

DESIGNING AND USING LEARNING GAMES IN TEACHING READING COMPREHENSION TO GRADE 10 STUDENTS

Trinh Van Sy

University of Education - Hue University

ARTICLE INFO		ABSTRACT
Received:	26/7/2023	Currently, the 2018 General Education Program clearly states the purpose to develop the quality and capacity of students. In addition, the 2018 Program also requires the renovation of teaching methods for the purpose of developing learners' capacity. One of the active teaching methods that is very important and should be used regularly in the teaching process is learning games. The research was conducted to analyze the meaning of learning games in the teaching process in general, teaching Literature in particular, and propose some ways to design and use learning games in reading and understanding text in grade 10 of the 2018 Literature Program. What are learning games? How is the process of designing and organizing teaching with learning games implemented? In the research paper, we carry out detailed research to solve the above two problems. Research methods used in the research such as systematization and generalization to study the theoretical basis of the research and pedagogical experimental methods. Research results show that during reading comprehension hours, some learning games are highly appreciated by students for their interest, positivity and ensuring that students grasp the knowledge of the lesson. In particular, through the results of assessing the level of interest and knowledge acquisition of students through learning games, teachers are more active in the process of designing and using learning games to develop professional skills to meet the requirements of fundamental and comprehensive education innovation today.
Revised:	12/9/2023	
Published:	12/9/2023	
KEYWORDS		
Design of teaching		
Literature		
Secondary school		
General education curriculum 2018		
Competency development		

THIẾT KẾ VÀ SỬ DỤNG TRÒ CHƠI HỌC TẬP TRONG DẠY HỌC ĐỌC HIỂU CHO HỌC SINH LỚP 10 THPT

Trịnh Văn Sỹ

Trường Đại học Sư phạm - ĐH Huế

THÔNG TIN BÀI BÁO		TÓM TẮT
Ngày nhận bài:	26/7/2023	Hiện nay, Chương trình giáo dục phổ thông 2018 nêu rõ mục đích để phát triển phẩm chất và năng lực của học sinh. Ngoài ra, Chương trình 2018 cũng yêu cầu việc đổi mới phương pháp dạy học nhằm mục đích phát triển năng lực cho người học. Một trong số những phương pháp dạy học tích cực rất quan trọng và nên được sử dụng thường xuyên trong quá trình dạy học là trò chơi học tập. Bài nghiên cứu được thực hiện nhằm phân tích ý nghĩa của trò chơi học tập trong quá trình dạy học nói chung, dạy học Ngữ văn nói riêng, đồng thời đề xuất một số cách thiết kế và sử dụng trò chơi học tập trong giờ đọc hiểu văn bản ở lớp 10 Chương trình 2018 môn Ngữ văn. Trò chơi học tập là gì? Quy trình thiết kế và tổ chức dạy học bằng trò chơi học tập được triển khai như thế nào? Ở trong bài nghiên cứu, chúng tôi thực hiện nghiên cứu chi tiết để giải quyết hai vấn đề trên. Các phương pháp nghiên cứu được sử dụng trong bài nghiên cứu như: hệ thống hóa, khái quát hóa để nghiên cứu cơ sở lý luận của đề tài và phương pháp thực nghiệm sư phạm. Ngoài ra, chúng tôi đề xuất các giải pháp nhằm vận dụng trò chơi vào dạy học đọc hiểu trong môn Ngữ văn. Kết quả nghiên cứu cho thấy, trong các giờ đọc hiểu có sử dụng một số trò chơi học tập đều được học sinh đánh giá cao về sự hứng thú, tích cực và đều đảm bảo học sinh nắm được kiến thức của bài học. Đặc biệt, thông qua kết quả đánh giá mức độ hứng thú và tiếp thu kiến thức của học sinh qua giờ học có tổ chức trò chơi học tập, giáo viên chủ động hơn trong quá trình thiết kế và sử dụng trò chơi học tập để phát triển chuyên môn, nghiệp vụ, đáp ứng yêu cầu đổi mới căn bản và toàn diện giáo dục hiện nay.
Ngày hoàn thiện:	12/9/2023	
Ngày đăng:	12/9/2023	
TỪ KHÓA		
Thiết kế dạy học		
Ngữ văn		
Học sinh THPT		
Chương trình 2018		
Phát triển năng lực		

