

THIẾT KẾ CÁC TRÒ CHƠI HỌC TẬP TRONG DẠY HỌC TIẾNG VIỆT LỚP 2

LÊ THỊ LAN ANH*

Ngày nhận bài: 15/09/2017; ngày sửa chữa: 20/09/2017; ngày duyệt đăng: 28/09/2017.

Abstract: Using learning games as the means of learning is appropriate with psychological characteristics of primary students and also helps students to relieve stress as well as motivates them in learning. In this article, author suggests the process of designing learning games in teaching Vietnamese grade 2 with clear illustrations to improve quality of teaching this subject at primary schools.

Keywords: Learning game, Vietnamese grade 2.

Trong xu thế hội nhập toàn cầu, tiếp nhận thông tin, giao tiếp và giải quyết vấn đề nằm trong những năng lực không thể thiếu đối với mỗi công dân. Tiếng Việt là một môn học ở tiểu học, khởi nguồn cho những năng lực đó. Yêu cầu của giáo dục hiện nay đòi hỏi phải đổi mới phương pháp dạy học ở tất cả các môn học để phát huy tính tích cực, chủ động, sáng tạo của học sinh (HS). Vì vậy, trò chơi học tập (TCHT) là hoạt động mà các em hứng thú nhất. Đặc biệt là các trò chơi có nội dung tác động đến khả năng tư duy, phát triển ngôn ngữ phù hợp với nhận thức của HS. Nếu đưa được các trò chơi vào môn Tiếng Việt thường xuyên và khoa học, chắc chắn chất lượng dạy học sẽ ngày càng được nâng cao. Trong bài viết này, chúng tôi bước đầu đề cập vấn đề thiết kế các TCHT môn Tiếng Việt lớp 2.

1. Khái niệm

1.1. “Trò chơi”: Theo Đặng Thành Hưng: “Trò chơi là thuật ngữ có hai nghĩa khác nhau tương đối xa: 1. Một kiểu loại phổ biến của chơi. Nó chính là chơi có luật (tập hợp quy tắc định rõ mục đích, kết quả và yêu cầu hành động) và có tính cạnh tranh hoặc tính thách thức đối với người tham gia; 2. Những thứ công việc được tổ chức và tiến hành dưới hình thức chơi, như chơi, bằng chơi, chẳng hạn: học bằng chơi, giao tiếp bằng chơi, rèn luyện thân thể dưới hình thức chơi đá bóng..., và thực chất đó là việc” [1; tr 9], [2; tr 22-23]. Chúng tôi quan niệm trò chơi theo nghĩa thứ hai.

1.2. “Trò chơi học tập”: Theo nhà sư phạm nổi tiếng N. K. Crupxkaia: “TCHT không những là phương thức nhận biết thế giới, là con đường dẫn dắt trẻ đi tìm chân lí mà còn giúp trẻ xích lại gần nhau, giáo dục cho trẻ tình yêu quê hương, lòng tự hào dân tộc. Trẻ em không chỉ học trong lúc học mà còn học trong lúc chơi. Chơi với trẻ vừa là học, vừa là lao động, vừa là hình thức giáo dục nghiêm túc” [3; tr 5]. Bản chất của phương pháp sử dụng TCHT là dạy học thông qua việc tổ chức hoạt động cho HS. Dưới sự hướng dẫn của giáo viên (GV), HS được hoạt động bằng cách tự chơi trò chơi; trong đó, mục đích của trò chơi chuyển tải mục tiêu của bài học. Luật chơi (cách chơi) thể hiện nội dung và

phương pháp học, đặc biệt là phương pháp học tập có sự hợp tác và tự đánh giá.

Việc vận dụng TCHT trong quá trình học Tiếng Việt sẽ giúp HS tiếp cận nhanh chóng với kiến thức không gò bó, khiến cưỡng; rèn luyện những kĩ năng hoạt động nhóm, tương tác với người đối diện, hay phát huy tối đa sức sáng tạo của mình. Từ đó, tăng thêm khả năng phát triển trí tuệ, tình cảm, cảm xúc và suy nghĩ trong cuộc sống.

