

TỔ CHỨC TRÒ CHƠI GIÁO DỤC NHẪM PHÁT TRIỂN TƯ DUY PHẢN BIỆN CHO HỌC SINH LỚP 1 TRONG MÔN TỰ NHIÊN VÀ XÃ HỘI

ORGANIZING EDUCATIONAL GAMES TO DEVELOP CRITICAL THINKING FOR FIRST GRADERS
IN THE SUBJECT OF NATURE AND SOCIETY

Phạm Ngọc Khánh Vy

Trường Đại học Công nghệ Kỹ thuật Thành phố Hồ Chí Minh

Email: khanhvy10692@gmail.com

Received: 02/04/2026; Accepted: 15/05/2026; Published: 15/06/2026

Tóm tắt: Bài báo trình bày kết quả thiết kế và thực nghiệm hệ thống trò chơi giáo dục nhằm phát triển năng lực tư duy phản biện cho học sinh lớp một trong môn Tự nhiên và Xã hội tại trường Tiểu học Linh Đông, Thành phố Hồ Chí Minh. Trên cơ sở cấu trúc năng lực tư duy gồm 4 tiêu chí hành vi, tác giả đã xây dựng danh mục 12 trò chơi học tập và vận hành theo quy trình tổ chức 5 bước tương tác mở. Dữ liệu thực nghiệm thu thập từ hai mẫu độc lập (lớp thực nghiệm 1/1 và lớp đối chứng 1/3, với tổng số 70 học sinh) được xử lý bằng phép kiểm định T-Test trên phần mềm SPSS. Kết quả thực chứng cho thấy sự phát triển vượt trội có ý nghĩa thống kê về điểm số trung bình của nhóm thực nghiệm so với nhóm đối chứng sau giai đoạn can thiệp. Nghiên cứu khẳng định tính khả thi, hiệu quả của giải pháp và đề xuất hướng nhân rộng mô hình học thông qua chơi nhằm nâng cao chất lượng dạy học đầu cấp tiểu học theo Chương trình giáo dục phổ thông 2018.

Từ khóa: trò chơi giáo dục, tư duy phản biện, học sinh lớp một, Tự nhiên và Xã hội, thực nghiệm sư phạm.

Abstract: This article presents the results of designing and experimentally implementing a system of educational games aimed at developing critical thinking capacity for first-grade students in the subject of Nature and Society at Linh Dong Primary School, Ho Chi Minh City. Based on a critical thinking capacity structure consisting of four behavioral criteria, the author constructed a portfolio of twelve learning games and operated them through a five-step open-interactive organization process. Experimental data collected from two independent samples, including the experimental class (thirty-five students) and the control class (thirty-five students), were processed using T-Test analysis on SPSS software. Empirical results demonstrate a statistically significant, superior development in the mean scores of the experimental group compared to the control group following the intervention period. The study confirms the feasibility and effectiveness of the proposed solution and suggests expanding the “learning through play” model to enhance the quality of early primary education in alignment with the 2018 General Education Program.

Keywords: educational games, critical thinking, first graders, Nature and Society, pedagogical experiment.

1. Đặt vấn đề

Tiến trình đổi mới căn bản và toàn diện giáo dục theo Chương trình giáo dục phổ thông năm 2018 đặt ra yêu cầu cấp thiết về việc chuyển đổi phương pháp dạy học từ áp đặt một chiều sang kiến tạo năng lực. Trong các mạch năng lực cốt lõi cần hình thành cho học sinh tiểu học, năng lực tư duy phản biện đóng vai trò như một chiếc chìa khóa giúp học sinh phát triển khả năng nhận thức độc lập, sàng lọc thông tin và tự tin đưa ra các quyết định dựa trên căn cứ logic phù hợp lứa tuổi. Đối với học sinh lớp một, môn Tự nhiên và Xã hội với các chủ đề tích hợp gần gũi như Gia đình, Trường học, Cộng đồng địa phương, Con người và Sức khỏe chính là không gian thực tiễn đa dạng để kích phát các biểu hiện tư duy phản biện sơ khởi của học sinh thông qua các hoạt động trải nghiệm trực quan. Trong đó, năng lực tư duy phản biện được xem là một trong những năng lực nền

tảng, góp phần hình thành khả năng học tập suốt đời và thích ứng với xã hội tri thức. Đối với học sinh lớp một – giai đoạn đầu của quá trình học tập chính quy – việc hình thành những biểu hiện sơ khởi của tư duy phản biện có ý nghĩa đặc biệt quan trọng, tạo tiền đề cho các cấp học tiếp theo.

