

THIẾT KẾ BỘ TRÒ CHƠI BẢN ĐỒ DI SẢN VIỆT NAM NHẪM PHÁT TRIỂN NĂNG LỰC HỌC SINH TIỂU HỌC TRONG MÔN LỊCH SỬ VÀ ĐỊA LÍ

Nguyễn Phạm Yến Linh, Lê Thị Bảo Trân, Lim Nguyễn Mẫn Linh, Tô Ngân Khánh
Trường Đại học Sư phạm Thành phố Hồ Chí Minh

Tóm tắt: Nghiên cứu thiết kế bộ trò chơi “Bản đồ di sản Việt Nam” nhằm hỗ trợ tổ chức dạy học môn Lịch sử và Địa lí ở cấp tiểu học, đáp ứng định hướng phát triển phẩm chất và năng lực của Chương trình Giáo dục phổ thông 2018. Dựa trên các nguyên tắc và làm rõ quá trình tinh chỉnh bộ trò chơi từ phiên bản thử nghiệm đến phiên bản hoàn thiện nhằm tối ưu hóa khả năng tương tác và năng lực vận dụng kiến thức của học sinh. Kết quả nghiên cứu cho thấy bộ trò chơi được thiết kế là một học liệu trực quan, khả thi, có khả năng áp dụng rộng rãi, góp phần nâng cao hứng thú học tập và phát triển các năng lực cho học sinh tiểu học.

Từ khóa: Bản đồ di sản Việt Nam; thiết kế học liệu; trò chơi học tập; dạy học phân hóa; Lịch sử và Địa lí.

DESIGNING THE “VIETNAM HERITAGE MAP” EDUCATIONAL GAME TO DEVELOP PRIMARY STUDENTS’ COMPETENCIES IN HISTORY AND GEOGRAPHY

Abstract: This study designs the “Vietnam Heritage Map” educational game to support the teaching of History and Geography in primary education, meeting the orientation of developing students’ qualities and competencies of the 2018 General Education Curriculum. Based on design principles, the research clarifies the refinement process of the educational game from the initial prototype to the final version in order to optimize students’ interactivity and their ability to apply knowledge. The research results indicate that the designed educational game is a visual and feasible instructional material with broad applicability, contributing to enhancing learning interest and developing competencies for primary school students.

Keywords: Vietnam Heritage Map; instructional material design; educational game; differentiated instruction; History and Geography.

Nhận bài: 22/08/2026

Phản biện: 22/09/2026

Duyệt đăng: 25/09/2026

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

Định hướng đổi mới của Chương trình Giáo dục phổ thông 2018 đặt trọng tâm vào việc phát triển toàn diện phẩm chất và năng lực người học. Đối với môn Lịch sử và Địa lí ở tiểu học, yêu cầu này đòi hỏi học sinh không chỉ ghi nhớ các sự kiện hay vị trí không gian mà phải biết vận dụng kiến thức vào thực tiễn. Tuy nhiên, đặc thù của môn học với nhiều kiến thức và các di sản văn hóa thường gây khó khăn cho học sinh nếu chỉ tiếp cận qua phương pháp truyền thống.

Khảo sát thực tiễn cho thấy, giáo viên đã tích cực khai thác bản đồ tĩnh, tranh ảnh hay video, nhưng các học liệu này chưa tạo ra được môi trường tương tác đủ mạnh và chưa hỗ trợ tốt cho quá trình dạy học. Trong bối cảnh đó, trò chơi học tập là một đề xuất giải pháp sư phạm. Việc lồng ghép nội dung Lịch sử, Địa lí vào các trò chơi vừa đáp ứng tâm lí thích khám phá của lứa tuổi tiểu học, vừa tạo không gian giả định để chủ động thao tác, hợp tác và giải quyết nhiệm vụ học tập. Tuy nhiên, để một trò chơi thực sự mang lại hiệu quả giáo dục thay vì chỉ mang tính giải trí thuần túy, quá trình xây dựng học liệu cần tuân thủ nghiêm ngặt các nguyên tắc sư phạm.

