam  
Email: luongthminhthuy@dhsphue.edu.vn

<sup>2</sup> Trường Mầm non Tường Vân  
83/2 TA18, phường Thới An, quận 12,  
Thành phố Hồ Chí Minh, Việt Nam  
Email: nguyenthanhtham.mn@gmail.com

**TÓM TẮT:** Sự ra đời của thuyết đa trí tuệ đã nhận được sự quan tâm của giới học thuật bởi vì nó đem lại một cái nhìn mới mẻ về quan niệm trí thông minh. Bài báo giới thiệu một số kết quả nghiên cứu trong vận dụng thuyết đa trí tuệ vào việc thiết kế trò chơi học tập nhằm hình thành biểu tượng toán học sơ đẳng cho trẻ 5 - 6 tuổi.

**TỪ KHÓA:** Thuyết đa trí tuệ; trò chơi học tập; biểu tượng toán học sơ đẳng; trẻ 5 - 6 tuổi; thiết kế.

→ Nhận bài 30/4/2019 → Nhận kết quả phản biện và chỉnh sửa 17/5/2019 → Duyệt đăng 25/7/2019.

## 1. Đặt vấn đề

Năm 1983, Tiến sĩ Howard Gardner - một nhà tâm lý học nổi tiếng của Đại học Harvard - đã xuất bản một cuốn sách có nhan đề “Frames of Mind” trong đó ông công bố các nghiên cứu và lý thuyết của mình về sự đa dạng của trí thông minh (Theory of Multiple Intelligences) – thuyết đa trí tuệ (ĐTT). Theo quan điểm này, trí thông minh của mỗi con người được khai thác dựa vào những năng khiếu tiềm ẩn riêng chứ không nhất thiết phải giỏi toán, giỏi khoa học mới thông minh. Nhìn chung, trên thế giới có nhiều nhà nghiên cứu đã ứng dụng thuyết ĐTT vào giáo dục (GD) nhưng ở Việt Nam thuyết này chỉ mới bước đầu ứng dụng và ứng dụng chưa thật sâu sắc. Đặc biệt, chưa có công trình nào nghiên cứu về việc vận dụng thuyết này để xây dựng trò chơi nhằm hình thành biểu tượng toán học sơ đẳng (BTTHSD) cho trẻ mầm non (MN). Việc nghiên cứu và vận dụng thuyết ĐTT vào trong GD MN là cần thiết bởi nó góp phần phát hiện và phát triển sớm năng khiếu riêng của bản thân mỗi đứa trẻ. Những trò chơi được xây dựng dựa trên cơ sở vận dụng thuyết ĐTT sẽ kích thích tính tích cực, chủ động, khơi gợi sự hứng thú và các cảm xúc tích cực của trẻ khi tham gia vào hoạt động, giúp cho các biểu tượng toán không còn khô khan mà trở nên sinh động, hấp dẫn hơn. Vận dụng thuyết ĐTT vào việc thiết kế trò chơi học tập (TCHT) nhằm hình thành BTTHSD cho trẻ 5-6 tuổi là hướng nghiên cứu thiết thực và mới mẻ nhằm đổi mới phương pháp trong dạy học và nâng cao hiệu quả GD ở trường MN.

## 2. Nội dung nghiên cứu

### 2.1. Một số kết quả nghiên cứu lý luận

#### 2.1.1. Thuyết đa trí tuệ và biểu hiện ở trẻ mẫu giáo

Học thuyết ĐTT hay còn gọi là trí thông minh đa diện được phát triển vào năm 1983 bởi Tiến sĩ Howard Gardner, là một nhà tâm lý học và nhà GD học người Mỹ. Học thuyết này cho rằng khái niệm truyền thống về trí thông minh dựa trên kiểm tra IQ là quá hạn chế. Thay vào đó, Tiến sĩ

Gardner đề xuất 8 loại hình trí tuệ khác nhau để giải thích cho một phạm vi rộng hơn về tiềm năng của con người ở cả trẻ em và người lớn” [1, tr.115]. Đó là: Trí thông minh toán học - logic, trí thông minh từ vựng - ngôn ngữ, trí thông minh thị giác - không gian, trí thông minh vận động, trí thông minh âm nhạc, trí thông minh tương tác, trí thông minh nội tâm, trí thông minh thiên nhiên.

*Sự biểu hiện của thuyết ĐTT đối với trẻ mẫu giáo:*

**Thông minh về logic - Toán:** Thích chơi các trò chơi liên quan đến con số, trò chơi ghép hình, làm các thử nghiệm, thí nghiệm, thích các hoạt động khám phá khoa học, khả năng lập luận tốt và biết đặt các câu hỏi có tính logic, thích các trật tự và các chỉ dẫn có tính logic như: Sắp xếp bàn ghế, áo quần, đồ dùng gọn gàng, thích chơi lắp ghép, xếp hình, thích nghiên cứu và khám phá máy tính hay các thiết bị điện tử.

**Thông minh về từ vựng ngôn ngữ:** Nhạy cảm với ngữ nghĩa, nhịp điệu, âm thanh về các từ, thích thú với việc kể chuyện, đọc thơ, ca dao, câu đố và chơi các trò chơi đố chữ, giải đáp câu đố, đóng kịch, thích các trò chơi có lồng ghép yếu tố kể chuyện...

