



## CURRENT STATUS OF STUDENTS' RESPONSIBLE BEHAVIOR IN PRESERVING TRADITIONAL GAMES IN HIGH SCHOOLS IN TUYEN QUANG CITY

*Ha My Hanh, Nguyen Ha Nhi*

*Tan Trao University, Viet Nam*

*Email address: hamyhanhdhtt2022@gmail.com*

*<https://doi.org/10.51453/2354-1431/2024/1098>*

---

### Article info

---

*Received: 17/11/2023*

*Revised: 15/01/2024*

*Accepted: 28/02/2024*

---

### Keywords:

*Situation, responsible behavior, students, folk games, high school..*

---

---

### Abstract:

---

Folk games are considered a simple form of education, helping to shape personality as well as develop physical strength for people. With those advantages, gradually, folk games have become an indispensable spiritual food in the existence and development of Vietnamese people. However, along with the explosion of technology, information and the introduction of electronic games, students play less folk games. The article focuses on clarifying the current situation of responsible behavior of students in preserving folk games in high schools in Tuyen Quang city. The survey results also show that the majority of students are aware of the role of folk games. However, most high school students today rarely play folk games due to subjective and objective factors. The results of this research are a practical basis for proposing measures to improve students' responsible behavior in preserving folk games in high schools in Tuyen Quang city.

---



## THỰC TRẠNG HÀNH VI CÓ TRÁCH NHIỆM CỦA HỌC SINH TRONG GIỮ GÌN TRÒ CHƠI DÂN GIAN Ở CÁC TRƯỜNG TRUNG HỌC PHỔ THÔNG THUỘC THÀNH PHỐ TUYẾN QUANG

Hà Mỹ Hạnh, Nguyễn Hà Nhi

Trường Đại học Tân Trào, Việt Nam

Địa chỉ email: [hamyhanhdhtt2022@gmail.com](mailto:hamyhanhdhtt2022@gmail.com)

<https://doi.org/10.51453/2354-1431/2024/1098>

### Thông tin bài viết

Ngày nhận bài: 17/11/2023

Ngày sửa bài: 15/01/2024

Ngày duyệt đăng:  
28/02/2024

### Từ khóa:

Thực trạng, hành vi có trách nhiệm, học sinh, trò chơi dân gian, trường trung học phổ thông.

### Tóm tắt

Trò chơi dân được xem là một hình thức giáo dục đơn giản, giúp hình thành nhân cách cũng như phát triển thể chất cho con người. Với những ưu thế đó, dần dần, trò chơi dân gian đã trở thành món ăn tinh thần không thể thiếu trong sự tồn tại và phát triển của con người Việt Nam. Tuy nhiên, cùng với sự bùng nổ công nghệ, thông tin và sự du nhập của các trò chơi điện tử đã làm cho học sinh ít chơi các trò chơi dân gian. Bài viết tập trung nghiên cứu làm rõ Thực trạng hành vi có trách nhiệm của học sinh trong giữ gìn trò chơi dân gian ở các trường Trung học phổ thông thuộc thành phố Tuyên Quang. Kết quả khảo sát cũng cho thấy đa số học sinh đã nhận thức được vai trò của trò chơi dân gian. Nhưng phần lớn học sinh trung học phổ thông hiện nay ít chơi các trò chơi dân gian nguyên nhân là do các yếu tố chủ quan và khách quan. Kết quả nghiên cứu này là cơ sở thực tiễn để đề xuất các biện pháp nhằm nâng cao hành vi có trách nhiệm của học sinh trong giữ gìn trò chơi dân gian ở các trường trung học phổ thông thuộc thành phố Tuyên Quang.

### 1. Đặt vấn đề

Bảo tồn và phát huy bản sắc văn hóa dân tộc là chiến lược phát triển bền vững quốc gia, là nhiệm vụ của toàn xã hội trong đó có vai trò rất quan trọng của thế hệ trẻ nói chung và học sinh THPT nói riêng. Đại hội XIII của Đảng xác định: “Di sản văn hóa là tài sản vô giá, gắn kết cộng đồng dân tộc, là cốt lõi của bản sắc dân tộc, cơ

sở để sáng tạo những giá trị mới và giao lưu văn hóa. Hết sức coi trọng bảo tồn, kế thừa, phát huy những giá trị văn hóa truyền thống (bác học và dân gian), văn hoá cách mạng, bao gồm cả văn hóa vật thể và phi vật thể. Nghiên cứu và giáo dục sâu rộng những đạo lý dân tộc tốt đẹp do cha ông để lại” (Communist Party of Vietnam, 2021).

Ngày nay, cùng với quá trình đô thị hóa, sự bùng nổ công nghệ, thông tin và sự du nhập của các trò chơi điện tử. Học sinh thiếu chỗ chơi, thiếu các giá trị tinh thần cũng như giá trị văn hóa cộng đồng đã dần bị mai một. Nguy hiểm hơn, không ít những học sinh chơi game còn coi mình là một nhân vật của trò chơi đó nên có những học sinh không làm chủ được bản thân dẫn tới đánh nhau trong trường, xúc phạm thầy cô, bỏ học hoặc trốn học tụ tập thành băng nhóm... làm ảnh hưởng tới xây dựng “Trường học thân thiện học sinh tích cực”.

Thực tế ở các trường trung học phổ thông, thành phố Tuyên Quang trò chơi dân gian vẫn được tổ chức cho học sinh trong các hoạt động Đoàn, hoạt động ngoại khóa và sinh hoạt tập thể. Tuy nhiên, việc tổ chức chưa thực hiện thường xuyên, liên tục. Làm thế nào để trò chơi dân gian thực sự thấm sâu vào đời sống văn hóa tinh thần, trở thành sự say mê của mỗi học sinh, trở thành một phần trong việc học tập, rèn luyện sức khỏe, kỹ năng ứng xử các tình huống, thói quen làm việc theo nhóm,... Nên chăng, trong mỗi nhà trường xây dựng mô hình “sân chơi dân gian” để học sinh được hàng ngày chơi những trò chơi truyền thống mà không phải chờ đợi đến hoạt động do nhà trường tổ chức. Chính vì vậy mà nghiên cứu **“Thực trạng hành vi có trách nhiệm của học sinh trong giữ gìn trò chơi dân gian ở các trường trung học phổ thông thuộc thành phố Tuyên Quang”** là rất cần thiết.