Trên cơ sở đó, nghiên cứu tập trung vào quy trình thiết kế bộ trò chơi “Bản đồ di sản Việt Nam”. Nghiên cứu sẽ làm rõ các nguyên tắc xây dựng, cấu trúc thành phần, luật chơi và quá trình tinh chỉnh từ phiên bản thử nghiệm sang phiên bản hoàn thiện. Bên cạnh đó, việc thiết kế hoàn chỉnh bộ trò chơi ở giai đoạn này không chỉ dừng lại ở việc tạo ra một sản phẩm giáo dục, mà còn là bước đệm quan trọng cho các giai đoạn nghiên cứu tiếp theo nhằm đánh giá mức độ khả thi và khả năng áp dụng của học liệu trong thực tiễn giảng dạy.

II. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

2.1. Quy trình thiết kế bộ trò chơi “Bản đồ di sản Việt Nam”

Quy trình thiết kế được xây dựng theo hướng tiếp cận phát triển năng lực, đảm bảo sự thống nhất giữa mục tiêu, nội dung và hình thức tổ chức dạy học. Bộ trò chơi “Bản đồ di sản Việt Nam” được thực hiện qua 6 bước nhằm đảm bảo tính khoa học và phù hợp với mục tiêu dạy học: (1) Phân tích mục tiêu và yêu cầu cần đạt của Chương trình Giáo dục phổ thông 2018 môn Lịch sử và Địa lí cấp tiểu học; (2) Lựa chọn, cấu trúc hóa hệ thống kiến thức di sản phù hợp nhận thức học

sinh; (3) Xác định cơ chế và hình thức trò chơi; (4) Thiết kế các thành phần của trò chơi (bản đồ, hệ thống thẻ,...) bảo đảm tính trực quan, phù hợp đặc điểm tâm sinh lý của học sinh; (5) Xây dựng luật chơi và phương án tổ chức; (6) Thử nghiệm, đánh giá và tinh chỉnh sản phẩm.

2.2. Nguyên tắc thiết kế

Nhóm nghiên cứu thiết kế dựa trên các nguyên tắc sư phạm và nguyên tắc thiết kế trò chơi nhằm đảm bảo tính khoa học, tính giáo dục và tính khả thi khi sử dụng trong dạy học môn Lịch sử và Địa lí ở tiểu học.

Thứ nhất, bảo đảm tính thống nhất giữa mục tiêu - nội dung - nhiệm vụ - đánh giá. Việc lồng ghép kiến thức, năng lực định vị không gian và giáo dục di sản vào các nhiệm vụ tương tác không chỉ bám sát yêu cầu cần đạt mà còn giúp giáo viên đánh giá thường xuyên mức độ nhận thức của học sinh.

Thứ hai, phù hợp với đặc điểm tâm lý và nhận thức của học sinh tiểu học. Trò chơi tối ưu hóa với hình ảnh trực quan, luật chơi tinh giản và thời lượng hợp lý. Các nhiệm vụ thao tác liên tục (di chuyển bản đồ, rút thẻ, giải đố) giúp các em tiếp thu kiến thức hiệu quả thông qua trải nghiệm thực tế.

Thứ ba, đảm bảo tính trực quan và tính tương tác. Bản đồ Việt Nam được sử dụng như một thành phần trung tâm của trò chơi nhằm giúp học sinh hình dung vị trí địa lí của các di sản. Các thẻ di sản, thẻ câu hỏi và các nhiệm vụ trong trò chơi

được thiết kế nhằm tăng cường sự tương tác giữa học sinh với học liệu và giữa học sinh với nhau.

Thứ tư, bảo đảm tính khả thi, linh hoạt và dễ triển khai trong thực tiễn dạy học. Bộ trò chơi có thiết kế đơn giản, tối ưu chi phí in ấn, phù hợp với điều kiện cơ sở vật chất của các trường tiểu học hiện nay. Đồng thời, cấu trúc mở của học liệu cho phép giáo viên chủ động bổ sung hệ thống thẻ hoặc tùy chỉnh hình thức tổ chức nhằm đáp ứng linh hoạt các mục tiêu và nội dung bài học Lịch sử - Địa lí khác nhau.

Các nguyên tắc trên được xây dựng dựa trên lí luận dạy học tích cực và kết quả khảo sát thực tiễn, đảm bảo bộ trò chơi vừa có cơ sở khoa học, vừa đáp ứng đúng hứng thú và nhu cầu của học sinh.

2.3. Cấu trúc và các thành phần của bộ trò chơi

2.3.1. Cấu trúc tổng thể

Bộ trò chơi được thiết kế dưới hình thức trò chơi bàn (board game) kết hợp với không gian bản đồ địa lí.

