

SỞ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO HÀ NỘI  
TRƯỜNG THPT HOÀNG CẦU

**SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM**  
**“THIẾT KẾ VÀ SỬ DỤNG MỘT SỐ TRÒ CHƠI TRONG DẠY**  
**HỌC MÔN GDCD 11 NHẪM PHÁT TRIỂN NĂNG LỰC TỰ HỌC**  
**VÀ TẠO HỨNG THÚ CHO HỌC SINH”**

**Tên tác giả: Phạm Thị Thanh Huyền**

**Lĩnh vực/Môn: GDCD**

**Cấp học: THPT**

**Đơn vị công tác: Trường THPT Hoàng Cầu**

**Chức vụ: Bí thư đoàn trường, NTCM**

*Hà Nội, ngày 01 tháng 03 năm 2023*

**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 ngành Giáo dục và Đào tạo

| Họ và tên            | Ngày tháng năm sinh | Nơi công tác   | Chức danh         | Trình độ chuyên môn | Tên sáng kiến                                                                                                                   |
|----------------------|---------------------|----------------|-------------------|---------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Phạm Thị Thanh Huyền | 22/09/1984          | THPT Hoàng Cầu | Bí thư đoàn, NTCM | Cử nhân             | Thiết kế và sử dụng một số trò chơi trong dạy học môn GD CD lớp 11 nhằm phát triển năng lực tự học và tạo hứng thú cho học sinh |

**- Lĩnh vực áp dụng sáng kiến:**

Dạy học môn GD CD lớp 11 và nhiều môn học khác.

**- Ngày sáng kiến được áp dụng lần đầu hoặc áp dụng thử:** Tháng 9/2021

**- Mô tả bản chất của sáng kiến:**

Bản chất của sáng kiến chính là việc thiết kế và lựa chọn một số phương pháp giảng dạy, cụ thể ở đây chính là các trò chơi vào quá trình dạy học. Thông qua đó giúp học sinh nâng cao năng lực tự học cũng như hứng thú hơn với tiết học và môn GD CD.

Các bước thực hiện giải pháp như sau:

Bước 1: Lựa chọn nội dung tổ chức trò chơi, xác định mục tiêu của trò chơi.

Bước 2: Chuẩn bị điều kiện, phương tiện chơi; phổ biến trò chơi

+ *Chuẩn bị điều kiện, phương tiện chơi*

+ *Phổ biến trò chơi:*

Bước 3: Điều khiển trò chơi

Bước 4: Đánh giá kết quả chơi, trao giải cho người chơi.

**- Những thông tin cần được bảo mật (nếu có):** Không

**- Các điều kiện cần thiết để áp dụng sáng kiến:**

+ *Giao nhiệm vụ cụ thể cho học tự học sau mỗi tiết dạy.*

+ *Dự tính thời gian cho từng hoạt động chơi.*

+ *Xây dựng thang điểm, tiêu chí đánh giá cụ thể cho từng hoạt động chơi.*

+ *Các tình huống có thể phát sinh và biện pháp xử lí.*

**- Đánh giá lợi ích thu được hoặc dự kiến có thể thu được do áp dụng sáng kiến theo ý kiến của tác giả:**

Đã có sự chênh lệch rõ ràng về điểm số của hai lớp đối chứng và thực nghiệm khi ở các bài kiểm tra, điểm trung bình của lớp thực nghiệm luôn cao hơn lớp đối chứng. Tỷ lệ % HS đạt điểm trung bình và yếu kém luôn thấp hơn tỷ lệ % HS đạt điểm khá giỏi ở các lớp thực nghiệm. Điều này chứng tỏ việc sử dụng trò chơi đã có tác dụng nâng cao chất lượng dạy học ở trường phổ thông. Qua đó cho thấy trò chơi có ảnh hưởng lớn đến khả năng tiếp thu kiến thức, tư duy và phát triển năng lực tự học của HS và tôi nhận thấy thái độ học tập của HS trong các giờ dạy có sử dụng trò chơi tích cực, say mê 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 nếu có:**

Sáng kiến không cần đầu tư về tài chính, dễ áp dụng và chia sẻ với các đồng nghiệp. Sáng kiến không chỉ áp dụng được với nội dung môn GDCC lớp 11 mà còn có thể áp dụng rộng rãi đối với các khối lớp khác và ở nhiều môn học khác nhau.

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 01 tháng 03 năm 2023*

**Người viết đơn**

**Phạm Thị Thanh Huyền**

## PHIẾU NHẬN XÉT ĐÁNH GIÁ

Họ tên tác giả: Phạm Thị Thanh Huyền

Tên đề tài: Thiết kế và sử dụng một số trò chơi trong dạy học môn GDCD lớp 11 nhằm phát triển năng lực tự học và tạo hứng thú cho học sinh