DOI: <https://doi.org/10.34238/tnu-jst.8421>

Email: xuansydhsp@gmail.com

1. Đặt vấn đề

Điểm cốt yếu trong mục tiêu của Chương trình Giáo dục phổ thông 2018 là phát triển năng lực và phẩm chất cho học sinh [1]. Để đạt được mục tiêu đó thì đổi mới phương pháp dạy học là một khâu quan trọng. Một trong các biện pháp góp phần phát triển năng lực và phẩm chất cho học sinh là tổ chức trò chơi học tập [2]. Trò chơi học tập rất phù hợp với đối tượng học sinh trung học phổ thông. Bởi nó đem lại tính hấp dẫn, lôi cuốn, kích thích hứng thú cũng như rèn luyện thao tác tư duy nhanh nhạy, tinh thần hợp tác, kỹ năng giao tiếp [3]... Ngoài ra, hình thành năng lực hợp tác cho học sinh giúp gắn kết tinh thần để làm việc, trao đổi cùng nhau trong quá trình học tập [4]. Tổ chức trò chơi học tập (TCHT) là một phương pháp dạy học tích cực, đã được nhiều GV vận dụng vào dạy học làm cho chất lượng dạy học được nâng cao. Đồng thời, thông qua TCHT có thể phát triển ở HS các năng lực hợp tác, giải quyết vấn đề, vận dụng kiến thức, sử dụng công nghệ thông tin [5].

Qua thực tế vận dụng trò chơi trong dạy học, chúng tôi nhận thấy chất lượng dạy học Ngữ văn ở lớp 10 THPT được nâng lên rõ rệt [6]. Do đó, có thể tin tưởng rằng vận dụng trò chơi vào dạy học là một trong những biện pháp hữu hiệu cần được phát huy [7]. Tuy nhiên, qua khảo sát đánh giá của chúng tôi, hiện nay, trong các giờ đọc hiểu môn Ngữ văn, chưa có nhiều GV sử dụng trò chơi học tập, hoặc tần suất sử dụng còn hạn chế, trò chơi còn đơn điệu, học sinh kém hứng thú trong học tập. Từ những điều trên đây, chúng tôi tập trung nghiên cứu yêu cầu, quy trình và cách thức thiết kế các trò chơi học tập nhằm góp phần nâng cao chất lượng dạy học Ngữ văn lớp 10 THPT.

Đã có nhiều công trình nghiên cứu đề cập đến việc vận dụng một số trò chơi học tập vào quá trình giảng dạy có thể kể đến nhà nghiên cứu Nguyễn Ánh Tuyết (2010) với công trình *Trò chơi trẻ em* đã giới thiệu một số trò chơi phát triển trí tuệ dành cho lứa tuổi trẻ em và đồng thời giúp giáo viên ứng dụng trò chơi trong quá trình dạy học cho học sinh ở lứa tuổi nhỏ [8]. Ngoài ra, với đề tài *Thiết kế và tổ chức trò chơi học tập cho trẻ mẫu giáo ở trường mầm non* của tác giả Tôn Nữ Diệu Hằng (2014) đã nghiên cứu cách sử dụng và thiết kế một hệ thống trò chơi học tập nhằm phát triển khả năng khái quát hóa của trẻ mẫu giáo lớn [9]. Nhưng phần lớn các công trình trên mới chỉ đề cập đến việc sử dụng trò chơi học tập cho cấp Tiểu học và Trung học cơ sở. Một phần do xuất phát từ quan niệm cho rằng trò chơi là hoạt động chỉ phù hợp với quá trình nhận thức, tâm lý của học sinh ở lứa tuổi nhỏ. Tuy nhiên, các nghiên cứu về phương pháp dạy học, tâm lý học thần kinh đã cho thấy ở bất kỳ lứa tuổi nào, nếu có tác động đa chiều tới nhận thức bằng nhiều con đường khác nhau, trong đó có trò chơi học tập thì mọi người học ở mọi cấp học đều có cơ hội tiếp nhận kiến thức nhanh hơn và ghi nhớ lâu bền hơn [10].

Trong công trình này, chúng tôi nghiên cứu, phân loại các trò chơi học tập đọc hiểu môn Ngữ văn theo tiêu chí mục đích dạy học. Bên cạnh đó, chúng tôi lồng ghép các kiểu trò chơi theo các tiêu chí khác nhau vào tiết dạy học đọc hiểu.

2. Phương pháp nghiên cứu

Trong bài nghiên cứu, chúng tôi sử dụng phương pháp khái quát hóa nhằm khái quát lại cơ sở lý luận về trò chơi học tập và dạy học bằng trò chơi. Ngoài ra, để đảm bảo bài nghiên cứu có tính xác thực chúng tôi còn sử dụng phương pháp khảo sát và thực nghiệm trong giờ học có sử dụng trò chơi ở các lớp 10 năm học 2022-2023. Hệ thống hóa kết quả nghiên cứu về cách thiết kế một số trò chơi vào dạy học đọc hiểu cho học sinh khối lớp 10.

