

Sử dụng trò chơi trong dạy học môn Đạo đức lớp 3

Nguyễn Việt Đại*

*Trường Tiểu học Tô Hiến Thành, Huyện Đan Phượng, TP. Hà Nội

Received: 9/12/2023; Accepted: 17/12/2023; Published: 25/12/2023

Abstract: In teaching 3rd grade Ethics in elementary schools today, teachers can use many different means, of which games can be said to be one of the effective teaching means. This article focuses on showing the forms of using games associated with the process of organizing students' learning activities in class. In each format, there are examples to illustrate the theoretical issues presented.

Keywords: Game, ethics, warm up, explore, practice.

1. Đặt vấn đề

Trong các khâu khác nhau của quá trình dạy học và giáo dục nói chung, việc sử dụng và tổ chức các dạng trò chơi là hết sức cần thiết và đang cho thấy hiệu quả. Cách thức này không chỉ góp phần đa dạng hóa các hình thức tổ chức dạy học theo hướng phát huy tính tích cực, tính tò mò, sáng tạo của người học mà còn góp phần thay đổi bầu không khí học tập, gây niềm đam mê hứng thú ở người học. Mối quan hệ giữa giáo viên (GV) và học sinh (HS) với nhau cũng trở nên thân thiện hơn, cởi mở hơn nhờ tương tác tích cực mà hoạt động của các nhóm (hay đội chơi) mang lại. Đặc biệt, đối với HS lớp 3 với đặc điểm tâm sinh lý và trình độ nhận thức rất đặc trưng, việc sử dụng trò chơi có tác dụng to lớn trong việc thực hiện các yêu cầu cần đạt cho mỗi chủ đề ở tất cả các môn học, hoạt động trải nghiệm, trong đó có môn Đạo đức. Để sử dụng tốt phương tiện dạy học này, GV cần nắm được các hình thức tổ chức ứng với các hoạt động lớn trong tiến trình của một bài dạy. Vì mỗi một hình thức sẽ có những yêu cầu riêng trong quá trình khai thác và sử dụng.

2. Nội dung nghiên cứu

Trò chơi là hoạt động vui chơi có luật, có quy tắc, có nhiệm vụ, yêu cầu tức là hoạt động vui chơi có tổ chức và thiết kế. Trò chơi có tính chất cạnh tranh và có thách thức đối với người tham gia. Trò chơi trong dạy học có thể hiểu một cách khái quát là một phương thức, cách thức truyền tải một thông điệp, nội dung cụ thể nào đó đến người học thông qua hình thức trò chơi, từ đó ý nghĩa và nội dung của bài học được truyền tải đến người học một cách nhẹ nhàng nhưng sâu sắc, dễ hiểu. Hay nói cách khác, trò chơi trong dạy học là ‘chiếc cầu nối’ hữu hiệu và thân thiện nhất, tự nhiên nhất giữa người dạy và người học trong giải quyết nhiệm vụ chung và cùng hướng tới đạt mục tiêu bài học. Thông qua các trò chơi giáo

dục đúng nghĩa, mang tính khám phá sẽ kích thích HS nỗ lực tìm tòi, khả năng đáp ứng thông minh tiềm tàng ở mỗi HS tham gia sẽ được hình thành. Xuất phát từ tiến trình dạy học và vai trò của trò chơi, đối với môn Đạo đức lớp 3, trò chơi thường được sử dụng ở những dạng sau:

2.1. Sử dụng trò chơi để khởi động

Trước khi vào nội dung chính của bài học, GV thường dùng lời nói để giới thiệu về nội dung bài học mới để dẫn dắt, tạo tâm thế tiếp nhận bài học và kích thích sự hứng khởi của HS. Sử dụng trò chơi, GV sẽ dẫn dắt HS vào nội dung bài học bằng việc tổ chức một hoạt động vui chơi với nhân tố trung tâm là một trò chơi. Dưới sự hướng dẫn và tổ chức của GV, HS sẽ tham trò chơi một cách vui tươi và cùng nhau rút ra những vấn đề được đặt ra từ những câu hỏi gợi ý của GV. Thực chất đây là hình thức GV dùng một trò chơi có nội dung phù hợp với chủ đề bài học để khơi gợi vấn đề sắp được nghiên cứu. Từ nội dung và ý nghĩa của trò chơi, GV làm rõ chủ đề bài học bằng những câu hỏi có tính định hướng nhằm chuẩn bị tâm thế tiếp nhận bài học mới cho HS.

