

THIẾT KẾ TRÒ CHƠI Ô CHỮ TRONG DẠY HỌC THÀNH NGỮ, TỤC NGỮ Ở TIỂU HỌC VỚI SỰ HỖ TRỢ CỦA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN

Lê Thị Lan Anh¹, Lưu Thị Tuyền²

Tóm tắt: Thành ngữ và tục ngữ có vị trí đặc biệt trong ngôn ngữ. Thành ngữ, tục ngữ thể hiện rõ những đặc trưng văn hóa và bản sắc dân tộc. Thực tế ở tiểu học, học sinh thường chưa thực sự hiểu rõ ý nghĩa của thành ngữ và tục ngữ dù đơn giản nhất, dẫn đến việc không thể áp dụng chúng vào giao tiếp hằng ngày. Để giúp giáo viên có thêm một cách thức dạy học thành ngữ, tục ngữ, bài báo đề cập sẽ đến các dạng trò chơi ô chữ và đặc biệt là kỹ năng sử dụng công nghệ thông tin vào thiết kế ô chữ trong dạy học thành ngữ trực tiếp và online gây hứng thú cho học sinh trong quá trình dạy học nội dung này.

Từ khoá: thành ngữ, tục ngữ, trò chơi ô chữ, tiểu học, công nghệ thông tin.

1. MỞ ĐẦU

Thành ngữ và tục ngữ có vị trí đặc biệt trong ngôn ngữ. Chúng thể hiện lối tư duy độc đáo, quan điểm về thẩm mỹ, quy tắc đối nhân xử thế, đạo đức, phong cách sống, cách tư duy và quan niệm về đạo đức. Nói cách khác, thành ngữ và tục ngữ thể hiện rõ những đặc trưng văn hóa và bản sắc dân tộc. Trong chương trình và sách giáo khoa Tiếng Việt ở tiểu học, thành ngữ và tục ngữ thường được xem như một thể loại ngôn ngữ chung, không có sự phân loại cụ thể và được sử dụng rộng rãi. Học sinh thường chưa thực sự hiểu rõ ý nghĩa của thành ngữ, tục ngữ dẫn đến việc không thể áp dụng chúng vào giao tiếp hằng ngày, thậm chí với các thành ngữ và tục ngữ phổ biến và quen thuộc. Nguyên nhân chính là do việc giảng dạy về thành ngữ và tục ngữ trong môn Tiếng Việt ở trường tiểu học chưa được nhiều giáo viên chú ý để tìm ra cách thức dạy dễ nhớ, dễ hiểu và thực sự thú vị.

Để giúp giáo viên có thêm một cách thức dạy học thành ngữ, tục ngữ, bài báo đề cập sẽ đến các dạng trò chơi ô chữ và đặc biệt là kỹ năng sử dụng công nghệ thông tin vào thiết kế ô chữ trong dạy học thành ngữ trực tiếp và online tạo hứng thú cho học sinh trong quá trình dạy học nội dung này.

2. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

2.1. Các khái niệm liên quan

2.1.1. Khái niệm về thành ngữ

¹ Trường Đại học Sư phạm Hà Nội 2

² Trường Tiểu học Ngô Quyền- Vĩnh Yên

Khái niệm về thành ngữ được ghi rõ trong sách giáo khoa Ngữ văn lớp 7 như sau: “Thành ngữ là tập hợp các từ ngữ có tính tượng hình tượng trưng, thường dùng để chỉ các khái niệm, cái nhìn tổng quát, được nói thành câu cố định mà khi tách nghĩa các từ ngữ trong câu không giải thích được hàm ý của câu” [7, tr.144]. Nghĩa của thành ngữ chủ yếu được hiểu thông qua một số phép chuyển nghĩa như ẩn dụ, so sánh, nhân hóa nhưng cũng có thể bắt nguồn trực tiếp từ nghĩa đen của các từ tạo nên nó.

