

PHÒNG GD - ĐT HUYỆN XUÂN TRƯỜNG
TRƯỜNG THCS XUÂN PHƯƠNG

**BÁO CÁO BIỆN PHÁP GÓP PHẦN NÂNG CAO
CHẤT LƯỢNG CÔNG TÁC GIẢNG DẠY**

Tên biện pháp: Sử dụng trò chơi học tập nhằm nâng cao chất lượng
dạy học môn Khoa học tự nhiên lớp 6.

Lĩnh vực áp dụng: KHTN (22)/THCS.

Họ và tên giáo viên dự thi: MAI VĂN QUANG
Dự thi môn: KHOA HỌC TỰ NHIÊN – LỚP 6

Xuân Trường, tháng 9 năm 2023

BÁO CÁO BIỆN PHÁP GÓP PHẦN NÂNG CAO CHẤT LƯỢNG CÔNG TÁC GIẢNG DẠY

I. Tên biện pháp, lĩnh vực áp dụng

- Tên biện pháp: “Sử dụng trò chơi học tập nhằm nâng cao chất lượng dạy học môn Khoa học tự nhiên lớp 6”.

- Lĩnh vực áp dụng: KHTN (22)/THCS.

II. Nội dung biện pháp

1. Mục tiêu, ý nghĩa, sự cần thiết của biện pháp trong quá trình giảng dạy tại đơn vị.

1.1. Cơ sở và sự cần thiết của biện pháp trong quá trình giảng dạy.

Chất lượng giáo dục luôn luôn là điều trăn trở đối với các nhà quản lý giáo dục nói chung cũng như đối với người giáo viên nói riêng.

Những năm gần đây, việc thực hiện chương trình Giáo dục phổ thông 2018, môn Khoa học tự nhiên (KHTN) là môn học bắt buộc, được dạy ở THCS, giúp học sinh phát triển các phẩm chất, năng lực đã được hình thành và phát triển ở cấp tiểu học; hoàn thiện tri thức, kỹ năng nền tảng và phương pháp học tập để tiếp tục học lên THPT, học nghề hoặc tham gia vào cuộc sống lao động.

KHTN là môn học mang lại cho học sinh nhiều cơ hội khám phá những điều kỳ diệu của thế giới tự nhiên. Chính vì vậy, việc tạo dựng nội dung dạy học hấp dẫn làm người học hứng thú học tập, giúp học sinh nhớ lâu và biết cách vận dụng năng lực, phẩm chất đã tiếp thu được vào các tình huống giải quyết vấn đề cụ thể sẽ góp phần nâng cao chất lượng dạy học bộ môn.

Trong rất nhiều hình thức dạy học hiện nay đang được áp dụng thì **“Trò chơi học tập”** là một hình thức dạy học bằng hoạt động rất lôi cuốn, hấp dẫn học sinh, do đó duy trì tốt hơn sự chú ý của các em với bài học, đáp ứng yêu cầu dạy học phát triển năng lực cho người học hiện nay. Sử dụng trò chơi dạy học trong dạy học là phù hợp với tâm - sinh lý lứa tuổi học sinh phổ thông, tạo hứng thú học tập cho các em, giảm bớt sự căng thẳng mà vẫn có thể đạt được hiệu quả nhận thức. Tổ chức **“Trò chơi học tập”** là một phương pháp dạy học tích cực, đã được nhiều giáo viên vận dụng vào dạy học, giúp học sinh lĩnh hội kiến thức một cách hứng thú, vui vẻ, thoải mái, làm cho chất lượng dạy học được nâng cao. Đồng

thời, qua trò chơi dạy học có thể phát triển ở học sinh các năng lực hợp tác, giải quyết vấn đề, vận dụng kiến thức, sử dụng công nghệ thông tin...

1.2. Thực trạng vấn đề trước khi áp dụng biện pháp.

1.2.1. Thực trạng chung.

- Về phía học sinh: Học sinh lớp 6 rất ham hiểu biết, nhất là với các bài học có sử dụng các phương tiện trực quan. Muốn phát huy được vai trò trong khi học tập của học sinh thì người giáo viên phải biết tổ chức, hướng dẫn một cách khéo léo, đồng thời phải chuẩn bị thật chu đáo cho bài học đó.

- Về phía giáo viên: Giáo viên hầu hết đã có trình độ đạt chuẩn. Hơn nữa, trong những năm vừa qua, Giáo dục luôn được Đảng và Nhà nước ta đặc biệt quan tâm và chú trọng. Vì thế khi triển khai các giải pháp nâng cao chất lượng, dạy học theo hướng phát huy tính tích cực, chủ động, sáng tạo của học sinh đáp ứng các yêu cầu cần đạt của bộ môn, tạo ra niềm vui, sự hứng thú là nhiệm vụ và là trách nhiệm của mỗi giáo viên.

- Về cơ sở vật chất, thiết bị dạy học: Hầu hết các nhà trường đã có các phòng chức năng, có trang thiết bị dạy học, khuôn viên trường lớp xanh, sạch, đẹp, an toàn.

1.2.2. Thực trạng tại trường THCS Xuân Phương.

a. Thuận lợi.

- Về phía học sinh:

Học sinh lớp 6 trường THCS Xuân Phương năm học 2022 – 2023 có 103 em với 3 lớp gồm 6A, 6B và 6C.

STT	Lớp	Sĩ số	Số nữ
1	6A	36	19
2	6B	33	14
3	6C	34	13
Tổng cộng		103	46

Số lượng học sinh trên lớp vừa phải, thuận lợi cho việc tổ chức các hoạt động học tập của giáo viên.

- Về phía giáo viên:

Giáo viên dạy Khoa học tự nhiên có đủ về số lượng, trình độ đào tạo 100% đạt chuẩn, 100% giáo viên được tham gia các buổi tập huấn Chương trình GDPT

2018, Sách giáo khoa mới, các phương pháp kỹ thuật dạy học mới; các buổi sinh hoạt chuyên môn theo hướng nghiên cứu bài học...

