

SỞ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO HÀ NỘI



MÃ SKKN

SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM

TÊN SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM

PHƯƠNG PHÁP SỬ DỤNG TRÒ CHƠI TRONG DẠY HỌC ĐỊA LÝ LỚP 10 – KẾT NỐI TRI THỨC THEO ĐỊNH HƯỚNG PHÁT TRIỂN NĂNG LỰC VÀ PHẨM CHẤT CHO HỌC SINH

Lĩnh vực/ Môn : Địa Lý
Cấp học : Trung học phổ thông
Tên tác giả : Đoàn Thị Dung
Đơn vị công tác : Trường THPT Hoàng Cầu
Chức vụ : Giáo viên

Năm học 2022- 2023

MỤC LỤC

PHẦN 1. ĐẶT VẤN ĐỀ.....	1
1. Lý do chọn đề tài.....	1
2. Thời gian thực hiện đề tài.....	1
3. Đối tượng nghiên cứu.....	1
4. Phạm vi nghiên cứu và ứng dụng.....	1
5. Phương pháp nghiên cứu.....	2
PHẦN 2: GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ	3
1. Tên sáng kiến kinh nghiệm.....	3
2. Số liệu khảo sát trước khi thực hiện các giải pháp.....	3
<u>3. Các giải pháp thực hiện.....</u>	<u>3</u>
<u>4. Ứng dụng các biện pháp</u>	<u>5</u>
4.1. Biện pháp 1: Tìm hiểu phương pháp tổ chức trò chơi trong dạy học Địa lí lớp 10- Kết nối tri thức.....	8
4.2. Biện pháp 2: Xây dựng nguyên tắc thực hiện trò chơi trong dạy học địa lí	8.
4.3. Biện pháp 3: Phân loại và cách tiến hành tổ chức các trò chơi Địa lí trong dạy... học Địa lý lớp 10 – Kết nối tri thức	15
4.4. Biện pháp 4: Ứng dụng tổ chức trò chơi trong thiết kế bài dạy Địa lý lớp 10... ..	17
PHẦN 3. KẾT LUẬN CHUNG.....	28.
PHỤ LỤC	29

ĐƠN YÊU CẦU CÔNG NHẬN SÁNG KIẾN

(Ban hành kèm theo Thông tư số 18/TT-BKHCN ngày 01 tháng 8 năm 2013 của Bộ trưởng Bộ Khoa học và Công nghệ)

CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM

Độc lập - Tự do - Hạnh phúc

ĐƠN YÊU CẦU CÔNG NHẬN SÁNG KIẾN

Kính gửi: Sở Giáo Dục và Đào Tạo Hà Nội

Họ và tên	Ngày tháng năm sinh	Nơi công tác	Chức danh	Trình độ chuyên môn	Tên sáng kiến
Đoàn Thị Dung	23/04 /1977	THPT Hoàng Cầu	GV	Cử nhân	“ Phương pháp sử dụng trò chơi trong dạy học Địa lí lớp 10 – Kết nối tri thức theo định hướng phát triển năng lực và phẩm chất cho học sinh ”

- Lĩnh vực áp dụng sáng kiến: Địa lý

- Ngày sáng kiến được áp dụng lần đầu hoặc áp dụng thử: từ 15/ 01 /2022 – 27/ 2/2023

- Mô tả bản chất của sáng kiến:

- + Sử dụng trò chơi trong dạy học địa lý lớp 10 để giải quyết vấn đề bài học.
 - + Tích cực hóa hoạt động nhận thức và góp phần phát triển năng lực sáng tạo của HS.
 - + Sử dụng các phương pháp dạy học tích cực như: trò chơi khởi động, khám phá tri thức, hoạt động nhóm , công não, mảnh ghép, dự án
 - + Thiết kế hoạt động dạy và học theo phương pháp sử dụng trò chơi trong dạy học Địa lí lớp 10 theo định hướng phát triển năng lực và phẩm chất cho học sinh
 - + Đánh giá lợi ích thu được hoặc dự kiến có thể thu được do áp dụng sáng kiến theo ý kiến của tác giả: học sinh tích cực, hào hứng xây dựng bài và nắm vững kiến thức tốt hơn.
- Đánh giá lợi ích thu được hoặc dự kiến có thể thu được do áp dụng sáng kiến theo ý kiến của tổ chức, cá nhân đã tham gia áp dụng sáng kiến lần đầu hoặc áp dụng thử: phổ biến

trong buổi sinh hoạt chuyên môn tổ và xây dựng ngân hàng trò chơi Địa lý theo bài dạy với cả 3 khối 10,11,12.

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.

Hà Nội, ngày 28 tháng 2 năm 2023

Người nộp đơn

Đoàn Thị Dung

PHIẾU NHẬN XÉT ĐÁNH GIÁ

Họ tên tác giả: Đoàn Thị Dung

Tên đề tài: Phương pháp sử dụng trò chơi trong dạy học Địa lí lớp 10 – Kết nối tri thức theo định hướng phát triển năng lực và phẩm chất cho học sinh

Lĩnh vực: Địa lý

STT	Tiêu chuẩn	Điểm tối đa	Điểm HDKH chấm
1	Sáng kiến có tính mới		
1.1	Hoàn toàn mới, được áp dụng đầu tiên	30	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: Sáng kiến hoàn toàn thể hiện tính mới và được áp dụng lần đầu tiên.			
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	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: Sáng kiến có khả năng được áp dụng tại trường và nhiều trường khác.			
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	25
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: Sáng kiến có hiệu quả, tiết kiệm chi phí.			
4	Điểm trình bày		
4.1	Trình bày khoa học, hợp lý	10	10
4.2	Trình bày chưa khoa học, chưa hợp lý	5	
Nhận xét: Sáng kiến trình bày khoa học, hợp lý.			
Tổng cộng: 85 điểm Đánh giá: ☒ Đạt (≥ 70 điểm) ☐ Không đạt			

