

VẬN DỤNG TRÒ CHƠI HỌC TẬP - MỘT HÌNH THỨC DẠY HỌC TRẢI NGHIỆM - VÀO DẠY HỌC PHẦN *LUYỆN TỪ VÀ CÂU* TRONG MÔN TIẾNG VIỆT Ở TIỂU HỌC

Nguyễn Thị Hương Lan, Trần Thị Kim Chi

Trường Đại học Thủ đô Hà Nội

Tóm tắt: Chương trình giáo dục tổng thể 2018 đặc biệt đề cao hoạt động trải nghiệm. Ở bất kỳ môn học nào cũng có thể xây dựng nội dung trải nghiệm với nhiều hình thức khác nhau trong các hoạt động nội khóa và ngoại khóa. Ở bài viết này, chúng tôi đề cập đến một cách dạy học trải nghiệm trong môn Tiếng Việt ở bậc Tiểu học: vận dụng trò chơi học tập, cụ thể ở phần *Luyện từ và câu* thông qua các trò chơi học tập biến đổi từ các bài tập trong sách giáo khoa.

Từ khóa: trải nghiệm, bài tập, trò chơi, *Luyện từ và câu*

Nhận bài ngày 28.01.2024; gửi phản biện, chỉnh sửa, duyệt đăng ngày 28.03.2024

Liên hệ tác giả: Nguyễn Thị Hương Lan; Email: nthlan@daihocthudo.edu.vn

1. MỞ ĐẦU

Kể từ năm học 2020 – 2021, chương trình giáo dục mới chính thức được triển khai trong nhà trường phổ thông của nước ta. Điều khác biệt lớn nhất ở chương trình này đó là hoạt động trải nghiệm trở thành một hoạt động giáo dục bắt buộc được thực hiện từ lớp 1 đến lớp 12. Mặt khác, trong tất cả các môn học đều đề cao yêu cầu cho học sinh được trải nghiệm (TN).

Hoạt động trải nghiệm giúp HS lĩnh hội những kinh nghiệm mà các hình thức học tập khác không thực hiện được, thể hiện qua các chủ đề đa dạng, phong phú vừa đảm bảo yêu cầu chung và vừa phù hợp với đặc điểm của từng trường, địa phương. Bất kỳ môn học nào cũng có thể xây dựng nội dung trải nghiệm với nhiều hình thức khác nhau. Ở bài viết này, chúng tôi đề cập đến cách dạy học trải nghiệm trong giờ Tiếng Việt ở bậc Tiểu học, cụ thể ở phần *Luyện từ và câu* thông qua các trò chơi học tập biến đổi từ các bài tập trong sách giáo khoa.

2. NỘI DUNG

2.1. Một số vấn đề chung về dạy học trải nghiệm và trò chơi học tập trong dạy học trải nghiệm môn Tiếng Việt

2.1.1. Một số vấn đề chung về dạy học trải nghiệm môn Tiếng Việt

2.1.1.1. Khái niệm

Trải nghiệm theo *Từ điển tiếng Việt* là trải qua, kinh qua [3,1309]. Đó là hành động, kết quả của hành động mà người tham gia có được kinh nghiệm sau khi tham gia một quá trình.

Dạy học theo hướng trải nghiệm (DHTN) là quá trình trong đó người dạy khuyến khích, tạo điều kiện cho người học trải nghiệm, hoạt động thực tế, từ đó người học rút ra được tri thức mới trên cơ sở

trải nghiệm và kinh nghiệm, kiến thức sẵn có. Người dạy đóng vai trò là người hỗ trợ, hướng dẫn khi cần thiết để đi tới mục đích giáo dục cuối cùng. Đây chính là hình thức dạy học của cá nhân HS có sự kết hợp giữa nội dung học trong nhà trường và thực tiễn cuộc sống. Thông qua việc thực hiện nội dung, GV điều khiển HS giải quyết vấn đề để tìm ra cái mới, tích lũy kiến thức và dần chuyển hóa thành năng lực của mình.

