**PHẦN I. ĐẶT VẤN ĐỀ**

**1.1. Lý do chọn đề tài**

Trong giai đoạn hiện nay, mục tiêu của dạy học là chuẩn bị cho con người có khả năng tự lập, năng động và sáng tạo; vì vậy người học rất cần các phẩm chất tích cực, tự giác, độc lập trong tất cả các hoạt động khi còn ở trong ghế nhà trường và cả khi bước vào đời. Do yêu cầu này mà nội dung giáo dục cũng như phương pháp dạy học cũng phải thay đổi. Do vậy, đổi mới phương pháp dạy học là một trong những nhiệm vụ quan trọng của cải cách giáo dục nhất là bậc trung học. Mục tiêu, nội dung chương trình, sách giáo khoa mới đòi hỏi phải cải tiến và sử dụng những phương pháp và hình thức tổ chức dạy học mới phù hợp.

Trong các khâu khác nhau của quả trình dạy học và giáo dục nói chung việc sử dụng và tổ chức các dạng trò chơi là hết sức cần thiết và đang cho thấy hiệu quả. Phương pháp này không chỉ góp phần đa dạng hóa cac hình thức tổ chức dạy học theo hướng phát huy tính tích cực, tính tò mò, sáng tạo của người học mà còn góp phần thay đổi bầu không khí học tập, gây niềm đam mê hứng thú ở người học. Mối quan hệ giữa giáo viên và học sinh với nhau cũng trở nên thân thiện hơn, cởi mở hơn nhờ tương tác tích cực mà hoạt động của các nhóm (hay đội chơi) mang lại. Qua đó, giáo viên có thể nắm bắt được suy nghĩ, thắc mắc của học sinh để từ đó có những biện pháp tác động thích hợp. Tuy nhiên, trên thực tế việc sử dụng trò chơi trong quá trình dạy học ở nhà trường phổ thông chưa phát huy hết hiệu quả của nó. Thay vào đó, đa phần học sinh tìm đến giả trí bằng các trò chơi online chẳng có liên quan gì đến việc học của các em.

Về đặc trưng tâm lý của lứa tuổi Trung học phổ thông là tò mò, ham hiểu biết, thích tìm tòi cái mới, muốn khẳng định mình, muốn được tham gia vào các hoạt động một cách độc lập, muốn thử sức mình…, thích “Học mà chơi - Chơi mà học”nên việc tổ chức các trò chơi trong dạy học Sinh học 12 chắc chắn sẽ gây được hứng thú học tập của học sinh, phát triển ở học sinh kỹ năng quan sát, phân tích tổng hợp khái quát hoá kiến thức, khả năng suy luận phán đoán, rèn luyện tác phong nhanh nhẹn của học sinh.

Mặt khác Sinh học 11 nghiên cứu về sinh học cơ thể thực vật, sinh học cơ thể động vật; Sinh học 12 nghiên cứu về di truyền học, sinh thái học, đây là những kiến thức tuy gần gũi với các em nhưng tương đối khó đòi hỏi các em phải suy nghĩ, tư duy cao, dễ gây ra căng thẳng, mệt mỏi. Vì vậy cần có một hoạt động nào đó nhẹ nhàng vừa mang lại hiệu quả học tập vừa kích thích, khích lệ tinh thần học tập của các em là điều rất cần thiết.

Trong quá trình đổi mới phương pháp dạy học môn Sinh học, sử dụng phương pháp trò chơi là một trong những giải pháp thiết thực và có hiệu quả cao lại không gây tốn kém.

Xuất phát từ những vấn đề nêu trên và để góp phần hoàn thiện và nâng cao các phương pháp dạy học tích cực học tập trong dạy học Sinh học tôi đã mạnh dạn nghiên cứu hoàn thành sáng kiến kinh nghiệm với đề tài “ Sử dụng phương pháp trò chơi trong dạy học Sinh học nhằm tạo hứng thú học tập cho học sinh ở trường THPT Nam Đông”.

**1.2. Mục đích của đề tài**

 Trên cơ sở tìm hiểu, khái quát về những vấn đề lý luận và thực tiễn có liên quan để góp phần đổi mới phương pháp dạy học, tiến hành thiết kế một số đơn vị kiến thức môn Sinh học theo hướng sử dụng phương pháp trò chơi để vận dụng vào giảng dạy và góp phần nâng cao hiệu quả dạy học môn khoa học này ở trường THPT; đồng thời rèn tư duy nhanh nhạy, kỹ năng quan sát, phân tích tổng hợp, khái quát hoá kiến thức, phát triển kỹ năng phán đoán của học sinh.

**PHẦN II. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ**

**2.1*.* Những vấn đề lý luận chung**

Có nhiều định nghĩa khác nhau về trò chơi, như: “Trò chơi là việc học thử nghiệm” (Salopek, 1999); “là học mô phỏng và học nhóm” (Mantyla, 1999). Carolin Nilson, tác giả của “ *Thêm nhiều trò chơi cho các nhà đào tạo*”, định nghĩa trò chơi là *hoạt động có tổ chức với mục đích cuối cùng là mang lại niềm vui và hiệu quả học tập cho học sinh*.

Theo Herbert Spencer, trò chơi là một phương thức sử dụng những năng lực dư thừa, một thứ nắp hơi an toàn cho sức khỏe dồi dào của tuổi trẻ.

*Trò chơi* ([Games) - đó là những hoạt động hay những trận đấu, các cuộc đua tài được điều khiển bởi các nguyên tắc, luật chơi. Mọi người dấn thân vào trò chơi để sáng tạo lại và để phát triển các kỹ năng thể chất hoặc tinh thần.](http://encarta.msn.com/encyclopedia_761565850/Games.html)

Theo Từ điển Bách khoa toàn thư mở (Wikipedia), *trò chơi* đó là một hoạt động được cấu trúc hoặc bán cấu trúc (structured or semi-structured activity), thường mang lại niềm vui, hứng thú và đôi khi cũng được sử dụng như một công cụ giáo dục (educational tool).

Theo tác giả Đặng Thành Hưng: “trò chơi là hoạt động vui chơi có luật, có quy tắc, có nhiệm vụ, yêu cầu tức là hoạt động vui chơi có tổ chức và thiết kế. Trò chơi có tính chất cạnh tranh và có thách thức đối với người tham gia”.

Đặng Thành Hưng cũng đã đưa ra quan niệm về trò chơi giáo dục và trò chơi dạy học như sau: “Trò chơi giáo dục là những trò chơi có tác dụng cải thiện năng lực và phẩm chất của người tham gia chơi”; “được sử dụng trực tiếp để dạy học phù hợp với mục tiêu, nội dung học tập. Trò chơi trong dạy học do nhà giáo tạo ra trên những khuyến nghị của lý luận dạy học mà người giáo viên mong muốn đạt được”.

