

Vận dụng phương pháp trò chơi học tập trong dạy học Chủ nghĩa xã hội khoa học

Ngày nhận bài: 21/12/2022 | Ngày phản biện: 28/12/2022 | Ngày xuất bản: 01/01/2023

Tác giả: Khuất Thị Thanh Vân (Học viện Báo chí và Tuyên truyền)

Tóm tắt: (LLCT&TTĐT) Phương thức đào tạo tín chỉ và yêu cầu đổi mới giáo dục đại học theo hướng phát huy tính tích cực, chủ động của sinh viên tất yếu đòi hỏi giảng viên phải tìm tòi để đổi mới phương pháp giảng dạy sao cho phù hợp và hiệu quả. Để việc giảng dạy các môn học lý luận chính trị ngày càng hấp dẫn và mang tính thuyết phục đối với người học việc sử dụng trò chơi học tập là một trong những phương pháp khá phù hợp nhằm kích thích sự nhận thức của sinh viên, tạo thêm hứng thú với môn học. Bài viết trình bày những vấn đề chung về phương pháp trò chơi học tập ở bậc đại học và gợi ý vận dụng một số trò chơi học tập trong dạy học Chủ nghĩa xã hội khoa học (CNXHKKH).

1. Phương pháp trò chơi học tập trong dạy học đại học

Đổi mới giáo dục ngày càng làm cho phương pháp dạy học ở đại học được cải tiến theo hướng tích cực hóa hoạt động học tập của sinh viên. Cùng với việc gia tăng các hoạt động tự học, làm việc nhóm, thuyết trình, trải nghiệm... của sinh viên trong quá trình học tập thì việc sử dụng trò chơi trong quá trình dạy học là một trong các phương pháp dạy học phù hợp với đối tượng sinh viên đại học. Hơn thế, nó còn tỏ ra là một cách thức dạy học hiệu quả khi kết hợp với kiểu tổ chức dạy học theo mô hình lớp học đảo ngược đang áp dụng rộng rãi trong đào tạo theo phương thức tín chỉ ở các trường đại học hiện nay. Phương pháp trò chơi học tập trong dạy học là cách thức giảng viên tổ chức hoạt động dạy học thông qua các trò chơi học tập, huy động sự tham gia của tất cả sinh viên trong lớp nhằm kích thích, tăng cường sự tập trung của sinh viên vào các nội dung của bài học, qua đó để đạt được mục tiêu nhận thức tri thức, rèn các kỹ năng, năng lực cần thiết cho người học.



Giảng viên Học viện Báo chí và Tuyên truyền áp dụng phương pháp giảng dạy hiện đại trong dạy học CNXHKKH tại cuộc thi giảng viên dạy giỏi cấp bộ lần thứ 4 năm 2021



Các em sinh viên hào hứng thể hiện khả năng, hiểu biết của mình về những vấn đề liên quan đến môn học

Áp dụng trò chơi học tập trong dạy học có nhiều cấp độ, từ chơi để khởi động trước khi học, tạo bầu không khí vui vẻ và tinh thần học tập tốt hơn mức độ cao hơn là học tập từ trò chơi. Trong bậc học đại học, những trò chơi học tập thường được thiết kế theo hướng trò chơi nhận thức để sinh viên học dưới hình thức chơi và học tập từ trò chơi. Vận dụng trò chơi học tập trong dạy học cần người giảng viên phải

có những kĩ năng sư phạm, năng lực sáng tạo tốt để có thể lựa chọn, thiết kế, tổ chức thực hiện trò chơi và hướng dẫn người học tư duy, phát hiện, lĩnh hội tri thức từ trò chơi học tập.

Trong thực tiễn dạy học, các giảng viên tâm huyết với nghề đã sáng tạo, thiết kế được rất nhiều trò chơi học tập. Trò chơi được thiết kế nhằm mục đích học tập đều có những luật chơi, quy định và cách thức chơi nhất định để đạt được chủ đích đặt ra cho nó. Do đó, trước khi thực hiện trò chơi học tập giảng viên phải nêu rõ tên trò chơi, nhiệm vụ của trò chơi, cách thức chơi, những yêu cầu và quy định của trò chơi... cho sinh viên nắm rõ để phối hợp chơi được.

