

PHÒNG GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO HUYỆN XUÂN TRƯỜNG
TRƯỜNG TRUNG HỌC CƠ SỞ XUÂN KIÊN

**BÁO CÁO BIỆN PHÁP VẬN DỤNG MỘT SỐ TRÒ CHƠI
TRONG DẠY HỌC KHOA HỌC TỰ NHIÊN**

Môn Khoa học tự nhiên/THCS

Tác giả: TRỊNH THỊ OANH

Trình độ chuyên môn: ĐHSP Sinh học

Chức vụ: Tổ phó

Nơi công tác: Trường THCS Xuân Kiên

Huyện Xuân Trường, Tỉnh Nam Định

Xuân Trường, ngày 2 tháng 10 năm 2023

THÔNG TIN CHUNG VỀ BIỆN PHÁP

1. Tên biện pháp: “*Vận dụng một số trò chơi trong dạy học Khoa học tự nhiên*”

2. Lĩnh vực/cấp học: Môn Khoa học tự nhiên/THCS

3. Thời gian áp dụng sáng kiến:

Từ ngày 10 tháng 09 năm 2022 đến ngày 10 tháng 9 năm 2023

4. Tác giả:

Họ và tên: **Trịnh Thị Oanh**

Ngày 20 tháng 06 năm 1980

Nơi thường trú: Xóm 2, xã Xuân Kiên, Xuân Trường, Nam Định

Trình độ chuyên môn: Cử nhân Sinh học

Chức vụ công tác: Tổ phó tổ Khoa học Tự nhiên

Nơi làm việc: Trường THCS Xuân Kiên, Xuân Trường, Nam Định

Điện thoại: 0865211368

Tỉ lệ đóng góp tạo ra sáng kiến: 100 %.

5. Đơn vị áp dụng :

Tên đơn vị: Trường THCS Xuân Kiên

Địa chỉ: xã Xuân Kiên, huyện Xuân Trường, tỉnh Nam Định

Điện thoại: 0228.3885041

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: “*Vận dụng một số trò chơi trong dạy học Khoa học tự nhiên*”.
- Lĩnh vực áp dụng: Môn Khoa học tự nhiên/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.

a) Thực trạng của vấn đề

Khoa học tự nhiên là môn học mới với sự tích hợp của 3 phân môn Sinh học, Vật lý, Hoá học. Theo chương trình mới là một trong những môn học bắt buộc trong chương trình GDPT là môn học thực nghiệm nên cần được thực hành, trải nghiệm nhiều nhưng do thiếu điều kiện về thiết bị dạy học nên không gây được hứng thú cho các em khi học và đặc biệt bộ môn này vẫn bị coi là môn phụ nên ít được các em học sinh và phụ huynh quan tâm. Từ đó dẫn đến việc mất dần kiến thức và kỹ năng cơ bản, tâm lý chán học, không yêu thích môn Khoa học tự nhiên.

Dù là môn học mới nhưng để triển khai đầy đủ yêu cầu cần đạt thì thời lượng từ 180 phút/ tuần trên lớp không đảm bảo hết nội dung do chương trình GDPT 2018 đặt ra. Mặt khác sách giáo khoa thiết kế chưa đa dạng, sơ sài, không đồng bộ, thiếu bài tập nên HS lại càng khó tiếp thu, rèn luyện kiến thức. Chính điều này mà HS bị hạn chế rất nhiều trong việc tiếp thu kiến thức Khoa học tự nhiên.

Học sinh lười học, không chịu đầu tư suy nghĩ, phát biểu xây dựng bài trong giờ học, khâu chuẩn bị bài còn hời hợt, tiếp thu bài chậm. HS học thụ động, thiếu sáng tạo; không biết tự học; thiếu sự hợp tác giữa trò và thầy, giữa trò với trò, học thiếu hứng thú, đam mê.

Một số giáo viên còn lúng túng trong phương pháp giảng dạy, không biết làm thế nào để tạo hứng thú cho HS trong học tập và nắm bắt những kiến thức trọng tâm của bài học một cách nhẹ nhàng và sinh động nhất.

Theo điều tra ban đầu số lượng HS ham thích học môn Khoa học tự nhiên còn rất ít, khoảng 30%. Từ việc không yêu thích học môn Khoa học tự nhiên dẫn đến kết quả học tập chưa đáp ứng được yêu cầu.

Trên cơ sở đó, việc giúp HS ham học môn Khoa học tự nhiên, nắm bắt được những kiến thức cơ bản của bài học là một yêu cầu cấp thiết mà mỗi giáo viên trong giảng dạy Khoa học tự nhiên. Vì vậy giáo viên cần phải nghiên cứu, tìm tòi, sáng tạo để đạt được kết quả cao trong giảng dạy. Một trong những đề xuất của bản thân tôi để thực hiện yêu cầu đó là “*Vận dụng một số trò chơi trong dạy học Khoa học tự nhiên*” (ở trường THCS Xuân Kiên) để tạo hứng thú học Khoa học tự nhiên cho HS.

b) Mục tiêu, ý nghĩa của biện pháp

Để đổi mới chương trình nhằm tạo sự chuyển biến căn bản, toàn diện về chất lượng và nâng cao hiệu quả giáo dục phổ thông. Trong quá trình giảng dạy, tôi cùng một số đồng nghiệp cũng đã áp dụng những phương pháp, kỹ thuật dạy học mới nhằm tạo thêm hứng thú cho giờ Khoa học tự nhiên để giờ học sinh động hơn, hấp dẫn hơn, học sinh yêu thích môn học hơn. Để tìm tới giải pháp ấy, mỗi giáo viên đều lựa chọn cho mình những phương pháp, những kỹ thuật khác nhau sao cho phù hợp với khả năng thực hiện của bản thân và điều kiện cơ sở vật chất hiện có của nhà trường góp phần phát triển toàn diện cả về phẩm chất và năng lực cho mỗi học sinh.

Trò chơi là một hoạt động của con người nhằm mục đích trước tiên và chủ yếu là vui chơi, giải trí, thư giãn sau những giờ làm việc căng thẳng, mệt mỏi. Nhưng qua trò chơi người chơi còn được rèn luyện thể lực, rèn luyện các giác quan, tạo cơ hội giao lưu với mọi người, cùng hợp tác với bạn bè trong tổ, nhóm đặc biệt thông qua các trò chơi GV còn củng cố cho học sinh những kiến thức cơ bản của mỗi bài học từ đó phát triển năng lực tự chủ, năng lực giao tiếp và hợp tác, năng lực giải quyết vấn đề ... Đối với học sinh THCS thì hoạt động chơi không còn đóng vai trò chủ đạo, song cùng với học thì chơi là nhu cầu không thể thiếu và nó đóng một vai trò quan trọng đối với các em. Nếu ta biết tổ chức cho học sinh chơi một cách hợp lý, khoa học sẽ mang lại hiệu quả giáo dục cao. Vì vậy trò chơi học tập khi được sử dụng trong giờ học Khoa học tự nhiên ở THCS không chỉ làm thay đổi những hình thức học tập đơn giản, truyền thống không hiệu quả mà qua các trò chơi được tổ chức không khí lớp học sẽ trở nên thoải mái, dễ chịu và việc thu nhận kiến thức mới, củng cố và nâng cao kiến thức cũ cũng vì thế tự nhiên, nhẹ nhàng và thoải mái hơn. Do đó phương châm của chúng tôi là: **học mà chơi, chơi mà học** từ đó hình thành năng lực tìm hiểu tự nhiên và năng lực vận dụng kiến thức, kỹ năng đã học.

Do vậy đối với giáo viên giảng dạy bộ môn Khoa học tự nhiên, ngoài việc cung cấp tổ chức các hoạt động học đáp ứng sự hình thành năng lực và phẩm chất theo yêu cầu cần đạt của Chương trình GDPT 2018 và sách giáo khoa, sách giáo viên còn phải quan tâm tạo cho các em một hứng thú, tự giác học tập bộ môn này. Qua quá trình giảng dạy nghiên cứu áp dụng, tôi nhận ra rằng tổ chức cho học sinh tham gia những trò chơi phù hợp ngay trong những giờ học hoặc giờ ngoại khoá môn Khoa học tự nhiên sẽ tạo hứng thú, bồi dưỡng lòng say mê học tập và ý chí vươn lên của các em và đặc biệt để tạo một giờ học phong phú, sinh động thì việc lồng ghép tổ chức các trò chơi trong hoạt động giảng dạy sẽ giúp học sinh cảm thấy hứng thú, tích cực, sôi nổi hơn không gây nhàm chán trong một số tiết học môn Khoa học tự nhiên.. Từ những lí do trên tôi chọn đề tài ***“Vận dụng một số trò chơi trong dạy học Khoa học tự nhiên”***

Trong năm học vừa qua, tôi và đồng nghiệp cũng đã tiến hành áp dụng một số phương pháp vào việc tạo hứng thú trong giờ học Khoa học tự nhiên 6,7 đặc biệt trong đó việc ***“Vận dụng một số trò chơi trong dạy học Khoa học tự nhiên” (ở trường THCS Xuân Kiên)*** đã đạt được kết quả như mong đợi. Đó là học sinh ngày càng yêu thích môn học này hơn và kết quả học tập càng cao hơn.

2. Nội dung biện pháp

2.1. Các bước cơ bản của biện pháp

a) Chuẩn bị trò chơi

* **Nghiên cứu tài liệu:** Để tổ chức trò chơi Khoa học tự nhiên, tôi đã đọc tài liệu, sách báo, tạp chí giáo dục... có liên quan đến nội dung của biện pháp và môn học. Chính sự nghiên cứu, tìm tòi ở tài liệu giúp cho định hình nội dung, kiến thức liên quan khi sử dụng trò chơi đạt kết quả tốt.

