

# NGHIÊN CỨU THỰC TRẠNG SỬ DỤNG TRÒ CHƠI DÂN GIAN BAHNAR TRONG HOẠT ĐỘNG TRẢI NGHIỆM TẠI MỘT SỐ TRƯỜNG TIỂU HỌC Ở THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH

INTEGRATING BAHNAR FOLK GAMES IN EXPERIENTIAL ACTIVITIES IN PRIMARY SCHOOLS IN HO CHI MINH CITY: CURRENT SITUATION AND RECOMMENDATIONS

Nguyễn Tiến Dũng,  
Huỳnh Nguyệt Dương<sup>+</sup>,  
Nguyễn Hà Ngọc Anh,  
Tào Nguyệt Anh,  
Nguyễn Xuân Hương,  
Trương Thị Ngọc Trâm

Trường Đại học Sư phạm Thành phố Hồ Chí Minh  
<sup>+</sup>Tác giả liên hệ • Email: [nguyetduonghuynh1@gmail.com](mailto:nguyetduonghuynh1@gmail.com)

## Article history

Received: 19/3/2026

Accepted: 29/4/2026

Published: 20/6/2026

## Keywords

Bahnar folk games,  
experiential activities,  
website applications in  
education

## ABSTRACT

In the context of traditional folk games gradually fading away, experiential activities create opportunities to preserve cultural values. This study analyzes the use of Bahnar folk games in primary schools and proposes the development of an educational website to support teachers. The survey was conducted with 52 teachers and 528 third-grade students in Ho Chi Minh City. The results show that teachers have a positive perception of folk games (Mean value = 4.03; Standard deviation = 0.80) but have limited knowledge about Bahnar folk games (Mean value = 3.37). Students are interested in participating; however, the level of actual experience is average (Mean value = 2.36). Research findings highlight the gap between potential and practical implementation of folk games in teaching, while emphasizing the need to enhance educational resources and teaching tools. The study proposes an educational website as a feasible solution and also suggests further research directions on digital platforms for organizing experiential activities.

## 1. Mở đầu

Trong bối cảnh nền giáo dục Việt Nam tiếp tục giai đoạn đổi mới căn bản và toàn diện, Chương trình giáo dục phổ thông (CTGDPT) 2018 đã quy định hoạt động trải nghiệm (HĐTN) là hoạt động giáo dục bắt buộc, chú trọng tổ chức cho HS tham gia trực tiếp vào các tình huống thực tiễn nhằm hình thành các năng lực và phẩm chất (Bộ GD-ĐT, 2018a). Để triển khai hiệu quả HĐTN, việc lựa chọn phương thức tổ chức phù hợp là yêu cầu then chốt. Trong đó, việc lồng ghép trò chơi dân gian (TCDG) vào HĐTN được đánh giá là một hình thức phù hợp, đáp ứng mục tiêu phát triển phẩm chất, năng lực cho HS, góp phần giáo dục tinh thần đoàn kết và ý thức giữ gìn bản sắc văn hóa dân tộc; đồng thời TCDG còn sở hữu những đặc điểm nổi bật như dễ chơi, dễ nhớ, phù hợp với mọi lứa tuổi và ít tốn kém (Lê Thị Cẩm Lệ, 2022). Bên cạnh đó, Kế hoạch liên tịch số 4042/KHLT-SVHTT-SGDĐT năm 2022 của TP. Hồ Chí Minh về việc “Phối hợp đẩy mạnh công tác chuyển đổi số và sử dụng di sản văn hóa trong dạy và học ở các bảo tàng và trường học” đã chỉ đạo các trường học chủ động lồng ghép di sản vào hoạt động ngoại khóa, sinh hoạt tập thể; đồng thời phối hợp với các bảo tàng để xây dựng kế hoạch tổ chức các HĐTN, qua đó đưa nghệ thuật trình diễn và TCDG đến gần hơn với HS (Ủy ban nhân dân Thành phố Hồ Chí Minh, 2022). Chương trình HĐTN cấp tiểu học đặt ra mục tiêu bồi dưỡng cho HS “ý thức về cội nguồn và bản sắc của dân tộc” (Bộ GD-ĐT, 2018b). Đồng thời, việc tiếp cận các di sản văn hóa truyền thống sẽ giúp HS học được cách ứng xử tôn trọng các sự khác biệt về văn hóa trong một cộng đồng đa dân tộc (Trung Thị Thu Thủy và Phạm Thị Trung, 2020). Vì vậy, việc lựa chọn một di sản hay một giá trị văn hóa tiêu biểu để đưa vào HĐTN ở nhà trường là vô cùng cần thiết.

Trong bức tranh đa dạng về văn hóa của Việt Nam, nghiên cứu lựa chọn TCDG của người Bahnar dựa trên ba tiêu chí: tính đại diện, tính khác biệt và giá trị giáo dục. Thứ nhất, về tính đại diện, người Bahnar là một trong 12 tộc người bản địa tiêu biểu tại Tây Nguyên, cùng với các tộc người anh em đồng sáng tạo và gìn giữ không gian văn hóa công chiêng - một trong những di sản mang đậm bản sắc truyền thống (Trung Thị Thu Thủy và Phạm Thị Trung, 2020). Thứ hai, về tính khác biệt, TCDG được hình thành từ môi trường sống và tín ngưỡng cộng đồng (Hạp Thu Hà, 2021; Nguyễn Việt Hòa và cộng sự, 2023). Đối với người Bahnar, môi trường đó mang đậm nét “văn hóa rừng”, vì trong thế giới quan của họ, rừng vừa là nguồn sống, vừa là “không gian thiêng, không gian văn hóa” (Nguyễn Tiến

