

BIỆN PHÁP PHÁT TRIỂN NĂNG LỰC THIẾT KẾ VÀ SỬ DỤNG TRÒ CHƠI HỌC TẬP TRONG DẠY HỌC SINH HỌC CHO SINH VIÊN SƯ PHẠM SINH HỌC

TRẦN THỊ KIM THỊ
TRẦN THỊ THANH THẢO
Trường Đại học Tây Nguyên

Nhận bài ngày 06/9/2025. Sửa chữa xong 14/10/2025. Duyệt đăng 15/10/2025.

Abstract

This article analyzes the theoretical foundations and presents a survey conducted among Biology pre-service teachers at Tay Nguyen University to evaluate their awareness and application of educational games in Biology teaching. The findings indicate that students still face limitations in their ability to design and implement learning games effectively. Based on these insights, the article proposes three key measures: developing self-study materials, applying micro-teaching methods, and integrating game-based activities into teaching practicum. These strategies aim to enhance students' competence in designing and using educational games, thereby improving teacher training quality and meeting the demands of general education reform.

Keywords: Biology education students, capacity development, design competence, educational games, measures.

1. Đặt vấn đề

Trong xu thế đổi mới giáo dục phổ thông (GDPT) hiện nay, Chương trình GDPT 2018 xác định rõ mục tiêu giáo dục là hình thành và phát triển toàn diện phẩm chất và năng lực học sinh (HS) thông qua các hoạt động dạy học tích cực, lấy HS làm trung tâm [1]. Vì vậy, người giáo viên không chỉ truyền thụ tri thức mà còn là người tổ chức hoạt động học tập, khơi gợi tính tự học, sáng tạo và năng lực của HS. Môn Sinh học là một môn khoa học tự nhiên quan trọng, góp phần phát triển tư duy khoa học, khả năng giải quyết vấn đề và năng lực vận dụng kiến thức vào thực tiễn cho HS. Tuy nhiên, thực tế cho thấy không ít HS còn gặp khó khăn khi tiếp cận nội dung môn học do tính trừu tượng và khô khan của kiến thức lý thuyết. Do đó, việc dạy học Sinh học trong Chương trình GDPT 2018 đòi hỏi giáo viên phải tích cực đổi mới phương pháp dạy học theo hướng phát triển năng lực HS, vì thế việc sử dụng trò chơi học tập (TCHT) là một hướng tiếp cận hiệu quả.

Sử dụng trò chơi trong dạy học là hoạt động giáo dục kết hợp yếu tố vui chơi và giải trí vào quá trình học tập. Đây là một dạng hoạt động trí tuệ tích cực vừa mang tính giải trí, vừa mang tính giáo dục. Giáo viên có thể tổ chức trò chơi trong dạy học dưới nhiều hình thức khác nhau tùy thuộc vào nội dung kiến thức cần truyền tải của từng bài. Sử dụng trò chơi trong học tập giúp tạo ra môi trường học tập tích cực, biến các bài học khô khan trở nên thú vị, nâng cao động lực học tập của HS. Đặc biệt trong môn Sinh học - một môn học đòi hỏi khả năng quan sát, tư duy hệ thống và vận dụng kiến thức vào thực tiễn, việc sử dụng TCHT không chỉ góp phần khơi gợi hứng thú học tập mà còn giúp củng cố kiến thức, tăng cường trí nhớ, phát triển năng lực giải quyết vấn đề và tư duy phản biện. Nhận thức tích cực của SV về vai trò của TCHT cho thấy họ đã bước đầu hiểu rõ mối liên hệ giữa phương pháp dạy học và kết quả học tập, từ đó sẵn sàng tiếp cận các hình thức tổ chức dạy học tích cực, hiện đại và mang tính phát triển. Tuy nhiên, trong đào tạo giáo viên hiện nay, kỹ năng thiết kế và

Email: tkthi@tn.edu.vn

sử dụng TCHT của SV sư phạm Sinh học còn nhiều hạn chế do thiếu kinh nghiệm, ít được thực hành và thiếu tài liệu hướng dẫn cụ thể. Việc trang bị và rèn luyện kỹ năng này cho SV là yêu cầu cấp thiết nhằm nâng cao chất lượng đào tạo, đáp ứng mục tiêu phát triển năng lực người học trong bối cảnh đổi mới giáo dục hiện nay. Trong bài báo này, tác giả trình bày cơ sở lý luận và thực tiễn sử dụng trò chơi trong dạy học, từ đó đề xuất một số biện pháp phát triển kỹ năng thiết kế và sử dụng TCHT cho SV sư phạm Sinh học nhằm nâng cao hiệu quả dạy học.

2. Nội dung và phương pháp nghiên cứu

2.1. Nội dung nghiên cứu

Nghiên cứu cơ sở lý luận về TCHT, năng lực thiết kế và sử dụng TCHT trong dạy học môn Sinh học của SV,...

