

DOI: <https://doi.org/10.59294/HIUJS.KHQG.2024.016>

LỒNG GHÉP TRÒ CHƠI VÀO QUÁ TRÌNH DẠY - HỌC HỌC PHẦN CƠ SỞ VĂN HÓA VIỆT NAM TẠI TRƯỜNG ĐẠI HỌC NGOẠI NGỮ, ĐẠI HỌC HUẾ: MỘT SỐ VẤN ĐỀ ĐẶT RA

Nguyễn Thị Hoài Thanh*

Trường Đại học Ngoại ngữ, Đại học Huế

TÓM TẮT

Mục tiêu của bài nghiên cứu nhằm phân tích cơ sở lý luận và thực tiễn của việc sử dụng và lồng ghép trò chơi vào quá trình dạy - học học phần Cơ sở văn hóa Việt Nam tại Trường Đại học Ngoại ngữ, Đại học Huế. Bài nghiên cứu dựa trên kết quả khảo sát từ 100 bạn sinh viên năm thứ hai đang học tại các lớp học phần Cơ sở văn hóa Việt Nam. Bài nghiên cứu sử dụng phương pháp điều tra khảo sát bằng bảng hỏi; phương pháp thống kê, mô tả và phương pháp tổng hợp, phân tích. Kết quả nghiên cứu chỉ ra được thực trạng của việc lồng ghép trò chơi vào quá trình dạy - học; phân tích những thuận lợi và khó khăn của việc lồng ghép trò chơi vào quá trình dạy - học học phần Cơ sở văn hóa Việt Nam. Trên cơ sở đó đề xuất một số giải pháp để lồng ghép trò chơi vào quá trình dạy - học một cách hiệu quả.

Từ khóa: trò chơi, trò chơi dạy học, Cơ sở văn hóa Việt Nam

INTEGRATING GAMES INTO THE TEACHING-LEARNING PROCESS OF THE VIETNAMESE CULTURAL FOUNDATIONS MODULE AT THE UNIVERSITY OF FOREIGN LANGUAGES AND INTERNATIONAL STUDIES, HUE UNIVERSITY: SOME RAISED ISSUES

Nguyen Thi Hoai Thanh

ABSTRACT

The goal of the research is to analyze the theoretical and practical basis of using and integrating games into the teaching and learning process of the Vietnamese Cultural Foundations module at the University of Foreign Languages and International Studies, Hue University. The research is based on survey results from 100 second-year students studying in Vietnamese Cultural Foundations classes. The research uses the survey method using questionnaires; statistical and descriptive methods, synthesis and analysis methods. The research results show the current situation of integrating games into the teaching-learning process; Analyze the advantages and disadvantages of integrating games into the teaching-learning process of the Vietnamese Cultural Foundations module. On that basis, some solutions are proposed to effectively integrate games into the teaching-learning process.

Keywords: game, teaching game, Vietnamese Cultural Foundations module

1. ĐẶT VẤN ĐỀ

Nhằm hướng đến mục tiêu là cải tiến phương pháp dạy học, lấy người học làm trung tâm, tạo hứng thú, chủ động cho người học trong quá trình tiếp nhận nội dung bài giảng thì việc đổi mới phương pháp dạy và học là một yêu cầu cấp thiết trong mọi bậc học. Trong định hướng đổi mới phương pháp

*Tác giả liên hệ: ThS. Nguyễn Thị Hoài Thanh, Email: nhthanh@hueuni.edu.vn
(Ngày nhận bài: 29/03/2024; Ngày nhận bản sửa: 29/4/2024; Ngày duyệt đăng: 04/05/2024)

dạy học hiện đại hiện nay, một trong những yêu cầu cơ bản để nâng cao chất lượng và hiệu quả của quá trình dạy và học đó là việc coi trọng và khuyến khích việc dạy và học trên cơ sở phát huy tính tích cực, chủ động, sáng tạo, độc lập của người học; khuyến khích người học tự phát hiện, tự giải quyết các vấn đề để tự chiếm lĩnh và vận dụng kiến thức. Và để thực hiện được những mục tiêu nêu trên thì việc lồng ghép trò chơi vào các tiết học là một phương pháp rất phổ biến được nhiều giáo viên sử dụng trong mọi cấp học, lớp học. Đây là một phương pháp rất hiệu quả và thích hợp với người học ở mọi lứa tuổi. Đặc biệt, quá trình dạy và học ở bậc đại học đòi hỏi sự sáng tạo, tính chủ động của người học là rất lớn. Ở một môi trường học tập hoàn toàn mới, đối tượng người học là các bạn đã và đang ở trong độ tuổi trưởng thành, có chủ kiến riêng của mình và cái tôi cá nhân rất lớn. Vì vậy mục đích cao nhất của các tiết học mà người dạy muốn hướng đến trong quá trình dạy và học ở bậc đại học là tính chủ động, tính tích cực và tính sáng tạo.

Trong quá trình dạy và học ở bậc đại học, đối với những học phần có đặc thù thiên về lí luận và kiến thức xã hội, số lượng sinh viên trong mỗi lớp học phần đông như học phần Cơ sở văn hóa Việt Nam, việc dạy và học theo phương pháp truyền thống thầy giảng trò nghe, ghi chép và làm theo mẫu làm cho người học thụ động, lớp học thiếu sự sôi nổi, thậm chí là nhàm chán. Do vậy việc áp dụng các trò chơi học tập sẽ là cầu nối giữa người dạy và người học, giúp cho tư duy và nhận thức của người học phát triển theo chiều hướng logic, tạo điều kiện cho người học tự nghiên cứu, tự sáng tạo phát huy quyền tự chủ. Việc áp dụng các trò chơi vào quá trình dạy và học cho phép các cá nhân trong lớp cùng thảo luận, cùng nghiên cứu, cùng chia sẻ những suy nghĩ, ý kiến, kinh nghiệm của bản thân. Vì vậy, để nâng cao chất lượng dạy và học thì việc đổi mới phương pháp là điều rất quan trọng.

Tuy nhiên, do nhiều nguyên nhân khác nhau, thực tế khi áp dụng các phương pháp dạy học mới, đặc biệt là việc lồng ghép trò chơi vào quá trình dạy và học học phần Cơ sở văn hóa Việt Nam còn gặp nhiều khó khăn. Mức độ quan tâm của người học chưa đồng đều. Ngoài ra, việc ứng dụng và triển khai những trò chơi như thế nào để phù hợp với nội dung và mục tiêu của mỗi bài học, của mỗi tiết học cũng còn nhiều hạn chế. Do vậy, trong phạm vi nghiên cứu của bài viết này, tác giả đã tập trung giải quyết một số vấn đề như: chỉ ra được thực trạng của việc lồng ghép trò chơi vào quá trình dạy - học; phân tích những thuận lợi và khó khăn của việc lồng ghép trò chơi vào quá trình dạy - học học phần Cơ sở văn hóa Việt Nam. Trên cơ sở đó đề xuất một số giải pháp để lồng ghép trò chơi vào quá trình dạy - học một cách hiệu quả.