Lĩnh vực: Giáo dục công dân

| STT                                                                                                                                                                                                                                             | Tiêu chuẩn                                                                         | Điểm tối đa | Điểm HKKH chấm |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|-------------|----------------|
| <b>1</b>                                                                                                                                                                                                                                        | <b>Sáng kiến có tính mới</b>                                                       |             |                |
| 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          | 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           |                |
| <b>Nhận xét:</b> Việc sử dụng trò chơi trong dạy học không phải là mới, tuy nhiên chủ yếu được sử dụng để khởi động dẫn dắt vào bài học, ít khi được sử dụng làm phương tiện lĩnh hội kiến thức, đặc biệt là trò chơi đánh bài trong sáng kiến. |                                                                                    |             |                |
| <b>2</b>                                                                                                                                                                                                                                        | <b>Sáng kiến có tính áp dụng</b>                                                   |             |                |
| 2.1                                                                                                                                                                                                                                             | Có khả năng áp dụng trong phạm vi toàn ngành hoặc rộng hơn                         | 30          | 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           |                |
| <b>Nhận xét:</b> Sáng kiến dễ áp dụng, không cầu kì, có thể sử dụng linh hoạt trong phạm vi toàn ngành hoặc rộng hơn.                                                                                                                           |                                                                                    |             |                |
| <b>3</b>                                                                                                                                                                                                                                        | <b>Sáng kiến có tính hiệu quả</b>                                                  |             |                |
| 3.1                                                                                                                                                                                                                                             | Có hiệu quả, đem lại lợi ích kinh tế - xã hội, có tính lan tỏa                     | 30          | 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           |                |
| <b>Nhận xét:</b> Việc sử dụng sáng kiến không gây lãng phí, không tốn kém đầu tư, có thể tái sử dụng, áp dụng không chỉ trong giáo dục mà cả trong các lĩnh vực khác.                                                                           |                                                                                    |             |                |
| <b>4</b>                                                                                                                                                                                                                                        | <b>Điểm trình bày</b>                                                              |             |                |
| 4.1                                                                                                                                                                                                                                             | Trình bày khoa học, hợp lý                                                         | 10          | 10             |
| 4.2                                                                                                                                                                                                                                             | Trình bày chưa khoa học, chưa hợp lý                                               | 5           |                |
| <b>Nhận xét:</b> Sáng kiến trình bày khoa học, hợp lý, rõ ràng, dễ hiểu.                                                                                                                                                                        |                                                                                    |             |                |
| <b>Tổng cộng: 90 điểm    Đánh giá:</b> <input checked="" type="checkbox"/> Đạt ( $\geq 70$ điểm) <input type="checkbox"/> Không đạt                                                                                                             |                                                                                    |             |                |

Hà Nội, ngày 20 tháng 2 năm 2023  
Chủ tịch hội đồng SKKN cơ sở

Lưu Thị Lập

## **ĐẶT VẤN ĐỀ**

Cùng với những thay đổi tích cực của đời sống xã hội, giáo dục cũng đang được Đảng và nhà nước hết sức quan tâm nhằm mục đích giáo dục kỹ năng, phát triển năng lực, phẩm chất; phát huy tối đa tính tích cực, chủ động, sáng tạo của học sinh. Trong đó việc thay đổi phương pháp giảng dạy đang được quan tâm sâu sắc bằng những đợt tập huấn, chuyên đề nhằm tìm ra những phương pháp dạy và học phù hợp với HS để mỗi bài học là một sự khám phá, mỗi tiết lên lớp là những cuộc phiêu lưu, cuốn người học vào các hoạt động giảng dạy tích cực và hữu ích. Việc đổi mới phương pháp giảng dạy cũng chính là đổi mới người thầy, biến những kiến thức hàn lâm, khô cứng trong sách giáo khoa đó trở thành những thông tin đơn giản, dễ tiếp thu.

Chương trình giáo dục phổ thông tổng thể chính thức đã được Ban Chỉ đạo đổi mới chương trình sách giáo khoa giáo dục phổ thông thông qua. Theo đó, chương trình đã nêu lên 5 phẩm chất và các năng lực cần hình thành, phát triển ở HS, đó là: Về phẩm chất: yêu nước; nhân ái; chăm chỉ; trung thực, kỉ luật; trách nhiệm. Về năng lực: Năng lực tự chủ và tự học; năng lực giao tiếp và hợp tác; năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo. Trong các phẩm chất và năng lực đó, thì năng lực “Tự chủ và tự học” được xếp vị trí hàng đầu. Tự học đặt ra vấn đề giải phóng tiềm năng sáng tạo cho mỗi người, hình thành phương pháp tư duy, đạt được hiệu quả bền vững của giáo dục nhà trường. Đây là tư tưởng đầy nhân văn và dân chủ. Nó giúp con người có được công cụ để học tập suốt đời.

Đối với HS, dù ở lứa tuổi nào thì hoạt động vui chơi cũng không thể thiếu trong cuộc sống sinh hoạt và học tập của các em. Trò chơi vừa là một hoạt động giải trí, vừa là một phương pháp giáo dục khi được kết hợp với các phương pháp giáo dục khác sẽ có ý nghĩa tích cực với yêu cầu đổi mới hiện nay. Nếu giáo viên biết tổ chức một cách hợp lí, khoa học sẽ đem lại hiệu quả cao trong hoạt động dạy và học.