Hà Nội, ngày 20 tháng 2 năm 2023

Chức tịch hội đồng SKKN cơ sở



Đu Thị Lập

PHẦN I : ĐẶT VẤN ĐỀ

1. Lý do chọn đề tài:

Chương trình giáo dục phổ thông 2018 là chương trình định hướng giáo dục và đào tạo cho mọi cấp học phổ thông. Chương trình giáo dục phổ thông 2018 ra đời với mục đích thay thế và kế thừa chương trình giáo dục hiện hành 2006 đang được áp dụng cho mọi cấp học phổ thông ở nước ta, đồng thời "bảo đảm phát triển phẩm chất và năng lực người học thông qua nội dung giáo dục với những kiến thức cơ bản, thiết thực; hiện đại; hài hòa đức, trí, thể, mỹ; chú trọng thực hành, vận dụng kiến thức để giải quyết vấn đề trong học tập và đời sống; tích hợp cao ở các lớp học dưới, phân hóa dần ở các lớp học trên; thông qua các phương pháp, hình thức tổ chức giáo dục phát huy tính chủ động và tiềm năng của mỗi học sinh, các phương pháp kiểm tra, đánh giá phù hợp với mục tiêu giáo dục và phương pháp giáo dục để đạt được mục tiêu đó". Nội dung của chương trình học không chỉ cung cấp cho các em kiến thức, kĩ năng. Mà điều quan trọng, nội dung gắn liền với thực tế, bám sát thực tế, giúp các em hình thành nên hành vi thái độ với cuộc sống.

Những năm học trở lại đây, việc tìm tòi ứng dụng nhiều phương pháp hình thức tiên tiến vào dạy và học đã trở thành một trong những vấn đề được các thầy cô giáo nói chung và các thầy cô Địa lí nói riêng quan tâm tới.

Trong thời gian 1 tiết học (45 phút) lên lớp, do nhiều nguyên nhân khác nhau, sẽ có một bộ phận các em học sinh không hợp tác, coi đó là việc của bạn khác. Với các phương pháp học truyền thống làm hạn chế mức độ “nhớ”, “hiểu” về kiến thức lí thuyết của học sinh. Không những thế còn hạn chế về mặt phân tích, sáng tạo và áp dụng vào thực tế của nhiều học sinh. Dẫn tới việc đa số các em chưa chủ động trong học tập, thường thụ động tiếp thu kiến thức.

Việc dạy tập trung vào ghi nhớ thay vì hình thành kỹ năng tư duy ở cấp độ cao hơn thì dường như chưa được quan tâm nhiều. Đó cũng là bước cản đối với các em có trình độ nhận thức cao hơn, muốn tìm hiểu lượng kiến thức đa dạng và phong phú hơn.

Việc áp dụng các phương pháp mới trong đó có việc sử dụng các trò chơi trong dạy học đòi hỏi người giáo viên cần có sự chuẩn bị một cách chi tiết, cụ thể từng nội dung. Sự cầu kì, tỉ mỉ nếu muốn trò chơi được học sinh tiếp nhận một cách hứng thú nhất.

Những tồn tại cần khắc phục:

*** Giáo viên:**

Một bộ phận giáo viên “ngại” đổi mới phương pháp giảng dạy, hình thức tổ chức dạy học, và việc kiểm tra đánh giá phát huy năng lực vận dụng những kiến thức đã học của học sinh.

Hạn chế khả năng tìm tòi, sáng tạo, tổ chức lớp học theo phương pháp mới, cách tiếp cận mới.

*** Học sinh:**

Đối với học sinh lớp 10, việc học môn Địa lý là không hứng thú, bởi lẽ lượng kiến thức khá lớn, thêm vào đó, đây không hẳn là môn thi tốt nghiệp THPT nếu các em lựa chọn theo ban Khoa học xã hội theo chương trình mới 2018 hiện nay. Vì vậy, các em sẽ cảm thấy áp lực, học nhiều, ghi nhớ thông tin một cách máy móc. Vì thế, với cách học truyền thống các em luôn thụ động, thờ ơ, ghi bài một cách ép buộc cho có. Hạn chế phát triển năng lực người học (năng lực chung và năng lực chuyên biệt).

Từ cơ sở lý luận và thực tiễn trên, là một giáo viên giảng dạy nhiều năm ở các khối lớp nên tôi luôn muốn khắc phục những khó khăn để đổi mới phương pháp giảng dạy để giúp học sinh hứng thú với môn học và đạt hiệu quả cao nhất.. Với mong muốn góp phần nâng cao chất lượng giáo dục, tôi đã hình thành nên biện pháp: ***“Phương pháp sử dụng trò chơi trong dạy học Địa lí lớp 10 – Kết nối tri thức theo định hướng phát triển năng lực và phẩm chất cho học sinh ”***

2. Thời gian thực hiện đề tài:

- Thời gian thực hiện đề tài: năm học 2021-2022, 2022 – 2023 .

3. Đối tượng nghiên cứu:

- Công tác giảng dạy môn Địa lý lớp 10 .

4. Phạm vi nghiên cứu và ứng dụng:

“Phương pháp sử dụng trò chơi trong dạy học Địa lí lớp 10 – Kết nối tri thức theo định hướng phát triển năng lực và phẩm chất cho học sinh ”

5. Phương pháp nghiên cứu

- Nhóm phương pháp nghiên cứu lí thuyết
- Phương pháp điều tra xã hội học bằng phiếu hỏi
- Phương pháp thống kê toán học:
- Phương pháp thực nghiệm sư phạm

PHẦN 2: GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ

1. Tên sáng kiến kinh nghiệm :

“Phương pháp sử dụng trò chơi trong dạy học Địa lí lớp 10 – Kết nối tri thức theo định hướng phát triển năng lực và phẩm chất cho học sinh ”

2. Số liệu khảo sát trước khi thực hiện các giải pháp

Năm học 2022 – 2023, tôi tiếp tục được nhà trường phân công giảng dạy 3 lớp: 10A5, 10A6, 10A7, tôi đã cố gắng thay đổi phương pháp giảng dạy để truyền thụ một cách tốt nhất cho học trò. Vì vậy, HKI năm học 2022-2023 đã có rất nhiều thay đổi về kết quả học tập so với năm học trước. Thời gian đầu do chưa thật sự linh hoạt trong cách thực hiện nên kết quả năm học 2021-2022 chưa đạt theo những gì mà tôi mong muốn. Tỷ lệ học sinh hứng thú với môn học chưa cao, nhiều em học còn đối phó nên dẫn đến kết quả chất lượng học tập chưa cao, cụ thể như sau:

