

**SỞ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO HÀ NỘI
TRƯỜNG THPT XUÂN ĐỈNH**

**SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM
TỔ CHỨC CÁC TRÒ CHƠI TRONG DẠY HỌC
GIÁO DỤC QUỐC PHÒNG AN NINH LỚP 10**

Tác giả : NGUYỄN THỊ THU THỦY

Lĩnh vực/ Môn : GIÁO DỤC QP-AN

Cấp học : THPT

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 khoa học ngành Giáo dục và Đào tạo

Họ và tên	Ngày tháng năm sinh	Nơi công tác	Chức danh	Trình độ chuyên môn	Tên sáng kiến
Nguyễn Thị Thu Thủy	20/07/1983	Trường THPT Xuân Đỉnh	Giáo viên	Cử nhân	Tổ chức các trò chơi trong dạy học Giáo dục quốc phòng an ninh lớp 10

- Lĩnh vực áp dụng sáng kiến (*nêu rõ lĩnh vực có thể áp dụng sáng kiến và vấn đề mà sáng kiến giải quyết*): Sáng kiến có thể áp dụng trong giảng dạy bộ môn Giáo dục quốc phòng và an ninh lớp 10
- Ngày sáng kiến được áp dụng lần đầu hoặc áp dụng thử, (ghi ngày nào sớm hơn): 15/11/2021
- Mô tả bản chất của sáng kiến (*Mô tả ngắn gọn, đầy đủ và rõ ràng các bước thực hiện giải pháp cũng như các điều kiện cần thiết để áp dụng giải pháp; nếu là giải pháp cải tiến giải pháp đã biết trước đó tại cơ sở thì cần nêu rõ tình trạng của giải pháp đã biết, những nội dung đã cải tiến, sáng tạo để khắc phục những nhược điểm của giải pháp đã biết. Bản mô tả nội dung sáng kiến có thể minh họa bằng các bản vẽ, thiết kế, sơ đồ, ảnh chụp mẫu sản phẩm... nếu cần thiết*): Bản chất của sáng kiến là xây dựng các trò chơi gắn liền với kiến thức môn học Giáo dục quốc phòng và an ninh lớp 10. Từ thực tiễn dạy học môn quốc phòng, tác giả nhận thấy học sinh ít hào hứng với môn học quốc phòng, tác giả đã xây dựng các trò chơi có liên quan đến kiến thức môn học và áp dụng vào thực hiện tại 2 lớp khối 10 được lựa chọn trong năm học 2021-2022 nhằm tạo không khí hào hứng học tập. Sau khi áp dụng tổ chức trò chơi trong dạy học, tác giả tiến hành khảo sát mức độ hứng thú cũng như tác động của việc tổ chức trò chơi khi dạy học môn quốc phòng từ đó nhận thấy học sinh yêu thích, hào hứng và hiểu bài hơn khi dạy học có áp dụng các trò chơi.
- Những thông tin cần được bảo mật (nếu có): Không có
- Các điều kiện cần thiết để áp dụng sáng kiến: Để có thể áp dụng và nhân rộng sáng kiến kinh nghiệm vào thực tiễn giảng dạy cần đảm bảo các điều kiện tổ thiểu sau:
 - + Giáo viên cần phải có kỹ năng công nghệ thông tin, khai thác tư liệu trên internet.
 - + Nhà trường: Cần trang bị phòng học cần có máy tính kết nối internet, máy chiếu, loa.
- Đánh giá lợi ích thu được hoặc dự kiến có thể thu được do áp dụng sáng kiến theo ý kiến của tác giả (*So sánh lợi ích kinh tế, xã hội thu được khi áp dụng giải pháp so với trường hợp không áp dụng giải pháp đó, hoặc so với những giải pháp tương tự đã biết ở cơ sở*): Rõ ràng khi tổ chức trò chơi trong dạy học nói chung, dạy học môn Giáo dục quốc phòng và an ninh nói riêng sẽ giúp học sinh có tâm thế học tập tốt hơn từ đó nâng cao kết quả học tập của bộ môn.
- Đánh giá lợi ích thu được hoặc dự kiến có thể thu được do áp dụng sáng kiến theo ý kiến của tổ chức, cá nhân đã tham gia áp dụng sáng kiến lần đầu hoặc áp dụng thử nếu có: (*So sánh lợi ích kinh tế, xã hội thu*

được khi áp dụng giải pháp so với trường hợp không áp dụng giải pháp đó, hoặc so với những giải pháp tương tự đã biết ở cơ sở)

Danh sách những người đã tham gia áp dụng thử hoặc áp dụng sáng kiến lần đầu (nếu có): Học sinh lớp 10A01 và 10D01 năm học 2022-2023

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 10 tháng 3 năm 2023

(Ký và ghi rõ họ tên)

A handwritten signature in blue ink, consisting of a stylized 'N' followed by a long horizontal stroke.

Nguyễn Thị Thu Thủy

TRƯỜNG THPT XUÂN ĐÌNH
HỘI ĐỒNG SÁNG KIẾN

CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM
Độc lập - Tự do - Hạnh phúc

PHIẾU NHẬN XÉT ĐÁNH GIÁ

Họ tên tác giả: NGUYỄN THỊ THU THỦY

Tên đề tài: Tổ chức các trò chơi trong dạy học giáo dục quốc phòng an ninh lớp 10.

Lĩnh vực: Giáo dục Quốc phòng - An ninh.

STT	Tiêu chuẩn	Điểm tối đa
1	Sáng kiến có tính mới	
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	
1.3	Có cải tiến so với giải pháp trước đây với mức độ trung bình	
1.4	Không có tính mới hoặc sao chép từ các giải pháp đã có trước đây	
Nhận xét: <i>Sáng kiến đảm bảo tính sáng tạo và được áp dụng lần đầu.</i>		
2	Sáng kiến có tính áp dụng	
2.1	Có khả năng áp dụng trong phạm vi toàn ngành hoặc rộng hơn	30
2.2	Có khả năng áp dụng trong đơn vị và có thể nhân ra một số đơn vị có cùng điều kiện	
2.3	Có khả năng áp dụng trong đơn vị	
2.4	Không có khả năng áp dụng trong đơn vị	
Nhận xét: <i>Sáng kiến có khả năng áp dụng trong phạm vi toàn ngành.</i>		
3	Sáng kiến có tính hiệu quả	
3.1	Có hiệu quả, đem lại lợi ích kinh tế - xã hội, có tính lan tỏa	28
3.2	Có hiệu quả, đem lại lợi ích kinh tế - xã hội	
3.3	Có hiệu quả, lợi ích phù hợp với mức độ phù hợp tại đơn vị	
3.4	Không có hiệu quả cụ thể	
Nhận xét: <i>Sáng kiến mang lại hiệu quả cao và có sức lan tỏa rộng.</i>		
4	Điểm trình bày	
4.1	Trình bày khoa học, hợp lý	10
4.2	Trình bày chưa khoa học, chưa hợp lý	
Nhận xét: <i>Sáng kiến trình bày khoa học, hợp lý.</i>		
Tổng cộng: 98đ		Đánh giá: ☒ Đạt (≥ 70 điểm) ☐ Không đạt

