

## KHAI THÁC CÁC TRÒ CHƠI DÂN GIAN TRONG DẠY HỌC MÔN TỰ NHIÊN VÀ XÃ HỘI 2

Phạm Việt Quỳnh,  
Lý Phương Thảo<sup>\*</sup>

Trường Đại học Thủ đô Hà Nội  
+Tác giả liên hệ • Email: 221001038@daihocthudo.edu.vn

### Article history

Received: 20/9/2024  
Accepted: 11/10/2024  
Published: 20/11/2024

### Keywords

Folk games, Natural and  
Social Sciences, Elementary  
Education

### ABSTRACT

Folk games are a valuable cultural heritage of the country, reflecting traditional life and culture. Meanwhile, the application of games creates a dynamic learning environment, encouraging cooperation and interaction between students. At the same time, folk games also help students develop social skills, critical thinking and problem solving. Based on the analysis of the role of folk games, the content of the subject program, the study proposes a process of applying folk games in teaching the subject of Nature and Society Grade 2 and specific illustrative examples. The research results show that learning through folk games helps create interests for students, develop their competencies and love for traditional culture. Moreover, the game helps children develop physically, gain an understanding of traditional culture, and practice moral values. As a result, students not only acquire knowledge naturally but also achieve well-rounded growth, both intellectually and physically. This is a creative and effective teaching method that teachers should apply to improve the quality of education.

### 1. Mở đầu

Định hướng đổi mới phương pháp giáo dục được quy định tại Chương trình giáo dục phổ thông 2018 đã chỉ rõ “Các môn học và hoạt động giáo dục trong nhà trường áp dụng các phương pháp tích cực hoá hoạt động của HS, trong đó GV đóng vai trò tổ chức, hướng dẫn hoạt động cho HS, tạo môi trường học tập thân thiện và những tình huống có vấn đề để khuyến khích HS tích cực tham gia vào các hoạt động học tập, tự phát hiện năng lực, nguyện vọng của bản thân, rèn luyện thói quen và khả năng tự học, phát huy tiềm năng và những kiến thức, kỹ năng đã tích lũy được để phát triển” (Bộ GD-ĐT, 2018a).

Trò chơi dân gian (TCDG) có từ lâu đời, gắn bó với trẻ em ở các vùng miền. Tại Việt Nam, TCDG có những đặc điểm nổi bật: Dễ chơi, dễ nhớ, phù hợp với mọi lứa tuổi đặc biệt là không tốn nhiều kinh phí (Lê Thị Cẩm Lệ, 2022). TCDG là hiện tượng đặc biệt của nền văn hóa truyền thống, có thể coi như phương tiện giao tiếp của trẻ em với truyền thống dân tộc, là yếu tố quan trọng trong việc giáo dục tâm hồn và hình thành hệ thống giá trị chung của nhân loại. Nguyễn Ánh Tuyết (2002) cho rằng, “trò chơi của trẻ nhỏ là hoạt động phản ánh mối quan hệ giữa con người và tự nhiên, trong đó động cơ chơi nằm trong quá trình chứ không phải kết quả”. Phạm Duy Đức (2004) khẳng định “trò chơi và sự chơi giúp mọi người rèn luyện ý chí, tự chủ, kiên trì, và khả năng kiểm soát cảm xúc một cách văn minh”. Tiếp cận từ hình thức lưu giữ, “TCDG gắn bó chặt chẽ với những bài đồng dao, được truyền miệng và bắt chước qua các thế hệ” (Nguyễn Ánh Tuyết, 2002). Vì thế, TCDG bao giờ cũng gắn với tập thể, không chỉ là phương tiện giải trí bổ ích mà còn hình thành và bồi dưỡng cho HS những phẩm chất như yêu nước, đoàn kết, trách nhiệm, nhân ái; Phát triển các năng lực giao tiếp và hợp tác, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực thể chất.

