

# ỨNG DỤNG TRÒ CHƠI VẬN ĐỘNG TRONG BỔ TRỢ GIẢNG DẠY KỸ THUẬT CHO SINH VIÊN CHUYÊN SÂU BÓNG RỔ NGÀNH GIÁO DỤC THỂ CHẤT TẠI TRƯỜNG ĐẠI HỌC THỂ DỤC THỂ THAO BẮC NINH

Đình Quang Ngọc\*

## Tóm tắt:

Sinh viên bóng rổ rất yêu thích môn chuyên sâu, tuy nhiên do phương pháp giảng dạy, chưa phong phú, do đó làm giảm hứng thú của người học, ảnh hưởng tới chất lượng học tập. Quá trình nghiên cứu trang bị hệ thống kiến thức về trò chơi bóng rổ và ứng dụng hệ thống trò chơi bóng rổ vào bổ trợ giảng dạy kỹ thuật cho sinh viên chuyên sâu Bóng rổ ngành GDTC đã góp phần nâng cao mức độ hiểu biết về trò chơi bóng rổ và hứng thú của sinh viên đối với giờ học thực hành bóng rổ, qua đó nâng cao chất lượng học tập.

**Từ khóa:** Ứng dụng, trò chơi vận động, bổ trợ, giảng dạy kỹ thuật, sinh viên chuyên sâu bóng rổ, Trường Đại học TDTT Bắc Ninh.

## ĐẶT VẤN ĐỀ

Kể, quả đánh giá thực trạng cho thấy sinh viên rất yêu thích môn chuyên sâu và giờ học thực hành Bóng rổ, tuy nhiên do phương pháp giảng dạy hiện nay, chưa phong phú nên chưa tạo được hứng thú cho người học. Trong khi đó, việc ứng dụng các trò chơi bóng rổ vào trong giờ học thực hành còn hạn chế và chưa thể hiện được rõ mục đích và tác dụng của chúng trong bổ trợ hoàn thiện kỹ thuật Bóng rổ, mới chỉ dừng lại ở mục đích vui chơi, giải trí và các trò chơi chỉ được bố trí vào giai đoạn đầu của tiến trình giảng dạy. Vì vậy cần thiết phải xây dựng một hệ thống trò chơi vận động phù hợp, sắp xếp hợp lý vào các giai đoạn cụ thể của quá trình giảng dạy Bóng rổ, thống nhất về phương pháp và cách thức ứng dụng, nhằm bổ trợ hoàn thiện kỹ thuật động tác cho sinh viên chuyên sâu Bóng rổ Trường Đại học TDTT Bắc Ninh.

## PHƯƠNG PHÁP NGHIÊN CỨU

Quá trình nghiên cứu, sử dụng một số phương pháp như: Phương pháp phân tích, tổng hợp tài liệu; Phương pháp phỏng vấn; Phương pháp quan sát sự phạm; Phương pháp thực nghiệm sự phạm và Phương pháp toán học thống kê

## KẾT QUẢ NGHIÊN CỨU VÀ BÀN LUẬN

1. Lựa chọn trò chơi vận động phù hợp, hỗ trợ trong giảng dạy kỹ thuật Bóng rổ cho sinh viên chuyên sâu bóng rổ ngành GDTC trường Đại học TDTT Bắc Ninh

Chúng tôi tiến hành thông kê, tổng hợp các nội dung kỹ thuật có trong chương trình môn học của sinh viên chuyên sâu bóng rổ ngành GDTC ở 2 khóa: K46 SPTD và K47 SPTD (đôi tượng thực nghiệm), trên cơ sở nghiên cứu cấu trúc các kỹ thuật động tác, chúng tôi đã lựa chọn và xây dựng được 22 trò chơi bóng rổ chia thành 4 nhóm. Kết quả được trình bày ở bảng 1.

2. Ứng dụng các trò chơi bóng rổ đã lựa chọn và xây dựng vào bổ trợ giảng dạy kỹ thuật cho sinh viên chuyên sâu Bóng rổ ngành GDTC khoa SPTD Trường Đại học TDTT Bắc Ninh.

