

THE STATUS OF THE LEVELS OF MEETING THE PLAYERS' NEEDS IN MOVEMENT GAMES IN THE SERIES OF EXPERIENTIAL ACTIVITIES AT THE SMART AGRICULTURAL SPACE – UNIVERSITY OF AGRICULTURE AND FORESTRY

Nguyen Truong Giang*, Bui Minh Tuan

TNU - University of Agriculture and Forestry

ARTICLE INFO		ABSTRACT
Received:	01/6/2023	This study was conducted to select the criteria for assessing the level of responsiveness to the needs of the players of the movement games being used in the series of experiential activities at the Smart Agricultural Space of the University of Agriculture and Forestry, Thai Nguyen university. On that basis, the study assesses the actual status of the level of meeting the needs of the participants in the experience. The research methods used include: document analysis and synthesis method, discussion interview method and mathematical and statistical method. The study has selected 15 criteria to assess the level of responsiveness to the needs of players of motor games being used in the series of experiential activities at Smart Agriculture Space - University of Agriculture and Forestry - Thai University. Nguyen belongs to 5 groups of needs according to the classification of Abraham Maslow. The research results show that the movement games being used in the series of experiential activities at the Smart Agricultural Space at the University of Agriculture and Forestry - Thai Nguyen University have only meet the needs of the player level average.
Revised:	19/6/2023	
Published:	19/6/2023	
KEYWORDS		
Reality		
Player needs		
Movement games		
Experiential activities		
Smart agricultural space		
University of Agriculture and Forestry		

THỰC TRẠNG MỨC ĐỘ ĐÁP ỨNG NHU CẦU NGƯỜI CHƠI CỦA CÁC TRÒ CHƠI VẬN ĐỘNG TRONG CHUỖI HOẠT ĐỘNG TRẢI NGHIỆM TẠI KHÔNG GIAN NÔNG NGHIỆP THÔNG MINH TRƯỜNG ĐẠI HỌC NÔNG LÂM

Nguyễn Trường Giang*, Bùi Minh Tuấn

Trường Đại học Nông Lâm – ĐH Thái Nguyên

THÔNG TIN BÀI BÁO		TÓM TẮT
Ngày nhận bài:	01/6/2023	Nghiên cứu này được thực hiện nhằm lựa chọn tiêu chí đánh giá mức độ đáp ứng nhu cầu người chơi của các trò chơi vận động đang được sử dụng trong chuỗi hoạt động trải nghiệm tại Không gian nông nghiệp thông minh Trường Đại học Nông Lâm – Đại học Thái Nguyên. Trên cơ sở đó, nghiên cứu đánh giá thực trạng mức độ đáp ứng nhu cầu của người tham gia trải nghiệm. Các phương pháp nghiên cứu đã được sử dụng bao gồm: Phương pháp phân tích và tổng hợp tài liệu, phương pháp phỏng vấn tọa đàm và phương pháp toán học thống kê. Nghiên cứu đã lựa chọn được 15 tiêu chí đánh giá mức độ đáp ứng nhu cầu người chơi của các trò chơi vận động đang được sử dụng trong chuỗi hoạt động trải nghiệm tại Không gian nông nghiệp thông minh - Trường ĐH Nông Lâm – ĐH Thái Nguyên thuộc 5 nhóm nhu cầu theo phân loại của Abraham Maslow. Kết quả nghiên cứu cho thấy, các trò chơi vận động đang được sử dụng trong chuỗi hoạt động trải nghiệm tại Không gian nông nghiệp thông minh Trường Đại học Nông Lâm – Đại học Thái Nguyên mới chỉ đáp ứng nhu cầu người chơi ở mức trung bình.
Ngày hoàn thiện:	19/6/2023	
Ngày đăng:	19/6/2023	
TỪ KHÓA		
Thực trạng		
Nhu cầu người chơi		
Trò chơi vận động		
Hoạt động trải nghiệm		
Không gian nông nghiệp thông minh		
Trường Đại học Nông Lâm		

DOI: <https://doi.org/10.34238/tnu-jst.8055>

* Corresponding author. Email: Nguyentruonggiang@tuaf.edu.vn

1. Giới thiệu

Theo kết quả nghiên cứu của nhiều tác giả trong và ngoài nước cho thấy, việc đưa trò chơi vận động (TCVD) vào trong giảng dạy nói chung và trong các hoạt động ngoại khóa nói riêng ở trường học các cấp đã có tác dụng tích cực đối với việc phát triển thể chất cũng như cải thiện tinh thần học tập, qua đó góp phần nâng cao hiệu quả học tập cho học sinh, sinh viên [1] - [3].

