

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 xét, duyệt sáng kiến kinh nghiệm 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
Trương Thị Ngọc Hà	1984	THPT Phan Đình Phùng	Giáo viên	Thạc sĩ	Sử dụng trò chơi trong dạy học địa lí 12

- Lĩnh vực áp dụng sáng kiến: Môn Địa lí
- Ngày sáng kiến được áp dụng lần đầu hoặc áp dụng thử: Ngày 17/01/2022
- Mô tả bản chất của sáng kiến: Hướng dẫn chi tiết cách tổ chức trò chơi trong dạy học địa lí 12 phần địa lí kinh tế.
- Các điều kiện cần thiết để áp dụng sáng kiến:
- + Giáo viên tâm huyết với nghề, kiến thức chuyên môn vững vàng, tích cực đổi mới phương pháp dạy học, đổi mới, sáng tạo.
 - + Học sinh có ý thức học tốt, hứng thú với môn học, mạnh dạn, tự tin trong giao tiếp; chủ động hợp tác, chia sẻ với bạn trong nhóm, trong lớp.
- Đánh giá lợi ích thu được hoặc dự kiến có thể thu được do áp dụng sáng kiến theo ý kiến của tác giả
- + Tạo ra sự đa dạng trong hoạt động dạy học, để tiết học đỡ đơn điệu nhàm chán.
 - + Thu hút học sinh vào hoạt động học tập, tạo niềm vui thích cho học sinh đối với môn học, tiếp thu kiến thức dễ dàng và nhẹ nhàng.
 - + Tăng tính đoàn kết, tương tác trong lớp học (mối quan hệ giữa học sinh với học sinh, giữa học sinh với giáo viên trở nên gần gũi, thân thiện hơn)
 - + Phát triển năng lực người học: năng lực ngôn ngữ, năng lực hợp tác, năng lực tư duy phản biện, năng lực giải quyết vấn đề...
 - + Thể hiện được năng lực của giáo viên: tổ chức, đánh giá, CNTT... đòi hỏi người giáo viên không ngừng tìm tòi, sáng tạo, nâng cao trình độ chuyên môn, năng lực xử lý tình huống sư phạm.

Danh sách những người đã tham gia áp dụng thử hoặc áp dụng sáng kiến lần đầu

Số TT	Họ và tên	Ngày tháng năm sinh	Nơi công tác (hoặc nơi thường trú)	Chức danh	Trình độ chuyên môn	Nội dung công việc hỗ trợ
1	Trần Thị Hồng Thúy	19/7/1976	THPT Phan Đình Phùng	Tổ phó chuyên môn	Thạc sĩ	Áp dụng thử SKKN dạy các lớp 12D1, 12D3, 12D4, 12A6

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 17 tháng 4 năm 2022

Người nộp đơn

(Ký và ghi rõ họ tên)



Trương Thị Ngọc Hà

BIÊN BẢN XÉT DUYỆT SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM CẤP TRƯỜNG

Tác giả: Trương Thị Ngọc Hà
 Đơn vị: Hợp Phap Đuối Nhung
 Tên SKKN: Sử dụng hệ chữ không dạy học Địa lí 12
 Môn (hoặc Lĩnh vực): Địa lí

TT	Nội dung	Biểu điểm	Điểm được đánh giá	Nhận xét
I	Điểm hình thức (2 điểm)			
	Trình bày đúng quy định về thể thức văn bản (kiểu chữ, cỡ chữ, dẫn dòng, căn lề...)	1	1	Đúng quy định
	Kết cấu hợp lý: Gồm 3 phần chính (đặt vấn đề, giải quyết vấn đề, kết luận và khuyến nghị)	1	1	Kết cấu hợp lý
II	Điểm nội dung (18 điểm)			
1	Đặt vấn đề (2 điểm)			
	Nêu lý do chọn vấn đề mang tính cấp thiết	1	1	Vấn đề mang tính cấp thiết
	Nói rõ thời gian, đối tượng, phạm vi nghiên cứu	1	1	Rõ ràng
2	Giải quyết vấn đề (14 điểm)			
	Tên SKKN, tên các giải pháp phù hợp với nội hàm	1	1	Tên và giải pháp phù hợp với nội hàm
	Nêu rõ cách làm cũ, phân tích nhược điểm. Có số liệu khảo sát trước khi thực hiện giải pháp	3	2	Có số liệu khảo sát
	Nêu cách làm mới thể hiện tính sáng tạo, hiệu quả. Có ví dụ và minh chứng tường minh cho hiệu quả của các giải pháp mới	7	7	Có cách làm mới, sáng tạo
	Có tính mới, phù hợp với thực tiễn của đơn vị và đối tượng nghiên cứu, áp dụng	1	1	Có tính mới, phù hợp với thực tiễn
	Có tính ứng dụng, có thể áp dụng được ở nhiều đơn vị.	1	1	Có tính ứng dụng cao
	Nội dung đảm bảo tính khoa học,	1	1	Đảm bảo

TT	Nội dung	Biểu điểm	Điểm được đánh giá	Nhận xét
	chính xác			
3	Kết luận và khuyến nghị (2 điểm)			
	Có bảng so sánh đối chiếu số liệu trước và sau khi thực hiện các giải pháp	1	1	Có so sánh, đối chiếu
	Khẳng định được hiệu quả mà SKKN mang lại.	0.5	0.5	Khẳng định được hiệu quả
	Khuyến nghị và đề xuất với các cấp quản lý về các vấn đề có liên quan đến việc áp dụng và phổ biến SKKN	0.5	0.5	Có khuyến nghị và đề xuất
	TỔNG ĐIỂM		19.0	

Đánh giá chung (Ghi tóm tắt những đánh giá chính):

Vấn đề mang tính cấp thiết
 Nội dung khoa học, rõ ràng, chính xác
 Các giải pháp khoa học, sáng tạo, có tính ứng dụng cao

Xếp loại : A

Xếp loại A: Từ 17 đến 20 điểm
 Xếp loại B: Từ 14 đến <17 điểm
 Xếp loại C: Từ 10 đến <14 điểm
 Không xếp loại: < 10 điểm

Ngày 15 tháng 5 năm 2022

Người chấm 1
(Ký, ghi rõ họ tên)

[Signature]

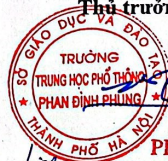
Trần Thị Hồng Thúy

Người chấm 2
(Ký, ghi rõ họ tên)

[Signature]