2. Mục đích sử dụng TCHT

“Sử dụng TCHT (chơi là phương tiện, học là mục đích) là một hình thức dạy học phù hợp với tâm lí lứa tuổi HS phổ thông, tạo hứng thú học tập cho các em, giảm bớt sự căng thẳng trong giờ học mà vẫn đạt hiệu quả nhận thức” [4; tr 7]. Đổi mới phương pháp dạy học môn Tiếng Việt ở tiểu học theo hướng phát huy tính tích cực, chủ động và sáng tạo của HS, tăng cường hoạt động cá thể phối hợp với học tập, giao lưu, hình thành và rèn luyện kĩ năng vận dụng kiến thức vào thực tiễn. Điều đó dẫn đến những đổi mới về nội dung và phương pháp dạy học. Chương trình mới chú ý đến phương pháp dạy học nhằm thúc đẩy quá trình tự học của HS, tạo cho HS những nhận thức cơ bản ban đầu, kĩ năng và thói quen tự học để có thể học tập lên và học tập suốt đời. Sử dụng TCHT để hình thành kiến thức, kĩ năng mới hoặc củng cố kiến thức, kĩ năng đã học.

3. Các bước thiết kế TCHT trong dạy học Tiếng Việt lớp 2

3.1. Chuẩn bị trò chơi: - *Nghiên cứu tài liệu:* Điều đầu tiên để thực hiện đạt hiệu quả về việc tổ chức trò chơi Tiếng Việt cho HS lớp 2, GV cần đọc các tài liệu, sách báo, tạp chí... có liên quan đến bài học. Chính sự nghiên cứu, tìm tòi ở tài liệu sẽ giúp các tiết học Tiếng Việt lớp 2 có sử dụng trò chơi đạt kết quả tốt; - *Nghiên cứu thực tế:* GV có thể thông qua các tiết dự giờ, trao đổi, tư vấn về nội dung các trò chơi phục vụ cho môn Tiếng Việt lớp 2 để cùng nhau áp dụng và tổng kết, đúc rút kinh nghiệm trong quá trình dạy học;

* Trưởng Đại học Sư phạm Hà Nội 2

- *Nghiên cứu kiến thức HS*: Thông qua các tiết dạy trên lớp, GV cần tìm hiểu xem HS thường yếu ở mạch kiến thức nào để lựa chọn trò chơi phù hợp giúp các em củng cố sâu sắc kiến thức để hiểu bài chắc chắn.

3.2. Lựa chọn các trò chơi - Việc lựa chọn các TCHT trong môn *Tiếng Việt* lớp 2 phải đáp ứng những yêu cầu của mục đích dạy học; - Lựa chọn trò chơi phải phù hợp với đặc điểm lứa tuổi, vừa sức với HS; - Phải lựa chọn các thời điểm thích hợp để tổ chức các TCHT. Các thời điểm thích hợp có thể là: + Sau khi hoàn thành một bài học (cách này có ưu điểm là kích thích được sự hứng thú học tập của HS, giờ học tránh được không khí căng thẳng, mà trở thành "vui học Tiếng Việt"); + Sau khi hoàn thành một chủ điểm (giúp HS hệ thống lại kiến thức một cách sinh động và hiệu quả).

3.3. Xây dựng và thiết kế trò chơi: TCHT là trò chơi có luật gồm các quy tắc gắn với kiến thức, kĩ năng có được trong hoạt động học tập, gắn với nội dung bài học, giúp HS khai thác vốn kinh nghiệm của bản thân để chơi. Thông qua chơi, HS được vận dụng các kiến thức, kĩ năng đã học vào những tình huống của trò chơi; được thực hành luyện tập các kĩ năng môn *Tiếng Việt* được đưa vào các trò chơi.

Để các trò chơi góp phần mang lại hiệu quả cao trong học tập, khi xây dựng và thiết kế trò chơi, GV cần tuân thủ những nguyên tắc: - Dựa vào nội dung bài học, điều kiện thời gian trong mỗi tiết học; - Trò chơi mang ý nghĩa giáo dục; - Trò chơi phải nhằm mục đích củng cố, khắc sâu nội dung bài học; - Trò chơi phải phù hợp với tâm, sinh lí HS lớp 2, phù hợp với khả năng người hướng dẫn và cơ sở vật chất của nhà trường; - Trò chơi phải gây được hứng thú với HS.

