

SỞ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO HÀ NỘI

SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM

**TỔ CHỨC TRÒ CHƠI TRONG DẠY VÀ HỌC ĐỊA LÍ
LỚP 10 BAN CƠ BẢN**

Lĩnh vực/ Môn: Địa lí

Cấp học : Trung học phổ thông

Tên Tác giả : Đào Thu Hường

Đơn vị công tác: Trường THPT Sóc Sơn

Chức vụ : Giáo viên

NĂM HỌC 2019 – 2020

TỔ CHỨC TRÒ CHƠI TRONG DẠY VÀ HỌC ĐỊA LÝ LỚP 10 BAN CƠ BẢN

I. Phần mở đầu

1. Lí do chọn đề tài

1.1 Cơ sở lí luận

Trong điều 7, Luật giáo dục năm 2019 quy định “Phương pháp giáo dục phải khoa học, phát huy tính tích cực, tự giác, chủ động, tư duy sáng tạo của người học; bồi dưỡng cho người học năng lực tự học và hợp tác, khả năng thực hành, lòng say mê học tập và ý chí vươn lên”. Như vậy, nhiệm vụ tác động đến tình cảm, niềm vui, hứng thú học tập cho học sinh là vấn đề giáo viên chúng ta cần phải quan tâm đầu tiên.

Đối với môn địa lí nói chung và Địa lí ở trường THPT nói riêng, có thể áp dụng nhiều phương pháp, kĩ thuật dạy học hiện đại như phương pháp dự án, đóng vai, kĩ thuật mảnh ghép, khăn trải bàn, dạy học theo trạm hoặc sử dụng các trò chơi địa lí ... để gây hứng thú học tập, tăng khả năng hợp tác và tác động đến tình cảm, niềm vui của học sinh. Trong đó, trò chơi địa lí trong dạy và học ở trường THPT 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.

1.2. Cơ sở thực tiễn

Trong 10 năm tham gia giảng dạy Địa lí ở trường phổ thông, tôi nhận thấy việc tạo niềm vui, hứng thú của học sinh đối với môn học, đặc biệt đối với những bài học có kiến thức hàn lâm, có nhiều kiến thức cần phân tích, giải thích là rất khó. Chính những điều đó đã ảnh hưởng rất lớn đến khả năng nhận thức và kết quả học tập của học sinh. Do vậy, trong năm học này tôi đã sử dụng các trò chơi phù hợp với kiểu bài, với đối tượng học sinh trong quá trình dạy học. Mặc dù thời gian sử dụng chưa dài nhưng kết quả học tập của học sinh đã có sự thay đổi theo hướng tích cực.

Xuất phát từ những lí do trên, tôi xin mạnh dạn đề xuất một số trò chơi có thể ứng dụng trong dạy học Địa lí ở trường THPT Sóc Sơn trong đề tài có tên “TỔ CHỨC TRÒ CHƠI TRONG DẠY VÀ HỌC ĐỊA LÝ LỚP 10 BAN CƠ BẢN”

2. Mục tiêu, nhiệm vụ nghiên cứu

2.1. Mục tiêu nghiên cứu

- Đa dạng hóa các hoạt động học tập, giúp giờ học sinh động hơn, học sinh hứng thú hơn.
- Tăng tinh thần đoàn kết, tăng tính tương tác, hỗ trợ giữa các học sinh với nhau, xóa nhòa ranh giới giữa học sinh và thầy cô.
- Phát triển được năng lực người học:
 - + Năng lực chung: Năng lực ngôn ngữ, năng lực hợp tác.
 - + Năng lực chuyên biệt: Năng lực tính toán, năng lực quan sát...

- Tạo hứng thú cho người học, thu hút học sinh tham gia các hoạt động học, thông qua trò chơi học sinh tiếp nhận được khối kiến thức lớn, học sinh hào hứng khiến cho tiết học hiệu quả hơn.

- Thể hiện năng lực của người thầy: Năng lực ứng xử, linh hoạt trong xử lý các tình huống, sử dụng công nghệ thông tin, năng lực chuyên môn.

- Giatăng nguồn năng lượng tích cực cho người học cũng như người dạy, làm không khí tiết học sôi nổi, hấp dẫn hơn, học sinh hào hứng chờ đón thêm các tiết học sau nữa.

2.2. Nhiệm vụ nghiên cứu

- Nghiên cứu cơ sở lý luận và cơ sở thực tiễn của đề tài.

- Đưa ra các phương pháp cụ thể trong quá trình tổ chức các trò chơi trong dạy học địa lý ở trường THPT.

- Tiến hành thực nghiệm đề tài đang nghiên cứu và tổng kết kết quả thực nghiệm của đề tài.

3.Đối tượng nghiên cứu:

Hướng dẫn học sinh THPT tham gia các trò chơi Địa lý trong quá trình học tập.

4.Phạm vi nghiên cứu:

Học sinh lớp 10A3 mà tôi trực tiếp giảng dạy môn Địa lý trong học kì I năm học 2019 – 2020.

5.Phương pháp nghiên cứu

Phương pháp nghiên cứu tài liệu.

Phương pháp điều tra quan sát.

Phương pháp nghiên cứu sản phẩm bài viết của học sinh và thống kê kết quả điểm kiểm tra.

II. Phần nội dung

1. Nguyên tắc thực hiện trò chơi địa lý

Trò chơi địa lý trong dạy và học ở trường THPT 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.

Để có một trò chơi đúng nghĩa và bổ ích phải hội tụ 3 yếu tố sau:

- Xây dựng bầu không khí vui tươi, sống động, thu hút tất cả mọi người cùng tham gia.

- Rèn luyện kỹ năng phản ứng nhanh, tháo vát, quyết đoán...

- Giáo dục chiều sâu: thông qua các trò chơi giúp cho các em học sinh nhận thức được tinh thần đoàn kết, tinh đồng đội và kỷ luật tập thể, tính trung thực.

Để thực hiện trò chơi địa lý cần thực hiện những nguyên tắc sau:

- Tổ chức trò chơi địa lý phải phù hợp với đặc điểm tâm lý, trình độ nhận thức và hoàn cảnh học tập của học sinh, phù hợp với điều kiện vật chất và không gian, thời gian thực hiện.