*** Trước khi áp dụng đề tài :**

Tác động môn học tới 3 lớp 10A5, 10A6, 10A7 (Tổng 135 HS)	Hoàn toàn đồng ý		Đồng ý		Không đồng ý		Hoàn toàn không đồng ý	
	Số lượng	Tỉ lệ (%)	Số lượng	Tỉ lệ (%)	Số lượng	Tỉ lệ (%)	Số lượng	Tỉ lệ (%)
Yêu thích học tập bộ môn	105	77,8%	0	0	30	22,2%	0	0
Hiểu bài	107	79,2%	0	0	28	20,8%	0	0
Hào hứng tham gia học tập	102	75,5%	0	0	33	24,5%	0	0
Nhớ kiến thức	115	85,1%	0	0	20	14,9%	0	0
Hợp tác với giáo viên	118	87,4%	0	0	17	12,6%	0	0

3. Các giải pháp thực hiện :

Nếu với phương pháp, hình thức tổ chức dạy học trước kia, giáo viên luôn bó buộc với giáo án truyền thống, thì với việc sử dụng trò chơi trong dạy học về cơ bản đã làm thay đổi không gian dạy học truyền thống, phương pháp dạy học được phát

huy hiệu quả. Trong quá trình học trên lớp, vai trò của người thầy là người hướng dẫn, giao nhiệm vụ, khích lệ, hỗ trợ học sinh tự lực khám phá, đặt học sinh vào những tình huống cụ thể để các em trực tiếp quan sát, thảo luận, phát hiện những điều mới mẻ rồi giải quyết vấn đề theo cách suy nghĩ riêng của mình thông qua các trò chơi cụ thể. Không những thế, trong tiết dạy, nhờ có cách tổ chức linh hoạt, giáo viên dẫn dắt học sinh tìm tòi, khám phá kiến thức và học bài nhớ bài lâu hơn. Không chỉ khắc sâu kiến thức mà còn có cơ hội trải nghiệm cũng như hình thành kỹ năng giao tiếp, kỹ năng trình bày, diễn đạt cảm xúc, là hành trang tri thức theo học sinh suốt cả cuộc đời.

Từ đó, sẽ thấy rằng, Địa lí không còn là môn học khô khan, cứng nhắc, và cũng không phải là môn học mà theo quan niệm của một bộ phận nhỏ phụ huynh và học sinh cho rằng đó là môn học mang tính chất học thuộc. Trước sự thay đổi lớn lao đó, với sự hỗ trợ của công nghệ, sự đổi mới cách dạy của thầy và cách học của trò, đã góp phần làm cho thầy và trò trở nên gắn kết hơn, hiểu nhau hơn.

Biện pháp 1: Tìm hiểu phương pháp tổ chức trò chơi trong dạy học Địa lí lớp 10 .

Biện pháp 2: Xây dựng nguyên tắc thực hiện trò chơi trong dạy học địa lí

Biện pháp 3: Phân loại và cách tiến hành tổ chức các trò chơi Địa lí trong dạy học Địa lí lớp 10 – Kết nối tri thức.

Biện pháp 4: Ứng dụng tổ chức trò chơi trong giảng dạy Địa lí lớp 10 – Kết nối tri thức.

4. Các biện pháp “Phương pháp sử dụng trò chơi trong dạy học Địa lí lớp 10 – Kết nối tri thức theo định hướng phát triển năng lực và phẩm chất cho học sinh ”

4.1. Biện pháp 1: Tìm hiểu phương pháp tổ chức trò chơi trong dạy học Địa lí lớp 10- Kết nối tri thức.

* Quan niệm về trò chơi địa lí:

Trò chơi là hoạt động vui chơi có chủ đề, có nội dung nhất định, có những qui định buộc người chơi phải tuân thủ nhằm mục đích vui chơi, giải trí. Giúp cho cá nhân mỗi học sinh được rèn luyện, giúp cho tập thể lớp có bầu không khí vui vẻ, thân ái....

Trò chơi học tập là trò chơi có nội dung gắn với hoạt động học tập của học sinh.

Phương pháp trò chơi học tập là phương pháp tổ chức hoạt động học tập của học sinh mà trong đó học sinh lĩnh hội được các kiến thức cần thiết nhờ tham gia tích cực vào các hoạt động của trò chơi.

Với môn Địa lí, trò chơi Địa lí là trò chơi học tập, có tác dụng mở rộng và củng cố hiểu biết kiến thức, rèn luyện các kỹ năng địa lý của học sinh. Ngoài ra, trò chơi địa lý còn có vai trò tạo hứng thú học tập, niềm tin và tình cảm của học sinh được nâng cao. Và đối với các em học sinh, môn Địa lý trở nên sinh động, gần gũi, thiết thực hơn, giúp các em yêu thích môn Địa lý hơn.

4.2. Biện pháp 2: Xây dựng nguyên tắc thực hiện trò chơi trong dạy học địa lí

- Trò chơi được lựa chọn điều quan trọng đầu tiên là phải phù hợp với mục tiêu dạy học, trong đó có kiến thức, kỹ năng và hành vi thái độ. Từ đó, lựa chọn trò chơi cho phù hợp với bài học.

- Trò chơi là được chơi, cho nên phải có tính hấp dẫn, thú vị, sôi nổi, đặc biệt có sự cuốn hút đông đảo HS tham gia.

- Tuy nhiên, trò chơi phải phù hợp với năng lực, với trình độ của học sinh, với từng đối tượng học sinh, không đánh đố, không vượt quá nhận thức của học sinh. Hay nói cách khác, trò chơi mang tính giáo dục sâu sắc.

- Bên cạnh đó, trò chơi mang tính khả thi, thiết kế khoa học, để thu hút học sinh, thực hiện một cách thuận lợi phù hợp điều kiện cơ sở vật chất, kỹ thuật lớp học, trang thiết bị hiện có của nhà trường.

4.3. Biện pháp 3: Phân loại và cách tiến hành tổ chức các trò chơi Địa lí trong dạy học Địa lý lớp 10 – Kết nối tri thức.

