

SỬ DỤNG TRÒ CHƠI HỌC TẬP TRONG DẠY HỌC MÔN KHOA HỌC TỰ NHIÊN LỚP 6

Lê Thị Cẩm Tú¹⁺,
Phan Hoàng Hải¹,
Trương Thị Phương Thảo²

¹Trường Đại học Sư phạm - Đại học Huế

²Học viên cao học K29, Trường Đại học Sư phạm - Đại học Huế

+ Tác giả liên hệ • Email: camtu211@gmail.com

Article history

Received: 20/11/2022

Accepted: 18/12/2022

Published: 20/01/2023

Keywords

Educational games, Natural Science, students, using learning games

ABSTRACT

There has been a growing trend to shift from content-oriented teaching to learners' quality and competency-based teaching. Educational games are one of the teaching forms that promote the activeness, initiative and creativity of students. Through learning games, students can develop multiple general and specialized competencies such as: communication and collaboration, problem solving and creativity, competency to exploit information communication technology, etc. The research study proposes a process to utilize learning games in teaching Natural Science and illustrates this process to teach Natural Science 6. Natural Science is a subject that provides students with many opportunities to explore the natural world. Therefore, the use of learning games in teaching Natural Science would make the teaching content more vivid, thereby enhancing learners' long term memorisation and knowledge applying capacity in solving specific problems.

1. Mở đầu

Trò chơi học tập (TCHT) là một hình thức dạy học bằng hoạt động rất lôi cuốn, hấp dẫn HS, do đó duy trì tốt hơn sự chú ý của các em với bài học, đáp ứng yêu cầu dạy học phát triển năng lực cho người học hiện nay. Sử dụng TCHT trong dạy học là phù hợp với tâm - sinh lí lứa tuổi của HS phổ thông, tạo hứng thú học tập cho các em, giảm bớt sự căng thẳng mà vẫn có thể vẫn đạt được hiệu quả nhận thức. Tổ chức TCHT là một phương pháp dạy học tích cực, đã được nhiều GV vận dụng vào dạy học, giúp HS lĩnh hội kiến thức một cách hứng thú, vui vẻ, thoải mái, làm cho chất lượng dạy học được nâng cao. Đồng thời, thông qua TCHT có thể phát triển ở HS các năng lực hợp tác, giải quyết vấn đề, vận dụng kiến thức, sử dụng công nghệ thông tin,...

Khoa học tự nhiên (KHTN) là môn học mang lại cho HS nhiều cơ hội khám phá những điều kì diệu của thế giới tự nhiên. Chính vì vậy, việc sử dụng TCHT trong dạy học môn KHTN sẽ giúp cho nội dung dạy học trở nên hấp dẫn, từ đó người học hứng thú học tập và nâng cao chất lượng dạy học; HS nhớ lâu và biết cách vận dụng kiến thức, kĩ năng đã học vào các tình huống giải quyết vấn đề cụ thể. Bài báo trình bày một số cơ sở lí luận về TCHT, quy trình dạy học sử dụng TCHT trong dạy học môn KHTN và minh họa quy trình này thông qua tổ chức một số TCHT trong dạy học môn KHTN lớp 6.

2. Kết quả nghiên cứu

2.1. Cơ sở lí luận

2.1.1. Khái niệm "trò chơi học tập"

Có nhiều quan điểm khác nhau về TCHT. Theo Từ điển tiếng Việt: Trò chơi là hoạt động đưa ra để vui chơi, giải trí (Hoàng Phê, 2008). Trò chơi chính là hoạt động vui chơi mang một chủ đề, một nội dung nhất định, có nhiều người tham gia và có những quy định, luật lệ buộc người tham gia phải tuân theo (Nguyễn Ánh Tuyết, 2000).