- Nội dung trò chơi là nội dung địa lý hoặc có liên quan trực tiếp, giúp mở rộng, nâng cao kiến thức, kỹ năng địa lý.

- Trò chơi địa lý tuy mang tính tự nguyện tham gia nhưng phải đề cao tinh thần kỷ luật, ý thức tập thể của học sinh; đề cao được vai trò, tính tích cực, sáng tạo của các cá nhân học sinh.

2. Đặc trưng và hình thức của trò chơi địa lí

2.1 Đặc trưng

Trò chơi địa lý có hai đặc trưng quan trọng

- Nội dung trò chơi phải nằm trong chương trình địa lý THPT, có mở rộng, củng cố và vận dụng kiến thức địa lý bậc THPT, vừa phải có tác dụng gây hứng thú học tập, kích thích tinh thần học tập và phát huy năng lực chuyên biệt về bộ môn địa lý của học sinh.

- Trò chơi địa lý phải mang đầy đủ các tính chất của trò chơi thông thường, đó là: có luật chơi cụ thể, rõ ràng, tất cả học sinh đều phải tham gia, có sự thi đua và gây hứng thú giữa các cá nhân, các nhóm, các tổ học sinh.

2.2 Hình thức

Hình thức trò chơi rất đa dạng, phong phú. Tùy vào quy mô, đối tượng học sinh, chương trình địa lý ở các khối lớp khác nhau, điều kiện cơ sở vật chất chúng ta có thể tổ chức được những trò chơi phù hợp với học sinh. Có thể chia ra thành các nhóm trò chơi như sau:

- Trò chơi dùng lời: Trả lời nhanh, Bingo, Hiểu ý đồng đội, Taboo, Ghép nối, Domino...

- Trò chơi dùng công nghệ: Kahoot, Giải ô chữ, Ghép nối nâng cao qua Quizlet.com...

- Trò chơi sử dụng đồ dùng dạy học: Sử dụng Atlas Địa lí Việt Nam, bản đồ, lược đồ....

Các trò chơi trên có thể sử dụng với rất nhiều mục đích như: Kiểm tra bài cũ, khởi động bài mới, ôn tập ,củng cố kiến thức.Trong quá trình giảng dạy, tôi thường áp dụng đa dạng các nhóm trò chơi trên trong không gian lớp học với số lượng học sinh khoảng 40 – 45 em. Trong phạm vi bài viết này, tôi xin phép trình bày nội dung một số trò chơi đơn giản, tôi đã áp dụng và đạt được hiệu quả cao trong quá trình dạy học.

3. Một số trò chơi

3.1. Trò chơi “Ghép nối”

* Ưu điểm

- Kiểm tra nhanh kiến thức.
- Giúp học sinh (HS) có thể ôn tập lượng kiến thức lớn.
- Biến kiến thức dài dòng thành những hoạt động hấp dẫn, thu hút học sinh tham gia.

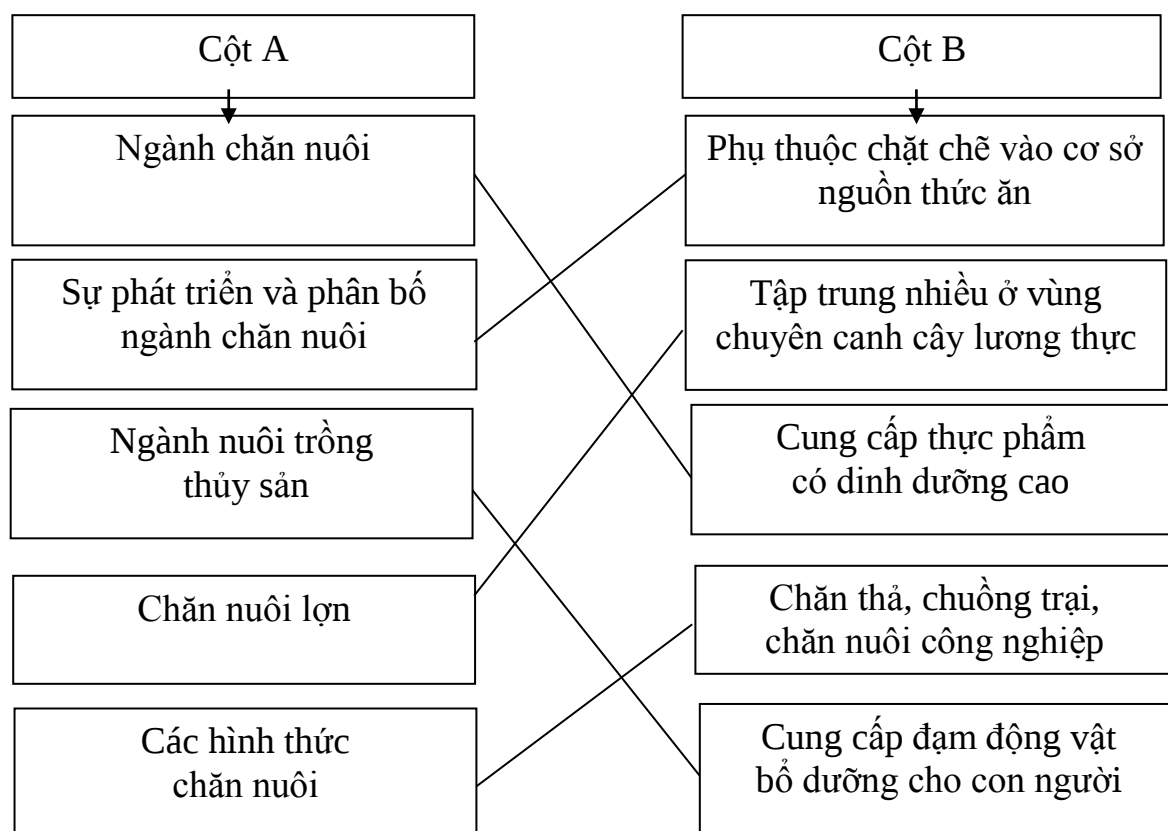
- Tăng cường tính tập thể, tính đoàn kết, hợp tác giữa các thành viên ở trong nhóm và trong lớp với nhau.

- Hình thành và rèn luyện khả năng phản xạ nhanh, nhanh tay, nhanh mắt và khả năng suy đoán.

