

THIẾT KẾ TRÒ CHƠI HỌC TẬP THEO HƯỚNG PHÁT TRIỂN NĂNG LỰC GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VÀ SÁNG TẠO TRONG MÔN TỰ NHIÊN VÀ XÃ HỘI LỚP 2

TRƯƠNG QUỲNH CHÂU
TRẦN THỊ PHƯƠNG DUNG
Trường Đại học Sư phạm Thành phố Hồ Chí Minh

Nhận bài ngày 05/9/2025. Sửa chữa xong 07/10/2025. Duyệt đăng 09/10/2025.

Abstract

Game-based learning is an active teaching strategy that enhances student engagement, motivation, and collaboration while fostering problem-solving and creative thinking competencies. This study proposes a structured process for designing educational games, illustrated through a sample lesson plan, and evaluates its effectiveness based on students' understanding, application, participation, and enthusiasm. The results confirm the strong potential of game-based instruction in developing specialized competencies and provide pedagogical guidance for teachers to implement competency-oriented teaching aligned with Vietnam's 2018 General Education Curriculum. The study contributes both theoretical and practical foundations for promoting innovative, learner-centered teaching approaches in primary education.

Keywords: Active learning, capacity development, creativity, educational games, primary education, problem-solving.

1. Đặt vấn đề

Trong bối cảnh giáo dục hiện đại hướng tới mục tiêu phát triển toàn diện phẩm chất và năng lực người học, việc đổi mới phương pháp và hình thức tổ chức dạy học theo định hướng phát triển năng lực được xem là xu thế tất yếu [2, tr. 8]. Trong đó, các hoạt động học tập tích cực, giàu tính tương tác và trải nghiệm, đặc biệt là trò chơi học tập (TCHT), ngày càng được khuyến khích để tạo hứng thú và phát triển các năng lực cốt lõi cho học sinh (HS) tiểu học [8, tr. 174-179]. TCHT vừa tạo không khí sôi nổi, vừa giúp HS vận dụng kiến thức, rèn luyện tư duy và phát triển các năng lực như giải quyết vấn đề và sáng tạo (GQVĐ&ST). TCHT giúp HS rèn luyện khả năng phản xạ, tư duy linh hoạt, đồng thời nâng cao tính chủ động trong tiếp nhận và xử lý thông tin [1, tr. 147-200]. Ngoài ra, TCHT còn là công cụ kích thích tư duy phản biện và khả năng giải quyết vấn đề (GQVĐ) thông qua môi trường học tập giàu tính tương tác [4, tr. 58-61]. Ở bậc tiểu học, Tự nhiên và Xã hội (TN&XH) giữ vai trò quan trọng trong việc hình thành tri thức nền tảng và năng lực khoa học cho HS. Tuy nhiên, dạy học hiện nay vẫn thiên về truyền thụ, ít tạo cơ hội trải nghiệm và vận dụng thực tiễn, làm hạn chế hiệu quả học tập và sự phát triển năng lực, nhất là năng lực GQVĐ&ST [9, tr. 4]. Song giáo viên (GV) vẫn gặp khó khăn trong việc xác định mục tiêu, xây dựng luật chơi, thiết kế nội dung và đánh giá hiệu quả trò chơi đối với việc phát triển năng lực cho HS [10, tr. 13-15]. Do đó, cần nghiên cứu xây dựng quy trình thiết kế TCHT khoa học, khả thi, gắn với thực tiễn dạy học, góp phần nâng cao hiệu quả quản lý và phát triển năng lực HS tiểu học [7, tr. 179-187]. Trên cơ sở đó, bài báo tập trung thiết kế TCHT trong dạy học TN&XH lớp 2 nhằm phát triển năng lực GQVĐ&ST cho HS, đồng thời đánh giá hiệu quả qua thực nghiệm sư phạm và đề xuất giải pháp nâng cao chất lượng dạy học theo định hướng phát triển năng lực.

Email: hoant@truongxanh.edu.vn

2. Nội dung nghiên cứu

2.1. Đối tượng và khách thể nghiên cứu

Đối tượng nghiên cứu: Thiết kế và sử dụng TCHT trong dạy học môn TN&XH nhằm phát triển năng lực GQVĐ&ST cho HS.

Khách thể nghiên cứu: 55 HS tiểu học lớp 2 tại Trường Tiểu học K.M, Thành phố Hồ Chí Minh.

