

THIẾT KẾ TRÒ CHƠI TRONG DẠY HỌC MÔN CƠ SỞ TỰ NHIÊN - XÃ HỘI CHO SINH VIÊN NGÀNH GIÁO DỤC TIỂU HỌC, TRƯỜNG CAO ĐẲNG SƠN LA

Nguyễn Thị Thanh Hải - Hoàng Thái Hậu - Lưu Thị Thơm
Trường Cao đẳng Sơn La

Ngày nhận bài: 15/01/2020; ngày chỉnh sửa: 25/01/2020; ngày duyệt đăng: 29/01/2020.

Abstract: Using games in teaching will create an fun environment, learning atmosphere and show us that learning is not dry, tedious but also quite interesting. Student learning is not just a process of acquiring knowledge, but it includes practice, cooperation, teamwork rather than personal rivalry. In this article, we present the process of designing learning games in teaching Natural and Social Basis for students of Primary Education with clear illustrations to improve the quality of teaching this subject at Son La College.

Keywords: Learning game, Natural and Social Basis, Primary Education.

1. Mở đầu

Yêu cầu về chất lượng nguồn nhân lực hiện nay đã đặt ra những đòi hỏi phải đổi mới mục tiêu, nội dung của quá trình đào tạo ở mọi cấp học, bậc học trong hệ thống giáo dục quốc dân ở nước ta. Các trường đại học, cao đẳng nói chung và Trường Cao đẳng Sơn La nói riêng đã có nhiều cải tiến trong công tác đảm bảo chất lượng đào tạo. Nhiều hoạt động nhằm đổi mới phương pháp dạy học (PPDH) đã được phát động và triển khai dưới nhiều hình thức khác nhau.

Trong chương trình cấp tiểu học, môn Tự nhiên và Xã hội (TN-XH) có vị trí khá quan trọng. Đây là bộ môn khoa học nghiên cứu các vấn đề về tự nhiên, xã hội diễn ra xung quanh, góp phần hình thành, phát triển ở học sinh (HS) tiểu học tình yêu con người, thiên nhiên; đức tính chăm chỉ; ý thức bảo vệ sức khỏe của bản thân, gia đình, cộng đồng; giáo dục ý thức tiết kiệm, giữ gìn, bảo vệ tài sản; tinh thần trách nhiệm với môi trường sống; các năng lực chung và năng lực khoa học. Do đó, trong chương trình đào tạo giáo viên (GV) tiểu học, môn Cơ sở Tự nhiên - Xã hội (CS TN-XH) cũng là một môn học rất quan trọng, nhiều nội dung nêu được thiết kế để tổ chức theo trò chơi dạy học (TCDH) sẽ phát huy được tính tích cực học tập của sinh viên (SV) và mang lại hiệu quả cao trong quá trình dạy học theo xu hướng hiện nay.

Bài viết trình bày về nội dung thiết kế TCDH trong dạy học môn CS TN - XH cho SV ngành Giáo dục Tiểu học, Trường Cao đẳng Sơn La nhằm nâng cao chất lượng học tập của SV.

2. Nội dung nghiên cứu

2.1. Khái quát chung về trò chơi dạy học

2.1.1. Khái niệm “trò chơi dạy học”

Có những quan niệm khác nhau về TCDH. Trong lí luận dạy học, tất cả những trò chơi gắn với việc dạy học như là phương pháp, hình thức tổ chức và luyện tập... không tính đến nội dung và tính chất của trò chơi thì đều được gọi là TCDH. TCDH còn được hiểu là loại trò chơi có luật, có định hướng đối với sự phát triển trí tuệ của người học, thường do GV nghĩ ra và dùng vào mục đích giáo dục và dạy học.

Theo tác giả Đặng Thành Hưng thì những TCDH được lựa chọn và sử dụng trực tiếp để dạy học, tuân theo mục đích, nội dung, các nguyên tắc và PPDH, có chức năng tổ chức, hướng dẫn và động viên HS tìm kiếm và lĩnh hội tri thức, học tập và rèn luyện kĩ năng, tích lũy và phát triển các phương thức hoạt động và hành vi ứng xử xã hội, văn hóa, đạo đức, thẩm mỹ, pháp luật, khoa học, ngôn ngữ, cải thiện và phát triển thể chất, tức là tổ chức và hướng dẫn quá trình học tập của HS khi họ tham gia trò chơi thì gọi là TCDH.

