

ĐỀ XUẤT MỘT SỐ TRÒ CHƠI VẬN DỤNG TRONG HOẠT ĐỘNG HÌNH THÀNH KIẾN THỨC CỦA BÀI ĐỌC HIỂU VĂN BẢN VĂN HỌC DÂN GIAN, CHƯƠNG TRÌNH NGỮ VĂN TRUNG HỌC PHỔ THÔNG

Phạm Thị Giao Liên
Khoa Ngữ văn - Khoa học xã hội
Email: Lienptgi@dhhp.edu.vn

Ngày nhận bài: 28/4/2020

Ngày PB đánh giá: 15/6/2020

Ngày duyệt đăng: 22/5/2020

TÓM TẮT: Trò chơi dạy học là một phương pháp dạy học hiệu quả, phù hợp với mục tiêu dạy học phát huy tính tích cực, chủ động, sáng tạo ở học sinh. Đối với phân môn đọc hiểu văn bản văn học, đây còn là phương pháp hạn chế được sự nhàm chán trong giờ học. Đặc biệt với văn bản văn học dân gian, việc dạy học có nhiều khó khăn trong cách truyền đạt của giáo viên và sự tiếp nhận của học sinh bởi khoảng cách về thời gian, về không gian, về văn hóa... Các trò chơi đặc thù có thể sử dụng nhằm giúp giờ dạy học đọc hiểu văn học dân gian đạt được hiệu quả cao như: kể chuyện diễn cảm, tích lũy, đoán nghĩa đoán ý...

Từ khóa: phương pháp trò chơi, trò chơi dạy học, trò chơi giáo dục, đọc hiểu, văn bản, văn chương.

RECOMMENDING SOME APPLICATION GAMES IN FORMING KNOWLEDGE ACTIVITIES OF FOLKLORE READING COMPREHENSION LESSONS, HIGH SCHOOL PHILOLOGY PROGRAM

ABSTRACT: Teaching games is an effective teaching method conforming with the teaching objectives and promoting students' being active, proactive, and creative. For the subject of reading comprehension of literary texts, this is also a method to reduce the boredom in class time. Especially with folklore texts, teaching has many difficulties in the communication of teachers and the reception of students by the distance of time, space, culture ... Special plays can be used to help the folklore reading comprehension lessons achieve high efficiency such as: telling expressive stories, accumulating, guessing the meanings ...

Keywords: game methods, teaching games, educational games, reading comprehension, texts, literature.

1. ĐẶT VẤN ĐỀ

Hiện nay, đổi mới phương pháp dạy học luôn là nhiệm vụ trọng tâm của ngành giáo dục nhằm phát huy tối đa tính tích cực, chủ động và sáng tạo của học sinh. Một trong số những biện pháp giúp đạt được mục đích trên đó là sử dụng trò chơi dạy học. Trò chơi vừa là hoạt động giải trí vừa là phương pháp giáo dục đã được

hiều nền giáo dục tiên tiến trên thế giới vận dụng.

Phân tích đặc điểm tâm sinh lí học sinh, có thể thấy, đa phần các em đều yêu thích các hoạt động học tập thú vị, thoải mái, ít gò bó, vừa học vừa chơi như các hoạt động ngoại khóa, các trò chơi tập thể, các hoạt động rèn luyện kỹ năng và khả năng tư duy.

Thực tế cho thấy, việc dạy học môn Ngữ văn, đặc biệt là phân môn đọc hiểu văn bản văn chương đang là vấn đề đáng quan tâm vì học sinh không thích học văn bởi sự trừu tượng, mơ hồ, có phần không thực tế của nó. Đây là thách thức không nhỏ đối với các nhà giáo dục nói chung và đối với giáo viên văn nói riêng. Họ đã và đang tìm ra những con đường, cách thức phù hợp để đưa các văn bản văn học đến gần hơn với học sinh, để học sinh thấy cần thiết và hứng thú khi học phân môn này. Một trong những cách thức hiệu quả là lồng ghép trò chơi dạy học kết hợp với những phương pháp dạy học tích cực khác.