Tác giả Nguyễn Thiện Giáp lại cho rằng: “Thành ngữ là những cụm từ cố định vừa có tính hoàn chỉnh về nghĩa, vừa có tính gợi cảm”. Ông cũng nêu rõ: Bên cạnh nội dung trí tuệ, các thành ngữ bao gồm cũng kèm theo sắc thái bình giá, cảm xúc nhất định, chẳng hạn, có thể nói lên lòng kính trọng, sự tán thành hoặc là chê bai, khinh rẻ [4, tr.391] ...

Như vậy, chúng ta có thể hiểu: *Thành ngữ là những cụm từ cố định, có sẵn và được lưu truyền trong dân gian từ đời này sang đời khác, đây là một đơn vị tương đương với từ nhưng thường mang tính hình tượng, tính bóng bẩy, gợi tả.*

2.1.2. Khái niệm về tục ngữ

Tục ngữ là một thể loại văn học dân gian có mục đích đúc kết tri thức và kinh nghiệm của nhân dân thông qua những câu nói ngắn gọn, súc tích, có nhịp điệu, dễ nhớ và dễ truyền. Nội dung của tục ngữ thường thể hiện những kinh nghiệm trong công việc lao động và sản xuất, ghi nhận các sự kiện trong lịch sử xã hội, hoặc thể hiện triết lý dân gian của dân tộc.

2.1.3. Trò chơi ô chữ

Trò chơi ô chữ không phải là một khái niệm xa lạ; thực chất, nó là một biểu đồ trí tuệ đã xuất hiện từ thời xa xưa và phổ biến rộng rãi trên khắp thế giới. Ở Việt Nam, trò chơi ô chữ thường xuất hiện trên các trang báo, trong các chương trình truyền hình thực tế để thách thức khả năng của khán giả và tạo ra một môi trường giải trí thú vị và vui nhộn. Việc giải các câu đố trong trò chơi ô chữ giúp chúng ta khám phá sự đa dạng và sắc sảo của ngôn ngữ của mình. Đồng thời, nó cũng thúc đẩy sự phát triển của trí não và năng lực trong lĩnh vực ngôn ngữ.

Như vậy, có thể hiểu: *trò chơi ô chữ thành ngữ, tục ngữ trước hết là trò chơi mà ở đó xuất hiện những ô chữ cùng những gợi ý cho trước; người tham gia chơi sẽ vận dụng những kiến thức của mình, cụ thể là vốn thành ngữ, tục ngữ để giải đố, tìm từ, tìm tiếng có chứa những thành ngữ, tục ngữ đó để lấp đầy ô chữ trống, hoặc để phát hiện ra nó.*

2.2. Phân loại các kiểu trò chơi ô chữ và quy trình thiết kế trò chơi ô chữ

2.2.1. Các kiểu trò chơi ô chữ

Trò chơi ô chữ trong dạy học thành ngữ, tục ngữ gồm 2 loại lớn và 6 tiểu loại:

Hình 3.1. Các kiểu trò chơi ô chữ thành ngữ, tục ngữ cho học sinh tiểu học



Để thiết kế được trò chơi ô chữ đòi hỏi giáo viên phải có những hiểu biết về mặt kiến thức ngôn ngữ và kỹ năng sử dụng công nghệ thông tin. Thực tế, trong bài báo này, chúng tôi sẽ đưa ra quy trình thiết kế và cách lựa chọn các phần mềm phù hợp với mỗi kiểu ô chữ tương ứng.

2.2.2. Quy trình thiết kế

a. Thiết kế nội dung

Kiểu 1: Trò chơi ô chữ có từ khóa

Bước 1: Chọn từ khóa, câu khóa có nội dung phù hợp với chủ đề, chủ điểm và nhận thức của học sinh.

Bước 2: Viết dọc từ khóa, tách chữ cái vào từng ô chữ dọc (hoặc cả tiếng nếu từ khóa, câu khóa dài):

Bước 3: Tìm những thành ngữ, tục ngữ có tiếng chứa chữ cái của ô chữ hàng dọc (từ khóa) hoặc có tiếng giống tiếng trong ô chữ (tùy theo kiểu ô chữ).

