

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

1. Tính cấp thiết phải tiến hành sáng kiến

Chương trình dạy học lớp Bốn là chương trình tương đối khó trong bậc Tiểu học, cung cấp cho học sinh những kiến thức, kĩ năng cơ bản thiết thực, có hệ thống. Ngoài những môn học như năm lớp Ba, lớp Bốn có thêm hai phân môn là Lịch sử, Địa lí và Khoa học thay thế cho phân môn Tự nhiên xã hội. So với lớp Ba, lượng kiến thức ở các phân môn Toán, Tiếng Việt ở lớp Bốn nhiều, khó và dễ nhầm lẫn, nhiều em tỏ ra lúng túng.

Hơn nữa môn Lịch sử và Địa lí ở cấp tiểu học là môn học bắt buộc, được dạy bắt đầu từ lớp 4. Chương trình GDPT 2018 đã đề cập rất rõ định hướng phương pháp giáo dục trong môn Lịch sử và Địa lí cấp tiểu học là đề cao vai trò chủ thể học tập của học sinh, phát huy tính tích cực, chủ động, sự say mê và tư duy sáng tạo; tập trung rèn luyện năng lực tự học, bồi dưỡng phương pháp học tập để học sinh có thể tiếp tục tìm hiểu, mở rộng vốn văn hoá cần thiết cho bản thân; rèn luyện kĩ năng vận dụng kiến thức vào thực tiễn; vận dụng các phương pháp, kĩ thuật dạy học một cách linh hoạt, sáng tạo, phù hợp với mục tiêu, nội dung giáo dục, đối tượng học sinh và điều kiện cụ thể. Do đó, bộ sách Kết nối tri thức đã phát hành sách giáo khoa mới cho môn Lịch sử và Địa lí lớp 4. Thực hiện theo yêu cầu của bộ Giáo dục, tôi nhận thấy bản thân cần phải có những nghiên cứu để thay đổi phương pháp giảng dạy sao cho phù hợp với bộ sách.

Và hơn thế nữa người Việt Nam cần phải biết nguồn cội của mình, biết những con người đã trải qua truyền thống hào hùng của dân tộc, về sự phát triển của loài người, từ đó chúng ta kế thừa, phát huy những gì tốt đẹp tiếp tục đổi mới phát triển xã hội trong tương lai. 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”. Vậy làm thế nào để các em yêu thích môn Lịch sử và Địa lí các em tự tìm đến với lịch sử của dân tộc. Trong quá trình đó các nhà giáo dục, các thầy cô giáo đã không ngừng trăn trở, tìm tòi cách dạy mới nhằm nâng cao chất lượng dạy – học đáp ứng nhu cầu của công cuộc đổi mới giáo dục. Hiệu quả học tập của học sinh là điều mong muốn của các thầy cô. Muốn thế phải thay đổi không những phương pháp dạy học mà

chúng ta thay đổi hình thức 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.

Như chúng ta đã biết, ngày nay tình trạng ít quan tâm lịch sử dân tộc nước nhà ở lớp trẻ là khá phổ biến. Qua một thời gian giảng dạy ở lớp Bốn, bản thân tôi nhận thấy để một tiết học đạt hiệu quả, cần phải có không khí học tập sôi nổi, tạo hứng thú cho học sinh, đặc biệt là hình thức trò chơi, nhằm giúp các em khắc sâu kiến thức, vừa tạo không khí vui tươi. Các em sẽ được vừa học vừa chơi nên tâm lý sẽ thoải mái giúp các em tiếp thu bài nhẹ nhàng, hiệu quả.

Như vậy học sinh phải học hỏi tìm hiểu môi trường xung quanh, thiên nhiên, văn hóa... để nắm rõ hơn địa danh, thiên nhiên trong môn Lịch sử và Địa lí. Từ đó các em biết tự hào, tôn kính cội nguồn dân tộc để hình thành nhân cách con người toàn diện. 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 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 kỹ, biết tổ chức tốt, hợp lý “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 sáng kiến kinh nghiệm: **“Tạo hứng thú học tập cho học sinh qua hình thức tổ chức trò chơi học tập ở môn Lịch sử và Địa lí lớp 4, dựa theo bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống”** thực sự đạt hiệu quả không chỉ ở lớp 4, 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 lý.