Tìm hiểu thực trạng năng lực thiết kế và sử dụng TCHT trong dạy học môn Sinh học của SV ngành Sư phạm Sinh học, Trường Đại học Tây Nguyên.

Đề xuất biện pháp để phát triển năng lực thiết kế và sử dụng TCHT trong dạy học môn Sinh học của SV ngành Sư phạm Sinh học, Trường Đại học Tây Nguyên.

2.2. Phương pháp nghiên cứu

Phương pháp nghiên cứu lý thuyết: Bao gồm các lý thuyết về sử dụng TCHT, phát triển năng lực thiết kế và sử dụng TCHT cho SV nhằm làm rõ cơ sở lý luận cho vấn đề nghiên cứu.

Phương pháp điều tra bằng bảng hỏi: Trong nghiên cứu, dữ liệu được thu thập bằng cách sử dụng bảng hỏi với 20 ý kiến để khảo sát đối với 55 SV các lớp chuyên ngành Sư phạm Sinh học, 8 giảng viên giảng dạy cho SV ngành Sư phạm Sinh học.

Phương pháp thực nghiệm sư phạm: *Giai đoạn 1:* Vận dụng dạy học vi mô nhằm rèn luyện các thành phần phát triển năng lực thiết kế và sử dụng TCHT trong dạy học môn Sinh học trên 17 SV ngành Sư phạm Sinh học (lớp Sư phạm Sinh học K21 và lớp Sư phạm Sinh học K22), Trường Đại học Tây Nguyên. Việc thực nghiệm được thực hiện thông qua học phần phương pháp dạy học Sinh học, thực hành phương pháp dạy học Sinh học, kỹ thuật dạy học; *Giai đoạn 2:* Lồng ghép cho SV thiết kế và sử dụng TCHT trong dạy học môn Sinh học khi thực tập sư phạm tại trường trung học phổ thông để bước đầu đánh giá tính khả thi của biện pháp.

Phương pháp thống kê toán học: Các dữ liệu thu thập từ khảo sát thực trạng được xử lý bằng Excell và phân tích nhằm đánh giá thực trạng năng lực thiết kế và sử dụng TCHT trong dạy học môn Sinh học của SV ngành Sư phạm Sinh học, Trường Đại học Tây Nguyên.

2.3. Cơ sở lý luận

2.3.1. Trò chơi học tập

Trò chơi học tập là hình thức tổ chức dạy học, trong đó yếu tố chơi được lồng ghép với mục tiêu và nội dung học tập nhằm tạo hứng thú, tăng sự tham gia tích cực và nâng cao hiệu quả lĩnh hội tri thức của người học. Ở Việt Nam, nhiều nhà nghiên cứu và giảng dạy đã tiếp cận, định nghĩa và phân tích khái niệm TCHT dưới các góc độ khác nhau. Theo Trần Bá Hoàn (2008) TCHT "Là một dạng hoạt động dạy học trong đó người học được tham gia vào các tình huống giả định có yếu tố thi đua, luật lệ và mục tiêu giáo dục, qua đó vừa học, vừa rèn luyện kỹ năng, vừa phát triển nhân cách" [5]. Nguyễn Thị Thanh Huyền (2017) cho rằng TCHT "Là hoạt động học tập được tổ chức dưới hình thức trò chơi, có luật chơi, mục tiêu và nội dung rõ ràng giúp người học vừa 'chơi' vừa tiếp nhận kiến thức, rèn luyện kỹ năng, thái độ theo yêu cầu của bài học" [6]. Nguyễn Thị Hồng Nhung (2020) nhấn mạnh rằng TCHT là "phương tiện dạy học tích cực, kết hợp giữa yếu tố vui chơi và yếu tố giáo dục nhằm kích thích hứng thú, tăng sự tham gia và nâng cao hiệu quả học tập của học sinh trong môn Sinh học" [7]. Trên thế giới, một số tác giả cũng nêu lên quan điểm về TCHT dựa trên các lý thuyết tâm lý - giáo dục và nghiên cứu thực nghiệm. Theo tác giả Vygotsky (1978) khẳng định vai trò của trò chơi trong việc mở rộng "vùng phát triển gần", nơi người học có thể đạt tới các năng lực vượt trên khả năng hiện tại nhờ sự hỗ trợ xã hội [9]. Hamari et al. (2016) nhấn mạnh tác động tích cực của TCHT đối với sự hứng thú, tương tác và khả năng

ghi nhớ lâu dài của người học, đồng thời khẳng định tính hiệu quả của phương pháp này qua các bằng chứng thực nghiệm [2].

Tổng hợp các quan điểm khác nhau của nhiều tác giả, chúng tôi nhận định: TCHT là hình thức tổ chức dạy học mà trong đó HS tham gia vào các hoạt động có tính chất trò chơi nhằm tiếp nhận, củng cố và vận dụng kiến thức một cách tích cực. Trong dạy học Sinh học, trò chơi giúp cụ thể hóa các hiện tượng sinh học vốn trừu tượng, gắn kết lí thuyết với thực tiễn và tạo cơ hội để HS phát triển năng lực tư duy, giao tiếp và hợp tác.