* Chuẩn bị

- Giấy bìa cứng để in bài.
- Bảng thông tin kiến thức (có thể là những bảng kiến thức đã chuẩn bị sẵn hoặc những bảng trống hoặc khuyết để HS có thể điền vào).

- Chuẩn bị bài PPT để trình chiếu
- Chuẩn bị những quy tắc khi chơi.
- Hệ thống kiến thức và câu hỏi logic và bao quát được toàn bài.
- Chuẩn bị những phần thưởng (nếu có).
- * Các hình thức tổ chức
 - Hình thức 1: Ghép nối dạng bảng
 - + Giáo viên (GV) thiết kế những bảng kiến thức trước (cho sẵn), đầy đủ các thông tin.
 - + Nhiệm vụ của HS là phải ghép những ô kiến thức lại với nhau, để trở thành những thông tin chính xác.
 - + Đây là phần ghép ở mức độ đơn giản nhất nên HS có thể dùng hình thức loại suy để bỏ bớt những thông tin sai, gây nhiễu và lựa chọn các cặp sao cho chính xác.
 - + Hình thức này có thể tiến hành trong những hoạt động ngắn 1 – 2 phút và GV có thể chuẩn bị phiếu học tập cho nội dung này.
 - + Cùng hình thức này thì ở mức độ cao hơn, GV có thể đưa 2 - 3 thông tin gây nhiễu trong đáp án ở ô bên phải, khiến HS phải suy đoán, phải chọn lọc, hoặc GV có thể đưa cả những thông tin sai vào ô đáp án để tránh tình trạng HS làm ẩu, làm quá nhanh dẫn đến HS không nhớ được nhiều kiến thức.
 - Hình thức 2: Ghép thành các cặp kiến thức
 - + GV chuẩn bị những ô thông tin chứa các phần kiến thức cần ghép nối.
 - + Sau đó, GV cắt rời những ô thông tin này ra và bó thành các bó khác nhau sau đó tung lên, xáo trộn với nhau và yêu cầu HS ghép thành những cặp kiến thức trong một khoảng thời gian cho trước.
 - + GV có thể đưa ra những thông tin gây nhiễu như đưa ra các đáp án sai, nếu HS lựa chọn đáp án đó GV có thể đánh giá kiến thức của HS một cách chính xác hơn.
 - Hình thức 3: Mảnh ghép bí mật
 - + GV tạo ra các mảnh ghép (hình tam giác, hình vuông, hình lục giác,...)
 - + Đưa các câu hỏi và đáp án vào từng cạnh của tam giác, sau đó GV cắt rời ra.
 - + HS sau khi nhận các mảnh ghép này sẽ ghép lại để tạo nên những hình hoàn chỉnh.
- *Lưu ý
 - Nên tiến hành trong khoảng thời gian ngắn (dưới 10 phút).
 - Thiết kế bắt mắt (in màu càng tốt).
 - Có phần thưởng, tính điểm cho HS.
 - Cho HS tham gia làm giám khảo, kiểm tra bài cũ.
 - Thay đổi hình thức liên tục, không áp dụng một kiểu thường xuyên dẫn đến nhàm chán.
 - Lượng câu hỏi / thẻ kiến thức vừa đủ.
- * Ví dụ minh họa
 - Hình thức 1: BÀI 29 – ĐỊA LÍ NGÀNH CHĂN NUÔI – ĐỊA LÍ 10
(Nối kiến thức của cột A với cột B)



- Hình thức 2: BÀI 28. ĐỊA LÝ NGÀNH TRỒNG TRỌT

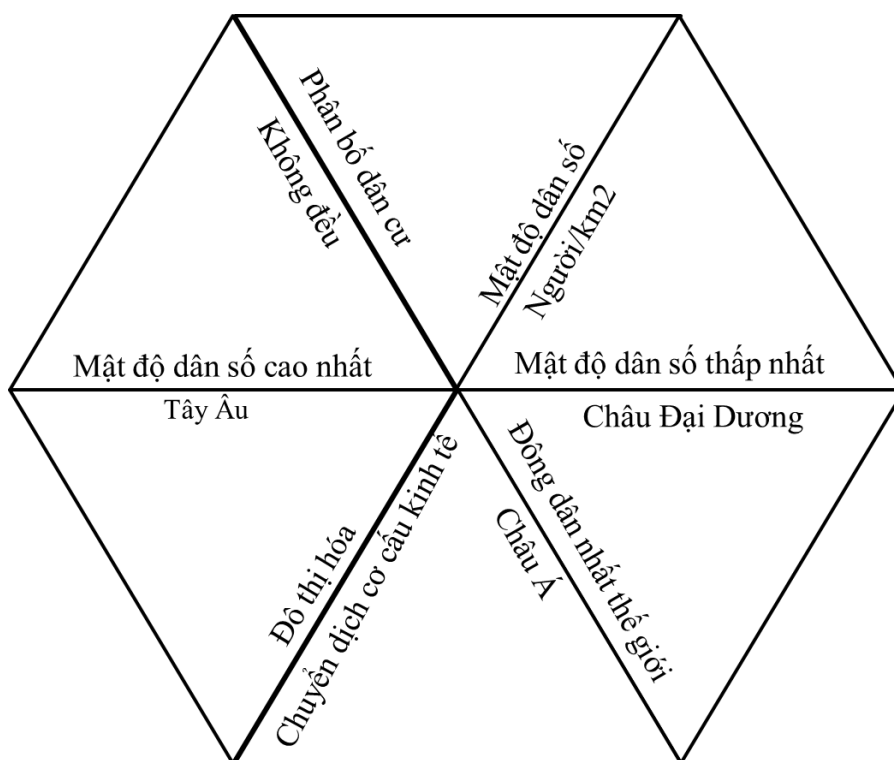
Giáo viên cắt từng mảnh kiến thức, trộn đều lên, cho học sinh ghép thành cặp.
(Thời gian: 10 phút).