2.1. *Giai đoạn 1.* Ứng dụng nhằm nâng cao mức độ hiểu biết về trò chơi bóng rổ và hứng thú của sinh viên chuyên sâu ngành GDTC đối với giờ học thực hành bóng rổ.

2.1.1. *Thực trạng mức độ hiểu biết về trò chơi bóng rổ và hứng thú của sinh viên chuyên sâu Bóng rổ ngành GDTC đối với giờ học thực hành Bóng rổ trước thực nghiệm*

**Applying active games in supporting technical teaching for intensive basketball students in physical education faculty at Bac Ninh Sports University**

**Summary:**

Basketball students love intensive courses, however, due to teaching methods, not diverse, thereby reducing the interest of the learners, which affects the quality of learning. The research process equipped systems knowledge of basketball games and applications of basketball game system in supporting teaching techniques for intensive Basketball students in physical education which helped raise the level of understanding of basketball game and the excitement of school students for basketball practice, thereby improving the quality of learning.

**Keywords:** Application, movement games, supporting, teaching techniques, intensive basketball student, Bac Ninh Sports University...

Để đánh giá được thực trạng mức độ hứng thú của sinh viên chuyên sâu đối với môn học Bóng rổ cũng như những phương pháp giảng dạy đang được sử dụng hiện nay, chúng tôi đã tiến hành phỏng vấn sinh viên chuyên sâu Bóng rổ khóa 46-SPTD và 47-SPTD (đối tượng thực nghiệm). Kết quả phỏng vấn trình bày ở bảng 2 và bảng 3.

**Bảng 1. Các trò chơi bóng rổ ứng dụng hỗ trợ trong giảng dạy kỹ thuật cho sinh viên chuyên sâu bóng rổ ngành GDTC Trường Đại học TDTT Bắc Ninh**

1 1	Nhóm trò chơi	Tên trò chơi	Kỹ thuật được hỗ trợ
1	Bổ trợ kỹ thuật di chuyển	Chạy tiếp sức tổng hợp	- Các kỹ thuật di chuyển trượt - Kỹ thuật chạy biến hướng - KT chạy nghiêng
		Cướp vị trí	
		Thi chạy luân cọc	
		Đột nhập qua cửa doanh trại	
2	Bổ trợ kỹ thuật chuyền bắt bóng	Di chuyển trượt đẩy bóng tiếp sức	- KT Chuyền bóng 2 tay trước ngực - KT chuyền bóng 1 tay trên vai - Kỹ thuật chuyền bóng 1 tay bên mình - KT chuyền bóng kín
		Dẫn chuyền bóng tiếp sức	
		Chuyền bóng truy đuổi	
		Cắt đuôi rồng	
		Chuyền bóng đuôi bắt	
3	Bổ trợ các kỹ thuật ném rổ	Chuyền dài chạy nhanh	- KT tại chỗ ném rổ 1 tay trên cao - KT tại chỗ ném rổ 2 tay trên đầu - KT dẫn bóng 2 bước ném rổ 1 tay trên cao, móc xuôi, móc ngược. - KT nhảy ném rổ - KT ném rổ xa
		Di chuyển chuyền bóng theo hình ngôi sao	
		Thi ném phạt	
		Đổi bóng lên rổ tiếp sức	
		Di chuyển nhận bóng dừng nhanh nhảy ném	
4	Bổ trợ kỹ thuật dẫn bóng, đột phá	Ba người ném 2 bóng	- KT dẫn bóng quay 360° không đổi tay - KT cảm bóng qua người bước thuận, bước chéo - Kỹ thuật dẫn bóng số 8
		Di chuyển truyền bắt bóng hình ngôi sao lên rổ	
		Sách ứng ném rổ thẳng cấp	
		Dẫn bóng tốc độ tiếp sức	
		Dẫn bóng đột phá tiếp sức	
		Cướp bóng tấn công gần	
		Tàu điện đuổi	
		Tập chơi cướp bóng đột phá lên rổ	

**Bảng 2. Kết quả phỏng vấn về mức độ hứng thú của SVCS BR K46-SPTD (n=26) và K47-SPTD (n=20) Trường Đại học TĐTT Bắc Ninh đối với giờ học thực hành Bóng rổ trước thực nghiệm:**