- Về cơ sở vật chất, trang thiết bị dạy học:

Nhà trường đã được công nhận là trường Xanh, Sạch, Đẹp, An toàn năm học 2020 – 2021 và đang tiến hành xây dựng trường Chuẩn quốc gia mức độ 2 trong năm học 2023 – 2024, có 2 phòng chức năng Khoa học tự nhiên là phòng KHTN 1 và KHTN 2.

Ban giám hiệu nhà trường rất quan tâm tới công tác chuyên môn, định kỳ tổ chức các buổi sinh hoạt chuyên môn 2 lần/ tháng tạo không gian cho các đồng chí giáo viên giao lưu, học hỏi kinh nghiệm lẫn nhau.

b. Khó khăn.

Xuân Phương là xã nằm gần trung tâm huyện Xuân Trường, vì thế có ảnh hưởng không nhỏ đến chất lượng đầu vào (do đa số học sinh có phẩm chất, năng lực tốt ở lớp cuối Tiểu học đều tham gia đăng ký thi tuyển vào trường THCS Xuân Trường – Trường trọng điểm chất lượng cao của huyện). Hằng năm số học sinh đăng tuyển vào trường THCS Xuân Phương có phẩm chất và năng lực còn hạn chế. Điều đó gây khó khăn trong quá trình học tập của học sinh và dạy học của giáo viên.

Các em mới từ cấp Tiểu học lên THCS, đang quen với việc học tập chủ yếu thông qua nghe – nhìn, thầy cô hỏi – trò đáp. Đối với các em, năm học này là năm đầu tiên tiếp cận với chương trình mới. Hiện tại, để đáp ứng các yêu cầu cần đạt của môn Khoa học tự nhiên 6 trong Chương trình giáo dục phổ thông 2018, học sinh cần thực sự hoạt động, thực hành, trải nghiệm trong các giờ học. Qua đó, các em mới bộc lộ năng lực, phẩm chất, điểm mạnh, yếu; nhận ra sở thích, sở trường của bản thân, từng bước định hướng nghề nghiệp trong tương lai. Đồng thời, giáo viên có căn cứ giúp học sinh cải thiện năng lực học tập.

1.3. Mục tiêu, ý nghĩa của biện pháp.

1.3.1. Khái niệm “Trò chơi học tập”.

Có nhiều quan điểm khác nhau về Trò chơi học tập. Theo từ điển Tiếng Việt: Trò chơi là hoạt động đưa ra để vui chơi, giải trí (Hoàng Phê, 2008). Trò chơi là hoạt động vui chơi mang một chủ đề, một nội dung nhất định, có nhiều người tham gia và có những quy định, luật lệ buộc người tham gia phải tuân theo (Nguyễn Ánh Tuyết, 2000).

Theo Crupxkaia (1959): “Trò chơi học tập không những là phương thức nhận biết thế giới, là con đường dẫn dắt trẻ đi tìm chân lý mà còn giúp trẻ xích lại

gần nhau, giáo dục cho trẻ tình yêu quê hương, lòng tự hào dân tộc”. Theo Lê Thị Thanh Sang (2018): Trò chơi học tập có luật và nội dung cho trước, hướng đến sự mở rộng, chính xác hóa, hệ thống hóa các biểu tượng đã có nhằm phát triển các năng lực trí tuệ cho trẻ, trong đó nội dung học tập được kết hợp với hình thức chơi. Như vậy, theo đa số các nhà lý luận dạy học cho rằng, tất cả những trò chơi gắn với việc dạy học đều gọi là trò chơi học tập. Trò chơi học tập thực chất là một trò chơi có định hướng đối với dự phát triển trí tuệ của trẻ.

Nguyễn Ngọc Trâm (2003) cho rằng: Trò chơi học tập là một trong những phương tiện hiệu quả để phát triển các năng lực trí tuệ, trong đó có khả năng khái quát hóa là một năng lực đặc thù của con người. Theo Đặng Thành Hưng (2002), những trò chơi được lựa chọn và sử dụng trực tiếp trong dạy học, có mục đích, nội dung, nguyên tắc và phương pháp dạy học, có chức năng tổ chức, hướng dẫn học sinh tìm kiếm và lĩnh hội tri thức, học tập và rèn luyện kỹ năng, tích lũy và phát triển các phương thức hoạt động và hành vi ứng xử xã hội, văn hóa, đạo đức, thẩm mỹ, pháp luật, khoa học, ngôn ngữ, cải thiện và phát triển thể chất, tức là tổ chức và hướng dẫn quá trình học tập của học sinh khi họ tham gia trò chơi gọi là trò chơi học tập.

Từ đó, có thể hiểu: *Trò chơi học tập là trò chơi mà các thao tác trong trò chơi chính là nội dung học tập, mang tính sáng tạo, khám phá tri thức cao, học sinh được trải nghiệm hoặc tạo ra các tình huống có vấn đề, từ đó kích thích hoạt động nhận thức và rèn luyện kỹ năng để phát triển một cách toàn diện cả về tri thức, nhân cách và thể chất.*

1.3.2. Vai trò của việc sử dụng trò chơi học tập trong dạy học.

- Việc sử dụng trò chơi học tập trong dạy học được coi là một hình thức tổ chức dạy học mới, cần được phát huy thường xuyên trong giảng dạy. Khi kết hợp giữa chơi và học chính là làm thay đổi hình thức, phương pháp dạy học, giúp học những kiến thức trở nên sinh động, hấp dẫn hơn, tạo không khí lớp học sôi động, thu hút sự tập trung của học sinh. Học sinh tiếp thu kiến thức một cách nhẹ nhàng, hứng khởi. Đây cũng là tiền đề để xây dựng động cơ bên trong cho các em nhằm đem lại hiệu quả cao trong dạy học.