Nguyễn Thị Diệu Linh

Thủ trưởng đơn vị



PHÓ HIỆU TRƯỞNG
Nguyễn Thị Bích Loan

SỞ GIÁO DỤC VÀO ĐẠO TẠO HÀ NỘI

SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM

SỬ DỤNG TRÒ CHƠI TRONG DẠY HỌC ĐỊA LÍ 12

Lĩnh vực/ Môn : Địa lí

Cấp học : THPT

Tên Tác giả : Trương Thị Ngọc Hà

Đơn vị công tác : THPT Phan Đình Phùng

Chức vụ : Giáo viên

NĂM HỌC 2021 - 2022

MỤC LỤC

I. ĐẶT VẤN ĐỀ	2
1. Lí do chọn vấn đề	2
2. Thời gian thực hiện	2
3. Đối tượng nghiên cứu	2
4. Phạm vi nghiên cứu	2
II. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ.....	3
1. Trò chơi Bingo	4
2. Trò chơi đánh bài	6
3. Trò chơi trả lời nhanh	8
4. Trò chơi đoán từ (hiểu ý đồng đội/Taboo)	11
5. Trò chơi ghép nối	13
6. Truyền điện/ Kể tên theo vòng tròn	14
III. KẾT LUẬN VÀ KHUYẾN NGHỊ	17

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

1. Lí do chọn vấn đề

Đổi mới phương pháp dạy học nhằm nâng cao hiệu quả giáo dục với phương châm “*lấy học sinh làm trung tâm*” là mục tiêu quan trọng mà toàn ngành đang ưu tiên hướng tới. Để đạt được hiệu quả tối ưu trong hoạt động dạy và học, người giáo viên luôn trăn trở, tìm tòi cho mình một phương pháp tối ưu nhất. Làm sao cho tiết dạy đạt hiệu quả cao, học sinh nắm vững kiến thức, giờ học sinh động.

“Học mà chơi - Chơi mà học” có tác dụng khơi dậy nhiều hứng thú cho người dạy lẫn người học đồng thời tạo ấn tượng sâu sắc về bài học, giúp việc học nhẹ nhàng mà hiệu quả. Những nỗ lực sử dụng trò chơi trong dạy học không chỉ khẳng định tính khoa học và nghệ thuật của hoạt động dạy học mà còn chứng tỏ tinh thần đam mê nghề nghiệp của giáo viên. Từ đó làm tăng hứng thú, động cơ học tập của học sinh và góp phần nâng cao hiệu quả đào tạo của nhà trường.

Vì vậy tôi lựa chọn đề tài “*Sử dụng trò chơi trong dạy học Địa lí 12*” làm đề tài sáng kiến kinh nghiệm của mình. Nhằm góp thêm một giải pháp, một cách làm giúp học sinh thêm yêu thích học tập bộ môn, giúp giáo viên cảm thấy nhẹ nhàng hơn khi dạy học.

2. Thời gian thực hiện

Học kì II năm học 2021-2022

3. Đối tượng nghiên cứu

Cách sử dụng trò chơi vào dạy học trong môn Địa lí 12: Bingo, đánh bài, trả lời nhanh, ghép nối, đoán từ, truyền điện.

4. Phạm vi nghiên cứu

- Về nội dung: Phần địa lí kinh tế, chương trình địa lí 12.
- Về đối tượng thực nghiệm: HS khối 12, gồm lớp 12N1, 12D7 trường THPT Phan Đình Phùng, Hà Nội.

Theo khảo sát 90 em học sinh của 2 lớp 12N1 và 12D7, có hơn 80% các em thích học môn Địa lí nhưng các em đều gặp khó khăn vì lượng kiến thức rất nhiều, liên quan đến thi tốt nghiệp Trung học phổ thông, nhiều học sinh cảm thấy áp lực vì phải ghi nhớ lượng kiến thức lớn đó.

Khi được khảo sát về thái độ khi học Địa lí bằng trò chơi có tới 85 (94.5%) học sinh được hỏi đều tỏ ra thích và rất thích và chỉ có 5 (5.5%) học sinh thấy bình thường khi có trò chơi trong các tiết học.

II. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ

Sáng kiến kinh nghiệm: ***“Sử dụng trò chơi trong dạy học Địa lí 12”***

** Tại sao chúng ta cần tiến hành trò chơi?*

Tổ chức trò chơi trong lớp học giúp:

- Tạo ra sự đa dạng trong hoạt động dạy học, để tiết học đỡ đơn điệu nhàm chán.
- Thu hút học sinh vào hoạt động học tập, tạo niềm vui thích cho học sinh đối với môn học, tiếp thu kiến thức dễ dàng và nhẹ nhàng.
- Tăng tính đoàn kết, tương tác trong lớp học (mối quan hệ giữa học sinh với học sinh, giữa học sinh với giáo viên trở nên gần gũi, thân thiện hơn)
- Phát triển năng lực người học: năng lực ngôn ngữ, năng lực hợp tác, năng lực tư duy phản biện, năng lực giải quyết vấn đề...
- Thể hiện được năng lực của người thầy: tổ chức, đánh giá, CNTT... đòi hỏi người giáo viên không ngừng tìm tòi, sáng tạo, nâng cao trình độ chuyên môn, năng lực xử lý các vấn đề, tình huống sư phạm.

Trò chơi trong dạy học có thể tiến hành ở đầu giờ với mục đích khởi động, tạo hứng thú và tâm lí sẵn sàng cho tiết học. Sử dụng trò chơi để hình thành kiến thức, kỹ năng mới hoặc củng cố kiến thức, kỹ năng đã học. Ở mức độ cao hơn, học sinh có thể tự thiết kế trò chơi trong việc học và ôn tập kiến thức.

** Để thực hiện trò chơi, giáo viên thực hiện các bước cơ bản sau*

- Chuẩn bị
 - + Bước 1: Xác định mục tiêu cần đạt của từng nội dung sử dụng trò chơi
 - + Bước 2: Lựa chọn trò chơi hợp lí với nội dung kiến thức
 - + Bước 3: Thiết kế nội dung của từng trò chơi
 - + Bước 4: Thiết kế luật chơi, tiến trình chơi, cách tổ chức ...
 - + Các đồ dùng, thiết bị, phương tiện, công cụ tổ chức trò chơi.
- Tổ chức trò chơi
 - + Bước 1: GV giới thiệu tên trò chơi, luật chơi và cách tiến hành.
 - + Bước 2: Lựa chọn HS tham gia trò chơi, chia đội chơi ...
 - + Bước 3: Tổ chức cho các HS tham gia trò chơi, dẫn dắt hoạt động chơi, giám sát và thực hiện theo luật chơi.
 - + Bước 4: Tuyên bố người thắng cuộc và tổng kết khen thưởng.
- Kết thúc
 - + Đánh giá, nhận xét thái độ tham gia trò chơi, câu trả lời.
 - + Cùng HS chốt lại các kiến thức, giảng giải, phân tích với các đáp án sai.

** Các lưu ý khi thực hiện trò chơi*

- Lựa chọn hoặc tự thiết kế trò chơi đảm bảo những yêu cầu:
- + Mục đích của trò chơi phải thể hiện mục tiêu của bài học hoặc một phần của chương trình.
- + Hình thức chơi đa dạng giúp học sinh được thay đổi các hoạt động học tập trên lớp, giúp học sinh phối hợp các hoạt động trí tuệ với các hoạt động vận động.
- + Luật chơi đơn giản để học sinh dễ nhớ, dễ thực hiện. Cần đưa ra các cách chơi có nhiều học sinh tham gia để tăng cường kỹ năng học tập hợp tác.
- + Các dụng cụ chơi cần đơn giản, dễ làm hoặc dễ tìm kiếm tại chỗ
- Tổ chức chơi vào thời gian thích hợp của bài học để vừa làm cho học sinh hứng thú học tập vừa hướng cho học sinh tiếp tục tập trung các nội dung khác của bài học một cách có hiệu quả.