Theo Nguyễn Minh Giang và cộng sự (2022), HS ở bậc tiểu học, đặc biệt là những lớp đầu cấp, về tư duy và nhận thức còn ở mức độ phát triển ban đầu, các kiến thức được đưa vào còn khá đơn giản chưa đòi hỏi tư duy trừu tượng ở mức độ cao. Việc hình thành kiến thức và rèn luyện các kỹ năng cho HS chủ yếu thông qua thực hành, luyện tập, củng cố, mở rộng và phát triển. Hơn nữa, ở bậc học mầm non, các hoạt động học tập của các em được gắn liền với những hoạt động vui chơi và trải nghiệm. Từ đặc điểm nhận thức và tư duy cùng với những yêu cầu cần đạt về nội dung kiến thức, kỹ năng đối với HS ở đầu cấp tiểu học, chúng tôi cho rằng, việc vận dụng TCDG vào tổ chức cho HS học tập môn Tự nhiên và Xã hội sẽ đem lại hiệu quả cao trong giờ học. Việc nghiên cứu vận dụng TCDG vào dạy học môn Tự nhiên và Xã hội 2 vừa có ý nghĩa lý luận, vừa có ý nghĩa thực tiễn bởi lẽ giáo dục hiện đại hướng đến việc phát triển toàn diện HS. TCDG lại đáp ứng được tiêu chí “vừa học, vừa chơi”, HS được tiếp thu kiến thức một cách tự nhiên và dễ dàng thông qua sự sôi động của các trò chơi. Bên cạnh đó, trong bối cảnh toàn cầu hóa như hiện nay, việc bảo tồn và phát

huy những giá trị truyền thống đang dần trở thành nhiệm vụ quan trọng của giáo dục. TCDG là một phần không thể thiếu của văn hóa Việt Nam nên việc đưa TCDG lồng ghép vào chương trình dạy học còn giúp HS thêm trân trọng giá trị dân tộc, từ đó có ý thức góp phần giữ gìn và phát huy chúng. Do đó, nghiên cứu này đã sử dụng phương pháp nghiên cứu lí thuyết và phương pháp khảo nghiệm sư phạm để tìm hiểu về lí luận của TCDG, đề xuất quy trình và bước đầu tiến hành khảo nghiệm sư phạm về việc vận dụng TCDG trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội 2.

## 2. Kết quả nghiên cứu

### 2.1. Vai trò của trò chơi dân gian trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội 2

Chương trình môn Tự nhiên và Xã hội góp phần hình thành, phát triển ở HS tình yêu con người, thiên nhiên, quê hương; đức tính chăm chỉ; ý thức bảo vệ sức khỏe của bản thân, gia đình, cộng đồng; ý thức tiết kiệm, giữ gìn, bảo vệ tài sản; tinh thần trách nhiệm với môi trường sống; các năng lực chung và năng lực khoa học. Môn Tự nhiên và Xã hội hình thành, phát triển ở người học năng lực chung và năng lực đặc thù theo các mức độ phù hợp với môn học, cấp học gồm: năng lực tự chủ và tự học, năng lực giao tiếp và hợp tác, năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo, năng lực khoa học (Bộ GD-ĐT, 2018b). GV đóng vai trò quan trọng trong việc hình thành và phát triển năng lực khoa học của HS. Để đạt được mục tiêu này, GV cần tạo ra một môi trường học tập tích cực, khuyến khích HS chủ động tham gia các hoạt động khám phá. Bên cạnh đó, GV cũng cần thiết kế các bài học đa dạng, kết hợp giữa lí thuyết và thực hành, giúp HS liên kết kiến thức với cuộc sống.

HS lớp 2 đang trong giai đoạn phát triển nhận thức nhanh chóng, nhưng khả năng tập trung của các em còn hạn chế. Các em thường bị thu hút bởi những sự vật và hiện tượng cụ thể, dễ dàng bị phân tán bởi các yếu tố bên ngoài. Do đó, để nâng cao hiệu quả học tập, GV cần thiết kế các hoạt động học tập đa dạng, kết hợp giữa lí thuyết và thực hành, giúp HS vừa khám phá vừa rèn luyện khả năng tập trung. Trẻ em thường đặt nhiều câu hỏi và thích thú với những điều mới mẻ (Nguyễn Thị Thân, 2020).

