

Hướng dẫn thiết kế và tổ chức trò chơi trong dạy học Lịch sử ở trường phổ thông

Đặng Thị Phương

Email: phuongdt@gesd.edu.vn
Viện Khoa học Giáo dục Việt Nam
101 Trần Hưng Đạo, Hoàn Kiếm, Hà Nội,
Việt Nam

TÓM TẮT: Thiết kế và tổ chức trò chơi trong dạy và học có ý nghĩa quan trọng, đặc biệt là trong giảng dạy Lịch sử ở trường phổ thông. Bài viết tập trung làm rõ một số nội dung như: 1/ Vai trò, ý nghĩa của trò chơi học tập trong dạy học Lịch sử; 2/ Một số nguyên tắc khi thiết kế và tổ chức trò chơi; 3/ Khái quát một số trò chơi trong dạy học Lịch sử; 4/ Minh họa một số trò chơi trong dạy học Lịch sử. Bài viết là kênh tham khảo cho giáo viên khi xây dựng hệ thống trò chơi trong quá trình giảng dạy với nhiều hình thức khác nhau như bài học trên lớp, kiểm tra bài cũ, bài tập về nhà, bài học ngoại khóa... nhằm tạo hứng thú học tập cho học sinh, đáp ứng nhu cầu học mà chơi, chơi mà học, góp phần đổi mới phương pháp dạy học trong nhà trường phổ thông.

TỪ KHÓA: Hướng dẫn thiết kế và tổ chức trò chơi, thiết kế trò chơi, tổ chức trò chơi, trò chơi lịch sử, trò chơi ở trường phổ thông.

→ Nhận bài 01/8/2023 → Nhận bài đã chỉnh sửa 21/9/2023 → Duyệt đăng 15/10/2023.

DOI: <https://doi.org/10.15625/2615-8957/12311006>

1. Đặt vấn đề

Việc thực hiện đổi mới Chương trình Giáo dục phổ thông đòi hỏi phải đổi mới đồng bộ từ mục tiêu, nội dung, phương pháp, phương tiện dạy học đến cách thức đánh giá kết quả dạy học, trong đó khâu đột phá là đổi mới phương pháp dạy học [1, tr.21].

Trong quá trình đổi mới phương pháp dạy học nói chung và đổi mới phương pháp dạy học môn Lịch sử nói riêng, giáo viên bộ môn đã và đang áp dụng nhiều phương pháp và hình thức tổ chức dạy học nhằm đạt được mục tiêu giáo dục. Hiện nay, trong nhà trường phổ thông, các hình thức lên lớp và các hình thức dạy học khác đang được áp dụng rộng rãi được tiến hành dưới nhiều dạng khác nhau, nhằm làm cho quá trình dạy học sinh động, phong phú và có hiệu quả cao.

Lịch sử luôn gắn với các con số, sự kiện. Để ghi nhớ hết những con số, sự kiện đó là công việc vô cùng khó khăn, vừa khó cho giáo viên khi truyền thụ kiến thức vừa khó cho học sinh khi tiếp thu kiến thức. Vì vậy, để học tốt môn Lịch sử, học sinh phải có hứng thú khi học. Do đó, trong quá trình dạy và học Lịch sử, giáo viên và học sinh phải có được tâm lý thoải mái.

2. Nội dung nghiên cứu

2.1. Vai trò, ý nghĩa của trò chơi học tập trong dạy học Lịch sử

Trong dạy học Lịch sử cũng như các bộ môn xã hội nói chung, tổ chức trò chơi trong dạy học có vai trò, ý nghĩa đặc biệt quan trọng [2]:

Một là: Giúp thay đổi hình thức, phương pháp dạy học, làm cho giờ học bớt căng thẳng, nặng nề, tạo cảm giác thoải mái, dễ chịu, để học sinh tiếp thu kiến thức một cách nhẹ nhàng, hứng khởi.

Hai là: Rèn luyện thêm kỹ năng lịch sử cho học sinh (chỉ bản đồ, vẽ sơ đồ, tường thuật, hình thành kỹ năng

làm việc theo nhóm của học sinh...).

Ba là: Tạo cho học sinh sự tìm tòi, sáng tạo, rèn luyện cho học sinh có cơ hội để hoàn thiện bản thân.