Dũng, 2022) nên dẫn đến TCDG của họ có những nét đặc trưng tương tự, tạo nên sự tương phản rõ rệt, mang lại trải nghiệm mới đối với HS đô thị. Thứ ba, về giá trị giáo dục, bên cạnh tính nhân văn, hướng đến sự gắn kết vui vẻ, tiêu biểu như trò chơi giải đố hoàn toàn “không có vấn đề sát phạt, ăn thua” (Nguyễn Tiến Dũng, 2022), hệ thống này còn mang nhiều lợi ích thực tiễn. Cụ thể, theo nghiên cứu mới nhất của Nguyễn Tiến Dũng trong bản thảo đạt giải Nhì B của Hội Văn nghệ Dân gian Việt Nam năm 2025, TCDG Bahnar còn có những trò chơi bổ ích như: trò “Con ong” (Hoong) rèn luyện tác phong nhanh nhẹn, sự phối hợp nhịp nhàng, khả năng đối đáp nhanh; trò nhảy lò cò “Kăng” bồi dưỡng sự khéo léo, khả năng suy đoán chính xác và tính kiên nhẫn. Như vậy những giá trị cốt lõi này có thể đáp ứng tốt mục tiêu của HĐTN ở cấp tiểu học.

Mặc dù mang lại những giá trị giáo dục thiết thực, việc triển khai TCDG của các dân tộc thiểu số vào trường học vẫn còn gặp nhiều rào cản. Đối với GV, khi lồng ghép TCDG của một tộc người (cụ thể là tộc người Bahnar) vào quá trình dạy học thì GV phải thật sự am hiểu về các nét đặc trưng riêng và không gian văn hóa của họ. Điều này khá khó vì GV chỉ có thể tìm hiểu trò chơi qua nguồn tài liệu hạn chế. Về phía HS, sự bùng nổ của kỹ thuật số dẫn đến xu hướng trẻ em ưa chuộng các thiết bị điện tử, thu mình lại và hạn chế tham gia hoạt động hợp tác (Melianasari và Suparno, 2018). Thay vì chối bỏ sự phát triển của công nghệ, việc tận dụng sức hấp dẫn của môi trường ảo (như tính trực quan, sinh động, các hiệu ứng sống động,...) để mô phỏng các trò chơi truyền thống được xem là giải pháp thích hợp. Quá trình này giúp các trò chơi truyền thống đáp ứng đúng đặc điểm tư duy và thói quen tiếp nhận thông tin của thế hệ trẻ hiện đại. Định hướng này phù hợp với nhiệm vụ “phát triển các kho học liệu số, học liệu mở chia sẻ dùng chung toàn ngành giáo dục” trong Quyết định số 131/QĐ-TTg về việc phê duyệt Đề án “Tăng cường ứng dụng công nghệ thông tin và chuyển đổi số trong GD-ĐT giai đoạn 2022 - 2025, định hướng đến năm 2030” (Thủ tướng Chính phủ, 2022). Kế hoạch liên tịch số 4042/KHLT-SVHTT-SGDĐT cũng xác định rõ yêu cầu đẩy mạnh chuyển đổi số, xây dựng cơ sở dữ liệu về di sản văn hóa và “kho học liệu số chuyên sâu” phục vụ công tác dạy và học (Ủy ban nhân dân Thành phố Hồ Chí Minh, 2022).

Từ những điều trên, bài báo là phân tích thực trạng sử dụng TCDG Bahnar trong HĐTN ở một số trường tiểu học và đề xuất xây dựng website giáo dục nhằm cung cấp học liệu số, tạo môi trường trải nghiệm, tương tác cho HS và hỗ trợ GV tổ chức các hoạt động, qua đó, bài báo này tập trung trả lời câu hỏi: Làm thế nào để khai thác và vận dụng tối đa tiềm năng của TCDG Bahnar vào việc giáo dục HS tiểu học?

## 2. Phương pháp nghiên cứu

### 2.1. Thiết kế nghiên cứu

Nghiên cứu sử dụng kết hợp các phương pháp nghiên cứu lý luận, nghiên cứu thực tiễn, phân tích - tổng hợp: (1) Phương pháp nghiên cứu lý luận đóng vai trò nền tảng trong đề tài, tập trung phân tích CTGDPT 2018, định hướng chuyển đổi số của TP. Hồ Chí Minh và các tài liệu về văn hóa Bahnar. Dữ liệu thu thập được hệ thống hóa dựa trên các tiêu chí: giá trị giáo dục của TCDG, đặc điểm tâm - sinh lý HS tiểu học và nguyên tắc thiết kế website. Thông qua mối quan hệ kế thừa chặt chẽ, nền tảng lý luận này trực tiếp làm khung định hướng cho phương pháp nghiên cứu thực tiễn, từ đó hỗ trợ thiết kế bộ công cụ khảo sát khảo sát thực tiễn và xây dựng nội dung cho website đề xuất; (2) Phương pháp nghiên cứu thực tiễn được triển khai từ tháng 10 đến tháng 11/2025 tại một số trường tiểu học trên địa bàn TP. Hồ Chí Minh. Đối tượng khảo sát được lựa chọn linh hoạt theo điều kiện thực tế, với sự tham gia tự nguyện của 52 GV và 528 HS lớp 3. Nhằm đánh giá nhận thức, khó khăn và nhu cầu sử dụng học liệu số, nhóm nghiên cứu đã sử dụng phiếu khảo sát tích hợp thang đo Likert; trong đó, GV trả lời trực tuyến qua Microsoft Forms còn HS điền trực tiếp trên phiếu giấy. Quy trình nghiên cứu gồm 4 bước: (1) Xây dựng cơ sở lý luận và thiết kế công cụ khảo sát; (2) Tiến hành khảo sát thực tiễn; (3) Xử lý và phân tích dữ liệu; (4) Thảo luận kết quả và đề xuất giải pháp.

