

# Phát triển tư duy phản biện cho học sinh trong dạy học môn Giáo dục kinh tế và pháp luật qua hình thức tổ chức trò chơi tại Trường trung học phổ thông Tô Hiệu , huyện Vĩnh Bảo, thành phố Hải Phòng

Nguyễn Thị Kim Liên\*

\* Trường THPT Tô Hiệu, Vĩnh Bảo, Hải Phòng

Received: 16/9/2024; Accepted: 4/10/2024; Published: 15/10/2024

**Abstract:** Developing critical thinking is a necessary and important activity for students in the current digital age. The article focuses on presenting some theoretical issues on critical thinking, the advantages and difficulties in promoting critical thinking capacity in the Economic and Legal Education subject for students at Tô Hieu High School, Hai Phong. Thereby, proposing some forms of organizing games in the teaching process to develop critical thinking for students.

**Keywords:** Economic and Legal Education; critical thinking; students.

## 1. Đặt vấn đề

Chương trình giáo dục phổ thông 2018 với định hướng phát triển 5 phẩm chất chủ yếu và 10 năng lực cốt lõi đang được các nhà trường hưởng ứng và thực hiện chủ động, sáng tạo thông qua các môn học và các hoạt động giáo dục. Trong đó, hoạt động dạy học, giáo dục nhằm hình thành, phát triển 03 năng lực chung: năng lực tự chủ và tự học; năng lực giao tiếp và hợp tác; năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo là yêu cầu xuyên suốt cho tất cả các cấp học. Quá trình dạy học theo chương trình mới, nhất là đối với cấp trung học phổ thông, giáo viên không nên quá phụ thuộc vào các nội dung cụ thể trong các bộ sách giáo khoa mà phải giúp học sinh làm chủ quá trình học tập, giúp học sinh phát huy tư duy phản biện (TDPB) trong quá trình tiếp nhận tri thức đảm bảo nội dung trong chương trình khung do Bộ Giáo dục và Đào tạo ban hành.

## 2. Nội dung nghiên cứu

### 2.1. Quan niệm và vai trò của tư duy phản biện

Nhận thức về TDPB (Critical Thinking) đã có một quá trình phát triển lâu dài từ hơn 2500 năm trước, khi Socrates, triết gia người Hy Lạp có những tiếp cận đầu tiên. Đến nay, đã có nhiều nhà nghiên cứu đề cập tới vấn đề này, tiêu biểu như: John Dewey, Edward Glaser, Robert Ennis, Richard Paul, Michael Scriven, Linda Elder... Theo một nghiên cứu của Geng (2014) (Geng, 2014) có tới 64 định nghĩa khác nhau về TDPB. Nhưng dù có khác nhau, tất cả những định nghĩa này, đều có một số điểm chung như: phân tích, tổng hợp, phán đoán, đánh giá và tư duy ngược. Robert Ennis (1987) đưa ra khái niệm TDPB như sau: TDPB là “sự suy niệm hợp lý tập trung vào việc quyết định nên tin điều gì hay làm điều gì”

(Ennis, 1987). Như vậy, hiểu một cách đơn giản nhất, TDPB là khả năng suy nghĩ và tư duy dưới nhiều góc nhìn khác nhau, tư duy đa chiều, phản biện lại vấn đề, xem xét mọi khía cạnh để tìm ra chân lí, không dễ dàng chấp nhận mọi ý kiến ngay từ ban đầu. Nó không đơn thuần chỉ là sự tiếp nhận và duy trì thông tin thụ động mà còn có thể là quá trình tư duy, lập luận để phản bác lại kết quả của một quá trình tư duy khác và xác lập tính chính xác của thông tin.

Trong quá trình giảng dạy môn Giáo dục Kinh tế và Pháp luật (GDKT&PL) của chương trình giáo dục phổ thông 2018, nhất là GDKT&PL lớp 10, để hình thành và phát triển TDPB cho HS, người GV cần trang bị để HS có thể: Nhận ra được các vấn đề kinh tế, pháp luật đang diễn ra trong đời sống thực tiễn, Tìm ra được những phương tiện khả thi để đáp ứng cho việc giải quyết những vấn đề đó; Hiểu tầm quan trọng của ưu tiên và trật tự ưu tiên trong việc giải quyết vấn đề; Thu thập những thông tin thiết yếu liên quan trực diện đến các vấn đề kinh tế, văn hóa, chính trị, xã hội, pháp luật và sắp xếp theo một trật tự nhất định; Nhận ra những giả định và giá trị không được nêu rõ; Linh hoạt thấu đáo và dùng ngôn ngữ một cách rõ ràng, chính xác; Diễn giải các dữ liệu nhằm đánh giá các minh chứng và luận điểm; Nhận thức được sự tồn tại (hay không tồn tại) của những mối quan hệ logic giữa các ý kiến, nhận định; Rút ra những kết luận và khái quát hóa vấn đề; Đưa những kết luận và khái quát hóa ấy ra kiểm nghiệm; Xây dựng lại mô hình niềm tin của mình trên cơ sở những trải nghiệm rộng hơn; Đưa ra những nhận định, đánh giá xác đáng về những điều cụ thể trong đời sống hàng ngày.

