

SỬ DỤNG PHƯƠNG PHÁP TRÒ CHƠI VÀO DẠY HỌC MÔN GIÁO DỤC KINH TẾ VÀ PHÁP LUẬT ĐỂ PHÁT HUY NĂNG LỰC GIAO TIẾP VÀ HỢP TÁC CHO HỌC SINH LỚP 10 TRƯỜNG TRUNG HỌC PHỔ THÔNG THÁI NGUYÊN, TỈNH THÁI NGUYÊN

Hoàng Thu Thủy, Lý Trung Thành
Khoa Giáo dục Chính trị, trường ĐHSP-ĐHTN
Email: thuyht@tnue.edu.vn, thanhht@tnue.edu.vn

Tóm tắt: Đổi mới phương pháp dạy học để phát triển phẩm chất, năng lực cho học sinh đáp ứng mục tiêu mà Chương trình giáo dục phổ thông 2018 đang là yêu cầu đặt ra cho tất cả các nhà trường. Đối với trường trung học phổ thông (THPT) Thái Nguyên, tỉnh Thái Nguyên, đổi mới phương pháp dạy học được thực hiện đối với tất cả các môn học, trong đó có môn Giáo dục kinh tế và pháp luật (GDKT&PL). Trong bài viết này, chúng tôi sử dụng phương pháp khảo sát, phân tích và tổng hợp để đưa ra quy trình sử dụng phương pháp trò chơi vào dạy học môn GDKT&PL ở trường THPT Thái Nguyên nhằm phát triển năng lực giao tiếp và hợp tác cho học sinh lớp 10 của nhà trường. Qua đó, góp phần nâng cao chất lượng dạy và học của môn học này.

Từ khóa: Phương pháp, phương pháp dạy học, phương pháp trò chơi, học sinh, giáo dục kinh tế, giáo dục pháp luật.

USING GAME-BASED METHODS IN TEACHING ECONOMIC AND LEGAL EDUCATION TO DEVELOP COMMUNICATION AND COLLABORATION SKILLS AMONG 10TH-GRADE STUDENTS AT THAI NGUYEN HIGH SCHOOL, THAI NGUYEN PROVINCE

Hoang Thu Thuy, Ly Trung Thanh
Faculty of Political Education, Thai Nguyen University of Education
Email: thuyht@tnue.edu.vn, thanhht@tnue.edu.vn

Abstract: Innovating teaching methods to develop students' qualities and competencies is a key requirement of the 2018 General Education Curriculum. At Thai Nguyen High School in Thai Nguyen Province, this innovation is being implemented across all subjects, including Economic and Legal Education (ELE). In this article, the authors employ survey, analysis, and synthesis methods to propose a procedure for applying game-based methods to teaching ELE. The goal is to develop communication and collaboration skills among 10th-grade students, thereby contributing to improved teaching and learning quality in the subject.

Keywords: Method, teaching method, game-based method, students, economic education, legal education.

Nhận bài: 15/04/2025

Phản biện: 12/05/2025

Duyệt đăng: 17/05/2025

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

Trong bối cảnh đổi mới phương pháp dạy học hiện nay, việc áp dụng các phương pháp giảng dạy sáng tạo, hấp dẫn và hiệu quả đang trở thành xu hướng trong các trường học. Môn GDKT&PL với nội dung phong phú và tính ứng dụng cao, đòi hỏi học sinh không chỉ nắm vững kiến thức lý thuyết mà còn phải phát triển các kỹ năng mềm như giao tiếp và hợp tác. Phương pháp trò chơi, với tính chất tương tác cao và khả năng kích thích sự sáng tạo, đang được đánh giá là một công cụ hiệu quả trong việc thúc đẩy năng lực giao tiếp và hợp tác của học sinh. Bài viết này sẽ tập trung vào phân tích và đưa ra quy trình của việc sử dụng phương pháp trò chơi trong dạy học môn GDKT&PL tại trường THPT Thái Nguyên, tỉnh Thái Nguyên, nhằm phát triển các kỹ năng thiết yếu cho học sinh lớp 10, góp phần nâng cao chất lượng giáo dục và đáp ứng yêu cầu của giáo dục hiện đại.

II. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

2.1. Một số khái niệm cơ bản và đặc điểm của môn Giáo dục kinh tế và pháp luật lớp 10

2.1.1. Một số khái niệm cơ bản

Phương pháp là cách thức, con đường, phương tiện để đạt tới mục đích nhất định, là hoạt động được sắp xếp theo một trật tự nhất định để giải quyết những nhiệm vụ nhất định trong nhận thức và trong lí luận thực tiễn. Phương pháp là phạm trù gắn liền với hoạt động có ý thức của con người, phản ánh hoạt động nhận thức và hoạt động thực tiễn của con người.

Phương pháp dạy học là tổng hợp các cách thức, biện pháp, con đường mà giáo viên sử dụng phối hợp với sự tương tác của học sinh nhằm đạt được mục tiêu giáo dục. Phương pháp dạy học giữ vai trò chủ đạo giúp giáo viên truyền tải kiến thức và giúp học sinh lĩnh hội những tri thức khoa học, đồng thời hình thành những kỹ năng, kỹ xảo thực hành sáng tạo. Trong dạy học, phương pháp dạy

học sẽ giúp giáo viên chuyển tải được tri thức đến người học, thông qua đó hình thành và rèn luyện cho học sinh những kỹ năng cần thiết.

Trong dạy học, *phương pháp trò chơi* là hình thức tổ chức hoạt động học tập mang tính tương tác, mô phỏng hoặc giải trí học thuật, giúp học sinh chủ động tham gia, phát triển tư duy và kỹ năng xã hội. Có nhiều phân loại khác nhau về trò chơi sử dụng trong dạy học. Tựu chung lại, có thể chia trò chơi trong dạy thành các loại sau: Trò chơi phát triển nhận thức, trò chơi phát triển các giá trị, trò chơi phát triển vận động [3]. Khi sử dụng phương pháp trò chơi, giáo viên có thể phát triển cho học sinh các năng lực giao tiếp và hợp tác, tự chủ và tự học, giải quyết vấn đề và sáng tạo.

Năng lực giao tiếp và hợp tác: Giao tiếp là khả năng diễn đạt, lắng nghe, phản hồi phù hợp trong các tình huống học tập và xã hội. Theo Từ điển Tiếng Việt: “giao tiếp được hiểu là trao đổi, tiếp xúc với nhau” [5, tr.393]. Còn hợp tác là khả năng làm việc nhóm, phân công nhiệm vụ, hỗ trợ và cùng hoàn thành mục tiêu học tập. Theo Từ điển Tâm lý học (năm 2009): Hợp tác được hiểu là hai hay nhiều bộ phận trong một nhóm cùng làm việc theo cùng một cách thức để tạo ra một kết quả chung [6].

Năng lực giao tiếp được hiểu là tổng hợp các phẩm chất và kỹ năng cho phép cá nhân thiết lập, duy trì và phát triển các mối quan hệ xã hội thông qua việc trao đổi thông tin một cách hiệu quả. Năng lực này bao gồm khả năng sử dụng ngôn ngữ nói, viết và các phương tiện phi ngôn ngữ để truyền đạt ý tưởng, cảm xúc, cũng như khả năng lắng nghe, phản hồi và điều chỉnh hành vi giao tiếp phù hợp với ngữ cảnh và đối tượng.

Năng lực hợp tác là khả năng làm việc cùng người khác nhằm đạt được mục tiêu chung, bao gồm các yếu tố như kỹ năng tương tác xã hội, tinh thần trách nhiệm, sự chia sẻ và hỗ trợ lẫn nhau trong quá trình thực hiện nhiệm vụ. Năng lực này đòi hỏi cá nhân phải biết lắng nghe, tôn trọng sự khác biệt, tham gia tích cực vào các hoạt động nhóm và biết giải quyết xung đột một cách hiệu quả.