2. TỔNG QUAN NGHIÊN CỨU VẤN ĐỀ

2.1. Lịch sử nghiên cứu vấn đề

Bản về vấn đề lồng ghép trò chơi vào quá trình dạy học đã có rất nhiều tài liệu, công trình nghiên cứu ở nước ngoài và ở Việt Nam đề cập đến.

Ngay từ cuối thế kỷ XIX, một số nhà khoa học giáo dục Nga đã đánh giá cao vai trò của trò chơi dân gian Nga đối với trẻ em lứa tuổi mẫu giáo, được thể hiện trong tuyển tập “Trò chơi của trẻ em Nga” của E.A.Pokrovski. Theo nhà sư phạm người Đức Ph.Phroebel (1782-1852), ông là người đã khởi xướng và đề xuất ý tưởng kết hợp dạy học với trò chơi cho trẻ. 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 [1]. Các nhà khoa học phương Đông cũng đã đưa ra rất nhiều nghiên cứu về việc sử dụng trò chơi trong quá trình dạy học. Cụ thể như: Vương Gia Linh (2000) có khái quát toàn diện về định nghĩa trò chơi trong dạy học. Yêu cầu mỗi giáo viên trong quá trình giảng dạy tiến hành thiết kế nhiều loại trò chơi. Chu Tĩnh, Lương Lương (2008) nhấn mạnh vai trò và chức năng của các trò chơi ngôn ngữ nhằm củng cố và làm phong phú nội dung học tập của học sinh. Tư Thiết Dương (2011) cho rằng hình thức luyện tập các loại trò chơi trên lớp nhằm kích thích hứng thú cho người học, bồi dưỡng kiến thức cho người học; v.v. [2]

Ở Việt Nam, cũng đã có rất nhiều tác giả nghiên cứu về việc thiết kế và sử dụng trò chơi dạy học dưới các góc độ và bộ môn khác nhau. Tiêu biểu như: tác giả Vũ Minh Hồng (1980) với công trình “Trò chơi học tập”, Nxb Giáo dục, Hà Nội [3]; Đặng Tiến Huy (sưu tầm và biên soạn) (2001) với tác phẩm “Trò chơi vui – khỏe thông minh”, Nxb Văn hóa – Thông tin, Hà Nội [4]; v.v. Ngoài ra, còn một số luận văn, luận án, đề tài khoa học công nghệ của các nhà nghiên cứu cũng đã đề cập đến việc sử dụng các trò chơi dạy học nhằm phát huy tính tích cực của người học. Cụ thể như: Nguyễn Xuân Thúc (2000) với luận án Tiến sĩ “Nghiên cứu tính tích cực giao tiếp của trẻ mẫu giáo từ 5-6 tuổi trong hoạt động vui chơi”; Nguyễn Ngọc Trâm (2003) với luận án Tiến sĩ “Thiết kế và sử dụng trò chơi học tập nhằm phát triển khả năng khái quát hóa của trẻ mẫu giáo lớn”; Trương Thị Xuân Huệ (2004) với luận án Tiến sĩ “Xây dựng và sử dụng trò chơi phát triển nhằm hình thành biểu tượng toán ban đầu cho trẻ 5-6 tuổi”; v.v. Phần lớn các công trình nghiên cứu nêu trên chỉ tập trung nghiên cứu đối tượng chủ yếu là trẻ em [1].

Bàn về đổi mới phương pháp dạy học ở bậc đại học cũng có rất nhiều công trình nghiên cứu. Có thể kể đến như: Nguyễn Ngọc Lâm (2001) với công trình “Sinh hoạt trò chơi khi dạy và học” của Nxb Đại học Mở Tp Hồ Chí Minh [5]; Đặng Vũ Hoạt – Hà Thị Đức (2003) với công trình “Lý luận dạy học đại học” của Nxb Đại học Sư phạm Hà Nội [6]; GS.TS Dương Thiệu Tống với công trình “Suy nghĩ về giáo dục truyền thống và hiện đại”, Nxb Trẻ, 2003 [7]; ThS. Đoàn Thị Thanh Bình (2019) với đề tài “Vận dụng trò chơi trong giảng dạy kỹ năng Nghe – Nói cho sinh viên năm 1, khoa Tiếng trung, Trường Đại học Ngoại ngữ, Đại học Huế”.

2.2. Cơ sở lý luận về trò chơi trong dạy học

Theo sự phát triển của ngành giáo dục, hiện nay phương pháp vận dụng trò chơi trong việc dạy học đang dần được nhiều người quan tâm. Vì vậy có rất nhiều định nghĩa khác nhau về trò chơi trong dạy học. Trong công trình nghiên cứu của mình, tác giả Đoàn Thị Thanh Bình đã trích dẫn một số định nghĩa của các nhà nghiên cứu Trung Quốc. Cụ thể như:

- Vương Gia Linh đã đưa ra định nghĩa trò chơi trong dạy học như sau: “Trò chơi là một hoạt động có quy tắc, có mục tiêu và có hứng thú. Trò chơi trong dạy học chính là hình thức tổ chức trò chơi khiến cho người học trong quá trình tham gia nắm được kiến thức và nội dung trong giáo trình, đồng thời trong quá trình đó cảm nhận được hứng thú trong học tập” [2].
- Chu Tĩnh, Lương Lương cũng đã đưa ra định nghĩa trò chơi trong dạy học. Tác giả cho rằng trò chơi trong dạy học chính là sử dụng hoạt động trò chơi ngôn ngữ nhằm cho người học nắm vững kiến thức, đồng thời củng cố nội dung đã học. Có thể làm cho người học ôn tập hoặc thực hành về kiến thức ngôn ngữ, đồng thời vận dụng một cách hợp lý trong tình huống giao tiếp thực tế, đạt được bầu không khí hoạt bát trong lớp học, hoàn thành nội dung học tập, tăng hiệu quả giảng dạy [2].
- Theo tác giả Đặng Thành Hưng (2002) [8] thì những trò chơi giáo dục được lựa chọn và sử dụng trực tiếp để dạy học, tuân theo mục đích, nội dung, các nguyên tắc và phương pháp dạy học, có chức năng tổ chức, hướng dẫn và động viên người học tìm kiếm và lĩnh hội tri thức, học tập và rèn luyện kỹ năng, tích lũy và phát triển các phương thức hoạt động và hành vi ứng xử.

Trò chơi trong dạy học có đủ mọi đặc điểm trò chơi thông thường, nhưng về cấu trúc nó là sự kết hợp của các yếu tố chơi và các yếu tố sư phạm trong một tổ hợp hoạt động và quan hệ hình thức. Trò chơi trong dạy học bao gồm các thành tố sau:

- Mục đích chơi: Đây cũng là nhiệm vụ của người học trong khi tham gia chơi. Mục đích này chi phối tất cả những yếu tố của trò chơi. Khi trò chơi kết thúc, mức độ đạt được của mục đích chơi được phản ánh ở kết quả hiện thực mà người học thu được.