Trong tiến trình dạy học đọc hiểu văn bản văn chương, hoạt động hình thành kiến thức bài học là hoạt động trọng tâm. Do đó, chúng tôi lựa chọn đề xuất một số trò chơi dạy học có thể vận dụng trong hoạt động hình thành kiến thức bài học văn bản văn học dân gian trong chương trình trung học phổ thông (THPT).

2. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

Phương pháp trò chơi không phải là một phương pháp mới mà đã được nhiều nhà giáo dục nghiên cứu cũng như được áp dụng dạy học ở nhiều môn học trong nhà trường. Đối với việc vận dụng phương pháp trò chơi trong giờ dạy học môn Ngữ văn, có một số bài báo, sáng kiến kinh nghiệm và đề tài khoa học nghiên cứu như: Lê Minh Thu với đề tài “Vận dụng phương pháp trò chơi vào dạy học Ngữ văn ở trường THCS”, bài viết “Phương pháp sử dụng trò chơi trong dạy học” của Nguyễn Thị Bích Hồng. Tuy nhiên, chưa có tài liệu nào nghiên cứu sâu về việc vận dụng phương pháp trò chơi trong dạy học văn bản văn học dân gian.

2.1. Trò chơi dạy học

2.1.1. Một vài nét khái quát về trò chơi dạy học

2.1.1.1. Khái niệm

“Trò chơi dạy học là một hình thức tổ chức các hoạt động thi đua sôi nổi trong một tiết học nhằm giúp giảm bớt căng thẳng, mệt mỏi (mục đích giải trí). Dưới sự hướng dẫn của giáo viên, học sinh được hoạt động bằng cách chơi trò chơi, trong đó mục đích của trò chơi là truyền tải nội dung kiến thức bài học. Luật chơi, cách chơi thể hiện nội dung và phương pháp học, đặc biệt là phương pháp học tập có sự hợp tác và tự đánh giá” [4, 2].

Vậy “phương pháp dạy học bằng trò chơi là giáo viên cung cấp và tổ chức cho học sinh tiến hành các trò chơi. Hệ quả là học sinh thu nhận được các tri thức khoa học, thái độ và kỹ năng hành động (trí óc và chân tay) sau khi trò chơi kết thúc” [6, 7].

2.1.1.2. Tác dụng của việc vận dụng trò chơi trong dạy học

Các tiết học có trò chơi sẽ thu hút mức sự tập trung cao của người học. Những kiến thức khô khan và cứng nhắc sẽ trở nên sinh động và hấp dẫn nếu được tổ chức dưới hình thức trò chơi. Và nhờ đó kết quả học tập của học sinh sẽ tăng lên. Hơn thế nữa, các tiết học có trò chơi sẽ làm tăng tình cảm của các em đối với môn học và cả thầy cô giáo của mình.

Một báo cáo tại Hội nghị thượng đỉnh về Trò chơi Giáo dục của Liên đoàn các nhà khoa học Mỹ năm 2006 cho thấy: người học chỉ nhớ 10% những gì họ ĐỌC, 20% những gì họ NGHE, 30% những gì họ THẤY, 50% những gì họ NGHE VÀ THẤY, 80% những gì họ NÓI, 90% những gì họ NÓI VÀ LÀM, tức là khi họ

KHÁM PHÁ CHO CHÍNH HỌ. Tham gia trực tiếp vào một trò chơi học tập chính là việc phát huy cho HS các kĩ năng: nghe – nói – đọc – khám phá – phân tích – lí giải... Đối với dạy học môn Ngữ văn nói chung và dạy học đọc hiểu văn bản nói riêng, trò chơi nhận thức rất phù hợp để góp phần luyện rèn, bồi dưỡng năng lực, tác động trực tiếp đến tính tích cực, chủ động của HS [1, 2].

2.1.2. Đặc trưng của trò chơi dạy học trong hoạt động hình thành kiến thức bài học

Nội dung bài học của mỗi phân môn được chia ra thành nhiều đơn vị kiến thức của bài học. Mỗi đơn vị kiến thức của bài học có tính tương đối độc lập và có mối quan hệ mật thiết với các đơn vị kiến thức khác trong bài học. Với từng đơn vị kiến thức cụ thể, người giáo viên có thể tìm tòi, lựa chọn tổ chức thành trò chơi để học sinh tham gia hoạt động học một cách tích cực, tự giác.