## 2.2. Một số hình thức tổ chức trò chơi trong giờ dạy - học môn Giáo dục Kinh tế và Pháp luật lớp 10 đã được GV thực hiện trong năm học 2023-2024 tại trường THPT Tô Hiệu, Hải Phòng nhằm phát huy năng lực tư duy phân biện cho học sinh.

### 2.2.1. Trò chơi: Sắm vai

Mục đích của việc sắm vai chính là bắt đầu cho một cuộc thảo luận về một vấn đề nào đó. Để bắt đầu cho một cuộc thảo luận thú vị, người sắm vai phải thực hiện những nhiệm vụ vô cùng khó khăn và xử lý các tình huống xảy ra theo đúng vai trò mình đảm nhận. Sắm vai có ý nghĩa quan trọng trong việc hình thành và phát triển các kỹ năng giao tiếp cho HS.

Trước khi tổ chức trò chơi *Sắm vai* trên lớp, GV và HS cần có sự chuẩn bị chu đáo, chi tiết để trò chơi có thể đạt hiệu quả cao nhất. GV là người đưa ra ý tưởng, đồng thời giao nhiệm vụ cụ thể cho từng HS để tìm hiểu, nghiên cứu nhằm tích lũy đủ vốn kiến thức cần thiết về kinh tế, chính trị, văn hóa, khoa học pháp lý,...(liên quan trực tiếp tới bài học). Việc đọc hiểu thông tin trong bài học là một yêu cầu tất yếu và quan trọng bậc nhất để hình thành tri thức kinh tế, pháp luật, biến thông tin trong bài học thành ngôn ngữ sâu sắc (sử dụng trong các vai diễn). Bên cạnh đó, các kiến thức về hệ thống quy phạm pháp luật trong các bộ Luật cụ thể cũng yêu cầu HS đầu tư thời gian nghiên cứu, tìm hiểu để ghi nhớ, nắm vững, khắc sâu kiến thức trong quá trình tổ chức trò chơi.

*Ví dụ 1.* Khi dạy - học bài 2: *Các chủ thể của nền kinh tế*, trong chương trình GDKT&PL lớp 10 bộ sách Kết nối Tri thức, để HS nhận thức được thế nào là chủ thể sản xuất, chủ thể tiêu dùng, chủ thể trung gian, giá cả hàng hóa, giá trị hàng hóa, lợi nhuận,...thay vì giảng tuần tự các nội dung trong bài học, GV có thể lựa chọn tổ chức trò chơi sắm vai để HS chủ động, tích cực trong việc tiếp nhận tri thức bài học như sau:

- Hai HS đóng vai giám đốc doanh nghiệp/chủ trang trại - Chủ thể sản xuất.
- Hai HS đóng vai thương nhân/người môi giới - Chủ thể trung gian.
- Hai HS đóng vai người mua hàng để tiêu dùng hàng ngày - Chủ thể tiêu dùng.
- Hai HS đóng vai người mua hàng để phục vụ sản xuất - Chủ thể tiêu dùng.
- Hai HS đóng vai người buôn bán nhỏ - Chủ thể trung gian.
- Hai HS đóng vai người tìm kiếm việc làm.
- Các HS còn lại đóng vai chủ thể tiêu dùng.

#### *Kịch bản:*

- Giáo viên: dẫn dắt các hoạt động trao đổi hàng hóa diễn ra theo vai đã phân.
- Chủ thể sản xuất: Là người sản xuất ra các tư liệu tiêu dùng, tư liệu sinh hoạt thiết yếu trong đời sống xã

hội: Đồ gia dụng, lương thực, thực phẩm và các nhu yếu phẩm cần thiết khác trong đời sống thường nhật của xã hội.

- Chủ thể tiêu dùng và người đi tìm kiếm việc làm: Mua hàng hóa phục vụ nhu cầu thiết yếu hàng ngày hoặc đầu tư sản xuất, tìm kiếm cơ hội việc làm để có thu nhập.

- Chủ thể trung gian (Thương nhân): Đảm nhiệm vai trò là cầu nối giữa người sản xuất và người tiêu dùng, phân phối, cung ứng hàng hóa, dịch vụ, thông tin trong các quan hệ mua - bán, sản xuất, trao đổi, tiêu dùng. Cũng có thể, chủ thể trung gian là người buôn bán nhỏ, đảm nhiệm việc phân phối hàng hóa đến tay người tiêu dùng thông qua trao đổi mua bán,...