Bốn là: Trò chơi đã kích thích học sinh vận dụng kiến thức năng động, rèn luyện trí nhớ, phát triển khả năng phán đoán, suy luận. Từ đó, phát triển tư duy mềm dẻo, học tập cách xử lý thông minh với những tình huống phức tạp, tăng cường khả năng vận dụng trong cuộc sống để thích nghi với điều kiện mới của xã hội.

Năm là: Thông qua trò chơi, học sinh phát triển được nhiều phẩm chất đạo đức như: Tính nhanh nhẹn, tinh đoàn kết thân ái, sự phối hợp nhịp nhàng, lòng trung thực và tinh thần trách nhiệm lẫn nhau.

2.2. Một số nguyên tắc khi thiết kế và tổ chức trò chơi

Các trò chơi được giáo viên thiết kế cần đảm bảo một số nguyên tắc sau:

- Chọn trò chơi phù hợp với điều kiện nhà trường;
- Xác định phạm vi, mục đích của trò chơi;
- Thiết kế trò chơi phù hợp với lứa tuổi và trình độ học tập của học sinh;
- Chọn trò chơi phù hợp với kỹ năng cần rèn luyện cho học sinh;
- Chuẩn bị của giáo viên và học sinh về trò chơi;
- Xác định thời gian tổ chức trò chơi: Các trò chơi tổ chức ở các tiết ngoại khóa (1 tiết hoặc nhiều hơn), các tiết làm bài tập lịch sử (1 tiết), các trò chơi tổ chức trong tiết dạy khoảng 4 - 6 phút;
- Trò chơi phải có sức hấp dẫn, thu hút được sự tham gia của học sinh, tạo không khí thoải mái, hấp dẫn trong học tập;
- Không lạm dụng trò chơi trong dạy học;
- Thiết kế đa dạng trò chơi phù hợp với các dạng bài, kiểu bài;

Thông thường, trò chơi được tiến hành theo năm bước dưới đây (xem Hình 1):



Hình 1: Tiến trình các bước tổ chức trò chơi

2.3. Khái quát một số trò chơi trong dạy học Lịch sử

2.3.1. Một số hình thức trò chơi

a. Nhóm trò chơi triển khai khi dạy bài mới

- Trò chơi “*Điền sơ đồ trống*”: Đây là trò chơi giáo viên cần chuẩn bị trước sơ đồ trống để học sinh điền nội dung. Với trò chơi này, giáo viên dễ dàng áp dụng đối với các bài có liên quan tới tổ chức bộ máy nhà nước, đặc biệt là Chương trình Lịch sử khối 6 và 7. Ví dụ: Điền sơ đồ trống sự phân chia xã hội của nước Pháp trước khi cách mạng nổ ra (Lịch sử 8).

- Trò chơi “*Điền lược đồ trống*”: Giáo viên cần chuẩn bị lược đồ, sơ đồ trống trước hoặc nhà trường có sơ đồ không màu để học sinh điền kí hiệu của một chiến dịch, một cuộc khởi nghĩa.

- Trò chơi “*Ô chữ bí mật*”: Giáo viên chuẩn bị hệ thống các ô trống theo chủ đề (nhân vật, cụm từ tiêu biểu...). Học sinh tìm các chữ cái thích hợp để điền vào ô trống đã cho theo yêu cầu. Trò chơi này có hai dạng chủ yếu:

Dạng thứ nhất: Ô chữ có một hàng ngang. Ví dụ: Lớp 7: Sau khi dạy xong nội dung về thời Lí, giáo viên hỏi học sinh: Tên trường đại học đầu tiên của Việt Nam được xây dựng năm 1076 (Gợi ý: Ô chữ gồm có 10 chữ cái).

Q	U	Ó	C	T	Ử	G	I	Á	M
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Dạng thứ hai: Ô chữ có nhiều hàng ngang, hàng dọc và có từ chìa khoá bí mật.

b. Nhóm trò chơi sử dụng khi dạy ngoại khóa và làm bài tập

- Trò chơi “*Theo dòng lịch sử*”: Trò chơi này dùng vào các tiết ngoại khóa, các tiết làm bài tập lịch sử để học sinh có điều kiện chuẩn bị và có thời gian thích hợp cho khâu tổ chức. Giáo viên chọn chủ đề lịch sử đã học để học sinh tìm hiểu kĩ hơn. Đối với dạng trò chơi này, giáo viên áp dụng sau khi học xong một chương, một giai đoạn lịch sử. Ví dụ: Tìm hiểu về một triều đại phong kiến, một cuộc khởi nghĩa, một cuộc kháng chiến, một cuộc cải cách...

