

Tổ chức trò chơi học tập trong dạy học đọc hiểu văn học nước ngoài cho học sinh lớp 10

Ngô Dương Ngọc Đán*, Nguyễn Thanh Tân**

*SV, **Giảng viên hướng dẫn: Nguyễn Thị Bích Phượng
Trường Đại học Đông Tháp

Received: 08/04/2024; Accepted: 16/04/2024; Published: 26/4/2024

Abstract: Based on the theory of learning games and teaching reading comprehension of foreign literature, we conducted a survey on the possibility of organizing learning games in teaching reading comprehension of foreign literature for 10th grade students at high school. From there, we designed a number of learning games with the hope of creating excitement among learners, increasing the vividness and effectiveness in teaching reading comprehension of foreign literature.

Keywords: Foreign literature, learning games, teaching reading comprehension

1. Đặt vấn đề

Văn học nước ngoài (VHNN) là một trong những nội dung luôn có mặt trong yêu cầu đọc hiểu ở các cấp lớp học trong đó có Ngữ văn 10. Với đặc điểm đặc thù, VHNN là phương tiện hiệu quả để hình thành, phát triển *tinh thần tiếp thu tinh hoa văn hoá nhân loại và khả năng hội nhập quốc tế* – một trong những mục tiêu giáo dục được nêu cụ thể trong Chương trình Ngữ văn 2018. Thế nhưng, qua khảo sát thực trạng học tập VHNN hiện nay, chúng tôi nhận thấy có rất nhiều HS chưa tích cực, thiếu hứng thú, không hiểu bài..., giờ học VHNN thường căng thẳng, chưa đạt hiệu quả như mong muốn. Nhằm thực hiện định hướng đổi mới về giáo dục, góp phần phát triển cho người học những phẩm chất và năng lực qua đổi mới phương pháp dạy học, mong muốn tạo nên sự hứng thú của người học, tăng sự sinh động và tính hiệu quả trong dạy học đọc hiểu VHNN, chúng tôi tiến hành nghiên cứu Tổ chức trò chơi học tập trong dạy học đọc hiểu văn học nước ngoài cho học sinh lớp 10.

2. Nội dung nghiên cứu

2.1. Trò chơi học tập và dạy đọc hiểu văn bản nước ngoài

Trò chơi thường là một loại hình hoạt động giải trí, thư giãn, nhưng khi trở thành một phương pháp được vận dụng vào dạy học thì nó còn mang chức năng giáo dục. Khi ấy, mục đích của trò chơi (trò chơi học tập) là nhằm lôi cuốn HS tham gia vào các hoạt động học tập một cách tự nhiên, tự chủ, tích cực. Một trò chơi trải nghiệm đạt yêu cầu khi trò chơi ấy không mang tính chất giải trí thuần túy, chơi xong là quên. Ngược lại, qua việc chơi, HS phải có được những trải nghiệm nhất định về tri thức, kỹ năng, lối sống, ứng xử, hành vi... Đồng thời, để thực hiện trò chơi, HS cũng phải có một “vốn liếng” kiến thức, kỹ năng, thái độ nhất định

để huy động, giải quyết vấn đề. Như vậy, trò chơi học tập là một trong những phương pháp phổ biến trong dạy học nói chung và dạy học môn Ngữ Văn nói riêng nhằm hướng tới mục tiêu vừa hình thành năng lực, phẩm chất, vừa phát triển tư duy sáng tạo cho HS.

Năng lực đọc hiểu VHNN là năng lực quan trọng cần phát triển cho HS. Người có năng lực đọc hiểu VHNN, nghĩa là, đầu tiên, phải có những hiểu biết về văn bản VHNN. Những hiểu biết này được thể hiện ở nhiều cấp độ: nắm bắt và thông hiểu được các thông tin sự kiện của văn bản VHNN (bao gồm ngôn ngữ, văn hóa, dân tộc...), các đặc điểm về thể loại, cấu trúc của văn bản; rút ra được nội dung và xây dựng nên ý nghĩa của văn bản. Từ những hiểu biết ấy, người có năng lực đọc hiểu VHNN sẽ phản hồi – đánh giá, bình luận về văn bản VHNN, làm giàu thêm vốn hiểu biết, thay đổi tình cảm, quan niệm thái độ của mình. Cuối cùng, người có năng lực đọc hiểu VHNN có thể sử dụng những hiểu biết, phản hồi đó để hoàn thành các mục tiêu đọc trong bối cảnh cụ thể và tự phát triển các tiềm năng của bản thân như phát triển năng lực nghiên cứu khoa học, năng lực so sánh văn học...

