



Mô hình giáo dục thông qua trò chơi với việc rèn kỹ năng viết đoạn văn cho học sinh lớp 3

Nguyễn Huỳnh Thanh Trúc

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

THÔNG TIN BÀI BÁO

Quá trình xử lý:

Ngày nhận bài: 28/01/2023

Ngày nhận bản chỉnh sửa: 10/4/2023

Ngày nhận đăng: 14/4/2023

Ngày xuất bản: 20/8/2026

Từ khóa:

Giáo dục thông qua trò chơi;

Kỹ năng viết;

Đoạn văn;

Lớp 3.

TÓM TẮT

Giáo dục thông qua trò chơi được giới thiệu như một mô hình học tập hiệu quả ở tất cả các cấp học tại nhiều quốc gia trên thế giới. Tuy nhiên, mô hình này thực sự có hiệu quả đối với giáo dục tiểu học bởi tính phù hợp đối tượng và cả nội dung, cách thức thực hiện. Từ các khảo cứu lý luận và thực tiễn, bài viết đi đến những phân tích về ý nghĩa của việc vận dụng mô hình này vào rèn kỹ năng viết đoạn văn cho học sinh lớp 3 nhằm khơi gợi hứng thú viết sáng tạo, gia tăng hiệu quả tương tác của người học với các đề tài cụ thể.

1. DẪN NHẬP

Giáo dục thông qua trò chơi là mô hình có khả năng vận dụng linh hoạt vào tất cả các môn học ở nhà trường tiểu học (Hall, 2019). Các nhà sư phạm cho rằng, “giáo dục thông qua trò chơi đã trở thành một chiến thuật phổ biến nhằm khuyến khích hành vi cụ thể và tăng cường động lực cũng như sự tham gia của người học”. Một số cộng đồng học tập thông qua trò chơi (Games Learning Society) được hình thành cùng với tinh thần đổi mới cách thức tổ chức hoạt động học tập, cổ vũ người học trực tiếp “nhúng mình” vào các tình huống cụ thể, chủ động tìm tòi, thể nghiệm. Hiện nay, tổ chức Hợp tác Phát triển và Hỗ trợ kỹ thuật vùng Fla-măng, vương quốc Bỉ (gọi tắt là VVOB) đang phối hợp với Bộ Giáo dục và Đào tạo triển khai dự án “Học thông qua chơi” với kỳ vọng “tạo dựng một môi trường phù hợp nhằm giúp trẻ phát triển tối đa tiềm năng của mình”; “đảm bảo cơ hội để trẻ nhỏ trở thành những công dân hạnh phúc và có ích cho xã hội trong thế kỉ 21”. Đây cũng có thể coi là một thể nghiệm của mô hình giáo dục thông qua trò chơi và là cơ hội để giáo viên có thêm các phương thức dạy học tích cực nhằm đáp ứng yêu cầu đổi mới hiện nay.

2. NỘI DUNG

2.1. Một số tiền đề lý luận

2.1.1. Khái niệm và đặc điểm của mô hình giáo dục thông qua trò chơi

Giáo dục thông qua trò chơi được định nghĩa là việc áp dụng các yếu tố điển hình của trò chơi (luật chơi, ghi điểm, tính cạnh tranh) vào các lĩnh vực hoạt động khác, đặc biệt nhằm thu hút người sử dụng trong việc giải quyết vấn đề (Theo “Từ điển Oxford”). Nó đã được ứng dụng trong giáo dục của nhiều quốc gia trên thế giới. Ngoài việc thúc đẩy lợi ích học tập cụ thể, trò chơi là một hình thức học tập tích cực.

