

PHƯƠNG PHÁP SỬ DỤNG TRÒ CHƠI TRONG DẠY HỌC

NGUYỄN THỊ BÍCH HỒNG*

TÓM TẮT

Bài viết trình bày phương pháp sử dụng trò chơi trong dạy học, trong đó chỉ ra 3 mức độ sử dụng trò chơi trong dạy học tương ứng với 3 loại trò chơi, đồng thời hướng dẫn cách thức xây dựng trò chơi và phân tích những yêu cầu đối với giáo viên khi thực hiện phương pháp này.

Từ khóa: phương pháp dạy học, trò chơi, dạy học, nhận thức.

ABSTRACT

The method of using games in teaching

The paper presents the method of using games in teaching. It shows three levels of using games in teaching with three types of games respectively. The paper also gives guidelines about how to construct the games and analyzes the requirements for teachers when employing this method.

Keywords: method of teaching, games, teaching, cognitive.

1. Đặt vấn đề

Phương pháp dạy học là cách thức hoạt động phối hợp thống nhất của người dạy và người học dưới sự chủ đạo của người dạy nhằm thực hiện tối ưu mục đích và nhiệm vụ dạy học.

Khái niệm “Phương pháp dạy học” (PPDH) thường được hiểu trên 3 cấp độ:

- Cấp độ 1 (nghĩa rộng): PPDH là sự định hướng tổ chức hoạt động dạy học.

- Cấp độ 2 (PPDH cụ thể): PPDH là cách thức tiến hành hoạt động dạy học tạo phong cách riêng của từng giáo viên.

- Cấp độ 3: (mặt kỹ thuật) PPDH là những hành động, thao tác thực hiện theo tiến trình nhằm đảm bảo sự thành công của phương pháp.

Phương pháp dạy học ở đại học ngày càng được cải tiến theo hướng tích

cực hóa hoạt động nhận thức - học tập của sinh viên. Bên cạnh việc tổ chức cho sinh viên tự học, làm việc nhóm, tập luyện nghiên cứu khoa học... thì việc sử dụng trò chơi trong quá trình dạy học cũng là một cách thức hữu hiệu để kích thích sự tích cực nhận thức của sinh viên trên lớp học.

Dạy học dựa trên trò chơi là một phương pháp gây nhiều hứng thú cho người học nhưng đòi hỏi tính sáng tạo cao của người dạy. Để có thể vận dụng tối ưu phương pháp này cần phân biệt các mức độ sử dụng trò chơi trong dạy học và đáp ứng các yêu cầu của việc tổ chức thực hiện phương pháp.

2. Các mức độ sử dụng trò chơi trong quá trình dạy học

- Mức độ 1 - sử dụng trò chơi trước khi học: Giáo viên tổ chức cho người học chơi để kích hoạt không khí lớp học, tạo sự hưng phấn cho sinh viên trước khi học tập.

* TS, Trường Đại học Sư phạm TP HCM

- Mức độ 2 - sử dụng trò chơi như một hình thức học tập: Giáo viên tổ chức trò chơi để người học tiếp nhận nội dung một cách sinh động, hào hứng. Ví dụ: Giáo viên dạy ngoại ngữ chia lớp thành 2 dãy tham gia trò chơi “đố vui để học” bằng cách yêu cầu SV một dãy lần lượt nêu danh từ số ít để SV dãy còn lại biến đổi sang danh từ số nhiều.

- Mức độ 3 – sử dụng trò chơi như một nội dung học tập: Giáo viên tổ chức

chơi để người học trải nghiệm tình huống trong lúc chơi, từ đó người học tự khám phá nội dung học tập (xem mục 5 - giới thiệu trò chơi).

Tương ứng với ba mức độ trên có thể đặt tên ba loại trò chơi là trò chơi khởi động, trò chơi kích thích học tập và trò chơi khám phá tri thức với những đặc điểm được phân biệt trong bảng dưới đây.

3. Phân biệt ba loại trò chơi trong dạy học

Loại trò chơi	Khởi động	Kích thích học tập	Khám phá tri thức
<i>Mục tiêu</i>	Tạo hưng phấn trước khi học	Kích thích tính tích cực học tập	Khám phá tri thức
<i>Tác dụng</i>	Thư giãn, kích hoạt tâm thế học tập	Học hào hứng, sôi động	Trải nghiệm, tạo tình huống có vấn đề
<i>Đặc điểm</i>	Chơi ra chơi, học ra học	Thao tác chơi là hình thức học tập	Thao tác chơi là nội dung học tập
<i>Yêu cầu</i>	Trò chơi đa dạng	Sử dụng kĩ thuật, công nghệ	Sáng tạo

Trong 3 loại trò chơi nêu trên, trò chơi khám phá tri thức có tác dụng cao trong việc kích thích tính tích cực của người học trong việc khám phá tri thức. Việc tổ chức trò chơi khám phá tri thức về thực chất là thực hiện phương pháp dạy học nêu vấn đề hoặc tạo tình huống có vấn đề nhằm kích thích hoạt động nhận thức học tập của sinh viên.