CHỦ TỊCH HỘI ĐỒNG SÁNG KIẾN CƠ SỞ



HIỆU TRƯỞNG
Lê Ngọc Hoa

MỤC LỤC

PHẦN 1 – ĐẶT VẤN ĐỀ.....	7
I. CƠ SỞ LÝ LUẬN.....	7
II. CƠ SỞ THỰC TIỄN	8
III. MỤC ĐÍCH NGHIÊN CỨU.....	9
IV. ĐỐI TƯỢNG VÀ PHẠM VI NGHIÊN CỨU.....	9
V. ĐIỂM MỚI CỦA ĐỀ TÀI.....	10
PHẦN 2 - GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ.....	11
I. NỘI DUNG LÝ LUẬN.....	11
II. THỰC TRẠNG VẤN ĐỀ	11
1. Đối với giáo viên.....	11
2. Đối với học sinh	12
III. NỘI DUNG THỰC HIỆN.....	12
1. Nguyên tắc áp dụng trò chơi trong giờ dạy môn Giáo dục quốc phòng và an ninh	12
2. Đặc trưng của trò chơi môn Giáo dục quốc phòng và an ninh	13
3. Phân loại trò chơi trong môn Giáo dục quốc phòng và an ninh	13
3.1. Nhóm trò chơi dùng lời.....	13
3.2. Nhóm trò chơi có sử dụng hình ảnh trực quan.....	14
3.3. Nhóm trò chơi có sử dụng công nghệ	14
4. Các bước thực hiện để áp dụng trò chơi trong dạy học.	14
4.1. Quy trình thiết kế.....	14
4.1. Các bước tiến hành trò chơi	15
5. Áp dụng trò chơi trong dạy học môn giáo dục quốc phòng an ninh lớp 10	15
5.1 Áp dụng trò chơi sử dụng lời nói	15
5.2 Áp dụng các trò chơi có sử dụng hình ảnh trực quan	19
5.3. Áp dụng trò chơi có sử dụng công nghệ	20

6. Hiệu quả của việc sử dụng trò chơi trong dạy học môn Giáo dục quốc phòng và an ninh	23
PHẦN III - KẾT LUẬN VÀ KHUYẾN NGHỊ.....	26
1. Kết luận	26
a. Ưu điểm	26
b. Khó khăn khi xây dựng và áp dụng trò chơi trong dạy học.....	26
c. Phương hướng khắc phục.....	26
d. Khả năng áp dụng, nhân rộng	27
2. Khuyến nghị	27
a. Đối với giáo viên	27
b. Đối với nhà trường	28
PHỤ LỤC: PHIẾU ĐIỀU TRA THÁI ĐỘ HỌC TẬP CỦA HS	29

PHẦN 1 – ĐẶT VẤN ĐỀ

I. CƠ SỞ LÝ LUẬN

Trong Luật Giáo dục điều 24.2 đã chỉ rõ: “Phương pháp giáo dục phổ thông phải phát huy tính tích cực, tự giác, chủ động, sáng tạo của học sinh phù hợp với đặc điểm của từng lớp học, môn học; bồi dưỡng phương pháp tự học, khả năng làm việc theo nhóm; rèn luyện kỹ năng vận dụng kiến thức vào thực tiễn; tác động đến tình cảm, đem lại niềm vui, hứng thú học tập cho học sinh.”. Có thể nói cốt lõi của đổi mới dạy và học là hướng tới hoạt động học tập chủ động, chống lại thói quen học tập thụ động của học sinh.

Trên tinh thần đó, bộ môn Giáo dục quốc phòng và an ninh không nằm ngoài sự đổi mới chung. Phương pháp và hình thức dạy học bộ môn rất phong phú, đa dạng. Mỗi phương pháp đều có mặt tích cực và hạn chế riêng, phù hợp với từng loại bài và đòi hỏi những điều kiện thực hiện riêng. Tuy nhiên, thực tế từ trước đến nay, môn Giáo dục quốc phòng và an ninh vẫn bị coi là môn có vai trò thứ yếu và mờ nhạt trong nhà trường. Việc dạy và học còn diễn ra một cách khô khan và nặng nề, ít gây hứng thú cho học sinh, do đó hiệu quả giáo dục thấp, chưa đem lại cho các em những điều bổ ích, rõ rệt. Việc học tập còn tách rời cuộc sống, đặc biệt là cuộc sống của học sinh. Việc đổi mới phương pháp giáo dục đã có thực hiện nhưng còn qua loa, chiếu lệ, miễn cưỡng, chưa có hiệu quả.

Dựa vào đặc điểm tâm sinh lý của lứa tuổi học sinh THPT đó là ham tìm hiểu, tiếp cận, thích cái mới lạ nhưng lại chóng chán. Do đó việc sử dụng các trò chơi học tập trong giờ học Giáo dục quốc phòng và an ninh là hết sức cần thiết và có ích. Thông qua trò chơi, các em có cơ hội được tưởng tượng, suy ngẫm, thử nghiệm, lập luận để đạt kết quả học tập. Kiến thức cung cấp trong giờ sẽ được giảm nhẹ, quá trình học tập diễn ra một cách tự nhiên hơn, hấp dẫn hơn.

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.

II. CƠ SỞ THỰC TIỄN

Với môn học đặc thù là môn Giáo dục quốc phòng và an ninh ở cấp trung học phổ thông – môn học luôn được coi là “nhàm chán, khô khan” trong con mắt của học sinh và phụ huynh, điều này xuất phát từ những nguyên nhân sau:

Thứ nhất, là do quan niệm chưa đúng về bộ môn. Ở các trường phổ thông hiện nay từ cấp quản lý đến giáo viên, cha mẹ học sinh và học sinh đều coi Giáo dục quốc phòng và an ninh là môn phụ. Vì vậy, việc đầu tư về cơ sở vật chất, thời gian cho dạy, học bộ môn chưa nhiều. Học sinh học tập đối phó, không hứng thú, làm cho giáo viên mất hào hứng trong giảng dạy.

Thứ hai, hiện tượng bảo thủ, lạc hậu về phương pháp dạy học cũng làm cho chất lượng giáo dục bộ môn không cao, học sinh không nắm vững kiến thức, mới dừng ở biết, hiểu mơ hồ, vì vậy dễ quên và trong bài thi có những sai sót tưởng chừng không thể có.

Một số giáo viên nhận thức được điểm mấu chốt của đổi mới phương pháp dạy học là phải thay đổi quan niệm cũ trước đây: quan điểm dạy học lấy thầy là trung tâm, sang dạy học lấy trò là trung tâm. Giáo viên là người hướng dẫn, điều khiển quá trình nhận thức của học sinh. Muốn vậy, phải phát huy các năng lực nhận thức độc lập, phát triển tính tích cực học tập của các em.

Thực tế dạy học Giáo dục quốc phòng ở trường THPT, tôi nhận thấy sử dụng “Trò chơi học tập” là sự lựa chọn của rất nhiều thầy cô trước áp lực thay đổi phương pháp dạy học để thu hút học sinh và đạt mục tiêu bài giảng. Các trò chơi trong dạy học có nguồn gốc từ các trò chơi trong thực tế. Đối với loại trò chơi này, giáo viên chỉ cần ủy thác nội dung dạy học vào trong nội dung trò chơi. Mặt khác, do yêu cầu đa dạng của các trò chơi trong học tập, giáo viên có thể tạo ra nhiều trò chơi mới phù hợp với nội dung bài học của tiết học và sẽ làm cho học sinh hứng thú hơn với tiết học đó. Trò chơi không những giúp học sinh gần gũi, cởi mở và tạo sự chú ý của học sinh đối với nội dung bài giảng, mà còn khuyến khích học sinh tiếp thu bài học một cách tự nhiên, không gượng ép và khô cứng. Từ đó nó thúc đẩy học sinh hành động, áp dụng bài học vào thực tiễn. Thông qua trò chơi, ý nghĩa nội dung của bài học được truyền tải đến người nghe một cách nhẹ nhàng nhưng đầy sâu sắc dễ hiểu. Kiến thức nội dung trong bài sẽ làm cho học sinh nhớ lâu và cảm thấy không bị nhàm chán, tiết học sẽ trở nên có hiệu quả hơn.