Lúa gạo	Cây công nghiệp	Sản xuất bia
Lúa mì	Miền ôn đới và cận nhiệt	Lá phổi xanh của TĐ
Đất phù sa, khí hậu nóng ẩm	Cây lương thực	Cây lấy dầu
Hồ tiêu, điều, cao su	Cà phê	Cung cấp tinh bột
Đại mạch	Braxin	Rừng
Vùng, lạc, dừa	Chè	Trung du miền núi Bắc Bộ

- Hình thức 3. BÀI 24. PHÂN BỐ DÂN CƯ. CÁC LOẠI QUẦN CƯ VÀ ĐÔ THỊ HÓA

+ GV tạo ra các mảnh ghép (hình lục giác), đưa các câu hỏi và đáp áp vào từng cạnh của hình lục giác liên quan đến kiến thức bài 24, sau đó GV cắt rời ra.

HS sau khi nhận các mảnh ghép này sẽ ghép lại để tạo nên những hình lục giác hoàn chỉnh.



3.2. Trò chơi “Hiểu ý đồng đội”

*Ưu điểm

- Kiểm tra nhanh kiến thức của học sinh: Kiến thức chưa biết hoặc kiến thức đã học.
- Tạo sự cạnh tranh giữa các học sinh thông qua việc diễn giải, trả lời nhanh các thông tin.
- Nâng cao sự hiểu biết của các học sinh thông qua một số thuật ngữ, khái niệm.
- Biến kiến thức lí thuyết dài dòng thành hoạt động hấp dẫn, thu hút.
- Tăng cường tính tập thể, đoàn kết thông qua hoạt động thi đua luôn là hoạt động mà học sinh cần phải hợp tác với nhau, hiểu ý nhau một cách rõ ràng.
- Phát triển năng lực ngôn ngữ, lí giải, diễn giải của học sinh. Đây là một năng lực rất quan trọng và cần thiết, học sinh có thể hiểu biết thêm nhiều kiến thức mà sách giáo khoa không đề cập đến.

*Chuẩn bị

- Bút viết bảng hoặc phấn.
- Bảng nhỏ hoặc bảng nhóm để học sinh ghi kết quả lên trên bảng.
- Phiếu nhỏ ghi từ khóa.
- Số lượng từ không quá nhiều: 5 từ trở xuống, hạn chế dùng từ dài.
- Thẻ tên của lớp hoặc gọi số thứ tự để tham gia trò chơi.
- Quy định riêng về trò chơi: Có thể quy định liên quan đến việc diễn giải, liên quan đến việc sử dụng ngôn ngữ hay liên quan đến việc điểm trừ, điểm cộng...

- Nội dung bài học gắn kết với phần trò chơi, thông qua trò chơi cần phải hướng đến nội dung bài học, học sinh mô tả diễn giải hệ thống tổng hợp kiến thức đã được thông qua trò chơi.

*** Lưu ý**

- Người gợi ý phải đưa ra được thông tin sát nhất với từ khóa để người đoán có thể nhanh chóng đoán được từ khóa.
- Dùng các thuật ngữ quan trọng trong bài học (10-20 từ).
- Tập trung vào các cụm từ hỏi về: Ai? Khi nào? Bao nhiêu? Ở đâu? Cái gì?... Có thể cho câu hỏi “Tại sao?” nhưng người gợi ý và người đoán phải ăn ý với nhau, diễn đạt nhanh chóng.
- Nên tổ chức theo chủ đề: Di sản Việt Nam, Dân cư, Biển đảo, Tài nguyên thiên nhiên... Học sinh có thể hệ thống kiến thức một cách nhanh chóng, tập trung vào kiến thức trọng tâm.
- Không tách từ “ Bồi – tự”, không dùng ngôn ngữ cơ thể như “đôi, núi”, không dùng tiếng Anh.
- Đặt các tên hấp dẫn HS “ Đôi bạn hiểu nhau”, “ Cặp đôi hoàn hảo”, “ Đấu trường sôi động”...
- Tổ chức cho tất cả các HS phải tham gia trò chơi, bao quát hết lớp.
- HS phải liên kết các từ khóa để tạo thành thông tin có ý nghĩa.

*** Các hình thức tổ chức**

- Mỗi nhóm cử đại diện gợi ý cho nhóm mình đoán: mỗi nhóm 3 từ khóa, hạn chế sử dụng cách này vì chỉ 1 nhóm được tham gia.
- Rút thăm ngẫu nhiên: Để 1 hộp từ khóa trên bàn sau đó rút thăm số thứ tự, các hs được gọi sẽ lên bảng, gợi ý cho tất cả các nhóm cùng đoán, các nhóm lắng nghe thông tin, hội ý với nhau để ghi kết quả, giờ kết quả lên xem đúng hay sai và tự cộng điểm cho nhóm của mình.
- Thi đua theo cụm (cử đại diện nam/nữ), hs bên dưới gợi ý, thi nhau đoán ai nhanh hơn, ai đúng hơn (ví dụ: có 10 từ khóa- gợi đại diện nam, nữ lên-10 HS gợi ý cho các đại diện này- nếu ko gợi ý được, các hs khác có thể cứu trợ...)
- Cho cả lớp hoặc 10HS xếp hàng tạo cặp đôi diện (Cặp đôi hoàn hảo) – 2 HS luân phiên đoán và gợi ý.
- Chuẩn bị các từ ghi ra giấy bỏ vào hộp hoặc treo lên cây- HS lên bốc thăm và gợi ý cho các bạn đoán.
- Học sinh tự tìm từ khóa và thi đố lẫn nhau- Đối với các lớp chọn hoặc đã chơi trò chơi này nhiều lần.

➤ Vai trò của GV: Quan sát, hỗ trợ HS nếu HS không gợi ý được, không đoán được từ khóa để đảm bảo thời gian tiết học.

*** Ví dụ minh họa BÀI 23: CƠ CẤU DÂN SỐ - Địa lí 10**

Chia lớp thành 4 nhóm, mỗi nhóm có 4 từ khóa liên quan đến mục I. Cơ cấu sinh học (Cơ cấu dân số theo giới và Cơ cấu dân số theo tuổi), cho các nhóm lần lượt chơi.

