

## SỬ DỤNG TRÒ CHƠI TRONG DẠY HỌC VẬT LÝ

• PGS, TS. Lê Văn Giáo<sup>(\*)</sup>, ThS. Ngô Thị Thanh Tuyền<sup>(\*\*)</sup>

### Tóm tắt

*Trò chơi là hình thức hoạt động cần thiết, phù hợp với đặc điểm tâm lý của học sinh, nó mang lại niềm vui và hứng thú học tập cho học sinh. Trò chơi trong dạy học là một dạng hoạt động trí tuệ tích cực, ở đó mọi khả năng của học sinh được phát triển, vốn hiểu biết được mở rộng và trở nên sâu sắc hơn, nó vừa là một hoạt động giải trí, vừa là một phương pháp giáo dục: Giáo dục bằng trò chơi - một phương pháp đã được vận dụng trong nhà trường ở nhiều nước trên thế giới. Sử dụng trò chơi trong dạy học Vật lý sẽ góp phần đổi mới phương pháp dạy học theo hướng tích cực hóa hoạt động nhận thức học sinh.*

*Từ khóa: Trò chơi dạy học, Vật lý.*

### 1. Trò chơi trong dạy học Vật lý

#### 1.1. Khái niệm [2]

Trò chơi trong dạy học Vật lý là các trò chơi có nội dung gắn với nội dung bài học môn Vật lý và được sử dụng trong dạy học nhằm giúp học sinh học tập một cách hứng thú, vui vẻ và thoải mái, qua đó góp phần nâng cao hiệu quả của quá trình dạy học.

#### 1.2. Nguyên tắc thiết kế trò chơi trong dạy học Vật lý

##### 1.2.1. Đảm bảo tính mục đích [1]

Mục đích của trò chơi là phát huy tính tích cực học tập của học sinh. Vì vậy nhiệm vụ chơi, luật chơi và hành động của trò chơi đòi hỏi học sinh phải sử dụng các giác quan, các thao tác trí tuệ, đặc biệt là thao tác tư duy như: Phân tích, tổng hợp, khái quát hóa, trừu tượng hóa, để lĩnh hội kiến thức của bài học, môn học.

##### 1.2.2. Đảm bảo tính chất cơ bản của trò chơi

Mỗi trò chơi dạy học phải là trò chơi đích thực, thực sự hấp dẫn, kích thích tính tích cực, tự lập, sáng tạo của học sinh. Những trò chơi nhằm tích cực hóa hoạt động học tập cho học sinh phải tạo cơ hội cho các em hứng thú, tự nguyện tham gia vào trò chơi, tích cực vận dụng vốn hiểu biết và năng lực trí tuệ của mình để giải quyết nhiệm vụ học tập trong những hoàn cảnh chơi sinh động với yếu tố thi đua lẫn nhau.

##### 1.2.3. Đảm bảo tính sư phạm và tính giáo dục

Các trò chơi được thiết kế có mục đích sư phạm rõ ràng và phải có tính giáo dục đối với học sinh.

##### 1.2.4. Gắn với nội dung bài học

Mỗi trò chơi phải gắn với một nội dung kiến

thức cụ thể và có thể dùng để tổ chức dạy học một đơn vị kiến thức nào đó trong bài học. Hay nói cách khác phải trả lời được câu hỏi: Trò chơi đó dùng để hình thành cho học sinh kiến thức gì?

##### 1.2.5. Đảm bảo tính thẩm mỹ và tính hấp dẫn

Tính thẩm mỹ và tính hấp dẫn của trò chơi sẽ góp phần gây chú ý, kích thích tính tò mò và kích thích hứng thú học tập của học sinh. Vì vậy khi xây dựng trò chơi cần tăng cường tính thẩm mỹ và tính hấp dẫn của trò chơi.

