

SỞ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO HÀ NỘI
TRƯỜNG THPT THƯỢNG CÁT

SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM

SỬ DỤNG TRÒ CHƠI TẠO HỨNG THÚ VÀ NÂNG CAO HIỆU QUẢ TRONG DẠY VÀ HỌC TRONG MÔN ĐỊA LÍ 10 (CÁNH DIỀU)

Môn : Địa lí
Cấp học : Trung học phổ thông
Tên tác giả : Nguyễn Thị Thu Hiền
Đơn vị công tác : Trường THPT Thượng Cát
Chức vụ : Giáo viên

Năm học 2022 – 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 xét duyệt SKKN trường THPT Thượng Cát
Hội đồng xét duyệt SKKN 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
Nguyễn Thị Thu Hiền	08/09/1985	Trường THPT Thượng Cát	Giáo viên	Thạc sĩ	“Sử dụng trò chơi tạo hứng thú và nâng cao hiệu quả trong dạy và học môn Địa lí 10 (Cánh Diều)”

- Lĩnh vực áp dụng sáng kiến: Địa lí 10 (Bộ sách Cánh Diều)

- Ngày sáng kiến được áp dụng lần đầu hoặc áp dụng thử: 06/09/2022

- Mô tả bản chất của sáng kiến: Sử dụng chơi trò chơi trong dạy học sẽ phát huy tinh thần, định hướng học tập trong giai đoạn mới hiện nay đó là : “*chủ động, sáng tạo*”, “*Học mà chơi, chơi mà học*”. Qua quá trình học tập, hợp tác, nghiên cứu, tìm hiểu nội dung bài học hầu hết các em học sinh sẽ nêu cao tinh thần đoàn kết, ý thức tự giác, chủ động tự học, tự sáng tạo, có kỹ năng tự xử lý tình huống, tiếp nhận thông tin, giải quyết các vấn đề thực tiễn phát sinh.

Học tập qua trò chơi còn rèn cho học sinh tinh thần đoàn kết gắn bó, biết hỗ trợ giúp đỡ nhau trong quá trình học tập, tiếp thu kiến thức. Có sự phối kết hợp nhịp nhàng, linh hoạt giữa các thành viên trong đội nhóm trong học tập, hình thành ở các em lòng nhân ái, tình yêu thương mọi người trong cuộc sống hàng ngày.

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 12 tháng 03 năm 2023

Người nộp đơn

(Ký và ghi rõ họ tên)

Nguyễn Thị Thu Hiền

PHIẾU NHẬN XÉT ĐÁNH GIÁ

Họ tên tác giả: Nguyễn Thị Thu Hiền

Tên đề tài: Sử dụng trò chơi tạo hứng thú và nâng cao hiệu quả trong dạy và học môn địa lí 10 (Cánh diều) Lĩnh vực: Địa lí

STT	Tiêu chuẩn	Điểm tối đa
1	Sáng kiến có tính mới	28
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
1.3	Có cải tiến so với giải pháp trước đây với mức độ trung bình	10
1.4	Không có tính mới hoặc sao chép từ các giải pháp đã có trước đây	0
Nhận xét: <u>8KKN hoàn toàn mới, được áp dụng lần đầu tiên với đối tượng lớp 10.</u>		
2	Sáng kiến có tính áp dụng	25
2.1	Có khả năng áp dụng trong phạm vi toàn ngành hoặc rộng hơn	30
2.2	Có khả năng áp dụng trong đơn vị và có thể nhân ra một số đơn vị có cùng điều kiện	20
2.3	Có khả năng áp dụng trong đơn vị	10
2.4	Không có khả năng áp dụng trong đơn vị	0
Nhận xét: <u>Có khả năng áp dụng cho các khối học khác.</u>		
3	Sáng kiến có tính hiệu quả	27
3.1	Có hiệu quả, đem lại lợi ích kinh tế - xã hội, có tính lan tỏa	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
Nhận xét: <u>Đã được áp dụng có hiệu quả đem lại kết quả cao phù hợp với đối tượng T.S.</u>		
4	Diễn trình bày	10
4.1	Trình bày khoa học, hợp lý	10
4.2	Trình bày chưa khoa học, chưa hợp lý	5
Nhận xét: <u>Trình bày khoa học hợp lý.</u>		
Tổng cộng: <u>90</u>		Đánh giá: ☒ Đạt (≥ 70 điểm) ☐ Không đạt

CHỦ TỊCH HỘI ĐỒNG SÁNG KIẾN CƠ SỞ



PHÓ HIỆU TRƯỞNG

Hoàng Anh Phương

DANH MỤC CÁC TỪ VIẾT TẮT

Viết tắt	Nội dung
GV	Giáo viên
HS	Học sinh
THCS	Trung học phổ thông
PPDH	Phương pháp dạy học
KTDH	Kĩ thuật dạy học
KT - XH	Kinh tế - Xã hội
SGK	Sách giáo khoa
CNTT	Công nghệ thông tin

MỤC LỤC

DANH MỤC CÁC TỪ VIẾT TẮT

I. MỞ ĐẦU	1
1. Lí do chọn sáng kiến	1
2. Mục tiêu của sáng kiến	1
3. Phạm vi của sáng kiến.....	1
4. Phương pháp thực hiện	1
II. CƠ SỞ LÝ LUẬN, CƠ SỞ THỰC TIỄN	2
1. Cơ sở lý luận	2
1.1. Sự cần thiết phải đổi mới phương pháp dạy học.....	2
1.2. Ý nghĩa của việc sử dụng trò chơi trong các hoạt động dạy học môn Địa lí 10...	2
1.3. Những nguyên tắc để thực hiện trò chơi trong môn Địa lí 10	3
2. Cơ sở thực tiễn.....	3
2.1. Về phía giáo viên	3
2.2. Về phía học sinh.....	4
III. NỘI DUNG SÁNG KIẾN	5
1. Nội dung sáng kiến	5
1.1. Tìm hiểu nguyên nhân cần sử dụng trò chơi trong dạy học Địa lí 10.....	5
1.1.1. Thuận lợi	5
1.1.2. Khó khăn	5
1.2. Biện pháp sử dụng trò chơi trong dạy học Địa lí	6
1.2.1. Khái quát về kĩ thuật sử dụng trò chơi trong dạy học Địa lí.....	6
1.2.2. Các bước tiến hành trò chơi	6
1.2.3. Một số ví dụ minh họa khi áp dụng trò chơi vào dạy học môn Địa lí 10	8
1.3. Những kết quả nghiên cứu của sáng kiến	27
2. Thảo luận, đánh giá kết quả thu được khi thực hiện sáng kiến	29
2.1. Tính mới, tính sáng tạo	29
2.2. Khả năng áp dụng và mang lại lợi ích thiết thực của sáng kiến.....	29
IV. KẾT LUẬN.....	29
1. Ưu điểm và hạn chế của biện pháp.....	29
2. Phương hướng khắc phục các hạn chế.....	30
TÀI LIỆU THAM KHẢO	

I. MỞ ĐẦU

1. Lí do chọn sáng kiến

Đổi mới phương pháp dạy học là vấn đề thời sự, vừa cấp bách, vừa cơ bản đối với sự nghiệp giáo dục ở nước ta trong giai đoạn hiện nay. Yêu cầu đổi mới là cần đề cao vai trò của người học, chống lại thói quen học tập thụ động, bồi dưỡng năng lực tự học giúp cho người học có khả năng học tập suốt đời hay nói cách khác là đòi hỏi người thầy phải áp dụng các phương pháp dạy học mới theo hướng tích cực phù hợp với thực tiễn. Phương pháp trò chơi với ưu thế đặc biệt chẳng những đã có tác dụng thiết thực nâng cao chất lượng, hiệu quả giờ lên lớp của giáo viên (GV) mà còn đang được đẩy mạnh làm khâu đột phá để đổi mới phương pháp dạy học (PPDH) theo hướng phát huy tính tích cực, chủ động, sáng tạo của học sinh (HS).

Trong quá trình giảng dạy Môn Địa lí 10 tại trường THPT Thượng Cát, Bắc Từ Liêm, Hà Nội, tôi thấy đây là môn học có rất nhiều điều kiện thuận lợi để ứng dụng phương pháp trò chơi trong dạy học. Việc tham gia các trò chơi giúp cho HS rèn luyện phát triển tư duy logic, khả năng tự học, phát huy tính tích cực sáng tạo của học sinh không chỉ trong môn Địa lí mà còn trong các môn học khác cũng như các vấn đề trong cuộc sống.

Xuất phát từ những lý do trên, tôi chọn đề tài: **“Sử dụng trò chơi tạo hứng thú và nâng cao hiệu quả trong dạy và học môn Địa lí 10 (Cánh diều)”**.

2. Mục tiêu của sáng kiến

Tôi nghiên cứu sáng kiến nhằm mục tiêu xây dựng một tài liệu có giá trị cao trong việc dạy học bộ môn Địa lí. Biện pháp trong sáng kiến sẽ giúp học sinh có hứng thú hơn khi học tập bộ môn Địa lí, giúp cho HS rèn luyện phát triển tư duy logic, khả năng tự học, phát huy tính tích cực sáng tạo của học sinh. Từ đó, góp phần nâng cao chất lượng giảng dạy môn Địa lí tại trường THPT Thượng Cát nói riêng và tại thành phố Hà Nội nói chung.

3. Phạm vi của sáng kiến

- Thời gian nghiên cứu: Đề tài được nghiên cứu và thực hiện trong quá trình giảng dạy môn Địa lí của bản thân tôi từ năm học 2022 - 2023 và tiếp tục triển khai ở những năm học tiếp theo.

- Địa điểm nghiên cứu: Đề tài được nghiên cứu tại trường THPT Thượng Cát, Bắc Từ Liêm, thành phố Hà Nội.

- Phạm vi kiến thức: Môn Địa lí 10 (sách Cánh diều).

- Đối tượng nghiên cứu: Đề tài được nghiên cứu ở đối tượng là học sinh khối lớp 10 của trường THPT Thượng Cát.

4. Phương pháp thực hiện

- Phương pháp nghiên cứu lí luận: Tôi đã thực hiện các biện pháp sưu tầm, nghiên cứu, phân tích, tổng hợp các trò chơi, tài liệu liên quan đến đề tài.

