

# Thiết kế trò chơi học tập trong dạy học từ loại cho học sinh lớp 4

Nguyễn Tú Quyên\*, Đặng Thị Hồng Vân\*\*

\*TS. Khoa Giáo dục Tiểu học, Trường Đại học Sư phạm Thái Nguyên

\*\*Trường Tiểu học Nguyễn Du, thành phố Lào Cai

Received: 27/2/2024; Accepted: 4/3/2024; Published: 13/3/2024

**Abstract:** The 2018 primary education program is the realization of Resolution No. 29 - NQ/TW dated November 4, 2013 of the Central Committee of the Communist Party of Vietnam on “fundamental and comprehensive innovation of education and training, meeting the requirements of industrialization, modernization in the context of a market-oriented socialist-oriented economy and international integration”. The changes in the program entail a series of other changes that require teachers to constantly innovate teaching methods, forms of organization of teaching, assessment methods, teaching tools and techniques, etc. This article aims to design word-type educational games (WTET) for 4th-grade students to create interest in learning while helping teachers to change their teaching methods to meet the requirements of educational innovation in the current context.

**Keywords:** Games, educational games, word types

## 1. Đặt vấn đề

Chương trình giáo dục phổ thông 2018 ra đời chính là sự hiện thực hóa Nghị quyết số 29 - NQ/TW ngày 4 tháng 11 năm 2013 của Ban chấp hành Trung ương Đảng Cộng sản Việt Nam về “đổi mới căn bản, toàn diện giáo dục và đào tạo, đáp ứng yêu 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”. Sự thay đổi của chương trình kéo theo một loạt những thay đổi khác đòi hỏi giáo viên (GV) phải không ngừng đổi mới phương pháp giảng dạy và hình thức tổ chức dạy học, hình thức kiểm tra đánh giá, phương tiện và kỹ thuật dạy học, v.v... Bài viết này hướng đến việc thiết kế trò chơi học tập (TCHT) về từ loại cho học sinh (HS) lớp 4 nhằm tạo hứng thú học tập cho HS đồng thời giúp GV thay đổi phương pháp giảng dạy, đáp ứng được yêu cầu đổi mới giáo dục trong bối cảnh hiện nay.

## 2. Nội dung nghiên cứu

### 2.1. Một số khái niệm cơ bản

2.1.1. Trò chơi. Trò chơi là “những thứ công việc được tổ chức và tiến hành dưới hình thức chơi, như chơi, bảng chơi, chẳng hạn: học bảng chơi, giao tiếp bảng chơi, rèn luyện thân thể dưới hình thức chơi ..., và thực chất đó là việc”. [4,9]

2.1.2. Trò chơi học tập (TCHT): TCHT “là những trò chơi có nhiệm vụ chủ yếu là giáo dục và phát triển trí tuệ cho trẻ em” [dẫn theo 1,12].

2.2. Cơ sở và nguyên tắc thiết kế TCHT về từ loại trong môn Tiếng Việt lớp 4

### 2.2.1. Cơ sở thiết kế TCHT

a. Căn cứ vào mục tiêu dạy học: Trong Chương trình giáo dục phổ thông 2018, mục tiêu dạy học là giúp HS hình thành và phát triển những phẩm chất chủ yếu; 3 nhóm năng lực chung và các năng lực đặc thù. Khi thiết kế các trò chơi, chúng tôi bám vào mục tiêu này để hệ thống trò chơi được xây dựng đảm bảo tính hữu ích và phù hợp với HS.

b. Căn cứ vào yêu cầu cần đạt của chương trình và sách giáo khoa Tiếng Việt 4: Việc xây dựng hệ thống trò chơi còn phải căn cứ vào yêu cầu cần đạt của chương trình cũng như bộ sách giáo khoa được lựa chọn để hệ thống trò chơi được xây dựng đảm bảo tính phù hợp cũng như vừa sức đối với HS.

c. Căn cứ kết quả khảo sát thực trạng dạy học từ loại trong môn Tiếng Việt cho HS lớp 4: Trình độ nhận thức của HS trên cả nước vốn có sự không đồng đều. Chính vì vậy, việc xây dựng hệ thống trò chơi phải căn cứ vào trình độ nhận thức của HS nơi địa bàn khảo sát thực trạng để hệ thống trò chơi ấy đảm bảo tính vừa sức đối với HS đồng thời vẫn đảm bảo được yêu cầu cần đạt của chương trình.

