

SỬ DỤNG PHƯƠNG PHÁP TRÒ CHƠI TRONG DẠY HỌC NÓI VÀ NGHE CHO HỌC SINH LỚP 2

Lê Thị Vân*, Nguyễn Thị Hiền**

*Trường tiểu học Đằng Hải, phường Hải An, thành phố Hải Phòng

**Trường Đại học Hải Phòng

Tóm tắt: Bài báo tập trung làm rõ cơ sở lý luận, thực trạng và cách thức sử dụng phương pháp trò chơi trong dạy học nói và nghe cho học sinh lớp 2. Khảo sát 30 giáo viên và 350 học sinh lớp 2 tại một số trường tiểu học thành phố Hải Phòng cho thấy giáo viên và học sinh đều có nhận thức, thái độ tích cực đối với việc học thông qua trò chơi, nhưng việc sử dụng trò chơi để rèn luyện chuyên sâu các kỹ năng nghe, kể chuyện, phản hồi và tương tác còn hạn chế. Trên cơ sở đó, nghiên cứu đề xuất các nguyên tắc, quy trình tổ chức gồm bốn bước và một số trò chơi phù hợp. Kết quả thực nghiệm cho thấy nhóm thực nghiệm có sự tiến bộ rõ hơn nhóm đối chứng về khả năng tập trung lắng nghe, trình bày, phản hồi và phối hợp trong giao tiếp. Kết quả bước đầu khẳng định tính khả thi của việc sử dụng phương pháp trò chơi nhằm hỗ trợ phát triển kỹ năng nói và nghe cho học sinh lớp 2.

Từ khóa: phương pháp trò chơi, nói và nghe, học sinh lớp 2, dạy học Tiếng Việt, năng lực giao tiếp.

USING GAME-BASED INSTRUCTION IN TEACHING SPEAKING AND LISTENING TO SECOND-GRADE STUDENTS

Abstract: This study examines the theoretical foundations, current practice, and application of game-based instruction in teaching speaking and listening to second-grade students. A survey of 30 teachers and 350 second-grade students at several primary schools in Hai Phong City indicated generally positive perceptions of games in Vietnamese language lessons, although games were still used mainly for motivation rather than systematically for developing listening, storytelling, responding, and interactive communication skills. Based on these findings, the study proposes key principles, a four-step instructional procedure, and several appropriate language games. Pedagogical experimental results showed greater improvement in the experimental group than in the control group in listening attention, oral presentation, responding, and interaction. The findings suggest that appropriately designed games can support the development of speaking and listening skills among second-grade students.

Keywords: game-based instruction, speaking and listening, second-grade students, Vietnamese language teaching, communicative competence.

Nhận bài: 07/08/2026

Phản biện: 07/09/2026

Duyệt đăng: 10/09/2026

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

Chương trình Giáo dục phổ thông 2018 định hướng dạy học Tiếng Việt theo hướng phát triển phẩm chất và năng lực, trong đó nói và nghe là những kỹ năng quan trọng của năng lực ngôn ngữ. Với học sinh lớp 2, việc rèn luyện khả năng tập trung lắng nghe, trình bày, kể lại, hỏi – đáp và phản hồi có ý nghĩa trực tiếp đối với hoạt động giao tiếp và học tập.

Phương pháp trò chơi phù hợp với đặc điểm tâm lý lứa tuổi, tạo môi trường giao tiếp có mục đích và tăng cơ hội thực hành ngôn ngữ. Tuy nhiên, thực tế cho thấy trò chơi trong giờ Tiếng Việt vẫn thường được sử dụng để khởi động hoặc tạo hứng thú, chưa được khai thác có hệ thống nhằm phát triển các kỹ năng nói và nghe cụ thể. Vì vậy, nghiên cứu tập trung khảo sát thực trạng, đề xuất quy trình và cách thức sử dụng phương pháp trò chơi trong dạy học nói và nghe cho học sinh lớp 2, đồng thời kiểm nghiệm tính khả thi thông qua thực nghiệm sư phạm.

II. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

2.1. Cơ sở lý luận về sử dụng phương pháp trò chơi trong dạy học nói và nghe cho học sinh lớp 2

Phương pháp trò chơi trong dạy học Tiếng Việt có thể hiểu là cách thức giáo viên tổ chức hoạt động học tập thông qua các trò chơi có mục tiêu, nội dung, nhiệm vụ và luật chơi xác định, qua đó tạo điều kiện để học sinh tiếp nhận, luyện tập và vận dụng kiến thức, kỹ năng tiếng Việt một cách tích cực. Trong dạy học nói và nghe, phương pháp này được cụ thể hóa bằng việc tổ chức cho học sinh tham gia các tình huống giao tiếp, trong đó các em phải thực hiện những hành động ngôn ngữ như lắng nghe, ghi nhớ, trả lời, kể lại, đặt câu hỏi, trao đổi và phản hồi.

Ưu thế của phương pháp trò chơi là tạo ra môi trường thực hành ngôn ngữ tương đối tự nhiên. Trong trò chơi truyền tin, học sinh phải tập trung nghe và ghi nhớ thông tin; trong trò chơi kể tiếp câu chuyện, học sinh vừa lắng nghe phần kể của

bạn vừa xác định mạch nội dung để tiếp nối. Nhờ đó, hoạt động nghe và nói được đặt trong quá trình giao tiếp hai chiều thay vì tồn tại như những nhiệm vụ riêng lẻ.

Việc sử dụng phương pháp trò chơi trong dạy học nói và nghe cho học sinh lớp 2 cần bảo đảm bốn nguyên tắc: phù hợp với mục tiêu phát triển năng lực của môn Tiếng Việt; phù hợp với đặc điểm tâm lý, nhận thức và ngôn ngữ của học sinh lớp 2; bảo đảm tính hấp dẫn, vừa sức; và kết hợp hài hòa giữa yếu tố học với yếu tố chơi. Trò chơi chỉ thực sự có giá trị khi nhiệm vụ chơi hướng trực tiếp tới yêu cầu cần đạt của bài học.

2.2. Thực trạng sử dụng phương pháp trò chơi trong dạy học nói và nghe lớp 2

Khảo sát được thực hiện với 30 giáo viên dạy lớp 2 và 350 học sinh lớp 2 tại các trường Tiểu học Đằng Hải, Nam Hải, Trảng Cát và Thành Tô, thành phố Hải Phòng. Nội dung khảo sát tập trung vào nhận thức của giáo viên, mức độ sử dụng trò chơi, những khó khăn trong quá trình tổ chức và thái độ của học sinh đối với hình thức học tập này.

Kết quả cho thấy nhận thức của giáo viên tương đối tích cực: 96,7% giáo viên cho rằng sử dụng trò chơi trong dạy học nói và nghe là cần thiết; 96,7% nhận định trò chơi giúp học sinh hứng thú hơn trong giờ Tiếng Việt; 93,4% đánh giá trò chơi góp phần phát triển năng lực giao tiếp. Tuy nhiên, giữa nhận thức và mức độ vận dụng vẫn còn khoảng cách. Trò chơi được sử dụng thường xuyên hơn ở khâu khởi động, trong khi các trò chơi rèn nghe, kể chuyện, phản hồi và phối hợp giao tiếp chưa được khai thác tương xứng.

Về phía học sinh, 89,2% cho biết thích hoặc rất thích tham gia trò chơi trong giờ Tiếng Việt; 85,1% thích học nói và nghe bằng trò chơi hơn cách học thông thường. Có 80,9% học sinh cho rằng trò chơi giúp các em nói nhiều hơn và 72% cho rằng trò chơi giúp các em chú ý nghe bạn hơn. Kết quả này phản ánh sự phù hợp của phương pháp trò chơi với nhu cầu hoạt động và giao tiếp của học sinh lớp 2.

Bên cạnh đó, giáo viên còn gặp một số khó khăn như hạn chế về thời lượng, sĩ số lớp, thời gian chuẩn bị và khả năng thiết kế, đánh giá trò chơi. Đáng chú ý, 56,6% giáo viên cho rằng bản thân còn lúng túng trong thiết kế trò chơi và cùng tỉ lệ này gặp khó khăn trong đánh giá sau trò chơi. Thực trạng trên cho thấy cần có quy trình tổ chức

rõ ràng và tiêu chí đánh giá cụ thể để phương pháp trò chơi hướng trực tiếp vào phát triển kỹ năng nói và nghe.