TCDG có vai trò quan trọng trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội ở tiểu học. Trò chơi không chỉ khuyến khích HS tham gia tích cực, rèn luyện kĩ năng giao tiếp, hợp tác mà còn giúp tạo hứng thú trong học tập. Thông qua các TCDG giúp HS phát triển tư duy phân biện, kĩ năng giải quyết vấn đề và làm việc nhóm. Tham gia trò chơi giúp HS có những trải nghiệm thực tế để hiểu sâu hơn tri thức về tự nhiên và xã hội. Bên cạnh đó, TCDG còn giáo dục HS về văn hóa, lịch sử, giúp các em nuôi dưỡng tình yêu và lòng tự hào về bản sắc dân tộc. Việc ứng dụng TCDG vào dạy học đòi hỏi GV phải có sự chuẩn bị kĩ lưỡng. Bên cạnh việc đảm bảo đủ đồ dùng cho tất cả HS, GV còn cần tạo điều kiện để HS tham gia vào quá trình chuẩn bị. Việc tự tay làm đồ dùng học tập sẽ giúp HS hứng thú hơn với bài học và rèn luyện được nhiều kĩ năng sống. Đồng thời, GV cũng nên chuẩn bị các tài liệu hỗ trợ như bài tập, hình ảnh để củng cố kiến thức cho HS. HS cần có sự giám sát, hướng dẫn của GV trong quá trình tham gia để sửa chữa sai sót hoặc giúp giải quyết khó khăn kịp thời. Để theo dõi kết quả thực hành tốt, có thể tổ chức cho HS quan sát lẫn nhau bằng phiếu thực hành kèm theo các tiêu chí đánh giá do GV chuẩn bị trước.

### 2.2. Quy trình vận dụng trò chơi dân gian vào môn Tự nhiên và Xã hội 2

Trên cơ sở nghiên cứu về lí luận, vai trò của TCDG trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội, đồng thời căn cứ và các nghiên cứu của Nguyễn Thị Vân Hương (2005), Lưu Thu Thủy và cộng sự (2010), chúng tôi đề xuất 4 nguyên tắc vận dụng TCDG vào dạy học môn Tự nhiên và Xã hội 2 như sau: (1) Đảm bảo tính giáo dục, phù hợp với lứa tuổi, trình độ, khả năng tư duy phân tích phân biện của HS lớp 2; (2) Đảm bảo giáo dục văn hóa, đạo đức thông qua các trò chơi gắn liền với truyền thống, phong tục, tập quán của người dân Việt Nam; (3) Đảm bảo toàn bộ HS được tham gia trải nghiệm trò chơi và tự rút ra được bài học; (4) Đảm bảo sự an toàn cho HS khi tham gia các trò chơi có nhiều hoạt động vận động.

Dựa vào các nghiên cứu của Phạm Hải Lê và Ngô Thị Phương Thanh Phương (2015), Lê Thị Cẩm Tú và cộng sự (2023), chúng tôi đề xuất quy trình tổ chức hoạt động giáo dục sử dụng TCDG trong dạy học Tự nhiên và Xã hội 2 như sau:

- *Bước 1: Xác định yêu cầu cần đạt của trò chơi:* GV cần lựa chọn những TCDG phù hợp với lứa tuổi HS lớp 2 như kéo co, ô ăn quan, rồng rắn lên mây,... Ngoài việc nghiên cứu các trò chơi phù hợp với độ tuổi, GV còn cần chú trọng đến nội dung dạy học trong chương trình môn Tự nhiên và Xã hội 2. Mỗi bài học đều có những mục tiêu và phương pháp giảng dạy riêng nên cần xác định được yêu cầu cần đạt cụ thể, rõ ràng và có thể đánh giá được những kĩ năng mà HS đạt được sau trò chơi. Ví dụ, trò chơi “Rồng rắn lên mây” có thể được sử dụng để giảng dạy về các loài động vật và môi trường sống của chúng, áp dụng vào bài 17: Động vật sống ở đâu?

- *Bước 2: Chuẩn bị đồ dùng, dụng cụ cho trò chơi:* Để tiết học được diễn ra một cách thuận lợi nhất, GV cần lên kế hoạch chi tiết và thiết kế bài giảng một cách hoàn chỉnh nhất tránh tình trạng một tiết học có quá nhiều trò chơi