Tuy nhiên, kết quả khảo sát thực trạng tại các trường tiểu học cho thấy các biểu hiện tư duy phản biện của học sinh đầu cấp hiện nay còn ở mức thấp và không đồng đều. Học sinh thường đối mặt với các rào cản tâm lý sợ sai, vết hằn vâng lời thụ động và những hạn chế về năng lực ngôn ngữ biểu đạt lập luận logic. Để tháo gỡ triệt để các rào cản này, việc ứng dụng mô hình “Học thông qua chơi” bằng phương pháp trò chơi giáo dục được xem là một giải pháp đột phá khả thi. Trò chơi giáo dục khi được thiết kế có dụng ý sư phạm sâu sắc sẽ biến không gian lớp học thành một môi trường thử sai an toàn,

thân thiện. Tại đó, các em không chỉ được thỏa mãn nhu cầu vận động cơ học mà còn bị thúc đẩy tham gia vào các tình huống có xung đột nhận thức, từ đó buộc phải quan sát, đặt câu hỏi, lựa chọn giải pháp và nêu lý do để bảo vệ chính kiến của mình. Xuất phát từ tầm quan trọng đó, bài báo tập trung làm rõ quy trình thiết kế và kết quả thực nghiệm hệ thống trò chơi giáo dục nhằm minh chứng khoa học cho tính hiệu quả của biện pháp tác động này.

2. Biện pháp sư phạm: hệ thống trò chơi giáo dục phát triển tư duy phản biện

Để hiện thực hóa mục tiêu nghiên cứu, tác giả đã tiến hành thiết kế hệ thống bao gồm 12 trò chơi giáo dục chuyên biệt, được phân bổ và định hướng trực tiếp vào việc bồi dưỡng 4 tiêu chí năng lực thành phần của tư duy phản biện trong môn Tự nhiên và Xã hội lớp một. Hệ thống trò chơi bao gồm các hình thức đa dạng như trò chơi sắm vai giải quyết tình huống, trò chơi phân loại thẻ tranh trực quan và trò chơi tranh biện đơn giản phù hợp tâm sinh lý học sinh đầu cấp.

Tiến trình vận hành hệ thống trò chơi trên lớp được chuẩn hóa qua quy trình tổ chức gồm 5 bước tương tác mở chặt chẽ:

Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ và phổ biến luật chơi. Giáo viên sử dụng ngôn ngữ trực quan, ngắn gọn để hướng dẫn học sinh nắm vững bối cảnh và quy tắc ứng xử trong trò chơi.

Bước 2: Thực hiện chơi và bộc lộ tư duy cá nhân. Học sinh tự do tham gia vào hoạt động chơi, thực hiện các thao tác quan sát, đối chiếu hình ảnh để tìm hướng giải quyết nhiệm vụ.

Bước 3: Thiết lập tình huống xung đột nhận thức. Giáo viên chủ động đưa vào các yếu tố nhiễu, các phương án đối lập hoặc các câu hỏi truy vấn để kích thích xuất hiện sự tranh luận, phản biện giữa các nhóm học sinh.

Bước 4: Trình bày lập luận và bảo vệ chính kiến. Học sinh được khích lệ sử dụng các cấu trúc câu logic đơn giản để giải thích lý do vì sao lựa chọn phương án này mà phủ nhận phương án khác trước tập thể lớp.

Bước 5: Đúc kết sư phạm và hướng dẫn tự điều chỉnh. Giáo viên không áp đặt đáp án ngay mà đóng vai trò trọng tài nâng đỡ, giúp học sinh tự nhìn nhận lại mạch tư duy và điều chỉnh các nhận thức chưa chính xác của bản thân.

3. Phương pháp thực nghiệm sư phạm

Nghiên cứu được triển khai thông qua phương pháp thực nghiệm sư phạm song song kiểm soát biến số tại trường Tiểu học Linh Đông, Thành phố Hồ Chí Minh. Khách thể thực nghiệm bao gồm 70 học sinh khối lớp một, được chia đều thành 2 nhóm độc

lập tương đương về các chỉ số phát triển đầu vào. Nhóm thực nghiệm bao gồm 35 học sinh thuộc lớp 1/1, được tác giả trực tiếp tác động bằng việc lồng ghép hệ thống 12 trò chơi giáo dục theo quy trình 5 bước tương tác mở vào các tiết học môn Tự nhiên và Xã hội. Nhóm đối chứng bao gồm 35 học sinh thuộc lớp 1/3, duy trì tiến trình dạy học truyền thống theo các thiết kế bài dạy thông thường trong sách giáo khoa và không có sự can thiệp của hệ thống trò chơi thực nghiệm.