Ví dụ, để khởi động cho chủ đề “Khám phá bản thân” (Đạo đức 3), GV có thể tổ chức cho HS tham gia trò chơi “Thám tử nhí” với luật chơi và cách thức tổ chức như sau:

- GV sẽ lấy ngẫu nhiên một lá thăm trong hộp và đọc thông tin trong lá thăm. Lá thăm này mô tả về một bạn “bí mật” trong lớp và yêu cầu HS đóng vai làm “thám tử” để tìm ra người “bí mật” là ai trong lớp. Thời gian cho mỗi lượt phán đoán là 10 giây theo hiệu lệnh. Kết thúc hiệu lệnh, HS gọi tên người “bí mật”. Nếu câu trả lời của HS và đáp án của GV giống nhau, HS sẽ được nhận một huy hiệu “Thám tử nhí”; nếu quá thời gian quy định mà câu trả lời chưa chính xác thì GV sẽ mời HS khác nêu phán đoán và thời gian đưa ra quyết định chỉ còn 5 giây cho một lượt đoán.



Minh họa trò chơi “Thám tử nhí”

- GV tổ chức cho HS chơi, HS xung phong tham gia. GV quan sát để kịp thời hướng dẫn hoặc gợi ý thêm, khuyến khích HS cổ vũ nhau để tạo không khí vui vẻ, tích cực.

- Sau khi trò chơi kết thúc, GV tổ chức thảo luận toàn lớp. GV đặt câu hỏi: Vì sao em đoán đó là bạn ...? GV tạo điều kiện cho HS phát biểu thoải mái, vui vẻ. Sau đó, dựa vào ý kiến của HS để phân tích về điểm mạnh, điểm yếu luôn có ở mỗi người. Có thể đặt thêm câu hỏi gợi mở để khai thác kinh nghiệm, vốn sống ở HS: Theo em, điểm mạnh là gì, điểm yếu là gì?. GV mời 2, 3 HS trả lời và HS nhận xét lẫn nhau.

- GV tổng kết, khen ngợi những ý kiến hay của HS và dẫn dắt vào chủ đề bài học.

2.2. Sử dụng trò chơi để khám phá tri thức

Đây là hình thức sử dụng khá phổ biến, GV trên cơ sở yêu cầu cần đạt của chủ đề/bài học tiến hành tổ chức cho HS tham gia chơi. Kết thúc trò chơi, GV phải kết luận được những nội dung tri thức nhằm đáp ứng được mục tiêu đặt ra. Trong quá trình tổ, GV cần phải tạo điều kiện cho toàn bộ HS trong lớp tham gia để phát huy tính tích cực, sáng tạo, chủ động, tự giác của HS toàn lớp. Ngoài ra, có thể sáng tạo thêm các thiết bị, công cụ nhằm tăng tính hấp dẫn của trò chơi trong quá trình tổ chức.

Ví dụ, để tổ chức cho HS khám phá kiến thức của chủ đề “Em yêu Tổ quốc Việt Nam” (Đạo đức 3) nhằm thực hiện yêu cầu cần đạt là “Nêu được một số nét cơ bản về vẻ đẹp của đất nước, con người Việt Nam”, GV có thể tổ chức cho HS tham gia trò chơi “Đất nước của em” với luật chơi và cách thức như sau:

- GV chia lớp thành nhiều nhóm, mỗi nhóm 6 - 8 HS, lần lượt các nhóm sẽ nhận được một xấp phiếu có ghi tên về những địa danh, nhân vật, phong tục truyền thống, món ăn, loại hình nghệ thuật,.. của Việt Nam và của các nước khác trên thế giới. Nhiệm vụ của các nhóm là thảo luận để chọn ra những phiếu có nội dung liên quan đến đất nước của mình. Trong một khoản thời gian nhất định, nếu nhóm nào có được nhiều đáp án đúng nhất sẽ dành chiến thắng.

