



Đề xuất một số biện pháp nâng cao hiệu quả sử dụng trò chơi học tập trong dạy học theo định hướng “học thông qua chơi” ở trường phổ thông

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

¹Trường Đại học Sư phạm, Đại học Huế

²Học viên Cao học, Trường Đại học Sư phạm, Đại học Huế

THÔNG TIN BÀI BÁO

Quá trình xử lý:

Ngày nhận bài: 10/11/2022

Ngày nhận bản chỉnh sửa: 27/11/2022

Ngày nhận đăng: 29/11/2022

Ngày xuất bản: 20/02/2026

Từ khóa:

Học thông qua chơi;

Trò chơi học tập;

Dạy học.

TÓM TẮT

“Học thông qua chơi” là một trong những xu hướng dạy học hiện nay có thể góp phần tích cực hoá được hoạt động nhận thức và tạo hứng thú cho học sinh trong học tập. Việc sử dụng trò chơi học tập là một trong những hình thức tổ chức của xu hướng dạy học này. Thông qua việc sử dụng trò chơi học tập trong dạy học, sẽ tăng khả năng tập trung chú ý của học sinh, kích thích sự tham gia tích cực, giúp các em hình thành được phẩm chất và năng lực đáp ứng xu thế hiện nay. Trên cơ sở nghiên cứu lý luận về trò chơi học tập và việc sử dụng trò chơi học tập trong dạy học theo định hướng “Học thông qua chơi”, trong bài báo này, tác giả sẽ đề xuất một số biện pháp để nâng cao hiệu quả sử dụng trò chơi học tập theo định hướng “Học thông qua chơi”, qua đó cũng sẽ góp phần nâng cao hiệu quả dạy học các môn học ở trường phổ thông.

1. MỞ ĐẦU

Chương trình giáo dục phổ thông 2018 – Chương trình tổng thể của Bộ Giáo dục và Đào tạo đã nêu ra: “Phương pháp giáo dục phổ thông phải phát huy tính tích cực, tự giác, chủ động, sáng tạo của học sinh, phù hợp với đặc điểm của từng lớp học, môn học, bồi dưỡng phương pháp tự học, khả năng làm việc theo nhóm, rèn luyện kỹ năng vận dụng kiến thức vào thực tiễn, tác động đến tình cảm, đem lại niềm vui, hứng thú học tập cho học sinh” (Bộ Giáo dục và Đào tạo, 2018). Bên cạnh đó, việc tích cực hoá hoạt động nhận thức và tạo hứng thú cho học sinh (HS) trong học tập có vai trò rất quan trọng. Một trong những xu hướng dạy học có thể tích cực hoá hoạt động nhận thức HS trong học tập đó là dạy học thông qua chơi (HTQC). HTQC là xu hướng dạy học góp phần vào sự phát triển toàn diện (nhận thức, xã hội, cảm xúc, sáng tạo và thể chất) của người học, đặt nền móng cho việc học tập suốt đời và trang bị cho người học phẩm chất, năng lực cần thiết của thế kỷ 21 như: giải quyết vấn đề, sáng tạo, giao tiếp, hợp tác, tự chủ...

Việc sử dụng trò chơi học tập (TCHT) trong dạy học là một trong hình thức tổ chức của việc dạy học theo định hướng HTQC. Thông qua việc sử dụng TCHT trong dạy học, giáo viên (GV) sẽ tăng khả năng tập trung chú ý của HS, kích thích sự tham gia tích cực của các em, từ đó hình thành cho người học nhu cầu tìm tòi, khám phá, phát triển tư duy, trí tuệ, qua đó nâng cao được hiệu quả dạy học ở trường phổ thông. Bài báo này sẽ trình bày một số vấn đề lý luận về TCHT và sử dụng TCHT theo định hướng HTQC, đồng thời cũng sẽ đề xuất một số biện pháp nâng cao hiệu quả sử dụng TCHT trong dạy học ở trường phổ thông (Bộ Giáo dục và Đào tạo, 2020).

2. NỘI DUNG

2.1. Khái niệm trò chơi học tập

Theo Từ điển tiếng Việt (1992): “Trò chơi là hoạt động bày ra để vui chơi, giải trí” (Hoàng, 2002).