Bên cạnh đó, để phương pháp dạy học bằng trò chơi học tập đem lại hiệu quả mong muốn, giảng viên cần đặc biệt tập trung vào công tác chuẩn bị. Bởi, đây là phương pháp dạy học đòi hỏi sự sáng tạo và sự gia công rất nhiều của giảng viên trong khâu chuẩn bị cho hoạt động dạy học diễn ra, từ việc tư duy về trò chơi như thế nào cho phù hợp với đối tượng người học, phù hợp với đặc điểm tri thức, mục tiêu bài học, đến việc chuẩn bị các phương tiện, học liệu để thực hiện nó. Khi đã chọn được trò chơi phù hợp, giảng viên phải đầu tư thiết kế trò chơi: chuẩn bị các học liệu cho trò chơi, dự kiến cách chơi, soạn thảo luật chơi, phần thưởng cho người chơi.

Trò chơi học tập là trò chơi của sự nhận thức, trong đó nội dung học tập được thực hiện qua hình thức tham gia chơi của người học. Do đó, khi kết thúc trò chơi, nhất thiết giảng viên phải tổng kết và neo chốt kiến thức với mục tiêu bài học.

2. Vận dụng một số trò chơi học tập trong dạy học CNXHKKH

Với đặc trưng tri thức, mục tiêu môn học và đối tượng người học là sinh viên chính quy, một số trò chơi học tập trình bày dưới đây là kết quả của quá trình nghiên cứu và vận dụng trong thực tiễn giảng dạy CNXHKKH đã cho thấy sự phù hợp và hiệu quả, nhất là khi kết hợp với mô hình lớp học đảo ngược.

2.1 Trò chơi “Hiểu ý đồng đội”, “Đội nào giỏi hơn”

Đây là trò chơi học tập được tổ chức để giải quyết nhiệm vụ học tập theo đội. Giảng viên sẽ thiết kế các gói từ khóa hướng vào các nhóm tri thức trong bài học. Thực hiện loại trò chơi này, mỗi đội được tổ chức gồm đội trưởng và các thành viên. Trong đó, đội trưởng là người nêu ra gợi ý là những kiến thức biểu đạt cho khái

niệm của các từ khóa cần tìm, thành viên các đội chơi huy động cao độ tư duy, tập hợp nhanh những tri thức của mình về những sự vật, hiện tượng liên quan đến các gợi ý của đội trưởng và đưa ra phán đoán của từ khóa ấy.

Thứ nhất: chuẩn bị các điều kiện cho trò chơi

Để chuẩn bị các gói từ khóa: giảng viên thống kê và phân loại các thuật ngữ sử dụng làm các từ khóa có ý nghĩa biểu đạt cho các khái niệm, quy luật, phạm trù trong bài học, phân loại chúng theo cấp độ: dễ, trung bình, khó.

Dự kiến có bao nhiêu đội chơi thì chuẩn bị bấy nhiêu gói từ khóa. Các gói từ khóa phải có số lượng các thuật ngữ cũng như mức độ khó/dễ tương đương nhau để đảm bảo tính công bằng giữa các đội chơi.

Giảng viên dự kiến cách chơi, xây dựng luật chơi, quy định về cách tính điểm, phần thưởng cho các đội chơi, người chơi.

Thứ hai: chuẩn bị dạy học bằng trò chơi “Hiểu ý đồng đội”

- Chuẩn bị các gói từ khóa: giảng viên chuẩn bị 3 gói từ khóa, đó là các từ/cụm từ liên quan đến phạm trù nền dân chủ chủ nô, nền dân chủ tư sản và nền dân chủ xã hội chủ nghĩa để làm rõ thêm bản chất của nền dân chủ, so sánh giữa nền dân chủ tư sản và nền dân chủ xã hội chủ nghĩa.

Cụ thể: gói 01 gồm các từ: giai cấp chủ nô, thiểu số, nhà nước dân chủ chủ nô, pháp luật; gói 02 gồm các từ: giai cấp tư sản, bị xóa bỏ, nhà nước tư sản, số ít; gói 03 gồm các từ: giai cấp công nhân, chuyên chính vô sản, đa số, tự tiêu vong.

- Về cách chơi: mỗi đội sẽ có nhiệm vụ giải quyết 1 gói từ khóa. Trong đó, sinh viên đóng vai trò đội trưởng sẽ đưa ra gợi ý để các thành viên trong đội của mình đoán các từ/cụm từ khóa đó.

