

**ỦY BAN NHÂN DÂN HUYỆN BA VÌ
TRƯỜNG TIỂU HỌC TÂY ĐĂNG B**



SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM

**“ MỘT SỐ BIỆN PHÁP TỔ CHỨC TRÒ CHƠI
TRONG DẠY HỌC MÔN TỰ NHIÊN VÀ XÃ HỘI LỚP 3”**

Tên tác giả : Cao Thị Thúy
Đơn vị công tác : Trường Tiểu học Tây Đăng B
Chức vụ : Giáo viên

NĂM HỌC: 2023 - 2024

CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM
Độc lập - Tự do - Hạnh phúc

ĐƠN YÊU CẦU CÔNG NHẬN SÁNG KIẾN
Kính gửi: Hội đồng khoa học chấm SKKN cấp Huyện

Họ và tên	Ngày tháng năm sinh	Nơi công tác	Chức danh	Trình độ chuyên môn	Tên sáng kiến
Cao Thị Thúy	24/9/1986	Trường Tiểu học Tây Đằng B	Giáo viên	Đại học	Một số biện pháp tổ chức trò chơi trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội lớp 3.

- Lĩnh vực áp dụng sáng kiến: **Môn Tự nhiên và Xã hội lớp 3**

Qua trò chơi các em được phát triển về mặt trí tuệ, thể chất, thẩm mỹ và có thêm những hiểu biết về thế giới xung quanh các em .

- Ngày sáng kiến được áp dụng lần đầu hoặc áp dụng thử: ngày 20/9/2023

- Mô tả bản chất của sáng kiến :

+ Hiện trạng trước khi sử dụng sáng kiến:

Một số giáo viên vẫn nặng về áp dụng các phương pháp dạy học truyền thống, kĩ năng tổ chức trò chơi còn hạn chế, giáo viên vẫn làm việc nhiều còn học sinh thụ động. Thêm vào đó, do tác động của điều kiện thời gian, cơ sở vật chất, đặc điểm học sinh cho nên việc áp dụng phương pháp trò chơi trong học tập chưa phổ biến và áp dụng chưa có hiệu quả. Tài liệu tham khảo về trò chơi học tập rất nhiều nhưng phần lớn các trò chơi có sự lặp lại, chưa có tính hệ thống cụ thể. Sách giáo viên hướng dẫn soạn bài giảng đưa ra rất ít, đơn điệu, chưa có tính hệ thống .

+ Mục đích, giải pháp:

Đối với học sinh Tiểu học nhất là các em học sinh lớp 3 đã có sự nhận thức trước các sự vật, hiện tượng của tự nhiên và xã hội thì môn học này vô cùng có ích với các em. Qua mỗi bài học, các em lại có thêm những nhận thức về các mối quan hệ trong tự nhiên và xã hội, từ đó khơi dậy tình yêu thiên nhiên đất nước, hình thành thái độ đúng đắn đối với bản thân, gia đình, cộng đồng và môi trường sống, đồng thời kích thích tính ham hiểu biết về khoa học của học sinh.

Khi thiết kế trò chơi cho chủ đề này, tôi cần tuân thủ các nguyên tắc thiết kế: Thứ nhất là đặt tên trò chơi phải hấp dẫn gây sự chú ý của học sinh ngay từ đầu, phải thể hiện được nội dung trò chơi, tên không được quá dài. Thứ hai là không phải bài học nào cũng có thể áp dụng trò chơi, đặc biệt là các bài trong nhóm dạng bài về thiên thể áp dụng rất khó. Khi thiết kế trò chơi cần xác định cụ thể hệ thống trò chơi nào phục vụ cho dạng bài gì ở hoạt động nào của bài dạy khởi động trước khi học, cung cấp kiến thức mới hay củng cố, ôn tập kiến thức. Nguyên tắc thứ ba thể hiện được tính thi đua giữa các cá nhân, giữa các nhóm để tạo ra không khí thi

đưa hào hứng đem lại hiệu quả cao giúp phát triển những kĩ năng cần thiết cho học sinh: tính hợp tác, kiên trì, nỗ lực....

- Các điều kiện cần thiết để áp dụng sáng kiến:
Phòng học có máy chiếu, SGK, đồ dùng dạy học,...
- Đánh giá lợi ích thu được hoặc dự kiến có thể thu được do áp dụng sáng kiến :

Học sinh lớp tôi yêu thích môn Tự nhiên và Xã hội, các em thường mong chờ đến tiết học để khám phá tìm ra những điều mới và được chơi các trò chơi học tập.

Trong giờ học các em tập trung chú ý học, tiếp thu bài tốt, hăng hái phát biểu ý kiến, đưa ra những ý kiến của mình và lắng nghe ý kiến của bạn. Chính vì vậy giờ học luôn sôi nổi, cuốn hút các em nắm được nội dung bài học.

Học sinh mạnh dạn trong giao tiếp, biết trình bày ý kiến của mình, giúp các em phát triển năng lực và phẩm chất của học sinh Tiểu học.

Tôi xin cam đoan mọi thông tin nêu trong đơn là trung thực, đúng sự thật và hoàn toàn chịu trách nhiệm trước pháp luật.

Tây Đằng, ngày 25 tháng 4 năm 2024.

Người nộp đơn
(Ký và ghi rõ họ tên)

Cao Thị Thúy

PHIẾU NHẬN XÉT ĐÁNH GIÁ

- Họ tên tác giả: CAO THỊ THUY

- Tên đề tài: *Một số biện pháp tổ chức trò chơi trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội lớp 3.*

- Lĩnh vực: môn Tự nhiên và Xã hội

STT	Tiêu chuẩn	Điểm tối đa	Điểm HĐCS
1	Sáng kiến có tính mới		
1.1	Hoàn toàn mới, được áp dụng đầu tiên	30	
1.2	Có cải tiến so với giải pháp trước đây với mức độ khá	20	
1.3	Có cải tiến so với giải pháp trước đây với mức độ trung bình	10	
1.4	Không có tính mới hoặc sao chép từ các giải pháp đã có trước đây	0	
Nhận xét:			
2	Sáng kiến có tính áp dụng		
2.1	Có khả năng áp dụng trong phạm vi toàn ngành hoặc rộng hơn	30	
2.2	Có khả năng áp dụng trong đơn vị và có thể nhân ra một số đơn vị có cùng điều kiện	20	
2.3	Có khả năng áp dụng trong đơn vị	10	
2.4	Không có khả năng áp dụng trong đơn vị	0	
Nhận xét:			
3	Sáng kiến có tính hiệu quả		
3.1	Có hiệu quả, đem lại lợi ích kinh tế - xã hội, có tính lan tỏa	30	
3.2	Có hiệu quả, đem lại lợi ích kinh tế - xã hội	20	
3.3	Có hiệu quả, lợi ích phù hợp với mức độ phù hợp tại đơn vị	10	
3.4	Không có hiệu quả cụ thể	0	
Nhận xét:			
4	Diễn trình bày		
4.1	Trình bày khoa học, hợp lý	10	
4.2	Trình bày chưa khoa học, chưa hợp lý	5	
Nhận xét:			
Tổng cộng:		Đánh giá: ☐ Đạt (>70 điểm) ☐ Không đạt	

CHỦ TỊCH HỘI ĐỒNG SÁNG KIẾN CƠ SỞ

PHẦN I: ĐẶT VẤN ĐỀ

TÊN SÁNG KIẾN

Một số biện pháp tổ chức trò chơi trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội lớp 3.

I. TÍNH CẤP THIẾT PHẢI TIỀN HÀNH SÁNG KIẾN

Đúng như A.M.Go-rơ-ki – một nhà văn vĩ đại người Nga đã nhận xét" ***Trò chơi là con đường để trẻ em nhận thức thế giới, là nơi chúng ta đang sống và là cái chúng ta cảm nhận cái thay đổi***".

Cùng với học, chơi là nhu cầu không thể thiếu được của học sinh Tiểu học nhất là học sinh lớp 3. Dù không còn là hoạt động chủ đạo, song vui chơi cũng giữ một vai trò rất quan trọng trong cuộc sống của trẻ, vẫn có ý nghĩa rất lớn lao đối với trẻ. Lí luận và thực tiễn đã chứng tỏ rằng: *Nếu biết tổ chức cho trẻ vui chơi một cách hợp lí, đúng đắn thì đều mang lại hiệu quả trong dạy học và giáo dục. Qua trò chơi các em được phát triển về mặt trí tuệ, thể chất, thẩm mỹ và có thêm những hiểu biết về thế giới xung quanh các em. Chính vì vậy, tổ chức trò chơi được sử dụng như một phương pháp quan trọng để truyền thụ kiến thức và giáo dục hành vi cho học sinh.*

Trong chương trình giáo dục tiểu học môn Tự nhiên và Xã hội cùng với các môn học khác có vai trò quan trọng trong việc phát triển toàn diện cho học sinh. Môn Tự nhiên và Xã hội là môn học tích hợp kiến thức của khoa học tự nhiên và khoa học xã hội. Vì vậy môn Tự nhiên và Xã hội là môn học có tầm quan trọng phát triển năng lực tự học, tự khám phá kiến thức của học sinh.

