

VẬN DỤNG TRÒ CHƠI HỌC TẬP VÀO DẠY HỌC THỦ CÔNG CHO HỌC SINH LỚP 3

Nguyễn Hồng Dương

Khoa Giáo dục Tiểu học và Mầm non

Email: hongduongk20hp@gmail.com

Ngày nhận bài: 13/01/2017

Ngày PB đánh giá: 17/3/2017

Ngày duyệt đăng: 21/3/2017

TÓM TẮT

Nội dung bài viết chỉ ra thực trạng dạy, học môn thủ công lớp 3 hiện nay và đề xuất vận dụng một số trò chơi học tập cho các hoạt động trong tiết học thứ nhất của bài học thủ công lớp 3. Phân tích, lấy ví dụ cụ thể làm rõ sự ưu việt của các trò chơi học tập. Việc vận dụng các trò chơi này trong thực tế ở trường tiểu học đã thu được những kết quả nhất định để thu hút được sự chú ý của học sinh trong học tập, nâng cao chất lượng dạy học bộ môn, góp phần đổi mới phương pháp giảng dạy môn học và nâng cao chất lượng đào tạo đáp ứng nhu cầu xã hội.

Từ khóa: Trò chơi, trò chơi học tập, môn học thủ công lớp 3, học sinh tiểu học.

APPLYING LEARNING GAMES FOR TEACHING CRAFTS FOR CHILDREN AT GRADE 3

ABSTRACT

Contents of the article has pointed out the current situation of teaching, learning crafts at grade 3 and proposed to apply some learning games for activities in the first period of the craft lessons at grade 3, analyzed, took specific examples to clarify the advantages of the learning games. The application of these games in practice in primary schools has obtained certain results to attract the students' attention in learning, improve the quality of teaching the subject, contribute to teaching method innovation of the subject, improve the quality of training to meet social needs.

Keywords: games, learning games, crafts subjects in grades 3, elementary school students.

1. ĐẶT VẤN ĐỀ

Luật Phổ cập giáo dục tiểu học đã khẳng định: “Giáo dục tiểu học (GDTH) là bậc học nền tảng của hệ thống giáo dục quốc dân, có nhiệm vụ xây dựng và phát triển tình cảm đạo đức, trí tuệ, thẩm mỹ và thể chất của trẻ em nhằm hình thành cơ sở ban đầu cho sự phát triển toàn diện nhân cách con người Việt Nam xã hội chủ nghĩa”. [7]

GDTH được coi là bậc học đặt viên gạch đầu tiên xây dựng nền móng vững chắc cho toàn bộ hệ thống giáo dục quốc dân. Nếu như ở mẫu giáo, chơi là hoạt động chủ đạo thì ở tiểu học, hoạt động học là hoạt động chủ đạo. Đây chính là biến đổi to lớn trong đời sống của trẻ. Việc chuyển từ hoạt động chơi sang hoạt động học là một rào cản rất lớn đối với học sinh tiểu học. Các em thường khó tập trung trong một thời gian dài, học theo cảm hứng. Nếu em nào chậm bắt nhịp với quá trình học tập thì sẽ dẫn đến hụt hẫng về tâm lý, từ đó, các em sẽ sợ học dẫn đến kết quả học tập của các em chưa cao.

Môn học thủ công lớp 3 là một môn học mà nội dung đề cập đến những vật phẩm cụ thể như các dụng cụ cầm tay, các đồ chơi, mô hình chi tiết... Những kiến thức trực quan này học sinh có thể trực tiếp tri giác ngay trên đối tượng nghiên cứu hoặc qua thao tác mẫu của giáo viên. Thực tế cho thấy, giáo viên thường chú trọng tới việc dạy kiến thức, kỹ năng cho học sinh chứ ít quan tâm đến việc học sinh có thích học hay không. Đó là một trong những nguyên nhân dẫn đến các tiết học thủ công nhàm chán, đơn điệu và không thu hút được sự chú ý của học sinh.

