

PHÒNG GD & ĐT HUYỆN THANH TRÌ
TRƯỜNG TIỂU HỌC TỨ HIỆP



SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM

Đề tài: Một số kinh nghiệm áp dụng trò chơi
học tập môn Lịch sử và Địa lí lớp 4

Giáo viên: Nguyễn Xuân Đào

Năm học: 2014 - 2015
A. PHẦN MỞ ĐẦU

1. LÝ DO CHỌN ĐỀ TÀI.

Dân tộc Việt Nam ta có một nền văn hóa, một bề dày lịch sử lâu đời. Đó là những ngày đầu của vua Hùng dựng nước cho đến những năm tháng đấu tranh giữ nước và xây dựng Tổ quốc. Từng chặng đường, từng giai đoạn đã ghi lại những mốc son chói lọi, là niềm tự hào của cả dân tộc Việt Nam. Ai đã đi qua những chặng đường ấy luôn cảm thấy yêu quê hương và con người Việt Nam biết chừng nào. Thế hệ trẻ hôm nay sẽ viết tiếp những trang sử vàng cho dân tộc bằng tài năng, trí tuệ và nhiệt huyết của mình. Để làm được điều đó, trước hết các em phải yêu thích lịch sử quê hương, bởi vì “Yêu Sử chính là làm cho tâm hồn ta luôn hướng về đất nước”.

Ngay từ bậc tiểu học ở lớp 4 các em đã được học lịch sử qua một phân môn rõ rệt mà không lồng ghép chung với bất cứ phân môn nào.

Điều này càng cho chúng ta thấy, việc dạy sử trong nhà trường là điều cần thiết và quan trọng không thể lơ là. Vậy làm thế nào để các em yêu thích môn lịch sử, các em tự tìm đến với lịch sử của dân tộc. Và đây cũng chính là niềm trăn trở của tất cả chúng ta, những người làm công tác “trồng người”.

Để dạy và học phát huy tính tích cực của học sinh, những năm qua nhiều phương pháp và hình thức dạy học mới đã thực sự đưa vào trường tiểu học.

Việc dạy học phát huy tính tích cực của học sinh nhằm phát triển cho trẻ một con người toàn diện, có tố chất năng động, sáng tạo, có năng lực giải quyết vấn đề... có khả năng đáp ứng yêu cầu của dòng tri thức không ngừng gia tăng trong xã hội hiện nay. Do vậy việc tích lũy phương pháp và hình thức dạy học đạt hiệu quả cao chính là việc làm cần thiết và thường xuyên của mỗi giáo viên.

Do đặc điểm học sinh tiểu học “Tiềm tàng khả năng phát triển” nên người giáo viên cần sáng tạo, sử dụng linh hoạt nhiều phương pháp, hình thức dạy học khác nhau để giúp học sinh lĩnh hội kiến thức, giúp học sinh có điều kiện “Trải nghiệm và thử thách”. Qua trải nghiệm và thử thách cộng với việc học tập tích cực, chủ động, tự giác dựa trên nhu cầu hứng thú, sự tương tác lẫn nhau trong học tập. Từ đó học sinh hình thành kỹ năng, kỹ xảo, các em được phát triển nhiều mặt nhằm vận dụng vào cuộc sống hàng ngày.

Cùng với môn khoa học, lịch sử và địa lí, trong chương trình tiểu học trước đây là những phân môn của Tự nhiên và xã hội.

Phần lịch sử trong môn lịch sử lớp 4 cung cấp cho học sinh các sự kiện, hiện tượng, nhân vật lịch sử tiêu biểu có hệ thống theo dòng thời gian của lịch sử Việt Nam đồng thời cho học sinh hiểu mối quan hệ giữa các sự kiện lịch sử, nhân vật lịch sử trong quá khứ và hiện tại của xã hội loài người thuộc phạm vi đất nước Việt Nam. Như vậy học sinh phải học hỏi tìm hiểu môi trường xung quanh, thiên nhiên, văn hóa... Từ đó các em biết tự hào, tôn kính cội nguồn dân tộc để hình thành nhân cách con người toàn diện.

Môn Lịch sử 4 có lượng kiến thức dồi dào, các em phải chủ động tiếp nhận kiến thức về các chủ đề trên với nhiều hình thức khác nhau. Những chủ đề này rất thiết thực gần gũi, liên quan đến cuộc sống của các em. Vì thế các em cần phải tiếp nhận một cách hiệu quả.

Để việc dạy học có hiệu quả, ngoài sự phối hợp hài hòa các phương pháp thì cũng cần tạo ra một không gian vui tươi, sôi nổi trong từng phương pháp

nhằm giúp học sinh hứng thú, chủ động chiếm lĩnh kiến thức. Cho nên việc “Học mà chơi - chơi mà học” là điều kiện cần ở lứa tuổi học sinh tiểu học.

Vậy để phối hợp việc “Học mà chơi - chơi mà học” trong từng hoạt động dạy - học được hay không? Điều đó chắc chắn là được. Đó chính là “Các trò chơi học tập”.

Nếu giáo viên có sự chuẩn bị kĩ, biết tổ chức tốt, hợp lí “Các trò chơi học tập” thì đây sẽ là một hình thức học tập hết sức hứng thú đối với học sinh vì lẽ: Học sinh học tập kiến thức mới, ôn tập kiến thức cũ trong một môi trường thoải mái, nhẹ nhàng, không gò bó.

Xuất phát từ những suy nghĩ đó mà đề tài sáng kiến kinh nghiệm: “**Một số kinh nghiệm áp dụng trò chơi học tập môn Lịch sử và Địa lí lớp 4**” thực sự đạt hiệu quả không chỉ ở khối 4 mà có thể ở các khối lớp khác nếu giáo viên biết lựa chọn và sử dụng nó vào các hoạt động dạy học hợp lí.

2. MỤC ĐÍCH NGHIÊN CỨU.

Thông qua nghiên cứu cơ sở lí luận và thực tiễn của vấn đề sử dụng trò chơi dạy học nhằm thiết kế thành bài giảng có sử dụng trò chơi trong dạy học lịch sử và địa lí lớp 4 để tích cực hóa hoạt động học tập của học sinh. Qua đó góp phần nâng cao chất lượng học tập môn lịch sử và địa lí cho học sinh lớp 4.

3. KHÁCH THỂ VÀ ĐỐI TƯỢNG NGHIÊN CỨU.

3.1. Khách thể nghiên cứu:

Hoạt động dạy và học môn Lịch sử và Địa lí ở lớp 4B trường tiểu học Tứ Hiệp.

3.2. Đối tượng nghiên cứu:

Hệ thống các trò chơi trong dạy học lịch sử và địa lí lớp 4.

3.3. Đối tượng khảo sát thực nghiệm:

- Khảo sát thực trạng việc xây dựng và sử dụng trò chơi trong dạy học lịch sử và địa lí của lớp 4B và toàn bộ khối 4 trường Tiểu học Tứ Hiệp.

- Xây dựng hệ thống các trò chơi trong dạy học lịch sử và địa lí lớp 4 và nghiên cứu các biện pháp sử dụng hệ thống trò chơi học tập đã thiết kế.

3.4. Phạm vi và kế hoạch nghiên cứu:

- Đề tài này chúng tôi tập trung nghiên cứu vấn đề xây dựng và sử dụng trò chơi trong dạy học lịch sử và địa lí lớp 4.

- Thực nghiệm được tổ chức tại lớp 4B và toàn khối 4 trường Tiểu học Tứ Hiệp trong khoảng thời gian từ 01/9/2014 đến 10/4/2015.