- Trò chơi “*Ai là người nhớ sự kiện, nhân vật lịch sử nhiều nhất*”: Giáo viên áp dụng đối với các tiết làm bài tập lịch sử, các tiết ngoại khóa. Phạm vi áp dụng được ở tất cả các khối lớp khi học sinh học xong một giai đoạn lịch sử, một triều đại phong kiến, một hình thái cách mạng... Ví dụ: Triều đại nhà Lí, Trần, Lê sơ, cuộc

kháng chiến chống Pháp, kháng chiến chống Mĩ...

- Trò chơi “*Tìm hiểu nhân vật lịch sử*”: Đây là trò chơi nhằm tìm hiểu một cách khái quát về thân thế sự nghiệp những nhân vật lịch sử có công lao to lớn đối với lịch sử dân tộc và nhân loại. Giáo viên tổ chức trong chương trình ngoại khóa và các tiết làm bài tập lịch sử để dễ dàng thực hiện. Ví dụ: Tìm hiểu các nhân vật lịch sử đã có công trong giai đoạn Pháp xâm lược Việt Nam.

- Trò chơi “*Hái hoa*”: Áp dụng đối với các tiết ngoại khóa, làm bài tập lịch sử. Giáo viên chuẩn bị một cây hoa (*hoa thiên nhiên*), trên nhánh hoa có ghi các chủ đề câu hỏi để học sinh lựa chọn (chủ đề nhân vật; chủ đề sự kiện; chủ đề chiến tranh; chủ đề văn hoá...). Mỗi chủ đề có hệ thống câu hỏi để học sinh trả lời...

2.3.2. Các bước tổ chức trò chơi

Khi tổ chức trò chơi, giáo viên xác định các yêu cầu sau đây: Xác định được phạm vi áp dụng của trò chơi; Xác định mục đích áp dụng của trò chơi; Chuẩn bị của giáo viên và học sinh về trò chơi.

Tiến hành trò chơi, gồm 05 bước: *Bước 1:* Giáo viên giới thiệu tên trò chơi; *Bước 2:* Giáo viên lựa chọn đội chơi; *Bước 3:* Giáo viên quy định thời gian, phổ biến luật chơi; *Bước 4:* Tổ chức trò chơi; *Bước 5:* Tổng kết trò chơi.

2.4. Minh họa một số trò chơi trong dạy học Lịch sử

2.4.1. Trò chơi “Điền lược đồ trống”:

Ví dụ: Học sinh điền kí hiệu của chiến dịch Điện Biên Phủ (Lịch sử 9) [3]

Phạm vi áp dụng: Cùng cố bài học.

Mục đích trò chơi: Giúp học sinh rèn kĩ năng sử dụng lược đồ Chiến dịch Điện Biên Phủ một cách tốt hơn.

Chuẩn bị:

- Giáo viên: Chuẩn bị một lược đồ trống (không màu) chiến dịch Điện Biên Phủ 1954, chuẩn bị những kí hiệu mũi tên màu có dán keo hai mặt (Lưu ý sự phù hợp của kích thước mũi tên khi dán lên lược đồ) (xem Hình 2).

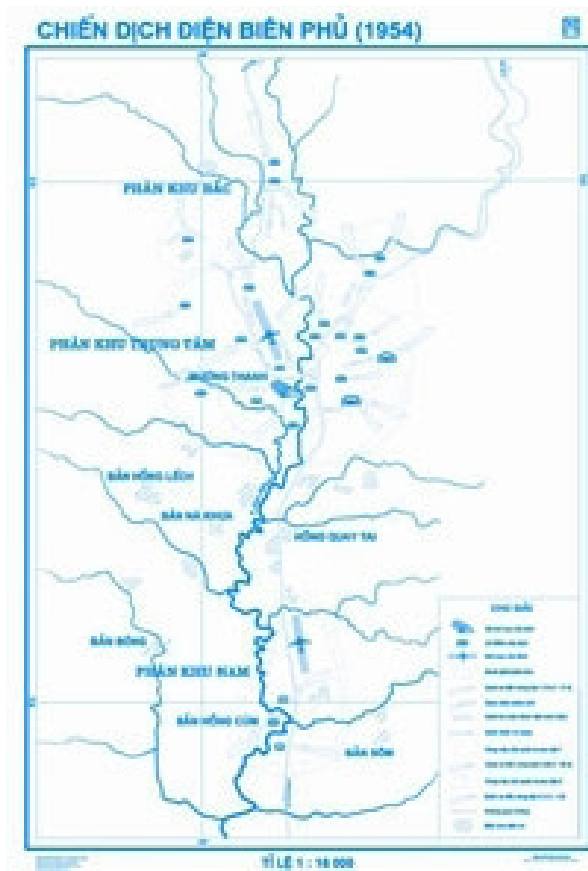
- Học sinh: Tìm hiểu kĩ lược đồ chiến dịch Điện Biên Phủ 1954 ở nhà.

