

MỤC LỤC

PHẦN MỘT. ĐẶT VẤN ĐỀ	1
1. Lí do chọn đề tài	1
2. Đối tượng, thời gian và phạm vi nghiên cứu	2
2.1. Đối tượng nghiên cứu	2
2.2. Thời gian nghiên cứu	2
2.3. Phạm vi nghiên cứu	2
3. Phương pháp nghiên cứu	2
3.1. Phương pháp thu thập tài liệu	2
3.2. Phương pháp thực nghiệm	2
3.3. Phương pháp tổng hợp	2
PHẦN HAI. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ	2
1. Vai trò của hoạt động khởi động trong dạy học trực tuyến	2
1.1. Đối với động cơ học tập	3
1.2. Đối với việc phát triển năng lực	3
1.3. Đối với việc cung cấp kiến thức	3
2. Khó khăn khi thiết kế và tổ chức hoạt động khởi động theo hình thức trực tuyến và giải pháp khắc phục	3
2.1. Khó khăn khi thiết kế và tổ chức hoạt động khởi động theo hình thức trực tuyến	4
2.2. Giải pháp khắc phục khi thiết kế và tổ chức hoạt động khởi động theo hình thức trực tuyến	4
3. Các hoạt động khởi động trong dạy học trực tuyến	5
3.1. Khởi động bằng trò chơi trí tuệ	5
a. Trò chơi: Trả lời nhanh - Câu hỏi 3 dữ kiện	5
b. Trò chơi: Vua tiếng việt	7
c. Trò chơi: Đuổi hình bắt chữ	7
d. Trò chơi: Ô cửa bí mật	7
e. Trò chơi: Tìm từ	8
3.2. Khởi động bằng video, tranh ảnh	9
3.3. Khởi động bằng âm nhạc, thơ, ca dao – tục ngữ, câu đố	9
3.4. Khởi động bằng kĩ thuật KWL	10
3.5. Khởi động bằng phương pháp đóng vai	10
3.6. Khởi động bằng phương pháp thí nghiệm, trải nghiệm	10

3.7. Khởi động bằng trò chơi vận động.....	12
4. Các phần mềm ứng dụng, trang web hỗ trợ thiết kế và tổ chức các hoạt động khởi động trực tuyến.....	12
5. Hiệu quả của sáng kiến kinh nghiệm	14
5.1. Tính hiệu quả trong tạo động cơ học tập.....	14
5.2. Tính hiệu quả trong tiếp thu kiến thức.....	14
PHẦN BA. KẾT LUẬN VÀ KHUYẾN NGHỊ.....	15
1. Kết luận	15
2. Khuyến nghị.....	15

DANH MỤC CHỮ VIẾT TẮT

Chữ viết tắt	Chữ viết đầy đủ
SKKN	Sáng kiến kinh nghiệm
THCS	Trung học cơ sở
SGK	Sách giáo khoa
GV	Giáo viên
HS	Học sinh

PHẦN MỘT. ĐẶT VẤN ĐỀ

1. Lí do chọn đề tài

Hoạt động khởi động có vai trò tạo hứng thú học tập cho học sinh. Một khởi động bài học hiệu quả trước hết phải tạo được hứng thú, động cơ học tập cho người học. *“Hứng thú là một thái độ đặc biệt của cá nhân đối với một hiện tượng nào đó vừa có ý nghĩa đối với cuộc sống, vừa mang lại khoái cảm cho cá nhân trong quá trình học tập”* (Trần Thị Minh Đức). Không phải bất kì học sinh nào đều có sẵn niềm say mê, yêu thích đối với môn học. Vì vậy, nhiệm vụ của hoạt động khởi động là khơi gợi cho HS hứng thú đối với bài học và hơn thế nữa còn khơi dậy niềm đam mê, gây dựng, bồi đắp tình yêu lâu bền đối với môn học.

Nếu bạn đánh mất học sinh trong 5 phút đầu tiên, 40 phút còn lại bạn chỉ làm một việc duy nhất là kéo chúng lại bài học. Năm phút đầu tiên của hoạt động khởi động là cơ hội để thầy cô tạo cho HS động lực, khơi gợi cho các em sự tò mò, niềm yêu thích môn học. Một số thầy cô sẽ lựa chọn cách “bỏ qua” hoặc “làm cho có” bằng hình thức kiểm tra bài cũ, điều này khiến cho nhiều HS cảm thấy khá lo lắng, đôi khi là căng thẳng trước giờ học.

Trong hai năm qua, khi dịch bệnh Covid-19 xảy ra trên toàn thế giới, học trực tuyến có nhiều thuận lợi trong công tác phòng chống dịch bệnh, là cơ hội để GV và HS hội nhập với cuộc cách mạng công nghệ số,...Tuy nhiên, học trực tuyến cũng bộc lộ nhiều hạn chế, đặc biệt là vấn đề mất tập trung của học sinh trong giờ học. Nhiều HS có biểu hiện mệt mỏi, đôi khi là chán nản, thậm trí rơi vào trạng thái trầm cảm vì phải ở nhà quá lâu do thiếu môi trường giao tiếp trực tiếp.

Để thu hút học sinh vào bài học trực tuyến, cần rất nhiều yếu tố trong đó nhân tố quan trọng là sự chuẩn bị từ phía giáo viên. Nhiều thầy cô chỉ tập trung vào nội dung chính - hoạt động hình thành kiến thức mới và bỏ qua hoạt động khởi động, hoạt động luyện tập hay hoạt động vận dụng. Trong khi đó, mức độ tập trung và hứng thú của học sinh với bài học sẽ cao hơn rất nhiều nếu GV tổ chức các hoạt động khởi động tạo động lực cho HS để dẫn vào bài học. Khi đã tạo được sự hứng thú và động lực cho HS, các em sẽ chủ động hơn với các hoạt động hình thành kiến thức mới và các hoạt động vận dụng, luyện tập mà GV thiết kế để đạt được mục tiêu bài học.

Xuất phát từ những vấn đề trên, để nâng cao hiệu quả của dạy và học trực tuyến, tôi xin giới thiệu tới đồng nghiệp tham khảo sáng kiến kinh nghiệm: ***“Thiết kế và tổ chức hoạt động khởi động trong dạy học trực tuyến môn Địa lí THCS”*** làm đề tài SKKN của mình.

2. Đối tượng, thời gian và phạm vi nghiên cứu

2.1. Đối tượng nghiên cứu: HS khối THCS từ lớp 6 đến lớp 9.