Dạy học trải nghiệm là quá trình trong đó người dạy khuyến khích, tạo điều kiện cho người học trải nghiệm, hoạt động thực tế, từ đó người học rút ra được tri thức mới trên cơ sở trải nghiệm và kinh nghiệm, kiến thức sẵn có [4, 11]. Như vậy, dạy học trải nghiệm môn Tiếng Việt là việc giáo viên tổ chức cho học sinh các hoạt động trải nghiệm để hình thành kiến thức và kỹ năng sử dụng tiếng Việt.

Có thể sử dụng nhiều phương pháp để dạy học trải nghiệm môn tiếng Việt như phương pháp làm việc nhóm, phương pháp sắm vai, phương pháp giải quyết vấn đề, phương pháp trò chơi,...

2.1.1.2. Quy trình tổ chức

Vận dụng chu trình DHTN của Joplin [2], có thể xác lập quá trình DHTN qua 3 bước cụ thể như sau:

Bước 1: Tập trung người học, dẫn nhập và giao nhiệm vụ. Bước này người dạy cần: (1) giúp người học nhận thức được tầm quan trọng, mục đích của hoạt động trải nghiệm, (2) giao nhiệm vụ và (3) cung cấp những phương tiện cần thiết.

Bước 2: Tổ chức cho người học học qua trải nghiệm. Giáo viên đặt người học vào tình huống mới mà người học chưa có kinh nghiệm để giải quyết, thúc đẩy các hoạt động mà người học phát huy những kinh nghiệm và trách nhiệm cá nhân theo chu trình: (1) Trải nghiệm, khám phá để có những kinh nghiệm cụ thể, quan sát, phản ánh; (2) Suy ngẫm – phân tích – khái quát hóa kiến thức; (3) Thực hành - áp dụng – sáng tạo (chủ động); (4) Đánh giá. Trong quá trình tổ chức, giáo viên phải phát huy tính trách nhiệm của người học thông qua việc chọn lọc, thiết kế hành động trải nghiệm phù hợp.

Bước 3: Điều hành hoạt động kết nối, đánh giá và chiêm nghiệm (tham vấn). Người dạy xem xét những hành động trước đó chưa được đề cập, chưa được nhận ra, chưa được hỏi, tích hợp hoặc tổ chức để định hướng cho người học tiếp tục nghiên cứu.

Đây là các bước cơ bản nhất của tiến trình DHTN, tùy vào từng PPDH cụ thể mà người dạy có thể vận dụng linh hoạt tiến trình này để đạt được hiệu quả tốt nhất.

2.1.2. Trò chơi học tập trong dạy học trải nghiệm môn Tiếng Việt

Có nhiều quan niệm khác nhau về trò chơi học tập (TCHT). Trong lí luận dạy học, tất cả những trò chơi có nội dung gắn với nội dung học tập, nó được sử dụng như một phương pháp, hình thức tổ chức và luyện tập cho học sinh đều gọi là TCHT. Hay nói cách khác TCHT là dạng trò chơi có luật chơi chặt chẽ, mang tính định hướng đối với sự phát triển trí tuệ, thực hiện chức năng của hoạt động nhận thức, dùng để củng cố và luyện tập kiến thức trong hoạt động dạy học. Mỗi dạng trò chơi đều có những đặc điểm và có tác dụng nhất định đối với sự hình thành và phát triển tâm lí - nhân cách của người học. Về phương diện phát triển trí tuệ, TCHT có thể mạnh hơn cả. Nhiệm vụ giáo dục chủ yếu của TCHT là phát triển trí tuệ cho người học.