Trò chơi Địa lí rất đa dạng, phong phú. Có thể được sử dụng trong tất cả các hoạt động của bài học. Trò chơi được thực hiện ngay thời điểm ban đầu chuẩn bị cho tiết học với màn khởi động, tạo nên không khí vui vẻ, hứng thú và tâm lý sẵn sàng cho tiết học bắt đầu. Hoặc trò chơi có thể được sử dụng trong chính giờ học để tìm hiểu nội dung bài học ngày hôm đó, khai thác nội dung kiến thức mới. Hoặc trò chơi được sử dụng như một công cụ để củng cố, đánh giá kiến thức đã được các em tìm hiểu trong nội dung chính của bài học. Tất cả đều hướng tới sự hứng thú, phát huy tính tích cực của học sinh. Trong khuôn khổ bài báo cáo này, tôi xin phép trình bày một số trò chơi trên lớp, tôi thường áp dụng trong quá trình giảng dạy của mình

Loại trò chơi	Khởi động	Kích thích học tập	Khám phá tri thức
Mục tiêu	Tạo hưng phấn trước khi học.	Kích thích tính tích cực học tập.	Khám phá tri thức

Tác dụng	Thư giãn, kích hoạt tâm thế học tập.	Học hào hứng, sôi động.	Trải nghiệm, tạo tình huống có vấn đề
Đặc điểm	Chơi ra chơi, học ra học.	Thao tác chơi là hình thức học tập.	Thao tác chơi là nội dung học tập
Yêu cầu	Trò chơi đa dạng	Sử dụng kỹ thuật, công nghệ .	Sáng

a. Nhóm trò chơi khởi động

Cách tiến hành trò chơi khởi động

Bước 1: Giáo viên giới thiệu tên, mục đích của trò chơi.

Bước 2: Hướng dẫn chơi. Bước này bao gồm những việc làm sau:

- Tổ chức người tham gia trò chơi: Số người tham gia, số đội tham gia (mấy đội chơi), quản trò, trọng tài.
- Các dụng cụ dùng để chơi (giấy khổ to, quân bài, thẻ từ, cờ...)
- Cách chơi: Từng việc làm cụ thể của người chơi hoặc đội chơi, thời gian chơi, những điều người chơi không được làm...
- Cách xác nhận kết quả và cách tính điểm chơi, cách giải của cuộc chơi. (nếu có)

Bước 3: Thực hiện trò chơi.

Bước 4: Nhận xét sau cuộc chơi. Bước này bao gồm những việc làm sau:

- Giáo viên hoặc trọng tài là học sinh nhận xét về thái độ tham gia trò chơi của từng đội, những việc làm chưa tốt của các đội để rút kinh nghiệm.
- + Trọng tài công bố kết quả chơi của từng đội, cá nhân và trao phần thưởng cho đội đoạt giải.
- + Một số học sinh nêu kiến thức, kỹ năng trong bài học mà trò chơi đã thể hiện.

b . Nhóm trò chơi kích thích học tập.

Có rất nhiều trò chơi thuộc nhóm kích thích học tập như trò chơi ghép nối, đoán hình ảnh, khám phá thiên nhiên, khai thác bản đồ hình ảnh.

***Cách tiến hành trò chơi**

Để tổ chức trò chơi hiệu quả, tạo hứng thú cho học sinh trong dạy học thì giáo viên cần đảm bảo các yêu cầu sau:

- * Xác định được phạm vi áp dụng trò chơi.
- * Xác định mục đích áp dụng trò chơi.
- * Chuẩn bị của giáo viên và học sinh về trò chơi.

* Tiến hành trò chơi trên lớp.

Tổ chức trò chơi trên lớp thường gồm các bước sau.

Bước 1: Giới thiệu tên trò chơi.

Bước 2: Lựa chọn học sinh chơi.

Bước 3: Quy định thời gian chơi, luật chơi.

Bước 4: Tổ chức trò chơi.

Bước 5: Tổng kết đánh giá trò chơi.

Tuy nhiên tùy theo từng cho trời ta có thể vận dụng trò chơi theo từng bước khác nhau

c . Nhóm trò chơi khám phá tri thức

Phương pháp này đòi hỏi giáo viên không chỉ đầu tư vào việc lựa chọn trò chơi phù hợp , có kỹ năng tổ chức trò chơi trên lớp mà còn chuẩn bị hệ thống câu hỏi gợi mở dẫn dắt học sinh phát hiện tri thức ẩn chứa trong trò chơi.

*** Cách tiến hành**

1. Xác định được phạm vi áp dụng trò chơi.
2. Xác định mục đích áp dụng trò chơi.
3. Chuẩn bị của giáo viên và học sinh về trò chơi.
4. Tiến hành trò chơi trên lớp.

Tổ chức trò chơi trên lớp thường gồm các bước sau.

Bước 1: Giới thiệu tên trò chơi.

Bước 2: Lựa chọn học sinh chơi.

Bước 3: Quy định thời gian chơi, luật chơi.

Bước 4: Tổ chức trò chơi.

Bước 5: Tổng kết đánh giá trò chơi.

4.4. Biện pháp 4: Ứng dụng tổ chức trò chơi trong thiết kế bài dạy Địa lý lớp 10

a. Nhóm trò chơi kích thích học tập:

Phương pháp này đòi hỏi giáo viên không chỉ đầu tư vào việc lựa chọn trò chơi phù hợp , có kỹ năng tổ chức trò chơi trên lớp mà còn chuẩn bị hệ thống câu hỏi gợi mở dẫn dắt học sinh phát hiện tri thức ẩn chứa trong trò chơi.

Ví dụ khởi động bài dạy áp dụng trò chơi kích thích học tập

Bài 24: ĐỊA LÝ NGÀNH NÔNG NGHIỆP

I. MỤC TIÊU

1. Kiến thức

2. Về năng lực:

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

1. Thiết bị dạy học

- Giáo án, 1 số bản đồ.
- Phiếu học tập.

2. Học liệu:

Vở ghi, giấy note

III. TIỀN TRÌNH DẠY HỌC

Hoạt động 1: Mở đầu

(Nhóm/ trò chơi/ 7 phút)

a. Mục tiêu:

- Tạo kết nối, kiểm tra kiến thức tích lũy của học sinh với nội dung bài học.
- Khơi gợi sự hứng thú, tính tò mò để học sinh học tập tích cực, sáng tạo hơn.

b. Nội dung:

- HS chơi trò chơi “ AI TINH MẮT HƠN ”

c. Sản phẩm:

d. Tổ chức thực hiện:

Đáp án

Những từ khoá này nói đến chủ đề nào?