2.2. Thời gian nghiên cứu: Sáng kiến kinh nghiệm thu thập các số liệu điều tra và triển khai thực nghiệm trong năm học 2020 – 2021 và năm học 2021 – 2022.

2.3. Phạm vi nghiên cứu

Đề tài tập trung theo hướng tìm ra các khó khăn và đề xuất giải pháp cụ thể trong việc tổ chức các hoạt động khởi động trực tuyến. Tác giả cũng nêu ra các hoạt động khởi động để hỗ trợ thầy cô trong quá trình tìm ý tưởng, tổ chức hoạt động đầu giờ linh hoạt phù hợp với đối tượng học sinh và nội dung bài học.

Sáng kiến cũng đề xuất thêm một số công cụ hỗ trợ phù hợp việc thiết kế hoạt động khởi động trực tuyến trong môn Địa lí cũng như đưa ra các khuyến nghị để có thể áp dụng kết quả nghiên cứu của đề tài một cách rộng rãi trong các môn học.

3. Phương pháp nghiên cứu

Trong quá trình thực hiện đề tài, tác giả đã sử dụng một số phương pháp sau:

3.1. Phương pháp thu thập tài liệu: Tìm hiểu, thu thập tài liệu từ Internet, sách phương pháp dạy học; sách giáo khoa, sách giáo viên trong môn Địa lí.

3.2. Phương pháp thực nghiệm: Soạn giáo án và giảng dạy thực nghiệm ở một số lớp, đồng thời kiểm tra học sinh lấy kết quả làm căn cứ. Trong quá trình giảng dạy tiếp tục áp dụng ở các lớp học khác qua các năm, từ đó rút ra bài học kinh nghiệm cho bản thân.

3.3. Phương pháp tổng hợp: Tổng hợp mọi vấn đề có liên quan để hình thành lý luận của đề tài, vận dụng đề tài và rút ra những kết luận cần thiết.

PHẦN HAI. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ

1. Vai trò của hoạt động khởi động trong dạy học trực tuyến

Dạy học trực tuyến (hay còn gọi là E-learning) là phương thức học ảo thông qua máy vi tính, điện thoại thông minh nối mạng đối với một máy chủ ở nơi khác. GV có thể truyền tải hình ảnh và âm thanh qua đường truyền băng thông rộng hoặc kết nối không dây, mạng nội bộ. Để tổ chức và thiết kế các hoạt động trong dạy học trực tuyến đòi hỏi người GV cần thay đổi phương pháp, cách tiếp cận kiến thức, kỹ năng, phẩm chất và năng lực cho học sinh so với dạy học trực tiếp.

Hoạt động khởi động có vai trò làm “tan băng” (ice - breaking), xóa đi sự ngại ngùng, e dè của người học và thu hẹp khoảng cách giữa người dạy – người học, người học – người học và làm “ấm lên” bầu không khí trong lớp học.

Trước đây, hoạt động khởi động thường được thực hiện bằng hình thức kiểm tra bài cũ các câu hỏi cuối bài. Điều này khiến HS cảm thấy căng thẳng mỗi khi vào tiết học, nhiều HS tìm cách “trốn” đi vệ sinh hoặc “giả vờ” mệt để không bị kiểm tra bài cũ. Vì vậy, hiểu đúng vai trò của hoạt động khởi động, đặc biệt trong bối cảnh học trực tuyến có ý nghĩa quan trọng với hoạt động dạy và học.

1.1. Đối với động cơ học tập

+ Mang lại sự hứng thú, niềm yêu thích và đam mê với môn học. Việc giáo viên truyền cảm hứng và gây hứng thú cho HS là việc vô cùng quan trọng đối với quá trình dạy và học. Bởi lẽ: *“Chúng ta không thể dạy ai bất kì điều gì, chúng ta chỉ có thể giúp họ khám phá điều đó”* (Theo Galileo Galilei). Hứng thú là động cơ thúc đẩy HS tham gia tích cực hơn vào các hoạt động, là động lực để thúc đẩy HS chủ động hơn đối với nhiệm vụ học tập.

+ Tăng cường sự tích cực, tò mò, sự chủ động trong học tập của HS thông qua các hoạt động khởi động. Mỗi hoạt động khởi động lại có vai trò khác nhau để giúp HS tích cực, tò mò hơn với nội dung chính của bài, mang lại cho mỗi HS sự khát khao chinh phục, khám phá tri thức và vận dụng những kiến thức đã học để ứng dụng vào trong cuộc sống.

1.2. Đối với việc phát triển năng lực

+ Tăng cường việc rèn luyện các năng lực chung: Khi tham gia các hoạt động HS phản xạ nhanh, vận dụng nhiều kỹ năng như kỹ năng giao tiếp, kỹ năng thuyết trình, kỹ năng tra cứu và tìm thông tin, kỹ năng tính toán, HS cần có sự vận dụng linh hoạt các kỹ năng để hoàn thành nhiệm vụ học tập.

+ Trao đổi, phát triển các năng lực chuyên biệt: Năng lực bản đồ, biểu đồ, nhận diện tranh ảnh địa lí thông qua các hoạt động mà GV tổ chức trong phần khởi động. HS có cơ hội trải nghiệm các năng lực chuyên biệt của môn Địa lí thông qua các hoạt động khởi động.

1.3. Đối với việc cung cấp kiến thức

+ Hoạt động khởi động huy động vốn kiến thức, kỹ năng nền tảng của HS để giải quyết những kiến thức mới, những yêu cầu môn học ở cấp độ cao hơn.

+ Cung cấp cho HS những kiến thức mở rộng để khơi gợi trong lòng HS nhu cầu khám phá tri thức nhân loại, tự mở ra cho mình chân trời mới về kiến thức rộng lớn của xã hội loài người.

2. Khó khăn khi thiết kế và tổ chức hoạt động khởi động theo hình thức trực tuyến và giải pháp khắc phục

2.1. Khó khăn khi thiết kế và tổ chức hoạt động khởi động theo hình thức trực tuyến

- *Cách tổ chức hoạt động khởi động:* Thiếu sự tương tác, gắn kết giữa GV và HS, HS và HS, đây là một trở ngại khi thiết kế và tổ chức hoạt động khởi động vì không có sự gắn kết thực tế về mặt cảm xúc, tương tác trực tiếp giữa các đối tượng trong quá trình dạy và học.

- *GV phải liên tục đổi mới, thay đổi linh hoạt khi thiết kế và tổ chức các hoạt động khởi động:* Cần tạo ra tình huống có vấn đề vào nội dung bài học, tạo không khí sôi nổi, kích thích sự tò mò, tinh thần tự học và tìm tòi của HS đối với hoạt động khởi động và các hoạt động hình thành kiến thức mới của bài.