Trên thực tế hiện nay, trong trường học các cấp từ mầm non đến đại học và tại các trung tâm Smart trên toàn quốc đang hoạt động hiệu quả theo mô hình “vừa học vừa chơi” [4] - [6], trong đó hoạt động trải nghiệm của Mô đun Thể giới thể thao và Trò chơi vận động là một trong những nội dung nổi bật để thu hút người học cũng như khách tham quan. Việc vận hành tốt Mô đun Thể giới thể thao và Trò chơi vận động sẽ giúp cho quá trình quảng bá thương hiệu của các Trung tâm Smart trên toàn quốc nói chung và Trung tâm phát triển Nông thôn Smart nói riêng và Trường Đại học (ĐH) Nông Lâm nói riêng.

Tuy nhiên, bên cạnh những thành công về phát triển mô hình các chuỗi hoạt động trải nghiệm nông lâm nghiệp và thủy sản của nhà trường nói chung, vẫn cần chú ý thêm về các TCVD được sử dụng trong chuỗi hoạt động trải nghiệm đó. Muốn vậy, đánh giá chính xác mức độ đáp ứng nhu cầu người chơi của các TCVD đang được sử dụng trong chuỗi hoạt động trải nghiệm tại Không gian nông nghiệp thông minh - Trường ĐH Nông Lâm hiện nay là vấn đề cần thiết và cấp thiết.

Chính vì vậy, chúng tôi tiến hành nghiên cứu này nhằm đánh giá thực trạng mức độ đáp ứng nhu cầu người chơi của các trò chơi vận động đang được sử dụng trong chuỗi hoạt động trải nghiệm tại Không gian nông nghiệp thông minh Trường ĐH Nông Lâm – ĐH Thái Nguyên.

2. Phương pháp nghiên cứu

Nghiên cứu sử dụng các phương pháp sau Phương pháp tham khảo tài liệu; Phương pháp phỏng vấn và phương pháp toán học thống kê. Các phương pháp nghiên cứu trên được sử dụng với mục đích phân tích, tổng hợp và lựa chọn các tiêu chí nhằm đánh giá thực trạng mức độ đáp ứng nhu cầu người chơi của các trò chơi vận động đang được sử dụng trong chuỗi hoạt động trải nghiệm tại Không gian nông nghiệp thông minh Trường ĐH Nông Lâm – ĐH Thái Nguyên.

3. Kết quả và bàn luận

3.1. Lựa chọn tiêu chí đánh giá mức độ đáp ứng nhu cầu người chơi của các trò chơi vận động đang được sử dụng trong chuỗi hoạt động trải nghiệm tại Không gian nông nghiệp thông minh - Trường ĐH Nông Lâm

Việc lựa chọn nội dung khảo sát đánh giá mức độ đáp ứng nhu cầu người chơi của các trò chơi vận động đang được sử dụng trong chuỗi hoạt động trải nghiệm tại Không gian nông nghiệp thông minh - Trường ĐH Nông Lâm được tiến hành theo các bước:

Bước 1. Phân tích và tổng hợp tài liệu tham khảo và tham khảo trực tiếp ý kiến các chuyên gia để xây dựng tiêu chuẩn và tiêu chí đánh giá.

Bước 2. Lựa chọn nội dung khảo sát và xây dựng phiếu khảo sát.

Bước 3. Tiến hành phỏng vấn thử 35 chuyên gia là các GS, PGS, TS, giáo viên trong lĩnh vực giáo dục thể chất để xác định tầm quan trọng của các tiêu chuẩn, tiêu chí lựa chọn, đồng thời kiểm định thang đo đã xây dựng bằng hệ số Cronback's Alpha để loại bỏ những tiêu chí không phù hợp.

Bước 4. Chuẩn hóa các tiêu chuẩn, tiêu chí và tính lại hệ số Cronback's Alpha sau khi đã bỏ biến (nếu có).