- Về luật chơi: mỗi đội sẽ có cùng một khoảng thời gian để giải quyết nhiệm vụ của mình (thông thường là 1,5 đến 2 phút).

Khuyến khích lời gợi ý đội trưởng nêu ra phải là các kiến thức trong bài học, môn học. Các gợi ý không được chứa các từ,, cụm từ trùng với từ khóa đang cần tìm. Nếu vi phạm điều này sẽ là phạm quy. Do đó, các thành viên có đoán đúng từ/cụm từ đó, nhóm cũng không được tính điểm. Lời gợi ý không phải là kiến thức của ngành, môn học hoặc là kiến thức đời thường thì không khuyến khích nhưng vẫn được tính $\frac{1}{2}$ điểm nếu thành viên trong nhóm vẫn có kết quả phán đoán đúng.

Trong quá trình giải từ gói từ khóa, nếu có từ/cụm từ nào đội trưởng thấy mình chưa thể có lời gợi ý, hoặc đội chơi chưa thể đưa ra đáp án thì có thể bỏ qua để thực hiện với từ khóa khác, sau đó nếu còn thời gian sẽ quay lại thực hiện tiếp để đảm bảo thời gian quy định.

Chỉ huy và giám sát trò chơi này cần có 03 trọng tài: 01trọng tài bấm giờ; 01 trọng tài theo dõi gợi ý của các đội trưởng; 01 trọng tài ghi và tính điểm.

- Cách tính điểm: mỗi từ/cụm từ khóa được tìm ra với lời gợi ý là kiến thức nằm trong bài giảng, môn học được tính mức điểm tối đa là 2 điểm.

Mỗi thuật ngữ từ/cụm từ khóa được tìm ra với lời gợi ý không phải là kiến thức nằm trong bài học, môn học, không phạm quy được tính 01 điểm.

Khi tất cả các đội đã hoàn thành phần chơi của mình, đội nào có tổng số điểm cao nhất sẽ là đội thắng cuộc và mỗi sinh viên trong đội đều được cộng 01 điểm vào điểm ý thức, thái độ học tập môn học.

Thứ ba: thực hiện trò chơi học tập trên lớp

Giảng viên thuyết trình về trò chơi “Hiểu ý đồng đội”, nêu rõ yêu cầu của trò chơi và phổ biến cách chơi, luật chơi.

Thành lập các đội chơi, chỉ định đội trưởng của mỗi đội (có thể lấy tinh thần xung phong hoặc bầu chọn), cử 03 sinh viên làm trọng tài và giao nhiệm vụ cụ thể cho mỗi trọng tài.

Tiến hành bốc thăm hoặc lựa chọn ngẫu nhiên đội chơi đầu tiên.

Lần lượt các đội chơi thực hiện phần nhiệm vụ của đội mình theo đúng các quy định về luật chơi và dưới sự chỉ huy của các trọng tài. Giảng viên chú ý quan sát, thu và xử lý thông tin ngược đưa ra các điều chỉnh cần thiết để đảm bảo cuộc thi diễn ra hiệu quả, công bằng.

Cuộc thi kết thúc, các trọng tài công bố kết quả của mỗi đội, giảng viên nhận xét kết quả thi, chúc mừng đội thắng cuộc, công bố điểm thưởng.

Để tăng thêm phần hấp dẫn và hướng tư duy của sinh viên tập trung vào nội dung bài học, giảng viên tổ chức thêm phần "ngoại trò" bằng cách: giảng viên yêu cầu và định hướng cho các đội chơi lần lượt hệ thống và trình bày các nội dung mà họ nhận thức được từ các từ khóa mà đội mình đã tìm ra. Lúc này, mỗi thành viên trong lớp đều có quyền nhận xét, góp ý để làm rõ ý tưởng, nội dung trong phần từ khóa của các đội chơi. Phần này sẽ có thưởng điểm (01 điểm) giành cho các đội nếu họ hệ thống được trúng nội dung cơ bản phần kiến thức của đội mình; các cá nhân có nhận xét, góp ý chất lượng cũng được thưởng 01 điểm vào điểm ý thức học tập.

Thứ tư: thuyết trình tổng kết neo chốt kiến thức

Giảng viên liên kết, hệ thống những từ/cụm từ khóa trong các gói từ khóa của trò chơi với các khái niệm, phạm trù trong bài học, chỉ rõ bản chất và đặc điểm của các nền dân chủ chủ nô, dân chủ tư sản và dân chủ xã hội chủ nghĩa.