Để tổ chức một trò chơi học tập trong dạy học trải nghiệm cho học sinh, vận dụng chu trình DHTN của Joplin, cần tiến hành các bước sau:

- Xác định nội dung bài học có sử dụng trò chơi học tập, xác định tên trò chơi; xác định yêu cầu, luật chơi và mục đích của trò chơi; tổ chức cho học sinh nghiên cứu nội dung, yêu cầu, thể lệ của trò chơi;

- Tổ chức cho HS chơi trò chơi sau đó “chiêm nghiệm” lại toàn bộ hoạt động chơi trò chơi, đo mức độ đạt được so với mục đích của trò chơi đưa ra, đặc biệt chú ý đến kĩ năng sử dụng ngôn ngữ; bước đầu đánh giá những thành công và hạn chế của trò chơi; phân tích nguyên nhân và tìm cách khắc phục;

- Rà soát, đánh giá, nhận xét toàn bộ quá trình tổ chức trò chơi và kết quả chơi; từ đó điều chỉnh, bổ sung cho hoạt động học thông qua trò chơi học tập trong giờ học Tiếng Việt để củng cố tri thức và phát triển các kĩ năng sử dụng tiếng Việt cho học sinh.

2.2. Dạy học Luyện từ và câu trong môn Tiếng Việt ở Tiểu học bằng hình thức trò chơi học tập

2.2.1. Tại sao nên vận dụng trò chơi học tập trong quá trình dạy học Luyện từ và câu trong môn Tiếng Việt ở Tiểu học?

Trò chơi học tập là những trò chơi được đưa vào lớp học nhằm biến việc học tập trên lớp thành một cuộc chơi, giúp học sinh lĩnh hội kiến thức và rèn luyện kĩ năng một cách hiệu quả hơn. Trò chơi học tập thuộc loại trò chơi trí tuệ, có tác dụng phát triển năng lực trí tuệ của con người, buộc người chơi phải vận dụng sự hiểu biết cùng các thao tác trí tuệ để hoàn thành nhiệm vụ học tập.

Trò chơi hấp dẫn học sinh bởi là một hoạt động tự nguyện, không gò ép, bắt buộc. Nguyên cơ thúc đẩy trẻ em tham gia trò chơi là sự hấp dẫn của cách chơi. Động cơ chơi không nằm trong kết quả mà nằm trong quá trình chơi. Trò chơi mang tính tự do nên khi tham gia trò chơi, học sinh có cảm giác thoải mái, hoàn toàn chủ động trong suy nghĩ, trong hành động vui chơi, do đó có thể phát huy cao nhất khả năng sáng tạo của mình mà không bị phụ thuộc vào các yếu tố xung quanh. Trong sự tự do vui chơi, trong không khí cổ vũ sôi nổi của tập thể, trẻ em sẽ phát huy mọi khả năng vốn có của mình, làm cho quá trình nhận thức trở nên dễ dàng, hiệu quả. Về lí thuyết, trò chơi hấp dẫn học sinh nếu luôn được thay đổi. Nhưng thực tế cho thấy, học sinh vô cùng hào hứng đón nhận những trò chơi cũ vì trò chơi ấy vẫn tạo ra những tình huống, những kết quả bất ngờ, thú vị. Trò chơi học tập có khả năng kích thích hứng thú và trí tưởng tượng của trẻ em, kích thích sự phát triển về nhận thức trí tuệ của các em. Qua trò chơi, những khái niệm, quy tắc về từ ngữ, ngữ pháp, biện pháp tu từ,... của tiếng Việt trở nên cụ thể, trực quan với học sinh, giúp các em nhận thức một cách dễ dàng, tự nhiên.

Trò chơi học tập cùng lúc đáp ứng cả hai nhu cầu của học sinh: nhu cầu vui chơi và nhu cầu học tập. Trò chơi học tập tạo nên hình thức “chơi mà học, học mà chơi” đang được khuyến khích ở tiểu học. Nhiều trẻ em không thích học vì cho rằng học tập là một công việc khổ sở. Nhưng, ấn tượng ấy rất dễ bị xua tan nếu đến lớp, các em được tham gia, được chứng kiến những trò chơi học tập Tiếng Việt đầy thú vị. Việc biến một nhiệm vụ thành trò chơi làm nảy sinh cảm giác thoải mái, vô tư về chính quá trình thực hiện nhiệm vụ đó.

