TRÒ CHƠI BINGO VÀ ỨNG DỤNG TRONG TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG TRẢI NGHIỆM LỚP 2

ĐOÀN THỊ VÂN
NGUYỄN PHAN LÂM QUYÊN
Trường Đại học Sư phạm, Đại học Đà Nẵng
NGUYỄN THÚY HỒNG
SV. Trường Đại học Sư phạm, Đại học Đà Nẵng(*)

Nhận bài ngày 30/5/2023. Sửa chữa xong 05/6/2023. Duyệt đăng 10/6/2023.

Abstract

Currently, the direction of renewing teaching methods has been agreed upon towards promoting pupils' active learning activities under the organization and guidance of teachers. According to this direction, pupils will develop both hard and soft skills, becoming more proactive and positive in learning. Using the Bingo game in teaching is a new method. The Bingo game helps organize cooperative and effective learning activities, form, develop, reinforce knowledge, and train skills for pupils. Combining the use of the Bingo game in teaching activities with positive teaching methods, forms, and techniques is an effective measure to meet the requirements of the teaching process.

Keywords: *Bingo game, experiential activities, second-grade pupils, teaching methods, life skills.*

1. Đặt vấn đề

Đất nước ngày càng phát triển đòi hỏi phải đổi mới toàn diện và mạnh mẽ nền giáo dục để đáp ứng yêu cầu chuẩn bị nguồn nhân lực, tăng cường khả năng hợp tác, cạnh tranh hội nhập quốc tế, cuộc chạy đua công nghiệp hóa, hiện đại hóa đất nước. Cùng với sự bùng nổ của cuộc cách mạng 4.0, vai trò của giáo dục lại càng được nâng cao, được xem như là kim chỉ nam đối với sự lớn mạnh của nước nhà. Để bắt kịp sự phát triển lớn mạnh, hội nhập, nền giáo dục Việt Nam đã có những chính sách cải cách, thay đổi căn bản và toàn diện chương trình Giáo dục Phổ thông nhằm đáp ứng nhu cầu phát triển toàn diện về mọi mặt cho học sinh (HS). Với quan điểm lấy học trò làm trung tâm, thì giáo viên (GV) cần tổ chức các hoạt động dạy học và giáo dục. Muốn làm được điều đó, GV cần sử dụng đa dạng phương pháp, kĩ thuật, hình thức dạy học. Trong số đó, trò chơi là phương pháp dễ tổ chức và thực hiện, tạo sự hứng thú, hào hứng trong học tập cho HS. Thông qua trò chơi, các em được lĩnh hội tri thức một cách dễ dàng, củng cố, khắc sâu kiến thức một cách vững chắc, HS nhanh chóng phát triển những kiến thức nền tảng thành những kiến thức mới thú vị hơn; tạo cho các em niềm say mê, hứng thú trong học tập; việc thực hiện các thao tác trò chơi, nhiệm vụ trò chơi giúp cho các giác quan của HS trở nên linh hoạt hơn, tư duy trừu tượng phát triển và sử dụng ngôn ngữ mạch lạc hơn; phát triển năng lực làm việc nhóm, sáng tạo, kỹ năng trình bày, hệ thống kiến thức của HS; tạo động cơ học tập cho HS, đúng với phương châm "Học mà chơi-chơi mà học". Xuất phát từ ý nghĩa mang tính thực tiễn này, đã có rất nhiều trò chơi được sáng tạo và phát triển nhằm đáp ứng những nhu cầu của việc dạy học trên như: lật mảnh ghép, ô cửa bí mật, rung chuông vàng…trong đó có trò chơi Bingo.