2.3. Quy trình và cách thức sử dụng phương pháp trò chơi trong dạy học nói và nghe cho học sinh lớp 2

2.3.1. Quy trình sử dụng phương pháp trò chơi

Trên cơ sở yêu cầu của hoạt động nói và nghe trong môn Tiếng Việt lớp 2 và kết quả khảo sát thực tiễn, nghiên cứu đề xuất quy trình gồm bốn bước.

Bước 1. Xác định mục tiêu cần đạt của hoạt động nói và nghe. Giáo viên xác định rõ học sinh cần nghe nội dung gì, thực hiện hành động nào sau khi nghe và kiểu nhiệm vụ nói cần hoàn thành như trả lời câu hỏi, kể chuyện, trao đổi, trình bày ý kiến hoặc xử lý tình huống.

Bước 2. Giới thiệu trò chơi và giải thích luật chơi. Giáo viên trình bày ngắn gọn nhiệm vụ, luật chơi, cách chơi, thời gian và tiêu chí thực hiện; có thể minh họa bằng ví dụ hoặc làm mẫu để học sinh lớp 2 dễ tiếp nhận.

Bước 3. Tổ chức trò chơi. Giáo viên lựa chọn hình thức cá nhân, cặp, nhóm hoặc cả lớp tùy mục tiêu; quan sát, hỗ trợ và bảo đảm nhiều học sinh được tham gia, đặc biệt là những em còn rụt rè.

Bước 4. Nhận xét, đánh giá và rút ra bài học. Sau trò chơi, giáo viên không chỉ công bố kết quả mà cần nhận xét việc thực hiện nhiệm vụ ngôn ngữ: nghe có chính xác không, kể có đủ ý và đúng trình tự không, lời nói có rõ ràng không, học sinh có biết chờ lượt và phản hồi với bạn không.

2.3.2. Một số trò chơi có thể sử dụng

Trò chơi “Nghe nhanh – nói đúng” hướng tới rèn khả năng tập trung nghe, ghi nhớ và trả lời. Giáo viên đọc hoặc nói một nội dung ngắn, học sinh nghe rồi trả lời câu hỏi hoặc nhắc lại thông tin. Trò chơi phù hợp với nhiệm vụ nghe hiểu, nhận biết nhân vật, sự việc, thời gian và trình tự.

Trò chơi “Kể tiếp câu chuyện” được tổ chức theo nhóm. Một học sinh bắt đầu kể, các thành viên tiếp theo phải lắng nghe phần trước để tiếp nối đúng mạch câu chuyện. Hoạt động này giúp rèn khả năng nghe chủ động, ghi nhớ, kể đúng trình tự và sử dụng từ nối.

Trò chơi “Chiếc hộp bí ẩn” có thể sử dụng để rèn hỏi – đáp và miêu tả. Học sinh đặt câu hỏi để thu thập thông tin về đồ vật, nhân vật hoặc tình huống, sau đó dự đoán hoặc trình bày câu trả lời. Qua đó, các em luyện đặt câu hỏi, lắng nghe câu trả lời và xử lý thông tin.

Trò chơi “Truyền tin viết chữ” yêu cầu học sinh nghe, ghi nhớ và truyền đạt thông tin qua các thành viên. So với truyền tin thông thường, nhiệm vụ được bổ sung bước viết lại nội dung cuối cùng, qua đó tăng sự phối hợp giữa nghe, nói và viết. Trò chơi này được sử dụng trong bài Nói và nghe: Kể chuyện “Lớp học viết thư”.

2.4. Thực nghiệm sư phạm và kết quả

2.4.1. Tổ chức thực nghiệm

Thực nghiệm sư phạm được tổ chức tại các trường Tiểu học Đằng Hải, Nam Hải, Tràng Cát và Thành Tô, thành phố Hải Phòng. Các lớp tham gia được bố trí thành nhóm thực nghiệm và nhóm đối chứng có sự tương đồng tương đối về sĩ số, trình độ học tập, đặc điểm lứa tuổi và điều kiện tổ chức dạy học. Nhóm thực nghiệm được tổ chức dạy học nói và nghe có sử dụng các trò chơi theo quy trình đề xuất; nhóm đối chứng học cùng nội

dung theo cách thức tổ chức thông thường.