2.2.2. Biến đổi bài tập thành trò chơi học tập khi dạy học Luyện từ và câu trong môn Tiếng Việt ở Tiểu học

Trong SGK Tiếng Việt bậc Tiểu học hiện hành, phần *Luyện từ và câu*, những người làm sách ít đưa đến cho HS trò chơi mà chủ yếu dùng các bài tập. Bởi vậy, chúng tôi cho rằng, để có thể tổ chức các hoạt động trải nghiệm ngôn ngữ thú vị cho HS, trò chơi nhất thiết phải là một bộ phận nội dung của bài học, phải là một phần cấu tạo nên tiết học. Những bài tập tiếng Việt đều có khả năng chuyển thành trò chơi học tập lí thú.

Bài tập Tiếng Việt thông thường có 2 phần: phần ngữ liệu (tài liệu minh hoạ cho các đơn vị, hiện tượng ngôn ngữ cần dạy học) và phần lệnh (giao nhiệm vụ học tập cho học sinh). Còn trò chơi có tên trò chơi, luật chơi, có phần thưởng để làm động lực cho người chơi.

Để biến bài tập thành trò chơi, GV có thực hiện các bước như sau:

Bước 1: Xác định yêu cầu, mục tiêu, nội dung của bài tập

Bước 2: Xác định điều kiện tổ chức trò chơi: không gian, địa điểm, hình thức tổ chức (chơi cá nhân hay chơi theo đội, trò chơi vận động hay không...), xác định số người tham gia, các phương tiện, đồ dùng cần thiết.

Bước 3: Lựa chọn hành động chơi phù hợp như: hát, nắm bắt, leo trèo ... hoặc những vận động sáng tạo như mô phỏng sự vật, hiện tượng theo trí nhớ và cảm hoặc quan sát, tìm kiếm, nối ghép, đối chiếu, suy luận, so sánh, phân tích, phân loại ...

- Xác định luật chơi của trò chơi: Luật chơi phải biểu đạt rõ ràng, dễ nhớ, dễ hiểu, công bằng và cần dự trù, lưu ý những việc được làm, không được làm, những điều phạm quy trong khi tiến hành trò chơi.

- Đặt tên trò chơi: Tên trò chơi gợi sự vui vẻ, hướng đến nhiệm vụ cần đạt, hành động chơi như: *Tìm bạn, Hái hoa, Gà nhặt thóc, ...*

Sau khi thiết kế trò chơi, giáo viên lựa chọn trò chơi, hình thức chơi và tổ chức cho học sinh chơi. Trong quá trình đó, giáo viên quan sát, theo dõi, đánh giá kết quả chơi của học sinh từ đó giáo viên có thể rút kinh nghiệm, phát triển để chúng trở nên đa dạng, phong phú hơn thành hệ thống trò chơi mang tính mở rộng và khắc sâu kiến thức cho học sinh. Có thể sửa hoặc bỏ những trò chơi không phù hợp.

Ví dụ: Trong tiết **Luyện từ và câu: Luyện tập về từ đồng nghĩa** trong SGK Tiếng Việt 5 [1,13] có bài tập 1 như sau:

1. Tìm các từ đồng nghĩa :

- a) Chỉ màu xanh
- b) Chỉ màu đỏ
- c) Chỉ màu trắng
- d) Chỉ màu đen

Có thể biến đổi bài tập trên thành một số trò chơi sau:

+ **Trò chơi Ai tìm từ giỏi nhất?**

a) Luật chơi

GV làm trọng tài và chỉ định một HS làm quản trò. Quản trò sẽ lựa chọn 5 - 6 bạn chơi trong số HS trong lớp. Các bạn chơi đứng thành vòng tròn. Quản trò đưa ra yêu cầu và chỉ định các bạn trả lời lần lượt theo thứ tự, hết một vòng lại quay ngược thứ tự. Mỗi bạn có 3 giây để trả lời. Nếu trả lời sai hoặc trùng với câu trả lời đã có trước, hoặc suy nghĩ quá 3 giây, bạn chơi sẽ bị loại khỏi trò chơi, quay về chỗ ngồi. Bạn ở lại đến cuối cùng là người chiến thắng, trở thành người tìm từ giỏi nhất.