Theo Bách khoa toàn thư Việt Nam: Trò chơi là một loại hoạt động giải trí của người và của động vật, mục đích là tiêu khiển, chơi mà học chứ không phải là tạo ra sản phẩm. Trong giới động vật, ở một giai đoạn tiến hoá nhất định, trò chơi là hình thái sống và hoạt động của các động vật non. Còn ở người, trò chơi là một loại hoạt động mang tính xã hội, từ nguồn gốc phát sinh đến phương hướng và nội dung hoạt động.

Nói chung, trò chơi là hoạt động vui chơi trong đó mọi người cùng nhau tham gia; đó là hoạt động tranh đua so tài theo luật chơi rõ ràng, như trong thể thao chẳng hạn. Chỉ thông qua các hoạt động như vậy thì các đức tính như: ham hoạt động, dũng cảm, đoàn kết thân ái, đồng lòng chung sức... của các thành viên trong mỗi nhóm hay đội chơi mới có cơ hội biểu lộ, thi thố tài năng và hợp tác chia sẻ cùng nhau. Thông qua các trò chơi giáo dục đúng nghĩa, mang tính khám phá sẽ kích thích học sinh nỗ lực tìm tòi, khả năng đáp ứng thông minh tiềm tàng ở mỗi học sinh tham gia sẽ được hình thành; và nhiều sáng tạo mới lạ thường chỉ xảy ra qua các trò chơi khám phá tự do.

Phương pháp trò chơi trong dạy học hiện nay đang được xem là một phương pháp dạy học đổi mới, phát huy được tính tích cực của học sinh. Phương pháp trò chơi trong dạy học có thể hiểu một cách khái quát là một phương thức, cách thức truyền tải một thông điệp, nội dung cụ thể nào đó đến người học thông qua hình thức trò chơi, từ đó ý nghĩa và nội dung của bài học được truyền tải đến người học một cách nhẹ nhàng nhưng sâu sắc, dễ hiểu. Hay nói cách khác, phương pháp trò chơi trong dạy học là ‘chiếc cầu nối” hữu hiệu và than thiện nhất, tự nhiên nhất giữa người dạy và người học trong giải quyết nhiệm vụ chung và cùng hướng tới đạt mục tiêu bài học.

*\* Ưu điểm của phương pháp trò chơi*

- Học sinh có cơ hội được thể nghiệm những thái độ, hành vi đã được cung cấp qua môn học, nhờ đó mà hình thành được ở các em niềm tin vào những thái độ, hành vi tích cực. Thông qua trò chơi, học sinh không chỉ đơn thuần là chơi mà qua việc chơi học sinh còn bộc lộ những suy nghĩ, thái độ của mình đối với môn học, với những tri thức các em đang đang được tiếp nhận qua môn học. Vì thế, qua mỗi trò chơi học sinh sẽ thể hiện được thái độ của bản thân thông qua các hành vi, các hoạt động chơi.

- Góp phần tăng năng lực nhận thức và kỹ năng quan trọng như quan sát, nhận xét, đánh giá hành vi, khả năng tạo ra quyết định. Chơi không chỉ giúp các em tiếp nhận tri thức một cách nhẹ nhàng, thoải mái mà còn có thể rèn luyện được các kỹ năng cần thiết cho học sinh thông qua các vận động nhỏ của trò chơi. Với các yêu cầu của trò chơi trong một thời gian ngắn đòi hỏi các em phải quan sát nhanh và đưa ra các quyết định. Điều đó sẽ cho thấy được khả năng xử lý các yêu cầu của học sinh đạt được ở mức độ như thế nào.

- Tạo hứng thú học tập cho học sinh, bài giảng trở nên nhẹ nhàng, sinh động. Đây là một trong những ưu thế của phương pháp trò chơi mà không phải phương pháp nào cũng có thể làm được. Một giờ giảng nhẹ nhàng, thu hút được hứng thú học tập của học sinh là một việc làm không hề đơn giản. Thông qua các vận động nhỏ cũng như các thao tác tư duy đơn giản trong giờ học, phương pháp trò chơi đã tự tạo ra chơ mình một sự hấp dẫn nhất định đối với người dạy cũng như người học.

- Tăng cường khả năng giao tiếp và tương tác giữa giáo viên và học sinh, giữa học sinh với học sinh. Trò chơi không chỉ nhằm một mục đích là cung cấp và truyền tải tri thức đến với người học. Trò chơi còn là chiếc cầu nối liền sự thân thiện, cởi mở cũng như sự tương tác qua lại giữa giáo viên với học sinh, giữa học với học sinh. Nhò đó mà giáo viên và học sinh có thể hiểu nhau nhiều hơn, học sinh trong lớp cũng có thêm nhiều cơ hội để tiếp xúc, tương trợ lẫn nhau.

*\* Hạn chế của phương pháp trò chơi*

- Đòi hỏi cao năng lực tổ chức và tinh thần nhiệt tình tham gia của học sinh. Để có được một giờ giảng thành công không phải là một điều dễ dàng mà nó đòi hỏi sự đầu tư rất nhiều của nhiều giáo viên. Trò chơi luôn mang tính hấp dẫn tự thân của nó nhưng nếu không có một sự tổ chức hợp lý trong giờ học thì trò chơi sẽ mang tác dụng ngược lại. Bên cạnh đó, sự tham gia của học sinh chính là yếu tố quyết định sự thành công hay thất bại của trò chơi. Vì thế, để có được một trò chơi lôi cuốn được tinh thần nhiệt tình tham gia của học sinh đòi hỏi người giáo viên phải có năng lực tổ chức trò chơi trước lớp học cũng như thu hút được sự quan tâm, chú ý của học sinh.

- Tìm trò chơi có nội dung phù hợp với bài học là một vấn đề khó khăn. Đây chính là vấn đề mà mỗi giáo viên luôn quan tâm mỗi khi nhìn nhận về phương pháp trò chơi trong dạy học. Để có được một trò chơi phù hợp với nội dung bài học đó đòi hỏi một sự tìm tòi, một sự đầu tư tâm huyết của người giáo viên rất lớn. Bởi thông qua mỗi trò chơi, kiến thức của bài học đã được đơn giản hóa và được truyền đạt thông qua con đường học sinh chơi các trò chơi do giáo viên tổ chức. Người giáo viên cần phải đầu tư thời gian để thiết kế, vận dụng được các trò chơi thích hợp với nội dung bài học thông qua các ý đồ dạy học của mình, để có thể nâng cao hơn hiệu quả giờ dạy học cũng như hiệu quả của phương pháp trò chơi.

- Học sinh có thể ham vui làm kéo dài thời gian sẽ ảnh hưởng đến các hoạt động khác của tiết dạy. Chơi là một nhu cầu không thể thiếu đối với mỗi cá nhân, đặc biệt là đối với các em học sinh. Do đó, trong một giờ học có sự tổ chức trò chơi của giáo viên sẽ tạo ra cơ hội để các em có thể giảm bớt sự căng thẳng của việc học tập, giảm bớt sự gò bó trong giờ học, tạo ra tâm lý thoải mái cho học sinh. Cũng vì lẽ đó mà học sinh dễ sa đà vào trò chơi mà ảnh hưởng đến các hoạt động khác của tiết dạy. Người giáo viên cần phải biết làm chủ thời gian để trò chơi không làm ảnh hưởng đến các hoạt động khác trong tiết dạy của mình, phát huy được hiệu quả của trò chơi qua mỗi giờ học.