Trong học kì II năm học 2021-2022, tôi đã sử dụng một số trò chơi trong dạy học phần Địa lí kinh tế ở lớp 12. Sau đây tôi xin trình bày cụ thể các trò chơi mà tôi đã áp dụng.

1. Trò chơi Bingo

Đây là trò chơi lí thú vì có sự thi đua rất gay cấn giữa các thành viên trong lớp. Kiểm tra kiến thức của 1 bài hoàn chỉnh. Trò chơi có ưu điểm:

- Huy động sự tham gia của tất cả học sinh trong lớp.
- Kiểm tra thông tin cho toàn bài.
- Ghi nhớ được kiến thức nhiều lần thông qua đọc, trả lời và đánh giá nên sẽ có thể ghi nhớ được lâu.
- Trò chơi có tính thi đua cao thể hiện qua việc Bingo và tổng số đáp án trả lời đúng.
- Trò chơi giúp học sinh nhớ bài nhanh do ghi nhớ thông tin ngắn gọn, từ khóa trọng tâm bài học.

Cách tiến hành trò chơi như sau:

Bước 1: Chuẩn bị

- Lựa chọn bài phù hợp, có thể là bài tương đối đơn giản mà học sinh dễ nhớ, dễ hiểu hoặc những bài có nhiều thông tin, khái niệm cần ghi nhớ.
- Chuẩn bị 1 tờ giấy khổ A4, A5, có thể chia thành 16, 25, hoặc 36 ô trống để học sinh có thể điền các nội dung tương ứng.
- Học sinh có đầy đủ sách giáo khoa, bút viết.

Bước 2: Tiến hành

- Giáo viên nêu yêu cầu, phát phiếu Bingo.
- Học sinh đọc sách, nghiên cứu kĩ và chọn ra 9/16/25 thuật ngữ, cụm thông tin quan trọng, tiêu biểu cho bài học trong thời gian cho trước khoảng 10 đến 15 phút.

- Giáo viên đọc câu hỏi ngắn, học sinh dựa vào kiến thức ghi nhớ để trả lời kết hợp với việc xác định sự trùng khớp giữa đáp án của bản thân và của giáo viên.

Bước 3: Tổng kết, đánh giá

- Học sinh tổng hợp số đáp án đúng.
- Giáo viên cùng học sinh phân tích các câu mà học sinh trả lời sai.
- Học sinh nếu đạt Bingo (tức là đúng liên tiếp các hàng ngang/dọc/chéo) sẽ được nhận phần thưởng của giáo viên.

Cách tối sử dụng trò chơi BINGO vào dạy học:

Bài 41. Vấn đề sử dụng hợp lí và cải tạo tự nhiên ở Đồng bằng sông Cửu Long

+ HS chuẩn bị: giấy A4 hoặc giấy kiểm tra, kẻ bảng gồm 25 ô vuông. SGK, atlas địa lí Việt Nam.

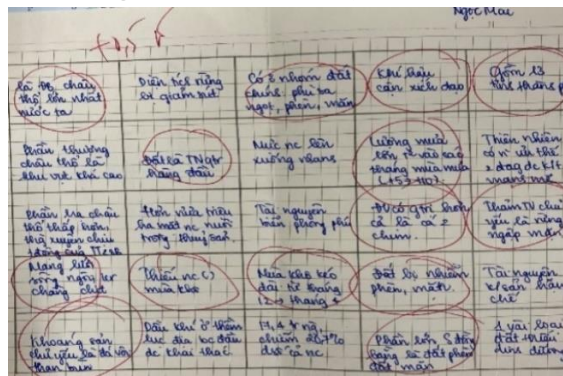
+ Cách tiến hành: Giáo viên phổ biến luật chơi, chuẩn bị hệ thống câu hỏi

- Học sinh đọc sách, nghiên cứu kĩ và viết vào 25 ô trong 25 từ, cụm từ thông tin quan trọng, tiêu biểu cho bài học trong 15 phút.
- Giáo viên đọc câu hỏi ngắn, học sinh dựa vào kiến thức ghi nhớ để trả lời kết hợp với việc xác định sự trùng khớp giữa đáp án của mình và của giáo viên.
- Học sinh đạt Bingo khi đúng liên tiếp 5 hàng ngang (dọc/chéo)
- Lưu ý: viết bút mực, không tẩy xóa.

+ Hệ thống câu hỏi

1. Tài nguyên quan trọng hàng đầu của Đồng bằng sông Cửu Long là gì? (đất)
2. Tên 3 loại đất chính ở Đồng bằng sông Cửu Long là gì? (đất phù sa, đất phèn, đất mặn)
3. Loại đất chiếm diện tích lớn nhất ở Đồng bằng sông Cửu Long là gì? (đất phèn)
4. Đồng bằng sông Cửu Long, đất phù sa phân bố ở đâu? (dọc sông Tiền, sông Hậu)
5. Đồng bằng sông Cửu Long có khí hậu gì? (cận xích đạo)
6. Thực vật chủ yếu của Đồng bằng sông Cửu Long là gì? (rừng ngập mặn, tràm)
7. Động vật có giá trị nhất của Đồng bằng sông Cửu Long là gì? (cá và chim)
8. Khoáng sản chủ yếu của Đồng bằng sông Cửu Long là gì? (đá vôi, than bùn)
9. Đặc điểm mạng lưới sông ngòi của Đồng bằng sông Cửu Long là gì? (sông ngòi kênh rạch chằng chịt)
10. Ở Đồng bằng sông Cửu Long đất phèn phân bố chủ yếu ở đâu? (Đồng Tháp Mười, Hà Tiên, vùng trũng Cà Mau)
11. Mùa khô của Đồng bằng sông Cửu Long trong khoảng thời gian nào? (tháng 12 đến tháng 4)