## 2. Lịch sử nghiên cứu

Ở Đức các tác giả đã tiến hành nghiên cứu định tính sâu rộng, kết hợp quan sát, phỏng vấn và thu thập dữ liệu thứ cấp để đánh giá vai trò và mức độ tham gia của học sinh vào các hoạt động bảo tồn. Từ đó, nghiên cứu đưa ra những khuyến nghị nhằm thúc đẩy sự tham gia tích cực hơn của học sinh vào công tác này (Tác giả Julia Müller, Thomas Schmidt, 2020). Tác giả Akiko Tanaka, Hiroshi Watanabe đã tiến hành điều tra, quan sát và phỏng vấn sâu các chương trình giáo dục, hoạt động ngoại khóa và các sáng kiến cộng đồng liên quan đến bảo

tồn di sản văn hóa phi vật thể ở Nhật Bản. Từ đó, nghiên cứu đề xuất các giải pháp nhằm tăng cường vai trò của học sinh trong công tác này (Akiko Tanaka, Hiroshi Watanabe, 2018). Ở Trung Quốc tác giả Mei Li, Xiao Wang đã kết hợp nhiều phương pháp như khảo sát, phỏng vấn và quan sát để phân tích các yếu tố về ý thức, động lực, kỹ năng và môi trường tác động đến sự tham gia của học sinh. Từ đó, nghiên cứu đề xuất các giải pháp chính sách và can thiệp thích hợp (Mei Li, Xiao Wang, 2021). Ở Mỹ các nhà nghiên cứu làm rõ vai trò và mức độ tham gia của học sinh Mỹ vào các hoạt động bảo tồn các trò chơi dân gian truyền thống (Emily Brown, David Anderson, 2019). Ấn Độ các tác giả đã sử dụng phương pháp định tính để thu thập dữ liệu từ các cuộc phỏng vấn, quan sát và nghiên cứu tài liệu. Từ đó, nghiên cứu đề xuất các giải pháp chính sách và can thiệp nhằm thúc đẩy sự tham gia tích cực hơn của học sinh vào công tác này (Rahul Sharma, Priya Gupta, 2022).

Ở Việt Nam tác giả Nguyễn Thị Bích Ngọc, Trần Thị Thu Hà với nghiên cứu “Vai trò của cộng đồng và nhà trường trong bảo tồn trò chơi dân gian truyền thống ở Việt Nam” (Nguyễn Thị Bích Ngọc, Trần Thị Thu Hà, 2021), tập trung vào việc đánh giá vai trò của cộng đồng và nhà trường trong việc bảo tồn các trò chơi dân gian truyền thống ở Việt Nam. Tác giả Lê Thị Phương Anh, Nguyễn Thị Hồng Nhung tập trung vào việc khảo sát vai trò và các hoạt động của chính quyền địa phương trong việc bảo tồn các trò chơi dân gian truyền thống ở Việt Nam (Lê Thị Phương Anh, Nguyễn Thị Hồng Nhung, 2022). Nghiên cứu khác đã tiến hành khảo sát các yếu tố tác động đến hành vi có trách nhiệm của học sinh Việt Nam trong việc bảo tồn các trò chơi dân gian truyền thống (Vũ Thị Huyền, 2021). Bài viết “Giữ gìn và phát huy giá trị di sản văn hóa trò chơi dân gian trong đời sống đương đại” (Lê Thị Thuý Hằng, 2022) đề cập tới vai trò của trò chơi dân gian, tác động trong đời sống hiện đại và hướng bảo tồn những trò chơi dân gian truyền thống.

Như vậy nghiên cứu trên thế giới và Việt Nam chủ yếu tập trung mức độ tham gia của học sinh vào các hoạt động bảo tồn; nghiên cứu chương trình giáo dục, hoạt động ngoại khóa và các sáng kiến cộng đồng liên quan đến bảo tồn di sản văn hóa phi vật thể; ý thức, động lực, kỹ năng và môi trường tác động đến sự tham gia của học sinh; vai trò của cộng đồng và nhà trường trong bảo tồn trò chơi dân gian truyền thống ở Việt Nam. Nghiên cứu “Thực trạng hành vi có trách nhiệm của học sinh trong giữ gìn trò chơi dân gian ở các trường trung học phổ thông thuộc thành phố Tuyên Quang” vẫn còn là “khoảng trống” cần tiếp tục được nghiên cứu.

### 3. Kết quả nghiên cứu và bàn luận

#### 3.1 Đối tượng khảo sát

Theo Yamane Taro (1967), trong trường hợp không biết tổng thể việc xác định kích thước mẫu sẽ được tính theo công thức sau:

$$n = Z^2 \times \frac{p \times (1-p)}{e^2}$$

Trong đó:

$n$ : kích thước mẫu cần xác định.

$Z$ : giá trị tra bảng phân phối Z dựa vào độ tin cậy lựa chọn. Thông thường, độ tin cậy được sử dụng là 95% tương ứng với  $Z = 1.96$ .

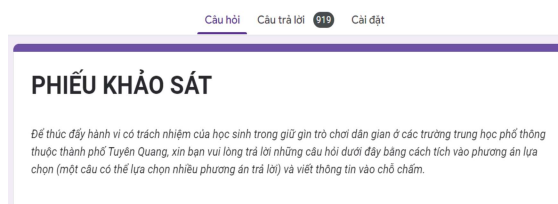
$p$ : tỷ lệ ước lượng cỡ mẫu  $n$  thành công. Thường chúng ta chọn  $p = 0.5$  để tích số  $p(1-p)$  là lớn nhất, điều này đảm bảo an toàn cho mẫu  $n$  ước lượng.

$e$ : sai số cho phép. Thường ba tỷ lệ sai số hay sử dụng là:  $\pm 01$  (1%),  $\pm 0.05$  (5%),  $\pm 0.1$  (10%), trong đó mức phổ biến nhất là  $\pm 0.05$ .

