

SỬ DỤNG TRÒ CHƠI DẠY HỌC TRONG *MÔN VĂN HỌC TRẺ EM* NHẪM TÍCH CỰC HÓA HOẠT ĐỘNG HỌC TẬP CHO SINH VIÊN

Lê Thị Hiền, Nguyễn Thị Phương Loan, Phan Thị Huyền Trang, Nguyễn Thị Huyền
Trường Đại học Thủ đô Hà Nội

Tóm tắt: Phương pháp dạy học ở đại học ngày càng được cải tiến theo hướng tích cực hóa hoạt động nhận thức - học tập của sinh viên. Bên cạnh việc tổ chức cho sinh viên tự học, làm việc nhóm, tập luyện nghiên cứu khoa học,... thì việc sử dụng trò chơi trong quá trình dạy học cũng là một cách thức hữu hiệu để kích thích sự tích cực nhận thức của sinh viên trên lớp học. Trong phạm vi bài viết này, tác giả xin đề cập đến việc sử dụng trò chơi trong dạy học môn văn học trẻ em nhằm tạo hứng thú học tập cho sinh viên góp phần nâng cao chất lượng dạy và học môn văn.

Từ khóa: Trò chơi dạy học, môn văn, giáo dục mầm non.

Nhận bài ngày 9.12.2021; gửi phản biện, chỉnh sửa, duyệt đăng ngày 27.2.2022

Liên hệ tác giả: Lê Thị Hiền; Email: lthien@hnmu.edu.vn

1. MỞ ĐẦU

Trò chơi dạy học được sáng tạo ra và được sử dụng bởi giáo viên trong quá trình dạy học dựa trên những nguyên tắc của lý luận dạy học. Chúng phản ánh lý thuyết, ý tưởng, mục tiêu của người dạy, là một trong những hoạt động giáo dục không tuân theo bài bản cứng nhắc như những giờ học thông thường. Trò chơi chứa đựng chủ đề, nội dung nhất định mà người tham gia buộc phải tuân thủ. Nó vừa mang tính chất vui chơi, giải trí, đồng thời cũng có ý nghĩa giáo dục, giáo dục cho sinh viên. Tổ chức trò trong học tập là một phương pháp dạy học tích cực đã được nhiều giáo viên vận dụng vào hoạt động dạy học, giúp sinh viên lĩnh hội kiến thức nhẹ nhàng, nhưng lại được sinh viên tiếp nhận một cách hứng thú, vui vẻ, thoải mái, làm cho chất lượng dạy học được nâng cao. Hơn nữa, qua hình thức dạy học này, có thể giúp sinh viên phát huy được nhiều năng lực khác nhau như sự hợp tác, giải quyết vấn đề, vận dụng kiến thức, sử dụng công nghệ thông tin,... Môn *Văn học trẻ em* cung cấp cho sinh viên những kiến thức khái quát về nền văn học Việt Nam với hai bộ phận là văn học dân gian và văn học viết, những kiến thức cơ bản về văn học trẻ em, các đặc điểm, thành tựu chính của văn học trẻ em trong nước và nước ngoài, giúp sinh viên có khả năng lựa chọn tác

phẩm thơ, truyện dân gian, văn học viết phù hợp với trẻ mầm non, từ đó nhận diện và phân tích được cái hay, cái đẹp trong những tác phẩm văn học dành cho trẻ em. Những nội dung này thuận lợi để tổ chức các trò chơi dạy học, tạo ra hứng thú tiếp thu kiến thức nhằm nâng cao hiệu quả học tập để phát triển các năng lực nhất định cho sinh viên.

2. NỘI DUNG

2.1. Trò chơi dạy học và một số khái niệm liên đới

2.1.1. Trò chơi dạy học

Có nhiều quan niệm khác nhau về trò chơi dạy học. Các nhà lí luận dạy học nghiên cứu và cho rằng: tất cả những trò chơi gắn với việc dạy học như là phương pháp, hình thức tổ chức và luyện tập,... không tính đến nội dung và tính chất của trò chơi thì đều được gọi là trò chơi dạy học. Thực chất đây là loại trò chơi có luật, được quy định rõ ràng và có tính định hướng đối với sự phát triển trí tuệ của người học. A.I. Xôrôkina đưa ra một luận điểm vô cùng quan trọng về đặc thù của trò chơi học tập: “Trò chơi học tập là một quá trình phức tạp, nó là một hình thức dạy học đồng thời vẫn là trò chơi... Khi các mối quan hệ chơi bị xóa bỏ, ngay lập tức trò chơi bị biến mất và khi ấy trò chơi biến thành tiết học, đôi khi biến thành sự luyện tập”¹. Theo Đặng Thành Hưng thì những trò chơi trong dạy học 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 trẻ hay học sinh tìm kiếm và lĩnh hội tri thức, học tập và rèn luyện kỹ năng, tích lũy và 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 và phát triển thể chất, tức là tổ chức và hướng dẫn quá trình học tập của sinh viên khi họ tham gia trò chơi gọi là trò chơi dạy học [1]. Trò chơi dạy học như một dạng hoạt động mang tính thực hành, trong đó người chơi vận dụng vốn hiểu biết và khả năng tư duy của mình để giải quyết nhiệm vụ nhận thức. Trong quá trình chơi, để thực hiện các hành động chơi, giải quyết nhiệm vụ chơi, người chơi phải sử dụng các giác quan, ngôn ngữ, phải phân tích, tổng hợp, so sánh, phân loại và khái quát hóa làm cho các giác quan của người chơi trở nên nhạy hơn, ngôn ngữ mạch lạc hơn, các thao tác trí tuệ không ngừng được phát triển như nhanh trí, linh hoạt và sáng tạo,... Mỗi trò chơi đều có nét đặc sắc riêng và có tác dụng nhất định đối với sự hình thành, phát triển tâm lí, nhân cách, trí tuệ của người học.