### 2.2.2. Nguyên tắc thiết kế TCHT

a. Đảm bảo phù hợp với chủ đề, chủ điểm của bài học: Nguyên tắc này để đảm bảo nội dung trò chơi được thiết kế gắn với nội dung bài học. Như vậy, các trò chơi mới mang có giá trị trong việc củng cố hay nâng cao kiến thức cho HS.

b. Đảm bảo tính rõ ràng để giúp HS nắm được nội dung, yêu cầu và cách thức thực hiện trò chơi:

Việc thiết kế trò chơi phải đảm bảo tính rõ ràng để HS hiểu và tham gia chơi một cách có chủ đích. Như vậy, việc tham gia chơi của HS mới đạt được mục đích giáo dục.

c. *Đảm bảo khơi gợi được tính chủ động, tích cực của HS khi tham gia trò chơi:* Nguyên tắc này muốn nhấn mạnh đến tính hấp dẫn của trò chơi. Bởi có hấp dẫn, HS mới có hứng thú và mới phát huy được tính chủ động, tích cực của mình.

d. *Đảm bảo trò chơi thể hiện được tính thi đua:* Nguyên tắc này giúp cho HS nâng cao ý thức và trách nhiệm cá nhân trong một trò chơi tập thể. Như vậy, phẩm chất trách nhiệm của HS sẽ được bồi đắp một cách rõ ràng và hiệu quả nhất.

### 2.3. Thiết kế hệ thống TCHT về từ loại trong môn Tiếng Việt lớp 4

#### 2.3.1. Trò chơi cho hoạt động Khởi động

Hoạt động Khởi động có một ý nghĩa rất quan trọng. Về phía GV, nó giúp GV giới thiệu bài học một cách nhẹ nhàng và hấp dẫn. Còn với HS, nó giúp HS tập trung chú ý ngay từ đầu tiết học. HS có cơ hội làm quen với các thuật ngữ, từ khóa sẽ được học trong bài một cách chủ động và quan trọng hơn cả, nó tạo hứng thú, tạo năng lượng tích cực học tập cho HS.

Để giúp HS hình thành kiến thức về từ loại, trong hoạt động Khởi động, có thể tổ chức cho HS chơi trò chơi sau:

#### Trò chơi “Đuổi hình bắt chữ”

##### a. Mục đích

- Khơi gợi hứng thú học tập cho HS.
- Giúp GV kết nối vào bài mới.

##### b. Chuẩn bị

- Máy tính và máy chiếu.
- Trò chơi được thiết kế trên phần mềm PowerPoint.

##### c. Mô tả trò chơi

GV chiếu hình ảnh và các ô chữ gợi ý lên màn hình chiếu. Khi GV hô “bắt đầu”, HS sẽ nhìn hình ảnh và ô chữ gợi ý để đưa ra từ khóa tương ứng với hình ảnh đó. Em nào xung phong trả lời đúng và nhanh nhất về từ khóa, em đó giành chiến thắng. Màn hình tiếp tục hiện hình ảnh và ô chữ gợi ý tiếp theo. Cuộc chơi lần lượt diễn ra như vậy cho đến hết.

##### d. Ví dụ minh họa

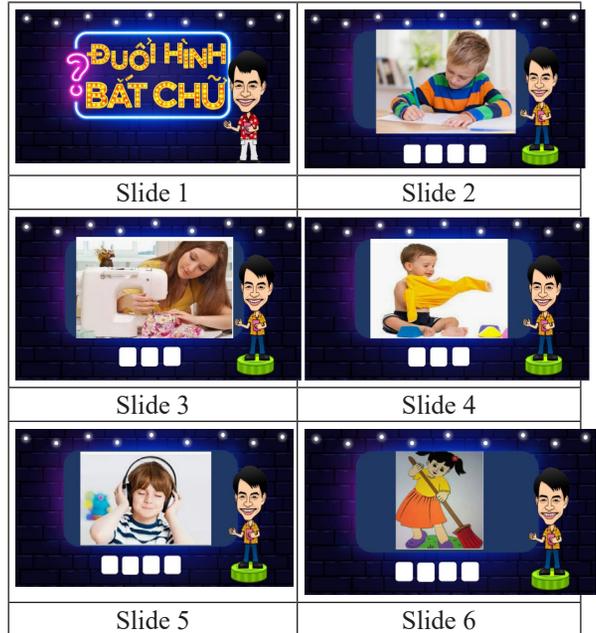
Ví dụ 1. Tổ chức trò chơi trong dạy học bài *Luyện từ và câu “Động từ”* (bộ sách Cánh Diều, trang 75).

