TRƯỜNG ĐẠI HỌC HOA LƯ
KHOA SƯ PHẠM TIỂU HỌC - MẦM NON

Nguyễn Thị Tuệ

KHÓA LUẬN TỐT NGHIỆP

THIẾT KẾ TRÒ CHƠI HỌC TẬP TRONG DẠY HỌC MÔN TIẾNG VIỆT LỚP 2

Mã sinh viên: 2652020585
Ngành: Giáo dục Tiểu học

NINH BÌNH, 2026

TRƯỜNG ĐẠI HỌC HOA LƯ
KHOA SƯ PHẠM TIỂU HỌC - MẦM NON

Nguyễn Thị Tuệ

KHÓA LUẬN TỐT NGHIỆP

THIẾT KẾ TRÒ CHƠI HỌC TẬP TRONG DẠY HỌC MÔN TIẾNG VIỆT LỚP 2

Mã sinh viên: 2652020585
Ngành: Giáo dục Tiểu học

Người hướng dẫn: ThS. Bùi Thị Hồng

NINH BÌNH, 2026

LỜI CẢM ƠN

Trước hết, em xin bày tỏ lòng biết ơn sâu sắc tới Ban Giám hiệu Trường Đại học Hoa Lư, Quý Thầy (Cô) trong Khoa Sư phạm Tiểu học - Mầm non đã tạo điều kiện thuận lợi, đồng hành và hỗ trợ em trong suốt quá trình học tập và thực hiện khóa luận tốt nghiệp.

Em xin chân thành cảm ơn Quý Thầy (Cô) và các em học sinh Trường Tiểu học Nam Thành – Phường Hoa Lư và Trường Tiểu học Yên Nhân – xã Yên Từ, tỉnh Ninh Bình đã nhiệt tình giúp đỡ, tạo điều kiện cho em trong quá trình khảo sát, tìm hiểu thực tế, từ đó góp phần quan trọng vào việc hoàn thành đề tài này.

Đặc biệt, em xin bày tỏ lòng biết ơn sâu sắc tới cô Bùi Thị Hồng - Giảng viên Khoa Sư phạm Tiểu học - Mầm non, người đã tận tình hướng dẫn, chỉ bảo em trong suốt quá trình thực hiện đề tài. Cô không chỉ là người định hướng mà còn là nguồn động viên, khích lệ em vững tin theo đuổi mục tiêu nghiên cứu.

Dù em đã cố gắng để hoàn thiện đề tài một cách tốt nhất, nhưng do giới hạn về thời gian và kinh nghiệm, khóa luận không tránh khỏi những thiếu sót. Em rất mong nhận được sự góp ý quý báu từ Quý Thầy (Cô) và các bạn để nội dung được hoàn thiện hơn.

Em xin chân thành cảm ơn!

Ninh Bình, ngày 25 tháng 5 năm 2026

Sinh viên

Nguyễn Thị Tuệ

LỜI CAM ĐOAN

Tôi xin cam đoan đề tài khóa luận tốt nghiệp *"Thiết kế trò chơi học tập trong dạy học môn Tiếng Việt lớp 2"* là công trình nghiên cứu khoa học của riêng tôi.

Toàn bộ nội dung và kết quả trình bày trong khóa luận là trung thực, không sao chép dưới bất kì hình thức nào từ các công trình nghiên cứu khác. Các tài liệu, số liệu, trích dẫn sử dụng trong khóa luận (nếu có) đều được ghi rõ nguồn và thực hiện đúng quy định về trích dẫn tài liệu tham khảo. Tôi xin chịu trách nhiệm về sự cam đoan này.

Ninh Bình, ngày 25 tháng 5 năm 2026

Sinh viên

Nguyễn Thị Tuệ

XÁC NHẬN CỦA NGƯỜI HƯỚNG DẪN KHOA HỌC

Đề tài khóa luận tốt nghiệp *"Thiết kế trò chơi học tập trong dạy học môn Tiếng Việt lớp 2"* là công trình nghiên cứu của sinh viên Nguyễn Thị Tuệ, nội dung trong đề tài chưa công bố trong bất kì công trình nào khác. Trong đề tài có sự tham khảo một số tài liệu có nguồn gốc và được trích dẫn rõ ràng.

Đề tài đã được chỉnh sửa theo góp ý của Hội đồng chấm khóa luận tốt nghiệp ngày 20/5/2026.

Ninh Bình, ngày 25 tháng 5 năm 2026

Người hướng dẫn

ThS. Bùi Thị Hồng

BẢNG KÍ HIỆU, CHỮ VIẾT TẮT

STT	Viết tắt	Viết đầy đủ
1	CT GDPT	Chương trình Giáo dục phổ thông
2	GV	Giáo viên
3	HS	Học sinh
4	NXB	Nhà xuất bản
5	PP	Phương pháp
6	PPDH	Phương pháp dạy học
7	SGK	Sách giáo khoa
8	SGV	Sách giáo viên
9	TCHT	Trò chơi học tập

DANH MỤC CÁC BẢNG BIỂU, ĐỒ THỊ

Bảng 1.1. Yêu cầu cần đạt về năng lực đặc thù môn Tiếng Việt lớp 2 theo Chương trình GDPT 2018 25
Bảng 1.2. Nội dung dạy học môn Tiếng Việt lớp 2 29
Bảng 1.3. Sự cần thiết của việc sử dụng PP TCHT 39
Bảng 1.4. Mức độ sử dụng PP TCHT trong dạy học môn Tiếng Việt 40
Bảng 1.5. Mức độ tích cực của học sinh khi tham gia TCHT 41
Bảng 1.6. Các hoạt động sử dụng TCHT trong giờ dạy 42
Bảng 1.7. Nguồn tham khảo TCHT 42
Bảng 1.8. Phương tiện hỗ trợ thiết kế TCHT 43
Bảng 1.9. Hình thức tổ chức TCHT 44
Bảng 1.10. Loại hình TCHT 45
Bảng 1.11. Khó khăn khi thiết kế TCHT 46
Bảng 1.12. Khó khăn khi tổ chức TCHT 47
Bảng 1.13. Hiệu quả của việc sử dụng PP TCHT 48
Bảng 1.14. Nhu cầu của GV về việc tham khảo tài liệu TCHT 49
Bảng 1.15. Mức độ tham gia TCHT của HS trong môn Tiếng Việt 50
Bảng 1.16. Mức độ yêu thích của học sinh đối với trò chơi học tập 51
Bảng 1.17. Hình thức tổ chức trò chơi học tập mà học sinh yêu thích 51
Bảng 1.18. Loại hình trò chơi học tập mà học sinh hứng thú 52
Bảng 1.19. Những khó khăn của học sinh khi tham gia TCHT 53
Bảng 1.20. Thời điểm học sinh yêu thích tham gia trò chơi học tập 53
Bảng 1.21. Thời lượng trò chơi học tập phù hợp với học sinh 54
Bảng 1.22. Những lợi ích mà trò chơi học tập mang lại cho học sinh 54
Bảng 1.23. Mức độ hiểu bài của học sinh khi học thông qua TCHT 55
Bảng 1.24. Vai trò của TCHT đối với hứng thú học tập của HS 55
Bảng 1.25. Nhu cầu của học sinh về việc đa dạng hóa trò chơi học tập 56
Bảng 2.1. Thống kê một số TCHT trong dạy học môn Tiếng Việt lớp 2 (Bộ sách kết nối tri thức với cuộc sống 64
Bảng 3.1. Kết quả kiểm tra kiến thức sau thực nghiệm (Bài 12: Mở rộng vốn từ về vật nuôi; Câu nêu đặc điểm của các loài vật 116
Hình 3.1. Biểu đồ so sánh kết quả kiểm tra kiến thức sau thực nghiệm (Bài 12: Mở rộng vốn từ về vật nuôi; Câu nêu đặc điểm của các loài vật 116

Bảng 3.2. Kết quả kiểm tra kiến thức sau khi HS học xong (Bài 12: Mở rộng vốn từ về vật nuôi; Câu nêu đặc điểm của các loài vật..... 117
Bảng 3.2. Kết quả kiểm tra kiến thức sau thực nghiệm (Bài 12: Viết đoạn văn kể về hoạt động của con vật 118
Hình 3.3. Biểu đồ so sánh kết quả kiểm tra kiến thức sau thực nghiệm (Bài 12: Viết đoạn văn kể về hoạt động của con vật 118
Bảng 3.3. Cảm xúc của HS trong tiết học 119
Bảng 3.4. Mức độ hiểu bài của HS 120
Bảng 3.5. Mức độ tham gia các trò chơi học tập của HS 120
Bảng 3.6. Cơ hội nêu ý kiến, trình bày suy nghĩ của HS 120

MỤC LỤC

MỞ ĐẦU **1**
1. Lí do chọn đề tài **1**
2. Tổng quan tình hình nghiên cứu **2**
3. Mục đích và nhiệm vụ nghiên cứu **9**
4. Đối tượng và phạm vi nghiên cứu **10**
5. Phương pháp nghiên cứu **10**
6. Ý nghĩa khoa học và ý nghĩa thực tiễn **11**
Chương 1: CƠ SỞ LÍ LUẬN VÀ THỰC TIỄN CỦA VIỆC THIẾT KẾ TRÒ CHƠI HỌC TẬP TRONG DẠY HỌC MÔN TIẾNG VIỆT LỚP 2 .. **12**
1.1. Cơ sở lí luận **12**
1.1.1. Một số khái niệm công cụ 12
1.1.2. Khái quát về trò chơi học tập trong dạy học ở tiểu học 15
1.1.3. Chương trình dạy học môn Tiếng Việt lớp 2 25
1.1.4. Đặc điểm của học sinh lớp 2 chi phối việc thiết kế, tổ chức trò chơi học tập trong dạy học 35
1.2. Cơ sở thực tiễn **37**
1.2.1. Khái quát về quá trình khảo sát 37
1.2.2. Kết quả khảo sát 39
Tiểu kết chương 1 ..... **58**
Chương 2: THIẾT KẾ TRÒ CHƠI HỌC TẬP TRONG DẠY HỌC MÔN TIẾNG VIỆT LỚP 2 ..... **60**
2.1. Các nguyên tắc thiết kế trò chơi học tập trong dạy học môn Tiếng Việt lớp 2 ..... **60**
2.1.1. Nguyên tắc đảm bảo tính mục tiêu 60
2.1.2. Nguyên tắc đảm bảo tính thực tiễn 61
2.1.3. Nguyên tắc đảm bảo tính khả thi 61
2.1.4. Nguyên tắc đảm bảo tính tích cực, sáng tạo của học sinh trong học tập 61
2.2. Quy trình thiết kế trò chơi học tập trong dạy học môn tiếng việt lớp 2 ..... **62**
2.2.1. Xác định mục đích của trò chơi học tập 62
2.2.2. Xác định thời điểm tổ chức trò chơi học tập 63
2.2.3. Xác định thời gian thực hiện trò chơi học tập 63
2.2.4. Đặt tên và xây dựng nội dung trò chơi học tập 63

2.2.5. Xây dựng cách chơi, luật chơi và dự kiến phương tiện chơi 64
2.2.6. Tổng kết trò chơi..... 64
2.3. Thiết kế một số trò chơi học tập trong dạy học môn tiếng việt lớp 2 64
2.3.1. Thiết kế trò chơi trong hoạt động Đọc..... 68
2.3.2. Thiết kế trò chơi trong hoạt động Viết 76
2.3.3. Thiết kế trò chơi trong hoạt động Luyện tập 85
2.3.4. Thiết kế trò chơi trong Nói và Nghe..... 101
2.4. Một số lưu ý sư phạm khi thiết kế và tổ chức trò chơi học tập trong dạy học môn Tiếng Việt lớp 2. 110
Tiểu kết chương 2 112
Chương 3: THỰC NGHIỆM SƯ PHẠM 114
3.1. Mục đích thực nghiệm 114
3.2. Đối tượng và phạm vi thực nghiệm 114
3.3. Nội dung thực nghiệm..... 114
3.4. Tiến hành thực nghiệm..... 115
3.5. Kết quả thực nghiệm..... 116
3.6. Đánh giá và kết luận 120
Tiểu kết chương 3 122
KẾT LUẬN VÀ KIẾN NGHỊ..... 124
TÀI LIỆU THAM KHẢO..... 126
PHỤ LỤC 129

MỞ ĐẦU

1. Lí do chọn đề tài

Đổi mới PPDH theo hướng phát huy tính tích cực, chủ động sáng tạo của người học là nội dung quan trọng nhằm cải cách căn bản, toàn diện nền giáo dục nước ta, đồng thời góp phần giải quyết vấn đề chiến lược con người trong thời đại mới. Trong CT GDPT tổng thể (2018) đã nêu rõ quan điểm chỉ đạo: "Các môn học và hoạt động giáo dục trong nhà trường áp dụng các PP tích cực hóa hoạt động của HS, trong đó GV đóng vai trò tổ chức, hướng dẫn hoạt động cho HS, tạo môi trường học tập thân thiện và những tình huống có vấn đề để khuyến khích HS tích cực tham gia vào các hoạt động học tập, tự phát hiện năng lực, nguyện vọng của bản thân, rèn luyện thói quen và khả năng tự học, phát huy tiềm năng và những kiến thức, kĩ năng đã tích lũy được để phát triển" [3; tr.32].

Trong hệ thống giáo dục quốc dân, tiểu học là bậc học nền tảng, đặt nền móng cho sự phát triển toàn diện nhân cách con người. Vì vậy, HS cần được rèn luyện kĩ năng tư duy, giải quyết vấn đề, từng bước kiến tạo và chiếm lĩnh tri thức. Để thực hiện được điều đó, thông qua mỗi bài học, môn học, người GV cần thiết kế, xây dựng những hoạt động dạy học theo phương châm "Thầy thiết kế - Trò thi công" nhằm phát triển năng lực và phẩm chất của HS, đồng thời, giúp GV nâng cao năng lực chuyên môn, nghiệp vụ.

Ở trường tiểu học, Tiếng Việt là môn học có vị trí quan trọng hàng đầu, giúp trang bị cho HS những kiến thức, kĩ năng sử dụng tiếng Việt, phát triển tư duy ngôn ngữ. Vì vậy, tạo hứng thú học tập Tiếng Việt cho HS tiểu học là việc làm vô cùng cần thiết. Chỉ khi có hứng thú thật sự đối với việc học tập, các em mới thấy được sự hấp dẫn của nội dung tri thức tiếng Việt cũng như PP khám phá ra nội dung đó. Nhiều nghiên cứu đã khẳng định rằng vận dụng TCHT trong dạy học Tiếng Việt giúp HS hình thành năng lực nghe – nói – đọc – viết một cách tự nhiên, sinh động, khơi dậy hứng thú và niềm say mê học tập của các em.

Ở bậc tiểu học, không ít HS tiểu học gặp khó khăn trong việc tiếp thu kiến thức môn Tiếng Việt, nhất là ở các nội dung yêu cầu kĩ năng đọc hiểu, viết câu, đoạn văn, diễn đạt ý tưởng. Các em đang trong giai đoạn phát triển tư duy cụ thể,

khả năng tập trung chưa cao, rất dễ thu hút bởi các hoạt động mang tính trực quan, sinh động, đặc biệt là trò chơi. Vì vậy, việc đưa TCHT vào giảng dạy môn Tiếng Việt sẽ là hướng đi hiệu quả, thiết thực. TCHT không chỉ là một hình thức giải trí mang tính giáo dục mà còn là PPDH tích cực, sáng tạo. Khi được thiết kế phù hợp, trò chơi không chỉ giúp giờ học trở nên sinh động, hấp dẫn, khơi gợi tính tò mò mà còn góp phần phát triển năng lực tư duy, giao tiếp và hợp tác của HS - những yếu tố cốt lõi trong giáo dục hiện nay. Đặc biệt, với HS lớp 2 – đối tượng mới chuyển từ giai đoạn "học đọc, học viết" sang "học để đọc, học để viết", thì việc thiết kế các TCHT phù hợp sẽ giúp các em vượt qua những khó khăn ban đầu, phát triển năng lực sử dụng tiếng Việt một cách toàn diện.

Xuất phát từ những lí do trên, chúng tôi chọn nghiên cứu đề tài ***"Thiết kế trò chơi học tập trong dạy học môn Tiếng Việt lớp 2"*** với mong muốn góp phần đổi mới PPDH, nâng cao hiệu quả dạy học môn Tiếng Việt, phù hợp với định hướng giáo dục hiện nay.

2. Tổng quan tình hình nghiên cứu

2.1. Trên thế giới

Đại diện tiêu biểu cho khuynh hướng sử dụng trò chơi dạy học như một phương tiện phát triển toàn diện cho trẻ em là nhà sư phạm nổi tiếng người Tiệp Khắc I.A. Komenxki (1592–1670) [3].Trong công trình "*Didactica Magna*" (Đại giáo học luận), ông cho rằng trò chơi là hình thức hoạt động cần thiết, phù hợp với bản chất và khuynh hướng tự nhiên của trẻ. Theo ông, TCHT không chỉ là hoạt động vui chơi đơn thuần mà còn là một dạng hoạt động trí tuệ nghiêm túc, nơi mọi khả năng của trẻ em được phát huy, phát triển và mở rộng vốn hiểu biết.

Trong nền giáo dục cổ điển, ý tưởng vận dụng trò chơi vào dạy học cũng được thể hiện rõ nét trong hệ thống giáo dục của nhà sư phạm người Đức Friedrich Phroebel (1782–1852). Tiêu biểu như công trình *"Giáo dục con người"* xuất bản năm 1826 [7], ông cho rằng "Trò chơi là hình thức cao nhất của sự phát triển trong thời thơ ấu, bởi trong trò chơi, đứa trẻ thể hiện cuộc sống nội tâm của mình trong một hình thức tự do nhất". Friedrich Phroebel cũng khẳng định nhà giáo dục chỉ cần phát triển cái vốn có sẵn của trẻ, đồng thời, ông đề cao vai trò giáo dục của

trò chơi trong quá trình phát triển thể chất, làm vốn ngôn ngữ cũng như phát triển tư duy, trí tưởng tượng của trẻ.

Nhà giáo dục người Ý - Maria Moontessori (1870 – 1952) - cho rằng trẻ em có khả năng tự học nếu được đặt trong một môi trường giàu kích thích, tự do, nhưng có trật tự. Quan điểm này được bà trình bày rõ trong công trình nổi tiếng "*Phương pháp giáo dục khoa học áp dụng cho việc giáo dục trẻ nhỏ trong Nhà trẻ*" [6] xuất bản năm 1909 tại Ý. Trong tác phẩm, bà nhấn mạnh rằng trẻ học tập hiệu quả nhất khi trẻ được tự do khám phá, trải nghiệm và thực hành thông qua các hoạt động phù hợp với nhu cầu phát triển tự nhiên của mình. Trên cơ sở đó, bà đã thiết kế hệ thống TCHT và tài liệu dạy học nhằm rèn luyện và phát triển các giác quan cho trẻ em trong học tập và sinh hoạt hàng ngày.

Nhà tâm lí học Xô Viết L.S. Vygotsky (1896 – 1934) cũng được coi là một trong những người đặt nền móng lí luận cho việc nghiên cứu trò chơi trong trường học. Ông đã nghiên cứu và đưa ra một số luận điểm: Khẳng định bản chất xã hội và tính hiện thực của trò chơi trẻ em; Khẳng định vai trò trung tâm của trò chơi trẻ em đối với sự phát triển tâm lí của trẻ; Trò chơi chính là động lực phát triển và tạo ra "vùng phát triển gần" [9].

Từ nửa sau thế kỉ XX, vấn đề TCHT ngày càng được nghiên cứu mở rộng, chuyên sâu. Năm 1966, I.V.Lepkôp có công trình: "Thiết kế TCHT cho HS trong quá trình tiến hành các bài tập nghiên cứu về địa phương" [4]. Năm 1971, G.I.Sukina với nghiên cứu: "Thiết kế TCHT trong khoa học giáo dục" [8]. Trong đó, TCHT được khẳng định là một PPDH đặc thù, giúp HS tiếp nhận tri thức mới, đồng thời tác giả đã thiết kế các "tiết học – trò chơi" cùng với những yêu cầu khi xây dựng chúng.

Năm 1976, Marcôva A.K đã nghiên cứu vấn đề "Tác dụng của việc giảng dạy TCHT đối với nhận thức của HS" [5]. Trong nghiên cứu này, bà chỉ ra ảnh hưởng tích cực của TCHT đối với sự phát triển tư duy và hứng thú nhận thức của HS, đồng thời đưa ra cấu trúc của TCHT cũng như quy trình thiết kế TCHT. Marcôva khẳng định rằng "TCHT là hình thức tổ chức hoạt động học mang tính chủ động, sáng tạo, giúp HS lĩnh hội tri thức một cách tự nhiên và hiệu quả".

I. F. Kharlamov, nhà giáo dục Liên Xô (1978) trong cuốn "Phát huy tính tích cực của HS như thế nào" [2] đã nhấn mạnh: "Sự hình thành kĩ năng kĩ xảo sẽ diễn ra thông minh hơn, nếu ngoài công tác thực hành, quá trình đó còn kèm theo cả hoạt động trí tuệ tích cực của HS. Vì vậy, các TCHT cần phải đa dạng, đòi hỏi sự suy nghĩ và đôi chút sáng tạo". I. F. Kharlamov đánh giá cao việc thiết kế TCHT trong dạy học, làm cơ sở cho việc hình thành các kĩ năng cho HS.

Các công trình nghiên cứu về TCHT ở tiểu học trên thế giới đầu đầu thế kỉ XXI tập trung vào việc áp dụng công nghệ (như trò chơi điện tử, trò chơi có máy tính hỗ trợ) và phát triển các PP giảng dạy truyền thống dựa trên trò chơi để nâng cao hứng thú và kết quả học tập. Tiêu biểu là nghiên cứu của hai tác giả Clark, R. E. & Mayer, R. E. (2003) đã đóng góp đáng kể vào việc sử dụng TCHT để cải thiện kết quả học tập. Gee, J. P. nổi tiếng với các nghiên cứu (từ năm 2003 đến năm 2010) về mối liên hệ giữa trò chơi điện tử và khả năng học tập, đặc biệt là trong việc phát triển các kĩ năng tư duy, giải quyết vấn đề cho người học. Đặc biệt, hàng chục công trình nghiên cứu (từ năm 2003 đến năm 2011) của tác giả Squire, K.D. tập trung khẳng định vai trò của trò chơi trong việc tạo ra trải nghiệm học tập sâu sắc và có ý nghĩa cho HS.

Có thể thấy, trên thế giới, việc nghiên cứu, xây dựng và tổ chức trò chơi nói chung và trong trường học nói riêng đã có từ rất sớm và ngày càng được phát triển. Hướng mới nhất hiện nay, các nhà nghiên cứu đang chú trọng đến là hoàn thiện các kĩ năng tổ chức những trò chơi đa dạng mang tính tích hợp các môn học để tạo hứng thú trong dạy học.

2.2. Ở Việt Nam

PP học thông qua chơi không chỉ là một PPDH mà còn là một chiến lược thay đổi nhận thức về giáo dục. Nó chứng minh rằng học tập không chỉ là việc tiếp thu kiến thức mà còn là một quá trình xây dựng và củng cố cộng đồng giáo dục công bằng, nơi mà mọi cá nhân đều có cơ hội phát triển, đồng thời có thể đóng góp ý kiến và tham gia vào việc định hình tương lai của giáo dục.

Trong xu thế đổi mới giáo dục hiện nay, vấn đề TCHT đã được nhiều nhà giáo dục Việt Nam quan tâm nghiên cứu, thiết kế và áp dụng nhằm tăng hứng thú

học tập, phát huy tính chủ động, sáng tạo của HS tiểu học. Nhiều công trình đã chỉ ra rằng, thông qua trò chơi, hoạt động học tập không chỉ diễn ra một cách tự nhiên, hấp dẫn hơn mà còn góp phần rèn luyện tư duy ngôn ngữ, kĩ năng giao tiếp và hợp tác của HS.

Các hướng nghiên cứu về TCHT trong dạy học Tiếng Việt được triển khai phong phú, từ các luận án, luận văn, khóa luận, cho tới các công trình chuyên khảo, sáng kiến kinh nghiệm và tài liệu tập huấn của Bộ Giáo dục và Đào tạo.

Trước hết, có thể kể đến công trình nghiên cứu của tác giả Lê Sao Mai (2016) với đề tài *"Sử dụng phương pháp trò chơi trong dạy học Tiếng Việt ở tiểu học nhằm phát triển năng lực nghe, nói, đọc, viết cho học sinh"* [19]. Nghiên cứu đã khẳng định rằng TCHT là một PPDH tích cực, giúp HS chủ động, hứng thú hơn trong quá trình học tập, đồng thời phát triển đồng bộ bốn kĩ năng ngôn ngữ cơ bản: nghe, nói, đọc và viết cho HS tiểu học. Tác giả nhấn mạnh: "Hoạt động vui chơi có chủ đích sẽ mang lại những hiệu quả thiết thực hỗ trợ cho việc học nói chung và cụ thể ở đây là môn Tiếng Việt nói riêng. Việc sử dụng trò chơi dạy học môn Tiếng Việt đã tạo điều kiện dạy tiếng Việt theo quan điểm giao tiếp, giúp thực hiện dạy học tích hợp và phát huy tính tích cực trong học tập của HS".

Bùi Thị Phương Anh (2017) với nghiên cứu *"Thiết kế các trò chơi học tập trong dạy học Luyện từ và câu lớp 2"* [6] đã xây dựng hệ thống trò chơi phong phú như *"Chiếc ghế kì diệu"*, *"Tìm từ bí ẩn"*, *"Bé đoán nhanh"*... Các trò chơi này được thiết kế gắn với từng nội dung cụ thể của phân môn *Luyện từ và câu* (theo CT GDPT 2006) giúp mở rộng vốn từ, củng cố kiến thức ngữ pháp và phát triển năng lực sử dụng tiếng Việt cho HS một cách linh hoạt. Đây là công trình có giá trị thực tiễn cao, gần gũi với định hướng nghiên cứu khóa luận tốt nghiệp của chúng tôi.

Bên cạnh đó, Lê Thảo Hà (2021) trong luận văn *"Ứng dụng công nghệ thông tin để thiết kế trò chơi học tập môn Tiếng Việt lớp 1"* [7] đã tập trung làm rõ cơ sở lí luận và thực tiễn của việc ứng dụng công nghệ thông tin trong thiết kế TCHT. Kết quả nghiên cứu cho thấy, việc kết hợp giữa TCHT và công nghệ thông tin giúp tăng tính hấp dẫn, trực quan và tương tác, qua đó nâng cao hứng thú học

tập, năng lực ngôn ngữ cũng như khả năng tự học của HS. Tác giả cho rằng "việc tích hợp công nghệ thông tin vào TCHT không chỉ mang lại sự đổi mới về hình thức tổ chức dạy học, mà còn góp phần hình thành cho HS những phẩm chất, năng lực cần thiết trong thời đại số". Đây là một hướng đi mới, phù hợp với xu thế chuyển đổi số trong giáo dục hiện nay.

Tác giả Trần Thị Lan (2023) có luận án *"Giáo dục kĩ năng giao tiếp cho học sinh lớp 5 qua trò chơi"* [15]. Đây là một công trình tiêu biểu coi việc vận dụng TCHT như phương tiện phát triển năng lực ngôn ngữ và giao tiếp trong dạy học Tiếng Việt. Tác giả đã làm rõ cơ sở lí luận, khảo sát thực trạng và đề xuất quy trình tổ chức trò chơi phù hợp với đặc điểm lứa tuổi HS lớp 5. Kết quả nghiên cứu khẳng định TCHT góp phần tạo hứng thú, tăng cường sự tự tin, tương tác tích cực và nâng cao năng lực giao tiếp cho HS. Theo tác giả, "TCHT, nếu được thiết kế và tổ chức phù hợp, không chỉ giúp HS luyện tập ngôn ngữ trong môi trường tự nhiên, thoải mái mà còn hình thành cho các em thái độ tích cực, chủ động trong giao tiếp và học tập".

Cùng với các luận án, luận văn khoa học, nhiều tác giả đã biên soạn các sách và giáo trình chuyên khảo, góp phần tạo nên nền tảng lí luận vững chắc cho việc tổ chức TCHT trong dạy học Tiếng Việt ở tiểu học. Những tài liệu này không chỉ cung cấp cơ sở khoa học cho việc sử dụng trò chơi trong giáo dục mà còn là nguồn tư liệu thực hành hữu ích cho GV và sinh viên sư phạm. Tiêu biểu là cuốn "*Tổ chức hoạt động vui chơi ở tiểu học nhằm phát triển tâm lực, trí tuệ, thể lực cho học sinh*" [25] (Hà Nhật Thăng chủ biên, 2001, NXB Đại học Sư phạm). Cuốn sách đề cập đến vai trò của hoạt động vui chơi trong sự phát triển toàn diện của HS, đồng thời giới thiệu nhiều trò chơi vận động, trí tuệ và tập thể. Mỗi trò chơi đều được trình bày cụ thể về mục tiêu, luật chơi, số lượng người tham gia và ý nghĩa giáo dục, giúp GV dễ dàng áp dụng vào thực tiễn giảng dạy.

Đặc biệt, bộ sách "*Trò chơi học tập Tiếng Việt 2, 3"* [12] (NXB Giáo dục) của nhóm tác giả Trần Mạnh Hưởng (chủ biên), Nguyễn Thị Hạnh và Lê Phương Nga (2004) là một trong những công trình đi sâu vào việc thiết kế TCHT dạy học môn Tiếng Việt (theo CT GDPT 2000). Các tác giả đã xây dựng hệ thống trò chơi

phù hợp với đặc điểm tâm lí, nhận thức và trình độ ngôn ngữ của HS tiểu học, giúp GV có thể tổ chức trò chơi vừa mang tính học tập vừa mang tính vui chơi.

Nhóm tác giả Trần Đồng Lâm, Trần Đình Thuận và Vũ Thị Ngọc Thư (2002) biên soạn cuốn "*Tổ chức cho học sinh tiểu học vui chơi giữa buổi học"* [16]. Tài liệu giới thiệu các trò chơi và động tác thể dục nhẹ nhàng theo nhạc, nhằm giúp HS thư giãn và lấy lại tinh thần sau giờ học căng thẳng.

Tác giả Trần Phiêu (2005) với cuốn "*Những trò chơi vui nhộn trong sinh hoạt tập thể"* [21] đã tuyển chọn nhiều trò chơi đa dạng, từ vận động, trí tuệ đến rèn luyện kĩ năng giao tiếp và tinh thần đoàn kết. Với cách trình bày rõ ràng, gần gũi, cuốn sách trở thành nguồn tư liệu hữu ích cho GV trong việc tổ chức các hoạt động ngoại khóa. Mặc dù không tập trung vào một môn học cụ thể, song nội dung vẫn có giá trị tham khảo cho việc lựa chọn và thiết kế trò chơi phục vụ dạy học Tiếng Việt. Theo tác giả, "mỗi trò chơi không chỉ mang lại niềm vui mà còn là cơ hội để người tham gia rèn luyện tư duy, kĩ năng ứng xử và tinh thần hợp tác trong tập thể".

Cuốn sách *"150 trò chơi thiếu nhi"* [23] của hai tác giả Bùi Sĩ Tụng và Trần Quang Đức (2008) cũng hệ thống hóa nhiều trò chơi phong phú, hấp dẫn, dễ tổ chức trong môi trường học đường. Dù không chuyên biệt cho một môn học cụ thể, nhưng các trò chơi trong sách có giá trị rèn luyện trí tuệ, thể chất, tinh thần đoàn kết và kỉ luật tập thể, đồng thời là nguồn tham khảo quan trọng để GV vận dụng sáng tạo vào dạy học môn Tiếng Việt.

Ngoài các công trình nghiên cứu kể trên, những bài báo khoa học cũng giữ vai trò quan trọng trong việc lan tỏa kết quả nghiên cứu và ứng dụng TCHT vào dạy học môn Tiếng Việt. Điều đó không chỉ góp phần củng cố cơ sở lí luận mà còn cung cấp những minh chứng thực tiễn, khẳng định hiệu quả của trò chơi trong việc đổi mới PPDH ở tiểu học. Tác giả Phạm Thị Thắm (2018) trong bài viết *"Xây dựng trò chơi hỗ trợ dạy học Tiếng Việt cho học sinh lớp 1"* [24] (Tạp chí Khoa học – Đại học Cần Thơ) đã đề xuất một hệ thống TCHT gắn với dạy học âm, vần, từ và câu. Các trò chơi được thiết kế dựa trên đặc điểm tâm lí và nhận thức của HS lớp 1, giúp các em tiếp thu kiến thức ngôn ngữ một cách nhẹ nhàng, tự nhiên.

Bài viết không chỉ có giá trị lí luận mà còn mang tính ứng dụng cao, hỗ trợ GV tiểu học trong việc thiết kế hoạt động học tập sinh động và hiệu quả.

Đinh Thị Nguyệt Linh (2020) và các cộng sự trong nghiên cứu *"Trò chơi khởi động trong dạy học tập đọc lớp 2 theo định hướng phát triển năng lực"* [17] (Tạp chí Khoa học & Công nghệ – Đại học Hùng Vương, tập 19, số 2 năm 2020) đã làm rõ vai trò của trò chơi khởi động trong việc tạo hứng thú học tập và phát triển năng lực ngôn ngữ cho HS. Nghiên cứu chỉ ra rằng việc tổ chức các trò chơi ngắn gọn, phù hợp trước khi vào bài học không chỉ giúp HS tập trung hơn mà còn kích hoạt khả năng tư duy và giao tiếp tiếng Việt một cách tích cực.

Gần đây, Nguyễn Tú Quyên và Đặng Thị Hồng Vân (2024) có bài "*Thiết kế trò chơi học tập trong dạy học từ loại cho học sinh lớp 4"* [22], đăng trên Tạp chí Thiết bị Giáo dục số 308, tháng 3/2024. Bài viết đã hướng đến việc thiết kế TCHT về từ loại nhằm tạo hứng thú học tập cho HS đồng thời giúp GV thay đổi PP giảng dạy, đáp ứng được yêu cầu đổi mới giáo dục trong bối cảnh hiện nay. Theo các tác giả, "việc thiết kế TCHT phù hợp với nội dung bài học không chỉ giúp HS chủ động, tích cực lĩnh hội tri thức ngôn ngữ mà còn góp phần phát triển tư duy và năng lực giao tiếp tiếng Việt một cách tự nhiên, hiệu quả". Có thể nói, các bài báo khoa học trên đã mở rộng phạm vi nghiên cứu về TCHT trong môn Tiếng Việt, đồng thời cung cấp những bằng chứng thực tiễn quan trọng cho thấy hiệu quả rõ rệt của trò chơi trong việc hình thành và phát triển năng lực ngôn ngữ ở HS tiểu học.

Song song với đó, trong thực tiễn giảng dạy, nhiều GV tiểu học đã có những sáng kiến kinh nghiệm mang giá trị ứng dụng cao. Chẳng hạn như nhà giáo Lê Thị Phương Loan (2018) với sáng kiến *"Một số thiết kế trò chơi học tập nhằm nâng cao chất lượng môn Tiếng Việt lớp 2D – Trường Tiểu học Tân Thành 1"* [18] đã cho thấy việc tổ chức trò chơi hợp lí giúp biến các bài học khô khan trở nên sinh động, góp phần nâng cao kết quả học tập và thái độ tích cực của HS với môn Tiếng Việt. Những sáng kiến tuy có quy mô nhỏ nhưng mang tính thực tiễn cao và có giá trị gợi mở cho việc thiết kế TCHT trong lớp học.

Đặc biệt, Bộ Giáo dục và Đào tạo phối hợp với VVOB (Tổ chức Hợp tác Phát triển và Hỗ trợ kĩ thuật vùng Fla-măng, vương quốc Bỉ, tập trung vào lĩnh vực Giáo dục) từ năm 2019 đã triển khai dự án *"Lồng ghép Học thông qua Chơi vào giáo dục tiểu học"* [4]. Bộ tài liệu mô-đun tập huấn gồm hai quyển: Quyển 1 trình bày cơ sở lí luận, PP và kĩ thuật áp dụng; Quyển 2 hướng dẫn bồi dưỡng GV thông qua tập huấn, sinh hoạt chuyên môn và hỗ trợ cộng đồng học tập. Bộ tài liệu này đã giúp GV nắm vững lí thuyết và rèn luyện kĩ năng thiết kế, tổ chức trò chơi, từ đó góp phần nâng cao hiệu quả thực hiện CT GDPT 2018.

Bên cạnh đó, không thể không kể đến các bộ SGK, SGV biên soạn theo CT GDPT 2018. Ở đó, TCHT được lồng ghép một cách tự nhiên, sáng tạo và hiệu quả trong quá trình dạy học: Trò chơi "Thi tìm từ", "Thi đọc đúng – đọc nhanh", "Ghép tiếng – ghép từ", "Đoán từ bí ẩn… được tích hợp trong các bài học. Những trò chơi này giúp HS tiếp cận kiến thức tự nhiên, tăng tương tác và phát triển năng lực ngôn ngữ.

Có thể khẳng định rằng, TCHT có vai trò quan trọng trong việc hình thành và phát triển năng lực, phẩm chất của HS tiểu học. Vấn đề này luôn nhận được sự quan tâm, đồng thuận của những nhà khoa học, những nhà nghiên cứu cũng như của tập thể những người làm công tác giáo dục. Các công trình nghiên cứu tiêu biểu được kể trên đã làm rõ những vấn đề lí luận cơ bản về TCHT, cách sử dụng một số CTHT trong dạy học Tiếng Việt ở tiểu học (theo CT GDPT 2006 và 2018). Tuy vậy, trong khả năng bao quát tài liệu liên quan đến đề tài, chúng tôi chưa tiếp cận được với công trình nghiên cứu một cách hệ thống, chuyên sâu về việc thiết kế hệ thống TCHT trong dạy học môn Tiếng Việt lớp 2 theo CT GDPT 2018.

Trên cơ sở kế thừa thành tựu nghiên cứu quý báu của các tác giả đi trước, đề tài tập trung nghiên cứu việc thiết kế TCHT trong dạy học môn Tiếng Việt lớp 2 nhằm phát triển năng lực, phẩm chất của HS, đáp ứng nhu cầu đổi mới giáo dục của Việt Nam trong thời đại hội nhập.

3. Mục đích và nhiệm vụ nghiên cứu

3.1. Mục đích nghiên cứu

Thiết kế TCHT trong dạy học môn Tiếng Việt lớp 2 nhằm góp phần nâng cao chất lượng dạy học ở tiểu học.

3.2. Nhiệm vụ nghiên cứu

- Tìm hiểu cơ sở lí luận của việc thiết kế TCHT trong dạy học môn Tiếng Việt lớp 2.

- Nghiên cứu thực trạng của việc thiết kế và tổ chức TCHT trong dạy học Tiếng Việt ở một số trường tiểu học trên địa bàn tỉnh Ninh Bình.

- Xây dựng các nguyên tắc và đề xuất quy trình thiết kế TCHT trong dạy học môn Tiếng Việt lớp 2.

- Thiết kế một số TCHT trong dạy học môn Tiếng Việt lớp 2, đảm bảo phù hợp, hiệu quả.

- Thực nghiệm sư phạm để kiểm chứng kết quả nghiên cứu.

4. Đối tượng và phạm vi nghiên cứu

4.1. Đối tượng nghiên cứu

- TCHT trong dạy học môn Tiếng Việt lớp 2.

4.2. Phạm vi nghiên cứu

- Nội dung nghiên cứu: Thiết kế một số TCHT trong dạy học môn Tiếng Việt lớp 2 (Bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống, NXB Giáo dục Việt Nam, năm 2021).

- Phạm vi khảo sát thực trạng: GV, HS của một số trường tiểu học trên địa bàn tỉnh Ninh Bình.

- Phạm vi thực nghiệm: một số trường tiểu học ở tỉnh Ninh Bình.

5. Phương pháp nghiên cứu

5.1. Nhóm phương pháp nghiên cứu lí luận

- PP Phân tích - tổng hợp: phân tích những vấn đề liên quan đến việc thiết kế và tổ chức TCHT trong dạy học, từ đó tổng hợp, khái quát, xây dựng cơ sở lí luận của đề tài.

- Phân loại - hệ thống hoá lí thuyết: phân tích, phân loại, hệ thống hóa những tài liệu liên quan đến đề tài.

5.2. Nhóm phương pháp nghiên cứu thực tiễn

- PP Điều tra: khảo sát, thu thập thông tin từ GV, HS về thực trạng vấn đề nghiên cứu.

- PP Quan sát: dự giờ, quan sát các hoạt động dạy học môn Tiếng Việt lớp 2 ccó sử dụng TCHT.

- PP Phân tích và tổng hợp kinh nghiệm: tham khảo ý kiến, kế hoạch bài dạy của các GV có kinh nghiệm.

- PP Thực nghiệm sư phạm: tổ chức dạy học để kiểm tra, đánh giá tính hiệu quả của các TCHT đã thiết kế.

5.3. Nhóm phương pháp xử lí thông tin

- PP Thống kê toán học, PP Phân tích số liệu: xử lí các số liệu thu thập được từ việc khảo sát, thực nghiệm, từ đó phân tích và đưa ra những kết luận có ý nghĩa.

6. Ý nghĩa khoa học và ý nghĩa thực tiễn

6.1. Ý nghĩa khoa học

- Đề tài góp phần khẳng định và làm rõ hơn cơ sở khoa học của việc thiết kế, tổ chức TCHT trong dạy học môn Tiếng Việt lớp 2.

6.2. Ý nghĩa thực tiễn

- Làm tài liệu tham khảo cho GV và sinh viên ngành Giáo dục Tiểu học trong dạy học Tiếng Việt.

- Đề tài nếu được vận dụng một cách đúng đắn, linh hoạt sẽ phát huy được tính tích cực, chủ động, sáng tạo của HS, góp phần thực hiện mục tiêu môn học.