4. CHƯƠNG TRÌNH LỊCH SỬ VÀ ĐỊA LÍ LỚP 4.

4.1 Chương trình lịch sử lớp 4 :

Các thời kì	Nội dung chính của các thời kì	Các sự kiện tiêu biểu	Các nhân vật lịch sử tiêu biểu
Khoảng 700 năm TCN - 179 TCN	Buổi đầu dựng nước và giữ nước	Nước Văn Lang, Âu Lạc	An Dương Vương
179 TCN - 938	Hơn 1000 năm đấu tranh giành độc lập.	- Khởi nghĩa Hai Bà Trưng - Chiến thắng Bạch Đằng	Hai Bà Trưng
Năm 938 - 1003	Buổi đầu độc lập.	- Dẹp 12 sứ quân. - Chống quân Tống lần 1.	Đinh Bộ Lĩnh Lê Hoàn
Năm 1009 - 1226	Nước Đại Việt thời Lý.	- Kinh đô Thăng Long. - Chống quân Tống.	Lý Thái Tổ Lý Thường Kiệt
Năm 1226 - 1400	Nước Đại Việt thời Trần.	- Nhà Trần thành lập. - Chống Mông - Nguyên	Lý Chiêu Hoàng Trần Cảnh Trần Hưng Đạo
TK XV	Nước Đại Việt buổi đầu thời Hậu Lê.	- Chiến thắng Chi Lăng. - Nhà Hậu Lê quản lý đất nước - văn hóa - giáo dục.	Lê Lợi Lê Thánh Tông
TK XVI - XVIII	Năm 1786 Năm 1789	- Quân Tây Sơn thống nhất đất nước. - Đại phá quân Thanh.	Nguyễn Huệ Vua Quang Trung
Năm 1802 - 1858	Buổi đầu thời Nguyễn	- Nhà Nguyễn thành lập.	Nguyễn Ánh

4.2 Chương trình địa lí lớp 4 :

Chương trình phân môn địa lí lớp 4 được phân phối như sau :

Chủ đề : Thiên nhiên và hoạt động sản xuất của con người ở miền núi và trung du	
Bài 1	Dãy núi Hoàng Liên Sơn
Bài 2	Một số dân tộc ở Hoàng Liên Sơn
Bài 3	Hoạt động sản xuất của người dân ở Hoàng Liên Sơn
Bài 4	Trung du Bắc Bộ
Bài 5	Tây Nguyên
Bài 6	Một số dân tộc ở Tây Nguyên
Bài 7	Hoạt động sản xuất của người dân ở Tây Nguyên
Bài 8	Hoạt động sản xuất của người dân ở Tây Nguyên (tiếp theo)
Bài 9	Thành phố Đà Lạt
Bài 10	Ôn tập
Chủ đề : Thiên nhiên và hoạt động sản xuất của con người ở miền đồng bằng	
Bài 11	Đồng bằng Bắc Bộ
Bài 12	Người dân ở đồng bằng Bắc Bộ

Bài 13	Hoạt động sản xuất của người dân ở đồng bằng Bắc Bộ
Bài 14	Hoạt động sản xuất của người dân ở đồng bằng Bắc Bộ (tiếp theo)
Bài 15	Thủ đô Hà Nội
Bài 17	Đồng bằng Nam Bộ
Bài 18	Người dân ở đồng bằng Nam Bộ
Bài 19	Hoạt động sản xuất của người dân ở đồng bằng Nam Bộ
Bài 20	Hoạt động sản xuất của người dân ở đồng bằng Nam Bộ (tiếp theo)
Bài 21	Thành phố Hồ Chí Minh
Bài 22	Thành phố Cần Thơ
Bài 23	Ôn tập
Bài 24	Dải đồng bằng duyên hải miền Trung
Bài 25	Người dân và hoạt động sản xuất ở đồng bằng duyên hải miền Trung
Bài 26	Người dân và hoạt động sản xuất ở đồng bằng duyên hải miền Trung (tiếp theo)
Bài 27	Thành phố Huế
Bài 28	Thành phố Đà Nẵng
Chủ đề : Vùng biển Việt Nam	
Bài 29	Biển, đảo và quần đảo
Bài 30	Khai thác khoáng sản và hải sản ở vùng biển Việt Nam
Bài 31 - 32	Ôn tập

a) Cấu trúc nội dung phân môn địa lí lớp 4 :

Hệ thống các phần trong chương trình tương đối hợp lí. Những khái niệm, biểu tượng mà học sinh tiếp xúc là từ dễ đến khó ; khối lượng kiến thức vừa phải, dễ tiếp thu, dễ nắm vững các kiến thức cơ bản của bài.

b) Nội dung bằng chữ :

Các bài học trong toàn bộ chương trình được trình bày ngắn gọn, cụ thể, dễ hiểu, phù hợp với nhận thức của học sinh lớp 4.

c) Nội dung bằng hình :

Biết rằng kênh chữ đóng vai trò chủ yếu trong việc cung cấp kiến thức, tuy nhiên, kênh hình vẫn đóng vai trò quan trọng. Nó không chỉ là sự minh họa cho kênh chữ mà còn là nguồn cung cấp kiến thức và rèn luyện kĩ năng tìm kiếm thông tin cho học sinh.

5. TÌNH HÌNH THỰC TẾ CHUNG HIỆN NAY

a. Tình hình thực tế trong việc dạy và học.

Ban Giám hiệu luôn tạo điều kiện giúp đỡ trong việc giảng dạy của giáo viên đứng lớp.

Khi đưa ra vấn đề thực hiện đề tài, với sự nỗ lực của bản thân và sự hỗ trợ của các đồng nghiệp trong tổ khối đã giúp đỡ cho bản sáng kiến được hoàn thành.

Khối lớp 4 được sắp xếp học cùng một buổi với những thầy cô giáo nhiệt tình, năng nổ, yêu nghề mến trẻ. Với vai trò là giáo viên chủ nhiệm lớp 4, các thầy cô có điều kiện gần gũi với học sinh các lớp khác trong cùng khối, được

biết lứa tuổi các em thích khám phá và thử thách, thích học tập trong môi trường vui tươi thoải mái.

Các đồng nghiệp cũng tạo điều kiện giúp đỡ, đồng tình ủng hộ, thử nghiệm các trò chơi học tập vào hoạt động dạy học.

Tuy nhiên cơ sở vật chất còn thiếu thốn, đồ dùng dạy học môn Lịch sử chưa đầy đủ cho nên việc tạo ra một môi trường dạy học đạt hiệu quả là điều không dễ dàng.

Học sinh trường Tiểu học Tứ Hiệp nói chung và khối lớp 4 nói riêng đa số là con em các gia đình công nhân có hoàn cảnh kinh tế còn khó khăn, cách tiếp cận các hoạt động vui chơi cũng như trong học tập còn hạn chế, sự nhút nhát, rụt rè thụ động ở lứa tuổi học sinh tiểu học ở vùng nông thôn còn mang nặng hơn các vùng thành thị.

Hơn thế nữa chương trình môn Lịch sử lớp 4 là một nội dung mới trong giai đoạn 2 của bậc tiểu học đã gây cho học sinh ít nhiều bỡ ngỡ khi tiếp xúc. Môn Lịch sử góp phần không nhỏ vào việc hình thành nhân cách cho học sinh. Thế nhưng với học sinh thuộc địa bàn xã việc tiếp nhận kiến thức theo chương trình tiểu học mới là vấn đề còn gặp nhiều khó khăn.

Tuy thế, với lòng nhiệt huyết của một người giáo viên dù khó khăn đến mấy thì cũng cần cho học sinh nhận thấy: “Mỗi ngày đến trường là một ngày vui”.

b. Thực trạng của việc tổ chức “Trò chơi học tập” hiện nay.

Hiện nay một số giáo viên cũng đã vận dụng các trò chơi học tập vào các hoạt động dạy học. Nhưng các trò học tập đa số chỉ được vận dụng ở các lớp 1, 2, 3. Vì lẽ ở lớp 1, 2, 3 có lượng kiến thức đơn giản, nội dung các hoạt động ngắn gọn hơn nên có nhiều thời gian hơn để tổ chức các trò chơi. Còn ở lớp 4, 5 lượng kiến thức tương đối nhiều, có khi giáo viên không đủ thời gian để truyền tải kiến thức nên các trò chơi thường bị bỏ qua, tiết học có vẻ nặng nề. Do đó đôi khi có tổ chức trò chơi cũng chỉ là hình thức chứ chưa xem trọng các trò chơi học tập nhằm phát huy năng lực tư duy của học sinh. Chưa thông qua các trò chơi học tập nhằm tạo điều kiện để học sinh trình bày những suy nghĩ của mình.

Đây là vấn đề cần xem lại, nhất thiết phải xác định cụ thể mục đích, tác dụng, cách tổ chức các trò chơi học tập trong giảng dạy sao cho thật sự là một hình thức dạy học đạt hiệu quả. Giúp học sinh có điều kiện phát triển năng lực mà vẫn đảm bảo học sinh là chủ thể mọi hoạt động học tập.

c. Đặc điểm của học sinh lớp 4 trong học tập.

