

XÂY DỰNG VÀ TỔ CHỨC TRÒ CHƠI TÍCH HỢP VĂN HÓA ĐỊA PHƯƠNG TRONG DẠY HỌC MÔN TOÁN LỚP 2

Nguyễn Thị Quý Kim, Nguyễn Hoàng Khánh Linh, Nguyễn Thị Kim Huệ
Trường Đại học Hạ Long

Tóm tắt: Bài báo này trình bày nghiên cứu về việc xây dựng và tổ chức trò chơi học tập tích hợp văn hóa địa phương trong dạy học môn Toán cho học sinh lớp 2. Mục tiêu của nghiên cứu là khai thác tiềm năng của văn hóa địa phương để tạo ra những trò chơi học tập thú vị, giúp học sinh phát triển kỹ năng toán học thông qua các hoạt động thực tế gắn liền với cuộc sống và văn hóa địa phương. Nghiên cứu sử dụng phương pháp thiết kế trò chơi kết hợp với các yếu tố văn hóa đặc trưng của địa phương, nhằm giúp học sinh dễ dàng tiếp cận bài học, đồng thời tạo môi trường học tập vui tươi và kích thích sự sáng tạo. Kết quả nghiên cứu cho thấy việc sử dụng trò chơi tích hợp văn hóa địa phương trong dạy học Toán giúp học sinh lớp 2 không chỉ cải thiện kết quả học tập mà còn phát triển tình yêu và sự gắn bó với văn hóa quê hương.

Từ khóa: dạy học toán lớp 2, tích hợp văn hóa địa phương, trò chơi dạy học toán

BUILDING AND ORGANIZING LOCAL CULTURE – INTEGRATED GAMES IN TEACHING MATHEMATICS FOR GRADE 2

Nguyen Thi Quy Kim, Nguyen Hoang Khanh Linh, Nguyen Thi Kim Hue
Ha Long University

Abstract: This article presents a study on the construction and organization of learning games integrating local culture in teaching Mathematics for second graders. The aim of the study is to exploit the potential of local culture to create interesting learning games, helping students develop mathematical skills through practical activities closely related to local life and culture. The study uses a game design method combined with typical local cultural elements to help students easily access lessons, while creating a fun learning environment and stimulating creativity. The results of the study show that the use of games integrating local culture in teaching Mathematics helps second graders not only improve their learning outcomes but also develop their love and attachment to their homeland culture.

Keywords: integrating local culture, math teaching games, teaching math grade 2

Nhận bài: 20/04/2025

Phản biện: 20/05/2025

Duyệt đăng: 25/05/2025

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

Chương trình Giáo dục phổ thông 2018 (GDPT 2018) đặt ra yêu cầu đổi mới toàn diện về nội dung, phương pháp và hình thức tổ chức dạy học theo định hướng phát triển phẩm chất và năng lực học sinh. Trong đó, việc xây dựng các hoạt động học tập tích cực, trải nghiệm và mang tính thực tiễn được coi là yếu tố then chốt để thực hiện mục tiêu giáo dục toàn diện. Môn Toán ở tiểu học không còn dừng lại ở việc truyền thụ tri thức một chiều mà cần tổ chức dạy học theo hướng tạo cơ hội cho học sinh tham gia vào các hoạt động tìm tòi, khám phá và ứng dụng kiến thức vào cuộc sống.

Học sinh lớp 2 nằm ở độ tuổi từ 7 đến 8, là lứa tuổi thích tìm hiểu, giàu trí tưởng tượng và có nhu cầu vận động cao. Đặc điểm tâm lý này đòi hỏi giáo viên phải linh hoạt trong việc thiết kế các hoạt động dạy học để phát huy tối đa sự hứng thú và chủ động của các em. Trong bối cảnh đó, trò chơi học tập trở thành một hình thức tổ chức dạy học hiệu quả, giúp học sinh tiếp thu kiến thức Toán học một cách tự nhiên, nhẹ nhàng mà vẫn sâu sắc.

Bên cạnh việc đổi mới phương pháp, một xu hướng nổi bật khác trong giáo dục hiện nay là tích

hợp văn hóa địa phương vào nội dung dạy học. Đây không chỉ là yêu cầu mang tính định hướng của chương trình GDPT 2018 mà còn là một giải pháp hữu hiệu nhằm phát huy bản sắc văn hóa dân tộc, gắn giáo dục với cộng đồng và thực tiễn địa phương. Tích hợp văn hóa vào dạy học Toán, đặc biệt thông qua các trò chơi, giúp học sinh vừa học tập hiệu quả, vừa nuôi dưỡng niềm tự hào về quê hương, đất nước.