- Trong quá trình chơi, HS được tự do thảo luận để chọn ra những đáp án đúng nhất.

- GV cổ vũ động viên các nhóm tham gia trò chơi đảm bảo công bằng, khách quan, vui tươi.

- Sau khi chơi xong, GV tổ chức cho HS trả lời các câu hỏi: Nội dung trên phiếu thể hiện điều gì của đất nước ta? Hãy cho biết cảm nhận của em về những vẻ đẹp của các phong cảnh, danh nhân, phong tục có trên phiếu.

- GV tổng kết nhấn mạnh về những nét đẹp đáng tự hào của đất nước Việt Nam trên nhiều phương diện như phong tục, tập quán, trang phục, danh lam thắng cảnh.. để qua đó giúp HS khám phá ra những vẻ đẹp của Tổ quốc Việt Nam.

2.3. Sử dụng trò chơi để luyện tập

Luyện tập là một trong những hoạt động quan trọng trong tiến trình lên lớp. Ở hoạt động này, GV tổ chức cho HS thực hiện các bài tập nhận thức nhằm củng cố những nội dung tri thức đã được hình thành ở phần khám phá. Trong các phương pháp dạy học được sử dụng ở hoạt động này, người GV có thể sử dụng phương pháp trò chơi nhằm giúp HS khắc sâu tri thức trong một bầu không khí tươi vui để nhớ lâu và tạo điều kiện thuận lợi cho hoạt động vận dụng, thực hành sau đó. Ví dụ, để tổ chức cho HS luyện tập chủ đề “Tích cực hoàn thành nhiệm vụ” (Đạo đức 3), GV có thể tổ chức cho HS tham gia trò chơi “Em chăm việc lớp, em giỏi việc trường” với luật chơi và tiến trình tổ chức như sau:

- GV chia lớp thành hai đội (A và B), phổ biến cách chơi như sau: hai đội sẽ luân phiên kể các nhiệm vụ của HS, nhiệm vụ nào đã kể rồi sẽ không kể lại, nếu kể trùng lặp sẽ không được tính.

- HS thực hiện trò chơi.

- Sau khi hai đội kể hết nhiệm vụ, một số bạn đại diện trong đội chia sẽ về cách thực hiện những nhiệm vụ đó.



Minh họa trò chơi “Em chăm việc lớp, em giỏi việc trường”

(Xem tiếp trang 189)

dạng, tạo ra các cơ hội học tập để giúp sinh viên học tập một cách chủ động hơn, hứng thú hơn và áp dụng được các kỹ năng tiếng Anh một cách tự tin hơn. Ngoài ra, khi áp dụng phương pháp học chủ động thì giáo viên có thể khơi gợi được động lực nội tại của sinh viên. Đó là yếu tố liên quan đến sự tự nhận thức của sinh viên về nhiệm vụ trước mắt, là sự quan tâm, thái độ, nhận thức về việc cần tham gia tích cực hoạt động tại lớp và về nhiệm vụ cần hoàn thành tại nhà, từ đó kết quả của sinh viên sẽ được cải thiện và tiến bộ nhiều.

Việc sử dụng mỗi phương pháp giảng dạy và học tập đều những mặt thuận lợi và khó khăn riêng, vì vậy giáo viên cũng cần linh hoạt khi áp dụng sao cho mặt thuận lợi được vượt trội, cho phù hợp với từng đối tượng sinh viên. Ngoài ra, việc sử dụng các công cụ công nghệ và đa phương tiện cũng giúp ích trong việc nâng cao không khí lớp học, từ đó nâng cao trải nghiệm học tập tích cực. Bằng cách này, mỗi học sinh đều tích cực tham gia vào quá trình học tập. Giáo viên có thể sử dụng phim, video, trò chơi và các

hoạt động vui chơi khác để nâng cao hiệu quả của quá trình học tập chủ động. Việc sử dụng công nghệ cũng kích thích ý tưởng học tập tích cực trong “thế giới thực” vì nó bắt chước việc sử dụng công nghệ bên ngoài lớp học. Việc kết hợp công nghệ kết hợp với học tập tích cực đã được nghiên cứu và tìm thấy mối liên hệ giữa việc sử dụng và gia tăng hành vi tích cực, tăng hiệu quả học tập, “động lực” cũng như sự kết nối giữa học sinh và thế giới bên ngoài.