12. Mùa khô kéo dài dẫn đến hiện tượng gì? (xâm nhập mặn)
13. Vấn đề quan trọng hàng đầu vào mùa khô Đồng bằng sông Cửu Long là gì? (nước ngọt)
14. Trong cơ cấu sử dụng đất của Đồng bằng sông Cửu Long, đất được sử dụng nhiều nhất trong hoạt động sản xuất nào? (sản xuất nông nghiệp)
15. Khó khăn trong việc sử dụng hợp lí đất là gì? (đất bị nhiễm phèn, nhiễm mặn)
16. Vấn đề cấp bách nhằm biến Đồng bằng sông Cửu Long thành một khu vực kinh tế quan trọng của đất nước trên cơ sở phát triển bền vững là gì? (sử dụng hợp lí và cải tạo tự nhiên)
17. Vai trò của Đồng bằng sông Cửu Long trong nền nông nghiệp nước ta là gì? (vựa lúa lớn nhất cả nước hoặc vùng trọng điểm lương thực, thực phẩm số 1 hoặc vùng nuôi trồng thủy sản lớn nhất).
18. Tại sao diện tích rừng ở Đồng bằng sông Cửu Long bị giảm sút trong những năm gần đây? (khai hoang, nuôi tôm, cháy rừng)
19. Biện pháp hàng đầu để cải tạo đất phèn là gì? (thau chua, rửa mặn)
20. Phương hướng chủ yếu ứng phó với lũ của người dân là gì? (sống chung với lũ)
21. Ở Tứ giác Long Xuyên, biện pháp hàng đầu để cải tạo đất là dùng nước ngọt từ sông nào về rửa phèn qua kênh Vĩnh Tế? (sông Hậu)
22. Diện tích rừng ở Đồng bằng sông Cửu Long trong những năm gần đây có đặc điểm gì? (diện tích rừng bị giảm sút)
23. Đồng bằng sông Cửu Long có bao nhiêu tỉnh thành phố? (13)
24. Biện pháp quan trọng nhất đảm bảo sự cân bằng sinh thái ở ĐB Sông Cửu Long là gì? (Cần duy trì và bảo vệ tài nguyên rừng).
25. Diện tích đất phù sa ở Đồng bằng sông Cửu Long là bao nhiêu? (1,2 triệu ha)

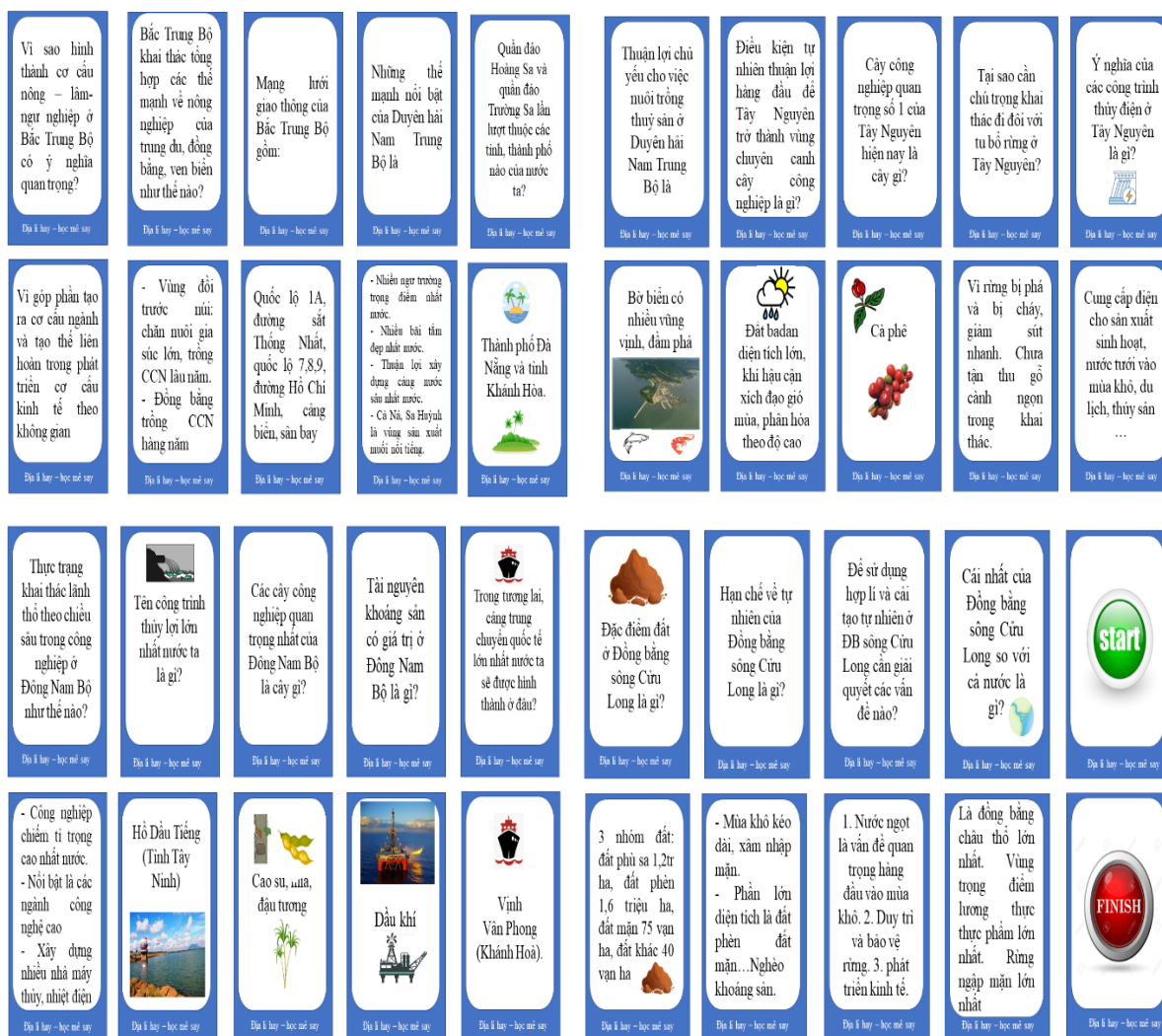


Một số hình ảnh học sinh chơi trò chơi bingo

2. Trò chơi đánh bài

Là một trò chơi giúp kiểm tra nhanh kiến thức học sinh, biến các kiến thức lí thuyết dài dòng thành hoạt động hấp dẫn, thu hút giúp học sinh hào hứng.

 Trung du miền núi Bắc Bộ có những thế mạnh nào? Đáp 1 hay – học mới say	 Thế mạnh lớn nhất của Trung du và miền núi Bắc Bộ là gì? Đáp 1 hay – học mới say	 Sông nào có trữ năng thủy điện lớn nhất vùng Trung du và miền núi Bắc Bộ? Đáp 1 hay – học mới say	 Điều kiện thuận lợi nhất để phát triển chăn nuôi gia súc lớn ở TDMN Bắc Bộ? Học không chơi đánh và nấu ăn, chơi không học đánh và nấu ăn Đáp 1 hay – học mới say	 Tỉnh nào thuận lợi cho phát triển kinh tế biển ở TDMN Bắc Bộ? Học không chơi đánh và nấu ăn, chơi không học đánh và nấu ăn Đáp 1 hay – học mới say	 Vùng Tây Bắc có đặc điểm khí hậu khác vùng Đông Bắc là Đáp 1 hay – học mới say	 Những cái nhất của Đồng bằng sông Hồng so với cả nước là gì? Đáp 1 hay – học mới say	 Xu hướng chuyển dịch cơ cấu kinh tế theo ngành của vùng ĐB sông Hồng diễn ra như thế nào? Đáp 1 hay – học mới say	 Những thế mạnh chủ yếu của đồng bằng sông Hồng là gì? Đáp 1 hay – học mới say	 Những hạn chế của đồng bằng sông Hồng là gì? Đáp 1 hay – học mới say
---	--	---	---	---	--	---	---	---	--



Hình ảnh bộ bài ôn tập địa lí vùng kinh tế.