2.2. Phương pháp nghiên cứu

Phương pháp nghiên cứu lí luận: Thông qua việc tổng hợp, phân tích tài liệu về: 1) Khái niệm, quy trình thiết kế trò chơi, nguyên tắc tổ chức TCHT; 2) Các văn bản: Chương trình Giáo dục phổ thông (GDPT) - Chương trình tổng thể 2018, Chương trình GDPT môn Tự nhiên và Xã hội 2018, Thông tư số 27/2020/TT-BGDĐT, Công văn số 2345/BGDĐT-GDTH (Bộ GD&ĐT, 2018a, 2018b, 2020b, 2021).

Phương pháp thực nghiệm: Nghiên cứu được thực hiện tại Trường Tiểu học K.M, TP. Hồ Chí Minh với 1 lớp thực nghiệm (28 HS, dạy học có TCHT theo định hướng năng lực) và 1 lớp đối chứng (27 HS, dạy học theo cách thuyết giảng). HS được kiểm tra trước và sau thực nghiệm, kết quả được phân tích, đánh giá để rút ra cơ sở khách quan nhằm phát huy ưu điểm và khắc phục hạn chế.

2.3. Trò chơi học tập

Trò chơi học tập là phương pháp dạy học tích cực, kết hợp giải trí với giáo dục, tạo môi trường sinh động và tăng cường tương tác. Thông qua trò chơi có mục tiêu rõ ràng, HS vừa ghi nhớ kiến thức, rèn tư duy logic, GQVĐ, kỹ năng giao tiếp, vừa được khơi gợi động lực, hứng thú và tham gia tích cực vào học tập [4, tr. 58-61]. Tại Việt Nam, TCHT được xem là công cụ quan trọng để tạo không khí học tập vui vẻ, phát triển tư duy sáng tạo và nâng cao hiệu quả tiếp thu. Trong môn TN&XH lớp 2, nếu được thiết kế phù hợp với trình độ và mục tiêu, TCHT sẽ là cách hiệu quả để phát triển năng lực HS [6, tr. 45-48]. Như vậy, TCHT là trò chơi được sử dụng trong quá trình dạy học gắn với một mục tiêu học tập nhất định, qua đó hình thành và phát triển ở HS những năng lực cần thiết.

2.4. Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo

2.4.1. Khái niệm

Năng lực GQVĐ&ST là năng lực tích hợp, gồm nhận biết vấn đề, đề xuất ý tưởng, tìm và thực hiện giải pháp, đồng thời đánh giá hiệu quả trong học tập và thực tiễn. Đây là năng lực chung cần được rèn luyện từ tiểu học, giúp HS tư duy độc lập, thích nghi và phát triển toàn diện trong bối cảnh biến đổi nhanh chóng [2, tr. 5]. Bên cạnh đó, việc ứng dụng công nghệ vào giảng dạy, phát triển năng lực GQVĐ&ST đóng vai trò thiết yếu. Các nghiên cứu cũng cho rằng công nghệ số giúp HS rèn tư duy phản biện, sáng tạo qua chia sẻ, thảo luận và thực hành GQVĐ. Các mô hình như học qua mạng xã hội, e-learning và học thích ứng (adaptive learning) cũng hỗ trợ sáng tạo của HS thông qua tăng cường tương tác và tạo cơ hội thử nghiệm ý tưởng mới [5, tr. 70-77].

2.4.2. Biểu hiện của năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo

Trong nghiên cứu này, năng lực GQVĐ&ST trong học tập là khả năng HS huy động, kết nối và vận dụng tổng hợp kiến thức, kỹ năng cùng các phẩm chất cá nhân để giải quyết một nhiệm vụ học tập cụ thể. Trên cơ sở đó, năng lực GQVĐ&ST ở HS cấp Tiểu học được mô tả thông qua các biểu hiện cụ thể (xem bảng 1) [2, tr. 49].

STT	Năng lực thành phần	Biểu hiện của năng lực
1	Nhận ra ý tưởng mới	Biết xác định và làm rõ thông tin, ý tưởng mới đối với bản thân từ các nguồn tài liệu cho sẵn theo hướng dẫn.
2	Phát hiện và làm rõ vấn đề	Biết thu nhận thông tin từ tình huống, nhận ra những vấn đề đơn giản và đặt được câu hỏi.
3	Hình thành và triển khai ý tưởng mới	Dựa trên hiểu biết đã có, biết hình thành ý tưởng mới đối với bản thân và dự đoán được kết quả khi thực hiện.