Trò chơi trong hoạt động hình thành kiến thức bài học giúp học sinh tiếp cận văn bản không bị chán, kích thích ham muốn đi tìm chân lí và hứng thú học tập của học sinh; giúp khơi gợi, phát động, động viên tinh thần học sinh. Sự hướng dẫn kịp thời của giáo viên làm cho sự tìm tòi và lòng đam mê của học sinh được nâng lên theo hướng đã được dự đoán trước, từ đó đưa các em vào quỹ đạo học tập có hiệu quả và nắm vững tổng thể nội dung bài học.

Đặc trưng thứ nhất của trò chơi dạy học sử dụng trong hoạt động hình thành kiến thức bài học là tính chuyên sâu. Một mặt là đưa học sinh vào không khí lớp học bình thường, mặt khác lại dẫn học sinh đi sâu vào khám phá những nội dung cụ thể

của bài học. Với văn bản, khám phá những yếu tố hình thức phù hợp với nội dung của văn bản, khám phá sự tái tạo tác phẩm của học sinh, khám phá thái độ của tác giả đối với nhân vật, đối với vấn đề được nói tới trong văn bản...

Đặc trưng thứ hai của trò chơi dạy học sử dụng trong hoạt động hình thành kiến thức bài học là tính khái quát. Tính khái quát biểu hiện chủ yếu là do hình thức ngắn gọn của trò chơi nhằm khái quát kiến thức, neo lại những trọng tâm kiến thức và yêu cầu thuộc bài ngay tại lớp quyết định.

2.2. Thực trạng việc dạy học đọc hiểu văn bản văn học dân gian chương trình Ngữ văn THPT

Văn học dân gian là một bộ phận văn học quan trọng trong tiến trình lịch sử văn học Việt Nam, cũng chiếm số lượng lớn các tác phẩm được đưa vào chương trình văn học. Tuy nhiên, hiện nay, còn một số vấn đề về giảng dạy văn bản văn học dân gian cần bàn tới.

- Đầu tiên, đồng nhất giữa văn học dân gian và văn học viết, dạy văn học dân gian như dạy văn học viết, nên đã hiện đại hóa tác phẩm văn học dân gian, tước bỏ đi những sắc thái vẻ đẹp độc đáo, ý vị vốn có của nó. Biểu hiện như sau:

+ Tiếp cận văn học dân gian bằng thi pháp của văn học viết, phân tích các yếu tố nghệ thuật của văn học dân gian như phân tích các yếu tố đó của văn học viết.

+ Chỉ phân tích một cách cô lập trên văn bản ngôn từ mà không đặt tác phẩm văn học dân gian vào trong môi trường dân gian, thời điểm phát sinh và sự lưu truyền trong đời sống nhân dân để khai thác tức là chỉ chú ý đến yếu tố văn chương mà chưa liên quan đến những yếu tố phi văn

chương của nó. Đây là cách dạy văn bản văn học dân gian khá phổ biến ở trong nhà trường THPT.

- Ngược lại với khuynh hướng trên là khuynh hướng xóa nhòa danh giới giữa khoa học nghiên cứu văn học dân gian với các khoa học liên quan như dân tộc học, lịch sử, xã hội học, văn hóa học, phong tục học... làm bài dạy mất đi những thông tin thâm mỹ mà chỉ còn lại bức tranh xã hội khô cứng. Biểu hiện như sau:

+ Cõi tác phẩm văn học dân gian chỉ là điểm xuất phát, cái cớ để giải thích các vấn đề xã hội, lịch sử, dân tộc, tục lệ...

+ Từ tác phẩm văn học dân gian liên tưởng mở rộng, dẫn dắt học sinh đến những vấn đề khác ngoài tác phẩm.