Theo Crupxkaia (1959): "*TCHT không những là phương thức nhận biết thế giới, là con đường dẫn dắt trẻ đi tìm chân lí mà còn giúp trẻ xích lại gần nhau, giáo dục cho trẻ tình yêu quê hương, lòng tự hào dân tộc*" (tr 5). Theo Lê Thị Thanh Sang (2018): TCHT là trò chơi có luật và nội dung cho trước, hướng đến sự mở rộng, chính xác hóa, hệ thống hóa các biểu tượng đã có nhằm phát triển các năng lực trí tuệ cho trẻ, trong đó có nội dung học tập được kết hợp với hình thức chơi. Như vậy, theo đa số các nhà lí luận dạy học cho rằng, tất cả những trò chơi gắn với việc dạy học đều được gọi là TCHT. TCHT thực chất là một trò chơi có định hướng đối với sự phát triển trí tuệ của trẻ. Nguyễn Ngọc Trâm (2003) cho rằng: TCHT là một trong những phương tiện 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 con người. Theo Đặng Thành Hưng (2002), những trò chơi được lựa chọn và sử dụng trực tiếp trong dạy học, có mục đích, nội dung, nguyên tắc và phương pháp

day học, có chức năng tổ chức, hướng dẫn HS tìm kiếm và lĩnh hội tri thức, học tập và rèn luyện kỹ năng, tích lũy và phát triển các phương thức hoạt động và hành vi ứng xử xã hội, văn hóa, đạo đức, thẩm mỹ, pháp luật, khoa học, ngôn ngữ, cải thiện và phát triển thể chất, tức là tổ chức và hướng dẫn quá trình học tập của HS khi họ tham gia trò chơi gọi là TCHT. Từ đó, có thể hiểu *TCHT là trò chơi mà các thao tác trong trò chơi chính là nội dung học tập, mang tính sáng tạo, khám phá tri thức cao, HS được trải nghiệm hoặc tạo ra các tình huống có vấn đề, từ đó kích thích hoạt động nhận thức và rèn luyện kỹ năng để phát triển một cách toàn diện cả về tri thức, nhân cách và thể chất.*

2.1.2. Vai trò của việc sử dụng trò chơi học tập trong dạy học

Tham khảo các nghiên cứu của Trần Thị Chinh (2018), Lê Thị Cẩm Tú và Hồ Thị Thanh Vân (2020) về vai trò của việc sử dụng TCHT trong dạy học môn học, chúng tôi đưa ra vai trò cụ thể của việc sử dụng TCHT trong dạy học như sau:

- Việc sử dụng TCHT trong dạy học được coi là một hình thức tổ chức dạy học mới, cần được phát huy thường xuyên trong giảng dạy. Khi kết hợp giữa chơi và học chính là làm thay đổi hình thức, phương pháp dạy học, giúp những kiến thức trở nên sinh động và hấp dẫn hơn, tạo không khí lớp học sôi động, thu hút sự tập trung của HS. HS tiếp thu kiến thức một cách nhẹ nhàng, hứng khởi. Đây cũng là tiền đề để xây dựng động cơ bên trong cho các em nhằm đem lại hiệu quả cao trong dạy học.

- Nếu trong quá trình dạy học, các TCHT được sử dụng hợp lý sẽ thúc đẩy một cách tự nhiên tính năng động, tạo tâm lý thoải mái và tích cực tham gia học tập của HS, giúp các em dễ ghi nhớ kiến thức. Trong quá trình chơi, HS sẽ được nâng cao cơ hội giao lưu hợp tác, phát triển ngôn ngữ, gắn kết tình cảm giữa GV với HS, HS với HS, giúp HS phát triển kỹ năng làm việc nhóm, kỹ năng đàm phán và thương lượng,...

- Tạo không khí học tập tích cực, giúp HS lĩnh hội kiến thức trên cơ sở kết nối kiến thức cũ, mở rộng và chọn lọc kiến thức, từ đó hình thành động cơ học tập, khơi dậy ở HS trí tò mò, lòng ham hiểu biết, sự yêu thích môn học.