* **Nghiên cứu thực tế:**

- Thông qua sinh hoạt chuyên đề và các tiết nghiên cứu bài học, trao đổi chuyên môn với đồng nghiệp chúng tôi đã cùng tổ chức và tiến hành thực nghiệm sư phạm để kiểm tra tính khả thi của biện pháp trong các tiết học cụ thể của môn Khoa học tự nhiên. Thông qua các tiết dạy thực tế trên lớp, bản thân tôi đã phân loại các đối tượng học sinh, tìm hiểu xem học sinh thường yếu ở mạch kiến thức nào, để lựa chọn trò chơi cho phù hợp, giúp các em củng cố kiến thức để hiểu bài một cách chắc chắn.

- Tuỳ nội dung bài mà chuẩn bị ở nhà hay trên lớp. Dùng bảng phụ, phiếu học tập tự làm phương tiện dạy học hay trên máy chiếu hoặc tivi.

- Bố trí chia lớp phù hợp.

b) Lựa chọn các trò chơi.

- Đối với trò chơi học tập đòi hỏi giáo viên phải tư duy, sáng tạo lựa chọn hình thức chơi cho phù hợp với mục đích, yêu cầu từng bài tập, từng tiết học, từng đối tượng sao cho đạt được kết quả hoạt động cao nhất.

- Trò chơi trong dạy học Khoa học tự nhiên rất đa dạng như: Đoán ô chữ, Giải ô chữ - tìm chữ cái, Rung chuông vàng, Ai nhanh hơn, Sơ đồ tư duy,

- Việc lựa chọn các trò chơi học tập trong môn Khoa học tự nhiên phải đáp ứng những yêu cầu của mục đích dạy học. Các trò chơi phải đặt ra cho học sinh các nhiệm vụ học tập tương ứng với nội dung dạy học. Mỗi trò chơi cần có một vị trí đóng góp cụ thể trong tiến trình thực hiện mục đích dạy học.

- Vì vậy, để đáp ứng yêu cầu dạy học bộ môn Khoa học tự nhiên, hệ thống các trò chơi phải được lựa chọn sao cho đa dạng về chủ đề, phong phú về cách chơi. Dựa vào hình thức, cách chơi và luật chơi của trò chơi có thể thay thế các trò chơi một cách linh hoạt (thay số bằng chữ, nguyên tử, phân tử, ma sát, năng lượng, ...) từ sự thay thế linh hoạt tạo cho giáo viên có cơ hội tổ chức trò chơi phù hợp với đối tượng học sinh của mình. Để từ đó các em cảm thấy: ***“Mỗi ngày đến trường là một ngày vui”***.

Lựa chọn trò chơi phải phù hợp với đặc điểm lứa tuổi, vừa sức với học sinh. Lựa chọn thời điểm thích hợp khi tổ chức các trò chơi, học tập cho học sinh khối Trung học cơ sở. Các thời điểm được tính đến là:

+ Khi khởi động tiết học bằng trò chơi sẽ kích thích HS hứng thú bài học đồng thời kiểm tra được sự chuẩn bị bài về nhà của HS.

+ Trong quá trình hình thành kiến mới nếu khéo vận dụng linh hoạt trò chơi vừa tránh tạo ra áp lực về kiến thức mà còn đổi mới phương pháp dạy học, kỹ thuật dạy học.

+ Sau khi hoàn thành một bài học. Cách này có ưu điểm là kích thích được sự hứng thú học tập của học sinh, giờ học tránh được không khí suy nghĩ căng thẳng trở thành ***“Vui mà học, học mà chơi”*** hết sức sinh động.

+ Sau khi hoàn thành một chương. Với cách này sẽ giúp cho học sinh hệ thống lại kiến thức một cách sinh động và hiệu quả.

c) Xây dựng và thiết kế trò chơi.

Trò chơi học tập là trò chơi mà luật của nó bao gồm các quy tắc gắn với kiến thức, kỹ năng có được trong hoạt động học tập, gắn với nội dung bài học, giúp các em khai thác vốn kinh nghiệm của bản thân, thông qua các trò chơi học sinh vận dụng các kiến thức, kỹ năng đã học vào các tình huống của trò chơi. Do đó, học sinh được thực hành luyện tập các kỹ năng môn Khoa học tự nhiên được đưa vào trò chơi.

Để các trò chơi góp phần mang hiệu quả cao trong giờ học, khi xây dựng và thiết kế trò chơi tôi thường tuân thủ các nguyên tắc sau:

- Phải dựa vào nội dung bài học, điều kiện thời gian trong mỗi tiết học.
- Trò chơi mang ý nghĩa giáo dục.
- Trò chơi phải nhằm mục đích củng cố, khắc sâu nội dung bài học.
- Trò chơi phải phù hợp với tâm lý học sinh Trung học cơ sở, phù hợp với khả năng người hướng dẫn và cơ sở vật chất của nhà trường.
- Trò chơi phải gây được hứng thú đối với học sinh.

Thông thường cấu trúc của một trò chơi học tập Khoa học tự nhiên tôi đã thiết kế như sau:

*** Tên trò chơi:**

- **Mục đích:** Nêu rõ mục đích của trò chơi nhằm ôn luyện, củng cố kiến thức, kỹ năng nào. Mục đích của trò chơi sẽ quy định hoạt động chơi được thiết kế trong trò chơi.

- **Đồ dùng đồ chơi:** Mô tả đồ dùng, đồ chơi được sử dụng trong trò chơi học tập.

- **Nêu luật chơi:** Chỉ rõ nguyên tắc của hoạt động chơi quy định đối với người chơi, quy định thắng thua của trò chơi. Luật chơi phải rõ ràng, đơn giản, dễ nhớ, dễ thực hiện, không đòi hỏi thời gian dài cho việc hướng dẫn, huấn luyện.

- **Số người tham gia:** Cần chỉ rõ số người tham gia trò chơi.

- **Nêu cách chơi:** Để người chơi nắm và thực hiện tốt.

*** Cách tổ chức trò chơi:**

Thời gian tiến hành từ 5 – 7 phút

Bước 1: Giới thiệu trò chơi.

- Nêu tên trò chơi.

- Hướng dẫn cách chơi bằng cách vừa mô tả vừa thực hành, nêu rõ quy định chơi.

Bước 2: Chơi thử Thông qua chơi thử để nhấn mạnh luật chơi. (tùy từng trò chơi)

Bước 3: Chơi thật.

Bước 4: Nhận xét kết quả chơi, thái độ của người tham dự, giáo viên có thể nêu thêm những tri thức được học tập qua trò chơi, những sai lầm cần tránh.

Bước 5: Thưởng - phạt: Phân minh, đúng luật chơi, sao cho người chơi chấp nhận thoải mái và tự giác làm trò chơi thêm hấp dẫn, kích thích học tập của học sinh. Phạt những học sinh phạm luật chơi bằng những hình thức đơn giản, vui (như chào các bạn thắng cuộc, hát một bài, nhảy lò cò, nhảy theo 1 điệu nhạc...)

d) Tổ chức trò chơi.

- Trò chơi phải hướng tới đảm bảo tất cả HS trong lớp đều được tham gia. Tuy nhiên đối với những HS học còn yếu, nhút nhát GV chỉ nên chỉ định tham gia vào những trò chơi dễ để tạo cơ hội cho các em hình thành được nhiệm vụ của mình, từ đó khích lệ tinh thần học tập, giúp các em tự tin, mạnh dạn hơn trong học tập.

- Giáo viên phải định hướng, hướng dẫn nhằm đạt được mục đích, ý đồ bài học. Đặc biệt trò chơi có tổ chức thành công, có thu hút được HS tham gia hay không phụ thuộc nhiều vào kỹ năng dẫn chương trình, kỹ năng tổ chức của giáo viên hay người quản trò.

- Trò chơi là một nhu cầu cần thiết đối với học sinh. Chính vì vậy các em luôn tìm mọi cách và tranh thủ thời gian trong mọi điều kiện để được chơi. Được tham gia trò chơi có tổ chức các em sẽ tham gia hết sức tự giác và chủ động. Khi chơi, các em biểu lộ tình cảm rất rõ ràng như: Vui mừng khi giành chiến thắng và buồn bã khi thất bại. Vui mừng khi thấy đồng đội hoàn thành nhiệm vụ, bản thân các em thấy có lỗi khi không làm tốt nhiệm vụ của mình. Vì tập thể mà các em khắc phục khó khăn, phấn đấu hết khả năng để mang lại chiến thắng cho tổ, nhóm của mình. Đây chính là đặc tính rất cao của trò chơi. Vì vậy, khi tổ chức trò chơi, tôi không bao giờ đòi hỏi quá cao ở nội dung trò chơi mà chỉ cần trò chơi mang được một nội dung hoặc một kỹ năng cơ bản của bài học là được.

2.2. Tiến trình thực nghiệm

2.2.1. Trò chơi “Đuổi hình bắt chữ”

- **Mục đích:** Đây là trò chơi mang tính chất nhận diện. Nó phù hợp cho những tiết dạy học ôn tập hoặc những tiết dạy chủ đề. Trò chơi này có những ưu thế nhất định như:

- + Có khả năng thu hút số đông học sinh tham gia.
- + Phát huy trí tưởng tượng của học sinh.
- + Rèn luyện khả năng phản ứng nhanh.
- + Trong thời gian ngắn có thể giúp học sinh nhớ lại những đơn vị kiến thức hoặc tác phẩm đã học.

- **Chuẩn bị:** Giáo viên chuẩn bị hệ thống câu hỏi, tranh ảnh, đáp án, thiết kế các slide trình chiếu.

- **Cách thức tiến hành:** Giáo viên lần lượt chiếu từng hình ảnh để học sinh xung phong tìm câu trả lời phù hợp. Nếu trả lời đúng thì chiếu đáp án trên màn hình. Nếu trả lời sai thì không được tính điểm.

- **Luật chơi:** Giáo viên chiếu các hình ảnh (tranh, ảnh), mỗi hình chiếu có những điểm gợi ý. Học sinh nhìn vào hình để đoán đơn vị kiến thức Khoa học tự nhiên, Ai đoán nhanh và đoán đúng sẽ có thưởng

Ví dụ: Bài 22: Cơ thể sinh vật – KHTN 6 (Sách KNTT). Để giúp học sinh hứng thú hơn trước khi vào bài và phân biệt được vật sống và vật không sống đáp ứng yêu cầu cần đạt. Giáo viên chiếu hình ảnh bị ẩn mang thông điệp về các vật mà các em đã được học cùng với gợi ý Nếu bạn nào phát hiện ra thông điệp thì giơ tay để giành quyền trả lời. Nếu trả lời đúng sẽ được 1 điểm tích lũy và hình ảnh được mở ra. Nếu sai sẽ mất quyền trả lời.