Nông nghiệp

B	Q	U	Ả	T	G	N	G	Ã	V	N	K
Ò	U	M	N	R	C	Ô	C	A	M	I	H
B	À	Í	B	Â	À	H	Ã	N	G	V	T
G	N	T	G	U	Z	H	U	Ư	H	M	N
N	G	R	T	Đ	À	U	Ã	Ô	G	B	Ó
N	H	Ã	N	I	N	G	Ư	A	I	I	H
T	A	I	T	Ê	Â	C	L	L	U	U	Ò
L	Ú	A	H	U	Ú	X	A	A	H	E	O
U	E	A	J	H	N	A	N	O	K	S	P
Â	Ừ	S	P	E	G	E	P	S	S	A	L
D	V	Ã	N	B	Ô	N	H	Đ	I	U	H

- Chuyển giao nhiệm vụ: GV tổ chức trò chơi “ Ai tinh mắt”, trong vòng 3 phút tìm từ khóa về chủ đề cây trồng vật nuôi

Ai tinh mắt?

3:00

B	Q	U	Ả	T	G	N	G	Ã	V	N	K
Ò	U	M	N	R	C	Ô	C	A	M	I	H
B	À	Í	B	Â	À	H	Ã	N	G	V	T
G	N	T	G	U	Z	H	U	Ư	H	M	N
N	G	R	T	Đ	À	U	Ã	Ô	G	B	Ó
N	H	Ã	N	I	N	G	Ư	A	I	I	H
T	A	I	T	Ê	Â	C	L	L	U	U	Ò
L	Ú	A	H	U	Ú	X	A	A	H	E	O
U	E	A	J	H	N	A	N	O	K	S	P
Â	Ừ	S	P	E	G	E	P	S	S	A	L
D	V	Ã	N	B	Ô	N	H	Đ	I	U	H

Thực hiện nhiệm vụ: HS suy nghĩ trả lời

- Báo cáo, thảo luận: Hs trả lời, Hs khác lắng nghe, nhận xét, bổ sung

Kết luận, nhận định: GV tổng kết, khen ngợi HS và đề dẫn dắt HS vào bài mới.

b . Nhóm trò chơi khám phá tri thức .

Ví dụ khởi động bài dạy áp dụng trò chơi khám phá tri thức

Bài 31

TÁC ĐỘNG CỦA CÔNG NGHIỆP ĐỐI VỚI MÔI TRƯỜNG, PHÁT TRIỂN NĂNG LƯỢNG TÁI TẠO, ĐỊNH HƯỚNG PHÁT TRIỂN CÔNG NGHIỆP TRONG TƯƠNG LAI

I. MỤC TIÊU

1. Kiến thức

2. Năng lực:

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

1. Giáo viên

- Giáo án, 1 số video, tranh ảnh minh họa cho tác động của công nghiệp đối với môi trường, các nguồn năng lượng tái tạo.
- Bài đọc về nhập khẩu thiết bị công nghệ cũ: Nguy cơ mất an toàn cho nền kinh tế
- Phiếu học tập làm việc nhóm
- Bài trình chiếu

2. Học sinh

- Giấy note để làm việc cá nhân
- Sách giáo khoa và vở ghi
- Dụng cụ truy cập Internet.

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động 1: Mở đầu (Tình huống xuất phát) - 7 phút

a. Mục tiêu:

- Tạo hứng khởi cho bài học, giới thiệu nguồn năng lượng tái tạo

b. Nội dung:

- Học sinh xem video

c. Sản phẩm:

- Câu trả lời của học sinh trên giấy note.

d. Tổ chức thực hiện

- **Chuyển giao nhiệm vụ:** Cho HS xem video

https://www.youtube.com/watch?v=CYCLSEu_mPI hoặc

<https://www.youtube.com/watch?v=qFQKfgwdoCM> Note vào giấy những loại năng lượng tái tạo.

- **Thực hiện nhiệm vụ:** Thực hiện nhiệm vụ được chuyển giao.

– **Báo cáo, thảo luận:** HS chuyển phiếu trả lời, GV trình chiếu hình ảnh, HS chấm điểm chéo cho bạn.

– **Kết luận:** GV tổng kết, ghi điểm cho các học sinh có kết quả tốt và dẫn dắt vào bài.

c. Trò chơi thuộc nhóm trò chơi khởi động.

Có rất nhiều trò chơi khác nhau thuộc nhiều nhóm trò chơi khởi động như nhóm trò chơi dùng lời, trò chơi có sử dụng phương tiện trực quan, trò chơi có sử dụng công nghệ.... Tất cả đều hướng tới sự hứng thú, phát huy tính tích cực của học sinh.

Trong khuôn khổ bài báo cáo này, tôi xin phép trình bày một số trò chơi trên lớp tôi thường áp dụng trong quá trình giảng dạy của mình.

Ví dụ khởi động bài dạy áp dụng trò chơi khởi động

Bài 22: CƠ CẤU KINH TẾ, TỔNG SẢN PHẨM TRONG NƯỚC VÀ TỔNG THU NHẬP QUỐC GIA

I. MỤC TIÊU

1. Kiến thức

Sau bài học này, HS sẽ:

- + Trình bày được khái niệm cơ cấu kinh tế và phân biệt các cơ cấu kinh tế các loại theo ngành, theo thành phần kinh tế, theo lãnh thổ
- + So sánh được một số tiêu chí đánh giá sự phát triển kinh tế: GDP, GNI, GDP/người, GNI/người
- + Phân tích được sơ đồ cơ cấu kinh tế

2. Năng lực

a. Năng lực chung:

- Năng lực tự chủ và tự học
- Năng lực giao tiếp và hợp tác

b. Năng lực đặc thù:

- Nhận thức khoa học địa lí:
- Tìm hiểu địa lí:

+ Vẽ được biểu đồ và nhận xét, giải thích cơ cấu nền kinh tế

- Vận dụng kiến thức, kĩ năng: Liên hệ được một số tiêu chí đánh giá sự phát triển kinh tế ở địa phương.

3. Về phẩm chất:

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

1. Thiết bị dạy học

- Giáo án, 1 số bản đồ, tranh ảnh minh họa
- Phiếu học tập.

2. Học liệu

- Bút màu.
- Giấy note

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

Hoạt động 1: Mở đầu

(Cặp đôi/Nhóm/5 phút)

a. Mục tiêu:

- Tạo hứng khởi cho bài học, phát triển năng lực tư duy, giao tiếp, thống kê và khả năng liên kết kiến thức của học sinh.