- Phương pháp nghiên cứu thực tiễn:

+ Phương pháp phỏng vấn, tham vấn: Tôi đã nghiên cứu, thảo luận, xin ý kiến tham vấn, tư vấn của nhóm chuyên môn Địa lí tại trường THPT Thượng Cát; trao đổi, phỏng vấn, khảo sát thực trạng, nhu cầu, nguyện vọng của học sinh về việc sử dụng trò

chơi trong dạy học bộ môn Địa lí.

+ Phương pháp khảo sát số liệu thống kê: Tôi đã khảo sát, tổng hợp số liệu về chất lượng học tập bộ môn Địa lí tại các lớp 10A6, 10A10 trường THPT Thượng Cát trước và sau khi áp dụng biện pháp.

+ Phương pháp thực nghiệm: Tôi đã trao đổi, thảo luận với nhóm chuyên môn và áp dụng các biện pháp thực hiện nội dung biện pháp vào việc dạy học bộ môn Địa lí tại 02 lớp 10A6, 10A10 (96 học sinh) của trường THPT Thượng Cát. Sau đó tiếp tục thảo luận, nghiên cứu rút kinh nghiệm để hoàn thiện biện pháp.

II. CƠ SỞ LÝ LUẬN, CƠ SỞ THỰC TIỄN

1. Cơ sở lý luận

1.1. Sự cần thiết phải đổi mới phương pháp dạy học

Toàn nhân loại hiện đang sống trong thời đại của hai cuộc cách mạng lớn: Cách mạng khoa học – công nghệ và Cách mạng xã hội. Sự phát triển của những cuộc cách mạng này có tốc độ nhanh chưa từng có trong lịch sử loài người, thúc đẩy nhiều lĩnh vực khác có những bước tiến mạnh mẽ và đang mở ra triển vọng hết sức lớn lao khi loài người bước vào thế kỉ XXI.

Trong bối cảnh chung đó, Việt Nam hiện đang bước vào thời kỳ mới; thời kỳ mở cửa, chuyển đổi từ nền kinh tế kế hoạch hoá tập trung quan liêu bao cấp sang nền kinh tế thị trường có sự điều tiết, quản lý của nhà nước theo định hướng Xã hội chủ nghĩa.

Tất cả những thay đổi trên, những đặc điểm bối cảnh trong nước và quốc tế như trên đặt ra cho nền giáo dục một yêu cầu là làm sao đào tạo ra những con người mới thông minh, sáng tạo, thích ứng được với yêu cầu mới của thời đại.

1.2. Ý nghĩa của việc sử dụng trò chơi trong các hoạt động dạy học môn Địa lí 10

Trò chơi là một hoạt động hướng tới mục đích chủ yếu là vui chơi, giải trí, thư giãn giúp cho tinh thần, đầu óc của con người được thoải mái, sảng khoái sau những giờ làm việc, học tập mệt mỏi.

Việc tổ chức chơi trò chơi hiện nay là một trong những hình thức phổ biến trong dạy học nói chung và dạy học môn Địa lí nói riêng nhằm hướng tới mục tiêu vừa hình thành năng lực phẩm chất, vừa phát triển tư duy sáng tạo cho học sinh. Người giáo viên khi áp dụng trò chơi vào dạy học sẽ tạo ra không khí lớp học sôi nổi, tạo môi trường, điều kiện cho nhiều học sinh được tham gia hoạt động học tập hơn (kể cả những học sinh trung bình, yếu, kém) .

Sử dụng chơi trò chơi trong dạy học sẽ phát huy tinh thần, định hướng học tập trong giai đoạn mới hiện nay đó là :“chủ động, sáng tạo”, “Học mà chơi, chơi mà học”. Qua quá trình học tập, hợp tác, nghiên cứu, tìm hiểu nội dung bài học hầu hết các em học sinh sẽ nêu cao tinh thần đoàn kết, ý thức tự giác, chủ động tự học, tự sáng tạo, có kĩ năng tự xử lí tình huống, tiếp nhận thông tin, giải quyết các vấn đề thực tiễn phát sinh. Như vậy quá trình học tập sẽ vừa sôi nổi, hào hứng vừa vui chơi, vừa học tập một cách có hiệu quả.

Học tập qua trò chơi còn rèn cho học sinh tinh thần đoàn kết gắn bó, biết hỗ trợ giúp đỡ nhau trong quá trình học tập, tiếp thu kiến thức. Có sự phối kết hợp nhịp

nhàng, linh hoạt giữa các thành viên trong đội nhóm trong học tập, hình thành ở các em lòng nhân ái, tình yêu thương mọi người trong cuộc sống hàng ngày.

Sử dụng chơi trò chơi là một hình thức dạy học mới, có tính tích cực, không áp đặt, gò ép người học theo một khuôn mẫu được định sẵn, cho trước và nếu sử dụng thành công khả năng sáng tạo của học sinh sẽ được phát huy tuyệt đối vì học qua trò chơi thì học sinh sẽ tiếp thu bài học một cách tự nhiên, chủ động nhất so với khả năng có thể của bản thân mình.

Một trong những ưu điểm nổi bật của việc chơi trò chơi là giúp học sinh có được tác phong nhanh nhẹn, hoạt bát, có sự nhạy bén trong hoạt động học tập. Bản chất của trò chơi là sự ganh đua, là kết quả thắng, thua giữa các nhóm các đội. Vì vậy khi dùng trò chơi trong dạy học sẽ kích thích sự tập trung, tinh thần hăng say, nhiệt tình tham gia học tập của học sinh. Qua trò chơi học sinh sẽ được rèn luyện khả năng lựa chọn, quyết định cho mình cách ứng xử đúng đắn, phù hợp với tình huống qua trò chơi học sinh được hình thành năng lực quan sát, được rèn luyện kỹ năng nhận xét, đánh giá hành vi, giúp tăng cường khả năng giao tiếp giữa học sinh với học sinh, giữa giáo viên với học sinh.

Như vậy, trò chơi là phương tiện có ý nghĩa trong việc góp phần thực hiện đổi mới phương pháp dạy học, nhằm phát huy tính năng động, sáng tạo và gây hứng thú trong giờ học của học sinh. 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, lòng trung thực, tinh thần cộng đồng trách nhiệm. Do vậy quan điểm “*Thông qua hoạt động vui chơi để tiến hành hoạt động học tập*” là phù hợp với lứa tuổi, từng môn học đặc biệt là đối với bộ môn Địa lí 10.

1.3. Những nguyên tắc để thực hiện trò chơi trong môn Địa lí 10

- 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 lí hoặc có liên quan trực tiếp, giúp mở rộng, nâng cao kiến thức, kỹ năng Địa lí.

- 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. Cơ sở thực tiễn

2.1. Về phía giáo viên

Mức độ sử dụng: Do còn gặp nhiều khó khăn trong việc thực hiện như hạn chế về thời gian, khả năng chuyên biệt của mỗi giáo viên, chất lượng học sinh... nên phần lớn các giáo viên đều chưa mạnh dạn sử dụng trò chơi vào giảng dạy địa lí một cách thường xuyên mà chỉ dừng lại ở các tiết hội giảng, hội thi, các tiết có người dự giờ còn các tiết dạy thông thường trên lớp hầu như rất ít giáo viên đầu tư cho hoạt động này.

Khi đưa trò chơi vào dạy học Địa lí 10 nhiều giáo viên còn thực sự lúng túng về cách chơi, dẫn dắt trò chơi, tạo không khí cho quá trình chơi, quản lý học sinh... khiến

cho nhiều tiết học rơi vào tình trạng lộn xộn, khó kiểm soát hoặc trò chơi buồn chán, học sinh tham gia miễn cưỡng, gượng gạo.

Các giáo viên thường có thói quen sử dụng trò chơi sẵn có ít có sự biến tấu, chơi đi chơi lại nhiều lần khiến học sinh nhàm chán chỉ hào hứng ở một vài tiết còn những tiết sau không muốn tham gia vì hình thức tẻ nhạt.

Việc lựa chọn trò chơi, cách chơi chưa phù hợp dẫn đến việc mất thời gian, làm khó học sinh, thiếu phương tiện, kết quả không rõ ràng... làm cho việc sử dụng trò chơi không hiệu quả.

Đối với giáo viên Địa lí thời gian tiếp cận học sinh ít chỉ có 2 tiết/ tuần trong khi kiến thức Địa lí đại cương thường dài, nhiều khái niệm trừu tượng khiến giáo viên ngại sẽ không đảm bảo được nội dung kiến thức cần đạt nên chỉ sử dụng trò chơi khi thật dôi dư thời gian. Đặc biệt là chỉ sử dụng cho phần củng cố. Song phần đó không phải lúc nào cũng hiệu quả nếu giáo viên gò ép vì thời gian cuối giờ học sinh thường mong ngóng ra chơi nên cũng ít em tập chung vào phần cô đang triển khai.

Một khảo sát thực tế cho thấy có 30 thầy cô tham gia giảng dạy thì chỉ có 8/30 thầy cô là thường xuyên ứng dụng công nghệ thông tin để đổi mới phương pháp giảng dạy trong đó sử dụng hình thức trò chơi thấy hiệu quả. 18/30 nhận thấy đã sử dụng hình thức trò chơi vào dạy học nhưng không thường xuyên vì không hiệu quả ở một số giờ. Cá biệt có 4 thầy cô cho rằng hình thức trò chơi mang tính hình thức làm cho có chứ trên thực tế chưa thấy hiệu quả nhiều.

Một trong những nguyên nhân sâu xa của tình trạng này là giáo viên chưa nắm bắt, chưa hiểu rõ vai trò, cách thức thực hiện của phương pháp này mà mới chỉ dựa vào các trò chơi có sẵn, hoặc bắt chước các trò chơi từ các đồng nghiệp khác để vận dụng vào giờ dạy của mình. Chính vì vậy mà khi thực hiện thường lúng túng vì nó không sát với thực tế nhà trường, với trình độ nhận thức của học sinh.

2.2. Về phía học sinh

HS THPT nằm trong độ tuổi 16 – 18. Ở lứa tuổi này, các em đang có sự hoàn thiện về mặt thể chất, sự phát triển ổn định của não bộ và chức năng thần kinh đã tạo nhiều điều kiện cho sự phát triển hoạt động nhận thức của các em. Sự phát triển các quá trình nhận thức của lứa tuổi này có một số đặc điểm sau:

- Sự phát triển các hứng thú nhận thức và thái độ tự giác đối với việc học tập đã thúc đẩy sự phát triển của tính chủ đích của các quá trình nhận thức và của các kĩ năng điều khiển chúng.