khiến HS nhanh chán và không đạt được yêu cầu cần đạt của bài học. Sau khi xác định được mục tiêu cần đạt của bài, GV sẽ xây dựng các hoạt động trò chơi sao cho HS có thể tìm hiểu, khám phá kiến thức về Tự nhiên và Xã hội thông qua trò chơi, thiết kế các hoạt động và câu hỏi liên quan để giúp HS liên kết trò chơi với nội dung bài học. Việc kết hợp trò chơi vào bài học cần được thực hiện một cách khéo léo để đảm bảo rằng HS không chỉ chơi mà còn học được những kiến thức cần thiết. Đặc trưng của TCDG gắn liền với môi trường sống, phản ánh cuộc sống, lao động và môi trường tự nhiên của người dân, sử dụng các vật liệu sẵn có trong tự nhiên nên để tổ chức trò chơi, GV cần trang bị đầy đủ các vật dụng cần thiết cho trò chơi như dây thừng, viên sỏi, phấn vẽ,... Bên cạnh đó, TCDG còn yêu cầu những không gian rộng rãi, an toàn để HS tự do hoạt động, tăng hiệu quả tiết học. Người dạy có thể cho HS tham gia tiết học ngoài trời hoặc đăng kí mượn phòng chức năng, nhà thể chất với nhà trường. Ngoài ra các bạn HS cũng có thể tự chuẩn bị các dụng cụ để tham gia trò chơi bằng cách nhờ bố mẹ hoặc người lớn trong gia đình

- *Bước 3: Tổ chức và hướng dẫn HS tham gia trò chơi:* Cách chơi và quy tắc của trò chơi là hai yếu tố quyết định khi tổ chức trò chơi cho HS. Các bạn HS cần nắm chắc về luật chơi cũng như các nguyên tắc đảm bảo an toàn cho bản thân trước khi tham gia vào hoạt động này. GV cần giới thiệu chi tiết về cách chơi, quy tắc và mục tiêu của trò chơi một cách rõ ràng, dễ hiểu cho HS. Bên cạnh đó cần đảm bảo HS nắm vững các quy tắc và hiểu rõ cách tham gia trò chơi. Vì số lượng HS trong một lớp học khá lớn nên GV có thể chia lớp thành nhiều nhóm nhỏ để tham gia trò chơi, đảm bảo tất cả HS trong lớp đều được tham gia một cách đầy đủ nhất. GV tổ chức trò chơi và là người quan sát quá trình tham gia của HS để kịp thời hỗ trợ và điều chỉnh hoạt động để HS hiểu được hết nội dung của bài học.

- *Bước 4: HS tiến hành trò chơi:* Sau khi nắm được quy tắc của trò chơi, GV tổ chức cho HS lần lượt tham gia trò chơi theo đội. GV theo dõi và kịp thời hướng dẫn, giúp đỡ HS.

- *Bước 5: Đánh giá và phản hồi sau trò chơi:* Sau mỗi buổi học có sử dụng trò chơi, GV nên có các hoạt động đánh giá để kiểm tra xem HS đã nắm được kiến thức gì và phát triển năng lực nào. Các hoạt động này có thể bao gồm các câu hỏi, bài tập nhỏ hoặc thảo luận nhóm. Căn cứ các tiêu chí đánh giá TCDG (có thể do GV đưa ra), HS được đánh giá tính đúng đắn, hiệu quả của quá trình học tập, xem sự tiến bộ, đánh giá điểm mạnh, điểm yếu của cá nhân và mức độ thực hiện yêu cầu của môn học. HS có thể tự đưa ra quyết định và điều chỉnh việc học của mình thông qua việc tự đánh giá. Sau tiết học, GV đưa ra các tiêu chí đánh giá năng lực, kĩ năng của HS sau khi vận dụng TCDG vào dạy học môn Tự nhiên và Xã hội thông qua phiếu đánh giá dưới đây:

*Bảng 1. Phiếu đánh giá năng lực, kĩ năng của HS sau khi vận dụng TCDG vào dạy học môn Tự nhiên và Xã hội*

Tiêu chí đánh giá	Mức độ đánh giá			
	Rất tốt	Tốt	Trung bình	Chưa tốt
<b>1. Năng lực khoa học</b>				
Lĩnh hội được tri thức môn học sau khi tham gia TCDG	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vận dụng kiến thức đã học vào thực tế qua trò chơi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>2. Năng lực hợp tác và giao tiếp</b>				
Tham gia tích cực trong hoạt động nhóm	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Giao tiếp rõ ràng, tự tin khi tham gia trò chơi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>3. Năng lực tự chủ và tự học</b>				
Hào hứng, tích cực tham gia trò chơi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Trách nhiệm và ý thức tham gia trò chơi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>4. Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo</b>				
Giải quyết tình huống, vấn đề phát sinh khi tham gia trò chơi thông qua vận dụng kiến thức, kĩ năng đã học	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>