TT	Nội dung câu hỏi	Kết quả (%)					
		A		B		C	
		K46	K47	K46	K47	K46	K47
1	Mức độ yêu thích với môn học Bóng rổ (Rất thích; Bình thường; Không thích)	96.15	90	3.85	10	0	0
2	Mức độ tập trung trong giờ học Bóng rổ (Rất tập trung; Bình thường; Không tập trung)	53.85	55	46.15	45	0	0
3	Mức độ tích cực trong giờ học Bóng rổ (Rất tích cực; Bình thường; Không tích cực)	53.85	60	46.15	40	0	0
4	Mức độ nắm bắt nội dung trong giờ Bóng rổ (Rất tốt; Bình thường; Rất kém)	30.77	30	61.53	65	7.7	5
5	Mức độ yêu thích đối với PP giảng dạy thực hành Bóng rổ hiện nay (Rất thích; Bình thường; Không thích)	19.23	20	46.15	25	34.62	55
6	Đánh giá về giờ học thực hành bóng rổ (Không đơn điệu; Đơn điệu; Không dễ ý)	23.08	20	46.15	55	30.77	25
7	Thời gian tham gia tập luyện ngoài giờ (Rất nhiều; Bình thường; Rất ít; Không tập)	19.23	30	53.85	20	26.92	50

**Bảng 3. Kết quả phỏng vấn mức độ hiểu biết về trò chơi bóng rổ của SVCS Bóng rổ K46-SPTD (n=26) và K47-SPTD (n=20) Trường Đại học TĐTT Bắc Ninh trước thực nghiệm**

TT	Nội dung câu hỏi	Kết quả					
		A		B		C	
		K46	K47	K46	K47	K46	K47
1	Mức độ nắm vững kiến thức về trò chơi bóng rổ (Rất vững; Bình thường; Không biết)	15.38	15	19.23	20	65.39	65
2	Đánh giá tác dụng hỗ trợ hoàn thiện kỹ thuật động tác của trò chơi bóng rổ (Rất nhiều; Bình thường; Rất ít)	61.54	65	23.08	25	15.38	10
3	Mức độ hiểu biết về các nhóm trò chơi hỗ trợ giảng dạy kỹ thuật (A Đùng, B. chưa đủ)	23.08	20	76.02	80		
4	Khả năng biên soạn trò chơi bóng rổ (Có thể; Không thể)	19.23	15	80.77	85		
5	Hiểu biết về phương pháp ứng dụng trò chơi bóng rổ trong giảng dạy (Biết; Không biết)	34.62	25	65.38	75		
6	Hiểu biết về những điều cần chú ý khi ứng dụng trò chơi bóng rổ trong giảng dạy (A. Đùng đủ; B.Chưa đầy đủ)	34.62	35	65.38	75		
7	Khả năng thay thế phương pháp giảng dạy truyền thống bằng phương pháp sử dụng trò chơi bóng rổ. (Có thể; Không thể; Chỉ dùng để hỗ trợ)	30.77	35	26.92	25	42.31	40

Từ kết quả thu được ở bảng 2 và bảng 3 có thể kết luận: Trước khi bước vào quá trình thực nghiệm, mặc dù sinh viên rất yêu thích môn chuyên sâu, tuy nhiên mức độ hứng thú của sinh viên đối với giờ học bóng rổ còn thấp, sinh viên chưa nắm được các kiến thức về trò chơi bóng rổ, chưa biết cách biên soạn và ứng dụng các trò chơi vận động trong giảng dạy kỹ thuật bóng rổ.

2.2. *Ứng dụng các trò chơi bóng rổ đã lựa chọn nhằm nâng cao hiệu quả học tập cho sinh viên chuyên sâu bóng rổ Trường Đại học ĐHTT Bắc Ninh*

Chúng tôi tiến hành tổ chức thực nghiệm sư phạm trên đối tượng sinh viên chuyên sâu bóng rổ K-46\_SPTD. Tham gia thực nghiệm gồm 20 nam sinh viên, được chia ngẫu nhiên thành 2 nhóm thực nghiệm và đối chứng, mỗi nhóm 10 người. Để đảm bảo đánh giá chính xác hiệu quả quá trình thực nghiệm, trước khi tiến hành thực nghiệm, chúng tôi tổ chức kiểm tra đánh giá và so sánh kỹ thuật và hiệu quả thực hiện các kỹ thuật của hai nhóm thông qua các nội dung kiểm tra kỹ thuật mà bộ môn vẫn đang sử dụng. Kết quả được trình bày ở bảng 4 và bảng 5.