Xuất phát từ thực tế trên, tôi đã nghiên cứu và áp dụng biện pháp: ***Tổ chức các trò chơi trong giờ học môn Giáo dục quốc phòng và an ninh lớp 10*** để góp phần giúp cho việc đổi mới phương pháp dạy học môn Giáo dục quốc phòng và an ninh phát triển được năng lực của học sinh có hiệu quả hơn. Thông qua tổ chức trò chơi học tập đã tăng cường tự tin cho học sinh, phát huy tính tích cực, tự lực của học sinh, phát triển năng lực cộng tác làm việc, năng lực giao tiếp, tạo khả năng phân hóa, tăng cường kết quả học tập. Từ đó, giúp các em giảm bớt áp lực, căng thẳng, mệt mỏi và có thể tự mình rèn luyện, thực hành những kỹ năng hành vi ứng xử trong một môi trường an toàn. Thông qua giờ dạy, một mặt truyền đạt được kiến thức cho học sinh, mặt khác giúp các em tự khám phá khoa học kỹ thuật và truyền cho các em niềm say mê, tìm hiểu khoa học.

III. MỤC ĐÍCH NGHIÊN CỨU

Tổ chức học tập thông qua trò chơi nhằm nhiều mục đích khác nhau:

- Phát huy tính tích cực, tự giác, khả năng chủ động, sáng tạo trong hoạt động nhận thức của học sinh.

- Tạo điều kiện để mọi người tham gia chia sẻ kinh nghiệm, học hỏi lẫn nhau, chuẩn bị cho lao động phân công hợp tác trong cộng đồng, mà qua cách học này nhiều kỹ năng xã hội cũng được hình thành và phát triển như:

- + Kỹ năng giao tiếp
- + Kỹ năng giải quyết vấn đề
- + Kỹ năng nói, diễn đạt
- + Kỹ năng tập hợp và ghi chép tư liệu
- + Kỹ năng báo cáo

Ngoài ra khi tổ chức học tập bằng trò chơi giáo viên còn có cơ hội tận dụng ý kiến và kinh nghiệm của người học.

IV. ĐỐI TƯỢNG VÀ PHẠM VI NGHIÊN CỨU

Đổi mới phương pháp dạy học không còn là vấn đề mới trong công tác giáo dục hiện nay. Đặc biệt, trong quá trình xã hội trên con đường hội nhập và phát triển,

giáo dục được coi như một công cụ, một sự đầu tư hàng đầu tạo nên tính hiệu quả, đánh giá trình độ phát triển của mỗi quốc gia.

Vận dụng những biện pháp đổi mới phương pháp dạy học theo định hướng phát triển năng lực của người học, trong quá trình dạy – học cần chú trọng đến các vấn đề sau:

- Xác định mục tiêu: học sinh đạt khả năng/năng lực gì?
- Sử dụng đa dạng các kỹ thuật giảng dạy và hoạt động cá nhân, theo nhóm;
- Sử dụng tài liệu, phương tiện truyền thông, và các vật liệu thực tế của cuộc sống hướng đến mục tiêu năng lực đã đề ra.

Kết quả cần đạt được trong quá trình dạy học theo định hướng phát triển năng lực:

- Từng bước đáp ứng nhu cầu của người học
- Người học chứng tỏ làm chủ được những năng lực đã xác định trong chương trình học.
- Tập trung vào những gì người học cần phải làm được, đó là việc ứng dụng các kiến thức, kỹ năng cơ bản trong một bối cảnh sống thực tế
- Quá trình dạy học đạt hiệu quả chính là ở sự đánh giá của người học: tích cực, sôi nổi, hứng thú, ghi nhớ và vận dụng tốt kiến thức, kỹ năng.

Nghiên cứu đề tài “**Tổ chức các trò chơi trong dạy học Giáo dục quốc phòng và an ninh lớp 10**” người giáo viên khi sử dụng trò chơi trong các hoạt động học tập sẽ tạo nên hứng thú, tích cực với môn học, đảm bảo học sinh lĩnh hội kiến thức tốt và đặc biệt là kỹ năng học – giải quyết vấn đề, hiệu quả thiết thực đối với môn học.

V. ĐIỂM MỚI CỦA ĐỀ TÀI

Đưa ra được một số kinh nghiệm của bản thân về việc sử dụng trò chơi trong dạy học môn Giáo dục quốc phòng và an ninh lớp 10.

Sử dụng trò chơi học tập được áp dụng trong nhiều khâu của quá trình dạy học bộ môn Giáo dục quốc phòng và an ninh nói chung và trong chương trình Giáo dục quốc phòng và an ninh lớp 10 – THPT nói riêng.

Việc sử dụng các trò chơi học tập trong giảng dạy Giáo dục quốc phòng và an ninh lớp 10 giúp cho giáo viên có nhiều lựa chọn trong khâu thiết kế bài giảng, đa dạng hình thức tổ chức và phương pháp dạy học, tạo cho học sinh có nhiều hứng thú trong học tập bộ môn.

Vai trò của người thầy trong tiết dạy được nâng cao, dẫn dắt học sinh tìm tòi, khám phá kiến thức và học bài nhớ lâu hơn, là hành trang tri thức theo học sinh suốt cả cuộc đời.

PHẦN 2 - GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ

I. NỘI DUNG LÝ LUẬN

Trò chơi là một phương tiện giáo dục và giải trí, giúp cho cá nhân học sinh được rèn luyện, giúp cho tập thể lớp có bầu không khí vui vẻ, thân ái....

Trò chơi trong dạy và học Giáo dục quốc phòng và an ninh ở trường THPT là trò chơi học tập có tác dụng mở rộng và củng cố hiểu biết kiến thức, rèn luyện các kiến thức, kỹ năng của học sinh.

Thông qua trò chơi, các em có cơ hội được tưởng tượng, suy ngẫm, thử nghiệm, lập luận để đạt kết quả học tập. Kiến thức cung cấp trong giờ sẽ được giảm nhẹ, quá trình học tập diễn ra một cách tự nhiên hơn, hấp dẫn hơn.

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 từng lứa tuổi, từng môn học đặc biệt là đối với môn Giáo dục quốc phòng và an ninh.

Ngoài ra, trò chơi trong dạy học Giáo dục quốc phòng và an ninh 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 Giáo dục quốc phòng và an ninh trở nên sinh động, gần gũi, thiết thực hơn, giúp các em yêu thích môn học hơn.

II. THỰC TRẠNG VẤN ĐỀ

1. Đối với giáo viên

Hiện nay vẫn còn một số ít giáo viên chưa thực sự thay đổi hoàn toàn phương pháp dạy học cho phù hợp với từng tiết dạy, chưa tích cực hoá hoạt động của học sinh tạo điều kiện cho các em suy nghĩ, chiếm lĩnh và nắm vững kiến thức: tình trạng sử dụng phương pháp dạy học “thầy nói, trò nghe”, “thầy đọc, trò chép”. Do đó nhiều học sinh chưa nắm vững được kiến thức mà chỉ học thuộc một cách máy móc, trả lời câu hỏi thì nhìn vào sách giáo khoa hoàn toàn.

Đôi khi giáo viên đưa ra câu hỏi hơi khó, học sinh không trả lời được nhưng lại không có hệ thống câu hỏi gợi mở nên nhiều khi phải trả lời thay cho học sinh. Vấn đề này được thể hiện rất rõ trong hoạt động thảo luận nhóm, giáo viên chỉ biết nêu ra câu hỏi nhưng lại không hướng dẫn học sinh trả lời câu hỏi đó như thế nào vì không có hệ thống câu hỏi gợi mở vấn đề.