Tuy nhiên, thực tiễn dạy học hiện nay cho thấy việc tích hợp văn hóa địa phương vào trò chơi dạy học Toán ở tiểu học, đặc biệt là lớp 2, vẫn còn nhiều hạn chế. Giáo viên thiếu tài liệu hướng dẫn cụ thể, chưa có nhiều trò chơi mẫu phù hợp với nội dung chương trình và đặc trưng vùng miền. Từ thực tiễn và yêu cầu đó, chúng tôi đã thực hiện nghiên cứu: **“Xây dựng và tổ chức trò chơi tích hợp văn hóa địa phương trong dạy học môn Toán lớp 2”**, nhằm thiết kế các trò chơi học tập sinh động, hấp dẫn, mang đậm bản sắc văn hóa địa phương và phù hợp với chương trình môn Toán lớp 2 hiện hành.

II. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

2.1. Cơ sở lý luận

2.1.1. Trò chơi học tập trong dạy học Toán tiểu học

Trò chơi học tập là một hình thức tổ chức dạy học mang tính tích cực, trong đó nội dung học tập được chuyển hóa thành các tình huống, luật chơi và hoạt động hấp dẫn, phù hợp với đặc điểm tâm lý của học sinh.

Trong môn Toán tiểu học, trò chơi học tập giúp học sinh: Tăng hứng thú và động lực học tập; Rèn luyện tư duy logic, khả năng phản xạ nhanh; Tăng khả năng ghi nhớ và vận dụng kiến thức; Có môi trường học tập nhẹ nhàng, không áp lực.

2.1.2. Vai trò của tích hợp văn hóa địa phương trong giáo dục tiểu học

Văn hóa địa phương là tổng thể những giá trị vật chất và tinh thần đặc trưng của một vùng miền nhất định. Trong giáo dục, tích hợp văn hóa địa phương vào nội dung giảng dạy giúp học sinh: Hiểu và trân trọng những giá trị truyền thống của quê hương; Gắn kết giữa kiến thức học đường với thực tiễn cuộc sống; Phát triển phẩm chất yêu nước, nhân ái, trách nhiệm theo yêu cầu của chương trình GDPT 2018.

2.1.3. Yêu cầu từ chương trình GDPT 2018 và môn Toán lớp 2

Chương trình môn Toán lớp 2 theo chương trình GDPT 2018 tập trung vào các mạch nội dung: số và phép tính; hình học và đo lường; một số yếu tố thống kê và xác suất. Chương trình yêu cầu phát triển năng lực toán học cho học sinh: Năng lực tư duy và lập luận toán học; Năng lực mô hình hóa toán học; Năng lực giải quyết vấn đề toán học; Năng lực giao tiếp toán học; Năng lực sử dụng công cụ và phương tiện toán học.

Mặt khác, chương trình nhấn mạnh việc phát triển phẩm chất thông qua hoạt động trải nghiệm và dạy học gắn với thực tế. Do đó, việc đưa trò chơi có yếu tố văn hóa địa phương vào dạy học Toán lớp 2 là hoàn toàn phù hợp với tinh thần đổi mới này.

2.2. Thiết kế và tổ chức trò chơi tích hợp văn hóa địa phương

2.2.1. Quy trình thiết kế trò chơi

Để đảm bảo tính sư phạm, tính giáo dục và phù hợp với thực tiễn dạy học ở lớp 2, nhóm nghiên cứu đã xây dựng quy trình thiết kế trò chơi tích hợp văn hóa địa phương gồm 5 bước:

1. Xác định yêu cầu cần đạt của bài học, hoạt động dạy học: bao gồm: (1) yêu cầu cần đạt về kiến thức; (2) yêu cầu cần đạt về năng lực; (3) yêu cầu cần đạt về phẩm chất.

2. Chọn nội dung toán học và yếu tố văn hóa

địa phương phù hợp: Dựa trên phân tích yêu cầu cần đạt của bài học, xác định các yếu tố văn hóa đặc trưng của tỉnh Quảng Ninh có thể tích hợp (địa danh, nghề truyền thống, phong tục...); lựa chọn các bài tập, câu hỏi toán học phù hợp để lồng ghép yếu tố văn hóa. Từ đó xác định mục tiêu của trò chơi.