- Có thể tạo ra sự ganh đua thái quá giữa cá nhân với cá nhân hay giữa các nhóm học sinh trong khi chơi. Trò chơi luôn mang tính chất cạnh tranh giữa các học sinh hay giữa các nhóm học sinh với nhau. Với luật chơi rõ ràng, các em sẽ cạnh tranh nhau để đạt được một kết quả cao nhất, từ đó có thể dẫn đến sự cạnh tranh thái quá. Do vậy, người giáo viên với vị trí là người quản trò cần giúp các em hiểu được mục đích của trò chơi là tiếp nhận tri thức chứ không đơn thuần là kết quả thắng hay thua. Đồng thời, người giáo viên cũng cần phải dự kiến trước các tình huống có thể xảy ra trong quá trình chơi để có cách xử lý kịp thời, thích hợp.

- Có thể tạo ra sự ồn ào trong lớp học và làm ảnh hưởng đến lớp học khác nếu giáo viên không biết cách tổ chức và vận dụng hợp lý trò chơi học tập. Hạn chế này đòi hỏi người giáo viên phải biết cách sử dụng trò chơi, biết tổ chức khéo léo điều hòa các thành viên trong lớp học trong quá trình tham gia trò chơi, tránh sự ganh đua thái quá và tuyệt đối không đư những trò chơi ngoài trời cần sự di chuyển vận động nhiều vào trong lớp học.

\**Vai trò của trò chơi học tập trong dạy học môn Sinh học:*

Trò chơi trong học tập làm thay đổi hình thức hoạt động của học sinh, tạo bầu không khí học tập dễ chịu, thoải mái trong giờ học từ đó phát huy được tính tự giác, tích cực và qua đó giúp hình thành được nhiều kĩ năng như: khả năng quan sát, tư duy sáng tạo, hoạt động nhóm, tự tin, hợp tác và nêu cao tinh thần đồng đội.Từ đó góp phần nâng cao chất lượng dạy học môn Sinh học.

 Trò chơi trong học tập không chỉ giúp học sinh lĩnh hội kiến thức một cách dễ dàng mà còn giúp các em củng cố và khắc sâu kiến thức một cách tốt hơn.

 Tạo điều kiện để cá thể hoá hoạt động dạy học.

Giáo dục học sinh tính tự giác, trung thực, sự kiên trì, tính kỷ luật và tinh thần đồng đội trong học tập cũng như trong cuộc sống hàng ngày.

**2.2*. Thực trạng của vấn đề***

*Thuận lợi:*

- Các phòng học ở trường đa số đều được trang bị ti vi, máy tính, đảm bảo cho việc ứng dụng công nghệ thông tin vào trong dạy học, tạo điều kiện cho việc thiết kế, tổ chức các trò chơi phục vụ cho hoạt động dạy học.

- Phần lớn học sinh của nhà trường đều ngoan.

- Môn Sinh học có nhiều liên hệ thực tế, gần gũi với đời sống.

*Khó khăn:*

- Học sinh của nhà trường (Cơ sở 2) chiếm trên 50% là con em người dân tộc thiểu số, đa số khả năng tiếp thu chậm và chưa có đầy đủ điều kiện học tập, thiếu động cơ học, mức độ hứng thú học tập bộ môn Sinh học ở mức độ trung bình khá, đa phần học sinh có mức độ hứng thú chưa cao. Vì vậy, việc phát huy tính tích cực của học sinh là việc làm thực sự quan trọng và cần thiết.

- Việc nghiên cứu và áp dụng phương pháp tổ chức trò chơi vào trường phổ thông mới được thực hiện chủ yếu trong một số tiết dạy thao giảng, dự giờ. Hầu hết giáo viên chỉ áp dụng một số phương pháp dạy học truyền thống, còn chưa chịu khó tìm hiểu các phương pháp dạy học tích cực theo quan điểm phân hóa.

- Tiết dạy không sinh động, không gây hứng thú, học sinh tiếp nhận kiến thức một cách thụ động, không phát huy được tính chủ động, độc lập và tự học ở học sinh.

**2.3. Phạm vi và đối tượng của sáng kiến kinh nghiệm**

- Học sinh khối 11, 12 trường THPT Nam Đông (Cơ sở 2).

- Cụ thể các lớp: 11B5, 11B6, 12B5, 12B6.

- Số lượng học sinh: 101 học sinh.

**2.4. Phương pháp nghiên cứu**

- Phương pháp phân tích - tổng hợp.

- Phương pháp so sánh.

- Phương pháp quan sát.

- Phương pháp điều tra.

**2.5. Các biện pháp đã tiến hành để giải quyết vấn đề**

**2.5.1. Quy trình thực hiện dạy học bằng phương pháp trò chơi**

*Bước 1: Ổn định*

Để tập trung sự chú ý của cả lớp (sau khi học một nội dung nào đó hoặc đã học song kiến thức trọng tâm của bài).

*Bước 2: Giới thiệu trò chơi*

Có thể làm cách nào đó để học sinh thấy được sự hấp dẫn và hứng thú của trò chơi tuy nhiên giáo viên cần trình bày ngắn gọn, xúc tích.

*Bước 3: Hướng dẫn phổ biến cách chơi, luật chơi*

Tuỳ theo mỗi trò chơi mà giáo viên linh động hướng dẫn. Có những trò chơi phức tạp cần hướng dẫn đầy đủ trước rồi mới chơi, nhưng cũng có những trò chơi đơn giản thì có thể chơi ngay, vừa chơi thừ vừa giải thích, làm sao cho dễ hiểu, dễ nắm mới thu hút được học sinh.

*Bước 4: Chơi*

 Học sinh tham gia trò chơi với sự giám sát, điều khiển của giáo viên hoặc học sinh do giáo viên hoặc lớp bầu ra.

 Khi chơi người giáo viên phải quan sát học sinh chơi để biết được thái độ, cử chỉ, phong cách ... từ đó giáo dục điều chỉnh phong cách của mình cho phù hợp.

Trong quá trình chơi, giáo viên có thể chuyển hướng khác với dự kiến ban đầu một ít, giáo viên nên linh động khéo léo dẫn đắt. Đừng quá nguyên tắc, cứng nhắc quá làm mất vui, mất không khí lớp học.

 Người giáo viên đóng vai trò là người quản trò phải công bằng xử lý tình huống một cách khách quan, không thiên vị, không quá dễ dãi.

 Tác phong người quản trò phải chuẩn mực, ngôn ngữ phải sư phạm không thô thiển, phong cách vui tươi, dí dỏm.