Lưu ý: có thể thực hiện giải quyết các gói từ khóa như vậy nhưng bằng cách chính giảng viên là người đưa ra các gợi ý cho tất cả sinh viên trong lớp tham gia đoán các từ/cụm từ khóa. Với cách tổ chức thực hiện này, thành tích được tính cho các cá nhân sinh viên có đáp án đúng nhất và nhanh nhất với mỗi từ khóa. Nếu thiết kế trò chơi theo hướng này thì tên trò chơi sẽ là "Ai giỏi hơn". Trò chơi học tập "Ai giỏi hơn" đặc biệt phù hợp và hiệu quả trong việc neo chốt hoặc hệ thống kiến thức của bài học.

2.2. Trò chơi "Giải ô chữ"

Dạy học chủ nghĩa xã hội khoa học bằng trò chơi “Giải ô chữ” là phương pháp dạy học mà giảng viên tổ chức hoạt động dạy học, trong đó, sinh viên với vai trò người chơi sẽ dựa vào các thông tin gợi ý giảng viên đưa ra để suy luận, đưa ra phán đoán là các từ/cụm từ đúng với các từ/cụm từ nằm trong các ô chữ hàng ngang đã được giảng viên thiết kế, biểu đạt cho các nội dung kiến thức cơ bản của bài giảng.



Hình minh họa ô chữ trong trò chơi học tập nội dung “Vai trò của Đảng Cộng sản trong quá trình thực hiện sứ mệnh lịch sử của giai cấp công nhân”

Về hình thức, giải ô chữ trong giảng dạy CNXHKH cũng tương tự như trò chơi giải ô chữ trong chương trình “Chiếc nón kỳ diệu” và “Đường lên đỉnh Olympia” trên truyền hình. Trong đó, các ô chữ được thiết kế dựa vào những tri thức là các khái niệm, phạm trù trong một nội dung kiến thức tương đối lớn, trọng tâm hoặc tổng thể nội dung kiến thức bài học mới mà sinh viên đã được giảng viên hướng dẫn tự nghiên cứu trước ở nhà.

Thứ nhất: chuẩn bị trò chơi “giải ô chữ”

- Giảng viên chuẩn bị học liệu là “ô chữ”: ô chữ được cấu tạo gồm có: ô chữ từ khóa hàng dọc và các ô chữ gợi ý hàng ngang. Trong đó:

Ô chữ từ khóa (hàng dọc) phải là cụm từ chuyên ngành, có số lượng chữ cái từ 9 đến 15 chữ cái để thiết kế được số ô chữ hàng ngang hợp lý cho trò chơi. Thường ô chữ từ khóa chính là một khái niệm trung tâm, một phạm trù, một nguyên lý, một quy luật... trong bài học; Ô chữ hàng ngang là những ô chữ là các từ hoặc cụm từ biểu đạt các nội dung kiến thức trong bài, có thể là những từ hoặc cụm từ ở các môn học gần nhưng nhất thiết phải có mối liên quan mật thiết với kiến thức ở ô chữ hàng

dọc, cùng với ô chữ hàng dọc hợp thành các nội dung kiến thức cơ bản cho bài giảng. Từ hoặc cụm từ chọn làm một ô chữ hàng ngang phải có ít nhất 01 ký tự trùng với ký tự có trong từ khóa hàng dọc.

Các ô chữ hàng ngang được gọi là một tập hợp các tri thức. Mỗi từ, cụm từ trong các dòng hàng ngang này đều biểu đạt nội dung các kiến thức của bài giảng. Khi đặt trong mối quan hệ với từ khóa ô chữ hàng dọc, chúng bổ sung và cùng tạo nên nội dung kiến thức tương đối hệ thống của một phần, thậm chí toàn bộ bài giảng .

Thiết kế ô chữ: sau khi giảng viên đã tìm kiếm và lựa chọn xong tập hợp các từ, cụm từ sử dụng làm từ khóa cho các ô chữ hàng dọc, hàng ngang thì tiến hành thiết kế ô chữ trò chơi bằng PowerPoint để tạo được một ô chữ trên cùng một slide. (<https://www.youtube.com/watch?v=X26t3X5wETY> là video hướng dẫn cách thiết kế ô chữ bằng PowerPoint sẽ giúp những giảng viên chưa biết làm dễ dàng tạo được ô chữ trò chơi trong bài giảng của mình).