Kết quả, chúng tôi đã lựa chọn được 15 tiêu chí khảo sát mức độ đáp ứng nhu cầu người chơi của các trò chơi vận động đang được sử dụng trong chuỗi hoạt động trải nghiệm tại Không gian nông nghiệp thông minh - Trường ĐH Nông Lâm trên cơ sở 5 cấp bậc nhu cầu của Abraham Maslow [7]. Cụ thể gồm:

Nhu cầu sinh lý căn bản: gồm 3 tiêu chí.

Tiêu chí 1: Lượng vận động phù hợp với trình độ, đặc điểm tâm sinh lý của người chơi.

Tiêu chí 2: Đảm bảo hoàn thiện các kỹ năng cơ bản như đi, chạy, nhảy, phối hợp các hoạt động vận động.

Tiêu chí 3: Sân chơi lành mạnh, phát triển thể chất.

Nhu cầu an toàn: gồm 3 tiêu chí.

Tiêu chí 4: Đảm bảo an toàn khi tham gia trò chơi

Tiêu chí 5: Trang bị các kiến thức vệ sinh tập luyện và cách phòng tránh chấn thương cho người chơi

Tiêu chí 6: Đảm bảo trang thiết bị đầy đủ phục vụ cho người chơi

Nhu cầu được giao lưu tình cảm và được hoạt động tập thể: gồm 3 tiêu chí.

Tiêu chí 7: Chương trình tạo môi trường giao lưu tốt cho học sinh, sinh viên

Tiêu chí 8: Tăng cường sự tự tin trong giao tiếp cho học sinh, sinh viên

Tiêu chí 9: Đáp ứng tốt nhu cầu và trách nhiệm của học sinh, sinh viên

Nhu cầu được quý trọng, kính mến: gồm 4 tiêu chí

Tiêu chí 10: Giáo dục đạo đức

Tiêu chí 11: Giáo dục ý chí, quyết tâm của học sinh, sinh viên

Tiêu chí 12: Nhận được sự quan tâm, động viên của giáo viên (GV), cán bộ hướng dẫn

Tiêu chí 13: Nhận được sự tôn trọng của các bạn trong nhóm, trong lớp

Nhu cầu tự thể hiện bản thân: gồm 2 tiêu chí.

Tiêu chí 14: Đạt kết quả tốt các nội dung thi đua của TCVD

Tiêu chí 15: Tạo điều kiện để học sinh, sinh viên tự tin thể hiện hết năng lực của bản thân trong quá trình chơi.

3.2. Đánh giá thực trạng mức độ đáp ứng nhu cầu người chơi của các trò chơi vận động đang được sử dụng trong chuỗi hoạt động trải nghiệm tại Không gian nông nghiệp thông minh - Trường ĐH Nông Lâm – ĐH Thái Nguyên

Các trò chơi vận động đang được sử dụng trong chuỗi hoạt động trải nghiệm tại Không gian nông nghiệp thông minh - Trường ĐH Nông Lâm – ĐH Thái Nguyên có đáp ứng nhu cầu người chơi hay không? Để trả lời vấn đề này, nghiên cứu tiến hành đánh giá thực trạng mức độ đáp ứng nhu cầu người chơi trên cơ sở điều tra xã hội học với 120 học sinh, sinh viên đã tham gia chơi các TCVD tại chuỗi các hoạt động trải nghiệm (mẫu được chọn ngẫu nhiên 30 người/dợt, thực hiện trong 4 đợt) và tiến hành khảo sát theo thang đo Likert 5 mức. Cụ thể: Mức 1: Rất đồng ý (5 điểm); mức 2: Đồng ý (4 điểm); mức 3: Trung bình (3 điểm); mức 4: Không đồng ý (2 điểm); mức 5: Rất không đồng ý (1 điểm). Từng tiêu chí đạt được, chúng tôi sẽ tính điểm trung bình để đánh giá mức độ đáp ứng nhu cầu người chơi của các TCVD hiện tại theo thang đo Likert 5 mức:

Rất hài lòng: (4.2 - 5.0)

Hài lòng: (3.4 - 4.2)

Trung bình: (2.6 - 3.4)

Không hài lòng: (1.8 - 2.6)

Rất không hài lòng: (1.0 - 1.8)