Trò chơi hình phạt (đảm bảo nhẹ nhàng): Hãy quan niệm hình phạt là một trò chơi nhỏ, đừng nên bắt ép quá đáng mà nên khuyến khích động viên người bị phạt tham gia.

*Bước 5: Nhận xét, đánh giá*

 Cần phải biết lúc nào ngừng trò chơi (do kinh nghiệm quan sát, kinh nghiệm chơi). Đảm bảo thời gian của tiết học hoặc buổi ngoại khoá, đảm bảo sức khỏe cho người chơi, tạo sự luyến tiếc cho lần chơi sau và mang lại hiệu quả giáo dục cao.

 Tiến hành đánh giá nhận xét về kết quả của trò chơi học tập và rút kinh nghiệm những sai phạm, có thể tiến hành khen, phạt nhẹ nhàng (mang tính chất khích lệ học sinh).

**2.5.2. Một số mẫu thiết kế cụ thể**

**2.5.2.1. Trò chơi “Ô chữ”**

- Rèn luyện kỹ năng làm việc theo nhóm, tư duy và phản xạ linh hoạt.

- Quy trình tổ chức:

+ Phổ biến cách chơi:

🞟 Có 11 ô hàng ngang và 1 ô hàng dọc tương ứng với từ khóa. Mỗi ô hàng ngang có chứa 1 chữ có ở ô hàng dọc.

🞟 Thứ tự các đội lần lượt lựa chọn ô chữ hàng ngang (được quy ước là từ ô số 1 đến ô số 11 theo chiều từ trên xuống dưới). Giáo viên đọc câu hỏi và đội đó đưa ra đáp án trả lời. Trả lời đúng được cộng 1 điểm, sai không bị trừ điểm.

🞟 Có thể trả lời ô hàng dọc khi chưa tìm ra đáp án của tất cả các ô hàng ngang. Điểm số tùy thuộc vào số lượng các ô hàng ngang được lật mở. Nếu trả lời đúng khi mới tìm hiểu 1 ô hàng ngang được 10 điểm, trả lời đúng khi nghe gợi ý 2 điểm, còn lại được 4 điểm.

+ Tiến hành: Các đội chơi lựa chọn ô hàng ngang. Giáo viên đưa ra các dữ kiện cho ô hàng ngang tương ứng. Các đội chơi trả lời ô hàng ngang cho đến khi có đội tìm ra ô chữ hàng dọc hoặc hết tất cả các ô hàng ngang.

+ Tổng kết: Giáo viên khen thưởng đội chiến thắng, khích lệ động viên đội còn lại, tuyên dương các học sinh tích cực.

- Ví dụ ứng dụng trò chơi “Ô chữ” dùng cho dạy phần củng cố bài 23: Ôn tập về di truyền học, Sinh học 12.

Câu hỏi

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

Từ khóa

*Hàng ngang*

Câu 1 (13 chữ cái): Lai giữa cải củ và cải bắp được dạng lai F1, tứ bội hóa F1 được dạng 4n. Dạng 4n được gọi là………?

Câu 2 (7 chữ cái): Đột biến do virut, rối loạn các quá trình sinh lý, sinh hóa nội bào thuộc loại tác nhân nào?

Câu 3 (9 chữ cái): Quá trình nhân đôi ADN xảy ra ở đâu?

Câu 4 (5 chữ cái): Các bộ ba nuclêôtit trên mARN gọi là………..?

Câu 5 (13 chữ cái): Enzim xúc tác chính cho quá trình phiên mã?

Câu 6 (7 chữ cái): Chất đóng vai cảm ứng trong cơ chế hoạt động của Ôpêrôn Lac?

Câu 7 (7 chữ cái): Từng đoạn ngắn của mạch ADN mới được hình thành trong quá trình nhân đôi gọi là gì?

Câu 8 (11 chữ cái): Đột biến gen liên quan đến 1 cặp nuclêôtit?

Câu 9 (9 chữ cái): Đơn vị cấu trúc cơ bản của nhiễm sắc thể là gì?

Câu 10 (5 chữ cái): Những chữ cái kí hiệu các thành phần cấu trúc Ôpêrôn Lac lần lượt là?

Câu 11 (11 chữ cái): Đột biến gen ở giai đoạn đầu gọi là gì?

**Từ khóa (11 chữ cái)**

**Đáp án:**

T

Ể

H

S

N

O

G

H

N

Ị

Ộ

B

I

S

N

I

H

Ọ

H

C

H

N

Â

T

B

Ế

À

O

N

O

C

D

N

O

A

N

R

P

L

Ô

I

E

M

R

Z

A

A

L

C

A

T

Z

Ô

Ơ

O

A

K

Z

K

A

I

Ộ

Đ

T

I

B

Ế

Đ

N

I

M

Ể

N

U

L

C

Ê

X

Ô

Ô

M

O

P

Z

A

Y

I

T

Ề

Đ

N

Ộ

B

T

I

N

Ế

D

T

I

R

Y

U

Ề

H

N

Ọ

C

Câu hỏi

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

Từ khóa

2.5.2.2. Trò chơi “Hiểu ý đồng đội”

- Rèn luyện khả năng làm việc theo nhóm (hai người); vận dụng khả năng diễn đạt và sự hợp tác, hiểu ý đồng đội.

- Quy trình tổ chức:

+ Phổ biến cách chơi: Mỗi đội cử hai đại diện lên bảng. Một bạn đứng xoay mặt về lớp và một bạn xoay mặt lên bảng. Lần lượt các đội lên thi đấu, đội thi đấu trước bằng cách oẳn tù tì và thắng được ưu tiên. Trong hai bạn chơi, bạn số 1 nhận được cụm từ nào đó, sau khi nghe hiệu lệnh của giáo viên thì bạn bạn số 1 sẽ phải diễn tả bằng lời nói sao cho bạn số 2 đoán được mình đang nói đến cụm từ gì, bạn số 2 nếu đoán được cụm từ thì thì viết lên bảng và nói cụm từ mình đoán ra để đồng đội biết và chuyển sang cụm từ khác. Lưu ý là không được dùng từ trái nghĩa, tiếng nước ngoài, tiếng địa phương để truyền đạt thông tin. Nếu đội nào phạm quy thì bị mất lượt ưu tiên. Trả lời đúng mỗi từ được 2 điểm, sai không bị trừ điểm.

+ Tiến hành: Giáo viên chia lớp thành hai đội (A và B), hai đội oẳn tù tì để giành quyền ưu tiên.

+ Tổng kết: Giáo viên khen thưởng đội chiến thắng, khích lệ động viên đội còn lại, tuyên dương các học sinh tích cực, cho điểm.

- Ví dụ ứng dụng trò chơi “Hiểu ý đồng đội” trong kiểm tra bài cũ của bài 5: Nhiễm sắc thể và đột biến cấu trúc nhiễm sắc thể.