2.1.2. Tích cực hóa học tập

Tích cực hóa học tập được hiểu là gây ảnh hưởng đến người học và quá trình học tập để làm chuyển biến vị thế của họ từ chỗ là chủ thể tiếp nhận học vắn một cách thụ động, một chiều trở thành chủ thể tích cực, tự lực, tự giác tiến hành quá trình học tập của mình ở cấp độ hoạt động cá nhân². Bản chất của tích cực hóa học tập là làm chuyển biến việc học từ chỗ đơn

¹ Dẫn theo Trần Thị Chinh, “Tổ chức các trò chơi học tập trong dạy học Địa lý ở THPT”, *Luận án Tiến sĩ*, Trường Đại học Sư phạm – Đại học Thái Nguyên, 2018, tr.13

² Đặng Quốc Bảo, *Kinh tế giáo dục một số vấn đề lý luận, thực tế và ứng dụng vào việc xây dựng chiến lược giáo dục*, Nxb Giáo dục, 2001.

giản là sự học, bắt chước, tái hiện, ghi nhớ, ôn luyện máy móc, sao chép những bài bản chân lý cho sẵn trở thành hoạt động học tập, tức là có động cơ học tập. Theo chúng tôi, tích cực hóa học tập là dùng hết sức mình để thực hiện các nhiệm vụ học tập. Nó thường được thể hiện ba mức độ từ thấp đến cao: Bắt chước, tìm tòi và sáng tạo trong học tập. Hay nói cách khác, tích cực hóa học tập là giúp cho người học tự giác, chủ động, độc lập, sáng tạo để thực hiện nhiệm vụ học tập của mình. Vì vậy, nó mang tính chất tự nhiên của quá trình học tập: linh động, vui vẻ sáng khoái, không bị áp lực ngay cả khi việc học rất vất vả nặng nhọc.

2.1.3. Các loại trò chơi học tập và nhóm trò chơi được sử dụng trong học phần Văn học trẻ em

Việc phân loại trò chơi học tập xét cho đến cùng phải dựa trên chức năng tâm sinh lý của người chơi (tức là người học). Con người được sinh ra, tồn tại và thể nghiệm mình trên các phương diện: Nhận thức, biểu cảm thái độ (đánh giá vấn đề) và vận động. Rõ ràng, ba chức năng này cũng là những lĩnh vực phát triển hay những mục tiêu giáo dục, rèn luyện của người học trong quá trình dạy học. Như vậy, căn cứ vào chức năng, trò chơi dạy học có 3 nhóm sau:

- *Nhóm trò chơi phát triển nhận thức*: Nhận thức là hành động hay quá trình tiếp thu kiến thức và những am hiểu thông qua suy nghĩ, kinh nghiệm và giác quan, bao gồm các quy trình như là tri thức, sự chú ý, trí nhớ, sự đánh giá, sự ước lượng, sự lí luận, sự tính toán, việc giải quyết vấn đề, việc đưa ra quyết định, sự linh hoạt và việc sử dụng ngôn ngữ. Trò chơi phát triển nhận thức là những trò chơi đòi hỏi người tham gia phải sử dụng các chức năng nhận thức, thực hiện các hành vi và hành động nhận thức nhằm hoàn thành việc chơi. Qua hành động chơi đó giúp người chơi phát triển trí tuệ và khả năng tư duy của mình.

Nhóm trò chơi phát triển các giá trị: là những trò chơi phát triển các giá trị văn hoá, xã hội, chính trị, pháp luật hoặc các giá trị về đạo đức, thẩm mỹ,... kích thích thái độ, tình cảm tích cực, khuyến khích sự phát triển các phẩm chất cá nhân của sinh viên.

Nhóm trò chơi phát triển vận động: là trò chơi có nội dung chủ yếu là vận động, đòi hỏi người chơi phải vận động tuân thủ theo luật hay quy tắc nhất định, nhằm phát triển khả năng vận động, sự nhanh nhẹn, khéo léo của sinh viên.

Môn *Văn học trẻ em* dành cho đối tượng là sinh viên ngành mầm non cũng có những đặc trưng riêng biệt, gắn với đặc thù nghề nghiệp sau này khi sinh viên ra trường. Do vậy nó có hai đặc trưng quan trọng: Một là, nội dung trò chơi phải nằm trong chương trình *văn học trẻ em* dành cho ngành giáo dục mầm non; Hai là, trò chơi văn học phải mang đầy đủ tính chất của trò chơi thông thường là có luật chơi, có hình thức chơi, có sự thi đua và gây hứng thú giữa các cá nhân, các nhóm sinh viên. Căn cứ vào đó, giáo viên có thể chia làm 4 nhóm trò chơi trong quá trình dạy và học. Cụ thể:

Trò chơi khởi động – giới thiệu nội dung mới: Để tạo hứng thú cho sinh viên xuyên suốt trong một buổi học thì cách vào bài lôi cuốn, hấp dẫn là điều vô cùng cần thiết. Thay vì vào bài trực tiếp, người dạy có thể bắt đầu một vấn đề bằng cách thu hút sinh viên tham gia, đó

cũng là cách hiệu quả nhất để sinh viên nhanh chóng vào bài. Sử dụng trò chơi khởi động đầu tiết học là một phương pháp dạy học rất hay và thú vị. Việc giới thiệu bài học bằng hình thức này sẽ tạo ra hiệu ứng tích cực từ phía người học. Giáo viên có thể sử dụng một số trò chơi học tập như: Đuổi hình bắt chữ, ô chữ,...

Trò chơi tìm hiểu kiến thức mới: Mục đích của loại trò chơi này là giúp sinh viên tìm tòi, phát hiện kiến thức của bài, hơn nữa sinh viên có thể chủ động tham gia vào bài học, mạnh dạn tự tin trước đám đông, hình thành được các năng lực như năng lực hợp tác, giải quyết vấn đề, xử lý tình huống,... Một số các loại trò chơi có thể được sử dụng như: trò chơi đóng vai, game show ai là triệu phú, đường lên đỉnh Olympia, đoán ý đồng đội,...