Câu 1: Con gì chân ngắn/ mà lại có màng/ mỏ bẹt màu vàng/ hay kêu cạp cạp?

Câu 2: Cái mỏ xinh xinh/ hai chân tí xíu/ lông vàng mát dịu/ “chiếp, chiêm” suốt ngày?

Câu 3: con gì ăn cỏ/ đầu có hai sừng/ lỗ mũi buộc thừng/ kéo cày rất giỏi?

Câu 4: con gì hai mắt trong veo/ thích nằm sưởi nắng thích trèo cây cau?

Câu 5: Cái gì đen khi bạn mua nó, đỏ khi bạn dùng nó và xám xịt khi vứt nó đi?

Đáp án:

Câu 1: con vịt

Câu 2: con gà con

Câu 3: con trâu

Câu 4: con mèo

Câu 5: hòn than

Hình ảnh tư liệu:



2.2.2. Trò chơi “Mảnh ghép bí mật”

- **Mục đích:** Đây là trò chơi có thể sử dụng trong phần khởi động hoặc luyện tập để tạo hứng thú cho học sinh. Đây là trò chơi mang tính chất nhận diện, có khả năng thu hút số đông học sinh tham gia, phát huy trí tưởng tượng của học sinh, rèn luyện khả năng phản ứng nhanh.

- **Chuẩn bị:** Giáo viên chuẩn bị hệ thống câu hỏi, thiết kế trò chơi.

- **Cách thức tiến hành:**

- **Luật chơi:**

+ Có một bức tranh ẩn chứa dưới các mảnh ghép như trên màn hình, mỗi mảnh ghép tương ứng với một câu hỏi.

+ Mỗi học sinh có quyền lựa chọn một mảnh ghép ứng với một câu hỏi. Trả lời đúng thì mảnh ghép sẽ được mở ra và một phần của bức tranh sẽ được gọi mở. Mỗi câu trả lời đúng được 10 điểm. Trả lời sai bạn khác sẽ có quyền trả lời.

+ Ngay ở mảnh ghép đầu tiên, học sinh nào có câu trả lời đúng về nội dung bức tranh sẽ được cộng 30 điểm.

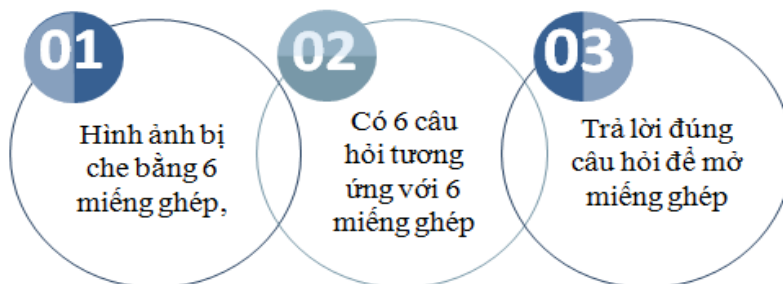
Ví dụ: Bài 43 Trọng lượng Lực hấp dẫn KHTN 6 (Sách KNTT) để nêu được các khái niệm lực hấp dẫn (lực hút giữa các vật có khối lượng), trọng lượng của vật (độ lớn lực hút của Trái Đất tác dụng lên vật) trong phần hình thành kiến thức mới giáo viên có thể thiết kế trò chơi mảnh ghép bí mật để trả lời 6 câu hỏi của bài:



**Mảnh
ghép bí
mật.**



LUẬT CHƠI



Hệ thống câu hỏi ẩn chứa trong các mảnh ghép:

Câu 1: Sau khi treo quả nặng vào lò xo thì có hiện tượng gì xảy ra?

Câu 2: Có những lực nào tác dụng vào quả nặng khi đó.

Câu 3: Các lực đó có phương và chiều như thế nào?

Câu 4: Sau khi thả rơi viên phấn thì có hiện tượng gì xảy ra với viên phấn?

Câu 5: Có lực nào đã tác dụng vào viên phấn khi thả?

Câu 6: Lực đó có phương và chiều như thế nào?

Câu 1	Câu 2	Câu 3
Câu 4	Câu 5	Câu 6

Đáp án

Câu 1: Sau khi treo quả nặng vào lò xo thì lò xo bị biến dạng và quả nặng đứng yên.

Câu 2: Có 2 lực tác dụng vào lò xo là lực kéo của lò xo và lực hút của Trái Đất.

Câu 3: Lực kéo của lò xo có phương thẳng đứng, chiều từ dưới lên trên; lực hút của Trái Đất có phương thẳng đứng, chiều từ trên xuống dưới.

Câu 4: Sau khi thả rơi viên phấn thì viên phấn vừa biến đổi chuyển động vừa biến dạng.

Câu 5: Viên phấn đã chịu tác dụng của lực hút của Trái Đất.

Câu 6: Lực hút của Trái Đất có phương thẳng đứng, chiều từ trên xuống dưới.



Lực hút của Trái đất

2.2.3. Trò chơi Đường lên đỉnh Olympia

- **Mục đích:** Giúp học sinh ôn tập kiến thức thông qua trò chơi, vừa tăng thêm hứng thú cho học sinh, đồng thời thay đổi không khí giờ học sẽ khiến việc học đạt được những kết quả tích cực.

- **Chuẩn bị:** Giáo viên chuẩn bị hệ thống câu hỏi và thiết kế các slide.

- **Cách thức tiến hành:** GV chia lớp thành các đội. Các đội sẽ trải qua 4 vòng thi: Khởi động, Vượt chướng ngại vật, Tăng tốc, Về đích để cùng tìm hiểu nội dung của bài học.

- **Luật chơi:**

+ Giáo viên hoặc người quản trò lần lượt đọc thông báo luật chơi của mỗi phần và đọc hệ thống câu hỏi để các đội hội ý, tìm câu trả lời.

+ Khi đội nào có câu trả lời thì giơ tay phát biểu hoặc bấm chuông, nếu trả lời đúng sẽ cộng điểm theo số điểm của từng phần chơi. Nếu trả lời sai thì cơ hội sẽ dành cho đội còn lại.

+ Kết thúc trò chơi đội nào được điểm cao nhất thì sẽ chiến thắng.

Ví dụ: Khi dạy các bài ôn tập Chương Âm thanh để thêm sôi động, cũng có thể kiến thức về chương, bài giáo viên có thể thiết kế trả lời được nhiều câu hỏi bài tập dưới dạng trò chơi này.

Hình ảnh tư liệu

Hệ thống câu hỏi thiết kế trong trò chơi “Olympia” của chương Âm thanh.



Gồm 4 câu hỏi

Khởi động

Câu 1: Âm thanh không thể truyền trong

- A. chất lỏng. B. chất rắn.
C. chất khí. D. chân không.

Câu 2: Chỉ ra câu nào sai trong các câu dưới đây?

- A. Âm thanh được tạo ra từ nguồn âm, các nguồn âm đều dao động.
B. Âm thanh được truyền tới tai ta qua môi trường không khí.
C. Âm thanh có thể truyền trong chất rắn, lỏng và khí.
D. Âm thanh có thể truyền trong chân không.

Đ/a: D

Câu 3: Âm thanh không truyền được trong chân không vì:

- A. chân không không có trọng lượng.
B. chân không không có vật chất.
C. chân không là môi trường trong suốt.
D. chân không không đặt được nguồn âm.

Đ/a: B

Câu 4: Trong các trường hợp dưới đây, khi nào vật phát ra âm to hơn?

- A. Khi tần số dao động lớn hơn. B. Khi vật dao động mạnh hơn.
C. Khi vật dao động nhanh hơn. D. Khi vật dao động yếu hơn.

Đ/a: B





Gồm 5 câu hỏi

Câu 1: Biên độ dao động là?

- A. số dao động trong một giây.
- B. độ lệch so với vị trí ban đầu của vật trong một giây.
- C. độ lệch lớn nhất so với vị trí cân bằng khi vật dao động.
- D. khoảng cách lớn nhất giữa hai vị trí mà vật dao động thực hiện được.

Đ/a: C

Câu 2: Biên độ dao động của vật càng lớn khi

- A. vật dao động càng nhanh.
- B. vật dao động với tần số càng lớn.
- C. vật dao động càng chậm.
- D. vật dao động càng mạnh.

Đ/a: D

Câu 3: Ta nghe tiếng trống to hơn khi gõ mạnh vào mặt trống và nhỏ hơn khi gõ nhẹ là vì

- A. gõ mạnh làm tần số dao động của mặt trống lớn hơn.
- B. gõ mạnh làm biên độ dao động của mặt trống lớn hơn.
- C. gõ mạnh làm thành trống dao động mạnh hơn.
- D. gõ mạnh làm dùi trống dao động mạnh hơn.

Đ/a: B

Câu 4: Vật nào sau đây dao động với tần số lớn nhất?

- A. Trong 30 s, con lắc thực hiện được 1 500 dao động.
- B. Trong 10 s, mặt trống thực hiện được 1 000 dao động.
- C. Trong 2 s, dây đàn thực hiện được 988 dao động.
- D. Trong 15 s, dây cao su thực hiện được 1 900 dao động.

Đ/a: C

Câu 5: Khi nào ta nói âm phát ra âm bổng?

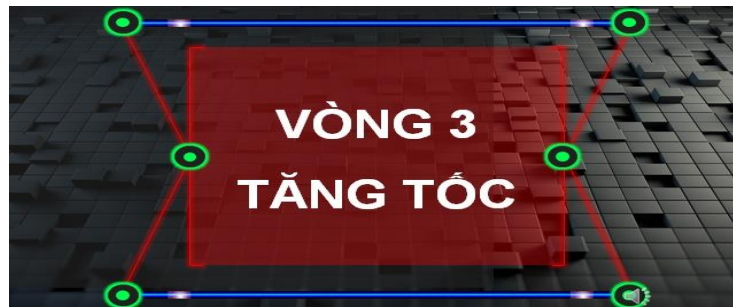
A. Khi âm phát ra có tần số thấp.