Giáo dục thông qua trò chơi được xem là một chiến lược dạy - học quan trọng. Các học giả Huang, Wendy Hsin-Yuan và Dilip Soman cho rằng, mặc dù phương pháp hay mô hình này thường được tìm thấy trong các chiến lược tiếp thị, nó hiện đang được thực hiện trong nhiều chương trình giáo dục, giúp các nhà giáo dục tìm ra sự cân bằng giữa việc đạt được các mục tiêu và đáp ứng nhu cầu học tập một cách hứng thú và sáng tạo của học sinh. Còn nữ tiến sĩ Jane McGonigal thì khẳng định: “Chúng ta thấy yêu quý người khác hơn nếu chúng ta đã cùng chơi với họ; chúng ta kết nối và xây dựng niềm tin. Trò chơi không phải là một công cụ để thoát li thực tại mà là một cách ứng dụng vào chính bản thân mình. Các cá nhân đã làm việc cực

Tác giả liên hệ: Nguyễn Huỳnh Thanh Trúc;

Địa chỉ e-mail: pytrucnht@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.26459/jse.118.2026>

kỳ hiệu quả và hợp tác trong trò chơi” (McGonigal, 2011).

Giáo dục thông qua trò chơi cũng không phải là quá xa lạ trong các trường học Việt Nam song việc nhận hiểu về đặc điểm của mô hình này chưa thật sự đồng đều ở nhiều nhà thực hành sư phạm. Vì vậy, chúng tôi cho rằng cần thiết phải tiếp cận các tri thức lý luận then chốt về mô hình trước khi vận dụng vào thực tiễn để có những đề xuất trò chơi, cách chơi, thậm chí là hình thức chơi một cách hiệu quả, gắn với các mục tiêu rèn luyện kỹ năng khác nhau.

Đặc điểm của giáo dục thông qua trò chơi được xác định như sau:

- Mục tiêu hướng đến của phương pháp này chính là quá trình chứ không phải kết quả. Những gì giáo viên, người sáng tạo trò chơi muốn những người tham gia có được chính là cách họ nhìn nhận vấn đề và giải quyết chứ không phải kết quả cao. Đặc điểm này lưu ý quá trình tổ chức các hoạt động giáo dục thông qua trò chơi đúng mục tiêu, tránh tình trạng sa vào đánh giá kết quả mà không chú trọng đúng mức quá trình thực hành rèn kỹ năng.

- Giáo dục thông qua trò chơi tác động trực tiếp đến sự tham gia và động cơ, dẫn đến việc hình thành kiến thức và kỹ năng cho học sinh. Điều này cũng đồng nghĩa với việc ngoài mục tiêu dạy học phát triển năng lực, giáo dục thông qua trò chơi còn chủ đích hướng đến gia tăng sự tham gia của các đối tượng người học, hình thành động cơ và các yếu tố tâm lý, tư duy khác. Đặc điểm quan trọng thứ hai còn cho thấy sự khác biệt của mô hình với các hoạt động giáo dục thông thường, nhất là sự chuyển hóa về tâm lý, hứng thú và ý thức hình thành động cơ rèn luyện kỹ năng, khám phá tri thức qua trò chơi học tập.

- Giáo dục thông qua trò chơi luôn khuyến khích học sinh hướng tới hành động, học thông qua hành động. Chẳng hạn, các trò chơi liên quan đến thao tác thực hành máy tính (gắn với các phần mềm giáo dục) sẽ làm tăng sự linh hoạt, nhạy bén của học sinh và thúc đẩy họ ghi nhớ khoa học. Ở một ví dụ khác, khi giáo viên cho học sinh tổng hợp vốn từ về cây cối kết hợp trò chơi “Chiếc hộp bí ẩn” chứa sơ đồ tư duy, người học sẽ luôn được đặt trong yêu cầu hành động để hoàn thành các mảnh ghép giúp hệ thống hóa vốn từ.

- Giáo dục thông qua trò chơi chứa đựng các đặc tính: vui vẻ (học sinh tìm thấy niềm vui và giá trị bản thân trong quá trình tham gia hoặc cảm thấy tự hào, tự tin khi thực hiện được một nhiệm vụ nào đó, dù rất nhỏ), tích cực hóa hoạt động của tất cả những người tham gia, giúp họ thấy được ý nghĩa của việc thực hành rèn luyện kỹ năng, tạo lập các mối quan hệ xã hội.