4. Những yếu tố quan trọng của việc sử dụng trò chơi khám phá tri thức trong quá trình dạy học

- *Sáng tạo ra trò chơi mới*

Giáo viên cần xây dựng và sử dụng trò chơi một cách độc đáo để lôi cuốn

sinh viên suy nghĩ, tìm tòi tri thức, không để xảy ra sự trùng lặp gây nhàm chán (do giáo viên khác đã sử dụng, hoặc tiết học trước đó đã thực hiện trò chơi này), SV sẽ không tích cực tư duy trong quá trình thực hiện trò chơi

- *Phân tích ý nghĩa của trò chơi*

Việc tổ chức trò chơi khám phá tri thức nhằm tạo cơ hội cho sinh viên trải nghiệm và có cơ sở nhận định, phân tích, lí giải... từ đó phát hiện tri thức khoa học. Vì vậy, sau khi chơi xong, giáo viên cần hướng dẫn sinh viên phân tích ý nghĩa của trò chơi để họ rút ra được nội dung học tập từ trò chơi.

• **Đặt câu hỏi khám phá tri thức sau khi chơi**

Phương pháp này đòi hỏi giáo viên không chỉ đầu tư vào việc lựa chọn trò chơi phù hợp, có kỹ năng tổ chức trò chơi trên lớp mà còn chuẩn bị hệ thống câu hỏi gợi mở, dẫn dắt SV phát hiện tri thức ẩn chứa trong trò chơi.

5. Xây dựng trò chơi khám phá tri thức

Trò chơi là yếu tố không thể thiếu và quyết định sự thành công của phương pháp. Để việc tổ chức trò chơi nhận thức thật sự lôi cuốn và hiệu quả, giáo viên có thể xây dựng, thiết kế trò chơi dựa trên những cơ sở sau đây:

5.1. Quan sát thực tế

Quy luật nhận thức đã chỉ ra rằng trực quan sinh động là chất liệu thúc đẩy tư duy trừu tượng, giúp con người kiến tạo tri thức mới. Vì vậy giáo viên cần tích cực quan sát sự vật hiện tượng trong thực tiễn sinh động hàng ngày để có thể tái cấu trúc hành động thường ngày thành thao tác chơi tương ứng với một nội dung học tập nào đó. Chẳng hạn như, trong một chuyến đi công tác bằng phương tiện công cộng, tác giả bài viết đã quan sát các hành khách khi thấy họ sử dụng chiếc khăn giấy được nhà xe cung cấp một cách khác nhau (đa số mở khăn lau đều khuôn mặt rồi vứt bỏ; nhưng có hành khách lần giở từng nếp khăn để lau từng bộ phận, nhờ vậy đã tận dụng chiếc khăn để lau sạch sẽ nhiều chi tiết trên khuôn mặt và các vật dụng cá nhân như mắt kính, đồng hồ đeo tay...). Từ đó, tác giả bài viết đã thiết kế thành trò chơi “ Khăn giấy tiện dụng” (xem mục 5 - giới thiệu

trò chơi) để tổ chức cho SV học tập các nội dung liên quan đến việc lên kế hoạch hành động...

5.2. Cải biên trò chơi sẵn có

Trò chơi khám phá tri thức có thể được thiết kế lại từ những trò chơi sẵn có trong sinh hoạt hàng ngày, đặc biệt là từ những gameshow đa dạng hiện nay trên đài truyền hình. Thông thường, giáo viên phải chỉnh sửa cách chơi cho phù hợp với điều kiện của lớp học, điều đó cũng khiến trò chơi cải biên có yếu tố mới lạ, giúp sinh viên hứng thú tham gia chơi và nhận thức bài học từ trò chơi đó.