2.1.2. Đặc điểm của môn Giáo dục kinh tế và pháp luật lớp 10

Môn GDKT&PL lớp 10 trang bị cho học sinh các kiến thức về kinh tế và pháp luật xoay quanh các nội dung về “Hoạt động của nền kinh tế”, “Hoạt động kinh tế của Nhà nước”, “Hoạt động sản xuất kinh doanh”, “Hoạt động tiêu dùng”, “Quyền và nghĩa vụ của công dân”, “Hệ thống chính trị và pháp luật”. Tương ứng với các nội dung này là các chủ đề cụ thể được nêu ra cho chương trình

GDKT&PL lớp 10 như: Chủ đề “Nền kinh tế và các chủ thể của nền kinh tế”, “Thị trường và cơ chế thị trường” thuộc nội dung “Hoạt động của nền kinh tế”. Mỗi chủ đề lại có các yêu cầu cần đạt được mà giáo viên khi xây dựng kế hoạch bài dạy cũng như quá trình tổ chức dạy học phải đáp ứng các yêu cầu này.

Môn GDKT&PL 10 giáo dục các em tình cảm, niềm tin vào đường lối phát triển đất nước; hiểu được các quy định của pháp luật về quyền, nghĩa vụ cơ bản của công dân; tích cực tự giác học tập và tham gia lao động sản xuất phù hợp với khả năng của bản thân, tôn trọng quyền, nghĩa vụ của tổ chức và cá nhân theo quy định của pháp luật. Từ những tri thức đã khám phá các em phân tích, đánh giá được thái độ, hành vi của bản thân người khác, tự điều chỉnh và nhắc nhở, giúp đỡ người khác điều chỉnh thái độ, hành vi theo các chuẩn mực đạo đức kinh tế, pháp luật; có khả năng tham gia các hoạt động phù hợp với lứa tuổi để thực hiện quyền, nghĩa vụ công dân trong các lĩnh vực của đời sống xã hội và trong các hoạt động kinh tế; có kỹ năng sống, bản lĩnh để tiếp tục học tập và thực hiện các quyền, nghĩa vụ, trách nhiệm công dân trong sự nghiệp xây dựng, bảo vệ tổ quốc và hợp tác quốc tế. [2, tr.3]

2.2. Thực trạng phát triển năng lực giao tiếp và hợp tác cho học sinh trong dạy học môn Giáo dục kinh tế và pháp luật lớp 10 tại trường THPT Thái Nguyên, tỉnh Thái Nguyên

Trường THPT Thái Nguyên tỉnh Thái Nguyên được thành lập vào ngày 22 tháng 05 năm 1996 theo quyết định số 2049/GD-ĐT của Bộ Giáo dục và Đào tạo. Đây là đơn vị trực thuộc của trường Đại học Sư phạm - Đại học Thái Nguyên được hoạt động theo mô hình trường công lập. Với mô hình trường phổ thông thực hành của trường đại học Sư phạm, trường THPT Thái Nguyên tỉnh Thái Nguyên được đánh giá là đã và đang thực hiện tốt các nhiệm vụ được giao: triển khai các hoạt động nghiên cứu, thực nghiệm khoa học giáo dục; đề xuất các giải pháp góp phần nâng cao chất lượng dạy và học nhằm cải tiến nội dung, phương pháp dạy học của các bộ môn của trường Đại học Sư phạm; triển khai, ứng dụng các phương pháp học, kiểm tra đánh giá và quản lý giáo dục tiên tiến vào hoạt động thực tiễn....

Trong chương trình Giáo dục phổ thông 2018, môn GDKT&PL được thiết kế nhằm trang bị cho học sinh những kiến thức cơ bản về kinh tế và pháp luật, đồng thời phát triển các năng lực cốt lõi như giao tiếp và hợp tác, giải quyết vấn đề và sáng

tao. Việc phát triển năng lực giao tiếp và hợp tác không chỉ giúp học sinh hiểu biết sâu sắc hơn về nội dung môn học mà còn chuẩn bị cho các em kỹ năng cần thiết để tham gia tích cực vào đời sống xã hội và nghề nghiệp tương lai.