**Thông minh về thị giác - không gian:** Thích tạo ra các hình vẽ, hoa văn và cần có sự kích thích về thị giác, hay mơ mộng, có năng khiếu về nghệ thuật, thích tô màu...

**Thông minh về vận động:** Khỏe mạnh và năng động, thích nhảy, múa, đóng kịch, khiêu vũ, thể hiện bản thân với những hành động và nhịp điệu cơ thể, thích học tập thông qua các chuyển động của cơ thể, thông qua việc chạm vào và cảm giác về sự vật, thường xuyên sử dụng các chuyển động, cử chỉ, điệu bộ, các biểu hiện cơ thể để học hỏi và giải quyết vấn đề, thích thú khi được vận động...

**Thông minh về âm nhạc:** Thích chơi các nhạc cụ âm nhạc, hát, gõ trống, gõ theo phách, nhịp, học dễ dàng hơn nếu có bật nhạc hoặc có hỗ trợ âm thanh, nhịp điệu, thích các âm thanh từ: Giọng nói, nhạc cụ, hay nhún nhảy, lắc lư theo điệu nhạc...

**Thông minh nội tâm:** Thích làm việc độc lập, chơi một mình, ngồi một mình suy ngẫm, biết tự động viên, khuyến khích bản thân và thích hoạt động một mình, thường tách ra và không đi theo xu hướng của đám đông, có thể làm việc một mình trong thời gian dài, thích lập kế hoạch, kĩ tính.

**Thông minh về tương tác:** Thích giao tiếp xã hội, thích thảo luận, có thể “đọc” được cảm xúc và cách cư xử của người khác, luôn muốn làm trưởng nhóm trong các nhóm chơi và phân công nhiệm vụ cho các bạn, giúp đỡ bạn cùng tuổi và làm việc hợp tác với người khác, thích thú với các hoạt động giao lưu, gặp gỡ, tự tin khi kết bạn với bạn mới và kết bạn nhanh chóng, thường được bạn bè hỏi ý kiến, biết cách tạo động lực thúc đẩy người khác làm việc.

**Thông minh về thiên nhiên:** Yêu thích thiên nhiên, thích các hoạt động ngoài trời, hoạt động khám phá, thích quan sát thiên nhiên và tìm hiểu về thiên nhiên, thích các trò chơi sắp xếp, phân loại các thành phần từ thiên nhiên, hứng thú khi chơi các trò chơi có sử dụng hình ảnh động vật, thực vật...

**2.1.2. Biểu tượng toán học sơ đẳng và hoạt động hình thành biểu tượng toán học sơ đẳng cho trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi**

Trong Triết học và Tâm lí học, biểu tượng là khái niệm chỉ một giai đoạn, một hình thức của nhận thức cao hơn cảm giác, cho ta hình ảnh của sự vật còn giữ lại trong đầu óc sau khi tác động của sự vật vào giác quan ta đã chấm dứt [2].

BTTHSD có thể được hiểu là những nhận thức cơ bản về khoa học Toán học thông qua sự tiếp xúc trực tiếp với các dấu hiệu về số lượng, kích thước, hình dạng, không gian và thời gian. Đó là cơ sở đầu tiên của sự phát triển Toán học. Ở trường MN, hoạt động hình thành BTTHSD được tổ chức ngay từ độ tuổi nhà trẻ với các khái niệm ban đầu về nhóm, chia nhóm, gộp nhóm... theo màu sắc, tên gọi... Đến tuổi mẫu giáo, trẻ được nhận biết các BTTHSD thông qua hoạt động phát triển nhận thức với các nhiệm vụ cơ bản như: Trang bị cho trẻ những kiến thức ban đầu về tập hợp, con số, kích thước, hình dạng, không gian và thời gian, hình thành một số kĩ năng về đếm, đo lường, thêm bớt, chia nhóm, phát triển đúng mức khả năng trí tuệ và các thao tác tư duy như: Phân tích, tổng hợp, so sánh, khái quát hóa, trừu tượng hóa, dạy trẻ hiểu và sử dụng đúng một số thuật ngữ Toán học, góp phần làm chính xác và phong phú hơn ngôn ngữ cho trẻ, phát triển tính ham hiểu biết và năng lực nhận biết cho trẻ, rèn luyện tính cẩn thận, chính xác, mở rộng năng lực hoạt động cho trẻ.

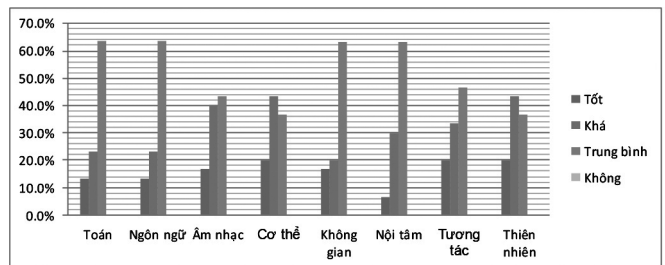
Với trẻ mẫu giáo 5 - 6 tuổi, hoạt động hình thành BTTHSD là hoạt động kế thừa và mở rộng cho độ tuổi trước đó nhằm làm phong phú và chính xác hơn các kiến thức về BTTHSD cho trẻ. Lúc này, trẻ được nhận biết các biểu tượng về số trong phạm vi 10, biết thêm bớt trong phạm vi 10, phân biệt các hình tròn, hình vuông, hình tam giác, hình chữ nhật qua các điểm đặc biệt, so sánh và sử dụng các từ: To nhất - nhỏ hơn - nhỏ nhất; cao nhất - thấp hơn - thấp nhất, nhiều nhất - ít hơn - ít nhất, phân biệt phía trái phía phải của người khác, phân biệt hôm qua, hôm nay, ngày mai...