Bước 1. GV nêu tên trò chơi là “Đuổi hình bắt chữ”.

Bước 2. GV nêu yêu cầu và cách chơi.

Em hãy nhìn quan sát hình ảnh và số lượng ô chữ gợi ý bên dưới để tìm động từ phù hợp với bức tranh

nhé. Em nào xung phong trả lời đúng và nhanh nhất, em đó sẽ giành chiến thắng”.



Bước 3. HS tham gia chơi.

Bước 4. GV và HS đánh giá kết quả chơi.

##### e. Ứng dụng

Trò chơi này có thể được thiết kế cho hoạt động khởi động để vào bài hình thành kiến thức về danh từ, tính từ cho HS.

#### 2.3.2. Trò chơi cho hoạt động Hình thành kiến thức mới

Hoạt động Hình thành kiến thức mới là hoạt động cơ bản trong một bài học. Nội dung của hoạt động này nhằm giúp HS phân tích, khám phá và rút ra kiến thức mới. Để tiến hành hoạt động này chúng ta có thể tổ chức cho HS chơi trò chơi sau:

#### Trò chơi “Tìm nhà”

##### a. Mục đích

Giúp HS hình thành kiến thức mới của bài học.

##### b. Chuẩn bị

- Bảng phụ là các tờ giấy A0, mỗi tờ giấy vẽ tượng trưng một ngôi nhà khác nhau.

- Các thẻ với các màu khác nhau để HS có thể viết chữ lên trên đó (có bao nhiêu đội thi thì sẽ có bấy nhiêu màu).

##### c. Mô tả trò chơi

GV dán bảng phụ lên trên bảng và nêu yêu cầu của trò chơi. Khi GV hô “bắt đầu”, các đội thảo luận và viết lên thẻ chữ yêu cầu của trò chơi. Sau thời gian 3 phút, các đội sẽ dán các thẻ chữ lên ngôi nhà tương ứng. Đội nào dán được nhiều thẻ chữ và có đáp án chính xác, đội đó giành chiến thắng.

##### d. Ví dụ minh họa

Ví dụ 1. Tổ chức trò chơi trong dạy học bài *Luyện từ và câu* “Danh từ” (bộ sách Cánh Diều, trang 10).

Bước 1. GV nêu tên trò chơi là “Tìm nhà”.

Bước 2. GV chia HS thành 3 đội chơi, mỗi đội có 3 em.

Bước 3. GV nêu yêu cầu và cách chơi.

Trên bảng có 5 ngôi nhà; mỗi ngôi nhà có các từ ngữ gợi ý: Từ chỉ người; từ chỉ sự vật; từ chỉ con vật; từ chỉ hiện tượng tự nhiên (HTTN); từ chỉ thời gian. Nhiệm vụ của các em là sẽ tìm các từ tương ứng với các từ ngữ gợi ý đó. Khi GV hô “bắt đầu”, các đội thảo luận và viết lên thẻ chữ các từ tìm được. Sau thời gian 3 phút, GV hô “kết thúc”, các đội sẽ dán thẻ chữ lên ngôi nhà tương ứng. Đội nào dán được nhiều thẻ chữ và có đáp án chính xác, đội đó giành chiến thắng.



Bước 4. HS tham gia chơi.

Bước 5. GV và HS đánh giá kết quả chơi.

e. Ứng dụng

Trò chơi này có thể được thiết kế cho hoạt động hình thành kiến thức mới khi dạy về động từ, tính từ cho HS.