Nhóm 1

1. Giới nam.
2. Giới nữ.
3. Tổng số dân.

Nhóm 3

1. Dân số trẻ.
2. Dân số già.
3. Dưới độ tuổi lao động.

4. Biến động.

Nhóm 2

1. Nhóm tuổi.
2. 0-14 tuổi.
3. 15-59 tuổi.
4. 60 tuổi trở lên.

4. Trên độ tuổi lao động.

Nhóm 4

1. Thấp tuổi.
2. Kiểu mở rộng.
3. Kiểu thu hẹp.
4. Kiểu ổn định.

=> Sau khi HS chơi xong, GV yêu cầu HS tập hợp những từ này lại để thành những đoạn thông tin có ý nghĩa (GV có thể thưởng điểm cao cho HS nào kết nối những từ khoa thành những đoạn thông tin có nghĩa nhất).

3.3. Trò chơi “ Ghép thẻ kiến thức ”

*Ưu điểm

- Kiểm tra nhanh kiến thức .
- Ôn tập lượng kiến thức lớn: Một bài hoặc một chủ đề.
- Biến kiến thức dài dòng thành hoạt động hấp dẫn thu hút, HS sẽ hào hứng hơn với việc học.
- Tăng cường tính tập thể, đoàn kết, hợp tác giữa các HS.
- Rèn luyện phản xạ nhanh tay, nhanh mắt.
- Phát triển năng lực tư duy, hợp, năng lực phản biện...

* Chuẩn bị

- Giấy bìa cứng để sử dụng với nhiều lớp, nhiều lần, có thể ép plastic cho bền.
- Số lượng thẻ kiến thức: số chẵn để có thể chia hết cho số HS của nhóm (20,40,60,80,100...), nên chia từ 4-6 HS/ nhóm.
- Hình ảnh màu sắc: Tô màu, vẽ hoặc in màu.
- Thực hiện trên PPP để thiết kế trò chơi.
- Chuẩn bị quy tắc chơi bài chặt chẽ khiến cho HS vừa chơi vừa học được kiến thức.
- Hệ thống kiến thức và câu hỏi chính xác.
- Phần thưởng cho HS xử lý nhanh thông tin hoặc nhóm chiến thắng trong trò chơi đó.

*. Phạm vi thực hiện

- Bài ôn tập.
- Luyện thi.
- Tổng kết bài.
- Tự học.
- Câu hỏi đa dạng: Ai? Cái gì? Ở đâu? Như thế nào? Tại sao?... quét hết nội dung bài học hoặc một chương.

*. Thiết kế

- Thẻ bài gồm 2 mặt:
- + Mặt trên là hình ảnh minh họa liên quan đến bài.
- + Mặt dưới là nhóm câu hỏi và nhóm câu trả lời, có thể thêm khẩu hiệu.

*. Cách tiến hành

+ Cách 1:

- Trộn hết thẻ, chia đều.
- Người chia đi trước.
- Ai có đáp án đưa ra, sau đó đi tiếp.

- Đi cho đến khi hết thẻ.
 - Ai hết trước thì thắng.
 - Nhóm hết nhanh hơn sẽ thắng.
- + Cách 2
- Tách riêng câu hỏi và đáp án.
 - Người điều khiển bốc câu hỏi, sau đó đọc lên và đếm đến 5.
 - Người có đáp án đưa ra.
 - Sau 5 tiếng đếm mà không ai đánh là trừ điểm.
 - Đánh ra sai trừ điểm.
- + Cách 3
- Úp hết thẻ xuống, chơi lật thẻ.
 - Lật được câu hỏi thì úp lại, tiếp tục lật tìm đáp án, sai thì úp còn đúng thì lật lại câu hỏi. Sau đó bỏ ra ngoài và lật tiếp
 - Tiến hành cho đến hết.
- + Cách 4: chơi theo đội
- Phát đáp án cho các nhóm.
 - GV để chồng câu hỏi úp trên bàn.
 - GV bốc câu hỏi, sau đó đọc to lên.
 - HS có đáp án hô lên, nếu sai trừ điểm, đúng cộng điểm.
 - Chậm trừ điểm.
- + Cách 5: chơi theo đội
- Chia đáp án cho các đội.
 - Đại diện nhóm lên rút câu hỏi, sau đó đọc to lên.
 - Ai có đáp án đọc lên, bên nào sai nhiều hơn là thua.
 - Thi theo đội, cùng bốc câu hỏi, đọc to lên, đội nào trả lời nhanh hơn là thắng.
- * Lưu ý
- Có thể thêm thông tin trong thẻ, thiết kế bắt mắt, in màu thì tốt.
 - Có các câu khẩu hiệu, tăng sự hấp dẫn, thay đổi hình thức, không áp dụng 1 kiểu liên tục. Lượng câu hỏi/ thẻ kiến thức vừa đủ.
- * Ví dụ minh họa
- Thẻ kiến thức BÀI 11. KHÍ QUYỀN. SỰ PHÂN BỐ NHIỆT ĐỘ KHÔNG KHÍ TRÊN TRÁI ĐẤT (Ví dụ một số thẻ minh họa cho trò chơi – Mặt trước của thẻ là kiến thức, mặt sau là trang trí để tăng tính hấp dẫn)



MẶT TRƯỚC



MẶT SAU



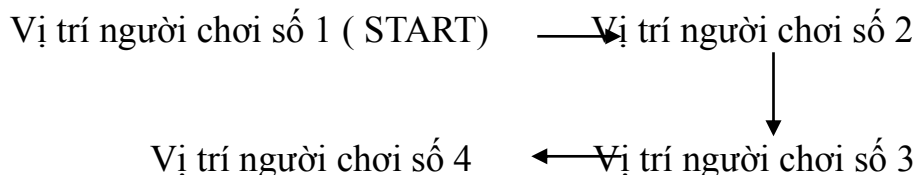
3.4. Trò chơi “Domino”

* Luật chơi

- GV chia lớp thành 6 nhóm nhỏ, mỗi nhóm gồm 4HS.
- GV phát cho HS các nhóm 1 bộ Domino với các mảnh kiến thức khác nhau.
- HS chia các thẻ theo chiều kim đồng hồ, ai nhận được thẻ có từ “START “ sẽ được đi trước.

Cách 1: Sau khi HS có thẻ “START” đi trước → HS nào có thẻ trả lời đúng với câu hỏi → đặt xuống → HS khác lại tiếp tục có câu trả lời cho câu hỏi tiếp theo lại đặt xuống... cho đến khi hết thẻ trên tay → HS nào hết thẻ trước sẽ là người thắng, HS nào còn thẻ trên tay sẽ là người thua. (Vì trong 1 thẻ Domino 1 bên là câu trả lời và 1 bên là câu hỏi, HS đồng thời vừa đưa ra câu trả lời, vừa đưa ra câu hỏi tiếp theo).