2.1.2. Yêu cầu cần đạt về kỹ năng viết đoạn văn ở lớp 3

Theo chương trình giáo dục phổ thông môn Ngữ văn 2018, mục tiêu của viết sáng tạo là “viết được một số câu, đoạn, bài văn ngắn (chủ yếu là bài văn kể và tả) và được lượng hóa theo từng giai đoạn: “Từ lớp 1 đến lớp 3, viết được một số câu, đoạn văn ngắn; ở lớp 4 và lớp 5 bước đầu viết được bài văn ngắn hoàn chỉnh, chủ yếu là bài văn kể, tả và bài giới thiệu đơn giản” (Bộ Giáo dục và Đào tạo, 2018; McGonigal, 2011).

Chương trình Tiếng Việt lớp 3 đã xác định rõ yêu cầu cần đạt đối với kỹ năng viết đoạn văn ngắn cho học sinh như sau:

Về quy trình viết: Biết viết theo các bước: xác định nội dung viết (viết về cái gì); hình thành một vài ý lớn; viết thành đoạn văn; chỉnh sửa lỗi (dùng từ, đặt câu, dấu câu, viết hoa) dựa vào gợi ý.

Về thực hành viết:

- Viết được đoạn văn thuật lại một sự việc đã chứng kiến, tham gia.
- Viết được đoạn văn ngắn miêu tả đồ vật.
- Viết được đoạn văn ngắn nêu tình cảm, cảm xúc về con người, cảnh vật dựa vào gợi ý.
- Viết được đoạn văn ngắn nêu lý do vì sao mình thích hoặc không thích một nhân vật trong câu chuyện đã đọc hoặc đã nghe.
- Viết được đoạn văn ngắn giới thiệu về bản thân, nêu được những thông tin quan trọng như: họ và tên, ngày sinh, nơi sinh, sở thích, ước mơ của bản thân.
- Viết được thông báo hay bản tin ngắn theo mẫu; điền được thông tin vào một số tờ khai in sẵn; viết được thư cho người thân hay bạn bè (thư viết tay hoặc thư điện tử).

Mục đích của dạy viết là rèn luyện tư duy và cách viết, qua đó giáo dục phẩm chất và phát triển nhân cách học sinh. Vì thế khi dạy viết, giáo viên chú trọng yêu cầu tạo ra ý tưởng và biết cách trình bày ý tưởng một cách mạch lạc, sáng tạo và có sức thuyết phục. Với các yêu cầu cần đạt về kỹ năng viết ở lớp 3, giáo viên tập trung vào yêu cầu hướng dẫn học sinh các bước tạo lập đoạn văn ngắn, thực hành viết theo các bước và đặc điểm của đoạn văn (Lê & Đặng, 2007). Các yêu cầu cần đạt nêu trên cũng đã tường minh tiêu chí về dung lượng (đoạn văn ngắn, khu biệt với yêu cầu cần đạt ở lớp 2 nêu rõ về số lượng câu), kiểu bài, đối tượng,

lượng thông tin. Đó là các cơ sở quan trọng để tổ chức thực hành rèn kỹ năng viết đoạn văn đúng hướng.

2.2. Ý nghĩa, tầm quan trọng của việc vận dụng mô hình giáo dục thông qua trò chơi trong rèn luyện kỹ năng tiếng Việt

Giáo dục thông qua trò chơi không “nhồi nhét” kiến thức theo cách áp đặt mà khéo léo cài đặt những hiểu biết cần chinh phục qua các trò chơi để người học tiếp thu một cách chủ động, hào hứng và đầy tự tin. Các hoạt động chơi dưới sự dẫn dắt của giáo viên sẽ giúp học sinh phát triển toàn diện về thể lực lẫn nhận thức. Với những đặc điểm riêng tự thân của mình, giáo dục thông qua trò chơi có ý nghĩa và tầm quan trọng trong rèn luyện các kỹ năng tiếng Việt. Cụ thể là:

- Góp phần nâng cao nền tảng thể lực và trí lực: Thông qua các hoạt động vui chơi, trẻ được giải phóng năng lượng, phát triển toàn diện về hệ thần kinh, cơ xương, bộ máy tuần hoàn, hô hấp. Kiến thức được hình thành một cách sinh động, hiệu quả và tự nhiên; đồng thời, nhiều trò chơi có tính vận động giúp trẻ gia tăng cơ hội tương tác, sự di chuyển để trở nên khỏe khoắn hơn, nhanh nhẹn hơn, tích cực hơn. Trong ba năm đầu đời của trẻ, não bộ là cơ quan phát triển nhanh nhất, tăng gấp 3 lần về trọng lượng so với lúc mới sinh và đến năm 5-6 tuổi, bộ não của trẻ cơ bản đã hoàn thiện đầy đủ. Vì vậy những trải nghiệm học qua chơi sẽ quyết định khả năng tư duy và trí thông minh của trẻ trong những năm tiếp theo.

- Phát triển kỹ năng xã hội, trong đó đặc biệt gia tăng đáng kể hiệu quả kỹ năng giao tiếp: Trong xã hội hiện đại thì kiến thức thôi là chưa đủ. Bởi vậy, trẻ cần được rèn luyện các kỹ năng xã hội như làm việc nhóm, kỹ năng chia sẻ và hợp tác, kỹ năng đàm phán và giải quyết vấn đề. Giáo dục thông qua trò chơi được đánh giá là có khả năng phát triển ở trẻ nhiều kỹ năng xã hội, trong đó bao gồm cả kỹ năng quản lý cảm xúc, kỹ năng lắng nghe và tôn trọng sự khác biệt của mọi người. Đặc biệt, qua nhiều hoạt động vui chơi để học tập, kỹ năng giao tiếp bằng ngôn ngữ và hành vi phi ngôn ngữ kèm lời được gia tăng đáng kể.

- Khám phá giá trị của bản thân thông qua thực hành đọc, viết, nói và nghe: Không chỉ đơn thuần là chơi, mô hình giáo dục này tạo ra các cách để trẻ khám phá những khả năng tiềm ẩn của bản thân, trong đó có kỹ năng vận hành ngôn ngữ. Có trẻ hứng thú với âm thanh, có trẻ nhanh nhạy với màu sắc, có trẻ lại thích vận động, hoạt ngôn hoặc nhờ các trò chơi mà rèn luyện sự tự tin khi đọc, viết, nói... Bất kỳ trải nghiệm nào trong rèn kỹ năng vận hành ngôn ngữ thông qua mô hình này cũng giúp HS nhìn rõ bản thân mình hơn, có thể sẵn sàng cho những bước phát triển tiếp theo hoặc tự đánh giá được một số điểm hạn chế mình cần nỗ lực vượt qua.

- Góp phần vào sự phát triển toàn diện của trẻ (về nhận thức, xã hội, cảm xúc, sáng tạo và thể chất) với các kỹ năng cụ thể sẽ được tập trung vào từng lĩnh vực phát triển. Đặc điểm nổi trội của phương thức giáo dục này là người học vui vẻ, tham gia tích cực, cảm nhận ý nghĩa việc học tập, có cơ hội trải nghiệm, được tương tác xã hội. Đây chắc hẳn sẽ là những yếu tố đáp ứng phẩm chất, năng lực cần đạt mà chương trình giáo dục phổ thông mới hướng đến. Thông qua trò chơi, người học có thể tích lũy nhiều kiến thức mới, nhiều kinh nghiệm thú vị, cần thiết để sản phẩm lời nói của mình giàu chất liệu cuộc sống hơn, sinh động và đạt hiệu quả cao hơn trong giao tiếp.