- Năng lực tự học: HS chủ động tự giác tham gia trò chơi
- Chăm chỉ: Ham học, tích cực học tập.
- Tạo không khí vui vẻ, hào hứng học tập.

b. Nội dung:

- Học sinh tham gia trò chơi **HIỂU Ý ĐỒNG ĐỘI**

c. Sản phẩm:

d. Tổ chức thực hiện

- **Chuyển giao nhiệm vụ:** GV Chia lớp thành 2 đội lớn, mỗi đội cử 1 cặp đại diện lên thi đấu. Mỗi đội bốc thăm 1 chủ đề, mỗi chủ đề có 5 cụm từ. Trong thời gian 2 phút, 1 bạn sẽ dùng lời để diễn đạt cho đồng đội đoán đúng từ hoặc cụm từ đó. Đội nào đoán được nhiều hơn sẽ chiến thắng.

KHỞI ĐỘNG



Hãy sắp xếp các chữ cái để tạo thành từ có nghĩa



1 phút 30 giây

Link trò chơi (dùng trên điện thoại):

<https://wordwall.net/vi/resource/34188937>

- **Thực hiện nhiệm vụ:** Các đội lần lượt tham gia trò chơi
- **Báo cáo, thảo luận:** Cả lớp quan sát, cổ vũ và đánh giá đội thắng cuộc
- **Đánh giá, kết luận:** GV nhận xét câu trả lời của HS, sau đó dẫn dắt vào bài.













PHẦN 3: KẾT LUẬN

1. Hiệu quả sáng kiến kinh nghiệm

Trên thực tế, trò chơi địa lí khá phổ biến, tính thực tế cao dễ áp dụng. Do đó, để áp dụng trong một giờ dạy là không hề khó. Vì vậy, được áp dụng trong hầu hết các tiết học với hầu hết các lớp với các đối tượng học sinh khác nhau.

Một câu hỏi đặt ra nếu trong giờ học địa lí, giáo viên không sử dụng trò chơi, tiết học đó sẽ như thế nào? Vẫn diễn ra bình thường, chỉ có điều tiết học đó sẽ có không khí buồn hơn, ảm đạm hơn, bó buộc theo khuôn mẫu cũ. Bởi chúng không khan, lớp học trầm hơn, giáo viên vẫn đọc còn học sinh vẫn cứ chép.

Vì vậy, sự góp mặt của trò chơi trong dạy học sẽ làm cho lớp học trở nên linh động hơn, học sinh hoạt bát hơn, học sinh sẽ khám phá nhiều điều thú vị hơn, khắc sâu kiến thức hơn. Sự tương tác giữa thầy trò trở nên nhiều hơn. Đó cũng chính là tác dụng lớn nhất mà trò chơi mang lại trong giờ học trên lớp.

Hơn thế nữa theo thông tư 22 công văn mới về sửa đổi bổ sung một số điều của Quy chế đánh giá, xếp loại học sinh thì việc sử dụng kết quả trò chơi làm một kênh để đánh giá năng lực học tập, việc thực hiện nhiệm vụ học tập và rèn luyện của học sinh, đặc biệt là học sinh lớp 10 rất hữu ích.

2. Đề xuất, kiến nghị :

Để có một giờ học được sử dụng trò chơi, thì cần rất nhiều yếu tố, sự vào cuộc thống nhất của Ban giám hiệu, của thầy cô trực tiếp giảng dạy và đương nhiên, các em là những người thực hiện. Cho nên, sự chung tay, chia sẻ của mọi người góp phần hoàn thiện từng khâu, từng quá trình mang lại ý nghĩa to lớn khi sử dụng trò chơi.

- Đối với Ban giám hiệu: luôn ủng hộ giáo viên, kích lệ tinh thần ham học hỏi, động viên người dạy luôn nhiệt huyết, đam mê với nghề, giúp đỡ giáo viên trên lớp khi gặp khó khăn. Không nhưng thế luôn sát sao chuyên môn, nhà trường hỗ trợ về trang thiết bị, đồ dùng dạy học, hỗ trợ học phẩm.... tạo mọi điều kiện tốt nhất có thể để giáo viên lĩnh hội, chia sẻ và cùng nhau áp dụng những đổi mới tích cực của ngành vào giảng dạy cả về nội dung lẫn hình thức.

- Đối với giáo viên: Trước hết, bạn phải là người hiểu rõ mình đang làm gì?, mình đang dạy gì? Do đó, bản thân cần phải nắm vững nội dung chương trình mà mình đang giảng dạy, tính thực tế, từ đó mới có thể áp dụng nhưng phương pháp mới vào giảng dạy. Mặt khác, để có một tiết học sử dụng trò chơi, giáo viên chuẩn bị và soạn thật kĩ càng nội dung mình muốn chuyển tải, muốn chia sẻ tới học sinh .

Bao gồm: Nội dung, hình thức, phương pháp và cụ thể trò chơi nào sao cho phù hợp với hàm lượng kiến thức cần chuyển tải trong bài dạy. Không những thế cần lựa chọn vào thời điểm nào cho thích hợp (có thể là phần khởi động, nội dung chính hay củng cố đánh giá)

- Đối với học sinh: Những người trực tiếp tham gia trò chơi. Trước hết các em, thật nghiêm túc, chuẩn bị bài trước ở nhà, mạnh dạn và ham thích chơi trò chơi. Trả lời nhanh gọn, súc tích. Tích cực tham gia các trò chơi với tinh thần hào hứng nhất, chia sẻ với nhau những kiến thức mà mình đã được lĩnh hội. Qua đó, thể hiện được sự năng động, tính sáng tạo, tinh thần tập thể và năng lực cá nhân chính bản thân trong hoạt động của nhóm, của lớp.

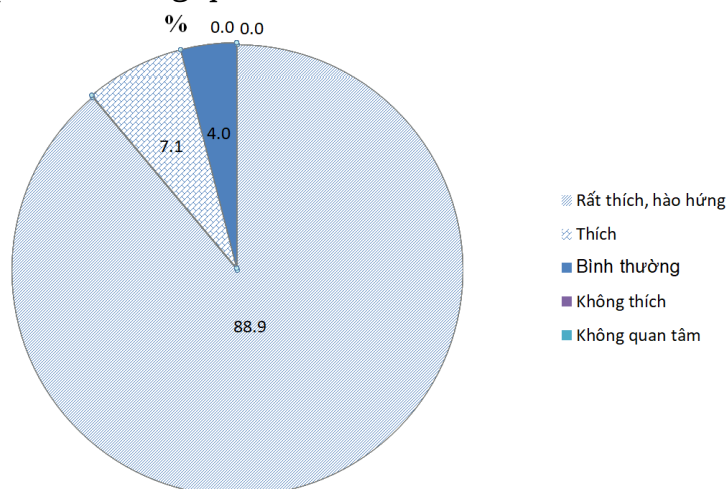
Với việc sử dụng trò chơi trong dạy học Địa lí, với kết quả mang lại trong mỗi giờ học, được đồng nghiệp, tổ nhóm cho ý kiến thông qua các buổi dự giờ thăm lớp, tôi đã được đánh giá rất cao về chuyên môn, là lời động viên, chia sẻ để tôi tiếp tục với đam mê, với tâm huyết trên bục giảng, đem nguồn kiến thức của mình chia sẻ cùng đồng nghiệp, chia sẻ cùng các em trên lớp, trong cuộc sống hàng ngày.