Công cụ đo lường đầu ra sau tác động là hệ thống phiếu quan sát hành vi độc lập của học sinh dựa trên thang đo 4 mức độ tương ứng với 4 tiêu chí biểu hiện tư duy phản biện. Toàn bộ dữ liệu thô thu thập từ biên bản quan sát sau thực nghiệm của 2 nhóm thực nghiệm và đối chứng được xử lý thống kê toán học bằng phép kiểm định T-Test cho hai mẫu độc lập (Independent Samples T-Test) trên phần mềm SPSS để xác định độ chênh lệch và mức độ có ý nghĩa của các giá trị trung bình sau can thiệp.

4. Kết quả thực nghiệm và bàn luận

Kết quả xử lý dữ liệu định lượng sau giai đoạn thực nghiệm đã minh chứng cho sự chuyển biến vượt trội mang tính đột phá của nhóm học sinh được tác động bằng giải pháp trò chơi giáo dục. Điểm số trung bình tổng thể về các biểu hiện tư duy phản biện của học sinh lớp thực nghiệm (lớp 1/1) có mức tăng trưởng mạnh mẽ, đạt độ chênh lệch có ý nghĩa khoa học rất cao so với nhóm học sinh lớp đối chứng (lớp 1/3). Giá trị kiểm định T-Test mang lại kết quả với mức ý nghĩa p nhỏ hơn 0.05, khẳng định sự tiến bộ của học sinh nhóm thực nghiệm hoàn toàn xuất phát từ hiệu quả bền vững của biện pháp sư phạm can thiệp chứ không phải do các yếu tố ngẫu nhiên bộc phát.

Xét theo từng tiêu chí thành phần, sự bứt phá rõ rệt nhất được ghi nhận ở tiêu chí khả năng đặt câu hỏi và khả năng tự điều chỉnh suy nghĩ – hai tiêu chí vốn dĩ đạt mức điểm thấp nhất trong giai đoạn khảo sát thực trạng ban đầu. Việc thường xuyên được đặt vào môi trường trò chơi tương tác mở an toàn đã giúp học sinh nhóm thực nghiệm hoàn toàn rũ bỏ rào cản tâm lý sợ sai hay xu hướng đồng thuận máy móc theo số đông. Học sinh bắt đầu chủ động bật ra các câu hỏi thắc mắc dạng truy vấn bản chất sự vật khi phát hiện các chi tiết mâu thuẫn trong kịch bản trò chơi.

Dưới góc độ phân tích định tính bối cảnh lớp học, hệ thống trò chơi giáo dục đã hoàn thành xuất sắc vai trò làm bệ đỡ ngôn ngữ cho học sinh đầu cấp tiểu học. Môi trường chơi sôi nổi đã kích thích nhu cầu bộc lộ chính kiến cá nhân, thúc đẩy học sinh tự tìm kiếm và sử dụng thành thạo các từ ngữ nối mang tính nguyên nhân – kết quả để giải thích mạch lạc

cho các lựa chọn hành vi của mình trước giáo viên và bạn học. Sự thay đổi từ trạng thái thụ động lắng nghe sang chủ động tranh luận và biết tự soi xét, điều chỉnh nhận thức khi nhận các thông tin phản hồi mới đã khẳng định tính đúng đắn của giải pháp thiết kế.

Bên cạnh những kết quả định lượng đã được kiểm chứng thông qua các phép đo thống kê, việc triển khai hệ thống trò chơi giáo dục trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội còn cho thấy những chuyển biến đáng kể về mặt chất lượng trong hành vi nhận thức của học sinh. Cụ thể, học sinh không chỉ dừng lại ở việc tiếp nhận và tái hiện kiến thức mà đã bắt đầu thể hiện xu hướng tham gia tích cực vào quá trình kiến tạo tri thức thông qua việc đặt câu hỏi, đưa ra giả thuyết và thử nghiệm các phương án trả lời khác nhau trong môi trường học tập mang tính tương tác. Quá trình này phản ánh sự dịch chuyển từ mô hình học tập thụ động sang học tập chủ động, trong đó học sinh đóng vai trò trung tâm và giáo viên giữ vai trò tổ chức, định hướng.

Đáng chú ý, các biểu hiện của tư duy phản biện bước đầu được hình thành thông qua những hành vi như so sánh, đối chiếu, giải thích nguyên nhân – kết quả và bày tỏ quan điểm cá nhân. Mặc dù còn ở mức độ đơn giản, phù hợp với đặc điểm tâm lý lứa tuổi, nhưng những biểu hiện này cho thấy học sinh đã bắt đầu hình thành năng lực nghi vấn và khả năng lập luận sơ khởi – những thành tố quan trọng của tư duy phản biện. Việc lồng ghép các tình huống có yếu tố “xung đột nhận thức” trong trò chơi đã góp phần kích thích học sinh suy nghĩ sâu hơn, không chấp nhận thông tin một cách máy móc mà có xu hướng kiểm tra, xác minh và lý giải.