Bước 4: Vẽ ô chữ, sắp xếp sao cho các ô chữ hàng dọc ghép thành từ khóa thẳng nhau (thẳng cột).

Bước 5: Thay các tiếng cần tìm (trong đáp án) bằng dấu (...)

Ví dụ: ... nước nhớ kẻ đào giếng.

Bước 6: Kiểm tra lại nội dung, độ khó, hình thức của ô chữ vừa thiết lập.

Bước 7: Thiết kế trên bài giảng



Kiểu 2: Tìm thành ngữ, tục ngữ trong ô chữ

Bước 1: Vẽ bảng ô chữ dọc, ngang.

Bước 2: Viết thành ngữ, tục ngữ (mỗi chữ cái 1 ô) theo hàng dọc, ngang, chéo theo tất cả các chiều.

Bước 3: Chèn thêm các chữ cái tự do vào ô trống

Bước 4: Thiết kế trên bài giảng

VÍ DỤ : Tìm thành ngữ, tục ngữ

ĐÁP ÁN:

1. Thăng như ruột ngựa.
2. Tre già măng mọc.
3. Văn võ song toàn
4. Ăn ngay nói thật
5. Ngang bằng sổ thẳng.
6. Lá rụng về cội.

N	A	B	N	C	A	M	I	E	N	M	E	M	A	N	T	H
G	N	G	A	N	G	B	O	N	G	S	O	T	H	A	B	
A	S	Y	O	Y	T	E	N	O	I	N	V	I	V	U	I	O
N	R	Ê	T	C	O	N	C	V	Ê	N	M	A	G	A	N	Ê
G	N	C	G	L	Ê	N	X	I	N	H	G	N	H	Ê	Ê	S
B	G	O	N	L	Ê	N	Ê	G	E	Ê	T	T	B	X	E	A
A	H	N	O	O	N	G	I	A	O	O	D	U	C	D	A	N
N	I	C	S	A	N	O	N	S	U	T	H	Ê	O	L	O	I
S	M	H	O	N	N	L	A	R	U	N	G	V	Ê	C	O	I
O	E	I	V	H	N	O	U	N	C	H	I	Ê	T	T	Y	E
T	C	M	N	Ê	N	H	C	O	N	C	V	Ê	N	Đ	A	N
H	O	K	A	N	N	G	A	Y	N	O	I	T	H	A	T	H
A	N	Ê	V	G	L	Ê	N	Ê	G	E	Ê	T	T	B	X	E
N	N	G	N	N	C	H	I	A	B	A	B	R	Ê	T	H	A
G	C	A	A	M	E	N	H	I	Ê	N	N	G	H	I	C	O
T	H	T	R	E	G	I	A	M	A	N	G	M	O	C	H	O
T	M	A	N	G	M	O	N	H	M	Ê	N	M	A	N	H	I

b. Thiết kế hình thức

Giáo viên có thể sử dụng nhiều phần mềm để thiết kế một cách chuyên nghiệp các trò chơi nhằm hỗ trợ cho quá trình dạy học. Tuy nhiên, để phù hợp với kỹ năng tin học của đại đa phần giáo viên tiểu học chúng tôi xin trình bày phân hướng dẫn thiết kế trò chơi dạy thành ngữ tục ngữ trên hai phần mềm dạy học thông dụng hiện nay là Microsoft

PowerPoint, Olympia Crossword và website Your Homework

b1. Phần mềm Microsoft PowerPoint

Phần mềm Microsoft PowerPoint là một phần mềm quen thuộc thường được giáo viên tiểu học sử dụng để thiết kế bài giảng điện tử. Việc giáo viên quen thuộc với giao diện cũng như thành thạo được các thao tác cơ bản của phần mềm sẽ giúp giáo viên thực hiện thao tác dễ dàng hơn, tiết kiệm thời gian thiết kế. Với hệ thống màu sắc, hiệu ứng phong phú bài giảng sẽ hấp dẫn học sinh hơn.