Cách 2: GV tổ chức cho HS chơi theo sơ đồ sau:



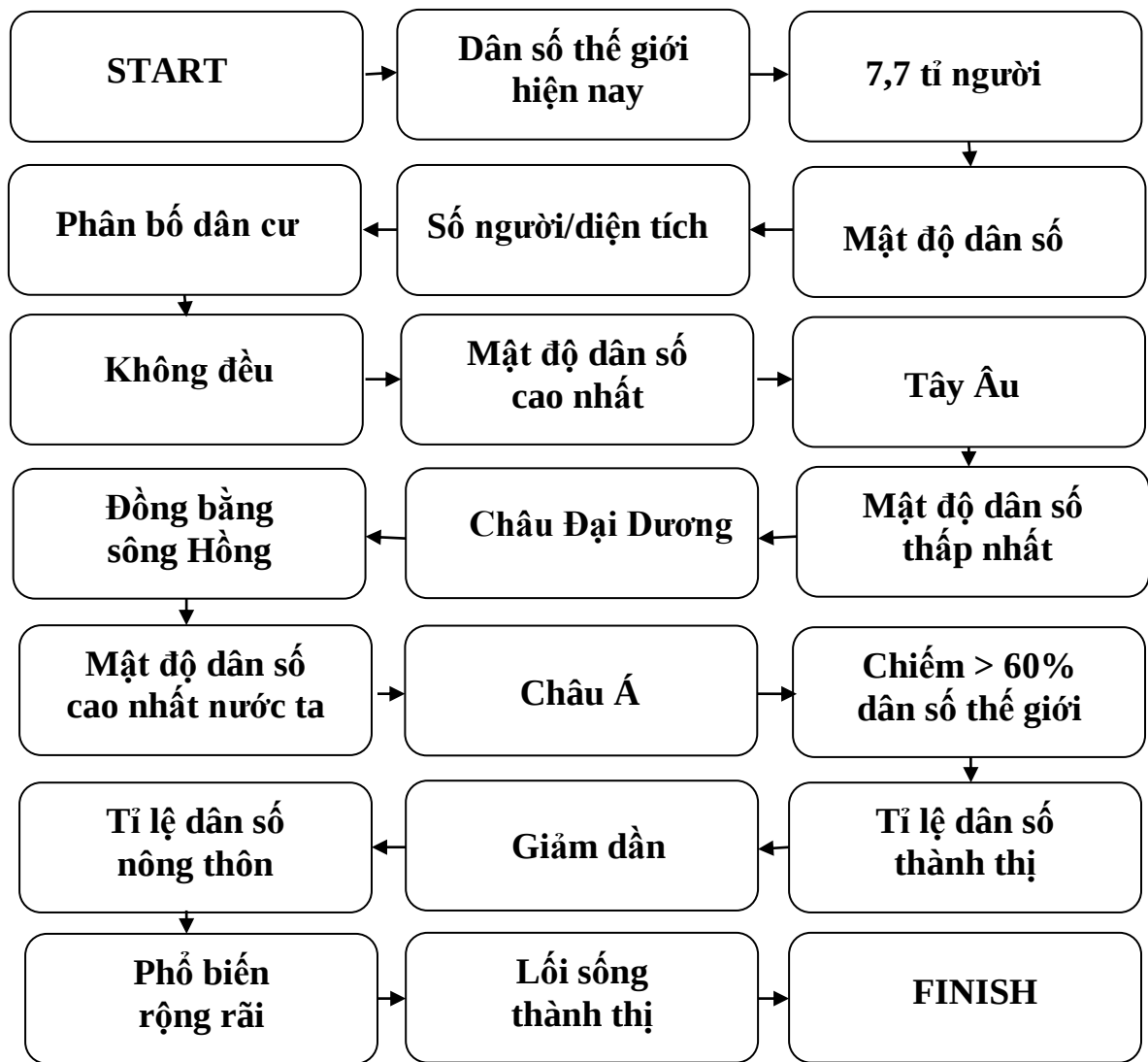
- Sau khi HS có từ “ START” đi trước (vị trí 1) → HS ngồi ở vị trí bên tay trái của HS đó được quyền đưa ra mảnh ghép tương ứng (đúng) với câu hỏi đưa ra (vị trí 2) → nếu HS đó không có câu trả lời tương ứng sẽ qua lượt và đến lượt HS khác (vị trí 3 hoặc 4) → HS nào hết thẻ trước HS đó thắng, HS nào còn nhiều thẻ trên tay sẽ thua.

* Lưu ý:

- + HS không được sử dụng SGK
- + Không gây ồn (nhóm nào gây ồn trừ điểm nhóm đó). HS các nhóm tự ghi điểm cho nhóm mình.
- + Không được nhắc nhau.
- + GV chuẩn bị quà....

* Ví dụ minh họa

THIẾT KẾ BỘ THẺ BÀI 24. PHÂN BỐ DÂN CƯ. CÁC LOẠI HÌNH QUẦN CƯ VÀ ĐÔ THỊ HÓA – ĐỊA LÍ 10 – BAN CƠ BẢN



3.5. Trò chơi “ Hiểu ý đồng đội ”

*Ưu điểm

- Kiểm tra nhanh kiến thức của học sinh: Kiến thức chưa biết hoặc kiến thức đã học.
- Tạo sự cạnh tranh giữa các học sinh thông qua việc diễn giải, trả lời nhanh các thông tin.
- Nâng cao sự hiểu biết của các học sinh thông qua một số thuật ngữ, khái niệm.
- Biến kiến thức lí thuyết dài dòng thành hoạt động hấp dẫn, thu hút.
- Tăng cường tính tập thể, đoàn kết thông qua hoạt động thi đua luôn là hoạt động mà học sinh cần phải hợp tác với nhau, hiểu ý nhau một cách rõ ràng.
- Phát triển năng lực ngôn ngữ, lí giải, diễn giải của học sinh. Đây là một năng lực rất quan trọng và cần thiết, học sinh có thể hiểu biết thêm nhiều kiến thức mà sách giáo khoa không đề cập đến.