Rất hiếu động, luôn thích thú với những hoạt động tìm tòi, khám phá.

Khả năng trực quan nhạy bén hơn khả năng tư duy.

Xét về mặt tâm lý, HS lớp 4 luôn muốn tự khẳng định với thầy cô và bạn bè và rất thích được khen.

6. ĐỐI TƯỢNG, THỜI GIAN NGHIÊN CỨU.

a. Đối tượng nghiên cứu.

Đề tài này chúng tôi tập trung nghiên cứu vấn đề xây dựng và sử dụng trò chơi học tập trong dạy học Lịch sử và Địa lí lớp 4 áp dụng cho học sinh lớp 4B và học sinh toàn khối 4.

b. Thời gian nghiên cứu: Được chia thành các giai đoạn cụ thể:

- Từ ngày 01/09/2014 -> 15/09/2014: Trao đổi với đồng nghiệp trong khối về tình hình học tập bằng trò chơi của các lớp và lập đề cương.

- Từ ngày 16/09/2014 -> 20/10/2014: Nghiên cứu hình thức giảng dạy bằng “Trò chơi học tập” và trao đổi với giáo viên trong khối cùng áp dụng thử.

- Từ ngày 21/10/2014 -> 30/10/2014: Hoàn tất các hình thức giảng dạy bằng “Trò chơi học tập”.

- Từ ngày 02/04/2015 -> 10/04/2015: Cùng giáo viên trong khối rút ra bài học kinh nghiệm và hoàn tất đề tài.

7. PHƯƠNG PHÁP NGHIÊN CỨU:

- Phương pháp điều tra, khảo sát, quan sát: Giữa giáo viên và học sinh, tình hình thực tế của lớp và của khối.

- Phương pháp trò chuyện: Giữa giáo viên với giáo viên, giữa giáo viên với học sinh.

- Một số phương pháp hỗ trợ khác: Đọc sách, tham khảo tài liệu...

B: GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ

Trước khi lên lớp, mỗi thầy cô giáo đều chuẩn bị bài giảng của mình. Có chuẩn bị thì kiến thức mới vững vàng, lời giảng hấp dẫn, phương pháp mới sinh động. Song muốn tạo được sự chú ý và gây hứng thú học tập cho học sinh để không khí vui tươi, nhẹ nhàng trong từng hoạt động học tập là cả một vấn đề nghệ thuật. Một số trò chơi áp dụng ở môn lịch sử lớp 4 có tác dụng tích cực đến việc học tập của các em.

I. TÁC DỤNG CỦA TRÒ CHƠI HỌC TẬP.

Việc tổ chức trò chơi học tập vào bất cứ hoạt động nào của môn Lịch sử đều rất quan trọng:

- Làm thay đổi hình thức học tập trong từng hoạt động.
- Làm không khí lớp học thoải mái dễ chịu.
- Làm quá trình học tập trở thành một hình thức vui chơi hấp dẫn.
- Từ đó học sinh nhanh nhẹn, cởi mở, hòa đồng trong học tập cũng như trong lao động thực tiễn.
- Giúp học sinh tiếp thu bài một cách tích cực, chủ động và tự giác.
- Tạo điều kiện cho học sinh củng cố và hệ thống kiến thức một cách sáng tạo mà sâu sắc.

II. TRÌNH TỰ THAO TÁC THỰC HIỆN TRÒ CHƠI HỌC TẬP.

Mỗi trò chơi học tập được trình bày theo ba phần:

1. Mục đích của trò chơi.
2. Chuẩn bị của giáo viên và học sinh.
3. Cách thực hiện trò chơi.

Dựa vào nội dung học tập và các hoạt động dạy học để giáo viên chuẩn bị hoặc hướng dẫn học sinh chuẩn bị những điều kiện cần thiết để tổ chức trò chơi hợp lý và đạt hiệu quả. Khi vận dụng để tổ chức trò chơi “Học mà chơi - chơi mà học”, giáo viên có thể thay đổi ngữ liệu hoặc điều chỉnh mức độ trò chơi sao cho phù hợp với nội dung học tập.

III. CÁCH TIẾN HÀNH CỤ THỂ MỘT SỐ “TRÒ CHƠI HỌC TẬP”.

1. Trò chơi “Chọn số”.

a. Mục đích:

- Dùng để dạy các tiết ôn tập thực hành hoặc các hoạt động củng cố các tiết học thuộc môn Lịch sử và Địa lí lớp 4.
- Dùng để kiểm tra kiến thức và khả năng diễn đạt bằng ngôn ngữ của học sinh.
- Giúp giáo viên đánh giá được kết quả của học sinh để kịp thời uốn nắn, bổ sung kiến thức cho các em.
- Rèn sự nhanh nhẹn, nhạy bén khi gặp các tình huống.

b. Chuẩn bị:

- Kẻ sẵn hình vuông trên bảng hoặc giấy rô - ki.
- Một hình vuông có cạnh 60cm, chia hình vuông đó thành 9 ô đều nhau. Đánh số từ 1 đến 8, một ô để trống.

VD: Khi ôn về các giai đoạn lịch sử thuộc bài ôn tập (bài 32) có thể chuẩn bị ô vuông và một số câu hỏi như sau:

- Nhóm 1: gồm 8 câu hỏi ôn về buổi đầu độc lập và các sự kiện lịch sử tiêu biểu của giai đoạn đó.

- Nhóm 2: gồm 8 câu hỏi về nước Đại Việt thời Lý với các sự kiện lịch sử trong giai đoạn đó.

- Nhóm 3: gồm 8 câu hỏi về nước Đại Việt thời Trần với các sự kiện lịch sử ở giai đoạn đó.

- Nhóm 4: gồm 8 câu hỏi về nước Đại Việt buổi đầu thời Hậu Lê với các sự kiện lịch sử ở giai đoạn đó.

Ngoài ra còn một số câu hỏi tư duy dành cho học sinh đặt khi cần thiết.

c. Cách thực hiện trò chơi:

- Giáo viên chỉ định 2 nhóm lên chơi trước (mỗi nhóm có 4 hoặc 5 em). Từng nhóm sẽ kí hiệu cho nhóm mình (ví dụ: nhóm 1 chọn chữ M, nhóm 2 chọn chữ H).

- Sau khi ổn định thời gian và bốc thăm chọn số, cho nhóm 1 chọn 1 trong 8 số ở hình vuông vẽ lên bảng (ví dụ chọn số 2).

- Lúc đó học sinh sẽ đọc câu hỏi của nhóm vào ô vừa chọn. Nếu trả lời đúng được ghi kí hiệu của nhóm lên ô vừa chọn ở hình vuông. Nếu trả lời sai không được ghi gì cả và ô đó bỏ trống.

- Tiếp tục cho nhóm còn lại chọn số để trả lời như trên. Ví dụ: chọn số 3. Đọc câu số 3 cho nhóm trả lời, thời gian trả lời cho mỗi câu 1 phút, không chậm quá. Nếu trả lời sai không được ghi kí hiệu của nhóm lên ô vừa chọn ở hình vuông. Cứ lần lượt hai nhóm luân phiên nhau chọn số trả lời cho đến khi hết 8 câu hỏi. Như vậy mỗi nhóm được chọn 4 lần.

- Nhìn vào hình vuông trên bảng thấy nhóm nào có đủ 4 kí hiệu của nhóm, và hơn hẳn nhóm kia (tức là nhóm có câu trả lời sai). Coi như nhóm đó thắng và cả nhóm được tuyên dương ghi điểm tốt.

- Nếu 2 nhóm có kí hiệu bằng nhau (4 đều) lúc đó giáo viên cho học sinh sử dụng ô trống này, mỗi nhóm sẽ đặt 1 câu hỏi để nhóm đối diện trả lời.

Ví dụ: Khi đặt câu hỏi về giai đoạn nước ta cuối thời Trần, có thể đặt câu hỏi tư duy: Theo bạn, vào thời nhà Trần việc Hồ Quý Ly truất ngôi vua Trần, tự xưng làm vua đúng hay sai? Vì sao?

- Ở lớp dưới học sinh sẽ làm trọng tài chấm điểm bằng hình thức biểu quyết xem nhóm nào đặt câu hỏi đúng yêu cầu. Trả lời câu hỏi của đối phương đúng ý thì nhóm đó ghi kí hiệu vào ô trống và nhóm đó thắng cuộc.