Hình ảnh học sinh chơi trò chơi đánh bài

3. Trò chơi Trả lời nhanh

Là trò chơi phổ biến, dễ thực hiện và học sinh rất hào hứng. Giáo viên đọc câu hỏi, học sinh/nhóm học sinh phải nêu nhanh đáp án. Dạng trò chơi này kiểm tra nhanh nhiều đơn vị, nâng cao sự hiểu biết của học sinh, biến kiến thức lý thuyết dài dòng thành hoạt động hấp dẫn, thu hút, tăng cường tính tập thể đoàn kết, kết nối kiến thức cũ - mới.

Cách tiến hành trò chơi như sau:

Bước 1: Chuẩn bị: Bảng con, phấn/ bút viết bảng

Bước 2: Tiến hành

- Giáo viên quy ước về thời gian, có thể là 10-15 giây bằng cách đếm số thứ tự hoặc đồng hồ đếm ngược. Hết giờ học sinh giơ bảng kết quả.
- Giáo viên đọc câu hỏi, học sinh ghi nhanh đáp án ra bảng con
- Giáo viên xác nhận kết quả của các nhóm.
- Giáo viên ghi nhận điểm số của học sinh hoặc học sinh có thể tự ghi nhận điểm số vào một góc bảng của mình.

Bước 3: Tổng kết, đánh giá

- Học sinh tổng hợp số đáp án đúng.
- Giáo viên cùng học sinh phân tích các câu mà học sinh trả lời sai.
- Khen thưởng

Trò chơi này có thể tiến hành rất tiện lợi, ở bất cứ thời điểm nào phù hợp trong tiết học. Các cách đố vui có thể dùng bảng hoặc trả lời trực tiếp. Trong đó, bằng cách trả lời trực tiếp, ngẫu nhiên sẽ mang lại nhiều bất ngờ cho học sinh.

- Lựa chọn hình thức tổ chức trò chơi: Có các hình thức
- + Trả lời theo nhóm => Ghi vào bảng và giơ đáp án.
- + Trả lời thi đấu theo cặp => 2 HS gần nhau sẽ cùng tranh tài hoặc 2 HS được gọi ngẫu nhiên.
- + Thi đấu theo bảng như trong bóng đá để tìm ra cặp xuất sắc.
- + Hỏi cá nhân => rút thẻ tên, gọi số ngẫu nhiên => trả lời.
- + Thi đấu theo nhóm => đếm số => thi đấu giữa các số.
- + Chuẩn bị các câu hỏi ghi ra giấy cho vào hộp/ treo lên cây => HS bốc và trả lời.
- + Thi đấu kiểu truyền điện => HS phải tự đặt câu hỏi cho bạn.

Cách tôi đã sử dụng trò chơi trả lời nhanh trong dạy học:

- Áp dụng cho Bài 32. *Vấn đề khai thác thế mạnh ở Trung du và miền núi Bắc Bộ.*
- Hs chuẩn bị: bảng con, phấn, rẻ lau.
- GV chuẩn bị: câu hỏi ngắn, rõ ràng, phù hợp với kiến thức của bài, có câu hỏi dự phòng, câu hỏi phân hóa được học sinh ...
- Cách tiến hành trò chơi: GV chia lớp thành các nhóm nhỏ (4-6 học sinh), phổ biến luật chơi; giáo viên đọc câu hỏi, nhóm học sinh ghi đáp án ra bảng con. Hết 30 giây các nhóm giơ bảng, giáo viên công bố đáp án và xác nhận kết quả của các nhóm. Giáo viên ghi nhận điểm số của học sinh hoặc học sinh có thể tự ghi nhận điểm số vào một góc bảng của mình. Nhóm nào trả lời đúng nhiều nhất giành chiến thắng.

Các câu hỏi:

1. Trung du miền núi Bắc Bộ có diện tích như thế nào so với cả nước? (lớn nhất)
2. Trung du và miền núi Bắc Bộ là vùng chuyên canh cây công nghiệp lớn thứ mấy so với cả nước? (thứ 3)
3. Hệ thống sông nào ở Trung du miền núi Bắc Bộ có trữ năng thủy điện lớn nhất cả nước? (Hệ thống sông Hồng)
4. Nhà máy thủy điện nào thuộc Trung du miền núi Bắc Bộ có công suất lớn nhất cả nước? (Nhà máy thủy điện Sơn La)
5. Thế mạnh đặc biệt của TDMN Bắc Bộ để phát triển cây công nghiệp có nguồn gốc cận nhiệt và ôn đới do bắt nguồn từ yếu tố tự nhiên nào? (khí hậu nhiệt đới ẩm gió mùa có mùa đông lạnh)
6. So với vùng Đông Bắc, Vùng Tây Bắc có khí hậu như thế nào? (ấm và khô hơn).
7. Cây công nghiệp được chuyên môn hoá hàng đầu ở vùng Trung du và miền núi Bắc Bộ là cây gì? (cây chè)
8. Điều kiện nào thuận lợi nhất để phát triển chăn nuôi gia súc lớn ở Trung du và miền núi Bắc Bộ? (các đồng cỏ trên các cao nguyên)
9. Trong chăn nuôi, vùng Trung du và miền núi Bắc Bộ đứng đầu cả nước về số lượng con gì? (trâu)
10. Tỉnh nào của vùng Trung du và miền núi Bắc Bộ có tiềm năng phát triển tổng hợp kinh tế biển? (Quảng Ninh)
11. Loại khoáng sản có giá trị nhất của vùng Trung du và miền núi Bắc Bộ là gì? (than đá)
12. Việc phát triển thủy điện tạo động lực mới cho sự phát triển của vùng, nhất là cho việc (khai thác chế biến khoáng sản)
13. Tên vùng than lớn bậc nhất và chất lượng than tốt nhất Đông Nam Á nằm ở Trung du miền núi Bắc Bộ là gì? (vùng than Quảng Ninh)
14. Quần thể du lịch nào ở Trung du miền núi Bắc Bộ được xếp hạng là di sản thiên nhiên thế giới? (Vịnh Hạ Long)
15. Khó khăn chủ yếu nào đã hạn chế việc phát triển chăn nuôi gia súc lớn của vùng? (vận chuyển sản phẩm)



Học sinh chơi trò chơi trả lời nhanh

4. Trò chơi đoán từ (hiểu ý đồng đội/ TABOO)

Bằng cách ghi vào các tờ giấy một số từ hay thuật ngữ quan trọng của bài học, nhiệm vụ của các học sinh là phải gợi ý hoặc đoán các thuật ngữ hay khái niệm này. Trò chơi này giúp khắc sâu kiến thức, đặc biệt là các khái niệm và thuật ngữ phổ biến, kiểm tra nhiều thông tin trong một thời gian

Cách tiến hành trò chơi như sau:

Bước 1:

- Giáo viên chuẩn bị một số từ khóa quan trọng của bài học hoặc chủ đề. Các từ khóa có thể in ra mẫu giấy nhỏ hoặc trình chiếu trên màn hình.