Tiến hành trò chơi:

- *Bước 1:* Giáo viên giới thiệu trò chơi.

- *Bước 2:* Giáo viên lựa chọn đội chơi. Giáo viên chia lớp thành hai đội, từ 5 - 6 học sinh (mỗi dãy bàn là một đội) và đặt tên cho mỗi đội.

- *Bước 3:* Giáo viên quy định: Thời gian: 2 - 3 phút; Kí hiệu học sinh phải dán (Địch: màu xanh, Ta: màu đỏ; Đường tiến quân là mũi tên nguyên, Đường rút quân là mũi tên đứt); Đội nào hoàn thành chính xác trước đội đó thắng. Điểm tối đa cho mỗi đội là 10 điểm; Các cổ động viên mỗi đội được quyền bổ sung ba lần nhưng mỗi lần bổ sung sẽ bị trừ 1 điểm; Mỗi đội cử 2 em. Em thứ nhất chọn kí hiệu thích hợp chuyển cho bạn. Em thứ hai dán kí hiệu lên lược đồ. Đội hoàn thành trò chơi xuất sắc nhất sẽ được thưởng điểm.



Hình 2: Lược đồ tổng chiến dịch Điện Biên Phủ
(Nguồn: NXB Giáo dục Việt Nam) <https://online.bandotranhanh.vn/san-pham/chi-tiet/148>

- **Bước 4:** Tổ chức trò chơi: Giáo viên treo lược đồ không màu lên bảng và đặt câu hỏi: “Em hãy điền kí hiệu thích hợp lên lược đồ để miêu tả diễn biến chiến dịch Điện Biên Phủ năm 1954?”; Học sinh tiến hành chơi.

- **Bước 5:** Tổng kết trò chơi: Sau khi hai đội hoàn thành, giáo viên nhận xét và công bố kết quả chung cuộc.

Lưu ý: Trong trò chơi này, giáo viên sử dụng đối với các lược đồ, bản đồ đơn giản, ít các kí hiệu, vì nếu phức tạp sẽ mất thời gian và rất khó cho học sinh.

2.4.2. Trò chơi “Ô chữ bí mật”

Ví dụ: Chủ đề “Việt Nam từ năm 1946 đến năm 1954” (Lịch sử lớp 9) [3].

Phạm vi áp dụng: Củng cố bài học.

Mục đích trò chơi: Giúp học sinh ôn lại một số sự kiện, thời gian trong bài, đồng thời tạo không khí vui chơi, giảm căng thẳng sau giờ học.

Chuẩn bị:

- Giáo viên: Chuẩn bị bảng ô chữ có điền sẵn thông tin và sử dụng giấy dán từng hàng chữ lại.

- Học sinh: Tìm hiểu trước bài học ở nhà.

Tiến hành trò chơi:

Bước 1: Giáo viên giới thiệu trò chơi.

Bước 2: Giáo viên lựa chọn đội chơi: Giáo viên chia

lớp làm hai đội (mỗi dãy một đội, mỗi đội từ 7 - 10 học sinh) và đặt tên cho mỗi đội: Đội thứ nhất - Đội A; Đội thứ hai - Đội B.

Bước 3: Giáo viên giới thiệu, phổ biến luật chơi: Thời gian: 3 - 6 phút. Sau khi giáo viên gợi ý cho từng hàng chữ, hai đội sẽ đưa tay giành quyền trả lời. Đội nào đưa tay trước khi giáo viên nói 10 giây bắt đầu sẽ mất quyền ưu tiên. Đội còn lại được quyền trả lời.

