

VAI TRÒ CỦA TRẢI NGHIỆM MÔ PHỎNG TRONG GIÁO DỤC KỸ NĂNG PHÒNG TRÁNH TAI NẠN THƯƠNG TÍCH CHO TRẺ MẪU GIÁO 5-6 TUỔI

NGUYỄN THỊ ÁNH MAI
Trường Đại học Tây Nguyên

Nhận bài ngày 12/6/2026. Sửa chữa xong 20/7/2026. Duyệt đăng 23/7/2026.

Abstract

Teaching injury-prevention skills to preschool children aged 5–6 is essential to ensuring their safety, supporting their holistic development, and fostering their ability to protect themselves. Simulation-based experiential learning offers considerable advantages in early childhood education. Using theoretical research methods, this article examines the scientific foundations of simulation-based experiential learning in teaching injury-prevention skills to children aged 5–6. The findings demonstrate that this approach plays an important role in enhancing children's awareness, interest, and active participation in learning; developing their emergency response skills; fostering safe behaviors; and improving the effectiveness of injury-prevention education in preschools. The study also provides a theoretical foundation for designing and implementing educational activities appropriate to the developmental characteristics of preschool children.

Keywords: Early childhood education, injury prevention, injury-prevention skills, preschool children aged 5–6, simulation-based experiential learning.

1. Đặt vấn đề

Tai nạn thương tích (TNTT) là một trong những nguyên nhân hàng đầu gây ảnh hưởng đến sức khỏe, sự phát triển và thậm chí cả tính mạng của trẻ em trên toàn thế giới. Đối với trẻ mầm non, đặc biệt là trẻ 5-6 tuổi, nguy cơ xảy ra TNTT càng cao do đặc điểm tâm sinh lý đang trong giai đoạn phát triển mạnh, trẻ có nhu cầu khám phá môi trường xung quanh nhưng khả năng nhận diện nguy cơ và tự bảo vệ bản thân còn hạn chế. Các tai nạn như ngã, bỏng, điện giật, hóc dị vật, đuối nước hay tai nạn giao thông có thể xảy ra trong quá trình vui chơi, học tập và sinh hoạt hằng ngày nếu trẻ chưa được trang bị những kỹ năng phòng tránh cần thiết. Vì vậy, giáo dục kỹ năng (KN) phòng tránh TNTT cho trẻ ngay từ lứa tuổi mầm non được xem là một nhiệm vụ quan trọng nhằm góp phần bảo đảm an toàn và hình thành năng lực tự bảo vệ cho trẻ.

Trong thực tiễn giáo dục mầm non (GDMN) hiện nay, việc giáo dục KN phòng tránh TNTT đã được quan tâm và tích hợp vào nhiều hoạt động giáo dục. Tuy nhiên, trong quá trình thực hiện cơ hội để trẻ trực tiếp thực hành, trải nghiệm và xử lý các tình huống gần với thực tế còn hạn chế. Điều này khiến trẻ tuy có thể ghi nhớ một số quy tắc an toàn nhưng chưa hình thành được phản xạ hành vi và KN ứng phó khi gặp các tình huống nguy hiểm trong cuộc sống.

Trải nghiệm mô phỏng (TNMP) là một hình thức tổ chức hoạt động tạo ra các tình huống giả định gần với thực tiễn nhưng được kiểm soát về mức độ an toàn, cho phép trẻ quan sát, nhập vai, thử nghiệm các cách giải quyết vấn đề và rút ra kinh nghiệm từ chính quá trình hành động. Đối với giáo dục KN phòng tránh TNTT, TNMP không chỉ giúp trẻ nhận diện các yếu tố nguy hiểm mà còn tạo điều kiện để trẻ thực hành các hành vi an toàn, phát triển khả năng ra quyết định và xử lý tình huống trước khi gặp các nguy cơ trong thực tế. Đây được xem là một phương thức giáo dục phù hợp với đặc điểm nhận thức và nhu cầu hoạt động của trẻ mẫu giáo lớn.