Do vậy, vận dụng trò chơi học tập trong các tiết học thủ công là một giải pháp nâng

cao chất lượng và hiệu quả trong dạy học thủ công ở lớp 3.

Trò chơi có ý nghĩa đặc biệt quan trọng với học sinh nói chung và học sinh lớp 3 nói riêng. Giúp trẻ được học mà chơi, chơi mà học góp phần phát triển và hoàn thiện nhân cách cho trẻ. Thông qua hoạt động chơi, nhiều kỹ năng cần thiết cho trẻ được hình thành và rèn luyện như: kỹ năng giải quyết vấn đề một cách độc lập, tự giác, kỹ năng làm việc nhóm, kỹ năng lắng nghe, tiếp thu ý kiến của người khác.

Từ đó, có thể thấy trò chơi học tập sẽ là một hoạt động bổ ích, có tác dụng phát triển toàn diện, tạo hứng thú cho học sinh, góp phần nâng cao chất lượng và hiệu quả giảng dạy.

Vì những lý do trên, để xây dựng các tiết học vừa vui vừa hứng thú đối với học sinh mà học sinh vẫn lĩnh hội được những tri thức cần thiết, tác giả đã thực hiện đề tài: “*Vận dụng trò chơi học tập vào dạy học thủ công cho học sinh lớp 3*”.

2. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

2.1. Trò chơi và trò chơi học tập

Theo Từ điển tiếng Việt (1992) “*Trò chơi*” được hiểu là những hoạt động làm thỏa mãn những nhu cầu của con người, trước hết là vui chơi, giải trí. [5]

Theo Nguyễn Thị Thán, khái niệm *trò chơi học tập* được hiểu như sau: *Trò chơi học tập là trò chơi có luật và nội dung cho trước, là trò chơi của sự nhận thức, hướng đến sự mở rộng, chính xác hoá, hệ thống hoá các biểu tượng đã có, nhằm phát triển các năng*

lực trí tuệ, giáo dục lòng ham hiểu biết cho trẻ trong đó có nội dung học tập được kết hợp với hình thức chơi. [8]

Nội dung môn học thủ công lớp 3 có những đặc điểm riêng, khác biệt so với các môn học khác. Đặc điểm quan trọng nhất là hoạt động thực hành kỹ thuật tạo hình bằng giấy bìa. Hoạt động này giúp học sinh phát triển được các kỹ năng làm việc theo quy trình, rèn luyện sự khéo léo của đôi bàn tay để có thể thực hiện các thao tác gấp, cắt, dán giấy, đan nan.

2.2. Đặc điểm tâm sinh lý của học sinh lớp 3

Học sinh lớp 3 là học sinh trong độ tuổi đã bắt đầu ổn định về tâm lý và nhận thức. Các em đã quen với hoạt động học ở Tiểu học từ lớp 1, 2. Đặc biệt lớp 3 là lớp tạo đà để các em bước sang một giai đoạn mới là giai đoạn lớp 4, 5 (các em bắt đầu có khái niệm về tư duy trừu tượng). Ở lớp 3, chương trình học chuyển dịch dần từ trực quan sinh động sang tư duy trừu tượng, lượng kiến thức đảm bảo tính vừa sức, phù hợp với việc học sinh dần biết cách tích hợp các kiến thức của mình.

2.3 Thực trạng dạy học thủ công cho học sinh lớp 3

2.3.1 Chương trình thủ công lớp 3 ở Tiểu học

Môn học	Thủ công lớp 3
Gấp	4 tiết
Gấp cắt	4 tiết
Ôn tập	2 tiết
Cắt dán	8 tiết

Ôn tập	2 tiết
Đan nan	4 tiết
Làm đồ chơi	9 tiết
Ôn tập	2 tiết
Tổng số tiết: 1 tiết/tuần x 35 tuần = 35 tiết/năm	

Nội dung môn học thủ công được quy định trong chương trình lớp 3 phong phú, bao gồm: *gấp, gấp cắt, cắt dán, đan nan, làm đồ chơi...* Đây là những nội dung gần gũi với cuộc sống thường ngày của học sinh, mang tính thực hành cao, tạo điều kiện thuận lợi cho học sinh rèn kỹ năng thực hành và phát triển năng lực sáng tạo. Nội dung môn học sát với yêu cầu thực tiễn, đảm bảo cho học sinh có được những kiến thức cơ bản để học tiếp các nội dung về kỹ thuật ở lớp 4, 5 hoặc vận dụng vào cuộc sống.