Nội dung thực nghiệm tập trung vào hai bài nói và nghe trong chương trình Tiếng Việt 2: Kể chuyện “Lớp học viết thư” và Kể chuyện “Thánh Gióng”. Việc đánh giá được thực hiện trước và sau thực nghiệm dựa trên năm tiêu chí: tập trung lắng nghe và ghi nhớ thông tin; hiểu và thực hiện đúng yêu cầu; trình bày đúng nội dung và trình tự; diễn đạt bằng lời nói rõ ràng; phản hồi và phối hợp trong giao tiếp.

2.4.2. Kết quả thực nghiệm

Trước thực nghiệm, điểm trung bình chung về kĩ năng nói và nghe của hai nhóm gần tương đương: nhóm thực nghiệm đạt 1,64 điểm và nhóm đối chứng đạt 1,65 điểm. Sau thực nghiệm, điểm trung bình của nhóm thực nghiệm đạt 2,53 điểm, tăng 0,89 điểm; trong khi nhóm đối chứng đạt 1,95 điểm, tăng 0,30 điểm.

Bảng 1. So sánh điểm trung bình kĩ năng nói và nghe trước và sau thực nghiệm

Nhóm	Trước TN	Sau TN	Mức tăng
Thực nghiệm	1,64	2,53	+0,89
Đối chứng	1,65	1,95	+0,30

Kết quả theo từng tiêu chí sau thực nghiệm cũng cho thấy nhóm thực nghiệm đạt kết quả cao hơn. Tiêu chí “tập trung lắng nghe và ghi nhớ thông tin” tăng từ 1,66 lên 2,58 điểm; tiêu chí “phản hồi và phối hợp trong giao tiếp” tăng từ 1,61 lên 2,55 điểm. Đây là hai phương diện chịu tác động trực tiếp của các trò chơi, bởi học sinh muốn hoàn thành nhiệm vụ phải tập trung nghe, ghi nhớ lời nói của bạn, chờ lượt và phối hợp với các thành viên.

Dữ liệu phân loại trong luận văn cũng cho thấy cơ cấu kết quả của nhóm thực nghiệm chuyển dịch rõ theo hướng tăng tỉ lệ học sinh đạt mức Hoàn thành tốt và giảm mạnh tỉ lệ Chưa hoàn thành. Kết quả quan sát tương đối phù hợp với dữ liệu định lượng: học sinh nhóm thực nghiệm chủ động tham gia hơn, chú ý hơn khi giáo viên và bạn trình bày, biết chờ lượt, biết ghi nhớ thông tin để tiếp nối hoặc phản hồi; nhiều em kể chuyện đầy đủ, đúng trình tự và tự tin hơn khi trình bày trước lớp.

2.5. Một số bàn luận và lưu ý khi sử dụng phương pháp trò chơi

Kết quả nghiên cứu cho thấy giá trị của phương pháp trò chơi không chỉ nằm ở khả năng tạo hứng thú mà còn ở việc tạo ra nhu cầu sử

dụng ngôn ngữ. Khi học sinh cần nghe chính xác để truyền tin, cần nghe bạn để kể tiếp hoặc cần đặt câu hỏi để giải mã thông tin, hoạt động nói và nghe trở thành điều kiện để hoàn thành nhiệm vụ. Đây là điểm khác biệt giữa trò chơi học tập có mục tiêu và hoạt động vui chơi mang tính hình thức.

Phương pháp trò chơi không nên thay thế hoàn toàn các phương pháp dạy học khác mà cần được phối hợp với quan sát, đàm thoại, kể chuyện, hoạt động nhóm và hướng dẫn cá nhân. Hiệu quả của trò chơi phụ thuộc nhiều vào việc kiểm soát thời lượng, sự rõ ràng của luật chơi, mức độ tham gia của học sinh và cách đánh giá sau hoạt động. Vì vậy, giáo viên cần gắn tiêu chí đánh giá với các biểu hiện cụ thể như tập trung lắng nghe, nói đúng chủ đề, trình bày đúng trình tự, sử dụng câu rõ nghĩa, biết chờ lượt và phản hồi phù hợp.

III. KẾT LUẬN

Kết quả nghiên cứu cho thấy phương pháp trò chơi phù hợp với đặc điểm học sinh lớp 2 và có khả năng tạo thêm cơ hội thực hành nói – nghe trong những tình huống giao tiếp có mục đích. Để phát huy hiệu quả, trò chơi cần được thiết

kế bám sát yêu cầu cần đạt, có luật chơi rõ ràng, vừa sức và được tổ chức theo quy trình từ xác định mục tiêu, hướng dẫn, thực hiện đến nhận xét – đánh giá.