Email: ntamai@ttn.edu.vn

Tổng quan các nghiên cứu trong và ngoài nước cho thấy, nhiều công trình đã khẳng định hiệu quả của học tập TNMP trong giáo dục KN sống, KN an toàn cũng như trong đào tạo nghề nghiệp. Một số nghiên cứu quốc tế đã vận dụng công nghệ mô phỏng, thực tế ảo hoặc các tình huống giả định để giáo dục KN phòng tránh TNTT cho trẻ và đạt được những kết quả tích cực như nhóm Kee Man Chuah (Chuah et al., 2009), nhóm của tác giả Shana Smith (Shana Smith & Ericson, 2009),... Ở Việt Nam, các nghiên cứu bước đầu đã đề cập đến việc tổ chức hoạt động TNMP trong GDMN (Nguyễn Thị Mỹ Dung, 2021; Nguyễn Thị Thu Huyền, 2022; Hoàng Thị Phương, 2018);... tuy nhiên, những nghiên cứu tập trung phân tích một cách hệ thống vai trò của hoạt động TNMP đối với quá trình hình thành và phát triển KN phòng tránh TNTT cho trẻ 5-6 tuổi vẫn còn chưa nhiều.

Xuất phát từ những cơ sở lý luận và thực tiễn nêu trên, việc nghiên cứu vai trò của TNMP trong giáo dục KN phòng tránh TNTT cho trẻ 5-6 tuổi có ý nghĩa cả về mặt khoa học và thực tiễn. Kết quả nghiên cứu góp phần làm rõ cơ sở lý luận về giá trị của TNMP trong GDMN, đồng thời cung cấp những luận cứ để giáo viên lựa chọn và tổ chức các hoạt động giáo dục an toàn, phù hợp với đặc điểm phát triển của trẻ, qua đó nâng cao hiệu quả giáo dục KN phòng tránh TNTT trong các cơ sở GDMN.

2. Nội dung nghiên cứu

2.1. Trải nghiệm mô phỏng

2.1.1. Khái niệm

a. *Trải nghiệm*: Thuật ngữ trải nghiệm xuất hiện trong giáo dục khá phổ biến và có nhiều tác giả cũng như nghiên cứu bàn luận về nó.

Từ điển Tiếng Việt định nghĩa “trải” có nghĩa là đã từng qua, từng biết, từng chịu đựng, còn “nghiệm” là thông qua thực tế nhận thấy điều đó đúng (Hoàng Phê, 2009). Tác giả Hoàng Thị Phương (2018) quan niệm trải nghiệm là quá trình cá nhân được tham dự hay tiếp xúc, tương tác trực tiếp, được chiêm nghiệm, tự tích lũy kiến thức, kỹ năng, thái độ tạo thành kinh nghiệm riêng của bản thân. Phan Trọng Ngọ (2019) cho rằng trải nghiệm là cá nhân trải qua một hành động, việc làm hay hoàn cảnh và suy xét, suy tưởng, chiêm nghiệm, chứng thực hành động, việc làm hay hoàn cảnh đó. Các nhà tâm lý học như Kurt Lewin, J. Piaget, J. Dewey cho rằng trải nghiệm hay kinh nghiệm có được do tiếp xúc trực tiếp với môi trường, cá nhân phải tương tác tích cực với nó bằng vốn kinh nghiệm của bản thân, tự lực chiếm lĩnh kiến thức, kĩ năng, hình thành thái độ, tạo thành vốn sống cho họ (K. Lewin et al., 1939; J. Piaget, 1962; J. Dewey, 2012). Dưới góc độ hoạt động, trải nghiệm được hiểu là quá trình hoạt động năng động để thu thập kinh nghiệm, trên tiến trình đó có thể thu thập được những kinh nghiệm tốt hoặc xấu, thu thập được những bình luận, nhận định,... Trải nghiệm làm nên sự phát triển của cá nhân vì khi tương tác với môi trường xung quanh sẽ làm thay đổi kiến thức, sự hiểu biết hiện có của họ.

Như vậy, trải nghiệm có nghĩa là quá trình chủ thể được trực tiếp tham gia hoạt động và rút ra những kinh nghiệm cho bản thân.

b. *Mô phỏng*: Theo Từ điển Tiếng Việt, mô phỏng là phỏng theo, lấy làm mẫu (để tạo ra cái gì) (Hoàng Phê, 2009). “Mô phỏng” có nghĩa là bắt chước một quy trình thực tế để cung cấp trải nghiệm sống động như thật trong một môi trường được kiểm soát. Nó có thể được coi là một nơi nào đó để học hỏi từ những sai lầm mà không gây ra bất kỳ thiệt hại nào.

Lyons cho rằng, mô phỏng một tình huống chân thực tạo cho người học xúc cảm ngay tại thời điểm đó và kích thích sự tham gia tích cực của họ vào giải quyết vấn đề (J. Lyons, 2012).