2.3.2. Thực trạng áp dụng phương pháp dạy học trò chơi trong môn học thủ công lớp 3 ở trường tiểu học.

- Thực trạng vận dụng phương pháp dạy học trò chơi đối với giáo viên

+ Nội dung bài học thường được giáo viên chuẩn bị và tiến hành theo đúng gợi ý trong sách giáo viên, do đó, tiết học thường diễn ra một cách đơn điệu, nhàm chán, không thu hút được sự chú ý của học sinh.

+ Hoạt động nhóm luôn được tổ chức khi học sinh thực hành làm sản phẩm nhưng giáo viên chưa quan tâm đến vai trò, chức năng của từng thành viên trong nhóm làm nhiệm vụ gì để giải quyết mục tiêu bài học.

- Thực trạng vận dụng phương pháp dạy học trò chơi đối với học sinh.

+ Học sinh chủ yếu tập trung quan sát, lắng nghe những điều giáo viên nói, làm mẫu và cố gắng ghi nhớ, làm theo tất cả những điều đó. Các em chưa có cơ hội được thể hiện sự sáng tạo của mình trong từng bài thực hành.

+ Việc phân biệt môn chính, môn phụ ảnh hưởng đến tâm lý và tư tưởng của học sinh. Dẫn đến kết quả học tập của môn học này chưa cao, chưa vận dụng được kiến thức, kỹ năng của môn học này vào thực tiễn cuộc sống.

2.4. Vận dụng một số trò chơi học tập cho môn Thủ công lớp 3

2.4.1 Một số trò chơi có thể áp dụng cho phần khởi động vào bài

Trò chơi 1: Chọn thức ăn cho thú cưng.

a. Mục đích:

- Giúp học sinh hào hứng hơn khi học bài mới.
- Rèn luyện sự nhanh nhẹn tinh mắt và tính chính xác cho học sinh.

b. Chuẩn bị

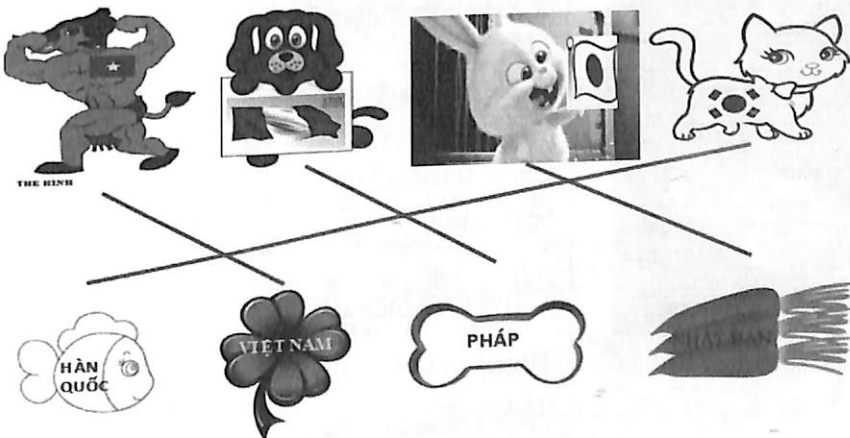
- Sử dụng phần mềm trình chiếu PowerPoint tạo dựng hình ảnh những con vật ngộ nghĩnh, dễ thương. Bên cạnh những hình ảnh này sẽ là những câu hỏi gắn với chủ đề bài học.