2. Mục tiêu của đề tài, sáng kiến.

Qua tình hình thực tế của lớp, bản thân tôi đã suy nghĩ và mạnh dạn tìm ra biện pháp để khắc phục tình trạng trên nhằm tạo hứng thú học tập cho các em và nâng cao hiệu quả của tiết dạy Lịch sử và Địa lí. Đây là một hình thức “Học mà chơi, chơi mà học”. Kết hợp trò chơi trong bài giảng sẽ giúp giáo viên truyền đạt nội dung tốt hơn – Học sinh tích cực học tập, tự giác học tập say mê với môn học đồng thời các kiến thức được khắc sâu hơn. Từ suy nghĩ này, tôi đã áp dụng

trong thực tế giảng dạy và bước đầu đã có những kết quả khả quan. Đó chính là mục đích của đề tài: **“Tạo hứng thú học tập cho học sinh qua hình thức tổ chức trò chơi học tập ở môn Lịch sử và Địa lí lớp 4. dựa theo bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống”**

Hướng dẫn cho học sinh một số trò chơi, luật chơi củng cố kiến thức. Qua tranh ảnh học sinh nắm được các nhân vật lịch sử. 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.

3. Thời gian, đối tượng, phạm vi nghiên cứu.

- Áp dụng cho học sinh lớp 4A1 và học sinh toàn khối 4 trường Tiểu học Yên Bài – Ba Vì – Hà Nội

.- Thời gian thực hiện đề tài: Năm học 2023-2024

Trong quá trình nghiên cứu tôi kết hợp sử dụng các phương pháp sau :

- Phương pháp điều tra : Tôi đã điều tra bằng phiếu điều tra để thăm dò tình hình học tập các môn học : Khoa học, Lịch sử, Địa lý.

- Phương pháp trao đổi và lấy ý kiến đồng nghiệp và học sinh : Tôi đã trao đổi và lấy ý kiến của đồng nghiệp, học sinh ở trường bạn, đồng nghiệp và học sinh trường mình, lớp mình để thu thập thêm về tình hình học tập các môn học nói trên của học sinh lớp 4, lớp 5.

- Phương pháp thực nghiệm. Tổ chức dạy thực nghiệm ở lớp mình chủ nhiệm để khẳng định kinh nghiệm của mình là hợp lý và có hiệu quả.

- Các phương pháp chỉ đạo của ban giám hiệu.

- Tập thể giáo viên trong trường

- Khảo sát, quan sát, hỏi đáp:

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

II. NỘI DUNG CỦA SÁNG KIẾN

1. Hiện trạng vấn đề

Với nội dung kiến thức môn Lịch sử và Địa lí của sách Kết nối tri thức với cuộc sống là vừa tầm với học sinh ở lứa tuổi lớp 4. Tuy nhiên, thực tế cho thấy học sinh học phân môn Lịch sử và Địa lí thường tiếp thu một cách thụ động do đa số giáo viên chỉ dùng một phương pháp đã cũ là thuyết trình cốt sao cho học sinh chỉ cần nhớ tên nhân vật, địa danh và sự kiện lịch sử là đủ. Chính vì vậy học sinh không hứng thú trong các giờ Lịch sử và Địa lí và đặc biệt không hình dung được sinh động về các sự kiện lịch sử đã diễn ra cách các em rất xa. Thậm chí hiện vật tồn tại ngay trước mắt các em: Di tích lịch sử ở Đền Hùng, các em hỏi nhau: Tại sao lại đặt đền thờ ở đây nhỉ? Khi thăm Văn Miếu, các em cũng chẳng hiểu Văn Miếu có từ bao giờ? Để làm gì?... Điều này dễ tạo cho các em có thói quen ỷ lại, thụ động, dễ quên và trì trệ trong tư duy. Trong nhiều năm qua, do những nguyên nhân khách quan (khó khăn về kinh tế, xã hội) và chủ quan (nhận thức, quan niệm không đúng), chất lượng học tập lịch sử ngày càng giảm sút, đến mức báo động. Những năm gần đây, nhiều báo, tạp chí ở trung ương và địa phương đã lên tiếng về tình trạng giảm sút chất lượng một cách nghiêm trọng về môn Lịch sử và Địa lí. Nhiều thanh niên không biết Hùng Vương là ai, nói sai về lịch sử Thăng Long – Hà Nội.

Vì lý do đó, khi mới nhận lớp 4a1 của tôi, qua trao đổi và thông qua một số tiết dạy Lịch sử và Địa lí đầu năm, về chương trình mới thay sách tôi nhận thấy thực trạng học sinh ở lớp chỉ có khoảng 5/26 em chiếm 19,2 % học môn này một cách tích cực, khoảng 10/26 chiếm 38,4% em học trung bình, còn lại 11 chiếm 42,4 % em học rất thụ động.