Trò chơi Bingo bắt nguồn từ Ý vào khoảng thế kỷ 16, ban đầu được gọi là "Lo Giuoco del Lotto D'Italia", nghĩa là "trò chơi bộ số của Ý", và nó được chơi bằng cách rút ngẫu nhiên các số từ một bộ

Email: dtvan@ued.udn.vn
(*) *SV. Nguyễn Hồng Duyên, Nguyễn Nhật Phương, Lê Thị Huỳnh Hải, Lê Thị Mỹ Hằng, Trường Đại học Sư phạm, Đại học Đà Nẵng*

bài được đánh số. Người chơi sẽ đặt cược trước và những người có các số trùng khớp sẽ thắng giải thưởng. Trò chơi này sau đó lan rộng khắp châu Âu và trở thành một trò chơi phổ biến trong giới quý tộc và tầng lớp trung lưu. Trong những năm 1920, trò chơi này được phát triển và được đổi tên thành "Bingo" bởi một nhà thương mại người Mỹ tên là Edwin S. Lowe. Lowe. Khi du nhập về Việt Nam, trò chơi này thường được biết đến với tên gọi là lô tô, khá phổ biến ở vùng sông nước miền Tây nước ta. Hiện nay Bingo đã và đang được đưa vào hoạt động giảng dạy. Đây là trò chơi học tập thú vị, kích thích sự tham gia tích cực của HS. HS sẽ không chỉ tiếp thu, tổng hợp kiến thức nhanh hơn mà còn rèn luyện và phát triển được các kỹ năng sống cần thiết.

Cùng với sự đổi mới của Chương trình Giáo dục phổ thông 2018, Hoạt động trải nghiệm được trở thành môn học chính thức trong kế hoạch giáo dục cấp Tiểu học. Vì vậy, cần có các nghiên cứu sâu hơn, thực tế hơn về các hoạt động dạy và học, từ đó cung cấp kiến thức cho đội ngũ GV để họ có thể chủ động, sáng tạo trong xây dựng các hoạt động giáo dục. Dựa trên tính ứng dụng cao, dễ dàng sử dụng của trò chơi Bingo, nhóm nghiên cứu mong muốn tìm hiểu, thiết kế và sử dụng trò chơi Bingo trong tổ chức Hoạt động trải nghiệm lớp 2.

2. Bingo và sử dụng trò chơi Bingo trong dạy học

2.1. Trò chơi Bingo

Bắt nguồn từ trò chơi dân gian, ngày nay Bingo đã và đang được nghiên cứu, sử dụng trong dạy học. Với sự đa dạng trong cách sáng tạo, Bingo được thiết kế và sử dụng theo nhiều dạng khác nhau, tùy theo từng mục đích hay nội dung bài học mà GV muốn truyền tải tới HS. HS tham gia trò chơi cần thực hiện 03 bước cơ bản sau:

Bước 1: Mỗi HS tham gia chơi sẽ nhận một tấm thẻ lớn (bảng Bingo) với các ô vuông có chứa nội dung là các từ, cụm từ, số hoặc tranh ảnh; nội dung các ô giống nhau, chỉ khác nhau về cách sắp xếp phương án trả lời.

Bước 2: GV đọc câu hỏi hoặc yêu cầu (ở một số dạng câu hỏi, GV chỉ làm mẫu lần đầu, HS lần lượt đọc các yêu cầu tiếp theo), HS tìm ô có kết quả đúng tương ứng, đánh dấu (sử dụng dấu "tick", khoanh tròn hoặc tô màu toàn bộ ô đó).

Bước 3: Nếu tìm ra được các ô đáp án tạo thành một hàng dọc/ngang/chéo ở toàn bộ bảng Bingo hoặc tìm được các điểm ở các góc của bảng Bingo, HS sẽ kêu lên "Bingo" và giành chiến thắng.

Muốn tổ chức được trò chơi Bingo GV cần thiết kế phương án trả lời trên các bảng Bingo. Bảng Bingo có thể được xây dựng từ số cột và số hàng tùy vào năng lực của HS. Các đáp án trong bảng Bingo có thể ở dạng chữ cái, dạng số, dạng từ vựng (từ hoặc cụm từ), dạng tranh ảnh hoặc dạng bảng trống (hình 1).

Hình 1: Các dạng bảng Bingo: a. Bingo dạng chữ cái; b. Bingo dạng số; c. Bảng Bingo dạng từ vựng; d. Bingo dạng hình ảnh.