Chương 1
CƠ SỞ LÍ LUẬN VÀ THỰC TIỄN CỦA VIỆC THIẾT KẾ TRÒ CHƠI HỌC TẬP TRONG DẠY HỌC MÔN TIẾNG VIỆT LỚP 2

1.1. Cơ sở lí luận

1.1.1. Một số khái niệm công cụ

1.1.1.1. Trò chơi

Nhiều nhà nghiên cứu trong và ngoài nước đã đưa ra những quan niệm khác nhau về trò chơi trên các góc độ tiếp cận khác nhau:

Theo tác giả J. Huizinga trong tác phẩm *Homo Ludens (Con người biết chơi)* [1], trò chơi được xem là một hoạt động mang tính tự nguyện, diễn ra trong những giới hạn nhất định về không gian và thời gian, được điều chỉnh bởi các quy tắc đã được thừa nhận, tạo ra niềm vui và sự hứng thú cho người tham gia.

Theo tác giả Hà Nhật Thăng thì: "*Trò chơi là một hoạt động vui chơi mang một chủ đề, một nội dung nhất định và có những quy định mà người tham gia phải tuân thủ"* [25]. Như vậy, trò chơi không chỉ là hoạt động giải trí đơn thuần, mà còn là một quá trình tổ chức có chủ đích, nơi người chơi phải tuân thủ các quy tắc, phát huy sự sáng tạo và khả năng tương tác với người khác. Quan điểm này nhấn mạnh rằng trò chơi là một hình thức hoạt động có cấu trúc, đồng thời mang lại niềm vui, hứng thú.

Ở góc độ ngôn ngữ học và đời sống xã hội, Từ điển tiếng Việt định nghĩa: "trò chơi là hoạt động nhằm mục đích giải trí, được tổ chức theo những quy tắc nhất định, có thể mang tính thi đua, đồng thời góp phần rèn luyện trí tuệ và thể chất cho người tham gia". Cách hiểu này làm rõ tính phổ biến và vai trò đa dạng của trò chơi trong đời sống con người.

Như vậy, từ các quan niệm trên có thể thấy, trò chơi là một hoạt động mang tính tự nguyện, có luật lệ, diễn ra trong những điều kiện không gian và thời gian xác định, tạo ra niềm vui và sự hứng thú cho người tham gia.

1.1.1.2. Trò chơi học tập

Có nhiều nhà nghiên cứu đã chỉ ra khái niệm về TCHT như sau:

Tiếp cận TCHT từ góc độ giáo dục học, phó giáo sư Nguyễn Kế Hào đưa ra quan điểm rằng TCHT là một hình thức tổ chức dạy học, trong đó nội dung học tập được lồng ghép vào hoạt động chơi nhằm kích thích tính tích cực, chủ động và sáng tạo của HS [8]. Theo tác giả, TCHT giúp HS tham gia vào quá trình học tập một cách tự nhiên, hứng thú và phù hợp với đặc điểm tâm lí lứa tuổi.

Cùng quan điểm đề cao hiệu quả sư phạm của TCHT, giáo sư Trần Bá Hoành cho rằng TCHT vừa là phương tiện, vừa là PPDH có hiệu quả, giúp HS học tập một cách nhẹ nhàng, thoải mái nhưng vẫn đảm bảo đạt được mục tiêu giáo dục đã đề ra [14]. Cách tiếp cận này làm nổi bật vai trò của TCHT trong việc đổi mới PPDH theo hướng lấy HS làm trung tâm.

Ở góc độ thiết kế và tổ chức hoạt động học tập, học giả Đặng Thành Hưng chuyên ngành giáo dục đã khẳng định TCHT là hoạt động học tập được thiết kế có chủ đích, với mục tiêu sư phạm rõ ràng, góp phần phát triển năng lực và phẩm chất của người học [11]. Quan điểm này nhấn mạnh tính khoa học và tính định hướng mục tiêu trong quá trình xây dựng và tổ chức TCHT.

Từ những quan điểm trên, có thể hiểu TCHT là một hoạt động học tập được tổ chức dưới hình thức trò chơi, trong đó nội dung chơi được thiết kế gắn liền với mục tiêu, nội dung và yêu cầu của bài học. TCHT vừa mang tính vui chơi, tạo hứng thú cho HS, vừa mang tính sư phạm rõ rệt, góp phần hình thành, củng cố và phát triển kiến thức, kĩ năng cho các em. Trong quá trình tổ chức TCHT, GV đóng vai trò là người thiết kế, hướng dẫn và điều phối, còn HS là chủ thể tích cực tham gia vào các hoạt động học tập. Ngoài ra, thông qua các hoạt động của TCHT, HS không chỉ tiếp thu kiến thức một cách dễ dàng, sâu sắc mà còn được rèn luyện và phát triển nhiều năng lực quan trọng như: năng lực giao tiếp, hợp tác, giải quyết vấn đề, vận dụng kiến thức vào thực tiễn và sử dụng các phương tiện học tập…

1.1.1.3. Thiết kế trò chơi học tập

Thiết kế TCHT là một khâu quan trọng trong quá trình tổ chức dạy học theo hướng phát huy tính tích cực, chủ động của HS. Đây không chỉ là việc lựa chọn một trò chơi đơn thuần mà là quá trình xây dựng, sắp xếp và tổ chức các yếu tố

của trò chơi sao cho phù hợp với mục tiêu giáo dục, nội dung bài học, đặc điểm tâm lí – nhận thức của HS và điều kiện dạy học cụ thể.

Theo quan điểm giáo dục hiện đại, thiết kế TCHT yêu cầu GV phải căn cứ vào mục tiêu bài học để xác định nội dung kiến thức, kĩ năng cần hình thành hoặc củng cố cho HS, từ đó lựa chọn hình thức trò chơi phù hợp. TCHT chỉ thực sự có giá trị khi nội dung chơi gắn chặt với nội dung học tập, tránh tình trạng trò chơi mang tính hình thức, thiên về giải trí mà không đạt được mục tiêu sư phạm.

Bên cạnh đó, thiết kế TCHT còn yêu cầu GV phải quan tâm đến đặc điểm tâm lí lứa tuổi, trình độ nhận thức và hứng thú học tập của HS. Đối với HS tiểu học, đặc biệt là HS lớp 2, trò chơi cần có luật chơi đơn giản, hình thức sinh động, gần gũi, dễ hiểu và tạo cơ hội cho tất cả HS được tham gia. Đồng thời, trò chơi cần được thiết kế sao cho phát huy vai trò chủ thể của HS, khuyến khích các em hợp tác, giao tiếp và vận dụng kiến thức vào các tình huống học tập cụ thể.

Như vậy, thiết kế TCHT là quá trình mang tính sư phạm cao, đòi hỏi sự sáng tạo, linh hoạt của GV nhằm đảm bảo trò chơi vừa hấp dẫn, vừa hiệu quả, góp phần nâng cao chất lượng dạy học.

1.1.1.4. Quy trình thiết kế trò chơi học tập



Quy trình thiết kế TCHT là hệ thống các bước được tiến hành một cách khoa học và logic nhằm đảm bảo trò chơi được xây dựng phù hợp với mục tiêu

dạy học và phát huy hiệu quả trong thực tiễn. Một quy trình thiết kế TCHT hợp lí thường bao gồm các bước cơ bản sau:

Trước hết, GV cần xác định mục tiêu của TCHT. Mục tiêu này phải cụ thể, rõ ràng và phù hợp với mục tiêu của bài học, bao gồm mục tiêu về kiến thức, kĩ năng và thái độ. Việc xác định đúng mục tiêu sẽ là cơ sở định hướng cho toàn bộ quá trình thiết kế trò chơi.

Tiếp theo, GV lựa chọn nội dung học tập để đưa vào trò chơi. Nội dung này cần đảm bảo tính chính xác, phù hợp với trình độ nhận thức của HS và gắn chặt với yêu cầu cần đạt của bài học. Không nên đưa quá nhiều kiến thức vào một trò chơi để tránh gây quá tải cho HS.

Sau khi xác định mục tiêu và nội dung, GV tiến hành lựa chọn hình thức trò chơi, xây dựng luật chơi và cách thức tổ chức. Luật chơi cần rõ ràng, đơn giản, dễ hiểu; hình thức chơi cần đa dạng, sinh động, tạo điều kiện cho nhiều HS được tham gia. Đồng thời, GV cần dự kiến thời gian tổ chức trò chơi sao cho phù hợp với tiến trình dạy học.

Bước tiếp theo là chuẩn bị phương tiện, đồ dùng dạy học phục vụ trò chơi như tranh ảnh, thẻ chữ, phiếu học tập, bảng phụ hoặc các thiết bị hỗ trợ khác. Việc chuẩn bị chu đáo sẽ góp phần nâng cao tính trực quan và hiệu quả của TCHT.

Cuối cùng, GV tổ chức cho HS tham gia trò chơi, theo dõi và đánh giá kết quả. Trong quá trình tổ chức, GV cần đóng vai trò hướng dẫn, điều phối, hỗ trợ kịp thời khi cần thiết. Sau khi kết thúc trò chơi, GV tiến hành nhận xét, đánh giá, rút kinh nghiệm nhằm điều chỉnh và hoàn thiện việc thiết kế, tổ chức TCHT trong những lần dạy học tiếp theo.

Như vậy, quy trình thiết kế TCHT cần được thực hiện một cách khoa học, linh hoạt và phù hợp với thực tiễn dạy học, từ đó góp phần phát huy hiệu quả của TCHT trong việc nâng cao chất lượng dạy học, đặc biệt là trong dạy học môn Tiếng Việt ở lớp 2.

1.1.2. Khái quát về trò chơi học tập trong dạy học ở tiểu học

1.1.2.1. Phân loại trò chơi học tập

Mỗi TCHT đều mang những vai trò và ý nghĩa nhất định đối với sự phát triển của HS. Tuy nhiên, trong thực tiễn dạy học, mỗi tiết học nói chung và mỗi tiết học trong chương trình môn Tiếng Việt ở tiểu học nói riêng lại có nội dung, mục tiêu và yêu cầu cần đạt khác nhau. Do đó, việc thiết kế và tổ chức TCHT cần được thực hiện linh hoạt, phù hợp với từng loại bài học, từng nội dung kiến thức cũng như đặc điểm tâm lí và trình độ của HS. Chính vì vậy, trong dạy học môn Tiếng Việt ở tiểu học, TCHT được tổ chức dưới nhiều kiểu dạng khác nhau nhằm phát huy hiệu quả giáo dục tối ưu.

** Dạng trò chơi phân theo tính chất của bài học*

Căn cứ vào tiến trình và mục tiêu của tiết học môn Tiếng Việt, TCHT có thể được phân thành các dạng sau:

Trò chơi khởi động: Thường được sử dụng ở đầu tiết học nhằm tạo không khí học tập vui tươi, sôi nổi, giúp HS nhanh chóng tập trung chú ý và hình thành tâm thế tích cực khi bước vào bài học mới. Thông qua các trò chơi này, GV không chỉ khuấy động không khí lớp học mà còn có thể dẫn dắt, gợi mở nội dung bài học một cách tự nhiên và hợp lí. (Ví dụ: Trong giờ học Tập đọc hoặc Luyện từ và câu, giáo viên có thể tổ chức các trò chơi như "Ô chữ bí mật", "Thẻ từ kì diệu", "Đoán từ qua tranh",… để kích thích hứng thú học tập của HS).

Trò chơi hình thành kiến thức mới: Là những trò chơi được tổ chức trong quá trình dạy học nhằm giúp HS khám phá, lĩnh hội kiến thức mới và hình thành các kĩ năng ngôn ngữ cần thiết. Thông qua việc tham gia trò chơi, HS được chủ động suy nghĩ, trao đổi và rút ra kiến thức dưới sự hướng dẫn của GV. Khi thiết kế và sử dụng loại trò chơi này, GV cần cân nhắc kĩ lưỡng để đảm bảo mục tiêu trọng tâm vẫn là giáo dục. (Ví dụ: Trong hoạt động Chính tả hoặc Luyện từ và câu, GV có thể tổ chức các trò chơi như "Ai nhanh – ai đúng", "Ghép tiếng tạo từ", "Tìm từ đúng nghĩa",… giúp HS nắm vững kiến thức mới một cách nhẹ nhàng, hiệu quả).

Trò chơi luyện tập: Là những trò chơi được tổ chức sau khi HS tiếp nhận kiến thức mới nhằm giúp các em rèn luyện và củng cố kiến thức, kĩ năng vừa học. Thông qua trò chơi, HS được thực hành trong không khí học tập sôi nổi, từ đó

phát triển tư duy, tăng khả năng ghi nhớ và hình thành phản xạ ngôn ngữ một cách tự nhiên. (Ví dụ: Trong hoạt động Luyện từ và câu hoặc Chính tả, GV có thể tổ chức các trò chơi như "Tiếp sức tìm từ", "Ghép câu đúng", "Chiếc hộp bí mật",… giúp HS luyện tập kiến thức một cách nhẹ nhàng, hiệu quả).

Trò chơi vận dụng, củng cố kiến thức: Thường được tổ chức vào cuối tiết học hoặc sau mỗi bài học nhằm hệ thống hóa, khắc sâu kiến thức đã học. Đồng thời, các trò chơi này còn giúp HS được thư giãn, bớt căng thẳng sau quá trình học tập. (Ví dụ: giáo viên có thể tổ chức các trò chơi như "Tiếp sức đặt câu", "Xì điện tìm từ", "Thi viết nhanh – viết đúng",… để củng cố kiến thức về từ ngữ, câu hoặc nội dung bài tập đọc).

Trò chơi ôn tập các chủ đề lớn: Được sử dụng khi kết thúc một chủ điểm hoặc trước khi chuyển sang nội dung học tập mới. Các trò chơi này giúp HS ôn tập và củng cố một hệ thống kiến thức mang tính tổng hợp, bao quát. Do đó, trò chơi thường có thời lượng dài hơn, nội dung phong phú và hình thức tổ chức đa dạng. (Ví dụ: trong các tiết ôn tập cuối chủ điểm Tiếng Việt, giáo viên có thể tổ chức các trò chơi như "Rung chuông vàng", "Nên hay không nên trong giao tiếp", "Ai là người kể chuyện giỏi",…).

** Dạng trò chơi phân theo nội dung bài học*

Môn Tiếng Việt ở tiểu học bao gồm nhiều các hoạt động như Tập đọc, Kể chuyện, Luyện từ và câu, Chính tả, Tập làm văn,… Mỗi hoạt động có đặc trưng riêng về nội dung và yêu cầu cần đạt. Vì vậy, căn cứ vào từng nội dung cụ thể, GV có thể lựa chọn và thiết kế các TCHT phù hợp nhằm nâng cao hiệu quả trong dạy học.

Đối với hoạt động Tập đọc, GV có thể tổ chức các trò chơi như đoán nội dung qua tranh, đọc tiếp sức, tìm chi tiết đúng trong bài,… giúp HS rèn kĩ năng đọc, hiểu văn bản và cảm thụ nội dung bài học.

Trong hoạt động Luyện từ và câu, các trò chơi như ghép từ, tìm từ theo chủ đề, phân loại từ, đặt câu nhanh,… rất phù hợp để giúp HS mở rộng vốn từ, nắm vững cấu trúc câu và sử dụng tiếng Việt chính xác.

Đối với hoạt động Chính tả, GV có thể thiết kế các trò chơi như "Nghe – viết tiếp sức", "Tìm lỗi sai", "Chọn chữ đúng",… nhằm giúp HS rèn luyện kĩ năng viết đúng chính tả một cách hứng thú, nhẹ nhàng.

Trong hoạt động Kể chuyện và Tập làm văn, các trò chơi như đóng vai, kể chuyện theo tranh, sắp xếp câu chuyện, đóng vai nhân vật,… giúp HS phát triển khả năng diễn đạt, tư duy ngôn ngữ và sự sáng tạo.

Như vậy, tùy thuộc vào từng hoạt động, từng nội dung bài học, mục đích sử dụng TCHT và đặc điểm của HS, GV cần lựa chọn và tổ chức trò chơi sao cho phù hợp, tạo điều kiện để HS học tập tích cực, hứng thú và ghi nhớ kiến thức hiệu quả.

** Dạng trò chơi phân theo tác dụng*

Xét theo tác dụng đối với sự phát triển của HS trong dạy học môn Tiếng Việt, TCHT có thể được phân thành các nhóm sau:

TCHT nhằm phát triển các giác quan là những trò chơi giúp HS rèn luyện khả năng nghe, nhìn, quan sát và cảm nhận ngôn ngữ, chẳng hạn như nghe đoán từ, nhìn tranh đoán nội dung, nghe âm để chọn chữ đúng.

TCHT nhằm phát triển các thao tác tư duy tập trung rèn luyện cho HS các kĩ năng so sánh, phân tích, tổng hợp, suy luận ngôn ngữ, giúp các em giải quyết tốt các nhiệm vụ học tập trong môn Tiếng Việt.

TCHT nhằm phát triển trí tưởng tượng có tác dụng kích thích sự sáng tạo, giúp HS hình thành các ý tưởng, xây dựng cốt truyện, nhân vật và lập luận trong các bài kể chuyện, tập làm văn.

TCHT nhằm phát triển trí nhớ là những trò chơi giúp HS ghi nhớ từ ngữ, mẫu câu, nội dung văn bản một cách bền vững, tạo cơ sở cho việc ôn tập và kiểm tra đánh giá.

TCHT tập nhằm phát triển ngôn ngữ thường được thiết kế để rèn luyện kĩ năng nói, diễn đạt và giao tiếp cho HS, đặc biệt là những HS còn hạn chế về khả năng sử dụng ngôn ngữ. Thông qua trò chơi, HS được trình bày suy nghĩ, ý kiến cá nhân và hoàn thiện dần năng lực ngôn ngữ của mình.

1.1.2.2. Đặc điểm của trò chơi học tập

TCHT là một hình thức tổ chức hoạt động học tập mang tính đặc thù, kết hợp hài hòa giữa yếu tố "học" và yếu tố "chơi". So với các trò chơi thông thường, TCHT được thiết kế có chủ đích, gắn chặt với mục tiêu, nội dung và yêu cầu của bài học nhằm giúp HS lĩnh hội kiến thức, rèn luyện kĩ năng và phát triển năng lực một cách tự nhiên, nhẹ nhàng. Trong dạy học Tiểu học nói chung và môn Tiếng Việt lớp 2 nói riêng, TCHT có những đặc điểm cơ bản sau:

Thứ nhất, TCHT có mục tiêu giáo dục rõ ràng. Mỗi trò chơi đều được xây dựng nhằm hướng tới việc thực hiện một hoặc một số mục tiêu dạy học cụ thể, phù hợp với yêu cầu của chương trình và nội dung bài học. Thông qua trò chơi, HS được củng cố, khắc sâu hoặc hình thành kiến thức, kĩ năng ngôn ngữ như đọc, viết, mở rộng vốn từ, đặt câu, luyện chính tả,… Vì vậy, TCHT không mang tính giải trí đơn thuần mà luôn phục vụ trực tiếp cho hoạt động học tập.

Thứ hai, TCHT mang tính hấp dẫn và tạo hứng thú cho HS. Trò chơi thường được tổ chức dưới hình thức thi đua, có luật chơi, nhiệm vụ và kết quả rõ ràng, phù hợp với đặc điểm tâm lí hiếu động, ham vui của HS lớp 2. Chính yếu tố vui chơi này giúp HS cảm thấy thoải mái, giảm căng thẳng trong học tập, từ đó tích cực và chủ động tham gia vào các hoạt động học tập.

Thứ ba, TCHT đòi hỏi sự tham gia tích cực và chủ động của HS. Trong quá trình chơi, HS không chỉ tiếp nhận kiến thức một cách thụ động mà phải trực tiếp tham gia thực hiện nhiệm vụ, suy nghĩ, lựa chọn, đưa ra quyết định và phản hồi kết quả. Nhờ đó, năng lực tư duy, khả năng ghi nhớ, sự nhanh nhạy và tính sáng tạo của HS được phát triển.

Thứ tư, TCHT có tính tổ chức và tuân theo luật chơi nhất định. Mỗi trò chơi đều có luật chơi rõ ràng, cách chơi cụ thể và yêu cầu HS tuân thủ trong suốt quá trình tham gia. Điều này giúp HS hình thành ý thức kỉ luật, tinh thần trách nhiệm, đồng thời rèn luyện kĩ năng làm việc theo nhóm, kĩ năng hợp tác và tinh thần tập thể.

Thứ năm, TCHT có tính linh hoạt và dễ vận dụng trong dạy học. GV có thể thiết kế và tổ chức TCHT ở nhiều khâu khác nhau của bài học như khởi động,

hình thành kiến thức mới, luyện tập, củng cố và vận dụng. Nội dung và hình thức trò chơi cũng có thể được điều chỉnh linh hoạt cho phù hợp với trình độ nhận thức, khả năng tiếp thu và điều kiện học tập của HS lớp 2.

Cuối cùng, TCHT góp phần phát triển toàn diện cho HS. Bên cạnh việc hình thành và củng cố kiến thức, TCHT còn giúp HS rèn luyện các kĩ năng sống cần thiết như giao tiếp, hợp tác, tự đánh giá, giải quyết vấn đề và điều chỉnh hành vi học tập. Qua đó, TCHT góp phần phát triển hài hòa cả về trí tuệ, tình cảm và nhân cách cho HS Tiểu học.

1.1.2.3. Ý nghĩa của trò chơi học tập

TCHT giữ vai trò đặc biệt quan trọng trong giáo dục nói chung và trong việc phát triển nhân cách, trí tuệ cho HS Tiểu học nói riêng, cũng như là đối với HS lớp 2. Ở lứa tuổi này, HS có đặc điểm tâm lí hiếu động, ham vui, thích hoạt động và học tập thông qua trải nghiệm. Do đó, việc thiết kế và tổ chức TCHT trong dạy học môn Tiếng Việt lớp 2 không chỉ phù hợp với đặc điểm tâm sinh lí của HS mà còn góp phần nâng cao hiệu quả dạy học, tạo hứng thú và động cơ học tập cho các em.

Trong tác phẩm *Dạy học hiện đại – Lí luận, phương pháp, kĩ thuật*, tác giả Đặng Thành Hưng đã nhấn mạnh vai trò của hoạt động học tập tích cực. Theo quan điểm của ông, tri thức không được truyền thụ một chiều mà được hình thành thông qua sự tham gia chủ động của người học vào các hoạt động học tập đa dạng. Trên cơ sở đó, việc tổ chức các hình thức học tập mang tính trải nghiệm, trong đó có TCHT, sẽ tạo điều kiện để HS chủ động tiếp cận kiến thức, học tập hứng thú và đạt hiệu quả cao hơn. Quan điểm này đặc biệt phù hợp với dạy học Tiểu học nói chung và dạy học môn Tiếng Việt lớp 2 nói riêng, khi HS cần được học thông qua hoạt động và vui chơi.

Việc thiết kế và tổ chức TCHT trong giờ học Tiếng Việt lớp 2 mang lại nhiều lợi ích thiết thực. Thông qua các TCHT, không khí lớp học trở nên vui tươi, sinh động, tạo điều kiện để HS tham gia tích cực vào các hoạt động học tập. Trong quá trình vui chơi, HS không chỉ nắm vững và ghi nhớ tốt hơn các kiến thức về đọc, viết, từ ngữ, câu, chính tả mà còn được rèn luyện các kĩ năng quan trọng như

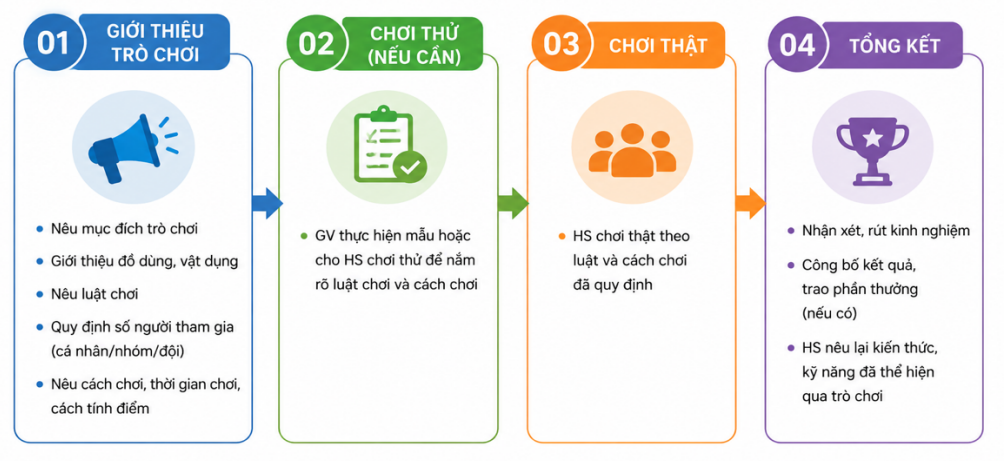
giao tiếp, hợp tác, tổ chức hoạt động, ứng xử và tự đánh giá. Các tình huống được đặt ra trong trò chơi buộc HS phải suy nghĩ, lựa chọn và đưa ra quyết định phù hợp, qua đó giúp các em nhận thức rõ hơn về điểm mạnh, điểm yếu cũng như khả năng của bản thân. Việc thiết kế TCHT một cách khoa học, hợp lí sẽ góp phần thúc đẩy sự phát triển toàn diện của HS lớp 2.

Trong dạy học môn Tiếng Việt lớp 2, TCHT có thể được vận dụng linh hoạt ở nhiều hoạt động khác nhau trong bài học. Việc thiết kế TCHT trong các hoạt động này giúp đổi mới hình thức học tập truyền thống, tạo không khí lớp học thân thiện, thoải mái; biến quá trình học tập thành một hoạt động vui chơi hấp dẫn; từ đó giúp HS tiếp thu kiến thức một cách tự giác, tích cực và thuận lợi hơn trong việc củng cố, hệ thống hóa nội dung đã học.

Như vậy, TCHT không chỉ đem lại sự thư giãn, vui vẻ, giải quyết được những nhiệm vụ học tập khó mà còn đáp ứng được nhu cầu vui chơi giải trí của HS. Các tiết học vừa không bị nhàm chán vừa đem lại hiệu quả giáo dục cao cho quá trình dạy học nói chung và trong dạy học môn Tiếng Việt ở Tiểu học nói riêng.

Mỗi một trò chơi đều được thiết kế với mục đích riêng, chính vì vậy mà mỗi một trò chơi khác nhau sẽ đem lại những lợi ích khác nhau cho người chơi, người dạy. Khi biết áp dụng đúng cách thì TCHT sẽ phát huy tối đa tác dụng và ý nghĩa của nó. Tóm lại, TCHT vẫn luôn hướng đến mục tiêu nâng cao hiệu quả cho việc dạy và học trong giáo dục.

1.1.2.4. Các bước tổ chức trò chơi học tập



Khi tiến hành tổ chức TCHT, GV thường thực hiện qua các bước sau:

Bước 1. Giới thiệu trò chơi: Người tổ chức trò chơi có thể là GV hoặc HS và phải giới thiệu đầy đủ các nội dung của trò chơi để người chơi biết rõ. Cụ thể:

- Mục đích: GV nêu rõ mục đích của trò chơi đó nhằm hình thành, ôn luyện hay củng cố lại kiến thức, kỹ năng nào.

- Đồ dùng, vật dụng: giới thiệu, hướng dẫn cách sử dụng các đồ dùng sử dụng trong trò chơi.

- Luật chơi: GV hoặc người quản trò nêu rõ luật chơi, những quy định cụ thể khi tổ chức chơi.

- Số người tham gia: GV có thể tổ chức chơi theo nhóm hoặc cá nhân. Quy định cụ thể số người (đối với cá nhân), số đội chơi và số người trong mỗi đội (đối với đội).

- Cách chơi: Người quản trò phải nêu rõ ràng về cách chơi, thời gian chơi, cách tính điểm để người chơi nắm rõ.

Bước 2. Chơi thử (nếu cần): GV có thể thực hiện mẫu hoặc cho HS chơi thử để các em nắm rõ luật chơi và cách chơi.

Bước 3. Chơi thật: Sau khi HS đã nắm rõ cách chơi, GV tiến hành cho HS chơi thật.

Bước 4. Tổng kết:

- Nhận xét, rút kinh nghiệm và tổng kết trò chơi: GV hoặc trọng tài là HS nhận xét về thái độ tham gia trò chơi của từng đội, những việc làm chưa tốt của các đội để rút kinh nghiệm. có hình thức phạt vui nhẹ nhàng đối với những HS phạm luật để tăng sự thích thú cho HS.

- Trọng tài công bố kết quả chơi của từng đội, cá nhân và trao phần thưởng cho đội thắng (nếu có).

- Một vài HS nêu kiến thức, kỹ năng trong bài học mà trò chơi đã thể hiện.

1.1.2.5. Các yếu tố ảnh hưởng đến việc thiết kế trò chơi học tập

Việc thiết kế TCHT trong dạy học môn Tiếng Việt lớp 2 chịu ảnh hưởng của nhiều yếu tố khác nhau. Những yếu tố này có tác động trực tiếp đến nội dung, hình thức và hiệu quả của trò chơi trong quá trình dạy học.

Thứ nhất, mục tiêu và nội dung bài học là yếu tố quan trọng định hướng cho việc thiết kế TCHT. Trò chơi cần bám sát yêu cầu cần đạt của bài học, phù hợp với nội dung kiến thức và kĩ năng cần hình thành cho HS như đọc, viết, luyện từ và câu, chính tả,… Việc xác định đúng mục tiêu sẽ giúp GV lựa chọn được hình thức trò chơi phù hợp và đảm bảo hiệu quả giáo dục.

Thứ hai, đặc điểm tâm sinh lí và trình độ nhận thức của HS lớp 2 ảnh hưởng lớn đến việc thiết kế trò chơi. HS lớp 2 thích các hoạt động trực quan, sinh động, có yếu tố vui chơi và trải nghiệm. Vì vậy, trò chơi cần có luật chơi đơn giản, nội dung gần gũi, phù hợp với khả năng nhận thức và đặc điểm lứa tuổi của HS.

Thứ ba, năng lực và sự sáng tạo của GV là yếu tố quyết định chất lượng của TCHT. GV cần có khả năng lựa chọn nội dung, xây dựng luật chơi, thiết kế hình thức tổ chức và xử lí tình huống sư phạm phù hợp. Đồng thời, sự sáng tạo của GV sẽ góp phần làm cho trò chơi trở nên hấp dẫn, mới mẻ và thu hút HS tham gia TCHT.

Thứ tư, điều kiện cơ sở vật chất và phương tiện dạy học cũng ảnh hưởng đến quá trình thiết kế TCHT. Các thiết bị như máy chiếu, tranh ảnh, thẻ từ, phiếu học tập hay các phần mềm hỗ trợ sẽ tạo điều kiện thuận lợi cho GV trong việc thiết kế và tổ chức trò chơi một cách trực quan, sinh động hơn.

Thứ năm, thời gian chuẩn bị và tổ chức dạy học cũng là yếu tố cần được quan tâm. Việc thiết kế TCHT đòi hỏi GV phải đầu tư thời gian để tìm ý tưởng, chuẩn bị đồ dùng và xây dựng cách thức tổ chức phù hợp với tiến trình tiết học.

Tóm lại, việc thiết kế TCHT trong dạy học môn Tiếng Việt lớp 2 chịu sự tác động của nhiều yếu tố như mục tiêu bài học, đặc điểm HS, năng lực của GV, điều kiện cơ sở vật chất và thời gian dạy học. Vì vậy, GV cần xem xét và vận dụng linh hoạt các yếu tố này để thiết kế được những TCHT phù hợp, góp phần nâng cao hiệu quả dạy học môn Tiếng Việt lớp 2.

1.1.2.6. Các yếu tố ảnh hưởng đến việc tổ chức trò chơi học tập

Việc tổ chức TCHT trong dạy học Tiểu học nói chung và trong dạy học môn Tiếng Việt lớp 2 nói riêng chịu sự tác động của nhiều yếu tố khác nhau. Các yếu tố này có mối quan hệ chặt chẽ, tác động qua lại và quyết định trực tiếp đến

hiệu quả của TCHT. Cụ thể, một số yếu tố cơ bản ảnh hưởng đến việc tổ chức TCHT gồm:

Thứ nhất, mục tiêu và nội dung giáo dục. Mục tiêu dạy học là cơ sở quan trọng để GV lựa chọn và thiết kế TCHT phù hợp. Trò chơi cần gắn chặt với nội dung bài học môn Tiếng Việt lớp 2, bảo đảm giúp HS hình thành, luyện tập hoặc củng cố các kiến thức, kĩ năng ngôn ngữ như đọc, viết, từ ngữ, câu, chính tả,… Nếu trò chơi không phù hợp với mục tiêu và nội dung bài học, hiệu quả giáo dục sẽ không đạt được như mong muốn.

Thứ hai, đặc điểm tâm sinh lí và trình độ nhận thức của HS. HS lớp 2 có đặc điểm hiếu động, ham vui, khả năng tập trung còn hạn chế và trình độ nhận thức không đồng đều. Do đó, khi tổ chức TCHT, GV cần lựa chọn hình thức, luật chơi và mức độ yêu cầu phù hợp với khả năng của HS, tránh trò chơi quá khó hoặc quá đơn giản, gây nhàm chán hoặc quá tải cho HS.

Thứ ba, năng lực và kỹ năng tổ chức của GV. GV đóng vai trò quyết định trong việc thiết kế và tổ chứcTCHT. Trình độ chuyên môn, sự sáng tạo, kĩ năng sư phạm và khả năng điều hành lớp học của GV ảnh hưởng trực tiếp đến chất lượng và hiệu quả của trò chơi. GV cần linh hoạt trong cách tổ chức, kịp thời điều chỉnh trò chơi phù hợp với diễn biến thực tế của lớp học.

Thứ tư, điều kiện cơ sở vật chất và phương tiện dạy học. Cơ sở vật chất, không gian lớp học, trang thiết bị và đồ dùng dạy học là những yếu tố hỗ trợ quan trọng cho việc tổ chức TCHT. Việc thiếu hụt hoặc hạn chế về điều kiện vật chất có thể ảnh hưởng đến quy mô, hình thức và hiệu quả của trò chơi. Do đó, GV cần tận dụng tối đa các điều kiện sẵn có và linh hoạt trong việc sử dụng đồ dùng dạy học.

Thứ năm, thời gian và tiến trình tổ chức dạy học. Thời lượng tiết học và cách phân bố thời gian cho từng hoạt động ảnh hưởng lớn đến việc tổ chức TCHT. Trò chơi cần được bố trí thời gian hợp lí trong tiến trình bài học để vừa đảm bảo mục tiêu dạy học, vừa không làm gián đoạn hoặc ảnh hưởng đến các hoạt động khác của tiết học.

Thứ sáu, hình thức tổ chức và sự phối hợp của HS. Hình thức tổ chức trò chơi theo cá nhân, theo nhóm hay theo cả lớp sẽ tác động đến mức độ tham gia và hiệu quả hoạt động của HS. Bên cạnh đó, tinh thần hợp tác, ý thức kỉ luật và thái độ tham gia của HS cũng là yếu tố quan trọng quyết định sự thành công của TCHT.

Tóm lại, việc tổ chức TCHT trong dạy học môn Tiếng Việt lớp 2 chịu sự chi phối của nhiều yếu tố khác nhau, bao gồm mục tiêu và nội dung bài học, đặc điểm tâm sinh lí và trình độ nhận thức của HS, năng lực tổ chức của GV, điều kiện cơ sở vật chất, thời gian dạy học cũng như hình thức tổ chức và mức độ phối hợp của HS. Các yếu tố này có mối quan hệ chặt chẽ, tác động qua lại và cùng quyết định đến hiệu quả của việc tổ chức TCHT. Vì vậy, GV cần xem xét một cách toàn diện và vận dụng linh hoạt các yếu tố trên trong quá trình thiết kế và tổ chức TCHT, nhằm phát huy tối đa tính tích cực, hứng thú học tập của HS và góp phần nâng cao chất lượng dạy học môn Tiếng Việt lớp 2 ở Tiểu học.

1.1.3. Chương trình dạy học môn Tiếng Việt lớp 2

1.1.3.1. Yêu cầu cần đạt của môn Tiếng Việt lớp 2

a) Yêu cầu cần đạt về phẩm chất chủ yếu và năng lực chung.

Yêu cầu cần đạt về phẩm chất và năng lực chung môn Tiếng Việt lớp 2 tập trung vào việc hình thành 5 phẩm chất: yêu nước, nhân ái, chăm chỉ, trung thực, trách nhiệm; phát triển năng lực chung (tự chủ, tự học; giao tiếp và hợp tác; giải quyết vấn đề và sáng tạo), giúp HS đọc hiểu tốt, viết rõ ràng, nói năng tự tin, biết lắng nghe và hợp tác trong các hoạt động học tập, ứng dụng Tiếng Việt vào cuộc sống.

b) Yêu cầu cần đạt về năng lực đặc thù

Bảng 1.1. Yêu cầu cần đạt về năng lực đặc thù môn Tiếng Việt lớp 2 theo Chương trình GDPT 2018

YÊU CẦU CẦN ĐẠT
ĐỌC **KỸ THUẬT ĐỌC**

– Đọc đúng các tiếng (bao gồm cả một số tiếng có vần khó, ít dùng). Thuộc bảng chữ cái tiếng Việt; biết phân biệt tên chữ cái (a, bê, xê,...) và âm (a, bờ, cờ,...) mà chữ cái và con chữ biểu hiện.

– Đọc đúng và rõ ràng các đoạn văn, câu chuyện, bài thơ, văn bản thông tin ngắn. Tốc độ đọc khoảng 60 – 70 tiếng trong 1 phút. Biết ngắt hơi ở chỗ có dấu câu, chỗ ngắt nhịp thơ.

– Bước đầu phân biệt được lời nhân vật trong đối thoại và lời người kể chuyện để đọc với ngữ điệu phù hợp.

– Biết đọc thầm

– Nhận biết được thông tin trên bìa sách: tranh minh hoạ, tên sách, tên tác giả, nhà xuất bản.

– Điền được những thông tin quan trọng vào phiếu đọc sách.

ĐỌC HIỂU

Văn bản văn học

Đọc hiểu nội dung

– Biết nêu và trả lời câu hỏi về một số chi tiết nội dung trong văn bản như: Ai? Cái gì? Làm gì? Khi nào? Ở đâu? Như thế nào? Vì sao?

– Hiểu điều tác giả muốn nói qua văn bản đơn giản dựa vào gợi ý.

Đọc hiểu hình thức

– Nhận biết được địa điểm, thời gian, các sự việc chính của câu chuyện.

– Nhận biết được hình dáng, điệu bộ, hành động của nhân vật qua ngôn ngữ và hình ảnh.

– Nhận biết được thái độ, tình cảm giữa các nhân vật thể hiện qua hành động, lời thoại.

– Nhận biết được vần trong thơ.

Liên hệ, so sánh, kết nối

Nêu được nhân vật yêu thích nhất và giải thích được vì sao.

Đọc mở rộng

– Trong một năm đọc tối thiểu 35 văn bản văn học có thể loại và độ dài tương đương với các văn bản đã học.

– Thuộc lòng ít nhất 6 đoạn thơ, bài thơ hoặc đoạn văn đã học; mỗi đoạn thơ, bài thơ, đoạn văn có độ dài khoảng 30 – 45 chữ.

Văn bản thông tin

Đọc hiểu nội dung

– Biết nêu và trả lời được câu hỏi về các chi tiết nổi bật của văn bản như: Ai? Cái gì? Làm gì? Khi nào? Ở đâu? Như thế nào? Vì sao?

– Dựa vào gợi ý, trả lời được: Văn bản viết về cái gì và có những thông tin nào đáng chú ý dựa vào gợi ý.

Đọc hiểu hình thức

– Nhận biết được một số loại văn bản thông tin đơn giản, thông dụng qua đặc điểm của văn bản: mục lục sách, danh sách học sinh, thời khoá biểu, thời gian biểu, văn bản giới thiệu loài vật, đồ vật hoặc văn bản hướng dẫn thực hiện một hoạt động.

– Nhận biết được trình tự các sự việc, hiện tượng nêu trong văn bản.

Liên hệ, so sánh, kết nối

– Nêu được các thông tin bổ ích đối với bản thân từ văn bản.

– Nhận biết được thông tin cơ bản của văn bản thể hiện qua nhan đề, hình ảnh minh hoạ và chú thích hình ảnh.

Đọc mở rộng

Trong 1 năm học, đọc tối thiểu 18 văn bản thông tin có kiểu văn bản và độ dài tương đương với các văn bản đã học.

VIẾT

KĨ THUẬT VIẾT

– Viết thành thạo chữ viết thường, viết đúng chữ viết hoa.

– Viết hoa chữ cái đầu câu, viết đúng tên người, tên địa lí phổ biến ở địa phương.

– Nghe – viết chính tả đoạn thơ, đoạn văn có độ dài khoảng 50 – 55 chữ, tốc độ khoảng 50 – 55 chữ trong 15 phút. Viết đúng một số từ dễ viết sai do đặc điểm phát âm địa phương.

– Trình bày bài viết sạch sẽ, đúng quy định.

VIẾT ĐOẠN VĂN NGẮN

Quy trình viết

– Xác định được nội dung bằng cách trả lời câu hỏi: "Viết về cái gì?"; viết nháp; dựa vào hỗ trợ của giáo viên, chỉnh sửa được lỗi dấu kết thúc câu, cách viết hoa, cách dùng từ ngữ.

Thực hành viết

– Viết được 4 – 5 câu thuật lại một sự việc đã chứng kiến hoặc tham gia dựa vào gợi ý.

– Viết được 4 – 5 câu tả một đồ vật gần gũi, quen thuộc dựa vào gợi ý.

– Viết được 4 – 5 câu nói về tình cảm của mình đối với người thân hoặc sự việc dựa vào gợi ý.

– Viết được 4 – 5 câu giới thiệu về một đồ vật quen thuộc dựa vào gợi ý.

– Biết đặt tên cho một bức tranh.

– Biết viết thời gian biểu, bưu thiếp, tin nhắn, lời cảm ơn, lời xin lỗi.

NÓI VÀ NGHE

NÓI

– Nói rõ ràng, có thói quen nhìn vào người nghe.