Qua những năm dạy học môn giáo dục công dân ở trường phổ thông, tôi luôn mong muốn giờ học của mình được diễn ra trong không khí vui vẻ, thoải

mái, bớt căng thẳng, áp lực, hứng thú trong học tập, làm sao để các em có cảm giác “mỗi ngày đến trường là một ngày vui”. Chính vì vậy, việc vận dụng trò chơi vào dạy học môn GDCD ở trường trung học phổ thông, đặc biệt là môn GDCD lớp 11 sẽ làm mềm đi những kiến thức về kinh tế, chính trị, xã hội khô cứng; tạo hứng thú cho người học; đồng thời phát triển năng lực tự học ở các em. Ngoài ra thông qua hoạt động trò chơi còn giúp các em phát triển được nhiều phẩm chất đạo đức như tình đoàn kết, thân ái, tinh thần trách nhiệm cộng đồng... Thông qua hoạt động vui chơi để tiến hành hoạt động học tập, các em sẽ chú ý hơn, chủ động và tích cực hơn trên con đường chiếm lĩnh tri thức môn học.

## **GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ**

### **I. Thực trạng công tác dạy và học môn GD&CD ở trường THPT Hoàng Cầu**

#### **1. Ưu điểm**

Trong những năm gần đây, môn học GD&CD trong trường THPT đã thật sự có nhiều thay đổi và có những định hướng tích cực. Từ cách nhìn nhận về vai trò, ý nghĩa của nó trong trường học, đến tầm quan trọng trong việc nhận xét quá trình rèn luyện đạo đức của học sinh.

Đối với trường THPT Hoàng Cầu, lãnh đạo nhà trường luôn chú trọng, quan tâm đến việc giảng dạy bộ môn GD&CD theo hướng chỉ đạo của Bộ giáo dục và đào tạo nhằm phát huy được ý nghĩa và tầm quan trọng của môn học trong nhà trường.

Gia đình HS phần lớn đã có sự quan tâm nhìn nhận về tầm quan trọng của môn học, không còn những suy nghĩ sai lệch về bộ môn này như trước kia.

Đa phần HS đã hiểu được môn GD&CD quan trọng như thế nào đối với bản thân mình; ý thức học tập của HS đã có nhiều tiến bộ và các em đã yêu thích môn học này nhiều hơn.

#### **2. Hạn chế và nguyên nhân hạn chế**

##### **2.1. Giáo viên**

Đa phần GV chưa đầu tư thời gian nhiều để tìm hiểu về các cách thiết kế, vận dụng linh hoạt có hiệu quả các phương pháp dạy học kiểu mới vào trong các tiết học GD&CD làm cho giờ học trở nên nhạt nhẽo, làm tê liệt hứng thú của HS.

Việc áp dụng các PPDH hiện đại như: Thảo luận nhóm, sắm vai, giải quyết vấn đề, dự án...và đặc biệt là phương pháp trò chơi vào dạy học môn GD&CD còn nhiều hạn chế, mang tính đối phó và nếu có áp dụng thì vẫn chưa đem lại hiệu quả trong dạy học môn GD&CD; chưa phát huy hết ưu điểm của phương pháp này.

Qua thăm lớp dự giờ các đồng nghiệp tôi nhận thấy: khi sử dụng các PPDH tích cực, trong đó có phương pháp trò chơi vào giảng dạy môn GD&CD- khi mà có sự tích hợp nhiều vấn đề, nhất là giáo dục kỹ năng sống thì nhiều giáo viên

còn lúng túng, chưa biết sử dụng phương pháp này như thế nào cho có hiệu quả, đạt được mục tiêu của bài học GDCC. Và cũng nhiều giáo viên rất ngại khi sử dụng phương pháp trò chơi vì họ sợ: mất thời gian, “cháy giáo án”, không đạt được mục tiêu của bài học, lớp ồn ảnh hưởng đến lớp khác.

## 2.2. Học sinh

Thực tế giảng dạy môn GDCC của bản thân cũng như qua các tiết dự giờ đồng nghiệp tôi nhận thấy rằng, hiện nay còn tồn tại một thực trạng đó là phần lớn HS còn thụ động trong học tập, lười suy nghĩ và phát biểu ý kiến xây dựng bài.

## II. Biện pháp thiết kế và sử dụng một số trò chơi trong dạy học môn GDCC lớp 11 nhằm phát triển năng lực tự học và tạo hứng thú cho học sinh

### 1. Quy trình thực hiện khi tổ chức trò chơi

**Bước 1:** Lựa chọn nội dung tổ chức trò chơi, xác định mục tiêu của trò chơi

Nội dung trò chơi phải vừa sức học, không khó quá nhưng cũng không dễ quá. Đồng thời GV cũng cần phải xác định rõ dùng trò chơi này với mục đích gì, trò chơi mang lại cho HS những kiến thức và hình thành những kỹ năng gì thông qua các hoạt động chơi. Từ mục tiêu của trò chơi kết hợp với mục tiêu của bài học cũng như các điều kiện khác để GV lựa chọn trò chơi phù hợp.

