

NGƯỜI TRUYỀN LỬA – B24

SỬ DỤNG TRÒ CHƠI TRONG DẠY HỌC





CÁC YẾU TỐ TẠO THÀNH TRÒ CHƠI

- **Có 1 THÁCH THỨC cụ thể cần chinh phục**
 - ▣ Chiến thắng thời gian: làm được trong thời gian ít nhất (tìm ý nhanh nhất, tìm câu trả lời nhanh nhất,
 - ▣ Vượt qua các nhóm khác (nhanh nhất, tất cả các thành viên cùng hoạt động...)
 - ▣ Vượt qua 1 điều kiện nào đó của BTC: Cả lớp về đích cùng nhau trong thời gian nhanh nhất
- **ĐẶT TÊN hấp dẫn** (tạo hứng thú)
- **Hình thức thể hiện sinh động** (ô chữ, tìm hình ẩn dấu, ma trận sắc màu, giải mật thư, ghép hình, chơi bài...)
- **Năng lượng, khả năng dẫn dắt, tổ chức của người tổ chức**: Giao luật RÕ RÀNG, khích lệ, động viên, thôi thúc, nhạy cảm với các tình huống ...

BIẾN MỌI THỨ THÀNH “TRÒ CHƠI”



HOẠT ĐỘNG BÌNH THƯỜNG	“HÓA PHÉP” THÀNH TRÒ CHƠI
Đọc SGK tìm thông tin để trả lời câu hỏi	Nhanh mắt bắt thông tin: Tìm 3 dữ kiện trong thời gian nhanh nhất...
Nhớ lại kiến thức cũ để trả lời câu hỏi, chuẩn bị nền tảng cho bài mới – GV lần lượt đặt câu hỏi, HS trả lời dần từng câu	Nhanh như cắt, giải ô chữ, ma trận sắc màu, Đáp án hình thể...
Quan sát tranh, Video... để trả lời câu hỏi	Thám tử đại tài; Nhanh tay nhanh mắt...
Thực hành tạo mô hình, làm Video	Cuộc thi: Kiến trúc sư đại tài, Đạo diễn tài ba, nhà quân sự lỗi lạc...
Giải bài tập, làm PHT...	Giải mật thư, mỗi người giải từng bài rồi chuyển đề theo kỹ thuật chuyển hàng, cuộc đua kì thú, đi tìm kho báu...

- **Đặt tên hấp dẫn**
- **Giao nhiệm vụ RÕ RÀNG**
- **Dẫn dắt TRUYỀN CẢM HỨNG**

MỘT SỐ TRÒ CHƠI DỄ ÁP DỤNG



MỘT SỐ TRÒ CHƠI DỄ ÁP DỤNG



TOÁN 6

MẬT THƯ

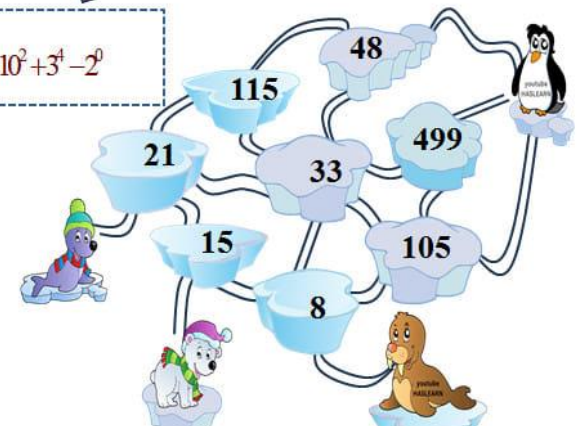
Đi theo hướng dẫn của mật thư, chim cánh cụt sẽ đến chơi với bạn nào?

1 $4.5^3 - 32:2^5$ $\Rightarrow$ 2 $5^6:5^4 + 3^2 - 2021^0$

3 $10^2 + 3^4 - 2^0$ $\leftarrow$ 4 $105:(6.5 - 5^2)$

5 $20 - [30 - (6-1)^2]$

6 $3^3(7-6)^{10} - (2^4 + 3^3):5$



MỘT SỐ TRÒ CHƠI DỄ ÁP DỤNG



CÁC “CÁCH NHÌN” TRÒ CHƠI



- **Mục đích sử dụng:** Khởi động, Kiểm tra bài cũ/Chia nhóm, Đặt vấn đề vào bài mới, khám phá bài mới, Củng cố - kiểm tra, đánh giá... → Trò chơi có thể đáp ứng **1** mục đích hoặc **2-3** mục đích → Tiến tới **trò chơi liên hoàn** để khám phá toàn bộ bài học.
- **Mức độ tư duy:** Trò chơi – Tái hiện, Trò chơi – Tìm tòi
- **Cách tiến hành:** Dùng lời, Trực quan, Thực hành (Kết hợp các hình thức ở mỗi giai đoạn...)

