

THÔNG TIN CHUNG VỀ SÁNG KIẾN

1. Tên sáng kiến: **Một số giải pháp sử dụng CNTT vào việc tổ chức trò chơi trong dạy học môn Lịch sử lớp 4 + 5.**

2. Lĩnh vực áp dụng sáng kiến: dành cho các đồng chí giáo viên giảng dạy môn Lịch sử lớp 4,5 trường Tiểu học.

3. Tác giả:

Họ và tên : Đào Thị Mai

Ngày, tháng, năm sinh : 10/09/1972

Chức vụ, đơn vị công tác : Giáo viên - Trường Tiểu học Quang Trung.

Điện thoại di động : 0358755999

I. MÔ TẢ GIẢI PHÁP ĐÃ BIẾT:

Phát triển trí tuệ cho học sinh Tiểu học là một trong những vấn đề được quan tâm hàng đầu của hầu hết các quốc gia, của những bậc phụ huynh và các thầy cô giáo. Môn Lịch sử lớp 4, 5 nhằm cung cấp cho học sinh những kiến thức cơ bản về một số sự kiện, hiện tượng, nhân vật lịch sử tiêu biểu theo dòng thời gian của lịch sử Việt Nam từ buổi đầu dựng nước (khoảng năm 700 trước công nguyên) đến khi đất nước thống nhất. Dạy Lịch sử là bước đầu hình thành cho học sinh các kỹ năng quan sát sự vật, hiện tượng; thu thập, tìm kiếm tư liệu lịch sử từ các nguồn thông tin khác nhau. Góp phần bồi dưỡng ở học sinh thái độ và thói quen: ham học hỏi, tìm hiểu để biết các kiến thức về Lịch sử dân tộc Việt Nam và thêm yêu mến tự hào về lịch sử dân tộc. Lịch sử là môn học hỗ trợ đắc lực cho các môn học khác, nó không chỉ có tác dụng quan trọng trong việc phát triển trí tuệ mà còn cả giáo dục tư tưởng, tình cảm, đạo đức, thẩm mỹ với những người thật, việc thật, là cơ sở vững chắc cho việc giáo dục niềm tin, lý tưởng xã hội chủ nghĩa, truyền thống dân tộc, truyền thống yêu nước, giáo dục tinh thần và thái độ lao động đúng đắn, lòng biết ơn với tổ tiên, với những người có công với Tổ quốc. Do vậy việc khơi dậy niềm say mê, tìm tòi, tiếp thu kiến thức của học sinh, tạo sự hứng thú trong giờ học Lịch sử là nhiệm vụ và mục đích của người giáo viên phải thực hiện hiệu quả.

Trước đây các em thường chú trọng đến hai môn Toán và Tiếng Việt, chưa chú ý đến môn như môn Lịch sử, Địa lý, Khoa học... Vì vậy muốn các em học tốt các môn học thì điều trước tiên phải tạo cho các em sự say mê và hứng thú với môn học. Trên quan điểm đó người giáo viên cần lựa chọn những phương pháp dạy học nào cho phù hợp để phát huy tính hiệu quả nhất trong từng bài học đảm bảo theo những yêu cầu và kỹ năng cần thiết, nhằm đáp ứng được những yêu cầu đổi mới chương trình môn học này. Song, để phát triển trí tuệ cho học sinh thông qua hoạt động học tập, hoạt động vui chơi là một quá trình bền bỉ không thể tính bằng tuần, bằng tháng. Hơn nữa còn phải xuất phát từ trình độ nhận thức và hoàn cảnh sống của trẻ em để các em luyện tập dần dần từ dễ đến khó, từ đơn giản đến phức tạp nhằm phát huy ở trẻ một óc quan sát tinh nhạy, trí tưởng tượng phong phú, tư duy suy luận logic.