Môn Tự nhiên và Xã hội giúp học sinh có những hiểu biết cơ bản, ban đầu về các sự vật hiện tượng, mối quan hệ giữa chúng trong tự nhiên, xã hội và con người là nền tảng để các em học ở các lớp trên. Môn học không chỉ đơn thuần cung cấp cho học sinh một khối lượng tri thức cần thiết, mà còn tập cho học sinh làm quen với các tư duy khoa học, rèn kĩ năng liên hệ kiến thức với thực tế và ngược lại, giúp các em có được những phẩm chất và năng lực cần thiết thích ứng với cuộc sống, hình thành thái độ khám phá, tìm tòi thực tế... qua đó hình thành nhân cách cho học sinh.

Trên thực tế, nhiều giáo viên đã sử dụng các phương pháp tổ chức trong dạy học Tự nhiên và Xã hội thực hiện một cách linh hoạt và có nhiều sáng tạo. Tổ chức hoạt động giáo dục, vui chơi trong các tiết dạy có hệ thống khoa học, phù hợp với mục tiêu tiết dạy và tâm lí lứa tuổi của học sinh. Từ đó, các em phát triển toàn diện về trí tuệ, năng lực, phẩm chất đồng thời biết sử dụng kiến thức vào giải quyết vấn đề trong cuộc sống thực tiễn: “ *Chơi mà học, học mà chơi*”. Tuy nhiên, không ít giáo viên còn xem nhẹ việc tổ chức trò chơi học tập trong các tiết dạy

làm hạn chế sự phát triển giao tiếp, năng lực hợp tác trong hoạt động vui chơi của học sinh.

Từ những đòi hỏi về yêu cầu của việc giảng dạy môn Tự nhiên và Xã hội, vì lẽ đó tôi đã chọn đề tài: **"Một số biện pháp tổ chức trò chơi trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội lớp 3"**.

II. MỤC TIÊU CỦA SÁNG KIẾN.

- Giúp giáo viên: nâng cao nhận thức, phương pháp tổ chức trò chơi, hướng dẫn học sinh tham gia trò chơi hiệu quả, chơi mà học.

- Giúp học sinh: Thông qua trò chơi học tập, các em tập trung chú ý học, tiếp thu bài tốt, hăng hái phát biểu ý kiến, đưa ra những ý kiến của mình và lắng nghe ý kiến của bạn. Chính vì vậy giờ học luôn hiệu quả và đạt mục tiêu tiết dạy. Qua trò chơi các em được phát triển về mặt trí tuệ, thể chất, thẩm mỹ và có thêm những hiểu biết về thế giới xung quanh. Các em lớn lên trong nhận thức, trong sự hiểu biết của mình và còn giúp các em mạnh dạn trong giao tiếp. Từ đó, các em phát triển năng lực và phẩm chất của học sinh Tiểu học.

III. THỜI GIAN, ĐỐI TƯỢNG, PHẠM VI NGHIÊN CỨU

- Thời gian nghiên cứu: Năm học 2023 - 2024

- Đối tượng nghiên cứu: Học sinh lớp 3A4 trường Tiểu học Tây Đằng B- Ba Vì- Hà Nội

- Phạm vi nghiên cứu: Các trò chơi được áp dụng và thực hiện trong các tiết dạy môn Tự nhiên và Xã hội lớp 3.

Nghiên cứu một số trò chơi của môn Tự nhiên và Xã hội lớp 3 và các giải pháp để nâng cao hiệu quả của phương pháp trò chơi học tập trong môn Tự nhiên và Xã hội lớp 3.

PHẦN II: NỘI DUNG CỦA SÁNG KIẾN

I . HIỆN TRẠNG VẤN ĐỀ

1. Cơ sở lý luận

1.1 Đặc điểm của học sinh Tiểu học.

Học sinh tiểu học chú ý có chủ định còn yếu, khả năng điều chỉnh chú ý có ý chí chưa mạnh. Vì vậy chuyên tải kiến thức của môn Tự nhiên và Xã hội ở bậc Tiểu học đạt hiệu quả cao là vấn đề không hề dễ. Để giúp các em lĩnh hội kiến thức về con người và sức khỏe về các sự vật hiện tượng đơn giản trong tự nhiên một cách nhẹ nhàng, vui vẻ, có chất lượng thì bên cạnh việc sử dụng đồ dùng dạy học và các hình thức học tập hợp lý thì việc sử dụng phương pháp dạy học là vô cùng quan trọng.

1.2. Vai trò của trò chơi học tập

Trò chơi học tập là một trong những phương pháp dạy học được sử dụng để dạy học môn Tự nhiên và Xã hội ở Tiểu học. Trò chơi học tập chính là trò chơi có nội dung gắn với hoạt động học tập của học sinh.

Trong các tiết học môn Tự nhiên và Xã hội ở Tiểu học, việc tổ chức cho học sinh chơi vào bất cứ phần nào của bài học đều rất quan trọng, vì các lý do sau đây:

- Làm thay đổi hình thức học tập.
- Làm cho không khí lớp học được thoải mái dễ chịu hơn.
- Làm quá trình học tập trở thành một hình thức vui chơi hấp dẫn.
- Học sinh thấy vui, nhanh nhẹn, cởi mở hơn.
- Học sinh tiếp thu kiến thức tự giác, tích cực hơn.
- Học sinh củng cố và hệ thống hoá kiến thức.
- Học sinh mạnh dạn, tự tin trao đổi ý kiến trước tập thể.

- Học sinh được lôi cuốn vào quá trình học tập một cách tự nhiên, hứng thú và có tinh thần trách nhiệm, đồng thời giải tỏa được những mệt mỏi, căng thẳng của quá trình học tập.

- Thông qua trò chơi, khả năng giao tiếp giữa học sinh với giáo viên và giữa các em với nhau sẽ được tăng cường.

Tính hấp dẫn của các trò chơi học tập đã giúp các em tích cực hoạt động, kích thích ngôn ngữ phát triển, trên cơ sở đó hình thành và rèn luyện ở các em một số phẩm chất trí tuệ cần thiết cho việc tiếp thu kiến thức mới. Trong khi chơi trò chơi học tập, các em không những củng cố kiến thức mà còn học được cả cách giao tiếp, cách đánh giá và tự đánh giá về kết quả học tập, vui chơi của mình.

Trên cơ sở lí luận vững chắc, tôi tiến hành một số biện pháp tổ chức có hiệu quả trò chơi học tập trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội lớp 3.

1.3. Chương trình Sách giáo khoa

- **Sách giáo khoa môn Tự nhiên và Xã hội lớp 3** (Bộ sách Kết nối tri thức) chia làm 6 chủ đề, sách có kênh hình chiếm ưu thế đã thực sự là nội dung học tập chính. Những hình ảnh trong sách giáo khoa đóng vai trò kép, vừa làm nhiệm vụ cung cấp thông tin, vừa làm nhiệm vụ chỉ dẫn học tập. Kênh chữ ngắn gọn chủ yếu là các lệnh đưa ra một cách ngắn gọn xúc tích, dễ hiểu, dễ nhớ. Với một số bài khó như bài 10: Hoạt động sản xuất thủ công và công nghiệp; bài 20: Cơ quan tuần hoàn; bài 29: Mặt Trời, Trái Đất, Mặt Trăng,... kênh chữ xuất hiện với vai trò cung cấp thông tin.

Cách trình bày một bài và các “lệnh” chỉ dẫn cho học sinh một chuỗi các trình tự học tập như hoạt động mở đầu; hoạt động khám phá; hoạt động thực hành; hoạt động vận dụng; thông tin bổ sung, mở rộng; dẫn dắt, nhắc nhở, tổng kết để học sinh chiếm lĩnh kiến thức mới đó chính là nội dung kiến thức trong toàn bộ

sách Tự nhiên và Xã hội lớp 3 được phát triển theo nguyên tắc từ gần đến xa, dẫn dắt học sinh quan sát mở rộng vốn hiểu biết từ bản thân đến gia đình, trường học,... từ cuộc sống xã hội xung quanh đến thiên nhiên rộng lớn, từ những cây cối, con vật thường gặp đến mặt trời, trái đất và mặt trăng.