4	Đề xuất, lựa chọn giải pháp	Nêu được cách thức giải quyết vấn đề đơn giản theo hướng dẫn.
5	Thiết kế và tổ chức hoạt động	Xác định được nội dung chính và cách thức hoạt động để đạt mục tiêu đặt ra theo hướng dẫn. Nhận xét được ý nghĩa của các hoạt động.
6	Tư duy độc lập	Nêu được thắc mắc về sự vật, hiện tượng xung quanh; không e ngại nêu ý kiến cá nhân trước các thông tin khác nhau về sự vật, hiện tượng; sẵn sàng thay đổi khi nhận ra sai sót.

Bảng 1: Cấu trúc và biểu hiện của năng lực GQVĐ&ST

2.5. Thiết kế trò chơi nhằm phát triển năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo

2.5.1. Quy trình thiết kế trò chơi học tập nhằm phát triển năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo

Về quy trình thiết kế, nghiên cứu tham khảo quy trình 5 bước bao gồm: 1) Xác định mục tiêu TCHT; 2) Xác định tên của TCHT; 3) Xác định hình thức và các phương tiện cần để tổ chức TCHT; 4) Xây dựng luật chơi; 5) Thiết kế tiêu chí đánh giá [10, tr. 13-15]. Dựa trên ý tưởng nghiên cứu đã đưa ra quy trình thiết kế trò chơi nhằm phát triển năng lực GQVĐ&ST trong môn TN&XH cho HS lớp 2 như hình 1.



Hình 1: Quy trình thiết kế TCHT nhằm phát triển năng lực GQVĐ&ST

- **Bước 1: Lựa chọn nội dung, xác định mục tiêu để phát triển năng lực GQVĐ&ST:** Thiết kế TCHT cho HS lớp 2 cần mục tiêu sư phạm rõ ràng, dựa trên Chương trình GDPT môn TN&XH và nội dung bài học. Mục tiêu này định hướng việc lựa chọn trò chơi phù hợp, khả thi, vừa củng cố kiến thức vừa tạo cơ hội rèn luyện tư duy GQVĐ&ST trong các tình huống mở. Khi đảm bảo các tiêu chí đó, TCHT sẽ trở thành phương tiện hiệu quả phát triển năng lực cho HS một cách bền vững và hệ thống.

- **Bước 2: Xác định mục đích trò chơi:** Trong thiết kế TCHT cho HS tiểu học, mục đích trò chơi cần được xác định rõ, phù hợp nội dung bài học và định hướng phát triển phẩm chất, năng lực theo Chương trình GDPT 2018. Trò chơi vừa tạo hứng thú, vừa rèn tư duy, giao tiếp, hợp tác, củng cố kiến thức và kỹ năng mềm. Mục đích cụ thể, dễ hiểu sẽ giúp HS tham gia tích cực, hình thành môi trường học tập tích cực và phát triển toàn diện.

- **Bước 3: Xây dựng các hành động chơi:** Sau khi xác định mục đích TCHT, GV cần mô tả cụ thể hành động HS sẽ thực hiện, đảm bảo phù hợp với mục đích và nguyên tắc thiết kế. Đồng thời, cần lựa chọn, kết hợp linh hoạt phương pháp dạy học phù hợp, ưu tiên phát triển năng lực GQVĐ&ST và tổ chức lớp học hiệu quả thông qua hoạt động cá nhân, nhóm nhỏ và cả lớp để tối ưu hóa sự tham gia của HS.

- **Bước 4: Thiết kế chi tiết trò chơi học tập:** GV cần cụ thể hóa TCHT bằng cách xây dựng luật chơi rõ ràng, giúp HS hiểu nhiệm vụ và đạt mục tiêu. Mỗi hoạt động phải có yêu cầu, hướng dẫn cụ thể, độ khó phù hợp để khuyến khích HS khám phá và thử nghiệm giải pháp. Đồng thời, GV nên linh hoạt vận dụng các phương pháp như trải nghiệm, khám phá, hợp tác nhóm, thực hành, giải quyết vấn đề, kết hợp hình thức cá nhân, nhóm nhỏ và cả lớp để tăng hiệu quả tiếp thu và sự tham gia tích cực của HS.