GV dựa vào các tiêu chí ở bảng 1 để đưa ra các tiêu chí đánh giá về năng lực, kĩ năng sao cho phù hợp với từng nội dung bài học khác nhau. Vận dụng TCDG vào dạy học không chỉ giúp HS hứng thú hơn với bài học mà còn giúp các em phát triển kĩ năng xã hội, tư duy sáng tạo và sự hợp tác trong nhóm. Ngoài ra sử dụng TCDG trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội giúp phát triển các năng lực quan trọng như kĩ năng xã hội, tư duy logic và tình yêu văn hóa dân tộc. Đây là một phương pháp giảng dạy sáng tạo và hiệu quả mà các GV nên áp dụng để nâng cao chất lượng giáo dục và mang lại niềm vui cho HS.

### **2.3. Ví dụ minh họa về sử dụng trò chơi dân gian trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội 2**

Ví dụ minh họa: Sử dụng trò chơi “Cướp cờ” trong bài “Bài 13: Hoạt động giao thông, môn Tự nhiên và Xã hội 2, bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống (Vũ Văn Hùng và cộng sự, 2020). Hoạt động Thực hành: Kể tên các phương tiện giao thông tương ứng với các loại đường giao thông (tr 49).

- *Bước 1: Xác định yêu cầu cần đạt của trò chơi:* Qua hoạt động thực hành này, HS nhận biết được vai trò quan trọng của phương tiện giao thông trong cuộc sống hàng ngày. Các em hiểu rằng, nhờ có phương tiện giao thông, con người mới có thể đi làm, đi học, đi du lịch, giao thương buôn bán. Ngoài ra, HS còn nhận thức được tầm quan trọng của việc đảm bảo an toàn giao thông, tuân thủ luật lệ khi tham gia giao thông.

- *Bước 2: Chuẩn bị đồ dùng, dụng cụ cho trò chơi:* GV chuẩn bị tranh, ảnh minh họa về các loại phương tiện giao thông khác nhau.

TT	Hình ảnh	Câu hỏi	Gợi ý trả lời
1		Đây là phương tiện gì? Em hãy nêu công dụng của phương tiện trên.	Tàu ngầm Công dụng: Vận chuyển hàng hải; Nghiên cứu khoa học ở đại dương.
2		Xe máy dùng để làm gì trong cuộc sống hàng ngày? Khi ngồi sau xe máy, con cần làm gì để đảm bảo an toàn?	- Xe máy giúp chúng ta đi học, đi làm hoặc đi chơi nhanh hơn. - Khi ngồi sau xe máy, con cần ngồi ngay ngắn, bám chặt vào người lái và đội mũ bảo hiểm.
3		Con có thường xuyên sử dụng phương tiện này không? Con hãy nêu một điểm mạnh của loại hình phương tiện này.	Điểm mạnh: - Chi phí rẻ. - Nhiều người có thể di chuyển bằng cùng 1 phương tiện, giảm tắc nghẽn giao thông.
4		Đây là phương tiện gì? Con đã được thử loại hình phương tiện này chưa?	Đây là hình ảnh của trực thăng.
5		Đây là loại hình phương tiện giao thông nào? Con hãy nêu công dụng của loại hình phương tiện này?	Máy bay Công dụng: dùng chở người, chở hàng hóa, từ khu vực này sang khu vực khác.

Ngoài ra, GV nên chuẩn bị thêm một bộ câu hỏi về những tiện ích của các phương tiện giao thông. Bộ câu hỏi như sau:

TT	Câu hỏi	Gợi ý trả lời
1	Con hãy kể tên những tiện ích của việc sử dụng xe đạp?	Xe đạp giúp chúng ta vận động cơ thể, bảo vệ môi trường vì không gây ô nhiễm, và tiết kiệm chi phí đi lại.
2	Tại sao nhiều người lại chọn ô tô làm phương tiện đi chuyên?	Ô tô có thể chở được nhiều người và hàng hóa, giúp di chuyển nhanh chóng và thoải mái, đặc biệt trong thời tiết xấu.
3	Xe máy mang lại những tiện ích gì trong cuộc sống hàng ngày?	Xe máy nhỏ gọn, dễ di chuyển trong các con đường hẹp, giúp tiết kiệm thời gian và dễ tìm chỗ đỗ xe.
4	Tại sao ngày nay người ta lại quan tâm sử dụng các phương tiện chạy bằng điện?	Xe điện thân thiện với môi trường, giảm thiểu khí thải, và có thể tiết kiệm chi phí xăng dầu.
5	Vì sao chúng ta nên chọn máy bay cho những chuyến đi xa?	Máy bay giúp tiết kiệm thời gian di chuyển, an toàn và thoải mái cho những chuyến đi dài.
6	Tàu hỏa có những tiện ích nào nổi trội hơn những loại phương tiện giao thông khác?	Tàu hỏa có thể chở được nhiều hành khách và hàng hóa cùng lúc, di chuyển nhanh và an toàn trên các quãng đường dài.
7	Theo con, loại phương tiện giao thông nào là tốt nhất cho môi trường? Vì sao?	Các phương tiện giao thông không gây ô nhiễm như xe đạp, xe đạp điện, hoặc xe điện là tốt nhất cho môi trường vì chúng giúp giảm thiểu khí thải và bảo vệ môi trường.