Tài liệu tham khảo

1. Bonwell, C.; Eison, J. (1991). *Active Learning: Creating Excitement in the Classroom* AEHE-ERIC Higher Education Report No. 1. Washington, D.C.: Jossey-Bass. ISBN 978-1-878380-08-1.

2. Kritzerow P. (1990). *Active learning in the classroom: The use of group role plays*. Teaching sociology, 223-225.

3. Osborn, (1963). *The responsive classroom discussion: The inclusion of all students*. In: A. Anderson (Ed), *Mainstreaming Digest*. College Park: University of Maryland Press, 109-113.

Sử dụng trò chơi trong dạy học.....(tiếp theo trang 56)

- Kết thúc trò chơi, GV liên hệ với trách nhiệm của HS nhằm giúp HS củng cố lại đơn vị kiến thức thuộc yêu cầu cần đạt “Hoàn thành nhiệm vụ đúng kế hoạch, có chất lượng”.

Trên đây là ba dạng thức chủ yếu của việc sử dụng trò chơi trong dạy học môn Đạo đức lớp 3 ở trường tiểu học hiện nay. Mỗi một dạng có thể có những yêu cầu riêng về quy trình tổ chức. Tuy nhiên, dù sử dụng ở dạng nào cũng đều phải đảm bảo một số yêu cầu sư phạm sau đây:

- Trò chơi được chọn phải phù hợp với yêu cầu cần đạt của bài học.

- Việc tổ chức phải tạo được không khí hấp dẫn cho HS trong quá trình thực hiện.

- Sau khi tổ chức rất cần có hệ thống câu hỏi để khai thác nội dung, ý nghĩa của trò chơi.

- Cần đảm bảo tính an toàn và sự thân thiện của HS khi tham gia chơi, tránh tình trạng mâu thuẫn giữa các đội chơi vì thành tích.

- GV cần công bằng, khách quan trong đánh giá và phân định thắng thua giữa các đội trong quá trình tổ chức.

3. Kết luận

Thiết kế bài giảng theo phương pháp cùng tham gia, phương pháp cùng nhau hoạt động là cách thức, con đường để đổi mới phương pháp dạy học trong

môn Đạo đức lớp 3. Trò chơi với tư cách là hạt nhân của phương pháp trò chơi được xem là một trong những phương tiện có nhiều ưu điểm trong dạy học. Phương tiện này có rất nhiều ưu điểm, nó tỏ ra rất phù hợp với đặc thù tri thức của môn học, mang nhiều ý nghĩa và tác dụng trong nhà trường tiểu học, nó tạo môi trường thuận lợi để phát triển khả năng làm việc nhóm, giao tiếp, tính cách nhận thức và tư duy của HS; có ưu thế trong việc phát triển nhân cách của từng cá nhân. Chính những tác dụng lớn lao này mà nhiều nhà giáo dục đã khuyến khích sử dụng phương pháp này trong nhà trường tiểu học, trong đó có môn Đạo đức lớp 3.

Tài liệu tham khảo

1. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2018), *Chương trình Giáo dục phổ thông môn Giáo dục công dân*, Hà Nội.

2. Nguyễn Xuân Đức (2012), *Văn học dân gian trong nhà trường*, NXB Văn hóa Dân tộc, Hà Nội.

4. Đỗ Tất Thiên (chủ biên) (2022), *Đạo đức 3*, NXB Đại học Sư phạm, TP. Hồ Chí Minh.

5. Mai Mỹ Hạnh - Phạm Quỳnh (Đồng chủ biên) (2022), *Đạo đức 3*, NXB Giáo dục Việt Nam, Hà Nội.

6. Trần Thành Nam (chủ biên) (2022), *Đạo đức 3*, NXB Giáo dục Việt Nam, Hà Nội.