Trong giáo dục, mô phỏng là công cụ hỗ trợ đắc lực cho việc dạy học, trong đó các thành phần không mong muốn của các tình huống thực đã được loại bỏ nhằm đạt chuẩn của đào tạo. Sự đơn giản đó cho phép người học tập trung vào thông tin hoặc *kỹ năng* then chốt và làm cho việc học tập trở nên dễ dàng hơn.

Như vậy có thể thấy rằng mô phỏng theo nghĩa rộng nhất là bắt chước, là việc giản hóa thế giới thực bằng cách bỏ qua hoặc thay đổi một vài chi tiết.

c. *Trải nghiệm mô phỏng*: Tác giả Nguyễn Thị Thu Huyền cho rằng trải nghiệm mô phỏng (Simulation Experiences) là việc cá nhân tiếp xúc với các tình huống giả định gắn với cuộc sống thực, vận dụng vốn kinh nghiệm cũ và các giác quan để quan sát, tương tác, cảm nhận về tình huống, qua đó cá nhân tự tích lũy kiến thức, kĩ năng, thái độ để tạo thành kinh nghiệm mới cho bản thân (Nguyễn Thị Thu Huyền, 2022).

Trong nghiên cứu này chúng tôi quan niệm TNMP là hình thức trải nghiệm trong đó người học tham gia vào các tình huống được xây dựng có chủ đích nhằm tái hiện những khía cạnh của thực tiễn, qua đó cho phép họ hành động, thử nghiệm và rút ra kinh nghiệm trong môi trường an toàn, có kiểm soát.

Trải nghiệm mô phỏng trong GDMN là hình thức tổ chức hoạt động cho trẻ tham gia các tình huống, bối cảnh hoặc môi trường được tái tạo lại (giả định hoặc gần giống thực tế), cho phép trẻ quan sát, thử nghiệm, nhập vai và giải quyết vấn đề như trong đời sống thực, nhưng an toàn, có kiểm soát và phù hợp với lứa tuổi.

2.1.2. Quy trình giáo dục qua trải nghiệm mô phỏng trong giáo dục mầm non

Trên cơ sở kế thừa và phát triển lý thuyết học tập qua kinh nghiệm của John Dewey, Kurt Lewin và dựa vào các lý thuyết tâm lí học về sự phát sinh, phát triển trí tuệ cá nhân của J. Piaget, L.X. Vygotski ... David Kolb đã phát triển lý thuyết học qua trải nghiệm (Experiential learning theory) cho rằng kinh nghiệm đóng vai trò trung tâm trong quá trình học. Ông đề xuất mô hình học tập trải nghiệm gồm 4 giai đoạn có tính tuần hoàn liên tục nối tiếp nhau, bao gồm: 1) Trải nghiệm thực tế: học tập thông qua quan sát các hoạt động, hành động cụ thể, trực tiếp; 2) Quan sát suy ngẫm: học thông qua quan sát các hoạt động của người khác hay chiêm nghiệm lại bản thân, sau đó suy ngẫm và đúc kết kinh nghiệm; 3) Khái niệm hóa: học tập qua việc xây dựng các khái niệm, tổng hợp, biện giải và phân tích; 4) Thử nghiệm tích cực: học tập qua những thử nghiệm, đề xuất các phương án giải quyết vấn đề và đưa ra quyết định (Kolb, 2014).

Dựa trên mô hình học tập trải nghiệm của David Kolb, đặc điểm phát triển của trẻ mẫu giáo 5- 6 tuổi cùng với sự kế thừa các công trình về vận dụng TNMP, nghiên cứu này đề xuất quy trình giáo dục thông qua TNMP cho trẻ mầm non gồm bốn bước sau: 1) Tổ chức cho trẻ trải nghiệm tình huống mô phỏng; 2) Tạo cơ hội để trẻ chia sẻ kinh nghiệm; 3) Hướng dẫn trẻ đúc kết kinh nghiệm nhằm hình thành khái niệm; 4) Tổ chức cho trẻ vận dụng kinh nghiệm vào các tình huống hoặc bối cảnh mô phỏng mới. Quy trình này phản ánh tiến trình học tập trải nghiệm từ việc tiếp nhận kinh nghiệm, phản tư, khái quát hóa đến vận dụng, đồng thời phù hợp với đặc điểm nhận thức của trẻ mẫu giáo.