### **Bước 2:** Chuẩn bị điều kiện, phương tiện chơi; phổ biến trò chơi

#### *- Chuẩn bị điều kiện, phương tiện chơi*

**Đối với GV:** Để cho trò chơi diễn ra thuận lợi thì GV cần chuẩn bị một điều kiện chơi tốt. Giáo án do GV thiết kế để sử dụng trò chơi phải được thể hiện bằng chuỗi các hoạt động tương ứng với tiến trình của hoạt động chơi của HS được chia thành những hành động cụ thể và xác định mục tiêu tương ứng. Việc chuẩn bị điều kiện và phương tiện chơi càng chu đáo, đầy đủ thì kết quả tổ chức trò chơi càng cao và càng an toàn.

Trong giáo án cần GV cần lưu ý hơn về việc:

+ *Giao nhiệm vụ cụ thể cho học tự học sau mỗi tiết dạy.*

- + *Dự tính thời gian cho từng hoạt động chơi.*
- + *Xây dựng thang điểm, tiêu chí đánh giá cụ thể cho từng hoạt động chơi.*
- + *Các tình huống có thể phát sinh và biện pháp xử lí.*

**Đối với HS:** Để trò chơi diễn ra vui vẻ, kịch tính và đạt được mục tiêu học tập thông qua hoạt động chơi, HS cần chủ động chuẩn bị, tìm hiểu kiến thức bài học, thực hiện nhiệm vụ được giao. Trong quá trình chơi, cần tập trung, nhanh nhạy; phối kết hợp với đồng đội để đạt hiệu quả cao.

**- Phổ biến trò chơi:**

- ✓ GV chọn một số HS tham gia chơi, đặc biệt chú ý những học sinh nhút nhát, ít phát biểu.
- ✓ Giới thiệu trò chơi: GV cần giới thiệu sao cho HS bị cuốn hút vào trò chơi ngay từ những giây phút đầu tiên. GV giúp HS nắm vững trò chơi như: Tên trò chơi, nội dung, cách chơi, phần thưởng...
- ✓ Thời gian chơi: Tùy thuộc vào từng nội dung bài mà GV có thể thông báo thời gian chơi. Thông thường, một trò chơi trong một tiết học chỉ diễn ra trong vòng 5-10 phút, trừ những tiết luyện tập có thể nhiều hơn. Việc quy định thời gian cũng cần căn cứ vào điều kiện cụ thể: lớp có nhiều HS học không tốt thì phải nhiều thời gian hơn hoặc là lớp chọn thì thời gian có thể ít hơn.
- ✓ Luật chơi: Khi đã có đội chơi thì GV phải giải thích rõ luật chơi cho HS và nhấn mạnh những hành động nào là phạm quy để các em nắm thật kĩ.

**Bước 3: Điều khiển trò chơi**

Một nhóm HS thực hiện trò chơi trước lớp, cả lớp theo dõi, cổ vũ.

Khi HS bắt đầu cuộc chơi thì người điều khiển trò chơi như một trọng tài thi đấu. Vì vậy người điều khiển trò chơi phải theo dõi tiến trình của cuộc chơi và nắm chắc mọi chi tiết của cuộc chơi. Người điều khiển trò chơi thường là GV

nhưng với các trò chơi có luật chơi đơn giản hoặc các trò chơi quen thuộc thì nên để cho HS tự điều khiển còn GV sẽ đóng vai trò là cố vấn.

#### **Bước 4: Đánh giá kết quả chơi, trao giải cho người chơi.**

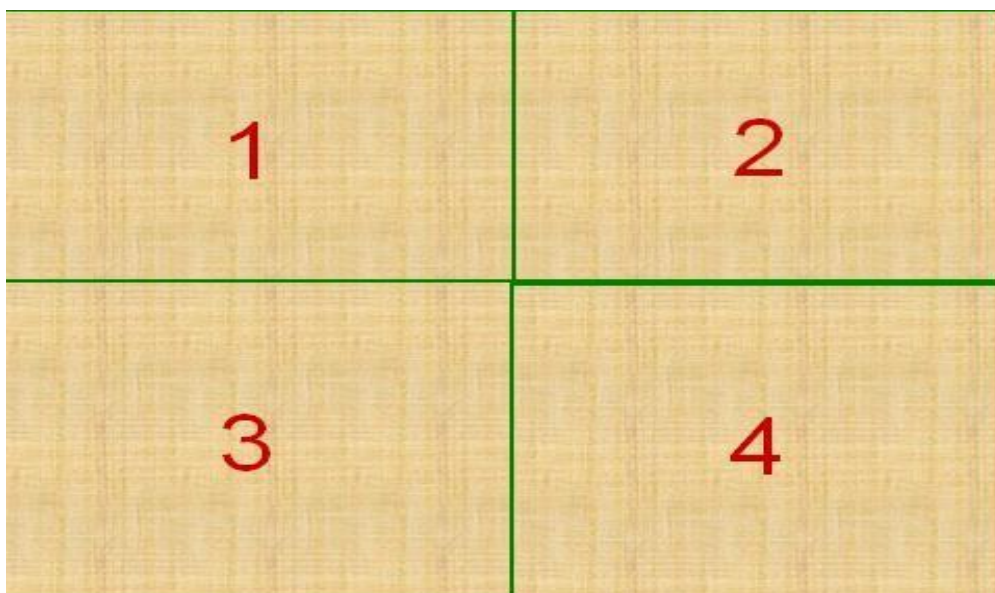
GV hướng dẫn HS đánh giá việc thực hiện trò chơi: Trò chơi có được thực hiện đúng luật không, có thể rút ra được bài học gì thông qua trò chơi. Sau đó GV nhận xét, đánh giá chung.