- *Khó kiểm soát thời gian giờ học theo thiết kế ban đầu:* Hoạt động khởi động thường tạo nhiều hứng thú cho HS vì thế học sinh cũng dễ sa đà trong một số hoạt động, đặc biệt là hoạt động có sự ganh đua giữa các nhóm HS và giữa các cá nhân HS.

- *Một số học sinh chưa tích cực tham gia vào các hoạt động:* Mỗi HS có năng lực và khả năng khác nhau nên việc huy động cả lớp vào hoạt động khởi động đòi hỏi người GV phải có biện pháp hỗ trợ và sử dụng nhiều phương án để các HS đều có thể tham gia vào hoạt động khởi động.

- Ngoài những nguyên nhân chủ quan, việc học trực tuyến còn phụ thuộc nhiều vào nguyên nhân khách quan đến từ các vấn đề sau:

- *Phương tiện học tập trực tuyến:* Không phải tất cả GV và HS đều có phương tiện có cấu hình tốt để hỗ trợ học trực tuyến. Nhiều HS phải dùng điện thoại trong quá trình học tập, thiết bị học trực tuyến hồng Micro, không hỗ trợ Camera, âm thanh rất nhỏ,...điều này cũng ảnh hưởng nhiều đến quá trình tương tác giữa GV và HS.

- *Đường truyền internet và công nghệ:* Đây là thách thức lớn đối với các lớp học trực tuyến. Trong quá trình học, GV và HS thỉnh thoảng bị thoát ra khỏi lớp hoặc đường truyền mạng kém nên lời giảng và câu trả lời của HS truyền tải không rõ ràng làm ảnh hưởng đến quá trình dạy và học, mạch cảm xúc của thầy và trò. Việc học trực tuyến đòi hỏi khả năng ứng dụng công nghệ thông tin vào dạy và học nhưng nhiều GV và HS còn sử dụng công nghệ hạn chế, sử dụng các phần mềm, ứng dụng chưa thành thạo dẫn đến việc triển khai bài học còn gặp nhiều khó khăn.

2.2. Giải pháp khắc phục khi thiết kế và tổ chức hoạt động khởi động theo hình thức trực tuyến

- *Xác định mục tiêu khởi động rõ ràng:* Hoạt động khởi động phải xác định rõ mục tiêu cần đạt, phương pháp và kỹ thuật tổ chức, phương tiện cần dùng; chuyển giao nhiệm vụ cho học sinh một cách rõ ràng. Nhiệm vụ khi chuyển giao cho học sinh

trong hoạt động khởi động cần kiểm kê lại kiến thức của học sinh (xem học sinh đã có được kiến thức gì liên quan đến bài học), tạo hứng thú cho học sinh, tạo ra tình huống có vấn đề để dẫn dắt HS vào phần hình thành kiến thức mới.

- *Thiết kế và tổ chức các hoạt động khởi động đa dạng*: GV cần thiết kế và tổ chức các hoạt động đa dạng về hình thức thiết kế, về luật chơi, về cấp độ khó – dễ, về nội dung, với từng hoạt động theo các bài học và chủ đề. Việc đa dạng các hoạt động sẽ khắc phục được khó khăn khi HS chưa tích cực tham gia hoạt động và luôn tạo cho HS sự tò mò, không khí sôi nổi trong giờ học.

- *Thời gian tổ chức hoạt động*: Vừa phải, ngắn gọn và linh hoạt. Không nên quá ngắn sẽ gây ra sự hụt hẫng nhưng cũng ko nên quá kéo dài sẽ tạo ảnh hưởng đến nội dung chính của bài học. Thời gian linh hoạt từ 5 – 7 phút cho hoạt động khởi động là vừa đủ để gây ấn tượng với HS vào bài học của GV.

- *Kiến thức trong hoạt động khởi động*: Chính xác, gần gũi, có sự liên kết với nội dung đã học, cập nhật thời sự để tăng tính hấp dẫn và thời đại.

- *Sử dụng các ứng dụng, phần mềm, trang web hỗ trợ dạy học trực tuyến*: Mục đích làm tăng tương tác giữa GV – HS, HS – HS. GV có thể sử dụng ô chat có sẵn trong các ứng dụng dạy học trực tuyến của Teams, Zoom,... Sử dụng phần mềm, các website như: classpoint.app, menti.com,... GV phải dành thời gian học tập, tìm hiểu về các phần mềm ứng dụng để chỉ dẫn HS cụ thể trong giờ học trực tuyến.

- *Sự linh động của GV và HS trong giờ học trực tuyến*: Hoạt động khởi động đầu giờ đã xây dựng cần có sự điều chỉnh cho phù hợp với đặc điểm HS của từng lớp. Khi có sự cố về kĩ thuật, đường truyền mạng GV và HS linh động tìm giải pháp tối ưu để khắc phục trong từng trường hợp cụ thể. Nhà trường và thầy cô giáo cần phối hợp tốt với PHHS để trao đổi kế hoạch, thống nhất cách làm khi HS học tập tại nhà, tạo điều kiện hỗ trợ tốt nhất về phương tiện, thời gian học tập cho HS học trực tuyến.

3. Các hoạt động khởi động trong dạy học trực tuyến

Trong nội dung phạm vi nghiên cứu của đề tài, tác giả trình bày chi tiết và lấy ví dụ cụ thể các hoạt động khởi động trực tuyến khác nhau để GV tham khảo và ứng dụng trong các tiết dạy của mình một cách linh hoạt. Hoạt động khởi động cần phù hợp với mục tiêu, nội dung và phương pháp mà HS cần đạt trong mục tiêu bài học.

3.1. Khởi động bằng trò chơi trí tuệ

a. Trò chơi: Trả lời nhanh - Câu hỏi 3 dữ kiện

- **Mục đích**: Kiểm tra kiến thức nhanh và nâng cao sự hiểu biết của HS, tạo sự cạnh tranh giữa các HS với nhau, biến lí thuyết dài dòng thành hoạt động hấp dẫn, thu hút. Kết nối kiến thức ngoài thực tế làm bài học trở nên sinh động.

- Cách tổ chức:

+ Trả lời nhanh: GV đưa ra các câu hỏi nhanh, các gợi ý từ khó đến dễ để HS nhận biết và trả lời câu hỏi. HS giơ tay, để lại câu trả lời trong ô chat có sẵn hoặc GV chuyển câu hỏi trả lời nhanh vào classpoint.app để HS tương tác trực tiếp.