- Sự quan sát trở nên có mục đích và có hệ thống hơn, óc quan sát cũng phát triển, khả năng quan sát của em đã trở nên sâu sắc và nhạy bén. Vì vậy, tác dụng của yếu tố trực quan không chỉ dừng lại ở chỗ kích thích hứng thú, làm cho HS dễ hiểu, dễ nắm bắt các tri thức mà còn góp phần rèn luyện khả năng tư duy cho các em. Tuy nhiên, GV cần giúp đỡ để hướng quan sát của các em vào một nhiệm vụ nhất định.

- Tính phân hoá trong ghi nhớ đã quyết định tính lựa chọn của sự chú ý và sự tăng lên đáng kể của vai trò chú ý sau chủ định. Tính chọn lựa của sự chú ý của HS thể hiện ở chỗ: Khi tiếp xúc với tài liệu học tập, bao giờ các em cũng cố gắng đánh giá ý

nghĩa của nó. Sau khi xác định được tầm quan trọng của tài liệu đã cho, HS sẽ tích cực tiếp thu; còn nếu tài liệu được cho là không quan trọng thì sự chú ý sẽ giảm đi.

- Hoạt động tư duy của HS ở lứa tuổi này đã có những biến đổi quan trọng: sự khái quát hoá, trừu tượng hoá, xu hướng giải thích nguyên nhân các hiện tượng, kĩ năng lý giải, chứng minh, rút ra kết luận, liên kết những điều đã học thành một hệ thống đã đạt tới trình độ cao.

Khi tiến hành thiết kế giáo án, lựa chọn phương pháp sư phạm nói chung và ứng dụng DHPH nói riêng, GV cần hết sức chú ý những đặc điểm tâm sinh lý của HS ở lứa tuổi này để sao cho phương pháp giảng dạy của mình là phù hợp nhất, đạt hiệu quả giáo dục cao nhất, sao cho phát huy được óc sáng tạo, tư duy của HS theo chủ định của mình.

Trong những năm gần đây, hiện trạng học sinh lười học, chán học, học đối phó ở các trường không phải là ít. Một số em không chuẩn bị bài ở nhà, trên lớp thiếu tập trung suy nghĩ nên việc ghi nhớ kiến thức còn hạn chế, chưa nỗ lực phấn đấu thông qua việc đọc thêm tài liệu hay khám phá, đào sâu kiến thức. Nhiều học sinh không có hứng thú với môn Địa lí nên hầu hết các giờ học thường thấy mệt mỏi, buồn ngủ, tiếp thu chậm từ đó dẫn đến việc nói chuyện, làm việc riêng trong các giờ học. Điều này gây ảnh hưởng lớn đến chất lượng giáo dục.

III. NỘI DUNG SÁNG KIẾN

1. Nội dung sáng kiến

1.1. Tìm hiểu nguyên nhân cần sử dụng trò chơi trong dạy học Địa lí 10

1.1.1. Thuận lợi

- Được sự đầu tư về cơ sở vật chất nên hiện nay trang thiết bị của trường tương đối đầy đủ.

- Giáo viên: Hiện đang dạy lớp 10, có lòng nhiệt tình và trách nhiệm cao trong công tác giảng dạy và giáo dục học sinh.

- Đồng thời, môn Địa lí là một trong những môn thi học sinh giỏi cấp tỉnh, một trong các môn học sinh có thể lựa chọn để thi tốt nghiệp THPT và thi vào các trường Cao đẳng – Đại học nên được sự quan tâm chỉ đạo sâu sát của nhà trường, sự chú ý của học sinh.

1.1.2. Khó khăn

Qua quá trình giảng dạy tôi nhận thấy, nhiều HS còn coi nhẹ bộ môn, coi đây là môn phụ nên không mấy hứng thú với môn học, chưa đầu tư nhiều thời gian công sức nên giáo viên rất khó khăn trong việc truyền đạt kiến thức, đổi mới phương pháp dạy học.

Với đặc thù môn học, Địa lí có nhiều nội dung từ tự nhiên đến kinh tế - xã hội, với khối lượng kiến thức lớn nên học sinh không nhớ nổi toàn bộ kiến thức, phần lớn các em chỉ học thuộc lòng hay nhớ máy móc.

Khó khăn về thời lượng của giờ học. Trong một tiết học Địa lí là trong vòng 45 phút giáo viên phải rèn luyện nhiều kĩ năng địa lí để khai thác tri thức và phát triển tư duy trong quá trình học tập. Thế nên việc áp dụng trò chơi còn gặp khó khăn.

1.2. Biện pháp sử dụng trò chơi trong dạy học Địa lí

1.2.1. Khái quát về kỹ thuật sử dụng trò chơi trong dạy học Địa lí

Trò chơi là hoạt động giải trí cần thiết thỏa mãn nhu cầu tinh thần của con người. Trong giáo dục trò chơi được coi là phương pháp thực hành hiệu quả nhằm giáo dục học sinh phát triển toàn diện.

Hình thức dạy học trò chơi là hình thức giáo viên tổ chức cho học sinh tham gia các trò chơi liên quan đến nội dung bài học. Có tác dụng phát huy tính tích cực, chủ động cũng như sự hào hứng trong học tập của học sinh. Qua trò chơi học sinh tiếp thu kiến thức một cách nhẹ nhàng, tự nhiên, các em được thư giãn, giải trí, giảm bớt áp lực, căng thẳng trong học tập đồng thời là cơ sở để rèn luyện ý thức học tập tích cực được xây dựng trong bầu không khí vui vẻ, thân ái.

Bảng 1. Phân biệt ba loại trò chơi trong dạy học

Loại trò chơi	Khởi động	Kích thích học tập	Khám phá tri thức
Mục tiêu, tác dụng	Sử dụng trò chơi trước khi vào bài học để “phá băng” không khí lớp học. Tạo sự hưng phấn cho HS trước khi học tập.	HS tiếp nhận nội dung một cách hào hứng, sinh động. Từ đó kích thích tính tích cực học tập.	GV sử dụng trò chơi như một nội dung học tập: Giáo viên tổ chức trò chơi để người học trải nghiệm tình huống trong lúc chơi, từ đó người học khám phá tri thức.
Đặc điểm	Chơi ra chơi, học ra học.	Thao tác chơi là hình thức học tập.	Thao tác chơi là nội dung học tập.
Yêu cầu	Trò chơi đa dạng.	Sử dụng kỹ thuật, công nghệ, dụng cụ.	Sáng tạo.
Hoạt động áp dụng trong bài học	Khởi động/xuất phát	- Hình thành kiến thức mới. - củng cố, luyện tập.	- Hình thành kiến thức mới. - Vận dụng, mở rộng.

1.2.2. Các bước tiến hành trò chơi



Cụ thể:

***. Bước 1:** *Giáo viên phổ biến tên trò chơi, nội dung, luật chơi*

- Tên trò chơi phải tường minh, dễ hiểu nhưng cũng phải hấp dẫn để thu hút sự chú ý của người chơi. Học sinh cần phải thấy được mục đích của trò chơi để các em định hình xem chơi để làm gì? Cần kiến thu những kiến thức nào... Từ đó học sinh sẽ xác định nhiệm vụ của mình.

Ví dụ: Cũng là trò chơi với hình thức đơn giản là trả lời câu hỏi. Giáo viên đưa những câu hỏi để học sinh trả lời. Trả lời đúng sẽ được điểm, phần thưởng. Nếu giáo viên đặt những cái tên đơn giản như Trả lời nhanh, trả lời câu hỏi sẽ khó hấp dẫn người chơi mà thay vào đó là những cái tên hay, bắt tai hơn như: *Ai nhanh hơn, Vượt qua thử thách, Hỏi nhanh đáp tài, Ai là nhà khoa học...* sẽ làm học sinh hứng thú hơn rất nhiều.

- *Hướng dẫn học sinh chơi.* Bước này bao gồm những việc làm sau:

+ Giáo viên phổ biến luật chơi.

+ Tổ chức người tham gia chơi: Số lượng người tham gia, số đội, người dẫn dắt, trọng tài...

+ Cách chơi: Yêu cầu cụ thể về nhiệm vụ của người chơi, đội chơi, thời gian chơi, những hành động được coi là vi phạm khi chơi.

+ Xác nhận kết quả, cách tính điểm...

***. Bước 2:** *Thực hiện trò chơi (HS tham gia trò chơi)*

+ Khi HS đã nắm được mục đích, luật chơi, cách chơi các em sẽ tham gia một cách chủ động, tự tin, hào hứng. Các em chính là những người quyết định đến kết quả nên giáo viên cần khuyến khích học sinh làm việc tích cực, nhiệt tình bằng những câu động viên, những lời nói mang tính định hướng, dẫn dắt.

+ Khi học sinh chơi: Giáo viên luôn chú ý quan sát, nhắc nhở, giúp đỡ kịp thời khi các em còn lúng túng. Luôn giữ cho không khí lớp học khi chơi thật thoải mái, vui vẻ tránh chê bai, phê bình hoặc có những câu nói tiêu cực ảnh hưởng đến kết quả của các đội chơi.

***. Bước 3:** *Tổng kết, đánh giá*

Bước này bao gồm những việc làm sau:

- Quản trò, trọng tài hoặc giáo viên tổng kết thông báo kết quả chơi của từng đội, cá nhân và nêu phần thưởng (nếu có).

- Giáo viên nhận xét về tinh thần làm việc của từng đội, từng cá nhân, nêu những mặt đã làm được, những hạn chế cần khắc phục cho những hoạt động tiếp theo.

- GV khái quát nội dung kiến thức cần đạt thông qua trò chơi hoặc học sinh tự nêu kiến thức, kỹ năng cần đạt của bài học.

Lưu ý: Đây là phần quan trọng của hoạt động. Phần thưởng, kết quả chính là động lực, sự khích lệ đối với học sinh giáo viên không được xem nhẹ những đánh giá, nhận xét, không làm hời hợt, qua loa, đại khái. Không nên tiết kiệm những lời khen cũng như không phê bình học sinh quá gay gắt sẽ làm phản tác dụng của hoạt động này. Khiến các em cảm thấy ảm ức, khó chịu nảy sinh sự đối đầu tiêu cực.

1.2.3. Một số ví dụ minh họa khi áp dụng trò chơi vào dạy học môn Địa lí 10

Ví dụ 1.