B. Khi âm phát ra có tần số cao.

C. Khi âm nghe nhỏ.

D. Khi âm nghe to.

Đ/a: B



Gồm 4 câu hỏi

Câu 1: Trong những trường hợp dưới đây, hiện tượng nào ứng dụng phản xạ âm?

A. xác định độ sâu của đáy biển.

B. nói chuyện qua điện thoại.

C. nói trong phòng thu âm qua hệ thống loa.

D. nói trong hội trường thông qua hệ thống loa.

Đ/a: A

Câu 2: Âm phản xạ có

A. độ to nhỏ hơn âm tới.

B. độ to bằng âm tới.

C. độ to lớn hơn âm tới.

D. độ to bằng hoặc nhỏ hơn âm tới tùy thuộc vào môi trường truyền âm.

Đ/a: D

Câu 3: Những vật phản xạ âm tốt là:

A. gạch, gỗ, vải.

B. thép, vải, xốp

C. vải nhung, gốm.

D. sắt, thép, đá

Đ/a: D

Câu 4: Những vật hấp thụ âm tốt là vật:

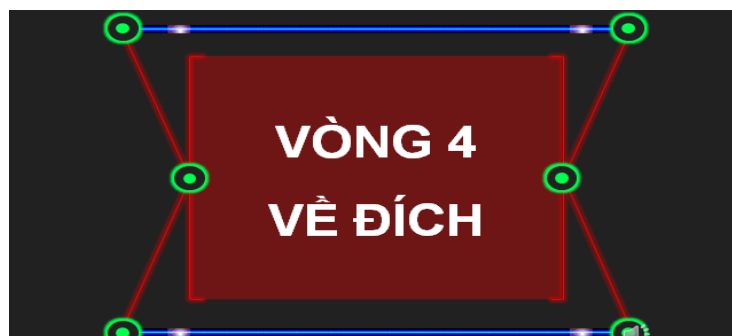
A. có bề mặt nhẵn, cứng.

B. sáng, phẳng.

C. phản xạ âm kém.

D. phản xạ âm tốt.

Đ/a: C



VỀ ĐÍCH

Ở loài voi, khi con đầu đàn tìm thấy thức ăn hoặc phát hiện thấy nguy hiểm, chúng thường dậm chân xuống đất để thông báo cho nhau. Em hãy giải thích hiện tượng này?

Trả lời: Vì khi voi đầu đàn dậm chân xuống đất, âm sẽ được đất truyền đi tốt hơn không khí và các con voi trong đàn sẽ nhận biết được tín hiệu này.

2.2.4. Trò chơi “Ai nhanh hơn”?



- Mục đích:

+ Trò chơi này có thể áp dụng cho bài củng cố hoặc hình thành kiến thức mới.

- Chuẩn bị:

+ Ô chữ cái kẻ sẵn, ghi theo các dòng chiều trên máy tính, ti vi hoặc giấy in sẵn cho học sinh.

+ Chuẩn bị giấy bút ghi đáp án.

+ Chia lớp thành 6 đội mỗi đội 5-7 học sinh.

- Cách thức tiến hành:

+ Giáo viên công bố luật chơi, thời gian chơi. Mỗi lượt chơi 5 phút.

+ Cả nhóm thảo luận viết được ô, phiếu đáp án.

+ Mỗi lần chỉ một bạn lên bảng viết.

- Luật chơi như sau:

+ Thực hiện: trả lời các câu hỏi.

+ Trong thời gian 5 phút đội nào tìm ra nhiều nhất, đúng nhất đội đó sẽ chiến thắng.

Ví dụ 1: Trong bài 24 – Thực hành – Quan sát và mô tả cơ thể đơn bào, cơ thể đa bào – KHTN 6 (Sách KNTT) Học sinh tham gia trò chơi “Ai nhanh hơn”

Sản phẩm: Nội dung bảng phụ.

Cơ thể đơn bào	Cơ thể đa bào
Trùng biến hình, tảo lục, phẩy khuẩn tả gây bệnh tả, vi khuẩn HP, trùng roi, trùng giày, vi khuẩn gây bệnh uốn ván.	Cây xanh, em bé, con thỏ, con gà.

Ví dụ 2: Trong bài 3 – Nguyên tố hoá học – KHTN 7 (Sách KNTT) để viết được công thức hoá học và đọc được tên của 20 nguyên tố đầu tiên giáo viên có thể tổ chức trò chơi cho học sinh làm bài tập sau: Nhận biết nguyên tố hóa học dựa vào số proton.

Chuẩn bị: 12 tấm thẻ ghi thông tin (p, n) của các nguyên tử sau:

A(1,0); D(1,1); E(1,2); G(6,6); L(6,8); M(7,7); Q(8,8); R(8,9); T(8,10); X(20,20); Y(19,20); Z(19,21).

a) Thực hiện: xếp các thẻ thuộc cùng 1 nguyên tố vào 1 ô vuông.

1. Em có thể xếp được bao nhiêu ô vuông?

2. Các nguyên tử nào thuộc cùng 1 nguyên tố hóa học?

b) Lần lượt viết kí hiệu của nguyên tố.

Đáp án

Các nguyên tử A, D, E thuộc cùng 1 nguyên tố hóa học - H

Các nguyên tử G, L thuộc cùng 1 nguyên tố hóa học - C

Nguyên tử M thuộc cùng 1 nguyên tố hóa học - N

Nguyên tử Q, R, T thuộc cùng 1 nguyên tố hóa học - O

Nguyên tử X thuộc cùng 1 nguyên tố hóa học - Ca

Các nguyên tử Y, Z thuộc cùng 1 nguyên tố hóa học - K

2.2.5. Trò chơi: “ Đoán ô chữ”

- Đặc điểm:

+ Trò chơi này khá quen thuộc và đã được áp dụng nhiều nhưng nó lại được sự đón nhận rất nhiệt tình và hứng khởi của các em học sinh. Chính vì thế, nó mang lại hiệu quả cũng rất cao. Trò chơi này thích hợp với một giờ Khoa học tự nhiên hoặc các môn bất kì.

+ Trò chơi cũng cố khắc sâu, nhớ lâu kiến thức cơ bản cho học sinh sau khi học xong bài.

- Chuẩn bị:

+ Giáo viên hoặc học sinh soạn ra một bảng ô chữ cùng các câu hỏi đi kèm tương ứng với kiến thức của các ô hàng ngang cần thực hiện. Từ gợi ý của các ô hàng ngang,

học sinh dần dần tìm ra nội dung của ô hàng dọc – đây là ô chính mà nội dung của nó có tầm quan trọng đối với bài học mà học sinh cần nắm chắc và ghi nhớ được.

+ Bảng ô chữ này có thể chuẩn bị từ bảng phụ. Để trò chơi mới lạ hơn, giáo viên yêu cầu học sinh tự làm hoặc có thể áp dụng công nghệ thông tin để tạo ra phần mềm trò chơi.

Ví dụ: Trong bài **Ôn tập: Chương 1. Nguyên tử - Sơ lược bảng tuần hoàn các nguyên tố hóa học – KHTN 7 (Sách KNTT)**

- Mục đích:

- + củng cố kiến thức Chương 1
- + Xây chuỗi kiến thức xây dựng chủ đề bài học.
- + Kích thích tư duy của học sinh.
- + Giảm bớt căng thẳng trong giờ học.
- + Rèn luyện trí thông minh và phản xạ nhanh.

- Chuẩn bị: Giấy roki vẽ sẵn ô chữ, máy chiếu, tivi.

- Thiết kế nội dung:

+ Giáo viên chuẩn bị một ô chữ khổ to để trình chiếu hoặc treo lên bảng gồm các câu hỏi và gợi ý cho câu trả lời.

+ Thiết kế ô chữ.

- Cách thức tiến hành:

- + Chú ý: yêu cầu HS phải gấp sách giáo khoa trong khi chơi.
- + Giáo viên (người quản trò) chia lớp ra thành đội chơi, kẻ ô chữ lên bảng (hoặc chiếu trên màn hình tivi). Sau đó phổ biến luật chơi.

- Luật chơi như sau:

- + Người quản trò sẽ là người đọc gợi ý để mở ô chữ.
- + Các đội được lựa chọn ô chữ hàng ngang bất kì.
- + Sau khi người quản trò đọc, thời gian suy nghĩ là 30 giây, trong 3 đội, đội nào có tín hiệu xin trả lời sẽ được quyền trả lời. Nếu trả lời sai thì cơ hội dành cho đội còn lại.

Nội dung

+ Ô chữ gồm 9 từ hàng ngang và một từ hàng dọc. Mỗi từ hàng ngang tìm được sẽ được 10 điểm. Đội nào tìm được từ hàng dọc trước khi giải được 5 từ hàng ngang sẽ được 40 điểm, còn sau khi tìm được 5 ô chữ hàng ngang sẽ được 20 điểm.

+ Cuối cuộc chơi đội nào ghi được nhiều điểm sẽ giành chiến thắng.

+ Nếu đội nào trả lời sai từ khoá thì bị loại khỏi phần thi này.