3. Kết quả nghiên cứu

3.1. Khái niệm về trò chơi học tập

Trò chơi học tập (TCHT) được các nhà lý luận dạy học nghiên cứu và cho rằng: tất cả những trò chơi gắn với việc dạy học (phương pháp, hình thức tổ chức và luyện tập không tính đến nội dung và tính chất của trò chơi) đều được gọi là trò chơi học tập. Trò chơi học tập thực chất là một

trò chơi có định hướng đối với sự phát triển trí tuệ của trẻ. Tuy nhiên, vẫn có nhiều quan niệm khác nhau, như: E.I. Chikheva quan niệm: “Trò chơi được gọi là trò chơi học tập hay trò chơi dạy học là vì trò chơi đó gắn liền với một mục đích dạy học nhất định và đòi hỏi cần phải có tài liệu dạy học phù hợp kèm theo” [11]; P.G. Xamarucova cho rằng, loại trò chơi được xem là trò chơi học tập “là những trò chơi có nhiệm vụ chủ yếu là giáo dục và phát triển trí tuệ cho trẻ em” [11]. Theo Đinh Văn Vang, trò chơi học tập “là loại trò chơi có luật thường do người lớn nghĩ ra cho trẻ chơi. Đó là loại trò chơi đòi hỏi trẻ phải thực hiện một quá trình hoạt động trí tuệ để giải quyết nhiệm vụ học tập được đặt ra như nhiệm vụ chơi, qua đó mà trí tuệ trẻ phát triển” [11] hay “trò chơi học tập là trò chơi có luật và nội dung cho trước, hướng đến sự mở rộng, chính xác hóa, hệ thống hóa các biểu tượng đã có, nhằm phát triển các năng lực trí tuệ cho trẻ, trong đó có nội dung học tập được kết hợp với hình thức chơi” [11].

Có thể nghiên cứu, phân loại trò chơi học tập theo nhiều cơ sở, tiêu chí. Nếu căn cứ vào *mục đích dạy học*, có thể có các trò chơi như: trò chơi *khởi động*; trò chơi *mở rộng kiến thức* trong phần chính của tiết học; trò chơi *rèn tư duy* (nhạy, nhanh, linh hoạt); trò chơi ở thời điểm *kết thúc giờ học* nhằm khắc sâu nhận thức; trò chơi *mở rộng hiểu biết* thực tế cuộc sống; trò chơi *thử thách tài năng*; trò chơi *rèn luyện kỹ năng*; trò chơi *hệ thống hóa kiến thức* trong giờ ôn tập.

3.2. Yêu cầu cần đạt khi thiết kế trò chơi học tập

Để việc thiết kế trò chơi học tập đạt kết quả tốt, GV cần lưu ý các yêu cầu sau: *Thứ nhất*, trò chơi cần gắn với nội dung, mục tiêu bài học; *Thứ 2*, trò chơi cần phù hợp với điều kiện thời gian giờ học, cơ sở trang thiết bị dạy học; *Thứ 3*, trò chơi cần phù hợp với lứa tuổi HS; *Thứ 4*, trò chơi cần hấp dẫn, kích thích được hứng thú học tập của HS và huy động tối đa sự đóng góp của mọi HS.

3.3. Quy trình thiết kế và tổ chức trò chơi học tập

**Quy trình thiết kế trò chơi học tập*

Bước 1: Nghiên cứu bài học và trò chơi, tham khảo các tài liệu liên quan.

Bước 2: Xác định trò chơi thuộc phần nào của bài học, phút thứ mấy trong giờ học, bao nhiêu phút cho trò chơi này, nhằm mục đích gì.

Bước 3: Thiết kế trò chơi: tên trò chơi; luật chơi; nội dung chơi; hình thức tổ chức chơi... dự kiến thiết bị, đồ dùng cần cho trò chơi.

**Quy trình tổ chức trò chơi học tập*

Bước 1: Đặt vấn đề: GV cần đặt vấn đề, dẫn dắt HS vào hoạt động mới bằng cách giới thiệu về trò chơi học tập.

Bước 2: Hướng dẫn chơi: GV hướng dẫn về luật chơi, cách chơi và một ví dụ mẫu trò chơi.

Bước 3: Thực hiện chơi: GV phát hiệu lệnh và HS chơi, GV quan sát quá trình chơi của các em.

Bước 4: Tổng kết, rút kinh nghiệm: GV nhận xét, rút kinh nghiệm và chuẩn hóa nội dung HS trả lời sai.