Trên tinh thần "học mà chơi, chơi mà học", "chơi vui học càng vui" nhằm thỏa mãn được nhiều loại nhu cầu trong khi chơi. Với ưu thế như vậy trò chơi thực sự là một phương tiện hữu hiệu để tạo ra sự hài hoà, thoải mái, không rập khuôn, khô cứng, đảm bảo tính tự nhiên cho cuộc sống cũng như trong học tập của học sinh. Ngày nay do sự phát triển mạnh mẽ về công nghệ thông tin. Khi sử dụng trò chơi bằng hình thức thủ công mang tính truyền thống tôi thấy học sinh đã rất hứng thú. Song áp dụng công nghệ thông tin đưa các trò chơi lên thiết kế với dạng bài giáo án điện tử học sinh thực sự được thu hút và lôi cuốn bởi hình thức trực quan đẹp, hữu hiệu, có nội dung và hình thức phong phú gây sự tò mò, ham học hỏi đối với học sinh. ..

Với cách tổ chức này tôi nhận thấy một số ưu điểm và hạn chế sau:

1.Ưu điểm:

- Trong cùng một khoảng thời gian như nhau nếu tổ chức trò chơi bằng hình thức thủ công sẽ tốn nhiều công, nhiều kinh phí cho việc chuẩn bị đồ dùng, nhưng nếu thiết kế bằng giáo án điện tử sẽ tốn ít thời gian, truyền tải được nhiều nội dung cùng một lúc.
- Trò chơi bằng giáo án điện tử có thể một lúc kiểm tra được nhiều học sinh, nhiều đối tượng học sinh tham gia cùng một lúc.
- Khi kiểm tra câu trả lời, sự phản hồi của học sinh, giáo viên dễ dàng bật máy

và bấm nút để kiểm tra. Tiện lợi nhất là câu trả lời trắc nghiệm đúng/ sai.

- Giáo án điện tử thực sự có những hình ảnh đẹp, mới lạ, sống động, nhiều trường hợp có cả âm thanh nên kiến thức trở nên gần gũi, học sinh dễ hiểu và thực tế hơn.

2. Hạn chế

- Hiện nay, đa phần giáo viên đã tích cực đổi mới phương pháp dạy học, ứng dụng CNTT trong giảng dạy nhưng mới chỉ dừng lại ở việc biết trình chiếu kênh chữ, tranh ảnh có sẵn chứ chưa sử dụng CNTT vào việc tổ chức các trò chơi đặc biệt trong môn Lịch sử. Có thể nói không ít giáo viên còn hạn chế về kiến thức lịch sử vì phần nhiều chỉ tập trung vào nghiên cứu hai môn học là Toán và Tiếng Việt. Hơn nữa việc sử dụng tư liệu, đồ dùng trực quan chưa tốt nên tiết học trở nên khô khan nhàm chán, hiệu quả giờ dạy chưa cao.

- Với học sinh lớp 4, 5 kiến thức về bộ môn còn quá ít ỏi, tất cả các em chỉ là mới bắt đầu đặc biệt là kiến thức lịch sử thì các em mới được làm quen nên nhiều em còn ngại học môn này. Các em chưa biết cách ghi nhớ các yếu tố lịch sử, nhận thức bài một cách thụ động hiểu bài xong lại hay quên.

Để thay đổi hiện trạng trên, là giáo viên trực tiếp đứng lớp giảng dạy tôi thấy nếu học sinh được tham gia các trò chơi khi học môn lịch sử chắc chắn các em sẽ hứng thú học tập hơn và bài giảng của giáo viên sẽ thu hút và lôi cuốn các em hơn bởi hình thức trực quan đẹp, hữu hiệu có nội dung và hình thức phong phú gây sự tò mò, ham học hỏi đối với học sinh. Trên cơ sở đó tôi mạnh dạn chọn viết về đề tài “Một số giải pháp sử dụng CNTT vào việc tổ chức trò chơi trong dạy học môn Lịch sử lớp 4 + 5”.