BÀI 1. MÔN ĐỊA LÍ VỚI ĐỊNH HƯỚNG NGHỀ NGHIỆP CHO HỌC SINH

HOẠT ĐỘNG 2.3: ĐỊNH HƯỚNG NGHỀ NGHIỆP

a) Mục tiêu:

- Xác định những ngành nghề có liên quan đến môn Địa lí.
- Đánh giá ảnh hưởng của việc học môn Địa lí với định hướng lựa chọn nghề nghiệp trong tương lai.

b) Nội dung: HS tham gia trò chơi “*Ai nhanh hơn*” để làm rõ mối quan hệ giữa kiến thức địa lí với các ngành nghề.

c) Sản phẩm: HS hoàn thành tìm hiểu kiến thức:

3. Định hướng nghề nghiệp

- Định hướng nghề nghiệp của môn Địa lí tương đối rộng và cụ thể.
- Bằng năng lực và sở thích của mình, em có thể lựa chọn một trong những nhóm nghề nghiệp sau đây:

*** Thứ nhất, nhóm nghề nghiệp liên quan đến kiến thức địa lí tự nhiên**

- Nhóm nghề nghiệp về thành phần tự nhiên, như: khí hậu học, thổ nhưỡng học.
- Nhóm nghề nghiệp về tự nhiên tổng hợp, như: môi trường, tài nguyên thiên nhiên...

*** Thứ hai, nhóm nghề nghiệp liên quan đến kiến thức địa lí kinh tế - xã hội**

- Nhóm nghề nghiệp về địa lí dân cư, như: dân số học, đô thị học....
- Nhóm nghề nghiệp về địa lí các ngành kinh tế, như: nông nghiệp, du lịch...

*** Thứ ba, nhóm nghề nghiệp liên quan đến kiến thức địa lí tổng hợp**

- Nhóm nghề nghiệp về địa lí tổng hợp, như: quy hoạch, GIS...
- Nhóm nghề nghiệp đào tạo giáo viên và các nghề nghiệp khác.
 - ⇒ Kiến thức địa lí phù hợp với nhiều ngành nghề, lĩnh vực
 - ⇒ Môn Địa lí phù hợp với nhiều lĩnh vực nghề nghiệp do đặc điểm của môn học mang tính tổng hợp, kiến thức phong phú.

d) Tổ chức thực hiện:

- Bước 1: GV giao nhiệm vụ:

+ Nhiệm vụ của HS:

AI NHANH HƠN?

- Chia lớp thành 6 đội chơi**
- Nhiệm vụ:** Lựa chọn các ngành nghề, lĩnh vực phù hợp ghép vào ô theo từng bộ môn (PHT)
- Thời gian:** 3 phút





Địa lí tự nhiên	Địa lí kinh tế - xã hội	Địa lí tổng hợp

+ Các mảnh ghép:

Nông nghiệp	Kỹ sư mỏ	Giáo viên
Khí tượng	Ca sĩ	Kỹ sư bản đồ
Tài chính	Bác sĩ	Diễn viên
Khí tượng	Du lịch	Cầu thủ bóng đá

- **Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ:** Trong khoảng thời gian 3 phút, 6 HS lựa chọn các ngành nghề, lĩnh vực phù hợp ghép vào ô theo từng bộ môn. Các mảnh ghép – có cả mảnh ghép nhiễu (minh họa) (GV chuẩn bị khoảng 15 đến 20 mảnh).

- **Bước 3: Báo cáo, thảo luận:**

+ Các HS nhận xét, chấm điểm các nhóm tham gia chơi.

+ GV mở rộng, khắc sâu kiến thức với câu hỏi: Hãy lựa chọn 1 nghề nghiệp theo định hướng của môn Địa lí mà em yêu thích và giải thích tại sao?

- **Bước 4: Kết luận, nhận định:** Giáo viên nhận xét, đánh giá về việc thực hiện nhiệm vụ của HS và tổng kết.

HOẠT ĐỘNG 4: VẬN DỤNG

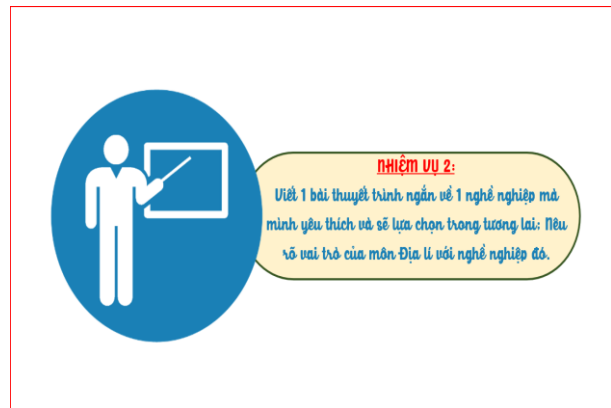
a) **Mục tiêu:** Vận dụng kiến thức đã học để giải quyết các vấn đề, mở rộng kiến thức.

b) **Nội dung:** GV tổ chức trò chơi “*Đóng vai*”.

c) **Sản phẩm:** Sản phẩm của các nhóm.

d) **Tổ chức thực hiện:**

- **Bước 1:** Giao nhiệm vụ: HS lựa chọn 1 trong 2 nhiệm vụ:



- **Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:** HS thực hiện nhiệm vụ theo cặp/nhóm

- **Bước 3: Báo cáo, thảo luận:**

+ GV gọi 2 - 3 HS trình bày sản phẩm học tập.

+ GV giới thiệu một số sản phẩm:

- **Bước 4: Kết luận, nhận định:**

+ GV nhận xét kết quả thực hiện nhiệm vụ của HS.

+ Các nhóm đánh giá chéo, sau đó GV sẽ kết luận, ghi điểm cho các nhóm đạt kết quả tốt.

Ví dụ 2. BÀI 2. SỬ DỤNG BẢN ĐỒ

HOẠT ĐỘNG 1. KHỞI ĐỘNG

a) **Mục tiêu:** Gợi mở và kết nối kiến thức, tạo kết nối kiến thức, kinh nghiệm của học sinh về sử dụng bản đồ.

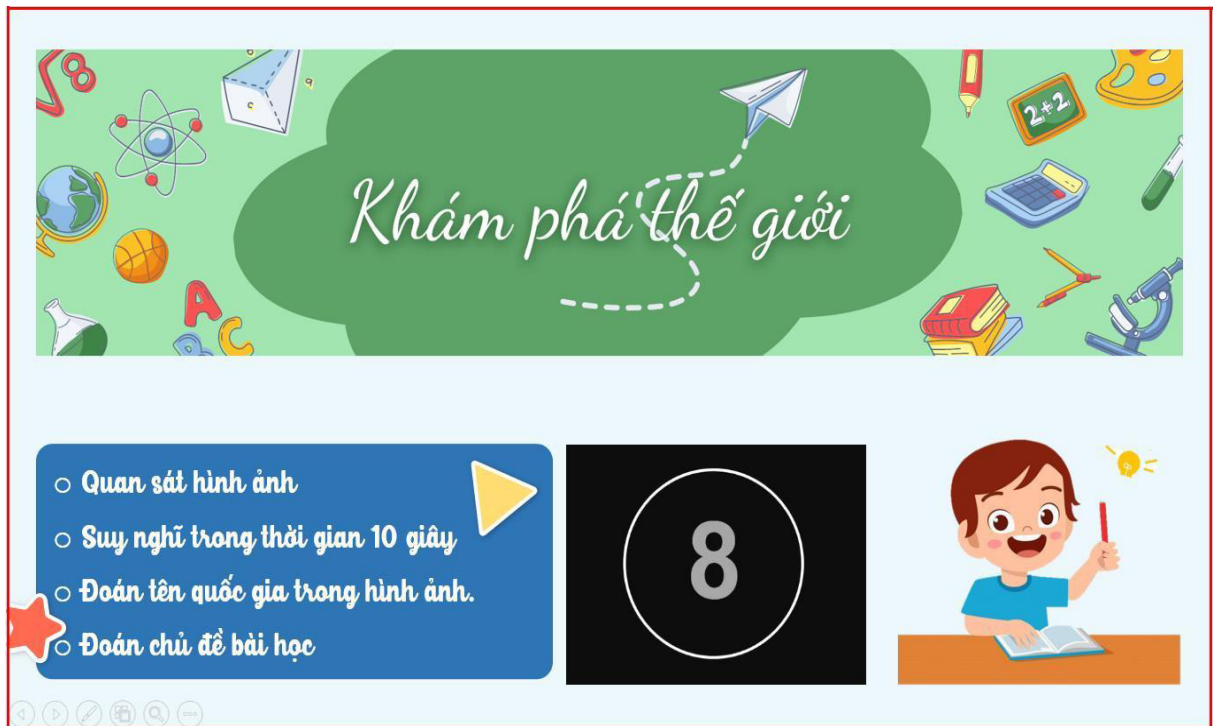
b) **Nội dung:** HS thực hiện tham gia trò chơi “*Khám phá thế giới*”.

c) **Sản phẩm:** Câu trả lời của HS.



d) Tổ chức thực hiện:

- Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ:



Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ: HS quan sát hình ảnh, thực hiện nhiệm vụ dưới sự hướng dẫn của GV.

- Bước 3: GV tổ chức báo cáo, thảo luận: GV gọi một số HS trả lời (nên gọi ngẫu nhiên), HS khác nhận xét, bổ sung (nếu có).

+ Đất nước có hình chiếc ủng → Italia.

+ Đất nước hình con kền kền → Latvia

+ Đất nước hình lá cọ → Lào

+ Đất nước hình người đàn ông với chiếc mũi dài nhọn → Argentina

- Bước 4: Kết luận, nhận định: GV đánh giá kết quả của HS, trên cơ sở đó dẫn dắt HS vào bài học mới.