- Giáo viên nêu quy ước trong trò chơi. Vì là trò chơi đoán từ nên học sinh phải dùng các kiến thức địa lí để gợi ý cho các bạn đoán. Do đó, học sinh không được tách từ, lắp từ có trong khái niệm mà giáo viên cung cấp.

Bước 2. Tiến hành

- Giáo viên gọi ngẫu nhiên một học sinh đại diện của nhóm hoặc mỗi nhóm 1 học sinh. Học sinh đứng quay mặt về phía lớp, quay lưng với bảng. Giáo viên sử dụng một trong hai hình thức:

- Giáo viên chuẩn bị các từ khóa ở trên máy chiếu rồi lần lượt chiếu từng từ cho học sinh bên dưới gợi ý cho học sinh trên bảng đoán và trả lời.

- Giáo viên chuẩn bị một số từ in sẵn trên giấy rồi phát cho đại diện của từng nhóm. Nếu dùng cách này học sinh đại diện đó sẽ gợi ý cho các thành viên ở trong lớp cùng đoán.

- Giáo viên xác nhận kết quả của các nhóm.

- Giáo viên ghi nhận điểm số của học sinh hoặc học sinh có thể tự ghi nhận điểm số vào một góc bảng của mình.

Bước 3: Tổng kết, đánh giá

- Học sinh tổng hợp số đáp án đúng.

- Giáo viên cùng học sinh phân tích các câu mà học sinh trả lời sai.

- Khen thưởng

- Để trò chơi trở nên hấp dẫn hơn, giáo viên cho các học sinh cùng tham gia hoạt động thi đua giữa các thành viên và giữa các nhóm bằng cách cùng lúc cho các nhóm cùng đoán hoặc các thành viên ở phía trên cùng đoán từ nếu các thành viên ở dưới lớp gợi ý cho các thành viên trên bảng. Với trò chơi này, ngoài ý nghĩa kiểm tra kiến thức của học sinh, giáo viên còn có thể kiểm tra được khả năng diễn đạt mức độ hiểu bài và sự phản xạ nhanh nhạy của học sinh.

Cách tối sử dụng trò chơi đoán từ vào dạy học:

- Bài 39: Khai thác lãnh thổ theo chiều sâu ở Đông Nam Bộ

+ HS chuẩn bị: Đọc và ghi chép các thông tin quan trọng trong bài 39.

- + Giáo viên chia nhóm, phổ biến luật chơi, chuẩn bị các từ Taboo.
- + Cách tiến hành: Giáo viên chuẩn bị một số từ khóa quan trọng của bài in cắt ra thành các mảnh giấy. Mỗi mảnh có 1 từ khóa (chữ in hoa to) và các từ taboo (từ mà người diễn đạt không được nhắc tới). GV chia lớp thành các nhóm, mỗi nhóm 4-6 học sinh, mỗi nhóm cử 1 hs lên bảng, học sinh đại diện đó sẽ gợi ý cho các thành viên trong lớp cùng đoán (phải dùng các kiến thức địa lí để gợi ý cho các bạn đoán). GV tổng hợp kết quả, chấm điểm.

Các từ khóa sử dụng trong trò chơi:

KINH TẾ PHÁT TRIỂN NHẤT NƯỚC GDP FDI Công nghiệp Dịch vụ	KHAI THÁC LÃNH THỔ THEO CHIỀU SÂU Nâng cao hiệu quả Đầu tư vốn công nghệ	KINH TẾ BIỂN Thủy sản Dầu khí Du lịch biển Hàng hải	NGÀNH CÔNG NGHỆ CAO Công nghiệp Nổi bật
CƠ SỞ NĂNG LƯỢNG Trị An Phú Mỹ Sông Đồng Nai Đường dây 500kV	DỊCH VỤ Đa dạng Dẫn đầu cả nước	THUỖ LỢI Hàng đầu Dầu Tiếng Nước tưới mùa khô	DẦU TIẾNG Sông Sài Gòn Tây Ninh Thủy lợi Lớn nhất
CHUYÊN CANH CÂY CÔNG NGHIỆP LỚN NHẤT Đất bazan Cao su, cà phê, mía, đậu tương	CAO SU Cây công nghiệp số 1 Thay thế giống cũ Công nghệ trồng mới	TP HỒ CHÍ MINH TTCN lớn nhất Đầu mối giao thông lớn nhất Trung tâm kinh tế, dịch vụ lớn nhất	DẦU KHÍ 1986 Bà Rịa – Vũng Tàu Lọc hóa dầu
BẢO VỆ RỪNG Rừng ngập mặn Rừng đầu nguồn Rừng đặc dụng	VẤN ĐỀ MÔI TRƯỜNG Ô nhiễm khai thác dầu mỏ, phát triển công nghiệp	MÙA KHÔ KÉO DÀI Khó khăn 4-5 tháng	THU HÚT ĐẦU TƯ NƯỚC NGOÀI Lớn nhất Thúc đẩy công nghiệp

5. Trò chơi ghép nối

Đây là trò chơi mà có thể kiểm tra nhanh kiến thức, ôn tập lượng kiến thức lớn, biến kiến thức lí thuyết dài thành hoạt động hấp dẫn, thu hút. Rèn luyện sự phản xạ nhanh của học sinh, tăng cường tính tập thể, đoàn kết, hợp tác.

- Bước 1: Chuẩn bị: Giấy bìa cứng để in bài, bảng thông tin kiến thức, quy tắc tiến hành trò chơi, hệ thống kiến thức và câu hỏi, phần thưởng (nếu có)
- Bước 2: Cách thức tổ chức

Chơi theo đội hoặc cá nhân/ Phát bộ thẻ hoặc phiếu học tập/ In to, gán nam châm lá mặt sau, trong thời gian cho trước các nhóm/cặp/cá nhân gán vào bảng trống/ Cho một nửa thông tin, học sinh tự ghi thông tin khuyết và hoàn thành bảng trống/ Đố lẫn nhau, rút thăm thẻ ...