Trò chơi còn có thể hiểu là hoạt động tập hợp các yếu tố chơi, có hệ thống và có tổ chức, vì thế luật hay

Tác giả liên hệ: Phan Hoàng Hải;

Địa chỉ e-mail: phanhoanghai@dhsphue.edu.vn

DOI: <https://doi.org/10.26459/jse.019.2026>

quy tắc chính là phương tiện cần chuẩn bị tập hợp đó. Trò chơi chính là hoạt động vui chơi mang một chủ đề, một nội dung nhất định, có tổ chức của nhiều người tham gia và có những quy định, những luật lệ buộc người tham gia phải tuân theo (Nguyễn, 2000).

Từ đó, có thể hiểu rằng 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 cho HS và rèn luyện kỹ năng để phát triển một cách toàn diện cả về tri thức, nhân cách và thể chất.

2.2. Phân loại trò chơi học tập

Tùy thuộc vào cách tiếp cận khác nhau, có thể phân loại TCHT theo các căn cứ sau (Phan, 2020; Nguyễn et al., 2019; Nguyễn, 2000):

2.2.1. Căn cứ vào chức năng của trò chơi

TCHT có 3 nhóm sau:

- *Nhóm 1: Trò chơi phát triển nhận thức.*

Đây là loại trò chơi đòi hỏi người tham gia phải sử dụng các chức năng nhận thức, nỗ lực hoạt động nhận thức, thực hiện các hành vi và hành động nhận thức để tiến hành các nhiệm vụ chơi, hoàn thành các luật và quy tắc chơi, tuân thủ những yêu cầu và mục đích chơi, qua đó cải thiện và phát triển được khả năng, quá trình và kết quả nhận thức của mình. Trò chơi phát triển nhận thức lại được phân thành một số nhóm nhỏ:

+ Trò chơi phát triển cảm giác và tri giác: ví dụ trò chơi thi xếp hình, ghép hình theo hình dạng, theo màu sắc; trò chơi nhận dạng các đồ vật, con vật và đối chiếu các sự vật với mẫu, với vật thật, với mô hình, trò chơi phân biệt các sắc thái của màu, phân biệt các bộ phận đồng nhất và khác nhau giữa các sự vật; trò chơi nghe và nhận dạng âm thanh...

+ Trò chơi phát triển và rèn luyện trí nhớ: ví dụ trò chơi kể và tiếp nối các từ đồng nghĩa, các đồ vật, các con vật, các chữ cái: Trò chơi nhắc lại các âm, các nốt nhạc, trò chơi nhận lại các hình sau khi quan sát, nhớ lại dãy số, nhớ lại số lượng hay kích thước của vật...

+ Trò chơi phát triển tưởng tượng và tư duy: ví dụ các môn cờ khác nhau, các trò chơi xây dựng, lắp ghép mô hình, các trò chơi có vai (phóng tác), phân vai (theo chủ đề) và đóng kịch; các trò chơi thi giải đố, thi tính toán thi với các thực nghiệm khoa học; các trò chơi thực hiện những thuật toán như xếp đội hình, giải các bài tập theo chương trình; các trò chơi khoa học vui...

- *Nhóm 2: Trò chơi phát triển các giá trị.*

Đó là những trò chơi có nội dung văn hoá, xã hội, trong đó các quan hệ chơi lý tưởng hoá các quan hệ đạo đức, thẩm mỹ, kinh tế, gia đình, xã hội, chính trị, pháp luật, quân sự,... hiện thực và các quy luật hay quy tắc chơi được định hướng vào việc kích thích, khai thác các thái độ, tình cảm tích cực, động viên ý chí và nhu cầu xã hội, khuyến khích sự phát triển các phẩm chất cá nhân của người tham gia. Ví dụ: Các trò chơi phân vai theo các chủ đề, các trò chơi đóng kịch, các trò chơi dân gian có tính chất lễ hội như: thi nấu cơm, thi kéo co, thi nhảy múa, thi đọc thơ, thi làm thơ; các trò chơi phóng tác những nghề nghiệp hay quan hệ xã hội... Đây là môi trường giao tiếp và chia sẻ kinh nghiệm sống, giúp trẻ học và rèn luyện những kỹ năng xã hội, kỹ năng cộng tác...