HOẠT ĐỘNG 3. LUYỆN TẬP

a) Mục tiêu: củng cố kiến thức về vấn đề sử dụng bản đồ.

b) Nội dung: HS hoạt động nhóm, tham gia trò chơi liên hoàn “*Vượt qua thử thách*”.

c) Sản phẩm: Câu trả lời của HS

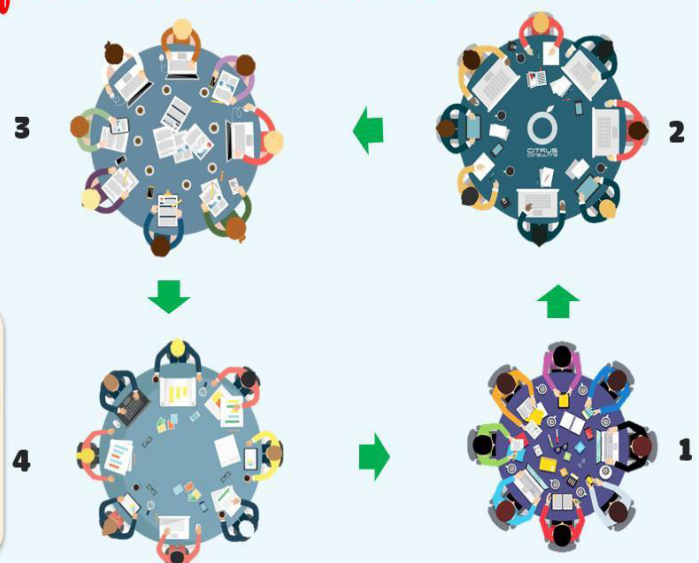
d) Tổ chức thực hiện:

- Bước 1: Giáo viên giao nhiệm vụ:

Vượt qua thử thách



- Chia lớp thành 4 đội chơi
- Các đội lần lượt vượt qua 4 chặng thử thách
- Thời gian: 5 phút/trạm



START

+ Chặng 1: Vòng quay may mắn

Chặng 1. Vòng quay may mắn

VÒNG QUAY MAY MẮN

1

2

3

4

5

6



START

+ Chặng 2: Đúng hay sai?

Chặng 2. Đúng hay sai

00:05:00

Lựa chọn **Đúng** hoặc **Sai** ở các câu sau:

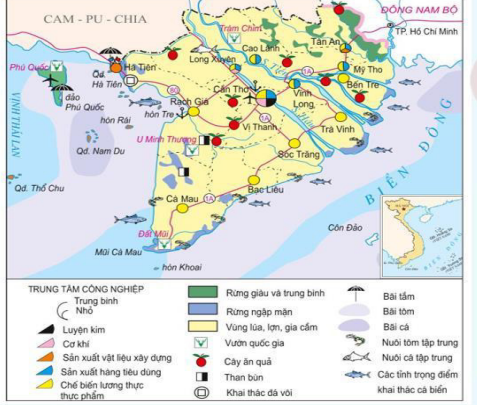
Câu	Đ/S
1. Phương pháp kí hiệu thể hiện được tốc độ di chuyển đối tượng.	
2. Phương pháp đường chuyển động không thể thể hiện được chất lượng của đối tượng.	
3. Phương pháp chấm điểm Thể hiện được số lượng và khối lượng của đối tượng.	
4. Diện tích trồng cây thường được biểu hiện bằng phương pháp bản đồ - biểu đồ	
5. Trị giá xuất khẩu và nhập khẩu của các tỉnh Việt Nam trong cùng một thời gian, thường được thể hiện bằng phương pháp bản đồ - biểu đồ.	
6. Để thể hiện vị trí tâm bão ở trên Biển Đông, thường dùng phương pháp kí hiệu.	
7. Phương pháp khoanh vùng (vùng phân bố) cho biết số lượng đối tượng riêng lẻ.	
8. Để phân biệt vùng phân bố của một dân tộc nào đó xen kẽ với các dân tộc khác, thường dùng phương pháp chấm điểm.	
9. Phương pháp bản đồ - biểu đồ thường được sử dụng để biểu hiện diện tích và sản lượng lúa của các tỉnh nước ta trong cùng một thời gian	
10. Phương pháp chấm điểm dùng để thể hiện các hiện tượng di chuyển theo các hướng bất kì.	

+ Chặng 3: Ai thông thái?

Chặng 3. Ai thông thái?



Hình 1. Kinh tế Đồng bằng sông Hồng



Hình 2. Kinh tế Đồng bằng sông Cửu Long



Xác định các đối tượng và phương pháp biểu hiện các đối tượng trên 1 trong 2 bản đồ.

+ Chặng 4: Mảnh ghép bí mật

Chặng 4. Mảnh ghép bí mật





- **Nhiệm vụ:** Ghép các câu hỏi với câu trả lời phù hợp.
- **Thời gian:** 5 phút.

- **Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ:** HS huy động kiến thức đã học và kiến thức của bản thân hoàn thành nhiệm vụ.

- **Bước 3: Báo cáo, thảo luận:** Các nhóm báo cáo nhanh sau mỗi chặng. Hết thời gian thảo luận, các nhóm chuyển PHT để chấm chéo sản phẩm.

- **Bước 4: Kết luận, nhận định:** Giáo viên nhận xét thái độ, cách làm việc của học sinh, khen thưởng.

Ví dụ 3. BÀI 3. TRÁI ĐẤT. THUYẾT KIẾN TẠO MẢNG
HOẠT ĐỘNG 4. LUYỆN TẬP

a) **Mục tiêu:** củng cố kiến thức bài học.

b) **Nội dung:** GV tổ chức cho HS tham gia trò chơi “Xúc xắc vui vẻ”, trả lời câu hỏi liên quan đến bài học.

c) **Sản phẩm:** Câu trả lời của HS.

d) **Tổ chức thực hiện:**

- **Bước 1: Giáo viên giao nhiệm vụ:**

+ Nhiệm vụ:

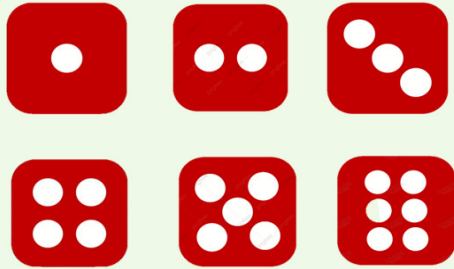


• Đọc nhanh nội dung SGK trong 3 phút 

- Tham gia trò chơi **xúc xắc vui vẻ**.
- Đội chẵn và đội lẻ thay phiên nhau gieo xúc xắc, rơi vào nội dung của ô nào sẽ trả lời các câu hỏi liên quan đến ô đó.
- Bốc thăm câu hỏi trong hộp của GV.
- Thời gian trả lời **15s** trên bảng nhóm.

0:15

Xúc xắc vui vẻ



+ Câu hỏi:

Câu hỏi	Đáp án
<u>Câu 1.</u> Độ dày của vỏ lục địa và vỏ đại dương là	Vỏ lục địa: 70 km - Vỏ đại dương: 5 km
<u>Câu 2.</u> Kể tên các loại đá cấu tạo nên vỏ Trái Đất.	Đá mac-ma, đá trầm tích, đá biến chất.
<u>Câu 3.</u> Kể tên 7 mảng kiến tạo lớn	Mảng Á – Âu, mảng Ấn Độ – Ô-xtrây-li-a, mảng Phi, mảng Bắc Mỹ, mảng Nam Mỹ, mảng Nam Cực và mảng Thái Bình Dương.

Câu hỏi	Đáp án
Câu 4. Hiện tượng phun trào mắc-ma, động đất, núi lửa xảy ra khi 2 mảng kiến tạo như thế nào?	Tách xa nhau.
Câu 5. Khi 1 mảng đại dương xô húc với 1 mảng lục địa sẽ tạo thành	Vực biển sâu và dãy núi cao lục địa.
Câu 6. Dãy Hi-ma-lay-a được hình thành khi 2 mảng lục địa như thế nào?	Xô vào nhau.

- **Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ:** HS huy động kiến thức đã học và kiến thức của bản thân hoàn thành nhiệm vụ.

- **Bước 3: Báo cáo, thảo luận:** Nhóm hoàn thành bài đầu tiên báo cáo kết quả. Các nhóm còn lại nhận xét.

- **Bước 4: Kết luận, nhận định:** Giáo viên nhận xét thái độ, cách làm việc của học sinh, khen thưởng.

Ví dụ 4. BÀI 4. HỆ QUẢ ĐỊA LÍ CÁC CHUYỂN ĐỘNG CHÍNH CỦA TRÁI ĐẤT

HOẠT ĐỘNG 1. KHỞI ĐỘNG

a) **Mục tiêu:** Gợi mở và kết nối kiến thức, tạo kết nối kiến thức, kinh nghiệm của học sinh về sử dụng bản đồ.

b) **Nội dung:** HS thực hiện tham gia trò chơi “Vua Tiếng Việt”.



c) **Sản phẩm:** Câu trả lời của HS.

d) **Tổ chức thực hiện:**

- **Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ:** Sắp xếp các chữ thành cụm từ tiếng Việt có nghĩa.-

- **Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ:** HS thực hiện nhiệm vụ dưới sự hướng dẫn của GV.

- **Bước 3: GV tổ chức báo cáo, thảo luận:** GV gọi một số HS trả lời (nên gọi ngẫu nhiên), HS khác nhận xét, bổ sung (nếu có).



- **Bước 4: Kết luận, nhận định:** GV đánh giá kết quả của HS, trên cơ sở đó dẫn dắt HS vào bài học mới.

HOẠT ĐỘNG 4. LUYỆN TẬP

- a) **Mục tiêu:** củng cố kiến thức về hệ quả địa lí các chuyển động chính của Trái Đất.
- b) **Nội dung:** HS hoạt động nhóm, tham gia trò chơi “Cuộc đua kì thú”.
- c) **Sản phẩm:** Câu trả lời của HS

STT	Câu hỏi	Đáp án
1	Trái Đất có mấy chuyển động. Kể tên các chuyển động đó.	2 chuyển động (tự quay quang trục, quay quanh Mặt Trời).
2	Trái Đất tự quay quanh trục 1 vòng hết bao nhiêu thời gian?	24 h (1 ngày đêm)
3	Trên Trái Đất có ngày và đêm là nhờ vào	Trái Đất hình khối cầu tự quay quanh trục và được Mặt Trời chiếu sáng.
4	Giờ địa phương giống nhau tại các địa điểm cùng ở trên cùng một	kinh tuyến
5	Để tính giờ địa phương cần căn cứ vào	độ cao của Mặt Trời tại địa phương đó.
6	Mỗi múi giờ rộng bao nhiêu độ kinh tuyến?	15 độ kinh tuyến.
7	Để phù hợp với thời gian nơi đến, khi đi từ phía tây sang phía đông qua kinh tuyến đổi ngày, cần	tăng thêm một ngày lịch.

