

Thiết kế trò chơi học tập sử dụng trong dạy học phần Nội dung Thực vật và Động vật môn Tự nhiên và xã hội lớp 3

Lê Thị Minh Ngân*, Nguyễn Thị Vân Anh**

*SV. Lớp 21STH8, Khoa Giáo dục Tiểu học, Trường ĐHSP, Đại học Đà Nẵng

**SV. Lớp 22SLD1, Khoa Lịch sử, Trường ĐHSP, Đại học Đà Nẵng

Received: 24/6/2024; Accepted: 28/6/2024; Published: 5/7/2024

Abstract: In the innovation trend of the country's education system to meet the 2018 general education program. Along with other subjects, Nature - Society is a subject with many innovations. Traditional teaching methods can sometimes lead to student fatigue and disengagement. We offer a solution by incorporating entertainment activities directly linked to lesson content. This approach brings a variety of benefits. Teaching using the game method is to bring students to entertainment activities but with content associated with the lesson. Games in learning help students change their animations and prevent fatigue. Enhance the ability to practice knowledge of the lesson. Promote students' interest, create habits of independence, initiative and creativity. In this article, we will cover the game design process and how to organize learning games.

Keywords: Design, learning games, plants and animals, grade 3 Nature and society.

1. Đặt vấn đề

Tự nhiên và xã hội là môn học cung cấp cho học sinh (HS) những hiểu biết cơ bản ban đầu về sự vật, hiện tượng tự nhiên, xã hội với mối quan hệ trong đời sống thực tế của con người.

Trên thực tiễn hiện nay, việc áp dụng công nghệ thông tin (CNTT) để thiết kế trò chơi học tập (TCHT) đang đặt ra nhiều thách thức và khó khăn cho giáo viên (GV). GV thiếu kinh nghiệm và kiến thức về CNTT, nhiều GV chưa được đào tạo bài bản về CNTT, do đó gặp khó khăn trong việc lựa chọn phần mềm, trang web phù hợp với nhu cầu giảng dạy và độ tuổi của HS. Bên cạnh đó, nguồn tài liệu TCHT chất lượng cao còn hạn chế, khiến GV gặp khó khăn trong việc tìm kiếm và sử dụng các TCHT phù hợp với bài học. Ngoài ra, GV còn gặp khó khăn trong việc thiết kế TCHT sáng tạo: Đòi hỏi GV phải có kiến thức chuyên môn sâu rộng, khả năng tư duy sáng tạo và kỹ năng sử dụng CNTT thành thạo.

Việc dạy học phần nội dung “Thực vật và Động vật” còn gặp một số khó khăn như: Một số HS còn thụ động, thiếu hứng thú trong học tập, dẫn đến hiệu quả tiếp thu kiến thức chưa cao; phương pháp giảng dạy truyền thống thiên về truyền đạt kiến thức lý thuyết, ít chú trọng đến việc rèn luyện kỹ năng và phát triển tư duy sáng tạo cho HS, thiếu hụt các phương pháp, hình thức dạy học khiến HS cảm thấy thụ động và thiếu hứng thú.

Việc thiết kế TCHT môn Tự nhiên và Xã hội lớp 3 về nội dung “Thực vật và Động vật” không chỉ giúp

tăng tính thú vị và hiệu quả của quá trình học tập mà còn giúp phát triển các kỹ năng quan trọng. Thông qua các TCHT, HS sẽ có cơ hội rèn luyện khả năng tư duy phản biện, sáng tạo và tự tin trong học tập. Việc đầu tư vào việc nâng cao năng lực CNTT của GV là rất cần thiết để giúp HS học tập hiệu quả hơn và phù hợp với thế giới công nghệ hiện đại. TCHT phù hợp với độ tuổi và tâm lý học tập của HS tiểu học, giúp HS học tập một cách vui vẻ, thoải mái, từ đó kích thích sự hứng thú và ham học hỏi của các em. Khi HS tham gia vào các TCHT, HS sẽ được vận động cả về thể chất và tinh thần, giúp tăng cường khả năng tập trung và ghi nhớ kiến thức.