Một số trò chơi đòi hỏi khả năng đánh giá sự vật hay hành vi, hành động, tính cách con người, khả năng giải đáp những tình huống khác nhau.

- *Nhóm 3: Trò chơi phát triển vận động.*

Các trò chơi phát triển vận động là loại trò chơi có phạm vi rộng hơn. Trò chơi vận động trực tiếp đòi hỏi các vận động phải tuân theo luật hay quy tắc, và nội dung chơi chủ yếu là vận động. Nó đương nhiên có chức năng phát triển vận động. Còn trò chơi phát triển vận động vừa gồm các trò chơi vận động vừa gồm những trò chơi khác. Trò chơi phát triển vận động có hai loại:

+ Hầu hết các trò chơi thể thao như chơi bóng, đá cầu, mang vác, leo trèo, chạy nhảy, nhảy dây, đuổi bắt, xếp hình bằng đội ngũ...

+ Các trò chơi phóng tác có nội dung quân sự, lao động, dịch vụ đòi hỏi phải vận động thể chất và di chuyển cơ thể.

2.2.2. Căn cứ vào cách tổ chức trò chơi

TCHT có thể phân loại thành các nhóm sau:

- *Nhóm 1: Dựa vào tính chất nội dung*

+ Trò chơi đồng thời: những người tham gia chơi thực hiện hoạt động chơi cùng lúc. Hoạt động chơi của người chơi này có thể không bị người chơi khác nhìn thấy. Ví dụ: trò chơi trốn tìm.

+ Trò chơi tuần tự: những người chơi thực hiện các bước đi theo một trật tự xác định. Người chơi đầu tiên sẽ đi bước trước, những người chơi còn lại thấy bước đi của người đó và đi đáp trả lại. Ví dụ: chơi cờ, chơi bán hàng,...

+ Trò chơi hợp tác: người chơi, đội/ nhóm người chơi thỏa thuận và hợp tác với nhau. Ví dụ: chơi đá bóng, bóng chuyền...

+ Trò chơi không hợp tác: người chơi hoạt động độc lập, ganh đua, thậm chí đối kháng với nhau. Ví dụ: trò chơi bóng bàn, cầu lông đánh đơn...

- *Nhóm 2: Dựa vào đối tượng tham gia*

+ Đối tượng người chơi là người lớn và trẻ em cùng chơi thì dùng trò chơi dễ hiểu dễ chơi, không cần vận động nhiều, có tính duyên dáng, ý nghĩa, gây tình cảm, tạo sự hòa đồng trẻ trung như: đồ về danh nhân, đi du khảo tại chỗ, hát theo chủ đề...

+ Đối tượng là học sinh, sinh viên, tập thể có đội ngũ, có kỷ luật cần đưa ra trò chơi mới lạ, càng lúc càng khó hơn nhiều thử thách và trắc trở.

+ Đối tượng là tập thể mới, tập hợp đột xuất đưa ra trò chơi đơn giản, bắt buộc bài hát ngắn dễ học kèm theo động tác.

- *Nhóm 3: Dựa theo số lượng và thời gian*

+ Trò chơi ít người: đòi hỏi trò chơi có trình độ cao, phải quan sát, suy luận và có sự khéo léo dẻo dai.

+ Trò chơi có đông người thì càng đơn giản, nhiều động tác tại chỗ, di chuyển ít, những trò chơi mang tính bắt buộc, làm bằngreo.

- *Nhóm 4: Dựa theo địa điểm: trong phòng, ngoài trời*

2.2.3. Căn cứ vào mục đích sử dụng trò chơi

Trò chơi học tập có thể phân thành 4 nhóm:

- *Nhóm 1: Nhóm trò chơi khởi động:* sử dụng trò chơi để giới thiệu bài học, thu hút HS hướng vào bài học và tạo hứng thú cho HS (các trò chơi khởi động, đuổi hình bắt chữ, ô chữ...);

- *Nhóm 2: Nhóm trò chơi tìm hiểu kiến thức mới:* mục đích để HS tích cực tìm tòi, phát hiện kiến thức của bài, HS chủ động tham gia vào bài học, phát triển các kỹ năng xử lý tình huống, mạnh dạn, tự tin trước đám đông, các năng lực hợp tác, giải quyết vấn đề, xử lý tình huống... (trò chơi đóng vai, phòng tranh, triển lãm mô hình...);