- Nếu trong quá trình dạy học, các trò chơi học tập được sử dụng hợp lý sẽ thúc đẩy một cách tự nhiên tính năng động, tạo tâm lý thoải mái và tính tích cực tham gia học tập của học sinh, giúp các em dễ ghi nhớ. Trong quá trình chơi, học sinh sẽ nâng cao cơ hội giao lưu, hợp tác, phát triển ngôn ngữ, gắn kết tình cảm giữa giáo viên với học sinh, học sinh với học sinh, giúp học sinh phát triển kỹ năng làm việc nhóm, kỹ năng đàm phán và thương lượng, ...

- Tạo không khí học tập tích cực, giúp học sinh lĩnh hội kiến thức trên cơ sở kết nối kiến thức cũ, mở rộng và chọn lọc kiến thức, từ đó hình thành động cơ học tập, khơi dậy ở học sinh trí tò mò, lòng ham hiểu biết, sự yêu thích môn học.

2. Nội dung biện pháp.

2.1. Các nguyên tắc sử dụng trò chơi học tập trong dạy học ở trường phổ thông.

- *Đảm bảo tính khoa học:* Nội dung kiến thức phải đảm bảo tính khoa học, đúng với bản chất của sự vật, hiện tượng mà học sinh cần nghiên cứu. Nguyên tắc này yêu cầu học sinh cần nắm vững những kiến thức cơ bản về các lĩnh vực khoa học tự nhiên và xã hội thông qua việc hướng dẫn của giáo viên trong quá trình dạy học; hình thành thế giới quan, nhân sinh quan khoa học; rèn luyện các kỹ năng và phương pháp học tập; đồng thời làm quen với phương pháp nghiên cứu, thói quen suy nghĩ và làm việc một cách khoa học.

- *Đảm bảo tính giáo dục và sư phạm:* Dạy học không chỉ để mang lại tri thức mà rèn luyện kỹ năng, phẩm chất đạo đức, phát triển tính tư duy sáng tạo của HS. Vì vậy, khi xây dựng trò chơi cần bảo đảm tính sư phạm, tính giáo dục, giúp người học vừa học, vừa chơi.

- *Đảm bảo tính mục tiêu:* Khi xây dựng trò chơi học tập cần căn cứ vào mục tiêu và nội dung dạy học. Thông thường, trong một tiết học không nên tổ chức quá nhiều trò chơi, GV cần xây dựng và lựa chọn sao cho phù hợp với mục tiêu, nội dung trọng tâm của bài học.

- *Đảm bảo tính vừa sức:* Khi xây dựng trò chơi học tập cần căn cứ vào trình độ, khả năng và năng lực nhận thức hiện có của HS. Nhờ đó mà trò chơi học tập đảm bảo tính hấp dẫn và phát huy được khả năng học tập của HS. Trò chơi quá dễ hoặc quá khó sẽ không thu hút được HS tham gia.

- *Đảm bảo tính khả thi:* Trò chơi cần phù hợp với điều kiện, hoàn cảnh thực tiễn của lớp học, trường học (về quỹ thời gian, không gian, các phương tiện cần thiết cho trò chơi) để đảm bảo tính khả thi, có thể thực hiện được trong quá trình dạy học.

- *Đảm bảo tính hiệu quả:* trò chơi học tập cần đảm bảo tính hiệu quả khi thông qua trò chơi, người dạy có thể thu hút được sự chú ý của HS tới bài học, đạt được những mục tiêu đề ra. Người học có thể phát huy tính tích cực, chủ động, tự giác học tập, lĩnh hội kiến thức.

2.2. Quy trình sử dụng trò chơi học tập trong dạy học

Tham khảo các nghiên cứu về sử dụng trò chơi học tập của Trần Thị Phương Lan (2021), Phan Tấn Hùng (2020), Nguyễn Thị Bích Hồng (2014), tôi đề xuất quy trình sử dụng trò chơi học tập trong dạy học gồm 02 giai đoạn như sau:

*** Giai đoạn 1: Chuẩn bị.**

- *Bước 1: Lên ý tưởng, lựa chọn trò chơi.*

Để tiến hành tổ chức một trò chơi học tập cho HS trong quá trình dạy học môn Khoa học tự nhiên, GV cần lựa chọn trò chơi sao cho phù hợp với nội dung của bài học.

Để lựa chọn trò chơi, cần căn cứ vào các yếu tố sau:

- + Mục tiêu của bài học;
- + Nội dung kiến thức cần thực hiện;
- + Những hoạt động tương ứng với nội dung nêu trong bài học.

- *Bước 2: Chuẩn bị điều kiện và phương tiện chơi.*

Sau khi đã chọn được trò chơi phù hợp, để quá trình tổ chức trò chơi học tập được diễn ra thuận lợi, GV cần chuẩn bị các yếu tố sau:

+ Nghiên cứu kĩ luật chơi: Xác định rõ các quy định với những người tham gia chơi, vai trò của các thành viên tham gia được xác định cụ thể;

+ Nghiên cứu kĩ cách chơi, cách thức tổ chức trò chơi, xác định tiến trình của trò chơi và những điều kiện, phương tiện cần thiết để trò chơi học tập có thể thực hiện được;

+ Thiết kế bài học, chuẩn bị địa điểm, điều kiện và phương tiện chơi. Khi thiết kế bài học có sử dụng trò chơi học tập, GV cần lồng ghép các hoạt động tương ứng với tiến trình của hoạt động chơi của HS được chia thành các hành động cụ thể và xác định mục tiêu tương ứng. Đặc biệt, GV cần xác định rõ mục tiêu của việc sử dụng trò chơi học tập trong kế hoạch dạy học.