b) Yêu cầu

- Tìm từ đồng nghĩa chỉ màu xanh
- Tìm từ đồng nghĩa chỉ màu đỏ
- Tìm từ đồng nghĩa chỉ màu trắng
- Tìm từ đồng nghĩa chỉ màu đen

c) Đáp án

- Chỉ màu **xanh**: *xanh ngắt, xanh rì, xanh rờn, xanh rớt, xanh tươi, xanh um, xanh xanh, xanh xao, xanh biếc, xanh lè, xanh lét, xanh lơ, ...*

- Chỉ màu **đỏ**: *đỏ chót, đỏ đắn, đỏ gay, đỏ hoe, đỏ hồng, đỏ loét, đỏ lôm, đỏ lừ, đỏ lựng, đỏ ngẫu, đỏ ối, đỏ quạch, đỏ rục, đỏ tươi, đỏ ửng, đỏ đỏ, đỏ au, đỏ bưng, đỏ choé, đỏ chói, ...*

- Chỉ màu **trắng**: *trắng bóng, trắng bốp, trắng dã, trắng hếu, trắng lóp, trắng muốt, trắng ngần, trắng nõn, trắng nõn, trắng nuốt, trắng ớn, trắng phau, trắng ngà, trắng hồng, trắng tinh, trắng toát, trắng trẻo, trắng xoá, trắng trắng, trắng bạch, trắng bệch, trắng bóc,...*

- Chỉ màu **đen**: *đen ngòm, đen nhánh, đen nhèm, đen nhúc, đen sì, đen thui, đen trùi, đen bạc, đen đui, đen giòn, đen kịt, đen láy,...*

+ Trò chơi **Túi ba gang**

Dựa theo tích truyện *Cây khế*, có thể tạo trò chơi *Túi ba gang* khi cho HS làm bài tập này. Cần chuẩn bị khoảng 40 - 50 lá phiếu đề trắng; 2 - 4 cái hộp (hoặc túi xách) để đựng các lá phiếu.

a) Luật chơi

GV làm trọng tài và chỉ định một HS làm quản trò. Quản trò sẽ lựa chọn 2 - 4 đội chơi, mỗi đội 4 - 6 bạn chơi trong số HS trong lớp. Các học sinh trong đội chơi vào vai người em thật thà, hiền lành, được đại bàng đưa đi lấy vàng.

Khi quản trò nêu yêu cầu, các đội nhanh chóng ghi kết quả vào từng phiếu. Hết giờ chơi, khoảng 3 - 4 phút, đội nào có nhiều phiếu ghi từ đúng nhất được xem là người giàu có nhất. Trong một đội, nếu phiếu ghi trùng đáp án, chỉ tính điểm 1 lần.

b) Yêu cầu và đáp án như trò ***Ai tìm từ giỏi nhất?***

+ Trò chơi **Hái nấm**

Cần chuẩn bị khoảng 40 - 50 lá phiếu một mặt vẽ nấm, 1 mặt viết từ trong đáp án (có thể viết cả các từ không đúng); 4 cái rổ để đựng nấm.

a) Luật chơi

GV làm trọng tài và chỉ định một HS làm quản trò. Quản trò sẽ lựa chọn 4 đội chơi, mỗi đội 3 bạn chơi trong số HS trong lớp. Các học sinh trong đội chơi vào vai em bé hái nấm.

Quản trò yêu cầu các đội bốc thăm: mỗi đội hái một loại trong số nấm xanh/đỏ/đen/trắng. Sau khẩu lệnh của quản trò, các thành viên các đội nhanh chóng tìm các phiếu có từ phù hợp với đội mình thả vào rổ phiếu. Hết giờ chơi, khoảng 3 phút, đội nào có nhiều phiếu ghi từ đúng nhất được xem là hái được nhiều nấm nhất. Mỗi nấm hái nhầm bị trừ 1 điểm.

b) Đáp án như trò ***Ai tìm từ giỏi nhất?***

+ Trò chơi **Dâng núi chống lụt**

Đây là trò chơi dựa theo tích truyện *Sơn Tinh Thủy Tinh*. Trò chơi tạo ra sự thi đua giữa các đội chơi, xem đội nào nhanh hơn, chính xác hơn trong việc tìm từ.

a) Luật chơi

- Vẽ vạch xuất phát cho các đội chơi tại địa điểm chơi.