– Biết nói và đáp lại lời chào hỏi, chia tay, cảm ơn, xin lỗi, lời mời, lời đề nghị, chúc mừng, chia buồn, an ủi, khen ngợi, bày tỏ sự ngạc nhiên; đồng ý, không đồng ý, từ chối phù hợp với đối tượng người nghe.

– Kể được một câu chuyện đơn giản (có hình ảnh) đã đọc, nghe, xem.

– Nói ngắn gọn về một câu chuyện hoặc bài thơ đã đọc theo lựa chọn của cá nhân (tên văn bản, nội dung văn bản, nhân vật yêu thích).

NGHE

– Có thói quen và thái độ chú ý nghe người khác nói. Đặt được câu hỏi về những gì chưa rõ khi nghe. – Nghe một bài thơ hoặc bài hát, dựa vào gợi ý, nói một vài câu nêu cảm nhận của mình về bài thơ hoặc bài hát đó. – Nghe câu chuyện, dựa vào gợi ý, nêu ý kiến về nhân vật chính hoặc một sự việc trong câu chuyện. **NÓI NGHE TƯƠNG TÁC** – Biết trao đổi trong nhóm về các nhân vật trong một câu chuyện dựa vào gợi ý. – Biết trao đổi trong nhóm về một vấn đề: chú ý lắng nghe người khác, đóng góp ý kiến của mình, không nói chen ngang khi người khác đang nói.

1.1.3.2. Thời lượng, nội dung dạy học môn Tiếng Việt lớp 2

Thời lượng dạy học môn Tiếng Việt lớp 2 theo Chương trình Giáo dục phổ thông 2018 được phân bố 350 tiết trong một năm học, tương ứng với 10 tiết/tuần trong 35 tuần học. Cụ thể, ở học kì I môn học được bố trí 180 tiết trong 18 tuần, học kì II là 170 tiết trong 17 tuần. So với các môn học khác trong chương trình tiểu học, môn Tiếng Việt lớp 2 có thời lượng dạy học tương đối nhiều, qua đó thể hiện vai trò trung tâm của môn học trong việc hình thành và phát triển các kĩ năng ngôn ngữ cơ bản cho HS. Việc tổ chức dạy học môn Tiếng Việt được thực hiện xuyên suốt năm học với số tiết nhiều, phân bố tương đối đều giữa các học kì và các tuần học, tạo điều kiện thuận lợi cho GV triển khai các hoạt động dạy học đa dạng, linh hoạt và phù hợp với đặc điểm nhận thức của HS lớp 2.

Về nội dung dạy học môn Tiếng Việt lớp 2 được xây dựng một cách hệ thống và đa dạng được thể hiện khái quát ở bảng dưới đây:

Bảng 1.2. Nội dung dạy học môn Tiếng Việt lớp 2

	Nội dung
Kiến thức tiếng việt	1. Bảng chữ cái tiếng Việt, sự khác nhau giữa tên chữ cái (a, bê, xê,...) và âm (a, bờ, cờ,...) 2. Vốn từ theo chủ điểm 3.1. Từ chỉ sự vật, hoạt động, tính chất

	3.2. Công dụng của dấu chấm, dấu chấm hỏi, dấu chấm than: đánh dấu kết thúc câu; dấu phẩy: tách các bộ phận đồng chức trong câu 4.1. Hội thoại: lắng nghe, nói theo lượt lời 4.2. Đoạn văn – Đoạn văn kể lại một sự việc – Đoạn văn miêu tả ngắn, đơn giản theo gợi ý – Đoạn văn nói về tình cảm của mình với những người thân yêu – Đoạn văn giới thiệu loài vật, đồ vật; văn bản hướng dẫn thực hiện một hoạt động, bưu thiếp, danh sách, mục lục sách, thời khoá biểu, thời gian biểu 5. Thông tin bằng hình ảnh (phương tiện giao tiếp phi ngôn ngữ)
Kiến thức văn học	1. Đề tài (viết, kể về điều gì) 2. Hình dáng, điệu bộ, lời thoại của nhân vật 3. Tình cảm, thái độ giữa các nhân vật 4. Vần trong thơ
Ngữ liệu	1.1. Văn bản văn học – Cổ tích, ngụ ngôn, truyện ngắn; đoạn (bài) văn miêu tả – Bài thơ, đồng dao, ca dao, vè Độ dài của văn bản: truyện khoảng 180 – 200 chữ, bài miêu tả khoảng 150 –180 chữ, thơ khoảng 70 – 90 chữ 1.2. Văn bản thông tin – Văn bản giới thiệu về loài vật, đồ dùng; văn bản hướng dẫn một hoạt động đơn giản bao gồm cả dạng kí hiệu – Danh sách học sinh; mục lục sách; thời khoá biểu; thời gian biểu Độ dài của văn bản: khoảng 110 – 140 chữ 2. Gợi ý chọn văn bản: xem danh mục gợi ý 1.2. Văn bản thông tin – Văn bản giới thiệu về loài vật, đồ dùng; văn bản hướng dẫn một hoạt động đơn giản bao gồm cả dạng kí hiệu – Danh sách học sinh; mục lục sách; thời khoá biểu; thời gian biểu

	Độ dài của văn bản: khoảng 110 – 140 chữ 2. Gợi ý chọn văn bản: xem danh mục gợi ý

1.1.3.3. Phương pháp, hình thức dạy học môn Tiếng Việt lớp 2

- PPDH trong Tiếng Việt 2 tuân thủ định hướng đổi mới PPDH của chương trình môn Ngữ Văn và chương trình giáo dục phổ thông nói chung là đa dạng hoá các hình thức tổ chức, PP và phương tiện dạy học; phát huy tính tích cực, chủ động, sáng tạo trong học tập và vận dụng kiến thức, kỹ năng của HS.

- Ở từng kiểu bài học, đối với từng hoạt động dạy học nhằm phát triển từng kỹ năng (đọc, viết, nói, nghe) cho HS, GV cần có những PPDH phù hợp với mục tiêu dạy học được quy định đối với lớp 2.

Đọc: Dạy đọc nhằm giúp HS hình thành và phát triển kĩ năng đọc thành tiếng và đọc hiểu. Khác với lớp 1, ở lớp 2, yêu cầu phát triển kĩ năng đọc thành tiếng và đọc hiểu đều quan trọng như nhau. HS được đọc các văn bản có độ dài và độ khó cao hơn so với lớp 1 và phù hợp với yêu cầu của chương trình.

Tiếp nối lớp 1, đối với đọc thành tiếng, PP dạy học chủ yếu là GV đọc mẫu và HS thực hành theo mẫu. Đọc phân vai dựa theo một truyện kể cũng cần được chú ý khai thác nhiều hơn. Đối với đọc hiểu, PP dạy học chủ yếu vẫn là GV huy động trải nghiệm, hiểu biết của HS có liên quan đến nội dung của VB đọc, cho HS so sánh, liên hệ mở rộng; đặt câu hỏi và tổ chức đàm thoại giữa GV và HS, cho HS thảo luận nhóm. Trước khi đọc văn bản, GV có thể cho HS dựa vào nhan đề và tranh minh họa để suy đoán nội dung văn bản. Ở lớp 1, hoạt động này chỉ nên áp dụng đối với một số văn bản và những đối tượng HS phù hợp, nhưng lên lớp 2, GV nên áp dụng với nhiều đối tượng HS hơn. Phương châm là dạy đọc hiểu phải kích hoạt được việc đọc tích cực, sáng tạo ở chủ thể đọc.

Viết: Qua giai đoạn lớp 1, HS đã được hình thành và phát triển kĩ năng viết chữ (tập viết, chính tả). Ở lớp 2, kĩ năng đó tiếp tục được phát triển, nhưng kĩ năng viết câu sáng tạo cần được chú ý hơn so với lớp 1. Đặc biệt là HS cần được học viết đoạn văn ngắn. Dạy viết đoạn văn cần theo một quy trình phù hợp, qua từng bước, bắt đầu từ hoạt động tìm kiếm, huy động thông tin và ý tưởng bằng hình thức làm việc cá nhân rồi trao đổi, chia sẻ giữa các thành viên trong nhóm, trước

lớp, sau đó HS thực hành viết dựa trên thông tin và ý tưởng được chuẩn bị. Trước khi viết, GV có thể cho HS lập dàn ý bằng cách hướng dẫn các em điền những thông tin, ý tưởng đã được chuẩn bị (làm việc cá nhân, làm việc nhóm,...) vào mẫu cho sẵn (thiết kế trong vở Tập viết). HS chỉ cần viết ra dưới hình thức các từ ngữ ngắn gọn, chưa phải viết thành câu. Từ dàn ý đã lập như vậy, các em thực hành viết đoạn văn trọn vẹn. Việc đặt hoạt động viết đoạn văn (tập làm văn) vào cuối mỗi chủ điểm, kết nối, tích hợp giữa đoạn văn cần viết với nội dung cũng như kiểu loại văn bản của các bài đọc trong toàn chủ điểm và hướng dẫn HS viết theo quy trình vừa nêu trên nhằm bảo đảm HS được chuẩn bị đầy đủ các công cụ và chất liệu cho hoạt động viết để các em vừa viết đúng yêu cầu của chương trình vừa có khả năng sáng tạo.

Nói và nghe: Ở lớp 2, dạy nói và nghe cũng cần chú ý vận dụng PP GV làm mẫu và HS thực hành theo mẫu; đặt câu hỏi và tổ chức đàm thoại giữa GV và HS, HS thảo luận nhóm rồi trình bày trước nhóm và trước lớp; nghe kể chuyện và kể lại hoặc đóng vai diễn lại câu chuyện đã nghe. Khác với lớp 1, ở lớp 2, HS nói và nghe về nhiều nội dung được thiết kế mở hơn. Tuy vẫn gắn với nội dung bài đọc, nhưng nội dung nói và nghe đòi hỏi HS phải có nhiều liên hệ với vốn sống, trải nghiệm của người học. Qua hoạt động nói và nghe, GV cần chú ý tạo cơ hội để HS được tranh luận về một số nội dung có ý kiến khác biệt hay trái ngược nhau, từng bước giúp các em phát triển tư duy độc lập.

- Các nhà nghiên cứu về dạy học và thực tiễn dạy học các lớp đầu cấp tiểu học trên thế giới đều cho thấy hiệu quả của quy trình dạy học sau: GV trình bày và làm mẫu những kĩ năng và chiến lược mới cho cả lớp. Sau đó, HS hoạt động nhóm (nhóm đôi hoặc nhóm nhiều hơn hai), chẳng hạn hỏi và trả lời, chia sẻ ý tưởng, đọc lại câu chuyện cho bạn nghe,… và học cá nhân để vận dụng những kĩ năng mới học được. Kết hợp dạy học chung cả lớp, sau đó HS học theo nhóm và học độc lập là hình thức cần được áp dụng phổ biến, linh hoạt và cân bằng.

- Ở lớp 2, GV cần tiếp tục khuyến khích HS tham gia vào những hoạt động có tính tương tác, coi đó là một cách thức quan trọng để thúc đẩy việc học và trưởng thành. Hoạt động tương tác chủ yếu ở lớp 2 là HS trao đổi nhóm, cùng

tham gia hoàn thành một nhiệm vụ. Đối với dạy học Tiếng Việt theo quan điểm giao tiếp thì các hoạt động có tính tương tác càng có ý nghĩa. Nó giúp HS phát triển ngôn ngữ, tư duy và các kĩ năng xã hội một cách hiệu quả; các em trở nên tự tin hơn, có mối quan hệ bạn bè tốt hơn, tôn trọng sự khác biệt và có động lực học cao hơn. Trong khi HS làm việc nhóm, GV cần quan sát và dành thời gian làm việc với những HS hay nhóm HS cần hỗ trợ.

- Cần có những hoạt động, câu hỏi dành riêng cho HS gặp khó khăn trong phát triển các kĩ năng giao tiếp. Tương tự như vậy, cần có những hoạt động, câu hỏi dành riêng cho HS tự tin, năng động, có khả năng đọc viết, nói và nghe tốt hơn so với các HS khác.

1.1.3.4. Đánh giá kết quả học tập môn Tiếng Việt lớp 2

Đánh giá kết quả học tập trong Tiếng Việt 2 tuân thủ định hướng đổi mới về mục tiêu, nội dung, cách thức đánh giá trong môn Ngữ văn nói chung và tiếp tục quan điểm đổi mới đánh giá được triển khai ở lớp 1.

a. Về mục tiêu, đánh giá nhằm cung cấp thông tin chính xác, kịp thời, có giá trị về mức độ đáp ứng yêu cầu cần đạt về phẩm chất, năng lực và những tiến bộ của HS trong học tập, để hướng dẫn hoạt động học tập, điều chỉnh các hoạt động dạy học.

b. Về nội dung, đánh giá phẩm chất, năng lực chung, năng lực đặc thù thông qua các hoạt động đọc, viết, nói, nghe được quy định trong chương trình.

– Về phẩm chất, đánh giá HS thông qua các biểu hiện về: yêu thiên nhiên; yêu quê hương, nơi sinh sống; yêu thương, quan tâm người thân trong gia đình; yêu quý bạn bè, thầy cô và những người khác xung quanh.

– Về năng lực chung

Năng lực tự chủ và tự học: Đánh giá khả năng tự làm được những việc của mình theo sự phân công, hướng dẫn; nhận biết và bày tỏ được tình cảm, cảm xúc của bản thân.

Năng lực giao tiếp và hợp tác: Đánh giá khả năng tập trung chú ý khi giao tiếp; nhận ra được thái độ của đối tượng giao tiếp; bước đầu biết sử dụng ngôn

ngữ kết hợp với hình ảnh, cử chỉ để trình bày thông tin và ý tưởng; biết cách kết bạn và giữ gìn tình bạn; có thói quen trao đổi, giúp đỡ nhau trong học tập.

Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo: Đánh giá khả năng nhận ra được những vấn đề đơn giản và đặt được câu hỏi; nêu được thắc mắc về sự vật, hiện tượng.

– Về năng lực đặc thù (đọc, viết, nói, nghe)

Đọc: Đánh giá kĩ năng đọc gồm kĩ năng đọc thành tiếng và kĩ năng đọc hiểu. Ở lớp 2, HS đã vượt qua giai đoạn đánh vần. Vì vậy, việc đánh giá cần tập trung vào kĩ năng đọc văn bản với yêu cầu đọc đúng, rõ ràng, trôi chảy và theo tốc độ như chương trình quy định. Đánh giá kĩ năng đọc hiểu dựa vào kết quả HS trả lời các câu hỏi liên quan đến không chỉ những nội dung tường minh như ở lớp 1 mà cả những nội dung hàm ẩn đơn giản. Bên cạnh đó, Tiếng Việt 2 cũng thiết kế một số câu hỏi tạo cơ hội cho HS tìm hiểu về đặc điểm thể loại hay kiểu loại văn bản và đặc điểm ngôn ngữ của văn bản đọc. Việc thiết kế những câu hỏi này giúp HS từng bước định hình được "mô hình đọc hiểu" đối với từng thể loại hay kiểu loại văn bản.

Viết: Đánh giá kĩ năng viết dựa trên nhiều hình thức viết đa dạng với những yêu cầu khác nhau: nghe – viết chính tả, viết lại câu trả lời, viết sáng tạo một hai câu ngắn và viết đoạn văn (4 – 5 câu) theo yêu cầu về kiểu loại văn bản viết được quy định trong Chương trình. Ngoài đánh giá kĩ năng viết chữ đúng nét, viết đúng chính tả, cần chú ý đến đánh giá kĩ năng dùng từ ngữ, đặt câu và đặc biệt là kĩ năng viết đoạn văn dựa trên những ý tưởng sáng tạo và đúng với yêu cầu về kiểu loại văn bản theo yêu cầu của Chương trình. Đây là bước khởi đầu để HS có được kĩ năng viết bài văn hoàn chỉnh ở các lớp trên.

Nói và nghe: Đánh giá về sự tự tin của HS khi nói, trao đổi, thảo luận trong nhóm và trước lớp; khả năng phát âm đúng, rõ với tốc độ phù hợp; khả năng tập trung vào nội dung cần nói và sử dụng ngôn ngữ chính xác; khả năng tập trung khi nghe; khả năng trả lời câu hỏi thể hiện hiểu được nội dung đã nghe.

c. Về cách thức đánh giá, các phẩm chất và năng lực chung được đánh giá bằng định tính, thông qua quan sát, ghi chép, nhận xét, thực hiện trong suốt năm

học. Các kĩ năng đọc, viết, nói và nghe được đánh giá vừa bằng định tính, thực hiện trong suốt năm học; vừa bằng định lượng, được thực hiện vào cuối học kì và cuối năm. Cuối tuần ôn tập của mỗi học kì có một đề kiểm tra tham khảo. Nhà trường và GV có thể dựa vào cấu trúc và mức độ yêu cầu về đọc, viết, nói và nghe để thiết kế đề kiểm tra phù hợp với HS của mình.

1.1.4. Đặc điểm của học sinh lớp 2 chi phối việc thiết kế, tổ chức trò chơi học tập trong dạy học

HS lớp 2 thuộc lứa tuổi đầu cấp Tiểu học (khoảng 7–8 tuổi), là giai đoạn các em đang trong quá trình hoàn thiện những nền tảng ban đầu về tâm lí, thể chất và nhận thức. Những đặc điểm này có ảnh hưởng trực tiếp đến việc lựa chọn, thiết kế và tổ chức TCHT trong dạy học môn Tiếng Việt, nhằm đảm bảo tính phù hợp với đặc điểm lứa tuổi và nâng cao hiệu quả học tập của HS.

1.1.4.1. Đặc điểm tâm lí

Về mặt tâm lí, HS lớp 2 vẫn mang nhiều nét hồn nhiên, trong sáng, giàu cảm xúc và có nhu cầu cao được vui chơi, giao tiếp. Tuy nhiên, khả năng chú ý có chủ định của các em chưa bền vững, thời gian tập trung còn hạn chế và dễ bị phân tán trước các tác động bên ngoài. Do đó, các hoạt động dạy học môn Tiếng Việt nếu chỉ tổ chức theo hình thức truyền thụ một chiều sẽ khó duy trì hứng thú và sự tập trung của HS. Việc sử dụng TCHT góp phần tạo không khí học tập tích cực, giúp HS hứng thú hơn và chủ động tham gia vào quá trình lĩnh hội kiến thức.

Tư duy của HS lớp 2 chủ yếu là tư duy trực quan – hình tượng, khả năng tư duy trừu tượng và khái quát hóa mới ở giai đoạn hình thành. HS tiếp thu kiến thức hiệu quả hơn thông qua các hình ảnh cụ thể, tình huống gần gũi và các hoạt động trải nghiệm. Vì vậy, TCHT trong môn Tiếng Việt cần được thiết kế gắn với tranh ảnh, đồ dùng trực quan và các tình huống quen thuộc nhằm hỗ trợ HS hiểu bài, ghi nhớ kiến thức và vận dụng ngôn ngữ một cách tự nhiên.

Bên cạnh đó, HS lớp 2 có nhu cầu được giao tiếp, được thể hiện bản thân và được khẳng định trước tập thể. Các em hứng thú với những hoạt động mang tính hợp tác, thi đua lành mạnh. Việc tổ chức TCHT theo hình thức cá nhân, cặp đôi hoặc nhóm nhỏ không chỉ tạo điều kiện cho HS phát triển kĩ năng giao tiếp

mà còn góp phần rèn luyện các kĩ năng nghe, nói, đọc, viết – những kĩ năng cơ bản của môn Tiếng Việt.

1.1.4.2. Đặc điểm nhận thức

Về đặc điểm nhận thức, HS lớp 2 đang chuyển dần từ hoạt động vui chơi là chủ đạo sang hoạt động học tập là chủ đạo. Tuy nhiên, quá trình nhận thức của các em vẫn chịu ảnh hưởng nhiều bởi cảm xúc và hứng thú cá nhân. HS thường tiếp thu kiến thức nhanh hơn khi được tham gia vào các hoạt động học tập sinh động, có tính trải nghiệm và tương tác. Ngược lại, các nội dung mang tính lí thuyết khô khan, trừu tượng dễ khiến HS cảm thấy nhàm chán và khó tiếp thu.

Khả năng ghi nhớ của HS lớp 2 chủ yếu là ghi nhớ trực quan và ghi nhớ máy móc, trong khi ghi nhớ logic đang dần hình thành. Các em thường nhớ tốt những kiến thức gắn với hình ảnh, màu sắc, âm thanh hoặc hoạt động cụ thể. Vì vậy, việc sử dụng TCHT trong dạy học môn Tiếng Việt sẽ giúp HS ghi nhớ kiến thức một cách tự nhiên, nhẹ nhàng và bền vững hơn thông qua các hoạt động thực hành, trải nghiệm.

Ngoài ra, khả năng ngôn ngữ của HS lớp 2 đang trong quá trình phát triển mạnh mẽ. Vốn từ của các em ngày càng được mở rộng nhưng khả năng diễn đạt vẫn còn hạn chế, đặc biệt trong việc nói thành câu hoàn chỉnh hoặc trình bày ý tưởng mạch lạc. Do đó, các TCHT cần tạo cơ hội cho HS được nghe, nói, đọc, viết thường xuyên thông qua các hoạt động như đóng vai, kể chuyện, ghép từ, đặt câu, tìm từ ngữ,… Qua đó góp phần phát triển năng lực sử dụng tiếng Việt và nâng cao hiệu quả giao tiếp cho HS.

Bên cạnh đó, HS lớp 2 bước đầu đã hình thành khả năng quan sát, so sánh, phân loại và suy luận đơn giản. Tuy nhiên, các thao tác tư duy này vẫn cần được hỗ trợ bằng hình ảnh trực quan và sự hướng dẫn cụ thể của GV. Vì vậy, khi thiết kế TCHT, GV cần lựa chọn nội dung phù hợp với trình độ nhận thức của HS, đảm bảo vừa sức nhưng vẫn có tính kích thích tư duy và tạo cơ hội cho HS được khám phá, phát hiện kiến thức mới.

1.1.4.3. Đặc điểm thể chất

Về thể chất, HS lớp 2 đang trong giai đoạn phát triển về chiều cao, cân nặng và các chức năng sinh lí. Hệ xương và hệ cơ chưa hoàn thiện hoàn toàn nhưng đã đủ khả năng để tham gia các hoạt động vận động nhẹ nhàng, linh hoạt. Do đó, HS lớp 2 có nhu cầu vận động tương đối cao, khó ngồi yên trong thời gian dài và dễ mệt mỏi nếu hoạt động học tập thiếu sự thay đổi hình thức tổ chức.

Đặc điểm này đòi hỏi GV khi dạy học môn Tiếng Việt cần tổ chức các hoạt động học tập đa dạng, kết hợp hợp lí giữa hoạt động trí tuệ và vận động. TCHT có yếu tố thao tác, di chuyển hoặc tương tác sẽ giúp HS giảm căng thẳng, duy trì sự hứng thú và nâng cao hiệu quả tiếp thu bài học. Tuy nhiên, các trò chơi cần được thiết kế phù hợp với thể lực của HS lớp 2, đảm bảo tính an toàn và tránh gây quá tải.

Ngoài ra, khả năng phối hợp vận động tinh của HS lớp 2 đang dần được hoàn thiện, tạo điều kiện thuận lợi cho việc tổ chức các TCHT trong môn Tiếng Việt như ghép chữ, sắp xếp từ, nối tranh với chữ, viết nhanh theo yêu cầu,… Những trò chơi này không chỉ góp phần củng cố kiến thức ngôn ngữ mà còn hỗ trợ phát triển kĩ năng vận động tinh và tư duy của HS.

1.2. Cơ sở thực tiễn

1.2.1. Khái quát về quá trình khảo sát

1.2.1.1. Mục đích khảo sát

Nhằm tìm hiểu nhận thức của GV và HS về PP TCHT; mức độ quan tâm và thực trạng thiết kế, tổ chức TCHT trong dạy học của GV nói chung và trong dạy học môn Tiếng việt ở Tiểu học nói riêng, chúng tôi tiến hành điều tra và trên cơ sở đó xác lập cơ sở thực tiễn cho việc xây dựng các nguyên tắc, quy trình thiết kế TCHT và những lưu ý sư phạm khi thiết kế và tổ chức TCHT...

1.2.1.2. Đối tượng khảo sát

Đối tượng tham gia khảo sát gồm GV và HS tại hai trường tiểu học trên địa bàn nghiên cứu, cụ thể như sau:

- Giáo viên: 60 GV, trong đó có 30 GV của trường Trường Tiểu học Nam Thành và 30 GV của trường Trường Tiểu học Yên Nhân.

- Học sinh: 60 HS lớp 2, gồm 30 HS của trường Trường Tiểu học Nam Thành và 30 HS của trường Trường Tiểu học Yên Nhân.

1.2.1.3. Nội dung khảo sát

Với phạm vi nghiên cứu của đề tài, chúng tôi tiến hành khảo sát các GV và các em Tiểu học một số vấn đề cơ bản sau:

- Nhận thức của GV và HS Tiểu học về PP TCHT, vai trò, ý nghĩa của việc sử dụng TCHT trong dạy học nói chung và trong dạy học môn Tiếng Việt lớp 2 nói riêng.

- Thực trạng của việc thiết kế và sử dụng TCHT của GV trong dạy học môn Tiếng Việt ở Tiểu học theo CT GDPT 2018.

- Mức độ hứng thú, sự tham gia và hiệu quả tiếp nhận kiến thức của HS khi tham gia các TCHT trong giờ học tiếng Việt.

1.2.1.4. Các PP khảo sát

Những PP chủ yếu được sử dụng trong quá trình khảo sát:

- PP điều tra bằng phiếu hỏi: Chúng tôi đã xây dựng Phiếu trưng cầu ý kiến (Phụ lục 1 và phụ lục 2) với các câu hỏi trắc nghiệm có các đáp án cho sẵn và các câu hỏi mở cho GV và HS về PP TCHT và thực trạng thiết kế, tổ chức TCHT, mức độ hứng thú của TCHT.

- PP đàm thoại: PP này được sử dụng trong quá trình điều tra đối với GV và HS. Sau khi trả lời các câu hỏi trong Phiếu trưng cầu ý kiến, GV và HS có thể chia sẻ thêm một số thông tin, kinh nghiệm của cá nhân về việc thiết kế và tổ chức TCHT trong dạy học nói chung và trong dạy học môn Tiếng Việt ở Tiểu học nói riêng.

- PP thống kê toán học: Chúng tôi đã thu thập, xử lí và phân tích các số liệu điều tra.

1.2.1.5. Tổ chức khảo sát

Chúng tôi tiến hành phát phiếu khảo sát trực tiếp đến GV Tiểu học đang giảng dạy tại một số trường Tiểu học trên địa bàn tỉnh Ninh Bình. GV được hướng dẫn cụ thể về mục đích khảo sát và cách thức trả lời phiếu nhằm đảm bảo tính chính xác và trung thực của thông tin thu thập được. Sau khi thu hồi phiếu điều

tra, các dữ liệu được tổng hợp, phân loại và xử lí bằng phương pháp thống kê toán học. Kết quả khảo sát được phân tích, đánh giá nhằm phản ánh một cách khách quan thực trạng nhận thức và việc sử dụng TCHT của GV trong dạy học môn Tiếng Việt lớp 2.

1.2.2. Kết quả khảo sát

Chúng tôi đã tiến hành phát phiếu khảo sát cho GV và HS, thu về tổng số 120 phiếu hợp lệ, gồm 60 phiếu của GV và 60 phiếu của HS. Các phiếu khảo sát thu được đảm bảo độ tin cậy và phản ánh tương đối đầy đủ thực trạng nhận thức, việc sử dụng cũng như hiệu quả của TCHT trong dạy học môn Tiếng Việt lớp 2 hiện nay. Trên cơ sở đó, chúng tôi tiến hành tổng hợp, phân tích và đánh giá số liệu nhằm rút ra những nhận định khoa học phục vụ cho việc triển khai đề tài. Kết quả cụ thể được trình bày như sau:

1.2.2.1. Đối với giáo viên

a) Nhận thức của giáo viên về sự cần thiết của việc sử dụng trò chơi học tập trong dạy học

Để khảo sát nhận thức của GV về sự cần thiết của PP TCHT trong dạy học môn Tiếng Việt lớp 2, chúng tôi đưa ra câu hỏi: *"Theo Thầy/Cô, việc sử dụng PP TCHT có cần thiết không?"* (Câu 1 – Phiếu trưng cầu ý kiến). Kết quả thu được thể hiện ở Bảng 1.1 như sau:

Bảng 1.3. Sự cần thiết của việc sử dụng PP TCHT

STT	Nội dung	Số lượng	Tỉ lệ %
1	Không cần thiết	0	0.0
2	Cần thiết một phần	0	0.0
3	Cần thiết	27	45.0
4	Rất cần thiết	33	55.0
Tổng		**60**	**100.0**

Qua bảng số liệu cho thấy, toàn bộ 60/60 GV (chiếm 100%) đều nhận thức được sự cần thiết của việc sử dụng TCHT trong dạy học. Trong đó, có 33 GV (55,0%) đánh giá là *rất cần thiết* và 27 GV (45,0%) cho rằng *cần thiết*. Đáng chú ý, không có GV nào lựa chọn phương án *không cần thiết* hoặc *cần thiết một phần*.

Kết quả này cho thấy GV đều nhận thức được vai trò và sự cần thiết của TCHT trong dạy học môn tiếng Việt.

b) Mức độ sử dụng trò chơi học tập trong dạy học môn Tiếng Việt

Tiếp theo, để tìm hiểu mức độ sử dụng TCHT trong thực tế giảng dạy, chúng tôi đưa ra câu hỏi: *"Thầy/Cô có thường xuyên sử dụng PP TCHT trong dạy học môn Tiếng Việt không?"* (Câu 2 – Phiếu trưng cầu ý kiến). Kết quả thể hiện ở Bảng 1.2 như sau:

Bảng 1.4. Mức độ sử dụng PP TCHT trong dạy học môn Tiếng Việt

STT	Nội dung	Số lượng	Tỉ lệ %
1	Chưa bao giờ	0	0.0
2	Thỉnh thoảng	2	3.3
3	Thường xuyên	51	85.0
4	Rất thường xuyên	7	11.7
Tổng		**60**	**100.0**

Kết quả khảo sát cho thấy, đa số GV đã sử dụng TCHT một cách thường xuyên trong quá trình dạy học. Cụ thể, có 51/60 giáo viên (85,0%) lựa chọn mức *thường xuyên*, 7 GV (11,7%) lựa chọn *rất thường xuyên*. Chỉ có 2 GV (3,3%) sử dụng ở mức *thỉnh thoảng*, và không có GV nào *chưa bao giờ* sử dụng.

Những con số này cho thấy TCHT không chỉ dừng lại ở nhận thức mà đã được triển khai tương đối rộng rãi trong thực tiễn giảng dạy. Điều này phản ánh sự chủ động của GV trong việc đổi mới PP, đồng thời khẳng định sức hấp dẫn và hiệu quả của TCHT đối với HS.

Tuy nhiên, việc vẫn còn một bộ phận nhỏ GV chưa sử dụng thường xuyên cho thấy vẫn tồn tại những rào cản nhất định trong quá trình áp dụng, có thể xuất phát từ việc thiếu tài liệu hướng dẫn cụ thể, thiếu thời gian thiết kế hoặc chưa có hệ thống trò chơi phù hợp với từng bài học. Điều này đặt ra yêu cầu cần thiết phải xây dựng các trò TCHT được thiết kế bài bản, khoa học, dễ áp dụng và phù hợp với điều kiện thực tế của GV.

c) Mức độ hứng của học sinh khi tham gia trò chơi học tập

Để đánh giá tác động của TCHT đến người học, chúng tôi khảo sát mức độ tích cực của HS khi tham gia, chúng tôi đưa ra câu hỏi: *"Theo Thầy/Cô, mức độ tích cực và chủ động của học sinh khi tham gia TCHT trong giờ học Tiếng Việt như thế nào?"* (Câu 3 – Phiếu trưng cầu ý kiến). Kết quả thể hiện ở Bảng 1.3.

Bảng 1.5. Mức độ tích cực của học sinh khi tham gia TCHT

STT	Nội dung	Số lượng	Tỉ lệ %
1	Rất tích cực	34	56.7
2	Tích cực	24	40.0
3	Ít tích cực	1	1.6
4	Rất ít tích cực	1	1.6
Tổng		**60**	**100.0**

Kết quả cho thấy, phần lớn HS tham gia TCHT với thái độ tích cực. Cụ thể, có 34/60 ý kiến (56,7%) đánh giá *rất tích cực*, 24 ý kiến (40,0%) đánh giá *tích cực*. Chỉ có 2 ý kiến (3,2%) cho rằng HS *ít tích cực* hoặc *rất ít tích cực*.

Những số liệu này đã minh chứng rõ ràng cho hiệu quả của việc sử dụng TCHT trong việc thu hút sự tham gia của HS. Trò chơi không chỉ tạo ra môi trường học tập vui vẻ, thoải mái mà còn kích thích sự tò mò, ham hiểu biết, từ đó giúp HS chủ động hơn trong quá trình chiếm lĩnh tri thức.

Đặc biệt, thông qua các hoạt động trò chơi, HS có cơ hội được tương tác, giao tiếp, hợp tác với bạn bè, qua đó phát triển các kỹ năng xã hội cần thiết. Đây là những yếu tố quan trọng trong việc hình thành và phát triển năng lực toàn diện cho HS theo định hướng giáo dục hiện đại.

Kết quả này càng khẳng định rằng việc thiết kế các TCHT phù hợp, hấp dẫn và có mục tiêu rõ ràng là hết sức cần thiết, góp phần nâng cao chất lượng dạy học môn Tiếng Việt lớp 2.

d) Thực trạng sử dụng TCHT trong các hoạt động dạy học

Để làm rõ hơn cách thức vận dụng TCHT trong từng khâu của tiết học, chúng tôi đưa ra câu hỏi khảo sát: *"Thầy/Cô thường xuyên sử dụng PP TCHT trong các hoạt động nào của giờ dạy?"* (Câu 4 – Phiếu trưng cầu ý kiến). Kết quả trình bày ở Bảng 1.4.

Bảng 1.6. Các hoạt động sử dụng TCHT trong giờ dạy

STT	Nội dung	Số lượng	Tỉ lệ %
1	Khởi động	43	71.7
2	Hình thành kiến thức mới	8	13.3
3	Luyện tập	21	36
4	Vận dụng	26	43.4

Bảng số liệu cho thấy, TCHT được GV sử dụng nhiều nhất ở hoạt động *khởi động* với 43/60 lượt lựa chọn (chiếm 71,7%). Đây là hoạt động mở đầu tiết học, có vai trò tạo tâm thế, khơi gợi hứng thú cho HS, do đó việc sử dụng trò chơi ở giai đoạn này là hoàn toàn phù hợp. Các trò chơi ngắn gọn, vui nhộn giúp HS nhanh chóng chuyển trạng thái từ vui chơi sang học tập, tạo không khí lớp học sôi nổi, tích cực ngay từ đầu giờ.

Bên cạnh đó, hoạt động *vận dụng* cũng được khá nhiều GV lựa chọn với 26 lượt (43,4%), tiếp đến là *luyện tập* với 21 lượt (36%) và cuối cùng là *hình thành kiến thức mới* với 8 lượt (13,3%). Điều này cho thấy GV đã khai thác trò chơi như một công cụ để củng cố và mở rộng kiến thức, giúp HS khắc sâu nội dung bài học thông qua trải nghiệm thực hành.

e) Nguồn tham khảo và phương tiện thiết kế trò chơi học tập

Để tìm hiểu nguồn tài liệu mà GV sử dụng khi thiết kế và tổ chứcTCHT, chúng tôi đưa ra câu hỏi: "*Các TCHT mà Thầy/Cô sử dụng được tham khảo từ những nguồn nào?"* (Câu 5 – Phiếu trưng cầu ý kiến). Kết quả thể hiện ở Bảng 1.5 như sau:

Bảng 1.7. Nguồn tham khảo TCHT

STT	Nội dung	Số lượng	Tỉ lệ %
1	Tự thiết kế	27	45.0
2	Trong sách học sinh	11	18.3
3	Trong sách giáo viên	13	21.6
4	Tham khảo trên mạng Internet	43	71.6

Kết quả cho thấy, phần lớn GV *tham khảo TCHT trên mạng Internet* với 43/60 lượt lựa chọn (chiếm 71,6%). Điều này phản ánh xu thế trong thời đại công

nghệ thông tin phát triển mạnh mẽ, khi Internet trở thành nguồn tài nguyên phong phú, đa dạng và dễ tiếp cận. GV có thể nhanh chóng tìm kiếm, lựa chọn và điều chỉnh các trò chơi phù hợp với nội dung bài học.

Bên cạnh đó, có 27 GV (45,0%) cho biết *tự thiết kế* TCHT. Đây là một tín hiệu tích cực, thể hiện sự chủ động, sáng tạo của GV trong việc đổi mới PPDH. Tuy nhiên, tỉ lệ này chưa thật sự cao. Ngoài ra, các nguồn như *sách giáo viên* (21,6%) và *sách học sinh* (18,3%) cũng được sử dụng nhưng với tỉ lệ thấp hơn. Điều này cho thấy các tài liệu chính thống hiện nay vẫn chưa đáp ứng đầy đủ nhu cầu về hệ thống TCHT phong phú, đa dạng và phù hợp thực tiễn.

Từ thực trạng trên có thể nhận thấy, mặc dù GV có nhiều nguồn tham khảo, nhưng vẫn thiếu một hệ thống TCHT được thiết kế bài bản, có định hướng rõ ràng, gắn với mục tiêu và nội dung chương trình. Đây chính là khoảng trống mà đề tài hướng tới giải quyết, nhằm cung cấp nguồn tài liệu có giá trị, hỗ trợ GV trong việc thiết kế và tổ chức TCHT một cách hiệu quả hơn.

f) Phương tiện hỗ trợ thiết kế trò chơi học tập

Tiếp nối nội dung trên, để tìm hiểu các phương tiện và công cụ mà GV sử dụng khi thiết kế TCHT, chúng tôi tiến hành khảo sát ở (Câu 6 – Phiếu trưng cầu ý kiến) *"Nếu thiết kế TCHT, Thầy/Cô thường sử dụng phương tiện/ ứng dụng nào để hỗ trợ?"*. Kết quả được trình bày ở Bảng 1.6 như sau:

Bảng 1.8. Phương tiện hỗ trợ thiết kế TCHT

STT	Nội dung	Số lượng	Tỉ lệ %
1	Phần mềm Canva	26	43.3
2	Phần mềm PowerPoint	37	61.6
3	Phần mềm Word	5	8.3
4	Sử dụng trí tuệ nhân tạo (AI)	30	50.0
5	Tự làm thủ công	15	25.0
6	Khác:……	0	0.0

Kết quả khảo sát cho thấy, GV đã và đang sử dụng khá đa dạng các công cụ hỗ trợ trong thiết kế TCHT. Trong đó, *phần mềm PowerPoint* được sử dụng nhiều nhất với 37/60 lượt (61,6%). Đây là công cụ quen thuộc, dễ sử dụng, cho

phép GV thiết kế các trò chơi đơn giản nhưng trực quan, sinh động, phù hợp với điều kiện dạy học hiện nay.

Đáng chú ý, có 30 GV (50,0%) cho biết đã *sử dụng trí tuệ nhân tạo (AI)* trong quá trình thiết kế trò chơi. Điều này cho thấy GV đã bước đầu tiếp cận và ứng dụng công nghệ hiện đại vào dạy học, mở ra nhiều cơ hội đổi mới PP, nâng cao chất lượng bài giảng.

Ngoài ra, *phần mềm Canva* (43,3%) cũng được sử dụng khá phổ biến nhờ tính thẩm mỹ cao và khả năng thiết kế linh hoạt. Bên cạnh đó, vẫn có 15 giáo viên (25,0%) lựa chọn hình thức tự làm thủ công, và 5 GV (8,3%) *sử dụng Word.*

Những số liệu này cho thấy xu hướng kết hợp giữa công cụ truyền thống và hiện đại trong thiết kế TCHT. Tuy nhiên, việc sử dụng các công cụ vẫn còn mang tính tự phát, chưa có sự định hướng rõ ràng về cách thức thiết kế sao cho phù hợp với mục tiêu dạy học.

g) Hình thức tổ chức trò chơi học tập trong dạy học môn Tiếng Việt

Để tìm hiểu về hình thức tổ chức TCHT mà GV thường sử dụng, chúng tôi tiến hành khảo sát thông qua câu hỏi: *"Thầy/Cô thường ưu tiên sử dụng hình thức tổ chức trò chơi học tập nào trong dạy học môn Tiếng Việt?" (Câu 7 – Phiếu trưng cầu ý kiến)*. Kết quả được trình bày ở Bảng 1.7 như sau:

Bảng 1.9. Hình thức tổ chức TCHT

STT	Nội dung	Số lượng	Tỉ lệ %
1	Cá nhân	6	10.0
2	Theo cặp/nhóm	26	26.6
3	Cả lớp	28	46.6
4	Thi đua giữa các đội	30	50

Bảng số liệu cho thấy, GV có xu hướng ưu tiên các hình thức tổ chức mang tính tập thể và có sự tương tác cao. Cụ thể, hình thức *thi đua giữa các đội* được lựa chọn nhiều nhất với 30/60 lượt (chiếm 50%), tiếp theo là hình thức *tổ chức cả lớp* với 28 lượt (46,6%). Trong khi đó, hình thức *theo cặp/nhóm* chiếm 26,6% và *cá nhân* chỉ chiếm 10,0%.

Kết quả này phản ánh rõ đặc điểm tâm lý của HS tiểu học nói chung và HS lớp 2 nói riêng, đó là thích hoạt động tập thể, thích thi đua và thể hiện bản thân trong môi trường có sự tương tác. Việc GV ưu tiên sử dụng các hình thức tổ chức mang tính thi đua không chỉ tạo không khí học tập sôi nổi mà còn góp phần rèn luyện cho HS tinh thần hợp tác, ý thức kỷ luật và khả năng làm việc nhóm.

