

XÂY DỰNG VÀ SỬ DỤNG TRÒ CHƠI HỌC TẬP TRONG DẠY HỌC MÔN TIẾNG VIỆT CHO HỌC SINH LỚP 2

Nguyễn Thị Ánh Tuyết*

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

Tóm tắt: Bài viết tập sát thực trạng, đề xuất nguyên tắc, quy trình xây dựng và cách sử dụng trò chơi học tập trong dạy học môn Tiếng Việt cho học sinh lớp 2. Kết quả khảo sát 30 giáo viên và 300 học sinh tại một số trường tiểu học thành phố Hải Phòng cho thấy trò chơi học tập được đánh giá tích cực nhưng việc tự thiết kế, điều chỉnh và sử dụng trong hoạt động hình thành kiến thức mới còn hạn chế. Trên cơ sở đó, nghiên cứu đề xuất bốn nguyên tắc, quy trình xây dựng gồm sáu bước và hệ thống trò chơi có thể vận dụng trong dạy đọc, viết, nói và nghe. Thử nghiệm thăm dò trên 80 học sinh cho thấy 95,0% học sinh hứng thú với hình thức học tập bằng trò chơi. Kết quả thực nghiệm dạy học cho thấy nhóm thực nghiệm có chuyển biến tích cực hơn nhóm đối chứng về kết quả học tập và mức độ tham gia. Những kết quả này bước đầu khẳng định tính khả thi của việc xây dựng và sử dụng trò chơi học tập theo mục tiêu, nội dung và đặc điểm học sinh lớp 2.

Từ khóa: trò chơi học tập, Tiếng Việt lớp 2, năng lực ngôn ngữ, dạy học tiểu học, học sinh lớp 2.

DEVELOPING AND USING LEARNING GAMES IN TEACHING VIETNAMESE TO SECOND-GRADE STUDENTS

Abstract: This study investigates current practices and proposes principles, a development procedure, and ways of using learning games in Vietnamese language instruction for second-grade students. A survey of 30 teachers and 300 students at several primary schools in Hai Phong City showed positive perceptions of learning games, while teachers still faced difficulties in independently designing and adapting games, especially for knowledge-construction activities. The study therefore proposes four principles, a six-step game-development procedure, and a system of games for reading, writing, speaking, and listening. A preliminary trial with 80 students indicated that 95.0% expressed interest in game-based learning. The main pedagogical experiment further showed more positive changes in the experimental group than in the control group in both Vietnamese learning outcomes and classroom participation. The findings provide initial evidence for the feasibility of systematically developing and using learning games aligned with learning objectives, content, and the characteristics of second-grade students.

Keywords: learning games, Vietnamese language, second-grade students, language competence, primary education.

Nhận bài: 09/08/2026

Phản biện: 09/09/2026

Duyệt đăng: 12/09/2026

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

Chương trình Giáo dục phổ thông 2018 xác định môn Tiếng Việt ở tiểu học có vai trò hình thành và phát triển năng lực ngôn ngữ thông qua các kỹ năng đọc, viết, nói và nghe. Với học sinh lớp 2, hoạt động học tập vẫn chịu ảnh hưởng rõ của nhu cầu vui chơi, trực quan và giao tiếp; vì vậy, trò chơi học tập là hình thức có khả năng tạo hứng thú và chuyển hóa nhiệm vụ ngôn ngữ thành hoạt động tích cực, vừa sức.

Thực tiễn cho thấy giáo viên đã sử dụng trò chơi trong giờ Tiếng Việt nhưng việc xây dựng và vận dụng còn thiếu tính hệ thống, một số trò chơi chủ yếu phục vụ khởi động hoặc củng cố, chưa gắn chặt với yêu cầu cần đạt và các kỹ năng ngôn ngữ. Bài viết tập trung làm rõ thực trạng, đề xuất nguyên tắc và quy trình xây dựng, cách sử dụng một số trò chơi học tập trong dạy học Tiếng Việt lớp 2, đồng thời phân tích kết quả thực nghiệm sư phạm.

II. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

2.1. Cơ sở lý luận về trò chơi học tập trong dạy học Tiếng Việt lớp 2

Trò chơi học tập là hình thức tổ chức hoạt động học dưới dạng trò chơi, trong đó giáo viên thiết kế hoặc lựa chọn nội dung, nhiệm vụ và luật chơi phù hợp với mục tiêu bài học; thông qua việc tham gia trò chơi, học sinh lĩnh hội, củng cố, vận dụng tri thức và rèn luyện kỹ năng. Điểm cốt lõi là sự thống nhất giữa yếu tố “chơi” và yếu tố “học”: trò chơi phải hấp dẫn nhưng không tách rời mục tiêu sư phạm.

Trong dạy học Tiếng Việt, trò chơi tạo cơ hội để học sinh nghe yêu cầu, đọc thông tin, trao đổi, trình bày, lựa chọn từ ngữ, đặt câu hoặc tạo lập sản phẩm ngôn ngữ. Nhờ đó, các kỹ năng đọc, viết, nói và nghe được thực hành trong những tình huống cụ thể; đồng thời phát triển giao tiếp, hợp tác, tư duy và sự chủ động của người học. Đối với học sinh lớp 2, trò chơi cần ngắn gọn, trực quan, luật

rõ ràng, nhiệm vụ vừa sức và bảo đảm mọi học sinh đều có cơ hội tham gia.

2.2. Thực trạng xây dựng và sử dụng trò chơi học tập trong dạy học Tiếng Việt lớp 2

Khảo sát được tiến hành với 30 giáo viên trực tiếp dạy lớp 2 và 300 học sinh tại một số trường tiểu học thành phố Hải Phòng. Kết quả cho thấy nhận thức của giáo viên về trò chơi học tập tương đối tích cực: 93,3% giáo viên đồng ý hoặc hoàn toàn đồng ý rằng trò chơi giúp học sinh hứng thú hơn trong giờ Tiếng Việt; 86,7% cho rằng trò chơi phát huy tính tích cực, chủ động; 83,3% đánh giá trò chơi góp phần phát triển năng lực ngôn ngữ.

Tuy nhiên, mức độ xây dựng và sử dụng chưa đồng đều. Có 66,7% giáo viên thường xuyên hoặc rất thường xuyên dùng trò chơi ở hoạt động khởi động và 70,0% ở luyện tập, củng cố, trong khi tỉ lệ này ở hoạt động hình thành kiến thức mới chỉ đạt 26,6%. Chỉ 30,0% giáo viên thường xuyên hoặc rất thường xuyên tự thiết kế hay điều chỉnh trò chơi cho phù hợp bài học. Những khó khăn nổi bật gồm thiếu thời gian chuẩn bị (76,6% ở mức khó hoặc rất khó), khó thiết kế trò chơi gắn với mục tiêu bài học (76,7%), trình độ học sinh không đồng đều (73,3%) và thiếu học liệu, phương tiện (70,0%).

Ở phía học sinh, 90,0% cho biết thích hoặc rất thích được tham gia trò chơi trong giờ Tiếng Việt; 95,0% cho rằng trò chơi làm giờ học vui hơn và 90,0% mong muốn giáo viên tổ chức trò chơi thường xuyên. Tuy vậy, khảo sát 240 bài kiểm tra cho thấy 13,3% bài vẫn ở mức Chưa hoàn thành, phản ánh nhu cầu tiếp tục đa dạng hóa cách tổ chức luyện tập, vận dụng kiến thức và kĩ năng Tiếng Việt.