Căn cứ vào mục đích dạy học, chúng tôi xin giới thiệu một số loại trò chơi như sau:

3.3.1. Trò chơi khởi động

Khởi động bằng trò chơi học tập giúp học sinh tạo tâm thế, thoải mái để bước vào bài học mới nhưng vẫn đảm bảo gắn với nội dung bài học. Tổ chức hoạt động khởi động bằng trò chơi có những thuận lợi: phát huy tính sáng tạo, hấp dẫn, gây hứng thú cho HS, giúp HS dễ tiếp thu kiến thức mới, giúp chuyển tải nhiều tri thức của nhiều lĩnh vực khác nhau. Trò chơi còn là hoạt động được các học sinh thích thú tham gia. Vì vậy nó có khả năng lôi kéo sự chú ý và khơi dậy được hứng thú học tập. Rất nhiều trò chơi ngoài mục đích đó còn có thể ôn tập kiến thức cũ hoặc dẫn dắt các em vào hoạt động tìm kiếm tri thức mới một cách tự nhiên, nhẹ nhàng. Vì vậy nó có khả năng lôi kéo sự chú ý. Rất nhiều trò chơi ngoài mục đích trên còn có thể ôn tập kiến thức cũ hoặc dẫn dắt các em vào hoạt động tìm kiếm tri thức mới một cách tự nhiên, nhẹ nhàng. Trong quá trình công tác tại trường, chúng tôi đã thiết kế và sử dụng rất nhiều trò chơi học tập như: *Tôi hiểu*

biết, Cùng khám phá, Mảnh ghép bí ẩn, Chân dung văn học... Để hiểu hơn về trò chơi, chúng tôi giới thiệu một số thông tin và quy trình thiết kế, tổ chức của một trò chơi đại diện, đó là trò chơi *Chân dung văn học*. Cụ thể:

Trò chơi: Chân dung văn học

- Giới thiệu trò chơi: Trò chơi *Chân dung văn học* thường sử dụng trong các tiết đọc hiểu: Ở ô trung tâm sẽ có một bức ảnh hoặc tác phẩm văn học sau đó GV thiết kế các ô câu hỏi tương ứng với các số thứ tự 1-2-3-4 che khuất ô trung tâm.

- Mục đích: Giới thiệu, củng cố kiến thức cũ để tạo tâm thế bước vào bài học mới. Qua đó phát huy tính nhanh nhạy, tư duy của các em HS; hướng sự chú ý tập trung của HS vào bài mới; giúp HS rèn luyện trí nhớ, trí thông minh và phản ứng nhanh; tạo hứng thú học tập cho HS.

- Chuẩn bị: GV thiết kế ô chữ to bằng giấy treo lên bảng hoặc thiết kế trên máy tính để trình chiếu với các câu gợi ý có thể đọc trực tiếp hoặc trình chiếu trước HS. Trong các câu hỏi gợi ý có thể thêm các hình ảnh, âm thanh trực quan giúp trò chơi thêm sinh động, hấp dẫn hơn.

- Cách chơi: Trò chơi này có thể cả lớp cùng chơi hoặc chia nhóm để chơi và thi với nhau. Trường hợp cả lớp cùng chơi: GV cho HS xung phong hoặc quay số, bốc thăm ngẫu nhiên để chọn từng HS tham gia. HS chọn ô chứa màu sắc khác nhau ngẫu nhiên, GV đọc hoặc trình chiếu câu gợi ý, HS suy nghĩ trong vòng 10 giây để trả lời. Nếu trả lời đúng đáp án thì sẽ được điểm cộng hoặc phần quà, nếu trả lời sai thì nhường cơ hội cho bạn khác. Ai tìm ra được ô chứa hình ảnh trung tâm chính xác và nhanh nhất sẽ là người chiến thắng. Trường hợp chia lớp thành các nhóm: GV bốc thăm hoặc chọn ngẫu nhiên nhóm, đại diện nhóm chọn ô chữ, GV đọc hoặc trình chiếu câu gợi ý, cả nhóm suy nghĩ trong vòng 10 giây để trả lời. Nếu trả lời đúng đáp án thì sẽ được điểm theo quy định (5, 10, 20 điểm hoặc quà), nếu trả lời sai thì nhường cơ hội cho bạn khác. Nhóm nào tìm ra được ô từ khóa chính xác và nhanh nhất sẽ là người chiến thắng. Cuối trò chơi, GV nhận xét, đánh giá và chuẩn hóa lại nội dung HS trả lời sai.

- Cách thiết kế: GV tìm hiểu tình hình nội dung bài học → Thiết kế trò chơi ở thời điểm hoạt động khởi động → GV thiết kế tên trò chơi *Chân dung văn học* và luật chơi (Học sinh chỉ chơi duy nhất một lần, nếu trả lời sai thì cơ hội được trao cho bạn khác. HS trả lời mỗi câu hỏi trong 10 giây, trả lời đúng được 10 điểm, HS trả lời nhiều câu hỏi đúng nhất sẽ là người chiến thắng) → Nội dung trò chơi xoay quanh kiến thức để dẫn dắt vào bài mới → Học sinh chơi trực tiếp trên lớp và sử dụng chuông để bấm trả lời câu hỏi.