3. Bảng so sánh đối chiếu trước và sau khi thực hiện đề tài

Sau tiết học, để hiểu rõ hơn tác dụng mà trò chơi mang lại, tôi đã làm cuộc khảo sát nhỏ, để thấy rõ tác dụng mà trò chơi mang lại khi tôi áp dụng vào giảng dạy thông qua phiếu đánh giá, lấy ý kiến của học sinh các lớp tôi dạy và đồng nghiệp áp dụng.

1. Về thái độ của học sinh khi tham gia trò chơi

Năm học 2021– 2022, tôi được phân công giảng dạy 3 lớp 10 có 135 học sinh chọn tổ hợp môn khoa học xã hội. Để thực hiện nghiên cứu, tôi đã tiến hành khảo sát và thu được kết quả sau thông qua biểu đồ:



BIỂU ĐỒ THỂ HIỆN THÁI ĐỘ CỦA HỌC SINH LỚP 10 KHI THAM GIA HỌC TẬP BẰNG TRÒ CHƠI TRONG GIỜ HỌC

(Nguồn: Kết quả xử lý phiếu điều tra)

Qua đó, ta thấy rõ một điều khẳng định chắc chắn là hầu hết học sinh đều thích và rất thích trò chơi trong các tiết học khi có tới 96.0% học sinh được hỏi đều tỏ ra thích và rất thích và chỉ có 4.0% học sinh thấy bình thường khi có trò chơi. Như vậy, trò chơi trong dạy học được áp dụng trong giờ học có tác dụng rất to lớn.

2. Về tác động của trò chơi đối với học sinh

Không những thế, bản thân tôi đã tiến hành khảo sát 130 học sinh tham gia vào việc học thông qua trò chơi, nhằm đánh giá toàn diện hơn về tác động của trò chơi đến việc học tập bộ môn Địa lí. Kết quả được thể hiện trong bảng dưới đây:

Tác động của trò chơi trong dạy học môn Địa lí 10

bảng trò chơi ở trường THPT Hoàng Cầu - học kì I - năm học 2022- 2023

Tác động môn học tới 3 lớp 10A5,10A6, 10A7 (Tổng 130 HS)	Hoàn toàn đồng ý		Đồng ý		Không đồng ý		Hoàn toàn không đồng ý	
	Số lượng	Tỉ lệ (%)	Số lượng	Tỉ lệ (%)	Số lượng	Tỉ lệ (%)	Số lượng	Tỉ lệ (%)
Yêu thích học tập bộ môn hơn	130	100	0	0	0	0	0	0
Hiểu bài hơn	115	85.1	10	14,8	8	4.0	0	0
Hào hứng tham gia học tập	125	92,5	0	0	0	0	0	0
Nhớ bài lâu hơn	115	85,1	15	11,1	5	3,7	0	0
Tăng cường hợp tác	125	92,5	8	5,9	2	2.0	0	0

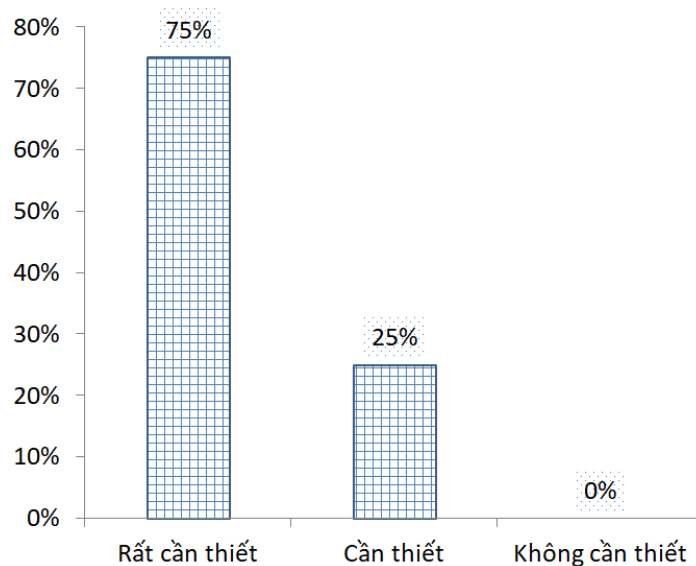
(Nguồn: Kết quả xử lý phiếu điều tra)

Qua bảng trên, có thể nhận thấy, trò chơi đang có tác động rất tích cực đến các em học sinh.

3. Ý kiến của giáo viên khi sử dụng trò chơi trong dạy học

Mặt khác, thông qua quá trình điều tra lấy ý kiến không chỉ của học sinh, bản thân tôi còn thực hiện khảo sát lấy ý kiến của chính những đồng nghiệp đang giảng dạy cùng bộ môn đã cho những kết quả rất tốt.

Với việc lấy ý kiến của 3 GV cùng tham gia giảng dạy Địa lí, tôi nhận ra tất cả các giáo viên dạy Địa lí ở trường THPT Hoàng Cầu đều sử dụng trò chơi trong dạy học địa lí. Và nhận thấy rất rõ tín hiệu tích cực của việc sử dụng trò chơi trên lớp mình thực hiện trong giờ học đối với học sinh (làm các em hứng thú hơn, hiểu bài hơn). Tuy nhiên, do nhiều điều kiện khác nhau, hoàn cảnh khác nhau mà việc sử dụng trò chơi với mật độ dày trong tất cả các giờ, các lớp là chưa được thường xuyên và liên tục.



BIỂU ĐỒ THỂ HIỆN LẤY Ý KIẾN CỦA GV KHI SỬ DỤNG TRÒ CHƠI TẠI TRƯỜNG

(Nguồn: Kết quả xử lý phiếu điều tra)

Ngoài ra, để minh chứng cho việc áp dụng trò chơi trong dạy học lớp 10, tôi đã tiến hành cho HS làm bài kiểm tra cuối kì 1 giữa hai lớp: 10A6 áp dụng trò chơi trong dạy học và 10A7 không áp dụng trò chơi. Kết quả cụ thể như sau.

