

## XÂY DỰNG TRÒ CHƠI Ô CHỮ DẠY THÀNH NGỮ, TỤC NGỮ THEO CHỦ ĐỀ BÀI HỌC TIẾNG VIỆT Ở TIỂU HỌC

Lê Thị Lan Anh<sup>1</sup>, Lê Thị Toán<sup>2</sup>

**Tóm tắt:** Bài báo đề xuất quy trình thiết kế một số kiểu trò chơi ô chữ có ứng dụng công nghệ thông tin. Các ô chữ thành ngữ, tục ngữ có nội dung theo chủ đề bài học trong sách giáo khoa Tiếng Việt. Những nghiên cứu của tác giả nhằm phát triển kỹ năng thiết kế trò chơi ô chữ cho giáo viên đồng thời mở rộng vốn hiểu biết về thành ngữ, tục ngữ theo chủ đề bài học cho học sinh tiểu học.

**Từ khoá:** thành ngữ, tục ngữ, tiểu học, trò chơi ô chữ.

### 1. MỞ ĐẦU

Trong chương trình sách giáo khoa (SGK) Tiếng Việt các bài học xây dựng xoay quanh các chủ đề về bản thân, bạn bè, gia đình, nhà trường, đất nước và thiên nhiên. Mỗi chủ đề, đều có từ 1 – 2 câu thành ngữ, tục ngữ và thường được học trong tiết rèn kỹ năng Viết (Viết kỹ thuật). Còn các tiết học khác hầu như không có. Như vậy, về mặt số lượng, chúng tôi thấy số lượng thành ngữ cho mỗi chủ đề trong SGK là rất ít mà vốn thành ngữ, tục ngữ trong kho tàng ngôn ngữ Việt Nam lại rất phong phú. Không thể để vốn từ ngữ này ngày càng mai một. Vì vậy, dạy học thành ngữ, tục ngữ cho các thể hệ học sinh (HS) rất cần sự quan tâm đặc biệt của các nhà giáo dục.

Tầm quan trọng của dạy học thành ngữ, tục ngữ là vậy song ngữ liệu thành ngữ, tục ngữ ngày càng ít được sử dụng. Giáo viên (GV) rất ít đầu tư thời gian nghiên cứu, xây dựng bài dạy thành ngữ, tục ngữ. GV chủ yếu hướng dẫn HS ghi nhớ máy móc câu từ hoặc giải nghĩa sơ sài dẫn đến các em rất khó để hiểu hết được ngữ nghĩa trong các thành ngữ, tục ngữ.

Để giúp giáo viên có khả năng thiết kế trò chơi ô chữ dạy học thành ngữ, tục ngữ theo chủ đề bài học, bài báo đề cập đến quy trình thiết kế một số dạng trò chơi ô chữ có sự ứng dụng của công nghệ thông tin để tạo ra các ô chữ thành ngữ, tục ngữ theo chủ đề nhất định. Từ đó, kỹ năng thiết kế trò chơi ô chữ của GV được phát triển và hơn nữa lại có thể mở rộng vốn hiểu biết về thành ngữ, tục ngữ theo chủ đề bài học cho HS.

<sup>1</sup> Trường Đại học Sư phạm Hà Nội 2

<sup>2</sup> Trường Tiểu học Hùng Vương, Phúc Yên, Vĩnh Phúc

## 2. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

### 2.1. Khái niệm thành ngữ

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, gợi tả.

### 2.2. Khái niệm 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. 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 lí dân gian của dân tộc.

Về mặt ngôn ngữ, thành ngữ, tục ngữ như một đơn vị từ vựng. Nếu thành ngữ là những cụm từ cố định tương đương với một từ thì tục ngữ là câu hoàn chỉnh. Nếu thành ngữ có tác dụng gọi tên những sự vật, hiện tượng chưa có tên gọi trong từ vựng thì tục ngữ phản ánh, đúc kết kinh nghiệm một cách ngắn gọn, trọn vẹn ý nghĩa. Thành ngữ, tục ngữ mang tính dân tộc sâu sắc. Nội dung ngữ nghĩa của nó chứa đựng tình cảm, quan niệm của con người về cuộc sống. Thành ngữ, tục ngữ không chỉ là nguồn tư liệu mà còn là phương tiện thể hiện rõ nhất vốn văn hóa của người Việt. Cho nên, dạy học thành ngữ, tục ngữ cho học sinh là một nhiệm vụ rất cần thiết.