2. Đối với học sinh

Hầu hết các em học sinh đều ngoan, có ý thức trong học tập và là học sinh khá giỏi. Tuy nhiên tôi nhận thấy trong các giờ học môn Giáo dục quốc phòng học sinh còn thụ động, ít hứng thú, ít phát biểu xây dựng bài.

Nguyên nhân gây nên hiện tượng học sinh thụ động trong giờ học môn Giáo dục quốc phòng và an ninh bắt nguồn từ tâm lý chung của học sinh sợ bị chê cười khi phát biểu sai, chưa tự tin vào năng lực của mình, học sinh còn ngại ngùng, rụt rè khi đứng lên trả lời trước đám đông nhất là các bạn nữ; do các em còn chưa chăm chỉ, không chịu, hoặc rất ít chuẩn bị bài trước ở nhà mà có thói quen đợi đến lớp chờ thầy cô giảng rồi chép vào vở; học sinh còn chưa hiểu rõ tác dụng của việc phát biểu xây dựng bài và phần lớn là do không khí các giờ Giáo dục quốc phòng trên lớp nhiều tiết còn tẻ nhạt, thiếu hấp dẫn...

Tôi nhận thấy nếu tình trạng lãnh đạm, thụ động, ít hứng thú với môn học, ít hoặc không phát biểu trong giờ học Giáo dục quốc phòng và an ninh kéo dài thì không chỉ ảnh hưởng đến chất lượng dạy và học trong hiện tại mà còn có tác động tiêu cực sau này.

Thiết nghĩ để nâng cao chất lượng giảng dạy và học môn Giáo dục quốc phòng và an ninh có nhiều biện pháp, trong đó đổi mới phương pháp dạy học đóng vai trò then chốt. Người giáo viên cần khôi phục động lực học tập, khơi dậy niềm say mê học tập của học sinh, phát huy tính năng động, gây hứng thú với học sinh bằng những giờ dạy thực sự hấp dẫn, lôi cuốn với những trò chơi để tạo tâm lý vừa học vừa chơi giúp học sinh tiếp thu kiến thức 1 cách tự nhiên, dễ hiểu, dễ nhớ. Bởi lẽ như William Arthur Ward, một nhà giáo dục lỗi lạc của nước Mỹ đã từng nói: *“Chỉ nói thôi là thầy giáo xoàng. Giảng giải là thầy giáo tốt. Minh họa biểu diễn là thầy giáo giỏi. Gây hứng thú trong học tập là thầy giáo vĩ đại”*.

III. NỘI DUNG THỰC HIỆN

1. Nguyên tắc áp dụng trò chơi trong giờ dạy môn Giáo dục quốc phòng và an ninh

Khi lựa chọn trò chơi, cần chú ý tuân thủ các nguyên tắc:

- Đảm bảo tính giáo dục.
- Đảm bảo tính vừa sức.
- Đảm bảo tính hiệu quả.
- Đảm bảo tính mục tiêu.
- Đảm bảo tính khả thi.
- Đảm bảo tính khoa học và sư phạm.

2. Đặc trưng của trò chơi môn Giáo dục quốc phòng và an ninh

- Nội dung trò chơi phải nằm trong chương trình kiến thức Giáo dục quốc phòng và an ninh 10 – THPT, có mở rộng, củng cố và vận dụng kiến thức giáo dục quốc phòng và an ninh có liên quan.

- Hiệu quả trò chơi đảm bảo 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 của học sinh.

- Trò chơi phải mang đầy đủ các tính chất của trò chơi thông thường, đó là: có luật chơi, hình thức chơi, có sự thi đua và gây hứng thú giữa các cá nhân, các nhóm, các tổ học sinh.

3. Phân loại trò chơi trong môn Giáo dục quốc phòng và an ninh

Trò chơi rất đa dạng, phong phú. Trò chơi có thể tiến hành ở đầu giờ với mục đích khởi động, tạo hứng thú và tâm lý sẵn sàng cho tiết học. Trò chơi, có thể phân loại như sau:

3.1. Nhóm trò chơi dùng lời

Với nhóm trò chơi dùng lời, giáo viên lúc này chủ yếu có nhiệm vụ là đọc câu hỏi, học sinh trả lời và giáo viên sẽ là người công bố đáp án, hỏi đáp để giúp học sinh tái hiện hoặc củng cố kiến thức.

Ở trò chơi này, giáo viên là người linh hoạt trong việc dùng ngôn ngữ, động tác cơ thể hoặc di chuyển liên tục nhằm thu hút sự chú ý của học sinh, giúp tiết học trở nên sinh động.

Các loại trò chơi dạng này rất phong phú, có thể kể tên một số trò chơi phổ biến như:

- Trò chơi trả lời nhanh – “*Đua ngựa*”: Giáo viên đọc câu hỏi, học sinh các nhóm nêu nhanh đáp án. Dạng câu hỏi này phù hợp cho kiểu tái hiện kiến thức.
- Trò chơi *đoán từ*: bằng cách đưa câu hỏi và gợi ý một số chữ cái về thuật ngữ quan trọng của bài học, nhiệm vụ của các học sinh là phải 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.
- Trò chơi “*Ai là chuyên gia*”: Với trò chơi này, giáo viên sử dụng các câu hỏi tự luận ở mức độ nâng cao như các câu hỏi chứng minh, phân tích, giải thích với

thời gian 1-2 phút để học sinh có thể suy nghĩ, thảo luận và đưa ra đáp án hợp lí.

3.2. Nhóm trò chơi có sử dụng hình ảnh trực quan

Các phương tiện trực quan trong môn giáo dục quốc phòng phổ biến là tranh ảnh, bản đồ, phim, sơ đồ, mô hình. Với các phương tiện này, giáo viên kết hợp dùng lời để mô tả, yêu cầu học sinh quan sát, nghiên cứu, ghi chép và trả lời nhằm tái hiện kiến thức, đánh giá, phản biện, giải thích các vấn đề liên quan đến quốc phòng an ninh. Tùy theo bài học, đối tượng và mục đích của giáo viên mà phương tiện trực quan có thể sử dụng ở mức độ thời lượng sao cho hiệu quả và đảm bảo phát triển kĩ năng cho các em. Để tham gia trò chơi này, học sinh sẽ phải sử dụng hình ảnh xuyên suốt tiết học. Các em sẽ phải ghi nhớ các thông tin trên hình ảnh. Ở mức độ đơn giản là những câu hỏi ngắn nhằm phát hiện nhanh kiến thức.

Những trò chơi đơn giản trong nhóm chủ đề này như:

- Xác định các biển báo giao thông, nhận biết các loại ma túy, nhìn hình ảnh đoán sự kiện
- Hoàn thiện bảng ghép nối dữ kiện
- Nhận biết một số đặc điểm nổi bật, đặc trưng, có tính gợi mở, khám phá
- So sánh kiến thức các chủ đề, bảng thống kê kiến thức.