2.3.2. Năng lực thiết kế và sử dụng trò chơi học tập

a. Khái niệm

Năng lực thiết kế và sử dụng TCHT là khả năng của người dạy (giáo viên, giảng viên) trong việc xây dựng, tổ chức và vận hành các trò chơi có mục tiêu, nội dung, hình thức và phương pháp phù hợp với yêu cầu của quá trình dạy học. Theo Nguyễn Đức Thành (2019) đây là một dạng năng lực sư phạm đặc thù, kết hợp giữa năng lực chuyên môn, năng lực sư phạm và năng lực sáng tạo nhằm khai thác tối đa hiệu quả của trò chơi như một phương tiện dạy học tích cực [8].

b. Cấu trúc năng lực thiết kế và sử dụng trò chơi học tập

Năng lực thiết kế và sử dụng TCHT là một năng lực phức hợp thuộc nhóm năng lực sư phạm đặc thù của giáo viên, bao gồm các thành tố gắn liền với quá trình sáng tạo, tổ chức và vận hành trò chơi phục vụ mục tiêu dạy học. Dựa vào một số nghiên cứu về các bước thiết kế TCHT trong dạy học, quy trình thiết kế trò chơi của tác giả Phan Tấn Hùng (2020) và quá trình giảng dạy thực tiễn các học phần phương pháp dạy học môn Sinh học [3], nhóm tác giả đề xuất năng lực thiết kế và sử dụng TCHT có thể được phân thành ba hợp phần chính: 1) Năng lực thiết kế; 2) Năng lực tổ chức - sử dụng; 3) Năng lực đánh giá hiệu quả của TCHT.

Năng lực thiết kế TCHT: Bao gồm xác định mục tiêu trò chơi, lựa chọn nội dung, xây dựng luật chơi và cách thức tiến hành, chuẩn bị học liệu, phương tiện, dự kiến tình huống sư phạm.

Năng lực tổ chức và sử dụng TCHT: Bao gồm giới thiệu và hướng dẫn trò chơi, điều hành và kiểm soát tiến trình, hỗ trợ và điều chỉnh, tổng kết và đánh giá.

Năng lực đánh giá hiệu quả của TCHT: Bao gồm đánh giá mức độ hoàn thành mục tiêu, phân tích ưu điểm, hạn chế và nguyên nhân, tiếp nhận và xử lí phản hồi, đề xuất giải pháp cải tiến.

2.4. Thực trạng về năng lực thiết kế và sử dụng trò chơi học tập trong dạy học môn Sinh học của sinh viên ngành Sư phạm Sinh học, Trường Đại học Tây Nguyên

2.4.1. Nhận thức của sinh viên về việc sử dụng trò chơi học tập trong dạy học môn Sinh học

Để tìm hiểu sự nhận thức của SV về việc sử dụng TCHT trong dạy học trong giai đoạn hiện nay, tác giả đã sử dụng bảng hỏi khảo sát 55 SV chuyên ngành Sư phạm Sinh học, Trường Đại học Tây Nguyên và đánh giá theo thang Likert bốn mức độ. Kết quả khảo sát đánh giá về sự cần thiết sử dụng TCHT trong dạy học Sinh học từ tháng 9 đến tháng 12/2024 tại Trường Đại học Tây Nguyên thể hiện như sau: rất cần thiết (40%), cần thiết (41,8%), bình thường (18,2%), không cần thiết (0%). Kết quả cho thấy, tất cả SV chuyên ngành Sư phạm Sinh học cho rằng việc sử dụng TCHT trong dạy học Sinh học là cần thiết trong giai đoạn hiện nay. Cụ thể, có 81.8% SV đánh giá việc sử dụng TCHT trong dạy học môn Sinh học là cần thiết hoặc rất cần thiết phản ánh sự thay đổi trong tư duy sư phạm của đội ngũ giáo viên tương lai. Tuy nhiên, cũng cần nhìn nhận một cách khách quan rằng vẫn còn một bộ phận nhỏ SV (18, 2%) đánh giá TCHT ở mức bình thường và không có SV nào cho là việc sử dụng TCHT trong dạy học môn Sinh học là không cần thiết. Kết quả khảo sát này cho biết SV đã có nhận thức đúng đắn về sự cần thiết của việc sử dụng TCHT trong dạy học Sinh học. Đây là cơ sở quan trọng để từ đó hình thành các biện pháp rèn luyện kỹ năng sư phạm, giúp SV không chỉ nhận thức được vai trò mà còn vận dụng thành thạo TCHT như một công cụ sư phạm hiệu quả trong dạy học Sinh học ở phổ thông nhằm đáp ứng yêu cầu nghề nghiệp trong tương lai phù hợp với việc đổi mới phương pháp dạy học theo hướng phát triển phẩm chất và năng lực HS.