#### 1.3. Quy trình xây dựng và sử dụng trò chơi trong dạy học môn Vật lý

##### 1.3.1. Quy trình xây dựng trò chơi

1. Xác định mục tiêu dạy học: mục tiêu phải nêu cụ thể những kiến thức, kỹ năng, thái độ mà học sinh cần đạt được sau tiết học, đặc biệt chỉ rõ mức độ, yêu cầu. Mục tiêu phải được viết rất cụ thể sao cho có thể đo đạc, quan sát, đánh giá được hoặc lượng hoá được.

2. Nghiên cứu nội dung bài học: chỉ ra những nội dung của bài học có thể sử dụng trò chơi như sử dụng trò chơi để mở bài, củng cố, vận dụng hay chơi ở nhà...

3. Thiết kế trò chơi: thiết kế trò chơi trên Microsoft Word và trên Microsoft PowerPoint.

4. Chạy thử trò chơi: chạy thử trò chơi trên Microsoft PowerPoint.

5. Hoàn chỉnh trò chơi: sau khi đã chạy thử trò chơi trên Microsoft PowerPoint, cần chỉnh sửa lỗi chính tả, hiệu ứng, âm thanh... cho phù hợp.

Sau các bước chuẩn bị cho việc tổ chức trò chơi, cần chuẩn bị các đồ dùng, thiết bị, phương tiện tổ chức trò chơi, chuẩn bị phần thưởng (nếu có thể) để trò chơi thêm hấp dẫn.

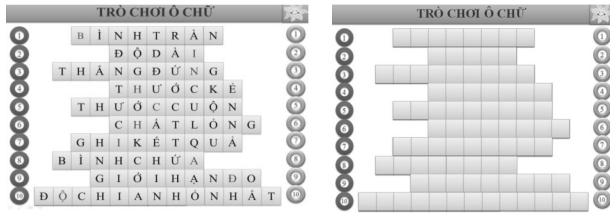
##### 1.3.2. Quy trình sử dụng trò chơi trong dạy học Vật lý

(\*) Trường Đại học Sư phạm Huế.

(\*\*) Trường Trung học cơ sở An Châu, An Giang.



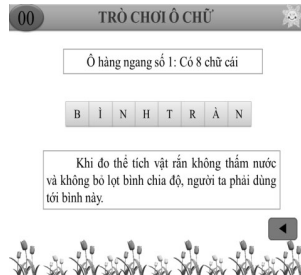
**\* Thiết kế trên Microsoft PowerPoint**  
**- Một số hình ảnh trò chơi ô chữ được thiết kế trên PowerPoint**



Hình 1. Slide chủ của trò chơi



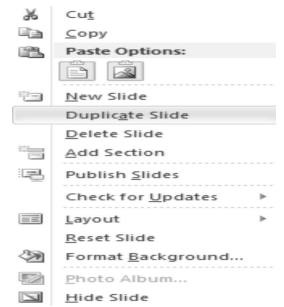
Hình 2. Slide câu hỏi phụ để chọn Học sinh đầu tiên tham gia chơi



Hình 3. Slide của ô hàng ngang số 1



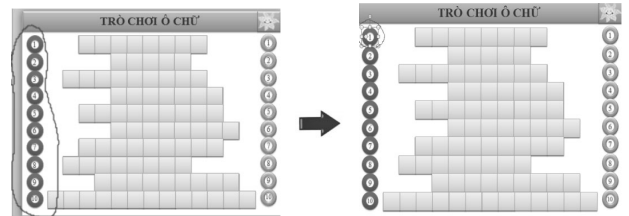
Hình 6. Slide câu hỏi đầu tiên



Hình 7. Sao chép Slide

- Bước tiếp theo, tạo liên kết các Slide câu hỏi (Hình 6) với Slide chủ (Hình 1).

+ Tạo dãy số bên trái và quy định dãy số bên trái liên kết đến Slide câu hỏi mà ta chọn. Nháy chuột phải vào số 1/ Chọn Hyperlink. Cửa sổ Insert Hyperlink sẽ hiện ra/ Nháy vào Place in This Document/ Chọn Slide câu hỏi 1 (Slide 6)/ Nháy OK.



Hình 8. Liên kết Slide

+ Tạo dãy số bên trái và quy định: Dãy số bên phải khi nháy chuột vào số nào thì ô chữ của hàng ngang số đó sẽ mở ra.