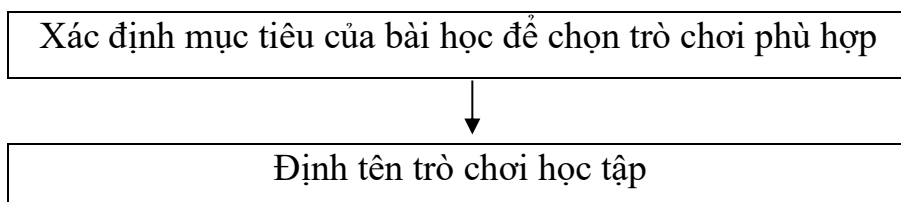
3.3. Nhóm trò chơi có sử dụng công nghệ

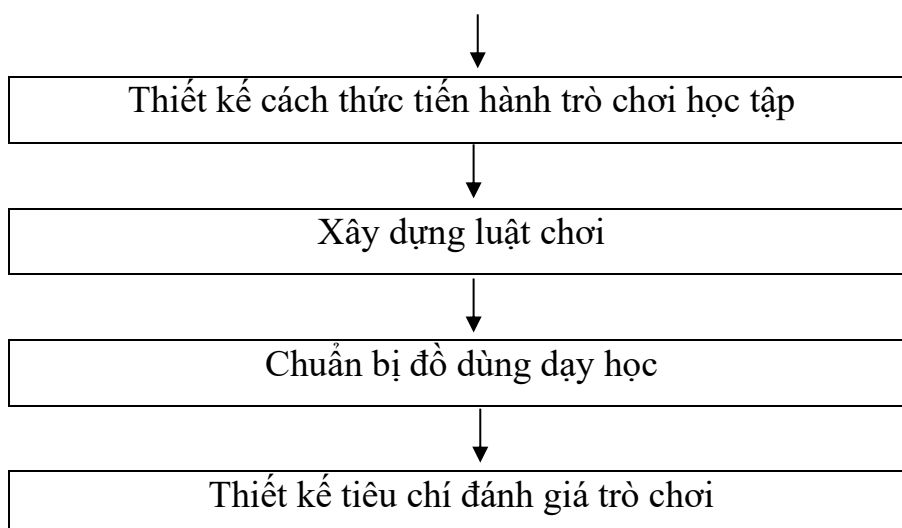
- **Trò chơi lật hình, ghép hình:** Bằng cách kết hợp giữa các hình ảnh và câu hỏi, học sinh sẽ phải trả lời các câu hỏi sau khi chọn số/chọn hình ảnh. Việc giở ra từng góc hình và đoán nội dung bị che giấu là điều học sinh rất hào hứng. Ngoài ra, với trò chơi lật hình và tìm các cặp giống nhau cũng có thể giúp học sinh phát huy khả năng ghi nhớ rất tốt.

- **Trò chơi ô chữ:** Thông qua việc đoán các từ hàng ngang và lắp ghép các từ khóa để đoán được trọng tâm bài học sẽ giúp học sinh hệ thống kiến thức hiệu quả cũng như giúp học sinh phát huy tính quyết đoán của bản thân. Việc thiết kế trò chơi ô chữ trên phần mềm Powerpoint mất rất nhiều thời gian bởi sự phức tạp từ các hiệu ứng.

4. Các bước thực hiện để áp dụng trò chơi trong dạy học.

4.1. Quy trình thiết kế





4.1. Các bước tiến hành trò chơi

➤ **Bước 1:** Giới thiệu trò chơi, cách chơi và lựa chọn học sinh tham gia chơi

Giáo viên giải thích rõ ràng nội dung chơi, luật chơi, cách chơi và chơi thử (nếu cần). Sau đó lựa chọn học sinh tham gia trò chơi bằng cách chỉ định hoặc bốc thăm ngẫu nhiên (nếu tổ chức cho cả lớp cùng chơi thì không cần lựa chọn)

➤ **Bước 2:** Tổ chức thực hiện trò chơi

HS tham gia trò chơi dưới sự giám sát của giáo viên (GV) hoặc HS do giáo viên và lớp bầu ra. Khi HS chơi giáo viên phải quan sát để biết được cử chỉ thái độ để từ đó có cách giáo dục phù hợp. Trong quá trình chơi giáo viên có thể linh động thay đổi so với dự kiến. Không nên quá nguyên tắc, cứng nhắc.

➤ **Bước 3:** Tuyên bố người thắng cuộc và trao thưởng (nếu có)

GV đóng vai trò là người trọng tài phải xử lý tình huống khách quan, không thiên vị. Tuyên bố đội chơi (người chơi thắng cuộc). Khen thưởng cộng điểm hoặc quà, vỗ tay... Với đội thua hình phạt nhẹ nhàng, nên động viên người chơi bị thua.

- **Kết thúc:** Tiến hành đánh giá nhận xét về những kết quả của trò chơi học tập. Cùng HS chốt lại các kiến thức có liên quan.

5. Áp dụng trò chơi trong dạy học môn giáo dục quốc phòng an ninh lớp 10

5.1 Áp dụng trò chơi sử dụng lời nói

5.1.1 Game “Đua ngựa”

- Xác định mục tiêu cần đạt được của bài học: Tái hiện lại kiến thức đã học trong bài **“Đội ngũ tiểu đội”**. Trò chơi có thể tiến hành trong phần luyện tập kiến thức lí thuyết.

- Giáo viên chia lớp thành 4 nhóm tương ứng với 4 đội chơi, mỗi đội sẽ có màu tương ứng với bàn cờ ngựa, chuẩn bị hệ thống 20 câu hỏi cho 4 nhóm.
- Giáo viên sẽ đọc nhanh các câu hỏi để học sinh từng nhóm trả lời, trả lời sai quyền trả lời sẽ thuộc về nhóm khác. Cứ như vậy nhóm nào trả lời nhanh và đúng nhất sẽ giành giải Nhất.



CÂU HỎI TRÒ CHƠI “ĐUA NGỰA”

Nhóm	Câu	Nội dung	Đáp án
Nhóm 1 Tiểu đội 1 hàng ngang (Xanh lá)	Câu 1	Thứ tự tập hợp đội hình tiểu đội 1 hàng ngang gồm bao nhiêu bước?	4 bước: Tập hợp, điểm số, chỉnh đồn hàng ngũ, giải tán.
	Câu 2	Trong đội hình tiểu đội 1 hàng ngang, khi làm chuẩn cho tiểu đội vào tập hợp, tiểu đội trưởng sẽ thực hiện như thế nào?	Đứng nghiêm, nhìn về hướng tập hợp.
	Câu 3	Trong đội hình tiểu đội 1 hàng ngang, vị trí đứng của tiểu đội trưởng khi thực hiện bước “điểm số” đứng ở đâu?	Chính giữa đội hình cách đội hình 3-5 bước.
	Câu 4	Trong đội hình tiểu đội 1 hàng ngang, gián cách (tính bằng khoảng cách giữa hai gót chân của hai chiến sĩ đứng cạnh nhau) là bao nhiêu?	70cm
	Câu 5	Trong đội hình tiểu đội 1 hàng ngang, trừ chiến sĩ cuối khi điểm số của mình, các chiến sĩ khác khi điểm	Quay mặt sang trái 45 độ.