2.3. Nguyên tắc và quy trình xây dựng trò chơi học tập

2.3.1. Các nguyên tắc cơ bản

Việc xây dựng và sử dụng trò chơi học tập cần bảo đảm bốn nguyên tắc: (1) phù hợp với mục tiêu dạy học phát triển năng lực của môn Tiếng Việt; (2) phù hợp với đặc điểm tâm lí và ngôn ngữ của học sinh lớp 2; (3) bảo đảm tính hấp dẫn và tính vừa sức; (4) bảo đảm sự thống nhất giữa tính giáo dục và tính chơi. Các nguyên tắc này giúp trò chơi vừa tạo hứng thú vừa duy trì yêu cầu chính xác trong sử dụng tiếng Việt, tránh tình trạng học sinh chỉ tập trung vào tốc độ hoặc thắng - thua.

2.3.2. Quy trình xây dựng trò chơi học tập

Quy trình được đề xuất gồm sáu bước: xác định mục tiêu; lựa chọn nội dung và ngữ liệu; xác định hình thức và nhiệm vụ chơi; thiết kế cách

chơi, luật chơi và phương tiện; xây dựng tiêu chí đánh giá, dự kiến tình huống; thử nghiệm, điều chỉnh và hoàn thiện. Quy trình cho phép giáo viên chuyển hóa một nhiệm vụ học tập thành hoạt động chơi có mục tiêu, luật lệ và sản phẩm cụ thể, đồng thời có cơ sở để đánh giá mức độ hoàn thành của học sinh.

2.4. Một số trò chơi và cách sử dụng trong dạy học Tiếng Việt lớp 2

Hệ thống trò chơi được xây dựng theo các mạch đọc, viết, nói và nghe, đồng thời có thể sử dụng linh hoạt ở khởi động, hình thành kiến thức mới và luyện tập - thực hành. Trong dạy đọc, trò chơi “Thám tử đọc hiểu” yêu cầu học sinh xác định từ khóa, tìm chi tiết và trình bày căn cứ từ văn bản; “Đoàn tàu sự kiện” giúp sắp xếp sự việc theo trình tự và kể lại nội dung. Ở hoạt động khởi động, “Chiếc túi bí mật” sử dụng đồ vật, tranh hoặc mô tả để huy động vốn từ và kinh nghiệm trước khi tiếp cận bài đọc.

Trong dạy từ và câu, trò chơi “Ngôi nhà của từ” giúp học sinh quan sát, lựa chọn, phân loại và bước đầu sử dụng từ trong ngữ cảnh. Ví dụ, với nội dung mở rộng vốn từ về tình cảm gia đình, học sinh phân loại các thẻ từ vào nhóm phù hợp và giải thích lựa chọn, qua đó vừa củng cố vốn từ vừa rèn khả năng diễn đạt.

Trong dạy nói và nghe, “Phóng viên nhí” tổ chức cho học sinh luân phiên đóng vai phóng viên và người được phỏng vấn, đặt câu hỏi, trả lời, chia sẻ trải nghiệm và lắng nghe bạn. Trò chơi “Bông hoa yêu thương” được xây dựng cho bài Nói và nghe “Sự tích cây vú sữa”, hỗ trợ học sinh quan sát tranh, ghi nhớ trình tự, kể lại một đến hai đoạn và nói lời thể hiện tình cảm của nhân vật. Việc tổ chức theo nhóm nhỏ, luân phiên vai và có từ khóa, mẫu câu hỗ trợ giúp tăng cơ hội tham gia cho học sinh còn rụt rè.

2.5. Thực nghiệm sư phạm và kết quả

2.5.1. Tổ chức thực nghiệm

Thực nghiệm được tiến hành tại Trường Tiểu học Tràng Cát và Trường Tiểu học Thành Tô, thành phố Hải Phòng. Giai đoạn thăm dò thực hiện trên 80 học sinh nhằm kiểm tra mức độ dễ hiểu của nhiệm vụ, luật chơi, khả năng hoàn thành nhiệm vụ và hứng thú. Sau khi điều chỉnh trò chơi, thực nghiệm dạy học chính thức được báo cáo trên 160 học sinh, gồm 80 học sinh nhóm thực nghiệm và 80 học sinh nhóm đối chứng. Nhóm thực nghiệm học các nội dung đọc, viết, nói và nghe có sử dụng hệ thống trò chơi đã xây dựng; nhóm đối chứng

học cùng nội dung và yêu cầu cần đạt theo cách tổ chức thông thường.