Trên đây là một số cơ sở lí luận và tình hình thực tế dạy học môn Lịch sử và Địa lí lớp 4 mà tôi đã gặp phải. Tất nhiên còn nhiều tồn tại ở giáo viên và học sinh. Vậy khi hướng dẫn học sinh lĩnh hội kiến thức môn lịch sử và Địa lí như thế nào để phát huy được tính tích cực của học sinh là một điều mà tôi và các đồng nghiệp rất quan tâm.

2. Giải pháp thực hiện sáng kiến để giải quyết vấn đề

2.1 Xác định rõ mục tiêu hoạt động trò chơi

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

- Làm thay đổi hình thức học tập trong từng hoạt động.
- Làm quá trình học tập trở thành một hình thức vui chơi hấp dẫn.
- Làm không khí lớp học thoải mái dễ chịu hơn.

- 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.

- Giáo viên phải lựa chọn trò chơi phù hợp với nội dung bài học.

- Thời gian cho hoạt động trò chơi phù hợp.

Sách giáo khoa Lịch sử và Địa lí lớp 4 sách Kết nối tri thức với cuộc sống bên cạnh phần lời nói đầu và hướng dẫn sử dụng sách sẽ là chủ đề địa phương em, 5 vùng của Việt Nam với 29 bài học:

- Lời nói đầu

- Địa phương em

- Vùng trung du và miền núi Bắc Bộ

- Vùng đồng bằng Bắc Bộ

- Vùng duyên hải miền Trung

- Vùng Tây Nguyên

- Vùng Nam Bộ

2.2.Trình tự thao tác thực hiện trò chơi học tập.

Một trò chơi sư phạm trong dạy học Lịch sử và Địa lí ở bậc tiểu học cần có những bước sau:

* Bước 1: Xác định mục đích chơi (Củng cố tri thức, phát triển kĩ năng, tư duy, hình thành óc sáng tạo...rèn tính thật thà, nhanh nhẹn). Mục đích chơi đã được tôi xác định rõ ràng và sau cuộc chơi phải đạt được mục đích chơi.

*Bước 2: Giới thiệu tên trò chơi.

* Bước 3: Giới thiệu luật chơi.

* Bước 4: Qui định thời gian chơi và học sinh tiến hành chơi.

* Bước 5: Nhận xét, đánh giá kết quả 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.

2.3. Các biện pháp tổ chức thực hiện

Giáo viên thường xuyên nhắc nhở các em ghi chép các nhân vật, các sự kiện, vùng miền, nội dung cần nhớ vào sổ : “ Kiến thức cần nhớ môn Lịch sử và Địa lí”. Thực hiện khảo sát để phân loại đối tượng học sinh. Kết hợp chặt chẽ với phụ huynh học sinh để phụ huynh hiểu rõ về tầm quan trọng của môn học. Từ đó

mà phụ huynh nhắc nhở quan tâm đến việc mua sắm thêm các tài liệu liên quan đến môn Lịch sử và Địa lí, tham khảo trên sách báo, Internet,...

2.4. Một số lưu ý khi tiến hành tổ chức trò chơi:

Trò chơi học tập là một phương tiện giáo dục trí tuệ, nó giúp học sinh phát triển những khả năng về thị giác, thính giác, xúc giác,..., chính xác hóa những hiểu biết về các sự vật và hiện tượng xung quanh, phát triển thông minh, sự nhanh trí, ngôn ngữ... dần dần học sinh sẽ hình thành nhu cầu nhận thức của thế giới xung quanh- mở rộng tầm hiểu biết về Lịch sử và Địa lí nước nhà. Vì vậy ta có thể tổ chức trò chơi ở thời điểm thích hợp trong một khoảng thời gian nhất định của tiết học.

Trong trò chơi học tập giáo viên cần chú ý đến sự tự nguyện, bình đẳng giữa các học sinh. Tất cả học sinh đều có vị trí nhiệm vụ như nhau khi tham gia trò chơi.

Trò chơi học tập bao giờ cũng có kết quả rõ ràng, đoán đúng – sai một câu đố, gọi tên đúng –sai, sắp xếp đúng – sai... Kết quả này có ý nghĩa rất lớn đối với các em, nó mang lại niềm vui cho học sinh, thúc đẩy tính tích cực và mở rộng củng cố vốn hiểu biết cho học sinh.