- Các hành động chơi: Là những hoạt động thực sự mà người tham gia trò chơi tiến hành để thực hiện vai, nhiệm vụ, và vai trò của mình trong trò chơi.
- Luật chơi hay còn gọi là quy tắc chơi: Là những quy định nhằm đảm bảo sự định hướng các hoạt động và hành động chơi vào mục đích chơi hay nhiệm vụ học tập, chỉ ra các mục tiêu và kết quả của các hành động, các phương thức và tính chất của hoạt động, xác định trình tự và tiến độ của các hành động, tạo ra các tiêu chí điều chỉnh các quan hệ và hành vi của người tham gia.
- Đối tượng hoạt động và giao tiếp: Đây là những thành tố chính của các hoạt động chơi. Vì vậy để đáp ứng tốt nhất nhiệm vụ học tập thì chúng cần được xác định và thiết kế chặt chẽ, được chỉ dẫn cụ thể và rõ ràng trong luật chơi.
- Các quá trình, tình huống và quan hệ: Đây là tiến trình, biến số và khuynh hướng của các hoạt động, hành động chơi, biểu thị tác động của luật chơi [8].

2.3. Phương pháp nghiên cứu

- *Phương pháp điều tra khảo sát bằng bảng hỏi*: Đề tài tiến hành khảo sát ngẫu nhiên 100 sinh viên thuộc các lớp học phần Cơ sở văn hóa Việt Nam (các nhóm 2, 3, 4, 5, 6) ở học kỳ I năm học 2022-2023. Mỗi lớp tiến hành khảo sát ngẫu nhiên 20 bạn sinh viên.

- *Phương pháp thống kê, mô tả*: Trên cơ sở dữ liệu được thu thập qua các bảng hỏi, nhóm tác giả sẽ thống kê, xử lý số liệu để tìm hiểu nhận thức của sinh viên về việc lồng ghép các trò chơi vào hoạt động dạy và học học phần Cơ sở văn hóa Việt Nam; khảo sát được thực trạng xây dựng và sử dụng trò chơi vào các tiết học Cơ sở văn hóa Việt Nam.

- *Phương pháp tổng hợp, phân tích*: Trên cơ sở tổng hợp các ý kiến từ việc khảo sát, phỏng vấn các sinh viên, nhóm tác giả sẽ tiến hành phân tích để nêu được những thuận lợi cũng như những khó khăn của việc lồng ghép trò chơi vào quá trình dạy và học ở cả phương diện của người dạy và người học. Trên cơ sở những đánh giá, phân tích đó nhóm nghiên cứu sẽ giới thiệu một số loại/mô hình trò chơi dạy học mà giảng viên phụ trách có thể tham khảo áp dụng vào quá trình giảng dạy và đề xuất các giải pháp nhằm sử dụng và lồng ghép các trò chơi đó vào quá trình dạy và học học phần Cơ sở văn hóa Việt Nam đạt hiệu quả.

3. KẾT QUẢ NGHIÊN CỨU VÀ THẢO LUẬN

3.1. Đặc điểm của học phần Cơ sở văn hóa Việt Nam (CSVHVN)

Những năm gần đây, nhận thức về vai trò của văn hóa ở nước ta được nâng lên đúng với giá trị đích thực của nó. Nghị quyết hội nghị lần thứ 4 của Ban chấp hành Trung ương khóa VII đã khẳng định: “văn hóa là nền tảng tinh thần của xã hội, thể hiện tầm cao và chiều sâu về trình độ phát triển của một dân tộc, là sự kết tinh những giá trị tốt đẹp nhất trong quan hệ giữa người với người, với xã hội và với thiên nhiên. Nó vừa là một động lực thúc đẩy vừa là một mục tiêu phát triển kinh tế - xã hội của chúng ta” [9].

Cùng chung nhận định đó, cố thủ tướng Phạm Văn Đồng cũng đã từng nhấn mạnh rằng: “Văn hóa là sợi chỉ đỏ xuyên suốt toàn bộ lịch sử của dân tộc, nó làm nên sức sống mãnh liệt, giúp cộng đồng dân tộc Việt Nam vượt qua biết bao sóng gió và thác ghềnh tưởng chừng không thể vượt qua được, để không ngừng phát triển và lớn mạnh”.

Nhận thức được vai trò to lớn của văn hóa, tại Hội nghị lần thứ 8 của ủy ban quốc gia về Thập kỷ phát triển văn hóa của Việt Nam được tổ chức vào tháng 12-1994, đã đưa ra kiến nghị: “Bộ Giáo dục và Đào tạo cần đưa vào chương trình giảng dạy ở các trường học nội dung bảo vệ và phát huy các di sản văn hóa, giáo dục cho thanh niên và học sinh về giá trị của văn hóa dân tộc và di sản văn hóa Việt Nam, nâng cao lòng tự hào dân tộc và ý thức bảo vệ di sản văn hóa”. Ngày 10-1-1995, Bộ Giáo dục

và Đào tạo đã kí công văn số 173/VP về việc tăng cường giáo dục các giá trị văn hóa dân tộc và di sản văn hóa Việt Nam, yêu cầu các cơ quan có liên đới chuẩn bị hệ thống giáo trình, chính thức đưa vào chương trình giáo dục đại học, cao đẳng học phần CSVHVN như một môn học đại cương bắt buộc với nhóm ngành khoa học xã hội, để phục vụ việc học tập của sinh viên.

Để đáp ứng yêu cầu giảng dạy và học tập đối với môn học còn rất mới này, một số nhà khoa học đã được Bộ Giáo dục và Đào tạo phân công biên soạn giáo trình, tài liệu tham khảo về văn hóa Việt Nam. Cho đến hiện nay, đã có rất nhiều đầu sách, ấn phẩm, bài viết, công trình nghiên cứu về các vấn đề của văn hóa Việt Nam của các nhà khoa học trong và ngoài nước. Tất cả tạo nên một kho tài liệu rất đồ sộ để sinh viên ở các trường đại học, cao đẳng có thể tham khảo và sử dụng. CSVHVN là một học phần có rất nhiều đặc thù riêng.

Trước hết có thể nói đây là một học phần nặng về lý thuyết. Mục tiêu chính của học phần là nhằm cung cấp cho sinh viên những tri thức cơ bản, cần thiết cho việc hiểu một nền văn hóa, giúp họ nắm được những đặc trưng cơ bản cùng các qui luật hình thành và phát triển của văn hóa Việt Nam. Nội dung cụ thể là cung cấp các khái niệm về văn hóa, chức năng của văn hóa, đặc trưng của văn hóa, v.v, từ đó đi sâu vào tìm hiểu diễn trình phát triển của văn hóa Việt Nam; nhận diện và phân biệt đặc trưng văn hóa của các vùng, miền trên lãnh thổ Việt Nam; tìm hiểu các thành tố của văn hóa Việt Nam. Với một nội dung phong phú như vậy, rất khó để giáo viên truyền tải được đầy đủ lượng kiến thức cần thiết đến sinh viên mà không gây cho họ tâm lý e ngại, và cũng không dễ để sinh viên tiếp nhận một cách hệ thống những yêu cầu và kiến thức của học phần.