*** Giai đoạn 2: Tổ chức trò chơi học tập.**

- *Bước 1: Chia đội chơi.*

Để trò chơi học tập đạt được mục tiêu dạy học, GV cần tổ chức cho HS chơi thông qua việc phân chia đội chơi, chọn đội trưởng cho từng đội. Tùy theo tính chất của trò chơi học tập mà GV có thể tổ chức trò chơi theo nhiều hình thức khác nhau: chơi cá nhân hoặc chơi theo nhóm (2 nhóm, 3 nhóm, ...).

- *Bước 2: Giới thiệu và giải thích trò chơi.*

Khi đã chia đội chơi, GV cần giới thiệu và giải thích trò chơi cho HS. Việc giới thiệu và giải thích trò chơi tùy thuộc vào điều kiện thực tiễn. Nếu HS chưa nắm được trò chơi, GV cần giải thích tỉ mỉ và có thể cho HS chơi thử để các em có thể nắm rõ luật chơi.

Khi tổ chức trò chơi học tập mới, thông thường GV cần giới thiệu và giải thích trò chơi theo các bước:

- (1) Đặt tên cho trò chơi học tập;
- (2) Nêu cách chơi;
- (3) Nêu những yêu cầu về trò chơi, luật chơi;

(4) Nêu cách đánh giá, cho điểm, ...

Khi tổ chức trò chơi học tập cho HS, GV cần giải thích ngắn gọn, rõ ràng để giúp cho tất cả HS đều nắm rõ cách chơi.

- *Bước 3: Tổ chức các hoạt động của trò chơi.*

GV đóng vai trò là người tổ chức trò chơi học tập và thường thực hiện các nhiệm vụ sau:

(1) Theo dõi và nắm vững các hoạt động chơi của mỗi cá nhân, nhóm tham gia chơi;

(2) Giảm hoặc tăng thời gian chơi;

(3) Thay đổi số lượng người chơi;

(4) Thay đổi yêu cầu hoặc cách chơi, ...

- *Bước 4: Đánh giá, tổng kết trò chơi học tập.*

GV tổ chức cho các nhóm báo cáo kết quả thực hiện trò chơi. Trong quá trình báo cáo, các nhóm cần giải thích cách làm khi thực hiện nhiệm vụ. Bên cạnh việc đánh giá kết quả, nhận xét về tinh thần, thái độ, khả năng giải quyết vấn đề của HS, GV cần giúp các em rút ra được những kiến thức, kỹ năng, phương pháp giải quyết vấn đề thông qua trò chơi.

GV cần thực hiện đánh giá và có thưởng, phạt rõ ràng, đảm bảo tính công bằng. Sau khi tổng kết, rút kinh nghiệm cho các nhiệm vụ đã thực hiện, GV sẽ có sự điều chỉnh những nội dung còn chưa đạt như kì vọng để lần sau đạt kết quả tốt hơn.

2.3. Thực nghiệm sư phạm áp dụng biện pháp sử dụng trò chơi học tập nhằm nâng cao chất lượng dạy học Khoa học tự nhiên 6.

Đối tượng thực nghiệm sư phạm học sinh lớp khối 6 trường THCS Xuân Phương, xã Xuân Phương, huyện Xuân Trường, tỉnh Nam Định.

Kết quả điều tra cho thấy để lôi cuốn học sinh tham gia vào các tiết học giáo viên cần có sự đổi mới trong phương pháp dạy học, kỹ thuật dạy học hiện đại trong đó việc sử dụng trò chơi học tập đóng vai trò rất đặc biệt, việc học tập sẽ trở nên hấp dẫn nếu học sinh được thực sự tham gia vào xây dựng kiến thức, cảm thấy có nhu cầu cần tìm hiểu kiến thức để giải quyết một vấn đề hoặc tình huống thực tiễn. Nếu trong quá trình dạy học, các trò chơi học tập được sử dụng hợp lý sẽ thúc đẩy một cách tự nhiên tính năng động, tạo tâm lý thoải mái và tích cực tham gia học tập của học sinh, giúp các em dễ ghi nhớ. Trong quá trình chơi, học sinh sẽ nâng cao cơ hội giao lưu, hợp tác, phát triển ngôn ngữ, gắn kết tình cảm giữa giáo viên với học sinh, học sinh với học sinh, giúp học sinh phát triển kỹ năng làm việc nhóm, kỹ năng đàm phán và thương lượng, ...

Và quan trọng hơn là lôi cuốn học sinh tham gia vào các hoạt động học tập, tự xây dựng và chiếm lĩnh kiến thức, hình thành và rèn kỹ năng đồng thời bước đầu góp phần phát triển năng lực khoa học tự nhiên gồm: Năng lực nhận thức KHTN; năng lực tìm hiểu thế giới tự nhiên và năng lực vận dụng kiến thức, kỹ năng đã học.

Sau đây là ví dụ tiến trình dạy học lớp thực nghiệm dùng biện pháp Sử dụng trò chơi học tập nhằm nâng cao chất lượng dạy học Khoa học tự nhiên trong năm học 2022-2023

Dựa vào quy trình đã đề xuất ở trên, tôi vận dụng quy trình này vào việc tổ chức trò chơi học tập nhằm nâng cao chất lượng dạy học Khoa học tự nhiên trong năm học 2022-2023 qua một số trò chơi sau:

2.3.1. Trò chơi “Thư viện ma thuật”.

(Áp dụng trong phần Luyện tập về sự chuyển hóa năng lượng ở Bài 48. Sự chuyển hóa năng lượng – Bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống.)

Link trò chơi:

<https://wordwall.net/play/61301/706/707>

*** Giai đoạn 1: Chuẩn bị.**

Trong giai đoạn này, GV cần chuẩn bị những nội dung liên quan đến trò chơi.

