|  |  |
| --- | --- |
| PHÒNG GD VÀ ĐT HUYỆN XUÂN TRƯỜNG  **TRƯỜNG THCS XUÂN TÂN** | **CỘNG HOÀ XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM**  **Độc lập - Tự do - Hạnh phúc** |

**BÁO CÁO BIỆN PHÁP GÓP PHẦN NÂNG CAO CHẤT LƯỢNG**

**CÔNG TÁC GIẢNG DẠY**

**I. Tên biện pháp, lĩnh vực áp dụng**

- Tên biện pháp: **“Sử dụng phương pháp trò chơi trong dạy học KHTN 6”**

- Lĩnh vực áp dụng: Công tác giảng dạy môn KHTN 6 trong trường THCS XUÂN TÂN

**II. Nội dung biện pháp**

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

**1.1. Thực trạng dạy học môn KHTN 6**

**a. Ưu điểm**

Đối tượng nghiên cứu của KHTN 6 là sự vật, hiện tượng, quá trình, các thuộc tính cơ bản về sự vận động của thế giới tự nhiên. Do đó trong môn KHTN nêu lên những khái niệm chung nhất về thế giới tự nhiên. Có sự kết hợp giữa lí thuyết với thực nghiệm, kiến thức rất gần gũi với kiến thức hàng ngày, thuận lợi cho học sinh trải nghiệm.

**b.Hạn chế**

**Đối với giáo viên**

**-** Do áp lực về kiến thức truyền đạt trong 45 phút nên giáo viên chú trọng truyền kiến thức hơn là tạo trò chơi trong tiết dạy.

- Do lớp học đông nên khi tạo trò chơi chưa phát huy hết hiệu quả.

- Do cơ sở vật chất của trường còn nhiều hạn chế

- Do học sinh chưa có kỹ năng sống tốt...

- Giáo viên mất nhiều thời gian nghiên cứu trong khi chưa có tài liệu hướng dẫn, tham khảo. Bên cạnh đó giáo viên phải ứng dụng CNTT tốt, tra cứu và tự học hỏi với đồng nghiệp qua mạng INTENET...nên một số giáo viên chưa cập nhật được biện pháp này.

**Đối với học sinh**

Qua thực tế giảng dạy ở trường THCS Xuân Tân nơi tôi công tác tôi nhận thấy:

- Đa số phụ huynh là nông dân, lao động tự do đi từ sớm đến tối mới về nên không kiểm tra và đôn đốc được việc học của con , đa số còn phó mặc cho nhà trường.

- Đa số các em còn lơ là, chưa chú trọng học môn KHTN, vì các em suy nghĩ rằng đây là môn phụ nên chỉ mang tính chất đối phó. Nên các em chưa chủ động kiến thức cho mình.

- Trong các tiết học, học sinh còn ngại làm việc, còn phụ thuộc vào bạn.

**c. Nguyên nhân:**

Chương trình SGK hiện hành vẫn còn nặng về kiến thức, thiếu các hoạt động hình thành kĩ năng, vận dụng kiến thức. Vì vậy, trong điều kiện thời lượng tiết dạy có hạn mà nội dung kiến thức hình thành lại nhiều, giáo viên khó thiết kế các phương pháp dạy học tích cực, trong đó có việc vận dụng các trò chơi học tập.

Mặt khác, nhiều giáo viên chưa tích cực trong công tác đổi mới dạy học. Nguyên nhân chủ yếu là do tính ngại thay đổi, không chịu khó tìm tòi, học hỏi, vận dụng, không có chí tiến thủ. Điều này làm cho mỗi tiết dạy trên lớp trở nên nhàm chán, không hấp dẫn, thiếu tính đột phá.

Học sinh cảm thấy giờ học căng thẳng, áp lực dẫn tới hiệu quả tiết học thấp.

Ngoài ra, nhiều học sinh còn lười học, nghiện internet và games online nên để đạt chất lượng cao giáo viên phải làm việc rất vất vả, hướng dẫn cho học sinh làm bài tập được thì chiếm hết cả thời gian. Một số giáo viên cũng lo ngại, học sinh chơi nhiều quá sẽ không ghi chép được gì, không học được nhiều. Điều này cũng phần nào hạn chế việc thiết kế trò chơi trong các bài học.