Bảng ô chữ

N	G	U	Y	Ê	N	T	Ủ
	C	H	U	K	I		
	H	A	T	N	H	Â	N

N	G	U	Y	Ê	N	T	Ô	
	P	R	O	T	O	N		
E	L	E	C	T	R	O	N	
M	E	N	Đ	E	L	E	E	P

Câu hỏi

- Hàng ngang thứ 1 gồm 8 chữ cái, đó là từ chỉ: hạt vô cùng nhỏ và trung hoà về điện.
- Hàng ngang thứ 2 gồm 6 chữ cái, chỉ khái niệm được định nghĩa là: tập hợp các nguyên tử có cùng số lớp e.
- Hàng ngang thứ 3 gồm 7 chữ cái chỉ: khối lượng nguyên tử tập trung hầu hết ở phần này.
- Hàng ngang thứ 4 gồm 8 chữ cái chỉ: tập hợp những nguyên tử cùng loại.
- Hàng ngang thứ 5 gồm 6 chữ cái chỉ: hạt cấu tạo nên hạt nhân, mang điện tích dương.
- Hàng ngang thứ 6 gồm 8 chữ cái chỉ: hạt cấu tạo nên nguyên tử mang điện tích âm.
- Hàng ngang thứ 7 gồm 9 chữ cái chỉ: người tìm ra và sắp xếp thành công nguyên tố hóa học thành một bảng.

2.2.6. Trò chơi: *Xem hình ảnh, đoán nội dung.*

- Mục đích:

Trò chơi này kích thích khả năng ghi nhớ, tư duy và khả năng diễn đạt của học sinh. Nó cũng đơn giản, thích hợp với nhiều giờ học Ngữ văn. Mục đích chủ yếu của trò chơi này là kỹ năng ghi nhớ, trình bày miệng trước tập thể.

- Chuẩn bị:

- + Giáo viên chuẩn bị các tranh ảnh về các tác phẩm văn học.
- + Chuẩn bị máy tính, tivi hoặc máy chiếu.

- Cách thức tiến hành:

- + Giáo viên chia học sinh thành các nhóm (4-10 học sinh).
- + GV chiếu từng hình ảnh trên màn hình.
- + Từng nhóm đoán tên bài và giới thiệu những kiến thức về tác phẩm như tên tác giả, nội dung ý nghĩa, đặc sắc nghệ thuật.
- + Giáo viên cần tìm ra một ban giám khảo: GV và một số HS trong lớp.

- Luật chơi như sau:

- + Giáo viên lần lượt chiếu các hình ảnh, các nhóm quan sát đoán hình ảnh đó bằng cách ra tín hiệu.
- + Khi có tín hiệu trả lời phải trả lời đúng đủ. Nếu trả lời sai đội khác được quyền trả lời.
- + Mỗi câu trả lời đúng được 20 điểm

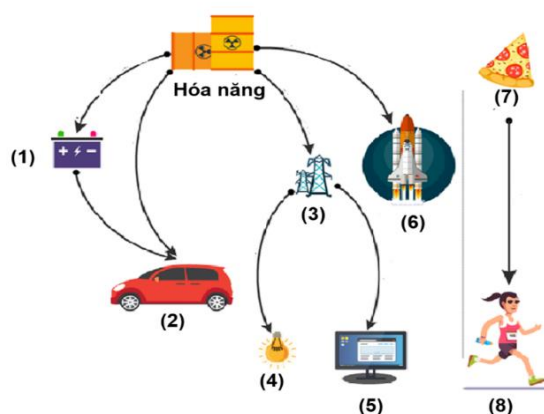
->**Lưu ý:** Trò chơi này kích thích khả năng ghi nhớ, diễn đạt trước tập thể của học sinh cho nên ban giám khảo cần nhìn nhận và đánh giá cho phù hợp cả nội dung kiến thức và tác phong, ngôn ngữ diễn đạt, không nên đánh giá theo ý kiến chủ quan.

Ví dụ 1: Trong bài 48: Sự chuyển hoá năng lượng – KHTN 6 (Sách KNTT) ở phần hoạt động luyện tập giáo viên tổ chức trò chơi Xem hình ảnh đoán nội dung để giúp học sinh phát hiện các dạng năng lượng liên quan trong sơ đồ chuyển hoá đã học với thời gian nhanh nhất.

Các hình ảnh tư liệu

Hãy gọi tên các dạng năng lượng được đánh số từ (1) đến (8) để hoàn thiện sơ đồ dưới đây.

- (1).....
- (2).....
- (3).....
- (4).....
- (5).....
- (6).....
- (7).....
- (8).....



2.2.7. Trò chơi: “Giải ô chữ - tìm chữ cái” hoặc “Chiếc nón kì diệu”

- Mục đích:

+ Đây là trò chơi quen thuộc và đã được áp dụng nhiều trong các giờ học Khoa học tự nhiên.

+ Giúp học sinh củng cố kiến thức đã học.

+ Rèn kỹ năng nhớ, vận dụng kiến thức của các loại văn bản vào giải ô chữ để thực hiện yêu cầu của bài tập Khoa học tự nhiên.

+ Phát huy tư duy nhanh nhạy, sáng tạo của học sinh, hình thành cho học sinh năng lực phán đoán.

- Chuẩn bị:

+ Bảng ô chữ, câu hỏi, đáp án.

+ Máy tính và các phương tiện cần thiết khác.

- **Cách thức tiến hành :** Giáo viên hoặc cán sự bộ môn đọc lần lượt từng câu hỏi để học sinh xung phong giải từng ô chữ bằng cách có quyền chọn 1 – 2 chữ cái trước khi tìm ra ác từ hàng ngang. Nếu trả lời đúng thì chiếu đáp án trên màn hình. Nếu trả lời sai thì không được tính điểm. Nếu có học sinh trả lời được câu hỏi hàng dọc thì giáo viên nên khuyến khích nhưng sau đó vẫn tiếp tục giải đến hết với mục đích ôn lại và củng cố kiến thức cho học sinh.

- Luật chơi như sau:

+ Người quản trò tổ chức người lựa chọn để mở ô chữ, mỗi ô chữ tương ứng với 1 chữ cái bất kì trong ô sẽ là chữ cái của từ chìa khóa.

+ Sau khi người quản trò đọc, thời gian suy nghĩ là 30 giây, trong 3 đội, đội nào có tín hiệu xin trả lời sẽ được quyền trả lời. Nếu trả lời sai thì cơ hội dành cho đội còn lại.

+ Ô chữ gồm 2- 14 từ hàng ngang mỗi hàng ngang là 1 chữ cái tương ứng với câu hỏi và tìm ra 14 chữ cái hàng dọc. Mỗi từ hàng ngang tìm được sẽ được 10 điểm và tìm ra một chữ cái bất kì. Đội nào tìm được từ chìa khóa trước khi giải được 5 từ hàng ngang sẽ được 50 điểm, còn sau khi tìm được 5 ô chữ hàng ngang sẽ được 30 điểm, còn sau khi tìm được hết các ô hàng ngang, đội nào tìm đúng từ chìa khóa sẽ được 20 điểm.

+ Các ô chữ hàng ngang là tên các bài học. Còn ô chữ từ chìa khóa là tên bài học có ý nghĩa tổng quát hơn.

+ Cuối cuộc chơi đội nào ghi được nhiều điểm sẽ giành chiến thắng.

- Nếu đội nào trả lời sai từ khóa thì bị loại khỏi phần thi này.

Ví dụ: Ô chữ trong bài: “**Ôn tập kì II**” – **KHTN 6 (Sách KNTT)**

Câu hỏi từ chìa khóa.

- Từ chìa khóa: Gồm 9 chữ cái. Mọi hoạt động diễn ra đều cần có nó? (**NĂNG LƯỢNG**)

Câu hỏi các từ hàng ngang.

1. Gồm 3 chữ cái. Đây là tên gọi chung của một nhóm sinh vật không có khả năng quang hợp? (**Nấm**)

2. Gồm 8 chữ cái. Đây là vệ tinh của Trái đất ?(**Mặt trăng**)

3. Gồm 13 chữ cái. Sự phong phú về loại hay còn gọi là? (**Đa dạng sinh học**)

4. Gồm 7 chữ cái. Đây là nhóm ính vật có khả năng di chuyển? (**Động vật**)

5. Gồm 5 chữ cái. Dụng cụ để đo lực? (**Lực kế**)

6. Gồm 9 chữ cái. Quá trình hơi nước tạo thành mây khi gặp lạnh gọi là gì? (**Sự ngưng tụ**)

7. Gồm 12 chữ cái. Cách để phân loại các loài sinh vật (**Khoá lưỡng phân**)

8. Gồm 6 chữ cái. Khi vào phòng thí nghiệm thực hành cần chú ý điều gì? (**An toàn**)

9. Gồm 8 chữ cái. Đây là dạng năng lượng nào xuất hiện trong quá trình một khúc gỗ trượt có ma sát từ trên mặt phẳng nghiêng xuống? (**Động năng**)

Bảng ô chữ

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1							N	Â	M						
2						M	Ã	T	T	R	Ã	N	G		

3			Đ	A	D	A	N	G	S	I	N	H	H	O	C
4				Đ	Ô	N	G	V	Â	T					
5							L	U'	C	K	Ê				
6						S	U'	N	G	U'	N	G	T	U	
7	K	H	O	A	L	U'	Ơ	N	G	P	H	Â	N	K	
8						A	N	T	O	A	N				
9				Đ	Ô	N	G	N	Ã	N	G				

2.2.8. Trò chơi: “Vẽ sơ đồ tư duy”

- Mục đích:

+ Trò chơi này có thể áp dụng cho tất cả các bài học, giờ học trong môn Khoa học tự nhiên.

+ Sơ đồ tư duy là công cụ mang lại hiệu quả cao thực sự của cá nhân và trong hoạt động đội nhóm. Những người thường xuyên sử dụng sơ đồ tư duy sẽ có lối tư duy khoa học và logic hơn rất nhiều. Sử dụng sơ đồ tư duy giúp nâng cao sự tập trung, ghi nhớ, từ đó giúp cải thiện kết quả học tập tốt nhất.

+ Việc sử dụng sơ đồ tư duy trong hoạt động giảng dạy của thầy cô giúp tạo điều kiện thuận lợi cho tư duy sáng tạo, kích thích khám phá và tìm tòi kiến thức của học sinh. Bên cạnh đó, việc thầy cô hướng dẫn học sinh tự vẽ sơ đồ tư duy theo tư duy và cách tiếp cận vấn đề cũng giúp cho học sinh tự nắm bắt kiến thức tốt hơn, ghi nhớ lâu hơn.