Các nhiệm vụ, quy tắc, luật chơi và các quan hệ trong TCDH được tổ chức tương đối chặt chẽ trong khuôn khổ các nhiệm vụ dạy học và được định hướng vào mục tiêu, nội dung học tập. TCDH được sáng tạo ra và được sử dụng bởi các nhà giáo và người lớn dựa trên những khuyến nghị của lí luận dạy học, đặc biệt là của lí luận dạy học các môn học cụ thể. Chúng phản ánh lí thuyết, ý tưởng, mục tiêu của nhà giáo và là một trong những hoạt động giáo dục không tuân theo bài bản cứng nhắc như những giờ học.

2.1.2. Vai trò của trò chơi dạy học trong dạy học học phần Cơ sở Tự nhiên - Xã hội

Trong quá trình dạy học học phần CS TN-XH, các trò chơi nếu được sử dụng hợp lí sẽ thúc đẩy một cách tự nhiên tính năng động và tính tích cực tham gia học tập

của SV. Sử dụng trò chơi trong dạy học nói chung và trong dạy học học phần CS TN-XH nói riêng sẽ tạo được môi trường, không khí học tập vui vẻ và cho chúng ta thấy học tập không khô khan, tẻ nhạt mà cũng khá lí thú. Học tập của SV không chỉ là quá trình tiếp thu kiến thức, nó liên quan đến thực hành, hợp tác, làm việc tập thể theo tổ nhóm hơn là ganh đua cá nhân.

Trò chơi được sử dụng hợp lí sẽ giúp cho SV lĩnh hội tri thức trong tất cả các khâu của quá trình dạy học, gây hứng thú học tập đối với học phần CS TN-XH, làm cho những kiến thức SV tự chiếm lĩnh ngày càng sâu sắc hơn. Đặc biệt, thông qua trò chơi, SV có thể tự tìm tòi, nghiên cứu, rèn luyện tri thức trong quá trình học tập ngoài giờ lên lớp. Nếu nhóm SV nào đó quen với không khí trầm, thì các em có thể ít hào hứng, hoặc tỏ ra miễn cưỡng lúc đầu. Nhưng trò chơi bao giờ cũng mang bản chất lôi cuốn hấp dẫn với mọi đối tượng, nó khuyến khích mức độ tập trung công việc thực sự cũng như kích thích niềm ham mê đối với bài học.

Trò chơi có tác dụng hoà đồng sâu rộng và thu hút mức độ tập trung của SV. Hơn thế nữa, mỗi quan tâm và hoạt động của SV thể hiện qua các tiết học có trò chơi làm nảy sinh tình cảm của các em đối với môn học. Do vậy, cần mạnh dạn và cố gắng áp dụng trò chơi trong dạy học nói chung và trong quá trình dạy học học phần CS TN-XH nói riêng.

2.1.3. Nguyên tắc thiết kế trò chơi dạy học

Thứ nhất: Là một tình huống học tập của SV, một TCDH về hình thức là một trò chơi còn về nội dung là học tập. Nói cách khác trò chơi là tình huống dạy học được ủy thác.

Thứ hai: Trò chơi nào cũng phải có luật chơi. Luật chơi trong dạy học chính là những điều kiện, phương tiện để SV triển khai việc học tập thông qua hoạt động chơi. Luật chơi phải được người chơi biết, chấp nhận.

Thứ ba: Trò chơi khác nhau với PPDH khác nhau ở chỗ sự tự giác tích cực tham gia của SV. Vì vậy, TCDH theo đúng nghĩa của nó là một tình huống học tập có tính tự giác cao.

Thứ tư: Bất kì trò chơi nào cũng cần phải có động lực kích thích, thúc đẩy người chơi. Động lực của TCDH có thể nằm trong chính nội dung chơi, có thể nằm ở bên ngoài trò chơi (các trò chơi có thưởng). Yếu tố phần thưởng trong các trò chơi học tập phải được coi trọng, kích thích và thúc đẩy người chơi.