**Bảng 4. So sánh kết quả phân loại kỹ thuật của 2 nhóm thực nghiệm và đối chứng trước thực nghiệm giai đoạn 2 (n=20)**

TT	Nhóm	Tại chỗ ném rổ 1 tay trên cao			Tại chỗ nhảy ném rổ 1 tay trên cao			Ném rổ xa		
		Loại kỹ thuật			Loại kỹ thuật			Loại kỹ thuật		
		A	B	C	A	B	C	A	B	C
1	Nhóm thực nghiệm	2	7	1	1	4	5	0	6	4
		20%	70%	10%	10%	40%	50%	0%	60%	40%
2	Nhóm đối chứng	3	6	1	0	6	4	0	5	5
		30%	60%	10%	0%	60%	40%	0%	50%	50%
<b>t</b>		1.33	0.65	0	3.71	1.62	0.87	0	0.75	0.87

**Bảng 5. So sánh kết quả kiểm tra hiệu quả thực hiện kỹ thuật của 2 nhóm thực nghiệm và đối chứng trước thực nghiệm giai đoạn 2 (n=20)**

TT	Nội dung kiểm tra	Nhóm TN ( $\bar{x} \pm \delta$ )	Nhóm ĐC ( $\bar{x} \pm \delta$ )	t	P
1	Tại chỗ ném rổ 1 tay trên cao 15 quả (lần)	8.3 ± 1.06	7.9 ± 0.88	0.92	0.05
2	Tại chỗ nhảy ném rổ 1 tay trên cao 15 quả (lần)	8.6 ± 1.26	8.7 ± 1.06	0.192	
3	Ném rổ xa 15 quả (lần)	5.7 ± 1.16	5.5 ± 0.85	0.44	
4	Điểm bóng số 8 ném rổ 5 lần (s)	29.68 ± 0.87	29.95 ± 0.98	0.649	

Kết quả so sánh ở bảng 4 về điểm kỹ thuật và kết quả so sánh ở bảng 5 về hiệu quả thực hiện kỹ thuật cho thấy, khả năng và hiệu quả thực hiện kỹ thuật của 2 nhóm thực nghiệm và đối chứng ở thời điểm trước thực nghiệm là tương đương nhau.

Trên cơ sở đó, chúng tôi đã tiến hành thực nghiệm sư phạm. Theo đó, cả 2 nhóm thực nghiệm và đối chứng đều tập luyện theo tiến trình chung mà nhà trường đã phê duyệt, tuy

nhưng trong các giáo án học tập kỹ thuật, nhóm thực nghiệm tập luyện theo giáo án và phương pháp do chúng tôi xây dựng. Kết thúc quá trình thực nghiệm, chúng tôi tổ chức kiểm tra và so sánh kết quả của 2 nhóm. Kết quả được trình bày ở bảng 6 và 7.

Kết quả thu được ở bảng 6 cho thấy, trong tất cả các nội dung kiểm tra, tỷ lệ số người đạt điểm kỹ thuật A của nhóm thực nghiệm nhiều hơn nhóm đối chứng và sự khác biệt

**Bảng 6. So sánh kết quả phân loại kỹ thuật của 2 nhóm thực nghiệm và đối chứng sau thực nghiệm giai đoạn 2 (n=20)**

TT	Nhóm	Tại chỗ ném rổ 1 tay trên cao			Tại chỗ nhảy ném rổ 1 tay trên cao			Ném rổ xa		
		Loại kỹ thuật			Loại kỹ thuật			Loại kỹ thuật		
		A	B	C	A	B	C	A	B	C
1	Nhóm thực nghiệm	7	3	0	6	2	2	3	6	1
		70%	30%	0%	60%	20%	20%	30%	60%	10%
2	Nhóm đối chứng	4	6	0	2	6	2	1	4	5
		40%	60%	0%	20%	60%	20%	10%	40%	50%
	t	2.29			4.08			3.21		