2.2. Định hướng tổ chức trò chơi học tập trong dạy học đọc hiểu VHNN cho HS lớp 10

Để có cơ sở thực tiễn triển khai vấn đề nghiên cứu, chúng tôi khảo sát các văn bản VHNN trong sách Ngữ văn 10 hiện hành. Kết quả khảo sát được thể hiện trong Bảng 2.1.

Bảng 2.1. VHNN trong Ngữ văn 10

Ngữ văn 10 - Chân trời sáng tạo
Prô-mê-tê và loài người, Thần thoại, Hy Lạp
Gặp Ka-ríp và Xi-la, Sứ thi, Hy Lạp
Buổi học cuối cùng, Truyện ngắn, Pháp
Ngữ văn 10 – Kết nối tri thức với cuộc sống

<p><i>Thơ Hai-cư Nhật Bản</i>, Thơ, Nhật <i>Thu hứng</i>, Thơ, Trung Quốc <i>Héc-to từ biệt Áng-dro-mac</i>, Sứ thi, Hy Lạp <i>Người cầm quyền khôi phục uy quyền</i>, Tiểu thuyết, Pháp <i>Một chuyện đùa nho nhỏ</i>, Truyện ngắn, Nga <i>Con đường không chọn</i>, Thơ, Mỹ</p>
<p>Ngữ văn 10 – Cảnh Diệu</p>
<p><i>Hê-cra-lét đi tìm quả táo vàng</i>, Thần thoại, Hy Lạp <i>Rama buộc tội</i>, Sứ thi, Ấn Độ <i>Nữ Oa</i>, Thần thoại, Trung Quốc <i>Cảm xúc mùa thu</i>, Thơ, Trung Quốc <i>Hồi trống Cổ Thành</i>, Tiểu thuyết, Trung Quốc</p>

Từ bảng tổng hợp trên, chúng tôi nhận thấy: Về số lượng, các văn bản VHNN, dù không nhiều bằng số lượng văn bản văn học dân tộc, nhưng luôn có mặt và được phân chia đồng đều ở các tập của bộ sách. Về tính chất, các văn bản VHNN được đưa vào chương trình Ngữ văn 10 thể hiện sự đa dạng về thể loại: từ thần thoại, sứ thi... đến thơ, truyện ngắn, tiểu thuyết chương hồi, tiểu thuyết hiện đại... Mặt khác, các văn bản đọc hiểu này đều là những văn bản điển hình cho thể loại và phong phú, tiêu biểu về nội dung tư tưởng. Đây là điều kiện thuận lợi để chúng tôi tiến hành tổ chức trò chơi học tập trong đọc hiểu.

Một số trò chơi học tập trong dạy đọc hiểu VHNN cho HS lớp 10

Qui trình tổ chức trò chơi học tập bao gồm 3 bước: Bước 1. Phổ biến trò chơi (công bố tên trò chơi, chia nhóm/đội, thống nhất luật chơi); Bước 2. Thực hiện trò chơi (hiệu lệnh bắt đầu; các đội tham gia trò chơi; cổ vũ); Bước 3. Tổng kết và nhận xét (tổng hợp nhanh kết quả theo luật chơi, đánh giá ý thức, thái độ người chơi; khen thưởng đội thắng cuộc; tổng kết những phẩm chất, năng lực cần đạt được sau khi tham gia trò chơi)

Chúng tôi định hướng một số trò chơi học tập với sự tập trung vào thời điểm áp dụng, luật chơi (tên trò chơi, luật chơi). Về văn bản đọc hiểu, chúng tôi tập trung định hướng một số trò chơi cho các văn bản VHNN trong Ngữ văn 10 (*Chân trời sáng tạo*), bao gồm 03 văn bản:

(1) Văn bản “Prô-mê-tê và loài người”

* *Hoạt động: Khởi động*

- Tên trò chơi: Thế giới thần thoại

- Luật chơi:

1. Lớp chia thành hai đội chơi

2. Trong 2 phút, mỗi đội cử HS lần lượt ghi tên các nhân vật thần thoại (mà các em biết) lên bảng (không trùng với nhân vật đã được ghi trước đó).

3. Đội nào có nhiều đáp án chính xác thì đội đó giành chiến thắng.

* *Hoạt động: Hình thành kiến thức*

- Tên trò chơi: Nguồn gốc loài người

- Luật chơi:

1. GV thiết kế bảng ma trận liên quan đến văn bản “Prô-mê-tê và loài người” với 7 từ khóa hàng ngang, 1 từ khóa hàng dọc (tiếng việt không dấu).