- *Nhóm 3: Nhóm trò chơi vận dụng kiến thức:* mục đích giúp HS có thể vận dụng những kiến thức đã học để giải quyết các vấn đề của bài học, bài tập, những vấn đề thực tế; đồng thời rèn luyện khả năng tư duy, khả năng phản ứng nhanh, khả năng diễn đạt, tạo không khí vui tươi và tinh thần học tập tích cực (trò chơi hiểu ý đồng đội, vòng quay may mắn...);

- *Nhóm 4: Nhóm trò chơi ôn tập và củng cố kiến thức:* mục đích tạo sân chơi học tập, giúp HS củng cố lại kiến thức bài học nhưng không căng thẳng và mệt mỏi sau khi học xong bài học, rèn trí nhớ và khả năng tư duy giúp các em khắc sâu kiến thức (rung chuông vàng, nhanh như chớp, hỏi nhanh đáp nhanh...).

2.3. Vai trò của việc sử dụng trò chơi học tập

- Sử dụng TCHT có một ý nghĩa quan trọng đối với việc dạy học, việc phát triển nhân cách, trí tuệ của HS, góp phần vào việc sắp xếp, hệ thống hóa những kinh nghiệm và trí tưởng tượng, mở rộng kiến thức cho HS.

- Thông qua sử dụng TCHT, GV sẽ rèn luyện cho HS cách tư duy để giải quyết vấn đề, khai thác khả năng khéo léo cũng như tính chủ động của HS. Có tác dụng thúc đẩy mối liên hệ giữa các HS với nhau, tạo cơ hội cho HS vận dụng kiến thức vào các tình huống khác nhau.

- Việc tổ chức TCHT trong quá trình khám phá khoa học không những giúp HS học tập hiệu quả mà còn tạo cơ hội để HS vui chơi, giải trí trong giờ học. Vì vậy, có thể nói, thông qua trò chơi, HS phát triển khả năng ghi nhớ, tư duy, tưởng tượng và sáng tạo. HS sẽ lĩnh hội được kiến thức bài học, rèn luyện tính kỷ luật, trách nhiệm, góp phần hoàn thiện nhân cách (Lê & Hồ, 2020; Lê, 2021).

2.4. Sử dụng trò chơi học tập trong dạy học ở trường phổ thông

2.4.1. Nguyên tắc sử dụng trò chơi học tập

Sử dụng TCHT là một trong những biện pháp đổi mới phương pháp dạy học, giúp tăng tính hấp dẫn cho bài học và sự tích cực hoạt động của HS, giúp HS khơi gợi hứng thú, niềm yêu thích với từng môn học. Đưa

trò chơi vào dạy học đòi hỏi phải đảm bảo một số nguyên tắc nhất định, từ thiết kế, lựa chọn đến cách thức tổ chức sử dụng. Dưới đây là một số nguyên tắc khi sử dụng TCHT:

- *Bảo đảm tính giáo dục*: 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. Qua đó, thực hiện mục tiêu giáo dục đối với HS. 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;

- *Trò chơi phải phù 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, GV cần thay đổi hình thức chơi tùy theo đặc điểm của HS;

- *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. GV cần thận trọng kiểm soát các tình huống chơi để tránh xảy ra tai nạn ngoài ý muốn, tránh lựa chọn những trò chơi nguy hiểm;

- *Giải thích rõ luật chơi*: Trò chơi chỉ thật sự phản ánh nội dung khi được thể hiện đúng bản chất. Do đó GV cần giải thích rõ luật chơi để HS 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. GV nên nhấn mạnh ý nghĩa này để HS không hiếu thắng, dẫn đến mâu thuẫn, bất đồng với nhau;

- *Chú trọng phân tích ý nghĩa sau khi thực hiện trò chơi*: Sử dụng trò chơi trong dạy học nhằm tạo hứng thú, động lực cho HS, 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 GV không chỉ đầu tư vào cách tổ chức chơi mà còn chuẩn bị chu đáo cho phần phân tích ý nghĩa của trò chơi;

- *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 và kết hợp phương pháp phải 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 (Lê & Hồ, 2020).