STT	Câu hỏi	Đáp án
8	Trên thực tế, ranh giới múi giờ thường được quy định theo	biên giới quốc gia
9	Liên bang Nga là một nước có nhiều múi giờ khác nhau, do	lãnh thổ rộng ngang
10	Khi Trái Đất tự quay quanh trục, mọi địa điểm thuộc các vĩ độ khác nhau ở bề mặt Trái Đất (trừ hai cực) đều có	vận tốc dài khác nhau.
11	Mùa xuân ở các nước theo dương lịch tại bán cầu Nam được tính từ ngày	23/9
12	Mùa hạ ở các nước theo dương lịch tại bán cầu Bắc được tính từ ngày	22/6
13	Về mùa hạ, ở các điểm trên bán cầu Bắc luôn có	ngày dài hơn đêm
14	Nơi nào sau đây trong năm luôn có thời gian ngày và đêm dài bằng nhau?	Xích đạo
15	Nơi nào sau đây trong năm có hiện tượng ngày dài suốt 24 giờ?	Vòng cực
16	Nơi nào sau đây trong năm có hiện tượng ngày dài suốt 6 tháng?	Cực
17	Những ngày nào sau đây ở mọi nơi trên Trái Đất có thời gian ngày và đêm dài bằng nhau?	21/3 và 23/9.
18	Ngày nào sau đây ở bán cầu Nam có thời gian ban ngày ngắn nhất, thời gian ban đêm dài nhất trong năm?	22/6
19	Nguyên nhân nào là chủ yếu sinh ra hiện tượng ngày, đêm luân phiên ở mọi nơi trên Trái Đất?	Trái Đất có hình khối cầu và tự quay quanh trục.
20	Tính giờ và ngày ở Việt Nam, biết rằng ở thời điểm đó, giờ GMT đang là 24 giờ ngày 31- 12?	Việt Nam vào thời điểm đó là 7 giờ ngày 1 - 1 năm tới.

d) Tổ chức thực hiện:

- Bước 1: Giáo viên giao nhiệm vụ:

Cuộc đua kì thú



- + Chia lớp thành **4 đội chơi**.
- + **Đội nào tung xúc xắc lớn nhất sẽ đi trước, sau đó theo thứ tự giảm dần.**
- + **GV in ra 4 bộ hình trên, GV đặt câu hỏi, đội nào có câu trả lời nhanh nhất, sẽ được tung xúc xắc, nếu xúc xắc là 2 thì được làm ở ô 2.**
- + **Đội 2 sẽ tiếp tục tung xúc xắc rồi nhảy đến ô đó.**
- + **Số câu hỏi: 20 câu (File Word đính kèm)**

+ Bảng câu hỏi:

CÂU HỎI CUỘC ĐUA KÌ THÚ

STT	Câu hỏi
1	Trái Đất có mấy chuyển động? Kể tên các chuyển động đó?
2	Trái Đất tự quay quanh trục 1 vòng hết bao nhiêu thời gian?
3	Trên Trái Đất có ngày và đêm là nhờ vào
4	Giờ địa phương giống nhau tại các địa điểm cùng ở trên cùng một
5	Để tính giờ địa phương cần căn cứ vào
6	Mỗi múi giờ rộng bao nhiêu độ kinh tuyến?
7	Để phù hợp với thời gian nơi đến, khi đi từ phía tây sang phía đông qua kinh tuyến đổi ngày, cần
8	Trên thực tế, ranh giới múi giờ thường được quy định theo
9	Liên bang Nga là một nước có nhiều múi giờ khác nhau, do
10	Khi Trái Đất tự quay quanh trục, mọi địa điểm thuộc các vĩ độ khác nhau ở bề mặt Trái Đất (trừ hai cực) đều có
11	Mùa xuân ở các nước theo dương lịch tại bán cầu Nam được tính từ ngày
12	Mùa hạ ở các nước theo dương lịch tại bán cầu Bắc được tính từ ngày
13	Về mùa hạ, ở các điểm trên bán cầu Bắc luôn có
14	Nơi nào sau đây trong năm luôn có thời gian ngày và đêm dài bằng nhau?
15	Nơi nào sau đây trong năm có hiện tượng ngày dài suốt 24 giờ?
16	Nơi nào sau đây trong năm có hiện tượng ngày dài suốt 6 tháng?
17	Những ngày nào sau đây ở mọi nơi trên Trái Đất có thời gian ngày và đêm dài bằng nhau?
18	Ngày nào sau đây ở bán cầu Nam có thời gian ban ngày ngắn nhất, thời gian ban đêm dài nhất trong năm?
19	Nguyên nhân nào là chủ yếu sinh ra hiện tượng ngày, đêm luân phiên ở mọi nơi trên Trái Đất?
20	Tính giờ và ngày ở Việt Nam, biết rằng ở thời điểm đó, giờ GMT đang là 24 giờ ngày 31- 12?

- **Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ:** HS tham gia trò chơi.
- **Bước 3: Báo cáo, thảo luận:** Các nhóm hoàn thành trò chơi.
- **Bước 4: Kết luận, nhận định:** Giáo viên nhận xét thái độ, cách làm việc của học sinh, khen thưởng.

Ví dụ 5. Bài 5. THẠCH QUYỀN. NỘI LỰC VÀ TÁC ĐỘNG CỦA NỘI LỰC ĐẾN ĐỊA HÌNH BỀ MẶT TRÁI ĐẤT.

HOẠT ĐỘNG 1: KHỞI ĐỘNG

- a) **Mục tiêu:** Gợi mở và kết nối kiến thức, tạo kết nối kiến thức về thạch quyền, nội lực và tác động của nội lực đến địa hình bề mặt Trái Đất.
- b) **Nội dung:** HS hoạt động nhóm, tham gia trò chơi “Tôi tài giỏi – bạn cũng thế”, hoàn thành phiếu học tập.
- c) **Sản phẩm:** Câu trả lời của HS.
- d) **Tổ chức thực hiện:**
 - **Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ:**
 - + Hướng dẫn tham gia trò chơi “Tôi tài giỏi – bạn cũng thế”



HOẠT ĐỘNG NHÓM:

- Hoàn thành phiếu học tập.
- Thời gian: 5 phút

00:05:00

+ Phiếu học tập:

TÔI TÀI GIỎI – BẠN CŨNG THẾ

Nhóm: _____

Thành viên: _____



Điểm	Yêu cầu
6	Điền tên dạng địa hình tương ứng với hình ảnh.
8	+ Hoàn thành nhiệm vụ 6 đ. + Viết 2 câu mô tả về địa hình đó/hình ảnh.
10	+ Hoàn thành nhiệm vụ 8 đ. + Kể tên và mô tả 1 dạng địa hình (không lặp lại dạng địa hình đã có trong đề bài)

(1)



(2)



(3)



(4)



- **Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ:** Các nhóm thực hiện nhiệm vụ theo quy định của GV.

- **Bước 3: GV tổ chức báo cáo, thảo luận:** Các nhóm dán PHT hoàn thành lên bảng, Gv chỉ định 1 nhóm báo cáo, các nhóm còn lại nhận xét, góp ý.

- **Bước 4: Kết luận, nhận định:** GV đưa thông tin phản hồi, tổng hợp kiến thức.




TÔI TÀI GIỎI – BẠN CŨNG THỂ

Điểm	Yêu cầu
6	Điền tên dạng địa hình tương ứng với hình ảnh.
8	+ Hoàn thành nhiệm vụ 6 đ. + Viết 2 câu mô tả về dạng địa hình trong hình ảnh (đặc điểm, nguồn gốc, ...)
10	+ Hoàn thành nhiệm vụ 8 đ. + Kể tên và mô tả 1 dạng địa hình (không lặp lại dạng địa hình đã có trong đề bài)



(1)

Đồng bằng



(2)

Núi



(3)

Vịnh biển



(4)

Nấm đá

Thạch quyển là gì và nằm ở đâu trong cấu tạo Trái Đất? Thạch quyển và vỏ Trái Đất khác nhau như thế nào? Nội lực được sinh ra từ đâu và có tác động như thế nào đối với địa hình bề mặt Trái Đất?

Ví dụ 6. BÀI 7. KHÍ QUYỂN. NHIỆT ĐỘ KHÔNG KHÍ

HOẠT ĐỘNG 1: KHỞI ĐỘNG

- a) **Mục tiêu:** Gợi mở và kết nối kiến thức, tạo kết nối kiến thức liên quan tới bài học.
- b) **Nội dung:** Hoạt động nhóm, tham gia trò chơi “Ai tinh mắt”
- c) **Sản phẩm:** Phiếu trả lời của HS

Đ	H	K	H	Í	Â	P	B	N	G	D	T
Ả	Á	H	Ầ	T	K	T	G	N	J	F	H
O	V	Í	N	H	I	Ệ	T	Đ	Ộ	R	Ú
G	Ó	Q	G	Ầ	M	G	Ô	B	A	Ô	C
I	G	U	M	N	É	Ỏ	I	H	N	N	Ô
Ô	S	Y	Ư	E	B	G	D	Ô	Ạ	G	T
M	Ê	Ề	A	S	V	I	S	C	F	Ồ	Ú
Ù	K	N	H	K	B	Ó	N	Ê	N	Ơ	I
A	D	Â	N	S	Ồ	Í	T	Đ	T	U	N
Ớ	A	G	M	Â	Y	O	P	C	Ị	Y	Ừ
M	R	T	H	Ờ	I	T	I	Ề	T	T	Ã

d) Tổ chức thực hiện:

- Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ:



KHỞI ĐỘNG

Ai tinh mắt ?



Hoạt động nhóm



Tìm từ khoá có nghĩa theo hàng ngang, dọc, chéo (10 từ)



Chủ đề: Khí quyển, các yếu tố khí hậu



Trả lời vào PHT

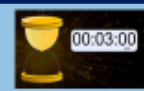


Thời gian: 3 phút



Ghi điểm cho nhóm chiến thắng (1đ/từ)

Ai tinh mắt ?



Đ	H	K	H	Í	Á	P	B	N	G	D	T
À	Á	H	Ầ	T	K	T	G	N	J	F	H
O	V	Í	N	H	I	Ệ	T	Đ	Ộ	R	Ú
G	Ó	Q	G	Ầ	M	G	Ô	B	A	Ô	C
I	G	U	M	N	É	Ỏ	I	H	N	N	Ó
Ó	S	Y	Ư	E	B	G	D	Ó	Ạ	G	T
M	Ê	Ề	A	S	V	I	S	C	F	Ồ	Ú
Ù	K	N	H	K	B	Ó	N	Ê	N	Ơ	I
A	D	Â	N	S	Ồ	Í	T	Đ	T	U	N
Ớ	A	G	M	Â	Y	O	P	C	Ị	Y	Ứ
M	R	T	H	Ờ	I	T	I	Ề	T	T	Ă

- Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ: Các nhóm thảo luận và hoàn thành phiếu bài tập.