Trò chơi ôn tập và củng cố kiến thức: Muốn sinh viên vận dụng được kiến thức, trước tiên đòi hỏi sinh viên phải có kiến thức và hiểu kiến thức. Nhóm trò chơi này giúp sinh viên có thể vận dụng những kiến thức đã học để giải quyết các vấn đề của bài học, bài tập do giáo viên đặt ra. Đồng thời, sinh viên rèn được khả năng tư duy, phản ứng nhanh, khả năng diễn đạt một vấn đề. Việc củng cố kiến thức trong môn văn không nên tạo ra không khí căng thẳng và áp lực đối với sinh viên. Mục đích để sinh viên rèn trí nhớ và khắc sâu kiến thức, giáo viên có thể tạo ra các trò chơi học tập như: Rung chuông vàng, nhanh như chớp, hỏi nhanh đáp nhanh, đấu trường kiến thức,...

2.2. Một số yêu cầu cần đảm bảo khi xây dựng và sử dụng trò chơi trong dạy học môn Văn học trẻ em

Khi tổ chức trò chơi học tập cho sinh viên, giáo viên cần chú ý đảm bảo một số yêu cầu sau:

Một là, cần sử dụng phối hợp trò chơi với các phương pháp dạy học khác, không tổ chức trò chơi quá lâu. Mỗi phương pháp dạy học đều có ưu nhược điểm, không có tính vạn năng. Việc sử dụng phương pháp phải phù hợp với nội dung học tập, đặc điểm đối tượng, mục đích dạy học,... Sự lạm dụng phương pháp tổ chức trò chơi sẽ gây nhàm chán, thậm chí phản tác dụng.

Hai là, những trò chơi được lựa chọn phải dễ tổ chức và thực hiện, phù hợp với đặc điểm và khả năng của sinh viên với quỹ thời gian, với hoàn cảnh, điều kiện thực tế của lớp học. Những trò chơi được sử dụng không chỉ đáp ứng về yêu cầu học tập mà còn phải thuận tiện, hấp dẫn với người học. Vì vậy với cùng một nội dung học tập, giáo viên cần thay đổi hình thức chơi tùy theo đặc điểm của sinh viên. Đồng thời, trò chơi sử dụng phải được luân phiên, thay đổi một cách hợp lý không gây nhàm chán.

Ba là, người chơi phải nắm được quy tắc chơi và tôn trọng luật chơi. Giáo viên cần giải thích rõ luật chơi để sinh viên không làm sai lệch nội dung học tập, vì trò chơi chỉ thật sự phản ánh nội dung khi được thể hiện đúng bản chất.

Bốn là, giáo viên phải quan sát, theo dõi và bao quát lớp học để kịp thời giúp đỡ, khuyến khích, động viên người chơi khi cần thiết. Tạo điều kiện cho sinh viên 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 sáng tạo của sinh viên.

Năm là, dùng yếu tố thi đua để lôi cuốn sinh viên tích cực tham gia trò chơi, song cũng không quá nhấn mạnh vào yếu tố thi đua một cách quá mức, biến thi đua thành ganh đua. Việc tổ chức trò chơi nhằm mục đích học tập chứ không để tranh giành thứ hạng, khẳng định tài năng. Giáo viên nên nhấn mạnh ý nghĩa này để sinh viên không hiếu thắng, dẫn đến mâu thuẫn, bất đồng với nhau.

Sáu là, sau khi chơi cần tổ chức thảo luận để nhận ra ý nghĩa giáo dục của trò chơi. Chơi là cần thiết, nhưng không phải là điều chủ yếu của phương pháp. Việc rút ra bài học từ trò chơi mới là mục đích cuối cùng của phương pháp. Vì vậy giáo viên không chỉ đầu tư vào cách tổ chức chơi mà còn chuẩn bị chu đáo cho phần phân tích ý nghĩa của trò chơi.

2.3. Thiết kế và sử dụng một số trò chơi trong dạy học môn Văn học trẻ em

2.3.1. Quy trình thiết kế trò chơi học tập

Bước 1: Chuẩn bị trò chơi. Nghiên cứu tài liệu: Giáo viên cần nghiên cứu các nguồn tài liệu để định hướng xem trò chơi học tập này sẽ phục vụ cho nội dung nào trong bài, tìm hiểu được cách thức tổ chức trò chơi, hướng tổ chức; Tìm hiểu kiến thức, kinh nghiệm của sinh viên: Tìm hiểu sinh viên đã học và tích lũy được những mảng kiến thức nào, còn yếu ở nội dung kiến thức nào, hoặc cần nâng cao, mở rộng kiến thức nào; từ đó lựa chọn trò chơi phù hợp với mức độ kiến thức của sinh viên; Nghiên cứu thực tế: Tìm hiểu những điều kiện cơ sở vật chất của nhà trường, của lớp học, không gian tổ chức trò chơi, những đồ dùng học tập sẵn có hoặc tự làm ra các vật dụng cần thiết phục vụ cho việc tổ chức trò chơi.

Bước 2: Lựa chọn trò chơi. Việc lựa chọn trò chơi phải đáp ứng mục đích, yêu cầu, nội dung của bài học, giúp sinh viên lĩnh hội nội dung kiến thức, đồng thời tạo ra sự hứng thú giúp sinh viên khắc sâu kiến thức; Lựa chọn các thời điểm thích hợp tổ chức: Tổ chức trước khi bắt đầu bài học mới hay sau bài học, hoặc sau một chương hay một phần,... (nếu là ôn tập kiến thức cũ, tạo hứng thú và kích thích HS chiếm lĩnh kiến thức mới thì nên tổ chức trước bài học; nếu để khai thác kiến thức mới, giải quyết các vấn đề thực tiễn thì nên tổ chức trong giờ học bài mới; nếu để mở rộng kiến thức, vận dụng kiến thức đã học thì nên tổ chức sau khi hoàn thành một nội dung bài học hoặc một chủ đề bài học).

Bước 3: Tổ chức trò chơi. Giáo viên giới thiệu tên, mục đích của trò chơi. Hướng dẫn cách chơi: Số lượng người tham gia, số đội, trọng tài, quản trò; Các dụng cụ để chơi (giấy, bút dạ, bảng, phấn,...); Cách chơi: Từng việc làm cụ thể của từng người, hoặc đội chơi, thời gian chơi, những điều người chơi không được làm,...; Cách xác nhận kết quả, cách tính điểm, giải thưởng (nếu có); Thực hiện trò chơi: khi sinh viên tham gia chơi, giáo viên quan sát, cổ vũ, động viên, khích lệ; tuy nhiên, chỉ hỗ trợ khi cần thiết còn tất cả quá trình chơi phải để sinh viên tự trải nghiệm và rút ra những bài học cho riêng mình; Nhận xét cuộc chơi: Giáo viên chú ý quan sát để nhận xét thái độ của sinh viên tham gia chơi, đồng thời nêu thêm những tri thức được cung cấp qua trò chơi, những sai sót cần khắc phục và sửa chữa.