Để thiết kế trò chơi ô chữ dạy học thành ngữ và tục ngữ ở bước 3 trong quy trình trên, chúng tôi thực hiện bằng 1 ví dụ minh họa sau:

Hàng ngang:

1. Tre ... măng mọc	1		G	I	À
2. Cái ... trong bọc cũng có ngày lòi ra	2		K	I	M
3. Người chứa, cửa ...	3		M	A	
4. Gần mực thì..., gần đèn thì rạng	4	Đ	E	N	
5. Sảy cha còn chú, sảy mẹ bú...	5			D	I
6. Nghe như ... nghe sấm	6		V	I	T

- Thiết kế trò chơi ô chữ tĩnh:

+ Insert/ Table/ Insert Table: Columns (5), Rows (6)

+ Sử dụng Text Box để viết các chữ cái và sắp xếp lên các ô vuông

+ Chọn bảng: Table tools/ Design/ Borders/ No Borders, sau đó bôi đen những hàng ngang có chữ gợi ý và chọn All Border

+ Sử dụng Text Box để viết thứ tự các câu hỏi từ 1 đến 6 (như hình trên); tạo các câu gợi ý hàng ngang . hàng dọc (bên dưới ô chữ)

+ Sắp xếp vị trí các đối tượng

- Thiết kế ô chữ động

Để có thể tạo ra ô chữ có các hoạt động:

+ Giáo viên chọn vào ô câu hỏi của hàng ngang bất kì (Theo lựa chọn của học sinh)

=> nội dung câu hỏi tương ứng sẽ xuất hiện.

+ Sau khi học sinh trả lời, giáo viên bấm tiếp vào câu hỏi đó => đáp án của câu hỏi sẽ xuất hiện.

+ Trước khi chọn câu hỏi khác, giáo viên bấm vào câu hỏi, đáp án đã xuất hiện => câu hỏi và đáp án của câu hỏi đó sẽ biến mất.

+ Để mở từ khóa, giáo viên chọn một đối tượng nào đó (được trang trí trên màn hình)

=> từ khóa xuất hiện trên màn hình (các chữ cái trong hàng dọc chuyển sang màu đỏ),

+ Chọn nội dung câu hỏi 1, chọn Animations/ Fade. Trong bảng *Animations Pane*, chọn hiệu ứng, mở bảng quản lí hiệu ứng, chọn *Timing.../ Triggerts/ Start effect on click of* (chọn đối tượng là ô số 1)/ OK.

+ Chọn các chữ cái (G,I,À), tạo hiệu ứng xuất hiện như trên và đặt trong Triggers trên.

+ Chọn nội dung câu hỏi 1, chọn *Add Animation* trong mục *Exit/ Fade*; chọn *Timing.../ Triggers/ Start effect on click of* (chọn đối tượng là câu hỏi 1)/ OK.

+ Chọn các chữ cái tạo nên từ khóa (G, I, À, N, D, I), chọn *Add Animation/* trong mục *Emphasis/ Font Color* (chọn màu tùy ý); chọn *Timing.../ Triggers/ Start effect on click of* (chọn một đối tượng trên màn hình đã liên kết)/ OK.

Ở bước 4, 5 theo quy trình thiết kế trên, giáo viên mở chế độ trình chiếu Slide Show để chạy thử và chỉnh sửa những chỗ cần thiết trước khi dạy học sinh.

Ở những ô chữ khác, giáo viên cũng thiết kế tương tự như trên.

b2. Phần mềm Olympia Crossword

Olympia Crossword là 1 phần mềm rất thông minh, nó có thể giúp giáo viên tạo ra 1 trò chơi ô chữ trong thời gian ngắn hơn khi sử dụng Microsoft PowerPoint rất nhiều lần. Hơn nữa, với hàng loạt hiệu ứng Flash phong nền, hiệu ứng di chuột, ảnh nền cực bắt mắt hấp dẫn, sự tương tác về hình ảnh, âm thanh, video vô cùng tuyệt vời nên nó có thể lôi cuốn học sinh vào bài giảng.