**Bảng 7. So sánh hiệu quả thực hiện kỹ thuật của 2 nhóm thực nghiệm và đối chứng sau thực nghiệm giai đoạn 2 (n=20)**

TT	Nội dung kiểm tra	Nhóm TN ( $\bar{x} \pm \delta$ )	Nhóm ĐC ( $\bar{x} \pm \delta$ )	t	P
1	Tại chỗ ném rổ 1 tay trên cao 15 quả (lần)	11.5 ± 1.35	8.3 ± 1.06	5.886	0.05
2	Tại chỗ nhảy ném rổ 1 tay trên cao 15 quả (lần)	10.8 ± 1.69	8.9 ± 1.52	2.643	
3	Ném rổ xa 15 quả (lần)	7.1 ± 1.10	5.7 ± 1.16	2.769	
4	Dẫn bóng số 8 ném rổ 5 lần (s)	28.55 ± 1.39	29.72 ± 0.80	2.304	

có ý nghĩa ở ngưỡng xác suất  $P \leq 0.05$ ; Kết quả thu được ở bảng 7 cho thấy, hiệu quả thực hiện các kỹ thuật ở các nội dung kiểm tra của nhóm thực nghiệm cao hơn so với nhóm đối chứng, sự khác biệt có ý nghĩa ở ngưỡng xác suất  $P \leq 0.05$ . Như vậy, có thể thấy rằng, sau quá trình thực nghiệm giai đoạn 2, điểm phân loại kỹ thuật và hiệu quả thực hiện các kỹ thuật của nhóm thực nghiệm tốt hơn hẳn nhóm đối chứng, sự khác biệt đảm bảo độ tin cậy ở ngưỡng xác suất  $P \leq 0.05$ . Điều đó đã chứng tỏ tác dụng tích cực của hệ thống trò chơi bóng rổ mà đề tài đã lựa chọn và xây dựng.

### KẾT LUẬN

1. Trên cơ sở phân tích cấu trúc kỹ thuật động tác bóng rổ và các nguyên tắc biên soạn, ứng dụng trò chơi bóng rổ, chúng tôi đã xây dựng được 22 trò chơi hỗ trợ giảng dạy kỹ thuật bóng rổ và được phân thành 4 nhóm: Nhóm trò chơi hỗ trợ kỹ thuật di chuyển; Nhóm trò chơi hỗ trợ kỹ thuật chuyền bắt bóng; Nhóm trò chơi hỗ trợ kỹ thuật ném rổ; Nhóm trò chơi hỗ trợ kỹ thuật dẫn bóng, đột phá qua người.

2. Quá trình thực nghiệm đã chứng minh được tác dụng của các trò chơi đã xây dựng và ứng dụng trong việc nâng cao hiệu quả học tập kỹ thuật, nâng cao mức độ hứng thú của sinh viên đối với giờ học bóng rổ và đặc biệt trang bị cho sinh viên bóng rổ những kiến thức cần thiết về trò chơi bóng rổ và phương pháp ứng dụng trong giảng dạy nhằm nâng cao chất lượng giờ học bóng rổ.

### TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Đinh Văn Lâm, Đào Bà Tri (2008), *Giáo trình trò chơi vận động*, Nhà TDTT, Hà Nội.
2. Nguyễn Toàn, Phạm Danh Tôn (2006), *Lý luận và phương pháp TDTT*, Nhà TDTT, Hà Nội.
3. Nguyễn Văn Trung và cộng sự (2003), *Giáo trình Bóng rổ*, Nhà TDTT, Hà Nội.
5. 李颖川, 于振峰, 高松山(2007), 篮球游戏理论与实践与方法”, 北京体育大学出版社
6. 余红盈 (2007), 篮球游戏教学法与传统篮球教学的对比研究, 福建体育科技, 第26卷第2期-60页.
7. 赵东勇 (2011), 普通院校篮球游戏教学法与传统教学法对比的实验研究”, 赤峰学院学报(自然科学版), 第11期-228。