Trò chơi dựa trên việc người chơi đồ xúc xác để di chuyển quân cờ qua các ô trạm được phân bổ dọc theo bản đồ. Mỗi ô trạm tương ứng với một loại nhiệm vụ học tập khác nhau (như ô di sản, ô câu đố, ô thử thách) trong một khoảng thời gian nhất định. Điểm số của người chơi được tính thông qua số thẻ di sản hoặc số nhiệm vụ hoàn thành.

2.3.2. Các thành phần chi tiết

Bản đồ Việt Nam	Chức năng	- Môi trường học tập giả định, định hướng lộ trình khám phá. - Trực quan hóa và hình thành biểu tượng về vị trí phân bố di sản.
	Đặc điểm thiết kế	- Cấu trúc 2 phần rõ ràng: phần chú thích và phần lộ trình di chuyển.
Giấy giới thiệu	Chức năng	- Công cụ tra cứu nhanh luật chơi và cơ chế tính điểm. - Hệ thống hóa và giải thích các khái niệm cốt lõi (di sản, di tích, UNESCO...).
	Đặc điểm thiết kế	- Cấu trúc 2 phần rõ ràng: Quy tắc tổ chức thi đấu đối kháng và Bảng giải thích thuật ngữ lịch sử - địa lí.
Thẻ Di sản	Chức năng	- Cung cấp kiến thức, hình thành biểu tượng trực quan về di sản.
	Đặc điểm thiết kế	- Mặt trước phân mảnh thông tin khoa học: hình ảnh trung tâm, dữ liệu định danh (thẻ loại, vị trí) và giá trị cốt lõi. - Mặt sau thiết kế đồng nhất để bảo đảm tính bảo mật khi bốc thẻ ngẫu nhiên.

Thẻ Câu đố	Chức năng	- Đánh giá, củng cố kiến thức và rèn luyện tư duy suy luận không gian.
	Đặc điểm thiết kế	- Nội dung câu hỏi gợi mở, kết hợp khéo léo kênh hình và chữ.- Tích hợp bản đồ vùng miền thu nhỏ làm gợi ý trực quan để học sinh khoanh vùng đáp án.
Thẻ Thử thách	Chức năng	- Công cụ giúp gia tăng tính tương tác, sự kịch tính và kích thích phản xạ thi đua.
	Đặc điểm thiết kế	- Chứa các tình huống giả định hoặc nhiệm vụ yêu cầu phản xạ nhanh.- Áp dụng cơ chế đánh đổi thưởng – phạt rõ ràng (nhận thẻ hoặc lùi bước).
Các thành phần phụ trợ	Chức năng	- Điều hướng lượt chơi, đáp ứng nhu cầu vận động thao tác của học sinh tiểu học.
	Đặc điểm thiết kế	- Khóe nổi quen thuộc, nhiều màu sắc để phân biệt và đại diện cho các người chơi/đội chơi.

