

SỬ DỤNG TRÒ CHƠI NGÔN NGỮ ĐỂ PHÁT TRIỂN NĂNG LỰC SÁNG TẠO CHO HỌC SINH TIỂU HỌC

Trần Hoài Phương

Khoa Ngữ văn, Trường Đại học Sư phạm Hà Nội

Tóm tắt. Sử dụng trò chơi ngôn ngữ là một biện pháp hiệu quả trong dạy học tiếng Việt, phù hợp với đặc điểm hứng thú và nhận thức của trẻ. Sử dụng trò chơi hợp lý sẽ góp phần nâng cao năng lực học sinh. Bài viết này nghiên cứu nguyên tắc lựa chọn trò chơi để phát triển năng lực sáng tạo cho học sinh tiểu học; qua đó, đề xuất sử dụng ba trò chơi tiêu biểu giúp tăng cường sáng tạo trong lựa chọn, huy động, tạo lập từ ngữ và cách diễn đạt khi giao tiếp.

Từ khóa: Trò chơi ngôn ngữ, năng lực sáng tạo, Tiếng Việt tiểu học.

1. Mở đầu

1.1. Những năm gần đây, lí thuyết trò chơi đang ngày càng được quan tâm và vận dụng phổ biến vào nhiều lĩnh vực. Bennett và Miles (2011) cho rằng ai trong chúng ta cũng đều đang tham gia một trò chơi của cuộc sống [1]. Theo nghĩa ấy, học tập – xét về một khía cạnh nào đó – là một dạng trò chơi đặc biệt đòi hỏi tư duy, suy ngẫm, liên tưởng. Lê Thị Lan Anh (2017) dẫn lại quan điểm của nhà sư phạm nổi tiếng Crupxkaia: “Trò chơi học tập không những là phương thức nhận biết thế giới, là con đường dẫn dắt trẻ đi tìm chân lí mà còn giúp trẻ xích lại gần nhau, giáo dục cho trẻ tình yêu quê hương, lòng tự hào dân tộc. Trẻ em không chỉ học trong lúc học mà còn học trong lúc chơi. Chơi với trẻ vừa là học, vừa là lao động, vừa là hình thức giáo dục nghiêm túc” [2; 39].

Riêng với Tiếng Việt ở tiểu học, mặc dù có nhiều loại hình trò chơi nhưng trò chơi ngôn ngữ có thể xem là đặc thù hơn cả, gắn bó trực tiếp với tính chất của bộ môn. Đó là dạng trò chơi lấy ngôn ngữ làm phương tiện chủ yếu, giúp phân biệt với trò chơi vận động, trò chơi chiến thuật,... Trong khi chơi, ngôn ngữ không chỉ là yếu tố cấu trúc nên hoạt động mà bản thân nó còn là đối tượng tạo ra hoạt động.

1.2. Trong nhiều năm, sáng tạo được nhìn nhận như một phẩm chất riêng có của các thiên tài. Tuy nhiên, các nghiên cứu từ thế kỉ XX đã cho thấy sáng tạo thuộc về mọi cá nhân. Eysenck (1996) định nghĩa sáng tạo là khả năng tạo ra ý tưởng, thông tin, sáng chế hoặc những sản phẩm mới, độc đáo, được các chuyên gia chấp nhận là có giá trị về mặt khoa học, thẩm mỹ, xã hội, kĩ thuật [3; 199]. Đỗ Ngọc Miên (2014) trích quan niệm của Vygotsky cho rằng sáng tạo là bất cứ hoạt động nào của con người tạo ra được cái gì mới, bất kể cái được tạo ra ấy là một vật cụ thể hay là sản phẩm của trí tuệ. Còn theo Guilford (Mỹ) thì dấu hiệu của một người có tư duy sáng tạo là họ biết tìm kiếm và thể hiện những phương pháp logic trong tình huống có vấn đề, sử dụng các phương pháp mới mẻ khác nhau khi giải quyết nhiệm vụ. Sáng tạo vì thế là một thuộc tính của tư duy, một phẩm chất của quá trình tư duy [4; 15-16].

Ở Việt Nam, Trần Hiệp, Đỗ Long (1990) nhận định sáng tạo là hoạt động tạo lập phát hiện những giá trị vật chất và tinh thần; đòi hỏi cá nhân phải phát huy năng lực, có động cơ, tri thức, kĩ năng và với

Ngày nhận bài: 9/6/2018. Ngày sửa bài: 19/11/2018. Ngày nhận đăng: 1/12/2018.