Tuy nhiên, việc hình thức cá nhân có tỉ lệ thấp cũng cho thấy GV chưa khai thác nhiều các trò chơi nhằm phát huy năng lực riêng của từng HS. Trong khi đó, mỗi HS đều có những đặc điểm, năng lực khác nhau, do đó việc kết hợp linh hoạt nhiều hình thức tổ chức là rất cần thiết để đảm bảo tính cá thể hóa trong dạy học.

h) Loại hình trò chơi học tập được sử dụng trong dạy học môn Tiếng Việt

Tiếp theo, để tìm hiểu về loại hình TCHT mà GV thường sử dụng, chúng tôi tiến hành khảo sát ở Câu 8: *"Thầy/Cô thường ưu tiên sử dụng loại hình trò chơi nào nhất trong dạy học môn Tiếng Việt?"*. Kết quả được trình bày ở Bảng 1.8 như sau:

Bảng 1.10. Loại hình TCHT

STT	Nội dung	Số lượng	Tỉ lệ %
1	Trò chơi vận động	30	50.0
2	Trò chơi trí tuệ	27	45.0
3	Trò chơi tại vị trí ngồi học	16	26.6
4	Trò chơi trên màn hình	12	20.0

Kết quả khảo sát cho thấy, *trò chơi vận động* được sử dụng nhiều nhất với 30/60 lượt (50,0%), tiếp đến là *trò chơi trí tuệ* với 27 lượt (45,0%). Ngoài ra, *trò chơi tại vị trí ngồi học* chiếm 26,6% và *trò chơi trên màn hình* chiếm 20,0%.

Những con số này cho thấy GV đã chú ý đến việc kết hợp giữa các loại hình trò chơi nhằm phát triển toàn diện cho HS. Trò chơi vận động giúp HS được giải phóng năng lượng, tăng cường sức khỏe, đồng thời tạo sự hứng thú trong học tập. Trong khi đó, trò chơi trí tuệ góp phần rèn luyện tư duy, khả năng suy luận và giải quyết vấn đề.

Bên cạnh đó, *trò chơi tại vị trí ngồi học* và *trò chơi trên màn hình* cũng chiếm tỉ lệ tương đối, cho thấy GV đã có sự linh hoạt trong việc tổ chức trò chơi phù hợp với điều kiện lớp học, đặc biệt trong những không gian hạn chế.

i) Những khó khăn của giáo viên khi thiết kế trò chơi học tập

Để tìm hiểu những khó khăn mà GV gặp phải trong quá trình thiết kế TCHT, chúng tôi tiến hành khảo sát ở (Câu 9 – Phiếu trưng cầu ý kiến) "Những khó khăn mà Thầy/Cô gặp phải khi thiết kế TCHT trong dạy học Tiếng Việt là gì?". Kết quả được trình bày ở Bảng 1.9 như sau:

Bảng 1.11. Khó khăn khi thiết kế TCHT

STT	Nội dung	Số lượng	Tỉ lệ %
1	Nguồn tài liệu tham khảo còn hạn chế	34	56.6
2	Thiếu phương tiện, đồ dùng hỗ trợ	28	46.6
3	Tốn nhiều thời gian	13	21.6
4	Tốn kém chi phí	2	3.3
5	Trò chơi chưa phong phú, đa dạng	14	23.3
6	Khó lựa chọn trò chơi phù hợp với thực tế dạy học	6	10.0
7	Khác: ……	0	0.0

Kết quả cho thấy, GV gặp phải nhiều khó khăn khác nhau trong quá trình thiết kế TCHT. Trong đó, khó khăn lớn nhất là *nguồn tài liệu tham khảo còn hạn chế* với 34/60 lượt (56,6%). Điều này cho thấy GV thiếu các tài liệu hướng dẫn cụ thể, hệ thống trò chơi chưa phong phú, dẫn đến việc thiết kế trò chơi còn mang tính tự phát, chưa có sự định hướng rõ ràng.

Tiếp theo là khó khăn về *thiếu phương tiện, đồ dùng hỗ trợ* (46,6%). Đây là yếu tố ảnh hưởng trực tiếp đến khả năng triển khai các trò chơi trong thực tế, đặc biệt ở những trường còn hạn chế về cơ sở vật chất.

Ngoài ra, một số GV cho rằng việc thiết kế trò chơi *tốn nhiều thời gian* (21,6%) và *trò chơi chưa phong phú, đa dạng* (23,3%). Điều này cho thấy GV chưa có sẵn nguồn tài liệu tiện lợi, phải tự tìm tòi, sáng tạo, dẫn đến áp lực về thời gian và công sức.

Một số khó khăn khác như *tốn kém chi phí* (3,3%) hay *khó lựa chọn trò chơi phù hợp* (10,0%) cũng được đề cập, tuy chiếm tỉ lệ thấp hơn nhưng vẫn phản ánh những trở ngại nhất định trong thực tiễn.

k) Những khó khăn của giáo viên khi tổ chức trò chơi học tập trong dạy học môn Tiếng Việt lớp 2

Bên cạnh những khó khăn trong khâu thiết kế, để tìm hiểu rõ hơn về những trở ngại trong quá trình tổ chức TCHT trên lớp, chúng tôi đã đưa ra câu hỏi: "Những khó khăn mà Thầy/Cô thường gặp khi tổ chức TCHT trong dạy học Tiếng Việt lớp 2 là" (Câu 10 – Phiếu trưng cầu ý kiến). Kết quả được trình bày ở Bảng 1.10 như sau:

Bảng 1.12. Khó khăn khi tổ chức TCHT

STT	Nội dung	Số lượng	Tỉ lệ %
1	Khó quản lí, bao quát lớp học	20	33.3
2	Học sinh không chủ động tham gia	14	23.3
3	Học sinh thiên về chơi, chưa chú ý học tập	20	33.3
4	Khó khống chế thời gian thực hiện	18	30.0
5	Cơ sở vật chất, trang thiết bị chưa đáp ứng yêu cầu	15	25.0
7	Khác: ……	0	0.0

Qua bảng số liệu cho thấy, GV gặp phải nhiều khó khăn trong quá trình tổ chức TCHT. Trong đó, hai khó khăn nổi bật nhất là *khó quản lí, bao quát lớp học* và *học sinh thiên về chơi, chưa chú ý học tập*, cùng chiếm tỉ lệ 33,3% (20/60 ý kiến). Điều này phản ánh thực tế rằng khi tổ chức trò chơi, nếu không có sự chuẩn bị và kiểm soát tốt, lớp học dễ trở nên mất trật tự, HS bị cuốn vào yếu tố "chơi" mà quên đi mục tiêu "học".

Bên cạnh đó, khó khăn về *khó khống chế thời gian thực hiện* cũng chiếm tỉ lệ khá cao (30,0%). Điều này cho thấy GV còn lúng túng trong việc phân bổ thời gian hợp lý giữa các hoạt động, đặc biệt khi trò chơi kéo dài hoặc không đạt hiệu quả như mong muốn.

Ngoài ra, một số GV gặp khó khăn do *cơ sở vật chất, trang thiết bị chưa đáp ứng yêu cầu* (25,0%) và *học sinh không chủ động tham gia* (23,3%). Những

yếu tố này ảnh hưởng không nhỏ đến hiệu quả tổ chức trò chơi, nhất là trong những lớp học đông HS hoặc điều kiện dạy học còn hạn chế.

Những khó khăn trên cho thấy rằng việc tổ chức TCHT không chỉ đơn thuần là đưa trò chơi vào lớp học, mà đòi hỏi GV phải có kỹ năng sư phạm vững vàng, biết cách điều khiển hoạt động, kiểm soát lớp học và định hướng HS tham gia đúng mục tiêu.

l) Đánh giá của giáo viên về hiệu quả của việc sử dụng trò chơi học tập

Để đánh giá một cách toàn diện hiệu quả của phương pháp TCHT trong dạy học môn Tiếng Việt lớp 2, chúng tôi tiến hành khảo sát ở Câu 11 với nhiều tiêu chí cụ thể. Kết quả được trình bày ở Bảng 1.11 như sau:

Bảng 1.13. Hiệu quả của việc sử dụng PP TCHT

STT	Nội dung	Rất hiệu quả	Hiệu quả	Ít hiệu quả	Không
1	Tạo hứng thú, phát huy tính chủ động, tích cực của HS	32 phiếu (53.3%)	28 phiếu (46.6%)	0 phiếu (0%)	0 phiếu (0%)
2	Rèn kỹ năng nghe, nói, đọc, viết cho HS một cách tự nhiên	37 phiếu (61.6%)	23 phiếu (38.3%)	0 phiếu (0%)	0 phiếu (0%)
3	Phát triển kỹ năng tư duy và xử lí tình huống của HS	30 phiếu (50%)	29 phiếu (48.3%)	1 phiếu (1.6%)	0 phiếu (0%)
4	Rèn kỹ năng giao tiếp và hợp tác cho HS	33 phiếu (55%)	25 phiếu (41.6%)	2 phiếu (3.3%)	0 phiếu (0%)
5	Tạo tinh thần thi đua lành mạnh; rèn luyện tính kỷ luật, trung thực và trách nghiệm trong học tập	32 phiếu (53.3%)	28 phiếu (46.6%)	0 phiếu (0%)	0 phiếu (0%)

6	Tạo không khí vui tươi, sôi nổi, giảm áp lực, căng thẳng cho giờ học	41 phiếu (68.3%)	19 phiếu (31.6%)	0 phiếu (0%)	0 phiếu (0%)
7	Phù hợp với định hướng dạy học phát triển năng lực theo Chương trình GDPT 2018	34 phiếu (56.6%)	26 phiếu (43.3%)	0 phiếu (0%)	0 phiếu (0%)

Kết quả khảo sát cho thấy, TCHT được GV đánh giá rất cao về hiệu quả trong nhiều khía cạnh khác nhau. Đặc biệt, tiêu chí *tạo không khí vui tươi, sôi nổi, giảm áp lực, căng thẳng cho giờ học* có tỉ lệ đánh giá *rất hiệu quả* cao nhất với 68,3%. Điều này khẳng định vai trò quan trọng của TCHT trong việc tạo môi trường học tập tích cực, giúp HS cảm thấy thoải mái, từ đó nâng cao khả năng tiếp thu kiến thức.

Bên cạnh đó, các tiêu chí như *rèn kỹ năng nghe, nói, đọc, viết* (61,6%), *phù hợp với định hướng phát triển năng lực*(56,6%), *rèn kỹ năng giao tiếp và hợp tác* (55%) cũng được đánh giá ở mức rất hiệu quả. Điều này cho thấy TCHT không chỉ giúp HS tiếp thu kiến thức mà còn góp phần phát triển toàn diện các kỹ năng cần thiết.

Đáng chú ý, hầu hết các tiêu chí đều không có hoặc có rất ít ý kiến đánh giá ở mức *ít hiệu quả* hoặc *không hiệu quả*. Điều này phản ánh sự đồng thuận cao của GV về hiệu quả của TCHT trong dạy học.

m) Nhu cầu của giáo viên về việc tham khảo tài liệu trò chơi học tập

Để tìm hiểu nhu cầu của GV đối với việc tham khảo tài liệu về thiết kế và sử dụng trò chơi học tập, chúng tôi đưa ra câu hỏi khảo sát: *"Thầy/Cô có mong muốn được tham khảo thêm nguồn tài liệu về thiết kế và sử dụng trò chơi học tập trong dạy học môn Tiếng Việt lớp 2 không?"* (Câu 12 – Phiếu trưng cầu ý kiến). Kết quả được trình bày ở Bảng 1.12 như sau:

Bảng 1.14. Nhu cầu của GV về việc tham khảo tài liệu TCHT

STT	Nội dung	Số lượng	Tỉ lệ %
1	Rất mong muốn	38	63.3

2	Mong muốn	22	36.6
3	Ít mong muốn	0	0.0
4	Không mong muốn	0	0.0
Tổng		60	100.0

Kết quả cho thấy, 100% GV đều có nhu cầu được tham khảo thêm tài liệu về TCHT. Trong đó, có 38/60 GV (63,3%) *rất mong muốn* và 22 GV (36,6%) *mong muốn*. Không có GV nào lựa chọn mức *ít mong muốn* hoặc *không mong muốn*.

Điều này cho thấy nhu cầu thực tế của GV là rất lớn. Mặc dù đã nhận thức được vai trò và có sử dụng TCHT trong giảng dạy, nhưng GV vẫn cần được hỗ trợ thêm về tài liệu, đặc biệt là các trò chơi được thiết kế sẵn, có hướng dẫn cụ thể, dễ áp dụng vào từng bài học.

Kết quả này một lần nữa khẳng định tính cấp thiết và ý nghĩa thực tiễn của đề tài *"Thiết kế trò chơi học tập trong dạy học môn Tiếng Việt lớp 2"*. Đề tài không chỉ đáp ứng nhu cầu của GV mà còn góp phần xây dựng nguồn tài liệu tham khảo hữu ích, hỗ trợ GV trong quá trình đổi mới PP dạy học.

1.2.2.2. Đối với học sinh

a) Mức độ tham gia trò chơi học tập của học sinh trong môn Tiếng Việt

Để tìm hiểu mức độ tham gia TCHT của HS trong giờ học Tiếng Việt, chúng tôi đưa ra câu hỏi: "Em có hay được tham gia trò chơi học tập trong môn Tiếng Việt không?" (Câu 1 – Phiếu khảo sát học sinh). Kết quả được trình bày ở Bảng 1.13 như sau:

Bảng 1.15. Mức độ tham gia TCHT của HS trong môn Tiếng Việt

STT	Nội dung	Số lượng	Tỉ lệ %
1	Không bao giờ	0	0.0
2	Thi thoảng	32	53.3
3	Thường xuyên	28	46.6
Tổng		60	100.0

Kết quả khảo sát cho thấy, 100% HS đều đã từng được tham gia TCHT trong môn Tiếng Việt. Trong đó, có 32/60 HS (53,3%) cho biết các em được tham

gia ở mức thi thoảng và 28 HS (46,6%) cho rằng được tham gia thường xuyên. Không có HS nào lựa chọn phương án "không bao giờ".

Điều này cho thấy TCHT đã được GV chú ý sử dụng trong quá trình dạy học môn Tiếng Việt lớp 2. Việc HS thường xuyên được tham gia trò chơi góp phần tạo hứng thú học tập, giúp giờ học trở nên sinh động và hấp dẫn hơn. Tuy nhiên, tỉ lệ HS lựa chọn "thi thoảng" vẫn còn khá cao, cho thấy việc tổ chức TCHT chưa thực sự diễn ra đồng đều và thường xuyên ở tất cả các lớp học.

b) Mức độ yêu thích của học sinh đối với trò chơi học tập

Để tìm hiểu thái độ của HS đối với TCHT, chúng tôi đưa ra câu hỏi: "Em có thích tham gia trò chơi trong giờ học Tiếng Việt không?" (Câu 2 – Phiếu khảo sát học sinh). Kết quả được trình bày ở Bảng 1.14 như sau:

Bảng 1.16. Mức độ yêu thích của học sinh đối với trò chơi học tập

STT	Nội dung	Số lượng	Tỉ lệ %
1	Rất thích	28	46.6
2	Thích	22	36.6
3	Bình thường	10	16.6
4	Không thích	0	0.0
Tổng		60	100.0

Kết quả khảo sát cho thấy, phần lớn HS đều yêu thích TCHT trong giờ học Tiếng Việt. Cụ thể, có 28/60 HS (46,6%) lựa chọn mức *rất thích* và 22 HS (36,6%) lựa chọn *thích*. Chỉ có 10 HS (16,6%) cảm thấy bình thường và không có HS nào không thích tham gia TCHT.

Những số liệu trên cho thấy TCHT có sức hấp dẫn lớn đối với HS lớp 2. Các trò chơi không chỉ giúp giờ học trở nên vui vẻ, sinh động mà còn tạo động lực để HS tích cực tham gia vào các hoạt động học tập.

c) Hình thức tổ chức trò chơi học tập mà học sinh yêu thích

Để tìm hiểu hình thức tổ chức TCHT mà HS yêu thích, chúng tôi đưa ra câu hỏi: "Em thích tham gia trò chơi học tập theo hình thức nào?" (Câu 3 – Phiếu khảo sát học sinh). Kết quả được trình bày ở Bảng 1.15 như sau:

Bảng 1.17. Hình thức tổ chức trò chơi học tập mà học sinh yêu thích

STT	Nội dung	Số lượng	Tỉ lệ %
1	Cá nhân	6	10
2	Cả lớp	15	25
3	Theo cặp/ nhóm	10	16.6
4	Thi giữa các đội chơi	29	48.3
Tổng		60	100.0

Kết quả khảo sát cho thấy, hình thức thi giữa các đội chơi được HS yêu thích nhất với 29/60 lượt lựa chọn (48,3%). Tiếp theo là hình thức cả lớp với 25,0%, theo cặp/nhóm chiếm 16,6% và cá nhân chỉ chiếm 10,0%.

Điều này phản ánh đặc điểm tâm lý của HS tiểu học là yêu thích các hoạt động mang tính thi đua, tập thể và có sự tương tác cao. Những trò chơi thi đấu giữa các đội không chỉ tạo không khí sôi nổi mà còn giúp HS tăng cường tinh thần đoàn kết và hợp tác.

d) Loại hình trò chơi học tập mà học sinh hứng thú

Để tìm hiểu loại hình TCHT mà HS cảm thấy hứng thú, chúng tôi đưa ra câu hỏi: "Em thấy hứng thú với những kiểu trò chơi học tập nào?" (Câu 4 – Phiếu khảo sát học sinh). Kết quả được trình bày ở Bảng 1.16 như sau:

Bảng 1.18. Loại hình trò chơi học tập mà học sinh hứng thú

STT	Nội dung	Số lượng	Tỉ lệ %
1	Trò chơi vận động	19	31.6
2	Trò chơi trí tuệ (thử thách trí thông minh)	25	41.6
3	Chơi tại vị trí ngồi học	8	13.3
4	Trò chơi trên màn hình	8	13.3
Tổng		60	100.0

Kết quả khảo sát cho thấy, trò chơi trí tuệ được HS yêu thích nhiều nhất với 25/60 lượt lựa chọn (41,6%). Tiếp theo là trò chơi vận động với 31,6%. Trong khi đó, trò chơi tại vị trí ngồi học và trò chơi trên màn hình đều chiếm tỉ lệ 13,3%.

Kết quả này cho thấy HS không chỉ yêu thích các hoạt động vận động mà còn có hứng thú với những trò chơi mang tính thử thách tư duy. Điều này phản

ánh nhu cầu được khám phá, suy luận và chinh phục thử thách của HS lớp 2 trong quá trình học tập.

e) Những khó khăn của học sinh khi tham gia trò chơi học tập

Để tìm hiểu những khó khăn mà HS thường gặp khi tham gia TCHT, chúng tôi đưa ra câu hỏi: "Những khó khăn em thường gặp khi tham gia trò chơi học tập là gì?" (Câu 5 – Phiếu khảo sát học sinh). Kết quả được trình bày ở Bảng 1.17 như sau:

Bảng 1.19. Những khó khăn của học sinh khi tham gia TCHT

STT	Nội dung	Số lượng	Tỉ lệ %
1	Cách chơi, luật chơi khó hiểu	10	16.6
2	Khó hợp tác với các bạn	15	25.0
3	Không kịp thời gian quy định	32	53.3
4	Chưa công bằng khi đánh giá kết quả chơi	9	15.0
5	Thấy mệt và căng thẳng	5	8.3
6	Khác:……	0	0.0

Kết quả khảo sát cho thấy, khó khăn lớn nhất của HS là không kịp thời gian quy định với 32/60 lượt lựa chọn (53,3%). Tiếp theo là khó hợp tác với các bạn (25,0%) và cách chơi, luật chơi khó hiểu (16,6%). Một số HS cho rằng việc đánh giá kết quả chơi chưa công bằng (15,0%) hoặc cảm thấy mệt và căng thẳng khi tham gia trò chơi (8,3%).

Điều này cho thấy khi tổ chức TCHT, GV cần chú ý hướng dẫn luật chơi rõ ràng, phân bố thời gian hợp lí và tạo môi trường chơi công bằng để tất cả HS đều có cơ hội tham gia hiệu quả.

f) Thời điểm học sinh yêu thích tham gia trò chơi học tập

Để tìm hiểu thời điểm HS mong muốn được tham gia TCHT, chúng tôi đưa ra câu hỏi: "Em thích trò chơi diễn ra vào lúc nào?" (Câu 6 – Phiếu khảo sát học sinh). Kết quả được trình bày ở Bảng 1.18 như sau:

Bảng 1.20. Thời điểm học sinh yêu thích tham gia trò chơi học tập

STT	Nội dung	Số lượng	Tỉ lệ %
1	Đầu giờ học	27	45.0

2	Giữa giờ học	10	16.6
3	Cuối giờ học	23	38.3
Tổng		60	100.0

Kết quả khảo sát cho thấy, có 27/60 HS (45,0%) thích trò chơi diễn ra vào đầu giờ học, 23 HS (38,3%) thích tổ chức vào cuối giờ và 10 HS (16,6%) lựa chọn giữa giờ học.

Điều này cho thấy HS có xu hướng yêu thích các trò chơi ở thời điểm mở đầu hoặc kết thúc tiết học, bởi đây là lúc các em cần được tạo hứng thú hoặc thư giãn sau quá trình học tập.

g) Thời lượng trò chơi học tập phù hợp với học sinh

Để tìm hiểu thời lượng TCHT phù hợp với HS, chúng tôi đưa ra câu hỏi: "Em thích trò chơi diễn ra bao lâu?" (Câu 7 – Phiếu khảo sát học sinh). Kết quả được trình bày ở Bảng 1.19 như sau:

Bảng 1.21. Thời lượng trò chơi học tập phù hợp với học sinh

STT	Nội dung	Số lượng	Tỉ lệ %
1	Ngắn (3 - 4 phút)	3	5.0
2	Vừa (5 - 7 phút)	39	65
3	Lâu hơn	18	30
Tổng		60	100.0

Kết quả khảo sát cho thấy, phần lớn HS yêu thích thời lượng trò chơi ở mức vừa phải từ 5 – 7 phút với 39/60 lượt lựa chọn (65%). Trong khi đó, có 18 HS (30%) mong muốn thời gian chơi lâu hơn và chỉ 3 HS (5,0%) thích trò chơi ngắn từ 3 – 4 phút. Kết quả này cho thấy thời lượng từ 5 – 7 phút được xem là phù hợp nhất với khả năng tập trung và nhu cầu tham gia của HS lớp 2.

h) Những lợi ích mà trò chơi học tập mang lại cho học sinh

Để tìm hiểu những lợi ích mà HS cảm nhận được từ TCHT, chúng tôi đưa ra câu hỏi: "Trò chơi giúp em điều gì?" (Câu 8 – Phiếu khảo sát học sinh). Kết quả được trình bày ở Bảng 1.20 như sau:

Bảng 1.22. Những lợi ích mà trò chơi học tập mang lại cho học sinh

STT	Nội dung	Số lượng	Tỉ lệ %

1	Đoàn kết, gắn bó với bạn	34	56.6
2	Nhớ bài lâu hơn	31	51.6
3	Tự tin, mạnh dạn	23	38.3
4	Vui vẻ, thoải mái	21	35.5

Kết quả khảo sát cho thấy, lợi ích được HS lựa chọn nhiều nhất là giúp đoàn kết, gắn bó với bạn bè với 34/60 lượt lựa chọn (56,6%). Tiếp theo là giúp nhớ bài lâu hơn (51,6%), tự tin mạnh dạn hơn (38,3%) và vui vẻ, thoải mái (35,5%). Điều này cho thấy TCHT không chỉ hỗ trợ HS tiếp thu kiến thức mà còn góp phần phát triển các kỹ năng xã hội và tạo tâm lí tích cực trong học tập.

i) Mức độ hiểu bài của học sinh khi học thông qua trò chơi học tập

Để tìm hiểu hiệu quả của việc học thông qua TCHT, chúng tôi đưa ra câu hỏi: "Khi học thông qua chơi, em có hiểu bài không?" (Câu 9 – Phiếu khảo sát học sinh).

Bảng 1.23. Mức độ hiểu bài của học sinh khi học thông qua TCHT

STT	Nội dung	Số lượng	Tỉ lệ %
1	Hiểu một phần	9	15.5
2	Dễ hiểu	50	83.3
3	Khó hiểu	1	1.6
4	Không hiểu	0	0.0
Tổng		60	100.0

Kết quả khảo sát cho thấy, phần lớn HS cảm thấy dễ hiểu bài hơn khi học thông qua trò chơi với 50/60 HS (83,3%). Có 9 HS (15,5%) cho rằng chỉ hiểu một phần và chỉ có 1 HS (1,6%) cảm thấy khó hiểu. Không có HS nào lựa chọn phương án "không hiểu". Kết quả này cho thấy TCHT góp phần giúp HS tiếp thu kiến thức dễ dàng, tạo hứng thú và nâng cao hiệu quả học tập.

k) Vai trò của trò chơi học tập đối với hứng thú học tập của học sinh

Để tìm hiểu vai trò của TCHT đối với giờ học, chúng tôi đưa ra câu hỏi: "Nếu không có trò chơi học tập, em nghĩ giờ học sẽ như thế nào?" (Câu 10 – Phiếu khảo sát học sinh).

Bảng 1.24. Vai trò của TCHT đối với hứng thú học tập của HS

STT	Nội dung	Số lượng	Tỉ lệ %
1	Buồn hơn	50	83.3
2	Bình thường	9	15
3	Vẫn vui	1	1.6
Tổng		60	100.0

Kết quả khảo sát cho thấy, có 50/60 HS (83,3%) cho rằng giờ học sẽ buồn hơn nếu không có trò chơi học tập. Chỉ có 9 HS (15,0%) cảm thấy bình thường và 1 HS (1,6%) cho rằng giờ học vẫn vui. Điều này cho thấy TCHT có vai trò quan trọng trong việc tạo không khí vui vẻ, sinh động và giúp HS hứng thú hơn trong học tập.

l) Nhu cầu của học sinh về việc đa dạng hóa trò chơi học tập

Để tìm hiểu nhu cầu của HS đối với các loại hình TCHT, chúng tôi đưa ra câu hỏi: "Em có thích Thầy/Cô sử dụng nhiều kiểu trò chơi học tập không?" (Câu 11 – Phiếu khảo sát học sinh).

Bảng 1.25. Nhu cầu của học sinh về việc đa dạng hóa trò chơi học tập

STT	Nội dung	Số lượng	Tỉ lệ %
1	Rất thích	38	63.3
2	Thích	17	28.3
3	Bình thường	5	8.3
4	Không thích	0	0.0
Tổng		60	100.0

Kết quả khảo sát cho thấy, đa số HS đều mong muốn GV sử dụng nhiều kiểu trò chơi khác nhau trong giờ học. Cụ thể, có 38/60 HS (63,3%) lựa chọn mức rất thích, 17 HS (28,3%) lựa chọn thích và 5 HS (8,3%) cảm thấy bình thường. Không có HS nào không thích. Kết quả này cho thấy HS rất hứng thú với các hoạt động học tập mới mẻ, đa dạng và có tính trải nghiệm.

m) Mong muốn của học sinh khi tham gia trò chơi học tập

Để tìm hiểu mong muốn của HS khi tham gia TCHT, chúng tôi đưa ra câu hỏi mở: "Em muốn Thầy/Cô thay đổi điều gì khi tổ chức trò chơi học tập để em học vui và hiệu quả hơn?" (Câu 12 – Phiếu khảo sát học sinh).

Qua các ý kiến thu được, nhiều HS mong muốn trò chơi được tổ chức công bằng hơn, có thêm thời gian suy nghĩ và tăng thêm các câu hỏi mang tính thử thách, trí tuệ. Một số HS cũng mong muốn thời gian chơi kéo dài hơn để được tham gia nhiều hơn. Những ý kiến trên cho thấy HS rất hứng thú với TCHT và mong muốn các trò chơi ngày càng hấp dẫn, phù hợp và tạo cơ hội cho tất cả HS cùng tham gia.

Tiểu kết chương 1

Từ việc hệ thống hóa cơ sở lí luận của vấn đề nghiên cứu và khảo sát thực trạng thiết kế, sử dụng TCHT trong dạy học môn Tiếng Việt lớp 2 ở một số trường Tiểu học trên địa bàn tỉnh Ninh Bình, chúng tôi bước đầu rút ra một số kết luận như sau:

Thứ nhất, TCHT là một PPDH tích cực, được nhiều nhà nghiên cứu và GV quan tâm vận dụng trong thực tiễn giảng dạy. Việc thiết kế và tổ chức TCHT cần linh hoạt, phù hợp với mục tiêu bài học và đặc điểm nội dung từng phân môn của Tiếng Việt lớp 2. Quy trình tổ chức TCHT thường gồm 4 bước cơ bản: (1) Giới thiệu trò chơi; (2) Chơi thử; (3) Chơi chính thức; (4) Tổng kết, nhận xét và đánh giá. Nếu được vận dụng hợp lí, TCHT góp phần nâng cao hiệu quả tiếp nhận kiến thức và tạo hứng thú học tập cho HS.

Thứ hai, môn Tiếng Việt lớp 2 giữ vai trò nền tảng trong việc hình thành và phát triển năng lực ngôn ngữ cho HS tiểu học. Thông qua các nội dung học tập, HS không chỉ được rèn luyện các kĩ năng đọc, viết, nghe, nói mà còn được bồi dưỡng tình cảm, thái độ, hình thành những phẩm chất tốt đẹp như yêu thương con người, chăm chỉ, trung thực, trách nhiệm,… Chương trình được xây dựng theo định hướng phát triển năng lực, gắn với thực tiễn đời sống, tạo điều kiện thuận lợi cho việc tích hợp TCHT vào các hoạt động dạy học nhằm phát huy tính tích cực, chủ động của HS.

Thứ ba, HS lớp 2 có những đặc điểm tâm sinh lí, đặc điểm nhận thức riêng như ham chơi, thích hoạt động, dễ bị thu hút bởi các yếu tố trực quan, sinh động nhưng khả năng tập trung còn hạn chế. Do đó, việc thiết kế và tổ chức TCHT cần đảm bảo tính vừa sức, hấp dẫn, rõ ràng về luật chơi và mục tiêu học tập; đồng thời tạo cơ hội cho HS được tham gia, tương tác và hợp tác. Điều này giúp các em tiếp thu kiến thức một cách tự nhiên, phát triển các kĩ năng giao tiếp, hợp tác và giải quyết vấn đề.

Thứ tư, kết quả khảo sát thực trạng cho thấy GV tiểu học đã nhận thức rõ vai trò, ý nghĩa của TCHT trong dạy học môn Tiếng Việt lớp 2. Phần lớn GV thường xuyên sử dụng TCHT ở các thời điểm khác nhau của tiết học như: đầu giờ

(gây hứng thú), trong quá trình hình thành kiến thức (củng cố, khắc sâu nội dung), và cuối giờ (ôn tập, củng cố). Tuy nhiên, việc thiết kế và tổ chức TCHT vẫn còn phụ thuộc vào kinh nghiệm cá nhân của từng GV; một số khó khăn như hạn chế về thời gian, điều kiện tổ chức, hay việc lựa chọn hình thức trò chơi phù hợp với nội dung bài học vẫn còn tồn tại. Về phía HS, đa số các em yêu thích và tích cực tham gia TCHT, đặc biệt hứng thú với các trò chơi mang tính thi đua, vận động và thử thách trí tuệ. Nhiều HS cho rằng việc học thông qua trò chơi giúp các em dễ hiểu bài, ghi nhớ lâu hơn và tạo không khí học tập vui vẻ, thoải mái.

Nhìn chung, TCHT có vai trò quan trọng trong việc đổi mới PPDH môn Tiếng Việt lớp 2, góp phần nâng cao chất lượng giáo dục toàn diện cho HS. Những kết quả nghiên cứu về lí luận và thực tiễn ở Chương 1 là cơ sở quan trọng để chúng tôi tiếp tục xây dựng nội dung và đề xuất các biện pháp thiết kế, tổ chức TCHT hiệu quả trong dạy học môn Tiếng Việt lớp 2 ở Chương 2.

Chương 2
THIẾT KẾ TRÒ CHƠI HỌC TẬP TRONG DẠY HỌC MÔN TIẾNG VIỆT LỚP 2

2.1. Các nguyên tắc thiết kế trò chơi học tập trong dạy học môn Tiếng Việt lớp 2

TCHT là một hình thức tổ chức dạy học có nhiều ưu thế trong việc tạo hứng thú và phát huy tính tích cực của HS tiểu học. Tuy nhiên, để trò chơi thực sự phát huy hiệu quả sư phạm trong dạy học môn Tiếng Việt lớp 2, việc thiết kế trò chơi cần được thực hiện một cách có định hướng, tuân thủ những nguyên tắc nhất định. Các nguyên tắc này không chỉ đảm bảo trò chơi phục vụ đúng mục tiêu giáo dục mà còn phù hợp với đặc điểm tâm lí, trình độ nhận thức và điều kiện dạy học thực tế ở nhà trường tiểu học. Trên cơ sở đó, thiết kế TCHT trong dạy học môn Tiếng Việt lớp 2 cần tuân thủ các nguyên tắc sau:

2.1.1. Nguyên tắc đảm bảo tính mục tiêu

Nguyên tắc đảm bảo tính mục tiêu giữ vai trò định hướng trong toàn bộ quá trình thiết kế TCHT. Mỗi trò chơi được sử dụng trong dạy học môn Tiếng Việt lớp 2 cần được xây dựng trên cơ sở mục tiêu bài học đã xác định, phù hợp với yêu cầu của chương trình giáo dục phổ thông và nội dung sách giáo khoa. Trò chơi không chỉ nhằm tạo không khí học tập vui tươi mà quan trọng hơn là hỗ trợ HS chiếm lĩnh kiến thức và hình thành các kĩ năng cần thiết một cách hiệu quả.

Trong quá trình thiết kế, GV cần đảm bảo sự thống nhất giữa mục tiêu dạy học với nội dung, hình thức và cách tổ chức trò chơi. TCHT phải hướng HS vào hoạt động nhận thức, giúp các em tiếp cận và củng cố kiến thức thông qua trải nghiệm, tránh tình trạng trò chơi mang tính giải trí đơn thuần, không gắn kết với nội dung bài học.

Bên cạnh đó, việc đảm bảo tính mục tiêu còn thể hiện ở sự phù hợp của trò chơi với đặc điểm tâm lí và khả năng tiếp nhận của học sinh lớp 2. Khi trò chơi được thiết kế đúng định hướng, phù hợp với mục tiêu giáo dục, học sinh vừa được tham gia hoạt động học tập một cách hứng thú, vừa chủ động tiếp thu kiến thức, rèn luyện kĩ năng ngôn ngữ một cách tự nhiên. Thông qua quá trình chơi, các em

được học mà không cảm thấy áp lực, đồng thời hình thành thói quen học tập tích cực và tinh thần hợp tác trong lớp học.

2.1.2. Nguyên tắc đảm bảo tính thực tiễn

TCHT cần được thiết kế trên cơ sở nội dung chương trình, sách giáo khoa và thực tiễn dạy học môn Tiếng Việt lớp 2. Nội dung trò chơi phải gần gũi với đời sống của HS, gắn với các tình huống quen thuộc trong học tập và sinh hoạt hằng ngày, từ đó giúp học sinh dễ hiểu, dễ tham gia và vận dụng kiến thức một cách tự nhiên.

Bên cạnh đó, trò chơi cần phù hợp với điều kiện cơ sở vật chất, thời lượng tiết học và quy mô lớp học ở tiểu học. Việc sử dụng các phương tiện, đồ dùng đơn giản, dễ chuẩn bị sẽ giúp giáo viên thuận lợi hơn trong quá trình tổ chức, đồng thời đảm bảo trò chơi có thể được áp dụng rộng rãi trong thực tế giảng dạy.

2.1.3. Nguyên tắc đảm bảo tính khả thi

Tính khả thi là yêu cầu quan trọng trong thiết kế trò chơi học tập. Trò chơi cần phù hợp với trình độ nhận thức, khả năng tư duy và đặc điểm tâm lí của học sinh lớp 2, tránh quá phức tạp hoặc đòi hỏi những thao tác vượt quá khả năng của các em. Luật chơi cần rõ ràng, dễ hiểu; cách chơi đơn giản nhưng vẫn đảm bảo tính hấp dẫn và tính học tập.

Ngoài ra, trò chơi cần được thiết kế sao cho GV có thể tổ chức và điều khiển trong khuôn khổ thời gian của tiết học, tránh kéo dài hoặc gây mất trật tự lớp học. Một trò chơi học tập có tính khả thi cao sẽ giúp giáo viên chủ động trong tổ chức dạy học và học sinh tham gia một cách tự tin, hiệu quả.

2.1.4. Nguyên tắc đảm bảo tính tích cực, sáng tạo của học sinh trong học tập

TCHT chỉ thực sự có ý nghĩa khi tạo điều kiện để học sinh tham gia một cách tích cực, chủ động và sáng tạo. Trong quá trình chơi, HS cần được khuyến khích suy nghĩ, trao đổi, hợp tác và đưa ra ý kiến cá nhân, thay vì chỉ làm theo hướng dẫn một cách thụ động.

Đối với môn Tiếng Việt lớp 2, các trò chơi nên tạo cơ hội để học sinh sử dụng ngôn ngữ trong giao tiếp, thể hiện suy nghĩ và cảm xúc, từ đó phát triển khả

năng diễn đạt và tự tin trong học tập. Việc thiết kế trò chơi đa dạng về hình thức, linh hoạt về cách tổ chức sẽ góp phần khơi dậy hứng thú học tập, phát huy tính sáng tạo và giúp học sinh tiếp thu kiến thức một cách nhẹ nhàng, hiệu quả.

2.2. Quy trình thiết kế trò chơi học tập trong dạy học môn tiếng việt lớp 2

Trên cơ sở nghiên cứu lí luận về TCHT, đặc điểm tâm lí và nhận thức của HS lớp 2, đồng thời xuất phát từ thực tiễn dạy học môn Tiếng Việt ở Tiểu học, chúng tôi xây dựng quy trình thiết kế TCHT gồm 6 bước theo trình tự logic và phù hợp với thực tiễn dạy học. Quy trình được xây dựng nhằm đảm bảo sự thống nhất giữa mục tiêu, nội dung, hình thức tổ chức và hiệu quả giáo dục của trò chơi. Các bước trong quy trình có mối liên hệ chặt chẽ, hỗ trợ GV thuận lợi hơn trong việc thiết kế và tổ chức TCHT, góp phần nâng cao hứng thú học tập và phát huy tính tích cực của HS lớp 2.



2.2.1. Xác định mục đích của trò chơi học tập

Việc xác định rõ mục đích của trò chơi học tập là khâu đầu tiên và có ý nghĩa quyết định trong quá trình thiết kế. Mục đích của trò chơi không chỉ định hướng nội dung, hình thức tổ chức mà còn chi phối hiệu quả giáo dục mà trò chơi mang lại. Đối với môn Tiếng Việt lớp 2, trò chơi học tập cần hướng tới việc giúp

học sinh rèn luyện các kĩ năng ngôn ngữ như đọc, viết, nghe, nói; đồng thời góp phần củng cố kiến thức và phát triển năng lực giao tiếp. Khi mục đích được xác định rõ ràng, giáo viên sẽ thiết kế trò chơi đúng trọng tâm, phù hợp với yêu cầu bài học và đối tượng học sinh, từ đó phát huy tối đa giá trị giáo dục của trò chơi.

2.2.2. Xác định thời điểm tổ chức trò chơi học tập

Thời điểm tổ chức trò chơi học tập có ảnh hưởng trực tiếp đến hiệu quả tiếp nhận kiến thức của học sinh. Ở đầu tiết học, trò chơi có tác dụng khởi động, tạo tâm thế hứng thú và giúp học sinh nhanh chóng tập trung vào bài học. Trong quá trình hình thành kiến thức mới, trò chơi đóng vai trò dẫn dắt, giúp học sinh tiếp cận nội dung bài học một cách nhẹ nhàng, sinh động. Ở cuối tiết học, trò chơi lại trở thành phương tiện để ôn tập, củng cố và khắc sâu kiến thức đã học. Vì vậy, giáo viên cần căn cứ vào mục tiêu bài dạy và đặc điểm nội dung môn Tiếng Việt lớp 2 để lựa chọn thời điểm tổ chức trò chơi sao cho phù hợp và hiệu quả.

2.2.3. Xác định thời gian thực hiện trò chơi học tập

Việc xác định thời lượng dành cho trò chơi học tập giúp giáo viên chủ động trong việc phân bố thời gian các hoạt động dạy học, tránh tình trạng trò chơi kéo dài làm ảnh hưởng đến tiến trình tiết học. Tùy theo tính chất và mức độ phức tạp của từng trò chơi, giáo viên có thể bố trí thời gian phù hợp, thông thường từ 3 đến 7 phút và không nên vượt quá 10 phút. Thời gian hợp lí sẽ giúp trò chơi diễn ra hiệu quả, tạo hứng thú cho học sinh mà vẫn đảm bảo hoàn thành các mục tiêu của bài học.

2.2.4. Đặt tên và xây dựng nội dung trò chơi học tập

Tên trò chơi cần ngắn gọn, rõ ràng, mang tính gợi mở và phù hợp với tâm lí học sinh lớp 2 nhằm tạo sự hứng thú ngay từ đầu. Một tên trò chơi hấp dẫn sẽ góp phần thu hút sự chú ý và kích thích sự tham gia tích cực của học sinh. Bên cạnh đó, nội dung trò chơi phải bám sát kiến thức Tiếng Việt của bài học, đảm bảo tính chính xác, khoa học và phù hợp với trình độ nhận thức của học sinh. Nội dung càng sinh động, gần gũi thì càng dễ khơi gợi hứng thú học tập và nâng cao hiệu quả tiếp thu kiến thức.

2.2.5. Xây dựng cách chơi, luật chơi và dự kiến phương tiện chơi

Cách chơi và luật chơi cần được xây dựng đơn giản, rõ ràng, dễ hiểu để tất cả học sinh đều có thể tham gia. Luật chơi phải cụ thể, chặt chẽ nhằm đảm bảo tính công bằng và trật tự trong quá trình tổ chức. Cách chơi linh hoạt, phù hợp với đặc điểm tâm lí lứa tuổi sẽ giúp học sinh thoải mái, tự tin thể hiện khả năng của bản thân. Ngoài ra, giáo viên cần dự kiến và chuẩn bị đầy đủ các phương tiện, đồ dùng cần thiết để trò chơi được diễn ra thuận lợi.