Bingo dạng chữ cái (hình 1a): có thể áp dụng đối với bảng chữ cái tiếng Việt, cũng như bảng chữ cái nước ngoài (như tiếng Anh, tiếng Pháp...). Các chữ cái này có thể là các đáp án cho câu hỏi dưới dạng trắc nghiệm hoặc là các dạng câu hỏi tự luận phù hợp với nội dung của bài học.

Bảng Bingo dạng số (hình 1b): Số trong bảng Bingo có thể được thiết kế từ tất cả các số tự nhiên theo nội dung bài học mà GV muốn chuẩn bị. Các con số trong bảng Bingo có thể là đáp án của các bài toán, hoá, lý hoặc các mốc thời gian trong môn Lịch sử và Địa lý...Các đáp án được sắp xếp ngẫu nhiên, thay đổi vị trí trong bảng Bingo. Bảng Bingo này chỉ chứa những con số nên HS sẽ dễ hiểu và chơi nhanh, đặc biệt phù hợp với lứa tuổi tiểu học (HS khối 1 và khối 2). Ở độ tuổi này, HS chưa đọc nhanh về mặt chữ nên khi tiếp xúc với những con số sẽ thực hiện thao tác nhanh nhẹn hơn.

Bingo dạng từ vựng (hình 1c): GV sử dụng từ vựng liên quan đến nội dung bài học được ghi trong các ô của bảng Bingo và sắp xếp ngẫu nhiên. Từ vựng trong bảng Bingo có thể là đáp án của một câu hỏi về chủ đề bài học trong môn Khoa học, Tiếng Việt,...có thể là những từ khóa liên quan đến nội dung bài học mà HS đang tìm hiểu. Dạng Bingo về từ vựng sẽ được sử dụng dễ hơn với đa dạng các chủ đề. Tuy nhiên, trong lúc chơi Bingo dạng này, HS cần tập trung hơn và rèn luyện thêm khả năng đọc nhanh, tư duy logic, vì vậy dạng bảng này nên áp dụng với HS từ lớp 2 trở lên. Mỗi ô trong bảng Bingo có thể được cấu tạo từ một từ hoặc một cụm từ. Mỗi cụm từ thường cấu tạo từ 2 đến 6 từ để HS dễ quan sát, dễ đọc và thực hiện trò chơi một cách nhanh chóng.

Bingo dạng hình ảnh (hình 1d): Ở dạng này, các ô trong bảng Bingo có thể là tranh về thiên nhiên, về con người, về đồ vật, con vật hoặc các loại cây trồng... Khi sử dụng Bingo về hình ảnh cần lưu ý việc tìm hình ảnh chính xác, rõ nét, đúng với nội dung yêu cầu. Ở dạng này, bảng Bingo cũng cần thiết kế một cách phù hợp để HS đánh dấu (góc của các ô chứa hình ảnh có thể thêm các ô vuông nhỏ để HS đánh chéo thay vì tô màu như các dạng Bingo khác). Bingo dạng hình ảnh thu hút sự quan tâm, hứng thú và vui nhộn của HS hơn.

Trong các dạng bảng Bingo, GV có thể thêm vào những ô may mắn. Những ô này có thể để trống hoặc viết các từ ngữ hấp dẫn, vui nhộn như: lucky, free, happy.... Ô này HS không cần thực hiện trò chơi mà sẽ tự tô màu và rút ngắn thời gian chiến thắng (hình 1b). Các dạng bảng Bingo có thể áp dụng trong hầu hết các môn học trong chương trình Giáo dục Phổ thông.

Hiện nay có rất nhiều phương tiện, công cụ giúp cho GV lựa chọn để thiết kế các bảng Bingo sao cho phù hợp với từng chủ đề khác nhau, tùy theo mục đích dạy học. Với cách thiết kế truyền thống, GV có thể tự mình sáng tạo thiết kế bảng Bingo trên giấy trắng A0, A3, A4...hoặc trên Stecky notes. Cách làm này sẽ tốn khá nhiều thời gian. Để khắc phục tình trạng này, GV có thể thiết kế bảng Bingo trên các ứng dụng có sẵn mẫu như Canva hoặc Powerpoint. GV có thể truy cập vào các website như: My free bingo cards hoặc https://bingobaker.com/ để thiết kế bảng Bingo đẹp, sinh động.