2. Nội dung nghiên cứu

2.1. Khái niệm

Theo A.I. Xôrôkina đã đưa ra lập luận về TCHT: “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” [3]

Theo Nguyễn Ngọc Trâm cho rằng: “Trò chơi dạy học là một trong những phương tiện có hiệu quả để phát triển các năng lực trí tuệ, trong đó có khả năng khái quát hóa là một năng lực đặc thù của khả năng con người” [4]

Như vậy, TCHT là phương pháp giáo dục hiện đại, sử dụng các hoạt động vui chơi, giải trí để truyền tải kiến thức, rèn luyện kỹ năng và phát triển tư duy cho HS. Dưới sự hướng dẫn của GV, HS được hoạt

động bằng cách tự chơi TCHT thông qua làm việc cá nhân hoặc làm nhóm, trong đó mục đích của TCHT là chuyển tải mục tiêu của bài học. TCHT 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.

2.2. Quy trình thiết kế trò chơi học tập

Bước 1: Tìm hiểu yêu cầu cần đạt bài học

Bước 2: Xác định tên, mục tiêu của TCHT

Bước 3: Lựa chọn hình thức, phương tiện và xây dựng luật chơi TCHT

Bước 4: Lựa chọn và sắp xếp các nội dung theo mức độ từ dễ đến khó, từ đơn giản đến phức tạp.

Bước 5: Thiết kế bảng đánh giá TCHT

Lưu ý:

- Cần thử nghiệm TCHT trước khi đưa vào sử dụng để điều chỉnh nội dung, luật chơi và phương tiện cho phù hợp.

- Sau khi sử dụng TCHT, cần đánh giá hiệu quả và rút kinh nghiệm để hoàn thiện TCHT cho những lần sử dụng sau.

- Cụ thể thiết kế TC “Cùng em tìm hiểu” trong dạy học bài 13: Một số bộ phận của Thực vật môn Tự nhiên và xã hội lớp 3.

Bước 1: Tìm hiểu yêu cầu cần đạt bài học: Yêu cầu cần đạt: Sử dụng sơ đồ sẵn có để chỉ vị trí và nói (hoặc viết) được tên một số bộ phận của thực vật.

Bước 2: Xác định tên, mục tiêu của TCHT

- Tên TCHT: Cùng em tìm hiểu.

- Mục tiêu: Giúp HS nêu được tên một số bộ phận của thực vật thông qua TC.

Bước 3: Lựa chọn hình thức, phương tiện và xây dựng luật chơi TCHT

- Hình thức: Hoạt động theo tổ

- Phương tiện: Bảng làm việc nhóm

- Luật chơi: GV có 3 hình gồm lá cây, hoa và quả.

Nhiệm vụ của HS là thảo luận theo tổ và đoán tên các bộ phận của lá cây, hoa, quả; hoàn thành vào phiếu làm việc nhóm, mỗi câu thảo luận và hoàn thành từ 1 – 3 phút. Sau thời gian trên, đội nào hoàn thành nhanh nhất sẽ dán sản phẩm trên bảng và trình bày; các đội còn lại nhận xét và bổ sung.

Bước 4: Lựa chọn và sắp xếp các nội dung theo mức độ từ dễ đến khó, từ đơn giản đến phức tạp.

Câu 1: Bộ phận của lá cây

Câu 2: Bộ phận của quả

Câu 3: Bộ phận của hoa

Bước 5: Thiết kế bảng đánh giá TCHT

STT	Tiêu chí	Điểm
1	Thảo luận nhóm tích cực	

2	Đảm bảo thời gian quy định	
3	Kể tên được một số bộ phận của lá cây, hoa và quả	
4	Báo cáo kết quả nhóm tự tin	
5	Có ý kiến bổ sung, nhận xét nhóm khác	

Một số phần mềm thiết kế TCHT phổ biến:

Để hỗ trợ GV trong việc thiết kế TCHT một cách hiệu quả, nhiều phần mềm đã được ra đời với nhiều tính năng khác nhau. Một số phần mềm thiết kế TCHT phổ biến giúp GV dễ dàng lựa chọn công cụ phù hợp cho việc giảng dạy và GV dễ dàng thiết kế, sử dụng như: Pink cat games, Wordwall, Educaplay, Bamboozle, Blooket,... Phần mềm thiết kế TCHT có rất nhiều dạng TC đa dạng, phong phú, sinh động và hấp dẫn.