3. Xây dựng kịch bản và luật chơi: giáo viên xây dựng kịch bản trò chơi bao gồm: tên gọi trò chơi, tình huống khởi động (thường có yếu tố văn hóa), các bước chơi, luật chơi, hệ thống câu hỏi hoặc thử thách Toán học, cách tính điểm và xác định người thắng cuộc. Kịch bản cần sinh động, gần gũi, có yếu tố hấp dẫn để khơi gợi hứng thú của học sinh, đồng thời vẫn đảm bảo yêu cầu về kiến thức, kỹ năng và giá trị giáo dục.

4. Thiết kế đồ dùng, học liệu, công cụ hỗ trợ: phiếu học tập, thẻ số, bảng trò chơi, sơ đồ, hình ảnh minh họa mang đậm dấu ấn văn hóa địa phương (tranh vẽ vịnh Hạ Long, trang phục dân tộc Dao, ảnh chợ quê, sản vật truyền thống...). Trong điều kiện có thể, nên sử dụng phần mềm hỗ trợ hoặc công nghệ trình chiếu để tăng tính hấp dẫn. Tuy nhiên, cần lưu ý khả năng tiếp cận công nghệ của giáo viên và cơ sở vật chất của nhà trường để lựa chọn hình thức phù hợp.

5. Thử nghiệm, điều chỉnh và hoàn thiện: giáo viên cần tổ chức thử nghiệm ở quy mô nhỏ (nhóm lớp hoặc lớp học cụ thể), ghi nhận phản ứng của học sinh, đánh giá mức độ phù hợp về nội dung, thời lượng, độ khó, mức độ tích cực tham gia của học sinh. Trên cơ sở đó, tiến hành điều chỉnh, hoàn thiện trò chơi.

2.2.2. Mô tả chi tiết một số trò chơi minh họa

Trò chơi 1: Thăm quan Bảo tàng Quảng Ninh (Sử dụng trong bài Đề - xi - mét, Toán 2, Sách Cánh Diều)

Bước 1. Xác định yêu cầu cần đạt của bài học

- Kiến thức: Biết đề-xi-mét là đơn vị đo độ dài, biết đề-xi-mét viết tắt là dm; ước lượng được độ dài thực tế 1 dm; biết dùng thước đo độ dài với đơn vị đo dm, vận dụng trong giải quyết các tình huống thực tế.

- Năng lực: Năng lực giải quyết vấn đề; năng lực giao tiếp toán học: HS vận dụng vào giải một số bài toán thực tế liên quan đến đề-xi-mét.

- Phẩm chất: chăm chỉ, trung thực, trách nhiệm: tích cực học tập, tham gia thực hiện các nhiệm vụ học tập được giao.

Bước 2. Chọn nội dung toán học và yếu tố văn hóa địa phương phù hợp

- Yếu tố văn hóa: Giới thiệu Bảo tàng Quảng Ninh (có các hiện vật văn hóa sẽ phù hợp với tích hợp kiến thức về đơn vị đo đề - xi - mét và học sinh được trải nghiệm thăm quan Bảo tàng Quảng Ninh để tăng thêm tình yêu quê hương, đất nước)

- Lựa chọn các bài tập rèn kỹ năng tính toán với đơn vị đo đề - xi - mét.

Mục tiêu của trò chơi: Góp phần phát triển năng lực giải quyết vấn đề toán học; năng lực giao tiếp toán học thông qua các bài tập thực tế liên quan đến đề - xi - mét; phát triển phẩm chất yêu nước thông qua các hiểu biết về Bảo tàng Tỉnh Quảng Ninh.

Bước 3. Xây dựng kịch bản và luật chơi

- Giáo viên giới thiệu trò chơi và nhân vật “Bạn Nam” – đại diện cho các em học sinh trong hành trình tham quan Bảo tàng Quảng Ninh.

- Trên bảng/màn hình xuất hiện 5 bức tranh tượng trưng cho 5 khu vực trong bảo tàng.

- Lần lượt từng nhóm được chọn 1 bức tranh tương ứng với địa điểm muốn khám phá.