2.4.2. Các hình thức sử dụng trò chơi học tập

Tùy vào dạng bài dạy, nội dung bài dạy, lượng kiến thức bài dạy và dựa trên hệ thống trò chơi đã xây dựng, GV có thể sử dụng các TCHT vào các bài dạy một cách hiệu quả nhất. Dưới đây là một số hình thức sử dụng TCHT trong dạy học:

2.4.2.1. Sử dụng trong hoạt động chính khóa

Để việc sử dụng TCHT đạt mục đích, hiệu quả như mong muốn, người GV phải chú ý làm tốt tất cả các khâu từ xây dựng hoặc lựa chọn và chỉnh sửa trò chơi đến cách thức sử dụng chúng trong quá trình dạy học. Việc lạm dụng trò chơi đôi khi gây phản tác dụng của trò chơi, khiến HS mất tập trung vào nội dung chính cần học tập, rèn luyện. Vì vậy, bước chuẩn bị trò chơi trong dạy học cần được thực hiện cẩn thận, có cân nhắc, trù liệu sao cho đảm bảo tính hấp dẫn, khả thi và hiệu quả. TCHT rất đa dạng, mỗi trò chơi có thể sử dụng theo những cách khác nhau. (Lê & Hồ, 2020; Lê, 2021)

- Trò chơi học tập dùng trong hoạt động khởi động trước khi vào bài mới

Vào đầu mỗi tiết học, GV sử dụng TCHT nhằm tạo không khí thoải mái trước giờ học để giới thiệu vào bài mới. Từ đó giúp HS cảm thấy thú vị và hưng phấn khi bước vào bài học mới, cũng như tạo ra một vấn đề cần giải quyết ở trong buổi học. Khi nhận thức được vấn đề cần giải quyết HS có thể tự đặt ra những câu hỏi trước một sự vật, hiện tượng đó. Từ đó đưa ra những đề xuất dự đoán và phương án để kiểm tra tính đúng đắn của dự đoán. Sau khi kiểm tra về các dự đoán, HS có thể vận dụng những kiến thức sẵn để mô tả đặc điểm của sự vật, hiện tượng có vấn đề đó.

- Trò chơi học tập dùng trong hoạt động hình thành kiến thức mới

Sử dụng TCHT trong việc hình thành kiến thức mới sẽ giúp HS dễ hiểu và vận dụng kiến thức vào thực tế dễ dàng hơn. Khi tham gia TCHT, HS trực tiếp trải nghiệm, tìm tòi khám phá và phải tự lực trong việc vận dụng kiến thức đã có và dự đoán kiến thức mới từ đó đề ra được phương án kiểm chứng dự đoán để hoàn thành sản phẩm khi tham gia trò chơi. Bên cạnh đó, trong quá trình tham gia chơi, HS tự rút ra được những kiến thức mới và vận dụng vào được các hiện tượng tự nhiên trong thực tiễn.

- Trò chơi học tập dùng trong hoạt động vận dụng

Sử dụng TCHT trong hoạt động vận dụng sẽ giúp HS vận dụng những kiến thức đã được học trong phần để giải thích các hiện tượng thực tiễn trong cuộc sống một cách có căn cứ khoa học, từ đó đưa ra những cách ứng xử phù hợp đối với công nghệ và thiên nhiên. Bên cạnh đó, khi tham gia TCHT HS còn được rèn luyện

được các kỹ năng về làm việc nhóm; tổng hợp, xử lý thông tin và kỹ năng thuyết trình báo cáo giúp HS được phát triển một cách đầy đủ và toàn diện.

- Trò chơi dùng trong hoạt động củng cố kiến thức sau mỗi tiết học

Sử dụng TCHT trong hoạt động củng cố kiến thức không những tạo cơ hội cho HS hệ thống lại kiến thức một cách khoa học mà còn giúp HS có thể hình thành được mối liên hệ, tương quan giữa các đại lượng và hiện tượng trong thực tiễn. Qua đó, giúp HS vận dụng các kiến thức đã có để sử dụng trong đời sống, kỹ thuật.