**2.1.3. Mối quan hệ của việc phân loại biểu hiện đa trí tuệ đối với sự hình thành biểu tượng toán học sơ đẳng cho trẻ mầm non**

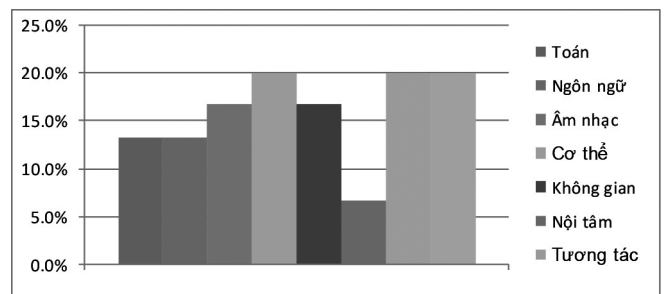
Toán học là một môn học mang tính trừu tượng, đòi hỏi tính tư duy logic cao. Vì vậy, nhiệm vụ đặt ra cho GV khi tổ chức hoạt động hình thành BTTHSD cho trẻ cần phải có sự khéo léo, linh hoạt sao cho có thể làm giảm bớt đi tính chất “khô khan” của Toán học, đưa các biểu tượng toán lại gần hơn với trẻ, kích thích sự hứng thú của trẻ, khiến trẻ ham mê học toán. Việc phân loại biểu hiện của ĐTT thành các loại hình trí tuệ khác nhau sẽ giúp cho GV có thể giải quyết nhiệm vụ đặt ra, trên cơ sở tìm hiểu, lựa chọn hoạt động phù hợp với từng đối tượng trẻ. Một số gợi ý trong tổ chức hoạt động hình thành BTTHSD cho trẻ trên cơ sở vận dụng thuyết ĐTT: Trẻ thuộc trí tuệ vận động thì cho trẻ vận động trước khi vào học như phát rổ cho các bạn, trẻ thuộc trí tuệ tương tác thì cho trẻ làm trưởng nhóm, trẻ có trí tuệ thiên nhiên thì sử dụng các hình ảnh con vật hay cây cối làm ví dụ khi hỏi trẻ, trẻ có trí tuệ ngôn ngữ thì cho trẻ kể chuyện, trẻ có trí tuệ không gian thì cho trẻ sử dụng các hình vẽ...

**2.2. Thực trạng biểu hiện của thuyết đa trí tuệ ở trẻ 5 - 6 tuổi**

Chúng tôi đã tiến hành tìm hiểu về các biểu hiện ở trẻ 5 - 6 tại Trường MN Hoa Mai, thành phố Huế. Sau khi giới thiệu với GV về thuyết ĐTT, chúng tôi tiến hành khảo sát các loại trí thông minh ở trẻ 5-6 tuổi trên 2 lớp mẫu giáo lớn 1 và mẫu giáo lớn 2 ở Trường MN Hoa Mai, thành phố Huế. Theo thông tin từ các GV, 2 lớp này là 2 lớp có mức độ nhận thức tương đương nhau. Vì vậy, nó sẽ là cơ sở để tiến hành thực nghiệm sau này. Kết quả sau khi quan sát và phát phiếu điều tra được tổng hợp lại ở biểu đồ sau (xem Biểu đồ 1 và Biểu đồ 2):



Biểu đồ 1: Biểu đồ thể hiện mức độ xuất hiện các loại hình trí tuệ ở trẻ 5-6 tuổi



Biểu đồ 2: Biểu đồ thể hiện tỉ lệ các loại hình trí tuệ phát triển tốt nhất ở trẻ

Từ 2 biểu đồ trên có thể thấy, trẻ 5 - 6 tuổi có xu hướng phát triển cả 8 năng lực trí tuệ theo quan điểm của Hawar Garder. Tuy nhiên, các năng lực trí tuệ phát triển ở trẻ không đồng đều. Phần nhiều trẻ phát triển theo năng lực trí tuệ âm nhạc, trí tuệ vận động, trí tuệ tương tác, trí tuệ thiên nhiên và trí tuệ nội tâm là loại hình trí tuệ xuất hiện ít nhất ở trẻ. Các năng lực trí tuệ này không tách rời, độc lập phát triển mà chúng phát triển cùng nhau. Ở mỗi trẻ có thể xuất hiện cả 8 loại trí tuệ, tuy nhiên nó xuất hiện ở các mức độ khác nhau gồm: giỏi, khá, trung bình, yếu. Đa số trên mỗi trẻ thường xuất hiện đồng thời từ 1-2 năng lực trí tuệ nổi trội ở mức độ tốt.