2.3. Một số biện pháp vận dụng mô hình giáo dục thông qua trò chơi vào rèn luyện kỹ năng viết đoạn văn cho học sinh lớp 3

2.3.1. Kiến tạo không gian vui học viết văn dựa trên nhu cầu người học

Mục đích: Không gian học tập là nơi mà việc học tập của cá nhân hay tập thể được tạo điều kiện phát triển. Nó không tự có sẵn mà giáo viên cần phải tạo lập, phát triển, duy trì và nuôi dưỡng nó. Đối với người học và quy trình học, việc xây dựng và duy trì một không gian học tập phù hợp có khả năng hỗ trợ cho quá trình phát triển các năng lực như tự học, giải quyết vấn đề của mỗi người học, năng lực giao tiếp, hợp tác giữa các cá nhân và năng lực sáng tạo.

Một số mô hình không gian vui học viết văn:

Trong giáo dục hiện đại, các nhà sư phạm luôn ưu tiên kiến tạo các không gian để tạo cảm hứng cho người học. Đối với hoạt động rèn kỹ năng viết đoạn văn cho học sinh lớp 3, từ điểm nhìn của kiến tạo không gian vui học, chúng tôi chọn một số loại không gian điển hình sau:

- Không gian khuyến khích hoạt động tương tác: Môi trường học tập tương tác trong đó có sự gắn kết giữa nhận thức với cảm xúc xã hội và hành vi của người học trong những tình huống học tập sống động. Quá trình học tập được diễn ra sôi động và có ý nghĩa trong môi trường học tập, có sự tương tác, người học có thể học tập lẫn nhau, người này có thể học tập kinh nghiệm của người khác, giá trị của mỗi cá nhân đều được thể hiện và được điều chỉnh để thích ứng và điều phối với nhau, với môi trường học.

- Không gian trải nghiệm: Giáo dục trải nghiệm là một triết lý giáo dục được nhiều nước trên thế giới vận dụng một cách thành công trong rèn luyện các kỹ năng ngôn ngữ. Không gian trải nghiệm đặc biệt được

đánh giá cao trong việc giúp HS huy động vốn từ để nói, viết, làm đầy thêm vốn sống và có thêm chất liệu cho hoạt động tạo lập ngôn bản. Kiến tạo không gian trải nghiệm cũng cho phép lan toả nguồn năng lượng tích cực, tươi mới, sinh động, hấp dẫn.

2.3.2. Xây dựng trò chơi học tập gắn với các kiểu bài viết đoạn văn

Mục đích: Đối với hoạt động rèn luyện kỹ năng viết đoạn văn, tư liệu trò chơi còn rất hiếm hoi. Chúng tôi kỳ vọng qua đề tài có thể xây dựng một “thư viện nhỏ” gồm các trò chơi học tập riêng biệt để rèn luyện kỹ năng viết, gắn với các kiểu bài viết đoạn văn cho học sinh lớp 3, giúp giáo viên có thêm nguồn tư liệu tham khảo để chủ động trong việc tổ chức dạy học. Các trò chơi cũng mong muốn hướng đến góp phần cải thiện không khí lớp học và thay đổi tư duy, phương pháp dạy học trong quá trình rèn kỹ năng viết đoạn văn ở lớp 3 theo chương trình 2018.

Quy trình xây dựng trò chơi học tập:

- Lựa chọn trò chơi: Căn cứ vào nội dung bài dạy, chúng tôi đề xuất một số trò chơi phù hợp. Các trò chơi này có thể được tổng hợp, sưu tầm từ các nguồn khác nhau hoặc thiết kế mới.

- Phân tích trò chơi, xác định mục đích và thời điểm sử dụng: Đây là công việc xem xét, dự kiến trò chơi nhằm mục đích gì, có thể sử dụng vào lúc nào, điều kiện để tổ chức chơi trên lớp đã đảm bảo chưa; khi chơi có cần hỗ trợ gì không... Tổ chức chơi vào thời gian thích hợp của bài học để vừa làm cho học sinh hứng thú học tập vừa hướng cho học sinh tiếp tục tập trung các nội dung khác của bài học một cách có hiệu quả.