5.3. Sáng tạo theo nội dung học tập

Trong trường hợp nội dung học tập rất trừu tượng, mang nặng tính lí thuyết và những trò chơi có sẵn không phù hợp để tổ chức gợi mở tri thức cho sinh viên thì giáo viên phải sáng chế trò chơi dựa trên nội dung học tập. Đây là cách thức sáng tạo khó khăn nhất vì không có chất liệu trực tiếp cho sự thiết kế trò chơi. Nhưng khi trò chơi được hình thành thì bài học trừu tượng trở nên rất ấn tượng và không khí học tập hết sức sôi nổi, hào hứng đối với sinh viên. Điều này cũng khẳng định tài năng sư phạm của người Thầy.

6. Giới thiệu một số trò chơi khám phá tri thức sử dụng trong việc dạy học

KHĂN GIẤY TIỆN DỤNG

• **Cách chơi:**

- Mỗi nhóm nhận 1 khăn giấy;
- Nhóm thảo luận và liệt kê những việc có thể thực hiện bằng khăn giấy cho một cá nhân;
- Cử 1 người trong nhóm thực hiện

cụ thể trên lớp học;

- Nhóm làm được nhiều việc nhất sẽ thắng.

• **Phân tích ý nghĩa của trò chơi:**

Trò chơi làm bật lên ý nghĩa của sự hợp lí trong các thao tác, cho thấy nếu xây dựng kế hoạch, sắp xếp hợp lí thì công việc sẽ đạt hiệu quả cao hơn; Trò chơi cũng nhấn mạnh tác dụng của việc sử dụng nguyên liệu hợp lí, tiết kiệm.

VỀ HÌNH THEO NHIỆM VỤ RIÊNG

• **Cách chơi:**

- 3 sinh viên tham gia trò chơi, cả lớp quan sát;

- Mỗi SV nhận một tờ giấy nhỏ trong đó ghi nhiệm vụ vẽ 1 hình hình học khác nhau (VD: tam giác, hình tròn, hình vuông);

- Giáo viên giao cho 1 SV cầm 1 viên phấn, 2 SV còn lại nắm lấy bàn tay của SV giữ viên phấn đó;

- Sau hiệu lệnh, 3 SV cùng lúc điều khiển viên phấn để vẽ hình theo nhiệm vụ của mình.

Kết quả thường là những nét vẽ nguệch ngoạc, không ai vẽ được chính xác hình của mình được giao, thậm chí viên phấn bị gãy nát...

• **Phân tích ý nghĩa trò chơi:**

Nếu làm việc nhóm mà sự thiếu thống nhất thì công việc chung của nhóm bị hạn chế, đồng thời mỗi người không thể hoàn thành nhiệm vụ của mình do bị công việc của người khác cản trở.

SÁNG TẠO SẢN PHẨM

• **Cách chơi:**

- Mời 3 hoặc 4 SV tham gia trò chơi;

- Mỗi SV nhận 1 tờ giấy A4 và cung

cấp cho họ nhiều học cụ khác như dao, kéo, băng keo, bút màu, hồ dán, thước...

- Yêu cầu mỗi SV sáng tạo, từ tờ giấy tạo nên một sản phẩm hữu dụng;

- Sau đó lần lượt từng SV trình bày và giải thích công dụng của sản phẩm.

• **Phân tích ý nghĩa trò chơi:**

Trò chơi mô phỏng các thao tác của một quá trình hành động xuất phát từ mục tiêu (sản phẩm hữu dụng) sẽ được cụ thể hóa qua nội dung (những vật dụng SV tạo ra từ tờ giấy như chiếc thuyền, chiếc quạt, cái phễu...), nội dung hành động đòi hỏi phương pháp thích hợp (cắt, dán, xếp, vẽ...) và sử dụng phương tiện tương ứng (kéo, hồ, tay, bút...), toàn bộ thao tác sẽ dẫn đến kết quả hành động (sản phẩm cụ thể). Trò chơi được sử dụng để SV nhận biết các thành tố cơ bản của quá trình dạy học. Tri thức trừu tượng đã được cụ thể hóa trong thao tác chơi nên SV có thể khám phá dễ dàng và ghi nhớ sâu sắc.

7. Lưu ý khi sử dụng trò chơi dạy học

Để tổ chức trò chơi khám phá tri thức có hiệu quả tối ưu, các giáo viên cần lưu ý những vấn đề sau:

- Trò chơi phải thích hợp với đặc điểm của người học: những trò chơi được sử dụng không chỉ đáp ứng về yêu cầu học tập mà còn phải thuận tiện, hấp dẫn với người học. Vì vậy với cùng một nội dung học tập, giáo viên cần thay đổi hình thức chơi tùy theo đặc điểm của học viên. Thông thường những trò chơi có tính vận động được SV hệ chính quy (trẻ tuổi) hưởng ứng tích cực nhưng lại gây khó khăn cho SV hệ tại chức (lớn tuổi).