- GV làm trọng tài và chỉ định một HS làm quản trò. Quản trò sẽ lựa chọn 2 hoặc 3 đội chơi, mỗi đội gồm 4 - 5 người, đứng cùng vị trí như nhau (cùng vạch xuất phát). Mỗi đội được xem như những chàng Sơn Tinh đang làm nhiệm vụ dâng núi, chiến đấu với Thủy Tinh. Bốc thăm để xác định đội nêu câu trả lời trước.

- Khi quản trò nêu yêu cầu, mỗi thành viên trong đội chơi phải nêu 1 đáp án. Với mỗi kết quả đúng, các "chàng Sơn Tinh" của đội lại được đứng xa thêm một bước, giống như trong truyện, chàng Sơn Tinh làm cho núi cao hơn mỗi khi Thủy Tinh dâng nước. Kết quả, nhóm nào đứng xa hơn - tức là, tìm được nhiều từ nhất, nhóm ấy chiến thắng, xứng đáng là những chàng Sơn Tinh chiến thắng Thủy Tinh.

- Đáp án của đội nêu sau không lặp với đáp án của đội nêu trước.

b) Yêu cầu và đáp án như trò *Ai tìm từ giỏi nhất?*

+ Trò chơi *Ai nhanh hơn?*

GV chuẩn bị các bản đồ tư duy trống ứng với số học sinh được chơi, có thể 4 – 5 em, cũng có thể cả lớp.



a) Luật chơi

Phát cho mỗi HS một bản đồ trống, yêu cầu các em điền trong 2 - 3 phút. Hết thời gian, so kết quả để tìm người chiến thắng.

b) Đáp án như trò *Ai tìm từ giỏi nhất?*

...

3. KẾT LUẬN

Từ một bài tập *Luyện từ và câu*, giáo viên có thể tổ chức thành rất nhiều trò chơi khác nhau, ứng với nhiều lớp học khác nhau với những trình độ của học sinh khác nhau. Những trò chơi này cần đảm bảo tiêu chuẩn: dễ chơi (có luật chơi rõ ràng, dễ hiểu), phục vụ cho mục tiêu của bài học, có tính giáo dục cao, phù hợp với không gian lớp học, phù hợp với điều kiện vật chất hiện có. Nói khác hơn, để tăng tính khả thi và hiệu quả, trò chơi học tập phải mang ý nghĩa giáo dục trí tuệ, phù hợp tâm lí lứa tuổi học sinh, phù hợp với điều kiện thời gian, điều kiện vật chất của trường lớp mỗi nơi.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Bộ GD & ĐT (2011), *SGK Tiếng Việt 5*, tập 1, NXB GD Việt Nam
2. Joplin L. (1995), "On defined experiential education" In Warren Karen (Eds.). *Theory of experiential education*. Association Experiential Education
3. Hoàng Phê (2009), *Từ điển tiếng Việt*, Trung tâm Từ điển học, NXB Đà Nẵng
4. Lê Thị Thom (2022), *Tổ chức dạy học trải nghiệm môn Tiếng Việt ở Tiểu học*, NXB Đại học Quốc gia Hà Nội.

APPLICATION OF EDUCATIONAL GAMES – A METHOD OF EXPERIENTIAL LEARNING – IN TEACHING *WORD AND SENTENCE PRACTICE* MODULE IN PRIMARY SCHOOL’S LITERATURE

Abstract: The 2018 general education program focuses on experiential activities. No matter what the theme, experiential content in various forms can be integrated into its educational and extra-curricular activities. This writing focuses on an experiential education method in primary-level literature subjects: using educational games, especially those converted from manual practice questions in the word and sentence practice module.

Keywords: experiential, practice question, game, word and sentence practice