2.2. Ý nghĩa của trò chơi Bingo trong dạy học

Bingo là một trò chơi học tập thú vị, là công cụ hữu ích để giúp HS tiếp cận với kiến thức một cách thú vị và sinh động hơn. Trò chơi này giúp HS phát triển kỹ năng ngôn ngữ, toán học, khoa học và cả kỹ năng xã hội. Việc chơi Bingo còn giúp HS rèn luyện kỹ năng tập trung, tăng cường sự chú ý và cải thiện khả năng ghi nhớ. Cụ thể:

Bingo giúp làm tăng động lực học của HS: Một trong những lý do làm cho trò chơi này trở nên hấp dẫn với HS đó chính là sự tăng động lực học của người học. Các câu hỏi trong trò chơi kích hoạt năng lực tinh thần, thúc đẩy các em học tập. Thực tế cho thấy, việc tham gia vào trò chơi Bingo sẽ thúc đẩy mạnh mẽ sự cạnh tranh giữa các cá nhân HS hoặc các đội nhóm với nhau. Thậm chí, những HS nhút nhát cũng sẽ tham gia một cách vui vẻ, quên đi sự nhút nhát và cảm giác sợ hãi, giúp các em khơi dậy hứng thú tự nguyện và giảm sự căng thẳng thần kinh của HS.

Bingo giúp thúc đẩy sự tương tác của người học: Bingo là một trò chơi giúp thúc đẩy sự tương tác giữa GV và HS. Trong quá trình chơi, GV đặt ra các câu hỏi gợi ý khác nhau và HS sẽ là người trả lời. Điều này giúp các em tiếp cận nội dung bài học một cách thú vị và tương tác với GV nhiều hơn.

Khi chơi theo nhóm, các em phải thảo luận, tìm kiếm giải pháp và phát triển kỹ năng làm việc nhóm để giành chiến thắng. Sự cạnh tranh và làm việc nhóm trong trò chơi đã giúp các em tương tác, hiểu nhau hơn và phát triển kỹ năng xã hội.

Bingo giúp người học tăng khả năng lĩnh hội kiến thức: Trò chơi Bingo giúp HS tăng cường khả năng tiếp thu kiến thức một cách hiệu quả và thú vị. Theo Avedon và Sutton-Smith (1971), nhờ động lực và sự tương tác tạo ra trong khi chơi, HS có thể tiếp thu bài học một cách hiệu quả hơn và thích thú hơn [1]. Việc sử dụng trò chơi Bingo tạo ra nhiều cơ hội học tập cho HS và giúp các em tiếp thu, lĩnh hội và khắc sâu được nhiều tri thức và khái niệm. Tính cạnh tranh của trò chơi cũng giúp HS tăng khả năng tiếp thu kiến thức bằng cách kích thích và khuyến khích các em tham gia hoạt động chơi. Bên cạnh đó, trò chơi cũng tạo ra một bầu không khí dễ chịu, thoải mái giúp cho HS tiếp thu kiến thức nhanh hơn và tốt hơn. Theo Nguyễn Thị Thanh Huyền và Khuất Thị Thu Nga (2003), HS có xu hướng học tốt hơn trong một môi trường thoải mái như chơi trò chơi. Học tập thông qua trò chơi thú vị, trong một lớp học sôi nổi và tích cực, HS có thể lĩnh hội đến 100% kiến thức bài học và lưu giữ lại đến 80% [2].