Các cụm từ cho đội 1 như sau:

+ Nhiễm sắc thể

+ Sợi cơ bản

+ Sợi siêu xoắn

+ Mất đoạn

+ Đảo đoạn

Các cụm từ cho đội 2 như sau:

+ Nuclêôxôm

+ Sợi chất nhiễm sắc

+ Cromatit

+ Lặp đoạn

+ Chuyển đoạn

**2.5.2.3***.* **Trò chơi “Tìm nhà để về”**

- Rèn luyện khả năng làm việc theo nhóm; tư duy tổng hợp.

- Quy trình tổ chức:

+ Phổ biến cách chơi: Giáo viên chia khu vực trên bảng (2 khu vực), các nhóm sẽ được phát 11 tờ phiếu chứ thông tin, trong thời gian 5 phút các nhóm chạy lên dán các tờ phiếu đúng khu vực. Mỗi vị trí đúng là 1 điểm, nhóm nhanh nhất được cộng thêm 1 điểm.

+ Tiến hành: Giáo viên chia lớp thành 4 đội và phát các các cụm có nội dung liên quan đến các khu vực trên bảng (11 tờ phiếu /1 nhóm). 4 nhóm là 4 màu khác nhau để dễ phân biệt và chấm điểm.

+ Tổng kết: Giáo viên khen thưởng, cho điểm đội chiến thắng, khích lệ động viên đội còn lại, tuyên dương các học sinh tích cực.

- Ví dụ ứng dụng trò chơi “Tìm nhà để về” dùng cho dạy phần củng cố bài 3: Điều hòa hoạt động gen, Sinh học 12.

+ Khu vực 1. Khi môi trường không có lactôzơ

|  |  |
| --- | --- |
| **Các thành phần cấu trúc** | **Đặc điểm hoạt động** |
| **Gen điều hoà R** | Tổng hợp…………..……… |
| **Prôtêin ức chế** | ..……….. với vùng chỉ huy(O) |
| **Các gen cấu trúc Z, Y, A** | ………………… |

+ Khu vực 2. Khi môi trường có lactôzơ

|  |  |
| --- | --- |
| **Các thành phần cấu trúc**  | **Đặc điểm hoạt động** |
| **Gen điều hoà R** | ………… prôtêin ức chế |
| **Prôtêin ức chế** |  Gắn với ……….., bị bất hoạt |
| **Các gen cấu trúc Z, Y, A** | ……………tổng hợp protein(các enzim sử dụng lactôzơ) |

Cụm từ: không hoạt động; kết hợp; prôtêin ức chế; lipit ; phiên mã; tương tác; tổng hợp; lactôzơ; prôtêin; hoạt động; không tổng hợp.

 Đáp án:

+ Khu vực 1. Khi môi trường không có lactôzơ

|  |  |
| --- | --- |
| **Các thành phần cấu trúc**  | **Đặc điểm hoạt động** |
| **Gen điều hoà R** | Tổng hợp prôtêin ức chế |
| **Prôtêin ức chế** | Kết hợp với vùng chỉ huy(O) |
| **Các gen cấu trúc Z, Y, A** | Không hoạt động |

+ Khu vực 2. Khi môi trường có lactôzơ

|  |  |
| --- | --- |
| **Các thành phần cấu trúc**  | **Đặc điểm hoạt động** |
| **Gen điều hoà R** | Tổng hợp prôtêin ức chế |
| **Prôtêin ức chế** |  Gắn với lactôzơ, bị bất hoạt |
| **Các gen cấu trúc Z, Y, A** | Hoạt động tổng hợp protein(các enzim sử dụng lactôzơ) |

**2.5.2.4. Trò chơi “Cặp đôi hoàn hảo”**

- Rèn luyện khả năng làm việc theo nhóm; vận dụng khả năng tư duy, giải toán.

- Quy trình tổ chức:

+ Phổ biến cách chơi: Các nhóm sẽ được phát 1 bộ 24 thẻ màu (12 thẻ hỏi/12 thẻ trả lời) lộn xộn. Trong vòng 5 phút các nhóm tìm ra được 12 cặp đôi hoàn chỉnh và dán lên bảng. Mỗi cặp đúng được 0.8 điểm.

 + Tiến hành: Giáo viên chia lớp thành 4 nhóm, phát thẻ màu cho các nhóm.

+ Tổng kết: Giáo viên chiếu đáp án 10 cặp trên màn hình cho học sinh xem và cho điểm các nhóm.

- Ví dụ ứng dụng trò chơi “Cặp đôi hoàn hảo” trong dạy củng cố bài 8: Quy luật Menđen: Quy luật phân ly, Sinh học 12.

Cho dữ kiện sau**:** Ở một loài thực vật, màu sắc hoa được quy định bởi một cặp alen trội lặn hoàn toàn, trong đó A quy định màu đỏ và a quy định màu trắng. Hãy trả lời các câu hỏi.

**Câu 1:** Cho phép lai: AA x aa. Tỉ lệ kiểu hình ở F1 là bao nhiêu?

Đáp án: 100% hoa đỏ

 **Câu 2:** Cho phép lai: AA x aa. Tỉ lệ kiểu gen ở F1 là bao nhiêu?

Đáp án: 100% Aa

**Câu 3:** Cho phép lai: AA x Aa. Tỉ lệ kiểu hình ở F1 là bao nhiêu?

Đáp án: 100% hoa đỏ

**Câu 4:** Cho phép lai: AA x Aa. Tỉ lệ kiểu gen ở F1 là bao nhiêu?

Đáp án: ½ AA: ½ Aa

**Câu 5:** Cho phép lai: Aa x Aa. Tỉ lệ kiểu hình ở F1 là bao nhiêu?

Đáp án: ¾ hoa đỏ: ¼ hoa trắng

**Câu 6:** Cho phép lai: Aa x Aa. Tỉ lệ kiểu gen ở F1 là bao nhiêu?

Đáp án: ¼ AA: ½ Aa: ¼ aa

**Câu 7:** Cho phép lai: aa x aa. Tỉ lệ kiểu hình ở F1 là bao nhiêu?

Đáp án: 100% hoa trắng

**Câu 8:** Cho phép lai: aa x aa. Tỉ lệ kiểu gen ở F1 là bao nhiêu?

Đáp án: 100% aa

**Câu 9:** Cho phép lai: Aa x aa. Tỉ lệ kiểu hình ở F1 là bao nhiêu?

Đáp án: ½ hoa đỏ: ½ hoa trắng

**Câu 10:** Cho phép lai: Aa x aa. Tỉ lệ kiểu gen ở F1 là bao nhiêu?

Đáp án: ½ Aa: ½ aa

**Câu 11:** Cho phép lai: AA x AA. Tỉ lệ kiểu hình ở F1 là bao nhiêu?

Đáp án: 100% hoa đỏ

**Câu 12:** Cho phép lai: AA x AA. Tỉ lệ kiểu gen ở F1 là bao nhiêu?

Đáp án: 100% AA

**2.5.2.5. Trò chơi “Tổ ong kiêu kỳ”**

- Rèn luyện khả năng làm việc nhóm, tư duy tổng hợp.