+ Sử dụng sơ đồ tư duy là phương pháp hữu hiệu để bạn phác thảo những ý tưởng độc đáo, những tư duy sáng tạo trong điều kiện thời gian bị hạn chế. Đây cũng là phương pháp cực kỳ tốt để bạn có thể sắp xếp những ý tưởng và xâu chuỗi chúng lại trong các mối liên hệ nhất định.

- **Chuẩn bị:** GV và học sinh chuẩn bị giấy A4 hoặc A0, bút dạ hoặc các em có thể vẽ trên bảng.

- Cách thức tiến hành:

+ Giáo viên hướng dẫn học sinh vẽ theo hình thức cá nhân, theo cặp hoặc nhóm.

+ Học sinh nhớ lại kiến thức đã học, khắc sâu kiến thức bằng phương pháp sơ đồ tư duy.

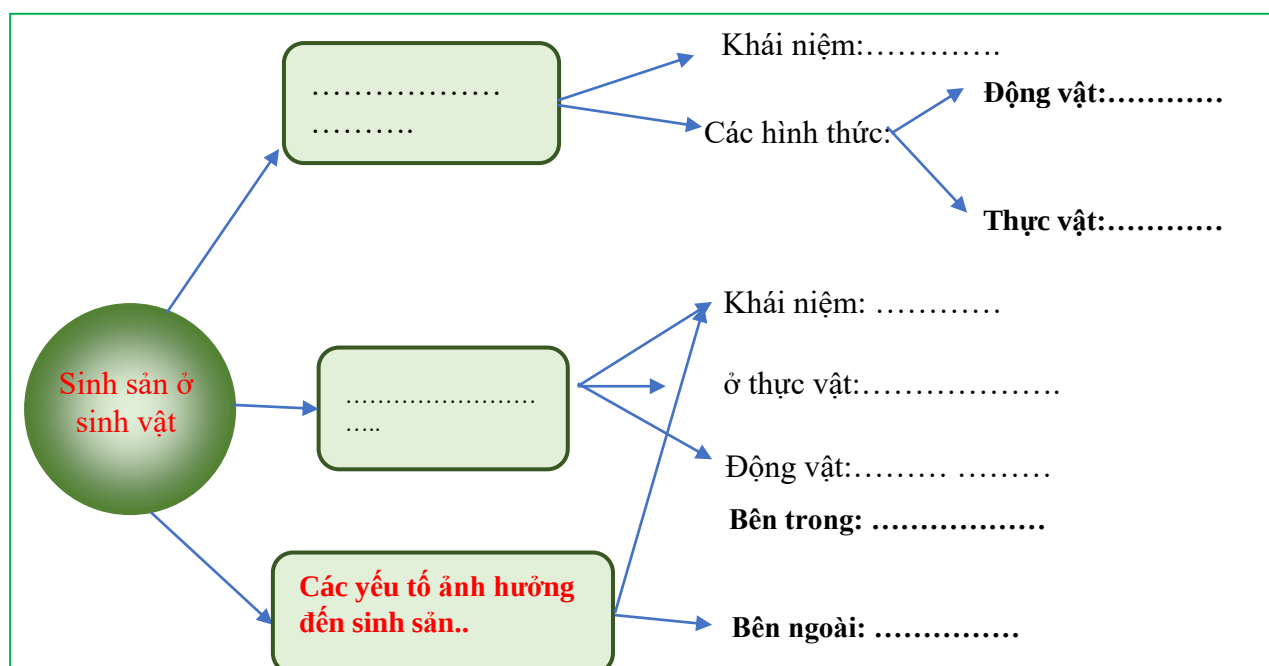
- Luật chơi như sau:

+ Học sinh vẽ sơ đồ tư duy theo cá nhân hay cặp, nhóm theo các hình thức khác nhau.

+ Sơ đồ phải thể hiện được nội dung cơ bản của bài học.

+ Đội vẽ đúng và hợp nhất thì đội đó sẽ chiến thắng.

Ví dụ: Bài Chương IX –Sinh trưởng và phát triển ở sinh vật - KHTN 7 (Sách KNTT)



2.2.9. Trò chơi “ Bắt sâu”

- Mục đích:

+ Đây là trò chơi kích thích hoạt động, khi được áp dụng vào bài học sẽ tạo hứng thú cho học sinh, trò chơi này thường được sử dụng trong phần khởi động hoặc phần luyện tập..

+ Rèn kỹ năng nhớ, vận dụng kiến thức để khắc sâu kiến thức đã học.

+ Phát huy tư duy nhanh nhạy, sáng tạo của học sinh, hình thành cho học sinh năng lực phán đoán.

- Chuẩn bị:

Thẻ lệ trò chơi:

- Có 6 đội chơi, mỗi đội là 1 cặp gồm 1 bạn nam và 1 bạn nữ.

- Mô hình sâu bằng giấy, băng dính 2 mặt để nhặt sâu.

- Máy tính và các phương tiện cần thiết khác.

- Cách thức tiến hành:

- Trên áo của bạn nam có dính nhiều mô hình sâu bằng giấy, bạn nữ sử dụng băng dính 2 mặt để nhặt sâu. Trong thời gian 3 phút, đội nào nhặt được nhiều sâu nhất thì đội đó giành chiến thắng.

- Trò chơi sẽ hiệu quả nhất khi được thực hiện ngoài thiên nhiên trong các buổi dã ngoại (*Bài 39 - Tìm hiểu sinh vật ngoài thiên nhiên*).

2.2.10. Trò chơi hỏi nhanh đáp nhanh.

- **Mục đích:** Giúp học sinh củng cố và khắc sâu những kiến thức đã học, nhất là những kiến thức có liên quan và cần phân biệt với nhau.

- **Chuẩn bị:** Giáo viên chuẩn bị câu hỏi mẫu.

- **Cách thức tiến hành:** Giáo viên chia lớp thành hai tổ, cho ví dụ mẫu, hướng dẫn cách chơi và làm giám khảo chấm điểm.

- **Luật chơi:**

+ Chia lớp thành 4 đội chơi, mỗi đội 3 người, lần lượt đội này hỏi thì đội kia phải đáp cho đến khi đội nào không có đáp án học đáp án trả lời sai thì bị thua.

+ Để tăng thêm phần kịch tính cho trò chơi, mỗi đội có thể chỉ định người trả lời ở đội đối phương và câu trả lời không được trùng với câu trả lời trước đó.

Ví dụ: Bài 38 – Đa dạng sinh học – KHTN 6 (KNTT) .

Câu hỏi có thể đưa ra:

- Liệt kê các môi trường có số lượng lớn các loài sinh vật sinh sống?

- Liệt kê các loài sinh vật sống ở môi trường rừng mưa nhiệt đới?

- Liệt kê các loài sinh vật sống ở môi trường đại dương?

Câu trả lời:

- Môi trường có số lượng lớn loài sinh vật sinh sống: rừng mưa nhiệt đới, đại dương, đồng bằng phù sa...

- Các loài sinh vật sống trong rừng mưa nhiệt đới: Báo đốm, con lười, cá heo sông, vẹt đuôi dài, trăn Nam Mỹ, ếch thủy tinh và ếch phi tiêu độc ...

- Các loài sinh vật sống ở môi trường đại dương: Cá mập, cá heo, mực, bạch tuộc, rùa biển, san hô, tảo, rêu, rong,...

2.2.11. Trò chơi: “Rung chuông vàng”



- **Mục đích:** Trả lời các câu hỏi, bài tập chương V.

- **Chuẩn bị:** GV thiết kế trò chơi, chuẩn bị các câu hỏi trắc nghiệm trên phần mềm Power point.

- **Cách thức tiến hành:** Giáo viên cho các nhóm chọn các hộp quà thiết kế sẵn trên phần mềm Power point. Nhóm hs nào có câu trả lời nhanh thì nhóm đấy được cộng điểm.

- **Luật chơi:** Tất cả học sinh lớp tham gia. Các thí sinh ngồi tại vị trí của mình và chuẩn bị giấy trắng để viết đáp án.

Trong cuộc chơi, sau khi nhận được câu hỏi, thí sinh viết vào giấy câu trả lời của mình; trả lời đúng được ở lại thi đấu, ngược lại thí sinh sẽ bị loại và phải rời khỏi vị trí ngồi của mình. Thí sinh còn sót lại cuối cùng được vinh danh là người xuất sắc nhất. Người trả lời đúng câu hỏi cuối cùng trở thành người thắng cuộc, được rung chuông vàng và nhận được tràng pháo tay của các bạn.

Ví dụ: Trong bài “ Ôn tập học kì I” – KHTN 6 (KNTT).

Hệ thống câu hỏi **RUNG CHUÔNG VÀNG**

Câu 1. Các hoạt động sống chủ yếu diễn ra ở đâu.

- A. Tế bào. B. Mô. C. Cơ quan. D. Cơ thể.

Câu 2. Sinh sản là một trong những đặc trưng cơ bản và cần thiết cho các sinh vật nhằm

- A. đảm bảo sự phát triển của sinh vật. B. duy trì sự phát triển của sinh vật.
C. đáp ứng nhu cầu năng lượng của sinh vật. D. giữ cho cá thể sinh vật tồn tại.

Câu 3. Sinh sản vô tính là

- A. hình thức sinh sản có sự kết hợp của các tế bào sinh sản chuyên biệt.
B. hình thức sinh sản ở tất cả các loại sinh vật.
C. hình thức sinh sản không có sự kết hợp giữa giao tử đực và giao tử cái.
D. hình thức sinh sản có nhiều hơn một cá thể tham gia.

Câu 4. Chúng ta có thể nhân giống khoai tây bằng bộ phận nào của cây?

- A. Lá B. Rễ C. Thân củ D. Hạt giống

RUNG CHUÔNG VÀNG

Câu 5. Bộ phận được khoanh tròn trên củ khoai tây trong hình bên được gọi là gì?