Thông thường cấu trúc của một TCHT *Tiếng Việt* lớp 2 cần được thiết kế như sau:

- *Tên trò chơi*:

+ Mục đích: Nêu rõ mục đích của trò chơi nhằm ôn luyện, củng cố kiến thức, kĩ năng nào. Mục đích của trò chơi sẽ quy định hành động chơi được thiết kế trong trò chơi.

+ Đồ dùng, đồ chơi: Mô tả đồ dùng, đồ chơi được sử dụng trong TCHT.

+ Nêu luật chơi: chỉ rõ quy tắc của hành động chơi quy định đối với người chơi, quy định thắng - thua của trò chơi.

+ Số người tham gia chơi: Chỉ rõ số người tham gia trò chơi.

+ Nêu cách chơi.

- *Cách tổ chức trò chơi* (thời gian tiến hành thường từ 5-7 phút):

+ Bước 1: Giới thiệu trò chơi (nêu tên trò chơi, hướng dẫn cách chơi bằng cách vừa mô tả vừa thực hành, nêu rõ luật chơi).

+ Bước 2: Chơi thử và qua đó nhấn mạnh luật chơi.

+ Bước 3: Tiến hành chơi (Khi HS tham gia chơi, GV đứng quan sát, cổ vũ và động viên, khích lệ HS. Tuy nhiên, GV chỉ hỗ trợ khi thực sự cần thiết, còn tất cả quá

trình chơi phải để HS tự trải nghiệm và rút ra những bài học cho riêng mình).

+ Bước 4: Nhận xét kết quả chơi (GV lưu ý quan sát để nhận xét thái độ của những HS tham gia chơi, GV có thể nêu thêm những tri thức được học tập qua trò chơi, những sai lầm cần tránh).

+ Bước 5: Thưởng - phạt phân minh, đúng luật chơi, sao cho HS chơi chấp nhận, thoải mái và tự giác làm cho trò chơi thêm hấp dẫn, kích thích hứng thú học tập. Phạt những HS phạm luật chơi bằng những hình thức đơn giản, vui (chào các bạn thắng cuộc, hát một bài, nhảy lò cò...).

4. Một số TCHT trong môn Tiếng Việt lớp 2

4.1. Trò chơi "Ghép chữ":

- *Mục đích*: + Tìm tiếng có thể ghép với mỗi tiếng để tạo thành từ ngữ; + Luyện trí thông minh nhanh tay, nhanh mắt.

- *Chuẩn bị*: Bảng nhóm và thẻ tiếng.

- *Cách tổ chức*: Ví dụ, Bài *Luyện từ và câu* (*Tiếng Việt* 2, tập 1): *Từ và Câu*.

- *Hoạt động thực hành*: Tìm các tiếng có thể ghép với mỗi tiếng sau để tạo từ ngữ: xét, sét; xào, sào; xinh, sinh.

+ Số đội chơi: 6 đội, mỗi đội gồm 3 em tham gia (HS cả lớp cổ vũ và làm trọng tài).

+ Thời gian chơi từ 3-5 phút.

+ Cách chơi: Mỗi đội chơi có một bảng nhóm và thẻ tiếng. GV yêu cầu các nhóm thảo luận nhanh và tìm tiếng ghép thích hợp để tạo từ ngữ. Sau đó, mỗi đội cử 3 bạn lên chơi. Em đầu tiên lên viết từ theo dòng một rồi đi xuống đứng vào cuối hàng của đội mình; sau đó, em thứ hai lên và cứ tiếp nối cho đến em cuối cùng. Trong thời gian như nhau, đội nào xác định được đúng nhiều từ nhất thì đội đó thắng cuộc. Căn cứ vào số lượng từ ghép để phân loại thắng hay thua, các đội phải tìm được các từ (*xem xét, sấm sét - xào rau, cây sào - xinh xắn, sinh sôi*). Đội nào được nhiều điểm thì đội đó thắng cuộc.