2.1.3. Các nguyên tắc sử dụng trò chơi học tập trong dạy học ở trường phổ thông

Từ nghiên cứu của các tác giả như: Trịnh Văn Địch (2019), Trần Thị Phương Lan (2021) và Phan Tấn Hùng (2020), theo chúng tôi, khi sử dụng TCHT trong dạy học ở trường phổ thông cần thực hiện theo những nguyên tắc sau:

- *Đảm bảo tính khoa học:* Nội dung kiến thức phải đảm bảo tính khoa học, đúng với bản chất của sự vật, hiện tượng mà HS cần nghiên cứu. Nguyên tắc này yêu cầu HS cần nắm vững những kiến thức cơ bản về các lĩnh vực khoa học tự nhiên và xã hội thông qua việc hướng dẫn của GV trong quá trình dạy học; hình thành thế giới quan, nhân sinh quan khoa học; rèn luyện các kỹ năng và phương pháp học tập; đồng thời dần làm quen với phương pháp nghiên cứu, thói quen suy nghĩ và làm việc một cách khoa học.

- *Đảm bảo tính giáo dục và sư phạm:* Dạy học không chỉ để mang lại tri thức mà rèn luyện kỹ năng, phẩm chất đạo đức, phát triển tính tư duy sáng tạo của HS. Vì vậy, khi xây dựng trò chơi cần bảo đảm tính sư phạm, tính giáo dục, giúp người học vừa học, vừa chơi.

- *Đảm bảo tính mục tiêu:* Khi xây dựng TCHT cần căn cứ vào mục tiêu và nội dung dạy học. Thông thường, trong một tiết học không nên tổ chức quá nhiều trò chơi, GV cần xây dựng và lựa chọn sao cho phù hợp với mục tiêu, nội dung trọng tâm của bài học.

- *Đảm bảo tính vừa sức:* Khi xây dựng TCHT cần căn cứ vào trình độ, khả năng và năng lực nhận thức hiện có của HS. Nhờ đó mà TCHT đảm bảo tính hấp dẫn và phát huy được khả năng học tập của HS. Trò chơi quá dễ hoặc quá khó sẽ không thu hút được HS tham gia.

- *Đảm bảo tính khả thi:* Trò chơi cần phù hợp với điều kiện, hoàn cảnh thực tiễn của lớp học, trường học (về quỹ thời gian, không gian, các phương tiện cần thiết cho trò chơi) để đảm bảo tính khả thi, có thể thực hiện được trong quá trình dạy học.

- *Đảm bảo tính hiệu quả:* TCHT cần đảm bảo tính hiệu quả khi thông qua trò chơi, người dạy có thể thu hút được sự chú ý của HS tới bài học, đạt được những mục tiêu đề ra. Người học có thể phát huy tính tích cực, chủ động, tự giác học tập, lĩnh hội kiến thức.

2.2. Quy trình sử dụng trò chơi học tập trong dạy học

Tham khảo các nghiên cứu về sử dụng TCHT của Trần Thị Phương Lan (2021), Phan Tấn Hùng (2020), Nguyễn Thị Bích Hồng (2014), chúng tôi đề xuất quy trình sử dụng TCHT trong dạy học gồm 02 giai đoạn như sau:

* *Giai đoạn 1: Chuẩn bị.*

- *Bước 1: Lên ý tưởng, lựa chọn trò chơi.* Để tiến hành tổ chức một TCHT cho HS trong quá trình dạy học môn KHTN, GV cần lựa chọn trò chơi sao cho phù hợp với nội dung của bài học. Để lựa chọn trò chơi, cần căn cứ vào các yếu tố sau: + Mục tiêu của bài học; + Nội dung kiến thức cần thực hiện; + Những hoạt động tương ứng với nội dung nêu trong bài học.

- *Bước 2: Chuẩn bị điều kiện và phương tiện chơi.* Sau khi đã chọn được trò chơi phù hợp, để quá trình tổ chức TCHT được diễn ra thuận lợi, GV cần chuẩn bị các yếu tố sau: + Nghiên cứu kỹ luật chơi: Xác định rõ các quy định với những người tham gia chơi, vai trò của các thành viên tham gia được xác định cụ thể; + Nghiên cứu kỹ cách chơi, cách thức tổ chức trò chơi, xác định tiến trình của trò chơi và những điều kiện, phương tiện cần thiết để TCHT có thể thực hiện được; + Thiết kế bài học, chuẩn bị địa điểm, điều kiện và phương tiện chơi. Khi thiết kế bài học có sử dụng TCHT, GV cần lồng ghép các hoạt động tương ứng với tiến trình của hoạt động chơi của HS được chia thành các hành động cụ thể và xác định mục tiêu tương ứng. Đặc biệt, GV cần xác định rõ mục tiêu của việc sử dụng TCHT trong kế hoạch dạy học.