Bảng 1. Mô tả chức năng và đặc điểm các thành phần của bộ trò chơi



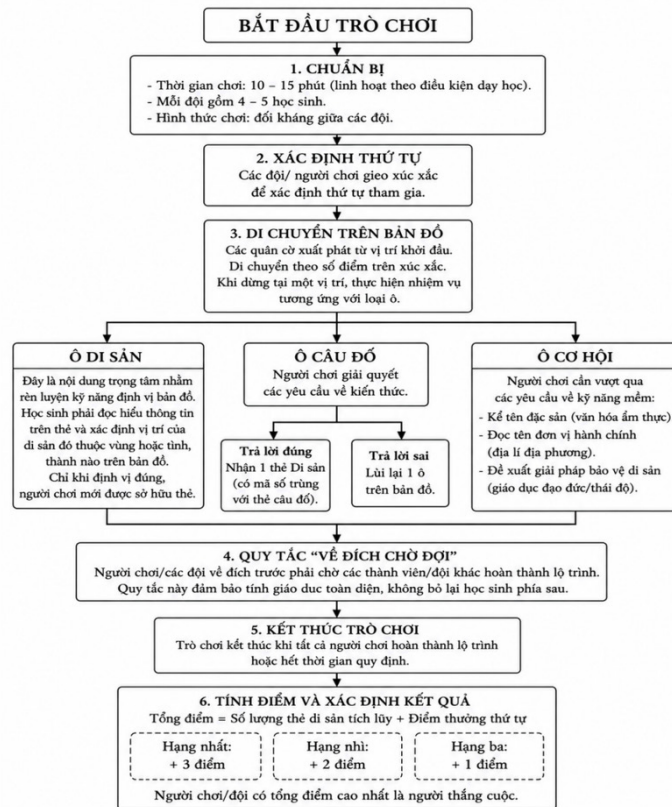
Hình 1. Thành phần của bộ trò chơi

2.4. Luật chơi và cách thức tổ chức

2.4.1. Luật chơi

Luật chơi được thiết kế đơn giản, rõ ràng nhằm giúp học sinh nhanh chóng nắm bắt và bảo đảm gắn kết với mục tiêu học tập. Các quy tắc hướng đến sự phù hợp với nhận thức của học sinh tiểu

học, tăng cường tính tương tác và đảm bảo khả năng tổ chức thực tế. Cụ thể, trò chơi triển khai theo nhóm 3–5 học sinh; các thành viên chọn quân cờ đại diện và tung xúc xắc xác định thứ tự lượt chơi nhằm tạo sự ngẫu nhiên, khách quan và tâm thế thoải mái khi bắt đầu.



Hình 2. Quy trình thực hiện trong bộ trò chơi “Bản đồ di sản Việt Nam”

2.4.2. Cách thức tổ chức dạy học

Bộ trò chơi “Bản đồ di sản Việt Nam” được thiết kế theo hướng linh hoạt, cho phép giáo viên lựa chọn hình thức và thời điểm sử dụng phù hợp với mục tiêu của từng giai đoạn trong tiến trình dạy học. Ở hoạt động khởi động, trò chơi có thể được triển khai dưới dạng rút gọn hoặc khai thác riêng một số thành phần, chẳng hạn như Thẻ Cầu đố hoặc Thẻ

Di sản để tổ chức các hoạt động ngắn trong khoảng 5–7 phút. Học sinh tham gia trả lời các câu hỏi gợi mở, nhận diện hình ảnh hoặc xác định vị trí của một số di sản trên bản đồ Việt Nam. Trong giai đoạn luyện tập và vận dụng, giáo viên tổ chức cho học sinh thực hiện các lượt chơi hoàn chỉnh hoặc lựa chọn một số nhiệm vụ phù hợp với mục tiêu của bài học nhằm giúp học sinh ôn tập và hệ thống hóa kiến thức đã học. Thông qua việc trả lời câu hỏi, xác định vị trí của các di sản trên bản đồ, phân biệt loại hình di sản, nhận diện đặc điểm của các vùng văn hóa và giải quyết các tình huống gắn với nội dung học tập, học sinh có cơ hội vận dụng kiến thức vào những nhiệm vụ cụ thể.

Hoạt động được tổ chức theo nhóm nhỏ (4–5 học sinh) nhằm thúc đẩy sự tương tác, thảo luận

và hỗ trợ lẫn nhau, qua đó phát triển đồng thời các năng lực chung (giao tiếp, hợp tác, giải quyết vấn đề) và năng lực đặc thù của môn Lịch sử - Địa lý.

Giáo viên tham gia với vai trò điều phối: từ việc phổ biến luật chơi, hỗ trợ quá trình trải nghiệm đến tổ chức thảo luận chốt kiến thức. Cách tiếp cận này giúp trò chơi vượt khỏi giới hạn giải trí thuần túy, trở thành công cụ học tập tích cực, hiện thực hóa mục tiêu phát triển phẩm chất, năng lực và lấy người học làm trung tâm theo Chương trình Giáo dục phổ thông 2018.

2.5. Thử nghiệm và tinh chỉnh học liệu

Một đặc điểm quan trọng trong quá trình phát triển học liệu là sản phẩm không hoàn thiện ngay từ lần thiết kế đầu tiên mà cần tuân thủ nghiêm ngặt chu trình: thiết kế – thử nghiệm – đánh giá – điều chỉnh. Dựa trên cơ sở đó, bộ trò chơi “Bản đồ di sản Việt Nam” đã trải qua hai giai đoạn phát triển bao gồm phiên bản thử nghiệm (phiên bản 1) và phiên bản hoàn thiện (phiên bản 2). Cụ thể, nhóm nghiên cứu đã tiến hành tổ chức thực nghiệm phiên bản 1 trên mẫu gồm 54 học sinh lớp 4 thuộc Trường Tiểu học T.C.N (tỉnh Đồng Tháp). Quá trình này giúp đánh giá mức độ phù hợp của từng thành phần học liệu đối với đặc điểm nhận

thức của học sinh tiểu học, đồng thời tối ưu hóa khả năng tổ chức vận hành trong điều kiện lớp học thực tế