Thứ hai, đây là một học phần đa ngành, có liên quan đến nhiều lĩnh vực khoa học khác như: Ngôn ngữ, Văn học, Mỹ thuật, Nghệ thuật, Lịch sử, Địa lý, Tôn giáo, Pháp luật, v.v. nên đòi hỏi cả người dạy và người học vừa phải có kiến thức sâu và rộng, vừa phải có tư duy rõ ràng để có thể xem xét và nhìn nhận các vấn đề một cách vừa bao quát vừa cụ thể. Không chỉ có vậy, lượng kiến thức rộng của học phần còn đến từ việc tích hợp đa chiều cả kiến thức thực tế và kiến thức thu thập được trong sách vở. Chính vì vậy, việc tích lũy kiến thức, chọn lọc và phân loại, giữ lại những gì cần thiết cũng là một yêu cầu không hề đơn giản đối với cả người dạy và người học.

Như đã trình bày ở trên, lượng giáo trình và tài liệu tham khảo của học phần là rất lớn. Đây chính là lợi thế cho cả người dạy và người học. Người học có thể phát huy tối đa tính chủ động của mình trong việc tìm tòi và cập nhật tài liệu, chuẩn bị bài trước khi đến lớp. Mặt khác, với nhiều tài liệu được viết theo nhiều quan điểm khác nhau cũng giúp cho người học có thể so sánh, đối chiếu các nguồn tài liệu, các quan điểm của các nhà văn hóa, các nhà nghiên cứu để làm cho kiến thức thu thập được sâu hơn, đa dạng và đa chiều hơn.

Một đặc thù nữa của học phần CSVHVN, đó là với tư cách là một bộ môn của Văn hóa học, môn học này mang đầy đủ những đặc trưng của “Văn hóa”. Văn hóa không phải là một thứ bất biến, trái lại nó luôn luôn vận động, luôn luôn thay đổi cùng những biến động của xã hội. Nền văn hóa Việt Nam mặc dù đã được định hình qua thời gian và qua truyền thống văn hóa, nhưng các bậc thang giá trị của văn hóa Việt Nam không phải khi nào cũng được nhìn nhận nguyên vẹn như vậy. Một giá trị văn hóa được khẳng định dưới thời kỳ lịch sử này, rất có thể thời kỳ sau người ta lại phủ định nó; có những giá trị văn hóa nó phù hợp ở giai đoạn này nhưng lại không phù hợp ở giai đoạn sau, v.v. Vì thế, trong hàng ngàn tài liệu tham khảo, đối diện với nhiều hệ thống quan điểm, và với một gia tài văn hóa đồ sộ của dân tộc, nhiệm vụ của người dạy là phải biết chọn lọc ra những giá trị văn hóa đặc sắc nhất, những di sản văn hóa đã được công nhận, những vấn đề ít bị bàn cãi nhất, để có thể cung cấp cho sinh viên một hệ thống kiến thức cơ sở và cơ bản nhất về nền văn hóa Việt Nam đúng như tên gọi của học phần - CSVHVN.

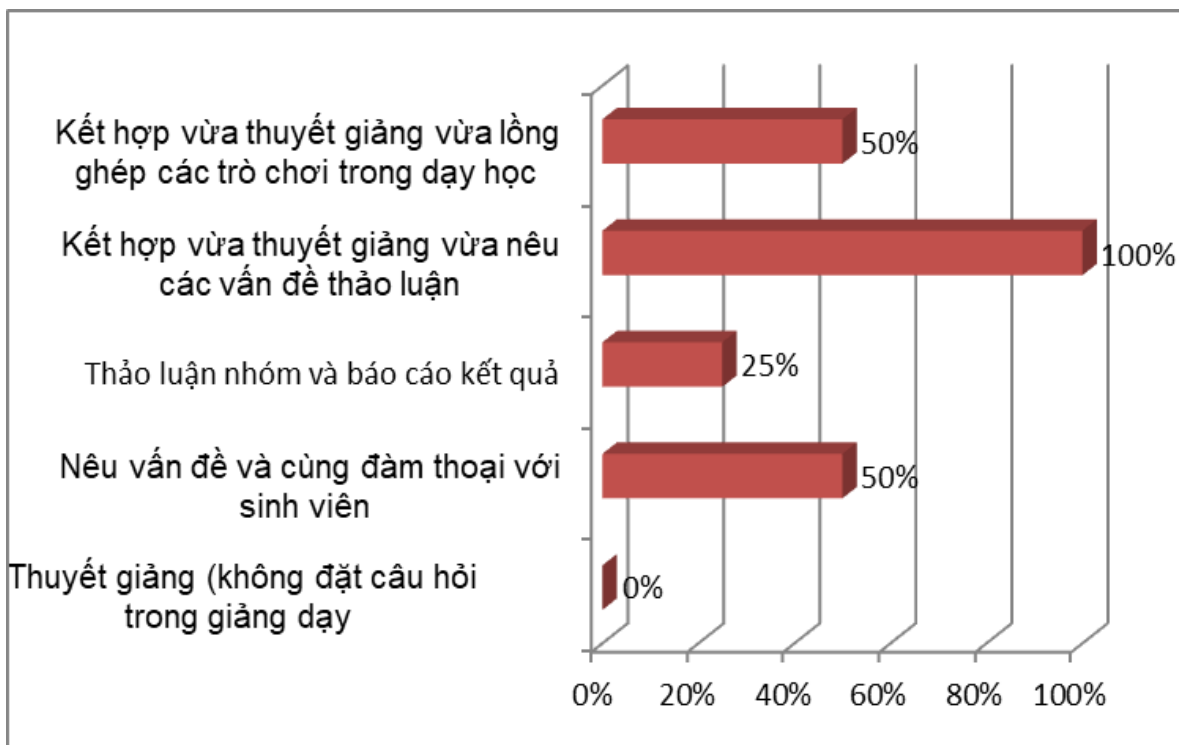
Trong chương trình đào tạo của Trường Đại học Ngoại ngữ, Đại học Huế, học phần CSVHVN (mã học

phần KNV1022) bao gồm 2 tín chỉ, tương đương 30 tiết học, là một môn học bắt buộc thuộc khối kiến thức đại cương dành cho sinh viên năm 2 thuộc các chuyên ngành khác nhau. Hiện tại, học phần được giao cho Bộ môn Văn hóa – Du lịch, khoa Việt Nam học quản lý và phụ trách giảng dạy. Mục tiêu, nội dung đào tạo, hình thức đánh giá của học phần được Tổ bộ môn xây dựng rất rõ ràng và cụ thể.

3.2. Thực trạng xây dựng và lồng ghép trò chơi trong quá trình dạy - học học phần CSVHVH

Học phần CSVHVN là học phần bắt buộc dành cho sinh viên năm thứ 2 đang theo học tại tất cả các khoa, ngành của Trường ĐHNH, ĐHH. Học phần được giao cho tổ bộ môn Văn hóa - du lịch khoa Việt Nam học quản lý và phụ trách giảng dạy. Hiện nay, tổ bộ môn phân công 5 giảng viên phụ trách. Phần lớn các giảng viên là những người có thâm niên. Theo kết quả điều tra, trong tổng số giảng viên phụ trách có 50% có thâm niên giảng dạy trên 10 năm, 50% còn lại có thâm niên từ 5 năm đến 10 năm. Kết quả cho thấy, với thâm niên công tác thì hầu hết các giảng viên đứng lớp đều tích lũy được nhiều kinh nghiệm trong quá trình giảng dạy, sử dụng và lồng ghép nhiều phương pháp dạy học tích cực.