Nghiên cứu hành vi có trách nhiệm của học sinh trong giữ gìn trò chơi dân gian ở các trường trung học phổ thông. Đây là tổng thể không xác định được quy mô vì chúng ta không biết được có bao nhiêu học sinh THPT đã có hành vi trách nhiệm trong giữ gìn trò chơi dân gian. Như vậy cỡ mẫu tối thiểu cần có của nghiên cứu sẽ là 385 người:

$$n = 1.96^2 \times \frac{0.5 \times (1-0.5)}{0.05^2} = 384.16$$

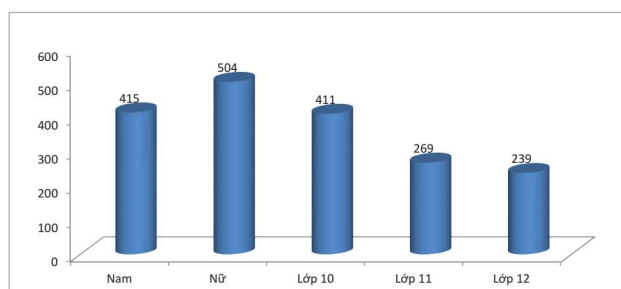
Kết quả thu thập dữ liệu thông qua phiếu khảo sát online được thực hiện trên google form là 919 học sinh



Nguồn khảo sát: <https://docs.google.com/forms/d/1HLeWNVeInSKgRMAMofiPwnxTvmGUfDAPksCy-MsaqSQ/edit#responses>

Với kết quả đảm 919 câu trả lời đảm bảo cỡ mẫu để đưa vào phân tích và xử lý số liệu khảo sát.

Mẫu nghiên cứu gồm là 919 người đại diện cho học sinh các trường THPT thuộc thành phố Tuyên Quang. Mẫu nghiên cứu là những học sinh học đang học từ lớp 10 đến lớp 12 trên địa bàn thành phố Tuyên Quang cụ thể như sau:



Biểu đồ 2.1. Mẫu nghiên cứu định lượng

### 3.3. Phương pháp khảo sát

#### 3.3.1. Phương pháp điều tra bằng bảng hỏi

Nghiên cứu sử dụng phương pháp điều tra bằng bảng hỏi (*qua goodle form*) để thu thập ý kiến học sinh lớp 10, lớp 11 và lớp 12.

*Về nội dung:* Dựa trên mục tiêu của nghiên cứu, bảng hỏi sơ bộ đã được xây dựng gồm những nội dung chính là hứng thú, nhận thức, thái độ và biểu hiện về hành vi có trách nhiệm của học sinh trong việc giữ gìn các trò chơi dân gian với 3 dạng câu hỏi anket (đóng, mở và hỗn hợp).

Sau đó, chúng tôi khảo sát thử trên mẫu 62 học sinh và xin ý kiến 5 chuyên gia (2 nhà khoa học; 3 nhà tư vấn tâm lý học đường) về nội dung nhằm hoàn thiện bảng hỏi. Sau hỏi thử, trong bảng hỏi đã được điều chỉnh về nội dung một số câu hỏi, diễn đạt lại cho rõ ý và hiểu một nghĩa duy nhất.

Bước 2: Xây dựng chính thức mẫu phiếu trưng cầu ý kiến để khảo sát thực trạng hành vi có trách nhiệm của học sinh trong giữ gìn trò chơi dân gian ở các trường trung học phổ thông thuộc thành phố Tuyên Quang thông qua 10 câu hỏi với 3 dạng câu hỏi anket (đóng, mở và hỗn hợp) để tìm hiểu hứng thú, nhận thức, thái độ và biểu hiện về hành vi có trách nhiệm của học sinh trong việc giữ gìn các trò chơi dân gian.

*Về cách thức thu thập dữ liệu:* Hình thức khảo sát online, chúng tôi sử dụng phần mềm Google forms.

#### 3.3.2. Phương pháp phỏng vấn sâu

165 học sinh (đại diện cho các lớp 10, lớp 11 và 12) đã tham gia phỏng vấn sâu để làm rõ những vấn đề mà phiếu hỏi chưa thu thập được. Việc phỏng vấn liên quan đến chính là hứng thú, nhận thức, thái độ và biểu hiện về hành vi có trách nhiệm của học sinh trong việc giữ gìn các trò chơi dân gian. Phương tiện hỗ trợ cho quá trình phỏng vấn là phiếu phỏng vấn sâu, giấy, bút ghi chép, điện thoại di động.

#### 3.3.3. Phương pháp thống kê toán học.

Thống kê mô tả được sử dụng trong phân tích dữ liệu với sự hỗ trợ của phần mềm SPSS, sử dụng phần mềm Excel để vẽ biểu đồ.

### 3.4. Kết quả khảo sát

3.4.1. Thực trạng nhu cầu, hứng thú của học sinh đối với các trò chơi dân gian

Kết quả khảo sát thu được có 881/919 học sinh (chiếm 95,8%) trả lời có. Lý do học sinh đưa ra có rất nhiều nhưng đáng chú ý câu trả lời của học sinh từ số 452 đến 462 (bảng 2.1.a) đưa ra các lý do sau:

**Bảng 2.1.a Lý do học sinh giải thích vì sao thích trò chơi dân gian**

Mã số	Câu trả lời của học sinh được khảo sát
452	Có. Vì trò chơi dân gian không chỉ là 1 trò chơi mà còn là văn hóa dân tộc
453	Có. Vì chúng đem lại cảm giác gần gũi với cuộc sống đơn giản ở nơi làng quê thanh bình, và gợi nhớ đến tuổi thơ hạnh phúc hay chỉ đơn giản một trò chơi mà kết nối với được rất nhiều người làm cho chúng ta được xích lại gần nhau hơn.
454	Có. Vì nó rất gần gũi với đời sống của em đồng thời trò chơi dân gian còn mang lại những không khí vui vẻ và còn phù hợp với mọi lứa tuổi làm cho trò chơi trở nên dễ chơi.
455	Mình có thích chơi trò chơi dân gian. Vì trò chơi dân gian là một trò chơi mang một nét đẹp văn hóa của dân tộc ta, chúng không chỉ thể hiện sự lành mạnh, văn minh mà còn giúp các người chơi phát huy sự linh hoạt, nhanh nhạy và cách xử lý vấn đề thông minh hơn. Trò chơi dân gian còn được xem là hội tụ đầy đủ các tính nghệ thuật trong mỗi trò chơi. Thêm vào đó, các trò chơi dân gian cũng phù hợp với nhiều đối tượng lứa tuổi từ trẻ con, trai gái đến những người trung niên hoặc người lớn tuổi. Và cũng chính sự đa dạng về đối tượng chơi mà trò chơi dân gian đã tạo nên một nét đẹp trong nền văn hóa của truyền thống Việt Nam.