- Nếu tỉ số vẫn đều nhau sau câu hỏi số 9 thì 2 nhóm đều được tuyên dương ghi điểm tốt.

Các câu hỏi bị bỏ trống (sau khi các nhóm chọn số mà không trả lời được) giáo viên cho học sinh dưới lớp bổ sung và hoàn chỉnh.

Cứ sau 2 nhóm chơi giáo viên lại nhận xét ghi điểm rồi gọi 2 nhóm khác, đảm bảo mỗi tiết ít nhất nửa số học sinh trong lớp được chơi.

* Lưu ý: Mỗi lần chọn số để trả lời thì mỗi học sinh chỉ trả lời một câu, tránh mỗi học sinh trả lời hai câu, có em lại không trả lời câu nào.

* KẾT QUẢ: Đã áp dụng vào dạy phân môn Lịch sử với bài 3, bài 20, bài 29. Kết quả cho thấy các em học tập tích cực hơn, nắm vững kiến thức và nhớ bài lâu hơn.

2. Trò chơi “Xem ai nhớ nhất”.

a. Mục đích:

- Dùng để dạy các hoạt động của bài mới thuộc các chủ đề khác nhau trong môn lịch sử và địa lí lớp 4.
- Có thể sử dụng trong hoạt động củng cố và ôn tập.
- Rèn trí nhớ, học sinh có sự tập trung cao trong học tập.
- Bước đầu giúp học sinh mô tả, giải thích mối liên quan giữa các sự vật, hiện tượng địa lí đơn giản.
- Dùng để kiểm tra kiến thức và khả năng diễn đạt bằng ngôn ngữ của học sinh.

b. Chuẩn bị:

- Các mảnh bìa ghi sẵn các từ hợp với nội dung hoạt động trong bài.
Ví dụ : Với bài địa lí “ Người dân ở đồng bằng Bắc Bộ” thuộc chủ đề thiên nhiên và hoạt động sản xuất của con người ở đồng bằng. Để tìm hiểu các dân tộc sinh sống, phương tiện, nhà ở, trang phục, lễ hội như thế nào ? Có thể sử dụng những mảnh bìa ghi sẵn nội dung sau :

Làng mạc

Nhà ở

Trang phục

Lễ hội

c. Cách thực hiện trò chơi:

Thông qua kênh hình và kênh chữ trong sách giáo khoa mà học sinh đã tìm hiểu, giáo viên dễ dàng tổ chức trò chơi này.

- Giáo viên chia lớp thành 2 dãy có 4 đến 5 bạn lập thành một đội chơi.
- Mỗi lượt chơi sẽ có 2 đại diện của 2 dãy tham gia. Ở mỗi lượt chơi mỗi bạn sẽ bốc thăm (1 mảnh bìa) sau đó diễn đạt lại nội dung đó bằng từ ngữ khác, không được lặp lại từ viết sẵn trong bìa. Bạn chơi đội bên nghe đoán từ sau đó nói lên đặc điểm nội dung tương ứng của mỗi từ đã đoán.

Ví dụ : Học sinh 1 thuộc dãy A bốc thăm trúng từ “nhà ở” thì có thể diễn đạt : Đây là nơi mà người dân sinh sống, ăn ngủ.

Học sinh 2 thuộc dãy B phải đoán được từ “ nhà ở” và nêu lên đặc điểm: Người dân đồng bằng Bắc Bộ làm nhà quay quần bên nhau, nhà được xây dựng chắc chắn, xung quanh có vườn, ao hồ.

- Từng cặp học sinh khác của hai dãy lên tiếp tục thực hiện nhưng đổi vai cho nhau. Dãy B gợi ý, dãy A đoán từ và diễn đạt đặc điểm ứng với từ đó.
- Cứ thực hiện như thế đến hết các thành viên trong đội.
- Mỗi một lượt chơi trả lời đúng, dãy đó ghi được 10 điểm. Đội nào thắng cuộc là đội ghi được nhiều điểm hơn.
- Cuối cùng giáo viên và học sinh công bố điểm của các đội tham gia, tuyên dương khen thưởng đối với đội thắng cuộc, động viên khích lệ đối với đội còn lại.

*** KẾT QUẢ ÁP DỤNG TRÒ CHƠI “ XEM AI NHỚ NHẤT”**

Đã áp dụng vào dạy phân môn Lịch sử với bài 4, bài 6; phân môn Địa lí với bài 12, bài 18, bài 25. Kết quả cho thấy các em học tập tích cực hơn, nắm vững kiến thức và nhớ bài lâu hơn, các em ghi được nhiều điểm tốt.

3. Trò chơi “Mặt xanh mặt đỏ”.

a. Mục đích:

- Sử dụng dạy bài mới trong từng hoạt động khác nhau thuộc môn lịch sử và địa lí.
- Có thể sử dụng dạy bài ôn tập hoạt động củng cố.
- Giúp học sinh phát huy sự nhanh nhẹn, rèn trí thông minh, khai thác được nội dung sách giáo khoa.
- Ngoài kiến thức sẵn có trong sách giáo khoa, kích thích học sinh tìm hiểu cuộc sống xung quanh.

b. Chuẩn bị:

- Giáo viên chuẩn bị các tấm biển có mặt xanh, mặt đỏ, nội dung câu hỏi cho từng hoạt động.

Ví dụ: Với bài “Chùa thời Lý” lịch sử lớp 4 giáo viên muốn kiểm tra xem học sinh nắm được kiến thức về vai trò tác dụng của chùa thời Lý như thế nào? Giáo viên có thể sử dụng các câu hỏi có nội dung sau:

- (1). Chùa là nơi tu hành của các nhà sư.
 - (2). Dưới thời Lý chùa được xây dựng khắp kinh thành, triều đình cùng nhân dân đóng góp tiền của để xây dựng.
 - (3). Chùa là nơi tế lễ của đạo phật.
 - (4). Chùa là trung tâm văn hóa của làng, xã.
 - (5). Chùa là nơi tổ chức văn nghệ.
- Học sinh tìm hiểu bài ở nhà.

c. Cách thực hiện trò chơi:

- Với kênh hình, kênh chữ trong sách giáo khoa cộng với sự hiểu biết thực tế của học sinh, giáo viên dễ dàng tổ chức trò chơi này.
- Giáo viên chia lớp thành 3 đến 4 nhóm (tùy vào số lượng học sinh của lớp).
- Cử một vài học sinh lên làm ban giám khảo, phát biển có mặt xanh, mặt đỏ cho học sinh.
- Giáo viên hoặc học sinh (làm ban giám khảo) lần lượt nêu từng câu cụ thể để học sinh trả lời.

Ví dụ: Với bài “Chùa thời Lý” sau khi học sinh các nhóm thảo luận, giáo viên hoặc học sinh nêu câu hỏi có nội dung sau:

- Chùa là nơi tu hành của các nhà sư.
- Đội nào cho câu trả lời vừa rồi là đúng thì giơ biển mặt đỏ, đội nào cho câu trả lời sai thì giơ biển mặt xanh.
- Giáo viên có thể hỏi các đội giải thích tại sao?
- Đội nào trả lời và giải thích đúng được bông hoa đỏ (Mỗi bông hoa đỏ được 10 điểm). Đội nào trả lời sai được bông hoa xanh (không được điểm nào).
- Sau mỗi câu hỏi giáo viên nhận xét, bổ sung cùng thống nhất với đội trả lời đúng.

- Cứ tiếp tục như thế với các câu hỏi còn lại.
- Giáo viên cùng học sinh làm ban giám khảo chấm và ghi điểm tùy thuộc vào mức độ giải thích với từng câu trả lời của học sinh.
- Cuối cùng giáo viên cùng ban giám khảo công bố điểm, tuyên dương đội được điểm cao.

*** KẾT QUẢ:** Đã áp dụng vào dạy phân môn Lịch sử với bài 10, bài 12. Kết quả cho thấy các em học tập tích cực hơn, nắm vững kiến thức và nhớ bài lâu hơn, không khí lớp học sôi nổi, các em nắm vững kiến thức, hăng say phát biểu ý kiến.