### 2.2. Mẫu và công cụ

Nghiên cứu thu thập dữ liệu từ tháng 10 đến tháng 11/2025 tại một số trường tiểu học trên địa bàn TP. Hồ Chí Minh với sự đồng thuận của Ban Giám hiệu các trường và sự tham gia tự nguyện của GV, HS. Các trường được lựa chọn chủ yếu nằm gần khu công nghiệp, nơi tập trung đông dân cư từ nhiều vùng miền khác nhau, với sự đa dạng văn hóa dân tộc, qua đó thuận lợi cho việc nghiên cứu nhận thức của GV và HS về TCDG Bahnar.

Mẫu nghiên cứu được lựa chọn theo phương pháp thuận tiện: tất cả GV trong trường được mời tham gia thông qua Microsoft Forms (<https://forms.cloud.microsoft/r/PNAbiwj308>); HS khối lớp 3 trong các trường được mời tham gia thông qua phiếu khảo sát giấy (<https://bit.ly/3QDIW5P>). Nghiên cứu được thực hiện bởi 52 GV (59.61% GV với thâm niên công tác dưới 10 năm, 40.38% GV với thâm niên công tác trên 10 năm) và 528 HS (100% HS lớp 3). Phiếu khảo sát dành cho HS theo thang Likert 3 mức (1 = Không đồng ý, 2 = Phân vân, 3 = Đồng ý), đối với GV phiếu khảo sát được nâng lên với thang Likert 5 mức (1 = Hoàn toàn không đồng ý đến 5 = Hoàn toàn đồng ý).

### 2.3. Phân tích dữ liệu

Dữ liệu thu thập được mã hoá và xử lý bằng phần mềm Excel và SPSS 26.0. Thang đo Likert 5 mức độ của phiếu khảo sát GV với giá trị trung bình (GTTB) được chia khoảng như sau: 1.0-1.80 điểm: Rất không đồng ý; 1.81-2.60 điểm: Không đồng ý; 2.61-3.40 điểm: Phân vân; 3.41-4.20 điểm: Đồng ý; 4.21-5.0 điểm: Rất đồng ý. Thang đo Likert 3 mức độ của phiếu khảo sát HS với GTTB chia khoảng như sau: 1.0-1.67 điểm: Không đồng ý; 1.68-2.34 điểm: Phân vân; 2.34-3.0 điểm: Đồng ý. Độ tin cậy của bảng hỏi được kiểm định bằng hệ số Cronbach's Alpha thông qua phần mềm SPSS 26.0. Kết quả hệ số Cronbach's Alpha của thang đo đạt 0.849 và các nhân tố trong thang đo dao động từ 0.825 đến 0.851, gồm 14 biến đối với phiếu khảo sát GV, 12 biến đối với phiếu khảo sát HS và không có biến quan sát nào bị loại cho thấy bảng hỏi có độ tin cậy tốt; đảm bảo tính nhất quán của các biến quan sát, từ đó có thể sử dụng để thu thập dữ liệu phục vụ nghiên cứu.

Các phương pháp phân tích được sử dụng: (1) Thống kê mô tả: tính tần suất, tỉ lệ phần trăm, GTTB, độ lệch chuẩn (ĐLC) để mô tả thực trạng nhận thức, khó khăn và nhu cầu của GV và HS; (2) Phân tích độ tin cậy thang đo: dùng hệ số Cronbach's Alpha để kiểm định mức độ nhất quán của các biến quan sát; (3) Phân tích so sánh theo tiêu chí: đối chiếu kết quả giữa các nhóm nội dung khảo sát để xác định mức độ nhận thức, khó khăn và nhu cầu nổi bật.

## 3. Kết quả nghiên cứu

### 3.1. Kết quả khảo sát nhận thức về trò chơi dân gian và trò chơi dân gian Bahnar tại một số trường tiểu học ở Thành phố Hồ Chí Minh

#### 3.1.1. Thực trạng nhận thức của giáo viên

Kết quả khảo sát GV về nhận thức đối với TCDG và TCDG Bahnar được trình bày ở bảng 1.

Bảng 1. Nhận thức của GV về TCDG và TCDG Bahnar

Nội dung ý kiến	Giá trị trung bình (GTTB)	Độ lệch chuẩn (ĐLC)
Biết các TCDG phổ biến ở Việt Nam	4.56	0.50
Sử dụng TCDG trong dạy học HĐTN	3.75	0.93
Biết về các TCDG của người Bahnar	3.37	1.07
TCDG Bahnar góp phần bồi dưỡng tinh thần đoàn kết, hợp tác cho HS	4.02	0.83
Việc đưa TCDG Bahnar vào môn học giúp HS hiểu thêm về văn hóa dân tộc	4.12	0.76

Kết quả khảo sát cho thấy GV “Hoàn toàn đồng ý” với việc mình biết được các TCDG phổ biến ở Việt Nam (GTTB = 4.56; ĐLC = 0.50); đồng thời GV “Đồng ý” về việc có sử dụng TCDG trong HĐTN (GTTB = 3.75; ĐLC = 0.93). Những kết quả này cho thấy GV có xu hướng sử dụng TCDG trong dạy học, đặc biệt là trong HĐTN, tuy nhiên chưa đủ cơ sở để khẳng định mức độ thành thạo hoặc nền tảng vững chắc trong việc khai thác TCDG.