Nội dung trò chơi thường gắn với nội dung bài học, nó sẽ minh họa một cách sinh động cho các kiến thức lí thuyết mà các em đã học. Nhờ vậy, kiến thức được vận dụng, củng cố và khắc sâu giúp các em thấy rõ ý nghĩa những điều đã học, đây chính là cơ sở để hình thành hứng thú học tập.

Để kết quả của một hoạt động chơi được tốt, ta luôn chuẩn bị những phương tiện cần thiết cho hoạt động chơi tùy thuộc vào nội dung của từng trò chơi.

Khi chia nhóm không nên chia quá nhiều vì như thế lúc tổng kết sẽ khó khăn, trò chơi mất đi sự hào hứng.

Trò chơi phải đơn giản, ít tốn kém, dễ thực hiện.

Không nên lúc nào cũng cho nhóm cử đại diện vì như thế các em sẽ có khuynh hướng chọn bạn giỏi đại diện mãi mà các em yếu thì ít được tham gia. Giáo viên chuẩn bị một số phần thưởng nhỏ để tạo hứng thú cho các em (tranh, ảnh, vở, bánh kẹo...)

2.5. Cách tiến hành cụ thể một số “ Trò chơi học tập”

2.5.1. Trò chơi “Đố vui”

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.

- Có thể sử dụng trong hoạt động củng cố, ôn tập.
- Rèn trí nhớ, học sinh có sự tập trung cao trong học tập.
- 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:

Ví dụ: Bài 7 - Đền Hùng và Lễ giỗ Tổ Hùng Vương - trang 32 SGK Lịch sử và Địa Lý lớp 4 - bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống

Các câu đố, bài hát....

Tranh ảnh tương ứng với nội dung các bài học

Chuẩn bị hình ảnh về vua Hùng.



Hình 1: vua Hùng

Chia lớp thành 6 nhóm cùng thảo luận nội dung:

Câu 1: Khu di tích Đền Hùng nằm ở đâu? Lễ giỗ tổ Hùng Vương diễn ra vào thời gian nào?

Câu 2: Những công trình kiến trúc chính trong khu di tích Đền Hùng?

Câu 3: Một số nét sơ lược về lễ giỗ tổ Hùng Vương?

Câu 4: Trong lễ hội Đền Hùng, phần hội thường diễn ra những hoạt động gì?

Câu 5: Kể lại truyền thuyết “Con rồng cháu tiên”

Câu 6: Kể lại truyền thuyết “Bánh chưng, bánh giầy”

c. Cách tiến hành.

- Tổ chức cho học sinh thảo luận nhóm.
- Các em cùng chia sẻ đưa ra đáp án, câu trả lời đầy đủ nhất.
- Cho các em nghe các bài hát lịch sử: Con Rồng cháu Tiên, Dòng máu Lạc Hồng,...(Nếu các em không hát được). Giáo viên lưu ý thực hiện vào cuối buổi học.

- Cho các em xem tranh ảnh các nhân vật , sự kiện,... Trên trình chiếu các em thấy được khí thế hào hùng của lịch sử dân tộc ta.

d. Kết quả áp dụng trò chơi : “ Đố vui”

Trò chơi “Đố vui” tôi tổ chức áp dụng vào dạy phân môn Lịch sử và Địa lí với nhiều bài tập giúp các em học tập tích cực hơn, nắm vững kiến thức và nhớ bài lâu hơn. Không những thế, trò chơi giúp cho các em học sinh được rèn luyện tư duy, rèn luyện khả năng làm việc nhóm. Qua đó, giờ học Lịch sử và Địa lí trở nên sôi nổi hơn.

2.5.2. Trò chơi : “ Xem ai nhanh 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, 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:

- Tranh ảnh tương ứng với nội dung các bài học
- Chuẩn bị hình ảnh về nhà ở truyền thống vùng đồng bằng Bắc Bộ.



Hình 2: Nhà ở truyền thống vùng đồng bằng Bắc Bộ khoảng những năm 1960

- Chuẩn bị hình ảnh về nhà ở hiện nay ở vùng đồng bằng Bắc Bộ.



Hình 3: Nhà ở hiện nay ở vùng đồng bằng Bắc Bộ.

- Các mảnh giấy bìa ghi sẵn các từ hợp với nội dung hoạt động trong bài.

Ví dụ: Bài 10: “Một số nét văn hoá ở đồng bằng Bắc Bộ” Trang 46 SGK SGK Lịch sử và Địa Lý lớp 4 - bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống thuộc chủ đề 3: Đồng bằng Bắc Bộ. Để tìm hiểu một số nét văn hoá nổi bật, 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 tiến hành.