- Bước 1: GV lên ý tưởng, lựa chọn trò chơi:

+ Xác định kiến thức liên quan: Sự chuyển hóa năng lượng;

+ Mục tiêu: Chỉ ra sự chuyển hóa năng lượng trong một số hiện tượng đơn giản (trong sinh học, hóa học, vật lý). (Theo Yêu cầu cần đạt bộ môn KHTN 6 của chương trình giáo dục phổ thông 2018).

- Bước 2: Chuẩn bị điều kiện và phương tiện chơi:

+ GV thiết kế trò chơi trên trang web Wordwall, chuẩn bị nội dung của trò chơi như trong hình 1. Với trò chơi này, yêu cầu HS bấm vào từng cuốn sách để mở và tiết lộ nội dung bên trong.



Hình 1. Giao diện trò chơi Thư viện ma thuật.



Hình 2. Một phần nội dung trò chơi Thư viện ma thuật.

+ GV chuẩn bị máy tính có kết nối Internet, máy chiếu để trình chiếu các câu hỏi. Để phân tổ chức trò chơi thêm phần sinh động, GV có thể chuẩn bị thiết bị âm thanh kết nối với máy tính.

*** Giai đoạn 2: Tổ chức hoạt động chơi.**

Giai đoạn này được tiến hành tại lớp với các bước tổ chức trò chơi như sau:

- Bước 1: Chia đội chơi. GV chia cả lớp thành 4 đội.
- Bước 2: Giới thiệu và giải thích trò chơi.

+ Luật chơi: “Cho các hình ảnh đưa ra ở trong cuốn sách. Em hãy chọn một cuốn sách có bìa phù hợp với hình ảnh đó”. Lớp chia thành 4 đội. Lần lượt các đội chọn cuốn sách từ thứ 1 đến thứ 8 và tìm dạng năng lượng chuyển hóa thích hợp. Có 8 cuốn sách nên mỗi đội sẽ có 2 câu hỏi. Đội nào có đáp án đúng cả 2 lần là đội dành được 5 điểm cộng, còn đội đúng 1 lần thì được 3 điểm.

+ Thời gian: Thời gian tối đa để thảo luận và trả lời cho mỗi câu hỏi là: 1 phút (60s).

- Bước 3: Tổ chức các hoạt động của trò chơi. Trong quá trình tổ chức trò chơi, GV cần theo dõi các hoạt động của các em, có sự hỗ trợ kịp thời.

- Bước 4: Đánh giá, tổng kết trò chơi học tập. Sau khi kết thúc trò chơi, GV cho HS xem lại đáp án, nhận xét trao thưởng cho các đội chơi. Đội nào trả lời chính xác nhất là đội chiến thắng.

Thông qua quá trình quan sát HS chơi, GV đánh giá từng HS, các đội tham gia chơi về mức độ hiểu bài, sự chuyển hóa năng lượng trong từng trường hợp trong cuộc sống.

Bảng 1: Thang đo: Đánh giá hoạt động nhóm trong trò chơi Thư viện ma thuật.

STT	Tiêu chí đánh giá	Mức độ đạt được		
		Tốt	Khá	TB
1	Tích cực tham gia trao đổi, tìm ra trường hợp chuyển hóa năng lượng phù hợp với hình ảnh của nhóm;			
2	Tự lực thực hiện các nhiệm vụ được phân công;			
3	Tinh thần trách nhiệm trong công việc;			
4	Lắng nghe ý kiến của thành viên trong nhóm;			
5	Hoàn thành nhiệm vụ đúng thời gian quy định.			

Bảng 2: Phiếu đánh giá mức độ thực hiện trò chơi Thư viện ma thuật:

Mức ĐG	Mức 3	Mức 2	Mức 1
Tiêu chí	Đúng hoàn toàn 2/2 hình ảnh trong thời gian dưới 30s.	Đúng 2/2 hình ảnh trong thời gian trên 30s – dưới 60s.	Đúng 1/2 hình ảnh trong thời gian cho phép (trong 60s).

2.3.2. Trò chơi “Đánh bay COVID”

(Áp dụng tại phần Khởi động của tiết 2 – Bài 16. Hỗn hợp các chất. – Bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống.)

File PowerPoint (click double chuột trái để xem file):

*** Giai đoạn 1: Chuẩn bị.**

Trong giai đoạn này, GV cần chuẩn bị những nội dung liên quan đến trò chơi.

- Bước 1: GV lên ý tưởng, lựa chọn trò chơi.

+ Xác định những kiến thức liên quan: Chất tinh khiết và hỗn hợp đã nghiên cứu ở phần bài trước

+ Mục tiêu: Giúp HS ghi nhớ lại các kiến thức về chất tinh khiết, hỗn hợp, dung dịch; đồng thời tạo mối liên hệ giữa các nội dung học tập. Trong quá trình chơi, GV quan sát, đánh giá HS thông qua việc trả lời các câu hỏi, tốc độ đưa ra câu trả lời và độ chính xác.

- *Bước 2: Chuẩn bị điều kiện và phương tiện chơi.*

+ Chuẩn bị điều kiện: GV thiết kế trò chơi trên phần mềm PowerPoint với nội dung câu hỏi như dưới đây (xem bảng 1). Số lượng câu hỏi có thể điều chỉnh phù hợp với mục đích của GV.

Bảng 3: Bộ câu hỏi trò chơi “Đánh bay COVID”.