+ Câu hỏi 3 dữ kiện: GV đọc các dữ kiện, HS giơ tay trả lời trực tiếp hoặc gửi đáp án trong ô chat cho lần lượt các dữ kiện gợi ý mà GV đưa ra. HS trả lời được đáp án đúng từ gợi ý đầu tiên 10 điểm, gợi ý số hai: 9 điểm và gợi ý số ba: 8 điểm.

- Ví dụ 1: Trò chơi “Trả lời nhanh”. Địa lí 9. Bài 3. Phân bố dân cư. Các loại hình quần cư.

+ *Câu hỏi ở cấp độ nhận biết (8 điểm)*

1. Việt Nam có bao nhiêu dân tộc?
2. Dân tộc Việt (Kinh) phân bố chủ yếu ở khu vực nào?
3. Nêu 3 đặc điểm cơ bản về dân số Việt Nam?

+ *Câu hỏi ở cấp độ hiểu (9 điểm)*

4. Vì sao ở nước ta lại bị mất cân bằng giới tính ở trẻ sơ sinh?
5. Vì sao trong những năm gần đây tỉ lệ gia tăng tự nhiên nước ta có xu hướng giảm?

+ *Câu hỏi ở cấp độ vận dụng (10 điểm):* Nếu em làm công tác dân số ở địa phương, hay đưa ra 2 biện pháp để giảm tình trạng mất cân bằng giới tính khi sinh?

- Ví dụ 2. Trò chơi: “Câu hỏi 3 dữ kiện”. Địa lí 6. Bài 20: Sông và hồ. Nước ngầm và băng hà (Sách KNTT).

<u>Câu 1: Đây là sông nào?</u> 1. Dòng sông bắt nguồn từ Trung Quốc với tên gọi Lan Thương Giang. 2. Dòng sông chảy qua 6 quốc gia. 3. Ở Việt Nam, sông có tên gọi là Cửu Long. <i>Đáp án: Sông Mê Công.</i>	<u>Câu 2: Đây là sông nào?</u> 1. Đây là dòng sông chảy ở khu vực Nam Mỹ. 2. Sông có diện tích lưu vực lớn nhất thế giới. 3. Sông có chiều dài thứ 2 thế giới sau sông Nin. <i>Đáp án: Sông Amazon.</i>
<u>Câu 3: Đây là hồ nào?</u> 1. Thuộc địa phận nước Nga, được mệnh danh là “con mắt xanh của Siberia”. 2. Đây là hồ sâu nhất thế giới. 3. Đây là hồ nước ngọt lớn nhất thế giới. <i>Đáp án: Hồ Bai-can.</i>	<u>Câu 4: Đây là hồ nào?</u> 1. Thuộc địa phận Bắc Mỹ, gần biên giới Hoa Kỳ và Ca-na-đa. 2. Hồ chiếm 20% lượng nước ngọt trên toàn cầu. 3. Gồm 5 hồ lớn hợp lại tạo thành. <i>Đáp án: Ngũ Đại Hồ (Hồ Lớn).</i>

b. Trò chơi: Vua tiếng việt

- **Mục đích:** Trò chơi mô phỏng lại gameshow truyền hình nổi tiếng trong năm 2021. Kích thích khả năng tư duy và mở rộng vốn từ vựng tiếng việt cho HS. Tạo sự cạnh tranh, sự cố gắng trong mỗi HS đầu giờ.

- **Cách tổ chức:** GV phổ biến luật chơi, đưa ra các gợi ý. HS gửi đáp án trong ô chat của phần mềm học trực tuyến hoặc giơ tay trả lời trực tiếp. HS trả lời đúng và nhanh hơn được 9 điểm.

- **Ví dụ: Địa lí 7. Bài 7. Môi trường nhiệt đới gió mùa**

TRÒ CHƠI: VUA TIẾNG VIỆT

- GV đưa ra các từ và vị trí các chữ cái trong từ được sắp xếp không đúng thứ tự -> HS sắp xếp lại các chữ cái để tìm được từ có nghĩa.
- HS gửi từ sắp xếp được vào trong ô chat, mỗi đáp án đúng: 9 điểm. Đáp án sau không trùng đáp án trước.

VUA TIẾNG VIỆT

1. n/d/a/a/Đ/g	→	1. Đa dạng
2. a/â/h/m/P/u/n	→	2. Phân mùa
3. h/u/p/g/o/P/n/h	→	3. Phong phú
4. ơ/L/ư/u/n/a/c	→	4. Lúa nước
5. n/â/d/Đ/g/n/ô	→	5. Đồng dân

c. Trò chơi: Đuổi hình bắt chữ

- **Mục đích:** Trò chơi mô phỏng lại gameshow truyền hình Hà Nội. Trò chơi này kích thích não bộ tốt, yêu cầu HS phải phân tích hình ảnh để chuyển sang kênh chữ có liên quan đến nội dung bài học.

- **Cách tổ chức:** GV trình chiếu hình ảnh mô phỏng lại từ, cụm từ có liên quan đến bài học trong thời gian 15s. Nếu HS trả lời được bức hình trong 5s đầu tiên: 10 điểm, 5s tiếp theo: 9 điểm và 5s cuối cùng: 8 điểm.

- **Ví dụ. Địa lí 6. Bài 13. Các dạng địa hình chính trên Trái Đất. Khoáng sản**

HÌNH 1 15



Đây là gì? **Đáp án: Đồng bằng**

HÌNH 2 15



Đây là gì? **Đáp án: Trung du**

HÌNH 3 15



Đây là gì? **Đáp án: Miền núi**

HÌNH 4 15



Đây là gì? **Đáp án: Cao nguyên**

d. Trò chơi: Ô cửa bí mật

- **Mục đích:** HS trả lời câu hỏi liên quan đến nội dung bài học, khi mở được các ô kiến thức HS phải đoán được bức tranh bí ẩn phía bên dưới các câu hỏi của ô cửa bí mật. HS phải huy động nhiều giác quan, kiến thức, kĩ năng và năng lực để mở được ô cửa và bức tranh bí ẩn mà GV đưa ra.

- **Cách tổ chức:** GV trình chiếu 6 ô cửa, HS giơ tay lần lượt chọn các ô cửa và trả lời các câu hỏi, các câu trả lời đúng HS được 8 điểm và được mở 1 ô cửa tương ứng, HS đoán được hình ảnh dưới ô cửa mà GV đưa ra được 10 điểm.