- Không chỉ vậy, giáo viên lấy cái bên ngoài để lôi cuốn, hấp dẫn học sinh chứ không phải bản thân tác phẩm văn học dân gian.

- Phổ biến nhất là cách dạy học đơn giản hóa tác phẩm văn học dân gian mà

biểu hiện thường thấy là diễn xuôi một cách khô khan, nhạt nhẽo.

- Một thực trạng khác là dạy theo lối tầm chương trích cú, nhảm nháp hình ảnh ngôn ngữ, làm cho HS “thấy cây mà không thấy rừng”; hoặc viển vông quá xa, lan man ra ngoài tác phẩm.

Tuy nhiên cũng có nhiều thầy cô tâm huyết, họ đã dạy văn học dân gian như nó vốn có trong đời sống thực của dân gian tức là tiếp cận văn học dân gian bằng phương pháp dạy học tích cực cụ thể là phương pháp trò chơi. Nhưng thời lượng tiết dạy quá ít nên không truyền tải hết được vẻ đẹp về nội dung cũng như nghệ thuật của tác phẩm.

Về phía học sinh, phần lớn các em không có hứng thú với môn Ngữ văn, đặc biệt là phần văn học dân gian. Chúng tôi đã đưa ra một số câu hỏi khảo sát nhỏ cho 100 học sinh lớp 10 để đưa ra thực tế học văn học dân gian ở trường THPT. Kết quả khảo sát thu được như sau:

Các em có cảm thấy hứng thú với tiết học VHĐG không?	80% không	20% có
Trong tiết học VHĐG các em có hay phát biểu không?	90% không	10% có
Tác phẩm nào em thấy khó nhất?	90% là bài “Uy-lít-xơ trở về” (trích Ô-đi-xê – sử thi Hi Lạp) và “Ra-ma buộc tội” (trích Ra-ma-ya-na – sử thi Ấn Độ)	10% là bài “Chiến thắng Mtao Mxây” (Trích sử thi Đăm Săn)

Kết quả khảo sát cho thấy, học sinh đa phần là không có hứng thú với tiết học văn học dân gian và cũng không có tính chủ động tích cực ở trong giờ học. Sau mỗi tiết học kiến thức mà học sinh tiếp thu được không nhiều và không sâu. Khi

hỏi lại các em về nội dung cơ bản của một văn bản văn học dân gian nào đó các em nắm một cách qua loa và chưa chuẩn xác. Thực trạng này xảy ra hầu hết với những tác phẩm văn học dân gian của các dân tộc thiểu số và văn học dân gian nước ngoài,

thực tế khảo sát cũng cho thấy đa số các em đều cảm thấy khó ở những tác phẩm này. Do những khác biệt về ngôn ngữ - các tác phẩm dân gian miền núi thường có những từ ngữ địa phương, phong tục tập quán, văn hóa của các quốc gia cổ đại... khiến cho học sinh khó tiếp cận được văn bản, các em không hiểu và không muốn học những tác phẩm dân gian miền núi hay của nước ngoài.

Thế hệ học sinh có khoảng cách khá xa về nhiều mặt với cái thế giới của văn học dân gian. Các em chưa hiểu được đặc trưng, vai trò của văn học dân gian vì thế các em học văn học dân gian với tâm thế của việc học văn học viết dẫn đến việc các em có nhiều suy diễn không hợp lí về bộ phận văn học này. Nhiều em có thái độ xem nhẹ, học theo kiểu cưỡi ngựa xem hoa dẫn đến việc học tập văn học dân gian chưa được như mong muốn.

2.3. Một số trò chơi vận dụng trong hoạt động hình thành kiến thức bài học đọc hiểu văn bản văn học dân gian chương trình Ngữ văn THPT

2.3.1. Trò chơi “Ai nhanh, ai giỏi?”

* **Mục đích:** Kiểm tra và ghi nhớ

Câu 1: Đặc điểm nổi bật nhất của ca dao là gì?

A. Những bài thơ hoặc những câu nói có vần điệu.	B. Diễn tả cuộc sống thường nhật của con người.
C. Đúc kết những kinh nghiệm đời sống thực tiễn.	D. Diễn tả đời sống tâm hồn phong phú của người lao động.