Câu 1. Nước cất là A. hỗn hợp. B. chất tinh khiết. C. nhũ tương. D. dung dịch. Câu 2. Chất nào sau đây là dung dịch? A. Nước bột sắn. B. Sữa. C. Nước phù sa. D. Nước đường. Câu 3. Cho các chất: nước cất, oxygen, sữa, nước muối. Số lượng chất tinh khiết là A. 1. B. 2. C. 3. D. 4. Câu 4. Thành phần của chất tinh khiết gồm có mấy chất? A. 1. B. 2. C. 3. D. 4. Câu 5. Thành phần của hỗn hợp gồm có từ mấy chất trở lên? A. 1. B. 2. C. 3. D. 4. Câu 6. Hỗn hợp nào sau đây không trong suốt? A. Sữa. B. Nước muối. C. Nước đường. D. Nước khoáng.
--

+ Chuẩn bị phương tiện: GV chuẩn bị máy tính kết nối với máy chiếu hoặc Tivi để trình chiếu các câu hỏi. Để phần tổ chức trò chơi thêm sinh động, GV có thể chuẩn bị thiết bị âm thanh kết nối với máy tính để lôi cuốn người chơi.



Hình 3: Giao diện trò chơi Đánh bay COVID.



Hình 4: Các Slide trong trò chơi Đánh bay COVID.

*** Giai đoạn 2: Tổ chức hoạt động chơi.**

Giai đoạn này được tiến hành tại lớp. Các bước tổ chức trò chơi như sau:

- *Bước 1: Chuẩn bị để chơi.*

GV chia cả lớp thành các đội chơi (thường được chia từ 2 đến 4 đội chơi tùy sĩ số lớp học), mỗi đội sẽ cử một đại diện tham gia chơi.

- *Bước 2: Giới thiệu và giải thích trò chơi:*

GV giới thiệu tên trò chơi: “Đánh bay COVID” và phổ biến cách chơi:

Chia lớp thành 2 đội, lần lượt 2 đội chơi trả lời 6 câu hỏi. Khi câu hỏi xuất hiện thì các thành viên của đội chơi sẽ chọn đáp án. Nhiệm vụ của người chơi phải chọn được đúng đáp án để người bác sĩ đánh bay được virus COVID 19.

Luật chơi: Mỗi đội cử một bạn lên thực hiện thao tác chuột chọn đáp án đúng. Mỗi đáp án đúng được 500 điểm. Đội nào được nhiều điểm hơn sẽ là đội chiến thắng. Đội trả lời sai thì đội còn lại giành quyền trả lời.

- *Bước 3: Tổ chức các hoạt động của trò chơi.*

Trong quá trình tổ chức trò chơi, GV phải theo dõi các hoạt động của HS, có sự hỗ trợ khi cần.

- *Bước 4: Đánh giá kết quả của trò chơi học tập.*

Sau khi đã tổ chức xong các hoạt động chơi, GV cần lưu ý để tổng kết, đánh giá, nhận xét về tinh thần, thái độ của HS, khả năng giải quyết vấn đề của các em khi tham gia trò chơi này. Cụ thể:

- + Đội nào được nhiều điểm hơn sẽ là đội chiến thắng;
- + Qua quá trình quan sát HS chơi và kết quả chơi, GV đánh giá những HS tham gia tích cực và nhanh chóng hiểu bài, có đáp án chính xác;
- + GV hệ thống hóa lại kiến thức cần truyền đạt cho HS sau khi tham gia chơi, điều chỉnh kịp thời những sai sót của các em trong quá trình tổ chức trò chơi học tập và rút kinh nghiệm để các lần tổ chức trò chơi học tập lần sau đạt kết quả tốt hơn.

Bảng 4: Thang đo để đánh giá và theo dõi hoạt động nhóm ở trò chơi Đánh bay COVID.

Nhóm hoạt động:

Nội dung quan sát	Hoàn toàn đồng ý	Đồng ý	Phân vân	Không đồng ý	Hoàn toàn không đồng ý
Thảo luận sôi nổi					
Các HS trong nhóm đều tham gia vận dụng các kiến thức đã học về chất tinh khiết, hỗn hợp và dung dịch để trả lời câu hỏi.					
Hoàn thành tốt bộ câu hỏi trò chơi.					
Thao tác tốt trên máy tính dưới sự hướng dẫn của giáo viên.					

Tổ chức trò chơi học tập trong dạy học nói chung và dạy học môn KHTN nói riêng là cần thiết và phù hợp với tâm - sinh lí lứa tuổi HS. Nếu tổ chức trò chơi học tập có mục đích, nội dung cụ thể, được chuẩn bị và tổ chức chu đáo sẽ tạo không khí học tập hào hứng, sôi nổi, giúp các em nâng cao khả năng lĩnh hội kiến thức, ghi nhớ bài học. Việc sử dụng trò chơi học tập trong dạy học đã tạo ra một môi trường học tập tích cực, HS chủ động, mạnh dạn hơn khi tham gia các hoạt động. Kết quả từ các trò chơi mang lại sẽ giúp GV có thể điều chỉnh lại phương pháp dạy học để phát huy được thế mạnh của HS, khắc phục những hạn chế còn tồn tại của các em; từ đó nâng cao hiệu quả dạy học. Quá trình xây dựng và sử dụng trò chơi học tập trong dạy học đòi hỏi kĩ năng sư phạm và khả năng

sáng tạo của GV từ khâu xây dựng, lựa chọn, tổ chức và hướng dẫn HS tiếp thu kiến thức khi tham gia trò chơi. Vì vậy, GV cần nghiên cứu kỹ các trò chơi học tập để có thể triển khai hiệu quả trong dạy học nhằm góp phần thực hiện tốt hơn mục tiêu dạy học theo định hướng đổi mới giáo dục hiện nay.

III. Hiệu quả đạt được

1. Mức độ phù hợp với đối tượng học sinh và thực tiễn nhà trường.

Trò chơi học tập nếu được thiết kế đảm bảo các nguyên tắc trên, giáo viên biết vận dụng linh hoạt thì có thể phù hợp cho nhiều đối tượng học sinh kể cả những học sinh yếu kém; phù hợp với thực tiễn của nhiều trường học.