- Thiết kế và chuẩn bị phương tiện hỗ trợ cần thiết: Cùng với các trò chơi đã được giới thiệu, tập hợp, chúng tôi đồng thời nêu dự kiến thời điểm đưa ra trò chơi, dự kiến những khó khăn có thể xảy ra trong quá trình chơi, những phương tiện hỗ trợ cần thiết và nếu có thì sẽ sử dụng như thế nào...

- Giới thiệu trò chơi, hướng dẫn cách chơi, phổ biến luật chơi: Căn cứ nội dung dạy học rèn kỹ năng viết đoạn văn và bối cảnh cụ thể, chúng tôi giới thiệu tên trò chơi, phổ biến thể lệ, quy định của trò chơi... Việc tạo hứng thú cho học sinh phụ thuộc vào nghệ thuật sư phạm của giáo viên và luôn được lưu ý, khuyến khích. Nếu không làm tốt khâu này, học sinh có thể không hứng thú, không hiểu thể lệ trò chơi, dễ phạm luật, thất bại dẫn đến chán nản, buồn xuôi.

- Khuyến nghị về tổ chức hoạt động chơi: Tùy vào độ khó của trò chơi, trình độ của học sinh và bối cảnh cụ thể để chúng tôi có những gợi ý, hỗ trợ, hướng dẫn phù hợp, kịp thời. Sự gợi ý, hướng dẫn đảm bảo vừa đủ để học sinh huy động tối đa vốn kiến thức, tích cực suy nghĩ, tìm cách lập luận logic để giải quyết...

- Đánh giá kết quả thực hiện: Công việc này được tiến hành sau giờ lên lớp, giáo viên được khuyến khích kiểm nghiệm lại tất cả các khâu, từ việc chọn, xây dựng trò chơi, chuẩn bị kế hoạch vận dụng giáo dục thông qua trò chơi cho tới việc tổ chức cho học sinh tham gia và kết quả mang lại cho học sinh sau khi chơi.

Ví dụ minh họa: Trò chơi: KIẾN THA MỜI

Địa chỉ vận dụng: Bài viết 2, SGK Tiếng Việt 3, bộ Cánh Diều, yêu cầu “Tả đồ vật” (tuần 12) (Lê, 2020).

BÀI VIẾT 2

Tả đồ vật

1. Nói với bạn về một đồ dùng trong nhà (hoặc đồ dùng học tập).

Gợi ý

- Đó là đồ dùng gì?
- Đặc điểm và ích lợi của nó là gì?
- Những người đã làm ra đồ dùng đó là ai?

85

- Mục đích: Trò chơi giúp thực hiện hoạt động có tính tiền đề trước khi học sinh thực hành viết đoạn. Thông qua các hoạt động nói nối tiếp, trò chơi giúp học sinh nêu bật các từ chỉ đặc điểm, ích lợi của đồ vật đã chọn. Trong thời gian 5 phút, học sinh cố gắng để huy động được vốn từ một cách đa dạng, phong phú cần cho việc tả đồ vật.

- Cách chơi: Mỗi nhóm chơi gồm 5 học sinh, đặt tên thành “Kiến trắng”, “Kiến lửa”, “Kiến đen”... và bốc thăm thẻ ảnh đồ vật (như sách giáo khoa gợi ý hoặc giáo viên chuẩn bị riêng) trong chiếc hộp đã được chuẩn bị sẵn. Trong thời gian 5 phút, những chú kiến nhỏ sẽ vừa nói vừa ghi vào bảng từ những từ chỉ đặc điểm và lợi ích của đồ vật. Giáo viên đánh giá sự tích cực, chăm chỉ của “đàn kiến” dựa vào quá trình tương tác, thảo luận và vốn từ huy động được.