- **Ví dụ: Địa lí 7. Bài 26. Thiên nhiên châu Phi**

+ Ô cửa số 1: Hoang mạc nóng nào có diện tích lớn nhất trên thế giới?

+ Ô cửa số 2: Quốc gia duy nhất nào trên thế giới có 3 thủ đô?

+ Ô cửa số 3: Đường vĩ tuyến dài nhất chia đôi Trái Đất thành nửa cầu Bắc và nửa cầu Nam có tên là gì?

+ Ô cửa số 4: Quốc gia nào nổi tiếng với kim tự tháp trên thế giới?

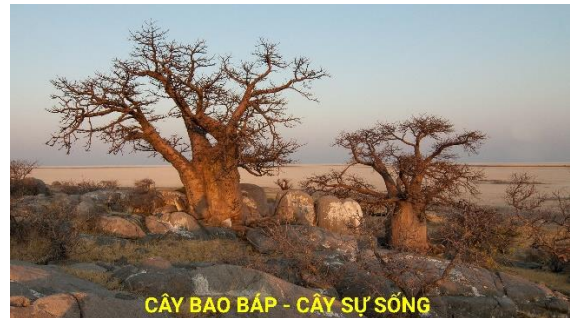
+ Ô cửa số 5: Dòng sông dài nhất thế giới có tên là gì?

+ Ô cửa số 6: Biển kín lớn nhất thế giới nằm ở phía Nam châu Âu có tên là gì?

→ Bức tranh bí ẩn sau 6 ô cửa: Cây Bao báp, còn gọi là cây sự sống: Một loài thực vật đặc trưng ở châu Phi.

Ô CỬA BÍ MẬT		
1	2	3
4	5	6

- Có 6 ô cửa tương ứng với 6 câu hỏi > Mở từng ô để tìm ra 1 bức tranh lớn bên dưới.
- Trả lời đúng câu hỏi giành được 8 điểm (1 điểm cộng), trả lời đúng ẩn số là bức tranh sẽ đạt 10 điểm.
- Được trả lời ẩn số sau khi lật mở được 1 ô cửa.



e. Trò chơi: Tìm từ

- **Mục đích:** HS rèn luyện kỹ năng phản xạ nhanh, rèn luyện từ vựng tiếng việt, tạo ra sự cạnh tranh, ganh đua giữa các HS để các con tập trung vào bài học.

- **Cách tổ chức:** GV chia sẻ bài tập tìm từ, HS sẽ quan sát bài tập và gửi đáp án vào trong ô chất, các đáp án không trùng nhau, mỗi đáp án đúng: 8 điểm. GV có thể cho HS làm trên Wordwall hoặc Word Search Maker để HS tìm từ trực tiếp.

- **Ví dụ: Địa lí 7. Bài 6. Môi trường nhiệt đới**

H	A	N	M	U	A	K	H	O	Đ
K	I	N	H	O	M	Z	U	Y	A
M	I	Q	O	R	Y	L	M	I	T
X	A	V	A	N	A	U	U	O	F
M	I	N	L	U	G	K	A	P	E
X	O	I	M	O	N	Y	C	E	R
P	X	V	K	H	O	H	A	N	A
C	Đ	O	N	G	D	A	N	Q	L
V	Y	U	T	E	S	O	N	P	I
H	C	M	U	A	M	U	A	X	T

TRÒ CHƠI TÌM TỪ

- Trong thời gian 2 phút, HS tìm 10 từ có nghĩa liên quan đến chủ đề: Đới nóng.
- HS gửi đáp án trong ô chất, các từ không trùng nhau.
- Một từ khóa đúng 8 điểm.

			M	U	A	K	H	O	Đ
		N					U		Â
			O			L	M		T
X	A	V	A	N	A		U		F
				U	G		A		E
X	O	I	M	O	N		C		R
			K	H	O	H	A	N	A
			Đ	O	N	G	D	A	N
									I
			M	U	A	M	U	A	T

ĐÁP ÁN

1. MÙA KHÔ	6. XAVAN
2. MÙA MƯA	7. XỐI MỒN
3. MÙA CẠN	8. ĐẤT FERALIT
4. MÙA LŨ	9. KHÔ HẠN
5. NÓNG	10. ĐỒNG DÂN

3.2. Khởi động bằng video, tranh ảnh

- **Mục đích:** Video và hình ảnh là dụng cụ dạy học trực quan sinh động để tiếp cận HS trong quá trình dạy học, giúp HS thay đổi trạng thái học tập, kích thích sự tò mò của HS về kiến thức thực tế vào bài học.

- **Cách tổ chức:** GV lựa chọn video, hình ảnh có liên quan đến nội dung bài học để HS dễ liên hệ về mặt kiến thức.

- **Ví dụ 1: Video** - Địa lí 6. Bài 15. Lớp vỏ khí của Trái Đất. Khí áp và gió

+ GV cho HS xem video: “Thảm cảnh trên Trái Đất nếu bầu khí quyển biến mất”.

+ Truy cập link: <https://bitly.com.vn/94pl2t> . Yêu cầu HS cho biết nếu bầu khí quyển biến mất điều gì sẽ xảy ra? GV nhấn mạnh vai trò quan trọng của lớp vỏ khí với cuộc sống của con người để giới thiệu bài học.

- **Ví dụ 2: Hình ảnh** – Địa lí 9. Bài 20. Vùng Đồng bằng sông Hồng.

+ GV cho HS quan sát 6 hình ảnh. Yêu cầu HS dựa vào hiểu biết bản thân cho biết đặc sản sau thuộc tỉnh/thành nào? Nêu hiểu biết của con về đặc sản của các tỉnh trong bức ảnh. HS quan sát và trả lời câu hỏi. GV giới thiệu về vùng Đồng bằng sông Hồng để tạo sự tò mò về vùng cần tìm hiểu.



3.3. Khởi động bằng âm nhạc, thơ, ca dao – tục ngữ, câu đố

- **Mục đích:** Âm nhạc, thơ, ca dao – tục ngữ, câu đố rất gần gũi với cuộc sống của HS bởi nó có âm điệu, ca từ, ngôn từ dễ nhớ, dễ thuộc kích thích sự tò mò, hứng thú từ phía HS để dẫn dắt các em vào bài học.

- **Cách tổ chức:** GV đưa ra các bài hát, đoạn thơ, câu ca dao – tục ngữ, câu đố có liên quan đến nội dung bài học. Yêu cầu HS liệt kê theo chủ đề hoặc điền vào chỗ trống,...