		số của mình phải kết hợp thực hiện điều gì?	
Nhóm 2 Tiểu đội 2 hàng ngang (Cam)	Câu 1	Tập hợp đội hình tiểu đội 2 hàng ngang gồm có bao nhiêu bước?	3 bước: Tập hợp, chỉnh đốn hàng ngũ, giải tán.
	Câu 2	Trong đội hình tiểu đội 2 hàng ngang, khi đang đứng nghỉ, nghe khẩu lệnh “Giải tán”, các chiến sĩ phải làm gì?	Về tư thế đứng nghiêm rồi nhanh chóng tản ra.
	Câu 3	Trong đội hình tiểu đội 2 hàng ngang, cự li giữa hàng trên và hàng dưới là bao nhiêu?	100cm
	Câu 4	Trong đội hình tiểu đội 2 hàng ngang, các chiến sĩ đứng theo quy định như thế nào?	Số lẻ đứng hàng trên, số chẵn đứng hàng dưới.
	Câu 5	Trong đội hình tiểu đội 2 hàng ngang, để dóng hàng các chiến sĩ hàng dưới phải làm gì?	Vừa dóng hàng ngang, vừa dóng hàng dọc để đứng đúng cự li và gián cách.
Nhóm 3 Tiểu đội 1 hàng dọc (Xanh đương)	Câu 1	Tập hợp đội hình tiểu đội 1 hàng dọc gồm có bao nhiêu bước?	4 bước: Tập hợp, điểm số, chỉnh đốn hàng ngũ, giải tán.
	Câu 2	Khi tập hợp đội hình tiểu đội 1 hàng dọc, các chiến sĩ sẽ đứng ở phía nào của tiểu đội trưởng?	Phía sau.
	Câu 3	Trong đội hình tiểu đội 1 hàng dọc, khi thực hiện bước điểm số, vị trí của tiểu đội trưởng ở đâu?	Chếch về bên trái đội hình, cách đội hình 3-5 bước.
	Câu 4	Trong tiểu hình tiểu đội 1 hàng dọc, khẩu lệnh dóng hàng của tiểu đội trưởng như thế nào?	“Nghiêm, nhìn trước – thẳng”
	Câu 5	Trong đội hình tiểu đội 1 hàng dọc, khoảng cách từ gót chân chiến sĩ đứng trước đến gót chân chiến sĩ đứng sau là bao nhiêu?	100cm

Nhóm 4 Tiểu đội 2 hàng đọc (Đỏ)	Câu 1	Tập hợp đội hình tiểu đội 2 hàng dọc gồm bao nhiêu bước?	3 bước: Tập hợp, chỉnh đốn hàng ngũ, giải tán.
	Câu 2	Trong đội hình tiểu đội 2 hàng dọc, các chiến sĩ đứng theo quy định như thế nào?	Hàng số lẻ đứng sau tiểu đội trưởng, hàng số chẵn đứng bên trái hàng số lẻ.
	Câu 3	Ở đội hình tiểu đội 2 hàng dọc, gián cách giữa hàng số chẵn và hàng số lẻ là bao nhiêu?	70cm tính từ chính giữa 2 gót chân của 2 chiến sĩ.
	Câu 4	Ở đội hình tiểu đội 2 hàng dọc, tiểu đội trưởng căn cứ vào đâu để biết hàng thẳng?	Khi đầu và cạnh vai của các chiến sĩ nằm trên 1 đường thẳng là hàng thẳng.
	Câu 5	Khẩu lệnh để điều chỉnh hàng dọc thẳng là gì?	Số X...qua trái(phải)

5.1.2 Trò chơi “Điền từ”

Trò chơi này có thể áp dụng trong nội dung luyện tập, giúp học sinh ghi nhớ những kiến thức đã học trong bài **“Ma túy và tác hại của ma túy”**.



Để tiến hành trò chơi này, giáo viên cần chuẩn bị hệ thống câu hỏi và thiết kế các ô chữ đáp án tương tự như trò chơi “Chiếc nón kì diệu” trên truyền hình. Khi thiết kế câu hỏi, cần lưu ý đáp án ngắn gọn không nên để quá dài, ô chữ đáp án cần có những ô có chứa chữ cái gợi ý giúp học sinh dễ hình dung câu trả lời hơn.

Những câu hỏi có thể sử dụng cho game “Điền từ” trong bài học **Ma túy và tác hại của ma túy**

TRÒ CHƠI ĐIỀN TỪ

Kiến thức bài: Ma túy và tác hại của ma túy

Câu hỏi	Số ô chữ	Đáp án
Tiếng “lóng” để chỉ sự nhiễm độc ma túy, bị ảnh hưởng bởi ma túy, là cảm giác lâng lâng, bay bổng do sử dụng ma túy	3	PHÊ
Ma túy thường tấn công vào những người trong độ tuổi này	7	LAO ĐỘNG
Đây là pháo đài vững chắc để bảo vệ bạn trước tác hại của ma túy	7	GIA ĐÌNH
Hoạt động phân tích độc tính trong máu, hơi thở, nước tiểu...để xác định sự tồn tại của chất ma túy trong cơ thể được gọi là gì?	9	XÉT NGHIỆM
Đây là điều mà người nghiện ma túy nên làm	10	CAI NGHIỆN
Cơ sở tiến hành các hoạt động hỗ trợ phục vụ giai đoạn bắc cầu nối tiếp giữa chương trình cai nghiện với hoạt động tái hòa nhập cộng đồng được gọi là gì?	14	TRUNG TÂM SAU CAI NGHIỆN

Ngoài ra, trò chơi “Điền từ” cũng có thể áp dụng dễ dàng vào các nội dung bài học khác để học sinh ghi nhớ, khắc sâu nội dung kiến thức nhất là những kiến thức có liên quan đến nội dung định nghĩa, khái niệm như khái niệm về mạng, an ninh mạng...

5.2 Áp dụng các trò chơi có sử dụng hình ảnh trực quan

Trò chơi có sử dụng hình ảnh trực quan tác động trực tiếp vào thị giác của học sinh nên dễ dàng thu hút sự chú ý của các em, giúp các em có hứng thú hơn, hào hứng hơn khi học tập. Trong bộ môn Giáo dục quốc phòng an ninh, trò chơi này có thể áp dụng vào kiến thức các bài: Lịch sử, truyền thống của lực lượng vũ trang nhân dân Việt Nam; Ma túy, tác hại của ma túy; Phòng, chống vi phạm pháp luật về trật tự an toàn giao thông. Cụ thể, bằng việc sử dụng hình ảnh, giáo viên có thể yêu cầu học sinh xác định các biển báo giao thông, nhận biết các loại ma túy, nhìn hình ảnh đoán sự kiện lịch sử có liên quan.....

Ví dụ áp dụng hình ảnh trong nội dung bài Lịch sử, truyền thống của lực lượng vũ trang nhân dân Việt Nam; Luật giao thông; Tác hại của ma túy...



5.3. Áp dụng trò chơi có sử dụng công nghệ

5.3.1 Trò chơi mảnh ghép

Trò chơi này được áp dụng trong phần khởi động của bài **Một số nội dung điều lệnh quản lý bộ đội và điều lệnh công an nhân dân** nhằm khơi gợi cho học sinh suy nghĩa đến hoạt động thường ngày trong lực lượng quân đội cũng như công an để từ đó dẫn dắt vào bài. Trò chơi được thiết kế trên powerpoint, luật chơi được áp dụng cho cả lớp. Có 1 bức tranh ẩn dưới 6 mảnh ghép, mỗi học sinh được quyền lựa chọn 1 mảnh ghép. Mỗi mảnh ghép tương ứng với 1 câu hỏi, trả lời đúng câu hỏi mảnh ghép sẽ được lật mở, trả lời sai bạn khác sẽ có quyền trả lời. Hết 6 câu hỏi tương ứng lật được 6 miếng ghép ai có câu trả lời đúng về nội dung bức tranh là người chiến thắng.