Ngược lại những trò chơi nhẹ nhàng thích hợp với học viên lớn tuổi nhưng SV trẻ lại không hứng thú;

- Bảo đảm tính an toàn khi tổ chức chơi: Việc tổ chức trò chơi thường tạo không khí vui nhộn, thoải mái, dễ dẫn đến sự bất cẩn trong thao tác. Giáo viên cần thận trọng kiểm soát các tình huống chơi để tránh xảy ra tai nạn ngoài ý muốn;

- Giải thích rõ luật chơi: Trò chơi chỉ thật sự phản ánh nội dung khi được thể hiện đúng bản chất. Do đó giáo viên cần giải thích rõ luật chơi để SV không làm sai lệch nội dung học tập;

- Xoa dịu tính hiếu thắng của người chơi: Việc tổ chức trò chơi nhằm mục đích học tập chứ không để tranh giành thứ hạng, khẳng định tài năng. Giáo viên nên nhấn mạnh ý nghĩa này để SV không hiếu thắng, dẫn đến mâu thuẫn, bất đồng với nhau;

- Chú trọng phân tích ý nghĩa sau khi thực hiện trò chơi: Chơi là cần thiết, nhưng không phải là điều chủ yếu của phương pháp. Việc rút ra bài học từ trò chơi mới là mục đích cuối cùng của phương pháp. Vì vậy giáo viên không chỉ đầu tư vào cách tổ chức chơi mà còn chuẩn bị chu đáo cho phần phân tích ý nghĩa của trò chơi;

- Bảo đảm tính giáo dục: Dạy học không chỉ để mang lại tri thức và kỹ năng mà còn phải thực hiện mục tiêu giáo dục đối với SV. Vì vậy cách tổ chức trò chơi phải bảo đảm tính văn hóa, không nên có

những thao tác chơi gây phản cảm, thiếu văn hóa trong lớp học, ở nhà trường;

- Không lạm dụng phương pháp: Mỗi phương pháp dạy học đều có ưu nhược điểm, không có tính vạn năng. Việc sử dụng phương pháp phù hợp với nội dung học tập, đặc điểm đối tượng, mục đích dạy học... Sự lạm dụng phương pháp tổ chức trò chơi sẽ gây nhàm chán, thậm chí phản tác dụng.

8. Kết luận

“Học mà chơi – Chơi mà học” là một phương châm được đề cao trong hoạt động dạy học do có tác dụng khơi dậy nhiều hứng thú cho người dạy lẫn người học đồng thời tạo ấn tượng sâu sắc về bài học, giúp việc học nhẹ nhàng mà hiệu quả. Trò chơi trong dạy học có nhiều cấp độ từ việc chơi cho vui trước khi học, đến việc học dưới hình thức trò chơi và đến mức độ cao hơn là học tập từ trò chơi. Sử dụng trò chơi khám phá tri thức trong dạy học đòi hỏi kỹ năng sư phạm thuần thực và khả năng sáng tạo cao của người dạy từ khâu xây dựng, lựa chọn, tổ chức thực hiện trò chơi đến việc hướng dẫn người học tư duy, phát hiện tri thức từ trò chơi. Những nỗ lực sử dụng trò chơi trong dạy học đại học không chỉ khẳng định tính khoa học và nghệ thuật của hoạt động dạy học mà còn chứng tỏ tinh thần đam mê nghề nghiệp của giáo viên. Từ đó làm tăng hứng thú, động cơ học tập của sinh viên và góp phần nâng cao hiệu quả đào tạo của nhà trường.

(Xem tiếp trang 197)

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Đặng Vũ Hoạt, Hà Thị Đức (2009), *Lí luận dạy học đại học*, Nxb Đại học Sư phạm Hà Nội.
2. Nguyễn Ngọc Lâm (1996), *Sinh hoạt trò chơi khi dạy và học*, Đại học Mở TPHCM.
3. Lê Nguyên Long (1999), *Thử đi tìm phương pháp dạy học hiệu quả*, Nxb Giáo dục.
4. Phan Thị Hồng Vinh (2008), *Phương pháp dạy học Giáo dục học*, Nxb Đại học Sư phạm Hà Nội.

(Ngày Tòa soạn nhận được bài: 29-7-2013; ngày phản biện đánh giá: 02-8-2013;
ngày chấp nhận đăng: 18-9-2013)