### 2.3. Trò chơi ô chữ

Trò chơi ô chữ là một trong những nguồn tư liệu trò chơi trí tuệ hỗ trợ hữu ích cho GV và học sinh trong quá trình dạy – học. Đây không chỉ là một trò chơi đơn thuần mà còn là một hình thức học tập tăng khả năng tư duy của người chơi nếu được thiết lập và sắp xếp phù hợp với chương trình học. Bên cạnh đó, hình thức vừa học vừa chơi mang lại cho người học sự hứng thú, tăng cường khả năng ghi nhớ kiến thức. Đồng thời còn giúp học sinh ôn luyện kiến thức nhanh phù hợp với hình thức thi trắc nghiệm mà bộ GD - ĐT đã lựa chọn cho việc kiểm tra đánh giá và thi cử hiện nay.

Trò chơi ô chữ là một trò chơi trí tuệ ra đời từ xa xưa và rất thông dụng ở nhiều nước trên thế giới. Nó xuất hiện trên báo chí, trong các cuộc vui, trong các chương trình trò chơi (game show) truyền hình đề thử tài khán giả, tạo sân chơi vui vẻ, thú vị. Giải ô chữ giúp người bản ngữ khám phá thêm cái hay, cái đẹp của tiếng mẹ đẻ, kích thích trí não, phát triển năng lực ngôn ngữ. Có lẽ vì vậy mà tiếng Anh dùng thuật ngữ “crossword puzzle” (câu đố ô chữ).

Trò chơi ô chữ là hình thức người tổ chức đưa ra những ô vuông để trống, yêu cầu người chơi phải điền cho đúng những chữ mà người tổ chức đã gợi ý cho mỗi ô chữ bằng một “chìa khoá”. Căn cứ vào “chìa khoá” và năng lực của bản thân người chơi có thể hoàn thành ô chữ.

Theo quan điểm của chúng tôi, trò chơi ô chữ là trò chơi xuất hiện những ô chữ cùng

những gợi ý cho trước; bằng năng lực, người chơi sẽ điền chữ cái, điền tiếng phù hợp lấp đầy ô chữ (ô chữ trống) hoặc phát hiện ra nó (ô chứa chữ).

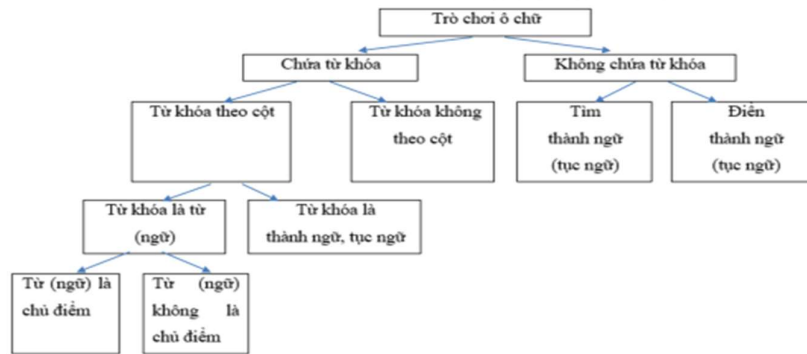
## 2.4. Phân loại trò chơi ô chữ và quy trình thiết kế trò chơi ô chữ

### Phân loại trò chơi ô chữ và quy trình thiết kế trò chơi ô chữ

#### 2.4.1. Các kiểu trò chơi ô chữ

Trò chơi ô chữ trong dạy học thành ngữ, tục ngữ theo chúng tôi [1, tr.71] gồm 2 loại lớn và 8 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 phẩm mềm phù hợp với mỗi kiểu ô chữ tương ứng.