Thứ năm: Một trò chơi học tập phải được xác nhận từ GV. Kết thúc một trò chơi, người chơi thu nhận được kiến thức, kĩ năng, hành vi hành động... Những tri thức

đó chưa thể trở thành của chính người chơi, SV chưa thể đưa vào trong hệ thống kinh nghiệm của SV nếu chưa được xác nhận của GV.

2.1.4. Quy trình thiết kế trò chơi dạy học

Có thể thiết kế TCDH theo quy trình như sau:



Sơ đồ 1. Quy trình thiết kế TCDH

2.2. Thiết kế một số trò chơi trong dạy học học phần Cơ sở Tự nhiên - Xã hội

2.2.1. Mô tả chung các nhóm trò chơi dạy học

Dựa trên cơ sở các căn cứ và các nguyên tắc đã nêu ở trên, hệ thống TCDH được thiết kế trong bài viết này gồm 3 nhóm trò chơi chính được xếp theo 3 hướng như sau: *Nhóm trò chơi giới thiệu nội dung mới* (gây hứng thú nhận thức), *Nhóm trò chơi tìm hiểu tri thức* (lĩnh hội tri thức mới), *Nhóm trò chơi củng cố, ôn tập*. Ngoài cách phân loại như trên, còn có thể phân loại các trò chơi thành nhóm trò chơi trí tuệ, nhóm trò chơi vận động, nhóm trò chơi phối hợp trí tuệ và vận động... Tuy nhiên, sau đây, chúng tôi chỉ đưa ra những trò chơi mang tính chất định hướng cho các bài học.

2.2.2. Minh họa việc thiết kế và sử dụng một số chơi trong dạy học học phần Cơ sở Tự nhiên - Xã hội

a. Nhóm trò chơi giới thiệu nội dung mới. Những trò chơi được sử dụng trong nhóm này có thể là: trò chơi ô chữ, trò chơi đuôi hình bắt chữ, trò chơi nở hoa trí tuệ, trò chơi tìm các thông tin liên quan đến nội dung, trò chơi giải quyết các nhiệm vụ theo yêu cầu, trò chơi câu đố (liên quan đến nội dung bài học)...

Ví dụ: Trò chơi ô chữ khi giới thiệu vào Bài 2: Địa lí dân cư và các ngành kinh tế (Chương 3: Địa lí Việt Nam)

- Mục đích: Ôn lại nội dung bài trong Bài 1: Vị trí địa lí và điều kiện tự nhiên của Việt Nam, giới thiệu nội dung mới trong Bài 2: Địa lí dân cư và các ngành kinh tế, qua đó giúp SV phân tích được các nguồn lực phát triển kinh tế của Việt Nam và sự phát triển của các ngành kinh tế Việt Nam.

- Chuẩn bị: GV thiết kế ô chữ có câu gợi ý, vòng quay số, bảng điểm, danh sách.

- Cách chơi: Cả lớp cùng chơi, GV sẽ quay số ngẫu nhiên, bạn nào được gọi tên sẽ chọn ô chữ của mình, sau đó nghe lời gợi ý của GV và suy nghĩ trong vòng 10 giây nếu trả lời đúng đáp án sẽ được điểm cộng còn nếu bạn nào trả lời sai thì nhường cơ hội cho các bạn còn lại. Ai tìm ra được ô từ khóa chính xác và nhanh nhất sẽ là người chiến thắng.