4. Trò chơi “Ai chỉ đúng”.

a. Mục đích:

- Dùng để dạy các bài có các hoạt động làm việc trực tiếp với bản đồ, lược đồ trong môn lịch sử và địa lí lớp 4.
- Sử dụng vào các hoạt động dạy học bài mới.
- Có thể sử dụng vào các hoạt động củng cố, ôn tập.
- Rèn trí nhớ, sự nhanh nhạy, phát triển óc thông minh, có kĩ năng phân tích bản đồ, lược đồ.

b. Chuẩn bị:

- Bản đồ, lược đồ cho các hoạt động.
- Các mảnh bìa ghi tên các địa danh, tên từng vùng thuộc bản đồ, lược đồ đó.

+ Ví dụ : Khi dạy bài “ Đồng bằng duyên hải miền Trung” phải có lược đồ dải đồng bằng duyên hải miền Trung và các mảnh giấy ghi tên các địa danh, tỉnh, thành phố thuộc đồng bằng duyên hải miền Trung : đồng bằng Thanh – Nghệ – Tĩnh, đồng bằng Bình – Trị – Thiên, đồng bằng Nam – Ngãi, đồng bằng Bình Phú – Khánh Hòa, đồng bằng Ninh Thuận – Bình Thuận, thành phố Đà Nẵng, ...

c. Cách thực hiện trò chơi:

- Giáo viên chia lớp thành 5 -6 nhóm (tùy vào số lượng học sinh của lớp).
- Sau khi nghe giáo viên phổ biến luật chơi, thời gian chơi, các đội thảo luận hội ý và cử đại diện lần lượt lên bốc thăm, trúng địa danh nào thì đội đó phải chỉ được vị trí địa danh đó trên bản đồ, lược đồ đồng thời nêu lên một số đặc điểm thuộc vị trí đã chỉ.
- Đội nào chỉ đúng đạt điểm. Nêu vị trí đặc điểm thiên nhiên của vùng đó sẽ được cộng thêm điểm.
- Đội nào chỉ sai không ghi được điểm nào.
- Giáo viên có thể nhận xét, bổ sung thêm cùng học sinh công bố điểm cho từng nhóm (tùy vào mức độ giải thích, trả lời, giáo viên linh hoạt ghi điểm cho từng đội, động viên khích lệ những đội trả lời chưa hoàn chỉnh)

*** KẾT QUẢ ÁP DỤNG TRÒ CHƠI “ AI CHỈ ĐÚNG ”**

Đã áp dụng vào dạy phân môn Lịch sử với bài 1, bài 4. Kết quả cho thấy các em học tập tích cực hơn, nắm vững kiến thức và nhớ bài lâu hơn. Giáo viên ghi được nhiều điểm tốt cho học sinh ở phần kiểm tra bài cũ (tiết học sau) điều

đó cho thấy các em hiểu bài và nhớ lâu hơn so với khi chưa áp dụng trò chơi học tập.

5. Trò chơi “Ghép từ”.

a. Mục đích:

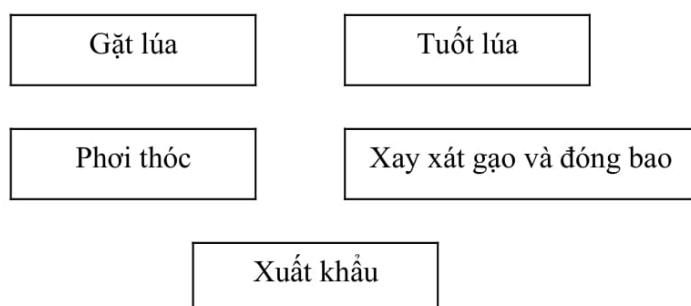
- Dùng để dạy các bài có các hoạt động minh họa bằng hình hoặc bằng sơ đồ trong sách giáo khoa thuộc phân môn địa lí lớp 4.

- củng cố kiến thức hiểu biết, sự nhanh nhẹn, thông minh, có kĩ năng tổng hợp thông tin thành chuỗi kiến thức liên hoàn.

b. Chuẩn bị:

- Các từ cần ghép thành sơ đồ của hoạt động dạy học (2 bộ từ).

+ Ví dụ : Với bài “ Hoạt động sản xuất của người dân ở đồng bằng Nam Bộ” giáo viên cần chuẩn bị các tấm bìa ghi các từ sau :



- Mỗi từ phải ghi vào hai mảnh bìa để hai đội cùng chọn và sắp xếp.

- Học sinh tìm hiểu kênh hình và kênh chữ trong sách giáo khoa để sắp xếp từ cho đúng.

c. Cách thực hiện trò chơi:

- Sau khi cho học sinh làm việc với kênh hình và kênh chữ trong sách giáo khoa, giáo viên có thể chia lớp thành 2 đội.

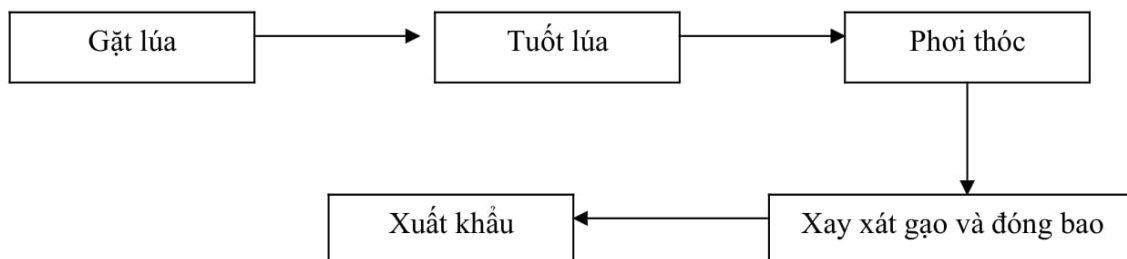
- Giáo viên phổ biến luật chơi, quy định thời gian một cách rõ ràng.

- Sau khi phổ biến luật chơi, cách chơi, giáo viên yêu cầu các nhóm lên thực hiện (hai đội cùng thực hiện với hai nhóm giấy bìa).

- Học sinh lên thực hiện bằng cách thi tiếp sức, hai đội thi nhau ghép chữ và dùng mũi tên để biểu diễn thành một sơ đồ.

- Từng học sinh trong nhóm theo thứ tự lựa chọn từng thông tin trên mảnh bìa để sắp xếp.

Ví dụ : Với bài “ Hoạt động sản xuất của người dân ở đồng bằng Nam Bộ”, các nhóm học sinh phải thực hiện bằng cách xếp thành quy trình như sau :



- Sau khi tiếp nối biểu diễn bằng sơ đồ trên bảng, từng nhóm cử một bạn trình bày lại bằng lời mối quan hệ giữa các thông tin trên sơ đồ.

- Sau khi các nhóm trình bày xong, dưới lớp có thể đặt câu hỏi để hỏi về nội dung liên quan trong sơ đồ đó.

+ Ví dụ : Học sinh có thể hỏi : Để sản xuất ra hạt gạo, người nông dân vất vả như thế nào ? Bạn hãy đọc câu ca dao, tục ngữ nói lên điều đó ?

- Giáo viên cùng học sinh tính điểm cho phù hợp và công bố điểm cho các đội. Tuyên dương khen thưởng đội đạt điểm cao, động viên khích lệ đội còn lại.

***KẾT QUẢ ÁP DỤNG TRÒ CHƠI “ GHÉP TỪ”**

Đã áp dụng vào dạy phân môn Lịch sử với bài 12, bài 14; phân môn Địa lí với bài 4, bài 13. Kết quả cho thấy các em học tập tích cực hơn, nắm vững kiến thức và tinh thần đoàn kết, đồng đội được nâng lên.

6. Trò chơi “Ô chữ kì diệu”

a. Mục đích:

- Dùng để dạy các bài ôn tập và các hoạt động củng cố cuối bài.
- Có thể sử dụng trong hoạt động khởi động.
- Phát triển óc thông minh, sự nhanh nhẹn, có khả năng phân tích, phán đoán.
- Kích thích hứng thú học tập của học sinh.

b. Chuẩn bị:

- Bảng phụ hoặc giấy rôki kẻ sẵn ô chữ đã định.
- Nội dung câu hỏi, câu trả lời.

Ví dụ : Khi dạy bài 32 – bài Ôn tập thuộc phân môn địa lí 4 có thể sử dụng trò chơi này để ôn tập, giáo viên cần chuẩn bị ô chữ và một số câu hỏi như sau :

Câu 1 : Đây là từ điển tả sự nhiều lúa khi nhắc đến đồng bằng Nam Bộ ?

Câu 2 : Vùng biển nước ta là một bộ phận của biển này ?