* Chuẩn bị

- Bút viết bảng hoặc phấn.
- Bảng nhỏ hoặc bảng nhóm để học sinh ghi kết quả lên trên bảng.
- Phiếu nhỏ ghi từ khóa.
- Số lượng từ không quá nhiều: 5 từ trở xuống, hạn chế dùng từ dài.

- Thẻ tên của lớp hoặc gọi số thứ tự để tham gia trò chơi.
- Quy định riêng về trò chơi: Có thể quy định liên quan đến việc diễn giải, liên quan đến việc sử dụng ngôn ngữ hay liên quan đến việc điểm trừ, điểm cộng...

- Nội dung bài học gắn kết với phần trò chơi, thông qua trò chơi cần phải hướng đến nội dung bài học, học sinh mô tả diễn giải hệ thống tổng hợp kiến thức đã được thông qua trò chơi.

* Lưu ý

- Người gợi ý phải đưa ra được thông tin sát nhất với từ khóa để người đoán có thể nhanh chóng đoán được từ khóa.

- Dùng các thuật ngữ quan trọng trong bài học (10-20 từ).

- Tập trung vào các cụm từ hỏi về: Ai? Khi nào? Bao nhiêu? Ở đâu? Cái gì?... Có thể cho câu hỏi “Tại sao?” nhưng người gợi ý và người đoán phải ăn ý với nhau, diễn đạt nhanh chóng.

- Nên tổ chức theo chủ đề: Di sản Việt Nam, Dân cư, Biển đảo, Tài nguyên thiên nhiên... Học sinh có thể hệ thống kiến thức một cách nhanh chóng, tập trung vào kiến thức trọng tâm.

- Không tách từ “ Bồi – tụ”, không dùng ngôn ngữ cơ thể như “đôi, núi”, không dùng tiếng Anh.

- Đặt các tên hấp dẫn HS “ Đôi bạn hiểu nhau”, “ Cặp đôi hoàn hảo”, “ Đấu trường sôi động”...

- Tổ chức cho tất cả các HS phải tham gia trò chơi, bao quát hết lớp.

- HS phải liên kết các từ khóa để tạo thành thông tin có ý nghĩa.

* Các hình thức tổ chức

- Mỗi nhóm cử đại diện gợi ý cho nhóm mình đoán: mỗi nhóm 3 từ khóa, hạn chế sử dụng cách này vì chỉ 1 nhóm được tham gia.

- Rút thăm ngẫu nhiên: Để 1 hộp từ khóa trên bàn sau đó rút thăm số thứ tự, các hs được gọi sẽ lên bảng, gợi ý cho tất cả các nhóm cùng đoán, các nhóm lắng nghe thông tin, hội ý với nhau để ghi kết quả, giờ kết quả lên xem đúng hay sai và tự cộng điểm cho nhóm của mình.

- Thi đua theo cụm (cử đại diện nam/nữ), hs bên dưới gợi ý, thi nhau đoán ai nhanh hơn, ai đúng hơn (ví dụ: có 10 từ khóa- gọi đại diện nam, nữ lên-10 HS gợi ý cho các đại diện này- nếu ko gợi ý được, các hs khác có thể cứu trợ...)

- Cho cả lớp hoặc 10HS xếp hàng tạo cặp đôi diện (Cặp đôi hoàn hảo) – 2 HS luân phiên đoán và gợi ý.

- Chuẩn bị các từ ghi ra giấy bỏ vào hộp hoặc treo lên cây- HS lên bốc thăm và gợi ý cho các bạn đoán.

- Học sinh tự tìm từ khóa và thi đố lẫn nhau- Đối với các lớp chọn hoặc đã chơi trò chơi này nhiều lần.

➤Vai trò của GV: Quan sát, hỗ trợ HS nếu HS không gợi ý được, không đoán được từ khóa để đảm bảo thời gian tiết học.

* Ví dụ minh họa

Thiết kế 10 từ khóa cho PHẦN I. BÀI 24. PHÂN BỐ DÂN CƯ. CÁC LOẠI HÌNH QUẦN CƯ VÀ ĐÔ THỊ HÓA – ĐỊA LÍ 10 – BAN CƠ BẢN

- | | |
|-------------------|---------------------------|
| 1. Phân bố dân cư | 6. Nhập cư |
| 2. Mật độ dân số | 7. Đông dân |
| 3. Tự phát | 8. Thừa dân |
| 4. Tự giác | 9. Lực lượng sản xuất |
| 5. Xuất cư | 10. Tính chất nền kinh tế |

➤ Cho cả lớp hoặc 10HS xếp hàng tạo cặp đối diện (Cặp đôi hoàn hảo) – 2 HS luân phiên đoán và gợi ý.

4. Một số yêu cầu khi thực hiện trò chơi

Trò chơi địa lý tuy hấp dẫn, dễ thực hiện, hình thức chơi đa dạng, phong phú và tính thu hút cao nhưng vẫn có hạn chế. Do đó, khi tổ chức trò chơi địa lý, giáo viên cần lưu ý những điểm sau:

- Giáo viên phải có sự chuẩn bị tốt về nội dung (câu hỏi), phương tiện, dụng cụ: nam châm, bút lông... (nếu trò chơi cần dùng đến), phần thưởng.

- Giáo viên phải lựa chọn trò chơi phù hợp với không gian, thời gian, đối tượng học sinh.

- Tránh lạm dụng trò chơi, dễ gây nhàm chán. GV phải luôn sáng tạo, cải biên trò chơi phù hợp với lứa tuổi, tâm lý, trình độ các em để tạo sự cuốn hút.

- Sau mỗi trò chơi giáo viên phải nhận xét, tổng kết, đánh giá và không nên chú trọng nhiều đến chuyện thắng thua để nâng cao tinh thần cộng tác, đoàn kết và học hỏi nhau cùng tiến bộ.

III. Kết quả thực hiện đề tài

Thông qua quá trình áp dụng một số trò chơi địa lý trong học kỳ I năm học 2019 – 2020 đối với học sinh lớp 10A3, tôi nhận thấy một số hiệu quả nhất định. Nhìn chung, đã góp phần tạo sự hứng thú, góp phần tạo niềm say mê, học hỏi của học sinh đối với bộ môn Địa lý trong giờ học, năng lực tư duy được nâng cao.