Tác giả liên hệ: Trần Hoài Phương. Địa chỉ e-mail: phuongvan13@gmail.com.

điều kiện như vậy mới tạo nên sản phẩm mới, độc đáo [6; 34]. Trong khi đó, Nguyễn Huy Tú (1996) nhấn mạnh sáng tạo thể hiện khi con người đứng trước hoàn cảnh có vấn đề. Người sáng tạo gạt bỏ các giải pháp truyền thống để đưa ra những giải pháp mới mẻ và thích hợp [7; 5]. Quá trình này là tổ hợp phẩm chất và năng lực mà nhờ đó con người trên cơ sở kinh nghiệm của mình và bằng tư duy độc lập tạo ra được ý tưởng mới, độc đáo, hợp lí trên bình diện cá nhân hay xã hội.

Trên cơ sở đề cao ý nghĩa của sáng tạo và năng lực sáng tạo, *Chương trình giáo dục phổ thông tổng thể* (2017) đặt năng lực sáng tạo (cùng với giải quyết vấn đề) là một trong những năng lực chung với biểu hiện cơ bản như sau: nhận ra ý tưởng mới (biết xác định và làm rõ thông tin, ý tưởng mới đối với bản thân từ các nguồn tài liệu cho sẵn theo hướng dẫn); hình thành và triển khai ý tưởng mới (dựa trên hiểu biết đã có, biết hình thành ý tưởng mới đối với bản thân và dự đoán được kết quả khi thực hiện); tư duy độc lập (nêu thắc mắc về sự vật, hiện tượng; không ngại nêu ý kiến cá nhân trước các thông tin khác nhau về sự vật, hiện tượng; sẵn sàng thay đổi khi nhận ra sai sót) [8; 44-45].

1.3. Vygotsky (1985) cho rằng một trong những vấn đề quan trọng nhất của tâm lí học thiếu nhi và giáo dục học là nghiên cứu sự sáng tạo của trẻ, sự phát triển các năng lực sáng tạo và ý nghĩa của chúng với sự phát triển ở trẻ em. Như thế, sáng tạo là một trong những thuộc tính sẵn có. Sáng tạo ở trẻ em chỉ khác biệt với người lớn ở mức độ sản phẩm, mức độ giải quyết vấn đề và tự lập. Còn về bản chất, cơ chế, nguyên tắc, không có khác biệt nào giữa sáng tạo của các lứa tuổi [dẫn theo 4; 115].

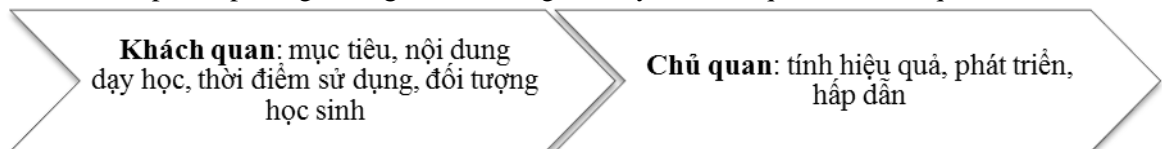
Trong hai mức độ sáng tạo: (1) sáng tạo ra tri thức mới, làm thay đổi triệt để các quan niệm cũ; (2) sáng tạo bằng việc mở rộng và đào sâu cái đã biết, vận dụng tri thức khoa học vào tình huống mới thì sáng tạo của trẻ tiểu học nghiêng nhiều hơn về dạng thứ hai. Học sinh tiểu học – với đặc điểm tâm sinh lí riêng của mình – có những biểu hiện sáng tạo riêng như hay tò mò, thắc mắc, thích nêu câu hỏi về các vấn đề quan tâm (dù nhiều khi các câu hỏi không hoàn toàn phản ánh logic khách quan), nhìn nhận sự vật, hiện tượng bằng cách quan sát khác thường và theo tư lí giải bằng những lập luận độc đáo... Đằng sau sự tò mò ấy là hứng thú, niềm vui, sự yêu thích và say mê khám phá.

Xuất phát từ vài luận điểm cơ bản đó, có thể thấy rằng sử dụng trò chơi ngôn ngữ để phát triển năng lực sáng tạo cho trẻ tiểu học là hợp lí, vừa đáp ứng các yêu cầu của mục tiêu môn học, vừa phù hợp với đặc điểm tâm lí, nhận thức của trẻ.