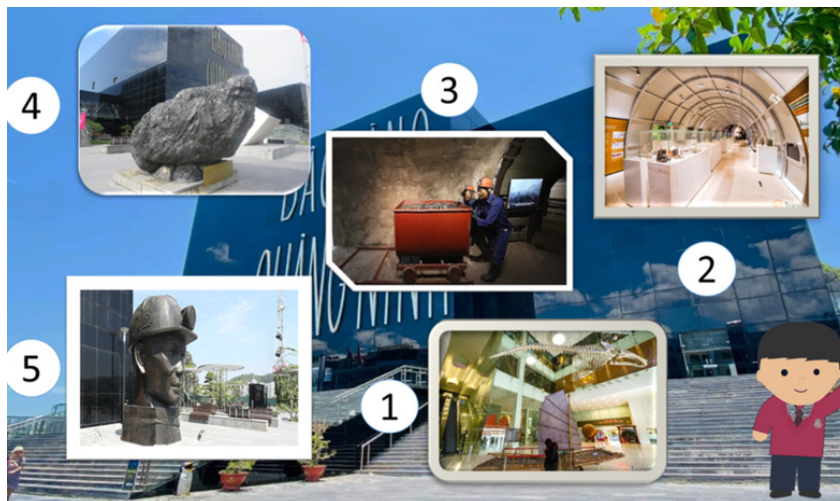
- Khi chọn tranh, nhóm sẽ nhận được 1 câu hỏi Toán học liên quan đến đơn vị đề-xi-mét.

- Nếu trả lời đúng, giáo viên mở tranh và đọc thông tin khám phá thú vị về địa điểm đó trong bảo tàng → Nhóm ghi điểm và tiếp tục phần chơi.

Nếu sai, nhóm khác có quyền trả lời và giành cơ hội khám phá.

- Trò chơi kết thúc khi cả 5 địa điểm được khám phá. Nhóm có nhiều điểm nhất sẽ được tuyên dương là “Đội hướng dẫn viên bảo tàng nhí”.

Bước 4. Thiết kế đồ dùng, học liệu, công cụ hỗ trợ



Hình 1. Một slide trong trò chơi Thăm quan Bảo tàng Quảng Ninh

Chi tiết trò chơi có tại đường link:

<https://drive.google.com/drive/folders/14M-HeErJMzjmnBI0pGo-JKt0TNLJ6PB4P>

Trò chơi 2: Trang phục dân tộc- Sắc màu Quảng Ninh (Sử dụng trong bài Phép trừ (có nhớ) trong phạm vi 100, Toán 2, Sách Cánh Diều)

Bước 1. Xác định yêu cầu cần đạt của bài học

- Kiến thức: thực hiện được phép trừ có nhớ trong phạm vi 100; vận dụng giải quyết vấn đề đơn giản dẫn đến phép trừ.

- Năng lực: Tư duy và lập luận toán học; mô hình hóa toán học; giao tiếp toán học.

- Phẩm chất: Yêu nước, chăm chỉ, trách nhiệm.

Bước 2. Chọn nội dung toán học và yếu tố văn hóa địa phương phù hợp

- Yếu tố văn hóa: Trang phục các dân tộc ở Quảng Ninh.

- Lựa chọn các bài tập rèn luyện kỹ năng thực hiện phép trừ (có nhớ) trong phạm vi 100.

Mục tiêu của trò chơi: Góp phần phát triển

năng lực tư duy và lập luận toán học, mô hình hóa toán học, giao tiếp toán học; phát triển phẩm chất yêu nước thông qua hiểu biết về văn hóa địa phương (trang phục các dân tộc ở Quảng Ninh).

Bước 3. Xây dựng kịch bản và luật chơi

Chia làm 6 nhóm, mỗi nhóm có 1 chiếc chuông (Có tổng cộng 15 câu hỏi)

- Sau khi câu hỏi hiện ra, các nhóm sẽ bấm chuông giành quyền trả lời câu hỏi

- Với mỗi đáp án đúng, nhóm sẽ nhận được 1 hoặc 2 tấm thẻ trang phục dân tộc bất kì, mỗi câu trả lời đúng +5 điểm

- Nếu trả lời sai, các nhóm còn lại sẽ bấm chuông giành quyền trả lời

- Kết thúc 15 câu hỏi, các bạn đã nắm trong tay 20 tấm thẻ trang phục

- Nhiệm vụ cuối cùng của các bạn chính là ghép tấm thẻ trang phục dân tộc của nhóm mình với hình ảnh trang phục dân tộc trên bảng, mỗi lần ghép đúng +5 điểm

Kết thúc trò chơi, nhóm nào có số điểm cao nhất sẽ giành chiến thắng.