- Tạo dựng hình ảnh những loại thức ăn ưa thích của những con vật nêu trên. Những hình ảnh này sẽ mang đáp án của những câu hỏi tương ứng.

c. Giải thưởng: Một số bông hoa bằng giấy màu cô đã chuẩn bị từ trước.

d. Cách chơi: Giáo viên đưa ra câu hỏi có nội dung hướng đến chủ đề bài học, sau đó đưa ra hình ảnh những con vật đã chuẩn bị bằng phần mềm PowerPoint. Giáo viên cho học sinh suy nghĩ trong khoảng thời gian 1 phút. Sau đó, đưa ra những hình ảnh mang nội dung đáp án. Giáo viên lấy tinh thần xung phong và chọn học sinh nào trả lời nhanh nhất sẽ được tặng thưởng.

Ví dụ: Khi vào bài mới của bài “gấp, cắt, dán ngôi sao vàng 5 cánh và là cờ đỏ sao vàng” [2, tr. 12], giáo viên sẽ đưa ra câu hỏi như sau: *Hôm nay, cô trò chúng ta cùng chơi một trò chơi, đó là các em hãy nối những lá cờ dưới đây với tên của các quốc gia tương ứng.* Sau đó, giáo viên đưa ra hình ảnh các con vật mang hình ảnh của các quốc gia. Học sinh được suy nghĩ trong vòng 1 phút. Giáo viên đưa ra các lựa chọn và yêu cầu học sinh chọn đáp án đúng, ví dụ như hình vẽ số 1 dưới đây:



Hình số 1

Kết thúc trò chơi giáo viên nói: *Biểu tượng quốc kỳ của nước Việt Nam chúng ta là gì? Đáp án: Lá cờ đỏ sao vàng. Hôm nay cô trò chúng ta sẽ cùng nhau gấp, cắt, dán lá cờ đỏ sao vàng nhé.*

Trò chơi 2: Vượt chướng ngại vật

a. Mục đích:

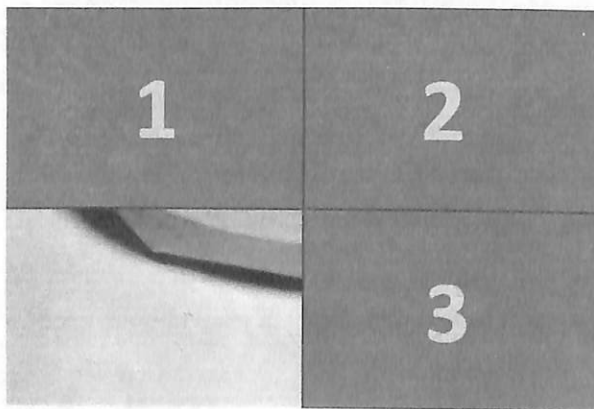
- Tạo tâm lý tò mò, hào hứng cho học sinh khi bắt đầu vào bài mới
- Rèn luyện tính tư duy, logic cho học sinh.

b. Chuẩn bị: Dùng phần mềm PowerPoint hoặc giấy vẽ chuẩn bị một bức tranh mang chủ đề bài học, bị che đi bởi 4 mảnh ghép. Mỗi mảnh ghép là một câu hỏi liên quan đến chủ đề bài học.

c. Phần thưởng: Vật mẫu của bài học hôm nay mà giáo viên đã chuẩn bị từ trước.

d. Cách chơi: Giáo viên đưa ra bức tranh bị che đi bởi 4 mảnh ghép, sau đó dẫn dắt học sinh đoán ra chủ đề bài học bằng những câu hỏi đã chuẩn bị trước. Khi nào chủ đề bài học được đoán ra thì trò chơi kết thúc.

Ví dụ: Khi vào bài “Gấp tàu thủy hai ống khói” [2, tr. 7], giáo viên đưa ra 1 bức tranh bị che đi bởi 4 mảnh ghép như hình vẽ số 2



Hình số 2

Sau đó dẫn dắt học sinh phán đoán ra chủ đề bài học bằng những gợi ý sau:

Gợi ý 1: Đây là một phương tiện giao thông đường thủy?