Câu 3 : Đây là tên một dân tộc lâu đời sống ở Tây Nguyên và chỉ có 3 chữ cái.

Câu 4 : Tên một quần đảo nổi tiếng thuộc tỉnh Khánh Hòa.

Câu 5 : Đỉnh núi được mệnh danh là nóc nhà của Tổ Quốc.

Câu 6 : Tên đồng bằng lớn nhất nước ta.

Câu 7 : Đây là một tài nguyên của biển có màu trắng và có vị mặn.

c. Cách thực hiện trò chơi:

- Sau khi giáo viên tổ chức hoạt động để tìm hiểu nội dung ôn tập, giáo viên tổ chức cho học sinh chơi trò này.

Giáo viên chia lớp thành 2 – 4 đội tùy vào số lượng học sinh. Giáo viên đưa ra ô chữ gồm hàng ngang và hàng dọc. Mỗi ô chữ hàng ngang là nội dung kiến thức đã học kèm theo gợi ý.

Ví dụ khi giáo viên nêu “ ô số 1 hàng ngang có 6 chữ cái” kèm theo lời gợi ý : Đây là từ điển tả sự nhiều lúa khi nhắc đến đồng bằng Nam Bộ ?

Mỗi nhóm chơi sau khi nghe lời gợi ý xong suy nghĩ hội ý và phát cờ để giành quyền trả lời. Nhóm nào phát cờ trước, trả lời nhanh, đúng ghi được 10 điểm. Nhóm nào sai nhường quyền trả lời cho nhóm khác. Trong khi các nhóm trả lời giáo viên ghi lại các từ đó lên bảng để học sinh dưới lớp đối chiếu từ đó

với ô chữ đã có và kiến thức đã học xem đã đúng chưa, nếu học sinh và giáo viên nhận xét đúng thì giáo viên ghi đáp án đó vào ô chữ kì tiếp.

Nhóm thắng cuộc là nhóm ghi được nhiều điểm nhất.

Tìm được từ hàng dọc sẽ giành được 20 điểm.

Trò chơi kết thúc khi các ô chưa hàng ngang và hàng dọc được đoán ra. Khi đó, giáo viên tuyên dương khen ngợi đội nào thắng cuộc, động viên khích lệ đội còn lại.

* Nội dung ô chữ:

1			V	Ư	A	L	U	Á	
2		B	I	Ê	N	Đ	Ô	N	G
3			Ê	Đ	Ê				
4			T	R	Ư	Ờ	N	G	S
5	P	H	A	N	X	I	P	Ă	N
6			N	A	M	B	Ộ		
7				M	U	Ồ	I		

Ô chữ hàng dọc: Việt Nam.

* **KẾT QUẢ:** Trò chơi này đã áp dụng vào dạy phân môn Lịch sử với các bài 5, 23, 32; phân môn Địa lí với các bài 1, 9, 11 Qua áp dụng cho thấy các em thích học môn này, chuẩn bị bài tốt, nhớ lâu và hiểu kĩ bài học. Các em vận dụng được một khối lượng kiến thức đã học trong bài để giải quyết một cách nhanh chóng. Do đó, lượng tri thức mà các em lĩnh hội được qua trò chơi là rất lớn.

7. Trò chơi “Giải mật mã”.

a. Mục đích:

- Với trò chơi này có thể sử dụng để củng cố bài học hoặc cũng có thể sử dụng trong phần làm bài tập để tìm hiểu kiến thức lịch sử mới. Đặc biệt khi giáo viên muốn nhấn mạnh một sự kiện lịch sử quan trọng hay nhân vật lịch sử có công lớn đối với đất nước. Ví dụ: Bài “Cuộc kháng chiến chống quân Tống xâm lược lần thứ nhất (năm 981)”.

b. Chuẩn bị:

- Giáo viên chuẩn bị các dữ liệu lịch sử, các dữ liệu đó có liên quan đến một sự kiện hay một nhân vật lịch sử được coi là “mật mã”.

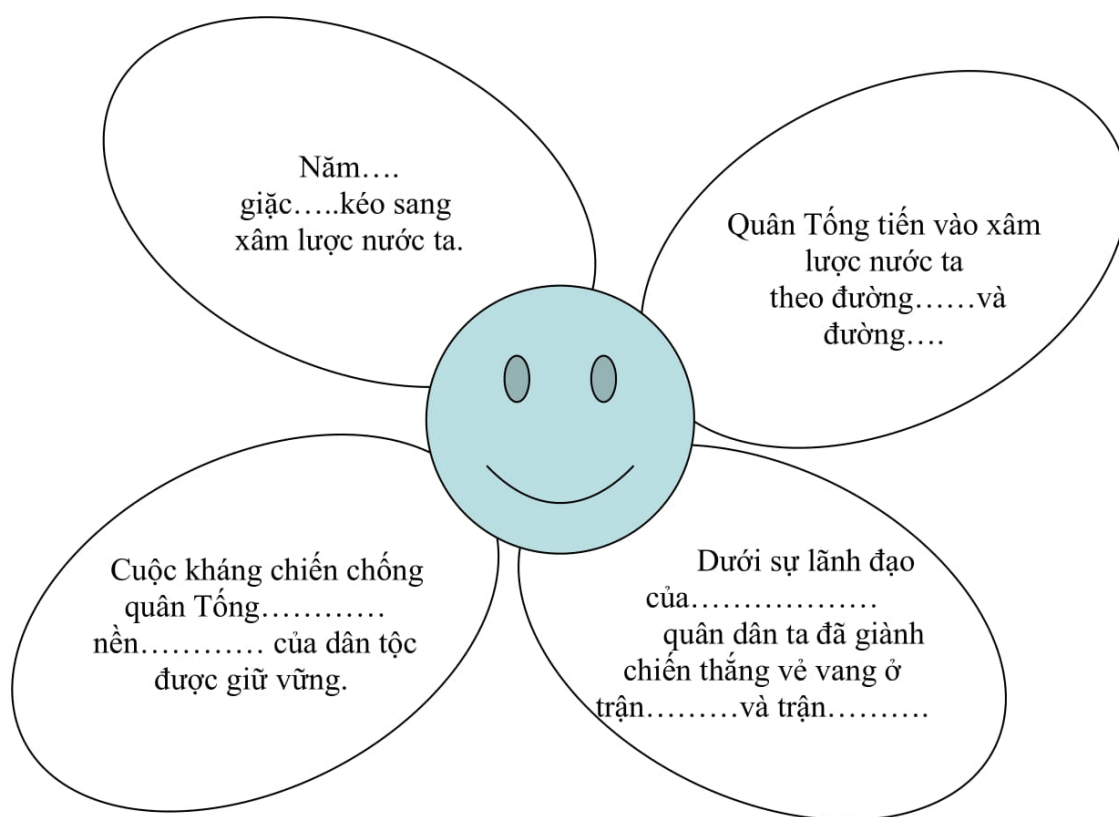
- Mỗi dữ liệu là một câu hỏi gợi ý để học sinh trả lời.

- Sau khi tìm được tất cả các dữ liệu, học sinh sẽ có căn cứ để xác định các dữ liệu đó liên quan đến một sự kiện hay một nhân vật lịch sử.

c. Cách thực hiện:

- Phần củng cố bài học, giáo viên đưa ra một bông hoa bằng giấy có 4 cánh. Mỗi cánh hoa (một màu khác nhau) là mỗi dữ liệu, nhụy hoa là “mật mã”.

- Giáo viên yêu cầu học sinh gấp SGK và vở, sau đó các em lựa chọn dữ liệu trên mỗi cánh hoa. Có thể chơi theo tổ hoặc cá nhân.



- Cho HS lựa chọn cánh hoa để trả lời.
- Khi đã tìm được tất cả câu trả lời ở các cánh hoa, giáo viên cho HS tìm mối liên hệ giữa các dữ liệu đó để giải mật mã ở nhụy hoa.

**** Đáp án:** Điền các từ theo thứ tự các chỗ chấm

981; Tống; thủy; bộ; Lê Hoàn; Bạch Đằng; Chi Lăng; thắng lợi; độc lập.

*** KẾT QUẢ:** Đây là phương pháp học mà chơi, chơi mà học có hiệu quả giáo dục cao. HS phát huy hết vốn kiến thức của mình để có thể trả lời đúng câu hỏi. Khuyến khích được tất cả học sinh trong lớp được tham gia, tạo được không khí sôi nổi, vui tươi hào hứng trong các em.