Bước 1: Tổ chức cho trẻ trải nghiệm tình huống mô phỏng: Ở giai đoạn này, giáo viên (GV) thiết kế và tổ chức các tình huống mô phỏng gắn gũi với thực tiễn để trẻ trực tiếp tham gia giải quyết vấn đề. Mức độ trải nghiệm của trẻ phụ thuộc vào vốn kinh nghiệm sẵn có, khả năng tham gia và sự tương tác với tình huống. Những trải nghiệm trước đây của trẻ về sự vật, hiện tượng hoặc các tình huống tương tự đóng vai trò là nền tảng để trẻ tiếp cận nhiệm vụ học tập mới.

Bước 2: Tạo cơ hội cho trẻ chia sẻ kinh nghiệm. Sau khi tham gia trải nghiệm, GV khuyến khích trẻ bày tỏ cảm nhận, trình bày cách giải quyết và trao đổi với bạn bè về những điều đã quan sát, thực hiện hoặc phát hiện được. Quá trình chia sẻ giúp trẻ phản tư về trải nghiệm của bản thân, đồng thời tiếp nhận các góc nhìn khác nhau thông qua thảo luận và phản hồi. Bằng hệ thống câu hỏi gợi mở như: *Con đã làm gì? Vì sao con lựa chọn cách đó? Nếu gặp lại tình huống tương tự con sẽ xử lí như thế nào?*, GV hỗ trợ trẻ phân tích nguyên nhân, đánh giá kết quả và điều chỉnh nhận thức. Việc trao đổi, tranh luận không chỉ giúp trẻ củng cố kinh nghiệm mà còn phát triển tư duy phản biện, khả năng diễn đạt và hợp tác trong quá trình học tập.

Bước 3: Hướng dẫn trẻ đúc kết kinh nghiệm để hình thành khái niệm: Trên cơ sở những trải nghiệm và ý kiến đã được chia sẻ, GV tổ chức cho trẻ phân tích, so sánh và khái quát hóa các kết quả đạt được nhằm rút ra những kết luận hoặc nguyên tắc chung. Thông qua các câu hỏi định hướng và hoạt động tổng kết, trẻ từng bước chuyển hóa kinh nghiệm cụ thể thành kiến thức mang tính khái quát, đồng thời

nhận thức rõ hơn về ý nghĩa của các hành vi an toàn. GV đóng vai trò định hướng, chuẩn hóa và củng cố những kết luận đúng, góp phần hình thành các khái niệm và chuẩn mực hành vi phù hợp.

Bước 4: Tổ chức cho trẻ vận dụng kinh nghiệm vào các tình huống mô phỏng mới: Sau khi hình thành kiến thức và kinh nghiệm mới, GV tiếp tục thiết kế các tình huống có bối cảnh hoặc mức độ phức tạp khác nhau để trẻ vận dụng những điều đã lĩnh hội. Việc áp dụng kiến thức vào những tình huống mới giúp trẻ kiểm chứng tính đúng đắn của các kết luận đã rút ra, đồng thời mở rộng và làm sâu sắc thêm vốn kinh nghiệm cá nhân. Thông qua quá trình luyện tập lặp lại trong nhiều bối cảnh khác nhau, trẻ dần hình thành khả năng xử lý tình huống linh hoạt, củng cố hành vi tích cực và phát triển năng lực vận dụng kiến thức vào thực tiễn.

Đối với giáo dục KN phòng tránh TNTT, quy trình trên có ý nghĩa đặc biệt bởi trẻ được thực hành, thử nghiệm và điều chỉnh cách ứng xử trong môi trường an toàn trước khi vận dụng vào cuộc sống hằng ngày.

2.2. Giáo dục kĩ năng phòng tránh tai nạn thương tích cho trẻ 5-6 tuổi

2.2.1. Khái niệm tai nạn thương tích

Tác giả Margie Peden trong báo cáo của WHO định nghĩa về tai nạn và thương tích như sau: Tai nạn (accident): Là sự kiện xảy ra không chủ ý, ngoài mong đợi, gây ra chấn thương, thương tổn hoặc dẫn đến tử vong. Do đó “Tai nạn” hiểu đúng nhất là một sự kiện không chủ ý gây ra thương tích hoặc có nguy cơ gây ra thương tích. Thương tích (injury): Là những tổn thương của cơ thể ở mức độ các cơ quan bị tổn thương cấp tính do năng lượng (năng lượng này có thể là cơ học, hóa chất, nhiệt điện hay phóng xạ) ảnh hưởng tới cơ thể một lượng hay tỷ lệ vượt quá ngưỡng chịu đựng về sinh lý học. Trong một số trường hợp, thương tích xảy ra do thiếu các yếu tố đảm bảo sự sống (đuối nước, ngẹt/tắc thở, tê cóng). Thời gian bị thương và xuất hiện thương tổn diễn ra trong khoảng thời gian ngắn (vài phút) (Margie Peden, 2008).