Khi xét đến TCDG Bahnar, mức độ hiểu biết của GV giảm đáng kể (GTTB = 3.37; ĐLC = 1.07). Đây là GTTB thấp nhất trong nhóm biến khảo sát, cho thấy nhiều GV vẫn chưa có điều kiện tiếp cận hoặc chưa quen thuộc với loại hình trò chơi này; đồng thời ĐLC khá cao cho thấy mức độ hiểu biết của GV không đồng đều, phản ánh sự chênh lệch trong cơ hội tiếp cận hoặc kinh nghiệm liên quan đến TCDG Bahnar giữa các GV. Tuy nhiên, GV vẫn đánh giá khá cao giá trị giáo dục của TCDG Bahnar, đặc biệt ở khía cạnh giúp HS hiểu thêm về văn hóa dân tộc (GTTB = 4.12) và tăng cường tinh thần đoàn kết, hợp tác (GTTB = 4.02; ĐLC = 0.83). Kết quả này phản ánh một sự chênh lệch đáng chú ý giữa nhận thức về giá trị giáo dục và mức độ hiểu biết thực tế của GV đối với TCDG Bahnar. Nhìn chung, GV nhận thức rõ tiềm năng giáo dục của TCDG Bahnar, bởi nó góp phần hình thành, phát triển các năng lực, phẩm chất chủ yếu và giúp HS hiểu thêm các giá trị văn hóa truyền thống của dân tộc. Điều này cho thấy TCDG Bahnar nên được đưa vào chương trình các môn học, hoạt động giáo dục ở tiểu học, đặc biệt là trong HĐTN.

#### 3.1.2. Thực trạng nhận thức của học sinh

Kết quả khảo sát HS về nhận thức đối với TCDG và TCDG Bahnar được trình bày ở bảng 2.

Bảng 2. Nhận thức của HS về TCDG và TCDG Bahnar

Nội dung ý kiến	Giá trị trung bình (GTTB)	Độ lệch chuẩn (ĐLC)
Thường được Thầy/Cô cho chơi TCDG trong các tiết học HĐTN	2.84	0.41
Đã nghe hoặc biết về các trò chơi của người Bahnar như chèo thuyền độc mộc (polong wã plung 'long), nhảy sạp (hốp hốp tui), thi kéo co dây (polong dui tolei),...	2.40	0.88
Đã chơi TCDG Bahnar	2.36	0.89
Nhận thấy các trò chơi Bahnar giúp các bạn trong lớp thêm đoàn kết, hợp tác	2.70	0.61
Vui và tự hào khi được biết thêm về văn hóa của người Bahnar	2.89	0.40

Kết quả khảo sát cho thấy HS “Đồng ý” với việc được GV tổ chức TCDG trong HĐTN (GTTB = 2.84; ĐLC = 0.41), cho thấy TCDG đã được triển khai khá phổ biến trong nhà trường. Khi xét đến TCDG Bahnar, việc HS đã từng nghe hoặc biết về các trò chơi Bahnar với GTTB đạt 2.40 (ĐLC = 0.88), trong khi trải nghiệm thực tế tham gia các trò chơi này thấp hơn với GTTB đạt 2.36 sát ngưỡng thấp. Điều này cho thấy HS có thể đã có cơ hội tiếp cận hoặc tham gia các TCDG Bahnar trong hoạt động học tập. HS đánh giá tích cực tác động của TCDG Bahnar đối với tập thể, GTTB đạt 2.70. Đặc biệt, cảm xúc vui và tự hào khi được tìm hiểu về văn hóa Bahnar có xu hướng tích cực nhất trong nhóm khảo sát (GTTB = 2.89).

Những kết quả này cho thấy nhận thức của HS về TCDG Bahnar ở mức trung bình, nghiêng về tích cực; có thái độ tích cực đối với việc tìm hiểu và tham gia các TCDG Bahnar, bởi các trò chơi này có tiềm năng giáo dục rõ rệt. Đây là cơ sở quan trọng để phát triển các hình thức tổ chức hoạt động học tập nhằm tăng cường sự tham gia của HS.

### 3.2. Thực trạng khó khăn khi tổ chức và tham gia trò chơi dân gian Bahnar

#### 3.2.1. Thực trạng khó khăn của giáo viên

Kết quả khảo sát GV về khó khăn khi tổ chức TCDG Bahnar được trình bày ở bảng 3.

Bảng 3. Khó khăn của GV khi tổ chức TCDG Bahnar

Nội dung ý kiến	Giá trị trung bình (GTTB)	Độ lệch chuẩn (ĐLC)
Sân trường hoặc lớp học nhỏ	3.85	0.87
Thiếu dụng cụ để chơi	3.87	0.84
Hạn chế về thời gian	4.12	0.67
Mức độ hứng thú của HS còn thấp	3.29	1.05
Thiếu tài liệu hướng dẫn cụ thể về tổ chức TCDG	4.02	0.61

Kết quả khảo sát ở bảng 3 cho thấy hầu hết các nội dung phản ánh khó khăn của GV trong quá trình tổ chức TCDG Bahnar đều có GTTB ở mức “Đồng ý”. Cụ thể, các yếu tố hạn chế về thời gian tổ chức (GTTB = 4.12; ĐLC = 0.67), thiếu tài liệu hướng dẫn cụ thể về tổ chức TCDG (GTTB = 4.02; ĐLC = 0.61), thiếu dụng cụ phục vụ việc tổ chức (GTTB = 3.87; ĐLC = 0.84) và sân trường hoặc lớp học nhỏ (GTTB = 3.85; ĐLC = 0.87) cho thấy GV gặp không ít khó khăn liên quan đến điều kiện tổ chức các hoạt động. Xét theo thứ tự GTTB, khó khăn lớn nhất là hạn chế về thời gian, tiếp theo là thiếu tài liệu hướng dẫn, thiếu dụng cụ và không gian tổ chức.