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 một 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 kia nghe đoán từ sau đó nêu được đặc điểm nội dung ứng với mỗi từ đã đoán.

Ví dụ: Học sinh 1 dãy A nhà ở phải diễn đạt “Đây là nơi mà người dân sinh sống, ăn ngủ”

Học sinh 2: dãy B phải đoán được từ “nhà ở” nêu lên được đặc điểm : Người dân đồng bằng Bắc Bộ trước đây làm nhà được đắp bằng đất hoặc xây bằng gạch, mái lợp lá hoặc ngói. Nhà thường có ba gian. Gian chính là nơi thờ cúng và tiếp khách . Hai gian gọi là buồng, dùng làm phòng ngủ. Ngày nay nhà ở của dân có sự thay đổi có hướng hiện đại và tiện nghi hơn..

- Từng cặp học sinh khác của hai dãy lên tiếp tục thực hiện nhưng ngược lại học sinh 2. Dãy B gợi ý, 1 học sinh 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 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.

d. Kết quả áp dụng trò chơi : “ Xem ai nhanh nhất”

Đã áp dụng vào dạy phân môn Lịch sử - Địa lí với bài 6, bài 10 ; bài 14, bài 22, 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.

2.5. 3, Trò chơi “Ô chữ bí ẩn”

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, 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.
- 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:

- Tranh ảnh tương ứng với nội dung các bài học

Ví dụ khi dạy bài 12 :”Thăng Long- Hà Nội” Trang 54 SGK Lịch sử và Địa Lý lớp 4 - bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống thuộc chủ đề 3.

- Giáo viên chuẩn bị 1 ô chữ với các ô hàng dọc và hàng ngang.

c. Cách tiến hành.

- Giáo viên nêu nhiệm vụ cho các đội chơi: Sau khi nghe lời gợi ý về các ô chữ hàng ngang, đội nào nghĩ ra trước thì mặt cười xin trả lời trước. Mỗi ô chữ hàng ngang trả lời đúng đội ghi được 5 điểm. Ô chữ hàng dọc trả lời đúng đội ghi được 20 điểm. Nếu giải sai đội đó không ghi được điểm. Các đội đều có quyền đặt bông hoa hy vọng ở mỗi lần trước khi giải ô chữ hàng ngang để nếu trả lời đúng thì được tăng gấp đôi số điểm của mình. Thời gian chơi: 10 phút.

- Giáo viên có ô chữ sau

	T	H	U	Đ	Ô		
	H	A	N	G			
S	Ô	N	G	H	Ô	N	G
	N	Ô	I	B	A	I	
Đ	A	I	L	A			

Đọc, trả lời các câu hỏi dưới đây và viết vào ô chữ:

1. Nơi đặt phần lớn hoặc tất cả các cơ quan quyền lực chính của một quốc gia gọi là gì (5chữ cái ?)
2. Tên các phố Hà Nội thường bắt đầu bằng từ gì (4 chữ cái ?)
3. Tên con sông lớn chảy qua Hà Nội (8 chữ cái ?)
4. Tên sân bay quốc tế lớn ở Hà Nội (6 chữ cái ?)
5. Một trong số các tên gọi trước đây của Hà Nội (5 chữ cái ?)

→ Ô chữ hàng dọc: **Hà Nội**

d. Kết quả áp dụng trò chơi : “ Ô cửa bí mật”

Đã áp dụng vào dạy phân môn Lịch sử - Địa lí với bài 12, bài 18; bài 19, bài 27, bài 28, 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.

2.5.4. 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 - Địa lí lớp 4.
- Sử dụng vào các hoạt động dạy học bài mới.
- Có thể sử dụng vào hoạt động củng cố, ôn tập.
- Rèn trí nhớ, sự nhanh nhẹn, phát triển óc thông minh, có kỹ 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 15 “Thiên nhiên vùng Duyên hải miền Trung”, Trang 65 SGK Lịch sử và Địa Lý lớp 4 - bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống thuộc chủ đề 4.