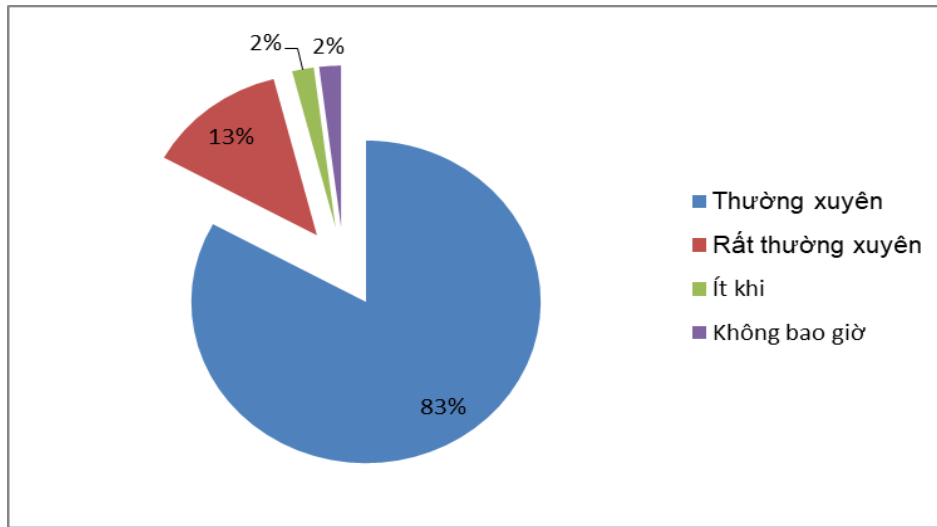
CSVHVN vốn là học phần nặng về lí thuyết, nên lượng kiến thức cần truyền tải là khá nhiều, các giảng viên phụ trách đã sử dụng nhiều phương pháp dạy học khác nhau nhằm đạt được hiệu quả cao nhất của môn học. Trong các phương pháp được nêu ra trong bảng khảo sát, phần lớn giảng viên hiện nay đang sử dụng các phương pháp như:



Hình 1. Phương pháp và hình thức dạy học học phần CSVHVN

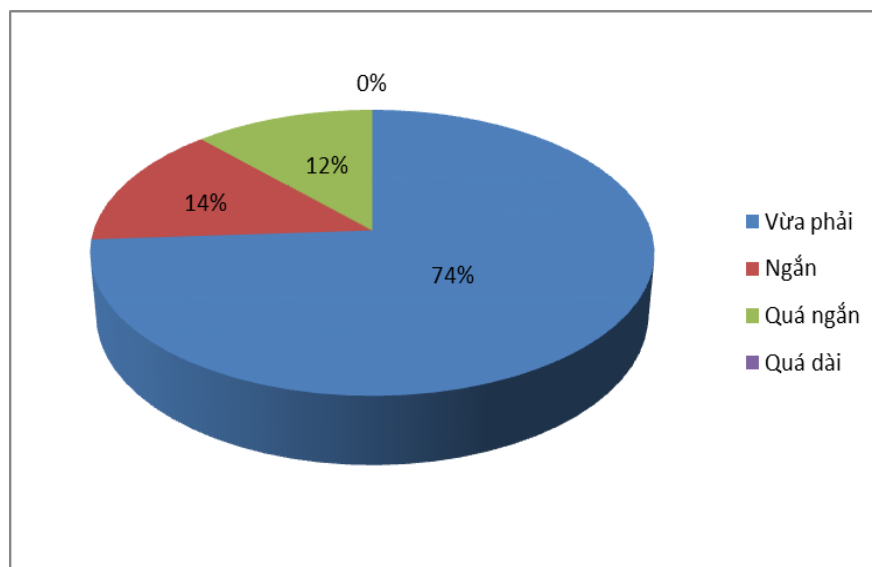
Qua đó cho thấy, phương pháp dạy học truyền thống như thuyết giảng, thầy giảng trò ghi hầu như đã được các giảng viên thay thế bằng những phương pháp dạy học hiện đại như: nêu vấn đề và đàm thoại với sinh viên, kết hợp vừa thuyết giảng vừa nêu các vấn đề thảo luận, kết hợp vừa thuyết giảng vừa lồng ghép trò chơi, v.v. Phần lớn giảng viên phụ trách học phần thường xuyên sử dụng trò chơi trong dạy học (chiếm tỷ lệ 75%), ít khi sử dụng (chiếm 25%). Đa số các giảng viên phụ trách học phần đều nhận thấy việc sử dụng và lồng ghép trò chơi vào quá trình là cần thiết (chiếm 75%) bởi đây là một phương pháp đem lại hứng thú trong quá trình tiếp nhận bài giảng của sinh viên.

Dựa trên thực tế nghiên cứu tại các lớp học phần CSVHVN, theo kết quả khảo sát sinh viên về mức độ sử dụng các trò chơi dạy học của giảng viên thì phần lớn sinh viên đánh giá giảng viên thường xuyên sử dụng trò chơi trong quá trình dạy học (chiếm tỉ lệ 83%), rất thường xuyên chiếm tỉ lệ 13%, 2% đánh giá là ít khi và 2% đánh giá là không bao giờ.



Hình 2. Nhận thức của sinh viên về tần suất sử dụng trò chơi vào tiết học CSVHVN

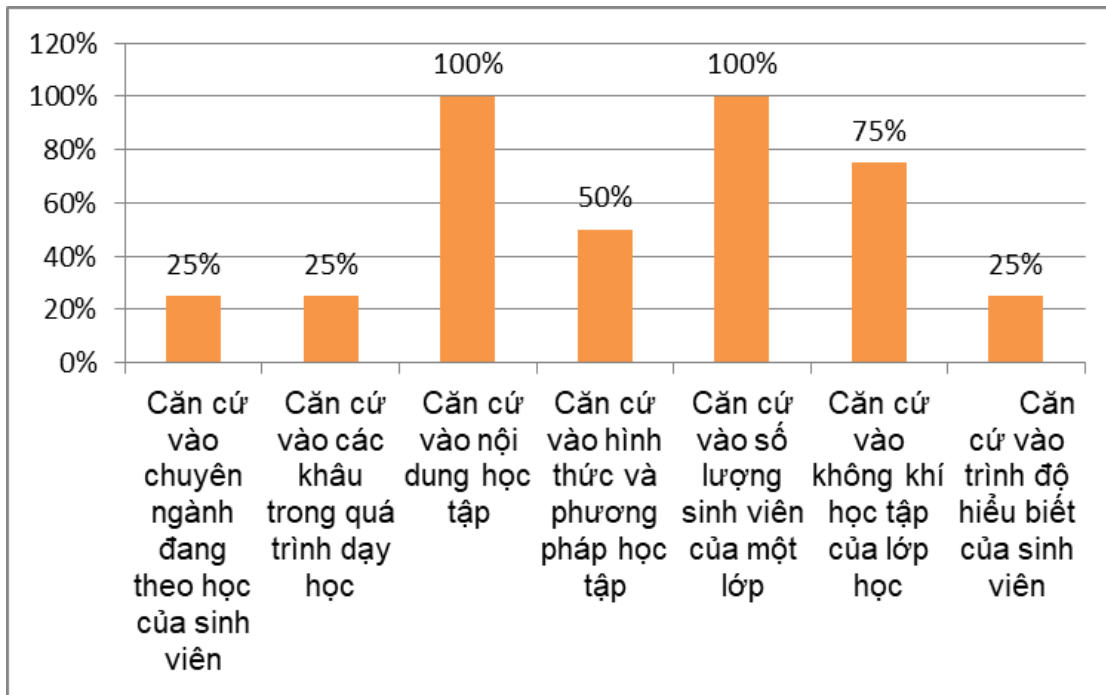
Bên cạnh đó, thời lượng mà giảng viên sử dụng cho việc lồng ghép trò chơi vào các tiết học được sinh viên đánh giá là vừa phải (74%), cũng có nhiều sinh viên đánh giá là ngắn (14%) và quá ngắn (12%), không có ý kiến nào đánh giá lượng thời gian mà giáo viên tổ chức các trò chơi là quá dài.