Học kỳ I năm học 2019 -2020, tôi được phân công giảng dạy môn Địa lý lớp 10A3, 10A6 và tôi đã áp dụng với lớp 10A3. So sánh kết quả học tập môn Địa lý của hai lớp 10A3, 10A6 (Trình độ tương đương nhau) trong học kỳ I sau khi áp dụng đề tài với lớp 10A3, tôi nhận thấy có kết quả khác biệt, cụ thể sau:

- Lớp 10A3: Sĩ số 49 HS. Kết quả: Giỏi có 07 HS (14,3%), Khá có 20 HS(40,8%), Trung bình có 20 HS (40,8%), Yếu có 02 HS (4,1%).

- Lớp 10A6: Sĩ số 48 HS. Kết quả: Giỏi có 02 HS (4,2%), Khá có 22 HS (45,8%), Trung bình có 22 HS (45,8%), Yếu có 02 HS (4,2%).

Với kết quả khác biệt giữa một lớp có áp dụng đề tài và một lớp không áp dụng đề tài như vậy, đặc biệt số lượng HS đạt học lực giỏi và khá, tôi nhận thấy việc đưa một số trò chơi nhỏ vào giờ học đã góp phần phục vụ hữu ích và nâng cao hiệu quả, chất lượng dạy và học các giờ Địa lý.

Phần lớn học sinh nắm vững và khắc sâu kiến thức bài học, hiểu và vận dụng được nội dung học tập, bên cạnh đó học sinh được rèn luyện và nâng cao các kỹ năng địa lý và các kỹ năng khác.

IV. Kết luận và khuyến nghị

1. Kết luận

Trò chơi Địa lý là một phương pháp dạy học địa lý sinh động, hấp dẫn. Các trò chơi này có các tác dụng:

- Giúp hạn chế tâm lý chán nản của các em học sinh với bộ môn và gây hứng thú học tập, tạo niềm say mê tìm hiểu, sự yêu thích của các em với bộ môn Địa lý.

- Khắc sâu kiến thức bài học.

- củng cố và rèn luyện kiến thức và kỹ năng địa lý.

- Phát huy sự nhanh trí, sáng tạo, tính tự lập và kỹ năng làm việc theo nhóm.

Có rất nhiều trò chơi có hình thức, quy mô phù hợp với bộ môn Địa lý, trong quá trình dạy học giáo viên Địa lý có thể tìm hiểu, dễ dàng khai thác hiệu quả và thực hiện các trò chơi kết hợp với các phương pháp dạy học để nâng cao chất lượng dạy và học Địa lý ở bậc THPT. Trong thời gian tới, tôi sẽ tiếp tục tổ chức trò chơi trong dạy học ở lớp 11 và lớp 12.

Trong quá trình tôi thực hiện đề tài chắc chắn sẽ còn nhiều thiếu sót. Kính mong quý thầy cô đóng góp ý kiến để đề tài hoàn thiện hơn.

2. Khuyến nghị

Từ việc tìm hiểu, nghiên cứu đề tài, tôi mong muốn nhà trường tiếp tục bổ sung thêm các tài liệu về đổi mới phương pháp dạy học, tổ chức các chuyên đề về kinh nghiệm đổi mới phương pháp để giáo viên có điều kiện học hỏi, giao lưu. Mặt khác, mỗi thầy cô giáo cần tích cực đổi mới trong phương pháp giảng dạy, bởi vì “*Có bao nhiêu cái đầu thì có bấy nhiêu cách suy nghĩ, có bao nhiêu trái tim thì có bấy nhiêu cách yêu thương*” để công cuộc “trồng người” của mỗi chúng ta gặt hái thêm nhiều thành công.

Sóc Sơn, ngày 25 tháng 2 năm 2020

Người thực hiện

Đào Thu Hường

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- Công cụ tìm kiếm Google, các nhóm dạy học tích cực trên mạng xã hội Facebook như “ Dạy học tích cực”, “Giáo viên công nghệ 4.0”, “Giáo viên địa lý”, “Địa lý học – Địa lý hay”
- Sách “ Đổi mới phương pháp dạy học địa lý ở trung học phổ thông” - Nguyễn Đức Vũ – Phạm Thị Sen – NXB Giáo dục.
- Sách giáo khoa, sách giáo viên địa lý 10.
- Tài liệu tập huấn Dạy học và kiểm tra, đánh giá kết quả học tập theo định hướng phát triển năng lực học sinh môn Địa lý cấp trung học phổ thông của sở Giáo dục và Đào tạo Hà Nội.
- Sách “ Dạy học phát triển năng lực môn Địa lí Trung học phổ thông” – Lê Thông – Nguyễn Minh Tuệ – Nhà xuất bản Đại học Sư phạm.

MỤC LỤC

I. Phần mở đầu	1
1.Lí do chọn đề tài.....	1
1.1 Cơ sở lí luận.....	1
1.2. Cơ sở thực tiễn.....	1
2. Mục tiêu, nhiệm vụ nghiên cứu.....	1
2.1. Mục tiêu nghiên cứu.....	1
2.2. Nhiệm vụ nghiên cứu.....	2
3.Đối tượng nghiên cứu.....	2
4.Phạm vi nghiên cứu.....	2
5.Phương pháp nghiên cứu.....	2
II. Phần nội dung.....	2
1. Nguyên tắc thực hiện trò chơi địa lý.....	2
2. Đặc trưng và hình thức của trò chơi địa lí.....	3
2.1 Đặc trưng.....	3
2.2 Hình thức.....	3
3. Một số trò chơi.....	3
3.1. Trò chơi “Ghép nối”.....	3
3.2. Trò chơi “ Hiểu ý đồng đội”.....	6
3.3.Trò chơi “ Ghép thẻ kiến thức”.....	8
3.4. Trò chơi “Domino”.....	10
3.5.Trò chơi “ Hiểu ý đồng đội”.....	11
4. Một số yêu cầu khi thực hiện trò chơi.....	13
III. Kết quả thực hiện đề tài.....	13
IV. Kết luận và khuyến nghị.....	13
1.Kết luận.....	13
2. Khuyến nghị.....	14
TÀI LIỆU THAM KHẢO.....	15