2.4.2. Năng lực thiết kế và sử dụng trò chơi học tập trong dạy học môn Sinh học của sinh viên ngành Sư phạm Sinh học

Để đánh giá năng lực thiết kế và sử dụng TCHT của SV ngành Sư phạm Sinh học, nhóm tác giả đã xây dựng phiếu khảo sát với các tiêu chí cụ thể, tập trung vào 3 nhóm năng lực chính bao gồm: Năng lực thiết kế TCHT, năng lực tổ chức và triển khai trò chơi trong dạy học, năng lực đánh giá hiệu quả của TCHT. SV tự đánh giá theo thang đo Likert 4 mức độ (1 - Chưa đạt, 2 - Đạt, 3 - Khá, 4 - Giỏi). Dữ liệu thu thập từ 55 SV chuyên ngành Sư phạm Sinh học, Trường Đại học Tây Nguyên được thể hiện qua bảng 1.

Tiêu chí	Chưa đạt	Đạt	Khá	Giỏi
Năng lực thiết kế TCHT	12.7%	49.1%	30.9%	7.3%
Năng lực tổ chức và sử dụng trò chơi trong dạy học	14.5%	50.9%	27.3%	7.3%
Năng lực đánh giá hiệu quả của TCHT	23.6%	43.6%	25.5%	7.3%

Bảng mức độ đạt được của SV về năng lực thiết kế và sử dụng TCHT

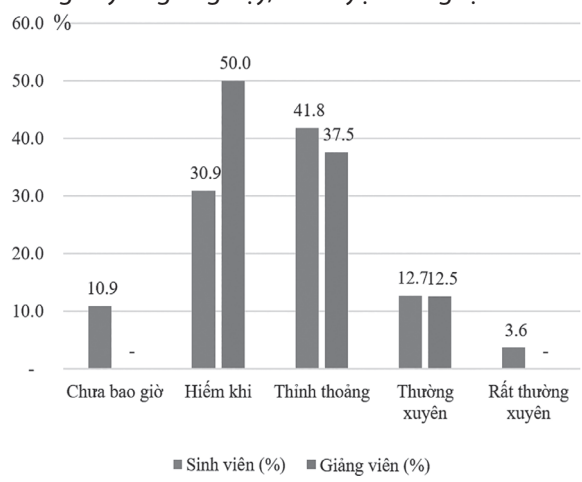
Nguồn: Số liệu khảo sát từ tháng 9 đến tháng 12/2024, tại Trường Đại học Tây Nguyên.

Kết quả khảo sát cho thấy, phần lớn SV đánh giá mình chỉ "Đạt" ở cả ba nhóm năng lực chiếm từ 43.6% đến 50.9%. Đặc biệt, năng lực đánh giá hiệu quả trò chơi là khía cạnh yếu nhất (67.2% SV tự đánh giá ở mức chưa đạt hoặc đạt). Điều này cho thấy phần lớn SV mới chỉ đạt được kỹ năng ở mức độ cơ bản. Tỷ lệ SV đạt loại giỏi rất thấp, chiếm 7.3% ở tất cả các năng lực được khảo sát. Điều này phản ánh thực trạng là phần lớn SV chưa thực sự thành thạo hoặc chưa được tạo điều kiện để vận dụng hiệu quả các TCHT vào thực tiễn giảng dạy. Bên cạnh đó, chỉ 25.5% đến 30.9% SV đánh giá loại khá, tỷ lệ đó chưa cao để khẳng định việc rèn luyện năng lực này đã trở thành phổ biến và hiệu quả. Đáng chú ý, vẫn còn một tỷ lệ đáng kể SV "chưa đạt" yêu cầu về năng lực, dao động từ 12.7% đến 23.6%, đặc biệt trong khâu đánh giá hiệu quả TCHT - một năng lực yêu cầu tư duy phản biện và kỹ năng phân tích sâu, vốn thường ít được chú trọng trong đào tạo. Thực trạng này đặt ra yêu cầu cần thiết phải có những biện pháp đào tạo SV sư phạm hướng đến nâng cao năng lực thiết kế và tổ chức sử dụng TCHT như một kỹ năng nghề nghiệp thiết yếu đối với giáo viên Sinh học trong tương lai.

2.4.3. Phát triển năng lực thiết kế và sử dụng trò chơi trong dạy học môn Sinh học của sinh viên Sư phạm Sinh học tại Trường Đại học Tây Nguyên

Thực trạng phát triển năng lực thiết kế và sử dụng TCHT của SV ngành Sư phạm Sinh học thể hiện ở biểu đồ dưới đây.