2.3.2. Thiết kế một số trò chơi trong dạy học môn Văn học trẻ em

2.3.2.1. Trò chơi giới thiệu bài mới

Trò chơi ô chữ: Trong trò chơi dạy học đây là loại trò chơi rất phổ biến với giáo viên và cả các em sinh viên. Chúng ta có thể sử dụng trong mọi tiết dạy, hoặc giới thiệu bài mới hoặc củng cố bài dạy. Người thiết kế trò chơi phải cân nhắc tìm tòi câu hỏi, ô chữ sao cho phù hợp với yêu cầu của bài. Trò chơi này có thể phát huy được năng lực giải quyết vấn đề, năng lực tự học, năng lực hợp tác của sinh viên.

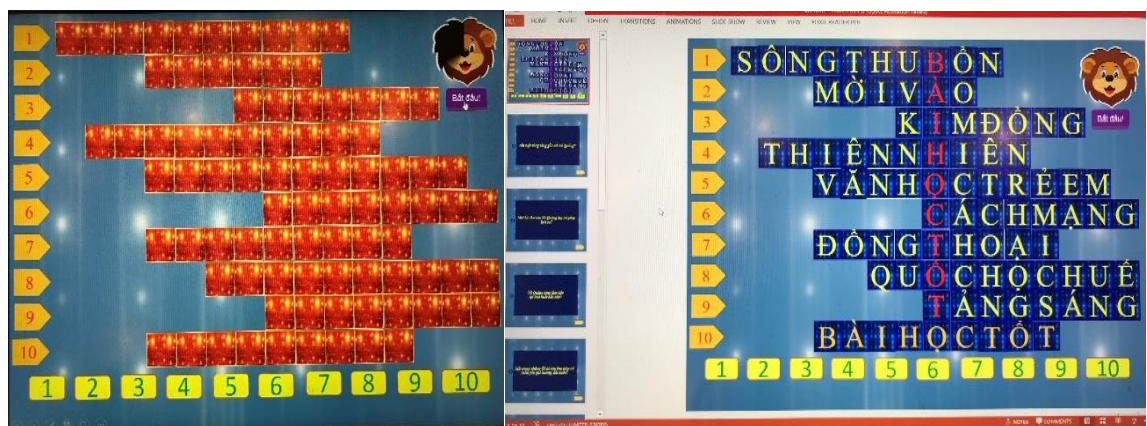
* **Thực hiện:** Tại phòng học có máy chiếu với giáo án điện tử được thiết kế trên powpoin. Trường hợp không có máy chiếu, giáo viên có thể linh hoạt thiết kế trò chơi trên giấy A0 hoặc giấy Roki đã được kẻ sẵn ô chữ.

* **Cách chơi:** Lớp hoạt động theo nhóm (có thể 4 nhóm, 5 nhóm, 6 nhóm tùy thuộc vào số lượng sinh viên). Các nhóm lần lượt chọn các ô chữ và trả lời bằng hình thức giơ bảng con, nhóm nào phát hiện ra ô chữ hàng dọc có thể ra tín hiệu xin trả lời.

* **Ví dụ minh họa:** Đề giới thiệu về tác giả Võ Quảng và các tác phẩm của ông - phần văn học viết cho trẻ em, yêu cầu sinh viên vận dụng kiến thức về tác giả và tác phẩm để giải ô chữ với từ khóa “Bài học tốt”. Từ khóa là ô hàng dọc, mục đích của giáo viên là sau khi sinh viên đã được từ khóa sẽ giới thiệu tác phẩm đồng thoại “Bài học tốt”, là cơ sở để dẫn dắt các em chuẩn bị tìm hiểu tác phẩm này.

Nội dung gợi ý:

1. Ô số 1: Tên một dòng sông gắn liền với tên tuổi tác giả Võ Quảng?
2. Ô số 2: Tên một bài thơ của Võ Quảng dạy trẻ phép lịch sự khi vào nhà người khác?
3. Ô số 3: Võ Quảng từng làm việc ở Nhà xuất bản nào?
4. Ô số 4: Một trong những đề tài của Võ Quảng giúp trẻ thêm yêu quê hương đất nước?
5. Ô số 5: Con đường sáng tác mà ông rất tâm huyết?
6. Ô số 6: Con đường ông theo đuổi khi mới là thanh niên 16 tuổi?
7. Ô số 7: Một thể loại hấp dẫn trong sáng tác văn xuôi của ông?
8. Ô số 8: Ngôi trường Võ Quảng từng theo học?
9. Ô số 9: Một trong những tiểu thuyết rất nổi tiếng của Võ Quảng?



Trò chơi đuổi hình bắt chữ:

Trò chơi này nhằm phát triển năng lực hợp tác, sáng tạo, sử dụng ngôn ngữ của sinh viên. Khi dạy phần văn học dân gian cho trẻ em, giới thiệu ca dao, tục ngữ cho sinh viên, giáo viên sử dụng trò chơi này mang lại hiệu quả tích cực. Nếu như cách dạy truyền thống, giáo viên yêu cầu sinh viên đọc một số các câu thành ngữ, tục ngữ, ca dao, thường đa số sinh viên sẽ im lặng, một số em tích cực sẽ đưa ra một số câu quen thuộc.

* *Thực hiện:* Giáo viên tổ chức bằng cách tự định hình xem sẽ đưa ra những thành ngữ, tục ngữ, ca dao nào phù hợp. Sau đó đưa ra những hình ảnh có thể giúp sinh viên liên tưởng đến những từ, cụm từ ấy. Cũng có khi giáo viên để sinh viên hoạt động nhóm, tự vẽ tranh hoặc sưu tầm tranh ảnh rồi giải đáp với nhau.