- GV kết luận : Sau khi kết thúc trò chơi, GV nhận xét phần đóng vai, trả lời của học sinh, biểu dương, cho điểm, rút kinh nghiệm và nhấn mạnh vào những ý cần thiết. Về cơ bản, khi nhập tâm vào nhân vật, hiểu rõ về nội dung tri thức cần lĩnh hội, HS không chỉ hiểu mà còn nắm vững kiến thức, vận dụng vào thực tiễn cuộc sống- Đó chính là sự gắn kết giữa lý thuyết và thực tế, qua đó, giúp HS hiểu thêm về cuộc sống GV có thể vận dụng phương pháp này trong dạy - học các bài học khác trong chương trình môn học GDKT&PL10 như: Bài 6: Thuế; Bài 8: Tín dụng và vai trò của tín dụng trong đời sống xã hội; Bài 13: Thực hiện pháp luật,...Hình thức dạy học này thu hút được sự hứng thú, tích cực, chủ động của HS. Khi sử dụng phương pháp này, GV đã thực sự trao quyền điều hành tiết học cho HS; vai trò định hướng, dẫn dắt của GV được thể hiện ở việc phân vai, hướng dẫn HS chuẩn bị kịch bản và đặc biệt là nhận xét, đánh giá sau khi kết thúc mỗi kịch bản.

### 2.2.2. Trò chơi: *Phép thử khả năng*

Trò chơi này HS dùng giấy màu ghi lại thật nhanh các ý tưởng. Đúng như tên gọi, GV yêu cầu HS suy nghĩ về tất cả các khả năng để giải quyết một tình huống trong các thông tin đã được nêu trong sách giáo khoa vào các thẻ màu khác nhau (mỗi nhóm được quy định một màu riêng), sau đó, HS sẽ lập luận để bảo vệ ý kiến của mình hoặc phân biện lại các khả năng, quan điểm, ý kiến khác. Trò chơi này sẽ giúp HS hiểu được nội dung cơ bản và ý tưởng ẩn chứa bên trong các thông tin.

Có thể áp dụng trò chơi này trong dạy bài 4: Cơ chế thị trường, bài 5: Ngân sách Nhà nước; bài 6: Thuế; bài 8: Tín dụng và vai trò của Tín dụng trong đời sống xã hội; bài 13: Thực hiện pháp luật...Cụ thể, khi tìm hiểu nội dung tri thức bài học qua thông tin thứ nhất, trang 28, sách giáo khoa GDKT&PL lớp 10 bộ Kết nối tri thức, thay vì thuyết giảng GV có thể tổ chức cho các em thử các khả năng có thể, để từ đó

HS bước đầu nhận thức được vai trò của ngân sách nhà nước đối với sự phát triển kinh tế - xã hội của đất nước.

Kết thúc trò chơi, GV đưa ra những nhận xét, phân tích ý nghĩa trò chơi, động viên, khích lệ và khen thưởng kịp thời bằng điểm số với HS/nhóm HS có thành tích tốt nhất. Điều đó sẽ làm tăng hiệu quả và hứng thú của HS trong giờ học. PPDH sử dụng hình thức tổ chức trò chơi “Phép thử khả năng” đang được xem là có nhiều ưu điểm trong việc phát huy tính tích cực, chủ động, sáng tạo và nâng cao năng lực TDPB của HS. Vì vậy, nó ngày càng được sử dụng rộng rãi trong dạy học.

### 2.2.3. Trò chơi: Ai nhanh hơn

Trong quá trình tổ chức dạy học, GV áp dụng trò chơi này vào phần khởi động để kích hoạt kiến thức nền hoặc phần củng cố bài học, ôn tập. Để có thể tổ chức trò chơi trong giờ học trên lớp, cần chú ý thực hiện các hoạt động sau:

#### Chuẩn bị:

- GV yêu cầu HS chuẩn bị bài đọc (đọc các thông tin, trả lời các câu hỏi gợi ý, tìm hiểu về các vấn đề liên quan đến bài học và thực tiễn cuộc sống)
- GV giới thiệu trò chơi (nội dung, cách thức, phương tiện để thực hiện trò chơi).
- Phân đội/nhóm chơi (mỗi đội 5-6 HS). Các nhóm cử nhóm trưởng, bàn bạc và phân công nhiệm vụ cho thành viên đội mình và cử ra một chủ trò để điều hành trò chơi, nhóm trọng tài để giám sát các đội chơi (khoảng 03 HS).
- Về phương tiện, HS cần chuẩn bị bút dạ, bảng phụ hoặc giấy A1, nam châm để cố định giấy vào bảng.