2.5.1. Đánh giá phiên bản thử nghiệm

Phiên bản đầu tiên được xây dựng với mục tiêu

kiểm chứng cấu trúc tổng thể của bộ trò chơi và khả năng tích hợp nội dung di sản vào hoạt động học tập. Trong phiên bản này, hệ thống Thẻ Câu hỏi chủ yếu được thiết kế dưới dạng câu hỏi mở hoặc câu hỏi yêu cầu học sinh trình bày ngắn.

Tiêu chí	Điểm trung bình (Mean)	Độ lệch chuẩn (SD)
Trò chơi dễ hiểu, dễ tham gia	4,30	0,58
Trò chơi giúp hiểu bài học dễ hơn	4,43	0,58
Trò chơi giúp nhớ vị trí di sản trên bản đồ	4,39	0,41
Học sinh hứng thú khi tham gia trò chơi	4,39	0,82

Bảng 2. Mô tả điểm trung bình các tiêu chí đánh giá hiệu quả của bộ trò chơi “Bản đồ di sản Việt Nam” ở phiên bản thử nghiệm (N=54)

Qua thử nghiệm, học sinh thể hiện sự hứng thú và tích cực tương tác với học liệu cũng như thảo luận nhóm. Tuy nhiên, nhóm nghiên cứu vẫn ghi nhận một số hạn chế ảnh hưởng đến hiệu quả tổ chức.

Thứ nhất, câu hỏi tự luận làm tăng thời gian xử lý của mỗi lượt chơi do học sinh cần suy nghĩ, diễn đạt và giáo viên phải đánh giá mức độ chính xác của câu trả lời. Điều này làm giảm nhịp độ của trò chơi và ảnh hưởng đến tính liên tục của hoạt động.

Thứ hai, việc đánh giá câu trả lời mở đôi khi phụ thuộc vào cách diễn đạt của học sinh, dẫn đến khó đảm bảo tính thống nhất và khách quan giữa các nhóm.

Thứ ba, một số học sinh còn lúng túng khi phải diễn đạt bằng lời mặc dù đã có hiểu biết về nội dung câu hỏi. Điều này khiến kết quả thể hiện chưa phản ánh đầy đủ năng lực nhận thức của học sinh.

Những hạn chế trên cho thấy phiên bản thử nghiệm đã đáp ứng được yêu cầu về nội dung và tính trực quan, song vẫn cần được điều chỉnh nhằm nâng cao hiệu quả vận hành và phù hợp hơn với đặc điểm nhận thức của học sinh tiểu học. Những vấn đề được phát hiện trong quá trình thử nghiệm là cơ sở để nhóm nghiên cứu tiến hành hoàn thiện phiên bản 2.

Thành phần tinh chỉnh	Phiên bản 1	Vấn đề phát hiện	Phiên bản 2
Hình thức câu hỏi của thẻ câu hỏi	Chủ yếu sử dụng câu hỏi tự luận, câu hỏi mở; học sinh trình bày câu trả lời bằng lời	Một số câu hỏi có cách diễn đạt dài, yêu cầu trình bày tương đối cao; thời gian xử lý mỗi lượt chơi kéo dài	Chuyển sang câu hỏi trắc nghiệm khách quan với 4 phương án lựa chọn
Nội dung và mức độ câu hỏi	Tập trung khai thác thông tin và ý nghĩa của di sản	Một số nội dung chưa thật sự phù hợp với đặc điểm nhận thức và ngôn ngữ của học sinh tiểu học	Rà soát, điều chỉnh nội dung theo hướng ngắn gọn, rõ ràng, phù hợp với học sinh
Hình thức trình bày	Các thẻ đã được thiết kế nhưng chưa hoàn toàn thống nhất về cách trình bày	Khả năng nhận diện chức năng của từng loại thẻ chưa tối ưu	Tiếp tục chuẩn hóa bố cục, màu sắc và cách trình bày các loại thẻ

Bảng 3. So sánh phiên bản 1 và phiên bản 2 của bộ trò chơi Bản đồ di sản Việt Nam