#### 2.4.2. 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).

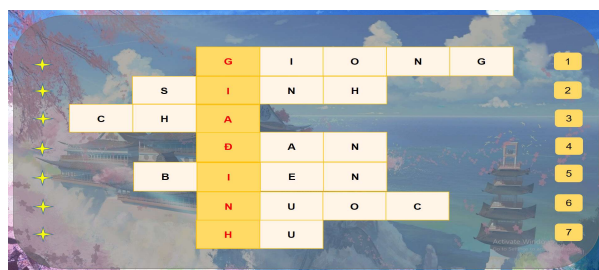
*Bước 4:* Vẽ ô chữ, sắp xếp sao cho các ô chữ hàng dọc ghép thành từ khóa thẳng nhau (thẳng cột).

*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 theo chủ đề *Con người Việt Nam – Tiếng Việt 2 – Sách giáo khoa Kết nối tri thức với cuộc sống*

B	Ã	Â	Y	V	T	C	O	G	N	O	A	B	A	H
A	A	N	C	U	L	A	C	N	G	H	I	Ê	P	O
C	H	T	N	U	H	T	B	Ã	N	N	H	I	Ê	I
H	N	R	H	G	L	G	I	H	Ô	T	A	B	U	L
C	I	A	N	A	A	N	Ê	O	N	Ê	N	I	L	A
H	M	N	I	N	L	Y	T	M	B	I	B	Ô	Ê	M
I	U	G	L	V	A	Ã	N	V	I	B	R	R	N	G
Ê	V	H	G	A	N	Đ	G	O	U	N	E	M	T	I
N	H	I	N	N	H	H	Ư	I	I	G	H	Ô	Ô	A
B	N	A	A	G	Đ	N	Ớ	A	H	T	I	H	I	Ư
A	A	Đ	R	D	U	I	I	C	Đ	Ô	H	A	Ã	G
C	N	Ê	T	A	M	L	B	A	B	T	Â	Ã	N	N
H	Â	N	I	S	L	Y	I	Ớ	N	G	N	H	N	G
T	V	K	H	Ã	A	U	Ê	Ư	V	O	E	M	U	G
H	N	G	T	T	R	H	T	O	L	G	U	Y	Đ	Â
Ã	A	N	I	H	A	T	T	O	C	C	A	B	T	Â
N	O	Ã	U	Ô	C	Ô	A	V	Ư	Ớ	N	G	N	H
G	Đ	H	B	Đ	H	Đ	H	Ư	Ớ	N	G	A	N	G

ĐÁP ÁN:

1. Ăn ngay nói thẳng.
2. Con rồng cháu tiên.
3. An cư lạc nghiệp.
4. Bách chiến bách thắng.
5. Gan vàng dạ sắt.
6. Biết người biết ta.
7. Ân trả nghĩa đền.
8. Lá lành đùm lá rách.

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 phần hướng dẫn thiết kế trò chơi dạy thành ngữ tục ngữ trên các phần mềm thông dụng.

#### 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:

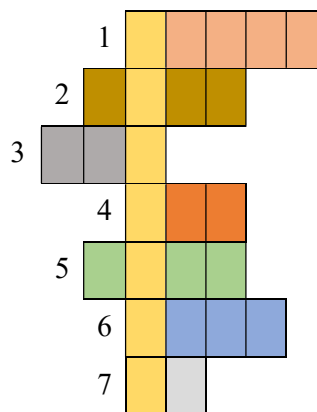
**📖 Ô chữ 3. Từ khóa: Gia đình thuộc chủ điểm** chủ điểm *Mái ấm gia đình – Tiếng Việt 2 – Sách giáo khoa Kết nối tri thức với cuộc sống*

**📖 Ô chữ 3. Từ khóa: Gia đình thuộc chủ điểm** chủ điểm *Mái ấm gia đình – Tiếng Việt 2 – Sách giáo khoa Kết nối tri thức với cuộc sống*

#### Hàng ngang:

1. Con nhà tông không ... lông cũng ... cánh.
2. Cha mẹ ... con trời ... tính.
3. Con hơn ... là nhà có phúc.
4. ... ông xây nhà, ... bà xây tổ ấm.
5. Thuận vợ, thuận chồng, tát ... Đông cũng cạn.
6. Một giọt máu đào hơn ao ... lã.