- Thiết kế minh họa:

+ GV chuẩn bị chiếc hộp nhỏ đựng các thẻ in hình đồ vật (đồ dùng trong nhà hoặc đồ dùng học tập). Hình ảnh đồ vật được chọn cần giúp HS thấy được đặc điểm chính, các góc nhìn... thuận lợi cho việc huy động vốn từ. Ví dụ:



(1) Đèn bàn



(2) Đàn ghi ta



(3) Hộp bút



(4) Bình hoa



(5) Quạt điện



(6) Ghế lười

+ Học sinh tạo thành các “đàn kiến nhỏ”, chọn thẻ đồ vật ngẫu nhiên, nối tiếp nói và viết từ vào bảng chữ của nhóm mình. Ví dụ, nhóm “Kiến gió” bốc trúng thẻ số 3 sẽ nhanh chóng nối tiếp viết vào bảng chữ các từ ngữ chỉ đặc điểm hoặc lợi ích: [hộp bút] hình đoàn tàu, đựng bút, nắp đậy ngộ nghĩnh, màu xanh, có hình các ô cửa... Nhóm “Kiến cày” bốc trúng thẻ số 6 sẽ cùng nhau huy động các từ ngữ: [ghế lười] đỏ rực, (như) quả dâu tây/cà chua; điểm màu xanh và trắng, mềm mại, êm, dùng để ngồi, thoải mái...

3. KẾT LUẬN

Để vận dụng thành công mô hình Giáo dục thông qua trò chơi nhằm phát triển năng lực viết đoạn văn cho học sinh, giáo viên cần chú ý nắm chắc nội dung chương trình giáo dục phổ thông 2018 môn Tiếng Việt để chủ động xây dựng kế hoạch dạy học, xây dựng các không gian vui học viết văn phù hợp, đặc biệt là không gian trải nghiệm. Bên cạnh đó, cần xác định nội dung bài học ứng với kiểu bài đặc trưng để có biện pháp áp dụng các trò chơi dạy học hay các hoạt động rèn luyện viết văn theo đặc trưng kiểu bài phù hợp. Có quy trình rèn luyện năng lực viết đoạn văn chặt chẽ, xác định các nội dung trọng tâm cần rèn luyện và các chủ đề dạy học tương ứng, đồng thời chỉ ra được các biện pháp dạy học cụ thể, đặc trưng để giúp nhà giáo quản lý chặt chẽ các khâu của quá trình luyện tập; xây dựng được tiêu chí đánh giá, để định lượng, giám sát mức độ thuần thực của năng lực viết đoạn văn.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- Bộ Giáo dục và Đào tạo. (2018). *Chương trình giáo dục phổ thông môn Ngữ văn* (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).
- Hall, M. (2019). *Giáo dục thông qua trò chơi là gì và tại sao phải ứng dụng nó trong dạy học?* (Đ. T. Hiền, Dịch). Táo Giáo Dục.
- Lê, P. L. (2020). *Tổ chức trò chơi học tập trong dạy - học tiếng Việt 3*. Nhà xuất bản Đại học Quốc gia Hà Nội.
- Lê, P. N., & Đặng, K. N. (2007). *Phương pháp dạy học tiếng Việt ở tiểu học: Tài liệu đào tạo giáo viên tiểu học trình độ cao đẳng và đại học sư phạm*. Nhà xuất bản Giáo dục.
- McGonigal, J. (2011). *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. Penguin Books.

Play-based learning model for developing paragraph writing skills in third grade students

Nguyen Huynh Thanh Truc

Master's Student, University of Education, Hue University

ARTICLE INFO

Article history:

Received: 28 January 2023

Received in revised form: 10 April 2023

Accepted: 14 April 2023

Published: 20 August 2026

Keywords:

Play-based learning;

Writing skills;

Paragraph;

Third-grade.

Corresponding author:

Nguyen Huynh Thanh Truc

E-mail address:

pytrucnht@gmail.com

ABSTRACT

Play-based learning is introduced as an effective learning model in many countries worldwide, but its effectiveness is particularly relevant to elementary education due to its suitability for both the target audience and content, as well as implementation methods. Through theoretical and practical research, the article analyzes the significance of applying this model to develop paragraph writing skills for third-grade students, in order to stimulate creative writing interests and increase interaction effectiveness with specific topics.