2.4.2.2. Sử dụng trong hoạt động ngoại khóa

Hoạt động ngoại khóa được tổ chức dưới nhiều hình thức khác nhau. Mỗi một hình thức hoạt động tiềm ẩn trong nó những khả năng giáo dục nhất định. Với việc sử dụng TCHT trong hoạt động ngoại khóa sẽ giúp việc giáo dục HS được thực hiện một cách tự nhiên, sinh động, nhẹ nhàng, hấp dẫn, không gò bó và khô cứng, phù hợp với đặc điểm tâm sinh lý cũng như nhu cầu, nguyện vọng của HS. Thông qua việc tổ chức các hoạt động ngoại khóa, HS được tham gia vào các TCHT, qua đó HS được rèn luyện các phẩm chất, năng lực, nắm vững được kiến thức, liên hệ được thực tiễn, đồng thời sẽ nâng cao hiệu quả học tập các môn học ở trường phổ thông.

2.5. Biện pháp nâng cao hiệu quả sử dụng trò chơi học tập trong dạy học

2.5.1. Biện pháp 1: Tăng cường nhận thức, trình độ chuyên môn nghiệp vụ của giáo viên

- Với vai trò là người tổ chức, chỉ đạo, cố vấn, GV phải được đào tạo có hệ thống và đầy đủ để thích ứng với nhiệm vụ mà xã hội đã phân công. Muốn nâng cao nhận thức, GV phải chịu khó đọc sách hướng dẫn đổi mới, học bạn bè, đồng nghiệp, tự hoàn thiện kiến thức cho bản thân; trao đổi kinh nghiệm nghề nghiệp, cách thức phương pháp với đồng nghiệp thông qua các buổi sinh hoạt, họp tổ, chuyên môn.

- Về phía nhà trường, phải tăng cường hơn nữa sự chỉ đạo, tổ chức các chuyên đề về đổi mới các phương pháp giảng dạy; tạo điều kiện hơn nữa về cơ sở vật chất giúp GV được thuận lợi trong việc sử dụng phương pháp này. Hơn nữa, về phía GV đứng lớp, muốn tổ chức một TCHT thành công cũng phải chuẩn bị rất chu đáo, kỹ lưỡng.

- Để tổ chức thành công một TCHT, GV phải biết ứng xử tinh tế, có chuyên môn nghiệp vụ vững vàng, khéo léo, xử lý đồng bộ các bước thực hiện trò chơi, điều này đòi hỏi GV phải chuẩn bị chu đáo và liên tục tìm tòi, suy nghĩ, học tập, sáng tạo.

2.5.2. Biện pháp 2: Tăng cường nhận thức về trò chơi, hình thành thói quen, nếp chơi cho học sinh

Muốn tổ chức dạy học với việc sử dụng TCHT thì ngoài việc tăng cường chuyên môn, nghiệp vụ của bản thân, GV phải lập kế hoạch tổ chức và thực hiện kế hoạch một cách nghiêm túc, nhằm hình thành thói quen “học mà chơi, chơi mà học” cho HS. Đồng thời, cần cho làm cho HS nhận thức được rõ ràng được vai trò của việc HTQC, nhưng vẫn chấp hành nghiêm chỉnh những quy định của lớp học, những nhiệm vụ mà GV giao phó.

2.5.3. Biện pháp 3: “Trò chơi hóa” nội dung dạy học

Một bài học có nhiều mục tiêu đặt ra. Một mục tiêu lại được thực thi bằng nhiều phương pháp và hình thức tổ chức dạy học khác nhau. GV có thể dựa vào mục tiêu bài học để lựa chọn trò chơi và tổ chức cho HS chơi. Điều này không chỉ kích thích sự thích thú khi giải quyết vấn đề mà còn giúp xây dựng thái độ tích cực đối với chủ đề đã được ứng dụng. “Trò chơi hóa” là một kỹ thuật giảng dạy độc đáo bởi vì nó có thể cung cấp phản hồi ngay lập tức cho HS. Điều này đặc biệt hữu ích vì nó cho phép xác định điểm yếu, từ đó cho phép GV điều chỉnh theo nhu cầu cá nhân của các HS khác nhau. Việc sử dụng trò chơi không bị giới hạn trong các giờ học chính khóa của HS, phụ huynh có thể áp dụng cách tiếp cận để cho con em mình “chơi” đối với bài tập về nhà và học tập. Điều này không chỉ dẫn đến tăng cường sự tham gia của HS mà còn cho phép phụ huynh tham gia nhiều hơn vào việc học của con mình. Qua đó, việc học diễn ra một cách tự nhiên cũng như có thể làm bền chặt hơn nữa mối quan hệ của các thành viên trong gia đình.