=> Đáp án: D

Câu 2: Phương thức biểu đạt chủ yếu của ca dao là?

A. Tự sự	B. Miêu tả
C. Biểu cảm	D. Nghị luận

=> Đáp án: C

kiến thức cho HS; rèn khả năng nhanh nhạy cho HS; tạo không khí sôi nổi cho giờ học.

* **Chuẩn bị của giáo viên và học sinh:**

- Giáo viên: chuẩn bị câu hỏi, hình ảnh...

- Học sinh: đọc sách, tài liệu.

* **Cách tổ chức:**

Giáo viên chia lớp thành các nhóm tùy ý hoặc tiến hành chơi theo cá nhân.

Giáo viên đưa ra các câu hỏi hoặc gói câu hỏi để học sinh chọn và trả lời. Nếu chơi theo nhóm các nhóm sẽ cử đại diện lên bốc gói câu hỏi. Nhóm nào có số câu trả lời đúng nhiều nhất nhóm đó sẽ chiến thắng. Đối với chơi cá nhân, học sinh sẽ giơ tay để chọn câu hỏi và trả lời, trả lời đúng kết thúc trò chơi sẽ được khen thưởng.

Ví dụ 1: Khi dạy phần Tìm hiểu chung bài “Ca dao than thân, yêu thương tình nghĩa” giáo viên có thể tiến hành trò chơi “Ai nhanh ai giỏi” để học sinh tìm ra những đặc trưng của ca dao.

Giáo viên chiếu lên màn hình ti vi 4 ô có 4 bức ảnh khác nhau, mỗi bức ảnh tương ứng với một câu hỏi. Học sinh xung phong chọn một ảnh tùy ý và trả lời câu hỏi. Mỗi một câu trả lời đúng sẽ được khen thưởng.

Câu 3: Nhân vật trữ tình thường gặp nhất trong ca dao là?

A. Người đàn ông	B. Người phụ nữ
C. Trẻ em	D. Người dân thường

=> Đáp án: B

Câu 4: Ca dao không có đặc điểm nghệ thuật này?

A. Sử dụng lối so sánh, ẩn dụ.	B. Sử dụng phong phú phép lặp và điệp cấu trúc.
C. Miêu tả nhân vật với tính cách phức tạp.	D. Ngôn ngữ đời thường nhưng giàu giá trị biểu đạt.

=> Đáp án: C

b. Trò chơi "Sắp xếp trình tự câu chuyện" kết hợp với trò chơi "kể chuyện diễn cảm"

* **Mục đích:** Học sinh nhớ được cốt truyện và các sự kiện chính trong truyện; rèn cho học sinh khả năng nhanh mắt, nhanh tay, tư duy nhanh; rèn luyện kỹ năng kể chuyện diễn cảm, khả năng nói trôi chảy.

* **Chuẩn bị của giáo viên và học sinh:**

- Giáo viên: chuẩn bị các phiếu ghi nội dung sự kiện có trong câu chuyện.

- Học sinh: đọc và ghi nhớ cốt truyện, đặc biệt là những sự việc quan trọng diễn ra trong tác phẩm.

* **Cách tổ chức:**

- Giáo viên chia lớp thành 4 nhóm để thảo luận, quy định thời gian.

- Luật chơi: Giáo viên phát các bộ phiếu cho mỗi nhóm (mỗi bộ phiếu gồm một số phiếu nhất định ghi các chi tiết nổi bật của truyện, có thể đưa xen kẽ những chi tiết không diễn ra trong truyện). Các nhóm sắp xếp và đưa ra câu trả lời của mình. Giáo viên nhận xét, tổng kết, đánh giá đáp án của từng nhóm. Sau khi tổng kết phần sắp xếp, lần lượt các nhóm cử đại diện lên kể lại câu chuyện.

- Cách tính điểm: Nhóm sắp xếp nhanh và đúng nhất sẽ được điểm cao nhất, thứ tự lần lượt với các nhóm còn lại, cộng với điểm số phần kể chuyện và chia trung bình.