- **Ví dụ 1: Âm nhạc** – Địa lí 9. Bài 29. Vùng Tây Nguyên

+ GV cho HS nghe và gọi tên 4 đoạn nhạc: Dân ca quan họ Bắc Ninh, ca trù, nhã nhạc cung đình Huế, không gian văn hóa cồng chiêng Tây Nguyên. Cho biết 4 đoạn nhạc có đặc điểm nào chung? (Cùng là di sản văn hóa phi vật thể của Việt Nam).

NGHE VÀ GỌI TÊN ĐOẠN NHẠC		DI SẢN PHI VẬT THỂ	
1	2	1	2
4	3	4	3

MUSIC LIVE CONCERT

Dân ca quan họ Bắc Ninh

Nhã nhạc cung Đình Huế

Ca trù

Cồng chiêng Tây Nguyên

+ Không gian văn hóa cồng chiêng gắn với Tây Nguyên như một phần không thể thiếu trong suốt vòng đời mỗi con người và trong tất cả các sự kiện quan trọng của cộng đồng người Tây Nguyên.

- **Ví dụ 2: Thơ, ca dao, tục ngữ** - Địa lí 6. Bài 17. Thời tiết và khí hậu.

+ GV yêu cầu HS điền từ còn thiếu vào các câu ca dao, tục ngữ về thời tiết và khí hậu mà ông cha ta để lại. Mỗi đáp án đúng: 8 điểm. HS có thể giơ tay trực tiếp trả lời hoặc GV chuyển câu hỏi lên ứng dụng classpoint để HS tương tác trực tiếp.

- **Ví dụ 3: Câu đố vui** – Địa lí 8. Bài 28. Đặc điểm chung của địa hình Việt Nam.

+ Tương tự như cách tổ chức với ca dao tục ngữ, HS có thể giơ tay trả lời trực tiếp hoặc GV chuyển câu hỏi lên ứng dụng classpoint hoặc dạng trắc nghiệm: quizizz, blooket,...

Hoàn thành các câu ca dao, tục ngữ

1. ...Chuồn.chuồn...bay thấp thì mưa
Bay cao thì nắng, bay vừa thì râm.
2. "Quạ tắm thì ráo,...sáo...tắm thì mưa"
3. Kiến.đen..tha trứng lên cao,
Thế nào cũng có mưa rào rất to.
4. ...Mây...kéo xuống biển thì nắng chang chang
.....Mây...kéo lên ngàn thì mưa như trút".
5. "Mau...sao...thì nắng, vắng..sao.. thì mưa.

ĐỐ VUI

1. Đèo gì trái với chiều dài? → Đèo Ngang
2. Đèo gì anh lớn trong nhà? → Đèo Cả
3. Đèo gì mây nước hôm mai chan hòa? → Đèo Hải Vân
4. Núi gì đứng đó bao năm chờ chồng? → Núi Vọng Phu
5. Núi gì có một gọi ba mới kì? → Núi Tam Đảo
6. Núi gì không phải đàn ông
Lại màu u ám như màu tóc đen ? → Núi Bà Đen

HỎI ?
& ĐÁP

3.4. Khởi động bằng kỹ thuật KWL

- **Mục đích:** HS động não kiểm tra mình đã biết gì về chủ đề bài học, muốn biết gì về chủ đề. Với kỹ thuật này, GV sẽ khơi gợi nội tại bên trong của HS để định hướng cho nội dung hình thành kiến thức mới rất tốt.

- **Cách tổ chức:** GV đưa ra chủ đề bài học, HS bắt đầu bằng việc động não tất cả những gì các em đã biết về chủ đề. Thông tin này sẽ được ghi nhận vào cột K. Sau đó HS nêu lên danh sách các câu hỏi về những điều các em muốn biết thêm trong chủ đề. Những câu hỏi đó sẽ được ghi nhận vào cột W của biểu đồ. Trong quá trình

học hoặc sau khi học xong, các em sẽ tự trả lời cho các câu hỏi ở cột W. Những thông tin này sẽ được ghi nhận vào cột L.

- Ví dụ. Địa lí 6. Bài 6. Trái đất trong Hệ Mặt Trời.

+ GV dẫn dắt: Chúng ta đang sống trên Trái Đất – một hành tinh trong vũ trụ bao la.

Vậy: Các con đã biết gì về Trái Đất - Trái Đất của chúng ta xuất hiện từ khi nào?

Trái Đất có đặc điểm gì nổi bật về vị trí, hình dạng và kích thước?

+ HS nhận phiếu từ GV và điền vào cột K: Điều đã biết, W: Điều muốn biết

K	W	L
.....		
.....		

+ GV gọi 2 - 3 HS báo cáo kết quả ghi phiếu của mình. GV lắng nghe HS trình bày, sau đó có sự điều chỉnh về phương pháp dạy học, hướng vào những mong muốn của HS (bám sát các mục tiêu cần đạt của bài học).

3.5. Khởi động bằng phương pháp đóng vai

- **Mục đích:** Hoạt động khuyến khích HS được trải nghiệm thực tế, HS cần vận dụng nhiều kỹ năng từ tra thông tin, biên tập nội dung để hoàn thành công việc trải nghiệm. Trong giới hạn của học trực tuyến, GV có thể cho HS trải nghiệm đóng vai là các nhân vật: MC dự báo thời tiết, phóng viên, hướng dẫn viên du lịch,...

- **Cách tổ chức:** GV đưa ra vấn đề, tình huống để HS đóng vai thành nhân vật trong thời gian 2 phút chuẩn bị, 1 phút chia sẻ nội dung.

- Ví dụ: Địa lí 8. Bài 31. Khí hậu Việt Nam

+ GV cho HS 3 phút để biên tập 1 bản tin dự báo thời tiết của địa phương em hôm nay. HS sử dụng mạng internet để tìm kiếm các thông số liên quan đến: nhiệt độ, độ ẩm, lượng mưa, tốc độ gió, hướng gió,... và cảnh báo với dạng thời tiết đặc biệt nguy hiểm (nếu có) để biên tập bản tin của mình.

+ HS trải nghiệm đóng vai làm MC dự báo thời tiết, tiêu chí đánh giá:

- Nội dung trọng tâm, ngắn gọn: 5 điểm.
- Diễn đạt lưu loát: 2 điểm
- Sáng tạo: 2 điểm
- Thần thái thu hút, ngôn ngữ, cử chỉ: 1 điểm.