GV nên chuẩn bị phần thưởng cho đội thắng cuộc. Phần thưởng có thể là cho điểm, có thể là một hộp quà nhỏ, hoặc đơn giản một tràng pháo tay cùng với những lời động viên khen ngợi chủ yếu là khích lệ HS.

## **2. Xây dựng trò chơi trong dạy học GD CD lớp 11**

### **2.1. Trò chơi mảnh ghép bí ẩn**

Trò chơi mảnh ghép trong dạy học có nhiều dạng khác nhau như giải ô mảnh ghép để tìm từ chìa khóa, mở ô mảnh ghép để đoán nội dung bức tranh bí mật ẩn sau các mảnh ghép... Mỗi ô mảnh ghép có một câu hỏi gợi ý và đáp án có liên quan trực tiếp đến bài học.



Trò chơi mảnh ghép bí ẩn có thể được sử dụng trong phần khởi động của các tiết học, giúp HS có tâm lý thoải mái, vui vẻ sẵn sàng bước vào giờ học đồng thời thông qua đó kích thích các em chủ động, tích cực khám phá nội dung kiến thức mới.

**\* Các bước xây dựng trò bức tranh bí ẩn:**

- + Bước 1: Xác định mục tiêu kiến thức cần đạt được sau khi chơi.
- + Bước 2: Dự tính thời gian cho trò chơi, các tình huống có thể phát sinh và biện pháp xử lý tình huống như: HS không chơi được do không nắm được kiến thức. Vì vậy việc dặn dò HS tự ôn bài, chuẩn bị bài là rất quan trọng.
- + Bước 3: Lựa chọn “bức tranh bí ẩn” có liên quan đến nội dung bài mới và xây dựng nội dung câu hỏi sử dụng trong trò chơi.
- + Bước 4: Dùng ứng dụng powerpoint để thiết kế trò chơi.
- + Bước 5: GV hướng dẫn HS cả lớp nhận xét quá trình chơi, cho điểm hoặc trao quà để động viên khích lệ các em.
- + Bước 6: Dẫn dắt HS vào bài mới thông qua hoạt động chơi.

**\* Cách chơi:**

GV giới thiệu số lượng các ô mảnh ghép. Mỗi HS lựa chọn một mảnh ghép bất kì và trả lời câu hỏi tương ứng. Nếu trả lời đúng mảnh ghép sẽ mở ra, sau khi mở hết các mảnh ghép, HS đoán tên “bức tranh bí ẩn”.

*Ví dụ, khi dạy bài 10: Nền dân chủ xã hội chủ nghĩa, GV có thể sử dụng trò chơi mảnh ghép bí ẩn để khởi động bài học kết hợp kiểm tra bài cũ.*

GV thiết kế trò chơi có 4 ô mảnh ghép với 4 câu hỏi tương ứng như sau:

*Câu 1: Sau khi hoàn thành cuộc cách mạng dân tộc dân chủ nhân dân, Đảng và nhân dân ta đã lựa chọn con đường đi lên chế độ xã hội nào? (Xã hội chủ nghĩa).*

*Câu 2: Nhà nước pháp quyền xã hội chủ nghĩa Việt Nam mang bản chất của giai cấp nào? (Giai cấp công nhân).*

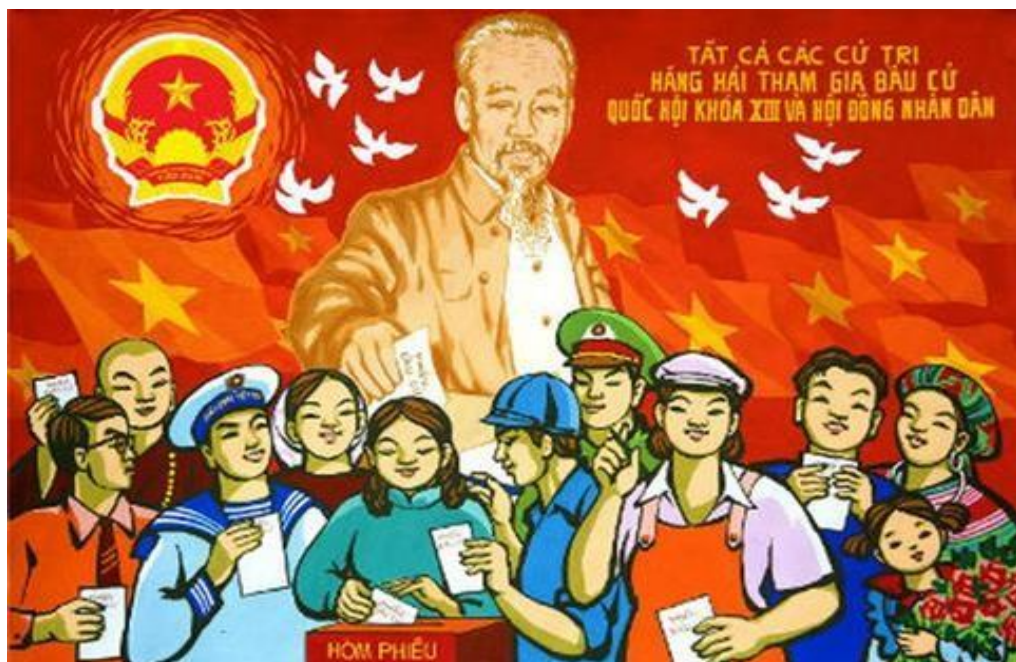
*Câu 3: Nhà nước ta là nhà nước của dân, do dân, vì dân; thể hiện ý chí, nguyện vọng của nhân dân thể hiện đặc điểm nào của nhà nước XHCN? (tính nhân dân).*