Mã số	Câu trả lời của học sinh được khảo sát
456	Mình có . Vì nó rất hay và bổ ích.
457	Mình rất thích chơi các trò chơi dân gian vì nó mang lại sự vui vẻ, thư giãn cho người chơi qua đó cũng lưu giữ được những nét văn hóa dân gian của đất nước ta.
458	Có. Vì nó là tuổi thơ của rất nhiều thế hệ học sinh.
459	Bản thân mình có thích chơi các trò chơi dân gian. Vì chơi các trò chơi dân gian vừa mang tính giải trí vừa mang tính học tập, nâng cao nhận thức của bản thân trong việc gìn giữ truyền thống.
460	Có. Vì giúp mọi người biết thêm nhiều về trò chơi dân gian
461	Có. Vì nó mang tính dân gian nói về ngày xưa
462	Có. Vì nó là những trò chơi mang đậm chất văn hóa Việt Nam từ thời xa xưa

(Nguồn kết quả trả về trên google forms)

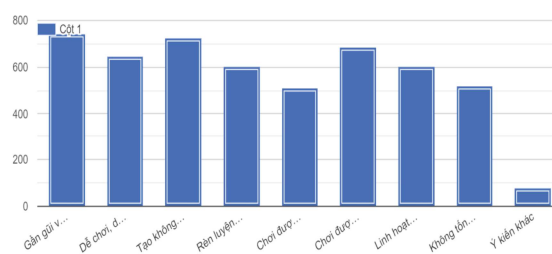
Bên cạnh đó có 38/919 học sinh (chiếm 4,1%) trả lời không vì các lý do không thích, lười, không có thời gian do bận học, không biết chơi, quá cũ... cụ thể bảng 2.1.b như sau:

**Bảng 2.1.b Lý do học sinh giải thích vì sao không thích trò chơi dân gian**

Mã số	Câu trả lời của học sinh được khảo sát
6	Không thích
70	Không vì không có thời gian (bận học)
256	không vì không biết chơi
400	Không vì lười:))
401	Không thích vì quá cũ
407	Không vì bận học
620	Không vì chán
741	Không thích
799	Không thích giao lưu

(nguồn kết quả trả về trên google forms)

Từ kết quả bảng 2.1.a và bảng 2.1.b cho thấy phần lớn học sinh có nhu cầu và thích chơi các trò chơi dân gian do ý nghĩa của trò chơi mang lại cho bản thân, cho cộng đồng và đất nước. Tuy nhiên, vẫn còn một bộ phận nhỏ học sinh không thích chơi các trò chơi dân gian vì nhiều lý do khác nhau như: không thích, không có thời gian hay cho rằng quá cũ. Điều đáng chú ý trong đó có lý do không thích giao lưu. Như vậy, từ thực trạng này đòi hỏi phải tuyên truyền để học sinh có nhận thức đúng đắn đối với các trò chơi dân gian.



**Biểu đồ 2.2 Thực trạng hứng thú của học sinh đối với các trò chơi dân gian**

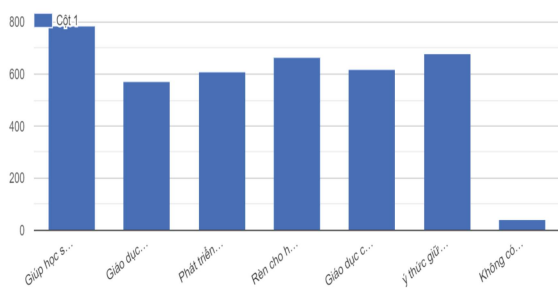
(nguồn kết quả trả về trên google forms)

Cùng với khảo sát nhu cầu chúng tôi tiến hành khảo sát hứng thú của học sinh thông qua câu hỏi: **Điều gì ở trò chơi dân gian hấp dẫn, gây hứng thú cho bạn?**

Biểu đồ 2.2 cho thấy tất cả các tiêu chí đều gây được hứng thú cho học sinh. Tuy nhiên, mức độ lựa chọn là khác nhau trong đó tiêu chí Gắn gũi với cuộc sống có 742 học sinh lựa chọn (chiếm 80,7%) xếp thứ nhất; Tạo không khí vui vẻ có 725 học sinh lựa chọn (chiếm 78,9%) xếp thứ 2. Học sinh ít hứng thú hơn ở tiêu chí Không tốn kém có 519 học sinh lựa chọn (chiếm 56,5%); Chơi được ở nhiều không gian có 510 học sinh lựa chọn (chiếm 55,5%) và có 78 học sinh lựa chọn ý kiến khác. Như vậy, để tạo hứng thú cho học sinh cần chú ý tới sự gần gũi với cuộc sống, không khí vui vẻ khi chơi. Học sinh ít quan tâm tới kinh phí tổ chức cũng như là địa điểm tổ chức.