### 2.3.3. Trò chơi cho hoạt động Luyện tập và Vận dụng

Hoạt động Luyện tập nhằm giúp HS củng cố kiến thức kỹ năng vừa lĩnh hội được. Còn hoạt động Vận dụng là hoạt động tạo cơ hội cho HS vận dụng những kiến thức, kỹ năng đã học vào trong thực tiễn cuộc sống. Với hai hoạt động này, chúng ta có thể sử dụng trò chơi sau:

#### Trò chơi “Tìm đường về nhà”

a. Mục đích: Giúp HS củng cố, hoàn thiện kiến thức, kỹ năng vừa lĩnh hội được.

b. Chuẩn bị: GV chuẩn bị các đồ dùng dạy học sau:

- Bảng phụ là các tờ giấy A0, mỗi tờ giấy vẽ 1 con vật ở đầu con đường và 1 ngôi nhà ở cuối con đường; vẽ các con đường nhưng chỉ có 1 con đường dẫn về ngôi nhà. Trên con đường ghi các từ khác nhau.

- Bút dạ đỏ.

c. Mô tả trò chơi

GV dán bảng phụ và yêu cầu HS hãy dẫn con vật tìm đường về nhà bằng cách nối các từ theo yêu cầu của trò chơi lại với nhau. Khi GV hô “bắt đầu”, các đội thảo luận và thực hiện nhiệm vụ của trò chơi. Sau thời gian 3 phút, khi GV hô “kết thúc”, các đội dùng bút. Đội nào nối các từ theo yêu cầu đúng và nhanh,

đội đó giành chiến thắng.

d. Ví dụ minh họa

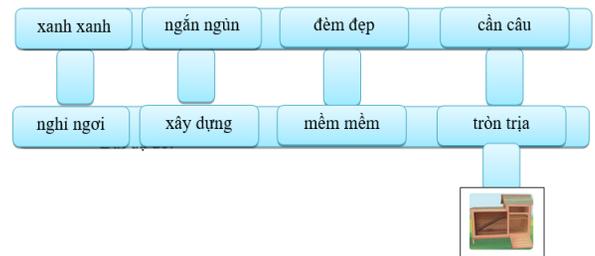
Ví dụ 1. Tổ chức trò chơi trong dạy học bài *Luyện từ và câu* “Tính từ” (bộ sách Cánh Diều, trang 90).

Bước 1. GV nêu tên trò chơi là “Tìm đường về nhà”.

Bước 2. GV chia HS thành 3 đội chơi.

Bước 3. GV nêu yêu cầu và cách chơi.

Em hãy dẫn bạn Sóc tìm đường về nhà bằng cách nối các tính từ lại với nhau. Khi GV hô “bắt đầu”, các đội thảo luận và thực hiện nhiệm vụ của trò chơi. Sau thời gian 3 phút, khi GV hô “kết thúc”, các đội dùng bút. Đội nào nối các từ theo yêu cầu đúng và nhanh, đội đó giành chiến thắng.



Bước 4. HS tham gia chơi.

Bước 5. GV và HS đánh giá kết quả chơi.

e. Ứng dụng

Trò chơi này có thể được thiết kế cho hoạt động Luyện tập hay hoạt động Vận dụng khi dạy về danh từ, động từ cho HS.

### 3. Kết luận

Việc dạy học có sử dụng TCHT là một phương pháp dạy học mới, vừa gây hứng thú học tập đối với HS, vừa khiến cho giờ dạy của GV được tự nhiên, không bị gò ép, khiên cưỡng. Đây cũng chính là một trong những mục đích của quá trình dạy học mà GV nào cũng muốn hướng tới, đó là phát huy tính chủ động, tích cực, sáng tạo của HS.

#### Tài liệu tham khảo

1. Lê Thị An (2018), *Thiết kế một số TCHT trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội*, Luận văn thạc sĩ, Trường Đại học Sư phạm Thái Nguyên.

2. Lê Thị Lan Anh (2017), *Thiết kế các TCHT trong dạy học Tiếng Việt lớp 2*, Tạp chí Giáo dục, số 417, tr 39 – tr41.

3. Vũ Minh Hồng (1980), *TCHT*, NXB Giáo dục Việt Nam, Hà Nội.

4. Đặng Thành Hưng (2001), *Về phạm trù chơi trong giáo dục mầm non*, Tạp chí Nghiên cứu giáo dục, số 124.