Kết quả cụ thể được trình bày ở bảng 1:

Bảng 1. Mức độ đáp ứng nhu cầu người chơi của các trò chơi vận động đang được sử dụng trong chuỗi hoạt động trải nghiệm tại Không gian nông nghiệp thông minh Trường ĐH Nông Lâm – ĐH Thái Nguyên (n = 120)

TT	Nội dung các tiêu chí	Kết quả trả lời					Tổng điểm	Điểm TB
		5	4	3	2	1		
Nhu cầu sinh lý căn bản								
1	Lượng vận động phù hợp với trình độ, đặc điểm tâm sinh lý của người chơi	25	31	35	14	15	397	3,31
2	Đảm bảo hoàn thiện các kỹ năng cơ bản như đi, chạy, nhảy, phối hợp các hoạt động vận động	24	32	35	13	16	395	3,29
3	Sân chơi lành mạnh, phát triển thể chất	30	20	32	10	28	374	3,12

TT	Nội dung các tiêu chí	Kết quả trả lời					Tổng điểm	Điểm TB
		5	4	3	2	1		
Nhu cầu an toàn								
4	Đảm bảo an toàn khi tham gia trò chơi	30	31	35	14	10	417	3,48
5	Trang bị các kiến thức vệ sinh tập luyện và cách phòng tránh chấn thương cho người chơi	22	15	65	7	11	390	3,25
6	Đảm bảo trang thiết bị đầy đủ phục vụ người chơi	14	27	54	9	16	374	3,12
Nhu cầu được giao lưu tình cảm và hoạt động tập thể								
7	Chương trình tạo môi trường giao lưu tốt cho học sinh, sinh viên	35	29	32	10	14	421	3,51
8	Tăng cường sự tự tin trong giao tiếp cho học sinh, sinh viên	31	32	35	13	9	423	3,53
9	Đáp ứng tốt nhu cầu và trách nhiệm của học sinh, sinh viên	30	31	35	14	10	417	3,48
Nhu cầu được quý trọng, kính mến								
10	Giáo dục đạo đức	15	24	50	15	16	367	3,06
11	Giáo dục ý chí, quyết tâm của học sinh, sinh viên	29	27	30	13	21	390	3,25
12	Nhận được sự quan tâm, động viên của GV, cán bộ hướng dẫn	19	28	55	8	10	398	3,32
13	Nhận được sự tôn trọng các bạn trong nhóm, trong lớp	26	21	44	5	4	360	3,00
Nhu cầu tự thể hiện bản thân								
14	Đạt kết quả tốt các nội dung thi đua của TCVD	16	25	48	17	14	372	3,10
15	Tạo điều kiện để học sinh, sinh viên tự tin thể hiện hết năng lực của bản thân trong quá trình chơi.	25	21	47	7	20	384	3,20

Kết quả bảng 1 cho thấy phần lớn các tiêu chí được đánh giá đáp ứng nhu cầu ở mức trung bình với điểm trung bình đạt được ở ngưỡng (2,6 - 3,4) đối với các trò chơi vận động đang được sử dụng trong chuỗi hoạt động trải nghiệm tại Không gian nông nghiệp thông minh - Trường ĐH Nông Lâm – ĐH Thái Nguyên. Cụ thể:

Trong nhóm nhu cầu sinh lý căn bản: Học sinh, sinh viên đánh giá ở mức trung bình ở cả 3 tiêu chí, không có tiêu chí nào được đánh giá ở mức độ hài lòng hoặc rất hài lòng.

Trong nhóm nhu cầu an toàn: Tất cả tiêu chí đều được học sinh, sinh viên đánh giá ở mức trung bình ngoại trừ tiêu chí “Đảm bảo an toàn khi tham gia trò chơi” là được học sinh, sinh viên đánh giá ở mức hài lòng.

Trong nhóm nhu cầu được giao lưu tình cảm và hoạt động tập thể: Đây là nhóm tiêu chí được học sinh, sinh viên đánh giá ở mức hài lòng nhiều nhất, thể hiện ở điểm trung bình nằm trong ngưỡng (3,4 - 4,2). Đây là nhóm nhu cầu được đánh giá tốt nhất của các trò chơi vận động đang được sử dụng trong chuỗi hoạt động trải nghiệm hiện tại.