* *Cách chơi:* Hoạt động theo nhóm, các đội dành quyền trả lời bằng hình thức bấm chuông (hoặc lắc chuông, gõ tay, gõ phách,...)

Trò chơi câu đố: Yêu cầu nhóm đi tìm tài liệu, tranh ảnh trong báo chí, sách tham khảo, hoặc thu thập thông tin từ những người có hiểu biết về những vấn đề liên quan đến bài học. Trong phần văn học dân gian cho trẻ em, giáo viên có thể yêu cầu sinh viên sưu tầm câu đố, hình thức sử dụng câu đố. Việc tập này có ý nghĩa rất quan trọng với sinh viên ngành mầm non vì vốn dĩ các em chưa hứng thú trong việc đọc sách, tập hợp những nguồn tư liệu liên quan trực tiếp đến nghề nghiệp sau khi ra trường.

* *Thực hiện:* Sinh viên tập hợp tài liệu theo nhóm, bám sát vào nội dung (câu đố dân gian). Giáo viên là người kiểm soát chất lượng câu đố có phù hợp với nội dung bài học hay không.

* *Cách chơi:* Chia lớp làm 05 đội chơi, đố theo hình thức nối tiếp nhau. Câu đố phía sau không được trùng lặp với câu đố phía trước. Nhóm nào hết câu đố sẽ dừng cuộc chơi. Nhóm chiến thắng sẽ là nhóm có số lượng câu đố nhiều nhất.

Trò chơi Đường lên đỉnh Olympia - Khởi động: là một trò chơi trí tuệ, trả lời kiến thức dựa theo gameshow Đường lên đỉnh Olympia trên VTV3. Trò chơi có âm thanh sống động giống như trong gameshow thật đem đến cho sinh viên trải nghiệm như đang được chinh phục vòng nguyệt quế. Để trò chơi đạt được kết quả tốt, trước buổi dạy giáo viên phải giao phần kiến thức cần tìm hiểu trước để sinh viên chuẩn bị. Nội dung câu hỏi đặt ra trong phần chơi bám sát vào những vấn đề đã được yêu cầu. Trò chơi này đòi hỏi sinh viên tập trung cao độ, huy động kiến thức cùng cố trí nhớ để trả lời những câu hỏi đặt ra.

* *Thực hiện:* Tại phòng học có máy chiếu với giáo án điện tử được thiết kế trên powpoin. Giáo viên chuẩn bị các sile câu hỏi cho các đội tham gia chơi.

* *Cách chơi:* Hoạt động theo nhóm (4 nhóm). Mỗi nhóm có một bộ câu hỏi riêng liên quan đến phạm vi kiến thức đã được chuẩn bị. Trong vòng một phút, các nhóm thí sinh khởi động tối đa với 12 câu hỏi, mỗi câu trả lời đúng được 10 điểm, trả lời sai không bị trừ điểm. Nhóm có số lượng câu trả lời nhiều nhất là nhóm chiến thắng.

* *Ví dụ minh họa:* Khi giới thiệu về tác giả Phạm Hồ - cuộc đời và sự nghiệp, giáo viên tạo ra trò chơi học tập khởi động bài học. 12 câu hỏi đặt ra cho các đội chơi xoay xung quanh

nội dung về cuộc đời của tác giả, những tác phẩm tiêu biểu của ông; ở mức độ khó hơn có những câu hỏi yêu cầu sinh viên hoàn thiện đoạn thơ, khổ thơ; hoặc cần tư duy ở những câu hỏi cần sự suy luận như: Thơ ca Phạm Hồ viết cho trẻ em có ý nghĩa như thế nào?...

Trò chơi tìm các thông tin liên quan đến nội dung giáo viên cần giới thiệu: Trò chơi này có thể áp dụng vào rất nhiều bài, nhiều lĩnh vực khác nhau và có thể tổ chức cho cả lớp cùng chơi hoặc chia theo nhóm.

Ví dụ: Khi giới thiệu thể loại đồng dao. Yêu cầu sinh viên cùng tham gia trò chơi.

- **Mục đích:** Giúp sinh viên phát triển năng lực trí tuệ, phát huy tính tích cực học tập của sinh viên, rèn kỹ năng hợp tác nhóm.

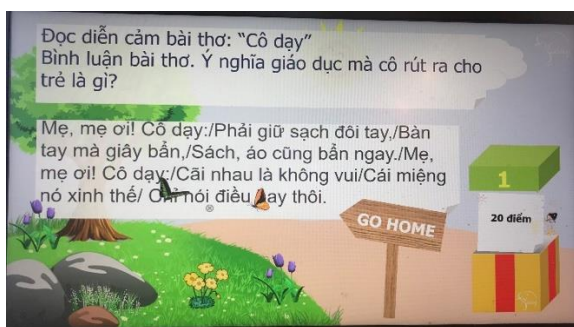
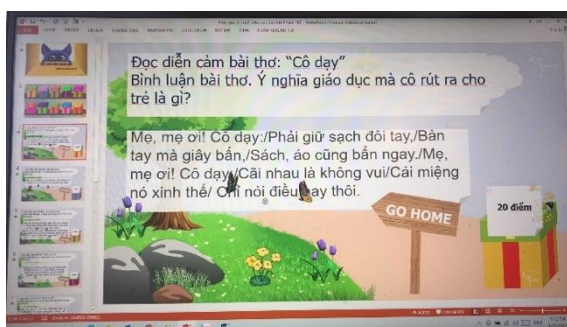
- **Chuẩn bị:** Giáo viên chuẩn bị các mảnh giấy cắt sẵn để phát cho các nhóm sinh viên.

- **Cách chơi:** Yêu cầu mỗi nhóm hãy viết ra giấy các bài đồng dao mà bạn biết. Sau thời gian 7 phút, các nhóm đọc nối tiếp nhau, nhóm đọc sau không được trùng bài với nhóm đọc trước. Đội chiến thắng là đội có số lượng bài đồng dao đọc được nhiều nhất.