Ngoài ra, môi trường học tập thông qua chơi còn tạo ra một không gian tâm lý an toàn, nơi học sinh cảm thấy thoải mái khi thể hiện ý kiến cá nhân mà không lo sợ sai sót. Điều này đặc biệt quan trọng đối với học sinh lớp một – đối tượng còn hạn chế về vốn ngôn ngữ và sự tự tin. Khi được khuyến khích tham gia vào các hoạt động trao đổi, thảo luận trong khuôn khổ trò chơi, học sinh dần hình thành thói quen lắng nghe, phản hồi và điều chỉnh quan điểm dựa trên ý kiến của người khác. Đây chính là cơ sở cho sự phát triển của kỹ năng giao tiếp và năng lực hợp tác – những năng lực thiết yếu trong học tập và đời sống.

Từ góc độ sư phạm, kết quả nghiên cứu cũng cho thấy vai trò quan trọng của giáo viên trong việc thiết kế và điều phối trò chơi học tập. Hiệu quả của hoạt động không chỉ phụ thuộc vào nội dung trò chơi mà còn gắn liền với cách thức tổ chức, mức độ phù hợp với mục tiêu bài học và khả năng tạo ra các tình huống có vấn đề mang tính gợi mở. Giáo viên cần

linh hoạt trong việc sử dụng câu hỏi dẫn dắt, hỗ trợ ngôn ngữ và tạo cơ hội cho mọi học sinh tham gia, đặc biệt là những học sinh còn rụt rè. Điều này đòi hỏi giáo viên không chỉ có năng lực chuyên môn mà còn cần được bồi dưỡng về phương pháp dạy học tích cực và kỹ năng tổ chức hoạt động trải nghiệm.

5. Kết luận

Nghiên cứu thực nghiệm sư phạm khẳng định việc thiết kế và tổ chức hệ thống trò chơi giáo dục theo quy trình 5 bước tương tác mở là một giải pháp sư phạm có tính khả thi, mang lại hiệu quả cao trong việc phát triển năng lực tư duy phản biện cho học sinh lớp một khi dạy học môn Tự nhiên và Xã hội. Biện pháp này đã giải quyết triệt để các rào cản thụ động cố hữu của học sinh đầu cấp, tạo dựng một môi trường kiến tạo giúp học sinh tự tin bộc lộ bản sắc tư duy riêng biệt. Kết quả nghiên cứu là một minh chứng thực tiễn giá trị, khuyến nghị các nhà quản lý và giáo viên tiểu học cần mạnh dạn chuyển dịch mô hình tổ chức dạy học sang hướng tăng cường các hoạt động trải nghiệm “Học thông qua chơi” để đáp ứng trọn vẹn chuẩn đầu ra phẩm chất, năng lực của Chương trình giáo dục phổ thông năm 2018.

Tài liệu tham khảo

1. Bộ GD-ĐT (2018a). Chương trình giáo dục phổ thông - Chương trình tổng thể (ban hành kèm theo Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT ngày 26/12/2018 của Bộ trưởng Bộ GD-ĐT).

2. Bộ GD-ĐT (2018b). Chương trình giáo dục phổ thông môn Toán (ban hành kèm theo Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT ngày 26/12/2018 của Bộ trưởng Bộ GD-ĐT).

3. Trần Thị Kim Luân (2021). Xây dựng hệ thống trò chơi học toán cho học sinh lớp một. Luận văn thạc sĩ Khoa học Giáo dục, Trường Đại học Sư phạm Thành phố Hồ Chí Minh.

4. Lê Thị Cẩm Tú, Phan Hoàng Hải, Trương Thị Phương Thảo (2023). Sử dụng trò chơi học tập trong dạy học môn Khoa học tự nhiên lớp 6. Tạp chí Giáo dục, 23(2), 7-11.

5. Dương Thị Linh, Bùi Văn Hồng, Kiều Nguyễn Thiên Phúc, Nguyễn Minh Nhật, Ngô Phương Hiền (2025). Thiết kế trò chơi học tập trong dạy học môn Toán lớp 1 theo định hướng giáo dục STEM, Tạp chí Giáo dục, Tập 25, số đặc biệt 1 (tháng 02/2025).

6. Nguyễn Ánh Tuyết (2000). Trò chơi trẻ em. NXB Phụ nữ.

7. Phạm Hải Lê, Ngô Thị Thanh Phương. (2015). Thử nghiệm trò chơi học tập môn Toán hỗ trợ học sinh lớp 3 có khó khăn về tính toán. Tạp chí Khoa học, Trường Đại học Sư phạm Thành phố Hồ Chí Minh, 6(71), 114-125.