Từ thực trạng và nguyên nhân trên, tôi mạnh dạn đề xuất giải pháp: *“Sử dụng phương pháp trò chơi góp phần nâng cao chất lượng dạy học môn KHTN 6*”.

**1.2. Cơ sở và sự cần thiết của biện pháp**

***a. Cơ sở lí luận***

Phương pháp trò chơi là phương pháp GV thông qua việc tổ chức trò chơi có liên quan đến nội dung bài học, có tác dụng phát huy tính tích cực nhận thức, tạo hứng thú học tập cho HS. Qua trò chơi HS tiếp thu kiến thức một cách nhẹ nhàng, tự nhiên dưới sự định hướng của GV; HS chiếm lĩnh kiến thức một cách chủ động, sáng tạo mà quan trọng nhất là hứng thú với các hoạt động học và với môn học.

Khi sử dụng phương pháp trò chơi trong dạy học mang lại một số hiệu quả:

+ Đa dạng các hoạt động dạy học để tiết học tránh nhàm chán.

+ Trò chơi giúp HS hoạt động nhóm hiệu quả, tăng tính đoàn kết, tương tác.  
 + Phát triển năng lực học tập của HS: tương tác, kĩ năng giao tiếp, kĩ năng làm việc nhóm, kĩ năng trình bày và phản biện vấn đề...

+ Thu hút HS trong hoạt động học: mở rộng vốn kiến thức thực tế, hứng thú trong học tập, nhanh nhẹn, cởi mở, giảm áp lực và sự căng thẳng trong giờ học.

+ Gia tăng nguồn năng lượng tích cực: HS mong muốn được học ở những tiết học tiếp theo.

***b. Cơ sở thực tiễn***

- Trong môn KHTN là môn khoa học thực nghiệm, khối lượng kiến thức là tương đối nhiều, có rất nhiều kiến thức liên môn, thực tế, thực hành khiến việc học vừa thú vị lại vừa rất nặng, nhiều HS khó hình dung, khó tư duy triệt để hoặc khó ghi nhớ kiến thức. Các bài học lại có sự móc nối hết sức logic nên giờ học đôi khi rất căng thẳng.

- Một tiết học bậc THCS có thời gian 45 phút, HS học 4 đến 5 tiết học trong 1 buổi sáng dễ làm cho các em thấy mệt mỏi, giảm hứng thú cho các môn học, đặc biệt các môn vẫn nặng về lí thuyết như môn KHTN.

- Qua trò chơi (chơi mà học), HS vừa củng cố, vừa khám phá kiến thức và có sự sáng tạo rất riêng, kết hợp nhiều năng lực và quan trọng nhất là có thêm hứng thú môn học.Qua đó tạo ấn tượng với những kiến thức đã học; hiểu và ghi nhớ được vấn đề mà GV vừa đề cập.

- Dạy học thông qua sử dụng trò chơi đã cho HS có cơ hội thứ 2 để kiểm tra kiến thức, để được nói lên suy nghĩ cá nhân, quan điểm của mình mà không lo ngại điểm số; hay nói cách khác để HS được sáng tạo cùng với GV.

**1.3.Biện pháp nhằm mục tiêu giải quyết vấn đề gì ?**

Giải pháp tôi đưa ra nhằm thiết kế được một số trò chơi học tập giúp bài giảng trở nên sinh động, cuốn hút, góp phần nâng cao chất lượng dạy học.

**1.4.Ý nghĩa của biện pháp**

\* Với HS:

- Thay đổi hình thức học tập, làm thay đổi không khí lớp học trở nên thoải mái và dễ chịu hơn. Đặc biệt, qua chơi trò chơi học tập HS tiếp thu bài tự giác, tích cực hơn, HS được củng cố và hệ thống hóa kiến thức.

- Phương pháp trò chơi giúp HS học tập một cách chủ động và có sự tự tin hơn vào bản thân mình khi tìm ra được tri thức mới. Giúp HS có khả năng quan sát tốt, tinh thần đoàn kết, HS chủ động, tự tin, sáng tạo hơn trong khi tham gia các hoạt động.