Phần mềm Olympia Crossword có giao diện tiếng Việt, đi kèm bộ cài đặt là hướng dẫn sử dụng vô cùng chi tiết.

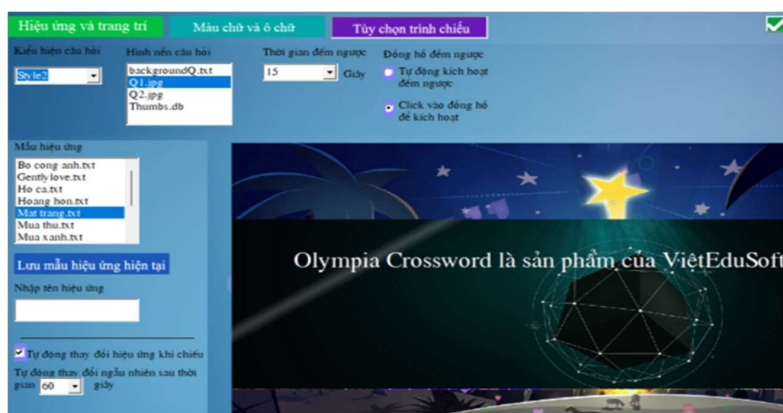
Giáo viên tải và cài đặt phần mềm *Olympia Crossword* từ link: <https://download.com.vn/olympia-crossword-147215>.

Để thiết kế trò chơi ô chữ dạy thành ngữ, tục ngữ, ở bước 3 trong quy trình trên, chúng tôi xin được đưa ra hướng dẫn bằng hình ảnh sau:

Sau khi tải và cài đặt xong, giao diện của phần mềm Olympia Crossword (bản 6.1) sẽ có giao diện dưới đây:



Giáo viên truy cập vào mục *Cài đặt* để lựa chọn: Hiệu ứng và trang trí, màu và ô chữ, tùy chọn trình chiếu, cài đặt thay đổi hiệu ứng trong khi trình chiếu:



Tại đây giáo viên cũng có thể đặt thời gian cho đồng hồ đếm ngược, kiểu xuất hiện câu hỏi và một vài thông số khác. Sau khi cấu hình xong giáo viên bấm *V* màu xanh ở góc phải màn hình để lưu lại.

Khi lưu xong, giao diện màn hình sẽ trở lại như ban đầu. Giáo viên click vào tạo File để bắt đầu xây dựng câu hỏi bằng cách click vào mục *Tạo File/ Sửa File*, khi đó giao diện màn hình sẽ hiện ra như sau:



Giáo viên nhập số lượng câu hỏi, nội dung câu hỏi và đáp án theo cột hướng dẫn sẵn có trên màn hình (Ở cột đáp án không phân biệt chữ hoa và chữ thường).

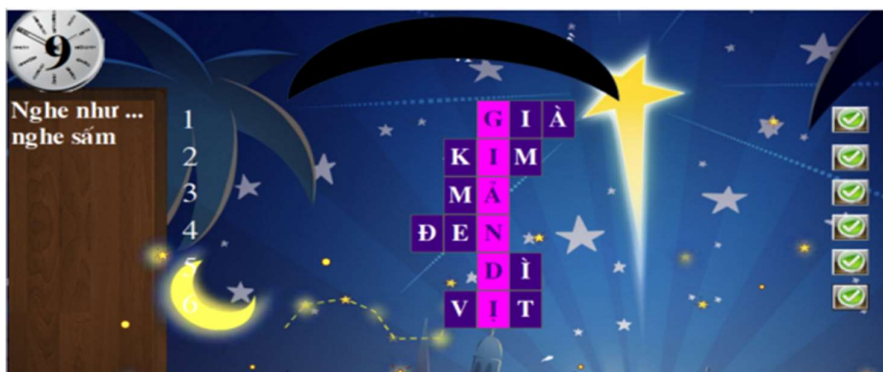
Sau khi tạo xong câu hỏi và đáp án, giáo viên click vào *Lưu file mới* để lưu lại file vừa tạo. (Ở bước này cần lưu ý cách đặt tên file: không viết cách, và có dấu thanh).