#### Hàng dọc: Từ khóa hàng dọc là gì?



	1	G	I	Ô	N	G
	2	S	I	N	H	
3	C	H	A			
	4		Đ	A	N	
5	B	I	Ê	N		
	6		N	Ư	Ớ	C
	7		H	Ư		

\*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 5 (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.../ Triggers/ Start effect on click of* (chọn đối tượng là ô số 1)/ OK.

+ Chọn các chữ cái (C,A), 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 (C,Â,N,C,U), 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.

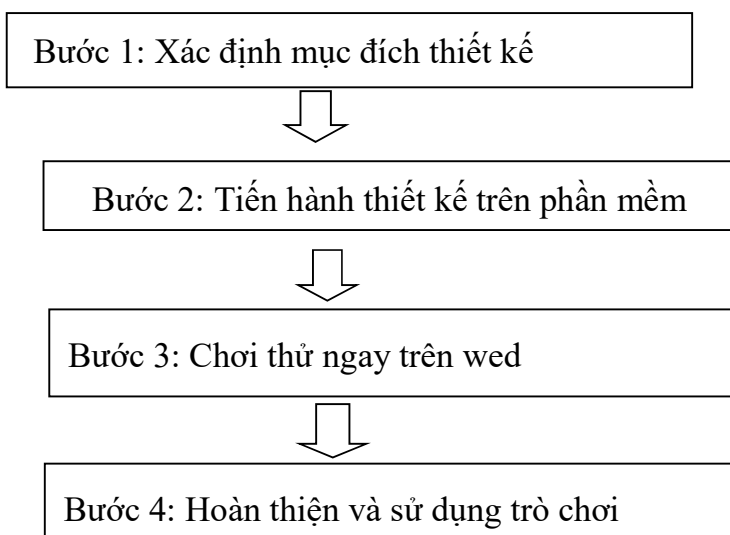
b2. Ứng dụng phần mềm yourhomework.net

Đây là phần mềm hỗ trợ GV thiết kế trò chơi ô chữ online. Với phần mềm này, HS hoàn toàn có thể chơi trò chơi trên máy tính, ipad, điện thoại. GV có thể tổ chức chơi trên

lớp và gửi link bài tập để HS khám phá hoặc củng cố bài học về thành ngữ, tục ngữ tại bất cứ đâu nếu có kết nối mạng Internet.

Để thiết kế trò chơi ô chữ dạy học thành ngữ và tục ngữ bằng ứng dụng yourhomework.net cần nắm rõ quy trình thiết kế, quy trình này được chúng tôi thực hiện thông qua ví dụ sau:

**\*Quy trình thiết kế sẽ gồm các bước sau**



*Bước 1: Xác định mục đích thiết kế*

*Bước 2: Tiến hành thiết kế trên phần mềm GV cần thao tác như sau:*

- Truy cập link: <https://yourhomework.net>.
- Chọn ngôn ngữ tiếng Việt bấm vào biểu tượng lá cờ Việt Nam.
- Viết yêu cầu hay luật chơi vào mục tiêu đề bằng cách xóa tiêu đề đang có để viết tiêu đề cho trò chơi: *Ví dụ: Trò chơi ô chữ: Tìm thành ngữ, tục ngữ nói đến sự biết ơn.*
- Tiếp theo vào chọn số dòng, số cột của ô chữ. Lưu ý: Nếu nhiều từ, từ dài, cần tăng số dòng này để có thể chứa được từ. Các từ có số kí tự dài hơn số dòng sẽ không hiển thị trong ô chữ. phù hợp với nội dung câu thành ngữ, tục ngữ.
- Chọn hướng phân bố từ khóa theo hàng chéo, hàng ngang hay hàng dọc

**Your Homework**

**Tạo ô chữ Tìm kiếm**

[English | Chọn Tiếng Việt]

Tiêu đề sẽ in trên cùng của ô chữ

**Trò chơi ô chữ: Tìm thành ngữ chỉ sự nhớ ơn**

Số dòng/cột của ô chữ

Lưu ý: Nếu nhiều từ, từ dài, cần tăng số dòng này để có thể chứa được từ. Các từ có số ký tự dài hơn số dòng sẽ không hiển thị trong ô chữ

10

Hướng của chữ

Chọn các hướng theo mũi tên. Các ký tự cần tìm sẽ sắp xếp theo các hướng đã chọn, chẳng hạn từ trái qua phải, phải qua trái...