1.4. Nhu cầu về phương pháp dạy học

Học sinh Tiểu học có trí thông minh khá nhạy bén sắc sảo, có óc tưởng tượng phong phú. Đó là tiền đề tốt cho việc phát triển tư duy nhưng rất dễ bị phân tán, rối trí nếu bị áp đặt, căng thẳng, quá tải. Chính vì thế nội dung chương trình, phương pháp giảng dạy, hình thức chuyển tải, truyền đạt làm thế nào cho phù hợp với tâm sinh lý lứa tuổi là điều không thể xem nhẹ. Đặc biệt đối với học sinh lớp 3, giờ học sẽ trở nên nặng nề, không duy trì được khả năng chú ý quan sát của các em nếu các em chỉ có nghe và làm theo.

Muốn giờ học có hiệu quả thì đòi hỏi người giáo viên phải đổi mới phương pháp dạy học tức là kiểu dạy học “Lấy học sinh làm trung tâm” hướng tập trung vào học sinh, “Phát triển năng lực cho học sinh”, trên cơ sở hoạt động của các em.

2. Cơ sở thực tiễn

Nhiều tác giả nghiên cứu về việc thiết kế và sử dụng trò chơi dạy học dưới các góc độ và các bộ môn khác nhau. Một số tác giả như Phan Huỳnh Hoa, Vũ Minh Hồng, Trương Kim Oanh, Phan Kim Liên, Lê Bích Ngọc ... đã đề tâm nghiên cứu biên soạn một số trò chơi và trò chơi học tập ... Những hệ thống trò chơi và trò chơi học tập được các tác giả đề cập đến chủ yếu nhằm củng cố kiến thức phục vụ một số môn học như: Hình thành biểu tượng toán sơ đẳng, làm quen với môi trường xung quanh .., rèn các giác quan chú ý, ghi nhớ, phát triển tư duy và ngôn ngữ cho trẻ. Các tác giả đặc biệt quan tâm đến ý nghĩa phát triển của trò chơi học tập, không chỉ phát triển ở các giác quan mà phát triển các chức năng tâm lý chung của người học. Tuy nhiên, trong các nghiên cứu này cũng chưa đi sâu nghiên cứu việc xây dựng và sử dụng trò chơi dạy học dành cho quá trình nhận thức của người học. Gần đây trong tác phẩm “trò chơi trẻ em”, tác giả Nguyễn Ánh Tuyết đã đề cập đến trò chơi trí tuệ. Loại trò chơi này có tác dụng thúc đẩy hoạt động trí tuệ của trẻ. Trong tác phẩm này, bà đã giới thiệu một số trò chơi trí tuệ dành cho trẻ em.

Để biết được thực tế sử dụng trò chơi học tập trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội ở lớp 3 hiện nay, giáo viên nhận thức đúng đắn về tầm quan trọng và tác dụng của trò chơi trong dạy học. Với hơn 90% giáo viên đều cho rằng sử dụng trò chơi trong dạy học làm cho học sinh không nhàm chán, giờ học nhẹ nhàng thoải mái, nâng cao hiệu quả giờ dạy. Trong khi đó một số giáo viên có tuổi vẫn nặng về áp dụng các phương pháp dạy học truyền thống, kỹ năng tổ chức trò chơi

còn hạn chế, giáo viên vẫn làm việc nhiều còn học sinh thụ động. Có tổ chức trò chơi thì cũng còn các trò chơi, lặp đi lặp lại các trò chơi gây ra sự nhàm chán cho học sinh. Thêm vào đó, do tác động của điều kiện thời gian, cơ sở vật chất, đặc điểm học sinh cho nên việc áp dụng phương pháp trò chơi trong học tập chưa phổ biến và áp dụng chưa có hiệu quả.

Vì vậy, để sử dụng trò chơi học tập trong dạy học có hiệu quả việc cung cấp các tài liệu tham khảo cũng như tổ chức các chuyên đề, hội thảo mở các lớp tập huấn để không ngừng nâng cao kỹ năng tổ chức cho giáo viên là nhu cầu cấp thiết. Đồng thời, các cấp quản lý, giáo viên cần đầu tư hơn nữa về trang thiết bị dạy học. Thiết kế các giờ dạy Tự nhiên và Xã hội hợp lý, áp dụng mọi phương pháp tối ưu trong dạy, chơi nhưng học.

3. Hiện trạng ban đầu

Một số giáo viên vẫn nặng về áp dụng các phương pháp dạy học truyền thống, kỹ năng tổ chức trò chơi còn hạn chế, giáo viên vẫn làm việc nhiều còn học sinh thụ động. Thêm vào đó, do tác động của điều kiện thời gian, cơ sở vật chất, đặc điểm học sinh cho nên việc áp dụng phương pháp trò chơi trong học tập chưa phổ biến và áp dụng chưa có hiệu quả. Tài liệu tham khảo về trò chơi học tập rất nhiều nhưng phần lớn các trò chơi có sự lặp lại, chưa có tính hệ thống cụ thể. Sách giáo viên hướng dẫn soạn bài giảng đưa ra rất ít, đơn điệu, chưa có tính hệ thống.

Đa phần các em chưa hứng thú với môn học do vậy việc dạy học môn Tự nhiên và Xã hội cũng gặp khó khăn nhất định. Đặc biệt ở lứa tuổi này đặc điểm tâm sinh lý các em chưa ổn định, các em thích chơi hơn học, mau quên chóng chán.

Từ hiện trạng nêu trên, qua khảo sát tôi thấy:

<i>Số HS dự khảo sát</i> 42	<i>Nắm vững và vận dụng tốt kiến thức</i>		<i>Nắm và vận dụng được kiến thức</i>		<i>Nắm chưa vững và vận dụng kiến thức còn lúng túng</i>	
Học kì I	<i>Số lượng</i>	<i>Tỉ lệ %</i>	<i>Số lượng</i>	<i>Tỉ lệ %</i>	<i>Số lượng</i>	<i>Tỉ lệ %</i>
	12	28,6	15	35,7	15	35,7

II. GIẢI PHÁP THỰC HIỆN SÁNG KIẾN

1. Giải pháp

1.1 Giải pháp 1: Đảm bảo nguyên tắc thiết kế và sử dụng trò chơi học tập:

1.1.1 Nguyên tắc thiết kế

Sau khi phân tích nội dung chương trình, chúng tôi thấy có rất nhiều chủ đề, chủ đề về Gia đình, Trường học, Cộng đồng địa phương, Thực vật và động vật,

Con người và sức khỏe, Trái đất và bầu trời. Khi thiết kế trò chơi cho các chủ đề này, cần tuân thủ các nguyên tắc thiết kế:

Thứ nhất: Đặt tên trò chơi phải hấp dẫn gây sự chú ý của học sinh ngay từ đầu, phải thể hiện được nội dung trò chơi, tên không được quá dài. Ví dụ : Ông đi tìm nhụy, Đồ bạn con gì?...

Thứ hai: Cần xác định cụ thể hệ thống trò chơi. Không phải bài học nào cũng có thể áp dụng trò chơi, đặc biệt là các bài trong nhóm dạng bài về trái đất và bầu trời áp dụng rất khó. Khi thiết kế trò chơi cần xác định cụ thể hệ thống trò chơi nào phục vụ cho dạng bài gì ở hoạt động nào của bài dạy khởi động trước khi học, cung cấp kiến thức mới hay củng cố, ôn tập kiến thức. Chơi là một nhu cầu tự nhiên mà theo Xamarucôva- nhà tâm lí học Nga- nói về trò chơi trẻ em như sau: “ Trò chơi trẻ em không mang tính trách nhiệm. Nó là một biểu hiện mang tính tự do, tự lực, tự hoạt động của chúng. Trong trò chơi, đứa trẻ không phụ thuộc vào nhu cầu thực hành, đứa trẻ chơi xuất phát từ những nhu cầu và hứng thú trực tiếp của bản thân”. Nhưng trò chơi học tập luôn phải tuân theo.

Thứ ba: Thể hiện được tính thi đua giữa các cá nhân, giữa các nhóm để tạo ra không khí thi đua hào hứng đem lại hiệu quả cao giúp phát triển những kỹ năng cần thiết cho học sinh: tính hợp tác, kiên trì, nỗ lực... Chơi dù để học hay chỉ với mục đích chơi đều phải tuân theo nguyên tắc thứ tư có tính kỉ luật, cách thức chơi cụ thể riêng biệt của mỗi trò chơi. Người ta gọi đó là luật chơi. Luật chơi khiến cho trò chơi hấp dẫn tạo ra sự bình đẳng giữa người chơi. Khi thiết kế, chúng tôi đã chọn lọc và tìm ra các điểm chung của các trò chơi để tạo nên hệ thống. Ví dụ hệ thống trò chơi: Gọi hình đáp tiếng, Kể nhanh kể đúng,... được gọi tắt thành trò nhận biết đối tượng với cách thực hiện chơi là giáo viên sẽ chia lớp thành hai đội, các đội sẽ nêu tên các đối tượng sao cho phù hợp với những đặc điểm của đối tượng đó.