Sau khi thực hiện thiết kế câu hỏi và lưu xong, giáo viên click vào mục *Quay lại Menu* để thực hiện Mở File đã lưu rồi trình chiếu dạy học.

Tùy vào cài đặt cách chọn câu hỏi ở mục cài đặt mà giao diện khi trình chiếu sẽ có sự thay đổi cách hiển thị câu hỏi và đáp án.

Khi chọn kiểu hiển thị câu hỏi, đối với *Style 1*, khi giáo viên bấm vào câu hỏi số 4 thì câu hỏi sẽ hiển thị đồng thời cùng ô chữ. Đối với *Style 2*, khi giáo viên bấm vào câu hỏi số 4 thì câu hỏi sẽ hiển thị trước ô chữ và đáp án.

Khi học sinh trả lời hết các câu hỏi, trên màn hình sẽ xuất hiện hình ảnh như sau:



Như vậy là giáo viên có thể hoàn thiện bản thiết kế với thời gian nhanh chóng, hiệu ứng bắt mắt và giao diện khoa học. Những ô chữ khác, giáo viên cũng thiết kế tương tự như trên.

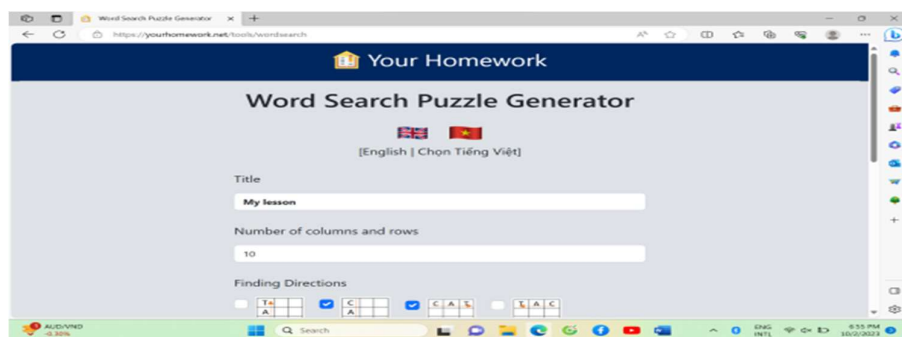
b3. Your Homework

Đây là 1 website rất hữu ích trong việc thiết kế trò chơi ô chữ nói chung và trong dạy học thành ngữ, tục ngữ qua trò chơi ô chữ nói riêng. Website này có giao diện cả bằng tiếng Anh và tiếng Việt nên rất dễ sử dụng.

Để sử dụng được website này, đầu tiên giáo viên truy cập vào link: <https://yourhomework.net/tools/wordsearch>

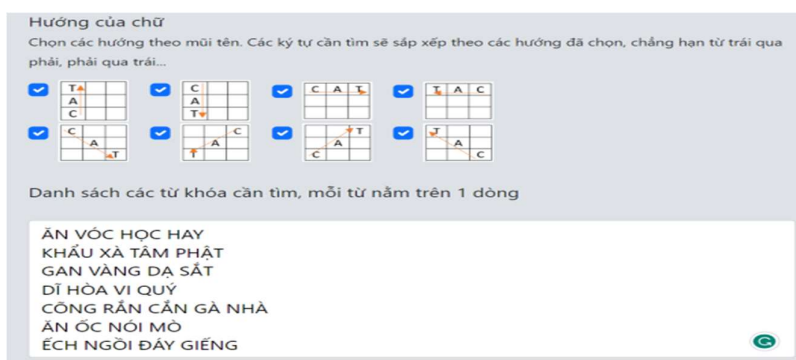
Thực hiện thiết kế trò chơi ô chữ dạy thành ngữ, tục ngữ, ở bước 3 trong quy trình trên, chúng tôi xin được đưa ra hướng dẫn bằng những hình ảnh dưới đây :