Mỗi hàng chữ chỉ một đội trả lời và trả lời một lần. Nếu đúng sẽ được 10 điểm và giáo viên mở hàng chữ đó ra. Sau khi giáo viên đọc câu hỏi mật mã, hai đội giơ tay giành quyền trả lời. Nếu trả lời sai thì đội còn lại sẽ được quyền trả lời. Thời gian suy nghĩ là 10 giây. Trả lời đúng mật mã được 40 điểm. Nếu học sinh không giải được mật mã thì giáo viên giải. Đội nào hoàn thành trò chơi xuất sắc nhất sẽ được thưởng điểm.

Bước 4: Tiến hành trò chơi: Giáo viên treo bảng sơ đồ ô chữ có dán keo như sơ đồ lên trên bảng rồi cho tiến hành trò chơi bằng cách đưa ra các gợi ý sau:

- Mật mã lịch sử: Gồm 11 chữ cái: Đây là tên chiến dịch kết thúc cuộc kháng chiến chống Pháp.
- Nếu hai đội không trả lời được thì giáo viên cho hai đội trả lời các câu hỏi hàng ngang. Giáo viên đưa ra câu hỏi gợi ý.
- Hàng ngang số 1 có 11 kí tự: Tên của Phó Thủ tướng kiêm Bộ trưởng Ngoại giao làm Trưởng đoàn phái đoàn Chính phủ ta tham dự Hội nghị Giơnevơ.
- Hàng ngang số 2 có 6 kí tự: Tên cụm cứ điểm bị quân ta tiêu diệt trong đợt 1, từ ngày 13 đến ngày 17 tháng 3 năm 1954.
- Hàng ngang số 3 có 15 kí tự: Tên Hiệp định kết thúc 9 năm kháng chiến chống Pháp.
- Hàng ngang số 4 có 8 kí tự: Chiến sĩ lấy vai làm giá súng trong chiến dịch Điện Biên Phủ.
- Hàng ngang số 5 có 10 kí tự: Nava đã xây dựng Điện Biên Phủ thành một tập đoàn cứ điểm mạnh nhất Đông Dương và bố trí lực lượng thành ba phân khu đó là: Phân khu..., phân khu Trung tâm và phân khu Nam.
- Hàng ngang số 6 có 10 kí tự: Vị tướng Pháp bị thất thủ trong chiến dịch Điện Biên Phủ.
- Hàng ngang số 7 có 4 kí tự: Nơi tập trung binh lực thứ ba của Pháp trong chiến dịch Điện Biên Phủ.
- Hàng ngang số 8 có 12 kí tự: Tên vị Tổng chỉ huy chiến dịch Điện Biên Phủ của quân đội ta.
- Hàng ngang số 9 có 6 kí tự: Tên Đèo dài nhất ở Tây Bắc.
- Hàng ngang số 10 có 10 kí tự: Trong chiến dịch Điện Biên Phủ phân khu Trung tâm ở khu vực nào.
- Hàng ngang số 11 có 7 kí tự: Theo nội dung Hiệp định Giơnevơ có một Ủy ban Quốc tế giám sát cuộc Tổng tuyển cử tự do trong cả nước (tháng 7 năm 1956), Ủy ban Quốc tế gồm Ấn Độ, Ba Lan, Canada, Ấn Độ giữ chức vụ gì trong Ủy ban Quốc tế này.

Mỗi đội trả lời câu hỏi gợi ý theo trình tự lần lượt. Học sinh được chọn ô hàng ngang để trả lời, không theo ô trình tự. Học sinh trả lời từ chìa khóa ngay sau khi giáo viên đọc câu hỏi sau 5 giây. Giáo viên nhận xét,

2.4.4. Trò chơi “Ai là người nhớ sự kiện, nhân vật lịch sử nhiều nhất”

Phạm vi áp dụng: Chương trình ngoại khoá (lớp 9).

Mục đích áp dụng: Cùng cố hệ thống kiến thức cho học sinh, đồng thời giúp các em vừa học vừa chơi, tạo không khí thoải mái, thân thiện trong giờ học ngoại trời.

Chuẩn bị:

- Giáo viên: Lựa chọn thời gian thích hợp để tổ chức và chuẩn bị các câu hỏi; Sắp xếp chỗ ngồi hợp lí để học sinh không nhìn thấy kết quả của nhau.