Minh họa trò chơi ô chữ: Vị trí địa lí và điều kiện tự nhiên Việt Nam. Nội dung gợi ý:

1. Ô chữ số 1: Việt Nam là một quốc gia nằm trong khu vực này (có 8 ô chữ) → Đông Nam Á

2. Ô chữ số 2: Thiên nhiên Việt Nam có sự phân hóa theo chiều Bắc - Nam chủ yếu do sự thay đổi của thành phần tự nhiên nào? (có 6 ô chữ) → Khí hậu

3. Ô chữ số 3: Việt Nam nằm ở vị trí tiếp giáp giữa lục địa và.....? (có 8 ô chữ) → Đại dương

4. Ô chữ số 4: Là một trong ba nước đồng bằng (có 7 ô chữ) → Việt Nam

5. Ô chữ số 5: Sơn La là tỉnh nằm ở phía nào của Việt Nam (có 6 ô chữ) → Tây Bắc

6. Ô chữ số 6: Dạng địa hình này chiếm $\frac{3}{4}$ diện tích đất đai của Việt Nam (6 ô chữ) → Đồi núi

7. Ô chữ số 7: Là sự thay đổi có quy luật của tất cả các thành phần địa lí và cảnh quan địa lí theo vĩ độ (từ xích đạo đến cực) → Địa đới

8. Ô chữ số 8: Vùng nào của Việt Nam giàu tài nguyên khoáng sản và hải sản (4 ô chữ) → Biển

Ô chữ từ khóa: Việt Nam nằm trong khu vực tự nhiên nào? **NHIỆT ĐỚI**

		Đ	Ô	N	G	N	A	M	Á
			K	H	Í	H	Ậ	U	
		Đ	A	I	D	Ư	Ơ	N	G
		V	I	Ê	T	N	A	M	
				T	Â	Y	B	Ã	C
				Đ	Ồ	I	N	Ú	I
Đ	I	A	Đ	Ó	I				
			B	I	Ê	N			

b. Nhóm trò chơi tìm hiểu tri thức (lĩnh hội tri thức mới): Những trò chơi được sử dụng trong nhóm này là: Trò chơi gợi ý từ có kèm theo hình ảnh, trò chơi thuyết minh hình ảnh, trò chơi đi tìm các mảnh ghép, trò chơi đi tìm kho báu, trò chơi chọn phương án đúng nhất, trò chơi nở hoa trí tuệ....

Ví dụ. Trò chơi thuyết minh hình ảnh (có thể áp dụng trong phần “Tìm hiểu cơ thể người” (Chương 1. Con người và sức khỏe).

- Mục đích: Rèn khả năng phân tích các sơ đồ, lược đồ. Đồng thời rèn khả năng quan sát, nhanh nhẹn tư duy.

- Chuẩn bị: GV chuẩn bị các hình ảnh liên quan đến các sơ đồ các cơ quan trong cơ thể người: hệ tiêu hóa, hệ thần kinh, hệ hô hấp, hệ vận động.

- Cách chơi: chia nhóm, mỗi nhóm chọn hình ảnh về nội dung nghiên cứu của nhóm mình.

- Thể lệ: GV đưa ra hình ảnh cho từng đội suy nghĩ và hùng biện về hình ảnh đó (bóc thăm), thời gian cho mỗi đội là: 5 phút hội ý và 3 phút thuyết minh về hình ảnh.

- Tiêu chí đánh giá: 1. Đúng nội dung, 2. Kỹ năng sử dụng ngôn ngữ thuyết trình, 3. Có những ví dụ điển hình.

c. Nhóm trò chơi ôn tập, củng cố: Trong nhóm này có những trò chơi như sau: Trò chơi lựa chọn phương án đúng, trò chơi xếp hình đúng, trò chơi trả lời nhanh, trò chơi ô chữ, trò chơi cho tôi biết thêm.

Ví dụ: Trò chơi lựa chọn phương án đúng bài “Lịch sử Việt Nam giai đoạn 1954-1975” (Chương 4)

- Mục đích: Giúp SV hệ thống hóa các tri thức đã học một cách logic.

- Chuẩn bị: GV chuẩn bị bộ câu hỏi liên quan đến nội dung của bài học.

- Cách chơi: Cả lớp cùng chơi GV quay số ngẫu nhiên, SV chọn phương án trả lời trong vòng 10 giây. Bạn nào trả lời đúng sẽ được điểm cộng, nếu trả lời sai sẽ nhường cơ hội cho các bạn còn lại.

Câu 1: Nhiệm vụ của Cách mạng miền Nam sau 1954 là gì?