Trong nhóm nhu cầu được quý trọng, kính mến: Kết quả đánh giá của học sinh, sinh viên ở cả 4 tiêu chí đều ở mức độ trung bình. Không có tiêu chí nào được đánh giá ở mức hài lòng và rất hài lòng.

Trong nhóm nhu cầu được tự thể hiện bản thân: Cũng giống như tiêu chí trên, ở nhóm tiêu chí này, cả 2 tiêu chí đều được học sinh, sinh viên đánh giá ở mức độ trung bình. Không có tiêu chí nào được đánh giá ở mức hài lòng và rất hài lòng.

Như vậy, ngoại trừ cả 3 tiêu chí của nhóm “nhu cầu được giao lưu tình cảm và hoạt động tập thể” và tiêu chí “Đảm bảo an toàn khi tham gia trò chơi” được học sinh, sinh viên đánh giá ở mức độ hài lòng, thì tất cả các tiêu chí thuộc các nhóm còn lại, ý kiến đánh giá của học sinh, sinh viên mới chỉ dừng lại ở mức độ trung bình.

Tóm lại, thông qua kết quả nghiên cứu cho thấy, hiện nay mức độ đáp ứng nhu cầu người chơi của các trò chơi vận động đang được sử dụng trong chuỗi hoạt động trải nghiệm tại Không gian nông nghiệp thông minh - Trường ĐH Nông Lâm – ĐH Thái Nguyên mới chỉ đáp ứng nhu cầu của người tham gia trải nghiệm ở mức độ trung bình.

4. Kết luận

Nghiên cứu đã lựa chọn được 15 tiêu chí đánh giá mức độ đáp ứng nhu cầu người chơi của các trò chơi vận động đang được sử dụng trong chuỗi hoạt động trải nghiệm tại Không gian nông

ng nghiệp thông minh - Trường ĐH Nông Lâm – ĐH Thái Nguyên thuộc 5 nhóm nhu cầu theo phân loại của Abraham Maslow [7].

Nghiên cứu tiến hành đánh giá thực trạng mức độ đáp ứng nhu cầu người chơi của các trò chơi vận động đang được sử dụng trong chuỗi hoạt động trải nghiệm tại Không gian nông nghiệp thông minh - Trường ĐH Nông Lâm – ĐH Thái Nguyên thông qua các tiêu chí đã lựa chọn. Kết quả cho thấy, các TCVD hiện đang được sử dụng trong chuỗi hoạt động trải nghiệm tại Không gian nông nghiệp thông minh - Trường ĐH Nông Lâm – ĐH Thái Nguyên mới chỉ đáp ứng nhu cầu người chơi ở mức trung bình.

TÀI LIỆU THAM KHẢO/ REFERENCES

- [1] V. T. Duong, "Evaluation of the effectiveness of applying movement games in the development of general physical fitness for students at University of Industrial Technology - Thai Nguyen University," *TNU Journal of Science and Technology*, vol. 183, no. 07, pp. 159-163, 2018.
- [2] V. T. Duong, "Research on selection of gymnastics to develop general physical strength for students at University of Industrial Technology - Thai Nguyen University," *TNU Journal of Science and Technology*, vol. 196, no. 03, pp. 15-21, 2019.
- [3] T. H. T. Do and C. L. Thai, "Research on the influence of movement games on physical fitness and attention level of grade 1 and 2 students," *Journal of Science and Sports Training*, vol. 21&22, pp. 226-231, December 2022.
- [4] Q. T. Ha, D. V. Pham, and V. V. Nguyen, *Textbook of Movement Games*. Thai Nguyen University Publishing House, 2017.
- [5] V. N. Tran, "Adaptation of folk games – A direction to diversify teaching games in kindergartens," *Journal of Science The University of Danang - University of Science and Education*, vol. 34, no. 03, pp. 66-72, 2019.
- [6] T. T. Nguyen, "Choosing sports games to improve physical fitness and basic motor skills for preschool children TH school," *VJE Vietnam Journal of Education*, Special Issue, pp. 122-124, August 2018.
- [7] Wikipedia, "Maslow's Hierarchy of Needs". [Online]. Available: https://vi.wikipedia.org/wiki/Thap_nhu_cau_cua_Maslow. [Accessed March 10, 2023].