5.3.2 Trò chơi giải ô chữ

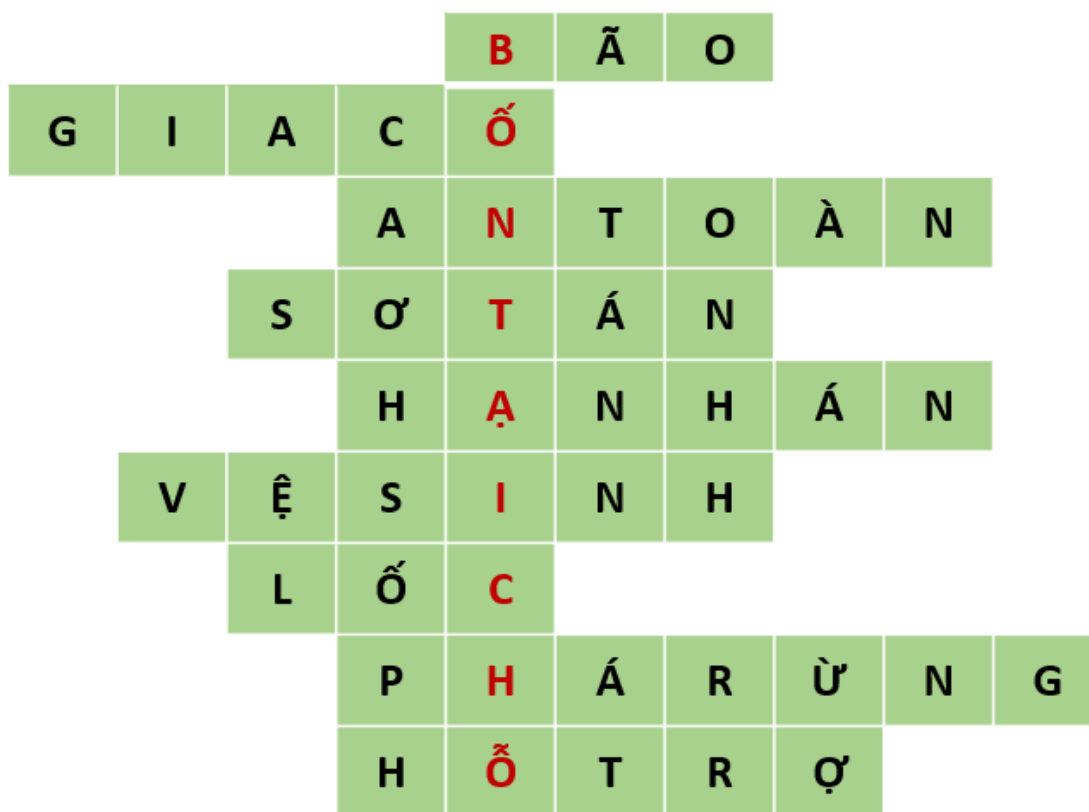
Trò chơi giải ô chữ áp dụng trong bài ***Thường thức phòng tránh bom, mìn, đạn, vũ khí hóa học, vũ khí sinh học, vũ khí công nghệ cao, thiên tai, dịch bệnh và cháy nổ.***

Luật chơi: Có 9 ô hàng ngang tương ứng với 9 câu hỏi. Mỗi ô hàng ngang chứa 1 chữ cái của ô hàng dọc. Học sinh sẽ phải lần lượt chọn câu hỏi hàng ngang kì và cùng nhau trả lời. Nếu trả lời đúng, ô chữ hàng ngang sẽ được mở. Sau khi trả lời 3 câu hỏi hàng ngang sẽ có quyền trả lời câu hàng dọc. Nếu trả lời đúng sẽ là người thắng cuộc.

TRÒ CHƠI Ô CHỮ

Hàng ngang	Câu hỏi	Đáp án
1	Đây là 1 loại thiên tai phổ biến ở nước ta, thường có gió mạnh và mưa lớn	BÃO
2	Đây là công việc cần thực hiện đối với nhà, công trình để phòng tránh thiên tai	GIA CỐ
3	Đây là yêu cầu cần bảo đảm đối với người, tài sản khi có thiên tai xảy ra	AN TOÀN
4	Việc làm này là tạm di chuyển người và của cải ra khỏi nơi không an toàn để tránh tai nạn do thiên tai	SƠ TÁN

5	Hiện tượng thiên nhiên này làm cạn kiệt nguồn nước sinh hoạt và tưới tiêu, gây ảnh hưởng nghiêm trọng đến nền nông nghiệp, sinh hoạt	HẠN HÁN
6	Đây là 1 trong các hoạt động cần phải thực hiện sau khi thiên tai xảy ra	VỆ SINH
7	Đây là hiện tượng thiên tai có gió xoáy mạnh, xảy ra trong một phạm vi nhỏ và tồn tại trong thời gian ngắn	LỐC
8	Đây là việc làm gây hậu quả nghiêm trọng, làm giảm lượng nước trong đất, độ kết dính của đất, độ ẩm không khí dẫn tới xói mòn, lũ lụt, lở đất	PHÁ RỪNG
9	Đây là hoạt động giúp đỡ lẫn nhau để giảm bớt những khó khăn do gây ra	HỖ TRỢ
Hàng dọc	Đây là phương châm trong phòng chống dịch bệnh	BÓN TẠI CHỖ



6. Hiệu quả của việc sử dụng trò chơi trong dạy học môn Giáo dục quốc phòng và an ninh

Năm học 2022-2023 tôi dạy 6 lớp khối 10. Tôi tiến hành áp dụng dạy học môn học có sử dụng trò chơi trong dạy học tại 2 lớp 10A1 và 10A2 thì nhận thấy thái độ học tập của học sinh tại 2 lớp này có nhiều chuyển biến tích cực hơn so với các lớp học không sử dụng trò chơi trong dạy học. Cụ thể, Tôi tiến hành khảo sát thái độ học tập của học sinh tại 2 lớp này trên các phương diện: Rất thích; thích, bình thường, không thích; không quan tâm. Lớp 10A1 có 50 học sinh, lớp 10A2 có 50 học sinh, tổng học sinh 2 lớp tham gia khảo sát là 100.

Kết quả đạt được cụ thể như sau:

Thái độ học tập của học sinh lớp 10A1 và 10A2 khi học tập có kết hợp sử dụng trò chơi

Thái độ	Số lượng HS	Tỉ lệ (%)
Rất thích, hào hứng	90	90.0
Thích	6	6.0
Bình thường	4	4.0
Không thích	0	0

Không quan tâm	0	0
Tổng	100	100.0

Như vậy có tới 90% học sinh cảm thấy rất thích thú, hào hứng khi bài học có sử dụng kết hợp các trò chơi trong dạy học. Chỉ có 4.0% học sinh thấy bình thường khi sử dụng trò chơi trong dạy học môn Quốc phòng.

Tác động của trò chơi trong dạy học môn GDQP lớp 10

Tác động	Hoàn toàn đồng ý		Đồng ý		Không đồng ý		Hoàn toàn không đồng ý	
	Số lượng	Tỉ lệ (%)	Số lượng	Tỉ lệ (%)	Số lượng	Tỉ lệ (%)	Số lượng	Tỉ lệ (%)
Yêu thích học tập bộ môn hơn	100	100	0	0	0	0	0	0
Hiểu bài hơn	94	94.0	4	4.0	2	2.0	0	0
Hào hứng tham gia học tập	92	92.0	6	6.0	2	2.0	0	0
Nhớ bài lâu hơn	86	86.0	10	10.0	4	4.0	0	0
Tăng cường hợp tác	82	82.0	11	11.0	7	7.0	0	0

Nguồn: Kết quả xử lý phiếu điều tra)

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

Tất cả 100% đều yêu thích học tập bộ môn hơn vì có trò chơi. Trong khi đó, có 4.0 % học sinh đồng ý và có tới 94.0% học sinh hoàn toàn đồng ý với việc hiểu bài hơn nhờ có các trò chơi.