2.2.6. Tổng kết trò chơi

Sau khi kết thúc trò chơi, giáo viên cần nhận xét kết quả tham gia của học sinh, thái độ học tập và mức độ hoàn thành nhiệm vụ. Việc đánh giá cần đảm bảo tính khách quan, công bằng nhằm tạo động lực và sự hứng khởi cho học sinh. GV có thể sử dụng các hình thức động viên hoặc xử phạt mang tính nhẹ nhàng, vui vẻ để tăng thêm không khí sôi nổi.

Thông qua hoạt động tổng kết, giáo viên hệ thống lại những kiến thức trọng tâm của bài học, giúp học sinh ghi nhớ sâu hơn nội dung đã được thể hiện qua trò chơi, từ đó nâng cao hiệu quả dạy học môn Tiếng Việt lớp 2.

2.3. Thiết kế một số trò chơi học tập trong dạy học môn tiếng việt lớp 2

Dựa trên các nguyên tắc và quy trình thiết kế TCHT trong dạy học môn Tiếng Việt ở Tiểu học, GV có thể vận dụng để tổ chức các trò chơi giúp giờ học trở nên hấp dẫn và hiệu quả hơn. Trong phạm vi đề tài, chúng tôi lựa chọn một số bài học thuộc môn Tiếng Việt lớp 2 *(Bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống)* để thiết kế TCHT, cụ thể được thể hiện trong bảng sau:

Bảng 2.1. Thống kê một số TCHT trong dạy học môn Tiếng Việt lớp 2 (Bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống)

STT	Tên trò chơi	Thời điểm	Bài	Hoạt động
1	Từ bị nhiễu	Hoạt động Vận dụng	Bài 7: Hạt thóc	Đọc
2	Chân sút tài ba	Hoạt động Vận dụng	Bài 8: Cầu thủ dự bị	

3	Du hành thời tiền sử	Hoạt động Khởi động	Bài 10: Khủng long	
4	Truyền điện đọc thơ	Hoạt động Hình thành kiến thức	Bài 2: Ngày hôm qua đâu rồi	
5	Ghép tranh	Hoạt động Khởi động	Ôn tập giữa học kỳ II	
6	Ghép đôi	Hoạt động Vận dụng	Bài 5: Cóc kiện trời	
7	Những cái tên đáng yêu	Hoạt động Vận dụng	Bài 8: Viết : - Nghe - Viết: Cầu thủ dự bị - Viết hoa tên người	Viết
8	Đố vui	Hoạt động Khởi động	Bài 23: Viết: Chữ hoa M	
9	Nhanh tay - Nhanh mắt	Hoạt động Luyện tập	Bài 28: Viết: - Nghe - viết: Khám phá đáy biển ở Trường Sa - Phân biệt: it/uyt, ươu/iêu, in/inh	
10	Bắt lỗi	Hoạt động Luyện tập	Bài 14: Viết: - Nghe - viết: Em học vẽ - Phân biệt: ng/ngh, r/d/gi, an/ang	
11	Vận động vui khoẻ	Hoạt động Vận dụng	Bài 10: Viết: - Nghe - viết: Thời khoá biểu - Phân biệt: c/k, ch/tr, v/d	
12	Thám tử kiến thức	Hoạt động Vận dụng	Bài 24: Viết: - Nghe - viết: Chiếc rễ đa tròn	

			- Viết hoa tên người; Phân biệt: iu/ưu, im/iêm	
13	Hoa đại đoá	Hoạt động Luyện tập	Bài 20: Viết: - Nghe - viết: Từ chú chim bồ câu đến in - tơ – nét - Phân biệt: eo/oe, l/n, ên/ênh	
14	Nói từ theo nhịp điệu	Hoạt động Vận dụng	Bài 16: Viết: - Nghe - viết: Khi trang sách mở ra - Viết hoa tên người - Phân biệt: l/n, ăn/ăng, ân/âng	
15	Hội chợ	Hoạt động Vận dụng	Bài 12: Luyện tập: Mở rộng vốn từ về vật nuôi; Câu nêu đặc điểm của các loài vật	Luyện tập
16	Đông - Tây - Nam - Bắc	Hoạt động Vận dụng	Bài 26: Luyện tập: Mở rộng vốn từ về gia đình, từ ngữ chỉ đặc điểm; Câu nêu đặc điểm	
17	Đố vui rinh quà	Hoạt động Hình thành kiến thức	Bài 12: Từ ngữ chỉ sự vật, đặc điểm; Câu nêu đặc điểm	
18	Tiếp sức đồng đội	Hoạt động Hình thành kiến thức	Bài 12: Mở rộng vốn từ về vật nuôi; Câu nêu đặc điểm của các loài vật	
19	Nhà đấu giá nhí	Hoạt động Luyện tập	Bài 18: Luyện tập: Luyện tập sử dụng dấu câu: dấu chấm, dấu chấm than, dấu phẩy	

20	Vườn cây của em	Hoạt động Hình thành kiến thức	Bài 6: Luyện tập: Mở rộng vốn từ về cây cối	
21	Âm thanh bí ẩn	Hoạt động Khởi động	Bài 10: Luyện tập: Mở rộng vốn từ về muông thú	
22	Bắn tên gọi vật	Hoạt động Hình thành kiến thức	Bài 4: Luyện tập: Từ ngữ chỉ sự vật, hoạt động; Câu nêu hoạt động	
23	Đoán từ	Hoạt động Vận dụng	Bài: Ôn tập giữa kỳ I	
24	Mảnh ghép Tarsia	Hoạt động Vận dụng	Bài 26: Luyện tập: Mở rộng vốn từ về gia đình, từ ngữ chỉ đặc điểm; Câu nêu đặc điểm	
25	Bạn đang làm gì đấy?	Hoạt động Khởi động	Bài 8: Luyện tập: Mở rộng vốn từ về hoạt động thể thao, vui chơi; Câu nêu hoạt động	
26	Nhà ngôn ngữ nhí	Hoạt động Luyện tập	Bài 12: Luyện viết đoạn: Viết đoạn văn kể về hoạt động của con vật	
27	Sờ đồ đoán vật	Hoạt động Khởi động	Bài 18: Luyện viết đoạn: Viết đoạn văn giới thiệu một đồ dùng học tập	
28	Gương mặt bí ẩn	Hoạt động Khởi động	Bài 2: Luyện viết đoạn: Viết đoạn văn giới thiệu về bản thân	
29	Tôi là ai?	Hoạt động Vận dụng	Bài 9: Nói và nghe: Cảm ơn hoạ mi	Nói và nghe

30	Ghép hình	Hoạt động Khởi động	Bài 21: Nói và nghe: Sự tích Mai An Tiêm	
31	Dâng núi chống lụt	Hoạt động Vận dụng	Bài 23: Nói và nghe: Bóp nát quả cam	
32	Chi tiết sai lệch	Hoạt động Vận dụng	Bài 5: Nói và nghe: Em có xinh không?	
33	Đi tìm đồng đội	Hoạt động Vận dụng	Bài 11: Nói và nghe: Sự tích cây thì là	
34	Truyền tin	Hoạt động Khởi động	Bài 17: Nói và nghe: Lớp học gửi thư	

2.3.1. Thiết kế trò chơi trong hoạt động Đọc

Trò chơi 1: Từ bị nhiễu

(Bài 7: Hạt thóc)

1. Mục đích của TCHT

- HS đọc đúng một số từ khó đọc trong bài thơ *Hạt thóc.*
- Rèn kĩ năng nghe, phát hiện, sửa lỗi phát âm.

2. Thời điểm tổ chức TCHT: Hoạt động Vận dụng

3. Thời gian thực hiện TCHT: 5 phút

4. Nội dung TCHT

- Nội dung: HS nghe đọc khổ thơ (không được nhìn văn bản), phát hiện từ đọc sai và sửa lại cho đúng.

Ví dụ:

Xinh ra trên cánh đồng.
Một cuộc đời bão **rông**.
Rẫu hình hài nhỏ bé.
Vì nuôi **xống** con người.

(*Hạt thóc*)

5. Cách chơi, luật chơi

*** Cách chơi:**

- GV mở các đoạn ghi âm bài đọc, có chứa những từ đọc sai.

- Sau mỗi lượt nghe, HS xung phong trả lời, chỉ rõ lỗi sai và sửa lại.

Ví dụ:

Sinh ra trên cánh đồng.

Một cuộc đời bão **dông**.

Dẫu hình hài nhỏ bé.

Vì nuôi **sống** con người.

(*Hạt thóc*)

*** Luật chơi:**

- HS được quyền xung phong trả lời mỗi khi phát hiện lỗi đọc sai, không cần phải chờ kết thúc đoạn thơ.

- HS nào trả lời sai thì phải đứng tại chỗ cho đến khi kết thúc trò chơi và nhường quyền chơi cho bạn khác.

6. Tổng kết trò chơi

- GV nhận xét tinh thần tham gia của HS, tuyên dương những HS nghe tốt, đọc đúng và sửa lỗi nhanh.

Trò chơi 2: Chân sút tài ba

(Bài 8: Cầu thủ dự bị)

1. Mục đích của TCHT

- Củng cố, khắc Hsâu kiến thức về bài đọc *Cầu thủ dự bị.*

- Giáo dục lòng kiên trì, chăm chỉ, nỗ lực thực hiện ước mơ; ý thức khiêm tốn học hỏi, biết yêu thương và coi trọng bạn bè.

2. Thời điểm tổ chức TCHT: Hoạt động Vận dụng

3. Thời gian thực hiện TCHT: 5 phút

4. Nội dung TCHT

- Nội dung: HS trả lời câu hỏi liên quan đến bài đọc *Cầu thủ dự bị.*



Dự kiến câu hỏi:

1. Ban đầu, không được chọn vào đội bóng, gấu con xin được làm cầu thủ dự bị. Điều đó cho thấy đức tính gì của gấu con?

A. Kiêu căng, tự mãn

B. Khiêm tốn, ham học hỏi

C. Lười biếng, thiếu tự tin

D. Nóng nảy, dễ bỏ cuộc

Đáp án: B

2. Vì sao gấu con được chọn làm cầu thủ chính thức của đội bóng?

A. Vì gấu con là bạn thân của đội trưởng.

B. Vì gấu con chăm chỉ luyện tập và luôn cố gắng.

C. Vì đội bóng thiếu người chơi.

D. Vì gấu con chơi giỏi ngay từ đầu.

Đáp án: B

3. Khi thấy gấu con tiến bộ, các bạn đã có thái độ, hành động như thế nào?

A. Chê bai và xa lánh gấu con.

B. Không quan tâm đến gấu con.

C. Ngạc nhiên, vui mừng và khen ngợi gấu con.

D. Ghen tị với gấu con.

Đáp án: C

4. Em học tập được điều gì từ bạn gấu con?

A. Chỉ làm việc mình thích.

B. Dễ bỏ cuộc khi gặp khó khăn.

C. Chăm chỉ, kiên trì và không nản lòng.

D. Luôn chờ người khác giúp đỡ.

Đáp án: C

5. Để thực hiện ước mơ, bản thân em sẽ làm gì?

A. Chăm chỉ học tập, cố gắng rèn luyện và kiên trì theo đuổi ước mơ.

B. Chỉ cố gắng khi có người nhắc nhở.

C. Dễ nản lòng khi gặp khó khăn.

D. Không cần cố gắng vì sẽ có người đến giúp đỡ.

Đáp án: A

5. Cách chơi, luật chơi

*** Cách chơi:**

- Chia lớp thành 2-3 đội chơi, mỗi đội là một dãy bàn.

- Quản trò (GV hoặc cán sự lớp) lần lượt đọc câu hỏi. Các đội xung phong hoặc rung chuông giành quyền trả lời.

*** Luật chơi:**

- Nếu trả lời đúng, "cầu thủ gấu" sẽ sút bóng tung lưới khung thành.

- Nếu trả lời sai, bóng sẽ bị sút ra ngoài khung thành.

- Đội nào có nhiều câu trả lời đúng và nhanh nhất sẽ giành chiến thắng và nhận được một phần quà là một chú gấu bông ngộ nghĩnh, đáng yêu.

6. Tổng kết trò chơi

- GV nhận xét tinh thần, thái độ tham gia của các đội chơi.

- Khen ngợi những HS có câu trả lời hay, ý nghĩa.

Trò chơi *3*: *Du hành thời tiền sử*

(Bài 10: Khủng long)

1. Mục đích của TCHT

- Hiểu rõ hơn về đặc điểm, hoạt động của loài khủng long.

- Tạo tâm thế vui tươi, hứng khởi cho HS; kết nối vào bài học.

2. Thời điểm tổ chức TCHT: Hoạt động Khởi động

3. Thời gian thực hiện TCHT: 5 phút

4. Nội dung TCHT

- Nội dung: HS nhập vai, bắt chước một số hành động của loài khủng long:

+ Rình mồi

+ Nghiêng đầu/lắc đầu

+ Tiếng kêu/gầm rú

+ Tư thế đứng bằng hai chân

+ Giơ móng vuốt

+ Hai khủng long đối đầu nhau

...

5. Cách chơi, luật chơi

*** Cách chơi:**

- Quản trò (GV hoặc HS) làm mẫu mô phỏng các hành động của khủng long, yêu cầu cả lớp quan sát để chuẩn bị thực hiện.

- Tổ chức cho HS chơi thử (nếu cần).

- HS tưởng tượng mình là một chú khủng long, nghe khẩu lệnh của quản trò để mô phỏng các hành động của loài vật này.

VD:

+ Khủng long rình mồi!

+ Khủng long lắc đầu!

+ Khủng long giơ móng vuốt!

...

- Để tăng tính thử thách, quản trò có thể hô khẩu lệnh nhanh và thay đổi linh hoạt các yêu cầu.

*** Luật chơi:**

- HS đứng tại chỗ, thực hiện hành động theo hiệu lệnh.

- Nếu sau 5 giây mà HS nào không thực hiện được hoặc thực hiện sai sẽ bị loại khỏi cuộc chơi.

6. Tổng kết trò chơi

- HS nêu cảm xúc sau khi tham gia trò chơi.

- GV dẫn dắt vào bài học.

Trò chơi *4: Truyền điện đọc thơ*

(Bài 2: Ngày hôm qua đâu rồi)

1. Mục đích của TCHT

- HS đọc đúng, rõ ràng các dòng trong bài thơ *Ngày hôm qua đâu rồi.*
- Rèn sự tập trung, chú ý trong khi đọc nối tiếp.

2. Thời điểm tổ chức TCHT: Hoạt động Hình thành kiến thức

3. Thời gian tổ chức TCHT: 5 phút

4. Nội dung TCHT

- HS đọc nối tiếp các dòng thơ theo hình thức "truyền điện".

5. Cách chơi, luật chơi

*** Cách chơi:**

- GV chỉ định một HS đọc hai dòng thơ đầu tiên của bài thơ.
- Sau khi đọc xong, HS đó sẽ gọi tên một bạn khác trong lớp để đọc tiếp phần thơ kế tiếp. HS được gọi tên sẽ đọc nối tiếp 2 dòng thơ tiếp theo rồi lựa chọn một bạn khác tham gia đọc.
- Trò chơi tiếp tục diễn ra cho đến khi toàn bộ bài thơ được đọc hoàn chỉnh.

*** Luật chơi:**

- Quá 5 giây, HS không đọc được dòng thơ nối tiếp của mình sẽ bị loại khỏi cuộc chơi.

6. Tổng kết trò chơi

- GV nhận xét tinh thần tham gia của HS.
- Tuyên dương những HS đọc đúng, rõ ràng và diễn cảm.

Trò chơi 5: Ghép tranh

(Ôn tập giữa học kì II)

1. Mục đích của TCHT

- HS ghi nhớ các bài đọc đã học thông qua hình thức ghép tranh.
- Phát triển năng lực tư duy nhanh, chính xác.
- Tạo tâm thế hứng khởi; kết nối, dẫn dắt vào bài học.

2. Thời điểm tổ chức TCHT: Hoạt động Khởi động

3. Thời gian tổ chức TCHT: 5 phút

4. Nội dung TCHT

- Nội dung: HS ghép tranh với tên bài đọc phù hợp.

		
1. Chuyện bốn mùa	2. Hoạ mi hót	3. Tết đến rồi
		
4. Mùa vàng	5. Hạt thóc	6. Luỹ tre

5. Cách chơi, luật chơi, dự kiến phương tiện chơi

*** Cách chơi:**

- GV chia bảng lớp thành 2 phần, mỗi phần bảng dán 6 bức tranh in màu (như hình trên).

- GV chia lớp thành 2 đội, mỗi đội gồm 6 thành viên xếp thành hai hàng dọc.

- Mỗi đội được phát 6 thẻ ghi tên bài đọc.

- Khi có hiệu lệnh của GV, bạn đứng đầu hàng mỗi đội lấy một thẻ bất kì lên bảng gắn dưới bức tranh tương ứng. Sau đó, HS về xếp cuối hàng. Bạn tiếp theo lên thực hiện tương tự cho đến khi hoàn thành hoặc hết thời gian quy định.

- Kết thúc, đội nào thực hiện đúng và nhanh nhất sẽ chiến thắng.

- Thời gian gắn tranh: 1 phút (cho cả đội).

*** Luật chơi:**

- Mỗi HS chỉ được gắn 1 thẻ/lượt chơi.

- Người chơi đã về hàng thì không được thay đổi vị trí thẻ đã gắn.

*** Dự kiến phương tiện chơi:**

- 2 bộ tranh in khổ A3 (như hình vẽ trên).

- 2 bộ thẻ tên các bài đọc.

6. Tổng kết trò chơi

- GV nhận xét tinh thần tham gia của các đội, công bố đội thắng cuộc.

- GV yêu cầu HS đọc lại tên các bài đọc ở trên.

Trò chơi 6: Ghép đôi

(Bài 5: Cóc kiện trời)

1. Mục đích của TCHT

- HS hiểu và ghi nhớ nội dung câu chuyện *Cóc kiện trời.*
- Nhận biết mối quan hệ giữa nhân vật - sự việc - ý nghĩa câu chuyện.

2. Thời điểm tổ chức TCHT: Hoạt động Vận dụng

3. Thời gian tổ chức TCHT: 5 phút

4. Nội dung TCHT

- Nội dung:

Nhân vật	Hành động, việc làm
Cóc	Dẫn đầu nhóm lên kiện Trời
Thiên lôi	Vác lưới tầm sét sáng loé.
Ong	Bay đến đốt Thiên Lôi túi bụi
Cua	Giơ càng ra kẹp Thiên Lôi
Gà	Xông ra mổ đàn rết
Trời	Bị buộc phải cho mưa xuống

5. Cách chơi, luật chơi, dự kiến phương tiện chơi

*** Cách chơi:**

- GV chọn ra hai đội chơi, mỗi đội gồm 6 thành viên. GV nêu cách chơi: 6 bạn ở nhóm A sẽ cầm các tấm thẻ tên của các Nhân vật; 6 bạn ở nhóm B sẽ cầm các tấm thẻ ghi Hành động, việc làm tương ứng của các nhân vật.

- Sau khi nhận tấm thẻ, 6 bạn ở nhóm A sẽ đứng yên, xếp thành hàng ngang trên bục giảng; 6 bạn nhóm B sẽ nhanh chóng tìm bạn nhóm A cầm tấm thẻ phù hợp với nội dung trong tấm thẻ của mình.

- Khi đã tìm được người bạn phù hợp, các bạn sẽ đứng kế bên người bạn của mình và đọc lại nội dung hoàn chỉnh sau khi ghép đôi.

- Thời gian chơi: 1 phút

*** Luật chơi:**

- Cặp nào ghép đôi nhanh nhất sẽ giành chiến thắng.

- Hết thời gian chơi, cặp nào chưa ghép đôi được với nhau sẽ phải đọc một câu thơ hoặc hát một bài có xuất hiện một trong các nhân vật đã nói đến trong câu chuyện.

*** Dự kiến phương tiện chơi:**

- 6 tấm thẻ ghi tên Nhân vật.

- 6 tấm thẻ ghi Hành động, việc làm.

6. Tổng kết trò chơi

- GV nhận xét tinh thần, thái độ của HS tham gia chơi.

- GV đặt câu hỏi: "Qua câu chuyện em thích nhân vật nào nhất? Vì sao?"

2.3.2. Thiết kế trò chơi trong hoạt động Viết

Trò chơi 7: Những cái tên đáng yêu

(Bài 8: Viết : - Nghe - Viết: Cầu thủ dự bị

- Viết hoa tên người)

1. Mục đích của TCHT

- HS sắp xếp được tên của các bạn theo thứ tự trong bảng chữ cái.

- HS ghi nhớ cách viết hoa tên riêng của người (viết hoa chữ cái đầu mỗi tiếng).

2. Thời điểm tổ chức TCHT: Hoạt động Vận dụng

3. Thời gian thực hiện TCHT: 5 phút

4. Nội dung TCHT

- Nội dung: HS viết tên các bạn trong nhóm của mình và sắp xếp theo thứ tự trong bảng chữ cái.

5. Cách chơi, luật chơi

*** Cách chơi:**

- GV chia lớp thành các nhóm (mỗi nhóm gồm 6 HS ngẫu nhiên).

- Các nhóm thảo luận trong 03 phút, viết và sắp xếp tên các bạn theo thứ tự trong bảng chữ cái vào phiếu học tập.

- Sau khi hoàn thành, các nhóm treo phiếu học tập lên bảng lớp. Đại diện các nhóm trình bày kết quả.

Lưu ý: Đối với những chữ cái viết hoa mà HS chưa được học, có thể viết theo kiểu chữ in hoa.

*** Luật chơi:**

- Ghi cả họ và tên của HS trong nhóm.
- Căn cứ vào chữ cái đầu trong tên riêng để sắp xếp theo trình tự bảng chữ cái; nếu HS trùng tên nhau mới căn cứ đến chữ cái đầu trong tên đệm/họ để sắp xếp.
- Nhóm nào có kết quả đúng và nhanh nhất sẽ giành chiến thắng.

6. Tổng kết trò chơi

- GV và HS kiểm tra kết quả của các nhóm, tuyên dương nhóm thắng cuộc.
- HS nhắc lại cách viết hoa tên riêng của người.

Trò chơi 8: Đố vui

(Bài 23: Viết: Chữ hoa M)

1. Mục đích của TCHT

- Tìm được chữ cái trong câu đố.
- Khơi gợi sự hứng thú, chuẩn bị tâm thế học bài mới.
- Kết nối, dẫn dắt vào bài mới.

2. Thời điểm tổ chức TCHT: Hoạt động Khởi động

3. Thời gian thực hiện TCHT: 3 phút

4. Nội dung TCHT

- Nội dung: HS giải câu đố để đoán ra chữ cái bí ẩn.

Chữ "nờ" hai nét móc
Đứng liền kề cạnh nhau
Thêm một nét móc nữa
Là chữ gì, viết mau?
(Là chữ gì?)
Đáp án: chữ m viết thường.

5. Cách chơi, luật chơi

*** Cách chơi:**

- GV đọc câu đố.
- HS viết đáp án ra bảng con. Ai viết xong có thể giơ bảng trước.
- Thời gian viết: 10 giây.

*** Luật chơi:**

- HS viết chữ cái ra bảng con, không được nói tên chữ cái để bạn nghe được.
- Yêu cầu viết đúng mẫu quy định, cỡ vừa hoặc cỡ nhỏ.
- HS viết đúng, đẹp và nhanh nhất sẽ được nhận một huy hiệu "vua giải đố" từ GV.

6. Tổng kết trò chơi

- GV chốt đáp án; tuyên dương những HS thực hiện tốt.
- GV dẫn dắt vào bài mới: *Chữ hoa M.*

Trò chơi 9: Nhanh mắt - Nhanh tay

(Bài 28: Viết: - Nghe - viết: Khám phá đáy biển ở Trường Sa

- Phân biệt: it/uyt, ươu/iêu, in/inh)

1. Mục đích của TCHT

- HS nhận diện và sử dụng đúng tiếng chứa vần *"in/inh"*
- Rèn luyện kĩ năng ghi nhớ nhanh, chính xác.

2. Thời điểm tổ chức TCHT: Hoạt động Luyện tập

3. Thời gian thực hiện TCHT: 5 phút

4. Nội dung TCHT

- Nội dung:



5. Cách chơi, luật chơi

*** Cách chơi:**

- GV lần lượt chiếu từng bức tranh lên màn hình (kính, đèn pin, số 9, máy tính).

- Mỗi bức tranh, HS có 3 giây để quan sát, sau đó bị ẩn đi.

- Khi có hiệu lệnh của GV, tất cả HS sẽ ghi vào bảng con chữ ghi tiếng chứa *in* hoặc *inh* tương ứng với hình ảnh đã quan sát. Ai viết xong có thể giơ bảng trước hoặc úp xuống, chờ hiệu lệnh cả lớp cùng giơ bảng.

- Thời gian viết: 01 phút.

*** Luật chơi:**

- HS viết chữ cái ra bảng con, không được đọc thành tiếng để bạn nghe được.

- HS nào viết đúng yêu cầu, theo trình tự xuất hiện của tranh sẽ chiến thắng.

6. Tổng kết trò chơi

- GV nhận xét kết quả chơi, hướng dẫn sửa lỗi sai (nếu có).

- GV chiếu đáp án bài tập.

Trò chơi 10: Bắt lỗi

(Bài 14: Viết: - Nghe - viết: Em học vẽ

- Phân biệt: ng/ngh, r/d/gi, an/ang)

1. Mục đích của TCHT

- HS phát hiện và sửa lỗi chính tả cho bạn trong bài viết "Em học vẽ".

2. Thời điểm tổ chứcTCHT: Hoạt động Luyện tập

3. Thời gian thực hiện TCHT: 3 phút

4. Nội dung TCHT

- Nội dung: HS đổi chéo vở, phát hiện lỗi chính tả trong bài viết của bạn.

5. Cách chơi, luật chơi

*** Cách chơi:**

- Kết thúc thời gian viết bài, từng cặp HS đổi vở cho nhau để soát lỗi; dùng bút chì gạch chân dưới lỗi sai (nếu có) và ghi lại tổng số lỗi trong bài của bạn. Thời gian thực hiện: 02 phút.

- Sau đó, GV yêu cầu cả lớp báo cáo lỗi sai bằng cách ghi tổng số lỗi vào bảng con và giơ lên.

*** Luật chơi:**

- Không được tẩy xoá, làm bẩn bài viết của bạn.

- HS nào không có/ ít lỗi sai chính tả nhất sẽ được tuyên dương trước lớp và được chiếu bài viết cho cả lớp học tập.

6. Tổng kết trò chơi

- GV nhận xét tinh thần, thái độ tham gia của HS.

- GV rút kinh nghiệm chung cho cả lớp và yêu cầu HS tự sửa lỗi trong bài viết của mình.

Trò chơi 11: Vận động vui khoẻ

(Bài 10: Viết: - Nghe - viết: Thời khoá biểu

- Phân biệt: c/k, ch/tr, v/d)

1. Mục đích của TCHT

- HS phân biệt *ch/tr, v/d.*

- Rèn khả năng tư duy, phản ứng nhanh.

- Tạo không khí học tập vui vẻ, hào hứng.

2. Thời điểm tổ chức TCHT: Hoạt động Vận dụng

3. Thời gian thực hiện TCHT: 5 phút

4. Nội dung TCHT

- Nội dung: GV đọc ngẫu nhiên các tiếng bắt đầu bằng **tr/ch/v/d** như: *trâu, chim, ve, dê, trường, chú, vở, dừa,...* HS lắng nghe và thực hiện đúng động tác quy ước tương ứng với âm đầu của tiếng đã nghe.

5. Cách chơi, luật chơi

*** Cách chơi:**

- GV phổ biến động tác quy ước cho HS: *giơ tay trái - "tr", giơ tay phải - "ch", giơ cả hai tay - "v", nói to"dê" - "d".*

- GV nói ngẫu nhiên các tiếng bắt đầu bằng *tr/ch/v/d* để HS thực hiện.

VD: trường, cho, vườn, dao, chìm, trống,...

- Để tăng tính hấp dẫn, GV có thể nói nhanh và thay đổi linh hoạt các tiếng.

*** Luật chơi:**

- HS nào thực hiện sai hoặc sau 3 giây chưa có đáp án sẽ phải đứng tại chỗ cho đến khi trò chơi kết thúc.

6. Tổng kết trò chơi

- GV nhận xét tinh thần, thái độ tham gia chơi của HS.
- Lưu ý HS một số hiện tượng chính tả thường gặp.

Trò chơi 12: Thám tử kiến thức

(Bài 24: Viết: - Nghe - viết: Chiếc rễ đa tròn

- Viết hoa tên người; Phân biệt: iu/ưu, im/iêm)

1. Mục đích của TCHT

- HS phân biệt được các tiếng chứa *iu* hoặc *ưu*.
- Rèn kĩ năng lắng nghe, suy luận và phát âm chuẩn.

2. Thời điểm tổ chức TCHT: Hoạt động Vận dụng

3. Thời gian thực hiện TCHT: 5 phút

4. Nội dung TCHT

- Nội dung: Mô tả tình huống:

1. Thám tử phát hiện nhiều dấu chân nhỏ trên nền đất. Đó là dấu chân của một loài vật hiền lành, ăn cỏ, có bộ lông trắng, dày,…Đó là con vật nào? *(con cừu/cừu)*

2. Loại quả hình tròn; khi chín, vỏ có màu đỏ hồng, bên trong chứa nhiều hạt mọng nước, vị ngọt… Đó là quả gì? *(quả lựu/lựu)*

3. Một công cụ lao động quen thuộc của chàng Thạch Sanh trong truyện cổ tích "Thạch Sanh". Nó có lưỡi sắc, cán dài. Đó là gì? *(cái rìu/rìu)*

4. Cơ quan chuyên cung cấp các dịch vụ viễn thông, chuyển phát thư từ, hàng hóa... đến người nhận. Cơ quan đó được gọi là gì? *(bưu điện/bưu)*

5. Một vật dụng thường làm bằng vải, dùng để giữ, bế trẻ em sát vào cơ thể người lớn. Vật đó được gọi là gì? *(cái địu/địu)*

5. Cách chơi, luật chơi

*** Cách chơi:**

- HS tưởng tượng mình là một thám tử, dựa vào "manh mối" đã cho để giải đố.

- GV lần lượt đọc các câu hỏi.

- HS trả lời bằng cách viết đáp án ra bảng và giơ lên.

*** Luật chơi:**

- Mỗi câu hỏi, HS có 10 giây để viết đáp án, không được nói để bạn nghe thấy.

- HS trả lời đúng và nhanh nhất sau mỗi câu đố sẽ được nhận một sticker. Kết thúc cuộc chơi, HS nào có nhiều sticker nhất sẽ được nhận danh hiệu "Thám tử lừng danh".

6. Tổng kết trò chơi

- GV nhận xét phần tham gia trò chơi, tuyên dương những thám tử xuất sắc.

- GV chốt đáp án đúng và lưu ý HS những hiện tượng chính tả thường gặp.

Trò chơi 13: Hoa đại đóa

(Bài 20: Viết: - Nghe - viết: Từ chú chim bồ câu đến in - tơ - nét

- Phân biệt: eo/oe, l/n, ên/ênh)

1. Mục đích của TCHT

- HS phân biệt được các tiếng có chứa *eo* và *oe*.

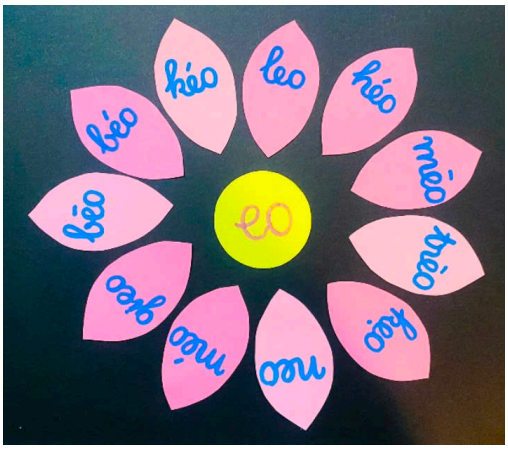
- Rèn kĩ năng tìm từ nhanh, viết đúng chính tả.

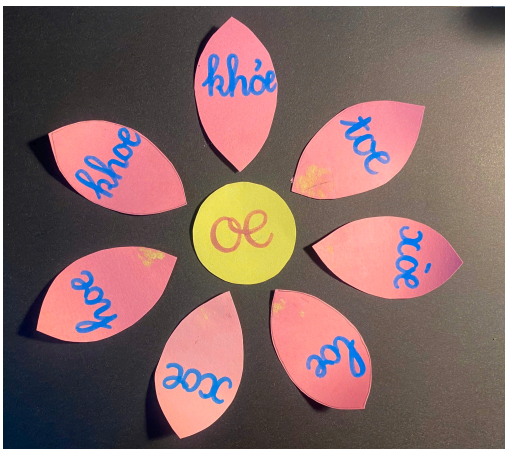
2. Thời điểm tổ chức TCHT: Hoạt động Luyện tập

3. Thời gian tổ chức TCHT: 5 phút

4. Nội dung TCHT

- Nội dung: HS viết các tiếng chứa *eo* và *oe* vào các cánh hoa. Sau đó dán vào đúng "nhị hoa" chứa vần tương ứng.





a) Bông hoa chưa hoàn thành





b) Bông hoa đã hoàn thành

5. Cách chơi, luật chơi, dự kiến phương tiện chơi

*** Cách chơi:**

- GV chia lớp thành các nhóm (6HS/nhóm), và phát cho mỗi nhóm một bộ thẻ màu gồm 2 nhị hoa (vần *eo* và vần *oe*) và 20 cánh hoa.

- Các nhóm thảo luận và ghi tiếng chứa *eo* hoặc *oe* vào các cánh hoa và dán vào nhị hoa phù hợp.

- Thời gian thực hiện: 2 phút.

*** Luật chơi:**

- Mỗi cánh hoa chỉ được ghi một tiếng.

- Hết thời gian quy định, bông hoa đội nào có nhiều số cánh hoa đúng và đẹp nhất sẽ giành chiến thắng.

*** Dự kiến phương tiện chơi:** Bộ thẻ cánh hoa và nhị hoa, bút dạ, nam châm.

6. Tổng kết trò chơi

- GV và HS kiểm tra kết quả của các nhóm, tuyên dương nhóm thắng cuộc.

- GV yêu cầu HS đọc lại các từ vừa tìm được.

Trò chơi 14: Nói từ theo nhịp điệu

(Bài 16: Viết: - Nghe – viết: Khi trang sách mở ra

- Viết hoa tên người

- Phân biệt: l/n, ăn/ăng, ân/âng)

1. Mục đích của TCHT

- HS phân biệt và đọc đúng các từ có chứa *l/n, ăn/ăng, ân/âng.*

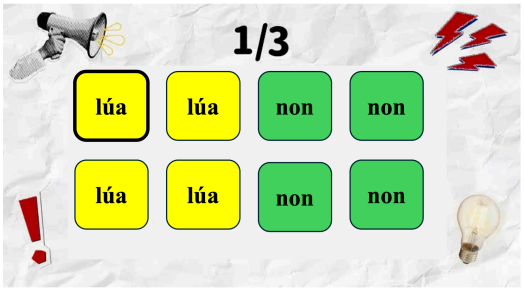
- Rèn khả năng tập trung và phản xạ nhanh.

2. Thời điểm tổ chức TCHT: Hoạt động Vận dụng

3. Thời gian tổ chức TCHT: 5 phút

4. Nội dung TCHT

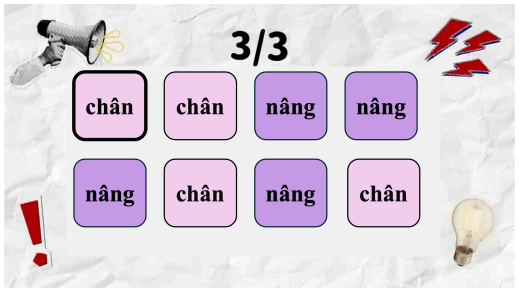
- Nội dung:



Vòng 1



Vòng 2



Vòng 3

5. Cách chơi, luật chơi

*** Cách chơi:**

- GV trình chiếu video gồm 3 vòng chơi, mỗi vòng cách nhau 3-5 giây.

- Cả lớp vừa đọc đồng thanh các từ xuất hiện trên màn hình vừa kết hợp vỗ tay theo nhịp.

- Càng về sau, tốc độ đọc càng nhanh hơn.

*** Luật chơi:**

- HS đọc sai tiếng ở vòng nào, sẽ phải đọc lại tất cả các tiếng ở vòng đó một lần sau khi kết thúc trò chơi.

6. Tổng kết trò chơi

- GV nhận xét tinh thần tham gia trò chơi của HS.

- Yêu cầu HS phát âm lại âm đầu *l/n*; vần *ăn/ăng, ân/âng* và các từ trong phần trò chơi.

2.3.3. Thiết kế trò chơi trong hoạt động Luyện tập

Trò chơi 15: Hội chợ

(Bài 12: Luyện tập: Mở rộng vốn từ về vật nuôi;

Câu nêu đặc điểm của các loài vật)

1. Mục đích của TCHT

- Tìm được từ ngữ về chủ đề vật nuôi.

- Đặt câu nêu đặc điểm của các loài vật.

2. Thời điểm tổ chức TCHT: Hoạt động Vận dụng

3. Thời gian thực hiện TCH: 5 phút

4. Nội dung TCHT

- Nội dung: HS tham gia "mua bán hàng hóa" bằng cách trả lời các câu hỏi kiến thức về con vật nuôi trong nhà, bộ phận và đặc điểm của chúng.

5. Xây dựng cách chơi, luật chơi

*** Cách chơi:**

- GV chia lớp thành các nhóm (8HS/nhóm). Mỗi nhóm chuẩn bị một "gian hàng" (VD: đồ dùng học tập, sách vở...). Các món hàng có ghi sẵn "giá bán" là các câu hỏi.

- Người mua sẽ trả lời câu hỏi tương ứng với từng món hàng, nếu trả lời đúng là "mua" được món hàng đó.

VD:

Hàng hóa	Giá bán
Thước kẻ	Kể tên 3 con vật nuôi trong nhà.

Bút chì	Tìm 2 từ ngữ chỉ đặc điểm đôi mắt của chú mèo.
Cục tẩy	*Con chó, con mèo, con khỉ* đâu là vật nuôi trong nhà?
Giấy nhớ	Đặt một câu về một bộ phận của con vật nuôi trong nhà.
Bút màu	Kể tên 3 con vật nuôi trong nhà có 4 chân.
Bút nhớ	Đặt một câu nêu đặc điểm của con trâu.

- HS có thể tham gia mua hàng tại nhóm mình hoặc các nhóm khác.
- Thời gian chơi: 5 phút

*** Luật chơi:**

- Di chuyển nhẹ nhàng, không gây ồn.
- Mỗi món hàng chỉ được "trả lời" một lần, nếu sai sẽ không được mua món đó nữa.
- Người mua có thể "trả giá" (thêm/bớt/đổi yêu cầu) nếu được chủ hàng cho phép. Đảm bảo câu hỏi/trả lời phù hợp với nội dung, chủ đề bài học.
- Kết thúc trò chơi, HS nào mua được nhiều mặt hàng nhất sẽ giành chiến thắng.

6. Tổng kết trò chơi

- GV nhận xét tinh thần, thái độ tham gia của HS.
- Tuyên dương HS mua được nhiều món đồ nhất.

Trò chơi 16: Đông - Tây - Nam - Bắc

(Bài 26: Luyện tập: Mở rộng vốn từ về gia đình, từ ngữ chỉ đặc điểm; Câu nêu đặc điểm)

1. Mục đích của TCHT

- Củng cố và mở rộng vốn từ về gia đình, từ ngữ chỉ đặc điểm; câu nêu đặc điểm.

2. Thời điểm tổ chức TCHT: Hoạt động Vận dụng

3. Thời gian thực hiện TCHT: 5 phút

4. Nội dung TCHT

- Nội dung:

1. Kể tên 3 từ ngữ chỉ người thân trong gia đình.

2. Tìm 2 từ ngữ chỉ đặc điểm của người ông.

3. Em trai của bố được gọi là gì?

4. Tìm một từ ngữ chỉ đặc điểm mái tóc của bà.

5. Kể tên 3 từ ngữ chỉ đặc điểm ngoại hình của em bé.

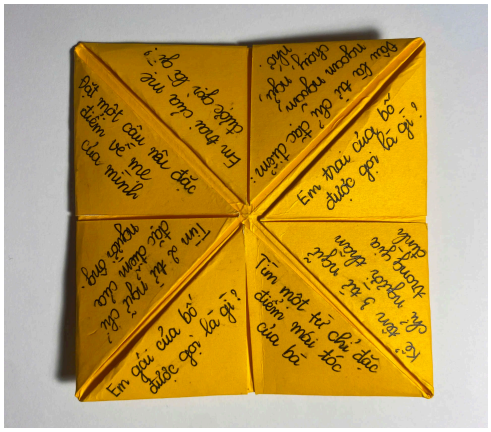
6. Đâu là từ chỉ đặc điểm? (ngoan ngoãn, chạy, ngủ, nhớ)

7. Em trai của mẹ được gọi là gì?

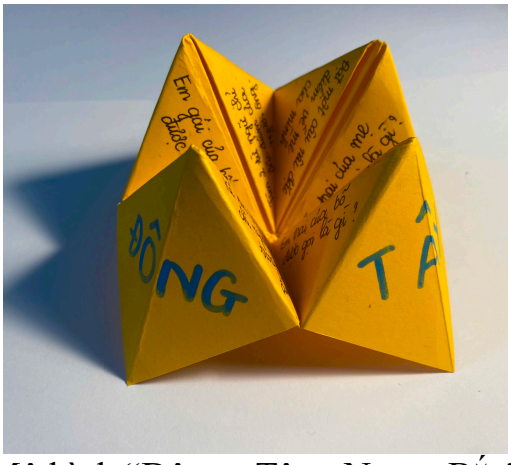
8. Điền từ thích hợp vào chỗ trống: "Anh trai của em rất…"

9. Đặt một câu nêu đặc điểm về mẹ của mình.