Trò chơi Bingo cung cấp môi trường học tập - đặt HS làm đối tượng trung tâm: Trong phương pháp này, người học sẽ là trung tâm của quá trình học tập, không chỉ đơn thuần là người nhận thông tin và kiến thức từ GV mà HS sẽ chủ động tìm hiểu, tự học và phát triển bản thân. GV sẽ đóng vai trò là người hướng dẫn, giúp đỡ người học trong quá trình học tập và hỗ trợ các em trong việc đặt mục tiêu và lên kế hoạch học tập. Trò chơi Bingo giúp HS không thụ động trong quá trình học tập, HS học tập một cách thú vị và có tính tương tác. Đây là một phương pháp dạy học mới, góp phần cải thiện chất lượng giáo dục, phù hợp với Chương trình Giáo dục Phổ thông hiện nay. Với những lợi ích đó, trò chơi Bingo sẽ là một công cụ hữu hiệu trong quá trình dạy và học, giúp tạo nên một thế hệ HS tiên tiến và sáng tạo.

2.3. Thực trạng sử dụng trò chơi Bingo trong dạy học

Với những lợi ích của Bingo, ngày nay trò chơi này đã và đang được nghiên cứu để áp dụng vào các môn học. Theo cô Phạm Thị Duyên Trường Trung học Phổ thông Bến Tre (2020), trò chơi Bingo có thể áp dụng trong môn địa lý lớp 12. Bingo được tiến hành theo 3 bước: Chuẩn bị - Tiến hành - Tổng kết. Cô đã nhận định rằng, khi áp dụng Bingo trong dạy học môn Địa lý, thì hầu hết các em HS đều rất hứng thú, tập trung và yêu thích, chủ động học tập hơn. Để HS thêm yêu thích môn học này GV cần phải nỗ lực, tìm tòi, nghiên cứu các phương pháp dạy học, trong đó tích cực vận dụng các trò chơi trong dạy học là điều cần thiết [3].

Khi áp dụng Bingo vào tổ chức hoạt động dạy học trong môn Hoá lớp 10, cô Trần Thị Trúc Ngọc Trường THPT Đôn Châu - Trà Vinh (2021) cho rằng, trò chơi Bingo trong dạy học môn Hoá học là cách thức tổ chức hoạt động học tập hợp tác, hình thành phát triển năng lực hoá học, tìm tri thức mới, củng cố hoặc ôn tập nội dung bài học. Cô đã tiến hành áp dụng Bingo trong thí nghiệm giảng dạy cho HS khối 10 tại Trường và đã đạt được kết quả rất khả quan. Khi sử dụng trò chơi Bingo, chất lượng học tập của HS 2 lớp 10A3 và 10A4 cải thiện rõ rệt từ HKI đến HKII: có 25 HS có điểm trung bình môn dưới 5.0 HKI, chiếm tỉ lệ 30,12% nhưng sau khi áp dụng phương pháp này, điểm trung bình dưới 5.0 của HKII chỉ còn 10,84%. Điều này cho thấy, chất lượng dạy học môn Hóa học đã được nâng cao hơn nhờ sử dụng phương pháp trò chơi Bingo. Đồng thời, trò chơi Bingo giúp GV đổi mới phương pháp giảng dạy bộ môn Hoá học theo hướng tích cực, thúc đẩy HS tham gia học tập một cách hứng thú và lĩnh hội được các kiến thức, rèn luyện nhiều kỹ năng mềm, cải thiện chất lượng giáo dục [4].

Tại Nigeria đã phát động chiến lược sử dụng trò chơi Bingo vào giảng dạy môn Toán học tại các Trường Tiểu học công lập ở Bang Oyo. Bingo đã giúp nâng cao thành tích toán học của nhiều HS. Điều này đã được chứng minh trong bài nghiên cứu của Adedeji Tella và các cộng sự trực thuộc Khoa Giáo dục và Công nghệ, Trường Đại học Ibadan, năm 2021. Các dạng trò chơi Bingo được tổ chức thử nghiệm trong lớp với sự tham gia của 112 HS lớp 3. Số HS tham gia thử nghiệm được chia đều thành hai nhóm: Một nhóm tham gia học với trò chơi Bingo và nhóm còn lại giữ nguyên phương pháp dạy học cũ. Sau 4 tuần thử nghiệm, kết quả cho thấy năng lực toán học của nhóm HS được áp dụng Bingo cao hơn gấp 2 lần so với HS dạy bằng phương pháp cũ [5].