Trong khi đó, nội dung mức độ hứng thú của HS đối với TCDG Bahnar có GTTB ở mức thấp hơn so với các nội dung còn lại và nằm gần mức “Phân vân” (GTTB = 3.29; ĐLC = 1.05). Điều này cho thấy TCDG Bahnar chắc hẳn vẫn có sức hấp dẫn với HS và có tiềm năng khai thác trong các hoạt động giáo dục. Nhìn chung, kết quả khảo sát cho thấy trong quá trình tổ chức hoạt động, vai trò của GV trong việc hướng dẫn, giải thích luật chơi rõ ràng và điều chỉnh cách thức tổ chức phù hợp với đặc điểm của HS có ý nghĩa quan trọng nhằm hạn chế những khó khăn phát sinh và tạo điều kiện thuận lợi cho HS tham gia TCDG Bahnar.

#### 3.2.2. Thực trạng khó khăn của học sinh

Kết quả khảo sát GV về khó khăn khi tổ chức TCDG Bahnar được trình bày ở bảng 4.

Bảng 4. Khó khăn của HS khi tham gia TCDG Bahnar

Nội dung ý kiến	Giá trị trung bình (GTTB)	Độ lệch chuẩn (ĐLC)
Sân trường hoặc lớp học nhỏ	2.65	0.69
Thiếu dụng cụ để chơi	2.77	0.57
Hạn chế về thời gian	2.75	0.54
Luật chơi khó hiểu	2.50	0.83

Kết quả khảo sát ở bảng 4 cho thấy HS gặp một số khó khăn trong quá trình tham gia TCDG Bahnar. Trong đó, các yếu tố liên quan đến điều kiện tổ chức hoạt động được HS đánh giá ở mức “Đồng ý”, bao gồm thiếu dụng cụ để chơi (GTTB = 2.77; ĐLC = 0.57), hạn chế về thời gian (GTTB = 2.75; ĐLC = 0.54) và sân trường hoặc lớp học nhỏ (GTTB = 2.65; ĐLC = 0.69). Điều này cho thấy các điều kiện về cơ sở vật chất và thời lượng tổ chức có ảnh hưởng đáng kể đến việc tham gia vào các TCDG Bahnar của HS. Bên cạnh đó, nội dung luật chơi khó hiểu cũng được HS ghi nhận với GTTB tương đối cao (GTTB = 2.50; ĐLC = 0.83), phản ánh rằng cách hướng dẫn và giải thích luật chơi cũng có thể tạo ra những khó khăn nhất định đối với HS khi tham gia hoạt động.

Kết quả này cho thấy trong quá trình tổ chức TCDG Bahnar, vai trò của GV trong việc chuẩn bị điều kiện tổ chức, phân bổ thời gian và hướng dẫn luật chơi rõ ràng có ý nghĩa quan trọng nhằm giảm bớt những khó khăn mà HS gặp phải. Kết quả này có sự tương đồng với đánh giá của GV khi các yếu tố như thời gian, không gian và dụng cụ đều được cả hai nhóm đối tượng xác định là những khó khăn chính.

### 3.3. Thảo luận

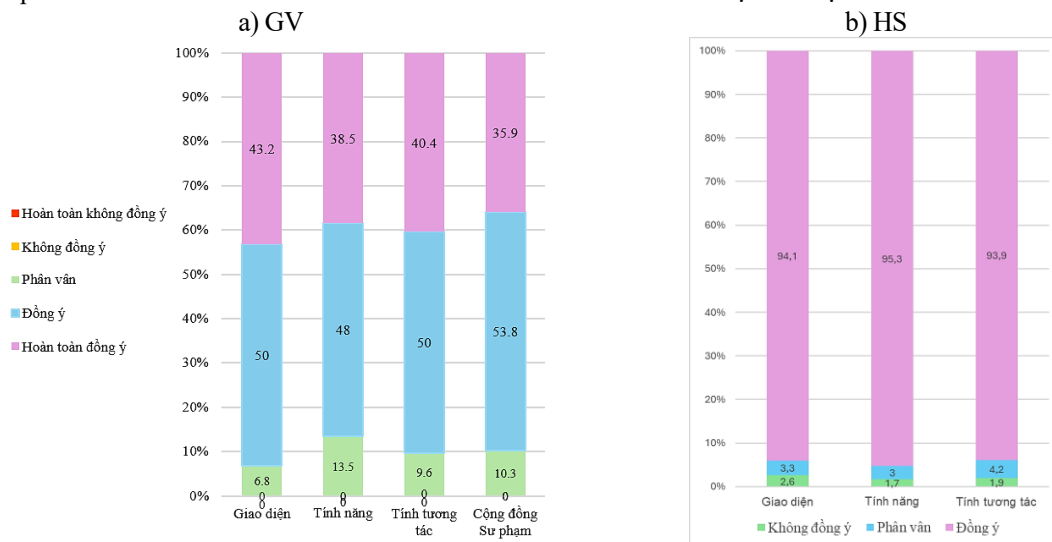
Kết quả khảo sát cho thấy GV và HS tiểu học tại một số trường tiểu học ở TP. Hồ Chí Minh có nhận thức tương đối tích cực đối với việc sử dụng TCDG Bahnar trong dạy học, đặc biệt trong HĐTN. Kết quả này tương đồng với nghiên cứu của Lê Thị Cẩm Lệ (2022) khi cho rằng TCDG là phương tiện hiệu quả giúp tăng cường hứng thú học tập và phát triển năng lực xã hội cho HS tiểu học. Tuy nhiên, mức độ hiểu biết của GV đối với TCDG Bahnar còn hạn chế. Điều này có thể được lí giải bởi sự thiếu hụt tài liệu hướng dẫn và học liệu cụ thể liên quan đến trò chơi của các dân tộc thiểu số trong CTGDPT 2018 (Bộ GD-ĐT, 2018a). Nhận định này phù hợp với nghiên cứu của Nguyễn Thị Thanh Tuyền và Đào Thái Lai (2025) khi chỉ ra rằng GV thường gặp khó khăn trong việc tìm kiếm nguồn tài liệu phù hợp để tổ chức các hoạt động học tập dựa trên TCDG. Không những thế, GV còn gặp những hạn chế về điều kiện tổ chức, quỹ thời gian và việc huy động sự tham gia của HS gây ảnh hưởng đến việc triển khai trò chơi một cách thường xuyên và hiệu quả.