BTVN: BỔ SUNG VÀ HOÀN THIỆN BẢNG



MỤC ĐÍCH SỬ DỤNG	THỜI ĐIỂM SỬ DỤNG	TÊN MỘT SỐ TRÒ CHƠI CỤ THỂ	ƯU – NHƯỢC ĐIỂM	LƯU Ý KHI SỬ DỤNG
1. Thay đổi trạng thái – Warm-up tạo năng lượng cho lớp học	- Đầu giờ (khởi động) - Bất kì thời điểm nào thấy năng lượng của lớp học chùng xuống	- Body Percussion – Bộ gõ cơ thể - Nhảy Just-Dance - Làm theo tôi nói, đừng làm theo tôi làm (mắt, mồm, tai) – Con thỏ ăn cỏ, ngẩng trăng... - Người lịch sự: Xin mời... - Hi 5 nhanh nhất với 5 bạn...	Ưu: Thay đổi trạng thái, nhanh chóng có năng lượng Nhược: chỉ phục vụ 1 mục tiêu; đôi khi mất thời gian...	
2. Vừa thay đổi trạng thái, vừa tạo nhóm	- Đầu giờ - Khi cần tạo nhóm	- Đại bàng thấy - Đi chợ - Kết đoàn - Thương để cần - Gà con về tổ ...		
3. Trò chơi để vừa kiểm tra bài cũ, vừa tạo nhóm		- Giải bài tập có đáp án là 1,2,3,4 ... → kết quả nào vào nhóm đó - Trả lời câu hỏi bài cũ, các bạn có đáp án giống nhau về cùng 1 nhóm....		
4. Trò chơi để kiểm tra bài cũ hoặc để ôn tập, củng cố kiến thức vừa học		Kahoot, Quizzi, ô chữ, chiếc nón kì diệu		
5. Trò chơi để tạo tình huống vào bài		- Gà con về tổ: Phát mỗi bạn một thẻ hình nhân vật/nội dung cần học → Tìm nhau nhanh nhất → Vừa về nhóm, GV vừa giới thiệu luôn 3-4 nội dung bài học... - Xếp đũa → Vào bài phân tích câu tục ngữ 3 cây chụm lại...		
6. Trò chơi để dạy 1 phần bài mới hoặc toàn bộ bài mới		+ Tạo bộ bài môn học - Đánh bài + Cờ tỷ phú + Cuộc đua kì thú https://www.facebook.com/groups/dayhochtichcuc/permalink/1302274046595639/		

Các trò chơi trong HÀNH TRÌNH GIEO TRỒNG HẠNH PHÚC

TRÒ CHƠI THÂN – TÂM – TRÍ



Thân tâm trí

Hoạt động - Vui
Thay đổi trạng thái

Thân



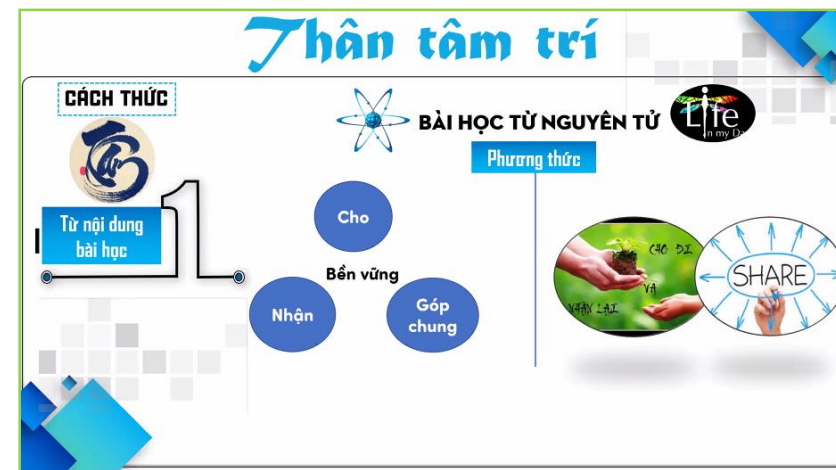
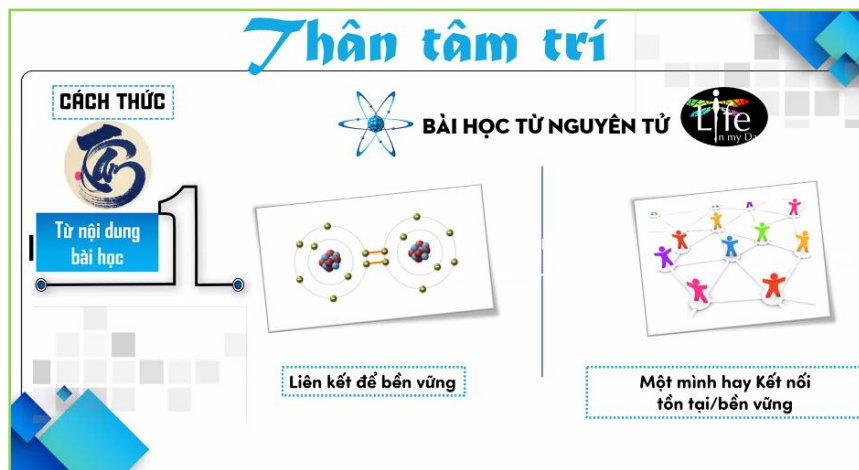
Trí