- Lưu ý: Các phiếu ghi phải ngắn gọn và đầy đủ để học sinh có thể nắm bắt được cốt truyện một cách dễ dàng [2, 45].

Ví dụ 2: Khi tóm tắt truyện cổ tích "Tấm Cám", GV có thể đưa ra các phiếu có nội dung như sau và yêu cầu học sinh sắp xếp đúng theo trình tự câu chuyện:

Phiếu 1: Ngày xưa, ngày xưa có cô Tấm hiền lành, xinh đẹp, mồ côi cha mẹ từ nhỏ, phải sống với dì ghẻ và cô em cùng bố khác mẹ tên là Cám.

Phiếu 2: Tấm về giỗ cha. Mẹ con Cám đã lập mưu giết chết Tấm rồi đưa Cám vào thế chân Tấm.

Phiếu 3: Bụt bảo Tấm nuôi con cá Bống cho có bạn. Bụt bảo Tấm chôn xương cá Bống.

Phiếu 4: Tấm đi xem hội, đến chỗ lội, đánh rơi một chiếc giày xuống nước. Nhờ chiếc giày đánh rơi Tấm được vua biết đến và lấy làm vợ.

Phiếu 5: Cám đốt khung cửi đồ tro ở nơi xa, từ đống tro mọc lên một cây thị lớn, chỉ có một quả. Một bà bán hàng nước được quả thị, mang về nhà.

Phiếu 6: Tấm luôn luôn bị mẹ con Cám ghen ghét và ngược đãi. Một lần đi hót tép, Tấm bị Cám lừa trút hết giỏ tép. Biết Tấm nuôi cá Bống, mẹ con Cám đã lừa Tấm giết chết cá Bống.

Phiếu 7: Một hôm, vua đi chơi, ghé

vào quán nước của bà cụ. Nhờ miếng trầu vua đã gặp lại Tấm và đưa Tấm về cung.

Phiếu 8: Khi Cám chặt cây xoan đào đóng thành khung cửa thì mỗi khi dật cửa, con ác bằng gỗ trên khung cửa lại kêu “Cót ca cốt két. Lây tranh chồng chị. Chị khoét mắt ra”.

Phiếu 9: Ngày hội, dì ghẻ trộn gạo lẫn thóc bắt Tấm phải ở nhà nhặt xong mới được đi xem. Bụi sai chim sẻ nhặt giúp Tấm mớ gạo trộn lẫn thóc. Và biến cho tấm quần áo đi hội từ xương cá bống.

Phiếu 10: Mỗi khi bà cụ đi vắng, một cô gái – tức là Tấm từ quả thị chui ra quét dọn, nấu ăn giúp bà cụ.

Phiếu 11: Tấm chết đi hoá thành chim vàng anh. Chim vàng anh bị Cám giết lại hóa thành cây xoan đào.

Phiếu 12: Tấm trở lại hạnh phúc bên vua còn mẹ con Cám phải trả giá một cách đích đáng.

c. Trò chơi “Tích lũy”

* **Mục đích:** Học sinh hồi tưởng lại nội dung đã học ở giờ trước có liên quan đến giờ học; tạo không khí thi đua sôi nổi; học sinh ghi nhớ những kiến thức cơ bản.

* Chuẩn bị của giáo viên và học sinh:

- Giáo viên: chuẩn bị hệ thống câu hỏi và đáp án về vấn đề thuộc phạm vi kiến thức bài học.

- Học sinh: đọc kỹ nội dung trong sách giáo khoa, tham khảo tài liệu liên quan, giấy A0, bút dạ.

* Cách tổ chức:

- Cách 1: Giáo viên chia các câu hỏi thành các gói nhỏ (tùy theo số lượng đội chơi), rồi lần lượt mời học sinh lên chọn gói câu hỏi, thảo luận trong nhóm và cử đại diện lên trả lời. Thời gian suy nghĩ, thảo luận và điểm số cho mỗi câu hỏi do giáo viên qui định. Kết thúc phần chơi, giáo viên đánh giá, biểu dương, động viên tinh thần và tổng kết điểm của các nhóm.