2. Nội dung nghiên cứu

2.1. Nguyên tắc lựa chọn trò chơi

Tổ chức trò chơi ngôn ngữ khi dạy học Tiếng Việt là một trong những biện pháp đổi mới phương pháp dạy học, giúp tăng tính hấp dẫn cho bài học và sự tích cực hoạt động của học sinh. Đưa trò chơi vào dạy học đòi hỏi phải đảm bảo một số nguyên tắc nhất định, từ lựa chọn đến cách thức sử dụng. Một trò chơi phù hợp bao giờ cũng chịu tác động từ các yếu tố chủ quan và khách quan:



Các yếu tố trên được cụ thể bằng những nguyên tắc sau đây:

(a) Đảm bảo tính hiệu quả: Đó là hiệu quả trong nhận thức khi thông qua trò chơi, người học có thể phát huy tính tích cực, chủ động, tự giác sử dụng ngôn ngữ; là hiệu quả giáo dục khi học sinh có ý thức chơi và hoàn thành nhiệm vụ học tập.

(b) Đảm bảo tính phát triển: Mỗi trò chơi phải gồm những thang bậc thử thách khác nhau, cho phép học sinh trong quá trình chơi từng bước khám phá ra kiến thức, hình thành kĩ năng từ dễ đến khó, đơn giản đến phức tạp.

(c) Đảm bảo tính hấp dẫn: Sự hấp dẫn thể hiện trên cả nội dung và hình thức chơi. Nội dung chơi bám sát nội dung dạy học nhưng có khả năng kích thích sáng tạo. Hình thức chơi phong phú, đa dạng với luật chơi thay đổi thường xuyên.

(d) Đảm bảo tính phù hợp: trò chơi phải phù hợp với mục tiêu, đặc điểm bài học, đơn vị kiến thức đang dạy học, có ý nghĩa với nội dung tri thức. Thời điểm tổ chức trò chơi cần tương thích với quá trình tổ chức hoạt động dạy học và có tính hướng đích. Đồng thời, trò chơi cần phù hợp đối tượng học sinh – trẻ tiểu học với những hứng thú, động cơ riêng biệt.

2.2. Giới thiệu một số loại trò chơi

(1) 7-word story

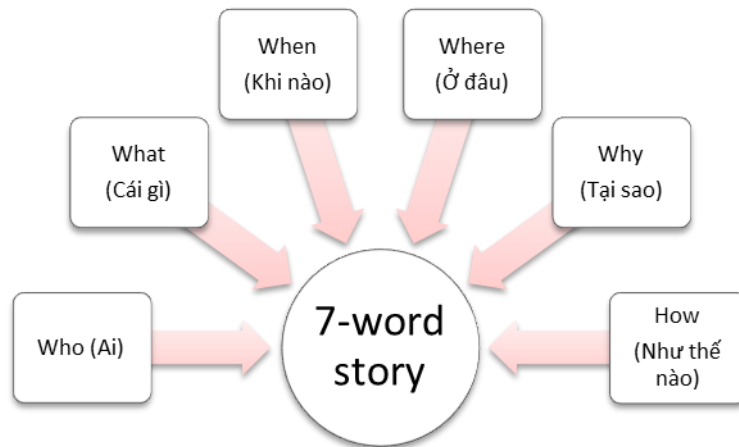
7-word story (hay *In just 7 words*) là một trong số những trò chơi tiêu biểu được Green (2009) đề xuất trong công trình *Brainpower game plan: Sharpen your memory, Improve your concentration, and Age-proof your mind in just 4 weeks*. Trò chơi tương như đơn giản này là một trải nghiệm sáng tạo khi người chơi phải viết nên một truyện ngắn, chia sẻ một câu chuyện, giới thiệu bản thân, kể lại những điều đã biết,... chỉ với bảy từ duy nhất [5; 134]. Điều này đồng nghĩa với việc trong vô vàn các từ của kho ngôn ngữ, người chơi chỉ được phép lựa chọn bảy từ đắt giá mà bảy từ này phải đảm bảo mấy yêu cầu sau đây:

- Thâu tóm nội dung câu chuyện trong một số lượng ngôn từ cô đọng, hạn chế nhất
- Khởi gợi sự tò mò, hứng thú của người đọc, người nghe, đủ để họ muốn biết về hàng chục, trăm, thậm chí là nghìn từ khác đang sau bảy từ đã có
- Bảy từ. Và chỉ bảy từ.