- Học sinh: Mỗi học sinh chuẩn bị một ghế ngồi (loại ghế nhỏ ngồi chào cờ); Một bảng viết của học sinh tiêu học, phấn, khăn lau bảng; Chuẩn bị bàn, ghế cho giáo viên ngồi; Một đồng hồ đo thời gian.

Tiến hành trò chơi:

- *Bước 1:* Giáo viên giới thiệu trò chơi.

- *Bước 2:* Giáo viên lựa chọn đội chơi (cả lớp hoặc cả khối); Giới thiệu trò chơi và thông báo thể lệ.

- *Bước 3:* Giáo viên quy định, phổ biến luật chơi: Thời gian: 1 tiết; Trò chơi gồm có 10 câu hỏi (hoặc có thể nhiều hơn, đáp ứng thời gian trong khoảng 45 phút), theo độ khó từ thấp đến cao; Học sinh ngồi theo hình vuông, mỗi em ngồi cách nhau một sải tay; Giáo viên cử hai học sinh làm trọng tài, nhiệm vụ của các em là giám sát trò chơi (tính thời gian, xem các bạn trả lời đúng hay sai); Em nào trả lời đúng thì có quyền ngồi lại và tiếp tục trò chơi. Em nào sai thì bị loại khỏi cuộc chơi, cứ như vậy đến khi học sinh trả lời câu hỏi thứ 10 sẽ là học sinh chiến thắng.

- *Bước 4:* Tiến hành trò chơi: Giáo viên tổ chức trò chơi. Khi giáo viên đọc câu hỏi xong, học sinh trả lời độc lập bằng cách viết vào bảng của mình. Sau hiệu lệnh của trọng tài, học sinh giơ bảng lên. Nếu em nào giơ quá thời gian quy định thì sẽ phạm quy và bị loại khỏi cuộc chơi. Câu hỏi:

Câu 1: Nguyễn Ái Quốc trở thành đảng viên Đảng Cộng sản vào thời gian nào? Đáp án: Năm 1920.

Câu 2: Hội nghị thành lập Đảng Cộng sản Việt Nam diễn ra ở đâu? Đáp án: Hương Cảng (Trung Quốc).

Câu 3: Hội nghị Ban Chấp hành Trung ương Đảng Cộng sản Đông Dương lần thứ nhất (tháng 10 năm 1930) đã cử ai làm Tổng Bí thư? Đáp án: Trần Phú.

Câu 4: Chiến dịch Điện Biên Phủ diễn ra năm nào? Thời gian diễn ra là bao nhiêu ngày đêm? Đáp án: 1954; 56 ngày đêm.

Câu 5: Cuộc Tổng tiến công và nổi dậy Tết Mậu Thân diễn ra năm bao nhiêu? Đáp án: 1968.

Câu 6: Ai là người đầu tiên cắm lá cờ chiến thắng trên nóc Dinh Độc Lập ngày 30 tháng 4 năm 1975? Đáp án: Bùi Quang Thận.

Câu 7: Trận mở màn then chốt cho chiến dịch Tây Nguyên là? Đáp án: Buôn Ma Thuột.

Câu 8: Nước Cộng hoà xã hội chủ nghĩa Việt Nam được chính thức mang tên từ năm nào? Đáp án: 1976.

Câu 9: Đại hội đại biểu toàn quốc lần thứ VI (1986) của Đảng đã bầu ai làm Tổng Bí thư? Đáp án: Nguyễn Văn Linh.

Câu 10: Thành công lớn của ngoại giao Việt Nam trong năm 1995 là gì? Đáp án: Việt Nam gia nhập tổ chức ASEAN.

- *Bước 5:* Tổng kết trò chơi.

Lưu ý: Tùy theo trình độ của học sinh, giáo viên biên soạn câu hỏi cho phù hợp với trò chơi.

2.4.5. Trò chơi “Tìm hiểu nhân vật lịch sử”

Phạm vi áp dụng: Chương trình ngoại khoá (Lớp 8)

Mục đích áp dụng: Giúp học sinh khắc sâu những nhân vật lịch sử tiêu biểu của Việt Nam ở cuối thế kỉ XIX đầu thế kỉ XX; Bồi dưỡng lòng biết ơn đối với những anh hùng đã có công với quê hương, đất nước; Giúp các em vừa học vừa chơi, tạo không khí thoải mái, thân thiện trong giờ học ngoại khoá.