Hình 3. Lượng thời gian giảng viên lồng ghép trò chơi vào các tiết học CSVHVN

Điều đó cho thấy, phần lớn sinh viên đều thích và tích cực tham gia vào các hoạt động trò chơi mà giảng viên tiến hành thực hiện trong quá trình giảng dạy. Sinh viên cũng cho rằng, việc giảng viên sử dụng và lồng ghép trò chơi vào quá trình giảng dạy không ảnh hưởng (52%) và ít ảnh hưởng (48%) đến thời gian cả buổi học.

Nhận thấy hiệu quả tích cực mà phương pháp dạy học này đem lại nên nhiều giảng viên đã sử dụng trò chơi dạy học vào các tiết giảng của mình. Theo kết quả khảo sát thu được, giảng viên thường căn cứ vào các vấn đề sau đây để xây dựng và sử dụng trò chơi dạy học.



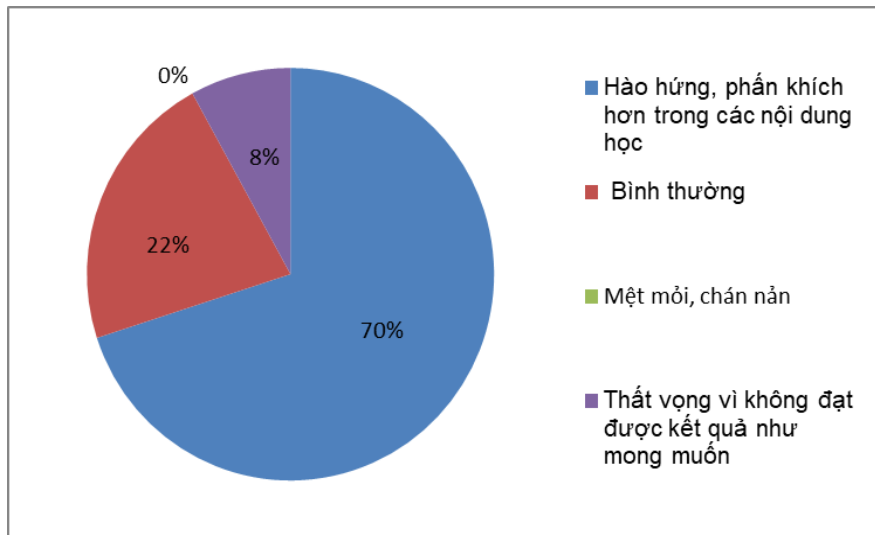
Hình 4. Căn cứ để giảng viên xây dựng và lồng ghép trò chơi vào quá trình dạy học

Kết quả trên cho thấy, 100% giảng viên căn cứ vào nội dung học tập để xây dựng trò chơi. Mục đích sử dụng trò chơi chủ yếu hướng vào việc giúp sinh viên lĩnh hội nội dung mới là hoàn toàn hợp lý. 100% giảng viên căn cứ vào số lượng sinh viên để xây dựng và sử dụng các trò chơi một cách hợp lý, phù hợp với số lượng sinh viên ở mỗi lớp. 75% giảng viên căn cứ vào không khí học tập, 50% căn cứ vào hình thức và phương pháp học tập. Điều đó cho thấy, giảng viên phải lựa chọn và xây dựng trò chơi một cách linh hoạt, phụ thuộc vào không khí của mỗi buổi học để tổ chức, giúp sinh viên có thể giải toả bớt căng thẳng, mệt mỏi trong những tiết học có nội dung phức tạp, đồng thời tạo điều kiện thuận lợi cho việc phát huy tính tích cực của sinh viên. Ngoài ra, các giảng viên còn căn cứ vào các tiêu chí để xây dựng và lồng ghép trò chơi như chuyên ngành đang theo học của sinh viên, các khâu trong quá trình dạy học, trình độ hiểu biết của sinh viên, v.v.

Qua thực tế giảng dạy của mình, các giảng viên phụ trách học phần CSVHVN đã nắm bắt được tâm lý và nhu cầu của người học để có những điều chỉnh hợp lý nhằm cải thiện và nâng cao hiệu quả của mỗi tiết dạy - học của mình. Kết quả điều tra trên có thể chưa hoàn toàn chính xác nhưng đã phản ánh phần nào về thực trạng của việc lồng ghép trò chơi vào quá trình dạy - học học phần CSVHVN. Hầu hết sinh viên đều cảm thấy thích thú, hào hứng và đánh giá cao về hiệu quả tích cực của phương pháp dạy học này.

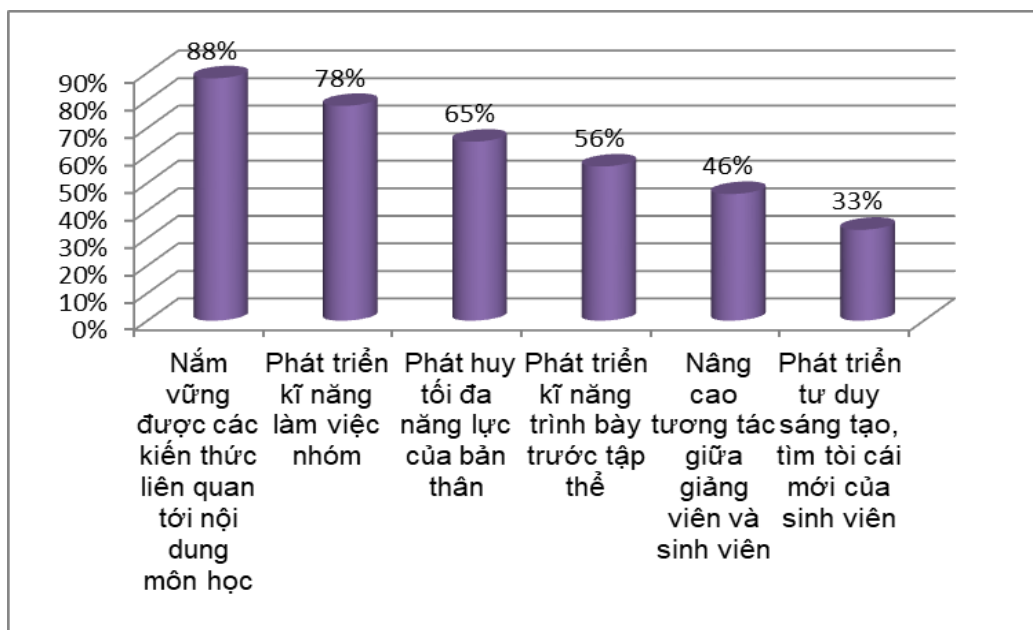
3.3. Đánh giá về hiệu quả của việc lồng ghép trò chơi trong quá trình dạy - học