Qua khảo sát tại trường THPT Thái Nguyên, giáo viên đã sử dụng nhiều phương pháp dạy học tích cực để phát triển năng lực giao tiếp và hợp tác cho học sinh như dạy học hợp tác, thảo luận nhóm, trò chơi, đóng vai.... Cụ thể: Có 105/118 học sinh được hỏi 89,0% khẳng định giáo viên sử dụng phương pháp hợp tác để phát triển năng lực giao tiếp và hợp tác cho học sinh. 100% ý kiến được hỏi cho rằng giáo viên sử dụng phương pháp thảo luận nhóm để phát triển năng lực giao tiếp và hợp tác cho học sinh. Đối với việc sử dụng phương pháp đóng vai có 72/118 chiếm tỷ lệ 61,0% ý kiến được hỏi; sử dụng phương pháp trò chơi có 87/118 chiếm tỷ lệ 73,7% ý kiến được hỏi cho rằng giáo viên đã phát triển cho học sinh năng lực giao tiếp và hợp tác qua các phương pháp dạy học này. Qua quan sát, tiếp xúc với học sinh lớp 10 trường THPT Thái Nguyên, chúng tôi đánh giá các em khá cởi mở, thân thiện, biết cách giao tiếp và khá tự tin khi trình bày một vấn đề nêu ra.

Khi được hỏi: “Các em thích giáo viên sử dụng phương pháp dạy học nào nhất đối với môn GDKT&PL?” Hầu hết các em đều lựa chọn phương pháp trò chơi và đóng vai. Theo các em các phương pháp dạy học này làm cho các em cảm thấy thoải mái, có nhiều cơ hội được thể hiện khả năng của bản thân dựa trên kiến thức của môn học mang lại. Các em cho rằng học mà chơi, chơi mà học khiến các em thấy thích thú, giờ học nhẹ nhàng, lại nhớ lâu kiến thức. Chúng tôi cũng đã gặp gỡ và trao đổi với giáo viên dạy GDKT&PL của trường THPT Thái Nguyên, thầy cô cũng khẳng định khi sử dụng các phương pháp dạy học tích cực, đặc biệt như sử dụng phương pháp trò chơi kết hợp các công nghệ số làm cho giờ học trở nên sinh động, học sinh tích cực tham gia các năng lực như giao tiếp, hợp tác, giải quyết vấn đề và sáng tạo, tự chủ và tự học đều được phát triển ở các em.

Tuy nhiên, những khó khăn mà giáo viên gặp phải khi sử dụng phương pháp trò chơi vào dạy học môn GDKT&PL lớp 10, một số học sinh còn nhút nhát, chưa mạnh dạn tham gia chơi. Trong quá trình hợp tác để thực hiện các trò chơi, nhiều em chưa có kỹ năng hợp tác, vẫn còn bị cái cá nhân chi phối. Việc lựa chọn các trò chơi cho phù hợp với các chủ đề trong chương trình GDKT&PL lớp 10 cũng làm cho giáo viên đôi khi lúng túng.

Thời lượng tổ chức chơi cũng bị khống chế bởi thời lượng một tiết dạy trên lớp. Khi học sinh chơi nhiều khi quá phấn khích sẽ khó tập trung trở lại bài học dẫn đến việc tiếp thu bài của học sinh cũng bị ảnh hưởng.....

2.3. Quy trình sử dụng phương pháp trò chơi vào dạy học môn GDKT&PL để phát triển năng lực giao tiếp và hợp tác cho học sinh lớp 10 trường THPT Thái Nguyên, tỉnh Thái Nguyên

Quy trình sử dụng phương pháp trò chơi trong dạy học môn GDKT&PL 10 bao gồm các bước sau đây:

Bước 1: Xác định mục tiêu và nội dung phù hợp để tổ chức trò chơi

- Căn cứ vào kế hoạch bài dạy để giáo viên xác định nội dung phù hợp cho việc thiết kế trò chơi và sẽ thiết kế ở hoạt động dạy học nào: mở đầu (khởi động), hình thành kiến thức (khám phá), luyện tập, vận dụng. Bởi không phải bài nào, hoạt động dạy học nào cũng có thể sử dụng phương pháp trò chơi. Đối với chương trình GDKT&PL lớp 10 Bộ sách Kết nối tri thức và cuộc sống, giáo viên có thể lựa chọn phương pháp trò chơi ở các bài sau: Chủ đề 1: Bài 1: Các hoạt động kinh tế cơ bản trong đời sống xã hội. Bài 2: Các chủ thể của nền kinh tế; Chủ đề 2: Bài 4: Cơ chế thị trường; Chủ đề 3: Bài 6: Thuế ; Chủ đề 6: Bài 10: Lập kế hoạch tài chính cá nhân; Chủ đề 7: Bài 12 : Hệ thống pháp luật và văn bản pháp luật Việt nam; Chủ đề 8: Bài 17: Nội dung cơ bản của Hiến Pháp về kinh tế, văn hóa, xã hội, giáo dục, khoa học, công nghệ, môi trường.

- Thầy cô nên chọn các bài học có tình huống thực tiễn cao, dễ tổ chức thành trò chơi mô phỏng hoặc các trò chơi theo gameshow truyền hình sẽ tạo tính hấp dẫn cho học sinh, thầy cô cũng dễ thực hiện. Ví dụ: các trò chơi mô phỏng như: Cạnh tranh trong kinh doanh, phiên tòa giả định, hội nghị bàn tròn; các trò chơi gameshow như: Ai là triệu phú, Đường lên đỉnh Olympia, hãy chọn giá đúng, hộp quà bí mật, Du lịch cùng Đôrêmon, Vua Tiếng Việt.....

Bước 2: Thiết kế trò chơi gắn với kiến thức và kỹ năng cần phát triển

- Đặt tên trò chơi hấp dẫn
- Xác định luật chơi, vai trò học sinh
- Chuẩn bị học liệu, phiếu giao nhiệm vụ
- Định hướng tiêu chí đánh giá năng lực giao tiếp, hợp tác

Ở bước này, giáo viên cần chuẩn bị kỹ lưỡng format trò chơi. Xây dựng nội dung bài học thông

qua trò chơi nhằm củng cố kiến thức mà học sinh đã học, phát triển năng lực giao tiếp và hợp tác, khả năng quyết đoán, mạnh dạn, tự tin dám đương đầu thử thách để hoàn thành các nội dung chơi.

Bước 3: Tổ chức cho học sinh tham gia trò chơi

- Giáo viên hướng dẫn, phân nhóm, giao nhiệm vụ cụ thể, theo dõi quá trình học sinh tương tác và xử lý tình huống.

- Học sinh thông qua trò chơi để thực hiện hoạt động học tập.

Ở hoạt động này, giáo viên cần giao nhiệm vụ học tập cụ thể cho học sinh. Yêu cầu học sinh hợp tác với nhau để cùng nghiên cứu nội dung bài học và thực hiện các hoạt động học tập thông qua trò chơi.

Ví dụ minh họa: Ở “Chủ đề 5, bài 9: Dịch vụ Tín dụng”, giáo viên có thể sử dụng phương pháp trò chơi thực hiện cho hoạt động khởi động/mở đầu. Giáo viên sử dụng phần mềm Wordwall- phần mềm đảo chữ để thực hiện trò chơi: Vua Tiếng Việt. học sinh quét mã và tham gia trò chơi (yêu cầu học sinh phải có điện thoại thông minh).

Bước 4: Thảo luận, phân tích sau trò chơi

Học sinh chia sẻ cảm nhận, rút ra bài học, giáo viên hướng dẫn tổng kết kiến thức, đánh giá quá trình giao tiếp – hợp tác của từng cá nhân, nhóm.