Angela Coco và các cộng sự (2001) cho rằng, lớp học được áp dụng trò chơi Bingo kết hợp trong quá trình giảng dạy sẽ có kết quả cao hơn so với lớp học truyền thống. Sau khi kết thúc quá trình thử nghiệm với 350 HS, Angela Coco đã đưa ra những lưu ý cần thiết khi sử dụng trò chơi Bingo như: GV cần thiết kế và sử dụng trò chơi Bingo cho phù hợp với năng lực của HS, đồng thời trong quá trình dạy cần đưa ra chủ đề về văn hoá, xã hội và các câu hỏi nổi bật làm tăng sự hứng thú của HS khi tham gia trò chơi. Khi bắt đầu trò chơi Bingo, GV cần xác định rõ mục đích, định hướng cụ thể cho HS. Sử dụng Bingo giúp HS vừa học- vừa chơi, làm tăng hiệu quả, khả năng tư duy, trí tuệ khi tham gia trò chơi. Nghiên cứu này cũng một lần nữa khẳng định việc tham gia trò chơi Bingo đã tăng sự hứng thú của HS hơn rất nhiều [6].

2.4. Quy trình thiết kế và sử dụng trò chơi Bingo

Để thực hiện được trò chơi Bingo một cách hợp lí và hiệu quả, GV cần phải nắm rõ quy trình xây dựng, thiết kế trò chơi một cách phù hợp để HS dễ nhớ, dễ thực hiện để tăng cường kỹ năng học tập hợp tác của HS. Các bước thiết kế và sử dụng trò chơi Bingo được thể hiện như sau:

Bước 1: Xác định mục tiêu và chuẩn bị các điều kiện cần thiết của trò chơi. Trước khi tiến hành trò chơi, GV phải lựa chọn mục tiêu và chuẩn bị trò chơi phù hợp với mục tiêu về kiến thức, kỹ năng, thái độ, từ đó hình thành phát triển phẩm chất, năng lực cho HS. GV lựa chọn hoạt động dạy học để áp dụng trò chơi Bingo. GV soạn các câu hỏi, thiết kế bảng Bingo và in số lượng phù hợp với hình thức tổ chức dạy học. Dựa vào năng lực của HS, đặc điểm của từng lớp, GV sẽ thiết kế nội dung các bảng Bingo cũng như lựa chọn hình thức chơi trò chơi cho phù hợp. Đây là bước quan trọng, góp phần làm nên thành công và đem lại sự hứng thú cho HS khi chơi Bingo.

Bước 2: Tổ chức trò chơi. GV đóng vai trò quan trọng trong việc tổ chức và điều hành trò chơi (đối với HS từ khối 4 trở đi, GV có thể cử lớp phó học tập làm quản trò). GV lựa chọn hình thức chơi Bingo cho phù hợp, như: chơi cá nhân; chơi theo cặp đôi; chơi theo bàn; chơi theo nhóm…GV phổ biến cách thức chơi và phát bảng Bingo cho HS. GV trình chiếu, đọc lần lượt các câu hỏi. Khi nào HS nói "Bingo" thì trò chơi sẽ kết thúc.