*** Giai đoạn 2: Tổ chức TCHT.**

- *Bước 1: Chia đội chơi.* Để TCHT đạt được mục tiêu dạy học, GV cần tổ chức cho HS chơi thông qua việc phân chia đội chơi, chọn đội trưởng cho từng đội. Tùy theo tính chất của TCHT mà GV có thể tổ chức trò chơi theo nhiều hình thức khác nhau: chơi cá nhân hoặc chơi theo nhóm (2 nhóm, 3 nhóm, ...).

- *Bước 2: Giới thiệu và giải thích trò chơi.* Khi đã chia đội chơi, GV cần giới thiệu và giải thích trò chơi cho HS. Việc giới thiệu và giải thích trò chơi tùy thuộc vào điều kiện thực tiễn. Nếu HS chưa nắm được trò chơi, GV cần giải thích tỉ mỉ và có thể cho HS chơi thử để các em có thể nắm rõ luật chơi. Khi tổ chức TCHT mới, thông thường GV cần giới thiệu và giải thích trò chơi theo các bước: (1) Đặt tên cho TCHT; (2) Nêu cách chơi; (3) Nêu những yêu cầu về trò chơi, luật chơi; (4) Nêu cách đánh giá, cho điểm, ...

Khi tổ chức TCHT cho HS, GV cần giải thích ngắn gọn, rõ ràng để giúp cho tất cả HS đều nắm rõ cách chơi.

- *Bước 3: Tổ chức các hoạt động của trò chơi.* GV đóng vai trò là người tổ chức TCHT và thường thực hiện các nhiệm vụ sau: (1) Theo dõi và nắm vững các hoạt động chơi của mỗi cá nhân, nhóm tham gia chơi; (2) Giảm hoặc tăng thời gian chơi; (3) Thay đổi số lượng người chơi; (4) Thay đổi yêu cầu hoặc cách chơi, ...

- *Bước 4: Đánh giá, tổng kết TCHT.* GV tổ chức cho các nhóm báo cáo kết quả thực hiện trò chơi. Trong quá trình báo cáo, các nhóm cần giải thích cách làm khi thực hiện nhiệm vụ. Bên cạnh việc đánh giá kết quả, nhận xét về tinh thần, thái độ, khả năng giải quyết vấn đề của HS, GV cần giúp các em rút ra được những kiến thức, kỹ năng, phương pháp giải quyết vấn đề thông qua trò chơi. GV cần thực hiện đánh giá và có thưởng, phạt rõ ràng, đảm bảo tính công bằng. Sau khi tổng kết, rút kinh nghiệm cho các nhiệm vụ đã thực hiện, GV sẽ có sự điều chỉnh những nội dung còn chưa đạt như kì vọng để lần sau đạt kết quả tốt hơn.

2.3. Minh họa việc sử dụng trò chơi học tập trong dạy học môn Khoa học tự nhiên lớp 6

Dựa vào quy trình đã đề xuất ở mục 2.2, chúng tôi vận dụng quy trình này vào việc tổ chức TCHT trong dạy học chủ đề “Năng lượng và sự biến đổi” (Khoa học tự nhiên 6) một số trò chơi sau:

2.3.1. Trò chơi “Ghép tranh”

*** Giai đoạn 1: Chuẩn bị.** Trong giai đoạn này, GV cần chuẩn bị những nội dung liên quan đến trò chơi.

- *Bước 1:* GV lên ý tưởng, lựa chọn trò chơi: + *Xác định kiến thức liên quan:* Sự chuyển hóa năng lượng; + *Mục tiêu:* Giúp HS ghi nhớ lại kiến thức về sự chuyển hóa năng lượng, hiểu hơn về trường hợp các dạng chuyển hóa năng lượng từ vật này sang vật khác

- *Bước 2:* Chuẩn bị điều kiện và phương tiện chơi: + GV thiết kế trò chơi trên trang web Wordwall, chuẩn bị nội dung của trò chơi như trong hình 1. Với trò chơi này, yêu cầu HS phải nối đúng hình ảnh sao cho tương ứng với nội dung ở dưới.