- **Bước 5: Xây dựng tiêu chí đánh giá:** Một bước quan trọng trong thiết kế TCHT là xây dựng tiêu chí đánh giá dựa trên mục tiêu bài học, chú trọng cả kết quả và quá trình học tập. GV có thể sử dụng bảng tiêu chí, bảng kiểm, quan sát, bài kiểm tra và phản hồi từ HS. Theo Thông tư số 27/2020, kết quả TCHT của HS lớp 2 được phân thành 3 mức: Cần cố gắng (C) - chưa đáp ứng yêu cầu, thiếu chủ động sáng tạo; Đạt (Đ) - hoàn thành nhiệm vụ, có năng lực cơ bản; Tốt (T) - xuất sắc, tư duy linh hoạt, chủ động, sáng tạo. Đánh giá không chỉ nhìn vào kết quả cuối cùng mà còn xem xét sự tiến bộ, phát triển tư duy phản biện, giao tiếp, hợp tác. Hệ thống đánh giá cần công bằng, khách quan, giúp HS phát triển toàn diện năng lực GQVĐ&ST và duy trì động lực học tập [3, tr. 5].

2.5.2. Minh họa thiết kế trò chơi học tập trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội nhằm phát triển năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo cho học sinh

KẾ HOẠCH BÀI DẠY

Môn: Tự nhiên và Xã hội

Chủ đề: Trái đất và bầu trời

Bài: Các hiện tượng thiên tai (Tiết 1)

I. YÊU CẦU CẦN ĐẠT

Sau khi học xong bài, HS đạt được: - Nhận biết được các hiện tượng, bão, lũ lụt, hạn hán; - Nhận biết và sử dụng được một số từ để mô tả đặc điểm của các hiện tượng thiên tai; - Tích hợp phát triển năng lực số: + HS biết sử dụng các nền tảng mạng xã hội để tìm kiếm những thông tin, hình ảnh về các hiện tượng thiên tai; + HS sử dụng phần mềm StoryJumper/Google My Map/Google Slide,... tạo sản phẩm số về những hiện tượng thiên tai trên đất nước Việt Nam; + HS biết chia sẻ sản phẩm số trên đường link Padlet GV gửi; + HS chuẩn mực trong giao tiếp khi đưa ra những lời nhận xét về sản phẩm số của nhóm bạn.

Từ đó, góp phần hình thành phát triển các phẩm chất chủ yếu và năng lực chung.

II. ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

1. Giáo viên: - Phiếu học tập; - Mũ đội đầu (Trên mũ có ghi tên hiện tượng thiên tai hoặc đặc điểm của các hiện tượng).

2. Học sinh: - Sản phẩm số; - Máy tính bảng, laptop, tranh ảnh.

III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY - HỌC CHỦ YẾU

1. Trước khi đến lớp: - GV gửi đoạn video giải đáp trí tò mò cho HS về thế giới tự nhiên, các hiện tượng thời tiết đặc biệt như nắng, mưa, gió, bão, lũ, sấm sét: <https://www.youtube.com/watch?v=CQTDxRqAsPk>; - Đường link Padlet: https://padlet.com/truongchau281292/2-2_m-t-s-hi-n-t-ng-thi-n-tai-nqbi501vdcmvgyrn.

Hoạt động dạy học	Yêu cầu cần đạt
<ul style="list-style-type: none"> - HS tìm hiểu thông tin về thiên tai ở Việt Nam, làm việc theo nhóm và đăng sản phẩm số lên Padlet lớp; + Nhiệm vụ 1: Trình bày đặc điểm bão kèm hình ảnh trên Google Slide. + Nhiệm vụ 2: Đính hình ảnh vị trí bão trên Google My Map. + Nhiệm vụ 3: Trình bày đặc điểm lũ lụt bằng StoryJumper. + Nhiệm vụ 4: Đính hình ảnh vị trí lũ lụt trên Google My Map + Nhiệm vụ 5: Trình bày đặc điểm hạn hán bằng sơ đồ tư duy. + Nhiệm vụ 6: Đính hình ảnh vị trí hạn hán trên Google My Map. - Sau đó, các nhóm chia sẻ sản phẩm lên Padlet, cả lớp quan sát, nhận xét và đặt câu hỏi. 	<ul style="list-style-type: none"> - HS nhận biết một số khu vực ở Việt Nam thường xảy ra hạn hán, bão, lũ lụt và biết sử dụng công cụ số để tạo sản phẩm. - HS hiểu yêu cầu, thảo luận nhóm hiệu quả và hoàn thành tốt sản phẩm số.