Thứ tư: Đánh giá trò chơi, khi chơi học sinh mong đợi nhất đó là kết quả trò chơi vấn đề đưa ra thang đánh giá trò chơi là rất quan trọng. Trò chơi học tập là một hoạt động mới mẻ, đầy sáng tạo. Nhiều trò chơi được sử dụng nhiều lần nhưng vẫn lôi cuốn người tham gia. Bởi lẽ, cả quá trình chơi và kết quả trò chơi là một ẩn số bất ngờ đối với tất cả người tham gia. Giáo viên cần có hình thức khen thưởng cho đội thắng, phạt nhẹ nhàng đội thua như thế nào. Có thể là cho các em múa theo lời bài hát... Thiết kế trò chơi học tập dựa vào các nguyên tắc trên và khi sử dụng chúng cần đảm bảo các yêu cầu cụ thể.

1.1.2 Nguyên tắc sử dụng trò chơi học tập

Như chúng ta đã biết không nên áp đặt cho học sinh, giáo viên chỉ là người tổ chức, hướng dẫn học sinh học tập.

Khi sử dụng bất kì phương pháp dạy học gì cần chú ý các yêu cầu của phương pháp đó.

Một là: *Phù hợp với chủ đề môn học.* Khi sử dụng trò chơi trong học tập trong chủ đề Tự nhiên, giáo viên cần phải đảm bảo các yêu cầu. Với những đặc điểm hiểu động và ghi nhớ của học sinh Tiểu học, đầu tiên trò chơi phải dễ chơi có luật chơi rõ ràng, dễ hiểu.

Hai là: *Trò chơi phải gắn liền với yêu cầu cần đạt-* nội dung cho từng bài học: Bất kì bài học nào cũng có yêu cầu cần đạt đề ra kết hợp với nội dung kiến thức truyền đạt. Tùy vào yêu cầu cần đạt, nội dung của từng bài mà giáo viên có sự lựa chọn cho phù hợp.

Ba là: *Trò chơi phải phù hợp với năng lực của học sinh, thu hút được nhiều học sinh tham gia.* Theo Usinxki, trò chơi đối với trẻ em là một hoạt động tự lực. Trẻ em hứng thú với trò chơi vì trong trò chơi có sự sáng tạo, trẻ là những người trưởng thành, đang thử sức lực của mình và tự tổ chức công việc của mình. Giáo viên là người tổ chức học tập cho học sinh. Chúng ta cần tôn trọng ý kiến các em, cần tìm hiểu hứng thú của các em với trò chơi gì ở mức độ nào, nó tác động đến việc học ra sao.

Bốn là: *Trò chơi phải đảm bảo tính giáo dục thẩm mỹ.* Chúng ta dạy học sinh không chỉ về thể giới tự nhiên mà còn dạy học sinh làm người. Do đó, trò chơi còn phải góp phần giúp các em trở thành những người tốt, biết bảo vệ tự nhiên. Chẳng hạn, thông qua trò chơi Con gì sống ở đâu?, Cây gì sống ở đâu? Chúng ta giúp các em biết thêm được thêm nhiều về nơi sống của các loài vật, loài cây hình thành cho các em thái độ bảo vệ môi trường sống của chúng, tinh thần đoàn kết, hợp tác trong học tập. Do đó khi áp dụng bất kì trò chơi nào có sử dụng phương tiện trực quan cần chuẩn bị chu đáo, cẩn thận, rõ ràng, đẹp thu hút học sinh chú ý.

Năm là: *Trò chơi phải đảm bảo an toàn, tiết kiệm phù hợp với cơ sở vật chất của trường lớp.* Giáo viên phải xác định rõ mục tiêu, cách tổ chức, các phương tiện trực quan cần chuẩn bị một cách chu đáo để khi lên lớp không mất thời gian, hạn chế tổn kém về vật chất.

1.2 Giải pháp 2: Phân loại trò chơi

Sau quá trình nghiên cứu nắm bắt nội dung và dựa vào các tiêu chí thì tôi phân loại trò chơi theo 2 cách: theo tính chất bài học và theo nội dung bài học.

Tôi đã hệ thống trò chơi theo 4 dạng: Trò chơi dùng để khởi động trước khi vào bài mới, dạy bài mới, củng cố kiến thức sau mỗi tiết học và trò chơi phục vụ ôn tập chủ đề lớn.

Vào đầu mỗi tiết học giáo viên cần sử dụng hệ thống trò chơi tạo không khí thoải mái trước giờ học, từ một số trò chơi tạo nền giáo viên giới thiệu vào bài mới. Ở dạng bài này tôi đã xây dựng được hệ thống trò chơi nhanh tay lẹ mắt gồm các trò chơi: Con công múa; Chim bay, cò bay; Làm theo những gì tôi nói đừng làm theo những gì tôi làm, Muỗi bay muỗi đốt, Con ong...

Đi vào các hoạt động dạy học tôi hệ thống các trò chơi giúp học sinh tự nắm lấy kiến thức mới. Hệ thống trò chơi đó là: “Nhận biết đối tượng” gồm các trò: Trò chơi đố bạn con gì?, Ai biết nhiều hơn, Kể nhanh kể đúng, Gọi hình đáp tiếng, Ai nhanh hơn và đúng hơn, Xi điện... hay trò chơi Hoa nào đẹp.

Đến cuối giờ học giáo viên tổ chức cho các em chơi với hệ thống trò chơi như “Ghép 2 đối tượng” gồm các trò: Trò chơi sắp xếp hình, Cây gì sống ở đâu?, Tiếp sức hay trò chơi “ Thử tài học sinh” với các trò: Tìm phương hướng mặt trời, Nhà du hành vũ trụ, Hát nối, Đối đáp... giúp học sinh củng cố nắm chắc những gì mình vừa học.

Cuối mỗi chủ đề các em đi đến với tiết ôn tập toàn chủ đề là lúc các em nhớ lại những gì đã được học, trong tiết học này chúng ta nên tổ chức các trò chơi tái hiện lại nội dung các kiến thức đã học mà không thấy nhàm chán với các trò: Giải câu đố, Tổ chức triểm lãm, Hái hoa dân chủ, Chọn quà tặng, Ô chữ kì diệu, Chỉ tên những kẻ giấu tên, Con vật bí mật...

2. Giải pháp cụ thể

2.1. Giải pháp 1: Tổ chức các trò chơi vận động

- Tác dụng: giúp học sinh tham gia các hoạt động có tính chất vận động giúp cho cơ thể cân đối, hài hoà nhưng qua đó học sinh hiểu thêm nội dung bài học.

VD: Một số trò chơi như: *Gieo hạt - nảy mầm, kéo lưới bắt cá, kể tên các bộ phận của cơ thể người, phóng viên nhỏ, mặt trăng chuyển động quanh trái đất, hoa nào đẹp, băng reo mưa rơi, gia đình, họ nội, họ ngoại.*

Ở các trò chơi này ngoài việc học sinh được vận động vui chơi, qua đó các em còn hiểu thêm nội dung bài học.

Phát huy khả năng nhanh nhẹn, nhạy bén, năng động cho học sinh.

Ví dụ - Bài 29 : Mặt Trời, Trái đất , Mặt trăng

Tôi đã cho học sinh chơi trò **Mặt trăng chuyển động quanh Trái đất**. Trò chơi giúp cho học sinh khắc sâu kiến thức bài học.

a. Yêu cầu cần đạt

- Học sinh có kiến thức về sự chuyển động của Mặt Trăng quanh Trái đất.
- Tạo hứng thú học tập cho học sinh.