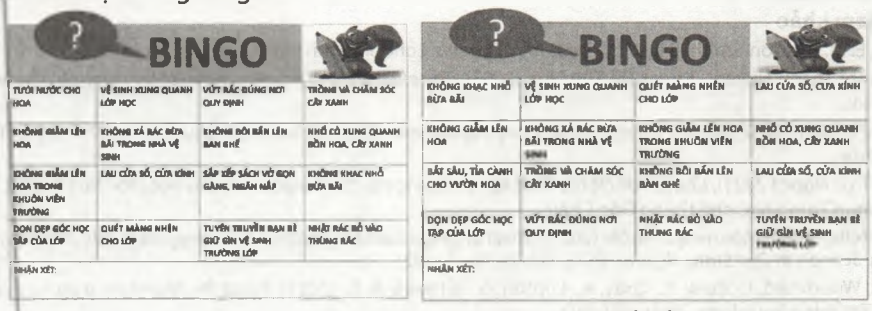
Bước 3: Nhận xét, đánh giá kết quả. GV cho HS xem kết quả chơi của nhau và đánh giá lẫn nhau. GV cùng HS tìm ra bạn/đội chiến thắng. GV nhận xét kết quả chơi của HS. GV khích lệ tinh thần cho HS bằng các phần thưởng chuẩn bị sẵn như tuyên dương trước lớp, hoa điểm 10 hoặc những phần quà nhỏ,...

Bước 4: Thảo luận và rút ra bài học từ trò chơi. Sau khi kết thúc trò chơi, GV cùng HS chốt lại kiến thức của bài học. GV cho HS phát biểu suy nghĩ, cảm xúc khi được chơi Bingo.

3. Áp dụng trò chơi Bingo trong tổ chức Hoạt động trải nghiệm lớp 2

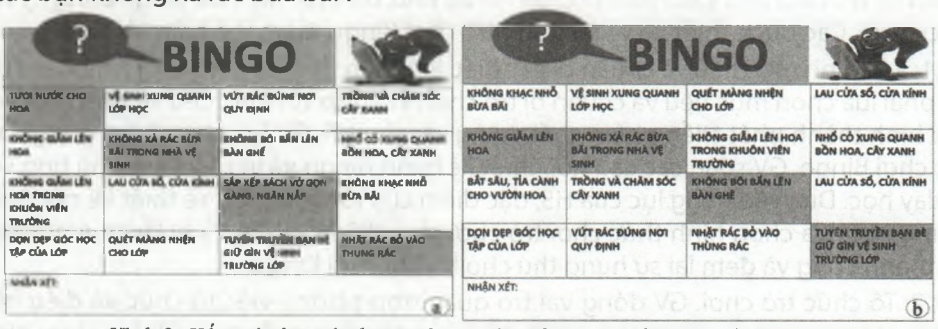
Với yêu cầu cần đạt: *"Thực hiện được những việc làm phù hợp với lứa tuổi để giữ gìn vệ sinh môi trường ở nhà trường"*, trong hoạt động *"Tìm hiểu và bảo vệ môi trường"*, GV có thể áp dụng trò chơi Bingo vào hoạt động "Luyện tập/Thực hành" dưới dạng Bingo từ vựng như đã nêu ở mục 2.1. Trước hết, GV cần chuẩn bị những đồ dùng dạy học cần thiết như: hình ảnh học tập trên powerpoint, bộ câu hỏi và bảng Bingo có ghi các đáp án theo bộ câu hỏi (tráo đổi các vị trí) được thiết kế qua phần mềm Powerpoint (hình 2). HS cũng cần chuẩn bị các đồ dùng học tập như: bút, màu sáp, vở ghi chép.

Ở hoạt động này, GV chia lớp thành 4 nhóm tương ứng với 4 tổ. GV giới thiệu cách thức chơi và phát cho mỗi nhóm một bảng Bingo.



Hình 2: Các dạng bảng Bingo giáo viên thiết kế

Cách thức tổ chức hoạt động: GV lần lượt đọc các câu hỏi để HS các nhóm tiến hành tô màu vào đáp án: "Các em cần làm gì để chăm sóc vườn hoa của Nhà trường?" - HS có thể tô màu vào đáp án "Tưới nước cho hoa" hoặc "Không giẫm lên hoa"; "Khi đi vệ sinh các em cần làm gì để giữ nhà vệ sinh luôn sạch sẽ?" - HS tô màu vào đáp án: "Dội nước sau khi đi vệ sinh" hoặc " Không xả rác bừa bãi trong nhà vệ sinh"; "Trên bàn học các em phải làm gì để bàn học không bị bừa bộn?" - HS có thể tô màu "Sắp xếp sách vở gọn gàng, ngăn nắp" hoặc "Không xả rác bừa bãi"; "Khi nhìn thấy rác trong lớp học thì các em nên làm gì?" - HS tô màu vào đáp án "Nhặt rác bỏ vào thùng rác" hoặc "Nhắc nhở các bạn không nên xả rác"; "Các em thường làm gì vào mỗi sáng sớm để giữ vệ sinh lớp học?" - HS tô màu vào đáp án " Quét dọn lớp học" hoặc "Lau bảng"; "Các em cần làm gì để bạn bè đều có ý thức giữ gìn vệ sinh trường lớp?" - HS tô màu vào đáp án "Tuyên truyền bạn bè giữ gìn vệ sinh trường lớp" hoặc "Nhắc nhở các bạn không xả rác bừa bãi".