Đánh giá được thực hiện bằng bài kiểm tra môn Tiếng Việt và phiếu quan sát gồm năm tiêu chí: tập trung chú ý; chủ động tham gia nhiệm vụ; giao tiếp và sử dụng tiếng Việt; hợp tác với bạn; hoàn thành nhiệm vụ. Mỗi tiêu chí được quy đổi theo ba mức: Chưa đạt/Chưa tích cực, Đạt/Tích cực và Tốt/Rất tích cực.

2.5.2. Kết quả thực nghiệm

Kết quả thăm dò cho thấy 90,0% học sinh hiểu

nhiệm vụ và luật chơi; 92,5% tích cực tham gia; 87,5% hoàn thành nhiệm vụ học tập; 95,0% thể hiện hứng thú và 92,5% mong muốn tiếp tục tham gia các trò chơi tương tự. Qua thăm dò, một số trò chơi được điều chỉnh theo hướng đơn giản hóa luật, giảm số lượng nhiệm vụ, tăng tính trực quan và luân phiên người tham gia.

Trước thực nghiệm chính thức, cơ cấu kết quả học tập của hai nhóm gần tương đương. Sau thực nghiệm, nhóm thực nghiệm có sự chuyển biến rõ hơn nhóm đối chứng.

Bảng 1. Phân loại kết quả bài kiểm tra môn Tiếng Việt trước và sau thực nghiệm

Nhóm/thời điểm	Chưa đạt	Đạt	Tốt
TN trước TN	22,5%	47,5%	30,0%
ĐC trước TN	21,3%	48,7%	30,0%
TN sau TN	1,25%	58,75%	40,0%
ĐC sau TN	11,25%	56,25%	32,5%

Sau thực nghiệm, nhóm thực nghiệm chỉ còn 1,25% học sinh ở mức Chưa đạt, thấp hơn nhóm đối chứng 10 điểm phần trăm; tỉ lệ đạt mức Tốt của nhóm thực nghiệm là 40,0%, cao hơn nhóm đối chứng 7,5 điểm phần trăm. Kết quả cho thấy học sinh được tham gia trò chơi có điều kiện thực hành đọc, phân loại, giải thích, đặt câu, kể chuyện, hỏi - đáp và phản hồi trong những tình huống cụ thể.

Bảng 2. Điểm trung bình mức độ tích cực tham gia hoạt động học tập

Tiêu chí	TN trước	TN sau	ĐC trước	ĐC sau
Tập trung, chú ý	2,01	2,71	2,03	2,18
Chủ động tham gia	1,95	2,73	1,98	2,12
Giao tiếp, sử dụng TV	1,88	2,62	1,90	2,08
Hợp tác với bạn	2,02	2,69	2,05	2,16
Hoàn thành nhiệm vụ	2,08	2,75	2,09	2,25
Trung bình chung	1,99	2,70	2,01	2,16

Điểm trung bình chung về mức độ tích cực của nhóm thực nghiệm tăng từ 1,99 lên 2,70 điểm, trong khi nhóm đối chứng tăng từ 2,01 lên 2,16 điểm. Tiêu chí tăng mạnh nhất ở nhóm thực nghiệm là chủ động tham gia nhiệm vụ (+0,78 điểm), tiếp đến là giao tiếp và sử dụng tiếng Việt (+0,74 điểm). Sau thực nghiệm, 72,5% học sinh nhóm thực nghiệm đạt mức Rất tích cực, trong khi nhóm đối chứng đạt 27,5%.