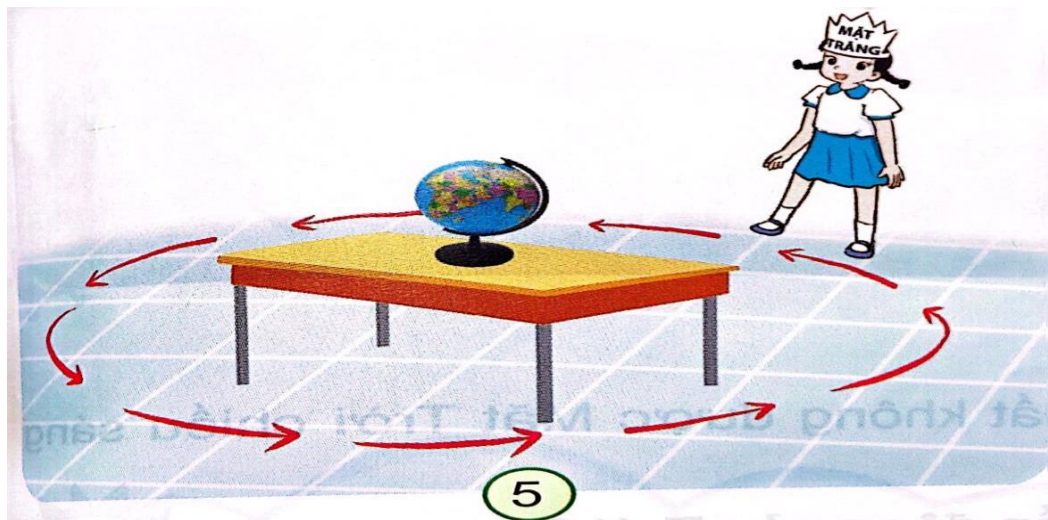
b. Chuẩn bị.

- Quả địa cầu.

- Ghế để đặt quả địa cầu.
- Số quả địa cầu bằng số nhóm học sinh.

c. Cách tiến hành.

- Giáo viên chia nhóm và xác định vị trí làm việc cho từng nhóm.
 - Giáo viên hướng dẫn nhóm trưởng cách điều khiển nhóm sao cho từng học sinh trong nhóm đều được đóng vai Mặt Trăng.
 - Bạn được chỉ định đóng vai Mặt Trăng phải đi vòng quanh quả địa cầu một vòng theo chiều mũi tên sao cho mặt luôn hướng về quả địa cầu như hình vẽ.
- “Mặt Trăng chuyển động quanh Trái Đất”



- Học sinh khác trong nhóm sẽ quan sát và nhận xét cách biểu diễn của bạn, cụ thể nhận xét về cách quay, chiều quay của bạn đã đúng chưa? Bạn nào quay đúng sẽ được cả nhóm vỗ tay khen thưởng.

d. Kết thúc trò chơi.

Sử dụng câu hỏi để học sinh được củng cố kiến thức về sự chuyển động của Mặt trăng quanh Trái đất.

2.2. Giải pháp 2: Tổ chức trò chơi vừa mang tính vận động vừa mang tính trí tuệ

Đây là một trò chơi giúp học sinh củng cố, khắc sâu kiến thức. Khi tôi cho học sinh chơi tôi thấy các em chơi một cách hào hứng vui vẻ. Nhưng ở trò chơi này khi chơi cũng cần có một số lưu ý: Ở những lần chơi đầu giáo viên cần gợi ý một số câu hỏi và làm mẫu thử một lần cho học sinh quan sát để tránh học sinh hỏi những câu lan man không đúng nội dung bài học.

*** Trò chơi "Phóng viên nhỏ".**

Trò chơi giúp học sinh củng cố kiến thức bài học. Đặc biệt phát huy khả năng ngôn ngữ, mạnh dạn, tự tin.

a. Yêu cầu cần đạt

- Học sinh được tìm hiểu, làm quen với nhau.

- Phát triển ở học sinh tính bạo dạn, tự tin trước đám đông, khả năng phát triển ngôn ngữ.

b. Chuẩn bị:

- Một chiếc Mi-crô không dây đồ chơi.
- Một chiếc máy ảnh đồ chơi (nếu có).

c. Cách chơi:

Một số học sinh trong lớp đóng vai phóng viên báo Nhi đồng, báo Thiếu niên tiền phong hoặc phóng viên báo đài truyền hình Hà Nội, đài truyền hình địa phương..... đến phỏng vấn các bạn trong lớp bằng các câu hỏi xoay quanh nội dung bài học.

Trò chơi này có thể áp dụng vào trong các bài dạy.

- Họ hàng và những kỉ niệm của gia đình.
- Ôn tập: con người và sức khỏe.
- Cơ quan tuần hoàn.
-

Ví dụ bài 21: Chăm sóc và bảo vệ cơ quan tuần hoàn.

Người phóng viên có thể phỏng vấn các câu hỏi sau:

- Chào bạn! bạn tên gì?
- Chúng ta cần làm gì để chăm sóc và bảo vệ cơ quan tuần hoàn?
- Vì sao chúng ta không nên vận động quá sức?

d. Kết thúc trò chơi:

Học sinh nắm được kiến thức về cách chăm sóc và bảo vệ cơ quan tuần hoàn.

2.3. Giải pháp 3: Tổ chức các trò chơi “Đố vui”

Trò chơi này góp phần phát triển trí tuệ vì trò chơi luôn đòi hỏi sự thông minh, sáng tạo, sự mới mẻ.

Ví dụ: Trò chơi “Đố bạn”?

- Ở hình thức chơi này, giáo viên sưu tầm một số câu đố và trong từng bài cụ thể (hoặc có thể nghĩ ra một số câu nêu lên đặc điểm, tính chất,... của con vật, cây cối mà bài các em vừa học), từ đó học sinh dùng những vốn kiến thức, hiểu biết trong cuộc sống để giải đố tạo không khí học tập vui vẻ, hào hứng.

Có thể áp dụng vào dạy các bài Tự nhiên và Xã hội : Một số bộ phận của thực vật, Một số bộ phận của động vật và chức năng của chúng.

Ví dụ phần vận dụng các bài về thực vật, giáo viên đưa ra những câu đố. Sau khi giải đố, học sinh sẽ được cung cấp thêm hiểu biết về một số loại cây, hoa cụ thể.

Ví dụ:

Hè về áo đỏ như son
Hè đi thay lá xanh non mượt mà

Bao nhiêu tay toả rộng ra
 Như vậy như đón bạn ta đến trường- Là cây gì?
 => Đáp án: **Cây phượng**

+ *Hoa gì theo ánh mặt trời?*
 (là **hoa hướng dương**)

Hoặc: Cây gì nhỏ nhỏ
 Hạt nó nuôi người
 Chín vàng nơi nơi
 Dân làng đi hái- Là cây gì?
 => Đáp án: **Cây lúa**

- Hoặc có thể cho học sinh đố vui với nhau những câu đố chỉ cần nêu đặc điểm của các cây hoa.

Ví dụ: *Hoa gì nở khi tết đến xuân về, là những bông hoa nhỏ chỉ có màu hồng hoặc màu hồng nhạt? (hoa đào)*

2.4. Giải pháp 4: Tổ chức những trò chơi khác.

- Những trò chơi này giúp cho tâm hồn các em phát triển lành mạnh, góp phần củng cố kiến thức, học mà chơi chơi mà học. Giáo viên có thể sử dụng các trò chơi này để khởi động, giới thiệu bài, dạy học bài mới hoặc củng cố kiến thức

Xuất phát từ những ý nghĩa đó, trong nhiều năm qua tôi đã sưu tầm và áp dụng một số trò chơi trong quá trình dạy môn Tự nhiên và Xã hội, trong thực tế áp dụng đã thu được những kết quả nhất định.

Tên trò chơi	Những bài có thể vận dụng
<i>Giải ô chữ</i>	Bài 4, 6, 7, 13, 14, 15, 16, 17, 18,...
<i>Đóng vai</i>	Bài 1, 4, 7,...
<i>Tìm nhà</i>	Bài 17, 18,...
<i>Ai nhanh ,ai đúng</i>	Bài 3,17,18,...
<i>Tìm từ trong ô chữ</i>	Bài 6, 7, 12, 21, 22, 24, 26,....
<i>Ghép chữ vào hình</i>	Bài 18, 28, 29,30,..

Sau đây là ví dụ minh họa cho một số trò chơi

2.4.1. Trò chơi “ Đóng vai”

- Giúp học sinh phát triển khả năng tư duy và tưởng tượng. Ngoài ra, còn giúp học sinh phát triển các kỹ năng xã hội, cụ thể là: Học cách giao tiếp với mọi người xung quanh. Tăng vốn từ mới và phát triển khả năng ngôn ngữ.

*** Ví dụ: Bài 1: Họ hàng và những ngày kỉ niệm của gia đình.**

a. Yêu cầu cần đạt

- Nêu được mối quan hệ họ hàng nội ngoại.
- Có cách xưng hô phù hợp, biết nhập vai.

b. Chuẩn bị

- quần áo, mũ, kính,...

c. Cách tiến hành

Bước 1: Làm việc cá nhân

Giáo viên yêu cầu học sinh quan sát các hình 6 trang 7 trong SGK



Đồng thời giáo viên đưa thêm một số tình huống khác.