- Phải có lược đồ dải đồng bằng duyên hải miền Trung và các mảnh giấy ghi tên các địa danh, tỉnh, thành phố thuộc duyên hải miền Trung : đảo Hoàng Sa, đảo Trường Sa, dãy núi Trường Sơn, thành phố Huế, 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 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 được tặng một bông hoa. Nêu vị trí đặc điểm thiên nhiên của vùng đó sẽ được tặng thêm một bông hoa nữa.
- Đội nào chỉ sai không ghi được tặng bông hoa nào.
- Giáo viên có thể nhận xét, bổ sung thêm, cùng học sinh công bố kết quả 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).

d. Kết quả áp dụng trò chơi : “ Ai chỉ đúng”

Đã áp dụng vào dạy phân môn Lịch sử - Địa lí với bài 15, bài 20, bài 24,. Kết quả cho thấy các em học tập tích cực, nắm vững kiến thức và nhớ bài lâu hơn. Điều đó cho thấy các em hiểu bài và nhớ bài lâu hơn khi chưa áp dụng trò chơi học tập

2.5.5. Trò chơi : “Ai nhanh, ai đúng”

a. Mục đích:

- Sử dụng vào các hoạt động dạy học bài mới.
- Có thể sử dụng vào hoạt động củng cố, ôn tập.
- Rèn trí nhớ, sự nhanh nhẹn, phát triển óc thông minh, có kỹ năng phân tích bản đồ, lược đồ.

b. Chuẩn bị:

- Các nhạc cụ dân tộc Tây Nguyên và tên gọi các nhạc cụ đó

Ví dụ khi dạy bài 23: “Lễ hội Cồng chiêng Tây Nguyên” Trang 97 SGK Lịch sử và Địa Lý lớp 4 - bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống thuộc chủ đề 4.



Cồng chiêng



Đàn Klông Put



Đàn T'rưng



Tù và

c. Cách tiến hành.

Luật chơi: Chia lớp thành 3 tổ. Trong thời gian 1 phút các tổ tìm và nói được tên của các nhạc cụ dân tộc Tây Nguyên với hình ảnh của nhạc cụ đó. Tổ nào nói đúng và nhanh nhất là thắng cuộc.

d. Kết quả áp dụng trò chơi : “ Ai chỉ đúng”

Đã áp dụng vào dạy phân môn Lịch sử - Địa lí với bài 17, bài 23, bài 26. Kết quả cho thấy các em học tập tích cực, nắm vững kiến thức và nhớ bài lâu hơn. Điều đó cho thấy các em hiểu bài và nhớ bài lâu hơn khi chưa áp dụng trò chơi học tập

Tóm lại: Sử dụng trò chơi trong dạy học môn Lịch sử và Địa lí ở bậc Tiểu học - đặc biệt với học sinh Lớp 4 là một trong những biện pháp quan trọng nhằm phát huy tính tích cực say mê học tập của học sinh, khắc sâu kiến thức môn Lịch sử và Địa lí cho các em, góp phần quan trọng vào việc "Tạo hứng thú học tập cho học sinh qua hình thức tổ chức trò chơi học tập ở môn Lịch sử- Địa lí lớp 4" ở bậc Tiểu học nói chung, Lớp 4 nói riêng theo hướng tích cực hoá hoạt động nhận thức của người học.

GIÁO ÁN THỰC NGHIỆM LỊCH SỬ VÀ ĐỊA LÍ

Bài 23: LỄ HỘI CỒNG CHIÊNG TÂY NGUYÊN (T1)

I. YÊU CẦU CẦN ĐẠT

1. Năng lực đặc thù:

- Kể tên được một số dân tộc là chủ nhân của Không gian văn hóa Cồng chiêng Tây Nguyên.
- Nêu được vai trò của cồng chiêng trong đời sống tinh thần của đồng bào Tây Nguyên.
- Phát triển năng lực tìm hiểu văn hóa bản địa của vùng đất Tây Nguyên.

2. Năng lực chung: giao tiếp, hợp tác, giải quyết vấn đề và sáng tạo, tự chủ tự học

3. Phẩm chất: yêu nước, chăm chỉ, trách nhiệm

II. ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

- GV: Tranh, ảnh tư liệu viết phim tài liệu về lễ hội Cồng chiêng và các nhạc cụ của đồng bào Tây Nguyên sử dụng trong lễ hội.
- HS: sgk, vở ghi.

III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU

Hoạt động của GV

1. Khởi động

Đưa ra ô cửa bí mật

Câu 1: Tây Nguyên gồm các cao nguyên nào?

Câu 2: Kể tên một số dân tộc sinh sống ở vùng Tây Nguyên.

Câu 3: Kể tên một số lễ hội ở vùng Tây Nguyên.

- GV cho HS xem video về lễ hội cồng chiêng và đặt câu hỏi:

+ Cho biết đây là lễ hội gì?

+ Nhạc cụ nào được sử dụng trong lễ hội?