2.6. Bàn luận

Kết quả cho thấy hiệu quả của trò chơi không chỉ đến từ yếu tố vui vẻ mà chủ yếu từ việc tạo ra nhiệm vụ ngôn ngữ có mục đích. Học sinh phải đọc, nghe, lựa chọn, giải thích, đặt câu hỏi, trình bày và phối hợp với bạn để hoàn thành nhiệm vụ; vì vậy cơ hội sử dụng tiếng Việt được tăng lên. Việc thử nghiệm trước khi sử dụng chính thức

cũng cần thiết để phát hiện luật chơi phức tạp, thời lượng chưa hợp lý hoặc tình trạng học sinh khá chiếm ưu thế trong hoạt động nhóm.

Mặt khác, trò chơi không nên được sử dụng tràn lan hoặc thay thế hoàn toàn các phương pháp dạy học khác. Giáo viên cần lựa chọn đúng thời điểm, kiểm soát thời lượng, giảm áp lực thắng - thua, phân hóa nhiệm vụ và đánh giá dựa trên chất lượng thực hiện nhiệm vụ Tiếng Việt. Đây là điều kiện để trò chơi trở thành một bộ phận hữu cơ của bài học thay vì chỉ là hoạt động tạo không khí.

III. KẾT LUẬN

Nghiên cứu cho thấy việc xây dựng và sử dụng trò chơi học tập trong dạy học Tiếng Việt lớp 2 cần bám sát mục tiêu bài học, đặc điểm học sinh và yêu cầu phát triển năng lực ngôn ngữ. Bốn nguyên tắc và quy trình sáu bước được đề xuất tạo cơ sở

để giáo viên thiết kế trò chơi có mục đích, luật rõ ràng, vừa sức và có tiêu chí đánh giá.

Kết quả thực nghiệm bước đầu cho thấy hệ thống trò chơi có tính khả thi, góp phần cải thiện kết quả học tập và tăng mức độ tập trung, chủ

động, giao tiếp và hợp tác của học sinh. Việc tiếp tục mở rộng phạm vi thực nghiệm, hoàn thiện học liệu và bồi dưỡng kỹ năng thiết kế trò chơi cho giáo viên sẽ giúp nâng cao khả năng vận dụng trong thực tiễn dạy học Tiếng Việt ở tiểu học.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- Bùi Thị Ngọc Anh (2018), 199 trò chơi rèn luyện ngôn ngữ và tư duy dành cho học sinh tiểu học, NXB Đại học Quốc gia, Hà Nội.
- 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 (2018), Chương trình giáo dục phổ thông môn Ngữ văn, ban hành kèm theo Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT ngày 26/12/2018, Hà Nội.
- Nguyễn Thị Dung, Phạm Thị Phương Mai, Nguyễn Thị Minh Thu, Lê Thị Thủy (2023), Thiết kế trò chơi dạy học văn cho học sinh lớp 1 theo bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống, Tạp chí Khoa học, Đại học Hải Phòng, số 57, tr. 11-21.
- Nguyễn Phước Hoàng, Phạm Trần Thùy Linh, Trần Tấn Đạt (2025), Thiết kế trò chơi học tập trong dạy học viết môn Tiếng Việt cho học sinh lớp 4, Tạp chí Khoa học Trường Đại học Bạc Liêu, số 10, tr. 35-43.
- 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.
- Lê Phương Nga (Chủ biên), Lê A, Đặng Kim Nga, Đỗ Xuân Thảo (2013), Phương pháp dạy học Tiếng Việt ở Tiểu học, Tập 1, NXB Đại học Sư phạm, Hà Nội.
- Phan Trọng Ngọc (2005), Dạy học và phương pháp dạy học trong nhà trường, NXB Đại học Sư phạm, Hà Nội.
- 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.
- Đỗ Ngọc Thông (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.