Ví dụ minh họa: GV thiết kế luật chơi và nội dung các câu hỏi (Câu hỏi có tính đặt vấn đề, gợi mở vào bài mới) xuất hiện trên trò chơi để HS nhìn thấy và nắm được luật chơi, cách chơi của TCHT (Xem hình 1,2).

Bài 7. Quyền năng của người kể chuyện

Đọc: Văn bản: Người cầm quyền khôi phục uy quyền (V. Huy-gô)

(SGK Ngữ văn 10, tập 2, bộ Kết nối tri thức với cuộc sống)

KHOẢNG ĐỘNG  **CHÂN DUNG VĂN HỌC**

LUẬT CHƠI

Có một tác giả văn học ẩn trong 6 mảnh ghép. Theo thứ tự chọn các mảnh ghép. Mỗi mảnh ghép chứa một câu hỏi. Mỗi mảnh ghép có 10 giây suy nghĩ. Trả lời đúng mảnh ghép sẽ mở ra. Câu trả lời đúng được 10 điểm. Các em có thể tìm tên tác giả văn học ẩn sau mảnh ghép khi mảnh ghép cuối cùng được mở. Tìm đúng tên tác giả văn học được 2 điểm thưởng. Bạn nào đạt tổng điểm cao hơn sẽ là đội chiến thắng.

1	2
3	4
5	6

Hình 1. Luật chơi mẫu và các ô câu hỏi

KHOẢNG ĐỘNG  **CHÂN DUNG VĂN HỌC**

Câu 3: Điền từ còn thiếu vào chỗ trống:
"Văn học Việt Nam từ thế kỉ X đến hết thế kỉ được gọi là văn học trung đại".

1	2
3	4
5	6

Hình 2. Ô chữ và câu hỏi gợi ý

3.3.2. Trò chơi tìm hiểu bài

Nếu như trò chơi khởi động để tạo tâm thế trước khi bước vào bài mới thì việc tổ chức dạy học bằng trò chơi học tập trong hoạt động hình thành kiến thức giúp học sinh lĩnh hội kiến thức trong quá trình học tập trên lớp. Tuy nhiên, tổ chức dạy học bằng trò chơi học tập cần phải đảm bảo các hoạt động, kiến thức lĩnh hội của học sinh khi tham gia quá trình học tập.

Trò chơi: Vòng quay văn học

- Giới thiệu trò chơi: Trò chơi vòng quay văn học trong dạy học được hiểu: giáo viên thiết kế một vòng quay văn học chứa các số thứ tự 1-2-3-4-5-6. Ở mỗi số sẽ chứa một câu hỏi bất kì về nội dung của bài học. Học sinh chọn và trả lời.

- Mục đích: Giúp học sinh phát huy tính nhanh nhạy, tư duy của các em HS. Hướng sự chú ý tập trung của HS vào bài học; giúp HS rèn luyện trí nhớ, trí thông minh và phản ứng nhanh; tạo hứng thú học tập cho HS.

- Chuẩn bị: GV thiết kế trên máy tính một vòng quay văn học có chứa 6 ô (hoặc có thể hơn) để trình chiếu với các nội dung câu hỏi liên quan tới từng con số (Ví dụ: Ô số 1 là câu hỏi 1, Ô số 2 là câu hỏi 2...). GV có thể đọc trực tiếp hoặc trình chiếu trước HS. Trong các câu hỏi gợi ý có thể thêm các hình ảnh, âm thanh trực quan giúp trò chơi thêm sinh động, hấp dẫn hơn.

- Cách chơi: GV cho HS xung phong hoặc quay số, bốc thăm ngẫu nhiên để chọn từng HS tham gia. HS quay số ngẫu nhiên, GV đọc hoặc trình chiếu câu hỏi mà học sinh quay vào. HS suy nghĩ trong vòng 10 giây để trả lời. Nếu trả lời đúng đáp án thì sẽ được điểm cộng hoặc phần quà, nếu trả lời sai thì nhường cơ hội cho bạn khác. Ai trả lời đúng nhiều câu hỏi nhất và nhanh nhất sẽ là người chiến thắng. Cuối trò chơi, GV nhận xét, đánh giá và chuẩn hóa lại nội dung HS trả lời sai.

- Cách thiết kế: GV tìm hiểu tình hình nội dung bài học → Thiết kế trò chơi ở thời điểm HS đang tìm hiểu bài mới → GV thiết kế tên *Vòng quay văn học* và luật chơi (Học sinh chỉ chơi duy nhất một lần, nếu trả lời sai thì cơ hội được trao cho bạn khác. HS trả lời mỗi câu hỏi trong 10 giây, trả lời đúng được 10 điểm. HS trả lời đúng nhiều câu hỏi nhất sẽ là người chiến thắng) → Nội dung trò chơi xoay quanh kiến thức của nội dung GV đang giảng dạy thời điểm đó → Học sinh chơi trực tiếp trên lớp và sử dụng chuông để bấm trả lời câu hỏi.