2. Mức độ đáp ứng yêu cầu đổi mới PPDH, KTĐG

Việc lồng ghép trò chơi vào quá trình dạy học một mặt tạo được sự hứng thú, tự giác học tập, sự hợp tác nhịp nhàng của học sinh với giáo viên, mặt khác còn tạo môi trường thân thiện giữa học sinh với giáo viên. Từ đó làm tăng thêm lòng yêu thích bộ môn hơn, đặc biệt là lôi cuốn được sự chú ý của những học sinh yếu kém.

Ngoài ra, thông qua tổ chức trò chơi, giáo viên có thêm kênh thông tin nhằm đánh giá chính xác hơn phẩm chất, năng lực và sự tiến bộ của học sinh.

3. Kết quả cụ thể:

3.1. Xây dựng tiêu chí đánh giá.

Bảng 5. Bảng tiêu chí đánh giá thực nghiệm sư phạm

Tiêu chí đánh giá		Những chỉ dẫn
Đánh giá định tính (qua diễn biến của quá trình thực nghiệm)	<i>Tính khả thi của phương án thiết kế bài học</i>	Căn cứ vào thời gian thực hiện từng nhiệm vụ.
	<i>Đánh giá căn cứ vào biểu hiện tính tích cực của học sinh khi tham gia các hoạt động cũng như trình bày báo cáo, thảo luận, trao đổi.</i>	Hứng thú, tự giác.
		Tích cực thực hiện nhiệm vụ.
		Phân công công việc trong nhóm.
		Cách thức thảo luận nhóm.
		Kết quả làm việc của nhóm.
Đánh giá định lượng	<i>Đánh giá kết quả học tập HS</i>	Trình bày báo cáo, thảo luận, trao đổi.
		Phân tích kết quả bài kiểm tra của học sinh tại hai thời điểm

3.2. Đánh giá chung kết quả thực nghiệm sư phạm.

a. Đánh giá định tính:

Căn cứ vào tiêu chí đánh giá định tính ở trên tôi nhận thấy:

Sau một năm áp dụng trò chơi vào các tiết học ở trường, tôi thật sự hài lòng với kết quả học tập của học sinh tại lớp mình áp dụng. Tiết học trở nên sinh động, cuốn hút, xua tan được bầu không khí căng thẳng trong giờ học. Đặc biệt là các trò chơi để lại cho các em ấn tượng sâu sắc thông qua màu sắc, âm thanh, hình ảnh liên quan đến nội dung bài học, điều này giúp các em khắc sâu kiến thức ngay sau mỗi tiết học. Tôi nhận thấy học sinh rất hứng thú, say mê học tập. Không còn hiện tượng ngủ gật trong giờ học kể cả tiết 5, các em bước vào tiết học với tâm trạng thoải mái, thích thú. Kết quả kiểm tra sau mỗi tiết học cũng cho thấy đa số các em hiểu bài, nắm được nội dung cốt lõi của bài học ngay tại lớp.

- *Phân tích chung*

+ *Học sinh tích cực chủ động trong các hoạt động:*

Các em biết phân công công việc với nhau giúp hoàn thành công việc đúng tiến độ.

Khi đại diện nhóm lên bảng thực hiện trò chơi, các bạn khác thường rất chú ý theo dõi các thao tác cũng như kết quả của bạn, từ đó có những đánh giá đồng đẳng phù hợp.

+ *Thái độ làm việc:* Độc lập khi làm việc cá nhân, nghiêm túc và làm việc có hiệu quả khi thảo luận nhóm, chú ý theo dõi khi các bạn trình bày; tự giác hoàn thành công việc được giao.

- *Phân tích hiệu quả của tiến trình dạy học đối với việc phát huy tính tích cực, tự lực của học sinh.*

Ban đầu học sinh còn lúng túng, bỡ ngỡ, không tự tin. Chúng tôi đã dùng nhiều cách để động viên như tạo không khí thoải mái trong lớp, khuyến khích học sinh hoạt động, khen ngợi học sinh đúng lúc. Khi đã bắt đầu quen với việc trực tiếp tham gia các trò chơi thì dần dần thấy học sinh làm việc tự tin, tích cực và hứng thú hơn. Học sinh trao đổi, tranh luận sôi nổi với nhau và với giáo viên, biết hợp tác làm việc theo nhóm. Học sinh tự tin hơn trong giao tiếp và ứng xử. Trong các buổi học các em nghiêm túc khi làm việc cá nhân, sôi nổi khi thảo luận nhóm, rất tích cực khi làm việc chung cả lớp và khi làm thí nghiệm.

Như vậy, tổ chức dạy học đã phát huy được tính tích cực của học sinh khi học sinh được sử dụng đồ dùng dạy học tối đa.

Tính tự lực của học sinh tuy chưa được thể hiện ở tất cả các học sinh một số ít học sinh còn tỏ ra ỷ lại cho các bạn trong nhóm, không có ý kiến cá nhân, không tham gia khi thảo luận ở tiết học đầu tiên nhưng chỉ sang tiết học thứ hai khi các em đã bắt nhịp được với phương pháp mới thì chúng tôi quan sát thấy tất cả học sinh đã thể hiện sự nỗ lực của bản thân khi đưa ra các quan điểm cá nhân, tranh luận với các bạn cùng nhóm, và trong nghiên cứu các nội dung trò chơi; mỗi học sinh đều muốn được trực tiếp tham gia trò chơi nên các em đã thay phiên nhau là đại diện nhóm mỗi khi tham gia trò chơi nhóm; hoặc rất hăng hái giơ tay khi làm việc cá nhân.