\* Với GV:

- Phương pháp trò chơi sẽ giúp GV đạt được mục tiêu bài học mà không cần gây áp lực lên HS, giúp làm thay đổi không khí học tập của lớp học, giảm sự căng thẳng, lớp học thoải mái, cởi mở, thư thái, nhẹ nhàng hơn.

- Khi tổ chức trò chơi, GV sẽ thu nhận được các kĩ năng trong việc tổ chức lớp học, kinh nghiệm trong việc quản lí HS cũng như việc điều phối, phối hợp các hoạt động học của HS hợp lí hơn.

**2. Nội dung biện pháp**

***2.1. Quy trình xây dựng và tổ chức trò chơi***

**- *Bước 1*: Xác định mục tiêu.**

+ Đây là bước quan trọng phản ánh mức độ hiệu quả, sự hài hòa của trò chơi với bài học. Các trò chơi cần tương ứng với nhiệm vụ học tập, với nội dung bài học, với số lượng HS của mỗi lớp.

+ GV cần dựa vào mục tiêu của bài học, mạch kiến thức từ đó xác định hình thức, cách xen kẽ trò chơi trong tiết dạy.

***- Bước 2:*** Chọn thời điểm tổ chức trò chơi.

Tuỳ vào mục đích sử dụng trò chơi mà GV có thể chọn một trong các cách:

+ Cách 1: Tổ chức trò chơi vào thời gian trước khi vào bài mới, giúp củng cố kiến thức đã học và tạo cảm hứng đi vào nghiên cứu bài mới.

+ Cách 2: Tổ chức trò chơi đan xen với các hoạt động học, giúp giảm sự căng thẳng trong tiết học và khắc sâu kiến thức vừa được học.

+ Cách 3: Tổ chức trò chơi vào cuối tiết học, giúp HS củng cố và nhớ bài học lâu hơn cũng như tạo niềm yêu thích bộ môn, mong muốn được học bộ môn.

***- Bước 3:*** Xây dựng và thiết kế trò chơi.

+ Xác định mục đích trò chơi

+ Xác định đồ dùng phục vụ cho trò chơi

+ Xây dựng luật chơi:

+ Xác định số người tham gia trò chơi

+ Xác định thời gian chơi

***- Bước 4:*** Tổ chức trò chơi.

+ Giới thiệu tên trò chơi, luật chơi, cách thức chơi.

+ Cho HS chơi thử (nếu cần).

+ Tổ chức HS tham gia trò chơi dưới sự giám sát của GV hoặc đội ngũ trợ lí được phân công để ghi điểm, đánh giá.

+ Công bố kết quả, trao thưởng đội chiến thắng; động viên, khích lệ đội chưa hoàn thành trò chơi.

+ Tổng kết trò chơi để liên hệ, móc nối với kiến thức bộ môn.

***2.2. Một số trò chơi đã áp dụng trong dạy học bộ môn KHTN 6 tại trường***

***a, Nhóm trò chơi ứng dụng công nghệ thông tin.***

Khi sử dụng nhóm trò chơi này, GV cần sử dụng máy tính, máy chiếu, ứng dụng thành thạo công nghệ thông tin để tạo những trò chơi sinh động, có tính thẩm mĩ cao.

Ví dụ: Bài 18: TẾ BÀO- ĐƠN VỊ CHỨC NĂNG CỦA SỰ SỐNG

Trò chơi được tổ chức trước khi vào bài mới.

Nội dung: học sinh thực hiện trò chơi : ***Bức tranh bí ẩn***

* Lấy hai đội chơi, mỗi đội 3 học sinh
* Bốc thăm, đội nào được lật ô trước sẽ trả lời câu hỏi “ hình ảnh đó là gì?” . Nếu đội đó không trả lời được thì đội 2 sẽ giành quyền trả lời…
* Đội nào đưa ra được đáp án đội đó sẽ thắng cuộc.

***b, Nhóm trò chơi dùng phương tiện trực quan.***

Khi sử dụng nhóm trò chơi này, GV cần chuẩn bị các dụng cụ trực quan đầy đủ, logic và cẩn thận, tối đa việc sử dụng nguyên vật liệu tái chế, việc HS làm được cần chuyển giao hết cho HS, có thể phân công HS chuẩn bị trước tại nhà hoặc chuẩn trong tiết học

***\* Trò chơi “ghép hình”***

- Mục đích:

+ Sử dụng trò chơi để giúp HS củng cố kiến thức hoặc kiểm tra lại kiến thức cũ.