2.3.2.2. Nhóm trò chơi tìm hiểu tri thức (lĩnh hội tri thức mới)

Trò chơi đọc thơ và bình thơ: Thông thường sinh viên rất lười đọc, đặc biệt là các tác phẩm văn học và việc phải bình luận các câu thơ càng khiến các em e dè hơn. Việc đọc thơ và bình thơ qua trò chơi sẽ kích thích sinh viên hứng thú tìm ra giá trị nội dung và nghệ thuật. Những tác phẩm được chọn lựa có trong chương trình giáo dục mầm non liên quan trực tiếp đến việc giảng dạy của các em sau này. Giáo viên phải xác định việc dạy văn giúp sinh viên luyện kỹ năng cảm thụ sâu sắc tác phẩm văn học, từ đó hình thành nhân cách con người mới cho sinh viên, hướng sinh viên đến chân, thiện, mỹ, là cơ sở để các em giáo dục những mầm non sau này.

* **Thực hiện:** Yêu cầu sinh viên chuẩn bị trước các tác phẩm có trong chương mầm non của một tác giả mà giáo viên muốn giới thiệu. Giáo viên thiết kế trò chơi “Hộp quà bí mật”, có tất cả 10 hộp quà, ứng với 10 bài thơ.



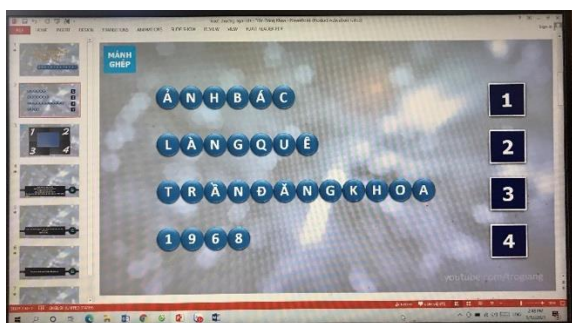
* **Cách chơi:** Chơi theo nhóm, mỗi nhóm có 2 lượt mở hộp quà, giá trị của mỗi hộp quà khác nhau. Nếu nhóm nào không trả lời được câu hỏi trong hộp quà của nhóm mình, các nhóm còn lại có quyền trả lời, đội giành được quyền trả lời sẽ lấy được điểm số có trong hộp quà. Nếu trả lời đúng nhóm sẽ lấy được điểm từ trong hộp quà, nhóm bị cướp lượt sẽ bị mất điểm.

* *Ví dụ minh họa:* Khi giới thiệu các bài thơ của nhà thơ Phạm Hồ có trong chương trình giáo dục mầm non. Giáo viên chuẩn bị mười bài thơ như: Mười quả trứng tròn, Miệng xinh, Chú bò tìm bạn, Rong và cá,... ứng vào các sile để các nhóm chơi thể hiện việc đọc diễn cảm và bình luận. **Trò chơi lật mảnh ghép:** Trò chơi này nhằm phát huy năng lực sâu chuỗi giải quyết vấn đề của sinh viên. Đồng thời rèn luyện cho sinh viên phản ứng nhanh nhạy, rèn kỹ năng nghe – hiểu – liên tưởng,... có thể áp dụng khi tìm hiểu tác giả, tác phẩm. Ở đây, chúng tôi xây dựng trò chơi lật mảnh ghép dựa trên mô phỏng phần thi vượt chướng ngại vật của chương trình Đường lên đỉnh Olympia với âm thanh, hình ảnh như chương trình thật kích thích hứng thú của sinh viên.

Thực hiện: Bức tranh và các miếng ghép được trình bày trên PowerPoint. Nếu không có điều kiện có thể sử dụng bức tranh và lấy các miếng giấy màu làm miếng ghép.

Cách chơi: Có 4 từ hàng ngang - cũng chính là 4 gợi ý liên quan đến “Chướng ngại vật” mà các đội phải đi tìm. Có 1 gợi ý thứ 5 - là 1 hình ảnh liên quan đến Chướng ngại vật hoặc chính là Chướng ngại vật. Hình ảnh được chia thành 5 ô đánh số thứ tự từ 1 - 4 và một ô trung tâm. Mỗi đội có tối đa 1 lượt lựa chọn để chọn trả lời 1 trong các từ hàng ngang này. Cả bốn đội trả lời câu hỏi bằng cách giơ bảng con trong thời gian suy nghĩ 15 giây/câu.

Ví dụ minh họa: Khi tìm hiểu tập thơ Góc sân và khoảng trời của Trần Đăng Khoa, giáo viên chuẩn bị bức tranh là tập thơ với các câu hỏi.



Trò chơi tiếp sức: nhằm phát huy năng lực giải quyết vấn đề, năng lực hợp tác, sự nhanh nhẹn về thể chất cũng như tinh thần cho sinh viên. Có thể vận dụng trò chơi này trong nhiều kiểu bài, như hoạt động thi đọc đồng dao, thi đọc câu đố, thi tìm hiểu các tác phẩm thơ của các tác giả,...

Thực hiện: Giáo viên đặt ra yêu cầu tùy vào phần kiến thức cần đạt được. Sinh viên chuẩn bị kiến thức để sẵn sàng tham gia hoạt động nhóm.

Cách thức: Giáo viên chia lớp thành các nhóm chơi, cho từng học sinh trong đội đều tham gia. Cứ học sinh này xuống thì học sinh khác lên thay thế sao cho đội mình hoàn thành bài tập một cách nhất và chính xác nhất.

Ví dụ minh họa: Khi dạy các thể loại truyện dân gian (thần thoại, truyền thuyết, truyện cổ tích, truyện ngụ ngôn, truyện cười), giáo viên cho các đội bốc thăm thể loại của đội mình, chia bảng làm 5 phần, lần lượt các thành viên trong đội sẽ lên liệt kê một tác phẩm tương

ứng với thể loại mình đã bốc. Mỗi tác phẩm đúng được tính 10 điểm và chỉ được tính điểm khi nhóm tóm tắt được nội dung tác phẩm.