Bước 2: Làm việc theo nhóm

- Sau khi nghiên cứu cá nhân, giáo viên yêu cầu học sinh thảo luận trong nhóm các câu hỏi:

- + Gia đình dì Lan gồm những ai?
- + Đó là họ nội hay họ ngoại?
- + Em cần xưng hô như thế nào?
- Tiếp theo, nhóm trưởng sẽ yêu cầu các nhóm tập đóng

Giáo viên đi tới các nhóm giúp đỡ và khuyến khích học sinh sau khi đã hiểu bài có thể nói tự do mà không lệ thuộc vào lời nói của các nhân vật trong SGK thì càng tốt.

Bước 3: Đóng vai

Các nhóm xung phong đóng vai dựa theo các nhân vật

Các học sinh khác theo dõi và nhận xét xem nhóm nào đóng vai đúng, sáng tạo và qua lời thoại của các nhân vật.

d. Kết quả

Học sinh hiểu được họ nội, họ ngoại và vận dụng tốt trong cuộc sống.

2.4.2. Trò chơi Ghép chữ vào hình

Từ bé đến lớn, chúng ta ai cũng thích chơi ghép hình, trò chơi này không những giúp rèn luyện trí óc mà còn có tác động đến cách suy nghĩ của con người. Nhiều nghiên cứu cho thấy trò chơi ghép hình có ảnh hưởng rất lớn đến sự phát triển về kỹ năng cảm xúc, kỹ năng nhận thức và kỹ năng vận động của học sinh.

***Ví dụ: Bài 18: Cơ quan tiêu hoá**

Trò chơi được áp dụng trong hoạt động củng cố nội dung bài học.

a. Yêu cầu cần đạt

Củng cố kiến thức về các bộ phận của cơ quan tiêu hoá

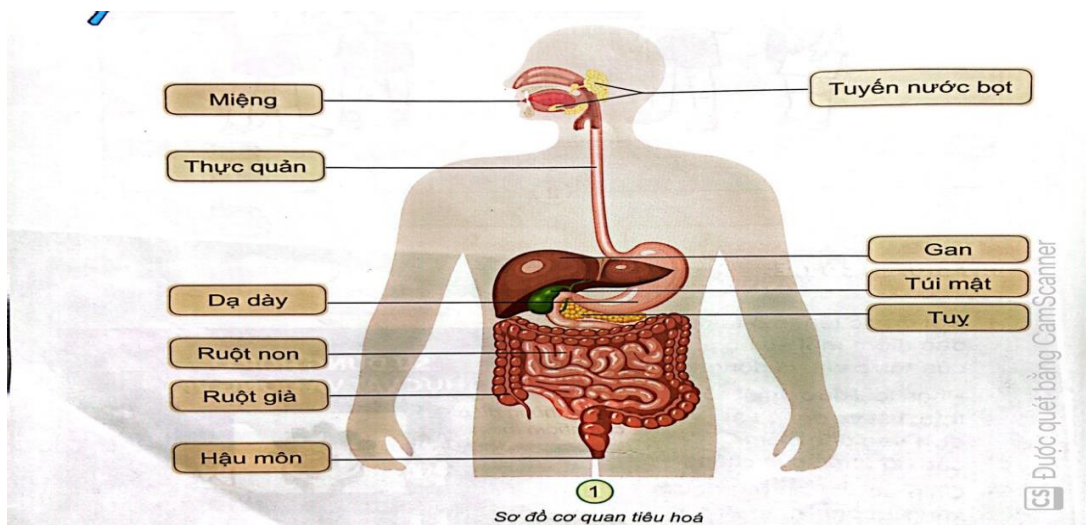
b. Chuẩn bị:

- Sơ đồ cơ quan tiêu hoá nhưng không có chú thích.
- Các tấm phiếu rời ghi tên các bộ phận của cơ quan tiêu hoá.

c. Cách chơi:

Bước 1:

- GV phát cho mỗi nhóm một bộ đồ chơi bao gồm sơ đồ cơ quan tiêu hoá nhưng không có chú thích và các tấm phiếu rời ghi tên các bộ phận của cơ quan tiêu hoá.



- Yêu cầu các nhóm thi đua ghép chữ vào hình. Nhóm nào hoàn thành xong trước, ghép chữ vào sơ đồ đúng vị trí và trình bày đẹp là thắng cuộc.

Bước 2:

- Học sinh chơi như đã hướng dẫn. Nhóm nào làm xong trước sẽ dán sản phẩm của mình lên trước.
- Giáo viên cho các nhóm nhận xét sản phẩm của nhau và đánh giá xem nhóm nào thắng.

d. Kết quả:

Học sinh nhớ và trình bày được sơ đồ các bộ phận của cơ quan tiêu hoá.

2.4.3. Trò chơi "Tìm tên các bộ phận của cơ quan thần kinh lẫn trốn trong các ô chữ".

Trò chơi này có thể dùng để khởi động hoặc giới thiệu bài.

*Ví dụ: Bài 12: Cơ quan thần kinh

a. Yêu cầu cần đạt

- Học sinh nhớ được tên các cơ quan thần kinh
- Rèn kỹ năng quan sát cho học sinh.

b. Chuẩn bị:

- Giáo viên chuẩn bị ô chữ như dưới đây, phóng to để treo hoặc kẻ trực tiếp lên bảng và nhiều phiếu nhỏ.

- Các đội hoặc cá nhân chơi chuẩn bị bút, giấy viết

c. Cách chơi:

- Chơi theo cá nhân hoặc theo cặp.
- Các cá nhân hoặc nhóm chơi có nhiệm vụ tìm tên gọi của các cơ quan thần kinh "lẩn trốn" trong các ô chữ bằng cách ghép các chữ cái theo chiều ngang (→), dọc (↓), chéo (↘) và thêm những dấu thích hợp.

D	Â	Y	T	H	Â	N	K	I	N	H
				U	N	A	O			
				C	Y	O	T			
				O	A	S	Ô			
				C	Ô	T	Ô	N	G	
							U	N	I	
							C	Y	G	

Hình 1

- Đội hoặc cá nhân nào tìm nhanh nhất, đủ tên ba bộ phận của cơ quan thần kinh: Não, tuỷ sống, và các dây thần kinh "

d. Kết luận.

Học sinh nhớ được tên các cơ quan thần kinh.

2.4.4 Trò chơi "Ô chữ kì diệu"

* Ví dụ bài 8: Ôn tập chủ đề trường học.

Chuẩn bị tốt kế hoạch bài dạy, sẽ giúp người giáo viên thành công và đạt được mục tiêu đề ra.

a/ Ổn định tổ chức, bố trí đội hình phù hợp với trò chơi :

Trò chơi đoán ô chữ có thể cho học sinh chơi theo nhiều cách bố trí đội hình khác nhau, chẳng hạn như : chia lớp thành hai đội và đặt tên cho hai đội bám theo chủ đề (chủ đề *mùa xuân* thì đặt tên là đội **Hoa mai** và đội **Hoa đào** ...) ; có thể chia đội theo tổ hoặc theo cách ngẫu nhiên ...; hoặc có thể cho học sinh chơi tự do theo hình thức giờ tay xin được giải đáp ô chữ ...

b/ Xác định vị trí của người dẫn :

Vị trí của người dẫn sao cho mọi khẩu lệnh đưa ra người tham gia chơi đều nghe rõ, các động tác đều quan sát được và ngược lại người dẫn cũng phải có thể quan sát bao quát để tìm hiểu được đúng hay sai trong khi chơi.

c/ Giới thiệu và giải thích trò chơi :

Giới thiệu và giải thích trò chơi có thể tiến hành bằng nhiều cách khác nhau phụ thuộc vào thực tiễn hiểu biết của các em và năng lực của người hướng dẫn.

Ví dụ : để giới thiệu trò chơi, GV nói rõ ràng về luật chơi như sau : “ Trò chơi đoán ô chữ ngày hôm nay gồm có một từ hàng dọc và 10 từ hàng ngang, nếu bạn giải được một từ hàng ngang sẽ được tặng một bông hoa thời gian suy nghĩ là 30 giây, tín hiệu xin trả lời bằng cách rung chuông. Nếu bạn giải được từ hàng dọc sẽ được tặng 2 hai bông hoa, bất cứ lúc nào cũng có thể được giải từ hàng dọc..Nhóm nào sai nhường quyền trả lời cho nhóm khác.Nhóm thắng cuộc là nhóm ghi được nhiều điểm nhất.

d/ Điều khiển trò chơi và đánh giá kết quả :

* Người giáo viên phải đảm đương vai trò “ **Trọng tài** ” khách quan công bằng trong điều khiển và đánh giá , nhận xét .

* Cần tổ chức cho học sinh chơi thử một vài lần

* Nhắc nhở, động viên chuẩn bị chơi thật; trước khi chơi thật , cần nhắc lại một số yêu cầu có thể rút kinh nghiệm ngay một số vấn đề có thể xảy ra tiếp theo.

* Lệnh cho bắt đầu chơi .

