

THIẾT KẾ TRÒ CHƠI DẠY HỌC VẦN SÁCH KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG CHO HỌC SINH LỚP 1

Nguyễn Thị Dung, Phạm Thị Phương Mai,
Nguyễn Thị Minh Thu, Lê Thị Thủy
Khoa Giáo dục Tiểu học và Mầm non
Email: dungnguyendhhp@gmail.com

Ngày nhận bài: 09/5/2022

Ngày PB đánh giá: 07/7/2022

Ngày duyệt đăng: 28/7/2022

TÓM TẮT: Thiết kế trò chơi dạy học vần sách “Kết nối tri thức với cuộc sống” cho học sinh lớp 1 là một giải pháp mang tính hiệu quả cao. Trò chơi không chỉ kích thích sự hứng thú của học sinh, phát triển tư duy, rèn luyện khả năng nhanh tay, nhanh mắt, sự chú ý tập trung mà còn phát triển được các kỹ năng sử dụng Tiếng Việt cho học sinh. Với học sinh lớp 1, không thể áp dụng cách dạy khô khan, rập khuôn, thiếu sáng tạo. Một giờ học sinh động, nhiều kênh hình bằng cách sử dụng trò chơi học tập sẽ tăng thêm phần hứng thú với giờ học, tránh tình trạng buồn chán, mất tập trung ở trẻ. Việc lựa chọn và tổ chức trò chơi học vần trong một tiết dạy cần chú ý đảm bảo các nguyên tắc nhất định, đảm bảo mục tiêu hình thành và phát triển năng lực toàn diện cho học sinh. Bài báo tập trung nghiên cứu vai trò của trò chơi học tập trong dạy học âm cho học sinh lớp 1 (bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống), từ đó thiết kế các trò chơi để vận dụng vào tiết học âm, nhằm kích thích hứng thú học tập cho học sinh (HS) và nâng cao chất lượng dạy học bộ môn Tiếng Việt ở trường Tiểu học trên địa bàn thành phố Hải Phòng.

Từ khóa: Thiết kế, trò chơi học tập, học sinh lớp 1, sách Kết nối tri thức với cuộc sống

DESIGNING GAMES TO TEACH VIETNAMESE PHONICS IN THE BOOK “CONNECTING KNOWLEDGE TO LIFE” FOR THE 1ST GRADERS

ABSTRACT: Designing games to teach Vietnamese phonics with the book “Connecting knowledge with life” for the 1st graders is a highly effective solution. Games not only stimulates students’ interest, develops thinking, trains quick reactions and ability to concentrate, but also helps learners develop their skills in using Vietnamese. For the first graders, it is impossible to apply the dry, stereotypical and uncreative method of teaching. A lively lesson with the multi-channel approach using the learning games will help children increase their interest and avoid the boredom

as well as the distraction in their learning. The selection and the organization of phonics learning games in a lesson need to ensure certain principles such as forming and developing comprehensive competencies for students. The article focuses on the role of applying the learning games in teaching phonics to the 1st graders (The book series “Connecting Knowledge to Life”), so that teachers can design games to apply to phonics lessons. This helps stimulate the children's interest in learning and improve the quality of teaching the subject of Vietnamese at primary schools in Hai Phong city.

Key words: Design, learning games, the 1st graders, the book “Connecting Knowledge To Life