Thực nghiệm sư phạm cho thấy nhóm học sinh được học theo quy trình và hệ thống trò chơi đề xuất có mức tiến bộ rõ hơn nhóm đối chứng về tập

trung lắng nghe, trình bày, phản hồi và phối hợp trong giao tiếp. Kết quả bước đầu khẳng định tính khả thi của việc sử dụng phương pháp trò chơi trong dạy học nói và nghe lớp 2; đồng thời gợi mở việc tiếp tục kiểm chứng trên phạm vi rộng hơn và hoàn thiện hệ thống tiêu chí đánh giá trong các nghiên cứu tiếp theo.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

Nguyễn Thị Mai Anh, Trần Hoàng Linh, Lê Hồng Ngân, Hoàng Thu Hà Chi (2024), Sử dụng trí tuệ nhân tạo (AI) để xây dựng trò chơi học tập trong dạy học đọc hiểu văn bản môn Ngữ văn ở trường phổ thông, Tạp chí Thiết bị Giáo dục, Tập 1, Số 326.

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, Hà Nội.

Bộ Giáo dục và Đào tạo (2009), Hướng dẫn chuẩn kiến thức, kỹ năng các môn học ở Tiểu học (lớp 2), NXB Giáo dục, Hà Nội.

Bộ Giáo dục và Đào tạo (2018), Chương trình giáo dục phổ thông 2018 - Chương trình tổng thể, ban hành kèm theo Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT, Hà Nội.

Nguyễn Thị Dung, Phạm Thị Phương Mai, Nguyễn Thị Minh Thu, Lê Thị Thủy (2023), Thiết kế trò chơi dạy học văn sách Kết nối tri thức với cuộc sống cho học sinh lớp 1, Tạp chí Khoa học, Trường Đại học Hải Phòng, số 57.

Bùi Mạnh Hùng (chủ biên) (2020), Tiếng Việt lớp 2, tập 1, 2, NXB Giáo dục Việt Nam, Hà Nội.

Lê Phương Liên (2020), Tổ chức trò chơi học tập trong dạy học Tiếng Việt, NXB Giáo dục, Hà Nội.

Đinh Thị Nguyệt Linh, Nguyễn Thu Huyền, Đàm Hồng Thúy (2020), Trò chơi khởi động trong dạy học Tập đọc lớp 2 theo định hướng phát triển năng lực, Tạp chí Khoa học và Công nghệ, Trường Đại học Hùng Vương, Tập 19, Số 2, tr. 46-53.

Lê Sao Mai (2016), Sử dụng phương pháp trò chơi trong dạy học Tiếng Việt ở tiểu học nhằm phát triển năng lực nghe, nói, đọc, viết cho học sinh, Tạp chí Khoa học, Trường Đại học Đồng Tháp, số 8/2016.

Phạm Thị Thắm (2018), Xây dựng trò chơi hỗ trợ dạy học Tiếng Việt cho học sinh lớp 1, Tạp chí Khoa học Trường Đại học Cần Thơ, Tập 54, Số 9C, tr. 113-119.

Đỗ Ngọc Thống (Chủ biên), Đỗ Xuân Thảo, Phan Thị Hồ Điệp (2020), Hướng dẫn dạy học môn Tiếng Việt theo chương trình giáo dục phổ thông mới, NXB Đại học Sư phạm, Hà Nội.

Hà Thu Thủy, Vũ Diệu Hoa, Quân Thu Trang, Phạm Thu Tâm (2022), Một số phương pháp phát triển kỹ năng nghe – nói cho học sinh tiểu học (phân tích trường hợp sách giáo khoa Tiếng Việt lớp 2 Bộ Kết nối tri thức và cuộc sống), Tạp chí Khoa học Đại học Thủ đô, số 57.

Nguyễn Trí (2007), Dạy và học môn Tiếng Việt ở tiểu học, NXB Giáo dục, Hà Nội.

Vũ Khắc Tuấn (2004), Trò chơi học âm, văn Tiếng Việt, NXB Giáo dục, Hà Nội.