2.5.2. Quá trình tinh chỉnh và hình thành Phiên bản hoàn thiện

Từ những kết quả thu được trong giai đoạn thử nghiệm, nhóm nghiên cứu tiến hành rà soát toàn bộ hệ thống câu hỏi và lựa chọn điều chỉnh theo hướng chuẩn hóa nhiệm vụ học tập, chuyển đổi các câu hỏi tự luận sang hệ thống câu hỏi trắc nghiệm khách quan gồm bốn phương án lựa chọn trong đó đáp án được xây dựng theo các mức độ nhận thức từ nhận biết, thông hiểu đến vận dụng. Việc điều chỉnh này mang lại nhiều ưu điểm.

Thứ nhất, câu hỏi trắc nghiệm giúp rút ngắn đáng kể thời gian xử lý của mỗi lượt chơi, qua đó duy trì nhịp độ liên tục và tăng số lượng lượt tương tác của học sinh trong cùng một khoảng thời gian.

Thứ hai, đáp án được chuẩn hóa giúp giáo viên dễ dàng đánh giá kết quả, hạn chế yếu tố chủ quan và bảo đảm tính công bằng giữa các nhóm.

Thứ ba, việc thiết kế các phương án nhiễu dựa trên những sai lầm thường gặp của học sinh góp phần nâng cao khả năng phân hóa, đồng thời tạo điều kiện để học sinh phân tích, so sánh và lựa chọn đáp án phù hợp thay vì chỉ ghi nhớ máy móc.

Thứ tư, hệ thống câu hỏi mới giúp giáo viên thuận lợi hơn trong việc khai thác kết quả của trò chơi như một công cụ đánh giá thường xuyên ngay trong quá trình tổ chức dạy học.

Bên cạnh việc điều chỉnh hệ thống câu hỏi, nhóm nghiên cứu cũng hoàn thiện bố cục trình bày của các loại thẻ, thống nhất hệ thống màu sắc, bổ sung hình ảnh minh họa và tối ưu hóa hướng dẫn sử dụng nhằm giúp học sinh dễ nhận biết chức năng của từng thành phần trong bộ trò chơi.

Nhờ quá trình tinh chỉnh này, phiên bản hoàn thiện không chỉ đảm bảo tính trực quan và tính giáo dục mà còn nâng cao đáng kể tính khả thi trong điều kiện tổ chức dạy học ở tiểu học. Đây là phiên bản được sử dụng trong các nghiên cứu đánh giá hiệu quả và thực nghiệm sư phạm tiếp theo.

2.6. Khả năng áp dụng thực tiễn

Bộ trò chơi Bản đồ di sản Việt Nam được thiết kế theo hướng mở, linh hoạt và có khả năng điều chỉnh theo điều kiện tổ chức dạy học thực tế. Tính khả thi và khả năng phát triển của bộ trò chơi được thể hiện trên các phương diện:

Điều kiện sử dụng: Trò chơi cần tối ưu hóa chi phí chuẩn bị và phù hợp với cơ sở vật chất thông

thường, không phụ thuộc vào thiết bị công nghệ chuyên dụng. Thời lượng và số lượng học sinh có thể được điều chỉnh linh hoạt theo quỹ thời gian của tiết học.

Phạm vi sử dụng: Học liệu bám sát chương trình Lịch sử và Địa lí lớp 4–5. Giáo viên có thể sử dụng toàn bộ trò chơi hoặc lựa chọn từng thành phần trong các hoạt động khởi động, luyện tập, vận dụng; đồng thời có thể khai thác trong hoạt động trải nghiệm và ngoại khóa gắn với giáo dục di sản.

Khả năng điều chỉnh: Hệ thống các thẻ có cấu trúc mở, cho phép giáo viên dễ dàng thay thế, điều chỉnh mức độ của câu hỏi hoặc lồng ghép thêm các di sản đặc trưng của địa phương.

Khả năng phát triển: Khung thiết kế của bộ trò chơi tạo tiền đề thuận lợi để tiếp tục mở rộng bộ thẻ, phát triển các phiên bản chuyên biệt theo địa phương, hoặc định hướng số hóa trong tương lai nhưng cần tiếp tục nghiên cứu, thử nghiệm trước khi triển khai.