3.4.2. Thực trạng nhận thức của học sinh về vai trò của các trò chơi dân gian



**Biểu đồ 2.3. Đánh giá của học sinh về vai trò của các trò chơi dân gian**

(nguồn kết quả trả về trên google forms)

**Bảng 2.2 Đánh giá của học sinh về vai trò của các trò chơi dân gian**

TT	Vai trò	Cronbach's alpha	Lựa chọn		Thứ bậc
			Số lượng N=919	Tỉ lệ %	
1	Giúp học sinh thư giãn, giải trí sau giờ học căng thẳng	0,806	785	85.4	1
2	Giáo dục đức, trí, thể, mỹ cho học sinh	0,762	571	62.	
3	Phát triển các kỹ năng mềm cho học sinh ( ứng xử các tình huống, làm việc nhóm, giao tiếp...)	0,716	608	66.2	5
4	Rèn cho học sinh có tính đoàn kết, hỗ trợ nhau	0,812	666	72.5	4
5	Giáo dục cho học sinh tình yêu quê hương, đất nước, tự hào dân tộc	0,808	691	75.2	2
6	Ý thức giữ gìn và phát huy bản sắc văn hóa dân tộc	0,821	678	73.8	3
7	Không có vai trò gì	0,911	41	4.5	7
8	Ý kiến khác	0,806	0	0.0	8

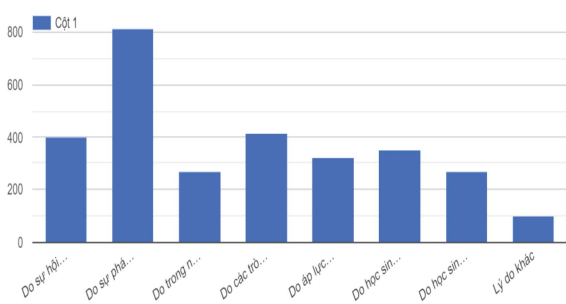
Nhìn vào biểu đồ 2.3 và bảng 2.2 cho thấy độ tin cậy của các tiêu chí được kiểm định bằng Cronbach's alpha đạt từ 0,716 đến 0,911 đã đảm bảo được độ tin cậy của các tiêu chí. Từ tiêu chí số 1 cho đến số 6 được học sinh lựa chọn từ 62.1% đến 85.4%. Theo đó tiêu chí Giúp học sinh thư giãn, giải trí sau giờ học căng thẳng được lựa chọn nhiều nhất chiếm 85.4% xếp thứ nhất rất phù hợp với kết quả khảo sát biểu đồ 2.2; Tiêu chí Giáo dục cho học sinh tình yêu quê hương, đất nước, tự hào dân tộc chiếm 75.2% xếp thứ 2. Tuy nhiên, vẫn có 4.5% học sinh cho rằng không có vai trò gì điều này cũng hoàn toàn phù hợp với kết quả khảo sát ở câu hỏi số 1 (Câu hỏi mở - 4,1% học sinh trả lời không thích vì các lý do không thích, lười, không có thời gian do bận học, không biết chơi, quá cũ...).

Để làm rõ thực trạng trên chúng tôi tiến hành phỏng vấn sâu thông qua câu hỏi: “Tại sao bạn cho rằng trò chơi dân gian không có vai trò gì?”

Kết quả phỏng vấn thu được là 39/41 học sinh cho rằng hiện nay có nhiều trò chơi hiện đại (games online miễn phí) thuận tiện hơn rất nhiều nên trò chơi dân gian không có vai trò gì. Có 2/41 học sinh cho rằng không nhất thiết phải chơi các trò chơi dân gian vì có nhiều trò chơi khác hấp dẫn hơn do vậy mà các bạn cho rằng trò chơi dân gian không có vai trò gì. 41/41 bạn học sinh này cho rằng không cần phải giữ gìn các trò chơi dân gian trong các trường học.

Như vậy, với kết quả khảo sát trên có thể thấy phần lớn học sinh đã nhận thức được vai trò của trò chơi dân gian. Tuy nhiên, vẫn còn có những học sinh nhận thức chưa đúng do vậy ảnh hưởng tới nhu cầu, hành vi có trách nhiệm của học sinh trong việc giữ gìn các trò chơi dân gian trong trường học.

Bên cạnh đó chúng tôi tiến hành tìm hiểu thêm lý do tại sao học sinh THPT hiện nay ít chơi các trò chơi dân gian? Kết quả được thể hiện ở biểu đồ 2.4



**Biểu đồ 2.4. Lý do học sinh THPT hiện nay ít chơi các trò chơi dân gian**  
(Kết quả trả về trên google forms)

Nhìn vào biểu đồ 2.4 và bảng 2.3 cho thấy độ tin cậy của các tiêu chí được kiểm định bằng Cronbach’s alpha đạt từ 0,706 đến 0,832 đã đảm bảo được độ tin cậy của các tiêu chí.

Học sinh THPT hiện nay ít chơi các trò chơi dân gian là do: sự hội nhập các nền văn hóa; do trong nhà trường không có sân chơi dân gian; do các trò chơi dân gian ít được tổ chức trong nhà trường; do áp lực học tập; do học sinh không thích chơi; không biết chơi... nhưng lý do được học sinh lựa chọn nhiều nhất đó là do sự phát triển của cộng nghệ 4.0 được thay bằng những trò chơi điện tử có 813 học sinh (chiếm 88,5%). Như vậy, rất cần có những biện pháp để thúc đẩy hành vi có trách nhiệm của học sinh trong giữ gìn trò chơi dân gian ở các trường trung học phổ thông thuộc thành phố Tuyên Quang như hình thành thói quen tốt cho học sinh.

**Bảng 2.3 Lý do học sinh THPT hiện nay ít chơi các trò chơi dân gian**

TT	Vai trò	Cronbach’s alpha	Lựa chọn		
			Số lượng N=919	Tỷ lệ %	Thứ bậc
1	Do sự hội nhập các nền văn hóa	0,706	400	43.5	3
2	Do sự phát triển của cộng nghệ 4.0 được thay bằng những trò chơi điện tử	0,762	813	88.5	1
3	Do trong nhà trường không có sân chơi dân gian	0,816	267	29.1	6

4	Do các trò chơi dân gian ít được tổ chức trong nhà trường	0,821	418	45.5	2
5	Do áp lực học tập	0,813	319	34.7	5
6	Do học sinh không thích chơi	0,832	350	38.1	4
7	Do học sinh không biết chơi	0,812	266	28.9	7
9	Lý do khác	0,831	99	10.8	8