Gợi ý 2: Nguyên liệu làm bằng gỗ hoặc sắt?

Gợi ý 3: Phương tiện này không có mái che.

Gợi ý 4: Chi tiết này là ứng dụng của nếp gấp cơ bản số 1.

2.4.2 Trò chơi có thể áp dụng cho hoạt động quan sát và nhận xét mẫu

Tên trò chơi: Ai tinh mắt hơn

a. Mục đích:

- Rèn luyện tính cẩn thận tỉ mỉ cho học sinh

- Rèn luyện khả năng quan sát

b. Chuẩn bị: Vật mẫu hoặc tranh vẽ vật mẫu (yêu cầu: hình ảnh chính xác, rõ ràng, sắc nét)

c. Cách chơi: Cho học sinh quan sát mẫu hoặc tranh mẫu chia lớp thành 2 nhóm, nhóm nào liệt kê được nhiều chi tiết của vật mẫu hơn nhóm đó sẽ thắng.

Ví dụ: Dạy bài “gấp thuyền phẳng đáy không mũi” [2, tr. 15], giáo viên chia lớp làm 2 nhóm và cho các em quan sát vật mẫu là con thuyền, thi xem nhóm nào nêu được nhiều chi tiết của chiếc thuyền hơn.

Nhóm 1	Nhóm 2
Chiếc thuyền làm bằng giấy	Thuyền được gấp bằng giấy thủ công màu xanh
Thuyền có thân dài	Hai mũi thuyền nhọn
Thuyền không có mũi	Thuyền phẳng đáy

2.4.3 Trò chơi áp dụng cho hoạt động gọi học sinh làm nháp

Trò chơi 1: Ai nhanh hơn, ai khéo hơn

a. Mục đích:

- Rèn luyện sự khéo léo của đôi bàn tay
- Rèn luyện tính cẩn thận, tỉ mỉ.

b. Chuẩn bị: Vật mẫu, tranh quy trình để so sánh với sản phẩm của học sinh.

c. Cách chơi: Gọi 3 học sinh lên bảng cho các em thi đua nhau làm thử. Bạn nào làm nhanh hơn, đẹp hơn sẽ được phần thưởng là vật mẫu cô đã chuẩn bị từ trước.

Ví dụ: Khi dạy bài “gấp quạt giấy tròn” [2, tr. 7], giáo viên gọi 3 em lên làm thử. Thi đua nhau xem bạn nào gấp nhanh hơn và đẹp hơn. Giáo viên quan sát quá trình thực hành của học sinh. Sau khi quá trình làm thử kết thúc, giáo viên nhận xét sản phẩm của các em với vật mẫu, so sánh với từng bước trên tranh quy trình. Bài nào làm nhanh và đẹp sẽ được thưởng, bài nào làm chưa đẹp chưa đúng giáo viên sẽ chỉ ra nguyên nhân và cách khắc phục để rút kinh nghiệm cho bạn đó và các bạn trong lớp.

Trò chơi 2: Xưởng sản xuất của bé

a. Mục đích: Rèn luyện khả năng hoạt động nhóm, rèn luyện khả năng tư duy, tính sáng tạo trong quá trình thực hành.

b. Chuẩn bị: 1 tờ giấy khổ to chia sẵn các ô để dán sản phẩm.

c. Cách chơi: Chọn 3 nhóm mỗi nhóm từ 2,3 thành viên, mỗi thành viên sẽ đảm nhiệm một mảng công việc nào đó như nhà thiết kế mẫu (gấp hình, vẽ hình), nhà tạo dáng mẫu (cắt, dán hình) và nhà trang trí mẫu (trang trí). Cả nhóm sẽ cùng nhau hoàn thiện sản phẩm, sau đó

dán lên tờ giấy khổ to giáo viên đã chuẩn bị trước, cùng thi đua, cùng so sánh xem nhóm nào làm đẹp và chính xác hơn.