8. Trò chơi “Nổi nhanh tay”.

a. Mục đích: Củng cố cho học sinh kiến thức các cuộc khởi nghĩa của nhân dân ta chống lại ách đô hộ của các triều đại phong kiến phương Bắc.

b. Chuẩn bị: 2 tờ giấy khổ A0 có ghi đầy đủ các nội dung chơi, 2 bút dạ.

c. Cách thực hiện trò chơi:

- Chọn hai đội chơi, mỗi đội có 6 học sinh.
- Giáo viên treo 2 tờ giấy khổ A0 đã chuẩn bị trước lên bảng cho hai đội và cả lớp cùng quan sát, sau đó giáo viên phát cho hai nhóm, mỗi nhóm một cái bút dạ, mỗi đội có 15 giây đọc các thông tin trên bảng. Sau khi giáo viên hô “1,

2, 3 bắt đầu” và tính giờ thì mỗi đội cử một em lên nói, nói xong em đó trở về đứng cuối hàng em thứ hai mới được lên. Cứ như vậy cho đến học sinh cuối cùng. Hết giờ đội nào nói đúng nhiều hơn, thời gian nhanh hơn thì đội đó là đội thắng cuộc.

Ví dụ: Nói các ý cột A với các ý ở cột B cho phù hợp.

A (Thời gian)
Năm 40
Năm 248
Năm 542
Năm 550
Năm 722
Năm 766
Năm 905
Năm 931
Năm 938

B (Các cuộc khởi nghĩa)
Khởi nghĩa Lý Bí
Khởi nghĩa Mai Thúc Loan
Khởi nghĩa Hai Bà Trưng
Chiến thắng Bạch Đằng
Khởi nghĩa Khúc Thừa Dụ
Khởi nghĩa Triệu Quang Phục
Khởi nghĩa Dương Đình Nghệ
Khởi nghĩa Bà Triệu
Khởi nghĩa Phùng Hưng

* KẾT QUẢ: Qua trò chơi này, các em học tập tích cực hơn, nắm vững kiến thức và nhớ bài lâu, ghi được nhiều điểm tốt.

9. Trò chơi “Ai kể đúng”

a. Mục đích:

- Dùng để dạy các bài ôn tập, tổng hợp kiến thức trong cả hai phân môn lịch sử và địa lí lớp 4.
- Củng cố, khắc sâu và hệ thống được toàn bộ kiến thức đã học trong chương trình.

b. Chuẩn bị:

- Ví dụ : Dạy bài Ôn tập địa lí, giáo viên chuẩn bị sẵn các bông hoa, trong đó có ghi : dãy núi Hoàng Liên Sơn, Tây Nguyên, đồng bằng Bắc Bộ, đồng bằng Nam Bộ.





c. Cách thực hiện trò chơi:

- Yêu cầu nhiệm vụ các đội chơi : lần lượt lên bốc thăm (có thể bốc thăm theo tên loài hoa hoặc chọn hoa màu gì, tùy theo sự sáng tạo của giáo viên), trúng địa danh nào phải kể được tên các dân tộc và một số đặc điểm về trang phục và lễ hội của người dân sống ở khu vực đó.

- Nêu đúng tên các dân tộc và kể được những đặc điểm chính đội ghi được 10 điểm.

- Đội nào nêu sai không ghi được điểm nào.

- Công bố điểm cho các đội. Tuyên dương đội đạt điểm cao. Động viên, khích lệ đội còn lại để các em có sự cố gắng hơn.

* KẾT QUẢ: Kết quả cho thấy các em học tập hào hứng hơn, tích cực ôn luyện lại để nắm vững kiến thức đội mình phải trình bày, học hỏi thêm được những kiến thức của đội bạn.

10. Trò chơi “Hướng dẫn viên du lịch”

a. Mục đích:

- Với trò chơi này có thể sử dụng để củng cố bài học trong các tiết học bài mới hoặc bài ôn tập.

- Có thể sử dụng trong phần khởi động đầu tiết học.

- Kích thích khả năng sáng tạo, phong thái tự tin diễn đạt sự hiểu biết của mình trước lớp của học sinh.

b. Cách thực hiện trò chơi::

- Mời 2 em đại diện cho các tổ : Hãy đóng vai là một hướng dẫn viên du lịch giới thiệu về một địa danh trên đất nước Việt Nam (Trong đó phải nêu được các đặc điểm nổi bật về tự nhiên và con người của nơi đó).

- Học sinh kể xong, cho học sinh dưới lớp nêu ý kiến bạn nào là hướng dẫn viên tài ba hơn.

- Kết thúc trò chơi, tôi dành phần quà nhỏ như bút, vở ... trao cho học sinh được bình chọn để khuyến khích tinh thần hăng say học tập của học sinh.

* KẾT QUẢ: Kết quả cho thấy các em học tập hào hứng hơn, tích cực ôn luyện hăng say học tập. Đồng thời kích thích khả năng sáng tạo, rèn luyện phong thái diễn đạt sự hiểu biết trước lớp của học sinh.

C. KẾT THÚC VẤN ĐỀ

I. SỰ CHUYỂN BIẾN SAU KHI VẬN DỤNG “TRÒ CHƠI HỌC TẬP” VÀO DẠY HỌC.

1. Về phía giáo viên:

Sau khi thăm dò, trao đổi ý kiến với các giáo viên cùng khối 4, dự giờ thăm các lớp khác, thực tế tôi nhận thấy: Giáo viên đứng lớp rất quan tâm đến việc vận dụng “Trò chơi học tập” vào dạy môn lịch sử và địa lí bởi vì: vận dụng các trò chơi học tập vào các hoạt động dạy học làm thay đổi hình thức dạy học nhằm phát huy tính tích cực học tập của học sinh, phù hợp với mục tiêu giáo dục.

Việc vận dụng trò chơi học tập vào dạy học sẽ kích thích học sinh hứng thú chủ động chiếm lĩnh kiến thức do đó kết quả học tập nâng cao rõ rệt. Học sinh học tập đạt kết quả cao là thành quả mong đợi của mỗi giáo viên.

Ngoài thay đổi hình thức dạy học thì việc vận dụng trò chơi học tập vào dạy học còn giúp cho giáo viên bớt đi khâu thuyết trình nhằm chán, không phải dùng nhiều lời để truyền đạt kiến thức mà chỉ cần hướng dẫn, cố vấn mà vẫn đảm bảo học sinh là chủ thể của mọi hoạt động.

2. Về phía học sinh:

Sau khi dự giờ thăm lớp, trao đổi với học sinh cùng giáo viên khối 4 rút ra được thực tế:

+ Khi vận dụng trò chơi học tập, học sinh cảm thấy thích thú, phấn khởi hăng say xây dựng bài, mạnh dạn phát biểu ý kiến.

+ Qua các trò chơi học sinh xây dựng cho mình thói quen tìm hiểu kĩ càng có mục đích, có khoa học các vấn đề xung quanh, chuẩn bị tốt bài học trước khi lên lớp để có lời trình bày hợp lí, hấp dẫn người nghe.

+ Học sinh trình bày được những điều “Tự mình khám phá” nên cảm thấy vinh dự trước các bạn, đó cũng là một động cơ để khuyến khích các em có ý thức học tập, làm việc tốt hơn.

+ Khi cùng nhau chơi, học sinh mạnh dạn hỏi bạn những vấn đề chưa rõ do đó những nội dung học tập được tìm hiểu một cách đầy đủ, cặn kẽ, cụ thể hơn.

+ Khi học bằng cách “Chơi các trò chơi” học sinh rất chăm chú, do đó những hình ảnh, những lời nói, những kiến thức được đề cập đến giúp các em khắc sâu hơn.

+ Đôi khi học sinh đưa ra được những ý tưởng, những kinh nghiệm sát với thực tế mà ở sách giáo khoa chưa đề cập tới và như vậy qua trò chơi học sinh được trang bị thêm kiến thức sống.

+ Trò chơi còn khắc phục tính nhút nhát của học sinh, tập cho học sinh trình bày trước tập thể đồng người các vấn đề.

=> Nói tóm lại “Học vui - Vui học” trong phân môn Lịch sử lớp 4 đã góp phần không nhỏ vào kết quả học tập của học sinh.