Trong Thông tư quy định về việc xây dựng trường học an toàn, phòng, chống tai nạn thương tích trong cơ sở GDMN, Bộ Giáo dục và Đào tạo nhấn mạnh TNTT là sự việc xảy ra ngoài ý muốn của chủ thể, do tác nhân bên ngoài, gây nên những tổn thương về thể chất và tinh thần (Bộ Giáo dục và Đào tạo, 2021). Dưới góc độ GDMN, chúng tôi nhất trí với khái niệm TNTT trên đây của Bộ Giáo dục và Đào tạo.

2.2.2. Các loại tai nạn thương tích thường gặp ở trẻ mầm non

Các nghiên cứu về phân loại TNTT ở trẻ em hiện nay nhìn chung đều có sự thống nhất. Tùy thuộc vào mục đích, đối tượng nghiên cứu, mỗi tác giả sẽ lựa chọn cách phân loại phù hợp để đưa vào nghiên cứu của mình. Có 2 cách phân loại phổ biến như phân loại TNTT dựa theo nguyên nhân hoặc phân loại theo yếu tố nguy cơ.

Một số nhóm tác giả như nhóm Frederick Rivara (Rivara et al., 2011), nhóm của Margie Penden (Margie Peden, 2008) đưa ra cách phân loại TNTT ở trẻ mầm non dựa trên nguyên nhân như: Bỏn, đuối nước, tai nạn giao thông, ngã, ngộ độc, thương tích do vật sắc nhọn, hóc/nghẹn, động vật cắn, đốt; điện giật, sét đánh.

Một số nghiên cứu của tác giả trong nước phân loại các TNTT của trẻ dựa vào các yếu tố nguy cơ gây TNTT (Nguyễn Thị Mỹ Dung, 2021; Nguyễn Thị Thu Huyền, 2022): - TNTT do các vật dụng: dao, kéo, bát, đĩa, thành, mép bàn ghế, tủ, giường...; - TNTT tại các địa điểm hoạt động của trẻ: Một số địa điểm hoạt động có nguy cơ gây TNTT cho trẻ như những địa điểm có độ cao so với mặt đất; những địa điểm có chướng ngại vật chắn ngang lối đi; - TNTT do hành động của trẻ: Các hành động leo trèo cửa sổ, lan can cầu thang, nghịch cánh cửa, đứng gần vật đang chuyển động (xích đu, đu quay)...; các hành động đùa nghịch khi ăn uống, chộp túi nilon vào đầu, bịt mũi, úp mặt vào gối; Những hành động dễ gây thương tích cho người khác...; - TNTT trong những tình huống khẩn cấp: Một số tình huống khẩn cấp như hỏa hoạn, có người bị ngã chảy máu, bị đi lạc, đuối nước,... cũng rất dễ dẫn đến TNTT cho trẻ, nếu trẻ không biết cách xử lý chúng một cách an toàn.

Như vậy, các yếu tố nguy cơ gây TNTT cho trẻ khá phong phú và đa dạng. Điều quan trọng là nhà giáo dục cần giúp trẻ nhận diện được các yếu tố đó và hướng dẫn trẻ cách ứng phó phù hợp với chúng nhằm giảm thiểu đến mức thấp nhất những tổn thương trên cơ thể, đảm bảo an toàn về tính mạng và sức khỏe của trẻ. Với mục đích giúp GVMN dễ dàng hơn trong việc xác định các nội dung, chủ đề cụ thể để giáo dục cho trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi KN phòng tránh TNTT, nghiên cứu này lựa chọn cách phân loại TNTT dựa theo các yếu tố có nguy cơ gây TNTT cho trẻ.

2.2.3. Khái niệm giáo dục kỹ năng phòng tránh tai nạn thương tích

a. *Phòng tránh tai nạn thương tích*: Theo Từ điển Tiếng Việt (Hoàng Phê, 2009): Phòng (nghĩa động từ): lo liệu để có biện pháp tránh, ngăn ngừa hoặc chuẩn bị đối phó với điều không hay có thể xảy ra (tr. 794). Tránh (động từ): chủ động làm cho mình khỏi phải tiếp xúc hoặc khỏi phải chịu tác động trực tiếp của cái gì đó không hay, không thích (tr. 1021).