Với trò chơi này, chúng tôi vận dụng vào các bài: *Luyện từ và câu* (tìm từ) và những tiết chính tả làm bài tập bổ sung.

4.2. Trò chơi: "Giải ô chữ" (thời điểm sử dụng: trò chơi này có thể sử dụng rất linh hoạt, tùy theo âm, vần và chủ đề mà GV muốn cho HS mở rộng, ôn tập, củng cố để thiết kế ô chữ có nội dung phù hợp).

- *Mục đích*: Giúp HS huy động, ôn tập và mở rộng vốn từ tiếng Việt của mình; rèn luyện trí thông minh và phản xạ nhanh.

- *Chuẩn bị*: GV chuẩn bị một ô chữ khổ to để trình chiếu hoặc treo lên bảng với các câu hỏi gợi ý để giải ô chữ. Trò chơi này có thể tiến hành chung cả lớp hoặc chia lớp học thành nhiều nhóm để các nhóm thi đua với nhau, tùy theo số lượng HS trong lớp mà GV có thể tổ chức cho phù hợp.

- *Cách tiến hành*: GV nêu câu hỏi gợi ý để HS giải từng ô chữ hàng ngang theo thứ tự từ trên xuống. HS nào hoặc

Kết quả nghiên cứu của đề tài một lần nữa khẳng định cách tiếp cận HTTĐH trong DH kĩ thuật tại Trường ĐHSPKT TP. Hồ Chí Minh rất phù hợp trong bối cảnh nền công nghiệp 4.0. Từ những nội dung trên, có thể rút ra một số kết luận sau đây:

- Tiếp cận HTTĐH trong DH kĩ thuật đòi hỏi SV phải năng động, tự giác trong việc học tập của mình, đồng thời phương pháp này cũng đòi hỏi ở GV năng lực chuyên môn cao để có thể giáo dục theo nhu cầu của người học. GV cũng phải là người có năng lực tổ chức, quản lí việc dạy và học.

- DH theo LT HTTĐH là giúp cho hoạt động DH vừa đáp ứng được mục tiêu của chương trình đào tạo vừa đáp ứng sở thích, mục tiêu học tập và điều kiện của SV nhằm gia tăng hứng thú học tập, nâng cao hiệu quả đào tạo.

- Trong giáo dục đại học của thế kỉ XXI, thì những LT hướng vào quá trình cá nhân chủ động của người học: học tập tự trị, thiết lập mục tiêu, kế hoạch học tập, và đánh giá kết quả học tập, phát huy kinh nghiệm và học tập suốt đời cho người học,... sẽ là ưu thế để thiết kế các mô hình DH tiếp cận HTTĐH là phù hợp, tạo thuận lợi cho phát triển bản thân đáp ứng yêu cầu cho nguồn nhân lực của xã hội.

- DH theo tiếp cận HTTĐH có vai trò đặc biệt quan trọng trong bối cảnh hội nhập của đất nước, khi mà lượng tri thức ngày càng tăng cao ở xã hội. HTTĐH giúp cho SV tự nắm vững, củng cố, mở rộng, đào sâu kiến thức, rèn luyện kĩ năng, kĩ xảo nghề nghiệp. Phát huy tính chủ động học tập và tích cực phát triển tư duy độc lập, sáng tạo, hình thành năng lực, hứng thú, thói quen, phương pháp. Biến quá trình đào tạo thành quá trình tự đào tạo, làm cơ sở cho việc nghiên cứu và học tập suốt đời. □