Dựa vào vào kết quả trò chơi để giáo viên đánh giá mức độ tiếp nhận kiến thức của HS. Thông qua đó hình thành kiến thức mới hoặc củng cố bài học. Việc sử dụng hiệu ứng âm thanh và các thao tác của trò chơi Ai là triệu phú giúp mang lại cho học sinh cảm giác như đang ở giữa trường quay VTV3 làm học sinh hứng thú, không còn cảm giác nặng nề, mệt mỏi vì phải học tập. Hay như việc sử dụng các phần mềm như WordWall, Quizz... giúp học sinh biết kết quả trực tiếp của bản thân, so sánh được bản thân với bạn bè xung quanh và áp lực của thời gian trò chơi quy định làm cho các em rất phấn khích, hào hứng, không còn cảm giác bắt buộc hay căng thẳng mang lại cho HS sự thoải mái trong quá trình tiếp thu kiến thức mới.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2018), *CTGDPT- Chương trình Giáo dục phổ thông tổng thể (Ban hành kèm theo Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT ngày 26 tháng 12 năm 2018 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo)*.
2. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2018), *CTGDPT- Chương trình môn GD&CD (Ban hành kèm theo Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT ngày 26 tháng 12 năm 2018 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo)*.
3. Phan Tấn Hùng (2020), *Tổ chức trò chơi học tập theo hướng phát triển năng lực học sinh trong dạy học môn Địa lí lớp 11*, Tạp chí Giáo dục, số đặc biệt, kì 2, tr.124 – 128, Tháng 5/2022.
4. Phạm Thị Hương, Phan Minh Ngọc (2022), *Sử dụng trò chơi nhằm phát huy hứng thú học tập cho học sinh trong học môn sinh học ở trung học phổ thông*, Tạp chí Giáo dục Việt Nam, tập 18, số 11/2022.
5. *Từ điển Tâm lý học (2009)*, Nhà xuất bản Giáo dục.
6. Viện Ngôn ngữ (2003), *Từ điển Tiếng Việt*, Nxb Đà Nẵng
7. <https://clevai.edu.vn/hieu-con-yeu/danh-gia-truong-thpt-thai-nguyen-tinh-thai-nguyen-co-tot-khong/>

Điều kiện để thực hiện phương pháp trò chơi phát triển được giao tiếp và hợp tác cho học sinh trong dạy môn GDKT&PL lớp 10:

Để có thể tạo nên thành công của phương pháp dạy học trò chơi, giáo viên phải biết ứng dụng công nghệ thông tin vào dạy học như các phần mềm dạy học, biết thiết kế bài tập theo format các chương trình trò chơi trên truyền hình (như trò chơi Ai là triệu phú, hãy chọn giá đúng v.v....) bằng các phần mềm Quizz, Wordwall, Shub, Kahoot..., để kích thích học sinh nghiên cứu bài học, ôn luyện được lại các kiến thức đã học của học sinh.

GV cũng cần căn cứ vào đối tượng, điều kiện cơ sở vật chất của nhà trường, điều kiện học tập của học sinh để lựa chọn những trò chơi phù hợp có ứng dụng công nghệ thông tin và cần đến sử dụng mạng Internet hay không.

III. KẾT LUẬN

Việc áp dụng phương pháp trò chơi trong dạy học môn Giáo dục Kinh tế và Pháp luật là một phương thức hiệu quả trong việc phát triển năng lực giao tiếp và hợp tác cho học sinh. Quy trình sử dụng phương pháp này, từ việc thiết kế trò chơi phù hợp với nội dung bài học cho đến việc tổ chức và đánh giá kết quả, đã giúp học sinh không chỉ tiếp thu kiến thức mà còn rèn luyện các kỹ năng mềm cần thiết trong cuộc sống. Tại trường THPT Thái Nguyên, phương pháp trò chơi đã tạo ra môi trường học tập sinh động, khuyến khích học sinh chủ động tham gia, trao đổi và hợp tác với nhau. Qua đó, không chỉ nâng cao hiệu quả học tập mà còn phát triển những phẩm chất quan trọng như sự tự tin, khả năng làm việc nhóm và giải quyết vấn đề. Từ thực tế này, có thể khẳng định rằng việc áp dụng phương pháp trò chơi trong dạy học Giáo dục Kinh tế và Pháp luật là một bước đi đúng đắn trong việc nâng cao chất lượng giáo dục và đáp ứng yêu cầu phát triển toàn diện năng lực của học sinh.