Như vậy có thể hiểu rằng: *Phòng tránh TNTT là một loạt các hành động được cá nhân chủ động thực hiện để ngăn ngừa, loại bỏ, giảm thiểu yếu tố nguy cơ gây ra thương tổn đối với bản thân và mọi người.*

b. *Kỹ năng phòng tránh tai nạn thương tích*: KN phòng tránh TNTT của trẻ là biểu hiện năng lực hành động dựa trên việc áp dụng tri thức được trang bị, kinh nghiệm đã có, huy động nhu cầu, tình cảm, ý chí của bản thân để chủ động phòng tránh những yếu tố nguy hiểm hoặc giảm thiểu yếu tố nguy cơ không an toàn có thể gây ra thương tổn cho bản thân hoặc cho người khác.

c. *Giáo dục kỹ năng phòng tránh tai nạn thương tích cho trẻ mầm non*: Giáo dục KN phòng tránh TNTT cho trẻ là quá trình GV trang bị tri thức cần thiết, tổ chức cho trẻ rèn luyện các hành động theo một tiến trình hợp lý nhằm giúp trẻ chủ động ngăn ngừa, ứng phó những tác động bên ngoài đảm bảo không để xảy ra thương tích hoặc giảm thiểu tối đa tác động của tai nạn gây ra với bản thân và mọi người.

2.3. Vai trò của trải nghiệm mô phỏng trong giáo dục kỹ năng phòng tránh tai nạn thương tích cho trẻ 5-6 tuổi

Trên cơ sở đặc điểm phát triển của trẻ mẫu giáo và bản chất của học tập trải nghiệm, TNMP được xác định là một phương thức giáo dục hiệu quả trong việc hình thành kỹ năng phòng tránh TNTT. Phương thức này không chỉ giúp trẻ tiếp thu kiến thức mà còn tạo cơ hội để trẻ thực hành, trải nghiệm và điều chỉnh hành vi trong các tình huống an toàn trước khi vận dụng vào thực tiễn.

2.3.1. Đảm bảo tính an toàn tuyệt đối trong quá trình hình thành kỹ năng

Trong giáo dục KN phòng tránh TNTT, an toàn là yếu tố tiên quyết. TNMP cho phép trẻ thực hành các hành động ứng phó trong một môi trường được kiểm soát, nơi các yếu tố nguy hiểm thực tế đã được loại bỏ hoặc giản hóa. Thay vì phải đối mặt trực tiếp với các rủi ro từ môi trường thực, trẻ được “trải nghiệm thật” thông qua các tình huống giả định như hỏa hoạn, đuối nước hay người lạ tiếp cận mà không gặp bất kỳ nguy cơ tổn thương thể chất nào. Điều này tạo không gian cho trẻ tự do thử nghiệm các phương án xử lý, thậm chí là mắc sai lầm để rút ra bài học kinh nghiệm mà không gây ra hậu quả đáng tiếc.

2.3.2. Thúc đẩy sự tham gia chủ động và kích thích cảm xúc tích cực

Đối với trẻ 5-6 tuổi, việc học tập đạt hiệu quả cao nhất khi gắn liền với xúc cảm: TNMP, đặc biệt là thông qua các video hoạt hình, trò chơi đóng vai hoặc kịch bản giả định mang lại những trạng thái cảm xúc sống động như hồi hộp, lo sợ hay sung sướng ngay tại thời điểm trải nghiệm. Hơn nữa, môi trường mô phỏng còn đóng vai trò quan trọng trong việc kích thích tính tò mò và động cơ nội tại của trẻ, biến quá trình giáo dục từ việc truyền thụ tri thức một cách áp đặt thành nhu cầu tự thân của người học. Thay vì là người tiếp nhận kiến thức thụ động chỉ qua nghe và nhìn, trẻ được đặt vào vị trí chủ thể của hoạt động, nơi các em có toàn quyền kiểm soát và tương tác với các vật thể giả định. Sự thay đổi vị thế này giúp trẻ phát huy mạnh mẽ tính độc lập, tự tin vào khả năng của bản thân khi tự mình tìm tòi, khám phá kiến thức và chủ động đưa ra các phương án giải quyết vấn đề.