A. Rễ cây con

B. Chồi mầm

C. Chồi hoa

D. Bao phấn



Câu 6. Ở cóc, mùa sinh sản vào khoảng tháng tư hằng năm. Sau sinh sản, khối lượng hai buồng trứng ở cóc giảm. Sau tháng 4, nếu nguồn sinh dưỡng dồi dào, khối lượng buồng trứng tăng, cóc có thể đẻ lứa thứ hai trong năm. Yếu tố môi trường nào đã ảnh hưởng đến sinh sản của loài cóc trên?

- A. Nhiệt độ. B. Mùa sinh sản. C. Thức ăn. D. Hormone.

Câu 7. Trong sinh sản vô tính, chồi con hình thành được nhìn thấy ở sinh vật nào dưới đây?

- A. Con người. B. Amip. C. Thủy tức. D. Vi khuẩn.

Câu 8. Quá trình sinh sản ở sinh vật được diễn ra định kì ở mỗi loài là do yếu tố nào tham gia quá trình điều hòa sinh sản?

- A. Nhiệt độ. B. Thức ăn. C. Gió. D. Hormone.

Câu 9. Một trùng giày sinh sản bằng cách tự phân chia thành hai tế bào con. Quá trình này được gọi là

- A. mọc chồi. B. tái sinh. C. phân đôi. D. nhân giống.

Câu 10. Sự thụ phấn là quá trình

- A. chuyển hạt phấn từ bao phấn sang bầu nhụy.
B. chuyển giao tử đực từ bầu phấn sang vòi nhụy.
C. chuyển hạt phấn từ bao phấn sang đầu nhụy.
D. chuyển hạt phấn từ bao phấn sang noãn.

Câu 11. Ở sinh vật, quá trình hợp nhất giữa giao tử đực và giao tử cái được gọi là

- A. sự thụ tinh. B. sự thụ phấn. C. tái sản xuất. D. hình thành hạt.

Câu 12. Nhóm các yếu tố tự nhiên ảnh hưởng đến sinh sản của sinh vật là

- A. Gió, nước, hormone. B. gió, nước, thức ăn, nhiệt độ, độ ẩm.
C. gió, nước, thức ăn, hormone. D. thức ăn, nhiệt độ, con người.

Câu 13. Quả được hình thành từ bộ phận nào của hoa?

- A. Đài hoa. B. Tròng hoa. C. Nụ hoa. D. Bầu nhụy.

Câu 14. Hoa lưỡng tính là

- A. hoa có đài, tràng và nhụy hoa. B. hoa có đài, tràng và nhị hoa.
C. hoa có nhị và nhụy. D. hoa có đài và tràng hoa.

Câu 15. Ý nào sau đây **KHÔNG** đúng về bản chất của điều khiển sinh sản ở động vật?

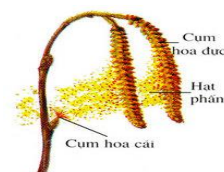
- A. Điều khiển tuổi thọ. B. Điều khiển giới tính.
C. Điều khiển thời điểm sinh sản. D. Điều khiển số con.

Câu 16. Quan sát hình bên và cho biết yếu tố nào ảnh hưởng đến sự thụ phấn của chùm hoa phi lao?

- A. Côn trùng. B. Gió. C. Nước. D. Con người.

Câu 17. Trong sinh sản sinh dưỡng ở thực vật, cây mới được hình thành:

- A. từ một phần cơ quan sinh dưỡng của cây.
B. chỉ từ rễ của cây.



C. chỉ từ một phần thân của cây.

D. chỉ từ lá của cây.

Câu 18. Trong thực tiễn, cây ăn quả lâu năm thường được nhân giống bằng phương pháp chiết cành vì

A. dễ trồng và tốn ít công chăm sóc.

B. dễ nhân giống, nhanh và nhiều.

C. dễ tránh sâu bệnh gây hại.

D. rút ngắn thời gian sinh trưởng, sớm thu hoạch và biết trước đặc tính của quả.

Câu 19. Biện pháp nào dưới đây giúp điều khiển thụ tinh ở động vật đạt hiệu quả nhất.

A. Sử dụng hormone.

B. Thay đổi các yếu tố môi trường.

C. Thụ tinh nhân tạo.

D. Sử dụng chất kích thích tổng hợp.

Câu 20. Hoạt động trao đổi chất và chuyển hóa năng lượng diễn ra chủ yếu ở những cấp độ nào?

A. Tế bào và mô.

B. Mô và cơ quan.

C. Tế bào và cơ thể.

D. Mô và cơ quan.

2.2.12. Trò chơi “Đi một ngày đàng học một sàng khôn”

- **Mục đích:** Trò chơi này có thể sử dụng trong phần luyện tập của môn Khoa học tự nhiên đối với các bài học có nhiều kiến thức liên quan đến nhau và cần phân biệt để tránh nhầm lẫn khi làm bài. Trò chơi sẽ tạo không khí học tập vui vẻ, giúp học sinh khắc sâu và biết phân biệt các dạng kiến thức liên quan với nhau.

- **Chuẩn bị:** Giáo viên chuẩn bị hệ thống câu hỏi, đáp án và slide trình chiếu.

- **Cách thức tiến hành:** Giáo viên lần lượt chiếu từng câu hỏi để học sinh tìm câu trả lời phù hợp. Nếu trả lời đúng thì được đi tiếp, trả lời sai thì đứng lại.

- **Luật chơi:**

+ Người chơi phải chạy qua quãng đường. Mỗi đoạn có một câu hỏi kiểm tra.

+ Nhấp vào đối tượng xuất hiện ở từng đoạn đường để làm bài.





2.2.13. Trò chơi: “Nhanh như chớp”



- **Mục đích:** Tạo hứng thú, tâm thế học tập cho HS
- **Chuẩn bị:** GV thiết kế trò chơi, chuẩn bị các câu hỏi 2 đến 3 bộ câu hỏi.

- **Cách thức tiến hành:** Giáo viên chỉ định ra 2 đến 3 học sinh tham gia. Học sinh nào trả lời được nhiều câu đúng nhất thì giành chiến thắng.

- **Luật chơi:** Giáo viên cho từng học sinh tham gia trả lời các câu hỏi. Học sinh trả lời đúng thì tiếp tục chơi đến hết câu hỏi 10. Học sinh trả lời được nhiều nhất sẽ giành chiến thắng.

Câu 1: Máy tính cầm tay sử dụng năng lượng mặt trời đã chuyển hóa năng lượng ánh sáng thành dạng năng lượng nào? điện năng

Câu 2: Để biểu diễn một tia sáng truyền trong không khí, người ta vẽ một đường thẳng có mũi tên. Mũi tên cho ta biết điều gì? hướng truyền của ánh sáng

Câu 3: Ảnh của vật qua gương phẳng có tính chất nào? Kể được ít nhất 2 đặc điểm.

Không hứng được trên màn chắn, bằng vật, khoảng cách từ ảnh tới gương bằng khoảng cách từ vật tới gương

2.2.14. Trò chơi: “Vòng quay may mắn”

- **Mục đích:** Kết hợp kiểm tra bài cũ và tạo hứng thú cho học sinh trước khi bước vào bài mới.

- **Chuẩn bị:** GV thiết kế trò chơi, chuẩn bị các câu hỏi.

- **Cách thức tiến hành:** GV sử dụng phần mềm Online Stopwatch quay tên ngẫu nhiên HS. HS nào được chọn sẽ lên trả lời câu hỏi. HS nào trả lời đúng sẽ được tặng điểm (hoặc phần thưởng).



- **Luật chơi:** Học sinh ngẫu nhiên gọi tên phải trả lời câu hỏi giáo viên đưa ra.

Câu hỏi

Câu 1: Một cành hoa héo sau khi được cắm vào nước một thời gian thì cành hoa tươi trở lại. Cấu trúc nào của cây có vai trò quan trọng trong hiện tượng trên?

Câu 2: Ở thực vật, chất nào được vận chuyển từ rễ lên lá?

Câu 3: Chất nào được vận chuyển theo chiều từ trên xuống dưới?

Câu 4: Quá trình thoát hơi nước diễn ra thông qua bộ phận nào ở lá?

Câu 5: Ý nghĩa của quá trình thoát hơi nước là gì?

2.2.15. Trò chơi: "Hộp quà bí mật"

- **Mục đích:** Luyện tập kiến thức đã học về từ trường.

- **Chuẩn bị:** GV thiết kế trò chơi, chuẩn bị các câu hỏi trắc nghiệm trên phần mềm Power point.

- **Cách thức tiến hành:** Giáo viên cho các nhóm chọn các hộp quà thiết kế sẵn trên phần mềm Power point. Nhóm hs nào có câu trả lời nhanh thì nhóm đấy được cộng điểm.

- **Luật chơi:** Lần lượt các nhóm chọn phần quà với câu hỏi tương ứng và trả lời nhanh các câu hỏi giáo viên đưa ra.



Câu 1: Từ trường không tồn tại ở đâu?

- A. Xung quanh điện tích đứng yên.
- B. Xung quanh dòng điện.
- C. Xung quanh nam châm.
- D. Xung quanh Trái Đất.

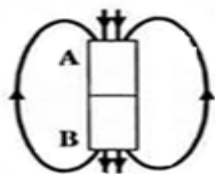
Câu 2: Ta nhận biết từ trường bằng

- A. điện tích thử.
- B. nam châm thử.
- C. dòng điện thử.
- D. bút thử điện.

Câu 3: Từ phổ là hình ảnh cụ thể về

- A. các đường sức điện.
- B. cường độ điện trường.
- C. các đường sức từ.
- D. cảm ứng từ.

Câu 4: Chiều của đường sức từ của nam châm được vẽ như sau:



Tên các cực từ của nam châm là?

- A. A là cực Nam, B là cực Bắc.
- B. A là cực Bắc, B là cực Nam.
- C. A và B là cực Bắc.
- D. A và B là cực Nam.

Câu 5: Nam châm điện được sử dụng trong thiết bị:

- A. Máy phát điện.
- B. Làm các la bàn.
- C. Bàn ủi điện.
- D. Role điện từ.

Câu 6: Khi nào hai thanh nam châm hút nhau?

- A. Khi để hai cực khác tên gần nhau. B. Khi hai cực Bắc để gần nhau.
C. Khi hai cực Nam để gần nhau. D. Khi để hai cực cùng tên gần nhau.