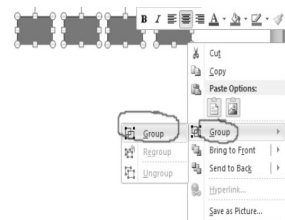
Hình 9. Số thứ tự của các ô hàng ngang

- Các Slide còn lại tương tự như Hình 3.  
**Bước 4: Chạy thử trò chơi**  
**Bước 5: Hoàn chỉnh trò chơi**  
**3. Một số hướng dẫn khi thiết kế trò chơi ô chữ trên PowerPoint [5]**

- Vào Insert/ Chọn Textbox để tạo ô chữ: Trò chơi ô chữ.

- Vào Insert/ Chọn Shapes/ Chọn Rectangle để tạo bảng chứa đáp án: Tạo từng ô một, số lượng ô tùy vào ô chữ của bạn.

- Chọn tất cả các ô vừa tạo, sau đó nháy chuột phải/ Chọn Group.



Hình 4. Liên kết ô



Hình 5. Điền đáp án vào ô

- Tạo thêm Slide, mỗi câu hỏi trên một Slide. Sau đó, nháy chuột phải vào Slide vừa tạo, chọn Duplicate Slide để sao chép Slide giống hệt nhau, rồi lần lượt tạo các câu hỏi theo thứ tự ô chữ ở Bảng 1 cho đến hết các ô chữ ở Bảng 1.

#### 4. Kết luận

Việc sử dụng trò chơi trong dạy học môn Vật lí có rất nhiều tác dụng, tuy nhiên khi sử dụng nó không nên quá lạm dụng, chỉ nên sử dụng trong thời gian ngắn như khởi động buổi học, giới thiệu một nội dung mới hoặc để củng cố một vấn đề. Nếu trong buổi học thấy tình trạng học sinh mệt

mỏi cũng có thể sử dụng trò chơi trong dạy học để giúp học sinh thay đổi trạng thái, lấy lại tinh thần học tập, việc sử dụng trò chơi trong dạy học môn Vật lí vừa giúp học sinh thấy thoải mái, vừa phát huy tính tích cực, tự lực của học sinh, qua đó nhằm hình thành hoặc ôn tập củng cố kiến thức cho học sinh./.

#### Tài liệu tham khảo

- [1]. Nguyễn Kim Chuyên (2012), *Xây dựng và sử dụng trò chơi dạy học nhằm tích cực hóa hoạt động của sinh viên sư phạm trong dạy học môn Giáo dục học ở Trường Đại học Đồng Tháp*, Đề tài khoa học và công nghệ cấp cơ sở, Trường Đại học Đồng Tháp, Đồng Tháp.
- [2]. Đặng Thành Hưng (1994), *Các biện pháp phát huy tính tích cực nhận thức của giáo sinh trong giờ lên lớp*, Trung tâm giáo dục, Viện Khoa học Giáo dục, Hà Nội.
- [3]. Bùi Gia Thịnh (2003), *Sách bài tập Vật lí 6*, NXB Giáo dục.
- [4]. Bùi Gia Thịnh (2004), *Sách giáo khoa Vật lí 6*, NXB Giáo dục.
- [5]. Youtube, “Trò chơi câu hỏi và cách liên kết trang”.  
<https://www.youtube.com/watch?v=neV2q9655EA>.

### USING GAMES IN TEACHING PHYSICS

#### Summary

Game is a form of necessary activities, suitable for the psychological characteristics of students; it brings pleasure and excitement for students. Instructional game is a kind of positive intellectual activities, in which students' potentials are all developed, background knowledge are expanded and well-consolidated. It is both entertaining and instructional. Game-based education is an approach that has been applied in schools in many countries around the world. Using games in teaching physics will contribute to innovative teaching methods towards making students' perception positive.

Key words: Instructional games; physics.

Ngày nhận bài: 02/10/2015; Ngày nhận lại: 11/12/2015; Ngày duyệt đăng: 05/02/2016.