Danh sách các từ khóa cần tìm, mỗi từ nằm trên 1 dòng

- Xây dựng nội dung các ô chữ. Viết các từ khóa cần tìm. Danh sách các từ khóa cần tìm, mỗi từ nằm trên một dòng. Có thể viết chữ in thường, chữ in hoa có dấu không dấu đều được. GV có thể chọn nền cho trang (nếu tải file trò chơi ở dạng PDF).

Danh sách các từ khóa cần tìm, mỗi từ nằm trên 1 dòng

ANH  
Em  
THUAN  
HOA

Chọn nền cho trang (chỉ áp dụng nếu tải File PDF)

No

Đặt danh sách các từ ở dưới ô chữ khi tải PDF (Mặc định: đặt bên phải ô chữ, bật nút này thì sẽ nằm dưới)

Danh sách các từ khóa cần tìm, mỗi từ nằm trên 1 dòng

Uống  
Nước  
Nhớ  
Nguồn

Chọn nền cho trang (chỉ áp dụng nếu tải File PDF)

No

Đặt danh sách các từ ở dưới ô chữ khi tải PDF (Mặc định: đặt bên phải ô chữ, bật nút này thì sẽ nằm dưới)

**Bước 3: Chơi thử ngay trên web**

- Mục đích để Kiểm tra vận hành của ô chữ
- Bấm vào **hiển thị ô chữ** để xem các từ khóa đã được xác nhận hay chưa (Chưa được xác nhận nếu các từ khóa chuyển thành màu đỏ).
- Sau đó GV chơi thử bấm vào chữ **Solver** để xem sự phân bố hướng các ô chữ từ khóa đã phù hợp hay chưa. Nếu chưa còn điều chỉnh.

Đặt danh sách các từ ở dưới ô chữ khi tải PDF (Mặc định: đặt bên phải ô chữ, bật nút này thì sẽ nằm dưới)

