**Dịch bài**

**TẦM QUAN TRỌNG CỦA TRÒ CHƠI TRẺ EM**

Viên gạch này nối viên gạch kia, bé Alice 6 tuổi đang xây dựng một vương quốc diệu kỳ. Trong trí tưởng tượng về những tháp cổ tích, rồng phun lửa, mụ phù thủy độc ác và những anh hùng quả cảm, em tạo ra một thế giới mê hoặc. Dù không nhận ra, chính trí tưởng tượng này đang giúp em thực hiện những bước đầu tiên để phát triển khả năng sáng tạo, và điều đó sẽ có tác động quan trọng tới cuộc sống trưởng thành của em.

Vài phút sau, Alice bỏ lại vương quốc đó để chơi trò “làm trường học” với em trai. Khi đóng vai “cô giáo” và sai bảo cậu em, em đang tập cách điều chỉnh cảm xúc thông qua việc giả vờ. Sau đó, khi cả hai chán trò này và chuyển sang chơi cờ bàn, em học được về việc tuân theo luật lệ và thay phiên với bạn chơi.

“Trò chơi, với tất cả sự phong phú của nó, là một trong những thành tựu lớn nhất của loài người,” Tiến sĩ David Whitebread (Khoa Giáo dục, Đại học Cambridge, Anh) nói. “Nó là nền tảng để chúng ta phát triển thành những người lớn có tư duy trí tuệ, giải quyết vấn đề, và là yếu tố then chốt cho sự thành công của chúng ta với tư cách một loài có khả năng thích nghi cao.”

Nhận thức về tầm quan trọng của trò chơi không phải mới: hơn 2000 năm trước, triết gia Hy Lạp Plato đã ca ngợi giá trị của nó như một phương tiện phát triển kỹ năng cho cuộc sống trưởng thành, và từ thế kỷ 19, các ý tưởng về học tập dựa trên trò chơi đã không ngừng phát triển.

Nhưng thời thế đã thay đổi, và Whitebread lưu ý đến sự suy giảm trò chơi trên toàn cầu, chỉ ra rằng hơn một nửa dân số thế giới giờ sống ở thành phố. “Cơ hội cho trò chơi tự do, điều tôi gần như có hàng ngày khi còn nhỏ, đang trở nên khan hiếm,” ông nói. Trò chơi ngoài trời bị hạn chế do lo ngại về nguy hiểm giao thông, do mong muốn của cha mẹ bảo vệ con khỏi tội phạm, và do xu hướng “càng sớm càng tốt” dẫn đến cạnh tranh học thuật lớn hơn ở trường.

Các tổ chức quốc tế như Liên Hợp Quốc và Liên minh Châu Âu đã bắt đầu xây dựng chính sách về quyền được chơi của trẻ em, xem xét tác động đến các cơ sở giải trí và chương trình giáo dục. Nhưng điều họ thường thiếu là bằng chứng để dựa vào.

“Loại trò chơi mà chúng tôi quan tâm là trò chơi do trẻ tự khởi xướng, mang tính tự phát và khó đoán - nhưng một khi bạn yêu cầu một đứa trẻ 5 tuổi ‘chơi’, thì bạn với tư cách nhà nghiên cứu đã can thiệp,” Tiến sĩ Sara Baker giải thích. “Và chúng tôi muốn biết tác động lâu dài của trò chơi là gì. Đó thực sự là một thách thức.”

Tiến sĩ Jenny Gibson đồng ý, chỉ ra rằng dù một số bước trong “bức tranh ghép” về cách và lý do trò chơi quan trọng đã được nghiên cứu, nhưng có rất ít dữ liệu về tác động của nó đối với cuộc sống sau này của trẻ.

Giờ đây, nhờ Trung tâm Nghiên cứu về Trò chơi trong Giáo dục, Phát triển và Học tập (PEDAL) mới của trường, Whitebread, Baker, Gibson và nhóm nghiên cứu hy vọng sẽ cung cấp bằng chứng về vai trò của trò chơi trong quá trình phát triển của trẻ.

“Một khả năng mạnh mẽ là trò chơi hỗ trợ sự phát triển sớm khả năng tự kiểm soát của trẻ,” Baker giải thích. “Đây là khả năng nhận thức về quá trình suy nghĩ của chính mình – nó ảnh hưởng đến cách chúng ta thực hiện các hoạt động đầy thử thách hiệu quả ra sao.”

Trong một nghiên cứu với trẻ mới biết đi và trẻ mầm non, Baker phát hiện rằng những trẻ có khả năng tự kiểm soát tốt hơn sẽ giải quyết vấn đề nhanh hơn khi khám phá một thiết lập lạ đòi hỏi suy luận khoa học. “Bằng chứng như vậy khiến chúng tôi nghĩ rằng tạo cơ hội cho trẻ chơi sẽ giúp chúng trở thành những người giải quyết vấn đề giỏi hơn về lâu dài.”

Nếu những trải nghiệm vui chơi thực sự thúc đẩy khía cạnh phát triển này, các nhà nghiên cứu cho rằng điều đó sẽ rất quan trọng cho thực tiễn giáo dục, vì khả năng tự điều chỉnh được chứng minh là yếu tố dự báo chính về thành tích học tập.

Gibson bổ sung: “Hành vi vui chơi cũng là chỉ báo quan trọng cho sự phát triển xã hội và cảm xúc lành mạnh. Trong nghiên cứu trước đây của tôi, tôi thấy rằng quan sát trẻ khi chơi có thể cung cấp manh mối về tình trạng hạnh phúc của trẻ và thậm chí hữu ích trong chẩn đoán các rối loạn phát triển thần kinh như tự kỷ.”

Nghiên cứu gần đây của Whitebread đã phát triển cách tiếp cận dựa trên trò chơi để hỗ trợ kỹ năng viết của trẻ. “Nhiều trẻ tiểu học thấy viết khó, nhưng chúng tôi đã chứng minh rằng kích thích thông qua trò chơi hiệu quả hơn nhiều so với cách dạy trực tiếp.” Trẻ viết những câu chuyện dài hơn và cấu trúc tốt hơn khi trước đó chúng chơi với búp bê đại diện cho các nhân vật trong câu chuyện. Trong nghiên cứu mới nhất, trẻ tạo câu chuyện bằng Lego và có kết quả tương tự. “Nhiều giáo viên nhận xét rằng trước đây trẻ thường nói không biết viết gì, nhưng với Lego, không một đứa nào nói vậy suốt cả năm dự án.”

Whitebread – giám đốc PEDAL – từng được đào tạo làm giáo viên tiểu học vào đầu những năm 1970, khi ông mô tả rằng “việc dạy trẻ nhỏ là một lĩnh vực yên ả, hầu như không bị tranh luận hay gây tranh cãi nghiêm trọng.” Giờ đây, bối cảnh rất khác, với những chủ đề nóng như độ tuổi bắt đầu đi học.  
“Bằng cách nào đó, tầm quan trọng của trò chơi đã bị lãng quên trong vài thập kỷ gần đây. Nó bị coi là thứ tầm thường, hoặc thậm chí tiêu cực, trái ngược với ‘công việc’. Đừng để chúng ta quên những lợi ích của nó và những đóng góp nền tảng mà nó mang lại cho thành tựu của con người trong nghệ thuật, khoa học và công nghệ. Hãy đảm bảo rằng trẻ có một ‘thực đơn’ phong phú các trải nghiệm vui chơi.”