2.3. Cách tổ chức trò chơi học tập: Quy trình tổ chức TCHT trong dạy học môn Tự nhiên và xã hội gồm có 4 bước sau:

Bước 1: Lựa chọn TC

- Xác định mục tiêu: Xác định rõ mục tiêu học tập muốn đạt được thông qua TCHT. Mục tiêu có thể liên quan đến kiến thức, kỹ năng hay thái độ của HS.

- Lựa chọn loại TCHT: Dựa trên mục tiêu đã xác định, lựa chọn loại TC phù hợp nhất. Ví dụ: TC đồ chơi, TC đóng vai, TC giải mật thư, TC vận động,..

- Tính sẵn sàng: Đảm bảo bạn có đầy đủ dụng cụ và tài liệu cần thiết cho TC.

Bước 2: Giới thiệu, giải thích TCHT

- Giới thiệu TC: Giới thiệu tên TC, cách chơi và mục tiêu của TC một cách rõ ràng, dễ hiểu.

- Giải thích luật chơi: Giải thích chi tiết luật chơi, các quy tắc và cách tính điểm để đảm bảo HS nắm rõ.

- Minh họa: Sử dụng ví dụ hoặc hình ảnh để minh họa cách chơi nếu cần thiết.

- Hỏi đáp: Giải đáp các thắc mắc của HS trước khi bắt đầu chơi.

Bước 3: Tổ chức, tiến hành TCHT

- Chia nhóm: Chia lớp thành các nhóm để HS có thể tương tác và hỗ trợ lẫn nhau trong quá trình chơi.

- Bắt đầu TC: Bắt đầu TC theo hướng dẫn đã chia sẻ trước đó.

- Giám sát: Giám sát TC để đảm bảo HS chơi đúng luật và an toàn.

- Khuyến khích: Khuyến khích HS tham gia chơi một cách tích cực, nhiệt tình.

- Điều chỉnh: Điều chỉnh TC nếu cần thiết để phù hợp tiến độ học tập của HS.

Bước 4: Kết thúc TCHT

- Kết thúc TC: Tóm tắt lại nội dung TC và kết quả của các nhóm.

- Nhận xét: Nhận xét về cách chơi của HS, ưu

điểm và nhược điểm của TC.

- Kết nối: Kết nối nội dung TC với kiến thức học tập đã học trên lớp.

- Khen thưởng: Khen thưởng các nhóm chơi tốt và HS tham gia tích cực.

- Dọn dẹp: Dọn dẹp dụng cụ và kết thúc buổi học.

Ví dụ: Cách tổ chức TC “Cùng em tìm hiểu” trong dạy học bài 13: Một số bộ phận của Thực vật môn Tự nhiên và xã hội lớp 3.

Bước 1: Lựa chọn TC

- Xác định mục tiêu: Giúp HS nêu được các bộ phận của Thực vật thông qua các hình ảnh.

- Lựa chọn loại TCHT: Loại TC “nhìn hình đoán tên”.

Bước 2: Giới thiệu, giải thích TCHT

- Tên TC: Cùng em tìm hiểu

- Giải thích luật chơi: TC “Cùng em tìm hiểu” giúp HS tìm hiểu các bộ phận của Thực vật thông qua TC. Nhiệm vụ của HS là thảo luận theo tổ để hoàn thành TC và viết câu trả lời vào bảng làm việc nhóm. Mỗi hình ảnh sẽ được GV chiếu trong thời gian 2 phút, sau 3 hình ảnh về bộ phận của lá cây, hoa và quả nhóm nào hoàn thành nhanh nhất và nhiều đáp án chính xác nhất sẽ chiến thắng.

- Minh họa: GV sử dụng hình ảnh và hướng dẫn HS 1 bộ phận của lá cây.

- Hỏi đáp: GV hỏi HS những thắc mắc trước khi bước vào TC.