Hình 1. Thiết kế trò chơi “Ghép tranh”

+ GV chuẩn bị máy tính có kết nối Internet, máy chiếu để trình chiếu các câu hỏi. Để phân tổ chức trò chơi thêm phần sinh động, GV có thể chuẩn bị thiết bị âm thanh kết nối với máy tính.

* **Giai đoạn 2: Tổ chức hoạt động chơi.** Giai đoạn này được tiến hành tại lớp với các bước tổ chức trò chơi như sau:

- **Bước 1: Chia đội chơi.** GV chia cả lớp thành 4 đội.

- **Bước 2: Giới thiệu và giải thích trò chơi.** GV giới thiệu trò chơi, phổ biến cách chơi: “Cho các hình ảnh đưa ra ở hàng ngang. Em hãy chọn ảnh thích hợp và kéo về vị trí có dạng chuyển hóa phù hợp”. Lớp chia thành 4 đội. Lần lượt các đội chọn ảnh từ ảnh thứ 1 đến ảnh thứ 8 để đưa về ô có dạng năng lượng chuyển hóa thích hợp. Có 8 hình ảnh nên mỗi đội sẽ có 2 câu hỏi. Đội nào có đáp án đúng cả 2 lần là đội dành được 5 điểm cộng, còn đội đúng 1 lần thì được 3 điểm.

- **Bước 3: Tổ chức các hoạt động của trò chơi.** Trong quá trình tổ chức trò chơi, GV cần theo dõi các hoạt động của các em, có sự hỗ trợ kịp thời.

- **Bước 4: Đánh giá, tổng kết TCHT.** Sau khi kết thúc trò chơi, GV cho HS xem lại đáp án, nhận xét trao thưởng cho các đội chơi. Đội nào trả lời chính xác nhất là đội chiến thắng. Thông qua quá trình quan sát HS chơi, GV đánh giá từng HS, các đội tham gia chơi về mức độ hiểu bài, sự chuyển hóa năng lượng trong từng trường hợp trong cuộc sống.

2.3.2. Trò chơi “Sâu con tìm đường”

* **Giai đoạn 1: Chuẩn bị.** Trong giai đoạn này, GV cần chuẩn bị những nội dung liên quan đến trò chơi.

- **Bước 1:** GV lên ý tưởng, lựa chọn trò chơi.

+ **Xác định những kiến thức liên quan:** Lực tiếp xúc xuất hiện khi vật gây ra lực có sự tiếp xúc với vật chịu tác dụng của lực và lực không tiếp xúc xuất hiện khi vật gây ra lực không có sự tiếp xúc với vật chịu tác dụng của lực.

+ **Mục tiêu:** Giúp HS ghi nhớ lại lực tiếp xúc xuất hiện khi vật gây ra lực có sự tiếp xúc với vật chịu tác dụng của lực, lực không tiếp xúc xuất hiện khi vật gây ra lực không có sự tiếp xúc với vật chịu tác dụng của lực. Trong quá trình chơi, GV quan sát, đánh giá HS thông qua việc trả lời các câu hỏi, tốc độ đưa ra câu trả lời và độ chính xác.

- **Bước 2: Chuẩn bị điều kiện và phương tiện chơi.**

+ **Chuẩn bị điều kiện:** GV cần biết cách sử dụng phần mềm Wordwall để thiết kế trò chơi và đặt tên trò chơi là “Sâu con tìm đường”.

Thời gian: 15 phút, hình thức tổ chức: chia lớp thành 2 đội. Mỗi đội cử 1 bạn lên để thao tác với máy tính. GV thiết kế trò chơi trên trang web Wordwall với nội dung câu hỏi như dưới đây (xem bảng 1). Số lượng câu hỏi có thể điều chỉnh phù hợp với mục đích của GV.