- Cách 2: Giáo viên chia các nhóm, mỗi nhóm vẽ một bản đồ tư duy về một lượng kiến thức được phân. Sau khi hoàn thành, lần lượt các nhóm cử đại diện lên bảng thuyết minh về bản đồ tư duy của nhóm mình. Kết thúc phần chơi, giáo viên đánh giá, biểu dương, động viên tinh thần và tổng kết điểm của các nhóm.

Ví dụ 3: Khi thực hiện hoạt động so sánh các thể loại truyện dân gian trong bài “Ôn tập văn học dân gian Việt Nam”, giáo viên có thể chia lớp làm 4 đội, mỗi đội phụ trách ghi lại những kiến thức đã học của 4 thể loại: sử thi anh hùng, truyền thuyết, truyện cổ tích, truyện cười với 5 nội dung: mục đích sáng tác, hình thức lưu truyền, nội dung phản ánh, kiểu nhân vật chính và đặc điểm nghệ thuật. Giáo viên yêu cầu học sinh vẽ sơ đồ tư duy, khuyến khích cộng điểm cho hình thức đẹp.

Sau khi 4 nhóm đã trình bày xong, giáo viên tổng hợp lại các thông tin vào bảng:

Thể loại	Mục đích sáng tác	Hình thức lưu truyền	Nội dung phản ánh	Kiểu nhân vật chính	Đặc điểm nghệ thuật
Sử thi					
Truyền thuyết					
Truyện cổ tích					
Truyện cười					

d. Trò chơi “Đoán nghĩa, đoán ý”

* **Mục đích:** Trò chơi này thường sử

dụng ở quá trình trong khi học tiết chính khóa nhằm rèn luyện cho học sinh khả năng cảm thụ một số văn bản thơ, ca dao

và những truyện ngắn trữ tình. Đặc biệt học sinh dùng trực quan sinh động để hình dung được hình ảnh, dùng tư duy ngôn ngữ và trí nhớ để liên tưởng tới câu ca dao, câu thơ, đoạn thơ, dùng tư duy phân tích, bình giảng và ngôn ngữ để cảm thụ văn bản.

*** Chuẩn bị của giáo viên và học sinh:**

- Giáo viên: chuẩn bị hình ảnh, máy chiếu, câu hỏi.

- Học sinh: chuẩn bị tâm thế, đọc bài, trả lời câu hỏi trong phần hướng dẫn học tập.

*** Cách tổ chức:**

- Giáo viên chia lớp thành 2 - 4 đội (tùy sĩ số), mỗi đội có 10-15 học sinh thi đấu với nhau.

- Luật chơi và thang điểm cho từng phần chơi: Tưởng tượng các em đang đi vào 1 mê cung, tìm được đến căn phòng cuối cùng để đi qua mê cung đó. Tuy nhiên, để vượt qua mê cung, phải đi qua được ba cánh cửa. Ở mỗi cánh cửa là một thử thách, thử thách sau khó khăn hơn thử thách trước. Vượt qua mỗi thử thách sẽ lần lượt ghi điểm cho đội mình. Giáo viên đưa ra các cánh cửa:

(1) Cánh cửa phát hiện: Giáo viên đưa câu hỏi liên quan đến nội dung bài học. Trả lời được câu hỏi phát hiện này, mỗi phát hiện, liên tưởng đến 1 trong những câu thơ, bài thơ, câu đố hoặc câu tục ngữ để miêu tả đồ vật/ tranh ảnh đúng, hay, học sinh được 10 điểm. Một bức tranh, một chi tiết tranh có thể có trong nhiều tác phẩm, song giáo viên sẽ gợi dẫn đến ngữ liệu hoặc văn bản sẽ tìm hiểu.

(2) Cánh cửa thông thái: Giáo viên đưa ra câu hỏi kiểm tra kiến thức của học sinh. Trả lời đúng, học sinh được 10 điểm.

(3) Cánh cửa uyên bác: Giáo viên đưa câu hỏi kiểm tra khả năng phân tích của học sinh (trả lời được những nét chính, bình luận hay, học sinh được 50 điểm).