2. HS chia làm 4 đội, lần lượt lựa chọn thứ tự ô chữ hàng ngang để nghe gợi ý, tìm từ khóa. Mỗi từ khóa đúng có 10 điểm. Trong thời gian tìm từ khóa hàng ngang, các đội có thể giơ tay để được ưu tiên giải từ khóa hàng dọc. Đội nào giải đúng từ khóa hàng dọc sẽ được 50 điểm. Khi ô chữ hàng dọc được mở, đội nào cao điểm nhất là chiến thắng

Gợi ý ô chữ hàng ngang:

Tên của vị thần đã lấy đất và nước nhào nặn ra các loài vật trong “Prô-mê-tê và loài người”

Tên của thần Bầu Trời trong “Prô-mê-tê và loài người”

“Prô-mê-tê và loài người” thuộc thể loại này

Từ lấy mô tả mặt đất trong “Prô-mê-tê và loài người”

Điền từ vào chỗ trống để hoàn thiện một câu trong văn bản trong “Prô-mê-tê và loài người”: *Con thì được ban cho... chạy nhanh như gió. Con thì có đôi mắt sáng xanh nhìn thấu cả đêm đen.*

Tên của vị thần tạo ra thế gian trong thần thoại Việt Nam

Điền từ vào chỗ trống để hoàn thiện một câu trong văn bản trong “Prô-mê-tê và loài người”: *Công việc làm xong xuôi, E-pi-mê-tê gọi Prô-mê-tê đến để* lại

1						E	P	I	M	E	T	E
2						U	R	A	N	O	X	
3	T	H	A	N	T	H	O	A	I			
4			M	E	N	H	M	O	N	G		
5			A	N	H	U	E					
6				T	R	U	T	R	O	I		
7			X	E	M	X	E	T				

(2) Văn bản “Gặp Ka-ríp và Xi-la”

* *Hoạt động: Khởi động*

- Tên trò chơi: Chữ cái diệu kì

- Luật chơi:

1. GV thiết 3 ô chữ theo hàng ngang, số lượng kí tự trong ô chữ tương ứng với tên các nhân vật (Không dấu). Gợi ý: Mỗi hàng ngang là tên của các nhân vật trong văn bản “Gặp Ka-ríp và Xi-la”

1	K	A	R	I	P
2	X	I	R	E	N
3	O	D	I	X	E

2. HS chọn ngẫu nhiên các chữ cái để điền vào các ô chữ đã chuẩn bị hoặc có thể đoán luôn tên nhân vật nếu đã đủ dữ liệu. Ai đoán được tên nhiều nhân vật sẽ là người chiến thắng trò chơi.

* *Hoạt động: Hình thành kiến thức*

- Tên trò chơi: Ai nhanh hơn
- Luật chơi:
 1. Chia HS trong lớp thành hai đội chơi
 2. Yêu cầu các HS trong mỗi đội chơi lên bảng ghi những hành động của nhân vật Ôđixê
 3. Đội nào có nhiều đáp án chính xác trong 03 phút thì đội đó giành được chiến thắng

* *Hoạt động*: Ôn tập và củng cố

- Tên trò chơi: Lật mảnh ghép
- Luật chơi:
 1. GV chọn hình ảnh khung cảnh có hai nhân vật Ka-ríp và Xi-la làm bức tranh nền. Bên trên bức tranh nền có 6 mảnh ghép. GV chuẩn bị 6 câu hỏi đặt bên dưới 6 mảnh ghép.

2. HS chia thành hai đội. Mỗi đội lần lượt lựa chọn mảnh ghép, trả lời đúng câu hỏi được 10 điểm đồng thời mảnh ghép sẽ được mở ra. Đội nào đoán đúng nội dung bức tranh nền sẽ được 30 điểm. Khi đó, đội nào có số điểm cao nhất thì chiến thắng.

Hệ thống câu hỏi và gợi ý trả lời:

1. Trong văn bản, Ka-ríp và Xi-la là ai? (Gợi ý trả lời: Quái vật biển; biểu tượng cho những bí ẩn ghê gớm của đại dương)

2. Theo lời tiên đoán của Xi-éc-xê, Ô-đi-xê đã căn dặn thủy thủ phải làm gì để tránh sự quấy rầy nguy hiểm của nàng Xi-ren? (Ô-đi-xê căn dặn thủy thủ phải nhét sáp ong vào tai để tránh nghe tiếng hát ma mị của nàng Xi-ren)