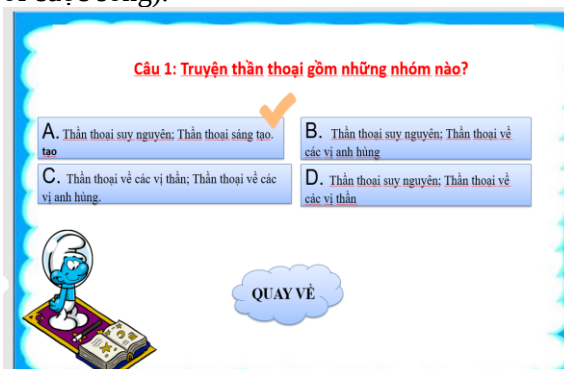
Ví dụ: GV thiết kế một vòng quay văn học và câu hỏi tương ứng. Câu hỏi có thể trắc nghiệm, tự luận hoặc hết hợp, câu hỏi đúng/sai... (Xem hình 3, 4).

Bài 1. Sức hấp dẫn của truyện kể

Đọc: Văn bản *Truyện kể về các vị thần sáng tạo thế giới*
(SGK Ngữ văn 10, tập 1, bộ Kết nối tri thức với cuộc sống).



Hình 3. Giao diện trò chơi



Hình 4. Câu hỏi gợi ý

3.3.3. Trò chơi củng cố, khắc sâu kiến thức

Nhóm trò chơi học tập này được sử dụng sau khi HS đã được học một nội dung hoặc kỹ năng nào đó và thường là nhóm trò chơi được GV sử dụng nhiều nhất. Những kiến thức và kỹ năng đã học là cơ sở để HS thực hiện những trò chơi học tập. Bởi, mục tiêu của trò chơi học tập này nhằm

khuyến khích HS vận dụng kiến thức, kĩ năng đã học để giải quyết những nhiệm vụ học tập đặt ra trong trò chơi. Thiết kế những trò chơi học tập này, GV phải sử dụng linh hoạt phép tùy biến để tạo ra những trò chơi học tập đa dạng về hình thức nhưng đảm bảo phù hợp với mức độ và nội dung bài học.

Với sự phát triển của CNTT- Khoa học công nghệ, trong quá trình dạy và học của GV và HS, các ứng dụng hỗ trợ dạy học cho GV ngày càng được sử dụng phổ biến. Tuy nhiên để hiểu hơn về các ứng dụng hỗ trợ trong việc sử dụng trò chơi vào trong học tập thì cần phải có sự hiểu biết, tìm tòi cách sử dụng của các ứng dụng CNTT trong việc hỗ trợ dạy học cho GV. Sự hỗ trợ của một số phần mềm, ứng dụng có thể gọi bằng “Mô hình dạy học kết hợp”. Việc ứng dụng trò chơi học tập thông qua sự hỗ trợ của Internet, các ứng dụng dạy học có những lợi ích: sự phát triển của khoa học công nghệ, tăng sự chủ động tham gia bài giảng của người học, đảm bảo tương tác trực tiếp. Thay vì giáo viên sử dụng trò chơi truyền thống như: đuổi hình bắt chữ, trắc nghiệm đơn thuần... thì việc sử dụng trò chơi hiện đại vào quá trình dạy học ở hoạt động luyện tập, củng cố sẽ giúp HS hứng thú, linh hoạt, khắc sâu lại bài học và tạo thoải mái, nhẹ nhàng khi kết thúc tiết học. Hiện nay, có khá nhiều trò chơi hiện đại thường được GV sử dụng như: quizizz, kahoot... Tuy nhiên, ở một số trò chơi loại này, HS dễ dàng “gian lận” khi tham gia trò chơi. Thế nên, khi GV thiết kế trò chơi thì nên cân trọng lựa chọn một số trò chơi mang tính công bằng và chống “gian lận”.

Blocket- một ứng dụng thiết kế trò chơi học tập được chúng tôi thiết kế và sử dụng nhiều trong quá trình dạy học nhờ sự hỗ trợ từ Internet. Theo khảo sát thì đây là trò chơi học tập mà học sinh rất hứng thú, nắm được kiến thức của bài và đảm bảo khó gian lận trong lúc chơi nhưng trò chơi vẫn chưa phổ biến nhiều hiện nay.