Hoạt động của HS

- HS chọn ô cửa và trả lời câu hỏi

HS nêu - NX

- Giới thiệu bài

2. Khám phá

HD 1: Không gian văn hóa Cồng chiêng Tây Nguyên

? Em hiểu thế nào là Không gian văn hóa Cồng chiêng

Đưa ra tranh, ảnh về Cồng, Chiêng

- Quan sát tranh cho biết đây là nhạc cụ nào?

Vì sao em biết?

và giới thiệu hình ảnh Cồng, Chiêng

- Mời 1 HS đọc yêu cầu của cô: Đọc thông tin và quan sát hình 1 thảo luận nhóm 4 trong 5 phút để trả lời câu hỏi:

Câu 1: Kể tên một số dân tộc là chủ nhân của không gian văn hóa cồng chiêng Tây Nguyên.

Câu 2: Cồng chiêng có vai trò như thế nào trong đời sống tinh thần của đồng bào các dân tộc Tây Nguyên?

Câu 3: Cồng chiêng thường được sử dụng trong dịp nào? Nêu ví dụ cụ thể.

- GV mời 1 HS cho các nhóm trình bày ý kiến, các nhóm khác nhận xét nêu ý kiến nhóm mình.

- GV nghe và ý kiến trình bày của HS

- GV nhận xét, khen

- Cho hs xem hình ảnh một số lễ hội

*GV chốt

? Năm 2005 không gian văn hóa Cồng chiêng Tây Nguyên có sự kiện nào nổi bật?

- GV mở rộng.

3. Vận dụng, trải nghiệm:

Trò chơi : “Ai nhanh, ai đúng”

Chuẩn bị:

- Các nhạc cụ dân tộc Tây Nguyên và tên gọi các nhạc cụ đó như phần chuẩn bị 2.5.5.

Luật chơi: Chia lớp thành 3 tổ. Trong thời gian 1 phút các tổ tìm và nói được tên của các nhạc cụ dân tộc Tây Nguyên với hình ảnh của nhạc cụ đó. Tổ nào nói đúng và nhanh nhất là thắng cuộc.

- Ghi đầu bài

- HS nêu

- HS quan sát, chia sẻ

- HS nghe

HS nêu yêu cầu

- HS trình bày, NX

- Ghi vở

- HS quan sát, giới thiệu những điều em biết về lễ hội

- HS nêu

- HS nêu

- HS chia sẻ

- HS chơi

Qui định thời gian chơi là 3 phút

- HS tiến hành chơi.

Nhận xét, đánh giá kết quả chơi.

? Con cho biết tên một số dân tộc khác trên đất nước Việt Nam ngoài các dân tộc ở Tây Nguyên cũng sử dụng công chiêng.

Liên hệ: Lễ hội đình làng Quýt, Trường THCS Yên Bài A xã Yên Bài, Làng Văn hóa các dân tộc Việt Nam.

? Con tìm hiểu lễ hội nào? Con biết gì về lễ hội qua bài học.

- Chuẩn bị bài sau

3. Kết quả sau khi áp dụng giải pháp sáng kiến tại đơn vị:

3.1. Về phía giáo viên:

Sau khi thăm dò, trao đổi ý kiến với giáo viên đứng lớp, dự giờ thăm lớp khối 4, thực tế cho thấy: Giáo viên đứng lớp rất quan tâm đến việc vận dụng các “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 nhàm 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.

3.2. 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 quan, 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 thể đồng người các vấn đề.

*Nói tóm lại “Học vui – Vui học” trong môn Lịch sử và Địa lí lớp 4 đã góp phần không nhỏ vào kết quả học tập của học sinh.

4. Hiệu quả của sáng kiến:

4.1. Hiệu quả về khoa học:

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: 23,1%
- 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: 82,9 %

* 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.

4.2. Hiệu quả về kinh tế:

Tôi đã áp dụng các kinh nghiệm trên vào việc giảng dạy lớp 4a1 - khối lớp áp dụng mô hình trường học mới nhân rộng tại Trường Tiểu học Yên Bái – Ba Vì – Hà Nội năm học 2023 – 2024 lớp tôi chủ nhiệm thì đã thu được kết quả như sau:

Thời gian	Tổng số HS	Yêu thích học tập; có khả năng điều hành nhóm hoạt động		Ý thức hợp tác theo nhóm tốt		Chưa biết hợp tác theo nhóm, thiếu tinh thần hợp tác; ngại làm nhóm trưởng, phát thành viên.	
		SL	Tỉ lệ	SL	Tỉ lệ	SL	Tỉ lệ
Trước khi áp dụng kinh nghiệm	26	6	23,1	8	30,8	12	46,1
Sau khi áp dụng kinh nghiệm	26	10	38,5	12	46,1	4	15,4