Có 92.0% học sinh hoàn toàn đồng ý và 6.0% học sinh đồng ý với việc cho rằng trò chơi giúp cho các em hào hứng tham gia việc học tập và tới 86.0% 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. Điều đó cho thấy rõ ràng, trò chơi có rất nhiều tác động tích cực trong việc học tập của học sinh.

PHẦN III - KẾT LUẬN VÀ KHUYẾN NGHỊ

1. Kết luận

a. Ưu điểm

- Các kết quả thực nghiệm cho phép nhận định rằng giờ học được tổ chức với các trò chơi học tập là có tác dụng tích cực và có hiệu quả. Cụ thể:

+ Tạo ra mối quan hệ tương tác tích cực trong quá trình dạy học giữa GV và HS, giữa HS với HS.

+ Gây hứng thú học tập đối với môn giáo dục quốc phòng. Thông qua trò chơi học tập nhằm lôi cuốn, kích thích niềm say mê đối với bài học, làm cho những kiến thức HS tự chiếm lĩnh ngày càng sâu sắc hơn.

+ Khắc phục phần nào nhược điểm học tập thụ động ở học sinh, tích cực hóa quá trình học tập của HS (HS tự giác, tích cực, tham gia thảo luận, trao đổi ý kiến, hợp tác nhóm ...) nhiều hơn lớp học bình thường.

+ Thông qua các trò chơi học tập HS được lôi cuốn vào quá trình luyện tập một cách tự nhiên, hứng thú và có tinh thần trách nhiệm, giải trừ được những mệt mỏi, căng thẳng trong học tập.

b. Khó khăn khi xây dựng và áp dụng trò chơi trong dạy học

Thông qua thực tế giảng dạy tôi thấy khi áp dụng trò chơi vào giảng dạy thu được nhiều tín hiệu tích cực nhưng vẫn còn một số khó khăn, tồn tại:

- Việc bao quát lớp của GV là rất khó, học sinh dễ sa đà vào việc chơi mà ít chú ý đến tính chất học tập của các trò chơi.

- Thời gian phân bổ cho môn giáo dục quốc phòng ít chỉ có 1 tiết/tuần nên đôi khi GV cũng rất ngại tổ chức trò chơi học tập cho học sinh.

- GV vẫn chưa đầu tư nhiều vào việc thiết kế các loại trò chơi, các phương tiện phục vụ trò chơi cho học sinh.

c. Phương hướng khắc phục

- Việc sử dụng trò chơi trong dạy học có rất nhiều tác dụng, tuy nhiên không nên quá lạm dụng, chỉ sử dụng trong thời gian ngắn như khởi động buổi học, giới thiệu một nội dung mới hoặc để củng cố một vấn đề của bài học.

- Giáo viên cần đầu tư nhiều vào việc thiết kế các loại trò chơi dạy học, hình thức tổ chức phải phong phú, hấp dẫn mới thu hút, lôi cuốn được tất cả học sinh tham gia vào quá trình học tập một cách tự nhiên và có tình thần trách nhiệm xây dựng bài. Từ đó, chất lượng dạy và học bộ môn giáo dục quốc phòng ngày càng được nâng cao.
- Giáo viên cần nghiên cứu tùy theo số lượng học sinh, điều kiện cơ sở vật chất để tổ chức các trò chơi sao cho phù hợp với đặc điểm của từng lớp học.
- Trong quá trình dạy học, giáo viên cần yêu cầu học sinh nghiêm túc trong học tập và thường xuyên kiểm tra công tác chuẩn bị học tập của học sinh ở nhà, phải theo dõi quá trình học tập của học sinh để làm cơ sở cho quá trình kiểm tra đánh giá được khách quan hơn, tạo động cơ học tập tốt cho học sinh.

d. Khả năng áp dụng, nhân rộng

Sáng kiến của tôi có thể áp dụng cho tất cả các lớp trong phạm vi khối 10 của trường THPT Xuân Đinh nói riêng và cũng có thể nhân rộng cho học sinh các trường trung học phổ thông trên địa bàn Hà Nội nói chung.

Áp dụng trò chơi học tập dễ thực hiện, đồ dùng dạy học đơn giản, dễ kiếm ví dụ như tranh vẽ, phấn màu, hình ảnh trên mạng internet hay sử dụng một số phần mềm hỗ trợ đều có thể tìm được ở các trường hoặc trên mạng internet.

2. Khuyến nghị

a. Đối với giáo viên

- Giáo viên trong tổ cần thường xuyên sinh hoạt chuyên môn hơn để trao đổi, học hỏi kinh nghiệm lẫn nhau trong việc xây dựng và sử dụng trò chơi trong dạy học cũng như các biện pháp dạy học khác nhau nhằm tích cực hóa quá trình học tập của học sinh.
- Giáo viên cần đầu tư nhiều thời gian, công sức trong công tác chuẩn bị lên lớp, cần nghiên cứu dự kiến các loại trò chơi, các yêu cầu cũng như kịch bản dạy học trên lớp.
- Giáo viên cần tùy theo số lượng học sinh, điều kiện cơ sở vật chất để tổ chức các trò chơi sao cho phù hợp với đặc điểm của từng lớp học.

- Căn cứ vào nội dung chương trình, giáo viên có thể sưu tầm và thiết kế các loại trò chơi cho từng bài thuộc từng phần học và nghiên cứu sử dụng phối hợp giữa kỹ thuật sử dụng trò chơi dạy học và các kỹ thuật dạy học khác.

b. Đối với nhà trường

- Tổ chức thường xuyên bồi dưỡng cho GV về các phương pháp dạy học tích cực, có chính sách động viên cụ thể.

- Trang bị thêm cơ sở vật chất phục vụ cho dạy học như các phòng chức năng, máy móc, mua các phần mềm bản quyền về dạy học tương tác cũng như các phương tiện phục vụ trò chơi...

PHỤ LỤC: PHIẾU ĐIỀU TRA THÁI ĐỘ HỌC TẬP CỦA HS

1. Thông tin về HS:

- *Trường:*

- *Lớp:*

- *Xếp loại học lực:*

☐ Giỏi ☐ Khá ☐ Trung bình ☐ Yếu

2. Em hãy đánh dấu (✓) vào những ô mà bạn thấy đúng với bản thân:

2.1. Em có thích học môn Giáo dục quốc phòng an ninh không?

☐ Rất thích

☐ Thích

☐ Bình thường

☐ Không thích

2.2 Tại sao em không thích môn Giáo dục quốc phòng an ninh?

☐ Vì môn Giáo dục quốc phòng an ninh là môn phụ.

☐ Vì môn Giáo dục quốc phòng an ninh là một môn học khô khan.

☐ Vì môn Giáo dục quốc phòng an ninh có nhiều nội dung cần học thuộc lòng.

☐ Vì giáo viên dạy không lôi cuốn.

2.3 Khi thầy (cô) sử dụng trò chơi học tập vào bài dạy Giáo dục quốc phòng an ninh, em có hứng thú với tiết học hơn không?

☐ Không quan tâm

☐ Không thích

☐ Bình thường

☐ Hứng thú hơn

☐ Rất thích, hào hứng

2.4 Tại sao em thích học Giáo dục quốc phòng an ninh dưới hình thức trò chơi?

☐ Dễ hiểu và nhớ nội dung bài học hơn...

☐ Lớp HS động

☐ Được thưởng điểm

☐ Được rèn kỹ năng nhiều hơn

2.5 Sau khi được học bài học bằng trò chơi, em học được những kỹ năng

☐ Kỹ năng tư duy

☐ Kỹ năng giao tiếp trước đám đông

☐ Kỹ năng xử lý tình huống

☐ Kỹ năng làm việc nhóm

☐ Tất cả những kỹ năng trên