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

Hiện nay, việc đổi mới phương pháp dạy học trong nhà trường tiểu học nhằm hướng tới nền giáo dục tiên tiến luôn là vấn đề được chú trọng. Một trong những đổi mới tiêu biểu trong giai đoạn hiện nay có thể nói đến đó là sự “thay áo” của bộ SGK theo chương trình Giáo dục Phổ thông 2018. Trong đó, bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống được nhiều trường Tiểu học trên địa bàn thành phố Hải Phòng lựa chọn. Đặc biệt, với nội dung học vần – đơn vị kiến thức đầu tiên mà học sinh (HS) làm quen khi bước vào ngưỡng cửa tiểu học, không thể áp dụng cách dạy khô khan, rập khuôn, thiếu sáng tạo. Với nội dung này, trẻ có thể nhanh chóng nhớ được mặt chữ nhưng cũng rất nhanh quên. Giáo viên (GV) cần có biện pháp giúp trẻ có hứng thú học tập, học với niềm thích thú, học mà chơi, chơi mà học, say mê với tất cả các môn học nói chung và nội dung Học vần nói riêng. Chính vì vậy, việc thiết kế trò chơi học tập trong giờ dạy học vần là một việc hết sức cần thiết. Trò chơi không chỉ kích thích được hứng thú của HS mà còn phát triển được khả năng tư duy, sáng tạo

cũng như khả năng ghi nhớ của các em đối với nội dung học vần.

II. TỔNG QUAN NGHIÊN CỨU

Trò chơi: Trong quá trình tìm hiểu các công trình nghiên cứu của cộng đồng khoa học trong và ngoài nước, chúng tôi đã chất lọc và lựa chọn được những quan niệm phù hợp nhất để phục vụ cho bài nghiên cứu của mình: Piagie (2017) cho rằng: trò chơi là hoạt động trí tuệ thuần túy, là một nhân tố quan trọng đối với sự phát triển trí tuệ. Theo quan điểm macxit, các nhà khoa học Xô Viết đã khẳng định rằng: trò chơi có nguồn gốc từ lao động và mang bản chất xã hội, trò chơi được truyền thụ từ thế hệ này sang thế hệ khác chủ yếu bằng con đường giáo dục. Theo tác giả Đặng Thành Hưng (2002), trò chơi là một thuật ngữ có hai nghĩa khác nhau: *Một là*, kiểu loại phổ biến của chơi. Nó chính là chơi có luật và có tính cạnh tranh hoặc tính thách thức đối với người tham gia; *Hai là*, những thứ công việc được tổ chức và tiến hành dưới hình thức chơi, như chơi bằng chơi, học bằng chơi, giao tiếp bằng chơi, rèn luyện thân thể dưới hình thức chơi ... Trò chơi đều có quy tắc, nhiệm vụ và yêu cầu, tức là có tổ chức và thiết kế, nếu

không có những yếu tố này thì trò chơi không thể diễn ra. Như vậy, trò chơi là tập hợp các yếu tố chơi, có hệ thống, có tổ chức, vì thế luật chơi chính là phương tiện tổ chức tập hợp đó.

Trò chơi học tập: Qua nghiên cứu, chúng tôi nhận thấy có nhiều quan niệm khác nhau về trò chơi học tập. Tổng hợp các lý thuyết nghiên cứu về trò chơi học tập của các nhà nghiên cứu Xô Viết, tác giả Trương Thị Xuân Huệ (2004) trong công trình “Xây dựng và sử dụng phương pháp trò chơi phát triển nhằm hình thành biểu tượng toán ban đầu cho trẻ 5 - 6 tuổi” khẳng định rằng trò chơi học tập được hiểu là trò chơi có nhiệm vụ giáo dục, có nội dung và luật chơi cho trước do người lớn sáng tác và đưa vào cuộc sống của trẻ. Tác giả Đặng Thành Hưng (2002) cho rằng những trò chơi giáo dục được lựa chọn và sử dụng trực tiếp để dạy học, tuân theo mục đích, nội dung, các nguyên tắc và phương pháp dạy học, có chức năng tổ chức, hướng dẫn và động viên HS tìm kiếm, lĩnh hội tri thức, học tập, rèn luyện kỹ năng, tích lũy, phát triển các phương thức hoạt động và hành vi ứng xử xã hội, văn hóa, đạo đức, thẩm mỹ, pháp luật, khoa học, ngôn ngữ, cải thiện, phát triển thể chất, tức là tổ chức và hướng dẫn quá trình học tập của HS khi tham gia trò chơi gọi là trò chơi học tập.

III. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

1. Thực trạng tổ chức trò chơi trong dạy học Học vần môn Tiếng Việt 1

Để tìm hiểu thực trạng tổ chức hoạt động trò chơi dạy học vần sách Tiếng Việt lớp 1 - bộ “Kết nối tri thức với cuộc sống”,

chúng tôi đã trực tiếp khảo sát ý kiến của toàn bộ GV khối lớp 1 tại 3 trường Tiểu học Nguyễn Đức Cảnh, Trần Thành Ngọ và Lê Hồng Phong. Khi trao đổi với GV và HS khối 1 ở 3 trường Tiểu học, chúng tôi thu được kết quả như sau: đối với GV, 81% GV có nhận thức đúng đắn về tầm quan trọng của trò chơi học tập đối với việc tạo hứng thú học tập và thu hút sự tập trung chú ý của HS trong các môn học nói chung trong dạy học vần nói riêng, 36% GV thường xuyên vận dụng phương pháp trò chơi trong tiết dạy vần Tiếng Việt và mang lại hiệu quả cao; Về phía HS, số lượng hứng thú với tiết học vần đạt 66%, 94% HS thích thú với những tiết học có sử dụng trò chơi học tập, các em hăng hái, tích cực, tập trung hơn trong giờ học.

Trong quá trình tìm hiểu giáo án cũng như dự giờ các tiết dạy về âm của GV tại 3 trường Tiểu học, chúng tôi nhận thấy đa số GV đều biết vận dụng các phương tiện dạy học hiện đại vào tiết học, làm đúng quy trình của tiết dạy vần, đặc biệt là luôn chú ý đến việc dạy học gắn với phát triển tính tích cực, chủ động, sáng tạo cho HS, giúp các em hứng thú trong tiết học với các trò chơi học tập sinh động và thú vị. Phương pháp được áp dụng trong những tiết học này cũng rất phong phú và đa dạng, mang lại hiệu quả tương đối cao, đặc biệt là phương pháp trò chơi học tập.

Thông qua điều tra thực trạng có thể thấy việc tổ chức trò chơi học tập bộ sách “Kết nối tri thức với cuộc sống” mang hiệu quả chất lượng cao hơn rất nhiều so với cách dạy học truyền thống. GV đưa những nội dung đã học cũng như củng cố

lại nội dung bài học vào các trò chơi. Không chỉ GV mà HS rất hứng thú khi được tham gia trò chơi, trò chơi gắn liền với kiến thức cần đạt của bài học nên kiến thức của bài học được HS tiếp thu khá nhanh và được khắc sâu hơn làm cho tiết học trở nên vui vẻ, sinh động, hấp dẫn.

Tuy nhiên, hướng dẫn tổ chức trong sách GV Tiếng Việt lớp 1 sách “Kết nối tri thức với cuộc sống” còn đơn điệu, chưa rõ ràng về mặt nội dung, luật chơi và cách chơi còn chưa chặt chẽ, cụ thể, một số trò chơi còn yêu cầu chuẩn bị phức tạp. Do đặc điểm hiếu động của HS dẫn đến tình trạng GV khó quản lý lớp nên chưa kích thích được hứng thú học tập của HS, hiệu quả học đạt được không cao. Trong bài báo này chúng tôi xây dựng một số trò chơi để áp dụng, sự

chuẩn bị đơn giản, không chỉ phù hợp với môi trường lớp học mà còn phù hợp với GV và HS, giúp hiệu quả đạt được trong giờ học vẫn lớp 1.

2. Thiết kế một số trò chơi dạy học vận môn Tiếng Việt 1

Với mong muốn tạo cho HS môi trường học tập thú vị, sinh động, giúp các em tiếp thu bài nhanh và thêm yêu thích môn học Tiếng Việt, chúng tôi dựa vào nội dung kiến thức sách giáo khoa Tiếng Việt lớp 1 - bộ “Kết nối tri thức với cuộc sống” để xây dựng các trò chơi nhằm nâng cao chất lượng và hiệu quả một giờ học vẫn, đồng thời giúp HS phát triển được tư duy, khả năng ghi nhớ, kích thích được sự hứng thú, giúp kiến thức của các em được khắc sâu, vững chắc sau mỗi giờ học.