3.6. Khởi động bằng phương pháp thí nghiệm, trải nghiệm

- **Mục đích:** Tạo cho HS sự thoải mái, kích thích sự tò mò, tăng cường khả năng quan sát thực tế, trải nghiệm của HS. Gắn hiện tượng cuộc sống với bài học một cách tự nhiên, sâu sắc.

- **Cách thực hiện:** GV và HS làm thí nghiệm đơn giản có sẵn trong nhà để HS quan sát, lí giải nguyên nhân của hiện tượng.

- **Ví dụ 1: Địa lí 6. Bài 16. Nhiệt độ không khí. Mây và mưa.**

+ Cách 1: GV yêu cầu HS mở tủ lạnh lấy 1 lon nước để ra ngoài quan sát hiện tượng xảy ra ở bề mặt chai (GV lấy 1 lon nước có sẵn trong tủ nhà mình để cho HS cả lớp cùng quan sát). GV yêu cầu HS mô tả hiện tượng và lí giải nguyên nhân.

+ Cách 2: GV quay trực tiếp thí nghiệm tại nhà mình – GV đặt một nồi nước đầy kín vung và đun sôi trong thời gian 5 phút. Nước sôi trong nồi và bên dưới vung có những giọt nước. GV yêu cầu HS mô tả lại hiện tượng và lí giải nguyên nhân.

- **Ví dụ 2: Địa lí 6. Bài 10. Cấu tạo của Trái Đất. Các mảng kiến tạo.**

+ GV chuẩn bị sẵn: 1 quả trứng đã luộc chín (hoặc 1 quả dưa hấu), 1 con dao trước giờ học trực tuyến. GV cắt đôi quả trứng luộc (quả dưa hấu), yêu cầu HS quan sát và mô tả cấu tạo của quả trứng (quả dưa hấu).

+ GV liên hệ với cấu tạo của Trái Đất để dẫn HS vào bài học.

3.7. Khởi động bằng trò chơi vận động

- **Mục đích:** Thay đổi trạng thái học tập, giúp HS đứng dậy khỏi vị trí ngồi học trực tuyến, giúp mắt của HS được linh hoạt thay vì nhìn màn hình máy tính quá lâu. Giúp HS liên hệ kiến thức lí thuyết với thực tiễn cuộc sống.

- **Cách thực hiện:** GV yêu cầu HS tìm những đồ vật trong nhà mình có liên quan đến nội dung bài học mà GV yêu cầu.

- **VD: Địa lí 9. Bài 11. Các nhân tố ảnh hưởng đến sự phát triển và phân bố ngành công nghiệp.** GV yêu cầu HS trong thời gian 1 phút tìm trong nhà mình 3 sản phẩm được làm ra từ ngành công nghiệp (bút, đèn, điện thoại, máy tính, quần áo,...) để chia sẻ với lớp học. GV liên hệ vai trò của ngành công nghiệp để dẫn HS tìm hiểu về các nhân tố ảnh hưởng đến sự phát triển và phân bố ngành công nghiệp.

Trong giới hạn phạm vi nghiên cứu của đề tài, tác giả chỉ đưa ra một số hoạt động tiêu biểu cho hoạt động khởi động đầu giờ trong dạy học trực tuyến. Tác giả xin đưa ra một số gợi ý khác để thầy cô linh động áp dụng vào bài dạy của mình: khởi động bằng phương pháp kể chuyện, trò chơi Bingo, Taboo, ô chữ, ai là triệu phú, ai nhanh hơn, nêu và giải quyết vấn đề,...

4. Các phần mềm ứng dụng, trang web hỗ trợ thiết kế và tổ chức các hoạt động khởi động trực tuyến

Trong phạm vi nghiên cứu và định hướng nghiên cứu của đề tài tác giả không chú trọng phần hướng dẫn chi tiết cách sử dụng các ứng dụng công nghệ trong thiết kế các hoạt động khởi động. Tác giả xin lựa chọn và giới thiệu ở đây một số ứng

dụng có thể sử dụng để thiết hoạt động khởi động giúp cho soạn giảng bài trực tuyến của GV được dễ dàng, thuận tiện, đặc biệt là tăng tính tương tác giữa GV – HS và HS - HS. Tùy vào sự tìm tòi, sáng tạo của giáo viên mà một ứng dụng có thể trở nên hữu ích nhiều hay ít cho bộ môn của mình.

Bảng: Công cụ, chức năng của các ứng dụng công nghệ trong hoạt động khởi động trực tuyến

STT	Chức năng	Tên công cụ	Nguồn/hướng dẫn
1	Nhóm công cụ hỗ trợ các hoạt động khởi động trí tuệ	Classpoint.app	https://www.classpoint.app/join Ứng dụng classpoint tích hợp sẵn trong powerpoint với nhiều tính năng: trắc nghiệm, câu trả lời ngắn, hình ảnh,...
		Mentimeter	https://www.menti.com/ Ứng dụng menti cho phép GV khảo sát nhanh, thăm dò ý kiến của HS đầu giờ.
		Wordwall	https://wordwall.net/ Ứng dụng với nhiều dạng trò chơi khác nhau, rất thích hợp cho các hoạt động cần yêu cầu nhớ từ khóa, trò chơi tìm từ,...
		Jigsawplanet	https://www.jigsawplanet.com/ Học sinh sẽ ghép hình bản đồ/tranh ảnh mà GV đưa ra trực tuyến theo đường link GV gửi từ trang web.
		Word Search Maker	Word Search Maker (theteacherscorner.net) Ứng dụng rất thích hợp để thầy cô sử dụng cho HS tìm từ khóa theo hàng ngang, hàng dọc và hàng chéo.
2	Nhóm công cụ hỗ trợ trắc nghiệm cho hoạt động khởi động	Blooket, Quiz, Kahoot, Quizlet,..	https://www.blooket.com/ https://quizizz.com/ https://kahoot.it/ https://quizlet.com/vi Các ứng dụng hỗ trợ soạn bài trắc nghiệm và tương tác trực tiếp, chơi cá nhân và nhóm rất hữu ích để thầy cô sử dụng.
		GG Forms,	https://docs.google.com/forms/

		MS Forms	https://forms.office.com/ Các ứng dụng hỗ trợ soạn bài trắc nghiệm và tương tác trực tiếp, khá hữu ích khi GV làm link dự phòng trong trường hợp HS không tham gia trực tiếp được từ Quiz, Kahoot,...
3	Nhóm công cụ hỗ trợ soạn phiếu học tập khởi động	Liveworksheet, Classkick, Nearpod,...	https://www.liveworksheets.com/ https://app.classkick.com/ https://www.nearpod.com/ Cả 3 ứng dụng đều hỗ trợ soạn phiếu học tập nhanh cho hoạt động khởi động với nhiều mẫu bài đa dạng: ghép – nối, điền khuyết, chọn đáp án đúng, trắc nghiệm,...