- Giới thiệu trò chơi: trò chơi được thiết kế trên ứng dụng Blocket dưới sự hỗ trợ của CNTT là trò chơi giúp GV thiết kế với đa dạng hình thức và cách chơi. Với trò chơi này, GV có thể sử dụng một số mẫu giao diện, hình thức chơi và tránh được vấn đề mất nhiều thời gian trong việc thiết kế trò chơi. GV chỉ cần chuẩn bị bộ câu hỏi và tiến hành thiết kế dựa trên một số kiểu chơi của từng loại trò chơi.

- Mục đích: Giúp HS phát huy tính tích cực, chủ động và tư duy nhanh nhạy của các em. Hướng sự chú ý tập trung của HS vào bài học; giúp HS củng cố và khắc ghi lại kiến thức của bài; tạo hứng thú học tập cho HS trước khi kết thúc tiết học.

- Chuẩn bị: GV thiết kế trên máy tính một trò chơi với một hoặc nhiều cách chơi khác nhau. GV chuẩn bị bộ câu hỏi trắc nghiệm củng cố lại kiến thức của hoạt động. Ngoài ra GV chuẩn bị luật chơi để thông báo cho HS trước khi tiến hành chơi.

- Cách chơi: GV cho HS đăng nhập vào ứng dụng trò chơi và điền tên hoặc biểu tượng. Học sinh sẽ lần lượt trả lời câu hỏi trong vòng 5-10 phút (GV linh hoạt thời gian hoạt động luyện tập để thiết kế). Sau khi hết thời gian, GV trình chiếu bảng xếp hạng, tỉ lệ HS trả lời đúng. Nếu HS trả lời đúng nhiều nhất sẽ là người chiến thắng và được cộng điểm thưởng. GV nhận xét, rút kinh nghiệm và chuẩn hóa nội dung HS trả lời sai.

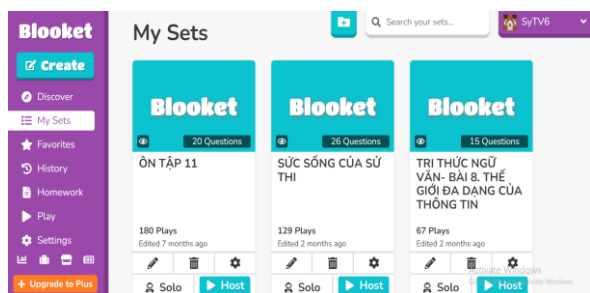
- Cách thiết kế: GV tìm hiểu tình hình nội dung bài học → Thiết kế trò chơi ở thời điểm HS học xong hoạt động hình thành kiến thức → GV thiết kế tên và luật chơi (Học sinh chỉ chơi duy nhất một lần, nếu trả lời sai thì vẫn tiếp tục trả lời, mỗi câu hỏi có 10 giây để trả lời. Sau trò chơi, HS xếp hạng nhất là người chiến thắng) → Nội dung trò chơi xoay quanh bài học nhằm củng cố lại bài mới → Học sinh tham gia trò chơi cần sử dụng điện thoại có kết nối Internet.

Ví dụ: GV thiết kế các câu hỏi gợi ý trên ứng dụng Blocket. Câu hỏi có thể chọn 1 đáp án đúng hoặc nhiều hơn, câu hỏi đúng/sai/ điền khuyết... phụ thuộc vào việc GV đặt câu hỏi và đáp án (Xem hình 5, 6).

Bài 8. Thế giới đa dạng của thông tin

Tiết: Đọc: Tri thức Ngữ văn

(SGK Ngữ văn 10, tập 2, bộ Kết nối tri thức với cuộc sống)



Hình 5. Giao diện trò chơi trên Blooket



Hình 6. Câu hỏi gợi ý

3.4. Những kết quả thực nghiệm

Qua quá trình nghiên cứu và thực nghiệm ở một số lớp 10 tại Trường THPT FPT, TP. Đà Nẵng trong năm học 2022-2023, chúng tôi đã lập bảng điều tra, khảo sát về thái độ của HS đối với TCHT và quan sát trực tiếp HS chơi TCHT, kết quả thu được như trong bảng 1:

Bảng 1. Kết quả đánh giá về thái độ tham gia TCHT môn Ngữ văn lớp 10 của các lớp năm học 2022-2023 (%)

Lớp	Số	Thái độ tham gia, hứng thú học tập (%)		
		Thờ ơ, Không hứng thú	Ít tích cực	Tích cực, Rất hứng thú
10A2	28	0	3,5	96,5
10A15	33	0	3,3	96,7

Kết quả tại Bảng 1 cho thấy, đa số HS (trên 90% HS các lớp) rất tích cực và hứng thú tham gia TCHT, các em chơi rất sôi nổi, hào hứng và muốn phát huy hết khả năng của mình để chiến thắng; số HS tham gia ít tích cực, ít sôi nổi chiếm tỉ lệ ít (từ 3-3,5%), tỉ lệ này hay trông chờ, ỉ lại vào số HS tích cực, còn thái độ thờ ơ, không hứng thú khi HS tham gia trò chơi chiếm tỉ lệ 0%. Điều đó có thể cho thấy, HS tích cực, chủ động và hứng thú khi tham gia trò chơi trong giờ học có sử dụng TCHT của GV.