### 2.3. Vận dụng thuyết đa trí tuệ vào việc thiết kế trò chơi học tập nhằm hình thành biểu tượng toán học sơ đẳng cho trẻ mẫu giáo 5 - 6 tuổi

#### 2.3.1. Trò chơi học tập nhằm hình thành biểu tượng toán học sơ đẳng cho trẻ mầm non

##### a. Bản chất và đặc điểm [3]

TCHT là trò chơi có luật cố định, do người lớn nghĩ ra cho trẻ chơi, với nhiều nội dung và luật chơi khác nhau nhằm hình thành và phát triển nhận thức cho trẻ. TCHT nhằm hình thành BTTHSD cho trẻ là hoạt động phát triển nhận thức, là hoạt động chủ đạo của quá trình hình thành và phát triển về BTTHSD cho trẻ, tình huống chơi được xuất phát từ cuộc sống thực nhưng hành động chơi không bị bó buộc mà mang tính biểu trưng, khái quát của hoạt động nhận thức và được xây dựng theo cấu trúc của một TCHT đảm bảo yêu cầu nhận thức về BTTHSD.

##### b. Các nguyên tắc sử dụng TCHT nhằm hình thành BTTHSD cho trẻ [3]

- Nâng cao mức độ hình thành các biểu tượng toán học cho trẻ.
- Phù hợp với những quy luật nhận thức và mức độ phát triển những biểu tượng toán học của trẻ.
- Phù hợp với đặc điểm của hoạt động vui chơi của trẻ ở lứa tuổi MN.
- Đảm bảo sự phù hợp chung và phù hợp riêng, phát triển khả năng độc lập, tích cực của quá trình chơi - học.

#### 2.3.2. Thiết kế trò chơi học tập nhằm hình thành biểu tượng toán học sơ đẳng cho trẻ 5-6 tuổi theo hướng vận dụng thuyết đa trí tuệ

##### a. Nguyên tắc vận dụng thuyết ĐTT vào việc thiết kế TCHT nhằm hình thành BTTHSD cho trẻ mẫu giáo 5 - 6 tuổi (nguyên tắc được đề xuất dựa trên các yêu cầu của một TCHT nhằm hình thành BTTHSD cho trẻ [3])

- Phù hợp với quy luật phát triển tâm lý trẻ: từ cảm tính đến lý tính.
- Phù hợp với mức độ phát triển biểu tượng toán của trẻ, với mức độ nắm kiến thức, kỹ năng của trẻ.
- Đáp ứng được nội dung hình thành các BTTHSD cho trẻ.
- Tạo điều kiện cho trẻ được luyện tập trí tuệ thật sự.
- Tạo cơ hội cho trẻ được củng cố và vận dụng những kiến thức, kỹ năng đã nắm được vào các điều kiện và hoàn cảnh khác nhau.

- Trò chơi cần đa dạng, hấp dẫn, dễ nhớ, dễ thực hiện và phù hợp với điều kiện cơ sở vật chất của nhà trường và của địa phương.

##### b. Quy trình thiết kế TCHT có vận dụng thuyết ĐTT

###### Bước 1: Chuẩn bị

- Lựa chọn nội dung biểu tượng toán học cần hình thành cho trẻ.
- Lựa chọn hoạt động sẽ tổ chức để thực hiện trò chơi: Học có chủ đích, hoạt động góc hay hoạt động ngoài trời.
- Dựa vào bảng phân loại biểu hiện về các dấu hiệu trí thông minh để phân nhóm trẻ.
- Lựa chọn các yếu tố hỗ trợ như không gian, ánh sáng, âm nhạc, câu chuyện, động tác,... cho phù hợp với nội dung bài dạy.

###### Bước 2: Xây dựng cấu trúc TCHT

Tên trò chơi: Yêu cầu ngắn gọn và hấp dẫn.

Mục đích yêu cầu (nhiệm vụ nhận thức): Bao gồm nội dung biểu tượng cần hình thành, luyện tập, củng cố cho trẻ và các yêu cầu về kỹ năng, thái độ....

Chuẩn bị: Các đồ dùng cần thiết, hỗ trợ cho việc tổ chức trò chơi như không gian tổ chức, các dụng cụ học tập cần thiết cho trẻ, đồ dùng của GV.

Cách tiến hành: Gồm cách chơi và luật chơi.

###### Bước 3: Tổ chức thực hiện, đánh giá, nhận xét kết quả, rút kinh nghiệm

##### c. Một số TCHT nhằm hình thành BTTHSD cho trẻ mẫu giáo 5 - 6 tuổi được thiết kế với việc vận dụng thuyết ĐTT

Dựa vào kết quả nghiên cứu thực trạng, chúng tôi nhận thấy sự phát triển các đặc điểm nhận thức của trẻ 5-6 tuổi được đánh giá qua sự biểu hiện về các loại hình trí thông minh ĐTT tương đối rõ. Ở độ tuổi này, trẻ đã bộc lộ những ưu điểm nổi trội, những năng khiếu của bản thân và những biểu hiện rõ nhất ở trẻ tập trung ở các loại hình trí tuệ đó là: Âm nhạc, cơ thể (vận động), không gian, tương tác, thiên nhiên. Còn các loại hình trí tuệ toán học, ngôn ngữ và nội tâm thì được biểu hiện ở mức độ thấp hơn. Vì vậy, nội dung thiết kế đầu tiên chúng tôi lựa chọn là thiết kế những trò chơi tích hợp được 8 loại trí thông minh nhằm kích thích sự hứng thú của trẻ, thuận lợi cho GV trong quá trình thực hiện và tạo hiệu quả tốt hơn cho các hoạt động như sau:

###### Trò chơi “Thi ai nhanh”

\* Mục đích yêu cầu:

- Kiến thức: Trẻ thực hành tách gộp được các nhóm đối tượng trong phạm vi 10.
- Kỹ năng: Rèn kỹ năng ghi nhớ, quan sát và chú ý có chủ định.
- Thái độ: Trẻ tích cực, hứng thú khi tham gia chơi. Biết phối hợp cùng nhau làm đồ dùng và bảo vệ đồ dùng

\* Chuẩn bị:

- Thẻ lô tô chứa hình vẽ các phương tiện giao thông có số: 7 máy bay, 6 ô tô, 8 thuyền buồm, 5 tàu thủy (lô tô do cô và trẻ cùng làm, cô vẽ và trẻ tô màu).
- Tranh chứa hình vẽ có gắn phương tiện giao thông: Tranh vẽ thuyền trên biển chứa 5 chiếc thuyền, tranh vẽ bầu trời chứa 3 chiếc máy bay, tranh vẽ ngã tư đường phố

chứa 4 chiếc ô tô, tranh vẽ biển mùa hè chứa 2 chiếc thuyền buồm (tranh do cô và trẻ cùng làm).

- Giá để gắn tranh.

- Nhạc beat các bài hát về giao thông: Em tập lái ô tô, đi đường em nhớ,...

\* *Cách tiến hành:*

- Cách chơi: Cô là người quản trò. Mỗi trẻ sẽ được chọn một lô tô theo ý thích. Khi có nhạc cất lên, trẻ sẽ cùng cô hát bài hát theo nhạc cho đến khi có hiệu lệnh “về đúng địa chỉ” thì trẻ sẽ nhanh chân chạy về đúng với bức tranh tương ứng gộp với số lượng phương tiện giao thông trên tay mình để được số lượng 10.

- Luật chơi: Mỗi trẻ chỉ cầm một lô tô.

Tổ chức sau một lần chơi cho trẻ đổi lô tô, cho trẻ chơi 3-4 lần.

\* *Phân tích trò chơi:*

Đây là loại trò chơi được thiết kế dựa trên cơ sở vận dụng các yếu tố kích thích trẻ ở 8 loại trí tuệ thích thú hơn khi tham gia hoạt động nhờ các đáp ứng được các yếu tố mà trẻ quan tâm.

Với trẻ có trí tuệ toán học - logic, trò chơi này là trò chơi toán học nên trẻ sẽ rất thích chơi. Những trẻ thuộc các loại trí tuệ khác thì không hứng thú nên hiệu quả mang lại sẽ rất thấp. Vì vậy, trò chơi này đáp ứng đủ 8 yếu tố phù hợp với 8 loại trí thông minh, cụ thể:

- Trí tuệ thị giác - không gian sẽ rất thích thú với trò chơi này bởi những bức tranh hay và thẻ lô tô là những đồ dùng chứa màu sắc đẹp mắt do cô và trẻ cùng tô màu.

- Trí tuệ âm nhạc sẽ thích thú vì trong trò chơi này trẻ được thỏa mãn nhu cầu được ca hát, được thưởng thức âm nhạc cụ thể là trẻ sẽ hát các bài hát về chủ đề giao thông khi đi vòng tròn.

- Trí tuệ cơ thể sẽ được thỏa mãn nhu cầu thích vận động của cơ thể trẻ cụ thể là vận động đi bình thường xung quanh GV và hát sau khi có tín hiệu sẽ chạy nhanh về đúng địa chỉ.

- Trí tuệ tương tác và ngôn ngữ sẽ được thỏa mãn ở giai đoạn kiểm tra kết quả. Trẻ sẽ kiểm tra kết quả của các bạn trong nhóm. Khi đó, trẻ sẽ sử dụng ngôn ngữ để trao đổi với nhau.

- Trí tuệ thiên nhiên sẽ thích thú với việc quan sát nội dung các bức tranh thuyền trên biển, ngã tư đường phố, bầu trời...

- Trí tuệ nội tâm sẽ thích thú với việc tự do biểu lộ cảm xúc vui buồn khi thực hiện đúng, trẻ có thể hoạt động dưới hình thức cá nhân.

Bên cạnh đó, kết quả điều tra thực trạng còn cho thấy ở trẻ 5- 6 tuổi cũng xuất hiện và bộc lộ những nét cá tính riêng biệt trong suy nghĩ và các hoạt động,... Cụ thể là, ở những đứa trẻ xuất hiện nhiều biểu hiện của các loại hình trí thông minh khác nhau thì vẫn có thể nhìn thấy được 1 biểu hiện rõ nhất. Vì vậy, ngoài việc thiết kế TCHT tích hợp cả 8 loại hình trí tuệ, chúng tôi còn nghiên cứu thiết kế những trò chơi học tập TCHT dành riêng cho trẻ của từng loại hình trí thông minh nhằm khơi gợi sự hứng thú tối đa của trẻ đến hoạt động và giúp trẻ phát huy năng lực nổi trội của mình.