Sau khi đã thiết kế đầy đủ các từ/cụm từ cho các ô chữ hàng dọc và hàng ngang, giảng viên phải đánh số thứ tự và số lượng chữ cái trong mỗi ô chữ hàng ngang, đặt hiệu ứng trình chiếu cho các ô chữ. Sau khi hoàn thành kịch bản trò chơi trên Powerpoint, giảng viên phải kiểm tra, thực hiện thử để đảm bảo không có lỗi khi thực hiện dạy học trên lớp cùng với sinh viên.

- Giảng viên chuẩn bị lời gợi ý cho các ô chữ: hiệu quả của trò chơi học tập "giải ô chữ" phụ thuộc rất nhiều vào hệ thống các lời gợi ý của giảng viên. Nội dung các gợi ý vừa phải đảm bảo tính vừa sức để sinh viên tham gia giải được các ô chữ, vừa phải đảm bảo tính định hướng tri thức, các ô chữ phải xoay quanh nội dung bài học. Chính vì vậy, quá trình chuẩn bị hệ thống các lời gợi ý cho các ô chữ cũng là công việc đòi hỏi nhiều thời gian và công sức của giảng viên.

Về văn phong của lời gợi ý, cần đảm bảo yêu cầu ngắn gọn, dễ hiểu.

Về số lượng lời gợi ý: giảng viên cần biên soạn ít nhất hai lời gợi ý cho mỗi ô chữ hàng ngang và phân chia theo cấp độ khó/dễ. Trong đó, lời gợi ý thứ nhất có độ khó cao hơn, đòi hỏi sinh viên đã đọc kỹ giáo trình, tự nghiên cứu bài với khả năng

tư duy tương đối tốt mới có thể đưa ra phán đoán đáp án; lời gợi ý thứ hai, dễ hơn lời gợi ý thứ nhất, ở mức sinh viên có trình độ nhận thức, khả năng tư duy ở mức trung bình cũng có thể đưa ra đáp án đúng.

- Quy định luật chơi, điểm thưởng: giảng viên cần có quy định cho điểm thưởng đối với sinh viên có đáp án đúng sau lời gợi ý thứ nhất hoặc sau lời gợi ý thứ hai. Điểm thưởng được tính vào điểm ý thức học tập để khuyến khích tinh thần tham gia học tập của sinh viên.

Chú ý: giảng viên cũng nêu rõ quy định với sinh viên không giải ô chữ hàng dọc, ô chữ hàng dọc sẽ được mở ra khi cả lớp đã mở được tất cả các ô chữ hàng ngang. "Giải ô chữ" trong học tập sẽ không thực hiện giải ô chữ hàng dọc. Đây chính là điểm khác biệt của trò chơi giải ô chữ trong học tập so với giải ô chữ của các game show truyền hình. Bởi mục đích của việc giải các ô chữ này là để từng bước sinh viên khám phá tri thức và hệ thống kiến thức trong bài học. Do đó, nếu không mở hết các ô chữ hàng ngang sẽ không thể đảm bảo được hệ thống kiến thức của bài cho sinh viên.

Thứ hai: thực hiện trò chơi học tập giải ô chữ

Giảng viên thuyết trình giới thiệu về trò chơi, nêu rõ tên trò chơi, cấu tạo ô chữ trò chơi, cách chơi, luật chơi. Trò chơi học tập giải ô chữ nên tổ chức chơi theo hình thức tập thể - cả lớp (không chia đội) để đảm bảo mọi sinh viên đều được tham gia và tích cực tư duy hơn.

Cử 01 sinh viên làm thư ký, theo dõi, ghi chép kết quả giải các ô chữ: ghi tên sinh viên có đáp án đúng, đáp án đúng được đưa ra sau lời gợi ý thứ nhất hay lời gợi ý thứ hai.

Giảng viên sẽ là quản trò, gợi ý các ô chữ, dẫn dắt trò chơi.