Trò chơi: Chiếc nón kì diệu

Qua trò chơi học sinh được luyện đọc, viết những từ ứng dụng chứa các vần đang học, rèn luyện kỹ năng quan sát, phát triển kỹ năng phân tích, suy luận.

Mục đích



Chuẩn bị



Để tiến hành trò chơi một cách hiệu quả, GV chuẩn bị một hình tròn bằng xốp hoặc bìa cứng có trục ở giữa, trên trục gắn một mũi tên bằng bìa cứng. Trên hình tròn có chia các ô ghi các vần cần ôn; HS phải có bảng con, phấn.

CÁCH TIẾN HÀNH

GV chia lớp thành các nhóm có số lượng thành viên bằng nhau. Các nhóm oẳn tù tì xem nhóm nào được quay trước. Mỗi tên dừng ở vần nào, giáo viên sẽ đọc một câu hỏi mà đáp án có chứa vần vừa quay vào, các nhóm bàn bạc tìm xem đó là từ nào và viết vào bảng. Khi có hiệu lệnh, các nhóm phải giơ bảng. Nhóm nào tìm được đúng từ được 10 điểm. Sau 2 lượt chơi, nhóm nào nhiều điểm nhất sẽ giành chiến thắng.



Bài 80: Ôn tập và kể chuyện

GV chia lớp thành các nhóm có số lượng thành viên bằng nhau. Các nhóm oẳn tù tì xem nhóm nào được quay trước. Mỗi tên dừng ở vần nào, GV sẽ đọc một câu hỏi mà đáp án có chứa vần vừa quay vào, các nhóm bàn bạc tìm xem đó là từ nào và viết vào bảng. Khi có hiệu lệnh, các nhóm phải giơ bảng. Nhóm nào tìm đúng từ được 10 điểm. Sau 2 lượt chơi, nhóm nào nhiều điểm nhất sẽ giành chiến thắng.



Mỗi tên dừng ở vần “*uou*” GV đọc câu đố

Con gì chạy thật là nhanh

Có đôi sừng nhỏ giống cành cây khô

Các nhóm bàn bạc và viết kết quả vào bảng con. Khi có hiệu lệnh, các nhóm giơ bảng lên. Nhóm nào trả lời được nhiều đáp án đúng hơn sẽ chiến thắng. Lần lượt chơi như vậy thêm 4-5 vòng.

Hiệu quả

Trò chơi tuy có nhiều ưu điểm nổi bật, song sự bắt mắt của vòng quay đôi khi sẽ khiến trẻ mất tập trung, không chú ý tới nội dung kiến thức cần nắm



Trò chơi: Ai nhanh, ai đúng

Mục đích

Trò chơi giúp HS phát triển kỹ năng nghe và viết các vần đã học, có thể sử dụng để kiểm tra bài cũ, thời gian diễn ra từ 3 phút đến 5 phút.

Chuẩn bị

Những dụng cụ cần thiết của trò chơi gồm có phiếu điền vần, bút màu và nam châm.

on

an

Cách tiến hành

GV chia lớp thành 4 nhóm nhỏ, phát cho mỗi nhóm các phiếu điền vần, mỗi phiếu là một vần. GV sẽ lần lượt đọc các vần, nhiệm vụ của HS là dùng bút màu viết vần nghe được vào phiếu và nhanh chân đem dán lên bảng. Sau khi kết thúc, nhóm nào viết được đúng nhiều vần nhất sẽ chiến thắng.