Hình 3: Kết quả chơi của học sinh: a. Bảng đã Bingo; b. Bảng chưa Bingo

Khi GV đọc câu hỏi, nhóm HS nào hô to "Bingo" thì trò chơi sẽ kết thúc. GV tổ chức cho các nhóm nhận xét chéo về Bảng Bingo của các nhóm với nhau và viết vào phần nhận xét ở cuối bảng Bingo. GV sẽ khen thưởng cho nhóm giành chiến thắng, tuyên dương cả lớp về quá trình hoạt động sôi nổi trong trò chơi Bingo. Sau hoạt động này, HS không chỉ tiếp thu kiến thức về những việc cần làm để giữ gìn vệ sinh môi trường một cách dễ dàng hơn, mà qua đó còn nâng cao tinh thần tự giác, có ý thức giữ gìn vệ sinh chung trong lớp học, trường học.

4. Kết luận

Bingo là trò chơi xuất hiện từ lâu trong dân gian. Với quy trình thiết kế đơn giản, GV có thể tạo bảng Bingo và áp dụng trong tổ chức các hoạt động dạy học đáp ứng với việc đổi mới trong Chương trình Giáo dục Phổ thông năm 2018. Trò chơi Bingo có thể sử dụng với tất cả các môn học nói chung, cũng như tổ chức Hoạt động trải nghiệm nói riêng. Bingo không những giúp HS củng cố kiến thức một cách nhẹ nhàng mà còn tạo hứng thú, thoải mái khi có thể vừa chơi vừa học và phát triển các kỹ năng mềm cho học trò.

Lời cám ơn:

Nhóm tác giả xin chân thành cám ơn Trường Đại học Sư phạm - Đại học Đà Nẵng đã cấp kinh phí để thực hiện nghiên cứu này. Mã số của đề tài: T2023-TN-17.

Tài liệu tham khảo

[1] Avedon, E. M. - Sutton-Smith, B (1971), *The study of games*. London: John Wiley & Sons.

[2] Nguyen Thi Thanh Huyen - Khuat Thi Thu Nga (2003), *The effectiveness learning vocabulary through games*, Asian EFL Journal Quarterly, Vol. 5(4).

[3] Phạm Thị Duyên (2020), *Tổ chức trò chơi Bingo trong dạy học môn Địa lí 12*, Trường Trung học Phổ thông Bến Tre, Thành phố Phúc Yên, tỉnh Vĩnh Phúc.

[4] Trần Thị Trúc Ngọc (2021), *Chuyên đề Đề tài: Thiết kế và sử dụng trò chơi bingo trong dạy học môn Hóa học 10*, Sở Giáo dục và Đào tạo Trà Vinh, Trường Trung học phổ thông Đôn Châu.

[5] Adedeji Tella, Felicia Motunrayo Fatoki (2021), *Effect of Bingo Game Instructional Strategy on Pupils' Achievement in Mathematics in Public Primary Schools in Oyo State, Nigeria*. JISTE, Vol. 25, No. 1, 2021.

[6] Coco, A., Woodward, I., Shaw, K., Cody, A., Lupton, G., & Peake, A. G. (2001), *Bingo for beginners: a game strategy for facilitating action learning*. Teaching Sociology, 29(4), 492–503.