2. Trên lớp học

Mục đích trò chơi	Tiến trình tổ chức hoạt động của GV và HS	Tiêu chí đánh giá
A. KHỞI ĐỘNG (3 phút)		
Tạo sự hứng thú cho HS về thời tiết	<ul style="list-style-type: none"> - GV cử đại diện người quản trò (lớp trưởng) đứng giữa lớp và phát tín hiệu câu hỏi cho cả lớp tham gia. Các HS sẽ cùng thực hiện các hành động và trả lời câu hỏi dựa trên tín hiệu phát ra. - Mỗi tín hiệu của quản trò sẽ tương ứng với một hành động cụ thể mà HS phải thực hiện ngay lập tức. - HS phải chú ý và phản ứng ngay khi nghe tín hiệu. Các hành động phải thực hiện chính xác theo yêu cầu của quản trò. - GV nhận xét sự tham gia của HS - GV dẫn dắt vào nội dung bài học mới 	Đánh giá việc thực hiện đúng hành động tương ứng và sự nhiệt tình, tích cực của cả lớp khi tham gia trò chơi.

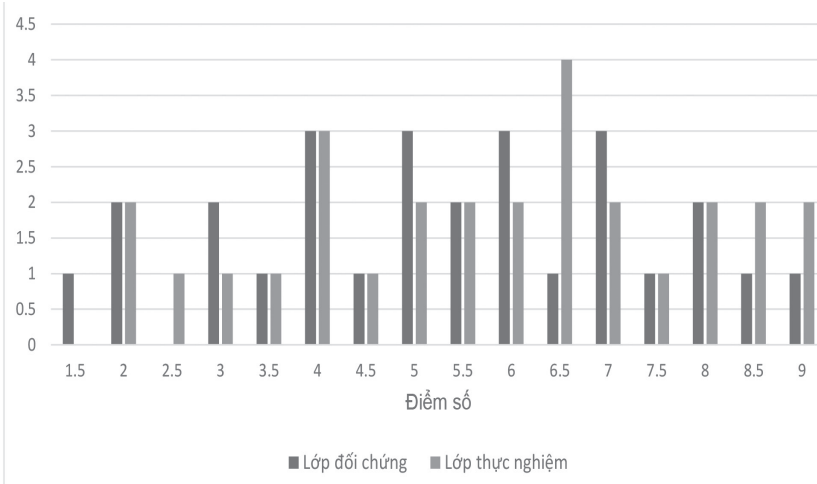
B. KIẾN TẠO TRI THỨC MỚI		
Hoạt động 1: Ghi dấu những điều hay (25 phút)		
Thảo luận, chia sẻ các biểu hiện các đặc điểm, hiện tượng thời tiết	<p>Bước 1: Lựa chọn nội dung, xác định mục tiêu để phát triển năng lực GQVĐ&ST</p> <p>Bước 2: Xác định mục đích trò chơi</p> <p>Thảo luận, chia sẻ các biểu hiện các đặc điểm, hiện tượng thời tiết.</p> <p>Bước 3: Xây dựng các hành động chơi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Chia lớp thành 6 khu vực, tương ứng với số nhóm. - Mỗi nhóm cử 1 bạn ở lại khu vực làm “người thuyết trình”, các bạn còn lại sẽ đi tham quan các khu vực khác theo sơ đồ luân chuyển - HS tham quan sản phẩm số của nhóm bạn tại các trạm. - Trả lời các câu hỏi trong phiếu học tập <p>Bước 4: Thiết kế chi tiết TCHT</p> <p>Luật chơi: 25 phút</p> <p>+ Giai đoạn 1: Làm việc nhóm: HS thảo luận, rà soát và điều chỉnh sản phẩm số/sản phẩm giấy trước khi bắt đầu tham quan.</p> <p>+ Giai đoạn 2: Trình bày và tham quan: Mỗi nhóm cử 1 HS thuyết trình tại vị trí nhóm, các thành viên khác di chuyển theo vòng tròn tham quan sản phẩm bạn, giao tiếp, đặt câu hỏi và hoàn thành phiếu học tập.</p> <p>+ Giai đoạn 3: Chia sẻ và phản hồi: Một số HS chia sẻ nội dung trong phiếu học tập. Các nhóm trình bày những điều học được từ nhóm bạn.</p> <p>Bước 5: Xây dựng tiêu chí đánh giá</p> <ul style="list-style-type: none"> - GV và các bạn sẽ cùng đánh giá mức độ tham gia TCHT của từng nhóm dựa vào bảng tiêu chí đã đề ra. - GV hệ thống lại những thắc mắc của HS và giải đáp 	GV và HS sẽ cùng đánh giá mức độ tham gia TCHT của từng nhóm dựa vào bảng tiêu chí đã đề ra.