- *Phân tích hiệu quả của tiến trình dạy học đối với việc phát triển ngôn ngữ của học sinh.*

Sự phát triển ngôn ngữ của học sinh được thể hiện rõ trong buổi học. Học sinh không chỉ phát triển về ngôn ngữ nói và còn phát triển cả ngôn ngữ viết cụ thể như sau:

Thể hiện qua học sinh trình bày bài báo cáo, ở bài đầu các nhóm rất khó khăn khi cử người lên báo cáo, học sinh được cử lên thì còn lúng túng đến bài thứ hai những thì học sinh đã có kinh nghiệm, biết cách trình bày để thuyết phục người nghe, tự tin hơn khi trình bày.

b. Đánh giá định lượng

Ngoài việc đánh giá diễn biến giờ học trên lớp, chúng tôi còn kết hợp đánh giá kết quả học sau từng đơn vị kiến thức trên và đánh giá kết quả học sau đợt thực nghiệm bằng bài kiểm tra.

Bảng 5: Thống kê điểm kiểm tra

Lớp	Bài KT	Số số	Điểm											Điểm trung bình
			0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
6A	KTTX số 3	36	0	0	0	0	0	0	0	11	9	14	2	8,19
	KTTX số 4	36	0	0	0	0	0	0	0	10	10	12	4	8,27
6B	KTTX số 3	33	0	0	0	1	3	7	9	8	3	2	0	6.12
	KTTX số 4	33	0	0	0	0	1	8	8	9	4	2	1	6.51
6C	KTTX số 3	34	0	0	0	2	2	8	8	7	4	3	0	6.17
	KTTX số 4	34	0	0	0	0	2	6	8	10	4	3	1	6.61

Nhận xét: Từ kết quả thống kê trên ta thấy điểm trung bình sau áp dụng biện pháp Sử dụng trò chơi học tập cao hơn.

4. Bài học kinh nghiệm:

- *Ưu điểm:*

- + Kết quả học tập của học sinh sau khi giáo viên áp dụng biện pháp Sử dụng trò chơi dạy học trong giảng dạy khá hơn.
- + Chất lượng hiểu và vận dụng kiến thức của học sinh tốt hơn.
- + Học sinh được học sâu, học thoải mái, do đó hiệu quả hơn.

• **Tồn tại và hướng khắc phục:**

- + Thời gian trong một tiết học có hạn nên cần phân bổ thời gian hợp lý hơn trong các hoạt động dạy và học.
- + Cần tự bồi dưỡng nâng cao chuyên môn nghiệp vụ, thường xuyên trao đổi, rút kinh nghiệm với đồng nghiệp, tìm tòi, áp dụng thêm nhiều kỹ thuật dạy học tích cực phù hợp, hiệu quả với học sinh; sáng tạo thêm nhiều trò chơi học tập hoặc học hỏi, áp dụng từ các phần mềm có sẵn như Canva, Wordwall, Quiziz, Kahoot, ...

IV. Điều kiện và khả năng áp dụng

- Biện pháp này có thể được áp dụng trên diện rộng với nhiều đối tượng học sinh, ở nhiều môn học trên nhiều vùng, miền khác nhau vì ít tốn kém, dễ thực hiện, hiệu quả cao.

Ngoài việc sử dụng phần mềm online, Giáo viên có thể tự thiết kế trên PowerPoint, sáng tạo thêm nhiều trò chơi không cần thiết bị điện tử: trò chơi ghép hình, trò chơi Domino, ...

- Biện pháp sẽ được triển khai phổ biến và áp dụng rộng rãi trong chương trình Khoa học tự nhiên 6 cho những năm học tiếp theo.

- Biện pháp sẽ được tiếp tục nghiên cứu kết hợp với những kỹ thuật dạy học khác cho phù hợp với nội dung mỗi bài học.

V. Cam kết

Tôi cam kết biện pháp này lần đầu được dùng để đăng ký tham dự Hội thi và chưa được dùng để xét duyệt thành tích khen thưởng cá nhân tôi trước đây.

XÁC NHẬN

CỦA LÃNH ĐẠO NHÀ TRƯỜNG

(Lời xác nhận, họ tên, chữ kí, đóng dấu)
Giải pháp “Sử dụng trò chơi học tập nhằm nâng cao chất lượng dạy học môn Khoa học tự nhiên” của đồng chí Mai Văn Quang sát thực tế và có tính khả thi cao, được áp dụng hiệu quả tại đơn vị và có khả năng áp dụng rộng rãi.



Đoàn Văn Thuật

Xuân Phương, ngày 18 tháng 9 năm 2023

GIÁO VIÊN

(Họ tên, chữ kí)

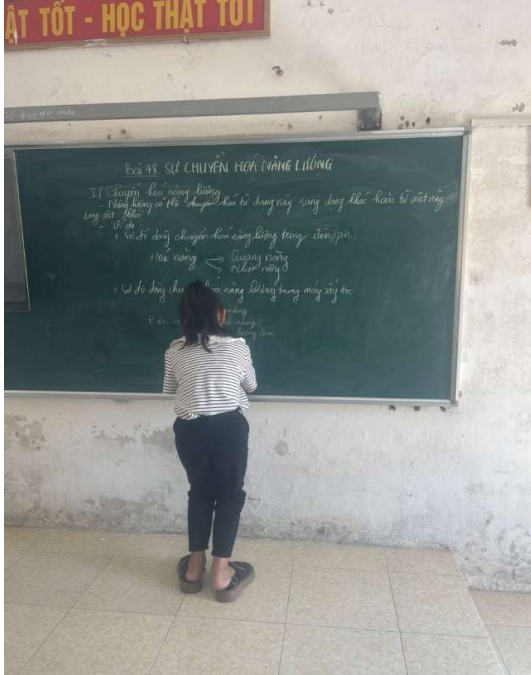
A handwritten signature in blue ink, which appears to be "Mai Văn Quang", written over a large, faint, light-colored watermark or background mark.

Mai Văn Quang

PHỤ LỤC (Đính kèm Báo cáo)

CÁC HÌNH ẢNH MINH CHỨNG TRONG THỰC NGHIỆM

1. Hình ảnh minh họa trò chơi Thư viện ma thuật.





2. Hình ảnh minh họa trò chơi Đánh bay COVID.