Kết quả ở biểu đồ cho thấy, giảng viên chưa thường xuyên giảng dạy, rèn luyện năng lực thiết kế và sử dụng TCHT của SV. Chỉ có 16.3% SV và 12.5% giảng viên cho biết năng lực này được rèn luyện "thường xuyên" hoặc "rất thường xuyên". Trong khi đó, tỷ lệ SV được phát triển ở mức "chưa bao giờ" và "hiếm khi" chiếm 41.8%, còn đối với giảng viên tỉ lệ này đạt 50%, cho thấy phần lớn SV chưa có nhiều cơ hội thực hành thiết kế và sử dụng TCHT. Có 41.8% là SV và 37.5% là giảng viên cho biết họ chỉ thỉnh thoảng sử dụng TCHT trong dạy học Sinh học, điều này cho thấy nguyên nhân của thực trạng là do trong chương trình đào tạo chưa có học phần chuyên biệt về thiết kế và sử dụng TCHT nên việc phát triển năng lực này chỉ được lồng ghép vào các học phần phương pháp giảng dạy, chưa được chú trọng như một nội dung độc lập có chiến lược giảng dạy riêng. Từ những thực trạng trên chỉ ra



Biểu đồ: Mức độ giảng viên, SV rèn luyện năng lực thiết kế và sử dụng TCHT của SV ngành Sư phạm Sinh học

Nguồn: Số liệu khảo sát tháng 12/2024 tại Trường Đại học Tây Nguyên

việc đề xuất biện pháp nhằm phát triển năng lực thiết kế và sử dụng TCHT của SV ngành Sư phạm Sinh học, Trường Đại học Tây Nguyên trong bối cảnh hiện nay là cần thiết, góp phần rèn luyện cho SV sư phạm Sinh học những kỹ năng sư phạm hiện đại, phù hợp với yêu cầu đổi mới giáo dục theo hướng phát triển năng lực người học.

2.5. Biện pháp phát triển năng lực thiết kế và sử dụng trò chơi học tập trong dạy học môn Sinh học

2.5.1. Xây dựng và sử dụng tài liệu tự học “Phát triển năng lực thiết kế và sử dụng trò chơi học tập trong dạy học môn Sinh học cho sinh viên ngành Sư phạm Sinh học”

Mục tiêu của biện pháp nhằm nâng cao nhận thức của SV sư phạm Sinh học về các vấn đề mang tính hệ thống về sử dụng TCHT như: Khái niệm, đặc điểm, vai trò của TCHT trong dạy học Sinh học; cách thiết kế, triển khai và đánh giá TCHT gắn với mục tiêu bài học nhằm phát triển năng lực người học.

Biện pháp có thể được triển khai thông qua hình thức dạy học phối hợp (blended learning), kết hợp giữa: Dạy học trực tiếp trên lớp: Giảng viên trình bày lý thuyết, dẫn chứng minh họa từ thực tiễn phổ thông, tổ chức phân tích tình huống dạy học có sử dụng trò chơi lồng ghép trong các học phần phương pháp dạy học Sinh học, Thực hành phương pháp dạy học Sinh học, Kỹ thuật dạy học; SV tự học và thảo luận nhóm ngoài lớp: SV được cung cấp tài liệu bổ trợ, video, clip dạy học thực tế, bài báo, trang web giáo dục để tự nghiên cứu; thảo luận nhóm: SV phân tích các mẫu TCHT trong dạy học Sinh học (ví dụ: trò chơi mê cung bí ẩn trong dạy học sinh trưởng và phát triển ở động vật, trò chơi tiêu diệt vi khuẩn về chủ đề vi sinh vật, trò chơi ai là triệu phú về hệ tiêu hóa...) trong hệ thống trò chơi mẫu được số hóa theo chủ đề chương trình Sinh học THPT, giúp SV có nền tảng tham khảo, từ đó sáng tạo và điều chỉnh cho phù hợp với đối tượng người học.

2.5.2. Vận dụng dạy học vi mô trong giảng dạy học phần Phương pháp dạy học Sinh học để phát triển năng lực thiết kế và sử dụng trò chơi học tập trong dạy học môn Sinh học

Trên cơ sở quy trình dạy học vi mô của tác giả Nguyễn Lăng Bình (2015) [2] nhóm tác giả tiến hành vận dụng phương pháp dạy học vi mô trong các học phần phương pháp dạy học Sinh học, Thực hành phương pháp dạy học Sinh học, Kỹ thuật dạy học. Quy trình kĩ thuật dạy học vi mô gồm 6 bước (Soạn - dạy - phản hồi - soạn lần 2 - dạy lần 2 - phản hồi lần 2). Dựa theo các bước của quy trình dạy học vi mô, nhóm tác giả xây dựng kế hoạch dạy học vi mô để phát triển năng lực thiết kế và sử dụng TCHT trong dạy học môn Sinh học được thực hiện như sau:

Bước 1: Giới thiệu các năng lực và các tiêu chí đánh giá. Soạn trích đoạn sử dụng trò chơi học tập lần 1: Giảng viên giới thiệu cho SV các năng lực cần thiết để phát triển, đồng thời hướng dẫn cách xác định và phân tích các tiêu chí đánh giá liên quan. Cung cấp cho SV phiếu đánh giá năng lực thiết kế và sử dụng TCHT trong dạy học môn Sinh học. Giảng viên tổ chức cho SV xem trích đoạn bài dạy minh họa liên quan đến thành phần năng lực tương ứng, tổ chức cho SV phân tích và đánh giá hoạt động đó dựa trên các tiêu chí đã học. Sau đó, giảng viên nhận xét, bổ sung kiến thức và nhấn mạnh vai trò của năng lực, quy trình tổ chức cũng như các lưu ý khi vận dụng vào thực tiễn. SV được chia thành các nhóm từ 5 đến 10 người. Mỗi cá nhân tự lựa chọn trích đoạn bất kỳ trong kế hoạch bài học Sinh học thuộc Chương trình GDPT 2018 có sử dụng TCHT (đảm bảo không bị trùng lặp và bao gồm ít nhất một hoạt động khởi động, hoạt động hình thành kiến thức và một hoạt động vận dụng - luyện tập). Các nhóm sẽ chuẩn bị ghi hình hoạt động này, phân công nhiệm vụ cho từng thành viên như chuẩn bị thiết bị dạy học, đóng vai giáo viên hoặc HS. Mỗi hoạt động được quay trong khoảng 5-10 phút, sản phẩm cuối cùng được đăng tải lên Padlet hoặc Google Drive của lớp.

Bước 2: Tổ chức thực hành dạy học lần thứ nhất bằng hình thức trực tuyến: Một thành viên trong nhóm đóng vai giáo viên và thực hiện hoạt động dạy học có sử dụng trò chơi trong 10- 20 phút, các thành viên còn lại đảm nhận vai HS. Nhóm quay lại trích đoạn bài dạy để theo dõi và rút kinh nghiệm. Video hoàn thiện sẽ được nộp trên Padlet.

Bước 3: Tổ chức phản hồi lần thứ nhất: Giảng viên thống nhất với SV về cách thức phản hồi, quy trình thực hiện góp ý. Trong giờ học, SV tiến hành phân tích, đánh giá, nhận xét dựa trên phiếu đánh giá

năng lực giảng dạy thông qua việc xem trích đoạn trên Padlet hoặc Google Drive của lớp. Mỗi nhóm sẽ nêu ra điểm mạnh, hạn chế và đề xuất các điều chỉnh cần thiết. Giảng viên tổng hợp ý kiến, đánh giá và giúp SV hiểu rõ hơn về những điểm cần cải thiện (thiếu mục tiêu rõ ràng, luật chơi mơ hồ, quản lý thời gian kém...) và hướng dẫn cách khắc phục. Từ đó nhận xét, đánh giá hoạt động của SV nhằm điều chỉnh cho lần dạy thứ hai.

Bước 4: Soạn dạy lần 2: Nhóm SV chỉnh sửa kế hoạch bài học dựa trên phản hồi ở lần thứ nhất, điều chỉnh kế hoạch dạy học, hoàn thiện nội dung còn thiếu sót.

Bước 5: Tổ chức dạy học lần thứ hai trên lớp: Các nhóm SV tiến hành dạy học trích đoạn lần 2 trên lớp. Giảng viên tổ chức cho 2-3 nhóm thực hiện dạy học có sử dụng TCHT trực tiếp trên lớp mỗi buổi. Trong đó, SV trong nhóm lần lượt lên dạy, SV các nhóm khác được vào vai HS, theo dõi, nhận xét, góp ý theo các tiêu chí trong phiếu đánh giá.

Bước 6: Tổ chức phản hồi lần thứ hai: Việc phản hồi đợt hai được tổ chức trên lớp. SV tiếp tục đánh giá sản phẩm của nhóm bạn, đưa ra ý kiến và đề xuất sửa chữa. Giảng viên xem xét, đưa ra nhận định và xác nhận sự tiến bộ của từng nhóm. Những nhóm chưa đạt yêu cầu sẽ được yêu cầu chỉnh sửa (nếu cần).

2.5.3. Lồng ghép cho sinh viên thiết kế và sử dụng trò chơi học tập trong dạy học môn Sinh học trong hoạt động thực tập sư phạm tại các trường trung học phổ thông

Để nâng cao chất lượng đào tạo, hoạt động thực tập sư phạm tại các trường THPT đóng vai trò then chốt không chỉ góp phần nâng cao năng lực nghề nghiệp cho SV sư phạm Sinh học mà còn tạo ra những giờ học tích cực, hiệu quả và hấp dẫn. Việc lồng ghép thiết kế và sử dụng TCHT trong dạy học môn Sinh học vào chương trình thực tập sư phạm của SV là cầu nối giữa lí luận và thực tiễn - một hướng đi cần thiết trong đào tạo giáo viên hiện nay, đặc biệt trong bối cảnh đổi mới Chương trình GDPT. Dưới đây là kế hoạch chi tiết để triển khai hoạt động này:

Giai đoạn 1: Chuẩn bị: Giảng viên chia nhóm (2-3 SV) giao và phổ biến nhiệm vụ; định hướng chủ đề bài học phù hợp để thiết kế và sử dụng TCHT trong dạy học môn Sinh học. Yêu cầu các nhóm SV chuẩn bị kế hoạch bài dạy và các điều kiện (thiết bị, lớp dạy, không gian, thời gian,...) cho bài dạy. SV nhận nhiệm vụ và phân công công việc cho các thành viên trong nhóm. Lựa chọn hoặc thiết kế kế hoạch bài dạy có sử dụng TCHT, chuẩn bị các điều kiện (thiết bị, lớp dạy, không gian, thời gian,...) cho bài dạy. Các nhóm trình bày ý tưởng và sản phẩm trò chơi của mình với giáo viên hướng dẫn. Giảng viên góp ý về tính sư phạm, tính khả thi và mức độ hấp dẫn của trò chơi.

Giai đoạn 2: Thực hành giảng dạy bài học có sử dụng trò chơi học tập tại trường trung học phổ thông: Mỗi nhóm SV sẽ được phân công thực hiện bài giảng có sử dụng trò chơi tại một lớp học cụ thể. Trong quá trình dạy, Giảng viên và giáo viên hướng dẫn sẽ dự giờ, đánh giá phản ứng của HS và hiệu quả của trò chơi theo các tiêu chí trong phiếu đánh giá. Yêu cầu SV khác dự giờ đánh giá, kết hợp ghi chép tiến trình bài dạy.

Giai đoạn 3: Đánh giá, rút kinh nghiệm, tổng kết: Giảng viên tổ chức cho SV nhận xét, góp ý, chia sẻ kinh nghiệm; phân tích thành công và hạn chế của trò chơi đã sử dụng; nêu kết quả đánh giá năng lực thiết kế và sử dụng TCHT trong dạy học môn Sinh học (theo từng SV). Tổng hợp ý kiến, nhận xét, đánh giá tiết dạy và năng lực của SV (nếu có).

3. Kết luận

Trên cơ sở phân tích lý luận và đánh giá thực trạng năng lực của SV sư phạm Sinh học tại Trường Đại học Tây Nguyên, bài báo đã chỉ ra một thực tế rằng, mặc dù SV có nhận thức tích cực về vai trò của TCHT, năng lực thiết kế và sử dụng của SV vẫn còn nhiều hạn chế, đặc biệt là ở khâu đánh giá hiệu quả trò chơi. Để giải quyết vấn đề này, bài báo đã đề xuất ba biện pháp can thiệp có tính khả thi cao: xây dựng tài liệu tự học chuyên biệt, áp dụng phương pháp dạy học vi mô và lồng ghép hoạt động thiết kế trò chơi vào thực tập sư phạm. Nghiên cứu của nhóm tác giả không chỉ dừng lại ở việc khẳng định vai trò của TCHT như các công trình trước đây mà còn xây dựng một quy trình phát triển năng lực cụ thể, hướng tới việc hình thành kỹ năng nghề nghiệp thiết yếu cho giáo viên tương lai. Mặc dù đã đạt được những kết quả nhất định, bài báo cũng nhận thấy sự cần thiết phải tiếp tục tăng cường cơ hội thực

hành giảng dạy trong môi trường thực tế góp phần phát triển toàn diện năng lực thiết kế và sử dụng TCHT cho SV. Trong bối cảnh đổi mới Chương trình GDPT, việc tổ chức dạy học có sử dụng TCHT nhằm phát triển các năng lực chung và năng lực đặc thù của HS sẽ là hướng nghiên cứu tiếp theo cần được quan tâm sâu rộng trong tương lai.

Tài liệu tham khảo

- [1] Bộ Giáo dục và Đào tạo (2018). *Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT, ngày 26/12/2018 ban hành Chương trình giáo dục phổ thông*.
- [2] Hamari, J., Shernoff, D. J., Rowe, E., Coller, B., Asbell-Clarke, J., & Edwards, T. (2016). *Challenging games help students learn: An empirical study on engagement, flow and immersion in game-based learning*. Computers in Human Behavior, No 54. <https://doi.org/10.116/j.chb.2015.07.045>.
- [3] Phan Tấn Hùng (2020). *Tổ chức trò chơi học tập theo hướng phát triển năng lực học sinh trong dạy học môn Địa lí lớp 11*. Tạp chí Giáo dục, số đặc biệt, kì 2 tháng 5.
- [4] Nguyễn Lăng Bình (2015). *Dạy học vi mô - Lý luận và thực tiễn*. NXB Giáo dục Việt Nam, Hà Nội.
- [5] Trần Bá Hoàn (2010). *Đổi mới phương pháp dạy học, chương trình và sách giáo khoa*. NXB Đại học Sư phạm, Hà Nội.
- [6] Nguyễn Thị Thanh Huyền (2017). *Trò chơi học tập và ứng dụng trong dạy học môn Sinh học*. Tạp chí Khoa học Giáo dục, số 141.
- [7] Nguyễn Thị Hồng Nhung (2020). *Ứng dụng trò chơi học tập trong dạy học Sinh học trung học phổ thông*. Tạp chí Giáo dục, số 482 kỳ 02 tháng 7.
- [8] Nguyễn Đức Thành (2019). *Tổ chức hoạt động dạy học tích cực ở trường phổ thông*. NXB Đại học Sư phạm, Hà Nội.
- [9] Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press, Cambridge.