Bảng 1. Nội dung trò chơi “Sâu con tìm đường”

Câu 1: Lực tiếp xúc xuất hiện khi vật (hoặc đối tượng) gây ra lực có ... với vật (hoặc đối tượng) chịu tác dụng của lực.

a) Sự tiếp xúc; b) Sự hút; c) Sự đẩy, sự kéo; d) Sự tác dụng

Câu 2: Trường hợp nào sau đây liên quan đến lực tiếp xúc?

a) Cô gái nâng cử tạ; b) Mặt trăng quay xung quanh Trái Đất.

c) Nam châm hút quả bi sắt; d) Giọt mưa đang rơi.

Câu 3: Trường hợp nào sau đây liên quan đến lực không tiếp xúc?

a) Mặt Trăng quay quanh Trái Đất; b) Bạn Lan đang cầm bút viết.

c) Vận động viên nâng tạ; d) Tay cầm một li nước.

Câu 4: Lực nào sau đây liên quan đến lực không tiếp xúc?

a) Lực của quả cân tác dụng lên lò xo khi treo quả cân vào lò xo.

b) Lực của chân cầu thủ tác dụng lên quả bóng.

c) Lực cầm quyển sách.

d) Vận động viên nhảy dù rơi trên không trung.

Câu 5: Lực nào sau đây liên quan đến lực không tiếp xúc?

a) Lực của tay giương cung; b) Lực của tay mở cánh cửa.

c) Lực của nam châm hút viên bi sắt; d) Lực của búa đóng vào tường.

+ **Chuẩn bị phương tiện:** GV chuẩn bị máy tính kết nối Internet để có thể tổ chức chơi online tại lớp, ngoài ra cần chuẩn bị máy chiếu để trình chiếu các câu hỏi. Để phân tổ chức trò chơi thêm sinh động, GV có thể chuẩn bị thiết bị âm thanh kết nối với máy tính để lôi cuốn người chơi.

* **Giai đoạn 2: Tổ chức hoạt động chơi.** Giai đoạn này được tiến hành tại lớp. Các bước tổ chức trò chơi như sau:

- **Bước 1: Chuẩn bị đội chơi.** GV chia cả lớp thành các đội chơi (thường được chia từ 2 đến 4 đội chơi tùy sĩ số lớp học, mỗi đội sẽ cử một đại diện tham gia chơi).

- **Bước 2: Giới thiệu và giải thích trò chơi:** GV giới thiệu tên trò chơi: “Sâu con tìm đường” và phổ biến cách chơi: Chia lớp thành 2 đội, lần lượt 2 đội chơi trả lời 5 câu hỏi. Khi câu hỏi xuất hiện thì các thành viên của đội chơi

sẽ chọn đáp án. Nhiệm vụ của người chơi phải đi chuyên chú sâu con đến với đáp án đó. Luật chơi: Mỗi đội cử một bạn lên thực hiện thao tác đi chuyên chú sâu con. Khi đi chuyên chú sâu con cần tránh các chướng ngại vật. Đội nào đi chuyên chú được nhiều chú sâu con hơn sẽ là đội chiến thắng.

- *Bước 3: Tổ chức các hoạt động của trò chơi.* Trong quá trình tổ chức trò chơi, GV phải theo dõi các hoạt động của HS, có sự hỗ trợ khi cần.

- *Bước 4: Đánh giá kết quả của TCHT.* Sau khi đã tổ chức xong các hoạt động chơi, GV cần lưu ý để tổng kết, đánh giá, nhận xét về tinh thần, thái độ của HS, khả năng giải quyết vấn đề của các em khi tham gia trò chơi này. Cụ thể: + Đội nào đi chuyên chú được nhiều chú sâu con hơn sẽ là đội chiến thắng; + Qua quá trình quan sát HS chơi và kết quả chơi, GV đánh giá những HS tham gia tích cực và nhanh chóng hiểu bài, có đáp án chính xác; + GV hệ thống hóa lại kiến thức cần truyền đạt cho HS sau khi tham gia chơi, điều chỉnh kịp thời những sai sót của các em trong quá trình tổ chức TCHT và rút kinh nghiệm để các lần tổ chức TCHT lần sau đạt kết quả tốt hơn.