*Câu 4: Theo em, công dân Việt Nam đủ bao nhiêu tuổi trở lên được tham gia bầu cử đại biểu quốc hội và hội đồng nhân dân các cấp? (đủ 18 tuổi trở lên).*

GV bốc thăm gọi ngẫu nhiên HS lựa chọn ô mảnh ghép và trả lời câu hỏi tương ứng, mỗi câu trả lời đúng các em sẽ nhận được một phần quà nhỏ.



Sau khi các ô mảnh ghép được mở ra, GV gợi mở để HS đoán chủ đề của bức tranh bí mật, kích thích các em tìm hiểu nội dung *tiết 22- bài 10: Nền dân chủ xã hội chủ nghĩa*. Kết thúc trò chơi, GV để HS tự nhận xét phần chơi của mình sau đó đưa ra đánh giá chung và dẫn dắt HS vào hoạt động hình thành kiến thức mới.



## 2.2. Trò chơi đánh bài

Có rất nhiều trò chơi được sử dụng trong quá trình giảng dạy của các GV như: Ai là triệu phú, rung chuông vàng, đấu trường 100, đường lên đỉnh olympia, ô chữ hóa học... Nhưng đa số các trò chơi này đều yêu cầu cơ sở vật chất máy chiếu, máy tính, bảng phụ, chuông bấm... Vậy nên tôi xin được giới thiệu trò chơi đánh bài trong dạy học GDCC. Đây là trò chơi đơn giản, có thể tổ chức ngay tại lớp học, không yêu cầu máy tính, máy chiếu, số lượng HS được tham gia nhiều, có thể sử dụng ở hầu hết các bài trong chương trình GDCC 11 và cả chương trình GDCC 10, GDCC 12.

Trò chơi này phù hợp với dạng bài ôn tập, phần kiểm tra bài cũ hoặc phần củng cố bài học nhằm khắc sâu kiến thức cho HS.



*HS “đánh bài” để luyện tập bài 5: Cung – cầu trong sản xuất và lưu thông hàng hóa.*

**\* Các bước xây dựng trò chơi đánh bài:**

+ Bước 1: Xác định trò chơi được đưa vào bài là của phần nào, đồng thời xác định mục tiêu kiến thức cần đạt được sau khi chơi.

+ Bước 2: Dự tính thời gian cho trò chơi, từ đó xây dựng số lượng lá bài sao cho phù hợp; các tình huống phát sinh có thể phát sinh và biện pháp xử lý tình huống.

+ Bước 3: Sau khi xác định được mục tiêu và thời gian cụ thể thì GV sử dụng ứng dụng word để tạo nội dung kiến thức vào các ô hình chữ nhật.

+ Bước 4: Khi tạo nội dung trong các lá bài xong GV in ra rồi cắt từng hình chữ nhật đã tạo sẵn rồi dán lên các quân bài thông thường, khi đó ta đã có một bộ bài GDCD cho HS chơi.



Tùy vào số lượng HS của lớp mà GV có thể tạo ra số lượng bộ bài sao cho phù hợp.

**\* Cách chơi:**

Nội dung bài học được ghi lại trong những lá bài. HS phải học, phải hiểu các nội dung kiến thức đó mới sử dụng thành thạo các lá bài để chơi. Chơi theo nội dung định nghĩa, khái niệm, nội dung, ý nghĩa, biểu hiện, mối quan hệ...

Số lượng người tham gia: Có thể chơi được với số lượng HS nhiều tùy vào ý định mỗi GV và nội dung bài học. GV có thể chia cặp, đội, nhóm thi đấu

để chọn cặp, đội, nhóm vào vòng trong tranh giải để thêm hấp dẫn, sôi nổi. Có thể cho HS chơi đi chơi lại nhiều lần vì sau khi chia lại bài thì HS sẽ có những lá bài với nội dung kiến thức khác.

Hình thức chơi: Chơi theo luật chơi của trò đánh bài. Mỗi một bộ bài sẽ có một lá bài **“GD CD”** và một lá bài **“KHÁM PHÁ”**, HS nào có trong tay lá bài **“GD CD”** thì được đánh trước. HS tìm những lá bài có nội dung kiến thức liên quan với nhau để đánh ra, không phụ thuộc màu sắc của lá bài.

Trong quá trình HS chơi, GV theo dõi và kịp thời hướng dẫn HS xử lý những tình huống phát sinh.