Bên cạnh đó, kết quả khảo sát cho thấy mức độ HS đã chơi TCDG Bahnar khá cao. Kết quả này có phần cao hơn so với dự kiến ban đầu của nhóm tác giả. Sự chênh lệch giữa giả thiết ban đầu và dữ liệu khảo sát thực tế có thể được lí giải bởi TCDG Bahnar là trò chơi của một dân tộc thiểu số, mức độ phổ biến không cao, việc các em nghĩ rằng mình đã chơi có thể do sự tương đồng về tên gọi với các trò chơi của người Kinh (Lèng Thị Lan, 2020). Mặt khác, các em có thái độ tích cực và cảm thấy hứng thú khi tham gia TCDG Bahnar, đặc biệt khi được tìm hiểu về văn hóa tộc người. Điều này khẳng định tiềm năng giáo dục của TCDG Bahnar trong việc kết hợp giữa giáo dục trải nghiệm và giáo dục văn hóa. Tuy nhiên, việc tổ chức các trò chơi này trong nhà trường vẫn còn hạn chế do chưa đáp ứng điều kiện về không gian, dụng cụ, thời lượng trải nghiệm và mức độ dễ hiểu của luật chơi, gây trở ngại cho HS trong việc tham gia trò chơi. Ngoài ra, độ lệch chuẩn cao ở một số biến, đặc biệt là ở nhóm GV, cho thấy sự phân hóa trong nhận thức và thực hành. Hiện tượng này có thể chịu ảnh hưởng của bối cảnh đô thị, nơi HS ít có cơ hội tiếp xúc trực tiếp với các giá trị văn hóa của các dân tộc thiểu số, trong đó có người Bahnar. Điều này góp phần lí giải vì sao mặc dù có thái độ tích cực nhưng mức độ hiểu biết và trải nghiệm của HS vẫn còn hạn chế.

Từ các kết quả khảo sát cho thấy GV thiếu tài liệu hướng dẫn, HS gặp khó khăn về việc tiếp cận và hiểu luật chơi, cùng với nhu cầu cao về một nền tảng hỗ trợ học tập, có thể thấy việc xây dựng một website cung cấp học liệu số về TCDG Bahnar là một hướng đi phù hợp nhằm khắc phục những hạn chế đã được chỉ ra.

### 3.4. Đề xuất định hướng xây dựng website trò chơi dân gian Bahnar

Kết quả khảo sát về nhu cầu của GV và HS về website TCDG Bahnar được thể hiện ở biểu đồ 1.



Biểu đồ 1. Nhu cầu của GV và HS về website TCDG Bahnar

Biểu đồ trên cho thấy GV và HS đều thể hiện nhu cầu cao đối với việc sử dụng website TCDG Bahnar đáp ứng các tiêu chí về giao diện, tính năng, tính tương tác và cộng đồng sự phạm (chỉ ở GV). Trên cơ sở đó, nghiên cứu đề xuất xây dựng website nhằm cung cấp hệ thống học liệu số và tạo môi trường tương tác giữa GV với HS trong quá trình tìm hiểu và tổ chức TCDG Bahnar.

### 3.4.1. Cơ sở thiết kế website

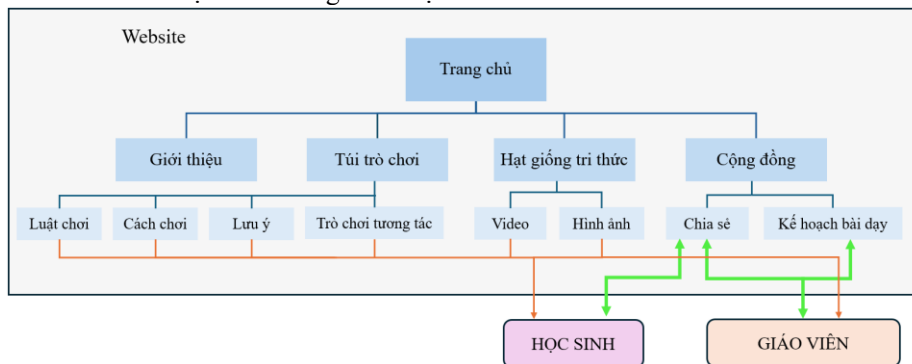
Việc thiết kế website giáo dục cần đảm bảo tính khoa học, tính sư phạm và khả năng ứng dụng trong dạy học. Theo nghiên cứu của Nguyễn Minh Giang và cộng sự (2024), việc thiết kế website phải dựa vào các nguyên tắc chặt chẽ về cấu trúc, nội dung, hình thức và tính ứng dụng. Về cấu trúc, website cần được tổ chức rõ ràng, logic, giúp GV và HS có thể dễ dàng thao tác. Về nội dung, thông tin website cung cấp cần đảm bảo tính chính xác, có cơ sở khoa học và phù hợp với CTGDPT hiện hành (Bộ GD-ĐT, 2018a), đồng thời việc tích hợp các học liệu như hình ảnh, video,... nhằm tăng hiệu quả học tập của HS. Về hình thức, giao diện website cần thân thiện, bố cục hợp lý, màu sắc hài hòa và chữ viết dễ đọc để nâng cao trải nghiệm của GV và HS. Về tính ứng dụng, website cần phù hợp với điều kiện và trình độ công nghệ thông tin của GV, đảm bảo khả năng tiếp cận và khai thác hiệu quả trong quá trình dạy học. Bên cạnh đó, để định hướng việc thiết kế website TCDG Bahnar, nhóm tác giả đã nghiên cứu, bổ sung tiêu chí cho nguyên tắc về nội dung và xây dựng thêm nguyên tắc về tính tương tác. Trước hết, về nội dung, website cần đảm bảo tính trực quan, phù hợp với nhận thức và đặc điểm tâm - sinh lí của HS tiểu học. Về tính tương tác, website cần tạo ra môi trường học tập mở, đa dạng hình thức tương tác nhằm khuyến khích HS tham gia vào các hoạt động học tập.