Từ những phương diện trên, bộ trò chơi Bản đồ di sản Việt Nam không chỉ chứng minh được tính khả thi cao trong thực tiễn dạy học môn Lịch sử và Địa lí ở tiểu học, mà còn thiết lập một cơ sở vững chắc để tiếp tục phát triển và hoàn thiện học liệu trong các nghiên cứu tiếp theo.

III. KẾT LUẬN

Nghiên cứu đã xây dựng quy trình thiết kế bộ trò chơi “Bản đồ di sản Việt Nam” theo định hướng phát triển năng lực học sinh tiểu học, bảo đảm sự thống nhất giữa mục tiêu, nội dung, hình thức tổ chức và các nguyên tắc sư phạm. Qua quá trình thử nghiệm và tinh chỉnh, bộ trò chơi đã được hoàn thiện về cấu trúc, luật chơi và hệ thống nhiệm vụ, đáp ứng các yêu cầu về tính khoa học, tính giáo dục, tính trực quan và tính khả thi trong dạy học môn Lịch sử và Địa lí.

Việc sử dụng bộ trò chơi không chỉ hỗ trợ học sinh tiếp cận kiến thức về di sản một cách trực quan, tích cực mà còn góp phần phát triển các năng lực đặc thù của môn Lịch sử và Địa lí, đồng thời rèn luyện năng lực giao tiếp, hợp tác và giải quyết vấn đề. Với những kết quả đạt được, bộ trò chơi “Bản đồ di sản Việt Nam” có tiềm năng ứng dụng rộng rãi trong thực tiễn dạy học và là học liệu phù hợp để triển khai các nghiên cứu thực nghiệm tiếp theo về hiệu quả phát triển năng lực học sinh tiểu học.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- Quốc hội. (2001). Luật Di sản văn hóa (Luật số 28/2001/QH10). Hà Nội: Nhà xuất bản Chính trị Quốc gia.
- Quốc hội. (2009). Luật sửa đổi, bổ sung một số điều của Luật Di sản văn hóa (Luật số 32/2009/QH12). Hà Nội: Nhà xuất bản Chính trị Quốc gia.
- Hoàng, T. M. H., & Đào, T. M. (2025). Thiết kế trò chơi học tập trong dạy học môn Lịch sử và Địa lí lớp 5. *Tạp Chí Giáo dục*, 25(3), 146–149.
- <https://tcgd.tapchigiaoduc.edu.vn/index.php/tapchi/article/view/3548>
- Lê Thúy Mai (2017). Sử dụng trò chơi học tập góp phần nâng cao hiệu quả dạy học Lịch sử ở tiểu học. *Tạp chí Khoa học*, Trường Đại học Thủ đô Hà Nội, 13, 132-141.
- Nguyễn Thị Hương, Nguyễn Thị Tú Oanh. (2024). Giáo dục giá trị văn hóa truyền thống cho học sinh trong dạy học môn Lịch sử và Địa lí ở trường Tiểu học. *Tạp chí Giáo dục*, 24(14), 24–29.
- Đặng Thị Phương. (2023). Hướng dẫn thiết kế và tổ chức trò chơi trong dạy học Lịch sử ở trường phổ thông. *Tạp chí Khoa học Giáo dục Việt Nam*, 19(10), 32–37. <https://doi.org/10.15625/2615-8957/12311006>
- Lê Thị Thu Huyền. (2022). Vận dụng học thông qua chơi trong tổ chức hoạt động trải nghiệm theo hướng phát triển năng lực cho học sinh. *Tạp chí Khoa học Giáo dục Việt Nam*, 18(S2), 23–28.
- Nguyễn Thị Bích Hồng. (2014). Phương pháp sử dụng trò chơi trong dạy học. *Tạp chí Khoa học Đại học Sư phạm Thành phố Hồ Chí Minh*, (54), 174–179.
- Nguyễn Văn Bằng, Nguyễn Văn Bắc. (2024). Tác động của trò chơi hóa đến hiệu quả học tập: Vai trò trung gian của hài lòng và gắn kết. *Tạp chí Khoa học Đại học Mở Thành phố Hồ Chí Minh – Kinh tế và Quản trị kinh doanh*, 19(7), 16–31.
- Võ Sỹ Lợi. (2014). *Giáo trình Tâm lí học II*. Trường Đại học Đà Lạt, Khoa Sư phạm.
- Mooney, C. G. (2022). *Các lý thuyết về trẻ em của Dewey, Montessori, Erikson, Piaget và Vygotsky*. NXB Lao Động.