Ở bài 75: **Ôn tập và kể chuyện (SGK TV 1 tập 1)** GV có thể sử dụng trò chơi để giúp HS ôn tập lại các vần đã học. GV chia lớp thành 4 nhóm tương ứng với 4 tổ và phát cho mỗi nhóm các phiếu để điền vần. GV sẽ đọc lần lượt các từ hoặc tiếng ngẫu nhiên có chứa các vần đã học. Nhiệm vụ của HS là lắng nghe và viết vần tương ứng vào phiếu, mỗi phiếu chỉ được viết một vần. Ví dụ: Khi GV đọc từ “mèo *mướp*” thì HS phải viết được vào phiếu vần “eo” hoặc vần “uop” và nhanh chóng đem dính lên bảng. Sau khi hết thời gian, các nhóm nhận xét bài của nhau. Đội nào viết đúng được nhiều vần nhất sẽ giành chiến thắng.

Hiệu quả

Trò chơi: Bingo

HS tiểu học thường thích thú với những trò chơi vui vẻ, bắt mắt nên trò chơi này khó thu hút HS.

Mục đích

Mục đích của trò chơi là giúp củng cố, khắc sâu âm - vần, thu hút sự chú ý của HS. Trò chơi này sử dụng hiệu quả trong khâu củng cố của các tiết học âm (hoặc vần).

Chuẩn bị

Để tổ chức trò chơi, GV cần chuẩn bị phiếu được chia thành 16 ô vuông, mỗi ô vuông có một từ khác nhau, GV cần chuẩn bị số lượng phiếu tương ứng với số HS trong lớp và yêu cầu các em chuẩn bị bút màu.

Cách tiến hành

Trò chơi được tổ chức như sau: Giáo viên phát cho mỗi học sinh một phiếu, các em tự viết các âm, vần mình đã học, sau đó GV lần lượt đọc các tiếng, âm, vần. Nếu phiếu của học sinh có các tiếng, âm, vần giáo viên vừa đọc thì các em sẽ dùng bút màu đánh X vào ô đó. Ai hoàn thành được 4 ô hàng ngang, dọc, chéo bất kì đầu tiên sẽ hô "Bingo", 3 HS hoàn thành đầu tiên sẽ được tuyên dương.



Hiệu quả

Ưu điểm của trò chơi này là thu hút được sự chú ý của HS, giúp các em giải tỏa căng thẳng sau những giờ học, đồng thời rèn luyện cho HS khả năng nhanh tay, nhanh mắt của mình. Nhưng có thể có những HS quan sát phiếu bài tập của nhau, như vậy GV sẽ không thể kiểm tra được kiến thức HS đã nắm được trong quá trình học.



Trò chơi: Câu đố

Mục đích

Giúp HS mở rộng vốn từ, nâng cao vốn sống, rèn luyện khả năng tư duy, phân tích. Trò chơi có thể sử dụng trước khi luyện đọc tiết 2 (giáo viên cho học sinh giải đố và lấy đáp án đó làm ngữ liệu luyện đọc hoặc trong thời gian củng cố).

Chuẩn bị

Trước khi tổ chức, GV cần chuẩn bị các câu đố chứa vần của bài học, đồng thời yêu cầu HS chuẩn bị phấn, bảng con.

Cách tiến hành

GV chia lớp thành các đội (các đội có số thành viên bằng nhau). GV nêu câu đố, các đội suy nghĩ, bàn bạc và đưa ra câu trả lời. Các đội viết đáp án vào bảng con và giơ lên. Đội nào có đáp án đúng được 10 điểm. Sau khi đọc hết câu đố, đội nào nhiều điểm hơn là đội thắng cuộc.

“Con gì bốn vó
Ngực nở bụng thon
Rung rinh chiếc bờm
Phi nhanh như gió?”

Bài 24: ua ưa (SGK TV1 tập 1)

- Sau khi kết thúc tiết 1, GV có thể sử dụng trò chơi để củng cố lại vần đã học cho HS.
- GV chia lớp thành 4 nhóm tương ứng với 4 tổ. GV sẽ đọc câu đố, nhiệm vụ của các nhóm là viết đáp án vào bảng con và giơ lên.
- GV sẽ mời đại diện các nhóm đánh vần đáp án nhóm mình viết và nhóm còn lại nhận xét.