Các trò chơi này vận dụng trong các khoảng thời gian GV cảm thấy thuận lợi để hình thành BTTHSD cho trẻ. Có thể trong hoạt động góc, hoạt động ngoài trời, chơi theo ý thích, hoạt động học có chủ đích, giờ đón trẻ hoặc trả trẻ. Để chơi các trò chơi này, GV chia trẻ thành các nhóm để cho trẻ chơi trong các khoảng thời gian khác nhau nhằm giúp trẻ phát triển theo từng trí thông minh nổi trội của trẻ.

*Trò chơi cho trí tuệ từ vựng ngôn ngữ:* Trò chơi này thiết kế dựa trên cơ sở sử dụng các câu đố, câu chuyện, ca dao,... để tạo hứng thú cho trẻ khi hình thành BTTHSD.

**Trò chơi “Thử tài của bé”**

\* Nhiệm vụ nhận thức: Trẻ nhận ra và gọi tên được khối cầu, khối trụ, khối vuông, khối chữ nhật.

\* Chuẩn bị: Các câu đố về các hình khối; Các dạng hình khối.

\* Cách tiến hành:

- Cách chơi: Cô đưa ra câu đố về các hình khối, nhiệm vụ của trẻ là sau khi cô đố xong thì đưa dạng hình khối có đặc điểm đó lên và gọi tên hình khối đó.

- Luật chơi: Một lượt chơi chỉ được đưa hình khối lên một lần và không thay đổi.

*Trò chơi cho trí tuệ logic - toán:* Trong hoạt động hình thành BTTHSD thì tất nhiên mọi hoạt động đều có mục đích phát huy năng lực logic - toán học cho trẻ.

**Trò chơi “Phân nhóm đồ dùng”**

\* Nhiệm vụ nhận thức:

- Cùng cố biểu tượng về hình dạng: Vuông, tròn, tam giác, chữ nhật.

- Phát triển các thao tác tư duy như: Phân tích - tổng hợp, so sánh, trừu tượng hóa và khái quát hóa dựa theo dấu hiệu chung về hình dạng của đồ vật.

\* Chuẩn bị:

- Thẻ hình, trên mỗi thẻ có hình đồ vật. (Đồng hồ, đĩa nhạc, cái bàn, hộp bút, quyển sách...). Hình dạng các đồ vật trên 1 thẻ phải cùng hình dạng với nhau. Số lượng đồ vật trên mỗi thẻ có thể là 1, hoặc 2 hoặc 3 hoặc 4 đồ vật.

- Các dạng hình: Vuông, tròn, tam giác, chữ nhật.

\* Cách tiến hành:

- Luật chơi: Phân loại các thẻ hình theo dấu hiệu chung về hình dạng sau đó tìm chữ số tương ứng dán vào sơ đồ rỗng.

- Cách chơi: Chơi theo nhóm, chơi trong hoạt động vui chơi, chơi ở góc toán.

Bước 1: Phổ biến luật chơi, cách chơi. GV phát cho mỗi nhóm 1 bộ thẻ hình. Khi nghe hiệu lệnh trống lắc, các nhóm nhanh chóng bày thẻ hình ra trước mặt và cùng bàn bạc tìm ra các thẻ hình có đồ vật cùng hình dạng để tạo thành 1 nhóm. Sau đó nhận sơ đồ và tìm số thích hợp dán vào sơ đồ.

Bước 2: Trẻ giải thích vì sao xếp các thẻ hình vào 1 nhóm. Dùng từ gọi tên chung cho nhóm.

Bước 3: Cô hướng dẫn trẻ lập sơ đồ theo cách phân nhóm của trẻ và giải thích sơ đồ phân nhóm.

Bước 4: Nhận xét và khen thưởng. Nhóm nào làm đúng và nhanh nhất thì thắng cuộc.

Trò chơi này có thể chơi trong nhiều chủ đề khác nhau.

Thay đổi đồ chơi theo chủ đề. Với trẻ yếu, kém có thể bỏ bớt bước. Sử dụng trò chơi trong hoạt động góc, hoạt động chung làm quen với toán.

*Trò chơi cho trí tuệ thị giác - không gian:* Các trò chơi này xây dựng dựa trên cơ sở sử dụng các kỹ năng như vẽ, cắt, xé dán, nặn, tô màu,... để kích thích sự hứng thú của trẻ.

### Trò chơi “Thi xem ai tài”

\* Nhiệm vụ nhận thức: Giúp trẻ nhận biết và gọi tên được các khối: khối cầu, khối trụ, khối vuông, khối chữ nhật.

\* Chuẩn bị: Đất nặn 4 màu; Bảng nặn; Khăn.

\* Cách tiến hành:

- Cách chơi: Trẻ chơi cá nhân hoặc theo nhóm, từ 3- 4 trẻ một nhóm. Nhiệm vụ của trẻ là nặn các khối tròn, khối trụ, khối vuông, khối chữ nhật. Nhóm nào hoàn thành sớm nhất và gọi tên đúng các khối mà mình đã nặn sẽ chiến thắng.

- Luật chơi: Nặn đúng và gọi tên đúng

*Trò chơi cho trí tuệ cơ thể:* Trò chơi này xây dựng dựa trên cơ sở đáp ứng nhu cầu thích vận động của cơ thể trẻ. Sử dụng các bộ phận trên cơ thể là điều mà trẻ thích thú.