Ví dụ: Khi dạy bài “Lọ hoa gắn tường” [2, tr. 30], giáo viên gọi 3 nhóm học sinh, mỗi nhóm 3 học sinh. Mỗi em sẽ làm một nhiệm vụ khác nhau. Tương ứng với các nhiệm vụ gấp hoa, cắt dán hoa, trang trí lọ hoa. Thi đua các nhóm. Nhóm nào làm đẹp sẽ được mang sản phẩm của mình về.

2.5. Một số lưu ý khi áp dụng phương pháp dạy học trò chơi.

Vận dụng trò chơi học tập là một phương pháp dạy học phổ biến trong môn Thủ công, nó có thể áp dụng được tất cả các bài học. Để áp dụng được phương pháp này cho các hoạt động của tiết học thứ nhất môn thủ công lớp 3, giáo viên và học sinh cần lưu ý một số điểm sau:

- Khi chơi cần nhiệt tình nhưng phải nghiêm túc, tuân thủ luật chơi để tránh tình trạng biến giờ học thành giờ chơi, nếu không nghiêm túc thì sẽ không hoàn thành sản phẩm.

- Tránh những trò chơi quá khó, đòi hỏi nhiều thiết bị dạy học.

- Đồ dùng trực quan phải lớn, có kích thước màu sắc, đường nét rõ ràng, làm trên giấy kẻ ô để học sinh dễ quan sát.

- Giáo viên cần phải theo dõi, quan sát, nhắc nhở các em thực hiện đúng quy trình.

- Giáo viên cần tạo điều kiện cho học sinh nhận xét, đánh giá kết quả của nhau. Giáo viên nên linh động trong kiểm tra, đánh giá xếp loại kết quả học tập của các em. Tăng cường động viên, khuyến khích để các em tích cực hơn.

3. KẾT LUẬN

“Học mà chơi - Chơi mà học” là một phương châm được đề cao trong hoạt động gây hứng thú cho người học đồng thời, tạo ấn tượng sâu sắc về bài học, giúp việc học nhẹ nhàng mà hiệu quả. Vận dụng trò chơi học tập trong dạy học có nhiều cấp độ từ việc chơi cho vui trước khi học, đến việc học dưới hình thức trò chơi và đến mức độ cao hơn là

học tập từ trò chơi. Sử dụng phương pháp dạy học trò chơi đòi hỏi kỹ năng sư phạm thuần thực và khả năng sáng tạo cao của người dạy từ khâu xây dựng, lựa chọn, tổ chức thực hiện trò chơi đến việc hướng dẫn người học tư duy, phát hiện tri thức từ trò chơi. Từ đó, làm tăng hứng thú, động cơ học tập của học sinh tiểu học và góp phần nâng cao hiệu quả chất lượng giảng dạy môn học./.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2006), *Chương trình tiểu học*, Nxb. Giáo dục, Hà Nội.
2. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2008), *Sách giáo viên Nghệ thuật 1, 2, 3* (phần Thủ công), Nxb Giáo dục, Hà Nội.
3. Bộ Giáo dục và Đào tạo, Dự án phát triển GVTH (2007), *Tâm lý học*, tài liệu đào tạo giáo viên, Nxb. Giáo dục, Hà Nội.
4. Bộ Giáo dục & Đào tạo, Dự án phát triển GVTH (2007), *Thủ công, Kỹ thuật và phương pháp dạy học Thủ công, Kỹ thuật*, tài liệu đào tạo GVTH, Nxb Giáo dục, Hà Nội.
5. Hoàng Phê, (1992), *Từ điển tiếng Việt*, Nxb. Viện Ngôn ngữ học.
6. Nguyễn Hữu Hạnh (2015), *Bài tập thực hành thủ công*, Nxb tổng hợp Thành phố Hồ Chí Minh
7. Luật phổ cập giáo dục Tiểu học (1991), Quốc hội
8. Nguyễn Thị Thán (2007), *Phương pháp dạy học các môn học về tự nhiên và xã hội*, Nxb. Đại học Sư phạm Hà Nội, Hà Nội.