- Quy trình tổ chức:

 + Phổ biến cách chơi: Giáo viên phát mỗi nhóm 1 bộ gồm 12 thẻ tam giác và một mảnh giấy A4. Trong vòng 5 phút, các nhóm phối hợp ghép cho ra hình cho sẵn (chỗ nối các miếng ghép phải có câu hỏi và câu trả lời phù hợp). Làm xong dán lên bảng.

+ Tiến hành: Giáo viên chia lớp thành 4 nhóm, các nhóm thực hiện yêu cầu trò chơi.

+ Tổng kết: Giáo viên chiếu đáp án và cho điểm các nhóm, động viên các em tích cực tham gia.

- Ví dụ ứng dụng trò chơi “Tổ ong kiêu kỳ” trong củng cố bài 13: Ảnh hưởng của môi trường đến sự biểu hiện của gen, Sinh học 12.

Strart

Xác định mức phản ứng

Mức phản ứng

Tạo các cá thể cùng 1 kiểu gen

Mức phản ứng do

Kiểu gen quy định

Mức phản ứng hẹp

Tính trạng chất lượng

Xuất hiện

Đồng loạt

Vai trò

Tập hợp các kiểu hình của cùng 1 kiểu gen tương ứng với các môi trường khác nhau

Mức phản ứng rộng

Tính trạng số lượng

Phụ thuộc

Kiểu gen

Sự mềm dẻo của kiểu hình

Còn gọi là thường biến

Đặc điểm

Không di truyền

Sinh vật thích nghi với môi trường sống

*Hình 1. Trò chơi “Tổ ong kiêu kỳ”*

**2.5.2.6. Trò chơi “Bingo”**

- Rèn luyện khả năng tư duy, phân tích.

- Quy trình tổ chức:

+ Phổ biến cách chơi: Mỗi học sinh sẽ được phát 1 phiếu bingo (3 x 3). Ổ mỗi ô các em sẽ ghi các từ khóa trọng tâm liên quan đến phân loại các loại biến dị (đủ 9 ô). Sau đó giáo viên đọc câu hỏi, học sinh dò phiếu bingo của mình để tìm đáp án. Nếu có đáp án liên tiếp của 3 từ hàng ngang, dọc, chéo thì sẽ chiến thắng.

+ Tiến hành: Giáo viên phát phiếu bingo (3 x 3) cho học sinh. Học sinh thực hiện trò chơi.

+ Tổng kết: Giáo viên sẽ cộng điểm cá nhân hoặc trao quà.

- Ví dụ ứng dụng trò chơi “Bingo” trong dạy phần phân loại các loại biến dị ở bài 23: Ôn tập phần di truyền học, Sinh học 12.

Bộ câu hỏi:

**Câu 1**: Hiện tượng một kiểu gen có thể thay đổi kiểu hình trước những điều kiện môi trường khác nhau gọi là gì?

Đáp án: Thường biến.

**Câu 2:**....................là những biến đổi trong cấu trúc của gen, liên quan đến 1 hoặc 1 số cặp nucleotit?

Đáp án: Đột biến gen.

**Câu 3:** Những biến đổi bên trong cấu trúc của NST được gọi là gì?

Đáp án: Đột biến cấu trúc NST.

**Câu 4**:....................dạng đột biến làm cho 1 đoạn NST nào đó bị đứt ra rồi đảo ngược 180 0 và nối lại?

Đáp án: Đảo đoạn.

**Câu 5:** Sự tổ hợp lại những tính trạng của bố mẹ trong quá trình sinh sản được gọi là?

Đáp án: Biến dị tổ hợp.

**Câu 6:** ……………là dạng đột biến dẫn đến sự trao đổi đoạn trong một NST hoặc giữa các NST không tương đồng?

Đáp án: Chuyển đoạn.

**Câu 7**: Dạng đột biến làm tăng một số nguyên lần bộ NST đơn bôi của loài và lớn hơn 2n được gọi là gì?

Đáp án: Đa bội.

**Câu 8:** Hiện tượng làm tăng bộ NST đơn bội của hai loài khác nhau trong một tế bào được gọi là…….?

Đáp án: Dị da bội.

**Câu 9:** ……… là đột biến làm thay đổi số lượng NST ở một hay một số cặp NST tương đồng?

Đáp án: Lệch bội.

**Câu 10:** Dạng đột biến mà cơ thể có bộ NST là 3n, 5n, 7n…. được gọi là gì?

Đáp án: Đột biến đa bội lẻ.

**Câu 11:** Dạng đột biến mà cơ thể có bộ NST là 2n, 4n, 6n…. được gọi là gì?

Đáp án: Đột biến đa bội chẳn.

**Câu 12:** ……. là dạng đột biến làm cho một đoạn nào đó của NST có thể lặp lại một hay nhiều lần?

Đáp án: Lặp đoạn.

**Câu 13:** Dạng đột biến làm mất đi một đoạn nào đó của NST được gọi là gì?

Đáp án: Mất đoạn.

**Câu 14:** …….. là đột biến là thay đổi số lượng NST trong tế bào?

Đáp án: Đột biến số lượng NST.

**Câu 15:** Dạng đột biến có bộ NST là 2n + 1 được gọi là gì?

Đáp án: Thể ba

**Câu 16:** Dạng đột biến có bộ NST là 2n - 1 được gọi là gì?

Đáp án: Thể một

2.5.2.7. Trò chơi “Sơn Tinh – Thủy Tinh”

- Rèn luyện khả năng làm việc nhóm, tinh thần đoàn kết, tư duy tổng hợp.

- Quy trình tổ chức:

+ Phổ biến luật chơi: hai đội hóa thân vào thành hai nhân vật (Sơn Tinh và Thủy Tinh) lần lượt trả lời các câu hỏi trắc nghiệm do giáo viên đưa ra (thực hiện theo yêu cầu của Hùng Vương). Khi trả lời đúng 1 câu thì nhân vật của mình sẽ tiến thêm một nấc thang để đến với Mị Nương. Đội nào đưa được nhân vật của mình lên nấc thang trên cùng là đội giành chiến thắng. Nếu trả lời sai, đội còn lại có quyền trả lời bổ sung. Đội trả lời bổ sung nếu đúng thì cũng đưa nhân vật tiến thêm một bậc.

+ Tiến hành: giáo viên chia lớp thành hai đội cùng trả lời một câu hỏi ngắn để giành quyền ưu tiên trả lời trước. Lưu ý với học sinh là khi giáo viên đọc xong câu hỏi có từ “Hết” thì đội chơi mới được trả lời. Trả lời đúng giành quyền ưu tiên trả lời câu hỏi đầu tiên, trả lời sai quyền ưu tiên thuộc về đội còn lại. Hai đội trả lời các câu hỏi để đưa nhân vật của mình đến gặp Mị Nương. Trò chơi dừng lại khi có một trong hai nhân vật đến đích.