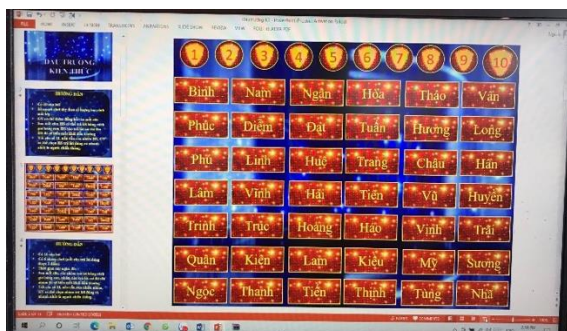
Thần thoại	Truyền thuyết	Truyện cổ tích	Truyện ngụ ngôn	Truyện cười
...	...	...	...	...

Trò chơi Đấu trường kiến thức: Trò chơi giúp sinh viên có sự tư duy cũng như sự nhanh nhạy trong việc xử lý bài tập do giáo viên đặt ra. Sân chơi giống như một game show tạo ra sự hứng thú cho sinh viên trong quá trình tìm hiểu và tiếp cận kiến thức. Điều gây hứng thú ở trò chơi này là tên của sinh viên đều hiện thị trên màn hình, và sẽ lập tức biến mất khi trả lời sai, kích thích sinh viên cố gắng bán trụ để tồn tại đến câu hỏi cuối cùng.

Thực hiện: Trò chơi này có thể sử dụng đa dạng ở các bài tập khác nhau, có thể sử dụng kiến thức ở dạng lựa chọn các đáp án (A, B, C, D) hoặc hình thức là câu hỏi tự luận. Tùy vào phạm vi kiến thức giáo viên mong muốn sinh viên đạt được mà lựa chọn hình thức phù hợp. Ở đây, mục tiêu là tìm hiểu tri thức nên chúng tôi lựa chọn hình thức tự luận cho trò chơi này.

Cách thức: Tất cả sinh viên cùng tham gia trò chơi. Giáo viên xây dựng 10 câu hỏi với nội dung bao trùm phần kiến thức muốn giới thiệu và thêm đồng hồ vào mỗi câu hỏi (45s suy nghĩ và viết đáp án). Sau mỗi câu, sinh viên có thể trả lời bằng cách gõ bảng con, sinh viên nào trả lời sai thì tên sinh viên đó sẽ biến mất khỏi đấu trường.

Ví dụ minh họa: Khi tìm hiểu về các tác phẩm của tác giả Võ Quảng, giáo viên dẫn dắt sinh viên đi tìm hiểu một số tác phẩm của ông (thông qua viết nhớ tác phẩm), đồng thời một số câu hỏi hướng tới phong cách nghệ thuật trong sáng tác của ông thông qua trò chơi này.



Trong nhóm trò chơi tìm hiểu tri thức mới, giáo viên có thể tạo ra một số các trò chơi khác tương tự như: Vòng quay may mắn (kích thích sinh viên cách ghi điểm số, gây hứng thú khi quay vào ô mất lượt hoặc ô phần thưởng...), hoặc tạo ra chương trình Ai là triệu phú để thử thách sinh viên trong hành trình tìm đến tri thức,...

2.3.2.3. Trò chơi ôn tập và củng cố kiến thức

Trò chơi Nhanh như chớp: Bằng cách mô phỏng chương trình truyền hình với trò chơi cùng tên, giáo viên tạo ra hứng thú bất ngờ cho sinh viên trong quá trình học tập. Trò chơi rèn cho sinh viên tư duy nhanh nhạy, vận dụng kiến thức để đưa ra đáp án. Có thể vận dụng trò chơi này ở nhiều bài học ở dạng hỏi nhanh, đáp nhanh với thời lượng được ấn định sẵn

như câu đố, tìm hiểu thông tin tác giả, tìm hiểu những vấn đề trong tác phẩm.

Thực hiện: Sử dụng ứng dụng công nghệ thông tin trong trò chơi, giáo viên tạo trò chơi trên PowerPoint và chỉ cần lớp học có máy chiếu là có thể sẵn sàng cho sinh viên thử sức với kiến thức. Mặc dù vậy, nếu không có các phương tiện hỗ trợ, giáo viên cũng có thể cho sinh viên chơi theo hình thức thủ công bằng cách: Tạo ra mười ô bước, sinh viên trả lời sai sẽ tự lùi về mức ban đầu.

Cách thức: Giáo viên có thể cho sinh viên chơi theo cá nhân hoặc nhóm. Giáo viên soạn bộ câu hỏi cho từng nhóm chơi, lưu ý nội dung câu hỏi có các mức độ tương đương nhau, càng về phía sau các câu hỏi sẽ tăng độ khó dần buộc sinh viên phải động não để tư duy. Ví dụ: Ở các câu hỏi đầu có thể hỏi thông tin về tác giả như năm sinh, năm mất, quê quán, ở mức độ khó hơn là đọc đoạn thơ, tóm tắt truyện, trình bày ý nghĩa giáo dục trong một tác phẩm. Các nhóm sẽ lần lượt chơi, trả lời đúng một câu thì lên được một bậc của con dốc, sai thì bị xuống đáy dốc (mức số 0), điểm số được tính bằng số lượng câu trả lời đúng liên tiếp nhiều nhất. Thí sinh không có quyền bỏ qua câu hỏi nào và bắt buộc phải trả lời dù sai.

Ví dụ minh họa: Khi tìm hiểu về tác giả Võ Quảng và các tác phẩm của ông, giáo viên sử dụng trò chơi học tập này nhằm củng cố lại kiến thức cho sinh viên.

Trò chơi Rung chuông vàng: Nhằm mục đích tổng kết đánh giá kiến thức của sinh viên trong quá trình học tập môn Văn học trẻ em, giáo viên tạo ra trò chơi trí tuệ qua Hội thi “Rung chuông vàng – Văn học”. Trò chơi giúp sinh viên thêm gắn bó, đoàn kết tạo không khí vui học, chủ động lĩnh hội tri thức. Đây là dạng ôn tập có tính chất hệ thống hóa và tổng kết, toàn bộ chương trình học từ đó nâng cao tầm hiểu biết và nhận thức cho người học.

Thực hiện: Hội thi có thể sử dụng ở quy mô nhỏ là trong lớp học. Giáo viên sử dụng ứng dụng công nghệ thông tin, chuẩn bị câu hỏi phủ kín toàn bộ nội dung kiến thức sinh viên cần ghi nhớ, khắc sâu những nội dung trọng tâm của chương trình. Mức độ câu hỏi tăng dần độ khó để phân loại học sinh. Hội thi được tổ chức như chương trình truyền hình thực tế nên gây hứng thú cho sinh viên khi tham gia cuộc chơi.