### 3.4.2. Quy trình thiết kế website

Dựa trên mục tiêu nghiên cứu và kết quả khảo sát nhu cầu sử dụng của GV và HS, nhóm tác giả định hướng thiết kế website theo quy trình bốn bước: (1) Phân tích nhu cầu người dùng: Ở bước này, nhóm tác giả tiến hành xác định nhu cầu của GV và HS thông qua phiếu khảo sát, bao gồm nhu cầu về tài liệu hướng dẫn tổ chức trò chơi, hình ảnh minh họa, video hướng dẫn cũng như các hoạt động mang tính tương tác; (2) Lựa chọn nội dung và thiết kế cấu trúc website: Sau quá trình tìm hiểu và tổng hợp các TCDG Bahnar, nhóm tác giả tiến hành chọn lọc một số trò chơi tiêu biểu, phù hợp với mục tiêu giáo dục để đưa vào website. Trên cơ sở nhu cầu và định hướng nội dung, hệ thống các chuyên mục và nội dung chính của website được xây dựng nhằm đảm bảo người dùng có thể dễ dàng tìm kiếm thông tin và khai thác các tài liệu phục vụ hoạt động dạy học và trải nghiệm; (3) Thiết kế giao diện và chức năng: Giao diện website được thiết kế theo hướng thân thiện, trực quan, phù hợp với đặc điểm nhận thức và tâm - sinh lí của HS tiểu học. Đồng thời, hệ thống của website hỗ trợ GV trong việc trình bày các học liệu đa phương tiện và tổ chức các hoạt động tương tác; (4) Kiểm thử và hoàn thiện: Website được tiến hành thử nghiệm với GV và HS nhằm đánh giá mức độ phù hợp của giao diện, chức năng và nội dung. Trên cơ sở các phản hồi thu thập được, nhóm tác giả tiếp tục điều chỉnh và hoàn thiện website trước khi đưa vào sử dụng chính thức.

### 3.4.3. Cấu trúc website đề xuất

Cấu trúc website đề xuất được nhóm tác giả thể hiện ở hình 1 như sau:



Hình 1. Cấu trúc website

## 4. Kết luận và bình luận

Tóm lại, GV và HS đều có nhận thức tích cực và đánh giá cao giá trị văn hóa và giáo dục của TCDG Bahnar, đặc biệt trong HĐTN, song mức độ hiểu biết và việc vận dụng trong thực tiễn dạy học vẫn còn hạn chế. Chính thực trạng đó là cơ sở để nhóm tác giả đề xuất xây dựng website về TCDG Bahnar nhằm cung cấp học liệu số trực quan, sinh động, tạo không gian cho HS chủ động khám phá, tìm hiểu các di sản của đất nước và hỗ trợ GV trong tổ chức hoạt động dạy học. Nghiên cứu này mang lại một hướng đi mới nằm ở sự kết hợp của việc khai thác tiềm năng TCDG của một số dân tộc thiểu số và ứng dụng công nghệ vào việc dạy học trong bối cảnh chuyển đổi số. Bên cạnh những kết quả đạt được, nhóm tác giả nhận ra rằng nghiên cứu còn một số hạn chế nhất định. Thứ nhất, phạm vi khảo sát đối tượng còn tương đối hẹp, chỉ tập trung ở một khối lớp và một số trường tiểu học ở ngoại thành TP. HCM, do đó chưa phản ánh đầy đủ thực trạng sử dụng TCDG Bahnar trong nhiều điều kiện giáo dục khác nhau (thành phố, nông

thôn, vùng cao, vùng có dân tộc Bahnar sinh sống,...). Thứ hai, nội dung khảo sát chỉ tập trung vào nhận thức và mức độ sử dụng, chưa khai thác sâu các yếu tố ảnh hưởng đến hiệu quả tổ chức trò chơi cũng như tác động cụ thể của TCDG Bahnar đối với sự phát triển năng lực và phẩm chất của HS. Từ những hạn chế trên, nhóm tác giả mong muốn rằng các nghiên cứu tiếp theo có thể hướng đến việc mở rộng quy mô, phạm vi đối tượng, đa dạng hóa phương pháp khảo sát và phân tích sâu hơn về hiệu quả giáo dục của TCDG Bahnar trong hoạt động dạy học. Hơn thế nữa, các nghiên cứu trong tương lai không chỉ dừng lại ở dân tộc Bahnar mà còn mở rộng sang kho tàng các TCDG đặc sắc của một số dân tộc thiểu số khác để hỗ trợ dạy - học các môn học, hoạt động giáo dục ở cấp tiểu học; đồng thời có thể đề xuất thêm những giải pháp khác để có thể lan tỏa giá trị của các TCDG trong đời sống hiện đại.