#### Tiến trình tổ chức trò chơi:

- Bước 1: Chủ trò lên điều hành trò chơi, các trọng tài chuẩn bị để làm nhiệm vụ giám sát. GV cùng giám sát và tham gia điều hành (nếu cần thiết). Các nhóm chuẩn bị bảng, bút dạ, sẵn sàng bước vào cuộc thi.
  - Bước 2: Chủ trò nêu yêu cầu:
    - + Trong một phút, hãy ghi lên bảng những thông tin được đề cập trong sách giáo khoa (bài học cụ thể) và hiểu biết của các bạn về các vấn đề liên quan đến bài học.
    - + Các trọng tài cùng chủ trò, GV và HS theo dõi, giám sát để bảo đảm luật chơi, sự công bằng giữa các đội chơi. Kết thúc phần thi thứ nhất, trọng tài thu sản phẩm. Các đội chuẩn bị cho phần chơi tiếp theo.
  - Chủ trò nêu yêu cầu tiếp theo:
    - + Trong hai phút, hãy ghi lên bảng những hiểu biết của bạn về vấn đề liên quan trực tiếp đến bài học và sự vận dụng vào thực tiễn cuộc sống.
- Quá trình diễn ra như phần 1.
- Bước 3: Tổng kết, nhận xét, đánh giá.
- Kết thúc phần chơi của các đội, GV cùng chủ trò, trọng tài và HS đánh giá kết quả (bao gồm kiến thức được

huy động, kỹ năng trình bày bảng, khả năng hợp tác và phân công nhiệm vụ cũng như năng lực TDPB của HS), nhận xét về các đội chơi, bầu chọn đội chơi xuất sắc. Phần thưởng cho các đội chơi có thể bằng điểm số, thẻ tích lũy điểm, hoặc một món quà nhỏ nào đó.

Với trò chơi *Ai nhanh hơn*, GV đã tạo được không khí thoải mái, vui vẻ trong giờ học, kích thích được sự hứng thú học tập ở HS, tinh thần hợp tác, năng lực hoạt động nhóm và đặc biệt là sự nhanh nhạy của năng lực TDPB cũng như các thao tác hành động, nội dung tri thức trọng tâm của bài học được hoàn thành. Bằng cách này, GV vừa giúp HS nhận biết, hiểu được tri thức bài học vừa phát triển những năng lực đặc thù của môn GDKT&PL.

### 3. Kết luận

Tổ chức hoạt động dạy - học môn GDKT&PL tại trường THPT Tô Hiệu, Hải Phòng thông qua các trò chơi là một hình thức dạy học linh hoạt và hữu hiệu nhằm giúp HS hình thành, củng cố tri thức và phát triển kỹ năng; đồng thời, tạo không khí thoải mái, vui vẻ trong học tập. Từ những tiết học có sử dụng trò chơi tại khối lớp 10, HS cảm thấy giờ học nhẹ nhàng, thoải mái, thấy được tri thức gắn liền với thực tiễn; thông qua trò chơi, GV có thể lồng ghép rèn luyện năng lực TDPB, năng lực giao tiếp, hợp tác làm việc nhóm cho HS đáp ứng yêu cầu phát triển năng lực điều chỉnh hành vi, năng lực phát triển bản thân, năng lực tìm hiểu và tham gia hoạt động kinh tế - xã hội, nhằm đáp ứng nhu cầu phát triển của cá nhân. Dạy học bằng hình thức tổ chức trò chơi chỉ là một trong các hình thức dạy-học khác nhưng nó góp phần hỗ trợ để việc học tập môn GDKT&PL của HS đạt hiệu quả hơn, nhất là với học sinh lớp 10 - năm học đầu tiên trong chương trình THPT. Nhóm GV chúng tôi sẽ tiếp tục nghiên cứu, lồng ghép và triển khai các hình thức tổ chức dạy học khác phù hợp trong năm học tiếp theo đối với môn GDKT&PL lớp 11.

#### Tài liệu tham khảo

1. Ban chấp hành Trung ương, (2013), *Nghị quyết số 29-NQ/TW ngày 04/11/2013 về đổi mới căn bản, toàn diện Giáo dục và Đào tạo, đáp ứng nhu cầu công nghiệp hóa, hiện đại hóa trong điều kiện kinh tế thị trường định hướng xã hội chủ nghĩa và hội nhập quốc tế.*
2. Bộ Giáo dục & Đào tạo, (2018), *Chương trình giáo dục phổ thông Chương trình tổng thể.*
3. Nguyễn Đức Khiêm (2023), *Phát triển tư duy phân biệt cho học sinh, sinh viên trường Cao đẳng Vĩnh Phúc qua giảng dạy môn học Giáo dục chính trị*, Tạp chí Khoa học và Công nghệ, trường Đại học Thái Nguyên, tr.118 - 125.