Chuẩn bị:

- Giáo viên: Máy chiếu PowerPoint, giáo án điện tử của trò chơi; cử một học sinh ghi chép điểm và một học sinh làm trọng tài.

- Học sinh: Ôn tập chương trình theo hệ thống đề cương gợi ý. Mỗi đội chuẩn bị một chiếc bảng nhỏ dùng để ghi đáp án, bút lông và phấn.

Tiến hành trò chơi:

- *Bước 1:* Giáo viên giới thiệu trò chơi.

- *Bước 2:* Giáo viên lựa chọn đội chơi: Chia lớp thành 5 đội, mỗi đội khoảng 5 - 6 học sinh và đặt tên cho 5 đội.

- *Bước 3:* Giáo viên quy định và phổ biến luật chơi, gồm có ba phần; Thời gian: 1 tiết.

Phần 1: Hình ảnh (Nhìn hình ảnh đoán tên nhân vật lịch sử - 100 điểm). Bao gồm 10 hình ảnh nhân vật lịch sử, trả lời đúng mỗi hình ảnh được 10 điểm, thời gian trả lời mỗi hình ảnh là 5 giây, mỗi đội trả lời 1 lần và cùng thời điểm (trả lời bằng cách giơ bảng nhỏ lên)

Phần 2: Thân thể (Tìm hiểu về thân thể, sự nghiệp - 200 điểm). Giáo viên chọn 5 nhân vật tiêu biểu ở trên để học sinh trả lời. Mỗi câu hỏi trả lời đúng được 10 điểm bằng hình thức câu hỏi trắc nghiệm, mỗi nhân vật sẽ có 4 câu hỏi, mỗi câu hỏi sẽ có 5 giây trả lời, mỗi đội trả lời 1 lần và cùng thời điểm.

Phần 3: Công lao (Đánh giá về công lao nhân vật: 250 điểm). Giáo viên cho 5 đội lên bắt thăm nhân vật mình sẽ trả lời. Học sinh sẽ thảo luận để đánh giá công lao của nhân vật đối với lịch sử dân tộc, thời gian thảo luận là 3 phút, sau đó các đội sẽ lần lượt trả lời theo thứ tự. Nếu trả lời đúng được 50 điểm, các đội nhận xét lẫn nhau.

- *Bước 4:* Giáo viên tổ chức trò chơi.

Phần 1: Hình ảnh. Giáo viên kích chuột trên màn hình, nhân vật lịch sử xuất hiện, ở dưới mỗi nhân vật sẽ có câu hỏi. *Đây là nhân vật nào?* cứ lần lượt hết 10 nhân vật (Hàm Nghi; Tôn Thất Thuyết; Trương Định; Phạm Bành; Nguyễn Trung Trực; Phan Đình Phùng; Hoàng Hoa Thám; Phan Bội Châu; Phan Châu Trinh; Nguyễn Ái Quốc); Học sinh trả lời.

Phần 2: Thân thể. Giáo viên chọn 5 nhân vật để học sinh tìm hiểu: Hàm Nghi; Trương Định; Hoàng Hoa Thám; Phan Bội Châu; Phan Châu Trinh. Mỗi nhân vật

sẽ có 4 câu hỏi trắc nghiệm, với khẩu lệnh: *Hãy lựa chọn một phương án trả lời đúng nhất.* Ví dụ: Nhân vật thứ nhất: Phan Bội Châu.

Câu 1: Phan Bội Châu sinh và mất năm nào?

- A. 1858 - 1913. B. 1872 - 1926.
C. 1835 - 1913. D. 1867 - 1940.

Câu 2: Phan Bội Châu quê ở đâu?

- A. Thanh Hoá. B. Nghệ An.
C. Quảng Bình. D. Hà Tĩnh.

Câu 3: Tên tuổi của Phan Bội Châu gắn liền với phong trào nào?

- A. Đông Kinh Nghĩa Thục. B. Cần vương.
C. Đông Du. D. Duy Tân.

Câu 4: Đề tìm đường cứu nước, năm 1905, Phan Bội Châu đã nhờ đến nước nào?

- A. Nhật. B. Nga.
C. Trung Hoa D. Anh.

Các nhân vật còn lại giáo viên biên soạn câu hỏi tương tự theo hình thức trắc nghiệm như trên.