Trong các tiết học CSVHVN, khi giảng viên tổ chức trò chơi dạy học, phần lớn sinh viên đều nhận thấy không khí lớp học cực kì náo nhiệt. Điều đó cho thấy trò chơi rất có tác dụng trong việc hình thành bầu không khí vui vẻ, hứng khởi trong học tập của sinh viên. Trong quá trình tham gia vào các trò chơi, sinh viên được hoà nhập vào bầu không khí sôi động. Với mức độ tham gia nhiệt tình, sinh viên có thể đạt được những kết quả học tập tốt hơn trong một môi trường thoải mái, bình đẳng, thân thiện. Kết quả điều tra cho thấy, sau khi tham gia thực hiện các trò chơi, phần lớn sinh viên cảm thấy hào hứng, phấn khích hơn trong việc tiếp thu kiến thức. Tuy nhiên, cũng có số ít sinh viên cảm thấy thất vọng vì không đạt được mục tiêu và kết quả như mình mong muốn.



Hình 5. Thái độ của sinh viên sau khi tham gia trò chơi

Cũng qua kết quả khảo sát, sau khi thực hiện các trò chơi mà giảng viên đưa ra, những kết quả mà sinh viên thu được là: Giúp sinh viên nắm vững được các kiến thức liên quan tới nội dung môn học (chiếm 88%), phát triển kỹ năng làm việc nhóm (chiếm 78%), sinh viên phát huy được tối đa năng lực của bản thân (chiếm 65%), phát triển kỹ năng trình bày vấn đề trước tập thể (chiếm 56%), nâng cao tương tác giữa giảng viên và sinh viên (chiếm 46%), phát triển tư duy sáng tạo, tìm tòi cái mới của sinh viên (chiếm 33%).



Hình 6. Kết quả sinh viên đạt được sau khi tham gia thực hiện các trò chơi dạy học

Như vậy, có thể thấy, sau khi tham gia thực hiện các trò chơi mà giảng viên đưa ra trong quá trình dạy học học phần CSVHVN, sinh viên đã đạt được nhiều hiệu quả tích cực trong hoạt động học tập của mình. Bên cạnh việc lĩnh hội và tiếp thu bài giảng một cách nhẹ nhàng, hiệu quả còn giúp sinh viên cải thiện và nâng cao các kỹ năng của mình. Trò chơi học tập giúp sinh viên phát triển các kỹ năng làm việc nhóm, kỹ năng trình bày vấn đề trước tập thể, kỹ năng phán đoán. Việc tuân thủ luật chơi, các quy định cũng giúp sinh viên rèn luyện tính kỷ luật. Đặc biệt, kết quả thu được sau mỗi cuộc chơi cũng giúp sinh viên học được cách làm chủ thái độ của mình đối với thành công hay thất bại, giúp sinh viên có thêm nỗ lực trong những hoạt động tiếp theo.

3.4. Một số vấn đề đặt ra khi lồng ghép trò chơi vào quá trình dạy - học học phần CSVHVN

Bên cạnh những hiệu quả tích cực đã chỉ ra ở trên, khi lồng ghép trò chơi vào quá trình dạy - học học phần CSVHVN vẫn còn tồn tại một số khó khăn cần phải giải quyết.

Về phía người học: Trong quá trình tham gia vào các trò chơi mà giảng viên tổ chức, một số sinh viên nhận thấy lượng kiến thức được sử dụng trong mỗi trò chơi là khá nhiều, có những nội dung không nằm trong tài liệu, có những phần mà sinh viên chưa đọc, chưa tìm hiểu hết. Điều đó cho thấy, mặc dù lượng giáo trình, tài liệu tham khảo của môn học khá nhiều nhưng sinh viên vẫn không có sự chuẩn bị, không đầu tư vào tài liệu. Vẫn còn hiện tượng sinh viên học đôi phó, cho rằng đây là môn học phụ. Ngoài ra, một khó khăn mà sinh viên hay gặp phải là thời gian suy nghĩ ngắn, nội dung các đáp án cần phải suy luận nhiều, sinh viên chưa có đủ lượng kiến thức cần thiết để đáp ứng yêu cầu của trò chơi.

Về phía người dạy: Trong quá tổ chức dạy học học phần CSVHVN, do đặc thù là môn chung, dạy theo lớp tín chỉ, nên số lượng sinh viên ở mỗi lớp học phần rất đông (từ 70 sinh viên trở lên). Điều này đã tạo nên sức ép rất lớn cho cả người dạy và người học.

Do số lượng sinh viên đông, không gian hoạt động chật hẹp, dẫn đến việc tổ chức các trò chơi học tập cũng như quá trình chơi của sinh viên bị hạn chế, việc bao quát lớp của giảng viên trong quá trình sinh viên chơi cũng rất khó khăn.

Số lượng sinh viên quá đông được ghép từ nhiều lớp khác nhau nên sinh viên dễ bị ảnh hưởng về mặt tâm lý như rụt rè, e ngại khi bắt cặp, tạo nhóm ngẫu nhiên hoặc thiếu tự tin, không mạnh dạn đứng phát biểu, trả lời câu hỏi trước đám đông. Ngoài ra, cơ sở vật chất và trang thiết bị dạy học cũng ảnh hưởng đến việc lồng ghép và sử dụng trò chơi vào quá trình dạy học. Không gian lớp học còn khá chật, tình trạng thiếu ghế vẫn còn xảy ra.

Thời gian phân bổ cho học phần CSVHVN là không nhiều, 2 tín chỉ (tương đương 30 tiết). Trong khi đó nội dung cần truyền tải thì rất nhiều nên đôi khi giảng viên cũng rất ngại tổ chức trò chơi học tập cho sinh viên. Thêm vào đó, việc thiết kế và sử dụng trò chơi học tập cũng mất rất nhiều thời gian. Ngoài giảng dạy, giảng viên còn có nhiều nhiệm vụ và công tác kiêm nhiệm khác cần phải thực hiện nên không phải giảng viên nào cũng đầu tư vào việc thiết kế các loại trò chơi dạy học cho sinh viên.