Chẳng hạn: *That day was extremely unforgettable experience for me*. Đằng sau bảy từ ấy là một loạt các câu hỏi mà người nghe có thể khai thác như “why – tại sao trải nghiệm ấy lại cực kì khó quên thế?”, “when – hôm ấy là khi nào?”, “who – tham gia trải nghiệm ấy còn có ai?”,... Và như vậy, một câu chuyện kể được tạo lập và chia sẻ.

Khi vận dụng trò chơi ngôn ngữ này vào dạy học Tiếng Việt ở tiểu học, có một điểm cần giáo viên lưu ý đặc biệt. Đó là khái niệm “word” trong tiếng Anh không hoàn toàn tương ứng với khái niệm “từ” của tiếng Việt. Ở đây, “word” là một từ độc lập, riêng biệt (có thể gồm nhiều âm tiết) với ranh giới được xác định rõ ràng. Ví dụ: *That/ day/ was/ extremely/ unforgettable/ experience/ for/ me* là bảy từ với ý nghĩa, chức năng cụ thể. Trong khi đó, “từ” tiếng Việt được phân tách thành các tiếng đơn lập, gồm từ đơn (thường là một tiếng) và từ phức (hai tiếng trở lên). Cho nên, trong một câu, nhiều khi số lượng từ không tương đương số lượng tiếng. Khái niệm “7-word story” nếu được áp dụng thì nên mang nghĩa câu chuyện bảy tiếng hơn là câu chuyện bảy từ. Điều đó cũng hợp với quy luật phân tách và đếm tiếng của học sinh tiểu học.

Phạm vi sử dụng của trò chơi *7-word story* khá linh hoạt. Giáo viên có thể dùng trò chơi này để tập cho học sinh luyện nói giới thiệu về bản thân, gia đình, bày tỏ cảm xúc; tóm tắt bài tập đọc, nêu ý nghĩa bài tập đọc; mở đầu câu chuyện trong bài kể chuyện đã nghe, đã đọc hoặc chứng kiến, tham gia... Chẳng hạn: học sinh có thể tạo một *7-word story* là *Ai cũng cần tôn sư trọng đạo* trước khi bắt đầu khai thác lại câu chuyện *Người thầy cũ* đã đọc (Tiếng Việt 2); cũng có thể kể một chuyện đơn giản *Nhân ái thể hiện bằng hành động* khi tập *Kể chuyện đã nghe, đã đọc* (Tiếng Việt 4). Nhờ đó, học sinh phát triển năng lực sáng tạo trong cách dùng từ, chọn từ hay và đắt, chọn cách diễn đạt tinh vi mà vẫn gọn gàng. Để trò chơi hiệu quả, cần kết hợp thêm kĩ thuật đặt câu hỏi 5W1H để khai thác thông tin ẩn tàng sau bảy tiếng đã có: (What) Chuyện gì đã xảy ra? (Where-When) Chuyện xảy ra ở đâu, khi nào? (Who) Ai là người quan trọng trong câu chuyện? Người đó đã làm gì? (How) Chuyện xảy ra như thế nào? (Why) Tại sao chuyện lại diễn ra như vậy? Mô hình dưới đây mô tả sự tác động của câu hỏi 5W1H với *7-word story*:



7-word story thường là trò chơi cá nhân với các thao tác như sau:

Bước 1. Giáo viên nêu yêu cầu tóm tắt/ kể chuyện/ giới thiệu trong bảy tiếng.

Bước 2. Học sinh căn cứ vào nội dung yêu cầu sáng tác một câu chuyện bảy tiếng.

Bước 3. Học sinh chia sẻ trước lớp

Bước 4. Chọn một vài câu chuyện tiêu biểu và đặt các câu hỏi 5W1H để khai thác chuyện

Bước 5. Rút ra bài học cần ghi nhớ khi tóm tắt, kể chuyện, giới thiệu...