3. Kết luận

Tổ chức TCHT trong dạy học nói chung và dạy học môn KHTN nói riêng là cần thiết và phù hợp với tâm - sinh lí lứa tuổi HS. Nếu tổ chức TCHT có mục đích, nội dung cụ thể, được chuẩn bị và tổ chức chu đáo sẽ tạo không khí học tập hào hứng, sôi nổi, giúp các em nâng cao khả năng lĩnh hội kiến thức, ghi nhớ bài học. Việc sử dụng TCHT trong dạy học đã tạo ra một môi trường học tập tích cực, HS chủ động, mạnh dạn hơn khi tham gia các hoạt động. Kết quả từ các trò chơi mang lại sẽ giúp GV có thể điều chỉnh lại phương pháp dạy học để phát huy được thế mạnh của HS, khắc phục những hạn chế còn tồn tại của các em; từ đó nâng cao hiệu quả dạy học. Quá trình xây dựng và sử dụng TCHT trong dạy học đòi hỏi kĩ năng sư phạm và khả năng sáng tạo của GV từ khâu xây dựng, lựa chọn, tổ chức và hướng dẫn HS tiếp thu kiến thức khi tham gia trò chơi. Vì vậy, GV cần nghiên cứu kĩ các TCHT để có thể triển khai hiệu quả trong dạy học nhằm góp phần thực hiện tốt hơn mục tiêu dạy học theo định hướng đổi mới giáo dục hiện nay.

Tài liệu tham khảo

- Crupxkaia, N. K. (1959). *Tuyển tập sư phạm* (tập 6). NXB Matxcova.
- Đặng Thành Hưng (2002). *Dạy học hiện đại - Lí luận, biện pháp, kĩ thuật*. NXB Đại học Quốc gia Hà Nội.
- Hoàng Phê (chủ biên, 2008). *Từ điển tiếng Việt*. NXB Đà Nẵng.
- Lê Thị Cẩm Tú, Hồ Thị Thanh Vân (2020). Sử dụng trò chơi khoa học nhằm bồi dưỡng năng lực khoa học cho học sinh trong dạy học Vật lí ở trung học phổ thông. *Tạp chí Giáo dục và Xã hội, số đặc biệt tháng 12*, 20-25.
- Lê Thị Thanh Sang (2018). Tổ chức trò chơi học tập khám phá khoa học cho trẻ khiếm thính 5-6 tuổi. *Tạp chí Giáo dục, 443*, 11-14; 46.
- Nguyễn Ánh Tuyết (2000). *Trò chơi trẻ em*. NXB Phụ nữ.
- 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 Giáo dục học, Viện Khoa học Giáo dục Việt Nam.
- Nguyễn Thị Bích Hồng (2014). Phương pháp sử dụng trò chơi trong dạy học. *Tạp chí Khoa học, Trường Đại học Sư phạm Thành phố Hồ Chí Minh, 54*, 174-179.
- Phan Tấn Hùng (2020). Tổ chức trò chơi học tập theo hướng phát triển năng lực học sinh trong dạy học môn Địa lí lớp 11. *Tạp chí Giáo dục, số đặc biệt 2 tháng 5*, 124-128.
- Trần Thị Chinh (2018). *Tổ chức các trò chơi học tập trong dạy học Địa lí ở trường trung học phổ thông*. Luận văn thạc sĩ, Trường Đại học Sư phạm - Đại học Thái Nguyên.
- Trần Thị Phương Lan (2021). Thiết kế và sử dụng trò chơi trong dạy học Vật lí 11. *Tạp chí Giáo dục, 496*, 24-28.
- Trịnh Văn Đích (2019). Một số vấn đề lí luận về thiết kế và sử dụng trò chơi kĩ thuật trong dạy học môn Công nghệ ở trung học phổ thông. *Tạp chí Giáo dục, 449*, 26-31.



Hình 2. Trò chơi “Sâu con tìm đường” thiết kế trên trang web Wordwall