2.3.3. Huy động đa giác quan và tăng cường hiệu quả ghi nhớ bền vững

Trải nghiệm mô phỏng khai thác tối đa khả năng xử lý thông tin của trẻ thông qua việc huy động tổng hợp các giác quan: nghe, nhìn, chạm và thậm chí là ngửi. Sự phối hợp đa giác quan trong môi trường mô phỏng giúp các vùng chức năng của não bộ hoạt động liên tục, gia tăng kết nối giữa các khớp thần kinh, từ đó tăng cường khả năng nhận biết, tư duy và lưu giữ thông tin lâu hơn so với các phương pháp thuyết giảng truyền thống. Đặc biệt, khi trực tiếp tham gia vào các tình huống mô phỏng, trẻ không chỉ ghi nhớ các thao tác hay quy trình xử lý mà còn hiểu được ý nghĩa của từng hành động trong bối cảnh cụ thể. Quá trình trải nghiệm này góp phần hình thành trí nhớ có chủ đích, giúp trẻ dễ dàng tái hiện và vận dụng kiến thức, kỹ năng đã lĩnh hội vào các tình huống tương tự trong thực tiễn.

2.3.4. Hình thành phản xạ tự động và chuyển hóa kiến thức thành hành vi

Vai trò quan trọng của mô phỏng là tạo ra mối liên hệ trực tiếp giữa lý thuyết và thực hành. Khi trẻ lặp đi, lặp lại các bước xử lý tình huống trong môi trường mô phỏng, vỏ não vận động sẽ tạo ra các xung thần kinh tương tự như khi thực hiện hành động trong đời sống thực. Quá trình này giúp trẻ rèn luyện phản xạ nhanh nhạy, giúp các kỹ năng phòng tránh TNTT dần được thực hiện một cách tự động và thuần thục. Kết quả nghiên cứu thực nghiệm đã chứng minh rằng trẻ được giáo dục qua mô phỏng có khả năng vận dụng kinh nghiệm linh hoạt hơn khi đối mặt với các tình huống nguy hiểm mới hoặc tương tự.

2.3.5. Hỗ trợ cá nhân hóa quá trình giáo dục

Mỗi trẻ có trình độ kiến thức và vốn kinh nghiệm thực tế khác nhau. TNMP cho phép GV thiết kế các hoạt động ở nhiều cấp độ, từ đơn giản cho người mới bắt đầu đến nâng cao cho những trẻ đã có kỹ năng. Việc cá nhân hóa còn thể hiện ở cách giáo viên khai thác sự khác biệt trong kinh nghiệm sống của mỗi trẻ (do ảnh hưởng từ giáo dục gia đình hoặc môi trường sống) để biến chúng thành nguồn tài liệu chia sẻ phong phú, giúp các em học hỏi lẫn nhau và tăng cường sự tự tin khi giải quyết vấn đề. Đối với những trẻ có khả năng nhận thức khác nhau, TNMP cho phép lặp lại tình huống nhiều lần hoặc điều chỉnh nhịp độ trải nghiệm, đảm bảo trẻ nhút nhát hay trẻ mạnh dạn đều có cơ hội rèn luyện phản xạ và hình thành hành vi an toàn theo tốc độ riêng của bản thân. Sự phối hợp này giúp tối ưu hóa tiềm năng của từng cá nhân trẻ, biến quá trình giáo dục trở nên gần gũi và thực sự vì lợi ích của chính người học.

2.3.6. Kết nối các lực lượng giáo dục và tối ưu hóa nguồn lực

Hoạt động TNMP các tình huống thực tiễn là cầu nối liên kết chặt chẽ giữa nhà trường, gia đình và xã hội. Thông qua việc thiết kế môi trường mô phỏng tại nhà trường và gia đình, cha mẹ có thể tham gia hỗ trợ, giám sát và cùng trẻ rèn luyện kỹ năng hằng ngày. Việc triển khai nhất quán và đồng bộ giữa các lực lượng giáo dục giúp trẻ hình thành kỹ năng phòng tránh tai nạn thương tích một cách bền vững, rèn luyện được tâm thế bình tĩnh và phản xạ linh hoạt trong mọi hoàn cảnh sống mà vẫn đảm bảo tiết kiệm thời gian cũng như kinh phí tổ chức. Sự phối hợp chặt chẽ này chính là nền tảng quan trọng để xây dựng một môi trường giáo dục an toàn, giúp trẻ phát triển năng lực tự bảo vệ mình một cách toàn diện và hiệu quả nhất.