* Theo dõi để nắm vững hoạt động của từng cá nhân và tập thể.

* Động viên bằng lời, tiếng vỗ tay, kèn , trống, hò , reo ... để tăng hoặc giảm nhịp điệu, cường độ của cuộc chơi.

* Trong quá trình diễn ra cuộc chơi cần uốn nắn nhắc nhở và kịp thời tăng hoặc giảm thời gian , phạm vi hoạt động, thay đổi nếu như có những trường hợp phạm quy trong khi chơi.

* Đánh giá kết quả, nhận xét xếp loại bên thắng thua là phần kết quả trò chơi. Vì vậy, phải rất bình tĩnh, đánh giá đúng thực chất cuộc chơi, bao gồm :

- + Ưu điểm, khuyết điểm của cá nhân và tập thể
- + Thời gian hoàn thành của cá nhân và tập thể

- + Cá nhân, tập thể ít phạm luật chơi nhất
- +Đảm bảo an toàn về người và vật chất tốt nhất

*Việc đánh giá nhận xét đúng mức sau cuộc chơi sẽ tạo được tình cảm, gây ấn tượng trong mỗi học sinh. Do đó phải biết động viên, khích lệ các em để các em thắng cuộc không kiêu căng, tự mãn, càng phấn khởi và cố gắng hơn. Ngược lại những em thua vẫn vui vẻ tự rút kinh nghiệm để học tập bạn bè, quyết tâm phấn đấu giành kết quả trong những trò chơi tiếp theo.

2.5. Những trò chơi thường dùng cho học sinh chưa thắng cuộc.

Sau mỗi lần tổ chức trò chơi, thường có những người chơi thắng hay thua, giáo viên có thể dùng hình thức sau dành cho học sinh chưa thắng cuộc. Thực chất của hình thức này nhằm thoả mãn cả người chơi thắng cuộc và người chơi chưa thắng cuộc qua một số trò chơi như: *tập thể dục, bò nhúng giấm, đôi múa đẹp, âm thanh tự nhiên, rửa mặt như mèo, làm đàn vịt, đội kèn tí hon,*

Cụ thể các trò chơi dùng cho học sinh chưa thắng cuộc như sau:

2.5.1. Đôi múa đẹp.

Giáo viên cho học sinh chịu phạt đứng thành các đôi múa. Giáo viên chuẩn bị một số tờ báo, cho các đội đứng lên tờ báo đó, tập thể hát, các đôi bị phạt vừa đi vừa múa nhưng không được ra khỏi tờ báo.

2.5.2. Bò nhúng giấm.

Giáo viên cho học sinh bị phạt đứng thành hàng dọc hoặc vòng tròn. Cho lớp đọc các câu sau đây và quy định động tác cho người chịu phạt.

- "Bò nhúng giấm, nhúng giấm, nhúng giấm" - học sinh chịu phạt phải nhún theo nhịp đọc "nhúng giấm" của lớp.

- "Bò lúc lắc, lúc lắc, lúc lắc" - Học sinh chịu phạt lắc hông theo nhịp đọc "lúc lắc"...

Cứ như thế đọc đi đọc lại vài lần cho vui.

2.5.3. Âm thanh tự nhiên.

Giáo viên quy định người chịu phạt bắt chước tiếng kêu của các con vật như: Mèo, chó, gà gáy, dê kêu, chim hót... mỗi người một loại. Khi có lệnh học sinh chịu phạt, kêu thật to tiếng của con vật đó trong khoảng 40 giây đến 1 phút. Tạo thành âm thanh hỗn loạn rất vui.

2.5.4. Đội kèn tí hon.

Giáo viên cho học sinh bị phạt xếp thành hàng dọc trước đội hình lớp, hai tay để lên miệng làm động tác thổi kèn. Khi lớp hát hoặc đọc theo nhịp "to tò te đây là ban kèn hơi..." học sinh bị phạt vừa đi vừa thổi kèn quanh vòng tròn một lượt.

2.5.5. Rửa mặt như mèo.

Giáo viên cho học sinh chưa thắng cuộc đứng thành hàng ngang trước lớp. Lớp hát hoặc nói theo nhịp "Meo meo rửa mặt như mèo...". Học sinh chịu phạt phải làm động tác của mèo như: rửa mặt, liếm láp,...

Hiện nay, việc ứng dụng công nghệ thông tin trong giảng dạy nói chung và trong môn Tự nhiên và Xã hội nói riêng giúp HS hiểu bài nhanh, tiết học trở nên sinh động, chất lượng giờ dạy được nâng cao. Đặc biệt, HS được mở rộng vốn hiểu biết tổng hợp hơn. Cùng cố bài học bằng trò chơi sử dụng công nghệ thông tin làm tăng hứng thú học tập cho HS, khả năng hệ thống kiến thức nhanh chóng và sâu hơn và không chiếm nhiều thời gian trên lớp. Các em được “học mà chơi, chơi mà học”.

III. KẾT QUẢ SAU KHI ÁP DỤNG GIẢI PHÁP SÁNG KIẾN TẠI ĐƠN VỊ:

Từ những cố gắng nghiên cứu tài liệu, kinh nghiệm của bản thân, sự đồng thuận hợp tác của các bạn đồng nghiệp, sự ủng hộ tích cực của các bậc phụ huynh đã giúp tôi đạt được một số kết quả trong việc giáo dục cho học sinh.

Qua việc tổ chức trò chơi cho học sinh, chất lượng giáo dục được nâng lên rõ rệt.

1. Về phía học sinh:

- Học sinh lớp tôi yêu thích môn Tự nhiên và Xã hội, các em thường mong chờ đến tiết học để khám phá tìm ra những điều mới và được chơi các trò chơi học tập.

- Trong giờ học các em tập trung chú ý học, tiếp thu bài tốt, hăng hái phát biểu ý kiến, đưa ra những ý kiến của mình và lắng nghe ý kiến của bạn. Chính vì vậy giờ học luôn sôi nổi, cuốn hút các em nắm được nội dung bài học.

- Giờ học Tự nhiên và Xã hội rất vui vì qua mỗi bài học các em lại được lớn lên trong nhận thức, trong sự hiểu biết của mình.

- Học sinh mạnh dạn trong giao tiếp, biết trình bày ý kiến của mình, giúp các em phát triển năng lực và phẩm chất của học sinh Tiểu học.

2. Về phía giáo viên:

Các tiết dạy môn Tự nhiên và Xã hội ở lớp tôi trong năm học này, có cả các tiết chuyên đề, dạy giỏi cấp trường đều được xếp loại Giỏi từ 18 điểm trở lên.

* Bài 6: Tuyển thống trường em - đạt 18 điểm.

* Bài 20: Cơ quan tuần hoàn - đạt 18,5 điểm

3. Kết quả thu được:

Sau thực hiện một năm quá trình giảng dạy trên lớp :

<i>Số HS dự khảo sát</i> 42	<i>Qua trò chơi nắm vững và vận dụng tốt kiến thức</i>		<i>Qua trò chơi nắm và vận dụng được kiến thức</i>		<i>Nắm chưa vững và vận dụng kiến thức còn lúng túng</i>	
	<i>Số lượng</i>	<i>Tỉ lệ %</i>	<i>Số lượng</i>	<i>Tỉ lệ %</i>	<i>Số lượng</i>	<i>Tỉ lệ %</i>
Học kì I	12	28,6	15	35,7	15	35,7
Cuối tháng 3	34	81,0	8	19,0	0	0

VI. HIỆU QUẢ CỦA SÁNG KIẾN

1. Hiệu quả về khoa học

Qua các hình thức tổ chức trò chơi học tập đa dạng trong mỗi giờ học giúp học sinh phát triển được tính năng động, sáng tạo, khả năng tư duy độc lập cũng như khả năng làm việc nhóm của mình, thích thú và ham mê nghiên cứu khoa học. Qua đó cũng giúp học sinh trau dồi kiến thức, phát huy những điểm mạnh, áp dụng kiến thức khoa học vào giải quyết vấn đề thực tiễn, tích lũy kỹ năng...

2. Hiệu quả về kinh tế

- Các biện pháp của đề tài dễ thực hiện, không tốn thời gian và tiết kiệm được chi phí.
- Qua việc thực hiện các biện pháp trên, đến hết học kì I, tôi nhận thấy các em có tiến bộ rõ rệt. Hầu hết học sinh đều tỏ ra thích thú. Rất nhiều em thể hiện rõ năng lực của mình qua các hoạt động trò chơi sáng tạo.
- Các em rất hăng hái phát biểu trong tiết học và luôn được nhận được nhiều hình thức khen. Phụ huynh học sinh rất vui mừng phấn khởi với những kết quả này của các em.