=> HS viết đáp án “con ngựa” vào bảng. Đại diện nhóm phải đánh vần đúng từ “con ngựa” và nhận biết được có vần “ua” xuất hiện. GV đọc từ 4 - 5 câu đố, nhóm nào có số lần đúng nhiều nhất sẽ thắng cuộc.



Qua trò chơi “Câu đố”, HS được mở rộng vốn từ, nâng cao vốn sống, rèn luyện khả năng tư duy, phân tích, mở rộng hiểu biết qua các câu đố. Tuy nhiên, trò chơi này sẽ chỉ tập trung vào một số em đọc, nghe nhiều các kiến thức bên ngoài, đa số HS lớp 1 còn mãi chơi, chưa tìm hiểu hay nghe nhiều về các câu đố.

Trò chơi: Đoàn tàu vui nhộn

Mục đích

Trò chơi này giúp mở rộng vốn từ, nâng cao vốn sống, rèn luyện khả năng tư duy, phân tích cho HS lớp 1.

Chuẩn bị

Để tổ chức trò chơi một cách hiệu quả, GV cần chuẩn bị 4 đoàn tàu, mỗi đoàn có 4 toa làm bằng bìa cứng, trên mỗi toa là các hình ảnh vật phẩm mà đoàn tàu cần chở, có gắn nam châm. Ngoài ra, GV cần yêu cầu học sinh chuẩn bị các mảnh giấy trắng và bút viết.

Cách tiến hành

GV chia lớp thành 4 đội, mời đại diện các đội lên bốc thăm đoàn tàu mà mình cần làm việc. GV nêu yêu cầu của trò chơi: Mỗi nhóm đã chia là các nhóm điều tra viên kiểm tra các vật phẩm mà đoàn tàu chở, mỗi toa chở một loại vật phẩm. Dựa vào hình ảnh gắn trên mỗi toa tàu, các đội viết từ hoặc tiếng tương ứng với tên của vật phẩm đó vào mảnh giấy đã chuẩn bị và bỏ vào từng toa tàu. Thời gian dành cho các nhóm là 5 phút. Mỗi đáp án đúng được 5 điểm. Sau khi thời gian kết thúc, GV kiểm tra kết quả của mỗi đội và tính điểm, đội nào nhiều điểm hơn là đội thắng cuộc.

Ví dụ minh họa

Bài 60: Ôn tập và kể chuyện (SGK TV 1 tập 1)

GV chuẩn bị các thùng bằng bìa cứng, ghép 4-5 thùng thành một đoàn tàu. Mặt ngoài từng toa tàu sẽ dán các hình ảnh, tranh vẽ về các sự vật khác nhau nhưng phải chứa các vần đã học. GV chia lớp thành 4 nhóm nhỏ, đại diện các nhóm lên chọn đoàn tàu cho nhóm mình. HS trong nhóm bàn bạc, thảo luận và viết đáp án vào phiếu được chuẩn bị sẵn, sau đó bỏ vào từng toa tàu. Sau khi hoàn thành GV cho các nhóm nhận xét chéo cho nhau. GV có thể hỏi thêm HS rằng các từ có chứa vần gì đã học. Nhóm nào đúng nhiều từ hơn sẽ giành chiến thắng.

Hiệu quả

Trò chơi này có ưu điểm là giúp HS mở rộng vốn từ, nâng cao vốn sống, rèn luyện khả năng tư duy, trí tuệ của trẻ lớp 1, tuy nhiên trẻ sẽ hứng thú với đồ chơi hơn là bài học.