Ngoài ra, chúng tôi còn tiến hành khảo sát ý kiến của học sinh về việc đưa trò chơi dân gian vào trong nhà trường thông qua câu hỏi mở: **Theo bạn có cần thiết đưa trò chơi dân gian vào trường học không? Vì sao?**

Kết quả khảo sát thu được có 883/919 học sinh (chiếm 96,1%) trả lời có. Lý do học sinh đưa ra có rất nhiều nhưng đáng chú ý câu trả lời của học sinh từ số 61 đến 71 (bảng 2.4.a) đưa ra các lý do: có tính đoàn kết cao và được giải trí thư giãn sau các giờ học; giúp học sinh hiểu hơn về truyền thống dân tộc, hạn chế việc sử dụng các thiết bị điện tử có hại; giúp chúng ta có thể gắn kết với tuổi thơ nhiều hơn; Giúp cho học sinh rèn luyện thể chất, sự khéo léo, trở nên nhanh nhẹn hoạt bát, tạo sự hoà đồng, thân thiện, đoàn kết...Như vậy, phần lớn học sinh nhận thức được sự cần thiết phải đưa trò chơi dân gian vào trong trường học và cũng nhận thức được tác hại của thiết bị điện tử.

**Bảng 2.4.a Sự cần thiết đưa trò chơi dân gian vào trường học**

Mã số	Câu trả lời của học sinh được khảo sát
61	Có nên đưa vào trường học vì có tính đoàn kết cao và được giải trí thư giãn sau các giờ học
62	Nên đưa vào trường học vì giúp học sinh hiểu hơn về truyền thống dân tộc, hạn chế việc sử dụng các thiết bị điện tử có hại
63	Có vì nó giúp học sinh có nhiều sức khoẻ
64	Có vì nó có tính đoàn kết và giải trí sau những giờ học
65	Có. Để học sinh biết và hiểu văn hóa dân gian.
66	Có vì gắn gũi với cuộc sống, rèn kỹ năng sống cho học sinh
67	Có thể vì sẽ làm thư giãn



Mã số	Câu trả lời của học sinh được khảo sát
68	Có tại trò chơi dân gian có sức hấp giúp cho học sinh vui chơi giải trí
69	Có giúp chúng ta có thể gắn kết với tuổi thơ nhiều hơn
70	Có. Giúp cho học sinh rèn luyện thể chất, sự khéo léo, trở nên nhanh nhẹn hoạt bát, tạo sự hoà đồng, thân thiện, đoàn kết.
71	Có nên đưa vào trường học vì có tính đoàn kết cao và được giải trí thư giãn sau các giờ học

(nguồn kết quả trả về trên google forms)

Bên cạnh đó có 36/919 học sinh (chiếm 3,9%) trả lời không vì các lý do ảnh hưởng tới học tập; đã có điện thoại, trò chơi điện tử thay thế; còn phải học nên không có thời gian...cụ thể bảng 2.4.b như sau:

**Bảng 2.4.b Lý do học sinh giải thích vì sao không thích trò chơi dân gian**

Mã số	Câu trả lời của học sinh được khảo sát
137	Không, ảnh hưởng đến học tập
144	Không vì đã có điện thoại
198	Không vì còn phải học
349	Không vì không có hứng
489	Không vì phải học nhiều
608	Không vì các bạn học sinh lớn rồi
737	Không vì có nhiều trò chơi hiện đại thay thế
786	Không vì thời gian học tập ở trường đã quá dài

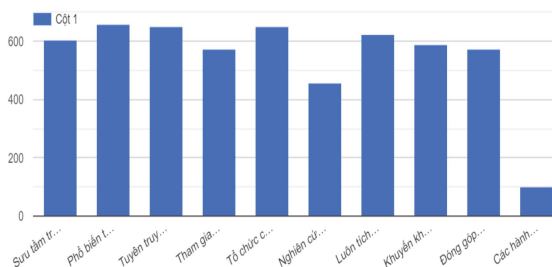
(nguồn kết quả trả về trên google forms)

Từ bảng 2.4 cho thấy vẫn còn có học sinh nhận thức chưa đúng về trò chơi dân gian nên chưa nhận ra được những hành vi không tốt làm mai một những giá trị văn hóa truyền thống. Do vậy, cần hình thành những thói quen hành vi có trách nhiệm trong việc giữ gìn và phát triển trò chơi dân gian cho học sinh các trường THPT.

### 3.4.3 Thực trạng biểu hiện hành vi có trách nhiệm của học sinh trong việc giữ gìn các trò chơi dân gian

Nhìn vào biểu đồ 2.5 và bảng 2.5 cho thấy các tiêu chí được kiểm định bằng Cronbach's alpha

đã đảm bảo được độ tin cậy của các tiêu chí. Phần lớn các tiêu chí đều đạt trên 60%. Nhìn chung học sinh nhận thức được biểu hiện của hành vi có trách nhiệm trong việc giữ gìn các trò chơi dân gian, tuy nhiên mức độ lựa chọn các tiêu chí biểu hiện là khác nhau. Theo đó tiêu chí Phổ biến trò chơi dân gian đến mọi người có 659 học sinh lựa chọn chiếm 71.7% xếp thứ nhất; Tuyên truyền trong trường học về trò chơi dân gian và Tổ chức các trò chơi dân gian trong các hoạt động trải nghiệm có 650 học sinh lựa chọn chiếm 70.7% xếp thứ 2; Luôn tích cực, chủ động tham gia các trò chơi dân gian khi có cơ hội (625 học sinh) chiếm 68,0 % xếp thứ 3; Khuyến khích, động viên các bạn tham gia trò chơi dân gian và Sưu tầm trò chơi dân gian (606 học sinh) chiếm 68,0 % xếp thứ 4...



**Biểu đồ 2.5. Thực trạng nhận thức của học sinh về biểu hiện hành vi có trách nhiệm trong việc giữ gìn các trò chơi dân gian**

(Kết quả trả về trên google forms)

Học sinh đã có nhận thức về những biểu hiện của hành vi có trách nhiệm trong việc giữ gìn các trò chơi dân gian. Cùng với đó học sinh cũng cần nhận thức được những hành vi gây hại cho việc giữ gìn và phát huy những bản sắc văn hóa các dân tộc Việt Nam như coi trò chơi điện tử có thể thay thế hoàn toàn trò chơi dân gian; không cần phải tổ chức trò chơi dân gian; cần nhiều thời gian học không cần phải chơi... điều này sẽ làm cho nét đẹp văn hóa truyền thống ngày bị mai một trong đó có các trò chơi dân gian.