Hoạt động 2: Giải mã những chiếc mũ (5 phút)		
Lựa chọn được đặc điểm tương ứng với hiện tượng thiên tai	<p>Bước 1: Lựa chọn nội dung, xác định mục tiêu để phát triển năng lực GQVĐ&ST</p> <p>Bước 2: Xác định mục đích trò chơi</p> <ul style="list-style-type: none"> - HS nhận diện và ghi nhớ các đặc điểm cơ bản của từng loại thiên tai, rèn kỹ năng quan sát, phản xạ nhanh <p>Bước 3: Xây dựng các hành động chơi</p> <ul style="list-style-type: none"> - HS nhận mũ và đội lên đầu (Mũ được GV để sẵn trong học bàn của mỗi em và HS không biết về mũ này). - Ở mỗi nhóm có 1 mũ mang tên hiện tượng thiên tai. Các mũ còn lại sẽ là những đặc điểm của các hiện tượng thiên tai (1 nón/1 đặc điểm). - Sau khi ổn định nhóm, HS sẽ trả lời các câu hỏi từ GV đặt ra (<i>đặc điểm của bão?, vị trí lũ lụt?, hạn hán có những đặc điểm gì?,.....</i>). <p>Bước 4: Thiết kế chi tiết TCHT</p> <ul style="list-style-type: none"> - Khi có hiệu lệnh của GV, những bạn được hóa thân thành các hiện tượng thiên tai ở tại chỗ, các bạn có mũ đặc điểm chạy đi tìm bạn đội mũ hiện tượng thiên tai tương ứng với đặc điểm của mình, trong vòng 1 phút. - Khi đã tạo thành nhóm, cá nhân HS sẽ trả lời các câu hỏi từ GV. <p>Bước 5: Xây dựng tiêu chí đánh giá</p> <ul style="list-style-type: none"> - Đánh giá sự tham gia và lựa chọn đúng. - GV nhận xét, xác định nhóm chiến thắng. 	GV và HS sẽ cùng đánh giá mức độ tham gia TCHT của từng nhóm dựa vào bảng tiêu chí đã đề ra.
C. ĐÁNH GIÁ (2 phút)		
	HS nhìn nhận lại quá trình của mình trong tiết học và đánh giá.	
D. HOẠT ĐỘNG NỐI TIẾP (1 phút)		
	HS tìm hiểu những rủi ro, thiệt hại mà thiên tai đã gây ra cũng như những việc làm mình đã giúp các bạn trong những đợt thiên tai vừa qua.	

TT	Tiêu chí	Tốt	Đạt	Cần cố gắng
1	Tinh thần hợp tác nhóm			
2	Giao tiếp, phản hồi khi tham quan			
3	Ghi nhận vào phiếu học tập			
4	Chia sẻ và học hỏi từ nhóm bạn			
5	Kỹ năng thuyết trình			