A. Tiến hành đấu tranh vũ trang để đánh bại chiến tranh xâm lược của Mĩ - Diệm.

B. Cùng với miền Bắc tiến hành công cuộc xây dựng chủ nghĩa xã hội.

C. Tiến hành cách mạng dân tộc dân chủ.

D. Không phải các nhiệm vụ trên.

Câu 2: Cách mạng miền Nam có vai trò như thế nào trong việc đánh đổ ách thống trị của đế quốc Mĩ và tay sai, giải phóng miền Nam, thống nhất đất nước?

A. Có vai trò quan trọng nhất.

B. Có vai trò cơ bản nhất.

C. Có vai trò quyết định trực tiếp.

D. Có vai trò quyết định nhất.

Câu 3: Toán lính Pháp cuối cùng rút khỏi Hải Phòng vào thời gian nào?

A. 22/5/1955

B. 16/5/1955

C. 01/01/1955

D. 10/10/1954

Câu 4: Đầu năm 1955, khi đã đứng vững ở miền Nam Việt Nam, tập đoàn Ngô Đình Diệm đã mở chiến dịch nào?

- A. “tố cộng”, “diệt cộng”.
- B. “bài phong”, “đả thực”, “diệt cộng”.
- C. “tiêu diệt cộng sản không thương tiếc”.
- D. “thà bắn nhầm hơn bỏ sót”.

Câu 5: Ngày 01/12/1958 Mĩ - Diệm đã gây vụ tàn sát nào làm chết hơn 1000 người dân?

- A. Chợ Đước.
- B. Hương Điền.
- C. Vĩnh Trinh.
- D. Phú Lợi.

Câu 6: Chính sách nào của Mĩ - Diệm được thực hiện trong chiến lược chiến tranh một phía ở miền Nam?

- A. Phế truất Bảo Đại để đưa Ngô Đình Diệm lên làm tổng thống.
- B. Gạt hết quân Pháp để độc chiếm miền Nam.
- C. Mở chiến dịch “tố cộng”, “diệt cộng”, thi hành “luật 10-59”, lê máy chém khắp miền Nam.
- D. Thực hiện chính sách “đả thực”, “bài phong”, “diệt cộng”.

Câu 7: Sau khi kí Hiệp định Giơnevơ 1954, nhân dân miền Nam đấu tranh chống Mĩ - Diệm bằng hình thức chủ yếu nào?

- A. Đấu tranh vũ trang.
- B. Đấu tranh chính trị, hòa bình.
- C. Dùng bạo lực cách mạng.
- D. Đấu tranh vũ trang, kết hợp với đấu tranh chính trị hòa bình.

Câu 8: Nguyên nhân cơ bản nhất dẫn đến phong trào “Đồng khởi” 1959-1960 là gì?

- A. Mĩ - Diệm phá hoại Hiệp định Giơnevơ, thực hiện chính sách “tố cộng”, “diệt cộng”.
- B. Có nghị quyết Hội nghị lần thứ XV của Đảng về đường lối cách mạng miền Nam.
- C. Do chính sách cai trị của Mĩ - Diệm làm cho cách mạng miền Nam bị tổn thất nặng nề.
- D. Mĩ - Diệm phá hoại hiệp định, thực hiện chiến dịch “tố cộng”, “diệt cộng”, thi hành “luật 10-59” lê máy chém đi khắp miền Nam làm cho cách mạng miền Nam bị tổn thất nặng nề.

Câu 9: Nội dung của Hội nghị Trung ương Đảng lần thứ XV đầu năm 1959 là gì?

- A. Khởi nghĩa giành chính quyền về tay nhân dân bằng lực lượng vũ trang là chủ yếu, kết hợp với lực lượng chính trị.
- B. Khởi nghĩa giành chính quyền về tay nhân dân bằng đấu tranh vũ trang với đấu tranh chính trị và ngoại giao.

C. Khởi nghĩa giành chính quyền về tay nhân dân bằng đấu tranh vũ trang.

D. Khởi nghĩa giành chính quyền về tay nhân dân bằng lực lượng quần chúng là chủ yếu, kết hợp lực lượng vũ trang nhân dân.

Câu 10: Kết quả lớn nhất của phong trào “Đồng khởi” là gì?