**Tuyên bố về vai trò của các tác giả:** Nguyễn Tiến Dũng: Giám sát, chỉ đạo quá trình nghiên cứu, góp ý bản thảo; Nguyễn Hà Ngọc Anh, Tào Nguyệt Ánh, Huỳnh Nguyệt Dương, Nguyễn Xuân Hương, Trương Thị Ngọc Trâm: Lên ý tưởng nghiên cứu, xác định phương pháp và công cụ nghiên cứu, phân tích dữ liệu và viết bản thảo, sửa chữa bản thảo.

**Tuyên bố về GenAI và Quyền tác giả:** Trong quá trình chuẩn bị bản thảo này, các tác giả đã sử dụng NotebookLM cho việc tổng hợp tài liệu và tóm tắt nội dung. Các tác giả chịu hoàn toàn trách nhiệm cho việc sử dụng công cụ này.

**Tuyên bố về xung đột lợi ích:** Các tác giả tuyên bố không có xung đột lợi ích.

**Thông tin tài trợ:** Nghiên cứu này được tài trợ bởi Nguồn ngân sách khoa học và công nghệ Trường Đại học Sư phạm Thành phố Hồ Chí Minh trong đề tài mã số 313.

**Lời cảm ơn:** Nhóm tác giả cảm xin chân thành cảm ơn sự tài trợ của Trường Đại học Sư phạm Thành phố Hồ Chí Minh với đề tài sinh viên nghiên cứu khoa học mã số 313.

#### Tài liệu tham khảo

- Bộ GD-ĐT (2018a). *Chương trình giáo dục phổ thông - Chương trình tổng thể* (ban hành kèm theo Thông tư số 32/2018/TT- BGDDĐT ngày 26/12/2018 của Bộ trưởng Bộ GD-ĐT).
- Bộ GD-ĐT (2018b). *Chương trình giáo dục phổ thông môn Hoạt động trải nghiệm và Hoạt động trải nghiệm, hướng nghiệp* (ban hành kèm theo Thông tư số 32/2018/TT- BGDDĐT ngày 26/12/2018 của Bộ trưởng Bộ GD-ĐT).
- Hạp Thu Hà (2021). *Văn hóa dân gian Việt Nam* (tài liệu lưu hành nội bộ dùng cho ngành đào tạo Quản lý văn hóa). Trường Đại học Hạ Long. <https://byvn.net/Nami>
- Lèng Thị Lan (2020). Đồng dao và trò chơi trẻ em dân tộc thiểu số trong đời sống hiện nay. *Tạp chí Khoa học và Công nghệ, Đại học Thái Nguyên*, 225(07), 243-249.
- Lê Thị Cẩm Lê (2022). Tổ chức trò chơi dân gian trong hoạt động trải nghiệm ở Trường Tiểu học. *Tạp chí Khoa học, Trường Đại học Tây Nguyên*, 52, 130-135.
- Melianasari, H., & Suparno, S. (2018). The Importance of Traditional Games to Improve Children's Interpersonal Skill. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 249, 181-186. <https://doi.org/10.2991/secret-18.2018.29>
- Nguyễn Minh Giang, Đặng Nguyễn Hoài Thương, Phạm Thị Yến Nhi, Lê Ngọc Khánh Nhi, Phạm Trúc Phương, Nguyễn Duy Đăng (2024). Thiết kế website giáo dục giới tính theo hướng tích hợp liên môn ở tiểu học. *Tạp chí Giáo dục*, 24(15), 12-17. <https://tcgd.tapchigiaoduc.edu.vn/index.php/tapchi/article/view/2105>
- Nguyễn Tiến Dũng (2022). Tiếp cận câu đố Bahnar từ văn hoá tộc người. *Tạp chí Khoa học, Trường Đại học Sư phạm Thành phố Hồ Chí Minh*, 19(4), 567-577.
- Nguyễn Thị Thanh Tuyền, Đào Thái Lai (2025). Thực trạng việc sử dụng trò chơi dân gian hỗ trợ học sinh gặp khó khăn trong học toán ở tiểu học. *Tạp chí Khoa học và Công nghệ, Trường Đại học Hùng Vương*, 11(3), 63-70.
- Nguyễn Việt Hòa, Trịnh Kiên, Hoàng Thị Út (2023). Thực trạng nhận thức của sinh viên các trường đại học tại Hà Nội về trò chơi dân gian và thể thao dân tộc. *Tạp chí Khoa học Thể thao, số đặc biệt 2023*, 215-222.
- Thủ tướng Chính phủ (2022). *Quyết định số 131/QĐ-TTg ngày 25/01/2022 phê duyệt Đề án "Tăng cường ứng dụng công nghệ thông tin và chuyển đổi số trong giáo dục và đào tạo giai đoạn 2022 - 2025, định hướng đến năm 2030"*.
- Trung Thị Thu Thủy, Phạm Thị Trung (2020). Vai trò của chủ thể văn hóa trong bảo tồn và phát huy văn hóa truyền thống Tây Nguyên - Góc nhìn từ giáo dục phổ thông. *Tạp chí Khoa học Giáo dục Việt Nam*, 34, 48-53.
- Ủy ban Nhân dân Thành phố Hồ Chí Minh (2022). *Kế hoạch liên tịch số 4042/KHLT-SVHTT-SGDĐT ngày 19/9/2022 về Phối hợp đẩy mạnh công tác chuyển đổi số và sử dụng di sản văn hóa trong dạy và học ở các bảo tàng và trường học*.