Tài liệu tham khảo

[1] Knowles - Malcolm Shepherd Knowles, (1975), *Self-directed Learning: A Guide for Learners and Teachers*, Association Press.
 [2] www.selfdirectedlearning.org/category/self-directed-learning
 [3] Bùi Văn Hồng (2011). *Tiếp cận linh hoạt và vận dụng vào quá trình dạy học*. Tạp chí Giáo dục, số 276, tr 17 - 19.
 [4] Dương Phúc Tý (2007). *Phương pháp dạy học kĩ thuật công nghiệp*, NXB Khoa học và Kỹ thuật Hà Nội.
 [5] Nguyễn Văn Cường - Bernd Meier (2011). *Một số vấn đề chung về đổi mới phương pháp dạy học ở trường trung học*. NXB Đại học Sư phạm.
 [6] Engineers' Council for Professional Development. (1947). *Canons of ethics for engineers*.
 [7] *Engineers' Council for Professional Development definition on Encyclopaedia Britannica* (Includes Britannica article on Engineering).
 [8] Hiemstra, R. (Ed.). (1991). *Creating environments for effective adult learning* (New Directions for Adult and Continuing Education, No 50). San Francisco, CA: Jossey-Bass.

[9] Rogers, C. R., (1961). *On becoming a person*, Boston: Houghton Mifflin, p.171.

[10] Tough, A., (1999). Data page for “*Reflections on adult learning research*”. Research Center for Education and Work, Research Dept, Ontario Institute for Educational Research, University of Toronto. Wall paper 8.

Thiết kế các trò chơi học tập...

(Tiếp theo trang 41)

Sau một khoảng thời gian tiến hành thực nghiệm, chúng tôi thu được kết quả của từng lớp như sau:

Lớp	Tổng số HS	Số HS không tích cực tham gia chơi trong tiết học		Số HS tích cực tham gia chơi		Số HS thích thú khi tiếp tục được tổ chức trò chơi		Số HS rút ra được bài học sau khi chơi	
		Số lượng	Tỉ lệ (%)	Số lượng	Tỉ lệ (%)	Số lượng	Tỉ lệ (%)	Số lượng	Tỉ lệ (%)
2A5	32	0	0,0	30	93,75	31	97,0	20	64,0
2A6	45	1	2,2	40	88,0	41	90,0	39	86,0

Trong thời gian tiến hành việc vận dụng các TCHT vào thực tế giảng dạy môn *Tiếng Việt* ở tiểu học, chúng tôi nhận thấy không khí giờ học trở nên sôi nổi, HS rất tích cực, các em chuyển từ “thụ động” sang “chủ động” chiếm lĩnh kiến thức, thích thú với những hình thức học tập mới lạ. Ngoài ra, những kĩ năng sử dụng tiếng Việt trong giao tiếp của các em phát triển vượt bậc. Những HS khá ngày càng tự tin, năng động, có trách nhiệm cao trong việc học tập; những HS thụ động thì trở nên tích cực hơn, bắt đầu biết chia sẻ, hợp tác với các bạn để hoàn thành một nhiệm vụ học tập. Về phía GV cũng thấy nhẹ nhàng, không còn mệt mỏi khi truyền thụ kiến thức cho HS. Việc sử dụng TCHT trong tiết học tạo ra một môi trường học tập giúp HS có thể tích cực, chủ động hơn; mạnh dạn tham gia các hoạt động; kết quả chính xác từ các trò chơi mang lại sẽ có tác động tương hỗ trong việc điều chỉnh phương pháp dạy học của GV để hướng đến mục đích xây dựng những năng lực cần có đối với mỗi con người, mỗi công dân toàn cầu. □

Tài liệu tham khảo

[1] Đặng Thành Hưng (2002). *Dạy học hiện đại: Lí luận - Biện pháp - Kỹ thuật*. NXB Đại học Quốc gia Hà Nội.
 [2] Đặng Thành Hưng (2001). *Về phạm trù chơi trong giáo dục mầm non*. Tạp chí Nghiên cứu giáo dục, số 1/2001, tr 22-23.
 [3] N.K. Crupxkaia (1959). *Tuyển tập su phạm* (tập 6). NXB Matxcova.
 [4] Nguyễn Thị Thúy - Lê Minh Thu (2006). *Vui học tiếng Việt*. NXB Đại học Sư phạm.
 [5] Trần Mạnh Hương (2008). *Trò chơi học tập Tiếng Việt 2*. NXB Giáo dục.
 [6] Nguyễn Minh Thuyết (chủ biên, 2007). *Tiếng Việt 2* (tập 1, 2). NXB Giáo dục.