- A. Phá vỡ từng mảng lớn bộ máy cai trị của địch.
- B. Lực lượng vũ trang được hình thành và phát triển, lực lượng chính trị được tập hợp đông đảo.
- C. Ủy ban nhân dân tự quản tịch thu ruộng đất của bọn địa chủ chia cho dân cày nghèo.
- D. Sự ra đời của Mặt trận dân tộc giải phóng miền Nam Việt Nam (20/12/1960).

3. Kết luận

Việc sử dụng trò chơi trong dạy học môn CS TN-XH có rất nhiều tác dụng, tuy nhiên chúng ta không nên quá lạm dụng mà chỉ sử dụng trong thời gian ngắn như khởi động buổi học, giới thiệu một nội dung mới hoặc để củng cố một vấn đề. Nếu trong buổi học GV thấy tình trạng SV mệt mỏi cũng có thể sử dụng TCDH để giúp SV thay đổi trạng thái, lấy lại tinh thần học tập, vừa phát huy tính tự lực của các em đồng thời vẫn có những “điểm tựa” để ghi nhớ kiến thức của bài học thông qua nội dung chơi.

Hiện nay, ý thức học tập của SV ngành Tiểu học trong học tập môn CS TN-XH chưa cao. Nguyên nhân là do vẫn còn hiện tượng SV học “đổi phó”, coi đó là “môn phụ”, SV chưa hứng thú với môn học này nhiều vì khối lượng kiến thức thường tương đối dài, là kiến thức tổng hợp từ rất nhiều các môn khoa học khác như: Sinh học, Hóa học, Lịch sử và Địa lí... Bên cạnh đó, thời lượng dành cho học phần này tương đối ít mà nội dung khối lượng kiến thức lại của nhiều ngành khoa học khác nhau nên gây khó khăn cho SV. Đã có một số GV sử dụng TCDH trong quá trình dạy học môn CS TN-XH nhưng nhìn chung các trò chơi này còn đơn điệu do GV vẫn chưa đầu tư nhiều vào việc thiết kế các loại TCDH; hình thức tổ chức chưa phong phú, hấp dẫn nên đôi khi chưa thu hút, lôi cuốn được tất cả SV tham gia học tập.

Chúng tôi đã xây dựng được một số trò chơi và đưa ra các biện pháp sử dụng TCDH ở trên chỉ mang những gợi ý cơ bản trong dạy học môn CS TN-XH. GV cần sáng tạo, linh hoạt theo điều kiện dạy học, tại trường và cần bổ sung thêm nhiều TCDH và biện pháp sử dụng mới phù hợp với phong cách giảng dạy của bản thân cũng như theo đúng tình huống dạy học cụ thể.

(Xem tiếp trang 47)

- Giảng viên định hướng, điều chỉnh bản thiết kế của các nhóm.

Triển khai dự án

- SV dựa trên quy trình lập trình các bài toán của hai dự án trước, cùng kiến thức nền tảng cơ sở, phân công nhiệm vụ cho các thành viên dựa trên kế hoạch thực hiện dự án.

- Giảng viên giám sát quá trình thực hiện dự án của SV thông qua các giờ lên lớp, kết hợp theo dõi, đánh giá quá trình tham gia dự án của SV.

Nghiệm thu sản phẩm

- Tổ chức buổi báo cáo sản phẩm.

- Các nhóm nhận xét, thảo luận, phản biện sản phẩm.

Đánh giá

- Không đơn thuần là đánh giá sản phẩm mà còn đánh giá mức độ hiểu, khả năng nhận thức, kỹ năng, ý thức, năng lực tự chủ, đồng thời theo dõi sự tiến bộ của SV [4].

- Đánh giá thông qua:

+ Kế hoạch dự án của nhóm SV.

+ Thường xuyên vấn đáp với SV để thăm dò năng lực.

+ Sổ ghi chép quá trình quan sát, theo dõi SV cộng tác làm việc nhóm.

+ Sự thể hiện qua bài trình bày sản phẩm.

+ Phản hồi của bạn học.