### Trò chơi “Bạn đếm được bao nhiêu?”

\* Nhiệm vụ nhận thức: Ôn cho trẻ đếm đến 8.

\* Chuẩn bị: Các động tác.

\* Cách tiến hành:

- Cách chơi: GV sẽ đưa ra yêu cầu, trẻ cùng GV thực hiện các động tác và đọc to số đếm.

+ Hai tay chống hông: Dậm chân phải 8 cái, dậm chân trái 8 cái.

+ Bước tới 8 bước, bước lui 8 bước.

- Luật chơi: Yêu cầu làm đúng động tác và đủ số lượng.

*Trò chơi cho trí tuệ âm nhạc:* Các trò chơi này được xây dựng trên cơ sở sử dụng các yếu tố âm nhạc như: Lời ca, giai điệu, âm thanh, nhạc cụ âm nhạc khi hình thành BTTHSD cho trẻ. Trong trò chơi này, các yếu tố âm nhạc có tác dụng kích thích sự hứng thú và thỏa mãn nhu cầu âm nhạc của trẻ. GV có thể phổ nhạc cho các biểu tượng toán học cần hình thành cho trẻ, giúp trẻ thích thú với biểu tượng đó khiến nó không còn khô khan.

### Trò chơi “Đố bạn biết?”

\* Nhiệm vụ nhận thức: Giúp trẻ nhận biết các ngày trong tuần.

\* Chuẩn bị: Lô tô các ngày trong tuần.

\* Cách tiến hành:

- Cách chơi: Dựa trên bài hát “Cả tuần đều ngoan”. Khi GV hát bài hát có nhắc đến ngày thứ mấy thì trẻ sẽ đưa thẻ ngày đó lên theo thứ tự của lời bài hát.

- Luật chơi: Phải đưa đúng thẻ theo lời bài hát.

*Trò chơi cho trí tuệ nội tâm:* Các trò chơi này xây dựng dựa trên cơ sở phát huy khả năng làm việc độc lập của trẻ. Tạo cho trẻ không gian và thời gian để trẻ có thể suy nghĩ, lên kế hoạch thực hiện và tạo cảm xúc, biểu lộ cảm xúc. GV phải là người hiểu tâm lý của trẻ, có cảm xúc khi chơi với trẻ hoặc tạo cho trẻ sự thoải mái, không bị ngăn cấm khi biểu lộ tính cảm, đáp ứng nhu cầu làm việc độc lập và biểu lộ cảm xúc của trẻ.

### Trò chơi “Một phút suy nghĩ”

\* Nhiệm vụ nhận thức: Luyện tập cho trẻ xác định hình dạng của các vật xung quanh trẻ trên cơ sở so sánh hình dạng của chúng với các hình hình học đã học.

\* Chuẩn bị: Lô tô các hình tròn, vuông, chữ nhật, tam giác; Bức tranh có các vật có các dạng hình như: Ông mặt trời (tròn), cửa sổ (vuông), mái nhà (tam giác), thân nhà (chữ nhật).

\* Cách tiến hành:

- Cách chơi: Trẻ chơi cá nhân. Nhiệm vụ của trẻ là quan sát tranh và suy nghĩ sau 1 phút thì lên gắn lô tô tương ứng với các hình dạng có trong bức tranh.

Ngoài ra, trẻ có thể chơi theo cách đi xung quanh lớp gắn lô tô vào các vật mà có dạng hình tương ứng với các hình mà trẻ đã học.

*Trò chơi cho trí tuệ tương tác:* Trò chơi này thiên về khả năng làm việc nhóm của trẻ, phát huy năng lực làm việc cùng với mọi người, khả năng tập hợp ý kiến, quản lý các thành viên, thuyết phục bạn chơi. Trong các trò chơi này, trẻ hợp tác, thảo luận và chia sẻ cùng nhau để giải quyết vấn đề.

### Trò chơi “Cả tuần đoàn kết”

\* Nhiệm vụ: Trẻ nhận biết được thứ tự các ngày trong tuần.

\* Chuẩn bị: 7 chiếc áo bằng giấy có dán các ngày trong tuần.

\* Cách tiến hành:

- Cách chơi: Trẻ chơi theo nhóm có 7 thành viên. Khi GV đưa ra yêu cầu là ngày thứ mấy thì bạn đứng đầu tiên là bạn mang áo có ngày mà cô yêu cầu và các bạn còn lại di chuyển đứng phía sau bạn đó.

Ví dụ: Yêu cầu là thứ 4 thì những bạn đằng sau phải là: Thứ 5, thứ 6, thứ 7, chủ nhật, thứ 2, thứ 3.

- Luật chơi: Các bạn phải xếp đúng thứ tự một cách nhanh chóng sau đó điểm danh theo thứ tự.

*Trò chơi cho trí tuệ thiên nhiên:* Trò chơi này xây dựng trên cơ sở sử dụng các hình ảnh thiên nhiên (con vật, cây cối), không gian thiên nhiên để kích thích sự hứng thú của trẻ.

### Trò chơi “Thi tài của bé”

\* Nhiệm vụ nhận thức: Dạy trẻ sắp xếp 3 nhóm đối tượng theo sự tăng hay giảm dần về số lượng và sử dụng được các từ: Nhiều nhất, ít hơn, ít nhất... để diễn đạt.