Bước 4. Thiết kế đồ dùng, học liệu, công cụ hỗ trợ
<https://www.canva.com/design/>

DAGI02YICSE/2HDNKx4781FN1Xuj7UxV8Q/edit?utm_content=DAGI02YICSE&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton



Hình 2. Một slide trong trò chơi Trang phục dân tộc- Sắc màu Quảng Ninh

Bạn đọc có thể tham khảo một số trò chơi khác tại đường link: Chi tiết trò chơi có tại đường link: https://drive.google.com/drive/folders/14MH_eErJMzjmnBI0pGo-JKt0TNLJ6PB4P

2.3. Thực nghiệm

Để kiểm chứng tính khả thi, hiệu quả sư phạm và tác động giáo dục của bộ trò chơi tích hợp văn hóa Quảng Ninh trong dạy Toán lớp 2, nhằm phát triển năng lực toán học và bồi dưỡng tình cảm văn hóa cho học sinh chúng tôi đã tiến hành dạy thực nghiệm tại Trường TH, THCS & THPT Thực hành Sư phạm với sự tham gia của 68 học sinh lớp 2A1 và 2A2, 2 giáo viên trực tiếp dạy Toán.

Kết quả thu được:

Phản hồi từ giáo viên: 100% đánh giá trò chơi rất hứng thú; 83,3% cho rằng dễ tổ chức và linh hoạt trong lớp học; 66,7% sẵn sàng tiếp tục sử dụng, 33,3% cân nhắc tùy nội dung bài.

Mức độ phù hợp với chương trình GDPT 2018: 83,3% giáo viên đánh giá rất phù hợp; 100% cho rằng bộ trò chơi hỗ trợ phát triển năng lực toán học rõ rệt.

Hiệu quả tích hợp văn hóa địa phương: 100% giáo viên đánh giá mức độ tích hợp là rõ nét; học sinh dễ dàng nhận diện hình ảnh văn hóa Quảng Ninh trong trò chơi.

Phản hồi từ học sinh:

+ 94,1% học sinh “rất thích” tiết học; 95,6% hiểu bài dễ dàng và nhớ lâu.

+ 88,2% biết thêm nhiều điều về quê hương; 82,4% thấy tự hào và yêu hơn nơi mình sống.

+ 77,9% học Toán nhanh và chính xác hơn; 73,5% phát triển kỹ năng hợp tác.

III. KẾT LUẬN

Nghiên cứu “*Xây dựng và tổ chức trò chơi tích hợp văn hóa địa phương trong dạy học môn Toán lớp 2*” đã tập trung nghiên cứu cơ sở lý luận, khảo sát thực trạng, thiết kế và thực nghiệm các trò chơi học tập có tích hợp yếu tố văn hóa địa phương vào nội dung dạy học Toán lớp 2. Bộ trò chơi tích hợp văn hóa địa phương không chỉ giúp học sinh tiếp thu kiến thức Toán hiệu quả, mà còn giáo dục lòng yêu quê hương, khơi dậy niềm tự hào văn hóa. Mô hình này có tính khả thi, hiệu quả thực tiễn và có thể nhân rộng trong dạy học tiểu học, phù hợp với định hướng giáo dục toàn diện của Chương trình GDPT 2018.

Như vậy, nghiên cứu không chỉ có giá trị về mặt khoa học giáo dục mà còn có ý nghĩa thực tiễn đối với hoạt động giảng dạy tại các trường tiểu học, đặc biệt là trong bối cảnh thực hiện chương trình giáo dục phổ thông mới hiện nay.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

Bộ Giáo dục và Đào tạo. (2018). *Chương trình giáo dục phổ thông môn Toán (ban hành kèm theo Thông tư số 32/2018/TTBGDDT ngày 26/12/2018 của Bộ trưởng Bộ GD-ĐT)*.

Nguyễn Văn Đình. (2023). *Phát triển năng lực toán học cho học sinh tiểu học qua trò chơi giáo dục ([Luận án tiến sĩ], Trường Đại học Sư phạm Hà Nội, Hà Nội)*.

Phạm Thị Mai Hoa. (2020). *Phương pháp dạy học Toán ở tiểu học*. Hà Nội: Nxb. Đại học Sư phạm.