+ Nếu HS có năng lực cao, GV có thể cho HS tự thiết kế trò chơi để tổng kết kiến thức của chương. Khi lên lớp, HS sẽ trao đổi các mảnh ghép cho nhau để thông qua cách ra câu hỏi của HS khác thì bản thân HS sẽ đánh giá chéo cách ra câu hỏi, mức độ hiểu sâu rộng kiến thức của bản thân.

- Chuẩn bị: GV chuẩn bị các miếng ghép có nội dung câu hỏi và câu trả lời trên các miếng ghép theo hình ghép có chủ đích. HS tự thiết kế các mảnh ghép theo hướng dẫn trước khi đến lớp.

- Số lượng HS tham gia: Tùy theo số lượng mảnh ghép GV quy định số lượng HS tham gia ở mỗi nhóm. Có thể từ 4-6 HS để đảm bảo các HS đều được tham gia vào hoạt động.

- Luật chơi: GV phát mỗi nhóm một bộ mảnh ghép không theo tứ tự, yêu cầu HS trong khoảng thời gian nhất định ghép các mảnh ghép lại thành hình đúng theo nguyên tắc các nội dung trên các mảnh ghép sau khi ghép lại sẽ tạo thành đoạn thông tin đúng hoặc tạo thành cặp câu hỏi và câu trả lời đúng. Đội nào ghép đúng hình cùng nội dung các câu khớp nhau sẽ chiến thắng.

\* Ví dụ: Bài 22: CƠ THỂ SINH VẬT

Nội dung: Trò chơi “ Nhanh tay lẹ mắt” : Sắp xếp các sinh vật có sẵn vào hai nhóm: Sinh vật đơn bào và sinh vật đa bào. Các sinh vật có sẵn gồm: Tảo tiểu cầu, tảo Silic, thủy tức, voi, sư tử, sán dây, trùng biến hình, cáo, châu chấu, dương sỉ sừng hươu.

***3. Một số lưu ý khi tổ chức trò chơi dạy học.***

+ Về kiến thức, GV cần phải chú ý kiến thức trong trò chơi phải chính xác, phù hợp, có sự liên hệ trò chơi với kiến thức bộ môn, tránh việc trò chơi không có móc nối sẽ không còn tác dụng với tiết học.

+ Về thời điểm tổ chức trò chơi, GV cần phải chọn lọc nội dung bài học, nội dung các hoạt động học, chú ý tâm lí, lực học của HS để đan xen trò chơi hợp lí, tránh tình trạng giờ học nào cũng tổ chức sẽ dẫn tới HS không còn hứng thú. Có thể xoay vòng trò chơi, cùng một trò chơi nhưng thay đổi hình thức, cách thức tổ chức để trò chơi có sự mới mẻ, không bị nhàm chán.

+ Về cách tổ chức, GV cần phải nắm chắc luật chơi, nội dung trò chơi, cách tiến hành, vận dụng trò chơi hợp lí.

+ Về cách quản lí, GV cần đưa ra quy định cụ thể, ngắn gọn để đảm bảo lớp học không nhốn nháo, ồn ào quá mức ảnh hưởng tới lớp bên cạnh.

+ Về đánh giá, GV có thể sử dụng các hình thức khen thưởng khác nhau ở các lần tổ chức trò chơi để HS thấy hứng thú hơn, tránh chỉ sử dụng phần thưởng là điểm hay là quà sẽ gây nhàm chán hoặc tốn kém kinh tế. GV cần đảm bảo sự công bằng trong đánh giá kết quả của HS, nhóm HS; tránh sự tranh cãi về kết thúc.

**2.3. Thực nghiệm sư phạm**

**a. Mục đích thực nghiệm:** Kiểm tra tính khả thi của việc áp dụng phương pháp trò chơi trong môn KHTN

**b. Đối tượng thực nghiệm**: Lớp 6B,C.

**c. Nội dung thực nghiệm**: áp dụng phương pháp trò chơi trong môn KHTN

đối với lớp thực nghiệm và tiến hành kiểm chứng hiệu quả của biện pháp.