10. Em gái của bố được gọi là gì?







Mô hình "Đông - Tây - Nam - Bắc"

5. Cách chơi, luật chơi và dự kiến phương tiện chơi

*** Cách chơi:**

- Mỗi HS chuẩn bị 1 mô hình giấy gấp "Đông - Tây - Nam - Bắc". Mỗi bạn sẽ chọn 8 trong 10 câu hỏi GV đưa ra để ghi vào trong mô hình (như trên).

- HS chơi theo cặp, một HS cầm mô hình và yêu cầu bạn chọn một hướng đi và số lần đi (VD: Hướng Đông, 3 lần). HS gấp mở mô hình theo yêu cầu, sau đó đọc câu hỏi xuất hiện ở hướng đã chọn và trả lời.

- Cứ thế hai bạn đổi vai cho nhau để tiếp tục trò chơi.

- Thời gian chơi: 3 phút.

- Khi kết thúc chơi nhóm, GV mời 2-3 cặp lên chơi trước lớp.

*** Luật chơi:**

- Thay đổi hướng đi và số lần linh hoạt, không trùng lặp giữa các lượt chơi.

- Sau 5 giây không trả lời được sẽ bị thua.

- Kết thúc trò chơi, người có số lần thua nhiều nhất sẽ phải nhảy lò cò một vòng quanh lớp, đủ 4 hướng Đông - Tây - Nam - Bắc.

*** Dự kiến phương tiện chơi:**

- Mô hình "Đông - Tây - Nam - Bắc".

6. Tổng kết trò chơi

- GV nhận xét tinh thần, thái độ tham gia của HS

- Biểu dương những HS thực hiện tốt.

Trò chơi 17: Đố vui rinh quà

(Bài 12: Từ ngữ chỉ sự vật, đặc điểm; Câu nêu đặc điểm)

1. Mục đích của TCHT

- HS giải được câu đố để tìm từ ngữ chỉ sự vật.

2. Thời điểm tổ chức TCHT: Hoạt động Hình thành kiến thức

3. Thời gian thực hiện TCHT: 5 phút

4. Nội dung TCHT:

a) Cái gì tích tắc ngày đêm,
Nhắc em đi ngủ, nhắc em học bài
Một anh chậm bước khoan thai,
Một anh chạy những bước dài thật nhanh.

(Là cái gì)

b) Ruột dài từ mũi đến chân

Mũi mòn ruột cũng dẫn dần mòn theo

(Là cái gì)

c) Nhỏ như cái kẹo

Dẻo như bánh giầy

Học trò lâu nay

Vẫn cần đến tớ.

(Là cái gì)

d)

Thân em nhỏ bé xinh xinh

Mực đen trong bụng giúp mình viết nhanh

Ngày ngày em học chăm ngoan

Có em nét chữ rõ ràng đạp thêm.

(Là cái gì?)

e)

Mặt em trắng muốt tinh khôi

Nằm im trên bàn đợi lời viết lên

Bạn nhỏ chăm học mỗi đêm

Viết bao lời đẹp chẳng quên công mình.

(Là cái gì?)

5. Cách chơi, luật chơi và dự kiến phương tiện chơi

*** Cách chơi:**

- GV chuẩn bị các hộp quà nhỏ được đánh số 1,2,3,4,5. Trong đó có phần quà như: sticker ngôi sao, huy hiệu, thẻ quyền lực,…

- GV lần lượt đọc từng câu đố.

- HS xung phong giơ tay trả lời đáp án.

- Nếu trả lời đúng, HS sẽ được quyền chọn một hộp quà bất kì để nhận phần thưởng bên trong.

*** Luật chơi:**

- Quá 5 giây HS không trả lời được sẽ mất quyền trả lời và phải làm một động tác đáng yêu trước lớp kèm câu nói: "Câu đố khó quá, tớ xin thua".

*** Dự kiến phương tiện chơi:** Hộp quà, sticker ngôi sao, huy hiệu,..

6. Tổng kết trò chơi

- GV nhận xét tinh thần tham gia trò chơi của HS.

- GV yêu cầu HS nêu lại các sự vật đã giải được từ câu đố (đồng hồ, bút chì, cục tẩy, bút mực, quyển vở)

Trò chơi 18: Tiếp sức đồng đội

(Bài 12: Mở rộng vốn từ về vật nuôi;

Câu nêu đặc điểm của các loài vật)

1. Mục đích của TCHT

- HS phân loại đúng từ ngữ chỉ con vật và từ ngữ chỉ bộ phận của con vật.

2. Thời điểm tổ chức TCHT: Hoạt động Hình thành kiến thức

3. Thời gian thực hiện TCHT: 5 phút

4. Nội dung TCHT:



5. Cách chơi, luật chơi, dự kiến phương tiện chơi

*** Cách chơi:**

- GV chia lớp thành 2 đội (đội A và đội B), mỗi đội gồm 6 HS xếp thành hàng dọc.

- Đội A thực hiện nhiệm vụ xếp các thẻ từ vào nhóm từ chỉ con vật; đội B xếp các thẻ từ vào nhóm từ chỉ bộ phận của con vật.

- Khi có hiệu lệnh, từng HS lần lượt chạy lên chọn thẻ từ phù hợp và gắn lên bảng.

- Thời gian chơi: 1 phút

*** Luật chơi:**

- Mỗi lượt chỉ được chọn và gắn một thẻ từ.

- Hết thời gian, đội hoàn thành nhanh và đúng nhiều đáp án hơn sẽ chiến thắng.

*** Dự kiến phương tiện chơi:**

- Thẻ từ ghi tên con vật và tên bộ phận của con vật

- Nam châm lá

6. Tổng kết trò chơi

- GV nhận xét tinh thần, thái độ tham gia trò chơi của HS, tuyên dương đội thắng cuộc.

- GV yêu cầu HS nêu lại những từ ngữ chỉ con vật và từ ngữ chỉ bộ phận của con vật.

Trò chơi 19: Nhà đấu giá nhí

(Bài 18: Luyện tập: Luyện tập sử dụng dấu câu: dấu chấm, dấu chấm than, dấu phẩy)

1. Mục đích của TCHT

- HS đặt dấu phẩy đúng vị trí trong câu.

2. Thời điểm tổ chức TCHT: Hoạt động Luyện tập

3. Thời gian thực hiện TCHT: 5 phút

4. Nội dung TCHT

- Tên trò chơi: Nhà đấu giá nhí.

- Nội dung: Đặt dấu phẩy vào vị trí thích hợp.

a) Sách báo tạp chí đều được xếp gọn gàng trên giá.

b) Bạn Mai bạn Lan đều thích đọc sách khoa học.

c) Học sinh lớp 1 lớp 2 đến thư viện đọc sách vào chiều thứ Năm hàng tuần.

d) Cô giáo phụ huynh học sinh đều tham gia Ngày hội Stem của trường.

e) Truyện tranh sách khoa học được đặt trên kệ mới.

ê) Anh Minh chị Hương đều rất thích đọc truyện thiếu nhi.

5. Cách chơi, luật chơi và dự kiến phương tiện chơi

*** Cách chơi:**

- GV chia lớp thành 3 đội chơi, tương ứng theo dãy bàn. GV lần lượt chiếu từng câu hỏi. Các đội chơi giơ tay/bấm chuông giành quyền trả lời.

- Mỗi câu trả lời đúng sẽ nhận được 5 xu.

- Kết thúc trò chơi, GV mở "phiên đấu giá". GV đưa ra giá khởi điểm của các đồ vật (bút chì - 1 xu, gấu bông - 5 xu, đồng hồ báo thứ - 6 xu, hộp bút,…).

- Các đội dùng số xu của mình để "đấu giá" các món đồ. Cuối trò chơi, đội nào sở hữu được nhiều món đồ nhất sẽ chiến thắng.

*** Luật chơi:**

- Với mỗi câu hỏi, quá 3 giây mà đội chơi không trả lời được hoặc trả lời sai thì các đội còn lại được giành quyền trả lời.

- Mỗi món đồ, đội nào trả giá cao nhất sẽ được sở hữu món đồ đó.

*** Dự kiến phương tiện chơi:**

- Một số phần quà nhỏ (Bút chì, cục tẩy, thước kẻ,…)

- Đồng tiền xu bằng giấy.

6. Tổng kết trò chơi

- Nhận xét tinh thần tham gia, tuyên dương đội thắng cuộc.

- GV nhận xét, hướng dẫn HS các bước để đặt dấu phẩy đúng chỗ trong câu *(bước 1: Đọc cả câu; bước 2: Trả lời câu hỏi Những người/những vật nào được nhắc đến ở đầu câu; bước 3: Trả lời câu hỏi Em đặt dấu phẩy ở đâu để ngăn cách các từ ngữ chỉ người, vật đó).*

Trò chơi 20: Vườn cây của em

(Bài 6: Luyện tập: Mở rộng vốn từ về cây cối)

1. Mục đích của TCHT

- HS kể được tên các loại cây lương thực và cây ăn quả quen thuộc.

2. Thời điểm tổ chức TCHT: Hoạt động Hình thành kiến thức

3. Thời gian thực hiện TCHT: 5 phút

4. Nội dung TCHT

- Nội dung: HS thi kể tên các loại cây lương thực và cây ăn quả mà mình biết trong thời gian quy định.

5. Cách chơi, luật chơi

*** Cách chơi:**

- GV chia lớp thành 2 đội.

- Khi có hiệu lệnh bắt đầu, lần lượt từng HS trong mỗi đội sẽ nhanh chóng kể tên một loại cây ăn quả hoặc cây lương thực.

- HS của hai đội thay phiên nhau trả lời liên tục.

- Mỗi câu trả lời đúng sẽ được tính 1 điểm.

- Thời gian chơi: 1 phút

*** Luật chơi:**

- Không được nhắc lại tên loại cây đã được nêu trước đó.

- Quá 5 giây không đưa ra được tên của loài cây sẽ mất bị mất lượt.

6. Tổng kết trò chơi

- GV nhận xét tinh thần tham gia của các đội chơi.

- GV yêu cầu HS nhắc lại một số loại cây ăn quả và cây lương thực vừa được nêu trong trò chơi.

Trò chơi 21: Âm thanh bí ẩn

(Bài 10: Luyện tập: Mở rộng vốn từ về muông thú)

1. Mục đích của TCHT

- HS nghe âm thanh, đoán được tên của các con vật trong rừng (hổ, voi, khỉ,…)

- Khơi gợi sự hứng thú, chuẩn bị tâm thế học bài mới.

- Kết nối, dẫn dắt vào bài mới.

2. Thời điểm tổ chức TCHT: Hoạt động Khởi động

3. Thời gian thực hiện TCHT: 3 phút

4. Nội dung TCHT

- Nội dung: Nghe âm thanh và đoán tên loài vật tương ứng.

5. Cách chơi, luật chơi

*** Cách chơi:**

- GV lần lượt mở các đoạn ghi âm tiếng kêu của một số loài vật (hổ, voi, khỉ, chim,…).

- HS xung phong trả lời tên con vật tương ứng.

*** Luật chơi:**

- HS nào trả lời sai hoặc quá 3 giây không đưa ra đáp án sẽ mất quyền chơi tiếp.

6. Tổng kết trò chơi

- GV nhận xét tinh thần, thái độ tham gia của HS.

- GV dẫn dắt vào bài mới.

Trò chơi 22: Bắn tên gọi vật

(Bài 4: Luyện tập: Từ ngữ chỉ sự vật, hoạt động; Câu nêu hoạt động)

1. Mục đích của TCHT

- Phát triển vốn từ chỉ sự vật cho HS (những từ ngữ chỉ đồ vật trong nhà).

2. Thời điểm tổ chức TCHT: Hoạt động Hình thành kiến thức

3. Thời gian thực hiện TCHT: 5 phút

4. Nội dung TCHT

- Nội dung:



5. Cách chơi, luật chơi

*** Cách chơi:**

- GV chiếu bức tranh lên màn hình, yêu cầu HS quan sát.

- GV là người quản trò. Khi nghe quản trò hô: "Bắn tên, bắn tên". Cả lớp sẽ đáp lại: "Tên gì? Tên gì?". Quản trò sẽ gọi tên một HS bất kì, yêu cầu HS đó nói tên một đồ vật có trong bức tranh.

*** Luật chơi:**

- Người chơi sau không được kể trùng với đáp án trước.

- Quá 3 giây không có câu trả lời sẽ bị loại khỏi cuộc chơi.

6. Tổng kết trò chơi

- GV nhận xét tinh thần, thái độ tham gia chơi của HS.

- GV yêu cầu HS nêu lại tên những đồ vật vừa tìm được ở trong bức tranh (giường, quạt, nồi cơm, xoong/nồi,…)

Trò chơi 23: Đoán từ

(Bài: Ôn tập giữa kỳ I)

1. Mục đích của TCHT

- Củng cố kiến thức về âm đầu (tr, ch,…), vần (ang, an,…)

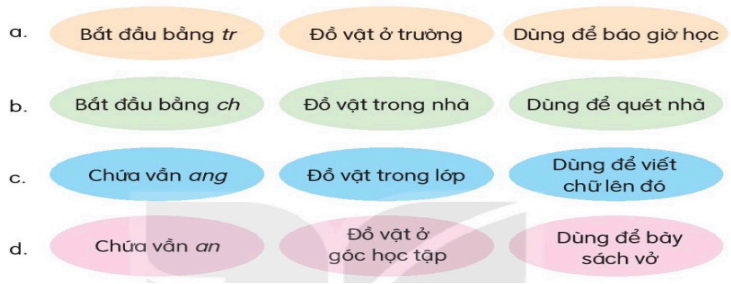
- Củng cố vốn từ về đồ dùng học tập, đồ dùng gia đình,…

2. Thời điểm tổ chức TCHT: Hoạt động Vận dụng

3. Thời gian thực hiện TCHT: 5 phút

4. Nội dung TCHT

- Nội dung: HS đoán từ dựa trên 3 gợi ý:



5. Cách chơi, luật chơi

*** Cách chơi:**

- Mỗi HS chuẩn bị 1 bảng con và phấn để ghi đáp án.

- Ở mỗi lượt chơi, GV đưa ra 3 gợi ý theo trình tự.

- Sau khi nghe GV đọc gợi ý, HS có 10 giây để suy nghĩ và viết đáp án vào bảng con.

- Khi có hiệu lệnh, HS sẽ giơ bảng.

*** Luật chơi:**

- HS chỉ ghi duy nhất một đáp án/ lượt chơi.

- HS có nhiều đáp án đúng và nhanh nhất là người chiến thắng.

6. Tổng kết trò chơi

- GV biểu dương những HS thực hiện tốt.
- GV lưu ý HS một số hiện tượng chính tả thường gặp.

Trò chơi 24: Mảnh ghép Tarsia

(Bài 26: Luyện tập: Mở rộng vốn từ về gia đình, từ ngữ chỉ đặc điểm; Câu nêu đặc điểm)

1. Mục đích của TCHT

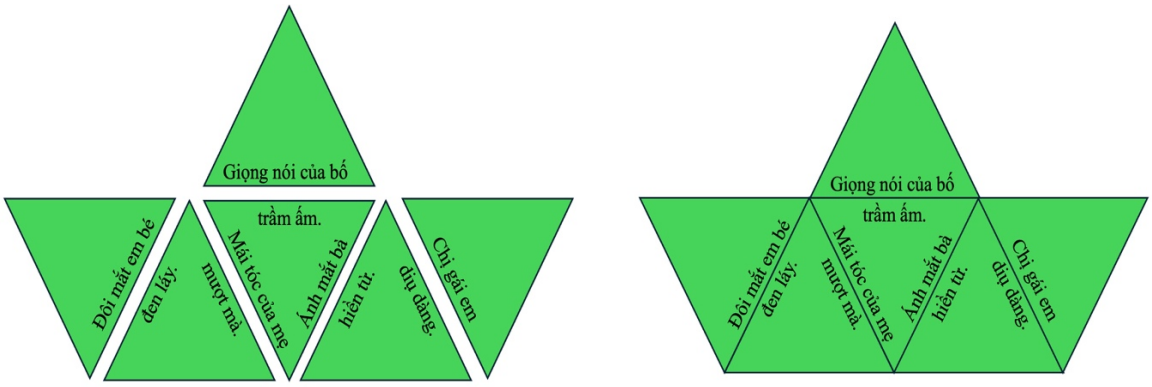
- HS kết hợp đúng từ ngữ để tạo thành câu nêu đặc điểm.

2. Thời điểm tổ chức TCHT: Hoạt động Vận dụng

3. Thời gian thực hiện TCHT: 5 phút

4. Nội dung TCHT

- Nội dung:



a) Các mảnh ghép Tarsia rời b) Các mảnh ghép sau khi hoàn thành

5. Cách chơi, luật chơi và dự kiến phương tiện chơi

*** Cách chơi:**

- GV chia lớp thành các nhóm (mỗi nhóm 4 HS) và phát cho mỗi nhóm một bộ mảnh ghép đã xáo trộn.
- Các nhóm thảo luận, ghép các mảnh ghép lại với nhau sao cho câu hỏi và đáp án tương ứng nằm cạnh nhau. Thời gian: 02 phút.
- Hết thời gian chơi, các nhóm gắn sản phẩm lên bảng và báo cáo kết quả.

*** Luật chơi:**

- Nhóm nào hoàn thành sớm nhất, có hình ghép đúng và đẹp nhất sẽ giành chiến thắng.

- Đội nào ghép sai hoặc chưa ghép xong, mỗi thành viên phải đặt một câu nêu đặc điểm và đọc to trước lớp.

*** Dự kiến phương tiện chơi:**

- Bộ mảnh ghép Tarsia bằng bìa cứng.

- Bảng con/giấy A4 để gắn các mảnh ghép.

6. Tổng kết trò chơi

- GV nhận xét tinh thần tham gia trò chơi của cả lớp, khen ngợi nhóm HS thực hiện tốt.

- Yêu cầu HS đọc lại những câu nêu đặc điểm đã ghép được.

Trò chơi 25: Bạn đang làm gì đấy?

(Bài 8: Luyện tập: Mở rộng vốn từ về hoạt động thể thao, vui chơi; Câu nêu hoạt động)

1. Mục đích của TCHT

- HS sử dụng ngôn ngữ cơ thể để mô phỏng hoạt động thể thao, vui chơi.

- Khơi gợi sự hứng thú, chuẩn bị tâm thế học bài mới.

- Kết nối, dẫn dắt vào bài học.

2. Thời điểm tổ chức TCHT: Hoạt động Khởi động

3. Thời gian thực hiện TCHT: 5 phút

4. Nội dung TCHT

- Nội dung: HS nói và mô phỏng các hoạt động thể thao, vui chơi quen thuộc như: đá bóng, nhảy dây, bơi lội, đá cầu,...

5. Cách chơi, luật chơi

*** Cách chơi:**

- GV cử một số HS tham gia, quản trò hoặc trọng tài. GV hướng dẫn cách chơi:

+ HS (1) hỏi HS (2): “Bạn đang làm gì đấy?”. HS (2) trả lời "Tôi đang..." (nêu tên hoạt động thể thao bất kì, ví dụ: đá bóng, nhảy dây, bơi lội, đá cầu...). HS (1) sẽ mô phỏng/diễn tả lại hoạt động đó bằng ngôn ngữ cơ thể phù hợp.

+ HS (1) chỉ kết thúc hành động mô phỏng cho đến khi có HS khác hỏi lại mình. Cứ thế tiếp tục cho đến người chơi cuối.

*** Luật chơi:**

- Người chơi sau không được ra trùng câu trả lời của người chơi trước.

- Sau thời gian 3 giây, nếu không nêu được tên hoạt động hoặc không mô phỏng chính xác hoạt động sẽ bị thua cuộc.

6. Tổng kết trò chơi

- GV nhận xét tinh thần tham gia của trò chơi của HS.

- GV mời HS phát biểu cảm nhận về trò chơi.

- GV dẫn dắt vào bài mới.

Trò chơi 26: Nhà ngôn ngữ nhí

(Bài 12: Luyện viết đoạn: Viết đoạn văn kể về hoạt động của con vật)

1. Mục đích của TCHT

- Rèn kĩ năng kể về hoạt động của một số con vật quen thuộc.

- Phát triển vốn từ ngữ và khả năng diễn đạt khi nói về hoạt động của con vật.

2. Thời điểm tổ chức TCHT: Hoạt động Luyện tập

3. Thời gian thực hiện TCHT: 5 phút

4. Nội dung TCHT

- Nội dung:



1	2	3
4	5	6

5. Xây dựng cách chơi, luật chơi và dự kiến phương tiện chơi

*** Cách chơi:**

- GV giới thiệu bảng gồm các ô được đánh số (từ 1-6). Ẩn sau mỗi ô số là một bức tranh (Hình trên).

- GV mời 6 HS tham gia chơi (khuyến khích HS xung phong).

- Lần lượt từng người chơi chọn một ô bất kì, mở ra bức tranh tương ứng. HS kể 1-2 câu về hoạt động của con vật trong tranh mà HS biết.

VD: Ô số 1: Chú chó thường chạy tung tăng ngoài sân. Chú vẫy đuôi mừng rỡ mỗi khi em đi học về.

- Cả lớp nghe và bình chọn người chơi đặt câu hay nhất.

*** Luật chơi:**

- Sau 5 giây, HS không có câu trả lời sẽ nhường lượt chơi cho bạn khác.

- HS nào có số phiếu bình chọn nhiều nhất sẽ là người thắng cuộc, được nhận danh hiệu "Nhà ngôn ngữ nhí".

*** Dự kiến phương tiện chơi:**

- Một bảng gồm các ô được đánh số (từ 1-6).

- 6 bức hình các con vật (như hình vẽ trên).

6. Tổng kết trò chơi

- GV nhận xét về tinh thần tham gia trò chơi của HS.

- Nhắc lại một số từ ngữ hay đã được sử dụng trong phần trình bày.

Trò chơi 27: Sờ đồ đoán vật

(Bài 18: Luyện viết đoạn: Viết đoạn văn giới thiệu một đồ dùng học tập)

1. Mục đích của TCHT

- Mô tả đặc điểm của đồ vật.

- Khơi gợi sự hứng thú, chuẩn bị tâm thế học bài mới.

- Kết nối, dẫn dắt vào bài học.

2. Thời điểm tổ chức TCHT: Hoạt động Khởi động

3. Thời gian thực hiện TCHT: 3 phút

4. Đặt tên và xây dựng nội dung TCHT

- Tên trò chơi: Sờ đồ đoán vật

- Nội dung: HS sờ đồ vật bất kì trong hộp kín và dùng 2-3 từ ngữ nêu đặc điểm của đồ vật đó để cả lớp đoán xem đó là gì.

5. Cách chơi, luật chơi và dự kiến phương tiện chơi

*** Cách chơi:**

- GV mời 1 HS lên bảng, sờ đồ vật bất kì trong hộp kín, dùng 2-3 từ ngữ nêu đặc điểm của đồ vật để cả lớp đoán.

- HS nào có đáp án trước sẽ xung phong trả lời.

*** Luật chơi:**

- Người sờ đồ không được nói tên đồ vật.

- Chỉ dùng 2-3 từ miêu tả đặc điểm của đồ vật đó.

- Người chơi đưa ra đáp án đúng, đồ vật được lấy ra. Nếu trả lời sai, đồ vật đó sẽ bị loại.

*** Dự kiến phương tiện chơi:**

- Hộp giấy kín, chỉ để hở một ô vừa đưa tay vào.

- Đồ dùng học tập (bút, thước kẻ, tẩy, hộp bút, gọt bút chì, …)

6. Tổng kết trò chơi

- GV nhận xét tinh thần, thái độ tham gia chơi của HS.

- Dẫn dắt vào bài mới.

Trò chơi 28: Gương mặt bí ẩn

(Bài 2: Luyện viết đoạn: Viết đoạn văn giới thiệu về bản thân)

1. Mục đích của TCHT

- HS đoán được tên bạn trong lớp dựa vào một số gợi ý đưa ra.

- Khơi gợi sự hứng thú, chuẩn bị tâm thế học bài mới.

- Kết nối, dẫn dắt vào bài mới.

2. Thời điểm tổ chức TCHT: Hoạt động Khởi động

3. Thời gian thực hiện TCHT: 5 phút

4. Nội dung TCHT

- Nội dung: HS đặt các câu hỏi có đáp án "có" hoặc "không" để tìm ra "gương mặt bí ẩn" trong lớp.

5. Cách chơi, luật chơi

*** Cách chơi:**

- GV mời 1 HS lên bảng, quay mặt lên bảng hoặc nhắm mắt.

- GV bí mật chỉ định một "gương mặt bí ẩn" ở dưới lớp. HS trên bảng được đặt tối đa 5 câu hỏi có đáp án "có" hoặc "không" để tìm thông tin về bạn bí ẩn.

VD: "Bạn ấy có đeo kính không?", "Bạn ấy có cắt tóc ngắn không?", "Bạn ấy là nữ phải không?", "Bạn ấy cao hơn đó không?",…

- Sau khi hỏi xong 5 câu hỏi, HS đưa ra tên của bạn bí ẩn.

*** Luật chơi:**

- Người chơi chỉ được hỏi tối đa 5 câu hỏi.

- Dưới lớp chỉ được trả lời "có" hoặc "không".

- HS nào đoán đúng được tên bạn, sẽ được bạn đó tặng cho một món đồ.

6. Tổng kết trò chơi

- GV nhận xét tinh thần, thái độ tham gia chơi của HS.

- GV dẫn dắt vào bài mới.

2.3.4. Thiết kế trò chơi trong Nói và Nghe

Trò chơi 29: Tôi là ai?

(Bài 9: Nói và nghe: Cảm ơn hoạ mi)

1. Mục đích của TCHT

- HS nhớ nội dung và hiểu sâu hơn ý nghĩa câu chuyện: được đặc điểm, hành *Cảm ơn hoạ mi.*

- Rèn luyện kĩ năng nhập vai, kể lại sự việc theo góc nhìn của nhân vật.

2. Thời điểm tổ chức TCHT: Hoạt động Vận dụng

3. Thời gian thực hiện TCHT: 5 phút

4. Nội dung TCHT

- Nội dung:



Vật gì có ở vương quốc khiến nhà vua tự hào nhất?



Nhà vua được tặng gì? Vì sao hoạ mi trở về rừng xanh?



Điều gì xảy ra với món quà nhà vua được tặng?



Vì sao hoạ mi quay trở về hoàng cung cất tiếng hót đầy xúc cảm?

5. Cách chơi, luật chơi

*** Cách chơi:**

- HS đóng vai một nhân vật trong truyện, dùng 2-3 câu giới thiệu về bản thân để các bạn đoán tên nhân vật. HS chuẩn bị trong 1 phút. Sau đó lên thực hiện trước lớp.

- HS lên bốc thăm thẻ ghi tên nhân vật; đóng vai nhân vật đó; dùng 1-2 câu nêu lên thông tin về bản thân (ngoại hình, nơi ở, lời nói, hành động, suy nghĩ...) để lớp đoán.

VD: 1) Ban đầu, nhà vua rất yêu quý tôi.

2) Tôi có thể phát ra âm thanh liên tục suốt ngày đêm.

3) Mình tôi dát kim cương lấp lánh.

4) Tôi chạy bằng dây cót.

- Cả lớp lắng nghe, suy nghĩ và trả lời. Nếu bạn nào trả lời đúng và nhanh nhất sẽ là người chơi kế tiếp.

*** Luật chơi:**

- Thông tin về nhân vật phải trình bày từ khó đến dễ, có tính thử thách (phương án nhiễu), tạo sự thú vị.

- Người nhập vai không được nói tên của nhân vật.

- Kết hợp sử dụng cử chỉ, điệu bộ (nếu cần).

6. Tổng kết trò chơi

- GV nhận xét, khen ngợi những HS thực hiện tốt tốt.

- Cả lớp bình chọn "diễn viên" xuất sắc nhất.

Trò chơi 30: Ghép hình

(Bài 21: Nói và nghe: Sự tích Mai An Tiêm)

1. Mục đích của TCHT

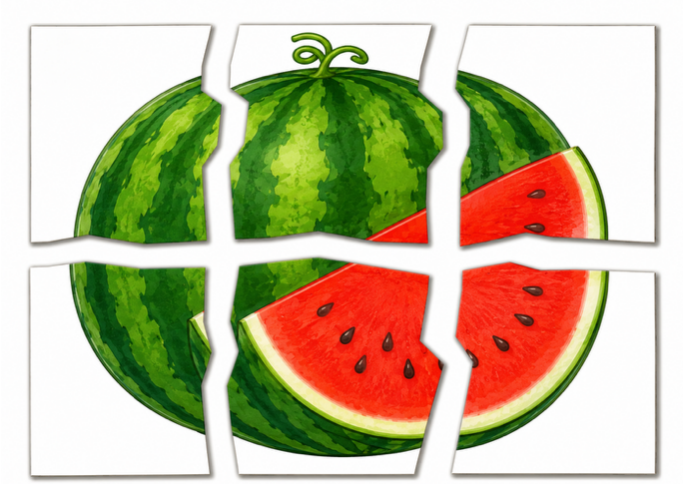
- Xếp các mảnh ghép rời thành hình ảnh hoàn chỉnh.
- Khơi gợi sự hứng thú, chuẩn bị tâm thế học bài mới.
- Kết nối, dẫn dắt vào bài học.

2. Thời điểm tổ chức TCHT: Hoạt động Khởi động

3. Thời gian thực hiện TCHT: 5 phút

4. Nội dung TCHT

- Nội dung:



5. Cách chơi, luật chơi và dự kiến phương tiện chơi

*** Cách chơi:**

- GV chia lớp thành các nhóm (6HS/nhóm) và phát cho mỗi nhóm một bộ mảnh ghép (như hình trên).
- Các nhóm thảo luận, ghép thành hình ảnh hoàn chỉnh.
- Thời gian: 30 giây.

*** Luật chơi:**

- Đội nào ghép nhanh và chính xác sẽ giành chiến thắng.

*** Dự kiến phương tiện:**

- Các bộ mảnh ghép in màu.
- Nam châm lá.

6. Tổng kết trò chơi

- GV nhận xét tinh thần tham gia của HS, tuyên dương đội thắng cuộc.

- GV hỏi: Hình ảnh quả dưa hấu giúp các em liên tưởng đến câu chuyện cổ tích nào? (2-3 HS trình bày).

- GV dẫn dắt vào bài mới.

Trò chơi 31: Dâng núi chống lụt

(Bài 23: Nói và nghe: Bóp nát quả cam)

1. Mục đích của TCHT

- HS hiểu và ghi nhớ nội dung, ý nghĩa câu chuyện *Bóp nát quả cam*.

2. Thời điểm tổ chức TCHT: Hoạt động Vận dụng

3. Thời gian thực hiện TCHT: 5 phút

4. Nội dung TCHT

- Nội dung:

Câu 1: Nhân vật chính trong câu chuyện *Bóp nát quả cam* là ai?

Đáp án: Trần Quốc Toản.

Câu 2: Giặc Nguyên có âm mưu gì đối với nước ta?

Đáp án: Âm mưu xâm chiếm nước ta.

Câu 3: Khi ở dưới thuyền rồng, vì sao Trần Quốc Toản lại tức giận?

Đáp án: Vì nhà vua không cho cậu họp bàn việc đánh giặc.

Câu 4: Khi không được nhà vua cho vào dự bàn việc đánh giặc, Trần Quốc Toản đã có hành động gì?

Đáp án: Bóp nát quả cam mà nhà vua ban cho.

Câu 5: Câu chuyện cho em thấy Trần Quốc Toản là người như thế nào?

Đáp án: Là người yêu nước, căm thù giặc, có ý chí, quyết tâm đánh giặc cứu nước.

5. Cách chơi, luật chơi

*** Cách chơi:**

- GV chia lớp thành ba đội, mỗi đội cử đại diện 3 HS xếp thành hàng ngang, đứng trước vạch kẻ mà GV quy định.

- Người quản trò đọc lần lượt từng câu hỏi. Sau khi có hiệu lệnh của người quản trò, 3 đội chơi sẽ giơ tay để giành quyền trả lời. Đội nào giơ tay nhanh nhất sẽ giành được quyền trả lời.

- Kết thúc trò chơi, đội nào tiến được xa hơn sẽ giành chiến thắng.

*** Luật chơi:**

- Mỗi câu trả lời đúng sẽ bước lên một ô gạch.

- Trả lời sai, ngường quyền trả lời cho đội khác.

6. Tổng kết trò chơi

- GV nhận xét tinh thần tham gia của hai đội, tuyên dương đội thắng cuộc.

- Yêu cầu HS nhắc lại nội dung, ý nghĩa của câu chuyện.

Trò chơi 32: Chi tiết sai lệch

(Bài 5: Nói và nghe: Em có xinh không?)

1. Mục đích của TCHT

- HS nhớ chính xác nội dung, chi tiết câu chuyện "*Em có xinh không?".*

2. Thời điểm tổ chức TCHT: Hoạt động Vận dụng

3. Thời gian thực hiện TCHT: 5 phút

4. Nội dung TCHT

- Tên trò chơi: Chi tiết sai lệch

- Nội dung: Chi tiết sai:

1. Voi em không thích mặc đẹp và không thích được khen xinh. *(Sửa lại: Voi em thích mặc đồ đẹp và rất thích được khen xinh).*

2. Voi anh thường chê: "Em không xinh đâu". *(Sửa lại: Voi anh thường khen: "Em xinh lắm").*

3. Hươu khen voi em rất xinh và bảo không cần thay đổi gì. (*Sửa lại: Hươu nói voi em chưa xinh lắm vì không có đôi sừng giống hươu*).

4. Voi em lấy lá cây to gắn vào tai để giống hươu. *(Sửa lại: Voi em nhặt cành cây khô gắn lên đầu để làm sừng giống hươu).*

5. Dê khen voi có bộ râu rất đẹp rồi. *(Sửa lại: Dê nói voi không có bộ râu giống dê)*

6. Sau khi gắn sừng và râu, voi em được anh khen xinh hơn. (*Sửa lại: Sau khi gắn sừng và râu, voi em về nhà và bị anh chê là xấu lắm, sau đó voi em bỏ chúng đi và trở lại như cũ).*

5. Cách chơi, luật chơi

*** Cách chơi:**

- GV lớp chia thành 3 đội (theo 3 dãy bàn).

- Cả lớp nghe GV kể lại câu chuyện "*Em có xinh không?*", trong đó có các chi tiết sai lệch với truyện gốc.

- Các đội chơi bấm chuông/xung phong giành quyền trả lời (khi phát hiện chi tiết sai); chỉ rõ chi tiết sai đó và sửa lại cho đúng.

*** Luật chơi:**

- Mỗi câu trả lời đúng, đội chơi được tính 02 điểm; nếu trả lời sai thì nhường quyền trả lời cho đội khác. Kết thúc trò chơi, đội nào được nhiều điểm nhất sẽ giành chiến thắng.

- Nếu phát hiện đúng chi tiết nhưng sửa không đúng: cho 1 điểm.

6. Tổng kết trò chơi

- GV tổng kết trò chơi, tuyên dương đội thắng cuộc.

- HS chia sẻ về nhân vật/sự việc yêu thích nhất hoặc nêu ý nghĩa câu chuyện.

Trò chơi 33: Đi tìm đồng đội

(Bài 11: Nói và nghe: Sự tích cây thì là)

1. Mục đích của TCHT

- HS ghi nhớ nội dung, chi tiết câu chuyện *Sự tích cây thì là*.

2. Thời điểm tổ chức TCHT: Hoạt động Vận dụng

3. Thời gian thực hiện TCHT: 5 phút

4. Nội dung TCHT

- Tên trò chơi: Đi tìm đồng đội

- Nội dung: HS đặt và trả lời câu hỏi liên quan đến nội dung câu chuyện *Sự tích cây thì là*.

5. Cách chơi, luật chơi

*** Cách chơi:**

- HS tham gia chơi theo từng cặp.

- GV đặt câu hỏi đầu tiên, gọi 1 HS trả lời. Trả lời xong, HS đó lại đặt câu hỏi và chỉ định bạn trả lời tiếp theo. Cứ như vậy cho đến hết.

VD:

+ "Cây cối kéo nhau lên trời để làm gì?"

+ "Cây cối lên trời để nhờ ông trời đặt tên cho mình".

- Thời gian chơi: 3 phút.

*** Luật chơi:**

- Câu hỏi và trả lời phải phù hợp với nội dung câu chuyện.

- Nếu sau 5 giây, HS nào không đặt được câu hỏi hoặc không có câu trả lời sẽ bị loại khỏi cuộc chơi.

6. Tổng kết trò chơi

- GV nhận xét tinh thần tham gia của HS.

- Cả lớp bình chọn các cặp đôi có câu hỏi và câu trả lời hay nhất. Các cặp đôi được bình chọn sẽ lên đứng trước lớp, nắm tay nhau hô to: "Chúng mình là đồng đội!".

Trò chơi 34: Truyền tin

(Bài 17: Nói và nghe: Lớp học gửi thư)

1. Mục đích của TCHT

- Khơi gợi sự hứng thú, chuẩn bị tâm thế học bài mới.

- Kết nối, dẫn dắt vào bài học.

2. Thời điểm tổ chức TCHT: Hoạt động Khởi động

3. Thời gian thực hiện TCHT: 5 phút

4. Nội dung TCHT

- Nội dung: HS lần lượt truyền tin cho nhau bằng khẩu hình (không phát ra âm thanh, không dùng cử chỉ, hành động hoặc bất kì phương tiện gì). Người cuối cùng của mỗi đội chơi sẽ đưa ra đáp án của đội mình.

5. Cách chơi, luật chơi

*** Cách chơi:**

- GV chia lớp thành 2 đội, mỗi đội gồm 6 HS xếp hàng dọc, quay mặt về phía cuối lớp.

- GV cho HS đầu tiên của mỗi đội đọc tin đã ghi sẵn (1 từ ngữ/câu ngắn).

- Khi có hiệu lệnh bắt đầu, HS đầu tiên sẽ dùng khẩu hình để truyền tin cho bạn đứng kế tiếp. HS nào thực hiện xong phải quay mặt lên phía bảng. Cứ thế cho đến bạn cuối cùng.

- Người chơi cuối cùng của mỗi đội sẽ đưa ra đáp án của đội mình.

***Luật chơi:**

- Tin gốc của hai đội có dung lượng giống nhau nhưng không trùng nhau về nội dung.

- HS chỉ truyền tin bằng khẩu hình, không được phát âm hay dùng cử chỉ, hành động, phương tiện kèm theo.

- Đội nào truyền tin chính xác và nhanh nhất sẽ giành chiến thắng.

6. Tổng kết trò chơi

- GV nhận xét tinh thần, thái độ tham gia của HS.

- GV dẫn dắt, kết nối vào bài mới.

Qua quá trình xây dựng và tổ chức các TCHT trong môn Tiếng Việt lớp 2, có thể thấy rằng mỗi trò chơi không chỉ phù hợp với một bài học cụ thể mà còn có khả năng vận dụng linh hoạt ở nhiều dạng bài khác nhau. Vì vậy, việc hệ thống hoá trò chơi theo nhóm năng lực sẽ giúp GV dễ dàng lựa chọn, điều chỉnh và áp dụng vào thực tiễn dạy học, đồng thời nâng cao tính ứng dụng của trò chơi. Thay vì phân chia theo từng bài học riêng lẻ, các trò chơi có thể được sắp xếp theo mục tiêu phát triển năng lực ngôn ngữ của HS. Từ một hình thức chơi, GV có thể thay đổi ngữ liệu, yêu cầu hoặc cách tổ chức để phù hợp với nhiều nội dung bài học khác nhau. Cụ thể, các trò chơi có thể được phân chia thành những nhóm sau:

- Nhóm trò chơi phát triển và mở rộng vốn từ: Nhóm trò chơi này giúp HS tích luỹ và sử dụng vốn từ linh hoạt hơn thông qua các hoạt động như tìm từ, nối từ, đoán từ hoặc phản xạ nhanh với từ ngữ. Các trò chơi như: "Hội chợ", "Đông

– Tây – Nam – Bắc", "Bắn tên gọi vật", "Mảnh ghép Tarsia",… có thể vận dụng trong nhiều bài học thuộc phân môn Luyện từ và câu. GV có thể linh hoạt thay đổi hệ thống từ ngữ theo từng chủ đề như gia đình, trường học, thiên nhiên, nghề nghiệp,… Qua đó, HS không chỉ được mở rộng vốn từ mà còn phát triển khả năng phản xạ ngôn ngữ và diễn đạt.

- Nhóm trò chơi phát triển kĩ năng đọc hiểu: Các trò chơi thuộc nhóm này giúp HS rèn luyện khả năng đọc đúng, hiểu nội dung bài đọc và biết khai thác thông tin từ văn bản. Một số trò chơi như: "Truyền điện đọc thơ", "Ghép đôi", "Ghép tranh",… có thể áp dụng linh hoạt cho nhiều kiểu bài đọc khác nhau. Thông qua trò chơi, HS được tăng cường khả năng quan sát, suy luận, ghi nhớ nội dung và hình thành hứng thú với hoạt động đọc.

- Nhóm trò chơi phát triển kĩ năng nghe – nói và tương tác: Nhóm trò chơi này hướng đến việc rèn luyện khả năng giao tiếp, lắng nghe và tương tác giữa HS với nhau. Các trò chơi như: "Tôi là ai?", "Đi tìm đồng đội", "Truyền tin",… có thể được sử dụng trong các hoạt động kể chuyện, luyện nói hoặc giao tiếp theo chủ đề. Việc tham gia trò chơi giúp HS mạnh dạn hơn trong diễn đạt, đồng thời phát triển sự tự tin và tinh thần hợp tác trong học tập.