- *Bước 3: Tổ chức và hướng dẫn HS tham gia trò chơi:* GV chia lớp thành 4 nhóm có số lượng người như nhau (nếu lẻ HS thì ghép vào từng đội bất kì), cứ 2 nhóm đối một lên đấu với nhau và có thể đặt tên cho các đội để tăng sự hứng thú cho HS. GV nêu luật chơi để HS theo dõi: Cây cờ sẽ được cắm ở trung tâm của lớp học (trung tâm khu vực tham gia hoạt động). Hai đội sẽ đứng ở bên sân của mình để chuẩn bị cho trò chơi. Khi có hiệu lệnh “Bắt đầu”, lần lượt các thành viên của đội chạy về phía trung tâm để cướp cờ. Người chơi phải cố gắng giành được cờ và mang về đội của mình để giành quyền trả lời câu hỏi. Đội nào trả lời được nhiều câu hỏi hơn sẽ là đội chiến thắng. Lưu ý: (1) Đảm bảo an toàn trong quá trình chơi, khu vực tổ chức trò chơi không có vật sắc nhọn hay chướng ngại vật gây nguy hiểm cho HS; (2) Luôn nhắc nhở HS tuân thủ nguyên tắc của trò chơi, không xô đẩy, níu kéo nhau gây nguy hiểm cho bạn; (3) Khuyến khích HS làm việc theo đội, hỗ trợ lẫn nhau, nâng cao tinh đoàn kết của HS trong lớp.

- *Bước 4: HS tiến hành tham gia trò chơi:* Sau khi nắm được quy tắc của trò chơi, GV tổ chức cho HS lần lượt tham gia trò chơi theo đội (hình 1). GV theo dõi và kịp thời hướng dẫn, giúp đỡ HS.



Hình 1. Trò chơi “Cướp cờ” (Nguồn: Tác giả)

- Bước 5: Đánh giá và phân hồi sau trò chơi: GV tổng kết nội dung của các câu hỏi trong trò chơi và đưa ra kết luận nội dung: Có nhiều loại phương tiện giao thông khác nhau. Mỗi phương tiện thường chỉ đi trên một loại đường giao thông. Phương tiện giao thông giúp con người di chuyển nhanh hơn và vận chuyển hàng hoá đi khắp nơi. GV đánh giá năng lực HS sau khi vận dụng trò chơi “Cướp cờ” vào dạy học môn Tự nhiên và Xã hội 2 theo bảng 2:

Bảng 2. Phiếu đánh giá sau khi vận dụng trò chơi “Cướp cờ” môn Tự nhiên và Xã hội 2