**d. Các bước thực nghiệm**

**\* Bước 1: Lựa chọn lớp nghiên cứu**

Để nghiên cứu, tôi quyết định chọn HS các lớp tôi đang giảng dạy 6B (Lớp thực nghiệm) và 6C (Lớp đối chứng). Hai lớp có đặc điểm sau:

- Có sự tương đồng về sĩ số

**Bảng 1. Số lượng học sinh ở 2 nhóm lớp:**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tên lớp** |  | **Số học sinh các nhóm** | | |  |
|  | **Tổng số** |  | **Nam** |  | **Nữ** |
| Lớp 6B | 39 |  | 21 |  | 18 |
| Lớp 6C | 38 |  | 18 |  | 20 |

- Về học lực: Qua bài kiểm tra khảo sát đầu năm tôi đánh giá học sinh 2 lớp có mức độ nhận thức khá đồng đều.

**\* Bước 2: Kiểm tra để xác định chất lượng trước khi áp dụng biện pháp**

Chọn 2 lớp nguyên vẹn: 6B- lớp thực nghiệm và 6C - lớp đối chứng. Tôi tiến hành cho HS làm bài kiểm tra khảo sát chất lượng đầu năm. Kết quả cho thấy điểm trung bình của hai lớp có sự tương đồng (6B là 5.94 điểm, 6C là 5.92 điểm) (Phần minh chứng), tôi đã tiến hành kiểm chứng sự chênh lệch giữa điểm số trung bình của hai lớp trước khi áp dụng biện pháp. Kết quả có được như sau:

**Bảng 2. Kiểm chứng để xác định chất lượng của các lớp trước khi áp dụng biện pháp**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Lớp đối chứng 6C** | **Lớp thực nghiệm 6B** |
| **TBC** | 5.94 | 5.92 |

Qua bảng trên ta thấy kết luận hai lớp 6B và 6C trước khi tác động được coi là tương đương nhau.

**\* Bước 3: Tiến hành dạy thực nghiệm**

- Thời gian thực nghiệm: Năm học 2022-2023

- Nội dung thực nghiệm: từ bài 18 đến bài 24

- Cách thức thực hiện:

+ Đối với lớp đối chứn*g –* lớp 6C: Giảng dạy theo đúng phân phối chươngtrình, vẫn đảm bảo nội dung cơ bản và chuẩn kiến thức như các lớp khác. Trong quá trình dạy – học, tôi không áp dụng phương pháp trò chơi.

*+* Đối với lớp thực nghiệm *–* lớp 6B: giảng dạy theo đúng phân phối chươngtrình, trong quá trình dạy – học, tôi thường xuyên áp dụng phương pháp trò chơi để khai thác nội dung kiến thức trên lớp hoặc củng cố bài học.

**\* Bước 4: Tiến hành kiểm tra sau khi dạy thực nghiệm**

Sau 4 tuần áp dụng biện pháp đối với lớp thực nghiệm 6B tôi tiến hành kiểm tra ở cả 2 lớp: 2 lớp làm cùng 1 đề kiểm tra gồm 40 câu hỏi trắc nghiệm trong thời gian 50 phút (tiến hành vào buổi chiều). Nội dung đề kiểm tra đảm bảo kiến thức từ bài 18 đến bài 24, câu hỏi phân hóa theo các mức độ: nhận biết, thông hiểu, vận dụng, vận dụng cao. Các câu hỏi được thiết kế rõ ràng, đúng kĩ thuật, phù hợp với mức độ nhận thức của HS trường THCS Xuân Tân. HS làm bài nghiêm túc, trung thực.

- Sau khi HS làm bài kiểm tra, GV thu bài, chấm và lấy điểm.