- Bước 3: GV tổ chức báo cáo, thảo luận: Hết thời gian thảo luận, GV công bố đáp án, các nhóm chấm chéo bài.

- Bước 4: Kết luận, nhận định: GV đánh giá kết quả của HS, trên cơ sở đó dẫn dắt HS vào bài học mới.

Ví dụ 7. BÀI 10. THỦY QUYỀN. NƯỚC TRÊN LỤC ĐỊA
HOẠT ĐỘNG 1. KHỞI ĐỘNG

a) Mục tiêu: Gợi mở và kết nối kiến thức, tạo kết nối kiến thức thủy quyền, nước trên lục địa.

b) **Nội dung:** HS hoạt động cặp đôi, tham gia trò chơi “Hiểu ý đồng đội”.

c) **Sản phẩm:** Câu trả lời của HS.

d) **Tổ chức thực hiện:**

- **Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ:**

+ **Phương án 1:**



HIỂU Ý ĐỒNG ĐỘI

Luật chơi: 2 bạn lên bảng quay lưng vào nhau. Một bạn nhìn lên bảng, một bạn nhìn xuống lớp. Bạn nhìn lên bảng sẽ gọi ý để bạn kia đoán từ khóa (liên quan tới bài học).

Lưu ý: Không được gọi ý bất kì từ nào có trong từ khóa.

Thời gian: 2 phút/10 từ.

TỪ KHÓA

Sông	Hồ
Nước ngầm	Băng hà
Phụ lưu	Chi lưu
Băng tuyết	Lưu vực
Ô nhiễm nước	Lãng phí nước

00:02:00

+ **Phương án 2:**



AI NHANH HƠN?

Chia lớp thành 6 đội chơi

- Thảo luận trong thời gian 1 phút.
- Kể tên các dòng sông/hồ mà em biết.
- Đội trả lời đúng nhiều nhất sẽ chiến thắng.

00:01:00

- **Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ:** HS tham gia trò chơi.

- **Bước 3: GV tổ chức báo cáo, thảo luận:**

- **Bước 4: Kết luận, nhận định:** GV đánh giá kết quả của HS, trên cơ sở đó dẫn dắt HS vào bài học mới.

HOẠT ĐỘNG 3: LUYỆN TẬP

a) **Mục tiêu:** củng cố kiến thức bài học.

b) **Nội dung:** GV tổ chức cho HS tham gia trò chơi “Siêu trí nhớ”, trả lời câu hỏi liên quan đến bài học.

c) **Sản phẩm:** Câu trả lời của HS.

d) **Tổ chức thực hiện:**

- **Bước 1: Giáo viên giao nhiệm vụ:**



Siêu trí nhớ

- ✓ **Bước 1: Đăng nhập:** <https://quizizz.com/join?>
- ✓ **Bước 2: Nhập mã Code**
- ✓ **Bước 3: Trả lời câu hỏi trắc nghiệm (3 phút)**

00:03:00

Đăng nhập: <https://quizizz.com/join?>

- **Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ:** HS huy động kiến thức đã học và kiến thức của bản thân hoàn thành nhiệm vụ.

- **Bước 3: Báo cáo, thảo luận:**

- **Bước 4: Kết luận, nhận định:** Giáo viên nhận xét thái độ, cách làm việc của học sinh, ghi điểm cho HS đạt kết quả tốt.

HOẠT ĐỘNG 4: VẬN DỤNG

a) **Mục tiêu:** Vận dụng kiến thức đã học để giải quyết các vấn đề, mở rộng kiến thức.

b) **Nội dung:** GV tổ chức hoạt động tranh biện và nhà tuyên truyền tài ba.

c) **Sản phẩm:** Sản phẩm của các nhóm.

d) **Tổ chức thực hiện:**

- **Bước 1: Giáo viên giao nhiệm vụ:**

+ Tranh biện

Vận dụng

TRANH BIỆN

Nước là tài nguyên vô hạn. Em đồng tình hay không đồng tình với ý kiến trên?

NHÓM 1
Đồng tình



NHÓM 2
Phản đối



+ Nhà tuyên truyền tài ba

NHÀ TUYÊN TRUYỀN TÀI BA

- Hoạt động theo cặp/nhóm.
- Nhiệm vụ: Thiết kế 1 khẩu hiệu tuyên truyền việc bảo vệ môi trường nước ngọt.
- Thời gian trình bày sản phẩm: 1 phút.

RUBRIC ĐÁNH GIÁ

Tiêu chí	Điểm				
	1	2	3	4	5
Độ dài không quá 10 từ					
Thông điệp rõ ràng, đúng nội dung *4					
Khẩu hiệu đọc lên có vần điệu, dễ nhớ *2					
Nhóm đọc khẩu hiệu rõ ràng, đồng thanh					
Trình bày khoa học, đẹp mắt *2					



- **Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:** HS thực hiện nhiệm vụ theo cặp/nhóm
- **Bước 3: Báo cáo, thảo luận:**
 - + GV gọi 2 - 3 HS trình bày sản phẩm học tập. Các HS còn lại nhận xét.
- **Bước 4: Kết luận, nhận định:**
 - + GV nhận xét kết quả thực hiện nhiệm vụ của HS.
 - + Ghi điểm cho các HS đạt kết quả tốt.

Ví dụ 8. BÀI 12. ĐẤT VÀ SINH QUYỀN

HOẠT ĐỘNG 3: LUYỆN TẬP – VẬN DỤNG

a) Mục tiêu:

- củng cố kiến thức bài học.
- Vận dụng kiến thức đã học

b) Nội dung: GV tổ chức cho HS tham gia trò chơi “**Vượt chướng ngại vật**”, vượt qua các chướng thử thách để củng cố và vận dụng kiến thức của bài học.



c) Sản phẩm: Sản phẩm học tập của HS:

CHẶNG 1: ĐÚNG HAY SAI

Trong các câu sau, câu nào đúng, câu nào sai? Hãy sửa các câu sai.

Câu	Đ/S	Sửa (nếu có)
1. Đá mẹ là nhân tố khởi đầu của quá trình hình thành đất.	Đ	
2. Các loại đất tự nhiên đều cần có thời gian hình thành đất.	Đ	
3. Ở vùng núi cao, quá trình hình thành đất mạnh.	S	Ở vùng núi cao, nhiệt độ thấp nên quá trình phong hóa diễn ra chậm, vô phong hóa mỏng => Quá trình hình thành đất yếu
4. Con người là nhân tố quan trọng trong quá trình hình thành đất.	S	Con người không tham gia vào quá trình hình thành đất tự nhiên nhưng có vai trò quan trọng làm biến đổi đất.

CHẶNG 2: TRUY TÌM TỪ KHÓA

Hãy sử dụng cụm từ sau để hoàn thành đoạn văn dưới đây:

thực vật

phong hóa

bề mặt

chất hữu cơ

độ phì

Đất là vật chất mỏng bao phủ (1) **bề mặt** các lục địa và đảo, được tạo thành do quá trình (2) **phong hóa** các loại đá. Đất được cấu tạo bởi các thành phần chính bao gồm chất khoáng, (3) **chất hữu cơ** không khí và nước. Đặc trưng cơ bản của đất là (4) **độ phì** - là khả năng đất cung cấp nước, các chất dinh dưỡng và các yếu tố khác như nhiệt độ, không khí, ...), giúp (5) **thực vật** sinh trưởng và phát triển.



Nhiệm vụ: Đề xuất 1 số giải pháp nhằm nâng cao độ phì/ chống ô nhiễm/hoài hóa đất/bảo vệ tài nguyên sinh vật ở địa phương em đang sinh sống. Tại sao em lựa chọn những giải pháp đó?

Tiêu chí	1 điểm	2 điểm	3 điểm
Thông tin	Sơ sài, thiếu lập luận	Ngắn gọn, lập luận rõ ràng	Ngắn gọn, chặt chẽ, có sức thuyết phục cao
Phong cách	Lúng túng, nói vấp, thiếu tương tác mắt	Khá trôi chảy, có tương tác	Lưu loát, tương tác tích cực bằng mắt và ngôn ngữ cơ thể

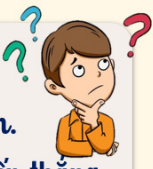
d) Tổ chức thực hiện:

- Bước 1: Giáo viên giao nhiệm vụ:

Vượt chướng ngại vật



- Chia lớp thành 6 đội
- Vượt qua các chướng thử thách.
- Đội đạt điểm cao nhất sẽ chiến thắng.



01

Đúng hay sai?

02

Truy tìm từ khóa

03

Giải câu đố xanh

04

Tôi là chuyên gia

- Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ: HS huy động kiến thức đã học và kiến thức của bản thân hoàn thành nhiệm vụ.

- Bước 3: Báo cáo, thảo luận: Các nhóm chấm chéo phiếu bài tập.

- Bước 4: Kết luận, nhận định: Giáo viên nhận xét thái độ, cách làm việc của học sinh, khen thưởng.

1.3. Những kết quả nghiên cứu của sáng kiến

Qua quá trình áp dụng thường xuyên phương pháp trò chơi trong dạy học Địa lí 10, tôi đã thu được một số kết quả. Để đánh giá kết quả tôi tiến hành đánh giá qua các tiêu chí như:

- Mức độ hứng thú học tập của học sinh đối với bộ môn: Đa số HS thích thú với việc các em được lựa chọn nhiệm vụ, sản phẩm học tập phù hợp với năng lực, năng khiếu, cá tính của bản thân mình, tích cực tham gia các hoạt động của trò chơi.