2.5.4. Biện pháp 4: Xây dựng nguồn tài nguyên trò chơi học tập

GV phải xây dựng được một nguồn tài nguyên TCHT phong phú đa dạng và phù hợp. Để có được nguồn tài nguyên trò chơi đó, GV có thể sưu tầm ở sách giáo khoa, sách tham khảo hay trên các trang web, các đề tài nghiên cứu khoa học hay sáng kiến kinh nghiệm dạy học,... GV cũng có thể tự mình thiết kế, xây dựng trò chơi cho phù hợp với mục đích sử dụng của GV.

2.5.5. Biện pháp 5: Tạo và duy trì sự hứng thú chơi của học sinh

Để tạo hứng thú cho HS, GV nên dùng những câu hỏi mang tính gợi mở, các lời đề nghị hoặc tạo tình huống chơi tập trung chú ý, quan sát, ghi nhớ đối với HS, kích thích các em đến với trò chơi. Phải mở đầu thật hấp dẫn ấn tượng bằng nhiều cách khác nhau. Chẳng hạn GV có thể sử dụng những bài thơ vui, những bản

nhạc, những câu chuyện, những bài hát vui tươi để làm lời dẫn của trò chơi để vừa tạo cảm giác nhịp điệu, vừa tạo hứng thú chơi cho HS, nhằm thực hiện trò chơi một cách có hiệu quả. Bên cạnh đó, để TCHT được sử dụng một cách thành công và hiệu quả GV cần động viên khuyến khích HS; sử dụng cử chỉ, điệu bộ nét mặt để điều khiển – điều chỉnh hành động chơi của HS theo kế hoạch; luân phiên vai chơi một cách thường xuyên để HS phát huy được hết các kỹ năng của bản thân và điều rất quan trọng đó là phải luôn đảm bảo quyền bình đẳng của các thành viên khi chơi.

2.5.6. Biện pháp 6: Nâng cao thái độ của học sinh trong quá trình chơi

Để TCHT phát huy hết vai trò trong quá trình dạy học thì thái độ của HS trong quá trình tham gia trò chơi góp phần tạo nên thành công của trò chơi. GV cần giúp HS thiết lập mối quan hệ bạn bè thân ái, biết phối hợp cùng nhau trong trò chơi; thường xuyên và kịp thời nhắc nhở khi HS có thái độ không tốt với bạn chơi. Bên cạnh đó, để HS thấy được điểm ưu và khuyết điểm của bản thân thì GV cần đưa ra nhận xét đánh giá kịp thời đối với HS và tạo điều kiện cho HS tự nhận xét đánh giá sau buổi chơi để từ đó HS tự thay đổi những nhược điểm và phát huy ưu điểm của bản thân.

2.5.7. Biện pháp 7: Xây dựng cơ sở vật chất, thiết bị dạy học

- Về phía nhà trường: phải quan tâm hơn nữa và tạo điều kiện hơn nữa về cơ sở vật chất và trang thiết bị dạy học. Cơ sở vật chất, thiết bị dạy học là một trong những thành tố cơ bản của quá trình giảng dạy, đào tạo. Nếu không có thành tố cơ bản này hoạt động dạy và học không thể diễn ra một cách thuận lợi và đạt được hiệu quả cao. Cơ sở vật chất trường học là tất cả phương tiện vật chất được huy động vào việc giảng dạy, học tập và các hoạt động gắn liền với quá trình đào tạo, bồi dưỡng; thiết bị dạy học là công cụ mà GV trực tiếp sử dụng để thực hiện hoạt động giảng dạy của mình, thông qua đó, giúp HS lĩnh hội kiến thức, rèn luyện kỹ năng, hoàn thiện nhân cách trong suốt quá trình học. Do đó, việc tăng cường cơ sở vật chất, trang bị các phương tiện giảng dạy và học tập hiện đại trong trường học sẽ góp phần đào tạo nên đội ngũ GV có chất lượng, đáp ứng tốt yêu cầu phát triển kinh tế - xã hội trong xu thế hội nhập quốc tế.