II. NỘI DUNG GIẢI PHÁP ĐỀ NGHỊ CÔNG NHẬN SÁNG KIẾN:

II.1. Một số giải pháp

II.1.1 Giải pháp 1: Giúp học sinh hiểu thế nào là trò chơi học tập?

Trò chơi lịch sử là trò chơi trong đó có chứa đựng một trong các yếu tố về Lịch sử. Trò chơi có thể phân loại theo số người chơi: Trò chơi tập thể, trò chơi cá nhân.

Xét về mục đích phục vụ dạy học nói chung, trò chơi Lịch sử nói riêng có thể là:

- + Trò chơi nhằm dẫn dắt hình thành tri thức mới.
- + Trò chơi nhằm củng cố kiến thức, luyện tập kỹ năng.
- + Trò chơi nhằm ôn tập, rèn luyện tư duy trong ngoại khoá.

Nếu phân loại theo các mạch kiến thức của Lịch sử ta có thể nói tới, chẳng hạn:

- + Trò chơi về trí nhớ thời gian lịch sử.
- + Trò chơi về trí nhớ sự kiện lịch sử.
- + Trò chơi về trí nhớ địa danh lịch sử.

II.1.2 Giải pháp 2: Thiết kế các trò chơi sử dụng công nghệ thông tin:

Trò chơi học tập bằng giáo án điện tử làm thay đổi hình thức hoạt động học tập. Học sinh tiếp thu kiến thức tự giác và tích cực hơn trong những hoạt động đa dạng, hứng thú. Học sinh thấy vui hơn, cởi mở hơn, thư thái dễ chịu và khoẻ mạnh hơn.

Trò chơi học tập giúp cho học sinh phát triển toàn diện các năng lực một cách tự nhiên, giúp cho các em trao đổi kinh nghiệm, tương tác lẫn nhau, từ đó các em tiếp thu kiến thức một cách dễ dàng.

II.1.3 Giải pháp 3: Chú trọng rèn những phản ứng tâm lý cho học sinh khi tham gia trò chơi:

a. Phản ứng tích cực:

- Hăng say chơi hết mình.
- Ý thức trách nhiệm cá nhân cao.
- Dễ bỏ qua sai phạm nhỏ của người khác.
- Tôn trọng tính kỷ luật.
- Giúp đỡ và nâng đỡ đồng đội.
- Gắn bó với đồng đội trong nhóm mình.
- Tích cực hoạt động và sẵn sàng hy sinh vì danh dự đội.

b. Phản ứng tiêu cực:

- Người mạnh lấn át người ít hay người được hoạt động nhiều, người được hoạt động ít.
- Sẵn sàng trừng phạt người thua.
- Chơi gian lận không thành thật để được thắng.

- Dễ ganh tỵ dẫn đến ghét nhau.
- Chia bè, chia nhóm.
- Phục tùng "thủ lĩnh".

Như vậy khi giáo viên tổ chức chơi phải lưu ý tránh cho học sinh những phản ứng không tích cực và nếu có xảy ra thì kịp thời sửa chữa, cố gắng khuyến khích, động viên khen thưởng để học sinh có những phản ứng tích cực.

II.1.4 Giải pháp 4: Tổ chức trò chơi học tập lịch sử hợp lý, hiệu quả

a. Thiết kế trò chơi:

- Một trò chơi được viết theo cấu trúc sau đây:
 - + Mục đích của trò chơi.
 - + Luật chơi: chỉ rõ các quy định đối với người chơi, quy định thắng thua trong trò chơi.
 - + Đồ dùng, đồ chơi: Mô tả đồ dùng, đồ chơi được sử dụng trong khi chơi.
 - + Số người tham gia chơi: chỉ rõ số người tham gia chơi, những trò chơi có thể tổ chức một cách linh hoạt tạo nhiều trò chơi phù hợp với đối tượng học sinh, phù hợp với khả năng và nội dung kiến thức củng cố ôn tập.
 - + Xác định tác dụng của trò chơi.