Bảng 2: Tiêu chí đánh giá trò chơi Ghi dấu những điều hay

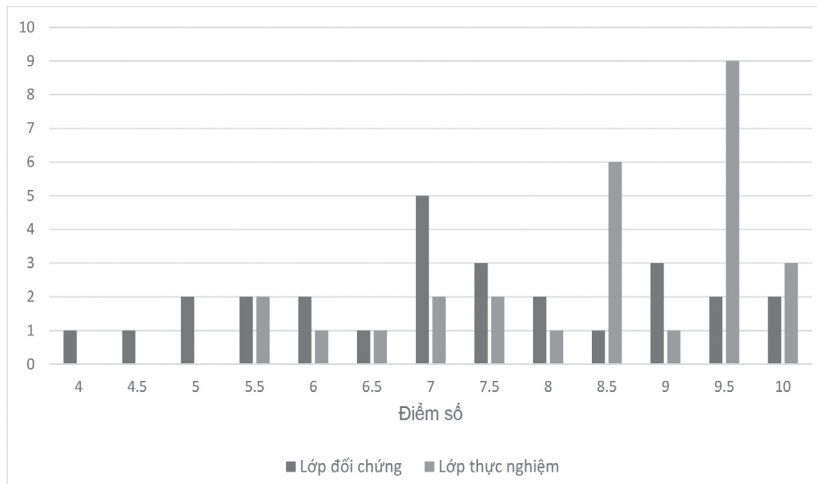
2.6. Kết quả và thảo luận

Phân tích phân bố điểm số cho thấy lớp đối chứng và lớp thực nghiệm có đặc điểm tương đối tương đồng trước khi tiến hành thực nghiệm (biểu đồ 1). Ở cả hai lớp, điểm số của HS chủ yếu tập trung ở khoảng trung bình từ 4 đến 6, với các mức tỉ lệ phần trăm phân bố khá gần nhau. Ví dụ: ở mức điểm 5,0 – 7,0 chiếm tỷ lệ cao nhất ở cả hai lớp, dao động khoảng 7,0–14,7%. Số HS đạt điểm cao (9–10) còn hạn chế, chỉ chiếm dưới 15% ở mỗi lớp, phản ánh mức độ nắm kiến thức chưa sâu; tuy nhiên, nhìn tổng thể, sự phân tán điểm giữa hai nhóm là rất nhỏ, chứng tỏ điểm xuất phát ban đầu giữa nhóm đối chứng và nhóm thực nghiệm khá đồng đều.



Biểu đồ 1: Phân bố tỉ lệ HS đạt điểm số ở lớp đối chứng và lớp thực nghiệm trước khi tiến hành thực nghiệm

Kết quả sau thực nghiệm cho thấy sự khác biệt rõ rệt trong phân bố điểm số giữa lớp đối chứng và lớp thực nghiệm (biểu đồ 2). Ở lớp đối chứng, tỉ lệ HS tập trung nhiều nhất tại mức điểm 7 (18,5%) và 7.5 (11,1%), với xu hướng phân bố chủ yếu ở khoảng điểm trung bình-khá. Trong khi đó, lớp thực nghiệm thể hiện sự chuyển dịch mạnh mẽ sang các mức điểm cao hơn: 21,4% HS đạt điểm 8.5, 32,1% đạt điểm 9.5, và 10,7% đạt điểm tuyệt đối 10. Ngược lại, tỉ lệ HS ở các mức điểm thấp (≤ 5) của lớp thực nghiệm hoàn toàn biến mất, trong khi lớp đối chứng vẫn còn hiện diện ở các mức 4.0-5.0.



Biểu đồ 2: Phân bố tỉ lệ HS đạt điểm số ở lớp đối chứng và lớp thực nghiệm sau khi tiến hành thực nghiệm

Như vậy, kết quả chỉ ra rằng biện pháp can thiệp ở lớp thực nghiệm đã nâng cao rõ rệt chất lượng học tập, thể hiện ở việc giảm hẳn số HS đạt điểm thấp và tăng mạnh tỉ lệ HS đạt điểm cao, vượt trội so với lớp đối chứng.

Để khẳng định lại kết quả này, nghiên cứu tiến hành kiểm định T-test về giá trị trung bình cho 2 mẫu độc lập (Independent Samples T-test) và tính độ chênh lệch giá trị trung bình chuẩn với kết quả thu được như sau:

Nội dung đánh giá	Lớp thực nghiệm	Lớp đối chứng	t	p
Điểm trung bình	8.90	7.70	2.79	0.007
Độ lệch chuẩn	1.22	1.65		

Bảng 3: Bảng kết quả khảo sát lớp đối chứng và lớp thực nghiệm sau khi tiến hành thực nghiệm

Kết quả kiểm định từ bảng 5 cho thấy điểm trung bình sau thực nghiệm của lớp thực nghiệm 2/2 đạt 8.90 điểm (SD = 1.22), trong khi lớp đối chứng 2/4 đạt 7.70 điểm (SD = 1.65). Kết quả kiểm định t-test độc lập cho thấy có sự khác biệt có ý nghĩa thống kê cao giữa điểm trung bình của hai lớp ($t(53) = 2.79, p = 0.007 < 0.01$). Như vậy, điểm trung bình của lớp 2/2 (thực nghiệm) cao hơn có ý nghĩa so với lớp 2/4 (đối chứng).