**Hiển thị ô chữ**

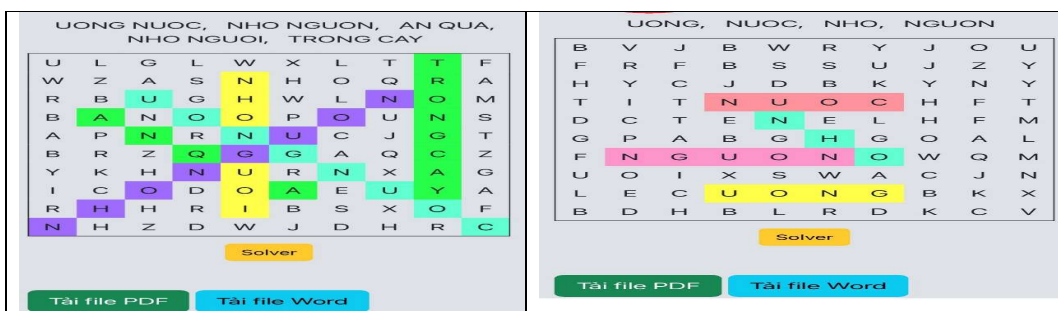
**Hiển thị ô chữ**

ANH, EM, THUAN, HOA

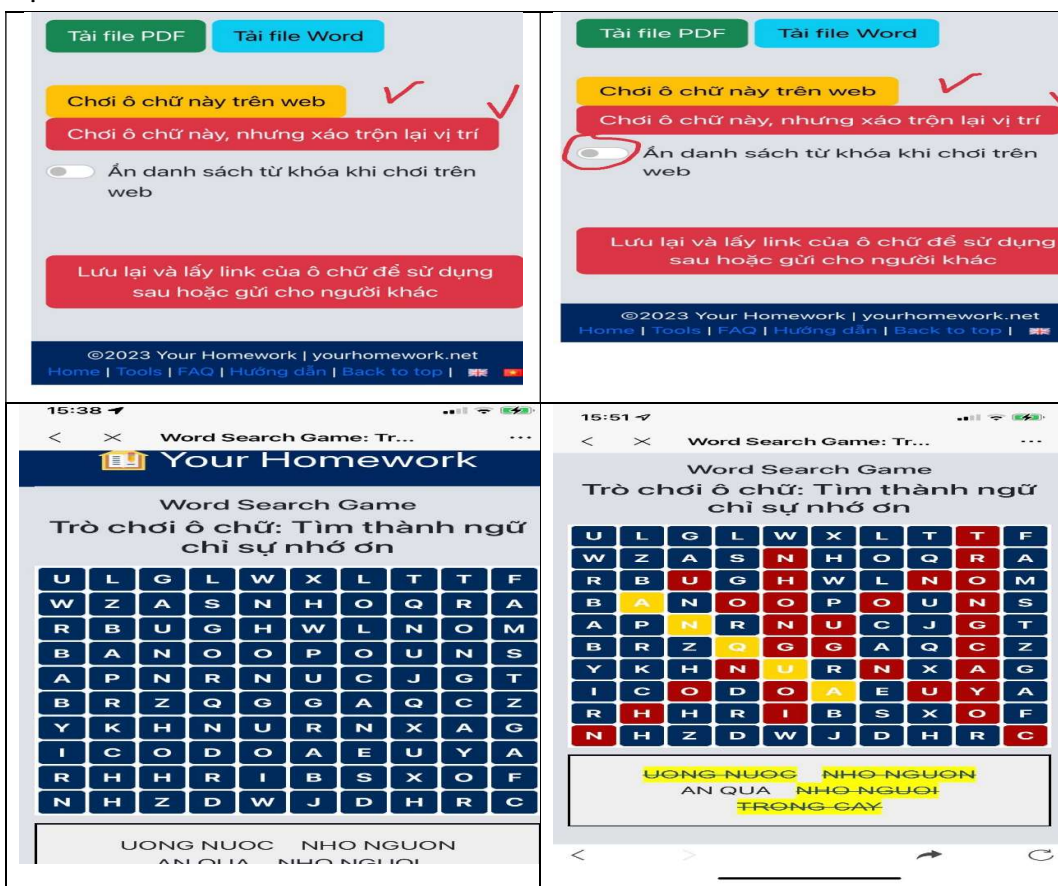
Y	O	K	V	F	G	E	W	S	M
S	H	Y	P	C	U	L	H	J	W
L	O	O	A	B	U	Q	I	K	X
I	A	G	E	I	A	I	W	C	X
J	Y	S	K	Q	I	R	O	K	Z
N	F	I	O	T	R	A	Z	S	E
J	I	J	S	H	Q	A	Z	X	M
L	S	M	H	U	K	X	O	F	R
B	N	N	Z	A	U	D	Y	C	V
U	T	O	X	N	N	J	Q	C	Z

**Solver**





- GV chơi thử trên Web bằng cách bấm vào ô chữ này trên web. Tùy vào đối tượng HS mà chúng ta sử dụng chức năng ẩn danh sách từ khóa khi chơi trên web hoặc để hiển thị.



*Bước 4: Hoàn thiện và sử dụng trò chơi*

+ GV tổ chức cho HS tham gia chơi trò chơi ô chữ tìm các thành ngữ, Cuối cùng GV sao chép link trò chơi ô chữ vừa tạo để gửi cho HS chơi trò chơi đó.

Ở khâu này, GV nên chú ý lưu giữ link theo một hệ thống trò chơi bằng cách gửi lên phần mềm Padlet. Hoặc nhanh nhất là zalo để chuyển link trò chơi một cách nhanh và dễ

dàng hơn.