(2) Gọi tên hình ảnh

Hình ảnh có sức mạnh to lớn với trí não con người. Theo nghiên cứu được đăng trên biomedcenter.com [9], hình ảnh có thể dễ dàng thu hút sự chú ý của con người và con người có thể xử lí hình ảnh một cách nhanh chóng. Ngay khi nhìn thấy hình ảnh, người ta có thể phân tích nó, ghi nhớ, biết ý nghĩa hoặc hiểu dần ra nội hàm ẩn sâu bên trong. Các màu sắc sặc sỡ càng hấp dẫn sự chú ý, sức sáng tạo và tưởng tượng gấp bội. Lợi dụng luận điểm này, *Gọi tên hình ảnh* trở thành một trò chơi thú vị khi dạy học ngôn ngữ.

Gọi tên hình ảnh giúp tăng cường khả năng tập trung, ghi nhớ và sáng tạo ngôn ngữ của học sinh mầm non, tiểu học. Qua đó, giúp khai thác tiềm năng, huy động ngôn ngữ cũng như mở rộng vốn từ cho trẻ. Vận dụng hướng dẫn của Green (2009) trong trò chơi *Get the picture* [5; 131] và *Art appreciation* [5; 148], giáo viên có thể xây dựng trò *Gọi tên hình ảnh* với các thao tác sau:

Bước 1. Giáo viên cung cấp một hình ảnh/bức tranh gắn với chủ điểm đang học tập trên lớp (hoặc gắn với một bài học Tập đọc, Kể chuyện, Tập làm văn bất kì trong chương trình)

Bước 2. Học sinh quan sát hình ảnh/bức tranh trong một phút; sau đó, không nhìn hình ảnh/bức tranh và kể ra các sự vật có mặt mà trẻ nhớ. Khi kể, trẻ có thể nêu thêm một số đặc điểm gây ấn tượng của sự vật.

Bước 3. Học sinh quan sát lại bức tranh và ghi nhớ hoặc ghi chép, liệt kê những từ ngữ mô tả từng sự vật trong hình ảnh/bức tranh. Yêu cầu: các từ ngữ miêu tả chi tiết, làm nổi bật đặc điểm của sự vật. Nếu học sinh ghi chép, giáo viên có thể gợi ý hình thức ghi chú bằng bản đồ tư duy.

Bước 4. Học sinh lựa chọn một sự vật hoặc chi tiết yêu thích rồi trình bày cảm nhận của mình trong vòng một phút; so sánh sự vật hoặc chi tiết trong hình ảnh/bức tranh với những điều mình vẫn biết để thấy sự giống, khác nhau giữa tưởng tượng và thực tế.

Bước 5. Giáo viên tổ chức cho học sinh nhận xét các phần trình bày và bình chọn một số từ ngữ, cách diễn đạt hay; rút ra ghi nhớ về việc lựa chọn và sử dụng ngôn ngữ sao cho chuẩn mực, nghệ thuật trong khi nói, viết.

Sử dụng trò chơi ngôn ngữ để phát triển năng lực sáng tạo cho học sinh tiểu học

Chẳng hạn, trong khi dạy chủ điểm Trường học, giáo viên có thể cho học sinh quan sát một số bức tranh sau đây và tổ chức chơi *Gọi tên hình ảnh*:



(Nguồn tranh: Internet)

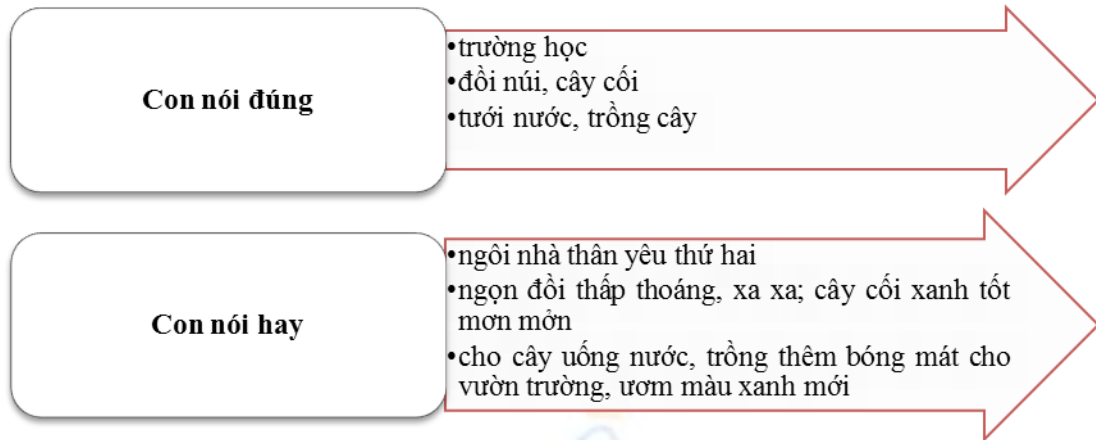
Để tăng tính hấp dẫn, trò chơi cần được tăng độ khó thường xuyên. Vì thế, sau khi trẻ đã quen với cách thức chơi, giáo viên có thể lựa chọn những hình ảnh/bức tranh phức tạp, nhiều chi tiết hơn:



(Nguồn tranh: Internet)

Gọi tên hình ảnh là trò chơi phù hợp với các bài học về mở rộng vốn từ, kể chuyện, tả cảnh, tả đồ vật,... Khi tổ chức trò chơi, lớp có thể chia thành nhiều đội và thi xem đội nào có thể kể được nhiều sự vật/chi tiết hơn, đội nào miêu tả được nhiều hơn, đội nào sử dụng được những từ ngữ đắt giá, sáng tạo hơn khi trình bày cảm nhận. Trong lúc mô tả, trình bày, giáo viên gợi ý học sinh sử dụng mẫu câu hỏi "...là gì?", "...làm gì?", "...thế nào?" để phát hiện đặc điểm, chi tiết. Về phần đánh giá, cùng với việc

thảo luận kết quả chơi của học sinh, giáo viên cũng nên lập bảng giới thiệu các nhóm từ, cách diễn đạt khác nhau để học sinh so sánh. Ví dụ:



(3) Đố vui ngôn ngữ

So với 7-word story và Gọi tên hình ảnh, Đố vui ngôn ngữ là trò chơi có tính phổ biến cao. Xuất phát từ một thể loại văn học dân gian phản ánh sự vật, hiện tượng theo lối nói chệch, Đố vui ngôn ngữ lấy cơ chế là việc tìm ra đặc trưng riêng của từng sự vật và phản ánh lại thông qua so sánh, ẩn dụ, chơi chữ. Mỗi lời đố bao giờ cũng ngắn gọn nhưng nhịp nhàng và có sức khái quát, gợi liên tưởng cao, khiến người nghe phải suy ngẫm, tưởng tượng và đoán định.

Sử dụng Đố vui ngôn ngữ trong dạy học Tiếng Việt ở tiểu học, giáo viên có thể thực hiện cả hai chiều: đố và tạo câu đố.

Ở chiều thứ nhất – Đố: giáo viên sưu tầm, lựa chọn các câu đố hay, gần gũi, giản dị, dễ hiểu để học sinh nghe và dùng trí tưởng tượng của mình liên hệ những dấu hiệu trong câu đố với sự vật trong thực tế khách quan, qua đó gọi tên sự vật, lí giải các đặc tính riêng của đối tượng. Vì có ý nghĩa kích thích năng lực hiểu ngôn từ một cách sáng tạo nên câu đố không được chứa các tiếng của tên sự vật mà chỉ có những gợi dẫn hoặc mập mờ, ẩn ý. Ví dụ:

Cổ cao cao, cẳng cao cao
Chân đen cánh trắng ra vào đông xanh
Cánh què thêm đẹp bức tranh
Sao đành chịu tiếng ma lạnh nhủ môi?

Đáp án: Con cò



Con gì ăn no
Bụng to mắt híp
Mồm kêu ụt ịt
Năm thờ phi phò

Đáp án: Con heo



Hạt gieo tới tấp
Rãi khắp ruộng đồng
Nhưng chẳng nảy mầm
Để bao hạt khác
mừng tằm mọc xanh

Đáp án: Hạt mưa



Cái gì thích nằm dưới ao
Đào chẳng thấy, lấy chẳng được?

Đáp án: Mặt trăng



(Nguồn: Internet)

Ở chiều thứ hai – *Tạo câu đố*, học sinh tự quan sát các sự vật, hiện tượng, tìm dấu hiệu đặc trưng về hình dáng, kích thước, chức năng, hoạt động,... và vận dụng các kiểu câu hỏi “Ai là gì?”, “Ai làm gì?”, “Ai thế nào?”,... để tạo thành lời đố. Câu đố có thể được diễn đạt dưới dạng thơ hoặc văn xuôi, đảm bảo ngắn gọn, hàm súc, khuyến khích sự dí dỏm, hài hước. Thông qua mỗi câu đố, giáo viên dễ nhận ra trường liên tưởng và lôgic riêng trong quan sát cũng như khả năng huy động, sử dụng ngôn từ sáng tạo của trẻ.