Ngay khi truy cập vào link trên, giao diện màn hình sẽ hiện ra như sau:

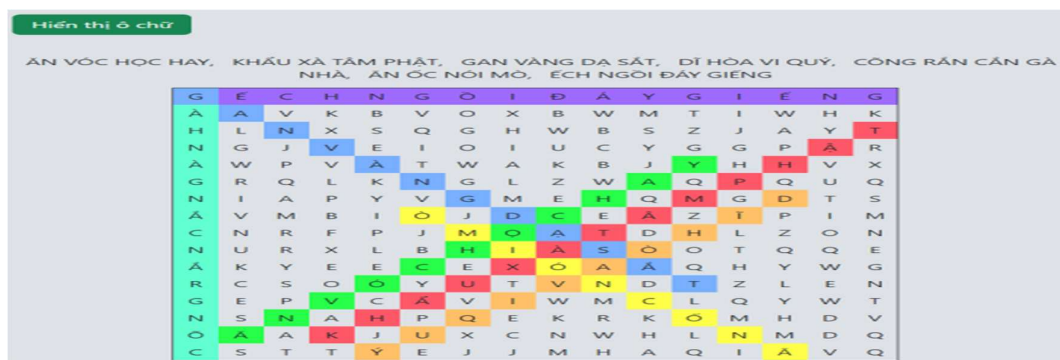


Giáo viên chọn thao tác bằng tiếng Việt bằng cách click vào hình lá cờ đỏ sao vàng.

Sau khi chọn thao tác bằng tiếng Việt, giáo viên thực hiện thiết kế ô chữ theo các mục đã hướng dẫn phía dưới, bao gồm: đặt tiêu đề, lựa chọn số dòng số cột, hướng của chữ (từ phải qua trái, trái qua phải, trên xuống dưới...), các từ khóa cần tìm trên một dòng, chọn nền cho trang...

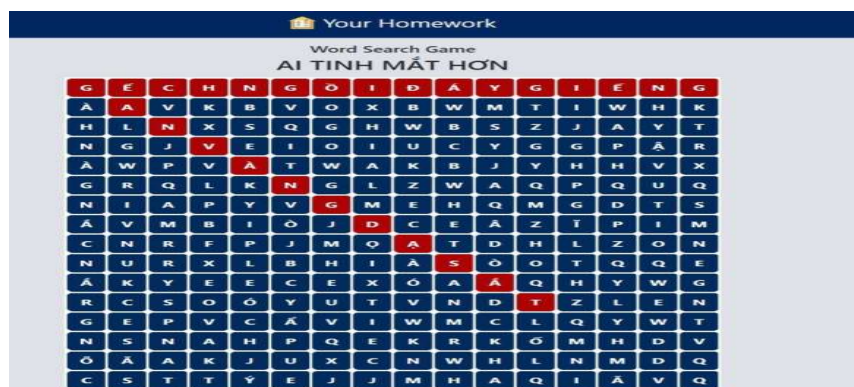


Sau khi nhập xong các từ khóa cần tìm (là các thành ngữ, tục ngữ) ở mục trên, giáo viên chọn Background cho trang thiết kế rồi click vào mục *Hiển thị ô chữ* để kiểm tra lại xem các thành ngữ, tục ngữ xuất hiện như thế nào:



Cuối cùng, khi đã hoàn thành xong ô chữ, giáo viên chọn hình thức tổ chức trò chơi cho học sinh.

Để tổ chức dưới hình thức chơi online, giáo viên chọn *Chơi ô chữ này trên web*



Để tổ chức dưới hình thức chơi offline, giáo viên chọn *Tải file Word* hoặc *Tải file PDF*.