3. Kết luận

Trong bối cảnh đổi mới GDMN theo định hướng tăng cường hoạt động thực hành, trải nghiệm, việc tổ chức các hoạt động giáo dục KN phòng tránh TNTT thông qua trải TNMP đang trở thành yêu cầu cấp thiết nhằm hình thành năng lực tự bảo vệ cho trẻ em. Mặc dù TNMP được khẳng định có nhiều ưu thế trong tổ chức hoạt động giáo dục, các nghiên cứu về vai trò của phương thức này trong giáo dục KN phòng tránh TNTT cho trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi vẫn còn hạn chế. Bài báo sử dụng phương pháp nghiên cứu lý luận thông qua phân tích, tổng hợp và hệ thống hóa các tài liệu khoa học để làm rõ cơ sở khoa học của TNMP trong giáo dục kỹ năng phòng tránh TNTT. Kết quả nghiên cứu làm sáng tỏ cơ sở lý luận, quy trình tổ chức trải nghiệm mô phỏng và khẳng định vai trò của phương thức này trong phát triển

nhận thức, rèn luyện kỹ năng ứng phó, hình thành hành vi an toàn và năng lực tự bảo vệ của trẻ. Nghiên cứu góp phần bổ sung cơ sở lý luận và cung cấp căn cứ cho GV mầm non trong thiết kế, tổ chức các hoạt động giáo dục phòng tránh TNTT phù hợp với đặc điểm phát triển của trẻ. Bên cạnh đó các trường sư phạm đào tạo GV mầm non cũng có thể tham khảo trong việc đổi mới nội dung và phương thức tổ chức đào tạo, góp phần nâng cao năng lực tổ chức hoạt động giáo dục an toàn cho GV tương lai.

Tài liệu tham khảo

- Bộ Giáo dục và Đào tạo (2021). *Thông tư số 45/2021/TT-BGDĐT, ngày 31/12/2021 Quy định về việc xây dựng trường học an toàn, phòng, chống tai nạn thương tích trong cơ sở giáo dục mầm non*.
- Chuah, K. M., Chen, C. J., & Teh, C. S. (2009). *ViSTREET: An educational virtual environment for the teaching of road safety skills to school students*. International Visual Informatics Conference, 392-403.
- Dewey, J. (2012). *Kinh nghiệm và giáo dục*. NXB Trẻ.
- Hoàng Phê (2009). *Từ điển Tiếng Việt*. NXB Đà Nẵng.
- Hoàng Thị Phương (2018). *Tổ chức hoạt động giáo dục theo hướng trải nghiệm cho trẻ ở trường mầm non*. NXB Đại học Sư phạm.
- Kolb, D. A. (2014). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. FT press.
- Lewin, K., Lippitt, R., & White, R. K. J. T. J. o. s. p. (1939). Patterns of aggressive behavior in experimentally created "social climates". *The Journal of social psychology*. 10(2), 269-299.
- Lyons, J. (2012). *Learning with Technology: Theoretical Foundations Underpinning Simulations in Higher Education*. edited by M. Brown, M. Hartnett, and T. Stewart, 582-586, New Zealand: Ascilite Wellington.
- Nguyễn Thị Mỹ Dung (2021). *Giáo dục kỹ năng phòng tránh tai nạn, thương tích cho trẻ 4 - 5 tuổi ở trường mầm non*. Luận án Tiến sĩ Khoa học giáo dục, Trường Đại học Sư phạm Hà Nội.
- Nguyễn Thị Thu Huyền (2022). *Giáo dục kỹ năng phòng tránh tai nạn thương tích cho trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi qua trải nghiệm mô phỏng*. Luận án Tiến sĩ Khoa học giáo dục, Viện Khoa học Giáo dục Việt Nam.
- Phan Trọng Ngọc (2019). Hoạt động trải nghiệm trong giáo dục phẩm chất nhân cách học sinh phổ thông. *Tạp chí Khoa học Giáo dục Việt Nam*, 16(4), 1-6.
- Peden, M. (2008). World report on child injury prevention appeals to "Keep Kids Safe". *Injury prevention*, 14(6), 413-414.
- Piaget, J. (1962). The stages of the intellectual development of the child. *Bulletin of the Menninger Clinic*, 26 (3), 120-128.
- Rivara, F. P., Koepsell, T. D., Wang, J., Temkin, N., Dorsch, A., Vavilala, M. S., . . . Jaffe, K. M. J. P. (2011). Disability 3, 12, and 24 months after traumatic brain injury among children and adolescents. *Pediatrics*, 128(5), e1129-e1138.
- Shana Smith, & Ericson, E. J. (2009). Using immersive game-based virtual reality to teach fire-safety skills to children. *Virtual reality*, 13(2), 87-99.