Khi áp dụng dạy học theo nhóm tôi thấy mọi học sinh đều được trình bày ý kiến, học sinh tự tìm ra tri thức, nắm bài chắc hơn, hứng thú với học tập hơn.... Đã rèn cho các em những kỹ năng như biết lắng nghe và tôn trọng ý kiến của bạn, biết trình bày ý kiến của mình cho các bạn nghe và hiểu, biết thống nhất ý kiến.... Học sinh tiếp thu bài đạt chất lượng tốt góp phần nâng cao chất lượng giáo dục. Còn đối với tôi thì dạy học nhóm, giúp tôi kiểm tra được nhiều học sinh, tôi không phải nói nhiều trên lớp, hiểu khả năng của học sinh hơn nhưng mất thời gian đầu năm vất vả vì các em chưa quen và chuẩn bị bài cần kỹ lưỡng hơn....Tôi đã có thêm kiến thức và một số kỹ năng để tiến hành dạy học theo nhóm

4.3. Hiệu quả về xã hội:

Từ cách làm trên đã mang lại hiệu quả cao cho xã hội là: học sinh phát triển toàn diện hơn, các em có năng lực ứng xử với thực tế cuộc sống tốt hơn. Học sinh đã tỏ rõ sự mạnh dạn, tự tin hơn trong giao tiếp, kỹ năng sống của các em theo đó được phát triển. Góp phần vào việc giáo dục toàn diện nhân cách cho học sinh. Tạo được niềm tin của cha mẹ học sinh và cộng đồng đối với đổi mới phương pháp dạy học theo mô hình trường tiểu học mới. Đó còn là động lực để tôi tiếp tục hoàn thiện tốt vai trò của người giáo viên.

5. Tính khả thi

Kinh nghiệm có thể áp dụng dạy cho các lớp áp dụng mô hình trường học mới nhân rộng và các lớp dạy mô hình trường học mới ở các trường Tiểu học.

6. Thời gian thực hiện đề tài, sáng kiến.

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 đầu năm học 2023 -2024 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.

7.Kinh phí thực hiện đề tài, sáng kiến.

Với hình thức tiết kiệm tự làm đồ dùng học tập, nhà trường hỗ trợ ti vi, máy chiếu, loa,một số trang thiết bị, đồ dùng học tập vào giảng dạy.

III. KIẾN NGHỊ VÀ ĐỀ XUẤT

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 đầu năm học 2023 – 2024 thì cuối năm học 2023 -2024 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. Kiến 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.

*Tôi xin cam đoan đây là sáng kiến kinh nghiệm của tôi viết, không sao chép nội dung của người khác.

XÁC NHẬN CỦA CƠ QUAN

Ký tên đóng dấu

Yên Bái ngày 30 tháng 4 năm 2024

Người viết sáng kiến

Kí tên

Nguyễn Thị Thanh Hoà

MỤC LỤC

NỘI DUNG	Trang
I.ĐẶT VẤN ĐỀ	1
1. Tính cấp thiết phải tiến hành sáng kiến:	2
2. Mục tiêu của đề tài, sáng kiến.	3
3. Thời gian, đối tượng, phạm vi nghiên cứu.	2
II.PHẦN NỘI DUNG	3
1. Hiện trạng vấn đề	4
2. Giải pháp thực hiện sáng kiến để giải quyết vấn đề	4
2.1. Xác định rõ mục tiêu hoạt động trò chơi	4
2.2. Trình tự thao tác thực hiện trò chơi học tập	5
2.3. Các biện pháp tổ chức thực hiện	5
2.4 Một số lưu ý khi tiến hành tổ chức trò chơi	6
2.5 Cách tiến hành cụ thể một số “ Trò chơi học tập”	6
3. Kết quả sau khi áp dụng giải pháp sáng kiến tại đơn vị	16
4. Hiệu quả của sáng kiến	17
4.1. Hiệu quả về khoa học	17
4.2. Hiệu quả về kinh tế	17
4.3. Hiệu quả về xã hội	18
5. Tính khả thi của sáng kiến	18
6. Thời gian thực hiện đề tài sáng kiến	18
7. Kinh phí thực hiện đề tài sáng kiến	19
III. KHUYẾN NGHỊ VÀ ĐỀ XUẤT	19