Sản phẩm là kết quả SV đạt được, thể hiện kết quả của quá trình học tập. Dù dự án có tính mở, nhưng tất cả các sản phẩm phải có các chức năng chính: Lưu trữ thông tin nhiều cuốn sách; Hiển thị, thêm, sửa, xoá thông tin về cuốn sách nào đó; Tìm kiếm; Thống kê.

3. Kết luận

DHDA là hình thức tổ chức dạy học phù hợp với quá trình đào tạo nghề cho SV cao đẳng nghề Tin học ứng dụng. Đặc biệt, DHDA mang lại hiệu quả cao đối với các học phần có tính ứng dụng, thực hành, thực tiễn cao như các học phần lập trình HDT. Qua hình thức tổ chức dạy học này, SV vừa chủ động trong việc chiếm lĩnh kiến thức, vừa rèn luyện kỹ năng học tập, kỹ năng nghề nghiệp.

Tài liệu tham khảo

- [1] Bernd Meier - Nguyễn Văn Cường (2009). *Lí luận dạy học hiện đại*. NXB Đại học Sư phạm.
- [2] Trường Cao đẳng Sư phạm Quảng Trị (2017). *Chương trình Đào tạo nghề Tin học ứng dụng trình độ cao đẳng*.
- [3] Trường Đại học FPT (2017). *Lập trình Java*. NXB Thông tin và Truyền thông.
- [4] Nguyễn Thị Việt Hà (2013). *Xây dựng bộ công cụ đánh giá kết quả học tập trong quá trình áp dụng phương pháp dạy học theo dự án*. Tạp chí Giáo dục, số 302, tr 32-34.
- [5] Ban Chấp hành Trung ương (2013). *Nghị quyết số 29-NQ/TW ngày 04/11/2013 về đổi mới căn bản, toàn diện giáo dục và đào tạo, đáp ứng yêu cầu công nghiệp hóa, hiện đại hóa trong điều kiện kinh tế thị trường định hướng xã hội chủ nghĩa và hội nhập quốc tế*.
- [6] Trịnh Văn Biều - Phan Đồng Châu Thủy - Trịnh Lê Hồng Phương (2011). *Dạy học dự án - Từ lí luận đến thực tiễn*. Tạp chí Khoa học, Trường Đại học Sư phạm TP. Hồ Chí Minh, số 28, tr 3-12.
- [7] Đỗ Hương Trà (chủ biên, 2015). *Dạy học tích hợp phát triển năng lực học sinh*. NXB Đại học Sư phạm.

THIẾT KẾ TRÒ CHƠI TRONG DẠY HỌC...

(Tiếp theo trang 51)

Tài liệu tham khảo

- [1] Bộ GD-ĐT - Dự án Việt - Bỉ (2010). *Dạy học tích cực - Một số phương pháp và kỹ thuật dạy học*. NXB Đại học Sư phạm.
- [2] Bộ GD-ĐT - Dự án Phát triển giáo viên tiểu học (2018). *Tự nhiên - Xã hội và phương pháp dạy học Tự nhiên - Xã hội* (tập 1). NXB Giáo dục Việt Nam.
- [3] Bộ GD-ĐT - Dự án Phát triển giáo viên tiểu học (2018). *Tự nhiên - Xã hội và phương pháp dạy học Tự nhiên - Xã hội* (tập 2). NXB Giáo dục Việt Nam.
- [4] Lê Thị Lan Anh (2017). *Thiết kế các trò chơi học tập trong dạy học Tiếng Việt lớp 2*. Tạp chí Giáo dục số 417, tr 39-41; 54.
- [5] Đặng Văn Đức - Nguyễn Thị Thu Hằng (2004). *Phương pháp dạy học Địa lí theo hướng tích cực*. NXB Đại học Sư phạm.
- [6] Đặng Tiến Huy (1997). *50 trò chơi vui - khỏe, thông minh*. NXB Văn hóa - Thông tin.
- [7] Trương Thị Xuân Huệ (2004). *Xây dựng và sử dụng trò chơi phát triển nhằm hình thành các biểu tượng toán ban đầu cho trẻ 5-6 tuổi*. Luận án tiến sĩ Giáo dục học, Viện Chiến lược và Chương trình giáo dục.