Tỉ lệ học sinh lớp 10A6 đạt kết quả sau bài kiểm tra mà lớp có sử dụng trò chơi trong các bài học:

Tổng số	Điểm giỏi	Điểm khá	Điểm trung bình	Điểm yếu
45	12	20	13	0

Tỉ lệ học sinh lớp 10A7 đạt kết quả sau bài kiểm tra mà lớp không sử dụng trò chơi trong các bài học:

Tổng số	Điểm giỏi	Điểm khá	Điểm trung bình	Điểm yếu
45	3	10	30	2

(Nguồn: Kết quả xử lý bài kiểm tra 45 phút)

Thấy rõ sự khác nhau như vậy, cho nên trong mỗi giờ học, việc đưa trò chơi để tạo hứng thú với giờ học, với môn học góp phần quan trọng để các em trang bị kiến thức, khắc sâu kiến thức cho bài học. Và đó cũng là lí do góp phần nhỏ môn Địa lý - Tổ hợp KHXH của các em, của trường THPT Hoàng Cầu luôn ở vị trí cao với mức điểm trung bình của thành phố Hà Nội.

PHỤ LỤC

PHIẾU ĐIỀU TRA DÀNH CHO GIÁO VIÊN DẠY MÔN ĐỊA LÍ

Đề nghị giáo viên đánh dấu X vào trước ô trống mà giáo viên cho là đúng.

Câu 1: Trong dạy học Địa lí 12 nói riêng và Địa lí nói chung ở trường THPT, thầy (cô) cho biết sự cần thiết của việc sử dụng trò chơi trong dạy học Địa lí như thế nào?

☐ Rất cần thiết. ☐ Cần thiết. ☐ Không cần thiết.

Câu 2: Khi sử dụng trò chơi vào bài dạy Địa lí 12, thầy (cô) thường sử dụng trò chơi trong các phần nào?

☐ Địa lí tự nhiên ☐ Địa lí dân cư
☐ Địa lí các ngành kinh tế ☐ Địa lí các vùng kinh tế.
☐ Tất cả phương án trên.

Câu 3: Khi vận dụng các trò chơi có liên quan đến bài học Địa lí thầy (cô) dùng vào lúc nào của tiết học?

☐ Khởi động ☐ Dạy bài mới
☐ củng cố, tổng kết ☐ Tất cả phương án trên

Câu 4: Mức trong dạy học Địa lí trên lớp của thầy cô như thế nào?

☐ Rất thường xuyên ☐ Thường xuyên
☐ thỉnh thoảng ☐ Ít khi
☐ Không bao giờ

Câu 5: Đánh giá của thầy cô như thế nào khi học sinh tham gia trò chơi trên lớp trong giờ học khi giáo viên đề ra?

☐ Rất hứng thú ☐ Hứng thú
☐ Không hứng thú ☐ Hoàn toàn không hứng thú

Câu 6: Theo thầy cô sử dụng trò chơi trong dạy học Địa lí 12 có tác dụng như thế nào với các em học sinh?

(Thầy cô khoanh vào các lựa chọn: 4: Rất tác dụng; 3: Tác dụng; 2: Không tác dụng; 1: Hoàn toàn không tác dụng)

Các tác dụng của việc sử dụng trò chơi	Mức độ			
- Tạo nên không khí vui vẻ, hứng khởi trong học tập.	4	3	2	1
- Học sinh hiểu và nắm kiến thức sâu hơn.	4	3	2	1
- Tập trung sự chú ý của học sinh trong tiết học.	4	3	2	1
- Rèn kĩ năng tương tác, phối hợp hoạt động theo	4	3	2	1

nhóm, kỹ năng ứng xử trong học tập.				
- Hình thành cảm xúc, động cơ, hứng thú học tập đối với môn học.	4	3	2	1
- Phát triển tư duy sáng tạo, tìm tòi, sự năng động của học sinh.	4	3	2	1
- Sự tương tác giữa GV và HS được nâng cao, tương tác nhiều hơn.	4	3	2	1
- Các ý kiến khác (nếu có)	4	3	2	1

PHIẾU ĐIỀU TRA DÀNH CHO HỌC SINH KHỐI 10

Yêu cầu học sinh đánh dấu X vào trước ô mà học sinh cho là đúng.

Câu 1: Theo em, trong giờ học, khi GV giảng dạy môn Địa lí, GV có sử dụng trò chơi trong dạy học không?

☐ Rất thường xuyên

☐ Bình thường

☐ Ít khi

☐ Không bao giờ

Câu 2: Theo em, trong dạy học Địa lí, GV sử dụng trò chơi cho HS thực hiện là

☐ Rất cần thiết.

☐ Cần thiết.

☐ Không cần thiết.

Câu 3: Khi thầy (cô) sử dụng trò chơi vào bài dạy Địa lí, em thấy việc tiếp thu và nhớ kiến thức có hiệu quả hơn không?

☐ Không

☐ Bình thường

☐ Hiểu bài hơn, nhớ bài lâu hơn

Câu 4: Trong dạy học địa lí 12 trên lớp, các trò chơi Gv trên lớp thiết kế đối với bạn thường:

☐ Quá dễ

☐ Bình thường

☐ Khó

☐ Quá khó.

Câu 5: Mức độ GV sử dụng trò chơi trong dạy học môn Địa lí ở lớp của em là:

☐ Quá nhiều

☐ Nhiều

☐ Vừa phải, hợp lí

☐ Ít

☐ Quá ít

☐ Không bao giờ.

Câu 6: Theo em, sau khi học tập tìm hiểu bài bằng cách tham gia các trò chơi, em cảm nhận thế nào?

☐ Rất thích, hào hứng.

☐ Thích.

☐ Bình thường.

☐ Không thích.

☐ Không quan tâm.

Câu 7: Theo em, khi được tham gia các trò chơi trong quá trình học, em thấy tác động của trò chơi như thế nào?

Tác động	Hoàn toàn đồng ý	Đồng ý	Không đồng ý	Hoàn toàn không đồng ý
Yêu thích học tập bộ môn hơn				
Hiểu bài hơn				
Hào hứng tham gia học tập				
Nhớ bài lâu hơn				

Tăng cường hợp tác				
--------------------	--	--	--	--