Bước 3: Tổ chức, tiến hành TCHT

- GV chia lớp thành 4 tổ để cùng nhau thảo luận nội dung TC.

- Thời gian chơi: 10 phút

+ GV ra hiệu lệnh bắt đầu chơi, tất cả các thành viên trong nhóm ngồi theo vòng tròn để thảo luận. Sau khi hiệu lệnh kết thúc, tất cả thành viên trong nhóm dừng việc thảo luận và trở về vị trí cũ. GV chiếu từng hình về lá cây, hoa, quả (trong hình có đánh số thứ tự của các bộ phận, HS hoàn thành vào bảng phụ theo các số đã được cho sẵn, mỗi ảnh sẽ được chiếu trong thời gian là 2 phút, sau thời gian trên sẽ chuyển qua ảnh khác). Trong lúc HS tham gia TC, GV quan sát và khuyến khích HS.

+ GV tổ chức cho 3 nhóm nhanh nhất dán sản phẩm lên bảng và thực hiện thuyết trình về nội dung của nhóm, các nhóm còn lại nhận xét, bổ sung. Sau khi kết thúc TC, đội nào có kết quả chính xác và trả lời được nhiều bộ phận của thực vật hơn thì đội đó sẽ chiến thắng.

Bước 4: Kết thúc TCHT

- GV phát phiếu đánh giá cho 4 tổ và yêu cầu các

nhóm đánh giá lẫn nhau theo tiêu chí đã cho sẵn.

- GV tuyên dương, động viên các đội chơi.

- GV yêu cầu HS nhắc lại nội dung đã chơi, GV có thể cho HS nhắc lại (không nhìn tài liệu) về bộ phận của thực vật.

- GV nhận xét cách làm việc nhóm và cách thuyết trình của HS.

- GV khen thưởng các nhóm chơi tốt và HS tham gia tích cực.

- GV rút ra kết luận.

Lưu ý:

- GV cần chuẩn bị đầy đủ hình ảnh, bảng phụ, phiếu đánh giá cho HS trước khi tổ chức TCHT.

- GV cần tạo bầu không khí vui vẻ, thoải mái để HS tham gia TCHT một cách tích cực.

- GV cần theo dõi và hướng dẫn HS trong quá trình chơi.

- GV cần đánh giá kết quả TCHT một cách khách quan và công bằng.

3. Kết luận

Thiết kế TCHT môn Tự nhiên và Xã hội lớp 3 về nội dung “Thực vật và động vật” cần được thực hiện một cách khoa học. Việc sử dụng TC phù hợp sẽ giúp HS tiếp thu kiến thức một cách hứng thú, sáng tạo và phát triển toàn diện, HS học tập một cách vui vẻ, thoải mái, không còn cảm giác nhàm chán như phương pháp học tập truyền thống. Vì vậy, việc hướng dẫn thiết kế và tổ chức TCHT giúp GV chủ động sáng tạo các nội dung phù hợp với trình độ HS, đáp ứng yêu cầu đổi mới Chương trình Giáo dục phổ thông 2018, đồng thời là một hướng làm thay đổi tích cực về phương pháp dạy học theo phát triển năng lực hiện nay đó là HS cần được phát triển nhận thức qua trải nghiệm, học mà chơi, chơi mà học.

Tài liệu tham khảo

[1]. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2018), *Thông tư số 32/2018/TT - BGDDT ngày 26 tháng 12 năm 2018 về Chương trình Giáo dục phổ thông – Chương trình tổng, Hà Nội.*

[2]. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2018), *Thông tư số 32/2018/TT - BGDDT ngày 26 tháng 12 năm 2018 Chương trình Giáo dục phổ thông – Môn Tự nhiên và xã hội, Hà Nội.*

[3]. Đặng Thành Hưng (2002), *“Dạy học hiện đại - Lý luận, biện pháp, kỹ thuật”*, NXB Đại học Quốc gia, Hà Nội.

[4]. Nguyễn Ngọc Trâm (2003), *“Thiết kế và sử dụng trò chơi học tập nhằm phát triển khả năng khái quát hóa của trẻ mẫu giáo lớn”*. Luận án tiến sĩ, Viện Khoa học Giáo dục Việt Nam.