Phần 3: Công lao. Giáo viên cho học sinh bắt thăm nhân vật để trả lời. Câu hỏi: *Nêu công lao của nhân vật đối với lịch sử dân tộc? Ví dụ: Vua Hàm Nghi đã có công lao như thế nào đối với lịch sử Việt Nam?*

Học sinh thảo luận trả lời theo nhóm. Các nhóm nghe,

nhận xét và bổ sung cho nhau.

- **Bước 5:** Giáo viên tổng kết, nhận xét và đúc rút kinh nghiệm.

3. Kết luận

Thiết kế và tổ chức trò chơi trong dạy học Lịch sử ở trường phổ thông góp phần quan trọng trong quá trình đổi mới phương pháp, hình thức tổ chức dạy học ở nhà trường phổ thông hiện nay. Giáo viên có thể tổ chức trò chơi lịch sử một cách rộng rãi, ở nhiều môi trường học tập như: trong quá trình truyền thụ kiến thức mới, củng cố bài, kiểm tra bài cũ, các tiết làm bài tập, các tiết ngoại khóa... Qua thực tiễn dạy học Lịch sử tại các cơ sở giáo dục phổ thông Việt Nam, giáo viên đã nhận thức rõ ràng vai trò tích cực của việc tổ chức trò chơi trong dạy học, đó là: giúp củng cố hệ thống kiến thức cho học sinh, tạo không khí thoải mái, thân thiện trong giờ học... Tùy điều kiện của mỗi nhà trường, lớp học và mục tiêu của mỗi bài học, giáo viên thiết kế những trò chơi phù hợp với lứa tuổi và trình độ học tập của học sinh. Để phát huy hiệu quả cao nhất của việc tổ chức trò chơi trong dạy học, mỗi nhà trường cần tạo điều kiện cho giáo viên được thực hiện các kế hoạch giảng dạy mang tính linh hoạt, sáng tạo này.

Tài liệu tham khảo

- [1] Bộ Giáo dục và Đào tạo, (2007), *Những vấn đề chung về đổi mới giáo dục trung học cơ sở*, NXB Giáo dục, Hà Nội.
- [2] Text.123docz.net.
- [3] Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo, (26/12/2018), *Chương trình Giáo dục phổ thông môn Lịch sử và Địa lí*, Ban hành kèm theo Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT.
- [4] Phan Ngọc Liên (Chủ biên), (2002), *Phương pháp dạy học Lịch sử, tập II*, NXB Đại học Sư phạm, Hà Nội.
- [5] Đặng Thị Phương, (2013), *Thiết kế và tổ chức trò chơi ô chữ trong giảng dạy Lịch sử bằng phần mềm Violet*, Tạp chí Thiết bị Giáo dục, số đặc biệt.
- [6] Nguyễn Thị Côi (Chủ biên), (1999), *Các hình thức tổ chức dạy học lịch sử ở trường trung học cơ sở*, NXB Giáo dục, Hà Nội.
- [7] Trần Đình Ba, (2009), *Chơi ô chữ môn Lịch sử lớp 6*, NXB Trẻ.
- [8] Lưu Thu Thủy (Chủ biên), (2016), *Hướng dẫn tổ chức các hoạt động giáo dục ngoài giờ lên lớp cho học sinh lớp 5*, NXB Giáo dục Việt Nam.

INSTRUCTIONS FOR DESIGNING AND ORGANIZING GAMES IN TEACHING HISTORY IN HIGH SCHOOLS

Dang Thi Phuong

Email: phuongdt@gesd.edu.vn
The Vietnam National Institute of Educational Sciences
101 Tran Hung Dao, Hoan Kiem, Hanoi,
Vietnam

ABSTRACT: *The design and organization of games in teaching and learning play a crucial role, especially in teaching History in high schools. The article focuses on clarifying some contents, such as: 1/ The role and meaning of learning games in teaching History; 2/ Some principles of designing and organizing games; 3/ Overview of various games in teaching History; 4/ Illustrating some games in teaching History. The research results are helpful for teachers to build a game system in the teaching process with various forms, such as classroom lessons, checking old lessons, homework, extracurricular lessons... creating interest in learning for students, meeting the needs of learning by playing, playing - learning, and contributing to innovate teaching methods in high schools.*

KEYWORDS: *Instructions for designing and organizing games, game design, game organization, historical games, games in high schools.*