Thứ ba: kết thúc trò chơi

Sau khi các ô chữ đã được mở ra, giảng viên yêu cầu sinh viên cả lớp suy nghĩ, nhận xét mối quan hệ giữa ô chữ hàng ngang với ô chữ hàng dọc, trình bày nội

dung mình hiểu được từ các từ hàng ngang và hàng dọc trên chơi ô chữ để rèn tư duy logic cho sinh viên đồng thời nắm bắt mức độ nắm, hiểu bài của sinh viên khi các nội dung bài học đã được thực hiện theo phương pháp lớp học đảo ngược.

Để neo chốt kiến thức bài học, giảng viên khái quát hệ thống lại kiến thức bằng cách thuyết trình giảng giải ngắn gọn tri thức hàm chứa trong các ô chữ hàng ngang, liên kết kiến thức hàm chứa trong ô chữ hàng dọc với kiến thức ô chữ hàng ngang và ngược lại.

Cuối cùng, giảng viên yêu cầu thư ký của trò chơi công bố các sinh viên giải được ô chữ hàng ngang, cấp độ giải được ô chữ sau gợi ý thứ mấy để giảng viên cộng điểm thưởng cho sinh viên.

3. Ý nghĩa của việc vận dụng phương pháp trò chơi học tập trong dạy học CNXHKH

Vận dụng trò chơi học tập trong dạy học ngày càng được sử dụng rộng rãi ngay cả ở bậc học đại học. Tuy nhiên, với dạy học CNXHKH cũng như với các môn khoa học lý luận chính trị, phương pháp này không dễ thực hiện và tốn rất nhiều thời gian, công sức của giảng viên để thiết kế, sáng tạo trò chơi. Song, việc vận dụng phương pháp trò chơi học tập trong dạy học CNXHKH đã và đang mang lại ý nghĩa quan trọng:

Một là, vận dụng phương pháp trò chơi học tập trong dạy học góp phần phát huy tính năng động, sáng tạo của giảng viên. Bản chất của các trò chơi học tập là sự sáng tạo của đội ngũ giảng viên. Bằng kinh nghiệm thực tiễn và sự đam mê công việc, các giảng viên phụ trách môn học tích cực sáng tạo, thiết kế các trò chơi học tập phù hợp hơn.

Hai là, vận dụng trò chơi học tập trong dạy học CNXHKH làm gia tăng hứng thú học tập cho sinh viên, góp phần nâng cao chất lượng đào tạo của nhà trường. Với đặc thù của môn học lý luận chính trị mang tính hàn lâm, kinh viện cao và phương pháp dạy học thuyết trình truyền thống đã làm sinh viên không hứng thú học tập. Những trò chơi học tập vui vẻ, sáng tạo không chỉ kích thích tính chủ động, tích

cực của người học, làm thay đổi bầu không khí học tập và gia tăng hứng thú nghiên cứu, tiếp cận tri thức CNXHKKH ở sinh viên mà còn góp phần nâng cao chất lượng đào tạo của nhà trường.

Ba là, góp phần rõ rệt trong đổi mới phương pháp dạy học ở bậc đại học hiện nay. Giáo dục hiện đại ngày càng yêu cầu phải chuyển hướng mạnh mẽ từ chương trình dạy học tiếp cận nội dung sang tiếp cận năng lực người học. Phương pháp dạy học qua trò chơi học tập không chỉ thu hút người học mà còn đặt người học vào vị trí trung tâm, trực tiếp giải quyết nhiệm vụ học tập giúp phát triển năng lực tư duy, sáng tạo và tự chủ của người học./.

Tài liệu tham khảo

1. Nguyễn Văn Cư (2007), Giáo trình phương pháp dạy - học chủ nghĩa xã hội khoa học, Nxb. Đại học Sư phạm Hà Nội.
2. Bernd Meier - Nguyễn Văn Cường (2014), Lý luận dạy học hiện đại - cơ sở đổi mới mục tiêu, nội dung và phương pháp dạy học, Nxb. Đại học Sư phạm Hà Nội.
3. Đặng Vũ Hoạt, Hà Thị Đức (2009), Lý luận dạy học đại học, Nxb. Đại học Sư phạm Hà Nội.
4. Nguyễn Thị Bích Hồng (2014), Phương pháp sử dụng trò chơi trong dạy học, Tạp chí Khoa học, Đại học Sư phạm Tp. Hồ Chí Minh, số 54, tr.174 - 178.
5. Nguyễn Ngọc Lâm (1996), Sinh hoạt trò chơi khi dạy và học, Đại học Mở Tp. Hồ Chí Minh.