5. Hiệu quả của sáng kiến kinh nghiệm

Để đánh giá ý nghĩa của các giải pháp và tính hiệu quả của đề tài, tác giả đã tiến hành khảo sát thực nghiệm ở hai lớp khối 7 là lớp 7TA3 và 7S3 (trình độ tương đương) với 2 hình thức khác nhau:

- + Lớp 7S3 (25 HS) – Lớp thực nghiệm: Khởi động theo hướng phát huy tính tính cực, chủ động của HS.
- + Lớp 7TA3 (26 HS) – Lớp đối chiếu: Khởi động theo phương pháp truyền thống (kiểm tra bài cũ bằng câu hỏi cuối bài, dẫn dắt trực tiếp vào bài mới).

Việc khảo sát, phân tích chủ yếu dựa trên những tiêu chí về tính hiệu quả trong tạo hứng thú học tập, tiếp thu kiến thức của người học.

5.1. Tính hiệu quả trong tạo động cơ học tập

Giáo viên tiến hành phát phiếu điều tra ngắn ở cả hai lớp vào đầu tiết học tiếp theo để khảo sát về mức độ hứng thú của học sinh trong giờ học thực nghiệm. Kết quả thu được như sau:

Lớp	Số số	Kết quả điều tra thông qua phiếu khảo sát					
		Rất hứng thú		Hứng thú		Bình thường	
		HS	%	HS	%	HS	%
7TA3	26	6	23,1	12	46,1	8	30,8
7S3	25	15	60	8	32	2	8

5.2. Tính hiệu quả trong tiếp thu kiến thức

Giáo viên tiến hành cho học sinh làm phiếu đánh giá 10 phút chung cho cả 2 lớp ngay sau khi bài học kết thúc. Điểm số thu được phân hóa như sau:

Lớp	Số	Kết quả điều tra thông qua điểm kiểm tra							
		Giỏi		Khá		Trung bình		Yếu	
		HS	%	HS	%	HS	%	HS	%
7TA3	26	8	30,8	13	50	4	15,4	1	3,8
7S3	25	14	56	9	36	2	8	0	0

Với kết quả khảo sát ban đầu như trên có thể thấy rằng việc áp dụng các tiết học có tổ chức các hoạt động khởi động đầu giờ mang lại hiệu quả cao trong việc tạo hứng thú và động cơ để HS học tập. Hoạt động khởi động làm giảm sự căng thẳng, áp lực khi HS học bài học mới và kết quả học tập sẽ tốt hơn nếu HS có động lực, niềm đam mê với môn học và bài học.

PHẦN BA. KẾT LUẬN VÀ KHUYẾN NGHỊ

1. Kết luận

Qua việc nghiên cứu, thực nghiệm việc thiết kế và tổ chức hoạt động khởi động trong dạy học trực tuyến Địa lí THCS tác giả rút ra những kết luận cơ bản sau:

- Tổ chức hoạt động khởi động theo hướng phát huy tính tích cực, chủ động của HS, có mục tiêu rõ ràng mang lại nhiều hiệu quả trong việc cung cấp kiến thức, phát triển năng lực và tạo động lực học tập cho người học.
- Các tiết học có sử dụng hoạt động khởi động đầu giờ có vai trò đặc biệt quan trọng với “hứng thú”, “động lực” là tiền đề cho những hoạt động hình thành kiến thức mới, hoạt động luyện tập và vận dụng.
- Các hoạt động khởi động dù có nhiều tác dụng hữu ích nhưng để quá trình dạy và học đạt được mục tiêu cần nhiều yếu tố trong sự đổi mới, cải tiến đồng bộ trong các khâu của quá trình dạy và học.

2. Khuyến nghị

Để có thể áp dụng hiệu quả các hoạt động khởi động trực tuyến, tác giả xin đưa ra một số khuyến nghị sau:

- Giáo viên: cần đầu tư nhiều thời gian, công sức cho việc thiết kế bài học, học hỏi chuẩn bị các công cụ hỗ trợ và dự kiến các kịch bản trong dạy học trực tuyến.
- Nhà trường: phát huy và tăng cường đào tạo giáo viên liên quan đến đổi mới phương pháp dạy học, đầu tư các phần mềm, ứng dụng bản quyền để quá trình tương tác trực tuyến diễn ra thuận lợi.
- Học sinh và PHHS: cần chuẩn bị đầy đủ về phương tiện học tập, có ý thức tự giác, chủ động và tích cực trong các tiết học. PHHS cần tạo điều kiện, hỗ trợ tốt nhất về phương tiện, dành thời gian cho các con khi HS học tập trực tuyến tại nhà.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Nguyễn Dục, Nguyễn Trọng Phúc (2006), *Lí luận dạy học Địa lí*, NXB Đại học Sư phạm.
2. Đặng Văn Đức, Nguyễn Thu Hằng (2003), *Phương pháp dạy học Địa lí theo hướng tích cực*, NXB Đại học Sư phạm.
3. Vũ Minh Giang, Đào Ngọc Hùng (Tổng chủ biên), *Lịch sử và Địa lí 6 – Kết nối tri thức với cuộc sống*, NXB Giáo dục Việt Nam.
4. Nguyễn Dục (Tổng chủ biên), *SGK Địa lí 7*, NXB Giáo dục Việt Nam.
5. Nguyễn Dục (Tổng chủ biên), *SGK Địa lí 8*, NXB Giáo dục Việt Nam.
6. Nguyễn Dục (Tổng chủ biên), *SGK Địa lí 9*, NXB Giáo dục Việt Nam.
7. Robert J. Marzano, Debra J. Pickering – Jane E. Pollock (2014), *Các phương pháp dạy học hiệu quả*, NXB Giáo dục Việt Nam.
8. Thomas Armstrong (2014), *Đa trí tuệ trong lớp học*, NXB Giáo dục Việt Nam.

LỜI CAM ĐOAN

Tôi xin cam đoan sáng kiến kinh nghiệm này là công trình nghiên cứu thực tế của cá nhân tôi trong quá trình giảng dạy tại trường trung học cơ sở trong những năm qua. Nếu sai, tôi xin chịu hoàn toàn trách nhiệm.

Xác nhận của Ban giám hiệu

Hà Nội, tháng 4 năm 2022