- Nhóm trò chơi rèn luyện kĩ năng viết và chính tả: Các trò chơi thuộc nhóm này giúp HS củng cố kiến thức chính tả và rèn luyện kĩ năng viết đúng, viết đẹp. Những trò chơi như: "Bắt lỗi", "Những cái tên đáng yêu", "Vận động vui khoẻ",… có thể linh hoạt thay đổi nội dung âm, vần hoặc dạng lỗi để phù hợp với từng bài học. Thông qua hình thức học mà chơi, HS ghi nhớ kiến thức tự nhiên hơn và giảm bớt sự căng thẳng trong giờ học viết.

Việc hệ thống hoá TCHT theo định hướng phát triển năng lực giúp GV sử dụng trò chơi một cách khoa học và hiệu quả hơn. Từ một trò chơi cụ thể, GV có thể linh hoạt thay đổi ngữ liệu hoặc yêu cầu để áp dụng vào nhiều bài học khác nhau. Cách hệ thống này không chỉ giúp nâng cao tính ứng dụng của trò chơi học tập mà còn góp phần tạo hứng thú, phát huy tính tích cực và nâng cao hiệu quả dạy học môn Tiếng Việt ở tiểu học.

2.4. Một số lưu ý sư phạm khi thiết kế và tổ chức trò chơi học tập trong dạy học môn Tiếng Việt lớp 2.

TCHT là một trong những PPDH tích cực có nhiều ưu điểm trong việc tạo hứng thú và phát huy tính chủ động của HS. Tuy nhiên, hiệu quả của PP này phụ thuộc rất lớn vào cách thiết kế và tổ chức của GV. Trong thực tế, không ít trường hợp trò chơi được triển khai nhưng chưa đạt được mục tiêu mong muốn do GV chưa xác định rõ mục đích sử dụng, lựa chọn thời điểm tổ chức chưa hợp lý hoặc nội dung, hình thức trò chơi chưa thực sự phù hợp với đặc điểm nhận thức của HS lớp 2. Bên cạnh đó, cách chơi phức tạp, luật chơi thiếu rõ ràng, cơ chế đánh giá – khen thưởng chưa cụ thể hoặc việc quản lý thời gian chưa tốt cũng có thể làm giảm hiệu quả sư phạm của hoạt động. Thậm chí, nếu trò chơi kết thúc không dứt khoát hoặc không được liên hệ với nội dung bài học, HS dễ bị phân tán, ảnh hưởng đến các hoạt động tiếp theo.

Để TCHT thực sự phát huy vai trò trong dạy học môn Tiếng Việt lớp 2, GV cần lưu ý một số điểm sau:

Trước hết, cần xác định rõ mục tiêu bài học và mục đích của trò chơi. Trò chơi được sử dụng nhằm khởi động, khám phá kiến thức mới hay củng cố, hệ thống hóa nội dung đã học? Việc xác định đúng mục đích sẽ giúp GV lựa chọn hình thức tổ chức phù hợp và đảm bảo trò chơi phục vụ trực tiếp cho yêu cầu cần đạt của bài học.

Thứ hai, nội dung và hình thức trò chơi phải phù hợp với trình độ nhận thức, vốn từ và khả năng tập trung của HS lớp 2. Tên gọi của trò chơi nên ngắn gọn, dễ hiểu, tạo được sự tò mò và hứng thú. Hình thức tổ chức cần khuyến khích sự tham gia của nhiều HS, tránh tình trạng chỉ một số em hoạt động còn các em khác thụ động quan sát.

Thứ ba, cách chơi và luật chơi cần được trình bày rõ ràng, đơn giản, dễ thực hiện. Các quy định về tính điểm, tiêu chí thắng – thua, hình thức khen thưởng nên cụ thể để tạo động lực thi đua lành mạnh giữa các cá nhân hoặc nhóm. Điều này không chỉ làm tăng tính hấp dẫn mà còn giúp HS ý thức được trách nhiệm và sự nỗ lực của bản thân trong quá trình tham gia.

Thứ tư, GV cần kiểm soát tốt thời lượng tổ chức trò chơi. Trò chơi không nên kéo dài quá mức, tránh ảnh hưởng đến tiến trình chung của tiết học. Đồng thời, trong quá trình tổ chức, GV cần điều tiết âm lượng, giữ kỷ luật lớp học và chủ động xử lý các tình huống phát sinh để đảm bảo môi trường học tập tích cực.

Quan trọng hơn cả, TCHT phải gắn chặt với nội dung bài học và hướng tới mục tiêu phát triển năng lực tiếng Việt cho HS. Sau khi kết thúc, GV không chỉ dừng lại ở việc công bố kết quả mà cần nhấn mạnh, khái quát lại kiến thức trọng tâm, giúp HS nhận ra ý nghĩa học tập của hoạt động vừa thực hiện.

Như vậy, để PP TCHT trong môn Tiếng Việt lớp 2 đạt hiệu quả cao, GV cần tuân thủ các nguyên tắc: đảm bảo tính khoa học, tính vừa sức, phù hợp với đặc điểm tâm sinh lý lứa tuổi; nội dung trò chơi phải gắn với yêu cầu cần đạt của bài học; hình thức tổ chức hấp dẫn nhưng có kiểm soát; đồng thời linh hoạt điều chỉnh tùy vào điều kiện lớp học và mục tiêu giáo dục cụ thể. Chỉ khi được thiết kế và tổ chức một cách có chủ đích, TCHT mới thực sự trở thành công cụ hỗ trợ đắc lực cho quá trình dạy học.

Tiểu kết chương 2

Qua quá trình nghiên cứu cơ sở lí luận và thực tiễn về thiết kế TCHT, có thể khẳng định rằng việc xây dựng trò chơi trong dạy học không thể thực hiện một cách tùy hứng mà cần dựa trên những nguyên tắc sư phạm nhất định. Mỗi trò chơi phải xuất phát từ mục tiêu bài học, nội dung chủ đề và yêu cầu cần đạt của chương trình. Khi tuân thủ các nguyên tắc thiết kế như đảm bảo tính khoa học, tính vừa sức, tính phù hợp với đặc điểm tâm sinh lí HS, GV không chỉ nâng cao hiệu quả giáo dục mà còn tạo điều kiện để HS phát huy năng lực cá nhân, khám phá tiềm năng và tham gia vào môi trường học tập tích cực, sáng tạo.

Bên cạnh đó, quy trình thiết kế TCHT gồm sáu bước cơ bản: xác định mục đích; lựa chọn thời điểm tổ chức; dự kiến thời lượng thực hiện; đặt tên và xây dựng nội dung; thiết kế cách chơi, luật chơi và chuẩn bị phương tiện; cuối cùng là tổng kết, đánh giá. Sáu bước này có mối liên hệ chặt chẽ, bổ trợ lẫn nhau, tạo thành một quy trình logic và hệ thống. Khi GV nắm vững và vận dụng linh hoạt quy trình này, việc thiết kế trò chơi trở nên chủ động, khoa học và dễ triển khai hơn trong thực tế giảng dạy.

Từ việc nghiên cứu chương trình, sách giáo khoa và các tài liệu tham khảo, việc xây dựng một số TCHT cụ thể cho từng chủ đề cho thấy rằng dạy học không chỉ dừng lại ở hình thức hỏi – đáp truyền thống. Chỉ cần thay đổi phương thức tổ chức hoạt động một cách hợp lí, không khí lớp học có thể trở nên sinh động hơn, HS được tham gia nhiều hơn, thể hiện suy nghĩ và cảm xúc một cách tự nhiên mà vẫn đảm bảo lĩnh hội kiến thức. Đồng thời, GV cũng giảm bớt áp lực trong quá trình giảng dạy, góp phần nâng cao chất lượng và hiệu quả của tiết học.

Tuy nhiên, TCHT cũng giống như bất kì PPDH nào khác, đều có những yêu cầu và giới hạn nhất định. Để phát huy tối đa giá trị của trò chơi, GV cần xác định rõ mục tiêu sử dụng ngay từ đầu; lựa chọn nội dung phù hợp với độ tuổi và trình độ của HS; xây dựng cách chơi, luật chơi rõ ràng, dễ hiểu; quản lí tốt thời gian và đảm bảo không ảnh hưởng đến các hoạt động tiếp theo của tiết học. Quan trọng hơn, trò chơi phải phục vụ trực tiếp cho nội dung bài học, góp phần củng cố hoặc hình thành kiến thức, tránh sa vào mục đích giải trí đơn thuần. Việc chú ý

đến các yếu tố khách quan như điều kiện lớp học, sĩ số, không gian, tâm lí học sinh cũng là những yếu tố không thể xem nhẹ trong quá trình tổ chức.

Tóm lại, thiết kế TCHT đòi hỏi GV phải có cái nhìn toàn diện, kết hợp giữa hiểu biết chuyên môn, năng lực sư phạm và sự sáng tạo trong tổ chức hoạt động. Khi được chuẩn bị một cách kĩ lưỡng và triển khai có định hướng, TCHT sẽ trở thành công cụ hữu hiệu góp phần nâng cao chất lượng dạy học và phát triển toàn diện năng lực cho HS.

Chương 3
THỰC NGHIỆM SƯ PHẠM

3.1. Mục đích thực nghiệm

Thực nghiệm sư phạm được tổ chức nhằm kiểm chứng tính khả thi và hiệu quả của việc vận dụng PP TCHT trong dạy học môn Tiếng Việt lớp 2.

3.2. Đối tượng và phạm vi thực nghiệm

Để kết quả thực nghiệm mang tính khách quan, chúng tôi lựa chọn các lớp thực nghiệm theo nguyên tắc: Các lớp HS được chọn thực nghiệm tương đương nhau về số lượng, về học lực.

Mặt khác, do phạm vi của đề tài và thời gian có hạn nên chúng tôi chỉ tiến hành thực nghiệm trên 80 HS ở 2 lớp khối 2 của trường Tiểu học. Cụ thể:

- Trường Tiểu học Nam Thành, Phường Hoa Lư, Tỉnh Ninh Bình:

TT	Lớp	Số HS	Ghi chú
1	2A	40	Lớp thực nghiệm
2	2C	40	Lớp đối chứng
Tổng		**80**	

- Trường Tiểu học Yên Nhân, xã Yên Từ, tỉnh Ninh Bình:

TT	Lớp	Số HS	Ghi chú
1	2C	40	Lớp thực nghiệm
2	2E	40	Lớp đối chứng
Tổng		**80**	

3.3. Nội dung thực nghiệm

Vì điều kiện thời gian không cho phép nên chúng tôi không thể triển khai thực nghiệm toàn bộ các TCHT đã thiết kế và xây dựng trong Chương 2. Do đó, chúng tôi lựa chọn một số trò chơi ở các bài học và các thời điểm dạy học khác nhau để thiết kế Kế hoạch dạy học và thực nghiệm. Cụ thể:

TT	Tên trò chơi	Thời điểm	Bài	Chủ đề

1	Hội chợ	Hoạt động Vận dụng	Bài 12: Mở rộng vốn từ về vật nuôi; Câu nêu đặc điểm của các loài vật	Hành tinh xanh của em
2	Nhà ngôn ngữ nhí	Hoạt động Luyện tập	Bài 12: Viết đoạn văn kể về hoạt động của con vật	

Các Kế hoạch bài dạy thực nghiệm trên được trình bày ở phần Phụ lục.

3.4. Tiến hành thực nghiệm

Chúng tôi xây dựng kế hoạch và tiến hành thực nghiệm cụ thể như sau:

STT	Thời gian	Nội dung thực nghiệm	Địa điểm		Ghi chú
			Lớp thực nghiệm	Lớp đối chứng	
1	Sáng ngày Thứ Tư 4/3/2026 Trường Tiểu học Nam Thành	Bài 12: Mở rộng vốn từ về vật nuôi; Câu nêu đặc điểm của các loài vật	2A	2C	
2	Chiều ngày Thứ Tư 4/3/2026 Trường Tiểu học Gia Lập	Bài 12: Viết đoạn văn kể về hoạt động của con vật	2C	2E	

Chúng tôi tổ chức thực nghiệm như sau:

Lớp thực nghiệm: Học theo KHBD có vận dụng CTHT do tác giả khóa luận thiết kế.

Lớp đối chứng: Học theo KHBD của GV phụ trách lớp thiết kế.

Tiến trình tổ chức:

Bước 1: Dạy thử, điều chỉnh giáo án.

Bước 2: Tổ chức dạy thực nghiệm theo đúng tiến độ chương trình.

Bước 3: Quan sát, ghi chép quá trình HS tham gia hoạt động.

Bước 4: Thực hiện đánh giá sau mỗi tiết và tổng kết sau toàn bộ quá trình thực nghiệm.

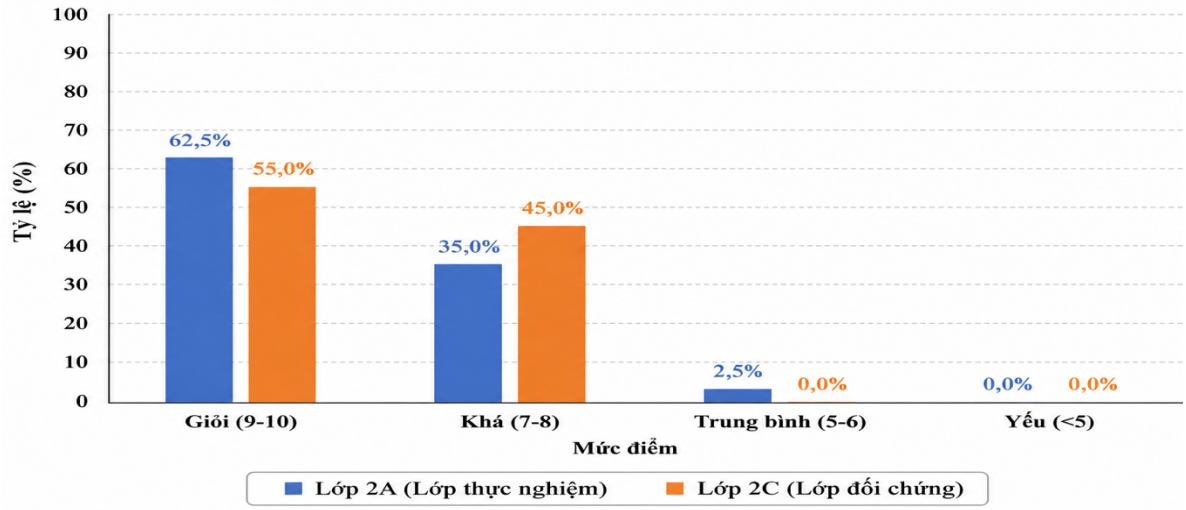
3.5. Kết quả thực nghiệm

3.5.1. Năng lực

Để đánh giá phần kiến thức HS đạt được sau khi tiến hành thực nghiệm, chúng tôi đặt ra các câu hỏi với các mức độ khác nhau được trình bày cụ thể trong Bài kiểm tra sau thực nghiệm – Phụ lục 3, 5, 7. Sau đó, chúng tôi tiến hành chấm và chia thành 4 mức điểm: Giỏi (9-10 điểm), Khá (7-8 điểm), Trung bình (5-6 điểm) và Yếu (dưới 5 điểm). Kết quả cụ thể như sau:

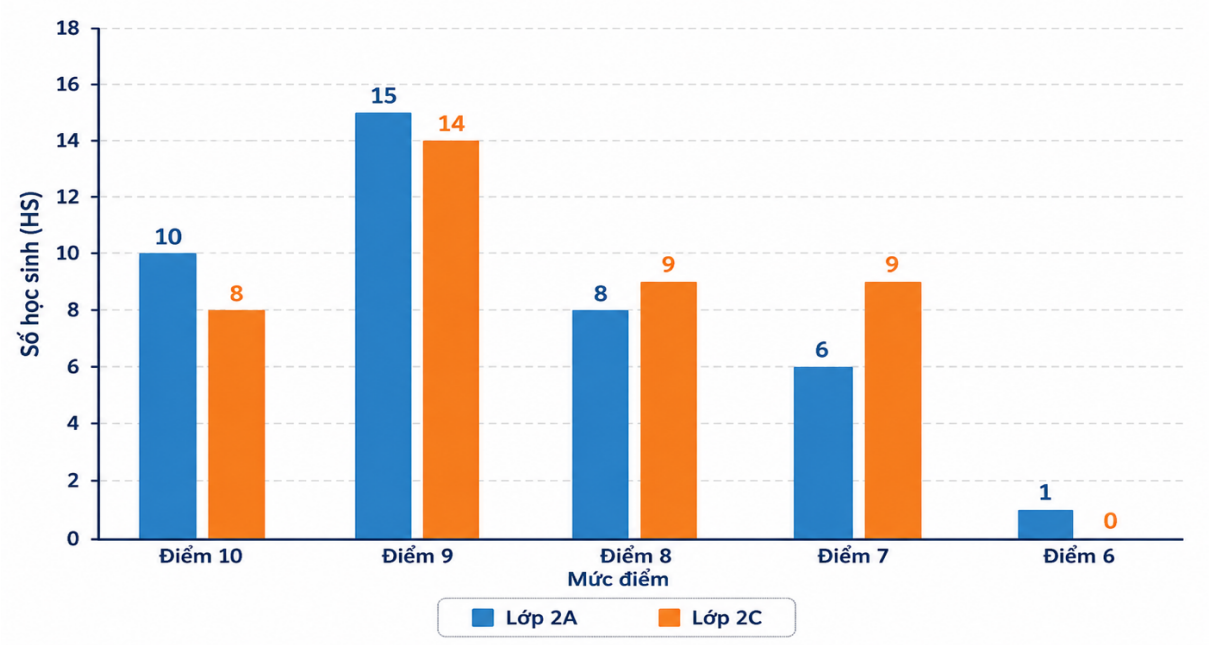
Bảng 3.1. Kết quả kiểm tra kiến thức sau thực nghiệm
Bài 12: Mở rộng vốn từ về vật nuôi; Câu nêu đặc điểm của các loài vật

Tên bài	Mức điểm	Lớp 2A (Lớp thực nghiệm)		Lớp 2C (Lớp đối chứng)		Ghi chú
		SL	%	SL	%	
Bài 12: Mở rộng vốn từ về vật nuôi; Câu nêu đặc điểm của các loài vật	Giỏi (9-10)	25	62,5	22	55,0	
	Khá (7-8)	14	35,0	18	45,0	
	Trung bình (5-6)	1	2,5	0	0,0	
	Yếu (<5)	0	0,0	0	0,0	
Tổng		**40**	**100**	**40**	**100**	



Hình 3.1. Biểu đồ so sánh kết quả kiểm tra kiến thức sau thực nghiệm
Bài 12: Mở rộng vốn từ về vật nuôi; Câu nêu đặc điểm của các loài vật

Qua bảng số liệu trên có thể thấy kết quả học tập của cả lớp thực nghiệm và lớp đối chứng đều ở mức tương đối tốt, sự chênh lệch giữa hai lớp không quá lớn và mang tính phân hóa nhẹ. Nhìn chung, đa số HS ở cả hai lớp đều hoàn thành yêu cầu kiểm tra, chỉ có một số ít em chưa đạt mức cao, thường là những em chưa thật sự tập trung hoặc còn hạn chế trong quá trình tiếp thu bài học. Cụ thể, ở mức Giỏi (9-10 điểm), lớp 2A có 25/40 HS (62,5%), cao hơn một chút so với lớp 2C với 22/40 HS (55,0%). Ở mức Khá, lớp 2A đạt 14/40 HS (35,5%), trong khi lớp 2C đạt 18/40 HS (45,0%), cho thấy lớp đối chứng có tỉ lệ HS ở mức này nhỉnh hơn. Tuy nhiên, ở mức Trung bình, lớp 2A có 1 HS (2,5%), còn lớp 2C không có HS nào; và cả hai lớp đều không có HS yếu. Đây là dấu hiệu tích cực, phản ánh việc nắm bắt kiến thức chung của HS là khá tốt, đồng thời cho thấy việc tổ chức dạy học ở cả hai lớp đều đảm bảo được mục tiêu cơ bản của bài học.



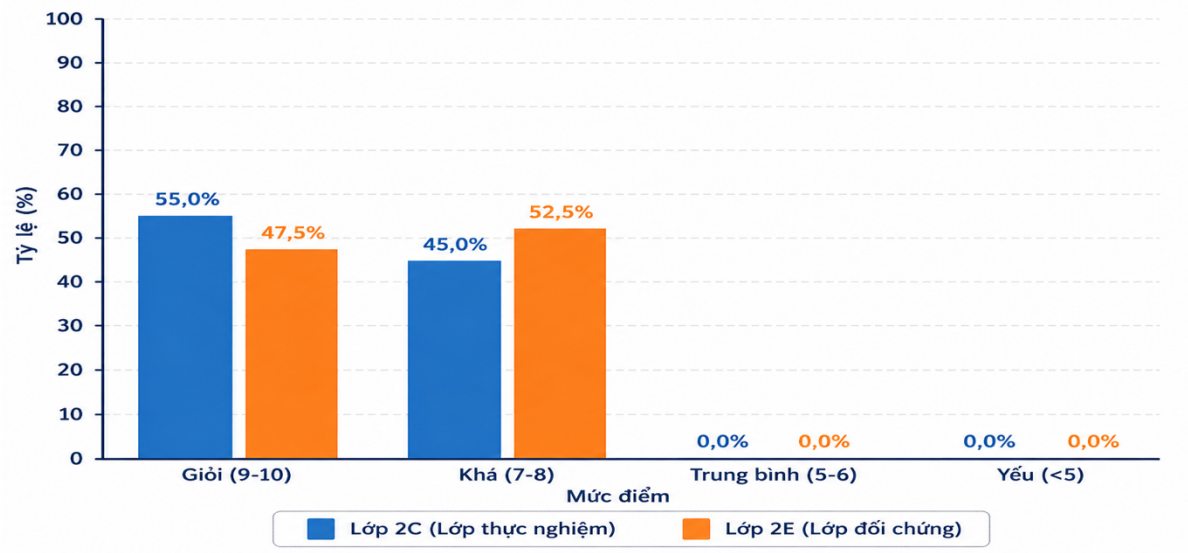
Bảng 3.2. Kết quả kiểm tra kiến thức sau khi HS học xong Bài 12: Mở rộng vốn từ về vật nuôi; Câu nêu đặc điểm của các loài vật

Ở lớp 2A, phần lớn HS đạt điểm cao, trong đó có 10 HS đạt điểm 10, 15 HS đạt điểm 9 và 8 HS đạt điểm 8. Như vậy, có tổng cộng 33 HS đạt điểm từ 8 trở lên. Đặc biệt, có tới 25 HS đạt điểm 9 hoặc 10, cho thấy mức độ hiểu bài sâu và khả năng vận dụng kiến thức cao. Ở lớp 2C, có 8 HS đạt điểm 10, 14 HS đạt điểm 9 và 9 HS đạt điểm 8. Tổng số HS đạt từ 8 điểm trở lên là 31 em. Ở hai lớp không chênh lệch quá lớn về kết quả kiểm tra sau thực nghiệm.

Để tiếp tục đánh giá hiệu quả của việc vận dụng các TCHT trong dạy học, chúng tôi đã tổ chức kiểm tra sau thực nghiệm Bài: "Viết đoạn văn kể về hoạt động của con vật ". Kết quả bài kiểm tra được tổng hợp và trình bày trong bảng dưới đây:

Bảng 3.2. Kết quả kiểm tra kiến thức sau thực nghiệm
Bài 12: Viết đoạn văn kể về hoạt động của con vật

Tên bài	Mức điểm	Lớp 2C (Lớp thực nghiệm)		Lớp 2E (Lớp đối chứng)		Ghi chú
		SL	%	SL	%	
Bài 12: Viết đoạn văn kể về hoạt động của con vật	Giỏi (9-10)	22	55,0	19	47,5	
	Khá (7-8)	18	45,0	21	52,5	
	Trung bình (5-6)	0	0,0	0	0,0	
	Yếu (<5)	0	0,0	0	0,0	
Tổng		**40**	**100**	**40**	**100**	



Hình 3.3. Biểu đồ so sánh kết quả kiểm tra kiến thức sau thực nghiệm
Bài 12: Viết đoạn văn kể về hoạt động của con vật

Kết quả bảng cho thấy, cả hai lớp đều có tỉ lệ HS hoàn thành bài kiểm tra ở mức khá và giỏi, trong đó không có HS nào rơi vào mức điểm trung bình hoặc yếu. Đây là dấu hiệu tích cực, phản ánh sự tiếp thu tốt của HS với nội dung bài học. Tuy nhiên, lớp 2C có số lượng HS đạt điểm Giỏi cao hơn (55,0%) so với lớp 2E là 47,5%. Ngược lại, lớp 2E lại có tỉ lệ HS đạt điểm Khá cao hơn (52,5,0%) so với lớp 2C (45,0%). Đặc biệt, cả hai lớp đều không có HS đạt mức điểm Trung bình và Yếu, cho thấy nội dung bài học đã được truyền đạt phù hợp với trình độ và khả năng tiếp thu của HS. Đồng thời, điều này cũng cho thấy chất lượng dạy học ở cả hai lớp đều đảm bảo mức độ tiếp thu kiến thức cơ bản cho toàn bộ HS.

3.5.2. Về phẩm chất

Nhằm đánh giá toàn diện hơn hiệu quả của việc vận dụng PPDH tích cực trong môn Tiếng Việt lớp 2, chúng tôi đã tiến hành quan sát sư phạm, đối chiếu các tiêu chí phản ánh thái độ học tập, kĩ năng HS và kết quả học tập thực tế của các lớp. Sau khi tiến hành thực nghiệm, chúng tôi tổ chức cho HS trả lời các câu hỏi trong Phiếu khảo sát mức độ hứng thú của HS (Phụ lục 9) và tổng hợp, phân tích, kết quả như sau:

HS lớp thực nghiệm: Hứng thú, chủ động, hợp tác tốt; mạnh dạn phát biểu, đặt câu hỏi, tham gia tích cực vào hoạt động học tập.

GV: Dễ dàng quan sát được tiến độ và sự tiến bộ của HS; linh hoạt trong tổ chức lớp học.

So sánh với lớp đối chứng: HS lớp đối chứng thiếu chủ động trong học tập, mức độ tương tác và hợp tác chưa cao.

Kết quả cụ thể như sau:

Bảng 3.3. Cảm xúc của HS trong tiết học

Nội dung	2 lớp thực nghiệm		2 lớp đối chứng	
	SL	%	SL	%
Giờ học tẻ nhạt, không hấp dẫn	0	0,0	11	15,3
Giờ học căng thẳng, áp lực	0	0,0	17	12,5

Giờ học vui vẻ, thú vị, hấp dẫn, lôi cuốn.	80	100,0	33	45,8
Ý kiến khác	0	0,0	19	26,4
Tổng	**80**	**100,0**	**80**	**100,0**

Bảng 3.4. Mức độ hiểu bài của HS

Nội dung	**2 lớp thực nghiệm**		**2 lớp đối chứng**	
	SL	**%**	**SL**	**%**
Không hiểu	0	0,0	8	10,0
Còn mơ hồ	0	0,0	28	35,0
Hiểu một phần	26	32,5	24	30,0
Hiểu rất rõ	54	67,5	20	25,0
Tổng	**80**	**100,0**	**80**	**100,0**

Bảng 3.5. Mức độ tham gia các trò chơi học tập của HS

Nội dung	**2 lớp thực nghiệm**		**2 lớp đối chứng**	
	SL	**%**	**SL**	**%**
Không tham gia	0	0,0	5	6,25
Ít tham gia	0	0,0	11	13,75
Có tham gia	0	0,0	34	42,5
Tham gia tích cực	80	100,0	30	37,5
Tổng	**80**	**100,0**	**80**	**100,0**

Bảng 3.6. Cơ hội nêu ý kiến, trình bày suy nghĩ của HS

Nội dung	**2 lớp thực nghiệm**		**2 lớp đối chứng**	
	SL	**%**	**SL**	**%**
Không có	0	0,0	8	11,1
Hiếm khi	0	0,0	40	55,6
Thỉnh thoảng	0	0,0	24	33,3
Thường xuyên	74	100,0	0	0,0
Tổng	**74**	**100,0**	**72**	**100,0**

3.6. Đánh giá và kết luận

Qua quá trình dạy thực nghiệm tại hai lớp 2 và dựa trên kết quả phân tích số liệu thu được, có thể nhận thấy rằng kết quả kiểm tra sau thực nghiệm giữa các nhóm HS không có sự chênh lệch đáng kể. Phần lớn HS ở cả lớp thực nghiệm và lớp đối chứng đều đạt kết quả học tập tốt. Nhưng vẫn còn một số HS do chưa tập trung trong quá trình học nên trả lời sai, chưa nắm vững kiến thức bài học và chưa đạt được các năng lực cần thiết sau khi học xong.

Tuy nhiên, sau khi được học tập theo các bài học có sử dụng TCHT, HS thể hiện rõ sự hứng thú và chủ động trong quá trình học. Đặc biệt, HS ở các lớp thực nghiệm phần lớn đều có thái độ học tập tích cực, vui vẻ. Trái lại, HS ở lớp đối chứng thường cảm nhận tiết học một cách bình thường, thiếu hứng thú, dẫn đến mức độ tham gia vào các hoạt động học tập không cao bằng HS ở lớp thực nghiệm.

Bên cạnh đó, trong quá trình dự giờ tại các lớp thực nghiệm, chúng tôi quan sát thấy HS luôn thể hiện sự hào hứng, tập trung cao độ. Các em tham gia vào các hoạt động học tập với thái độ tích cực, hợp tác chặt chẽ với GV. Không khí lớp học trở nên sôi nổi, vui tươi, được thể hiện rõ qua những tiếng cười, tiếng vỗ tay cổ vũ và những phát biểu hăng hái của HS trong suốt tiết học.

Tiểu kết chương 3

Thông qua quá trình dạy thực nghiệm và dạy đối chứng tại Trường Tiểu học Nam Thành – phường Hoa Lư và Trường Tiểu học Yên Nhân – xã Yên Từ, chúng tôi nhận thấy rằng TCHT không chỉ mang lại không khí vui vẻ, tạo sự hứng thú cho HS trong mỗi tiết học mà còn là một PPDH tích cực, góp phần nâng cao hiệu quả dạy học môn Tiếng Việt lớp 2. Việc tổ chức TCHT đã tạo điều kiện để HS được tham gia vào các hoạt động học tập một cách tự nhiên, chủ động và tích cực hơn.

Đối với HS, các em có cơ hội tiếp cận bài học thông qua những hình thức học tập mới mẻ, sinh động và hấp dẫn. Trong các tiết học có lồng ghép TCHT, HS mạnh dạn phát biểu ý kiến, tích cực trao đổi với bạn bè và GV, đồng thời chủ động tham gia vào các nhiệm vụ học tập. Không khí lớp học trở nên sôi nổi hơn, tạo động lực giúp HS yêu thích môn Tiếng Việt và hứng thú hơn trong quá trình học tập. Qua kết quả kiểm tra và đánh giá cho thấy HS ở lớp thực nghiệm có kết quả học tập, năng lực và phẩm chất tốt hơn so với HS ở lớp đối chứng. Đặc biệt, phần lớn HS lớp thực nghiệm đều thể hiện thái độ vui vẻ, tự tin và hợp tác tích cực trong các hoạt động học tập.

Đối với GV, việc sử dụng TCHT giúp quá trình tổ chức dạy học trở nên linh hoạt, nhẹ nhàng và hiệu quả hơn. GV dễ dàng thu hút sự chú ý của HS, đồng thời thuận lợi trong việc truyền đạt và củng cố kiến thức. Những nội dung kiến thức vốn khô khan, khó tiếp thu được chuyển hóa thành các hoạt động học tập hấp dẫn thông qua trò chơi, từ đó nâng cao hiệu quả tiếp nhận kiến thức của HS.

Qua thực tế thực nghiệm có thể khẳng định rằng việc thiết kế và tổ chức TCHT trong dạy học môn Tiếng Việt theo Chương trình GDPT 2018 có vai trò rất quan trọng. TCHT không chỉ góp phần phát huy tính tích cực, chủ động và sáng tạo của HS mà còn giúp nâng cao chất lượng dạy học. Bên cạnh đó, thông qua các trò chơi, HS còn thấy được ý nghĩa thực tiễn của môn Tiếng Việt trong cuộc sống hằng ngày, biết vận dụng những kiến thức và kĩ năng đã học để giải quyết các tình huống gần gũi trong thực tế. Vì vậy, việc sử dụng TCHT trong dạy

học môn Tiếng Việt lớp 2 là cần thiết và cần được GV vận dụng linh hoạt, phù hợp nhằm phát huy tối đa hiệu quả giáo dục.

KẾT LUẬN VÀ KIẾN NGHỊ

1. Kết luận

TCHT là một PPDH tích cực, giữ vai trò quan trọng trong quá trình học tập và phát triển của HS tiểu học. Không chỉ góp phần tạo nên những giờ học sinh động, hấp dẫn, TCHT còn hỗ trợ phát triển thể chất, tinh thần và tư duy cho HS. Qua quá trình nghiên cứu và tìm hiểu, đề tài đã xây dựng được những nội dung sau:

Ở Chương 1, trên cơ sở nghiên cứu lí luận và thực tiễn, chúng tôi tiến hành phân tích các khía cạnh liên quan đến TCHT. Việc tìm hiểu Chương trình Giáo dục phổ thông môn Tiếng Việt (2018) giúp làm rõ nội dung, thời lượng và đặc điểm của chương trình đã được đổi mới, phù hợp với đặc điểm tâm sinh lí của HS cũng như yêu cầu dạy học hiện nay. Đồng thời, kết quả khảo sát thực tế đối với GV tiểu học trên địa bàn tỉnh Ninh Bình cùng với việc nghiên cứu đặc điểm tâm sinh lí lứa tuổi HS tiểu học đã giúp đề tài xác định được những lưu ý cần thiết, cũng như nắm bắt thực trạng thiết kế và tổ chức TCHT trong dạy học môn Tiếng Việt lớp 2.

Chương 2 là nội dung trọng tâm của đề tài với việc thiết kế 30 TCHT gắn với các bài học cụ thể trong chương trình môn Tiếng Việt lớp 2. Mỗi trò chơi đều được xây dựng rõ ràng về mục tiêu, thời điểm, thời gian, cách thức tổ chức và các bước tiến hành nhằm tạo thuận lợi cho GV trong quá trình sử dụng.

Chương 3 là chương cuối của đề tài, đồng thời cũng là cơ sở khẳng định tính cần thiết và hiệu quả của việc sử dụng TCHT trong dạy học. Dựa trên các kế hoạch bài dạy có lồng ghép TCHT, chúng tôi tiến hành thực nghiệm tại lớp 2A trường Tiểu học Nam Thành, phường Hoa Lư và 2C trường Tiểu học Gia Lập, xã Gia Vân. Trong đó, các lớp thực nghiệm được tổ chức dạy học có sử dụng TCHT, còn các lớp đối chứng được dạy theo kế hoạch bài dạy không lồng ghép trò chơi học tập. Kết quả phân tích số liệu cùng với quá trình dự giờ và giảng dạy thực tế cho thấy việc sử dụng TCHT trong dạy học nói chung và môn Tiếng Việt lớp 2 nói riêng có ý nghĩa quan trọng, góp phần nâng cao hiệu quả dạy và học cho cả GV và HS.

Để môn học trở nên hấp dẫn và tạo hứng thú cho HS, việc vận dụng TCHT trong dạy học là hết sức cần thiết. Vì vậy, GV cần sử dụng linh hoạt, phù hợp với nội dung bài học và đối tượng HS nhằm phát huy tối đa hiệu quả của PP này. Qua quá trình nghiên cứu, đề tài khẳng định TCHT là một PPDH tích cực, phù hợp và mang lại hiệu quả trong dạy học môn Tiếng Việt lớp 2. Trên cơ sở đó, đề tài đã thiết kế TCHT gắn với nội dung các bài học trong chương trình, góp phần hỗ trợ GV trong việc đổi mới PPDH, nâng cao chất lượng giảng dạy, đồng thời tạo hứng thú, khơi gợi niềm yêu thích môn Tiếng Việt cho HS tiểu học.

2. Kiến nghị

Từ những kết quả đạt được trong quá trình nghiên cứu, nhằm nâng cao hiệu quả của việc thiết kế và sử dụng TCHT trong dạy học nói chung và dạy học môn Tiếng Việt lớp 2 nói riêng, chúng tôi đề xuất một số vấn đề sau:

- GV cần căn cứ vào đặc điểm và tình hình thực tế của HS lớp mình để lựa chọn, thiết kế và tổ chức TCHT phù hợp.

- Nội dung trò chơi cần gắn với mục tiêu bài học, hỗ trợ trực tiếp cho quá trình dạy và học môn Tiếng Việt.

- Cần mở rộng nghiên cứu và vận dụng TCHT ở các môn học khác nhằm có thêm cơ sở đánh giá hiệu quả, tính khả thi của PP này, góp phần nâng cao chất lượng dạy học ở tiểu học.

Những kết luận và kiến nghị trên được rút ra từ quá trình khảo sát, nghiên cứu và thực nghiệm của đề tài, với mong muốn góp phần nâng cao chất lượng giáo dục và hiệu quả học tập của HS tiểu học.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1/ Tiếng Việt

1. Đảng Cộng sản Việt Nam, Ban chấp hành Trung ương Đảng (2013), *Nghị quyết Hội nghị lần thứ 8, Ban Chấp hành Trung ương khóa XI (Nghị quyết số 29-NQ/TW) về đổi mới căn bản, toàn diện Giáo dục và Đào tạo.*

2. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2018), *Chương trình GDPT 2018 môn Tiếng Việt*, Ban hành kèm theo Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT ngày 26/12/2018 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo.

3. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2018), *Chương trình GDPT tổng thể,* Ban hành kèm theo thông tư Số 32/2018/TT – BGD ĐT ngày 26/12/2018 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo.

4. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2021), *Bộ tài liệu Lồng ghép Học thông qua Chơi vào giáo dục tiểu học*, Quyết định số 1277/QĐ-BGDĐT ngày 14/04/2021.

5. Đảng Cộng sản Việt Nam, Ban chấp hành Trung ương Đảng (2025), Ban Chấp hành Trung ương khóa XIII (Nghị quyết số 71-NQ/TW) về đột phá phát triển Giáo dục và Đào tạo.

6. Bùi Thị Phương Anh (2017), *Thiết kế các trò chơi học tập trong dạy học Luyện từ và câu lớp 2*, *Tạp chí Thiết bị Giáo dục*, số 156, kỳ 1 – 11/2017.

7. Lê Thảo Hà (2021), *Ứng dụng công nghệ thông tin để thiết kế trò chơi học tập môn Tiếng Việt lớp 1, đề tài luận văn thạc sĩ trường Đại học Sư phạm Thái Nguyên.*

8. Nguyễn Kế Hào (2005), *Tâm lí học lứa tuổi và tâm lí học sư phạm*, NXB Đại học Sư phạm.

9. Bùi Mạnh Hùng (Tổng chủ biên) (2021), *SGK Tiếng Việt lớp 2*, *bộ sách kết nối tri thức với cuộc sống*, NXB Giáo dục Việt Nam.

10. Bùi Mạnh Hùng (Tổng chủ biên) (2021), *SGV Tiếng Việt lớp 2*, *bộ sách kết nối tri thức với cuộc sống*, NXB Giáo dục Việt Nam.

11. Đặng Thành Hưng (2002), *Dạy học hiện đại: Lí luận – biện pháp – kĩ thuật*, NXB Đại học Quốc gia Hà Nội.

12. Trần Mạnh Hưởng (chủ biên), Nguyễn Thị Hạnh, Lê Phương Nga (2004), *Trò chơi học tập Tiếng Việt 2,3*, NXB Giáo dục.

13. Trần Mạnh Hưởng (2008), *Trò chơi học tập Tiếng Việt 2*, NXB Giáo dục Việt Nam.

14. Trần Bá Hoành (2006), *Đổi mới phương pháp dạy học, chương trình và sách giáo khoa*, NXB Đại học Sư phạm.

15. Trần Thị Lan (2023), *Giáo dục kĩ năng giao tiếp cho học sinh lớp 5 qua trò chơi, đề tài luận án tiến sĩ trường Đại học Sư phạm Hà Nội 2.*

16. Trần Đồng Lâm, Trần Đình Thuận và Vũ Thị Ngọc Thư (2002), *Tổ chức cho học sinh tiểu học vui chơi giữa buổi học,* NXB Giáo dục.

17. Đinh Thị Nguyệt Linh, Nguyễn Thu Huyền và Đàm Hồng Thúy (2020), *Trò chơi khởi động trong dạy học tập đọc lớp 2 theo định hướng phát triển năng lực*, Tạp chí Khoa học và Công nghệ Trường Đại học Hùng Vương, tập 19, số 2 năm 2020.

18. Lê Thị Phương Loan (2018), *Một số thiết kế trò chơi học tập nhằm nâng cao chất lượng môn Tiếng Việt lớp 2D, sáng kiến kinh nghiệm, Trường Tiểu học Tân Thành 1.*

19. Lê Sao Mai (2016), *Sử dụng phương pháp trò chơi trong dạy học Tiếng Việt ở tiểu học nhằm phát triển năng lực nghe, nói, đọc, viết cho học sinh*, tạp chí Khoa học Trường Đại học Đồng Tháp, số 21 (8 – 2016).

20. Lâm Nhã (2016), *Các phương pháp dạy học Luyện từ và câu hiệu quả*, tập 98, (Số 198), Tạp chí GD&TĐ.

21. Trần Phiêu (2005), cuốn *Những trò chơi vui nhộn trong sinh hoạt tập thể*, NXB trẻ.

22. Nguyễn Tú Quyên, Đặng Thị Hồng Vân (2024), *Thiết kế trò chơi học tập trong dạy học từ loại cho học sinh lớp 4,* Tạp chí Thiết bị Giáo dục số 308, tháng 3/2024.

23. Bùi Sĩ Tụng và Trần Quang Đức – đồng chủ biên (2008)*, 150 trò chơi thiếu nhi*, NXB Giáo dục.

24. Phạm Thị Thắm (2018), *Xây dựng trò chơi hỗ trợ dạy học Tiếng Việt cho học sinh lớp 1*, Tạp chí Khoa học – Trường Đại học Cần Thơ.