- Bước 3: Tổng kết, đánh giá

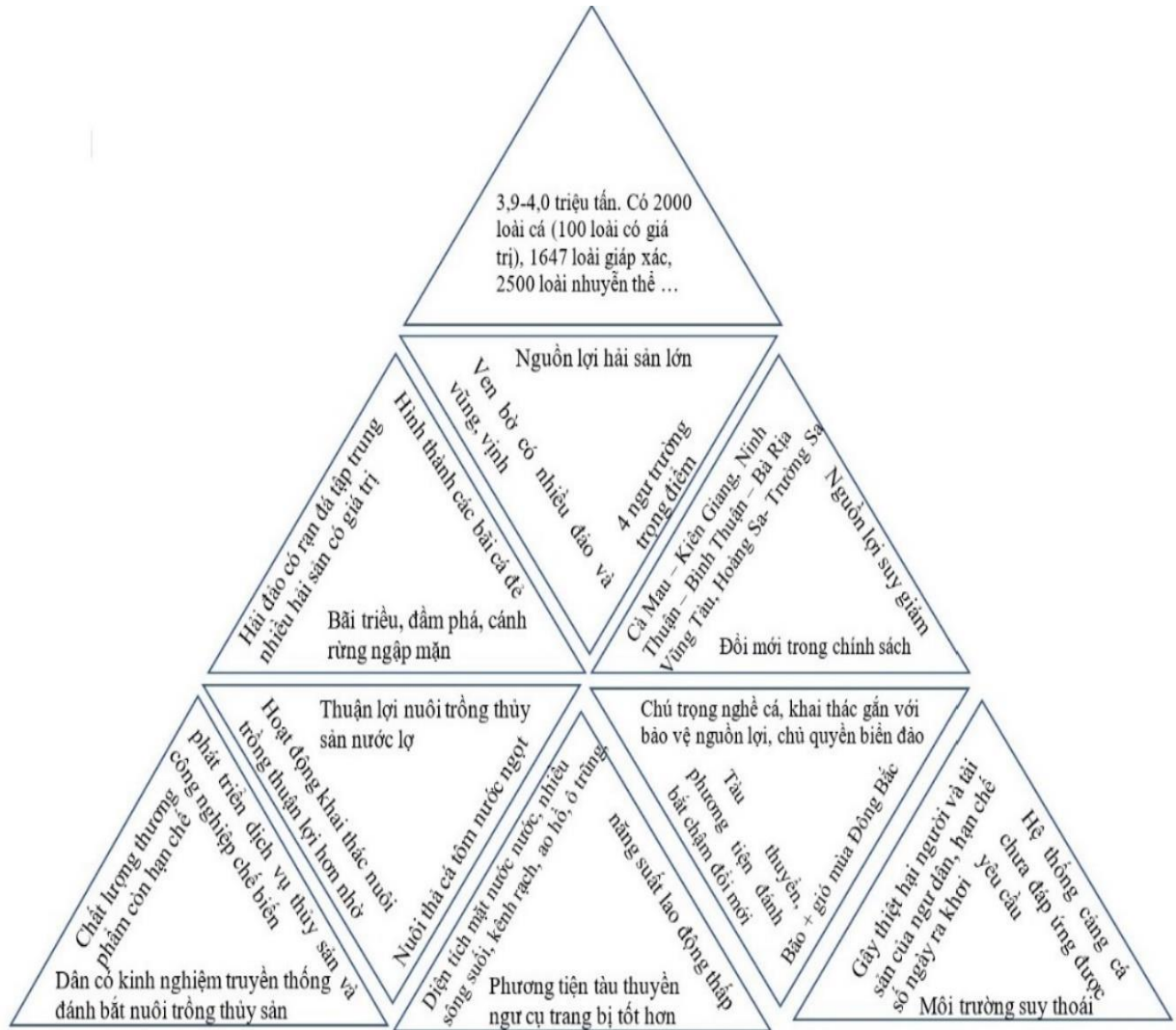
Học sinh tổng hợp số đáp án đúng. Giáo viên cùng học sinh phân tích các ý mà học sinh trả lời sai. Khen thưởng

Cách tôi sử dụng trò chơi ghép nối vào dạy học:

- *Bài 24: Vấn đề phát triển thủy sản và lâm nghiệp*

- + HS chuẩn bị: Đọc và ghi chép các thông tin quan trọng trong mục 1a bài 24
- + Giáo viên: chia nhóm, phổ biến luật chơi, chuẩn bị nội dung các mảnh ghép.
- + Cách tiến hành: Giáo viên chuẩn bị các mảnh ghép có nội dung của mục 1a, in cắt ra thành các mảnh nhỏ, tráo các mảnh ghép.

GV chia lớp thành các nhóm, mỗi nhóm 4-6 học sinh. GV chiếu nhanh hình ghép nối mẫu cho các nhóm xem. Mỗi nhóm được phát 1 bộ ghép nối, mỗi mảnh ghép có các nội dung kiến thức, ghép các mảnh sao cho cạnh của các mảnh ghép có nội dung kiến thức liên quan đến nhau. Nhóm nào ghép đúng, nhanh nhất giành chiến thắng.



Hình ảnh học sinh chơi trò chơi ghép nối

6. Trò chơi truyền điện/ kể tên theo vòng tròn.

Trò chơi yêu cầu nhiều học sinh tham gia chơi với hình thức trả lời nhanh nối tiếp nhau. Ưu điểm nổi bật của trò chơi này là luôn đặt học sinh vào tâm thế tập trung suy nghĩ cao độ, sẵn sàng trả lời câu hỏi, rèn luyện kỹ năng phản ứng nhanh, sự chú ý nhiều học sinh cùng tham gia chơi.

Cách tiến hành trò chơi như sau:

- GV chia lớp thành các nhóm, đánh số thứ tự các thành viên trong nhóm, cử 1 thư kí ghi các thông tin trả lời của các nhóm.

- “Điện” bắt đầu truyền từ giáo viên, tức là giáo viên nêu câu hỏi hoặc yêu cầu sau đó giáo viên chỉ định một học sinh (1 nhóm) thực hiện yêu cầu (HS là số 1 nhóm 1), học sinh 1 trả lời đúng sẽ có quyền tiếp tục “truyền điện” cho học sinh khác,

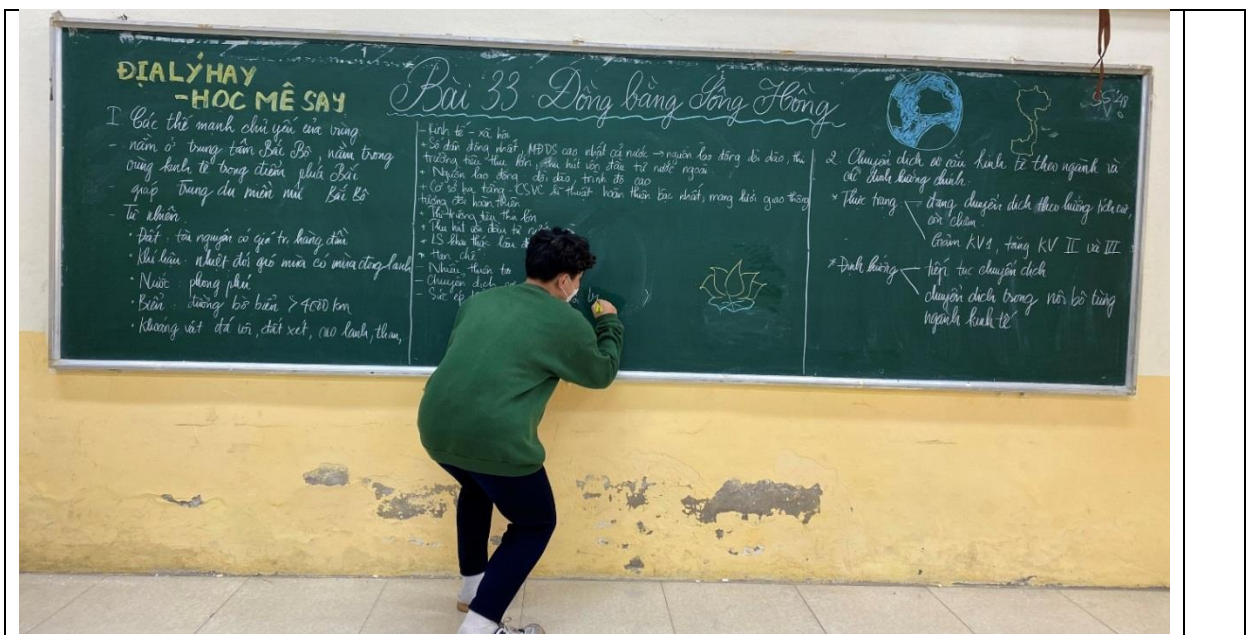
- Cứ tiếp tục như thế, HS (nhóm học sinh) kể theo vòng tròn, không được lặp lại đáp án, sau 15 giây không thực hiện được yêu cầu bị loại. Kể đến khi HS cuối cùng (nhóm cuối cùng) không kể được đáp án nào khác hoặc GV dừng trò chơi.