Cách thức: Bộ câu hỏi bao gồm 20 câu. Tất cả sinh viên cũng tham gia cuộc thi. Sau khi nghe câu hỏi mỗi thí sinh dự thi có 15 giây suy nghĩ và 15 giây để đưa ra đáp án. Hết 15 giây các thí sinh đồng loạt nâng đáp án cho hội đồng trọng tài, nếu sai thì nhanh chóng tự giác rời khỏi sàn thi đấu. Nếu bị trọng tài phát hiện gian lận trong khi làm bài thì thí sinh đó bị huỷ bỏ đáp án và rời khỏi sàn đấu vĩnh viễn.

Ví dụ minh họa: Buổi tổng kết môn Văn học trẻ em

Trò chơi phân vai, đóng kịch: Tổ chức cho sinh viên chuyển thể kịch bản và sân khấu hóa tác phẩm (tập lớp hoặc ngoài lớp) một số tác phẩm và trích đoạn trong phần văn học dân gian cho trẻ em như thần thoại, truyền thuyết, truyện cổ tích, truyện ngụ ngôn, truyện cười,... hoặc sáng tạo những chi tiết và thể hiện các chi tiết đó



thông qua việc phân vai đóng kịch như cái kết truyện *Cô bé bán diêm*, *Nàng tiên cá*,...

Trò chơi lựa chọn phương án đúng: Trò chơi này có thể tổ chức dưới dạng những câu hỏi trắc nghiệm, mỗi câu hỏi liên quan đến kiến thức hay kỹ năng đã học được giới thiệu bằng nhiều phương án khác nhau, yêu cầu người chơi hay đội chơi chọn phương án đúng. Chúng tôi có thể lựa chọn mô típ “Đấu trường kiến thức” như đã giới thiệu ở trên nhưng là dưới hình thức trắc nghiệm.

Ví dụ: Trong phần văn học dân gian cho trẻ em, mục đích giúp sinh viên hệ thống hóa các tri thức đã học một cách logic, giáo viên chuẩn bị một bộ câu hỏi liên quan đến nội dung bài. Giáo viên quay số ngẫu nhiên, sinh viên chọn phương án trả lời trong vòng 10s. Bạn nào trả lời đúng được cộng điểm, nếu trả lời sai nhường cơ hội cho các bạn còn lại. Hoặc có thể chia nhóm, các nhóm trả lời theo hình thức gờ bảng con.

Ngoài ra, để củng cố kiến thức cho sinh viên, giáo viên có thể tạo ra một số các trò chơi khác như *Đoán ý đồng đội* (giáo viên đưa ra một số từ khóa về tác giả, tác phẩm để kích thích khả năng diễn đạt và phán đoán của sinh viên), hoặc thuyết minh hình ảnh (đưa ra hình ảnh về các tác giả, tác phẩm và yêu các nhóm thuyết minh về những điều nhóm biết),...

3. KẾT LUẬN

Dạy sinh viên thích học văn là một điều khó, khiến sinh viên yêu văn học, cảm nhận được cái hay cái đẹp của văn chương lại càng khó hơn. Thực tế giảng dạy cho thấy, nếu như giáo viên chỉ chăm chăm vào phương pháp giảng dạy truyền thống sẽ làm cho một môn học đã nhiều chữ lại càng trở nên nhàm chán. Để tạo ra hứng thú học tập cho sinh viên, một trong những hướng đi hiệu quả là sử dụng trò chơi trong dạy học nhằm tạo ra quá trình tương tác, thu hút, động viên sinh viên tham gia hợp tác để nâng cao tính chủ thể và tự giác, tạo cơ hội cho sinh viên thực hành vận dụng những kinh nghiệm, những tri thức đã học,... góp phần nâng cao chất lượng dạy và học môn *Văn học trẻ em*. Tuy nhiên khi sử dụng nó không nên quá lạm dụng, mà cần phối hợp nhiều phương pháp khác để tạo ra hiệu quả cao nhất cho môn học. Vấn đề tích cực hóa học tập của sinh viên thông qua việc sử dụng trò chơi học tập có tầm quan trọng đặc biệt. Việc làm này có tác dụng thúc đẩy sự phát triển trí tuệ cho sinh viên, kích thích tư duy của các em, nâng cao hứng thú học tập môn Văn học trẻ em. Trên cơ sở bồi dưỡng những phẩm chất trí tuệ, hình thành và phát triển năng lực trí tuệ, tính tích cực, tính độc lập, sáng tạo của tư duy mà rèn luyện cho sinh viên những nét toàn diện nhân cách của người giáo viên tương lai.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Đặng Thành Hưng (2002), *Dạy học hiện đại - Lý luận, biện pháp, kỹ thuật*, Nxb. Đại học Quốc gia, Hà Nội.
2. Đặng Quốc Bảo (2001), *Kinh tế giáo dục một số vấn đề lý luận, thực tế và ứng dụng vào việc xây dựng chiến lược giáo dục*, Nxb. Giáo dục.

3. Trần Thị Chinh (2018), “Tổ chức các trò chơi học tập trong dạy học Địa lí ở trường trung học phổ thông”, *Luận án tiến sĩ*, Trường Đại học Sư phạm - Đại học Thái Nguyên.
4. Lê Thị Bắc Lý (2017), *Giáo trình Văn học trẻ em*, Nxb. Đại học Sư phạm.

USING GAMES IN TEACHING LITERATURE FOR CHILDREN TO IMPROVE THE POSITIVITY IN STUDENT’S LEARNING ACTIVITIES

Abstract: *Teaching methods in the university are increasingly improved towards to positively optimize cognitive and learning activities of students. In addition to organize self-study for students, teamwork, scientific research, ... using games in teaching is also an effective way to activate awareness of students in class. The article pays attention to the application of literature for children aiming to bring excitement back into students and to improve the learning and teaching quality.*

Keywords: *Teaching games, literature, pre-school education.*