+ Tổng kết: Khen thưởng đội giành quyền chiến thắng, động viên, khích lệ đội chưa giành được chiến thắng lần này cố gắng lần sau; cho điểm tốt để ghi nhận các cá nhân nổi bật.

1

1

 *Hình 2. Trò chơi Sơn Tinh – Thủy Tinh*

- Ví dụ ứng dụng trò chơi “ Sơn Tinh- Thủy Tinh” trong củng cố bài 15: Tiêu hóa ở động vật, Sinh học lớp 11.

*+ Câu hỏi để giành quyền ưu tiên:* Ở động vật có ống tiêu hóa, quá trình tiêu hóa hóa học chủ yếu diễn ra ở cơ quan nào?

Đáp án: Ruột non.

*+ Câu hỏi giành cho đội Sơn Tinh (S):*

**Câu 1:** Trong ống tiêu hóa của côn trùng, các cơ quan tiêu hóa được sắp theo thứ tự:

**A.** miệng → ruột → dạ dày→ thực quản → diều→ hậu môn

**B.** miệng →thực quản → diều → dạ dày → ruột → hậu môn

**C.** miệng → thực quản → ruột → dạ dày → diều → hậu môn

**D.** miệng → dạ dày → diều → thực quản → ruột → hậu môn

**Câu 2:** Cho các phát biểu sau, khi nói về động vật chưa có cơ quan tiêu hóa?

I. Gồm đa số động vật đơn bào.

II. Thực hiện tiêu hóa nội bào.

III. Tthức ăn vào cơ thể theo kiểu nhập bào.

IV. Không bào tiêu hóa + Lizôxôm tiết enzim tiêu hóa thức ăn để cung cấp dinh dưỡng cho cơ thể.

Số phát biểu đúng là:

**A.** 1. **B.** 2. **C.** 3. **D.** 4.

**Câu 3:** Ở động vật có ống tiêu hoá, thức ăn được tiêu hoá như thế nào?

**A.** Tiêu hóa ngoại bào.

**B.** Tiêu hoá nội bào.

**C.** Tiêu hóa ngoại bào, tiêu hoá nội bào.

**D.** Một số tiêu hoá nội bào, còn lại tiêu hoá ngoại bào.

*+ Các câu hỏi giành cho đội Thủy Tinh (T):*

**Câu 1:** Thứ tự nào sau đây đúng với thứ tự từ trước về sau của một đoạn ống tiêu hóa của chim?

**A.** Thực quản → dạ dày tuyến → diều → dạ dày cơ.

**B.** Diều → dạ dày tuyến → dạ dày cơ → thực quản.

**C.** Thực quản → diều → dạ dày tuyến → dạ dày cơ.

**D.** Diều → thực quản → dạ dày tuyến → dạ dày cơ.

**Câu 2:** Những ưu điểm của tiêu hóa thức ăn trong ống tiêu hóa so với trong túi tiêu hóa:

I. Thức ăn đi theo 1 chiều trong ống tiêu hóa không bị trộn lẫn với chất thải (phân) còn thức ăn trong túi tiêu hóa bị trộn lẫn chất thải.

II. Trong ống tiêu hóa dịch tiêu hóa không bị hòa loãng

III. Thức ăn đi theo 1 chiều nên hình thành các bộ phận chuyên hóa, thực hiện các chức năng khác nhau: tiêu hóa cơ học, hóa học, hấp thụ thức ăn

IV. Thức ăn đi qua ống tiêu hóa được biến đổi cơ học trở thành những chất dinh dưỡng đơn giản và được hấp thụ vào máu.

 Các phát biểu đúng là:

**A.** II, III, IV. **B**. I, II, III. **C**. I, III, IV. **D**. I, II, IV.

**Câu 3:** Ở động vật chưa có cơ quan tiêu hóa, thức ăn được tiêu hóa như thế nào?

**A.** Tiêu hóa ngoại bào.

**B.** Tiêu hóa ngoại bào, tiêu hoá nội bào.

**C.** Tiêu hoá nội bào.

**D.** Một số tiêu hoá nội bào, còn lại tiêu hoá ngoại bào.

2.5.2.8. Trò chơi “Nhanh tay nhanh mắt”

- Rèn luyện tác phong nhanh nhẹn, mắt quan sát, sự phối hợp nhịp nhàng các thành viên ở trong đội/nhóm của mình.

- Quy trình tổ chức:

+ Phổ biến cách chơi: Giáo viên chia lớp thành 4 đội, 4 đội ngồi lại với nhau sau đó nhận bảng đáp án A, B, C, D từ giáo viên. Giáo viên đọc câu hỏi sau khi nghe từ “hết” của mỗi câu, các đội phải đưa bảng đáp án lên. Đội nào đưa bảng chậm sau hiệu lệnh của giáo viên xem như bị loại câu hỏi đó. Sau 4 câu hỏi các đội có câu trả lời bằng nhau giáo viên sẽ đọc câu hỏi phụ cho các đội giải quyết, đội nào dơ tay đồng đều, nhanh nhất được ưu tiên trả lời.

+ Tiến hành:

🞟 Giáo viên phát bảng đáp cho 4 đội.

🞟 Cả 4 đội tập trung nghe của giáo viên đọc to câu hỏi.

🞟 Cả 4 đội dơ đáp án, giáo viên quan sát cho điểm các đội lên bảng. Lần lượt như vậy đến hết 4 câu hỏi.

🞟 Nếu đội trả lời đúng sẽ được 10 điểm, sai không bị trừ điểm

🞟 Giáo viên tổng kết sau 4 câu hỏi trắc nghiệm, nếu đội nào bằng điểm thì đặt câu hỏi tình huống cho các đội chơi bằng điểm nhau, sau khi giáo viên đọc xong đội nào dơ tay nhiều nhất, đồng đều nhất, nhanh nhất là được ưu tiên trả lời. Trả lời đúng được cộng 20 điểm sai không bị trừ điểm và ưu tiên cho đội khác trả lời.

 + Tổng kết: Giáo viên thu lại tất cả các dụng cụ, dữ kiện cho lần sử dụng sau này. Giải thích cho học sinh rõ tất cả các đáp án, sau đó động viên khích lệ tinh thần các đội chơi.