**Bảng 2.5 Thực trạng nhận thức của học sinh về biểu hiện hành vi có trách nhiệm trong việc giữ gìn các trò chơi dân gian**

TT	Hành vi có trách nhiệm	Cronbach's alpha	Lựa chọn		Thứ bậc
			Số lượng N=919	Tỉ lệ %	
1	Stu tâm trò chơi dân gian	0,821	606	65.9	4
2	Phổ biến trò chơi dân gian đến mọi người	0,853	659	71.7	1
3	Tuyên truyền trong trường học về trò chơi dân gian	0,701	650	70.	
4	Tham gia câu lạc bộ trò chơi dân gian	0,802	572	62.2	
5	Tổ chức các trò chơi dân gian trong các hoạt động trải nghiệm	0,816	650	70.7	2
6	Nghiên cứu, sáng tạo các trò chơi dân gian mới	0.824	458	49.8	
7	Luôn tích cực, chủ động tham gia các trò chơi dân gian khi có cơ hội	0,922	625	68.0	3
8	Khuyến khích, động viên các bạn tham gia trò chơi dân gian	0,886	591	64.3	4
9	Đóng góp ý kiến với nhà trường để tổ chức các trò chơi dân gian phong phú, hiệu quả	0,825	572	62.2	5
10	Các hành vi trách nhiệm khác	0,812	100	10.9	

3.4.4. *Thực trạng tự đánh giá của học sinh về hành vi có trách nhiệm của bản thân trong việc giữ gìn các trò chơi dân gian*

Để đánh giá về hành vi có trách nhiệm của học sinh trong việc giữ gìn các trò chơi dân gian, chúng tôi xây dựng thang đo với 5 mức độ cụ thể như sau:

- Mức độ 1: Chưa có kiến thức và hoạt động cụ thể nào để giữ gìn các trò chơi dân gian ( $1,0 \leq \text{ĐTB} < 1,8$ ).

-Mức độ2: Có kiến thức nhưng chưa có hoạt động cụ thể để giữ gìn các trò chơi dân gian ( $1,8 \leq \text{ĐTB} < 2,6$ ).

- Mức độ 3: Bước đầu có một số hoạt động cụ thể để giữ gìn các trò chơi dân gian nhưng còn ít ( $2,6 \leq \text{ĐTB} < 3,4$ )

- Mức độ 4: Thường xuyên có những hoạt động cụ thể để giữ gìn các trò chơi dân gian ( $3,4 \leq \text{ĐTB} < 4,2$ ).

- Mức độ 5: Tích cực tuyên truyền vận động người khác cùng có những hoạt động cụ thể để giữ gìn các trò chơi dân gian ( $4,2 \leq \text{ĐTB} \leq 5$ ).

Thang đo Likert 5 mức độ từ (1) đến (5) được kiểm định độ tin cậy bằng kiểm định Cronbach's alpha. Kết quả kiểm định như sau:

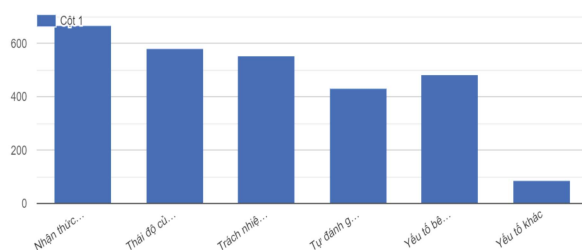
**Bảng 2.6 Thực trạng tự đánh giá của học sinh về hành vi có trách nhiệm của bản thân trong việc giữ gìn các trò chơi dân gian**

TT	Hành vi	Cronbach's alpha	Lựa chọn		TBC
			Số lượng N=919	Tỉ lệ %	
1	Chưa có kiến thức và hoạt động cụ thể nào để giữ gìn các trò chơi dân gian	0,885	221	24.0	2,44
2	Có kiến thức nhưng chưa có hoạt động cụ thể để giữ gìn các trò chơi dân gian	0,838	322	35.0	
3	Bước đầu có một số hoạt động cụ thể để giữ gìn các trò chơi dân gian nhưng còn ít	0.823	201	21.9	

TT	Hành vi	Cronbach's alpha	Lựa chọn		TBC
			Số lượng N=919	Ti lệ %	
4	Thường xuyên có những hoạt động cụ thể để giữ gìn các trò chơi dân gian	0,935	105	11.4	
5	Tích cực tuyên truyền vận động người khác cùng có những hoạt động cụ thể để giữ gìn các trò chơi dân gian	0,866	70	7.6	

Từ bảng 2.6 cho thấy thang đo được kiểm định bằng Cronbach's alpha đã đảm bảo được độ tin cậy và có thể đưa vào phân tích. Kết quả phân tích bảng 2.6 học sinh tự đánh giá đạt điểm TBC = 2,44 tương ứng với mức độ 2: Có kiến thức nhưng chưa có hoạt động cụ thể để giữ gìn các trò chơi dân gian. Theo đó số học sinh Thường xuyên có những hoạt động cụ thể để giữ gìn các trò chơi dân gian chỉ chiếm 11.4% và Tích cực tuyên truyền vận động người khác cùng có những hoạt động cụ thể để giữ gìn các trò chơi dân gian chiếm 7.6% ngược lại số học sinh Chưa có kiến thức và hoạt động cụ thể nào để giữ gìn các trò chơi dân gian lại chiếm 24.0%. Từ kết quả khảo sát này cho thấy học sinh tự đánh giá về hành vi có trách nhiệm của bản thân trong việc giữ gìn các trò chơi dân gian còn thấp vì vậy cần có biện pháp Thành lập trang Fanpage/zalo tuyên truyền hành vi có trách nhiệm của học sinh trong giữ gìn trò chơi dân gian; Hình thành thói quen hành vi có trách nhiệm trong việc giữ gìn và phát triển trò chơi dân gian; Thiết kế mô hình “Sân chơi dân gian”; Thành lập CLB “Trò chơi dân gian” nhằm thúc đẩy hành vi có trách nhiệm của học sinh trong các trường THPT.