Giáo viên cũng có thể giao bài tập cho học sinh làm sau giờ học, hoặc ngay sau khi thiết kế xong giáo viên click vào *Lưu lại và lấy link của ô chữ để sử dụng sau hoặc gửi cho người khác* sau đó gửi link cho học sinh thực hiện.

Như vậy, là chỉ với những thao tác cơ bản, giáo viên đã thực hiện thiết kế thành công ô chữ trong dạy học thành ngữ, tục ngữ cho học sinh tiểu học. Website này phù hợp trong việc thiết kế trò chơi ô chữ dạng không chứa từ khóa (tìm thành ngữ, tục ngữ).

3. KẾT LUẬN

Dạy học về thành ngữ và tục ngữ cho học sinh tiểu học hiện đang là một vấn đề cấp bách, cần được xem xét một cách kỹ lưỡng. Chúng ta cần xem xét chương trình dạy học về thành ngữ và tục ngữ cũng như phương pháp dạy học liên quan để từng bước nâng cao chất lượng dạy học về thành ngữ và tục ngữ ở trường tiểu học, đồng thời đóng góp vào việc bảo tồn sự trong sáng của tiếng Việt trong cộng đồng toàn dân tộc.

Thông qua nghiên cứu, chúng ta có thể thấy rằng trò chơi học tập đóng một vai trò quan trọng trong việc giúp học sinh tiếp thu kiến thức từ các môn học ở trường tiểu học, đặc biệt là về trò chơi ô chữ để dạy học thành ngữ và tục ngữ.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Lê Thị Lan Anh (2017), *Dạy học thành ngữ, tục ngữ ở tiểu học*, Nxb Hồng Đức.
2. E.A.Pokrovski (1992), *Trò chơi của trẻ em Nga*, Nxb Giáo dục - Hà Nội.
3. Chu Xuân Diên, Lương Văn Đang, Phương Tri (1975), *Tục ngữ Việt Nam*, Nxb Giáo dục.
4. Nguyễn Thiện Giáp (2010), *777 khái niệm ngôn ngữ học*, Nxb Đại học Quốc gia Hà Nội.

5. Đỗ Thị Thu Hương (2017), *Thành ngữ thuần Việt*, Nxb Khoa học Xã hội.
6. Lê Phương Nga- Đặng Kim Nga (2017), *Phương pháp dạy học tiếng Việt ở Tiểu học*, Nxb Đại học sư phạm và Nxb Giáo dục Việt Nam.
7. Nguyễn Khắc Phi (Chủ biên), *Ngữ văn 7* (Tập 1), Nxb Giáo dục (2014).
8. Huỳnh Kim Tường Vi (2015), *Sử dụng thành ngữ, tục ngữ xây dựng trò chơi ô chữ dạy mở rộng vốn từ ở tiểu học*, Tạp chí thiết bị giáo dục, tr.20-21,36.

THE DESIGN OF CROSSWORD PUZZLE GAMES IN TEACHING IDIOMS AND PROVERBS IN PRIMARY EDUCATION WITH THE SUPPORT OF INFORMATION TECHNOLOGY

Le Thi Lan Anh, Luu Thi Tuyen

Abstract: *Idioms and proverbs hold a unique position in language. Idioms and proverbs clearly express cultural characteristics and national identity. In practice, primary school students often do not fully understand the meanings of even the simplest idioms and proverbs, leading to their inability to apply them in daily communication. To assist teachers in teaching idioms and proverbs, this article introduces various crossword puzzle games, especially utilizing information technology skills in designing crossword puzzles in both direct and online idiom teaching, which engages students in the learning process.*

Keywords: *idioms, proverbs, crossword games, primary school, information, technology.*

(Ngày Tòa soạn nhận được bài: 09-10-2023; ngày phản biện đánh giá: 28-10-2023; ngày chấp nhận đăng: 15-11-2023)