b. Cách tổ chức trò chơi:

Một chương trình học tập thường tiến hành như sau:

- Giới thiệu chương trình:
- Nêu tên chương trình.
- Hướng dẫn cách chơi, vừa mô tả vừa thực hành.
- Phân nhóm chơi.
- Chơi thử (một số trường hợp có thể bỏ qua).
- Nhấn mạnh luật chơi nhất là những lỗi lầm thường gặp ở phần chơi thử.
- Chơi thật, xử " phạt" những người vi phạm luật chơi.

c. Để trò chơi học tập đạt hiệu quả cao:

- Trò chơi phải có mục đích học tập gì cho học sinh: củng cố, bổ sung kiến thức gì....
- Trò chơi phải được chuẩn bị tốt.
- Trò chơi phải thu hút được học sinh tham gia.

- Mọi học sinh tham gia trò chơi học tập cần có:
- + Nhiệt tình, hào hứng, tích cực..
- + Nghiêm chỉnh chấp hành luật chơi.
- + Cố gắng vươn lên để thắng.
- + Luôn giữ vững tính đoàn kết thân ái dù thắng hay thua.
- + Nếu thấy học sinh thờ ơ, không tham gia trò chơi, giáo viên cần xem lại cách tổ chức hoặc nội dung trò chơi không hấp dẫn.

II.2. Tính mới và sáng tạo

II.2.1. Tính mới

- Sử dụng các hình thức dạy học tích cực, linh hoạt nhằm nâng cao hiệu quả học tập cho học sinh. Học sinh hứng thú trong giờ học tạo điều kiện cho các em được tự khám phá để mở mang kiến thức và phát triển trí tuệ.
- Tôi đã sử dụng nhiều hình thức dạy học khác nhau mà trước đây chưa thực hiện được để học sinh không nhàm chán mà tạo sự hứng thú học tập. Việc ứng dụng CNTT trong giảng dạy một số tiết ở môn Lịch sử ở lớp 5 mà tôi đã thực hiện bước đầu có hiệu quả. Qua quan sát tiết dạy, kiểm tra kết quả học tập của HS cho thấy có 100% HS trả lời đúng các câu hỏi trắc nghiệm ở cuối bài học; có 90% HS dựa vào lược đồ để trình bày sơ lược diễn biến chiến dịch ngay tại lớp; 100% HS cảm thấy có hứng thú khi được học trên bài giảng điện tử của GV hiệu quả giờ học tăng lên rất nhiều.

II.2.2. Tính sáng tạo

- Vận dụng triệt để tiện ích của công nghệ thông tin để phát huy cao độ sự sáng tạo nhanh nhạy của học sinh trong quá trình chiếm lĩnh kiến thức. Việc sử dụng trò chơi qua công nghệ thông tin trong dạy học Lịch sử này làm cho lớp học thêm sinh động sôi nổi, tạo hứng khởi cho học sinh học tập đạt kết quả tốt..
- Sử dụng trò chơi trong dạy học Lịch sử qua công nghệ thông tin giúp giáo viên thấy được trình độ tin học của mình để còn tự học hỏi nâng cao trình độ công nghệ thông tin của mình đảm bảo yêu cầu của người giáo viên trong thời đại công nghệ thông tin phát triển như hiện nay.

II.3. Khả năng áp dụng nhân rộng:

- Tôi đã áp dụng các giải pháp trên vào dạy Lịch sử lớp 4,5 ở trường tôi rất hiệu quả. Học sinh rất hứng thú với những giờ học, từ đó còn giúp các em rất tự tin ở các môn học khác nữa. Sáng kiến kinh nghiệm “Một số giải pháp sử dụng CNTT vào việc tổ chức trò chơi trong dạy học môn Lịch sử lớp 4 + 5.” có thể nhân rộng tới dạy cho học sinh lớp 4,5 toàn thành phố để nâng cao chất lượng dạy học.