Sau cùng GV nhận xét, đánh giá quá trình chơi, tổng kết nội dung kiến thức, rút kinh nghiệm và khen thưởng cho các cặp, đội, nhóm.

*Ví dụ:* Ở bài 5: Cung – cầu trong sản xuất và lưu thông hàng hóa thuộc chủ đề: Các qui luật kinh tế cơ bản trong sản xuất và lưu thông hàng hóa, GV có thể lồng ghép trò chơi đánh bài vào phần củng cố của bài này. Trò chơi này cũng có thể sử dụng để củng cố kiến thức của toàn bộ chủ đề, như vậy HS vừa có thể củng cố lại bài học, vừa có thể sâu chuỗi kiến thức của các bài 3, 4, 5 từ đó hình thành hệ thống kiến thức một cách khái quát và logic,

- GV có thể tạo nội dung các lá bài như sau:

|                                    |                                 |                                    |                            |
|------------------------------------|---------------------------------|------------------------------------|----------------------------|
| CUNG GIẢM, CẦU TĂNG                | ĐỐI VỚI NHÀ NƯỚC                | SẢN XUẤT, KINH DOANH MẶT HÀNG KHÁC | MỞ RỘNG KHI CUNG < CẦU     |
| ĐIỀU TIẾT CUNG – CẦU               | THÔNG QUA CHÍNH SÁCH, PHÁP LUẬT | ĐỐI VỚI NGƯỜI TIÊU DÙNG            | KHI CUNG < CẦU GIÁ CẢ TĂNG |
| ĐỐI VỚI NGƯỜI SẢN XUẤT, KINH DOANH | THU HẸP KHI CUNG > CẦU          | GIẢM MUA                           | MUA MẶT HÀNG KHÁC THAY THẾ |

|                           |                 |                                          |                                             |
|---------------------------|-----------------|------------------------------------------|---------------------------------------------|
| <b>GDCD</b>               | <b>KHÁM PHÁ</b> | <b>THU NHẬP</b>                          | <b>NGƯỜI SẢN XUẤT, KINH DOANH</b>           |
| <b>CUNG</b>               | <b>CẦU</b>      | <b>HÀNG HÓA, DỊCH VỤ ĐANG CÓ TRÊN TT</b> | <b>HÀNG HÓA, DỊCH VỤ CHUẨN BỊ ĐƯA RA TT</b> |
| <b>QUAN HỆ CUNG – CẦU</b> | <b>VẬN DỤNG</b> | <b>GIÁ CẢ</b>                            | <b>KHẢ NĂNG SẢN XUẤT</b>                    |
| <b>NGƯỜI TIÊU DÙNG</b>    | <b>NHU CẦU</b>  | <b>CHI PHÍ SẢN XUẤT</b>                  | <b>SỐ LƯỢNG HÀNG HÓA, DỊCH VỤ</b>           |
| <b>CÓ KHẢ NĂNG MUA</b>    | <b>GIÁ CẢ</b>   | <b>SỰ TÁC ĐỘNG QUA LẠI</b>               | <b>NGƯỜI BÁN VỚI NGƯỜI MUA</b>              |

|                                           |                                         |                                    |                            |
|-------------------------------------------|-----------------------------------------|------------------------------------|----------------------------|
| <b>NGƯỜI SẢN XUẤT VỚI NGƯỜI TIÊU DÙNG</b> | <b>XÁC ĐỊNH SỐ LƯỢNG, GIÁ CẢ HH, DV</b> | <b>CUNG &gt; CẦU</b>               | <b>GIÁ CẢ &lt; GIÁ TRỊ</b> |
| <b>CUNG-CẦU TÁC ĐỘNG NHAU</b>             | <b>CẦU TĂNG</b>                         | <b>CUNG &lt; CẦU</b>               | <b>GIÁ CẢ &gt; GIÁ TRỊ</b> |
| <b>SẢN XUẤT, KINH DOANH MỞ RỘNG</b>       | <b>CUNG TĂNG</b>                        | <b>CUNG = CẦU</b>                  | <b>GIÁ CẢ = GIÁ TRỊ</b>    |
| <b>CẦU GIẢM</b>                           | <b>SẢN XUẤT, KINH DOANH THU HẸP</b>     | <b>GIÁ CẢ ẢNH HƯỞNG CUNG – CẦU</b> | <b>KHI GIÁ CẢ TĂNG</b>     |
| <b>CUNG GIẢM</b>                          | <b>CUNG-CẦU ẢNH HƯỞNG GIÁ CẢ</b>        | <b>CUNG TĂNG, CẦU GIẢM</b>         | <b>KHI GIÁ CẢ GIẢM</b>     |

GV chia lớp thành 4 nhóm, mỗi nhóm được phát một bộ bài và tiến hành chơi trong nhóm. Người thắng của mỗi nhóm sẽ bước vào vòng chung kết được tổ chức ở tiết ôn tập học kì I.

## **MINH CHỨNG VỀ HIỆU QUẢ CỦA BIỆN PHÁP**

Để có số liệu khách quan và chính xác tôi chọn dạy hai lớp 11A3 và 11A8. Lớp thực nghiệm là 11A3 còn lớp đối chứng là 11A8. Hai lớp này có trình độ tương đương nhau về học lực, chất lượng học tập nói chung và môn GDCCD nói riêng.