3.5. Đề xuất một số giải pháp để lồng ghép trò chơi vào quá trình dạy và học đạt hiệu quả

Qua kết quả nghiên cứu và thực tế giảng dạy học phần CSVHVN, giảng viên có thể sử dụng nhiều dạng trò chơi khác nhau. Tuy nhiên, để đạt được hiệu quả cao nhất khi sử dụng phương pháp này, người dạy cần lưu ý một số vấn đề sau:

- Thứ nhất, các trò chơi dạy học được giảng viên lựa chọn và sử dụng phải phù hợp với nội dung giảng dạy, mục tiêu, nội dung và chương trình của môn học. Giảng viên phải linh hoạt, khéo léo sử dụng nhiều loại trò chơi khác nhau để đạt được mục tiêu dạy học của mình. Bên cạnh đó, giảng viên cũng phải nắm vững tác dụng của mỗi loại trò chơi. Tùy theo mục đích của việc sử dụng trò chơi mà giảng viên lựa chọn các loại trò chơi phù hợp.
- Thứ hai, giảng viên cần rèn luyện kỹ năng tổ chức, quản lý trò chơi. Có thể nói, trò chơi có sôi nổi hay không, có hấp dẫn hay không, có phát huy được tính chủ động, tích cực của sinh viên trong quá trình học tập hay không không chỉ phụ thuộc vào nội dung của trò chơi mà còn phụ thuộc vào cả người điều khiển trò chơi. Vì vậy, trong quá trình tổ chức, sử dụng trò chơi học tập cho sinh viên, giảng viên phải biết kết hợp giữa giọng nói, điệu bộ, cử chỉ một cách linh hoạt để có thể tạo cho người chơi cảm giác phấn khởi, vui vẻ, tham gia chơi một cách nhiệt tình.
- Thứ ba, giảng viên cũng cần có những chính sách nhằm động viên, khích lệ tinh thần cho người học khi tham gia vào các trò chơi học tập. Với những phần thưởng thiết thực như sao điểm tốt, tích lũy điểm cộng, cổ vũ về tinh thần, v.v. cũng sẽ tạo nên được sự hưng phấn cho người tham gia.

- Thứ tư, giảng viên cần tạo điều kiện cho sinh viên tham gia vào trò chơi một cách tự tin, mạnh dạn, làm cho sinh viên cảm nhận được sự gần gũi, được cởi mở và quan trọng hơn là làm cho sinh viên chú ý vào nội dung bài học một cách tự nhiên nhất, không gượng ép, bắt buộc.
- Thứ năm, giảng viên cần nắm rõ luật chơi để phổ biến cho người chơi; cần có đánh giá, phân tích ý nghĩa của trò chơi sau khi kết thúc nhằm tổng kết mục đích của trò chơi, rút ra được những nội dung trọng tâm của bài học.

Trò chơi học tập là một phương pháp được áp dụng rất phổ biến trong quá trình dạy - học. Việc sử dụng và lồng ghép trò chơi trong quá trình dạy - học nói chung và quá trình dạy - học học phần CSVHVN nói riêng không những tạo không khí lớp học sôi động, vui vẻ mà còn giúp sinh viên tiếp nhận kiến thức tốt hơn, tự tin, chủ động hơn trong học tập.

4. KẾT LUẬN

Việc lồng ghép trò chơi vào quá trình dạy - học nói chung và quá trình dạy - học học phần CSVHVN nói riêng là một trong những phương pháp chuyển đổi xu hướng giáo dục từ việc lấy “người dạy làm trung tâm” sang lấy “người học làm trung tâm”. Đây là một yêu cầu tất yếu của nền giáo dục Việt Nam hiện đại, đặc biệt là trong môi trường giáo dục đại học. Bởi vì, với kho tàng kiến thức đa dạng của nhân loại, cùng với sự phát triển nhanh chóng của công nghệ giáo dục, áp lực xã hội về đòi hỏi dự bình đẳng, công bằng trong giáo dục, v.v. Tất cả khiến cho các phương pháp dạy học xưa cũ không còn thích hợp với thời đại công nghiệp hóa, hiện đại hóa. Người ta đòi hỏi những phương thức mới, những phương pháp dạy học mới nhằm phát huy tối đa các tiềm năng và tính tích cực, chủ động của người học.

Việc lồng ghép trò chơi vào quá trình dạy - học được xem là một phương pháp dạy học hiệu quả, nhằm thu hút, động viên tất cả người học tham gia hợp tác; tăng sự tương tác giữa người dạy và người học; nâng cao tính chủ động và tự giác; tạo cơ hội cho người học thực hành vận dụng những kiến thức đã học và vốn kiến thức sẵn có của bản thân. Bên cạnh đó, việc sử dụng trò chơi vào quá trình dạy - học còn có tác dụng thúc đẩy sự phát triển trí tuệ của người học, kích thích tư duy, tính sáng tạo, chủ động và nâng cao chất lượng của việc học tập nói chung và việc học học phần CSVHVN nói riêng. Tuy nhiên, do nhiều nguyên nhân khác nhau, thực tế khi áp dụng các phương pháp dạy học mới, đặc biệt là việc lồng ghép trò chơi vào quá trình dạy - học nói chung và quá trình dạy - học học phần Cơ sở văn hóa Việt Nam còn gặp nhiều khó khăn. Mức độ quan tâm của người học chưa đồng đều. Ngoài ra, việc ứng dụng và triển khai những trò chơi như thế nào để phù hợp với nội dung và mục tiêu của mỗi bài học, của mỗi tiết học cũng còn nhiều hạn chế. Trong phạm vi nghiên cứu của bài viết, tác giả đã căn cứ vào kết quả khảo sát để phân tích những mặt tích cực và hạn chế của việc lồng ghép trò chơi vào quá trình dạy học và đề xuất một số giải pháp nhằm nâng cao hiệu quả và chất lượng dạy và học học phần Cơ sở văn hóa Việt Nam nói riêng và việc dạy và học nói chung.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- [1] Nguyễn Kim Chuyên, Xây dựng và sử dụng trò chơi dạy học nhằm tích cực hóa hoạt động học tập của sinh viên sư phạm trong dạy học môn Giáo dục học ở Trường Đại học Đồng Tháp. Đề tài khoa học công nghệ cấp cơ sở, 2012.
- [2] Đoàn Thị Thanh Bình, *Vận dụng trò chơi trong giảng dạy kỹ năng Nghe – Nói cho sinh viên năm I khoa Tiếng Trung, Trường Đại học Ngoại ngữ, Đại học Huế*. Đề tài khoa học công nghệ cấp cơ sở, 2019.
- [3] Vũ Minh Hồng, *Trò chơi học tập*, Hà Nội: Nxb Giáo dục, 1980.
- [4] Đặng Tiến Huy (sưu tầm và biên soạn), “Trò chơi vui – khoẻ, thông minh”. Hà Nội: Nxb Văn hóa Thông tin, 2001.

- [5] Nguyễn Ngọc Lâm, *Sinh hoạt trò chơi khi dạy và học*. Thành phố Hồ Chí Minh: Nxb Trường Đại học Mở, 2001.
- [6] Đặng Vũ Hoạt, Hà Thị Đức, *Lý luận dạy học đại học*. Hà Nội: Nxb Đại học Sư phạm, 2003.
- [7] GS.TS. Dương Thiệu Tông, *Suy nghĩ về giáo dục truyền thống và hiện đại*. Hà Nội: Nxb Trẻ, 2003.
- [8] Đặng Thành Hưng, *Dạy học hiện đại – Lý luận, biện pháp, kỹ thuật*. Hà Nội: Nxb Đại học Quốc gia, 2002.
- [9] Trần Quốc Vượng, *Cơ sở văn hóa Việt Nam*.