Qua quá trình kiểm tra (tự luận) ở các bài có tổ chức trò chơi, chấm điểm và đánh giá kết quả học tập HS, chúng tôi thu được kết quả như trong bảng 2:

Bảng 2. Kết quả học tập của các lớp 10 ở bài thực nghiệm có tổ chức TCHT năm học 2022-2023 (%)

Lớp	Số	Tốt	Khá	Đạt	Chưa đạt
10A2	28	17,9	56,8	25,3	0
10A15	33	9,1	61,4	29,5	0

Kết quả tại bảng 2 đã phản ánh hiệu quả của TCHT, giúp HS tích cực tìm hiểu bài học để chiến thắng trong trò chơi; qua đó, các em lĩnh hội tốt các kiến thức mới, ghi nhớ sâu hơn. Có tới trên 70% HS đạt kết quả khá, tốt, tỉ lệ HS đạt kết quả loại đạt (25-29%). Đặc biệt, tất cả các em HS đều đạt điểm từ loại đạt trở nên.

4. Kết luận

Trong quá trình tổ chức thiết kế trò chơi học tập cho học sinh, GV cần sử dụng phối hợp trò chơi với các phương pháp dạy học khác, không tổ chức trò chơi quá lâu. Những trò chơi được lựa chọn phải dễ tổ chức và thực hiện, phù hợp với đặc điểm và khả năng của HS với quỹ thời gian, với hoàn cảnh, điều kiện thực tế của lớp học. Đặc biệt, giáo viên khi thiết kế và tổ chức trò chơi cần đảm bảo nội dung, mục đích dạy học và nắm được yêu cầu của trò chơi học tập.

Người chơi phải nắm được quy tắc chơi và tôn trọng luật chơi. Tạo điều kiện cho HS tham gia tổ chức điều khiển tất cả các khâu từ chuẩn bị, tiến hành trò chơi và đánh giá sau khi chơi nhằm phát huy tính tích cực, chủ động của HS. Trò chơi trong dạy học phải được sử dụng luân phiên, thay đổi một cách linh hoạt, hợp lí và không gây nhàm chán. Trong khi tổ chức sử dụng trò chơi trong dạy học GV phải thường xuyên theo dõi, quan sát và bao quát lớp học để kịp thời giúp đỡ

các em khi tham gia trò chơi, song cũng không quá nhấn mạnh vào yếu tố thảo luận để nhận ra ý nghĩa giáo dục của trò chơi.

TÀI LIỆU THAM KHẢO/ REFERENCES

- [1] Q. T. T. Le and H. P. Tran, "Designing experiential games to teach legends to 6th graders," *Education Magazine*, no. 489, pp. 21-26, November 2020.
- [2] H. P. Tran, "Some guidelines for teaching the design of lower secondary school Literature in the direction of developing students' ability," *Education Journal, Hanoi National University of Education*, vol. 89, pp. 145-150, 2019.
- [3] H. P. Tran, "Using language games to develop creativity in elementary school students," *Journal of Science, Hanoi National University of Education*, vol. 63, no. 12, pp. 21-28, 2018.
- [4] T. H. Tran, T. L. A. Ha, and T. H. N. Nguyen, "Design and use learning games to organize teaching and learning about chromosomal content- Natural Science 9- to develop cooperative capacity for students," *Educational Sciences*, vol. 66, no. 4G, pp. 150-160, 2021.
- [5] C. T. T. Le, H. H. Phan, and P. T. T. Truong, "Using learning games in teaching natural science Grade 6," *Educational Journal*, vol. 23, no. 02, pp. 7-11, 2023.
- [6] V. D. Nguyen, "Teaching Methods of Literature," *Education Journal*, no. 8, pp. 20-22, 2012.
- [7] T. K. A. Nguyen, "Some guidelines for teaching design of lower secondary school Literature subject to the orientation of capacity development," *Education Journal*, special issue, pp. 145-150, December 2019.
- [8] A. T. Nguyen, "Kid's games", Women Publishing House, 2018.
- [9] N. D. H. Ton, "Designing and Organizing learning games for children at kindergarten", *UED Journal of social Sciences, Humanities and Education*, vol.4, no.01, pp.76-80, 2014.
- [10] F. Carmichael (Translator by V. M. Pham), *Introduction to Game Theory*, Hong Duc Publishing House, 2016.
- [11] T. H. Phan, "Organizing games from capacity development students in the day of grade 11," *Education Magazine*, Special issue, pp. 124-128, May 02, 2020.