- Ví dụ ứng dụng trò chơi “Nhanh tay nhanh mắt” để củng cố bài 2 “ Vận chuyển các chất trong cây” Sinh học lớp 11

*+ Câu hỏi cho các đội như sau*:

**Câu 1:** Động lực của dịch mạch rây là sự chênh lệch áp suất thẩm thấu giữa:

**A.** thân và lá. **C.** cành và lá.

**B.** lá và rễ. **D.** rễ và thân.

**Câu 2:** Quá trình vận chuyển nước từ rễ lên lá **không** có sự tham gia của lực nào sau đây?

**A.** Lực hút do thoát hơi nước của lá.

**B.** Lực liên kết giữa các phân tử nước với nhau và với thành mạch dẫn.

**C.** Lực di chuyển của các phân tử nước.

**D.** Lực đẩy của áp suất rễ.

**Câu 3:** Vì sao nếu một ống mạch gỗ bị tắc, dòng mạch gỗ trong ống đó vẫn có thể tiếp tục đi lên được?

**A.** Dòng nhựa nguyên di chuyển xuyên qua các lỗ bên vào ống bên cạnh và tiếp tục di chuyển lên trên.

**B**. Nước vào nhiều tạo áp suất lớn giúp thẩm thấu sang các ống bên.

**C**. Dòng nhựa nguyên đi qua lỗ bên sang ống bên cạnh đảm bảo dòng vận chuyển đựợc liên tục.

**D**. Nước vào nhiều tạo một lực đẩy lớn giúp cho ống bị tắc sẽ dần được thông.

**Câu 4:** Nước được vận chuyển ở thân chủ yếu

 **A**. qua mạch rây theo chiều từ trên xuống.

 **B**. qua mạch gỗ.

 **C**. từ mạch gỗ sang mạch rây

 **D**. từ mạch rây sang mạch gỗ.

*+ Câu hỏi phụ:*

Giải thích vì sao khi ta bóc 1 khoanh vỏ quanh cành hay thân cây thì sau một thời gian phía trên chỗ võ bị bó phình to ra?

Đáp án: Do thân cây gồm có mạch rây mà mạch gỗ. Trong đó mạch rây ở sát lớp vỏ cây nhất, có chức năng vận chuyển chất hữu cơ từ lá cây xuống rễ cây. Khi bạn bóc vỏ cây, đồng thời cũng bóc cả phần mạch rây ra. Chất hữu cơ từ lá cây chuyển xuống thân bị tích lại ở phần mép vỏ trên. Cứ thế mép vỏ trên cứ phình to ra.

**2.6. Hiệu quả của sáng kiến kinh nghiệm**

Tổng hợp kết quả thực nghiệm đề tài tại trường THPT Nam Đông (Cơ sở 2)

***Bảng 1: Kết quả khảo sát cảm nhận chung của học sinh về môn Sinh học năm học 2019-2020***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nội dung khảo sát** | **Đầu học kì I** | **Đầu học kì II** |
| **Số lượng** | **Tỉ lệ (%)** | **Số lượng** | **Tỉ lệ (%)** |
| **Sự hứng thú học môn Sinh học** | Rất hứng thú | 9 | 8,9 | 20 | 19,8 |
| Hứng thú | 34 | 33,7 |  62 | 61,4 |
| Bình thường | 46 | 45,5 | 18 | 17,9 |
| Ít hứng thú | 12 | 11,9 | 1 | 0,9 |
| Không hứng thú | 0 | 0 | 0 | 0 |
| **Yêu thích môn Sinh học vì** | Là một trong những môn thi đại học, cao đẳng | 3 | 3,0 | 3 | 3,0 |
| Bài học sinh động, tổ chức nhiều trò chơi | 15 | 14,9 | 62 | 61,4 |
| Kiến thức dễ nắm bắt | 45 | 44,5 | 21 | 20,7 |
| Ý kiến khác | 38 | 37,6 | 15 | 14,9 |

***Bảng 2: So sánh kết quả học tập của các lớp ở hai năm học***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***Học lực (%)*** | ***Năm học 2018-2019*** | ***Học kì I năm học 2019-2020*** |
| ***10B1*** | ***10B2*** | ***11B1*** | ***11B2*** | ***11B5*** | ***11B6*** | ***12B5*** | ***12B6*** |
| ***Giỏi*** | 7,7 | 0 | 11,1 | 0 | 14,3 | 0 | 12,5 | 0 |
| ***Khá*** | 30,8 | 2,8 | 16,7 | 14,3 | 31,4 | 13,8 | 31,3 | 33,3 |
| ***TB*** | 43,6 | 47,2 | 44,4 | 61,9 | 54,3 | 62,1 | 56,25 | 66,7 |
| ***Yếu*** | 17,9 | 36,1 | 27,8 | 23,8 |  | 24,1 | 0 | 0 |
| ***Kém*** | 0 | 13,9 | 0 | 0 |  | 0 | 0 | 0 |

**Nhận xét chung:**

- Đa số học sinh cho rằng các em đã được tham gia các trò chơi học tập rất phù hợp với khả năng của các em, vì các kiến thức trong các trò chơi đó là các kiến thức trọng tâm, nằm trong tầm hiểu biết và các em hoàn toàn nhận thức được.

- Thông qua trò chơi đã rèn cho các em tác phong nhanh nhẹn và tư duy độc lập sáng tạo. Ngoài việc tham gia làm việc theo nhóm trong các hoạt động học tập khác các em còn được hợp tác với nhau trong các trò chơi học tập vì vậy làm việc theo nhóm đối với các em trở nên nhuần nhuyễn và rất đỗi quen thuộc.

- Việc học tập dưới hình thức trò chơi: Thích hơn, hiểu hơn, nhớ kiến thức hơn từ đó làm tăng hứng thú học tập bộ môn. Ngoài ra thông qua việc tham gia các trò chơi các em tỏ ra mạnh dạn trước tập thể lớp, tự tin với kiến thức của mình, đồng thời sẽ giúp tình bạn của các em được củng cố và có thái độ ứng xử linh hoạt trong hoạt động tập thể.

**PHẦN 3. KẾT LUẬN**

Phương pháp trò chơi là một PPDH nằm trong hệ phương pháp phát huy tính tích cực của học sinh. Phương pháp này có rất nhiều ưu điểm, nó tỏ ra rất phù hợp với đặc thù tri thức của môn học. Phương pháp này còn có nhiều ý nghĩa và tác dụng trong nhà trường THPT, nó tạo môi trường thuận lợi để phát triển khả năng làm việc nhóm, giao tiếp, tính cách nhận thức và tư duy của học sinh; có ưu thế trong việc phát triển nhân cách của từng cá nhân.

Kết quả thu được là rất khả quan: Từ chỗ học sinh ít hứng thú thậm chí còn ngại học môn Sinh học đến chỗ học sinh thích học giờ học Sinh học, chất lượng, hiệu quả giờ dạy học được nâng cao rõ rệt.

Qua quá trình nghiên cứu, bản thân tôi cũng đã tích lũy được nhiều kiến thức về lí luận PPDH Sinh học, lí luận PPDH hiện đại. Hy vọng đây sẽ là một tư liệu có ích cho tôi và các giáo viên khác trong quá trình giảng dạy và nghiên cứu các phần học tiếp theo của chương trình Sinh học phổ thông.

Kính thưa các quý thầy cô, đề tài này chắn chắn không tránh khỏi thiếu sót**,** tôi rất mong được sự góp ý của quý thầy cô để sáng kiến kinh nghiệm trên thực sự đạt được hiệu quả trong giảng dạy, góp phần vào việc thực hiện tốt việc đổi mới phương pháp dạy học và nâng cao chất lượng giáo dục đào tạo hiện nay.

Xin chân thành cảm ơn!