- Về phía GV: đầu tư hơn và đẩy mạnh phát triển thiết bị dạy học tự làm nhằm đưa phong trào tự làm thiết bị trở thành hoạt động sư phạm thường xuyên trong nhà trường, góp phần tự làm mới hoặc cải tiến, sửa chữa các thiết bị đã có, phù hợp các điều kiện dạy và học thực tế của trường, địa phương.

3. KẾT LUẬN

Có thể thấy rằng, TCHT dùng trong dạy học là những trò chơi đề cập, liên quan đến kiến thức môn học. Thông qua việc sử dụng TCHT trong dạy học, GV sẽ tạo cơ hội cho HS được trải nghiệm, tìm tòi, khám phá, từ đó giúp các em phát triển toàn diện về kiến thức, kỹ năng và thể lực. Với hệ thống các giải pháp đề xuất, chúng tôi mong muốn đội ngũ quản lý, GV, HS phối hợp một cách đồng bộ, vận dụng tối đa các mối quan hệ giữa nhà trường - gia đình - xã hội, khai thác hiệu quả cơ sở vật chất sẵn có trong việc tổ chức các hoạt động học thông qua chơi cho HS. Bên cạnh đó, GV cần trau dồi trình độ chuyên môn nghiệp vụ, nâng cao kỹ năng xây dựng và sử dụng TCHT để có thể đem lại hiệu quả cao trong việc dạy và học ở trường phổ thông.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- Bộ Giáo dục và Đào tạo. (2018). *Chương trình giáo dục phổ thông môn Vật lý* (Ban hành kèm theo Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT ngày 26 tháng 12 năm 2018 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo).
- Bộ Giáo dục và Đào tạo. (2020). *Bộ tài liệu bồi dưỡng cán bộ quản lý, giáo viên tiểu học về học thông qua chơi*. Nhà xuất bản Giáo dục.
- Hoàng, P. (2002). *Từ điển Tiếng Việt*. Nhà xuất bản Từ điển Bách khoa.
- Lê, T. C. T., & Hồ, T. T. V. (2020). Sử dụng trò chơi khoa học nhằm bồi dưỡng năng lực khoa học cho học sinh trong dạy học Vật lý ở trung học phổ thông. *Tạp chí Giáo dục và Xã hội*, số đặc biệt tháng 12, 20–25.
- Lê, T. C. T. (2021). Sử dụng trò chơi kỹ thuật trong dạy học môn Vật lý ở trường trung học phổ thông. *Tạp chí Giáo dục*, số đặc biệt tháng 7, 23–25.
- Nguyễn, Á. T. (2000). *Trò chơi trẻ em*. Nhà xuất bản Phụ nữ.
- Nguyễn, T. T. H., Phạm, T. T., & Nguyễn, T. L. (2019). Sử dụng trò chơi trong giảng dạy Tiếng Anh. *Tạp chí Giáo dục*, số đặc biệt kỳ 3 tháng 5, 240–245.
- Phan, T. H. (2020). Tổ chức trò chơi học tập theo hướng phát triển năng lực học sinh trong dạy học môn Địa lý lớp 11. *Tạp chí Giáo dục*, số đặc biệt tháng 5, 124–128.

Improving the efficiency of using learning games in teaching following the direction “learning through play” in high school

Phan Hoang Hai¹, Le Thi Cam Tu¹, Truong Thi Phuong Thao²

¹University of Education, Hue University

²Graduate Student, University of Education, Hue University

ARTICLE INFO

Article history:

Received: 10 November 2022

Received in revised form: 27 November 2022

Accepted: 29 November 2022

Published: 20 February 2026

Keywords:

Learning through play;

Teaching games;

Teaching.

Corresponding author:

Phan Hoang Hai

E-mail address:

phanhoanghai@dhsphue.edu.vn

ABSTRACT

“Learning through play” is one of the current teaching trends that can contribute to positive cognitive activities and create excitement for students in learning. The use of learning games is one of the organizational forms of this teaching trend. Through the use of learning games in teaching, it will increase students' ability to focus attention, stimulate active participation, and help them to form qualities and competencies. With the measures are proposed in this article, it will contribute to improving the efficiency of using the learning game following the direction “Learning through play” in high schools.