Ví dụ 4: Khi tiến hành hướng dẫn học sinh đọc hiểu bài “Ca dao than thân, yêu thương tình nghĩa”, giáo viên tiến hành trò chơi “Đoán nghĩa, đoán ý” với 3 cánh cửa:

(1) Cánh cửa phát hiện: Giáo viên đưa câu hỏi: Từ những bức tranh này, hãy tìm những câu, những bài ca dao có chứa hình ảnh trong tranh?





(2) Cánh cửa thông thái: Hình tượng người con gái được miêu tả qua hình ảnh nào? Cách viết của tác giả có gì đặc biệt? Tại sao tác giả dân gian lại mượn những hình ảnh ấy để nói về người con gái? Trả lời đúng, học sinh được 10 điểm.

(3) Cánh cửa uyên bác: Tâm trạng chung của những người con gái trong các bài ca dao trên là gì? Vì sao họ lại có những suy nghĩ như vậy? (trả lời được những nét chính, bình luận hay, học sinh được 50 điểm).

Mỗi đội có 3 phút suy nghĩ và 2 phút trình bày. Điểm chung cuộc là tổng điểm của tất cả các thử thách mà các em đã vượt qua.

Còn nhiều trò chơi có thể áp dụng trong hoạt động chiếm lĩnh nội dung bài học trong giờ dạy học văn bản văn chương như: hiểu ý đồng đội, phản ứng bất ngờ, chú ong thông minh, đuổi hình bắt chữ... Lưu ý là không phải có thể áp dụng tất cả các trò chơi trên trong một bài dạy học vì hạn chế thời gian và dễ gây sự nhàm chán. Tùy vào nội dung từng văn bản cũng như đối tượng học sinh mà có thể áp dụng một đến hai trò chơi trong một giờ dạy cho phù hợp.

3. KẾT LUẬN

Trò chơi dạy học là phương pháp mới mẻ với việc dạy - học ở nước ta. Muốn áp dụng hiệu quả, giáo viên cần phải đầu tư nhiều thời gian, chuẩn bị kỹ lưỡng về phương tiện, nhất là về máy chiếu, máy

tính xách tay...; giáo viên cần được tập huấn kỹ càng về mục đích, yêu cầu, nội dung và biện pháp tổ chức chơi cho học sinh và kỹ năng đánh giá, nhận xét kết quả chơi...

Những trò chơi chúng tôi đề xuất dựa trên việc nghiên cứu lý luận và thực tiễn hi vọng sẽ được áp dụng và đem lại hiệu quả tích cực cho giờ dạy học đọc hiểu văn bản văn học dân gian nói riêng, giờ đọc hiểu văn bản văn học nói chung.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Nguyễn Thị Bích Hồng (2014), "Phương pháp sử dụng trò chơi trong dạy học", *Tạp chí Khoa Học Đại học sư phạm thành phố Hồ Chí Minh*, Số 54.
2. Phạm Thị Thu Hương (cb) (2019), *Phát triển năng lực đọc hiểu văn bản văn chương qua hệ thống phiếu học tập lớp 10 tập 1*, NXB Đại học Sư phạm.
3. Nguyễn Mạnh Hùng, Lê Huy Hoàng, Nguyễn Văn Biên, Đặng Thị Oanh (2016), *Phương pháp, kỹ thuật tổ chức dạy học tích cực và đánh giá học sinh theo định hướng phát triển năng lực ở trường trung học phổ thông*, Đại học Sư phạm Hà Nội.
4. Phan Trọng Luận (cb) (2006), *Sách giáo khoa Ngữ văn 10 tập một*, NXB Giáo dục.
5. Nguyễn Thị Nga (2016), *Luận văn thạc sĩ Lồng ghép trò chơi trong dạy học văn ở THPT*, Đại học quốc gia Hà Nội.
6. Lê Minh Thu (2010), *Đề tài nghiên cứu khoa học Vận dụng phương pháp trò chơi vào dạy học Ngữ văn ở trường THCS, Trường CĐSP Hà Tây*.