- Tổng kết, đánh giá: Giáo viên cùng học sinh phân tích các câu mà học sinh trả lời sai. Chốt kiến thức, khen thưởng.

Cách tôi sử dụng trò chơi vào dạy học:

- Bài 33. Vấn đề chuyển dịch cơ cấu kinh tế theo ngành ở Đồng bằng sông Hồng
- Học sinh đọc và ghi chép các thông tin quan trọng của bài (thời gian 15-20’)
- Cách tiến hành: GV nêu đề tài: “Nêu các thể mạnh, hạn chế, hiện trạng và định hướng chuyển dịch cơ cấu kinh tế của Đồng bằng sông Hồng”.

GV chia lớp thành các nhóm (4-6 học sinh), phổ biến luật chơi. GV chỉ định nhóm trả lời đầu tiên, sau đó nhóm này chỉ định 1 thành viên bất kì của nhóm tiếp theo trả lời, mỗi lượt trả lời 1 đặc điểm, không trùng với câu trả lời của nhóm trước, sau 30 giây không trả lời được bị loại, nhóm nào trả lời được nhiều nhất chiến thắng. GV cử một học sinh làm thư kí ghi lại các ý mà nhóm trả lời đúng lên bảng. Kết thúc trò chơi giáo viên chốt kiến thức và khen thưởng các nhóm.



Nội dung học sinh nêu được

Hiện nay việc sử dụng trò chơi trong dạy học, nhất là môn địa lí, là hình thức không mới với nhiều giáo viên, đã diễn ra rất tích cực và nhận sự yêu thích từ phía học sinh. Các trò chơi ở trên đều dễ dàng áp dụng trong dạy học, thực hiện được ở tất cả các lớp, các trình độ khác nhau và có thể dùng rộng rãi trong các trường học. Thực tế trong quá trình dạy học, tôi đã sử dụng hình thức trò chơi và thực sự đã mang đến cho cả giáo viên và học sinh niềm hứng khởi để việc học tập trở nên hiệu quả hơn.

III. KẾT LUẬN VÀ KHUYẾN NGHỊ

Sử dụng trò chơi trong dạy học là một hình thức đổi mới phương pháp dạy học theo hướng phát triển năng lực học sinh. Với bản thân tôi, việc sử dụng trò chơi trong dạy học đã mang lại hiệu quả rất tích cực. Đầu tiên là làm tăng hứng thú, động cơ học tập của học sinh, giúp các em ghi nhớ kiến thức nhanh hơn, phát triển, nâng cao nhiều kĩ năng, năng lực của bản thân. Bên cạnh đó tôi thấy mình có thêm nhiều đam mê sáng tạo với nghề, phát huy được tính khoa học và nghệ thuật trong dạy học, nâng cao năng lực bản thân.

Qua khảo sát cho thấy trò chơi đang có tác động rất tích cực đến các em học sinh. 100% đều yêu thích học tập bộ môn hơn vì có trò chơi. Trong khi đó, có 15.6% học sinh đồng ý và có tới 80% học sinh hoàn toàn đồng ý với việc hiểu bài hơn nhờ có các trò chơi.

Có 100% học sinh cho rằng, trò chơi giúp cho các em hào hứng tham gia việc học tập và tới 85,6% học sinh hoàn toàn đồng ý với việc sẽ nhớ bài lâu hơn sau khi chơi trò chơi liên quan đến phần kiến thức. Trò chơi cũng góp phần giúp học sinh tăng cường tính hợp tác thông qua các hoạt động thảo luận, trao đổi và liên kết lẫn nhau nhằm thực hiện các yêu cầu của trò chơi.

Rõ ràng, trò chơi có rất nhiều tác động tích cực trong việc học tập của học sinh. Các em có thể tự tổ chức trò chơi trong tiết học bài mới hay tiết ôn tập và hầu hết các em đều mong muốn được giáo viên tổ chức nhiều hoạt động học tập đa dạng, hấp dẫn.

Bảng: Tác động của trò chơi trong học tập môn địa lí 12 ở trường THPT Phan Đình Phùng năm học 2021-2022

Tác động	Hoàn toàn đồng ý		Đồng ý		Không đồng ý		Hoàn toàn không đồng ý	
	Số lượng (HS)	Tỉ lệ (%)	Số lượng (HS)	Tỉ lệ (%)	Số lượng (HS)	Tỉ lệ (%)	Số lượng (HS)	Tỉ lệ (%)
Yêu thích học tập bộ môn hơn	90	100	0	0	0	0	0	0
Hiểu bài hơn	72	80	14	15,6	4	2,2	0	0
Hào hứng tham gia học tập	90	100	0	0	0	0	0	0
Nhớ bài lâu hơn	77	85,6	12	13,3	1	1,1	0	0
Tăng cường hợp tác	80	88,9	8	8,9	2	2,2	0	0

Việc sử dụng trò chơi trong dạy học rất dễ triển khai trên diện rộng. Tuy nhiên đòi hỏi giáo viên phải có kiến thức chuyên môn tốt, tích cực đổi mới phương pháp và sáng tạo trong dạy học. Do vậy tôi mong mỗi giáo viên không ngừng chủ động học tập nâng cao trình độ chuyên môn; tìm tòi, sáng tạo, đổi mới phương pháp dạy học. Tăng cường trao đổi, học hỏi các đồng nghiệp thông qua dự giờ, thao giảng trong các tổ nhóm chuyên môn, giữa các môn học ở trong và ngoài trường. Đề nghị các cấp lãnh đạo có nhiều chương trình đào tạo, bồi dưỡng, tập huấn để nâng cao năng lực dạy học cho giáo viên.

Tôi xin cam đoan SKKN trên là sản phẩm của tôi viết