**3.4.5 Các yếu tố ảnh hưởng tới hành vi có trách nhiệm trong việc giữ gìn các trò chơi dân gian**



**Biểu đồ 2.6. Đánh giá của học sinh về các yếu tố ảnh hưởng tới hành vi có trách nhiệm trong việc giữ gìn các trò chơi dân gian**

(Kết quả trả về trên google forms)

**Bảng 2.7 Đánh giá của học sinh về các yếu tố ảnh hưởng tới hành vi có trách nhiệm trong việc giữ gìn các trò chơi dân gian**

TT	Yếu tố ảnh hưởng	Cronbach's alpha	Lựa chọn		Thứ bậc
			Số lượng N=919	Ti lệ %	
1	Nhận thức của học sinh về giữ gìn các trò chơi dân gian	0,811	668	72.7	1
2	Thái độ của học sinh về giữ gìn các trò chơi dân gian	0,825	580	63.1	2
3	Trách nhiệm của học sinh về giữ gìn các trò chơi dân gian	0,803	556	60.5	3
4	Tự đánh giá, điều chỉnh hành vi của học sinh	0,831	431	46.9	5
5	Yếu tố bên ngoài (Môi trường sống, môi trường học tập, xã hội)	0,812	485	52.8	4
6	Yếu tố khác	0,821	88	9.6	6

Nhìn vào biểu đồ 2.6 và bảng 2.7 cho thấy các tiêu chí được kiểm định bằng Cronbach's alpha đã đảm bảo được độ tin cậy của các tiêu chí. Kết quả khảo sát cũng cho thấy có nhiều yếu tố ảnh hưởng tới hành vi có trách nhiệm trong việc giữ gìn các trò chơi dân gian nhưng mức độ ảnh hưởng của các yếu tố là khác nhau: Yếu tố Nhận thức của học sinh về giữ gìn các trò chơi dân gian được đánh giá cao nhất chiếm 72.7%; yếu tố thứ 2 Thái độ của học sinh về giữ gìn các trò chơi dân gian chiếm

63.1%; yếu tố thứ 3 Trách nhiệm của học sinh về giữ gìn các trò chơi dân gian chiếm 60.5%, Các yếu tố khác chiếm 9.6%. Như vậy, theo đánh giá của học sinh yếu tố chủ quan ảnh hưởng lớn hơn các yếu tố khách quan. Do vậy, việc tích cực tuyên truyền để nâng cao nhận thức cho học sinh là rất cần thiết.

#### 4. Kết luận

Trò chơi dân gian cuốn hút mọi người bởi cách chơi đơn giản không cầu kỳ, tốn kém nên có thể chơi ở mọi lúc, mọi nơi. Trò chơi dân được xem là một hình thức giáo dục đơn giản, giúp hình thành nhân cách cũng như phát triển thể chất cho con người. Với những ưu thế đó, dần dần, trò chơi dân gian đã trở thành món ăn tinh thần không thể thiếu trong sự tồn tại và phát triển của con người Việt Nam.

Với sự phát triển nhanh của cuộc cách mạng 4.0, trò chơi dân gian ngày càng bị mai một và dần được thay thế bằng các trò chơi hiện đại trong các trường THPT. Chính vì vậy, mỗi học sinh trong Nhà trường cần phải có những hành động cụ thể để giữ gìn các trò chơi dân gian.

Kết quả khảo sát cũng cho thấy đa số học sinh đã nhận thức được vai trò của trò chơi dân gian. Tuy nhiên, phần lớn học sinh THPT hiện nay ít chơi các trò chơi dân gian là do: sự hội nhập các nền văn hóa; trong nhà trường không có sân chơi dân gian nên trò chơi ít được tổ chức trong nhà trường; do áp lực học tập; do học sinh không thích chơi; không biết chơi... nhưng lý do được học sinh lựa chọn nhiều nhất đó là do sự phát triển của công nghệ 4.0 được thay bằng những trò chơi điện tử. Bài báo đã góp phần làm sáng tỏ thực trạng, yếu tố ảnh hưởng tới hành vi có trách nhiệm của học sinh THPT trong giữ gìn các trò chơi dân gian.

#### REFERENCES

- Akiko Tanaka, Hiroshi Watanabe. (2018). *“Cultivating Responsible Behavior for Traditional Game Preservation among Japanese Youth”*, Elsevier, p. 225
- Communist Party of Vietnam. (2021). *Documents of the 13th National Congress of Delegates*, National Political Publishing House Truth.
- Emily Brown, David Anderson. (2019). *“Responsible Stewardship of Traditional Games among American Students”*, Routledge, p. 205
- Julia Müller, Thomas Schmidt. (2020). *“Responsible Student Behavior in the Preservation of Traditional Games: A Case Study in Germany”*, Springer, p. 182
- Le Thi Phuong Anh, Nguyen Thi Hong Nhung. (2022). *“Preserving traditional folk games in Vietnam: The role of local authorities”*, National Political Publishing.
- Le Thi Thuy Hang. (2022). *Preserving and promoting the cultural heritage value of folk games in contemporary life*, <https://trungtamquanlyditichvabaotangquangtri.vn>
- Mei Li, Xiao Wang. (2021). *“Responsible Behavior and Traditional Game Preservation: Insights from Chinese Students”*, UNESCO, p. 160
- Nguyen Thi Bich Ngoc, Tran Thi Thu Ha. (2021). *“The role of the community and schools in preserving traditional folk games in Vietnam”*, Ho Chi Minh City University of Education .
- Rahul Sharma, Priya Gupta. (2022). *“Responsible Behavior for the Preservation of Traditional Games among Indian Students”*, Sage, p. 150
- Vu Thi Huyen. (2021). *“Students and the preservation of traditional folk games in Vietnam”*, Vietnam Education.