BIỆN PHÁP GIẢNG DẠY THÀNH NGỮ - TỤC NGỮ...

Tiếp theo trang 21

3. Kết luận

Như vậy, việc cung cấp hiểu biết về thể loại thành ngữ - tục ngữ tiếng Việt hiện đại cho SV nước ngoài tại Việt Nam là cần thiết vì đáp ứng được sự giao tiếp xã hội của SV nước ngoài với người Việt. Đây là thể loại được cho là có tốc độ phát triển mạnh nhất (so với các thể loại VHĐG hiện đại khác) từ sau năm 1986 tại Việt Nam. Bởi lẽ đây là giai đoạn ghi dấu sự thay đổi và cởi mở của xã hội, sự hội nhập của Việt Nam trên trường quốc tế, đó là sự phát triển mạnh mẽ và vượt bậc của xã hội Việt Nam thời kì Đổi mới. Do đó, để SV nước ngoài hiểu được thể loại thành ngữ - tục ngữ tiếng Việt hiện đại này, người dạy cần thông qua các phương pháp cụ thể như sau: giải thích, so sánh nội dung, ý nghĩa giữa các thành ngữ - tục ngữ hiện đại và dân gian; đặt câu; giới thiệu, giải thích, chi tiết tình huống sử dụng giữa các thành ngữ - tục ngữ hiện đại trong sự so sánh với ngữ cảnh sử dụng của các câu dân gian (trường hợp có hai câu đối sánh). Một số thách thức đặt ra đối với người dạy, đó là kiến thức văn hóa, xã hội cần đủ sâu và rộng, bởi bản chất nội dung, ý nghĩa của nhóm cụm từ cố định mới này liên quan đến các hiện tượng văn hóa - xã hội; năng lực sư phạm tốt bởi việc so sánh đối chiếu văn hóa giữa cái cũ và cái mới, hiện đại vừa là một điều lí thú song cũng là một "gánh nặng" về sự tiếp nhận. Ngoài ra, người dạy cần có tâm lí sư phạm để đưa vấn đề vừa sức đối với người học. Sự "quá tải" trong tiếp nhận kiến thức dẫn đến việc không đạt được mục tiêu đặt ra cho giờ học.

Tài liệu tham khảo

- [1] Hoàng Phê (chủ biên, 2003). *Từ điển tiếng Việt*. NXB Đà Nẵng.
- [2] Nguyễn Như Ý (2002). *Từ điển Giải thích thuật ngữ ngôn ngữ học*. NXB Giáo dục, Hà Nội.
- [3] Đỗ Thùy Trang (2017). *Thành ngữ mới giới trẻ nhìn từ đặc điểm ngôn ngữ - văn hóa*. Tạp chí Khoa học, Đại học Huế, 126(6A), 125-141.
- [4] Lê Thị Hồng Minh (2019). *Vài nét về tục ngữ mới*. Kỷ yếu Hội thảo khoa học quốc tế Việt Nam học lần thứ IV "Những vấn đề giảng dạy Tiếng Việt và nghiên cứu Việt Nam trong thế giới ngày nay". NXB Đại học Quốc gia Thành phố Hồ Chí Minh, tr. 780-792.
- [5] Trần Thị Trâm (2022). *Văn học dân gian Việt Nam sau 1986*. NXB Văn học, Hà Nội.
- [6] Mai Xuân Huy (2018). *Bàn về ngôn ngữ mạng tiếng Việt*. Tạp chí Ngôn ngữ, số 12, tr. 42-57.
- [7] Chu Bích Thu (chủ biên, 2008). *Từ điển từ mới tiếng Việt*. NXB Phương Đông, Cà Mau.
- [8] Mai Ngọc Chừ, Vũ Đức Nghiệu, Hoàng Trọng Phiến (2003). *Cơ sở ngôn ngữ học và tiếng Việt*. NXB Giáo dục, Hà Nội.
- [9] Nguyễn Lân (1990). *Từ điển thành ngữ và tục ngữ Việt Nam*. NXB Văn hóa, Hà Nội.
- [10] Nguyễn Thiện Giáp (chủ biên), Đoàn Thiện Thuật, Nguyễn Minh Thuyết (2019). *Dẫn luận Ngôn ngữ học*. NXB Giáo dục Việt Nam, Hà Nội.