II.4. Hiệu quả, lợi ích thu được do áp dụng giải pháp

a. Hiệu quả kinh tế: Các hình thức dạy học được áp dụng đều được sử dụng linh hoạt trong từng tiết học tận dụng sự sáng tạo của học sinh và việc tận dụng tối đa tiện ích của công nghệ thông tin vào dạy học. Giáo viên sẽ linh hoạt thay đổi các hình thức dạy học, nội dung để phù hợp với từng tiết học chứ không nhàm chán, dập khuôn theo một tiết dạy cũ, tiết kiệm được kinh phí và thời gian cho giáo viên trong việc làm đồ dùng học tập.

b. Hiệu quả xã hội: Giáo viên tích cực, sáng tạo trong giảng dạy, học sinh hứng thú, chủ động với việc học tập sẽ nâng cao hiệu quả chất lượng học tập. Bên cạnh việc nắm được kiến thức, học sinh còn được chơi, được thi đua với nhau để từ đó giúp các em phát triển toàn diện hơn.

c. Giá trị làm lợi khác: Kỹ năng giao tiếp của học sinh nhanh nhạy hơn, tự tin hơn

III. KẾT LUẬN VÀ KIẾN NGHỊ

Khi sử dụng các giải pháp này tôi nhận thấy:

- Tốn ít thời gian, truyền tải được nhiều nội dung cùng một lúc.
- Trò chơi bằng giáo án điện tử có thể một lúc kiểm tra được nhiều học sinh, nhiều đối tượng học sinh tham gia cùng một lúc.
- Khi kiểm tra câu trả lời, sự phản hồi của học sinh, giáo viên dễ dàng bật máy và bấm nút để kiểm tra. Tiện lợi nhất là câu trả lời trắc nghiệm đúng/ sai.
- Giáo án điện tử thực sự có những hình ảnh đẹp, mới lạ, sống động nhiều trường hợp có cả âm thanh. Nên kiến thức trở nên gần gũi, học sinh dễ hiểu và thực tế hơn.
- Tiết kiệm được đồ dùng.
- Phát huy vai trò tích cực, chủ động và sáng tạo của học sinh lớp 4, 5.

Như vậy, thực hiện ứng dụng CNTT trong dạy học lịch sử chúng ta đã khắc phục được nhiều hạn chế của việc dạy học lịch sử theo phương pháp, phương tiện dạy học truyền thống hiện nay và đã tạo ra một số hiệu quả tích cực. Tuy vậy, cũng không có phương pháp, phương tiện nào là vạn năng, mỗi phương pháp, phương tiện đều có ưu điểm và nhược điểm của nó. Để thực hiện có hiệu quả hơn nữa việc ứng dụng CNTT trong dạy học môn Lịch sử nói chung, Lịch sử lớp 5 nói riêng, bản thân tôi rất cần sự góp ý của các thầy cô, các chuyên gia về lĩnh vực này. Mặc khác, theo tôi thì dù các phương tiện, các thiết bị CNTT có tới tận đến đâu cũng không thể thay thế được vai trò của người thầy. Chính vì thế, khi giảng dạy theo mô hình này chúng ta không quá lạm dụng nó mà quên đi việc tuyên cho các em niềm tin, lòng say mê học tập, tình cảm; hình thành nhân cách, vốn sống, khả năng thực hành,...nhất là đối với HS tiểu học.

Trên đây là một số giải pháp mà bản thân tôi đã thực hiện và rút ra trong quá trình giảng dạy nhằm nâng cao chất lượng giảng dạy môn Lịch sử lớp 4, 5. Tôi kính mong được sự góp ý, tư vấn từ Ban giám khảo và các đồng nghiệp để đề tài của tôi đạt kết quả tốt hơn nữa.

**XÁC NHẬN CỦA CƠ QUAN,
ĐƠN VỊ QUẢN LÝ**

Quang Trung, ngày 26 tháng 01 năm 2021

Tác giả giải pháp

Đào Thị Mai