25. Hà Nhật Thăng – chủ biên (2001), *Tổ chức hoạt động vui chơi ở tiểu học nhằm phát triển tâm lực, trí tuệ, thể lực cho học sinh*, NXB Giáo dục.

2/ Tiếng Anh

1. Huizinga, J. (1955). *Con người biết chơi.* (Bản dịch tiếng Việt).

2. Kharlamov, I. F. (1978). *Phát huy tính tích cực của học sinh như thế nào*. Moskva: Nxb Giáo dục. (Bản dịch tiếng Việt).

3. Komenxki, J. A. (2003). *Đại giáo học luận*. Hà Nội: Nxb Giáo dục. (Người dịch: Nguyễn Văn Dân).

4. Lepkôp, I. V. (1966). *Thiết kế trò chơi học tập cho học sinh trong quá trình tiến hành các bài tập nghiên cứu về địa phương*. Moskva: Nxb Giáo dục. (Bản dịch tiếng Việt).

5. Marcôva, A. K. (1976). *Tác dụng của việc giảng dạy trò chơi học tập đối với nhận thức của học sinh*. Moskva: Nxb Giáo dục.

6. Moontessori, M**.** (1909). *Phương pháp giáo dục khoa học áp dụng cho việc giáo dục trẻ nhỏ trong Nhà trẻ*. Hà Nội: Nxb Giáo dục.

7. Phroebel, F. (1826). *Giáo dục con người*. Hà Nội: Nxb Giáo dục.

8. Sukina, G. I. (1971). *Thiết kế trò chơi học tập trong khoa học giáo dục*. Moskva: Nxb Giáo dục. (Bản dịch tiếng Việt).

9. Vygotsky, L. S. (1933). *Trò chơi và vai trò của nó trong sự phát triển tâm lí của trẻ em*. Moskva: Nxb Giáo dục. (Bản dịch tiếng Việt).

PHỤ LỤC 1

PHIẾU TRƯNG CẦU Ý KIẾN GIÁO VIÊN TIỂU HỌC VỀ PHƯƠNG PHÁP TRÒ CHƠI HỌC TẬP TRONG MÔN TIẾNG VIỆT

Để góp phần nâng cao hiệu quả dạy học nói chung, dạy học môn Tiếng Việt nói riêng, xin Quý Thầy/Cô cho biết ý kiến của mình về vấn đề thiết kế và sử dụng phương pháp Trò chơi học tập (PP TCHT) trong dạy học Tiếng Việt bằng cách trả lời câu hỏi dưới đây.

Nhóm nghiên cứu cam kết các thông tin trong Phiếu được bảo mật tuyệt đối và chỉ sử dụng cho hoạt động nghiên cứu khoa học.

Trân trọng cảm ơn sự hợp tác của Quý Thầy/Cô!

Phần 1: Thông tin chung

Họ và tên giáo viên:…….

Đơn vị công tác: …….

Số điện thoại:……..

Phần 2: Nội dung khảo sát

(Đánh dấu X vào ô trống trước ý phù hợp với suy nghĩ của Thầy/cô)

Câu 1: Theo Thầy/Cô, việc sử dụng PP TCHT có cần thiết không?

☐ Không cần thiết

☐ Cần thiết một phần

☐ Cần thiết

☐ Rất cần thiết

Câu 2: Thầy/Cô có thường xuyên sử dụng PP TCHT trong dạy học Tiếng Việt không?

☐ Chưa bao giờ

☐ Thỉnh thoảng

☐ Thường xuyên

☐ Rất thường xuyên

Câu 3: Theo Thầy/Cô, mức độ tích cực và chủ động của học sinh khi tham gia trò chơi học tập trong giờ học Tiếng Việt như thế nào ?

☐ Rất tích cực

☐ Tích cực

☐ Ít tích cực

☐ Rất ít tích cực

Câu 4: Thầy/Cô thường sử dụng PP TCHT trong các hoạt động nào của giờ dạy?

☐ Khởi động

☐ Hình thành kiến thức mới

☐ Luyện tập

☐ Vận dụng

Câu 5: Các TCHT mà Thầy/Cô sử dụng được tham khảo từ những nguồn nào?

☐ Tự thiết kế

☐ Trong SHS

☐ Trong SGV

☐ Tham khảo trên mạng internet

Câu 6: Nếu thiết kế TCHT, Thầy/Cô thường sử dụng phương tiện/ứng dụng nào để hỗ trợ ?

☐ Phần mềm Canva

☐ Phần mềm PowerPoint

☐ Phần mềm Word

☐ Sử dụng trí tuệ nhân tạo (AI)

☐ Tự làm thủ công

Khác:……

Câu 7: Thầy/Cô thường ưu tiên sử dụng hình thức tổ chức trò chơi học tập nào trong dạy học môn Tiếng Việt?

☐ Cá nhân

☐ Theo cặp/nhóm

☐ Cả lớp

☐ Thi đua giữa các đội

Câu 8: Thầy/Cô ưu tiên sử dụng loại hình trò chơi nào nhất trong dạy học môn Tiếng Việt?

☐ Trò chơi vận động

☐ Trò chơi trí tuệ

☐ Chơi tại vị trí ngồi học

☐ Trò chơi trên màn hình

Câu 9: Những khó khăn mà Thầy/Cô gặp phải khi thiết kế TCHT trong dạy học Tiếng Việt là gì?

☐ Nguồn tài liệu tham khảo còn hạn chế

☐ Thiếu phương tiện, đồ dùng hỗ trợ

☐ Tốn nhiều thời gian

☐ Tốn kém kinh phí

☐ Trò chơi chưa phong phú, đa dạng

☐ Khó lựa chọn trò chơi phù hợp với thực tế dạy học

Ý kiến

khác:……....

Câu 10: Những khó khăn Thầy/Cô thường gặp khi tổ chức TCHT trong dạy học môn Tiếng Việt lớp 2 là:

☐ Khó quản lí, bao quát lớp học

☐ Học sinh không chủ động tham gia

☐ Học sinh thiên về chơi, chưa chú ý học tập

☐ Khó khống chế thời gian thực hiện

☐ Cơ sở vật chất, trang thiết bị chưa đáp ứng yêu cầu

☐ Ý kiến khác: ……..

Câu 11: Thầy/Cô vui lòng đánh giá hiệu quả của việc sử dụng PP TCHT theo các tiêu chí sau:

Nội dung	Rất hiệu quả	Hiệu quả	Ít hiệu quả	Không
Tạo hứng thú, phát huy tính chủ động, tích cực của HS.	☐	☐	☐	☐
Rèn luyện kĩ năng nghe, nói, đọc, viết cho HS một cách tự nhiên.	☐	☐	☐	☐
Phát triển kĩ năng tư duy và xử lí tình huống của HS.	☐	☐	☐	☐

Rèn kĩ năng giao tiếp và hợp tác cho HS.	☐	☐	☐	☐
Tạo tinh thần thi đua lành mạnh; rèn luyện tính kỉ luật, trung thực và trách nhiệm trong học tập.	☐	☐	☐	☐
Tạo không khí vui tươi, sôi nổi, giảm áp lực, căng thẳng cho giờ học.	☐	☐	☐	☐
Phù hợp với định hướng dạy học phát triển năng lực theo Chương trình GDPT 2018.	☐	☐	☐	☐

Khác:……...

Câu 12: Thầy/Cô có mong muốn được tham khảo thêm nguồn tài liệu về thiết kế và sử dụng trò chơi học tập trong dạy học môn Tiếng Việt lớp 2 không?

☐ Rất mong muốn

☐ Ít mong muốn

☐ Không mong muốn

Xin chân thành cảm ơn quý Thầy/Cô!

PHỤ LỤC 2

PHIẾU TRƯNG CẦU Ý KIẾN

(Dành cho học sinh lớp 2)

I. Thông tin học sinh:

Họ và tên: .....

Lớp:.....Trường: .....

II. Nội dung khảo sát:

Hãy trả lời câu hỏi bằng cách đánh dấu (x) vào ô vuông hoặc viết vào chỗ trống.

1. Em có hay được tham gia trò chơi học tập trong môn Tiếng Việt không?

☐ Không bao giờ

☐ Thi thoảng

☐ Thường xuyên

2. Em có thích tham gia trò chơi trong giờ học Tiếng Việt không?

☐ Rất thích

☐ Thích

☐ Bình thường

☐ Không thích

3. Em thích tham gia trò chơi học tập theo hình thức nào?

☐ Cá nhân

☐ Cả lớp

☐ Theo cặp/nhóm

☐ Thi giữa các đội chơi

4. Em thấy hứng thú với những kiểu trò chơi học tập nào?

☐ Trò chơi vận động

☐ Trò chơi trí tuệ (thử thách trí thông minh)

☐ Chơi tại vị trí ngồi học

☐ Trò chơi trên màn hình

5. Những khó khăn em thường gặp khi tham gia trò chơi học tập là:

☐ Cách chơi, luật chơi khó hiểu

☐ Khó hợp tác với các bạn

☐ Không kịp thời gian quy định

☐ Chưa công bằng khi đánh giá kết quả chơi

☐ Thấy mệt và căng thẳng

Ý kiến khác:……..

6. Em thích trò chơi diễn ra vào lúc nào?

☐ Đầu giờ học

☐ Giữa giờ học

☐ Cuối giờ học

7. Em thích trò chơi diễn ra bao lâu?

☐ Ngắn (3 - 4 phút)

☐ Vừa (5 - 7 phút)

☐ Lâu hơn

8. Trò chơi giúp em:

☐ Đoàn kết, gắn bó với bạn

☐ Nhớ bài lâu hơn

☐ Tự tin, mạnh dạn

☐ Vui vẻ, thoải mái

9. Khi học thông qua chơi, em có hiểu bài không?

☐ Hiểu một phần

☐ Dễ hiểu

☐ Khó hiểu

☐ Không hiểu

10. Nếu không có trò chơi học tập, em nghĩ giờ học sẽ:

☐ Buồn hơn

☐ Bình thường

☐ Vẫn vui

11. Em có thích Thầy/Cô sử dụng nhiều kiểu trò chơi học tập không?

☐ Rất thích

☐ Thích

☐ Bình thường

☐ Không thích

12. Em muốn Thầy/Cô thay đổi điều gì khi tổ chức trò chơi học tập để em học vui và hiệu quả hơn?

…….....

....…….....

PHỤ LỤC 3

KẾ HOẠCH BÀI DẠY MÔN TIẾNG VIỆT LỚP 2

CHỦ ĐỀ: HÀNH TINH XANH CỦA EM

BÀI 12: LUYỆN TẬP: MỞ RỘNG VỐN TỪ VỀ VẬT NUÔI; CÂU NÊU ĐẶC ĐIỂM CỦA CÁC LOÀI VẬT



LUYỆN TẬP

1. Xếp từ vào nhóm thích hợp.

Từ chỉ con vật		Từ chỉ bộ phận của con vật	
đầu	dê	cổ	bò
chân	lợn	đuôi	cánh
mắt	mỏ	gà	vịt

2. Tìm từ ngữ chỉ đặc điểm (bộ lông, đôi mắt, cặp sừng,...) của từng con vật trong hình.

3. Đặt một câu về một bộ phận của con vật nuôi trong nhà.

M: Lông gà con **vàng óng**.

52

I. Yêu cầu cần đạt

1. Năng lực đặc thù

- Phát triển vốn từ về vật nuôi trong nhà.
- Đặt được câu nêu đặc điểm của các con vật nuôi.

2. Năng lực chung

- Năng lực tự học, tự chủ: Chủ động học tập, tìm hiểu nội dung bài học, biết lắng nghe và trả lời nội dung trong bài học.
- Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo: Vận dụng kiến thức thực tiễn để trả lời các câu hỏi có liên quan đến bài học.

- Năng lực giao tiếp về hợp tác: Tham gia tích cực vào các trò chơi, có tinh thần hợp tác trong quá trình làm việc nhóm.

3. Phẩm chất

- Phẩm chất trách nhiệm: hình thành ý thức chăm sóc và bảo vệ các loài động vật, đặc biệt là vật nuôi trong nhà.

- Phẩm chất chăm chỉ: Tích cực tham gia các hoạt động học tập.

II. Đồ dùng dạy học

1. Giáo viên

- SGK, SGV, máy tính, máy chiếu

- Phiếu học tập

2. Học sinh

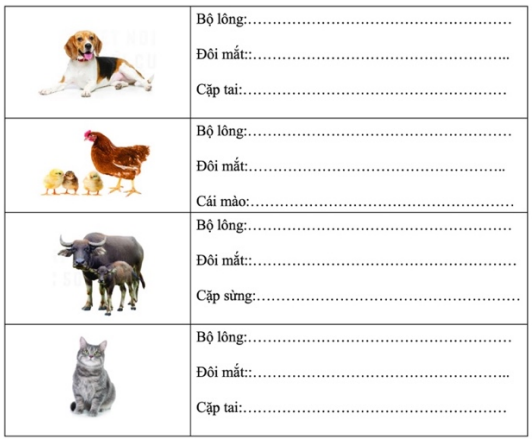
- SGK Tiếng Việt 2

- Đồ dùng học tập cần thiết

III. Các hoạt động dạy học

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS
1. Khởi động *** Mục tiêu:** + Tạo không khí vui tươi, hứng khởi trước giờ học. + Kết nối vào bài mới. *** Thời gian:** 3 phút *** Cách tiến hành:**	
- GV mời HS hát và kết hợp vận động theo bài hát "Gà trống, mèo con, cún con". - GV đặt câu hỏi: + Trong bài hát đã nhắc đến những loài vật nuôi nào? + Các loài động vật đó có những hoạt động gì? - GV mời HS nhận xét câu trả lời của bạn - GV nhận xét và dẫn dắt vào bài.	- HS hát và kết hợp vận động theo bài hát. - HS trả lời: + Gà trống, mèo con, cún con. + Gà trống gáy ò ó o, mèo con rình bắt chuột, cún con canh gác nhà. - HS nhận xét - HS lắng nghe

2. Khám phá ***Mục tiêu:** + Phát triển vốn từ về vật nuôi trong nhà. *** Thời gian:** 10 phút *** PP/KTDH:** Thảo luận nhóm, trò chơi học tập *** Cách tiến hành:**	
Bài 1: Xếp từ vào nhóm thích hợp - GV yêu cầu HS đọc yêu cầu của bài tập 1. - GV yêu cầu HS thảo luận theo cặp để tìm ra đáp án của bài tập 1. - GV tổ chức cho HS tham gia trò chơi: ***Bước 1: Giới thiệu tên trò chơi:*** "Tiếp sức đồng đội". ***Bước 2: GV giới thiệu cách chơi, luật chơi:*** - GV chia lớp thành 2 đội (đội A và đội B), mỗi đội chọn ra 6 bạn xếp thành 2 hàng dọc. - Đội A sẽ xếp các thẻ từ vào nhóm từ chỉ sự vật, đội B sẽ xếp các thẻ từ vào nhóm từ chỉ bộ phận của con vật. - Khi có hiệu lệnh của GV, HS sẽ lần lượt lên chọn những thẻ từ tương ứng của đội mình và gắn lên bảng. - Thời gian chơi là 1 phút. Đội nào xếp nhanh hơn và chính xác hơn sẽ là đội chính thắng. ***Bước 3: GV tổ chức cho HS tham gia chơi:*** - HS tích cực, chủ động tham gia chơi ***Bước 4: Nhận xét, đánh giá kết quả trò chơi:*** - GV tổ chức cho HS nhận xét kết quả	- HS đọc yêu cầu - HS thảo luận theo cặp - HS lắng nghe cách chơi, luật chơi. - HS tham gia chơi - HS nhận xét - HS lắng nghe

- GV nhận xét tinh thần tham gia của HS, tuyên bố đội thắng cuộc. - GV yêu cầu HS nêu lại các từ ngữ chỉ con vật và các từ ngữ chỉ bộ phận của con vật.	 - HS nêu
3. Luyện tập *** Mục tiêu:** + Phát triển vốn từ về vật nuôi trong nhà. + Đặt được câu nêu đặc điểm của các con vật nuôi. *** Thời gian:** 15 phút *** PP/KTDH:** Phiếu học tập, thảo luận nhóm *** Cách tiến hành:**	
Bài 2: Tìm từ ngữ chỉ đặc điểm (bộ lông, đôi mắt, cặp sừng,…) của từng con vật trong hình. - GV yêu cầu HS đọc yêu cầu của bài tập 2. - GV lấy mẫu ví dụ về từ ngữ chỉ đặc điểm của một con vật. *(VD: Đôi mắt con mèo: to, tròn xoe, xanh…)* - GV yêu cầu HS thảo luận theo nhóm 4 và hoàn thành vào phiếu học tập trong thời gian 3 phút. PHIẾU HỌC TẬP Em hãy hoàn thành bảng sau:  Bộ lông:…… Đôi mắt::…… Cặp tai:…… Bộ lông:…… Đôi mắt:…… Cái mào:…… Bộ lông:…… Đôi mắt::…… Cặp sừng:…… Bộ lông:…… Đôi mắt::…… Cặp tai:……	 - HS đọc đề bài - HS lắng nghe - HS thảo luận nhóm 4 và hoàn thành phiếu bài tập trong thời gian quy định.

- GV mời 4 nhóm báo cáo kết quả thảo luận nhóm. - GV mời các bạn nhóm khác nhận xét, bổ xung (nếu có). - GV nhận xét, tuyên dương các nhóm. **Bài 3: Đặt một câu về một bộ phận của con vật nuôi trong nhà.** - GV yêu cầu HS đọc yêu cầu của bài tập 3. - GV lấy VD và hướng dẫn HS đặt câu về một bộ phận của con vật nuôi trong nhà. - GV yêu cầu HS làm việc cá nhân, đặt câu vào vở trong thời gian 2 phút. - GV thu vở của 2-3 HS để chấm bài. Những HS còn lại đổi chéo vở để đọc câu của bạn cùng bàn. - GV chiếu bài làm của HS vừa chấm, yêu cầu HS quan sát và nhận xét câu của bạn. - GV nhận xét, tuyên dương.	- HS báo cáo kết quả thảo luận - HS nhận xét - HS lắng nghe - HS đọc yêu cầu đề bài - HS lắng nghe - HS đặt câu và viết vào vở -HS đổi chéo vở - HS nhận xét bài bạn - HS lắng nghe.
4. Vận dụng *** Mục tiêu:** - Vận dụng kiến thức đã học để tham gia trò chơi. *** Thời gian:** 7 phút *** PP/KTDH:** Trò chơi học tập *** Cách tiến hành:**	
- GV tổ chức cho HS tham gia trò chơi: ***Bước 1: Giới thiệu tên trò chơi:*** "Hội chợ". ***Bước 2: GV giới thiệu cách chơi, luật chơi:*** - GV chia lớp thành 4 nhóm, mỗi nhóm sẽ tự chuẩn bị một gian hàng nhỏ gồm đồ dùng học	- HS lắng nghe cách chơi, luật chơi.

tập của HS (bút chì, thước kẻ, cục tẩy,…) để trên mặt bàn. - Các nhóm được luân chuyển để mua hàng. Khi đến lượt nhóm nào, nhóm đó sẽ chọn một món đồ ở gian hàng của nhóm khác mà mình muốn mua. Nhóm bán hàng sẽ đưa ra một yêu cầu (VD: Hãy kể tên 3 con vật nuôi ở trong nhà/ nói 3 đăc điểm về đôi mắt con mèo…). Cả nhóm mua hàng cùng thảo luận và trả lời câu hỏi. - Nếu trả lời đúng, nhóm mua hàng sẽ nhận được món đồ đó. - Nếu trả lời sai, nhóm mua hàng sẽ mất lượt. ***Bước 3: GV tổ chức cho HS tham gia chơi:*** - HS tích cực, chủ động tham gia chơi ***Bước 4: Nhận xét, đánh giá kết quả trò chơi:*** - GV nhận xét tinh thần, thái độ tham gia của HS. - Tuyên dương nhóm mua được nhiều món đồ nhất. * *Mở rộng:* Hình thành ý thức chăm sóc và bảo vệ các loài động vật, đặc biệt là vật nuôi trong nhà. - GV tổng kết, dặn dò	 - HS tham gia chơi - HS lắng nghe - HS lắng nghe

IV. Điều chỉnh sau bài dạy

……………………………………………………………………………………

……………………………………………………………………………………

PHỤ LỤC 4

BÀI KIỂM TRA SAU THỰC NGHIỆM

Bài 12: Luyện tập: Mở rộng vốn từ về vật nuôi; câu nêu đặc điểm của các loài vật

TRƯỜNG TIỂU HỌC NAM THÀNH

BÀI KIỂM TRA MÔN TIẾNG VIỆT LỚP 2

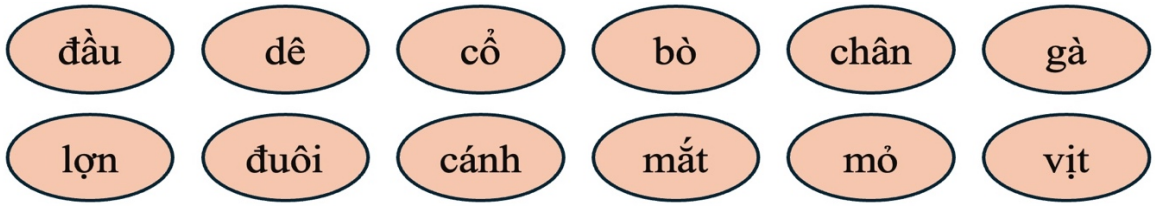
Năm học: 2025-2026

Thời gian làm bài: 15 phút

Họ và tên:……

Điểm	Nhận xét của giáo viên

Câu 1: Xếp các từ dưới đây vào cột thích hợp.



Từ chỉ con vật	Từ chỉ bộ phận của con vật
M: dê,…… ……	M: đầu,…… ……

Câu 2: Viết vào chỗ trống từ ngữ chỉ đặc điểm (bộ lông, đôi mắt, cặp sừng,…) của các con vật sau:

- Chó:……
- Trâu:..……..
- Gà: :……
- Mèo:……

Câu 3: Viết một câu về một bộ phận của con vật trong nhà.

M: Lông gà con vàng óng.

……

------HẾT!------

PHỤ LỤC 5

HƯỚNG DẪN CHẤM ĐIỂM

BÀI KIỂM TRA SAU THỰC NGHIỆM

Bài 12: Luyện tập: Mở rộng vốn từ về vật nuôi;

câu nêu đặc điểm của các loài vật

Câu 1: (3 điểm)

- Xếp đúng mỗi từ: 0,25 điểm.

Đáp án:

Từ chỉ con vật	Từ chỉ bộ phận của con vật
dê, bò, vịt, lợn, gà.	đầu, cổ, chân, đuôi, cánh, mắt, mỏ.

Câu 2: (4 điểm)

- Mỗi ý đúng, phù hợp: 1 điểm
- Có thể diễn đạt nhiều cách diễn đạt phù hợp khác nhau.

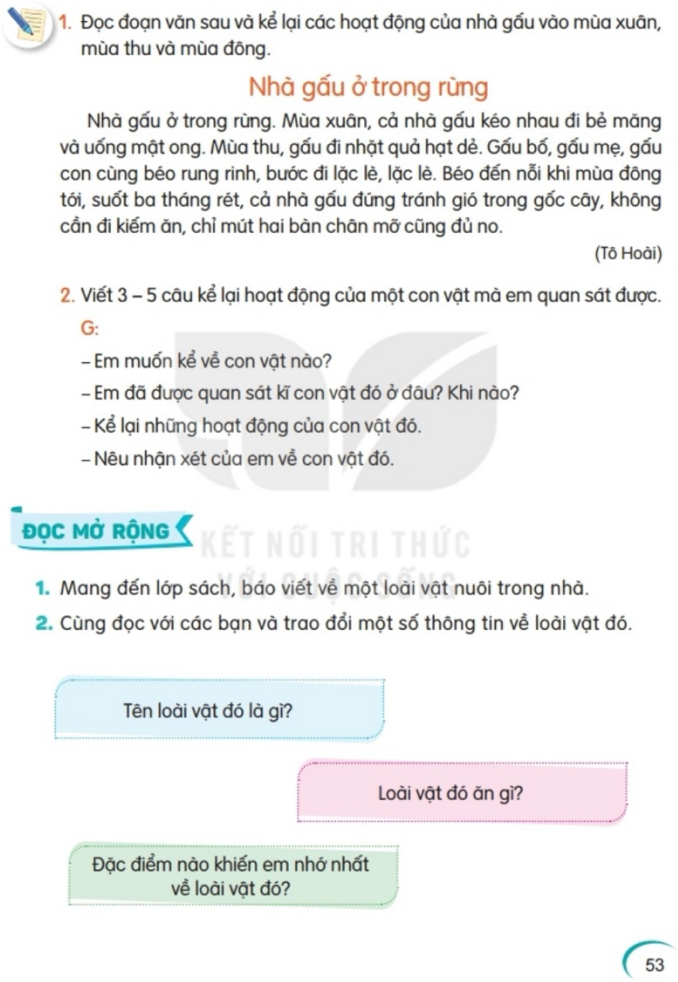
Gợi ý đáp án:

- Chó: tinh anh, thính, mềm mượt,…
- Trâu: cong, dài, đen,…
- Gà: mượt, đỏ, sắc nhọn, vàng óng,…
- Mèo: mượt, tinh, thoăn thoắt,…

Câu 3: (3 điểm)

- Viết được một câu về một bộ phận của con vật trong nhà: 3 điểm
- Viết sai chính tả từ 2 lỗi trở lên mỗi lỗi từ 0,5 điểm.

PHỤ LỤC 6
KẾ HOẠCH BÀI DẠY MÔN TIẾNG VIỆT LỚP 2
CHỦ ĐỀ: HÀNH TINH XANH CỦA EM
BÀI 12: VIẾT ĐOẠN VĂN KỂ VỀ HOẠT ĐỘNG CỦA CON VẬT



1. Đọc đoạn văn sau và kể lại các hoạt động của nhà gấu vào mùa xuân, mùa thu và mùa đông.

Nhà gấu ở trong rừng

Nhà gấu ở trong rừng. Mùa xuân, cả nhà gấu kéo nhau đi bẻ măng và uống mật ong. Mùa thu, gấu đi nhặt quả hạt dẻ. Gấu bố, gấu mẹ, gấu con cùng béo rung rinh, bước đi lặc lè, lặc lè. Béo đến nỗi khi mùa đông tới, suốt ba tháng rét, cả nhà gấu đứng tránh gió trong gốc cây, không cần đi kiếm ăn, chỉ mút hai bàn chân mỡ cũng đủ no.

(Tô Hoài)

2. Viết 3 – 5 câu kể lại hoạt động của một con vật mà em quan sát được.

G:

– Em muốn kể về con vật nào?
– Em đã được quan sát kĩ con vật đó ở đâu? Khi nào?
– Kể lại những hoạt động của con vật đó.
– Nêu nhận xét của em về con vật đó.

ĐỌC MỞ RỘNG

1. Mang đến lớp sách, báo viết về một loài vật nuôi trong nhà.
2. Cùng đọc với các bạn và trao đổi một số thông tin về loài vật đó.

Tên loài vật đó là gì?

Loài vật đó ăn gì?

Đặc điểm nào khiến em nhớ nhất về loài vật đó?

53

I. Yêu cầu cần đạt

1. Năng lực đặc thù

- Viết được một đoạn văn ngắn kể lại hoạt động của con vật quan sát được.

2. Năng lực chung

- Năng lực tự học, tự chủ: Chủ động học tập, tìm hiểu nội dung bài học, biết lắng nghe và trả lời nội dung trong bài học.

- Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo: Vận dụng kiến thức thực tiễn để trả lời các câu hỏi có liên quan đến bài học.

- Năng lực giao tiếp về hợp tác: Tham gia tích cực vào các trò chơi, có tinh thần hợp tác trong quá trình làm việc nhóm.

3. Phẩm chất

- Phẩm chất trách nhiệm: hình thành ý thức chăm sóc và bảo vệ các loài động vật, đặc biệt là vật nuôi trong nhà.

- Phẩm chất chăm chỉ: Tích cực tham gia các hoạt động học tập.

II. Đồ dùng dạy học

1. Giáo viên

- SGK, SGV, máy tính, máy chiếu

- Phiếu học tập

2. Học sinh

- SGK Tiếng Việt 2

- Đồ dùng học tập cần thiết

III. Các hoạt động dạy học

Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của học sinh
1. Khởi động *** Mục tiêu:** + Tạo không khí vui tươi, hứng khởi trước giờ học. + Kết nối vào bài mới. *** Thời gian:** 3 phút *** PP/KTDH:** *** Cách tiến hành:**	
- GV mời HS hát và kết hợp vận động theo bài hát "Con vật". - GV đặt câu hỏi: + Trong bài hát, em thích nhất con vật nào? + Con vật đó thường làm gì? - GV mời HS nhận xét câu trả lời của bạn - GV nhận xét và dẫn dắt vào bài.	- HS hát và kết hợp vận động theo bài hát. - HS trả lời theo suy nghĩ cá nhân. - HS nhận xét - HS lắng nghe
2. Khám phá *** Mục tiêu:** - HS đọc hiểu được nội dung đoạn văn.	

- Kể lại được hoạt động của nhà gấu theo từng mùa.

*** Thời gian:** 9 phút

*** PP/KTDH:** Phiếu học tập, vấn đáp

*** Cách tiến hành:**

Bài 1: Đọc đoạn văn sau và kể lại các hoạt động của nhà gấu vào mùa xuân, mùa thu và mùa đông. **Bước 1: GV giao nhiệm vụ** - GV yêu cầu HS đọc thầm đoạn văn "Nhà gấu ở trong rừng". - GV yêu cầu HS thảo luận theo nhóm 4 và hoàn thành phiếu học tập trong thời gian 2 phút. PHIẾU HỌC TẬP Kể lại các hoạt động của nhà gấu vào các mùa. **Mùa xuân** ……..… ……..... **Mùa thu** ……..… ……..... **Mùa đông** ……..… ……..... **Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ** - GV quan sát, hỗ trợ HS **Bước 3: Báo cáo kết quả thảo luận** - GV mời 1-2 nhóm trình bày kết quả thảo luận trước lớp, các nhóm còn lại nhận xét, bổ sung. **Bước 4: Kết luận** - GV nhận xét, khen ngợi - GV kết luận: "Nhà gấu có những hoạt động khác nhau theo từng mùa. Và khi kể lại hoạt động của nhà gấu cũng như những con vật khác cần kể đúng trình tự	- HS đọc thầm. - HS thảo luận và hoàn thành phiếu học tập. - Đại diện HS lên trình bày kết quả thảo luận. - HS lắng nghe

3. Luyện tập

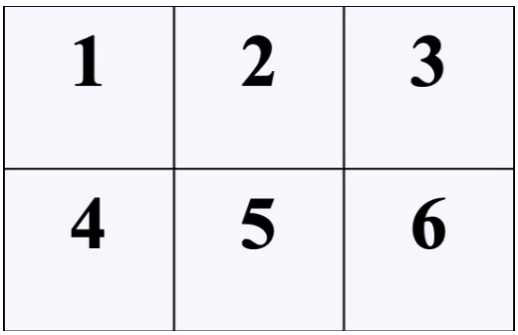
*** Mục tiêu:**

- Phát triển vốn từ ngữ miêu tả con vật, đặc biệt là các từ ngữ miêu tả về hoạt động thường ngày của con vật.

*** Thời gian:** 9 phút

*** PP/KTDH:** Trò chơi học tập

*** Cách tiến hành:**

- GV tổ chức cho HS tham gia trò chơi: ***Bước 1: Giới thiệu tên trò chơi:*** "Nhà ngôn ngữ nhí". ***Bước 2: GV giới thiệu cách chơi, luật chơi:*** * Cách chơi: - GV giới thiệu bảng gồm các ô được đánh số (từ 1-6). Ẩn sau mỗi ô số là một bức tranh (như hình dưới đây).   - GV mời lần lượt 6 HS tham gia chơi (khuyến khích HS xung phong).	- HS lắng nghe GV phổ biến trò chơi.

- Lần lượt từng người chơi chọn một ô bất kì, mở ra bức tranh tương ứng. HS kể 1-2 câu về hoạt động của con vật trong tranh mà HS biết. VD: Ô số 1: Chú chó thường chạy tung tăng ngoài sân. Chú vẫy đuôi mừng rỡ mỗi khi em đi học về. - Cả lớp nghe và bình chọn người chơi đặt câu hay nhất. * Luật chơi: - Sau 5 giây, HS không có câu trả lời sẽ nhường lượt chơi cho bạn khác. - HS nào có số phiếu bình chọn nhiều nhất sẽ là người thắng cuộc, được nhận danh hiệu "Nhà ngôn ngữ nhí". ***Bước 3: GV tổ chức cho HS tham gia chơi:***	
- HS tích cực, chủ động tham gia chơi	- HS tham gia chơi
Bước 4: Nhận xét, đánh giá kết quả trò chơi:	
- GV nhận xét tinh thần tham gia của HS. - GV tuyên dương, khen ngợi những HS.	- HS lắng nghe
4. Vận dụng *** Mục tiêu:** - HS viết được đoạn văn từ 3-5 kể về hoạt động của một con vật mà em quan sát được. *** Thời gian:** 15 phút *** PP/KTDH:** Thực hành *** Cách tiến hành:**	
- GV yêu cầu HS đọc đề bài. - GV hướng dẫn HS xác định yêu cầu đề bài: Viết 3-5 câu kể về hoạt động của một con vật mà em quan sát được.	- HS đọc yêu cầu - HS lắng nghe

- GV yêu cầu HS quan sát lại tất cả các hình ảnh đã được mở ra ở phần luyện tập.  	- HS quan sát
- GV hướng dẫn HS trả lời các câu hỏi gợi ý: 1. Em muốn kể về con vật nào? 2. Em quan sát con vật đó ở đâu? Khi nào? 3. Con vật đó có những hoạt động gì? 4. Em thích điều gì ở con vật đó?	- HS trả lời
- GV cho HS trao đổi theo nhóm đôi trước khi viết.	- HS trao đổi
- GV yêu cầu HS viết bài vào vở. - GV quan sát, hỗ trợ HS gặp khó khăn.	- HS viết bài
- GV mời một số bạn HS đọc bài trước lớp.	- HS đọc bài
- GV mời HS nhận xét.	- HS nhận xét
- GV nhận xét, khen ngợi. - GV tổng kết, dặn dò.	- HS lắng nghe

IV. Điều chỉnh sau bài dạy

……

……

PHỤ LỤC 7

BÀI KIỂM TRA SAU THỰC NGHIỆM

Bài 12: Viết đoạn văn kể về hoạt động của con vật

TRƯỜNG TIỂU HỌC YÊN NHÂN **BÀI KIỂM TRA**

MÔN TIẾNG VIỆT LỚP 2

Năm học: 2025-2026

Thời gian làm bài: 15 phút

Họ và tên:……

Điểm	**Nhận xét của giáo viên**

Đề bài

Viết 3 – 5 câu kể lại một hoạt động của con vật mà em quan sát được.

G:

- Em muốn kể về con vật nào?
- Em đã được quan sát kĩ con vật đó ở đâu? Khi nào?
- Kể lại những hoạt động của con vật đó.
- Nêu nhận xét của em về con vật đó.

Bài làm

……

……

……

……

……

------HẾT!------

PHỤ LỤC 8

HƯỚNG DẪN CHẤM ĐIỂM

BÀI KIỂM TRA SAU THỰC NGHIỆM

Bài 12: Viết đoạn văn kể về hoạt động của con vật

1. Yêu cầu chung

- HS viết đúng một đoạn văn (khoảng 3 – 5 câu).
- Kể được hoạt động của một con vật mà em đã quan sát.
- Nội dung rõ ràng, phù hợp với đề bài.
- Sử dụng từ ngữ miêu tả phù hợp, câu văn đúng ngữ pháp.
- Trình bày sạch đẹp, đúng chính tả.

2. Thang điểm chi tiết

Mức độ đánh giá	Nội dung cụ thể	Điểm
Hình thức đoạn văn	Viết đúng hình thức đoạn văn, đủ khoảng 3 – 5 câu.	1,0
Nội dung đúng yêu cầu	Kể đúng về một con vật mà HS đã quan sát.	2,0
Kể được hoạt động của con vật	Nêu được các hoạt động tiêu biểu của con vật (chạy, ăn, ngủ, bơi, bắt chuột,...)	3,0
Diễn đạt rõ ràng, mạch lạc	Câu văn rõ nghĩa, dùng từ phù hợp, các câu có sự liên kết.	2,0
Chính tả, ngữ pháp	Không mắc quá 5 lỗi chính tả hoặc ngữ pháp.	2,0

PHỤ LỤC 9

PHIẾU KHẢO SÁT MỨC ĐỘ HỨNG THÚ CỦA HỌC SINH

Dành cho học sinh lớp 2 – Môn Tiếng Việt

Tên trường: .....

Họ và tên học sinh: ..... Lớp: .....

Phiếu khảo sát này nhằm thu thập ý kiến của em về mức độ hứng thú trong tiết học Tiếng Việt hôm nay. Em hãy đọc kĩ từng câu hỏi và đánh dấu vào mức độ phù hợp nhất với cảm nhận của em!

1. Em cảm thấy như thế nào khi tham gia trò chơi học tập trong giờ học Tiếng Việt hôm nay?

☐ Không thích, không muốn tham gia

☐ Cảm thấy căng thẳng, lo lắng

☐ Thấy vui vẻ, thích thú khi tham gia

☐ Ý kiến khác:.....

2. Theo em, các trò chơi học tập có giúp em hiểu bài tốt hơn không?

☐ Không hiểu ☐ Còn mơ hồ ☐ Hiểu một phần ☐ Hiểu rất rõ

3. Trong các trò chơi, em tham gia các hoạt động cùng bạn như thế nào?

☐ Không tham gia ☐ Ít tham gia ☐ Có tham gia ☐ Tham gia tích cực

4. Khi tham gia trò chơi, em có cơ hội nêu ý kiến, trình bày suy nghĩ của mình không?

☐ Không có ☐ Hiếm khi ☐ Thỉnh thoảng ☐ Thường

PHỤ LỤC 10
MỘT SỐ HÌNH ẢNH TRONG QUÁ TRÌNH THỰC NGHIỆM



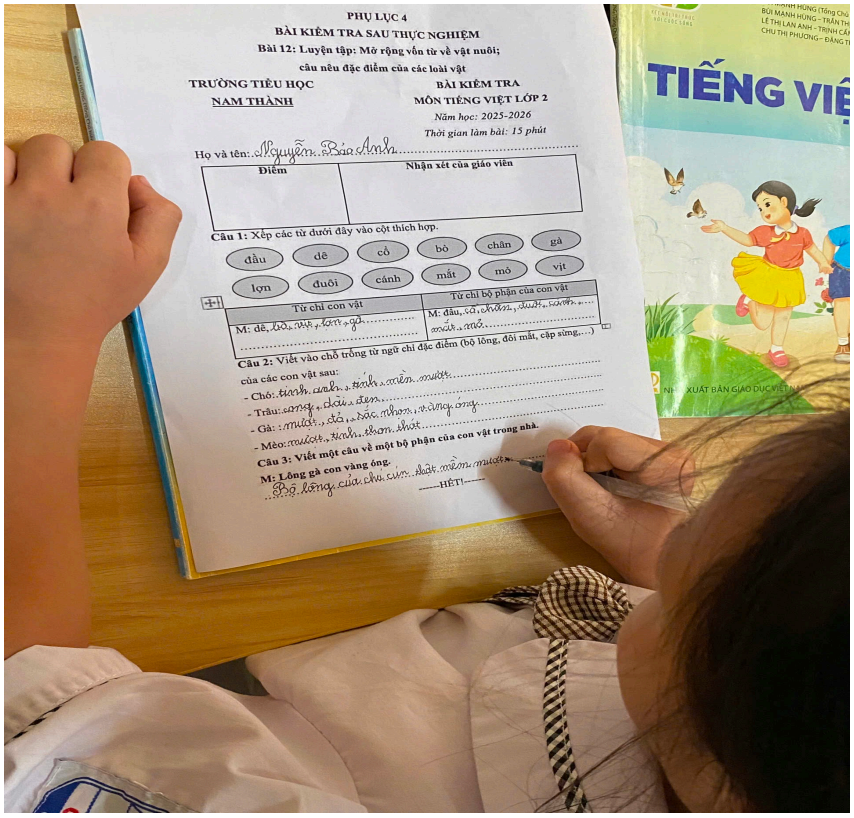
Hình ảnh HS lớp 2A thảo luận về trò chơi Hội chợ



Hình ảnh HS lớp 2C thảo luận về trò chơi Nhà miêu tả nhí



Hình ảnh HS thảo luận và trả lời câu hỏi


PHỤ LỤC 4

BÀI KIỂM TRA SAU THỰC NGHIỆM

Bài 12: Luyện tập: Mở rộng vốn từ về vật nuôi; câu nêu đặc điểm của các loài vật

TRƯỜNG TIỂU HỌC NAM THÀNH

BÀI KIỂM TRA MÔN TIẾNG VIỆT LỚP 2

Năm học: 2025-2026

Thời gian làm bài: 15 phút

Họ và tên: Nguyễn Bảo Anh

Điểm	Nhận xét của giáo viên

Câu 1: Xếp các từ dưới đây vào cột thích hợp.

đầu | dê | cổ | bò | chân | gà | lợn | đuôi | cánh | mắt | mỏ | vịt

Từ chỉ con vật	Từ chỉ bộ phận của con vật
M: dê, bò, vịt, lợn, gà	M: đầu, cổ, chân, đuôi, cánh, mắt, mỏ

Câu 2: Viết vào chỗ trống từ ngữ chỉ đặc điểm (bộ lông, đôi mắt, cặp sừng,...) của các con vật sau:

- Chó: trung thành, tinh, mến mười
- Trâu: cong, đầu, đen
- Gà: mắt, đỏ, sắc nhọn, vòng ong
- Mèo: nuốt, tinh, khôn khát

Câu 3: Viết một câu về một bộ phận của con vật trong nhà.

M: Lông gà con vàng ông.

Bộ lông của chú cún khát mềm mười

HẾT!

TIẾNG VIỆ

Hình ảnh HS làm bài kiểm tra sau tiết dạy