*** Tính mới của biện pháp**

Biện pháp “*Vận dụng một số trò chơi trong dạy học Khoa học tự nhiên*” đây là phương pháp dạy học phổ biến trong thời đại công nghệ 4.0 nhưng lại mới với bộ môn Khoa học tự nhiên vì đây là môn học mới, việc xây dựng và đưa các bài tập hay kiến thức thành hệ thống, phù hợp với mọi đối tượng HS vào trong các tiết dạy chính khóa và nhằm mục đích nâng cao chất lượng, phát triển năng lực và phẩm chất cho học sinh thì không phải giáo viên nào cũng có thể thực hiện được.

Xây dựng các trò chơi thành hệ thống vừa kích thích người học vừa đảm bảo về mặt kiến thức vừa gắn với sự phát triển năng lực và phẩm chất của bộ môn là điểm mới, sáng tạo của sáng kiến này.

Để gây hứng thú học tập cho HS, giúp cho các em hiểu sâu hơn, kĩ hơn nội dung bài học và yêu thích môn học đòi hỏi giáo viên cũng phải có năng lực chuyên môn và trình độ nhất định, kỹ năng ứng xử và khéo léo khi triển khai trò chơi mới dẫn đến thành công của tiết học.

*** Tính sáng tạo của biện pháp**

Để nâng cao hiệu quả môn học giáo viên phải lồng ghép trò chơi vào trong tiết học giúp học sinh nắm bắt kiến thức có hiệu quả. Muốn như vậy thì cả thầy và trò đều phải cố gắng và nỗ lực.

- Đối với thầy: Phải tìm ra cách tổ chức trò chơi hiệu quả và hấp dẫn giúp học sinh dễ hiểu dễ chơi, thay đổi phương pháp chơi để tạo ra sự mới mẻ, sáng tạo khi tổ chức. Thường xuyên trao đổi kinh nghiệm với bạn bè đồng nghiệp để học tập, tìm hiểu các phương pháp, kỹ thuật tổ chức trò chơi hiệu quả, vui vẻ.

- Đối với HS: Cần phát huy năng lực tự chủ, năng lực hợp tác và tích cực tìm hiểu tự nhiên nhằm phát huy tính sáng tạo, hình thành nhóm học tập, đội chơi năng động, đoàn kết cùng tiến bộ chăm chỉ học tập, nhân ái, giúp đỡ bạn bè.

III. Hiệu quả đạt được

1. Hiệu quả kinh tế

Qua quá trình áp dụng những trò chơi vào các tiết dạy học Khoa học tự nhiên ở trường THCS Xuân Kiên, tôi nhận thấy rằng: trò chơi là một hoạt động hỗ trợ cho việc dạy – học Khoa học tự nhiên. Hoạt động này thiên về chơi nên nó xóa đi sự nặng nề. Học sinh được tiếp nhận nhiều kiến thức, kỹ năng qua những hoạt động dễ dàng, gây hứng thú. Chính vì lẽ đó mà những học sinh đã được học qua những tiết dạy có áp dụng trò chơi không chỉ có cơ hội tìm hiểu, ôn tập kiến thức mà còn thể nghiệm hành vi, rèn luyện kỹ năng, sự tư duy, phản ứng nhanh hình thành cho các em những năng lực, phẩm chất tốt đẹp. Các em được rèn khả năng quyết định lựa chọn các phương án đúng, cách giải quyết tình huống hợp lí.

Đây là bài học thực tế trước khi học sinh rút ra kết luận, lý thuyết trừu tượng. Trò chơi cũng là biện pháp tăng cường sự phấn đấu tích cực, năng lực trong từng cá nhân

hoặc trong nhóm học sinh. Tổ chức trò chơi theo nhóm còn giúp tăng cường hoạt động làm việc nhóm, từ đó phát triển kỹ năng giao tiếp cho học sinh. Cụ thể sau khi áp dụng việc tổ chức trò chơi trong giờ học Khoa học tự nhiên cả GV và HS đều thu được kết quả khả quan.

Đối với giáo viên: không mất quá nhiều thời gian chuẩn bị, thời gian của tiết dạy mà GV và HS vẫn đảm bảo được nội dung kiến thức bài học, hoàn thành được bài tập SGK. Tạo được tình huống có vấn đề rất sinh động và hấp dẫn để giáo viên khắc sâu kiến thức. Từ đó làm cho không khí lớp học thoải mái, kích thích được tinh thần học tập của HS đặc biệt với những em sức học yếu, chậm, nhút nhát. Thực hiện được đổi mới phương pháp giáo dục một cách sáng tạo và hiệu quả.

Đối với học sinh: giúp các em rèn luyện tư duy, tác phong nhanh nhạy, biết xử lý tình huống linh hoạt. HS thích thú do đó tiếp thu kiến thức dễ dàng hơn. Các em có điều kiện cùng chuẩn bị, chủ động trong học tập.

2. Hiệu quả về mặt xã hội

Như vậy so với thời điểm mà tôi chưa áp dụng phương pháp tổ chức trò chơi trong giảng dạy môn Khoa học tự nhiên, tôi nhận thấy rằng: nếu như trước đây các em học sinh có vẻ rất lo ngại mỗi khi đến tiết Khoa học tự nhiên thì bây giờ các em rất hồ hởi và phấn khích đón nhận khi đến giờ, từ đó bộ môn Khoa học tự nhiên cũng góp phần vào sự phát triển năng lực và nhân cách toàn diện cho HS trong tương lai. Đó là kết quả mà tôi không thể mong đợi hơn. Bởi lẽ, từ sự thích thú, yêu mến môn học này đã giúp các em chăm chỉ học tập và kết quả học tập ngày càng tốt hơn qua bảng số liệu sau trước và sau khi áp dụng sáng kiến.

Bảng thống kê

Thời điểm	Tổng số	Giỏi	Khá	TB	Yếu	Kém
Đầu năm	162	17	54	65	25	02
Giữa kì 2	162	41	83	36	2	

Thời điểm	Tổng số	Hứng thú	Không hứng thú	Không quan tâm
Đầu năm	162	45	85	32
Cuối năm	162	130	30	2

So sánh với kết quả đầu năm trước khi chưa áp dụng biện pháp, tôi nhận thấy rằng việc học tập của học sinh có sự tiến bộ rõ rệt. Nhiều em trước đây học còn trung bình hoặc yếu thì nay có sự tiến bộ rất nhiều. Nếu như trước khi áp dụng theo điều tra mức độ hứng thú đối với môn Khoa học tự nhiên là 35% thì sau khi áp dụng cũng câu hỏi điều tra ấy cho kết quả là trên 80% học sinh hứng thú với môn biện pháp. Kết quả này đã được nhà trường, đồng nghiệp cũng như các bậc phụ huynh học sinh ghi nhận và tỏ ra rất hài lòng.

IV. Điều kiện và khả năng áp dụng

Muốn lòng ghép tổ chức trò chơi vào các tiết học nhằm làm cho bài học sinh động, học sinh tiếp thu bài một cách nhẹ nhàng mà đạt hiệu quả cao, trước hết người giáo viên phải có tâm huyết với nghề, phải hết lòng tin yêu học sinh.

Phải xác định tổ chức trò chơi Khoa học tự nhiên là vô cùng cần thiết. Giáo viên cũng không nên quá lạm dụng những trò chơi. Ở mỗi giờ học ta chỉ nên tổ chức cho các em chơi từ 1 - 2 trò chơi trong khoảng 3 - 6 phút. Do vậy, người giáo viên cần có kỹ năng tổ chức, hướng dẫn các em thực hiện trò chơi thật hợp lý và đồng bộ, phát huy tối đa vai trò học tập của học sinh.

Khi tổ chức trò chơi học tập nói chung và trò chơi môn Khoa học tự nhiên nói riêng, giáo viên cần phải dựa và nội dung bài học, điều kiện cơ sở vật chất của nhà trường, dựa vào thời gian trong từng tiết học mà lựa chọn hoặc thiết kế các trò chơi cho phù hợp. Giáo viên cần chuẩn bị kế hoạch tổ chức trò chơi một cách chu đáo để đạt hiệu quả cao.

Với đề tài này, tôi nghĩ rằng có thể áp dụng cho học sinh của khối 9 và các khối 6, 7, 8 ở các trường trong toàn huyện. Giáo viên cũng có thể vận dụng được kinh nghiệm này ở góc độ hẹp hơn, sơ lược hơn cho đối tượng là học sinh các khối lớp có học lực yếu, nhất là vào những buổi phụ đạo.

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.

Xuân Kiên, ngày 02 tháng 10 năm 2023

XÁC NHẬN CỦA NHÀ TRƯỜNG
HIỆU TRƯỞNG

GIÁO VIÊN



Khổng Thanh Tùng

Trịnh Thị Oanh

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Bộ Giáo dục và Đào tạo, Sách giáo khoa Khoa học tự nhiên 7, Kết nối tri thức với cuộc sống, Nxb Giáo dục Việt Nam, 2022
2. Bộ Giáo dục và Đào tạo, Sách giáo khoa Khoa học tự nhiên 6, Nxb Giáo dục Việt Nam, Kết nối tri thức với cuộc sống, 2021
3. Chương trình giáo dục phổ thông 2018 – môn Khoa học tự nhiên
4. Cẩm nang phương pháp sư phạm, Nhiều tác giả, NXB Tổng hợp TP. HCM, 2014
5. Kế hoạch chỉ đạo chuyên môn Phòng GD Xuân Trường, kế hoạch chuyên môn nhà trường năm học 2022 – 2023
6. Luật Giáo dục tại Hội nghị TW 2 – Khóa VIII
7. Nguồn internet

MỘT SỐ CHỮ VIẾT TẮT

- **HS:** học sinh
- **GV:** giáo viên
- **SGK:** sách giáo khoa
- **KHTN:** Khoa học tự nhiên
- **PPDH:** phương pháp dạy học
- **THCS:** trung học cơ sở
- **GDPT:** giáo dục phổ thông