\* Chuẩn bị:

- Lô tô về hình ảnh các con vật: Không chân: con giun, con rắn; Hai chân: Con gà, con vịt, con chim; Bốn chân: Con chó, con lợn, con trâu, con hổ.

- Thẻ số: 2, 3, 4.

\* Cách tiến hành:

- Cách chơi: Trẻ chơi theo từng cá nhân, từng đôi, hoặc từng nhóm. Nhiệm vụ của trẻ là đếm số chân của con vật và sắp xếp chúng vào 3 nhóm đối tượng theo thứ tự tăng dần về số lượng chân. Sau đó đếm xem số con vật thuộc nhóm nào nhiều nhất, ít hơn, ít nhất.

### 3. Kết luận

Trò chơi có vận dụng thuyết ĐTT cần phải đảm bảo được bản chất của thuyết này là quan tâm đến phẩm chất, năng lực, nhu cầu, sở thích của trẻ, tạo ra nhiều cơ hội để tất cả trẻ phát huy tối đa tư duy và hứng thú của mình trong khi chơi. Từ đó, việc đánh giá trẻ cũng sẽ thay đổi, thay vì chỉ đánh giá trẻ về kết quả của các môn học thì nó còn được đánh giá thông qua các năng lực và phẩm chất khác. Ngoài ra, khi tổ chức trò chơi có vận dụng thuyết ĐTT cần phải gắn với đời sống thực tế của trẻ, đồng thời cần chú ý đến các phương pháp, hình thức và kĩ năng tổ chức hoạt động của GV. Bài viết bước đầu làm rõ các cơ sở lí luận và thực

tiễn của việc vận dụng thuyết ĐTT vào thiết kế TCHT nhằm hình thành BTTHSD cho trẻ 5 - 6 tuổi. Đồng thời, thiết kế được rất nhiều TCHT hữu ích sử dụng trong hoạt động hình thành BTTHSD cho trẻ ở trường MN. Việc nghiên cứu về thuyết ĐTT và vận dụng nó vào thiết kế TCHT nhằm hình thành BTTHSD cho trẻ là một việc làm mới mẻ và thiết thực, giúp trẻ vừa phát huy được những khả năng nổi trội của bản thân vừa phát triển nhận thức nhờ vào việc đáp ứng đúng với nhu cầu hứng thú của mỗi cá nhân trẻ. Đây sẽ là một hướng nghiên cứu hữu ích cho các GV, sinh viên ngành GD MN.

#### Tài liệu tham khảo

- [1] Howard Gardner, (1998), *Cơ cấu trí khôn - Lí thuyết về nhiều dạng trí khôn*, NXB Giáo dục, Hà Nội.
- [2] [www.http://tudienwiki.com](http://tudienwiki.com).
- [3] Nguyễn Ngọc Bảo - Đỗ Thị Minh Liên, (2008), *Giáo trình Sử dụng trò chơi học tập nhằm hình thành các biểu tượng toán học sơ đẳng cho trẻ mẫu giáo*, NXB Đại học Sư phạm.
- [4] Đào Thanh Âm (Chủ biên) - Trịnh Dân - Nguyễn Thị Hòa, (1995), *Giáo dục học mầm non*, Tập II, NXB Đại học Quốc gia Hà Nội.
- [5] Đào Thanh Âm (Chủ biên) - Trịnh Dân - Nguyễn Thị Hòa, (1995), *Giáo dục học mầm non*, Tập III, NXB Đại học Quốc gia Hà Nội.
- [6] Nguyễn Thị Thanh Hà, (2006), *Giáo trình Tổ chức hoạt động vui chơi của trẻ ở trường mầm non*, NXB Giáo dục.
- [7] Nguyễn Thị Hòa, (2007), *Phát huy tính tích cực nhận thức của trẻ mẫu giáo 5 - 6 tuổi trong trò chơi học tập*, NXB Đại học Sư phạm, Hà Nội.

## MULTIPLE INTELLIGENCE THEORY APPLICATION ON DESIGNING LEARNING GAMES TO FORM ELEMENTARY MATH SYMBOLS FOR CHILDREN 5 - 6 YEARS OLD

Luong Thi Minh Thuy<sup>1</sup>, Nguyen Thanh Tham<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Hue University of Education  
34 Le Loi, Hue city, Thua Thien Hue province, Vietnam  
Email: [luongthiminhthuy@dhsphue.edu.vn](mailto:luongthiminhthuy@dhsphue.edu.vn)

<sup>2</sup> Tuong Van Preschool  
83/2 TA18, Thoi An ward, 12 district, Ho Chi Minh City  
Vietnam  
Email: [nguyenthanhtham.mn@gmail.com](mailto:nguyenthanhtham.mn@gmail.com)

**ABSTRACT:** *Multiple intelligence theory has received the attention of academics by bringing a new perspective on the concept of intelligence. The article made an investigation on current status of multi-intellectual evaluation in 5 to 6 years old child in Hoa Mai Kindergarten (Hue). The result showed an unevenly development in 8 types of multiple intelligence, kid tends to be more sensitive to the development of musical and physical development than other ones. That is the reason why this work also introduced some research results in applying multiple intelligence theory to the design of learning games to form elementary math symbols for children 5-6 years old.*

**KEYWORDS:** Multiple intelligence theory; learning games; primary math symbol; children 5-6 years old; design.