Tiêu chí đánh giá	Mức độ đánh giá			
	1	2	3	4
<b>1. Năng lực khoa học</b>				
Nhận biết các loại phương tiện giao thông (đường bộ, đường thủy, đường hàng không)	Không nhận biết được phương tiện giao thông	Nhận biết được một số phương tiện nhưng còn nhầm lẫn	Nhận biết được đa số phương tiện giao thông và loại đường tương ứng	Nhận biết chính xác tất cả các phương tiện giao thông và loại đường tương ứng
<b>2. Năng lực hợp tác và giao tiếp</b>				
Tham gia tích cực trong hoạt động nhóm	Không tham gia vào nhóm, thường xuyên hoạt động một mình	Thể hiện thái độ không hòa đồng, ít phối hợp với các thành viên khác.	Chủ động phối hợp với bạn, hỗ trợ và khuyến khích các thành viên khác, đóng góp tích cực vào nhóm	Lãnh đạo trong nhóm, tổ chức và phân công nhiệm vụ một cách hiệu quả, thể hiện sự gắn kết chặt chẽ với các thành viên
Giao tiếp rõ ràng, dễ hiểu khi trình bày ý kiến	Không giao tiếp rõ ràng, còn lúng túng	Giao tiếp được nhưng chưa mạch lạc	Giao tiếp khá rõ ràng nhưng cần cải thiện	Giao tiếp mạch lạc, tự tin trình bày ý kiến
<b>3. Năng lực tự chủ và tự học</b>				
HS hào hứng, tích cực tham gia trò chơi	Không quan tâm hoặc thờ ơ với trò chơi hoặc tham gia rất ít, chỉ khi được yêu cầu	Tham gia nhưng không có sự hào hứng, tham gia một cách miễn cưỡng, không thể hiện sự chủ động.	Tham gia trò chơi với mức độ hào hứng vừa phải, vẫn có những lúc thiếu tập trung.	Rất hào hứng và tích cực tham gia trò chơi, thể hiện sự hợp tác tốt và khuyến khích bạn bè tham gia.
Trách nhiệm và ý thức tham gia trò chơi	Không có ý thức trách nhiệm, thường xuyên bỏ qua nhiệm vụ trong trò chơi.	Tham gia nhưng thiếu trách nhiệm, không hoàn thành nhiệm vụ được giao.	Tham gia ở mức độ trung bình, thực hiện nhiệm vụ nhưng không chủ động.	Luôn hoàn thành nhiệm vụ, hỗ trợ bạn bè và thể hiện sự cam kết với trò chơi.
<b>4. Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo</b>				
Tìm cách giải quyết tình huống khi gặp khó khăn trong trò chơi	Không biết cách giải quyết hoặc không tham gia	Phụ thuộc vào bạn bè hoặc giáo viên	Tự giải quyết được phần lớn các tình huống	Tự tin giải quyết tất cả các tình huống trong trò chơi

Hướng dẫn GV chấm điểm: Mức độ 1: Chưa đạt yêu cầu cần đạt (<5); Mức độ 2: Đạt yêu cầu ở mức độ thấp (5-6); Mức độ 3: Đạt yêu cầu tốt (7-8); Mức độ 4: Vượt yêu cầu cần đạt, xuất sắc (9-10).

#### 2.4. Kết quả khảo nghiệm

Nghiên cứu tiến hành khảo nghiệm quá trình dạy học thực tế tại Trường Tiểu học Cổ Bi, huyện Gia Lâm, TP. Hà Nội. Đối tượng khảo nghiệm là 2 lớp: Lớp 2A2 là lớp thực nghiệm (36 HS) và lớp 2A4 là lớp đối chứng (40 HS).

HS ở hai lớp có trình độ học vấn tương đương nhau dựa trên kết quả học tập của các em trong học kì I (2023-2024). Thực nghiệm sư phạm được tiến hành trong thời gian 6 tuần (từ ngày 06/11/2023 đến ngày 17/12/2023). Để đánh giá mức độ nhận thức và kĩ năng của HS, chúng tôi sử dụng phiếu đánh giá theo thang điểm 20 và 4 mức độ: Mức 1 (Chưa hoàn thành): Điểm <10; Mức 2 (Hoàn thành): Điểm từ 11-13; Mức 3 (Hoàn thành tốt): Điểm từ 14-17; Mức độ 4 (Hoàn thành xuất sắc): Điểm từ 18-20.

Sau khi khảo nghiệm, tiến hành kiểm tra để đánh giá HS lớp khảo nghiệm và lớp đối chứng thông qua phiếu bài tập. Kết quả đánh giá mức độ hoàn thành của HS lớp thực nghiệm và lớp đối chứng Trường Tiểu học Cô Bi như sau: Ở cả hai lớp, không có HS nào đạt mức độ 1 (chưa hoàn thành), do đó tất cả HS đều nắm được nội dung bài học và trả lời được các câu hỏi trong phiếu khảo sát. Ở mức độ 2 (điểm 11-13), hai lớp chênh lệch nhau 5 HS - lớp 2A2 có 4 HS, chiếm 11,1% tổng số HS lớp 2A2, trong khi ở lớp 2A4 có 9 HS, chiếm 25% tổng số HS lớp 2A4. Ở mức độ 3 (điểm 14-17), số HS hoàn thành tốt ở lớp 2A4 là 15 (37,5%), trong khi ở lớp 2A2 là 8 (22,2%). Như vậy, hai lớp chênh lệch nhau 7 HS đạt mức hoàn thành tốt. Ở mức độ 4 (điểm 18-20), số HS đạt mức hoàn thành tốt ở lớp 2A2 (24 HS - 66,6%) nhiều hơn lớp 2A4 (16 HS - 40%) 8 HS.