Nhiệm vụ - XLTT
Ghi nhớ

Tâm

Ngắm – Rút ra
Kĩ năng-bài học giá trị

CÀI TÂM TỪ NỘI DUNG KIẾN THỨC BÀI HỌC



CÀI TÂM (LÒNG TÂM) – TỪ VIỆC **MỞ RỘNG** NỘI DUNG KIẾN THỨC



CÙNG ĐI SIÊU THỊ!!!

- Tính giá bán của chảo Sunhouse và dầu cá hồi?
- Với 200K thì mua được tối đa bao nhiêu sản phẩm?
- Tính giá trước khuyến mại của TV Led 40" và quạt Sunhouse?
- Tìm sản phẩm được khuyến mại lớn nhất tính ra theo số tiền?...
- *Tại sao NSX lại khuyến mại lớn như vậy? Liệu họ có bị lỗ vốn?...*

LƯU Ý: Được sử dụng SGK làm tài liệu tham khảo!!!

The collage displays several Sunhouse products with their promotional details:

- Đầu cá hồi (Salmon Head):** Đã được kiểm dịch, Giảm 43%, Khuyến mại 35.500đ.
- Sầu riêng (Durian):** Khuyến mại 59.900đ, giảm xuống 49.900đ/kg.
- Cà phê hòa tan Vinacafé 3 trong 1:** Khuyến mại 54.200đ, giảm xuống 43.900đ/bịch.
- Bột giặt Omo:** Tặng 1 cái bát, Khuyến mại 166.300đ, giảm xuống 156.800đ/bịch.
- Lò nướng điện:** Khuyến mại 64.500đ, giảm xuống 50.700đ/lò.
- Chảo tròn không dính:** Khuyến mại 95.000đ.
- Điện thoại di động Microsoft Lumia 535:** Tiết kiệm 8%, giá đã giảm 2.740.000đ.
- TV LED 40L2450VN:** Tặng thêm 700.000đ BigXu, Tiết kiệm 9%, giá bán 7.490.000đ.
- Quạt phun sương SHD-7821:** Tặng thêm 760.000đ BigXu, Tiết kiệm 27%, giá bán 2.750.000đ.

CÀI TÂM TỪ HÌNH THỨC TỔ CHỨC



Thân tâm trí

CÁCH THỨC



Từ hình thức tổ chức trò chơi

2

ĐOÁN HÌNH ẨN GIẤU

1	2	3	4
5	6	7	8

thông điệp gì?