3. Hiệu quả về xã hội

- Đối với học sinh được tham gia các trò chơi học tập, các em phấn khởi, mạnh dạn, tự tin, tự giải quyết vấn đề và có nhiều sáng tạo mới trong học tập và sinh hoạt hàng ngày.
- Học sinh có nhiều cơ hội trải nghiệm để vận dụng những kiến thức học được vào thực tiễn, từ đó, hình thành năng lực thực tiễn cũng như phát huy tiềm năng sáng tạo của bản thân.
- Học sinh đã hòa nhập với bạn bè, hiểu biết và ứng xử phù hợp với những tình huống thực tiễn trong cuộc sống... Từ đó biết điều chỉnh, tiếp thu những giá trị tích cực của cuộc sống tạo nên sự thân thiện với tập thể bạn bè, thầy cô, gia đình và xã hội.

- Các em có những kĩ năng sống cơ bản. Các em biết xác định những mục tiêu của cuộc sống hiện tại và tương lai. Đồng thời định hướng cho các em rèn luyện để trở thành những công dân hữu ích trong tương lai, giàu lòng yêu quê hương, đất nước, sẵn sàng cống hiến tài năng trên mọi lĩnh vực của đời sống xã hội.

V. TÍNH KHẢ THI

Đề tài dễ áp dụng, dễ thực hiện bởi các biện pháp đề ra không quá khó đối với giáo viên. Nội dung thực hiện rất gần gũi với giáo viên, học sinh, gắn bó với cuộc sống sinh hoạt hằng ngày, dễ tuyên truyền, dễ áp dụng trong đơn vị nhà trường, cộng đồng.

VI. THỜI GIAN THỰC HIỆN SÁNG KIẾN

- Năm học 2023 - 2024 (từ tháng 9/2023 đến tháng 4/2024)

VII. KINH PHÍ THỰC HIỆN SÁNG KIẾN

PHẦN III: KIẾN NGHỊ, ĐỀ XUẤT

I. KẾT LUẬN:

Từ kết quả khả quan mà học sinh lớp tôi đạt được, tôi thấy “*Không có việc gì khó, chỉ sợ lòng không bền*”. Nếu ta nỗ lực chịu khó tìm tòi, hết lòng vì học sinh, cố gắng đầu tư cho mỗi giờ lên lớp một cách thoả đáng nhất là việc tổ chức trò chơi học tập, sắp xếp đưa các trò chơi đó vào những lúc thích hợp thì chắc chắn ta sẽ gặt hái được những thành công nhất là khi học sinh của mình luôn náo nức chờ mong mỗi bài giảng của cô.

Là một giáo viên Tiểu học, để dạy tốt môn học Tự nhiên và Xã hội thì giáo viên phải nghiên cứu kĩ bài trước khi đến lớp. Tìm các phương pháp hay cho mỗi bài học và đặc biệt là lựa chọn trò chơi học tập và áp dụng một cách hợp lí, góp phần làm cho tiết dạy thêm sinh động. Muốn làm được điều đó giáo viên phải luôn tâm huyết với nghề, phải say mê tìm tòi, nghiên cứu học hỏi đồng nghiệp để trau dồi chuyên môn. Mặt khác giáo viên phải luôn gần gũi với học sinh.

Trong quá trình dạy môn Tự nhiên và Xã hội, tôi đã sử dụng phương pháp trò chơi trong hầu hết các tiết dạy. Sau khi sử dụng những trò chơi học tập để giới thiệu bài, luyện tập hoặc củng cố tri thức tôi thấy học sinh trong lớp yêu thích môn học hơn, nắm vững kiến thức trong bài học và biết vận dụng vào cuộc sống. Với từng phần chủ đề của môn Tự nhiên và Xã hội đã giúp học sinh ngoài việc có kiến thức còn có thêm những kĩ năng thực hành từ đó các em có thái độ đúng. Từ những thái độ đó các em đã xây dựng cho mình một nếp sống văn minh và mối quan hệ giữa mình với người khác, liên hệ nhiệm vụ của các em khi ở trường, lúc ở nhà và nơi công cộng...

Tôi nghĩ rằng không chỉ có trong tiết Tự nhiên và Xã hội mà ngay cả các giờ học khác giáo viên cần tăng cường các hoạt động vui chơi vào bài dạy bởi trò chơi cũng là một phương tiện nhằm thu hút, tập hợp giáo dục thiếu nhi nhanh và có hiệu quả. Trò chơi góp phần điều hoà và cân bằng nguồn năng lượng dư thừa trong quá trình trao đổi chất, đảm bảo sự hoạt động bình thường trong cơ thể trẻ em. Trò chơi vừa là nhu cầu tự nhiên, vừa là phương tiện giáo dục toàn diện cho học sinh.

Trong quá trình vận dụng phương pháp trò chơi vào dạy học môn Tự nhiên và Xã hội, tôi nhận thấy đây là phương pháp đặc biệt quan trọng bởi nó phù hợp với tâm lí của học sinh Tiểu học. Đó là con đường giúp các em đến với tri thức ngắn nhất, hiệu quả nhất..

II. KIẾN NGHỊ, ĐỀ XUẤT

Tôi mong rằng giáo viên được trang bị thêm tư liệu, phim khoa học, mô hình và vật dụng cho môn Tự nhiên và Xã hội lớp 3 để học sinh được phát huy khả năng phát hiện kiến thức một cách chủ động.

Trên đây là kinh nghiệm của tôi khi tổ chức có hiệu quả trò chơi học tập trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội lớp 3. Với thời gian vận dụng chưa dài nên có thể sáng kiến của tôi chắc chưa thực sự sâu rộng, còn có những hạn chế, tôi mong nhận được sự góp ý của hội đồng khoa học các cấp để giáo viên chúng tôi tổ chức tốt các tiết dạy - học môn Tự nhiên và Xã hội lớp 3. Từ đó có những cơ sở để góp phần nâng cao chất lượng dạy - học trong nhà trường.

Trên đây là một số những biện pháp đã giúp tôi làm tốt công tác giảng dạy. Đây là những kinh nghiệm nhỏ của bản thân với mong muốn các cấp lãnh đạo, bạn bè đồng nghiệp tham khảo, đóng góp ý kiến để công tác giảng dạy nhằm nâng cao trình độ nhận thức cho học sinh trong trường Tiểu học ngày một hoàn thiện, đầy đủ và sâu sắc hơn...

Tôi xin chân thành cảm ơn!

Xác nhận của BGH

Tôi xin cam đoan đây là “Sáng kiến kinh nghiệm” của mình viết, không sao chép nội dung của người khác. Nếu sai tôi hoàn toàn chịu trách nhiệm.

Hà Nội, ngày 8 tháng 4 năm 2024

Tác giả

Cao Thị Thúy

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Sách Tự nhiên và Xã hội – Lớp 3 – Nhà xuất bản giáo dục.
2. Sách Giáo viên Tự nhiên và Xã hội – Lớp 3 – Nhà xuất bản giáo dục.
3. Trò chơi học tập Tự nhiên và Xã hội – Lớp 3 – Nhà xuất bản giáo dục.
4. Sách Bài tập Tự nhiên và Xã hội – Lớp 3 – Nhà xuất bản giáo dục.
6. Đổi mới phương pháp dạy học; Tập san văn học và tuổi trẻ của nhà xuất bản giáo dục Việt Nam.
7. Một số tài liệu khác...

MỤC LỤC

PHẦN I: ĐẶT VẤN ĐỀ	1
I. TÍNH CẤP THIẾT PHẢI TIẾN HÀNH SÁNG KIẾN.	1
II. MỤC TIÊU CỦA SÁNG KIẾN.	2
III. THỜI GIAN, ĐỐI TƯỢNG, PHẠM VI NGHIÊN CỨU	2
PHẦN II: NỘI DUNG CỦA SÁNG KIẾN.....	2
I . HIỆN TRẠNG VẤN ĐỀ:	2
1.Cơ sở lý luận.....	2
2. Cơ sở thực tiễn.....	4
3. Hiện trạng ban đầu.....	5
II. GIẢI PHÁP THỰC HIỆN	5
III. KẾT QUẢ SAU KHI ÁP DỤNG	17
IV. HIỆU QUẢ SÁNG KIẾN	18
1. Hiệu quả về khoa học	18
2. Hiệu quả về kinh tế.....	18
3.Hiệu quả về xã hội.....	19
V. TÍNH KHẢ THI:	19
VI. THỜI GIAN THỰC HIỆN.....	18
VII. KINH PHÍ THỰC HIỆN.....	
PHẦN III: KIẾN NGHỊ, ĐỀ XUẤT.....	19
I. KẾT LUẬN:	19
II. KIẾN NGHỊ, ĐỀ XUẤT:	20