Trong các tiết dạy chính khóa trên lớp và dạy tự chọn khi hướng dẫn HS học các nội dung về bài 5: Cung – cầu trong sản xuất và lưu thông hàng hóa, tôi tiến hành thực nghiệm dạy cùng một nội dung lý thuyết bài học theo hai phương pháp khác nhau: Ở lớp 11A8 hướng dẫn HS học tập theo cách truyền thống, thụ động trên lớp.

Ở lớp 11A3 hướng dẫn HS học tập theo phương pháp áp dụng trò chơi vào trong từng nội dung của bài.

**Bảng 1: Kết quả khảo sát về việc thực hiện hoạt động tự học của HS sau khi thực hiện đề tài**

| <b>STT</b> | <b>Thực hiện các hoạt động tự học</b>                         | <b>11A3</b> | <b>11A8</b> |
|------------|---------------------------------------------------------------|-------------|-------------|
| 1          | Tích cực tham gia thảo luận trong giờ học                     | 32          | 16          |
| 2          | Có kế hoạch tự học cụ thể                                     | 31          | 12          |
| 3          | Tự đọc sách giáo khoa, tài liệu tham khảo                     | 35          | 16          |
| 4          | Chủ động học bài cũ, thực hiện nhiệm vụ được giao về nhà      | 32          | 21          |
| 5          | Đến giờ học mới tìm hiểu, ghi chép theo hướng dẫn của cô giáo | 9           | 20          |

**Bảng 2: Kết quả điều tra về thực trạng học tập môn GD&CD  
HS khi thực hiện giải pháp**

| <b>1. Em có thường hay phát biểu trong giờ học môn GD&amp;CD không?</b> |                 |       |                 |       |
|-------------------------------------------------------------------------|-----------------|-------|-----------------|-------|
| <b>Mức độ</b>                                                           | <b>Lớp 11A3</b> |       | <b>Lớp 11A8</b> |       |
| Không phát biểu                                                         | 4               | 9,8%  | 11              | 30,5% |
| Phát biểu ít                                                            | 16              | 39%   | 12              | 33,4% |
| Phát biểu nhiều                                                         | 21              | 51,2% | 13              | 36,1% |
| <b>2. Em có hứng thú khi đến giờ học môn GD&amp;CD hay không?</b>       |                 |       |                 |       |
| Không hứng thú                                                          | 5               | 12,1% | 13              | 36,1% |
| Bình thường                                                             | 7               | 17,1% | 11              | 30,5% |
| Hứng thú                                                                | 29              | 70,7% | 12              | 33,3% |

**Bảng 3: Kết quả của bài kiểm tra khảo sát chất lượng trước khi thực hiện giải pháp của lớp đối chứng và lớp thực nghiệm**

| <b>Lớp</b> | <b>Số HS đạt điểm <math>X_i</math></b> |   |   |   |   |   |    |    |    |   |    | <b>Trung bình</b> |
|------------|----------------------------------------|---|---|---|---|---|----|----|----|---|----|-------------------|
|            | Tổng số                                | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6  | 7  | 8  | 9 | 10 |                   |
| 11A3       | 41                                     | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 11 | 14 | 11 | 4 | 0  | 7,15              |
| 11A8       | 36                                     | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 6  | 12 | 11 | 4 | 0  | 7,1               |

**Bảng 4: Kết quả của bài kiểm tra khảo sát chất lượng sau khi thực hiện giải pháp của lớp đối chứng và lớp thực nghiệm**

| <b>Lớp</b> | <b>Số HS đạt điểm <math>X_i</math></b> |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    | <b>Trung bình</b> |
|------------|----------------------------------------|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|-------------------|
|            | Tổng số                                | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6  | 7  | 8  | 9  | 10 |                   |
| 11A3       | 41                                     | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4  | 7  | 14 | 13 | 3  | 8,09              |
| 11A8       | 36                                     | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 | 10 | 11 | 9  | 4  | 0  | 7,36              |

Trên cơ sở kết quả thực nghiệm tôi thấy:

- Đã có sự chênh lệch rõ ràng về điểm số của hai lớp đối chứng và thực nghiệm khi ở các bài kiểm tra, điểm trung bình của lớp thực nghiệm luôn cao hơn lớp đối chứng. Tỷ lệ % HS đạt điểm trung bình và yếu kém luôn thấp hơn tỷ lệ % HS đạt điểm khá giỏi ở các lớp thực nghiệm. Điều này chứng tỏ việc sử dụng trò chơi đã có tác dụng nâng cao chất lượng dạy học ở trường phổ thông. Qua đó cho thấy trò chơi có ảnh hưởng lớn đến khả năng tiếp thu kiến thức, tư duy và phát triển năng lực tự học của HS và tôi nhận thấy thái độ học tập của HS trong các giờ dạy có sử dụng trò chơi tích cực, say mê hơn.

*Hà Nội, ngày 01 tháng 03 năm 2023*

**GIÁO VIÊN**

*(ký và ghi rõ họ tên)*

**Phạm Thị Thanh Huyền**