\* Một số lưu ý khi thực hiện quy trình

Trong quá trình áp dụng các biện pháp phát triển kỹ năng thiết kế trò chơi ô chữ trong dạy học thành ngữ, tục ngữ nêu trên, chúng tôi đưa ra những điều cần lưu ý:

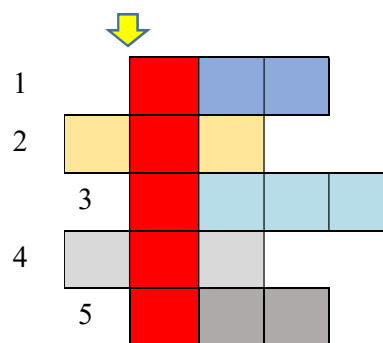
- GV cần hiểu và thực hiện tốt các yêu cầu thiết kế trò chơi ô chữ.
- GV cần nắm vững quy trình thiết kế nội dung của từng loại trò chơi ô chữ và các bước thiết kế trò chơi ô chữ trên một số phần mềm.
- Xác định được nội dung trò chơi ô chữ thành ngữ, tục ngữ đó sẽ dạy ở hoạt động nào khi thiết kế bài dạy: Khởi động – Kết nối bài học; Vận dụng – Trải nghiệm sau bài học hoặc một chủ đề.

Chẳng hạn, với bài ôn tập **Chủ đề 7: Giao tiếp và kết nối** của bộ sách **Kết nối tri thức với cuộc sống**, có thể có các từ khóa như: *chào hỏi, cảm ơn, xin lỗi*.... GV hãy sưu tầm thêm các câu thành ngữ, tục ngữ có ý nghĩa liên quan đến chủ đề giao tiếp và kết nối.

Ví dụ 1: Thiết kế ô chữ có từ khóa: **CẢM ƠN** - Từ khóa thuộc chủ điểm “**Giao tiếp và kết nối.**”

**Hàng ngang:**

1. Lời chào .... hơn mâm cỗ.
2. Mắt thấy ..... nghe.
3. Tai vách ..... rừng.
4. .... ăn tiếng nói.
5. Lời ..... gói vàng.



**Hàng dọc: Là từ gì?**

**ĐÁP ÁN**

1. Lời chào cao hơn mâm cỗ.
2. Mắt thấy tai nghe.
3. Tai vách mạch rừng
4. Lời ăn tiếng nói.
5. Lời nói gói vàng.

**Hàng dọc: CẢM ƠN**

	C	A	O	
T	A	I		
	M	A	C	H
L	O	I		
	N	O	I	

### 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.

Chúng tôi đã đưa ra quy trình thiết kế trò chơi ô chữ thành ngữ, tục ngữ gồm: quy trình thiết kế nội dung và quy trình thiết kế hình thức – ứng dụng công nghệ thông tin trong thiết kế trò chơi ô chữ. Chúng tôi nêu rõ từng thao tác trong mỗi bước thiết kế, đảm bảo đúng, nhanh và khoa học.

Qua thực nghiệm, chúng tôi nhận thấy 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 Đăng, Phương Tri (1975), *Tục ngữ Việt Nam*, Nxb Giáo dục.
4. Đỗ Thị Thu Hương (2017), *Thành ngữ thuần Việt*, Nxb Khoa học xã hội
5. 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.
6. 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.

**BUILDING A CROSSWORD GAME TEACHING IDIOMS AND PROVERBS ON  
THEME OF VIETNAMESE LESSON IN PRIMARY SCHOOL**

*Le Thi Lan Anh, Le Thi Toan*

**Abstract:** *This article proposes the process of designing some types of crossword games with information technology applications. The crosswords of idioms and proverbs have content based on the topic of lessons in Vietnamese textbooks. The author's research aims to develop crossword game design skills for teachers and expand understanding of idioms and proverbs according to lesson topics for elementary school students.*

**Keywords:** *idioms, proverbs, elementary school, crosswords.*

*(Ngày Tòa soạn nhận được bài: 23-4-2024; ngày phản biện đánh giá: 11-5-2024;  
ngày chấp nhận đăng: 06-6-2024)*