Những trò chơi mà chúng tôi thiết kế đều có cách tiến hành và dụng cụ chơi đơn giản, có thể vận dụng vào rất nhiều tiết học vần ở lớp 1, nhằm đem đến cho HS những tiết học thú vị, các em được “học mà chơi, chơi mà học”, từ đó nhanh chóng nhớ được mặt chữ và hoàn thiện các kỹ năng sử dụng tiếng Việt. Thiết kế và tiến hành vận dụng trò chơi trong dạy học vần sách “Kết nối tri thức với cuộc sống cho HS lớp 1 cần được GV nhìn nhận và xem xét thật kỹ sau đó mới đưa ra quyết định lựa chọn trò chơi phù hợp nhất với mỗi bài học trong chương trình cũng như phù hợp với điều kiện tổ chức trò chơi học tập của lớp nhằm nâng cao chất lượng và hiệu quả giờ học.

IV. KẾT LUẬN

Thiết kế, vận dụng trò chơi học tập trong dạy học vần sẽ mang lại hiệu quả rất

lớn, giúp GV hình thành và phát triển ở HS các kỹ năng sử dụng tiếng Việt (nghe, nói, đọc, viết) để học tập và giao tiếp trong các môi trường hoạt động của lứa tuổi; HS đọc, viết, nhớ được tất cả các vần trong Tiếng Việt một cách chính xác, từ đó biết ghép các âm với vần để tạo thành tiếng, từ mới; thông qua việc nắm được vần, HS có thể dễ dàng đánh vần, đọc thành tiếng các từ mới, hoàn thiện khả năng phát âm chính xác cho các em; thu hút sự chú ý, tạo hứng thú học tập, giúp HS được học tập trong không khí thoải mái, hăng hái, tích cực; Thông qua các trò chơi học tập giúp HS nhớ nhanh, nhớ lâu để lại ấn tượng sâu sắc về bài học. Thiết kế các trò chơi dạy học học vần, GV có thể mang đến cho HS những tiết học thú vị, sinh động, hiệu quả, giúp các em tiếp thu bài nhanh, ôn tập củng cố một cách dễ

dàng. Từ đó góp phần nâng cao chất lượng và hiệu quả dạy học nói chung và dạy học Tiếng Việt sách Kết nối tri thức với cuộc sống nói riêng.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Trương Thị Xuân Huệ (2004). *Xây dựng và sử dụng phương pháp trò chơi phát triển nhằm hình thành biểu tượng toán ban đầu cho trẻ 5- 6 tuổi*, Luận án tiến sĩ giáo dục, Hà Nội.

2. Bùi Mạnh Hùng (2020), *Tiếng Việt 1 (tập 1) Kết nối tri thức với cuộc sống*, Nxb Giáo dục Việt Nam.

3. Đặng Thành Hưng (2002), *Dạy học hiện đại: Lí luận, Biên pháp, Kỹ thuật*, Nxb Đại học Quốc gia Hà Nội.

4. Trần Mạnh Hưởng (2004), *Trò chơi học tập Tiếng Việt 2,3*, Nxb Giáo dục.

5. Lê Phương Liên (2020), *Tổ chức trò chơi học tập trong dạy - học Tiếng Việt lớp 1 (Theo chương trình phát triển năng lực)*, Nxb Đại học Quốc gia Hà Nội.

6. Lê Phương Nga (2002), *Phương pháp dạy học Tiếng Việt ở tiểu học I*. Nxb Đại học Sư phạm Hà Nội.

7. Quốc hội (2013), Nghị quyết hội nghị Trung ương 8 khóa XI về đổi mới căn bản, toàn diện giáo dục và đào tạo.

8. Hà Nhật Thăng (2001), *Tổ chức hoạt động vui chơi ở Tiểu học nhằm phát triển tâm lực, trí tuệ, thể lực cho học sinh*, Nxb Giáo dục.

9. Vũ Khắc Tuân (2004), *Trò chơi học âm - vần Tiếng Việt*, Nxb Giáo dục.

10. Piagie, G (2017). *Sự hình thành biểu tượng ở trẻ em*, Nxb Tri thức.