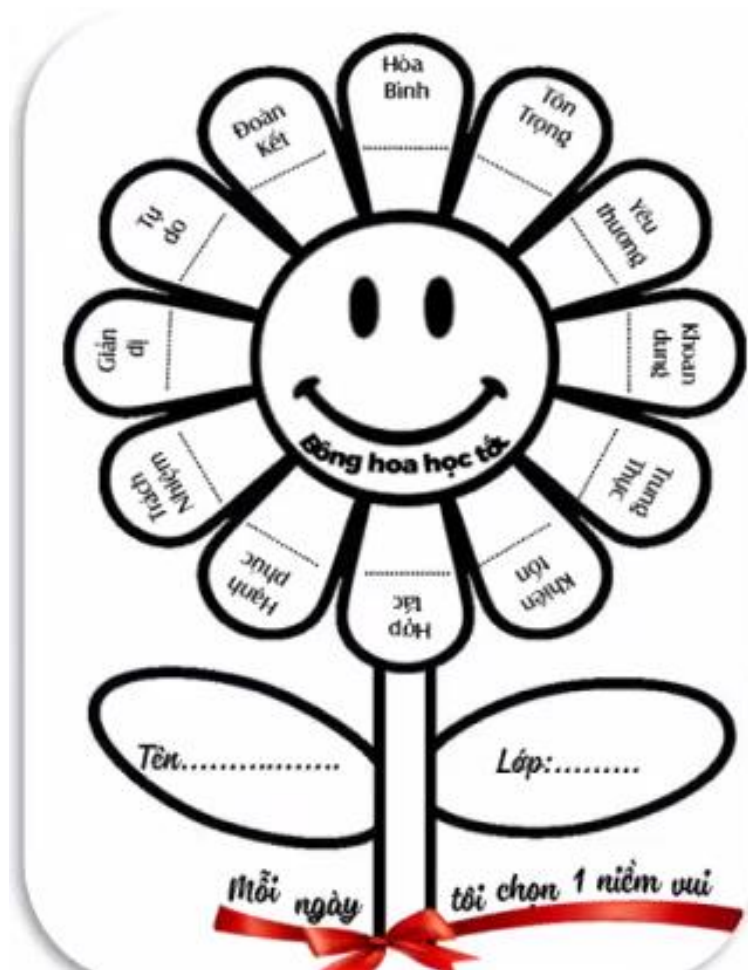
TÍNH CHẤT CỦA CARBON

ĐOÁN HÌNH ẨN GIẤU



**KHÔNG CÓ
KHÔNG CÓ**

THÌ



CÀI TÂM (LÒNG TÂM) – TỪ VIỆC QUAN SÁT **CÁCH HS LÀM VIỆC** (**TÌNH HUỐNG** XẢY RA TRONG QUÁ TRÌNH LÀM VIỆC)

Thân tâm trí

CÁCH THỨC



Từ hình thức tổ chức trò chơi

2

Hẹn hò



Giao lưu/kết bạn/thành viên mới



Hòa đồng/vui vẻ/
tự mình thu lại/mất kết nối

Thân tâm trí

CÁCH THỨC



Từ kết quả Trò chơi

3

Đội thắng / chưa chiến thắng



Cùng 1 thời gian/yêu cầu/nhân lực...Bài học gì được rút ra



Thắng: khiêm tốn
Bại: không tự ti





Thêm lượt/tăng bậc

Trả lời đúng vẫn bị tụt hạng



May mắn – mỉm cười đón nhận

Sự bất như ý/cố gắng/mỉm cười/tiếp tục gieo hạt giống tốt

TRÒ CHƠI THÂN – TÂM – TRÍ



Thân tâm trí



Hoạt động - Vui
Thay đổi trạng thái

Thân

THỂ HIỆN “CÁCH CHƠI”

- DÙNG LỜI
- TRỰC QUAN
- THỰC HÀNH

→ PHÁT TRIỂN KỸ NĂNG/NĂNG LỰC



Trí

Nhiệm vụ - XLTT
Ghi nhớ

**CHỦ ĐỘNG RÚT RA KIẾN THỨC
– NỘI DUNG BÀI HỌC
→ PHÁT TRIỂN KỸ NĂNG/NĂNG LỰC**

Tâm

Ngẫm – Rút ra
Kỹ năng-bài học giá trị

**BÀI HỌC GIÁ TRỊ SỐNG
→ PHÁT TRIỂN PHẨM CHẤT**



CÁC MỨC ĐỘ THAM GIA CỦA HS



**GV THIẾT KẾ
& TỔ CHỨC**



**GV HƯỚNG DẪN
& GIÁM SÁT**



**HS TỰ THIẾT KẾ
& TỔ CHỨC (DỰ ÁN)**

**HS – CHƠI
→ HỌC KIẾN
THỨC MỘT
CÁCH VUI VẺ**

**HS THIẾT KẾ
& TỔ CHỨC TRÒ
CHƠI → HỌC KIẾN
THỨC, PHÁT
TRIỂN NĂNG LỰC**

**GV – NGƯỜI CHƠI
& ĐÁNH GIÁ**

**PHÁT TRIỂN NĂNG
LỰC CẤP ĐỘ CAO**

ZOOM NHỎ NGẪU NHIÊN (30P)



- Chia sẻ 01 trò chơi mình đã tổ chức thành công:
 - ▣ Trong ôn tập – củng cố kiến thức
 - ▣ Trong phần khám phá kiến thức mới (mức Tìm tòi)
 - ▣ Trong giờ sinh hoạt lớp
 - ▣ Hoặc 01 tiết học có Trò chơi phát triển Thân – Tâm – Trí.
- Chọn người xuất sắc chia sẻ trước lớp

BÀI TẬP VỀ NHÀ



1. Bổ sung và hoàn thiện bảng trò chơi gợi ý (cá nhân hoặc nhóm)
2. Chia sẻ 1-2 trò chơi mình có ý tưởng thực hiện, hoặc đã tổ chức thành công (đặc biệt trong phần khám phá kiến thức mới – mức Tìm tòi) – Hoặc 01 tiết học có Trò chơi phát triển Thân – Tâm – Trí.
 - Đăng trên FB cá nhân và nhóm (**HOÀN THÀNH hơn HOÀN THIỆN**), gắn hashtag theo hướng dẫn của BTC
 - Dán link bài đăng vào Padlet chung của nhóm