Bảng: Khảo sát mức độ hứng thú của học sinh với bộ môn

Lớp	Số	Rất thích		Thích		Bình thường		Không thích	
		SL	%	SL	%	SL	%	SL	%
10A6	48	30	62,5%	18	37,5%				
10A10	48	35	72,9%	13	27,1%				

- Các năng lực đặc thù trong môn Địa lí của người học được hình thành và phát triển:

Bảng: Năng lực đặc thù môn địa lí

Năng lực đặc thù	Cụ thể
Năng lực nhận thức thế giới theo quan điểm không gian	- Định hướng không gian: + Xác định được vị trí địa lí tự nhiên của đối tượng địa lí trên bản đồ chung; sử dụng được bản đồ địa hình kết hợp với địa bàn để xác định điểm đứng trên thực địa. + Xác định được mối quan hệ giữa vị trí địa lí với các đặc điểm tự nhiên của lãnh thổ; phân tích được vị trí như một nguồn lực đối với phát triển kinh tế - xã hội. - Phân tích sự phân bố: Phân tích được sự tác động của các nhân tố tự nhiên, kinh tế - xã hội đối với sự phân bố của đối tượng địa lí. - Trình bày cảm nhận không gian: Sử dụng được bản đồ, lược đồ, sơ đồ để trình bày một chủ đề Địa lí. - Xác định đặc trưng của một lãnh thổ: + Xác định được đặc trưng của các bộ phận lãnh thổ tự nhiên phân bố theo đới, vành đai;
Năng lực giải thích các hiện tượng và quá trình Địa lí	- Giải thích các mối liên hệ tương hỗ và nhân quả trong thiên nhiên: + Giải thích được cơ chế diễn ra một số hiện tượng, quá trình tự nhiên. + Giải thích được sự phân bố TNTN, đặc điểm tự nhiên của một lãnh thổ. - Phân tích các mối liên hệ tương hỗ và nhân quả trong kinh tế - xã hội - Phân tích tác động của ĐKTN và TNTN tới sự phân bố dân cư và sản xuất. - Phân tích tác động của con người tới môi trường tự nhiên.
Năng lực sử dụng các công cụ của Địa lí học và tổ chức học tập thực địa	- Khai thác tài liệu thành văn. - Sử dụng bản đồ. - Sử dụng số liệu thống kê. - Sử dụng biểu đồ. - Khai thác Internet. - Sử dụng các công cụ địa lí khác. - Tổ chức học tập thực địa.
Năng lực thu thập, xử lí và truyền đạt thông tin địa lí	- Thu thập, chọn lọc, hệ thống hóa tư liệu, tài liệu. - Viết báo cáo, truyền đạt thông tin địa lí.
Năng lực vận dụng kiến thức, kĩ năng vào thực tiễn	- Liên hệ kiến thức với thực tiễn. - Xác định chủ đề và vận dụng kiến thức để làm sáng tỏ chủ đề.

- Kết quả học lực của bộ môn:

KẾT QUẢ HỌC LỰC MÔN ĐỊA LÍ HỌC KÌ I - NĂM HỌC 2022 – 2023

Lớp	Sĩ số	Giỏi		Khá		TB		Yếu		Kém	
		SL	%	SL	%	SL	%	SL	%	SL	%
10A6	48	30	62,5%	18	37,5%						
10A10	48	27	56,3%	21	43,7%						

Qua phân tích kết quả thực nghiệm, tôi thấy:

- Về năng lực : Các em HS hình thành và phát triển được một số năng lực sau: Năng lực tự học; Năng lực sáng tạo; Năng lực hợp tác; năng lực tư duy tổng hợp theo lãnh thổ; năng lực sử dụng bản đồ, tranh ảnh, năng lực tính toán...

- Về nhận thức: phần lớn HS được hỏi có nhận thức khá đầy đủ về các kiến thức cơ bản môn địa lí.

- Về thái độ: Đa số HS được hỏi có thái độ tích cực đối, hứng thú hơn với việc học tập môn Địa lí, nhất là tìm hiểu kiến thức thông qua trò chơi.

- Về hành vi: Đại bộ phận HS đã có những chuyển biến tích cực trong hành vi, tích cực, chủ động và trả lời tốt hơn các câu hỏi khi làm bài thi môn Địa lí.

2. Thảo luận, đánh giá kết quả thu được khi thực hiện sáng kiến

2.1. Tính mới, tính sáng tạo

Hiện nay chưa có nhiều sáng kiến viết về vấn đề sử dụng phương pháp trò chơi trong bộ môn Địa lí 10. Bởi vậy, sáng kiến có ý nghĩa lớn cả về mặt lí luận và thực tiễn.

2.2. Khả năng áp dụng và mang lại lợi ích thiết thực của sáng kiến

Sáng kiến “Sử dụng trò chơi tạo hứng thú và nâng cao hiệu quả trong dạy và học môn Địa lí 10 (Cánh diều)” có thể:

- Áp dụng hiệu quả trong giảng dạy bộ môn Địa lí 10 nói riêng và môn Địa lí nói chung.

- Sử dụng làm nguồn tài liệu tham khảo hữu ích cho đồng nghiệp giảng dạy môn Địa lí nói riêng và các môn học nói chung.

IV. KẾT LUẬN

1. Ưu điểm và hạn chế của biện pháp

1.1. Ưu điểm của biện pháp

“Học mà chơi – chơi mà học” là một phương châm được đề cao trong hoạt động dạy học do có tác dụng khơi dậy nhiều hứng thú cho giáo viên lẫn học sinh. Đồng thời tạo ấn tượng sâu sắc về bài học, giúp việc học nhẹ nhàng mà hiệu quả. Trò chơi trong dạy học có nhiều cấp độ từ việc chơi cho vui khi khởi động đến mức độ cao hơn là học từ trò chơi. Sử dụng trò chơi khám phá tri thức trong dạy học đòi hỏi kĩ năng sư phạm thuần thực và khả năng sáng tạo cao của giáo viên từ khâu xây dựng, lựa chọn, tổ chức thực hiện trò chơi đến việc hướng dẫn người học tư duy, phát hiện tri thức từ trò chơi. Những nỗ lực sử dụng trò chơi trong dạy học Địa lí 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, hâm nóng động cơ học tập của học sinh và góp phần nâng cao hiệu quả, chất lượng môn học.

Biện pháp đã bước đầu hình thành được một tài liệu có giá trị cao trong việc dạy học bộ môn Địa lí. Biện pháp sẽ giúp cho HS rèn luyện phát triển tư duy logic, khả năng tự học, phát huy tính tích cực sáng tạo của học sinh. Từ đó, góp phần nâng cao chất lượng giảng dạy môn Địa lí tại trường THPT Thượng Cát, Bắc Từ Liêm nói riêng và tại thành phố Hà Nội nói chung.

Biện pháp giúp HS chủ động, tự giác, hứng thú tham gia vào những hoạt động do GV tổ chức. Nâng cao kết quả chất lượng giảng dạy bộ môn Địa lí 10 và góp phần phát triển năng lực và phẩm chất của người học.

1.2. Tồn tại, hạn chế của biện pháp

Bên cạnh những ưu điểm của biện pháp, theo ý kiến chủ quan của tôi nhận thấy biện pháp vẫn còn tồn tại một số hạn chế sau:

- Nếu lạm dụng quá nhiều trò chơi có thể dẫn đến mất thời gian.
- Một số trò chơi có thể đem lại nhiều kết quả khác nhau, tùy thuộc vào đối tượng học sinh. Nếu trò chơi dễ phù hợp với các em học trung bình yếu thì lại ít có hiệu quả với những học sinh có trí thông minh, đối với các em có năng lực khá, giỏi và ngược lại.

2. Phương hướng khắc phục các hạn chế

Tổ chức trò chơi học tập để dạy môn Địa lí nói chung và môn Địa lí lớp 10 nói riêng, chúng ta phải dựa vào nội dung bài học, điều kiện thời gian trong mỗi tiết học cụ thể đưa các trò chơi cho phù hợp. Song muốn tổ chức được trò chơi trong tiết học Địa lí có hiệu quả cao thì đòi hỏi mỗi giáo viên phải có kế hoạch chuẩn bị chu đáo, đảm bảo các yêu cầu sau:

- Tổ chức trò chơi Địa lí phải phù hợp với đặc điểm tâm lý, trình độ nhận thức và hoàn cảnh học tập của học sinh.
- 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 lí.
- Trò chơi mang ý nghĩa giáo dục, nhằm mục đích củng cố, khắc sâu nội dung bài học.
- Hình thức tổ chức trò chơi phải đa dạng, phong phú.
- Trò chơi phải được chuẩn bị chu đáo, đảm bảo tính an toàn cho người chơi.
- Trò chơi phải gây được hứng thú đối với học sinh.
- Trò chơi Địa lí 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.
- Phù hợp với khả năng của GV hướng dẫn và cơ sở vật chất của nhà trường.
- Tránh việc lạm dụng phương pháp trò chơi trong quá nhiều giờ học hoặc sử dụng vào những nội dung không phù hợp.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Đào Xuân Cường - Đào Trọng Năng, “*Các phương pháp giảng dạy Địa lí*” - NXB Giáo dục.
2. Đặng Văn Đức - Nguyễn Thu Hằng, “*Phương pháp dạy học Địa lí theo hướng tích cực*” - NXB ĐHSP.
3. Nguyễn Đức Vũ - Phạm Thị Sen, “*Đổi mới phương pháp dạy học Địa lí ở trường THPT*” - NXB Giáo dục.
4. Nguyễn Trọng Phúc, “*Phương pháp sử dụng các phương tiện dạy học Địa lí ở nhà trường phổ thông*” - NXB ĐHSP.
5. Lê Thông, “*Dạy học phát triển năng lực môn Địa lí THPT*” - Nhà xuất bản giáo dục. Năm 2018.
6. Lê Thông, “*Sách giáo khoa Địa lí 10*” - Nhà xuất bản giáo dục. Năm 2021.
7. Lê Thông, Sách giáo viên Địa lí 10 - NXB Giáo dục Việt Nam. Năm 2009.
8. Lê Thông, *Hướng dẫn sử dụng kênh hình trong sách giáo khoa* - NXB đại học quốc gia Hà Nội. Năm 2021.
19. Website: <https://bit.ly/3s0CTdn>

**XÁC NHẬN CỦA
THỦ TRƯỞNG ĐƠN VỊ**

LỜI CAM ĐOAN

Tôi xin cam đoan công trình nghiên cứu trong
sáng kiến kinh nghiệm này là của riêng tôi,
không được sao chép từ bất kỳ tài liệu nào.

XÁC NHẬN CỦA

KTHỦ TRƯỞNG ĐƠN VỊ



PHÓ HIỆU TRƯỞNG

Hoàng Anh Phương

LỜI CAM ĐOAN

Tôi xin cam đoan công trình nghiên cứu trong sáng kiến kinh nghiệm này là của riêng tôi, không được sao chép từ bất kỳ tài liệu nào.

NgB
Nguyễn Thị Thu Hiền