Nhìn chung, kết quả thực nghiệm khẳng định TCHT là công cụ đặc lực để phát triển năng lực QGVĐ&ST cho HS, không chỉ giúp các em tiếp thu kiến thức một cách chủ động và bền vững mà còn trang bị kỹ năng thiết yếu, chuẩn bị hành trang cho thành công trong xã hội hiện đại.

3. Kết luận

Thiết kế TCHT trong dạy học môn TN&XH lớp 2 là phương pháp dạy học tích cực, góp phần đổi mới hình thức tổ chức theo định hướng phát triển năng lực. Đây là môn học chứa đựng những kiến thức gắn với đời sống con người, các sự vật, hiện tượng trong thực tế cuộc sống rất gần gũi với HS tiểu học. Môn học này có vai trò tích cực trong việc phát triển toàn diện cho HS. Vì vậy, nếu GV thiết kế TCHT để tổ chức dạy học môn TN&XH thì quá trình học tập trở thành một hình thức vui chơi hấp dẫn, HS học mà chơi, chơi mà học tạo không khí hào hứng học tập, giờ học diễn ra nhẹ nhàng và thúc đẩy tính tích cực hoạt động sáng tạo của HS [10, tr. 13-15]. Bởi trò chơi không chỉ tạo không khí học tập sinh động mà còn giúp HS chủ động khám phá, tiếp thu kiến thức tự nhiên, hứng thú. Quan trọng hơn, TCHT rèn luyện các năng lực cốt lõi, đặc biệt là QGVĐ&ST phù hợp mục tiêu Chương trình GDPT 2018, đồng thời nâng cao hiệu quả học tập và đáp ứng yêu cầu phát triển toàn diện HS trong bối cảnh giáo dục hiện đại.

Tài liệu tham khảo

- [1] Bodnar, C. A., Anastasio, D., Enszer, J. A., & Burkey, D. D. (2016). *Engineers at play: Games as teaching tools for undergraduate engineering students*. Journal of Engineering Education, 105(1), 147–200. <https://doi.org/10.1002/jee.20106>
- [2] 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*.
- [3] Bộ Giáo dục và Đào tạo (2020). *Thông tư số 27/2020/TT-BGDĐT, ngày 04/9/2020 về đánh giá học sinh tiểu học*.
- [4] Gee, J. P. (2006). *Why game studies now? Video games: A new art form*. Games and Culture, 1(1), 58-61. <https://doi.org/10.1177/1555412005281788>.
- [5] Karyotaki, M., & Drigas, A. S. (2016). *Case-based learning in education: Applications, curriculum and challenges*. International Journal of Emerging Technologies in Learning, 11(12), 70-77. <https://doi.org/10.3991/ijet.v11i12.6063>.
- [6] Lê Thị Cẩm Tú, Phan Hoàng Hải, Trương Thị Phương Thảo (2023). *Sử dụng trò chơi học tập trong dạy học môn Khoa học tự nhiên lớp 6*. Tạp chí Giáo dục, 23(02), 7-11.
- [7] Lê Thị Anh Đào (2022). *Thực trạng hoạt động dạy học môn Tự nhiên và Xã hội ở các trường tiểu học huyện Đức Trọng, tỉnh Lâm Đồng*. Tạp chí Khoa học, Trường Đại học Sư phạm, Đại học Huế, 4(64A), 179-187.
- [8] Nguyễn Thị Bích Hồng (2014). *Phương pháp sử dụng trò chơi trong dạy học*. Tạp chí Khoa học Trường Đại học Sư phạm TP. Hồ Chí Minh, số 54, tr. 174-179.
- [9] OECD. (2018). *The future of education and skills: Education 2030*. OECD Publishing. <https://www.oecd.org/education/2030-project/>.
- [10] Trần Thị Mai Lan, Hoàng Nhật Minh, Tạ Thị Kim Thu (2023). *Thiết kế trò chơi học tập để tổ chức dạy học môn Tự nhiên và Xã hội lớp 2 theo hướng phát triển năng lực người học*. Tạp chí Thiết bị giáo dục, 1(290), 13-15.