Đố vui ngôn ngữ thường được bắt đầu với chiều thứ nhất – *Đố* và tiếp nối bằng chiều thứ hai – *Tạo câu đố* để tư duy của trẻ được hoạt động thường xuyên. Trò chơi này có thể chơi theo hình thức cá nhân hoặc nhóm, giải trí hoặc thi đua. Để trò chơi phát huy hiệu quả, giáo viên sử dụng khi dạy các bài mở rộng vốn từ, từ loại tiếng Việt; sử dụng khi khởi động bài học, tạo tâm thế hứng thú, vui vẻ cho học sinh; hoặc dùng như một cách gợi mở cho học sinh tìm chi tiết khi dạy học tập làm văn miêu tả...

3. Kết luận

Leferer (University of Iceland) cho rằng tài nguyên quan trọng nhất giúp kiến tạo nên lớp học chính là thầy và trò với những sở thích, năng lực, cái tôi vừa riêng biệt vừa đa dạng. Sự tương tác giữa thầy – trò ươm mầm cho sáng tạo phát triển [10]. Bằng các phương pháp dạy học khác nhau, giáo viên tạo ra hoạt động để học sinh chủ động chiếm lĩnh tri thức, hình thành kỹ năng, qua đó phát triển năng lực. Với trẻ tiểu học, phát triển năng lực cần được thực hiện thông qua những hoạt động gần gũi, có tính trực quan và hấp dẫn cao như trò chơi ngôn ngữ. Sáng tạo của trẻ là tất yếu nhưng cần vận dụng trò chơi có ý nghĩa khơi mở năng lực này, để trẻ từ việc giao tiếp đúng chuẩn mực có thể giao tiếp hay, linh hoạt trong mọi tình huống của đời sống. *7-word story*, *Gọi tên hình ảnh* hay *Đố vui ngôn ngữ* chỉ là ba trong số rất nhiều các trò chơi ngôn ngữ có thể vận dụng ở nhà trường. Để xây dựng nội dung chơi, giáo viên cần căn cứ vào đặc điểm bài học cũng như người học, lựa chọn thời điểm sử dụng hợp lý. Có như vậy mới phát huy được ý nghĩa của trò, tích hợp thật sự việc học mà chơi, chơi mà học để trẻ luôn thích thú với quá trình học tập tiếng mẹ đẻ và ý thức đúng đắn khi dùng tiếng mẹ đẻ trong thực tiễn.

Lời cảm ơn: Nghiên cứu được tài trợ bởi đề tài cấp Bộ mã số B2017-SPH-39.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- [1] Frank S Bennett N., Miles S.A., 2011. *Your Career Game: How Game Theory Can Help You Achieve Your Professional Goals*. Stanford University Press; 1 edition (April 29, 2011)
- [2] Lê Thị Lan Anh, 2017. *Thiết kế các trò chơi học tập trong dạy học Tiếng Việt 2*. Tạp chí Giáo dục số 417 (kì 1, 11/2017), trang 39-41,54
- [3] Eysenck H.J., 1996. *The measurement of creativity*. In M. A. Boden (Ed.), *Dimensions of creativity* (pp. 199–242)
- [4] Đỗ Ngọc Miên, 2014. *Phát triển một số yếu tố của tư duy sáng tạo cho học sinh tiểu học. Luận án tiến sĩ Khoa học giáo dục*. Viện Khoa học Giáo dục Việt Nam.
- [5] Green C.R., 2009. *Brainpower Game Plan: Sharpen Your Memory, Improve Your Concentration, and Age-Proof Your Mind in Just 4 Weeks*. Published by Rodale Books
- [6] Trần Hiệp, Đỗ Long (chủ biên), 1990. *Sổ tay Tâm lý học*. Nxb Khoa học Xã hội, Hà Nội
- [7] Nguyễn Huy Tú, 1996. *Tâm lý học sáng tạo*. Nxb Giáo dục. Hà Nội
- [8] Bộ Giáo dục và Đào tạo, 2017. *Chương trình giáo dục phổ thông – Chương trình tổng thể*