Sau khi áp dụng sáng kiến kinh nghiệm vào tổ khối và lớp mình đang dạy, kết quả chuyển biến rõ rệt, cụ thể như sau:

* *Tình hình phát biểu xây dựng bài:*

- Khi chưa áp dụng sáng kiến kinh nghiệm: 30%.
- Sau khi áp dụng sáng kiến kinh nghiệm: 90%.

* *Tình hình tham gia “Trò chơi học tập”:*

- Khi chưa áp dụng sáng kiến kinh nghiệm: 50%.
- Sau khi áp dụng sáng kiến kinh nghiệm: 100%.

* *Thái độ mạnh dạn, nhanh nhẹn, có năng khiếu diễn đạt ngôn ngữ.*

- Khi chưa áp dụng sáng kiến kinh nghiệm: 20%.
- Sau khi áp dụng sáng kiến kinh nghiệm: 80%.

* *Chủ động tìm tòi học hỏi, hiểu kĩ và nhớ lâu hơn.*

- Khi chưa áp dụng sáng kiến kinh nghiệm: 30%.
- Sau khi áp dụng sáng kiến kinh nghiệm: 90%.

Như vậy, qua kết quả trên cho thấy thái độ nhút nhát, thụ động giảm dần thay vào đó là thái độ mạnh dạn, hăng say phát biểu chủ động chiếm lĩnh kiến thức tăng lên. Do đó kết quả học tập nâng cao rõ rệt. Kết quả trên góp phần hình thành con người toàn diện giúp học sinh vận dụng kết quả vào thực tiễn và là nền tảng vững chắc trên con đường học tập của các em.

SỐ LIỆU TỔNG HỢP QUA CÁC KÌ KIỂM TRA

1. Kết quả kiểm tra cuối kì II môn Lịch sử và Địa lí của lớp 4B năm học 2013 - 2014

Môn	TS HS	Điểm trên TB		Điểm dưới TB	
		Tổng số	Tỉ lệ %	Tổng số	Tỉ lệ %
Lịch sử và Địa lí	44	40	90,9%	04	9,1%

2. Kết quả kiểm tra cuối kì I môn Lịch sử và Địa lí của lớp 4B năm học 2014 - 2015

TS	Điểm trên trung bình								Điểm dưới trung bình					
44	9 - 10		7 - 8		5 - 6		Tổng cộng		3 - 4		1 - 2		Tổng cộng	
	TS	TL	TS	TL	TS	TL	TS	TL	TS	TL	TS	TL	TS	TL
	15	34	26	59,2	3	6,8	44	100	0				0	0

II. BÀI HỌC KINH NGHIỆM:

Qua vận dụng thực tế, tôi đã nhận thấy nếu giáo viên đầu tư tốt vào khâu chuẩn bị, hướng dẫn và tổ chức cho các em chơi trò chơi trên một cách thường xuyên, các em sẽ thực hiện tốt, giờ học sẽ sôi nổi, hứng thú và đạt kết quả rõ rệt.

Việc ghi điểm tốt khi học sinh chơi đạt hiệu quả hơn. Mỗi giờ giáo viên kiểm tra đánh giá cho điểm ít nhất 1/2 lớp.

Thông qua trò chơi học tập tình cảm bạn bè trong học sinh cũng chuyển biến tốt.

Để tổ chức trò chơi giáo viên cần chuẩn bị chu đáo trước khi lên lớp tự đề ra các tình huống sự phạm để có thể ứng xử nhanh trong tiết dạy.

Giáo viên có kiến thức vững vàng, hiểu biết rộng, có như vậy mới chủ động giải quyết những câu hỏi bất ngờ do học sinh đưa ra.

Tuy nhiên trò chơi trên chỉ đạt hiệu quả khi:

+ Tổ chức cho học sinh được chơi thường xuyên trong các giờ học, để các em không lúng túng, mất nhiều thời gian của tiết học.

+ Giáo viên phải linh động ứng xử nhanh các tình huống xảy ra khi học sinh chơi.

+ Cần phải nhắc nhở học sinh giữ ý thức trật tự trong khi chơi (nếu học sinh ồn ào) để khỏi ảnh hưởng đến lớp bên cạnh.

III. KẾT LUẬN - KHUYẾN NGHỊ:

1. Kết luận:

Qua thời gian vận dụng các trò chơi học tập vào các hoạt động dạy học trong toàn khối đã đạt được kết quả rất khả quan, so với năm học 2013 - 2014 thì năm học 2014 - 2015 chất lượng học tập của các em tăng lên rõ rệt.

Như vậy việc đưa trò chơi học tập vào dạy học môn Lịch sử và Địa lí đã góp phần phát huy tính tích cực của học sinh. Các em tiếp thu kiến thức một cách chủ động và tích cực, không bị gò bó, nhồi nhét. Ngược lại cả thầy và trò đều thoải mái, gần gũi nhau tuy nhiên sáng kiến vẫn còn thiếu sót, mong các bạn đồng nghiệp, các cấp lãnh đạo góp ý bổ sung để bản sáng kiến được hoàn thiện và đưa vào sử dụng rộng rãi trong dạy học.

2. Khuyến nghị:

Để việc dạy và học môn Lịch sử và Địa lí đạt hiệu quả, ngoài các đồ dùng dạy học như tranh ảnh, lược đồ, bản đồ mong rằng các cấp lãnh đạo bổ sung thêm một số băng đĩa tư liệu và các thiết bị nghe - nhìn. Hằng năm, tổ chức cho học sinh có các buổi học ngoại khóa như tham quan các di tích lịch sử và cảnh đẹp của địa phương.

**XÁC NHẬN CỦA
THỦ TRƯỞNG ĐƠN VỊ**

Hà Nội, ngày tháng năm 2014

Tôi xin cam đoan đây là SKKN
của mình viết không sao chép nội dung
của người khác.

Người viết

Nguyễn Xuân Đào

MỤC LỤC

A. PHẦN MỞ ĐẦU.....	1
1. LÝ DO CHỌN ĐỀ TÀI.....	1
2. MỤC ĐÍCH NGHIÊN CỨU.....	2
3. KHÁCH THỂ VÀ ĐỐI TƯỢNG NGHIÊN CỨU.....	2
3.1. Khách thể nghiên cứu.....	2
3.2. Đối tượng nghiên cứu.....	2
3.3. Đối tượng khảo sát thực nghiệm.....	2
3.4. Phạm vi và kế hoạch nghiên cứu.....	2
3.5. Vai trò của phân môn Lịch sử lớp 4.....	2
4. CHƯƠNG TRÌNH LỊCH SỬ VÀ ĐỊA LÍ LỚP 4.....	3
5. TÌNH HÌNH THỰC TẾ CHUNG HIỆN NAY.....	4
6. ĐỐI TƯỢNG, THỜI GIAN NGHIÊN CỨU.....	5
7. PHƯƠNG PHÁP NGHIÊN CỨU:.....	6
B. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ.....	7
I. TÁC DỤNG CỦA TRÒ CHƠI HỌC TẬP.....	7
II. TRÌNH TỰ THAO TÁC THỰC HIỆN TRÒ CHƠI HỌC TẬP.....	7
III. CÁCH TIẾN HÀNH CỤ THỂ MỘT SỐ “TRÒ CHƠI HỌC TẬP”.....	7
1. Trò chơi “Chọn số”.....	7
2. Trò chơi " Xem ai nhớ nhất"	9
3. Trò chơi “Mặt xanh mặt đỏ”.....	10
4. Trò chơi “Ai chỉ đúng”.....	11
5. Trò chơi “Ghép từ”.....	12
6. Trò chơi “Ô chữ kì diệu”.....	13
7. Trò chơi “Giải mật mã”.....	14
8. Trò chơi “Nổi nhanh tay”.....	15
9. Trò chơi " Ai kẻ đúng".....	16
10. Trò chơi " Hướng dẫn viên du lịch".....	17
C. KẾT THÚC VẤN ĐỀ.....	18
I. SỰ CHUYỂN BIẾN SAU KHI VẬN DỤNG “TRÒ CHƠI HỌC TẬP” VÀO DẠY HỌC.....	18
1. Về phía giáo viên.....	18
2. Về phía học sinh.....	18
II. BÀI HỌC KINH NGHIỆM.....	19
III. KẾT LUẬN - KHUYẾN NGHỊ.....	20
1. Kết luận.....	20
2. Khuyến nghị.....	20