3. Các phẩm chất lí tưởng của Ô-đi-xê thể hiện qua đoạn trích này? (Gợi ý trả lời: Trí tuệ, dũng cảm; Bản lĩnh trong xử lí tình huống; biết cách động viên, khích lệ đồng đội hợp lực vượt qua hiểm nguy)

3. Xác định ngôi kể trong văn bản, việc sử dụng ngôi kể này có tác dụng gì? (Gợi ý trả lời: người kể chuyện ngôi thứ nhất (đồng thời là nhân vật chính – Ô-đi-xê – người trong cuộc, tự kể lại trải nghiệm của mình. Tác dụng: nhân vật chính có cơ hội bộc lộ tính cách, tâm trạng, cách xử lí tình huống của mình; gia tăng thêm độ tin cậy).

4. Cảm hứng chủ đạo của đoạn trích là gì? (Gợi ý: Ca ngợi trí tuệ và bản lĩnh của Ô-đi-xê với vai trò thủ lĩnh của đoàn thủy thủ trên hành trình vượt biển cả để trở về quê hương).

5. Em cần chú ý những đặc điểm nào khi đọc hiểu thể loại sử thi? (Gợi ý: Không gian, thời gian; Nhân vật anh hùng; Cốt truyện; Lời người kể chuyện; Cảm hứng chủ đạo; Bối cảnh lịch sử, văn hóa...)

Nguồn tranh nền: <https://hoatieu.vn/hoc-tap/neu-cam-hung-chu-dao-cua-doan-trich-gap-karip-va-xi-la-216410>

(3) Văn bản “Buổi học cuối cùng”

* *Hoạt động*: Khởi động

- Tên trò chơi: Đoán ý đồng đội
- Luật chơi:
 1. GV đưa ra một số từ khóa liên quan đến dụng cụ học tập.

2. HS ghép cặp ngẫu nhiên. HS thứ nhất diễn tả bằng hình thể hoặc lời nói để HS thứ hai đoán đúng được từ khóa (không dùng từ trùng với từ khóa). Trong 2 phút, đội nào đoán được nhiều từ khóa nhất là đội chiến thắng.

* *Hoạt động*: Hình thành kiến thức

- Tên trò chơi: Ai nhanh hơn
- Luật chơi:
 1. Chia HS trong lớp thành hai đội chơi
 2. Yêu cầu các HS trong mỗi đội chơi lên bảng ghi những hành động của nhân vật thầy Ha-men trong văn bản

3. Đội nào có nhiều đáp án chính xác nhất trong khoảng thời gian nhất định thì đội đó giành được chiến thắng.

Trên đây là một số định hướng của chúng tôi về việc tổ chức các trò chơi học tập trong dạy học đọc hiểu VHNN cho học sinh lớp 10. Tùy vào điều kiện cơ sở vật chất và tiến độ dạy học, GV có thể linh hoạt trong cách thức tổ chức và thời điểm áp dụng. Sau bước *Thực hiện trò chơi*, việc Tổng kết và nhận xét (tổng hợp nhanh kết quả theo luật chơi, nhận xét ý thức, thái độ người chơi; khen thưởng đội thắng cuộc; tổng kết những phẩm chất, năng lực cần đạt được sau khi tham gia trò chơi) là điều cần thiết để kịp thời động viên, đồng thời điều chỉnh (nếu có).

3. Kết luận

Trò chơi học tập không những là phương tiện có ý nghĩa trong việc góp phần thực hiện đổi mới phương pháp dạy học, nhằm tăng cường tính trải nghiệm, vận dụng; phát huy tính năng động, sáng tạo, hứng thú cho HS trong giờ học, mà còn phát triển được nhiều phẩm chất đạo đức cho HS như tinh đoàn kết, thân ái, lòng trung thực, tinh thần cộng đồng trách nhiệm... góp phần thực hiện chủ trương đổi mới giáo dục chuyển từ trang bị kiến thức sang phát triển toàn diện năng lực và phẩm chất người học hiện nay.

Lời cảm ơn: Nghiên cứu này được hỗ trợ bởi đề tài nghiên cứu khoa học mã số SPD2023.02.22.

Tài liệu tham khảo

1. Bernd Meier, Nguyễn Văn Cường (2018). *Lí luận dạy học hiện đại - cơ sở đổi mới mục tiêu, nội dung và phương pháp dạy học*. NXB Đại học Sư phạm.

2. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2018). *Chương trình giáo dục phổ thông môn Ngữ văn ban hành kèm theo Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT ngày 26/12/2018*.

3. Đảng cộng sản Việt Nam (2013). *Nghị quyết số 29 về đổi mới giáo dục căn bản, toàn diện*.