Từ số liệu thu được, có thể thấy hiệu quả của việc áp dụng TCDG trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội 2 bước đầu cho thấy HS ở lớp khảo nghiệm đạt kết quả cao hơn HS ở lớp đối chứng. Điều này phần nào chứng minh hiệu quả học tập đã được cải thiện và nâng cao khi áp dụng quy trình vận dụng TCDG vào môn Tự nhiên và Xã hội 2.

### 3. Kết luận

Nghiên cứu này đã đề xuất quy trình vận dụng TCDG trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội 2. Học thông qua TCDG giúp tạo hứng thú cho HS, phát triển năng lực và tình yêu văn hóa dân tộc. Nghiên cứu thực hiện khảo nghiệm sư phạm để đánh giá bước đầu về hiệu quả quy trình vận dụng TCDG trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội 2 góp phần nâng cao chất lượng dạy học môn học này. Để sử dụng TCDG hiệu quả trong giảng dạy, GV cần lựa chọn trò chơi phù hợp với độ tuổi và nội dung bài học, chuẩn bị kĩ lưỡng về cách chơi và đặt ra mục tiêu rõ ràng. Sau mỗi hoạt động, cần có các hoạt động đánh giá để đảm bảo HS đạt được mục tiêu.

### Tài liệu tham khảo

- Bộ GD-ĐT (2018a). *Chương trình giáo dục phổ thông - Chương trình tổng thể* (ban hành kèm theo Thông tư số 32/2018/TTBGDDT ngày 26/12/2018 của Bộ trưởng Bộ GD-ĐT).
- Bộ GD-ĐT (2018b). *Chương trình giáo dục phổ thông môn Tự nhiên và Xã hội* (ban hành kèm theo Thông tư số 32/2018/TTBGDDT ngày 26/12/2018 của Bộ trưởng Bộ GD-ĐT).
- Lê Thị Cẩm Lệ (2022). Tổ chức trò chơi dân gian trong hoạt động trải nghiệm ở trường tiểu học. *Tạp chí Khoa học, Trường Đại học Tây Nguyên*, 16(52).
- 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.
- Lưu Thu Thủy (chủ biên, 2010). *Hướng dẫn tổ chức các hoạt động giáo dục ngoài giờ lên lớp cho học sinh lớp 1,2,3,4,5*. NXB Giáo dục Việt Nam.
- Nguyễn Ánh Tuyết (2002). *Tâm lí học trẻ em lứa tuổi mầm non*. NXB Đại học Sư phạm.
- Nguyễn Minh Giang, Phạm Hồng Phong, Nguyễn Tuấn Anh, Vũ Ngân Hà (2022). Thiết kế và tổ chức trò chơi trong dạy học môn Toán ở đầu cấp tiểu học. *Tạp chí Khoa học, Trường Đại học Hải Phòng*, 53, 12-19.
- Nguyễn Thị Thân (2020). *Tài liệu tập huấn giáo viên môn Tự nhiên và Xã hội lớp 2*. NXB Giáo dục Việt Nam.
- Nguyễn Thị Vân Hương (2005). Tổ chức trò chơi dân gian nhằm giáo dục môi trường cho học sinh tiểu học. *Tạp chí Giáo dục*, 108, 16-17.
- Phạm Duy Đức (2004). *Hoạt động giải trí ở đô thị hiện nay những vấn đề lí luận và thực tiễn*. NXB Văn hóa - Thông tin.
- Phạm Hải Lê, Ngô Thị Phương Thanh Phương (2015). Thử nghiệm trò chơi học tập môn Toán hỗ trợ cho 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.
- Vũ Văn Hùng (tổng chủ biên), Nguyễn Thị Thân (chủ biên), Đào Thị Hồng, Phương Hà Lan, Phạm Việt Quỳnh, Hoàng Quý Tĩnh (2020). *Tự nhiên và Xã hội 2 (bộ Kết nối tri thức với cuộc sống)*. NXB Giáo dục Việt Nam.