**\* Bước 5: Phân tích kết quả bài kiểm tra.**

**\* Bước 6: Kết luận về tính khả thi của biện pháp**

**III. Hiệu quả đạt được**

**1. Về kết quả học tập:**

Sau khi lấy điểm kiểm tra, GV tiến hành phân tích điểm của cả 2 lớp (Phần minh chứng) và thu được kết quả sau:

**Bảng 3. So sánh điểm trung bình bài kiểm tra sau khi áp dụng biện pháp**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Lớp đối chứng** | **Lớp thực nghiệm** | |
| Điểm trung bình | **6.2** | | **7.4** |
| Độ lệch chuẩn | **0.26** | | **1.48** |

Dựa vào bảng số liệu trên, tôi nhận thấy:

- Nếu như trước khi áp dụng biện pháp, kết quả kiểm tra của 2 lớp là tương đương thì sau 4 tuần áp dụng biện pháp liên tục đối với lớp 6B, kết quả kiểm tra cho thấy đã có sự chênh lệch: Lớp thực nghiệm 6B có điểm trung bình (ĐTB) là 7.4 cao hơn lớp đối chứng 6C (ĐTB là 6.2). Độ chênh lệch về ĐTB giữa 2 lớp là: 7.4 – 6.2 = 1.2

Điều này cho thấy: sự chênh lệch ĐTB giữa lớp thực nghiệm và lớp đối chứng không phải là ngẫu nhiên mà do kết quả của việc tác động mang lại.

- Biểu diễn kết quả phân tích bằng sơ đồ:

Nhìn vào biểu đồ trên, ta nhận thấy: trước tác động lớp thực nghiệm và lớp đối chứng là tương đương nhau. Sau khi có tác động thường xuyên ở lớp thực nghiệm thì lớp thực nghiệm có kết quả cao hơn lớp đối chứng.

**Bảng 4: So sánh kết quả học tập của hai lớp sau thực nghiệm**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Điểm giỏi** | | **Điểm khá** | | | **Điểm trung bình** | | | **Điểm yếu kém** | |
| Lớp 6C  (đối chứng) | 4 | 12,5% | 9 | | 28,1% | 17 | | 53,1% | 2 | 6,3% |
| Lớp 6B  (thực nghiệm) | 13 | 40,6% | 15 | 46,9% | | 4 | 12,5% | | 0 | 0 |

**2. Về thái độ học tập**

Sau khi dạy thực nghiệm, tôi đã tiến hành điều tra thái độ học tập của HS đối với cả hai lớp và thu được kết quả như sau:

**- Đối với lớp đối chứng 6C**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| STT | Các tiêu chí | Múc độ khảo sát | | | | | |
| Rất không đồng ý | Không đồng ý | Bình thường | Đồng ý | Rất đồng ý | Tổng số học sinh |
| 1 | Tôi chắc chắn mình đã hiểu bài | 1 | 2 | 12 | 15 | 8 | 38 |
| 2 | Tôi nhớ hầu hết kiến thức bài học khi giờ học kết thúc | 3 | 6 | 12 | 12 | 5 | 38 |
| 3 | Giờ học thú vị | 4 | 6 | 10 | 13 | 5 | 38 |
| 4 | Tôi giơ phát biểu trong giờ học nhiều lần | 7 | 3 | 15 | 10 | 3 | 38 |
| 5 | Tôi thích làm bài về nhà | 8 | 1 | 6 | 7 | 3 | 38 |
| 6 | Tôi làm bài tập về nhà đúng và nhanh | 2 | 3 | 12 | 13 | 8 | 38 |

**- Đối với lớp thực nghiệm 6B**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| STT | Các tiêu chí | Múc độ khảo sát | | | | | |
| Rất không đồng ý | Không đồng ý | Bình thường | Đồng ý | Rất đồng ý | Tổng số học sinh |
| 1 | Tôi chắc chắn mình đã hiểu bài | 0 | 0 | 7 | 12 | 20 | 39 |
| 2 | Tôi nhớ hầu hết kiến thức bài học khi giờ học kết thúc | 0 | 0 | 12 | 14 | 13 | 39 |
| 3 | Giờ học rất thú vị | 0 | 0 | 7 | 12 | 20 | 39 |
| 4 | Tôi có giơ phát biểu trong giờ học | 0 | 2 | 2 | 15 | 20 | 39 |
| 5 | Tôi thích làm bài về nhà | 0 | 3 | 9 | 12 | 15 | 39 |
| 6 | Tôi làm bài tập về nhà đúng và nhanh | 0 | 0 | 2 | 17 | 20 | 39 |

Thông qua bảng trên, chúng ta có thể nhận thấy, tại lớp thực nghiệm 6B, ý thức học tập của HS tốt hơn, HS hiểu bài, sôi nổi trong giờ học, yêu thích giờ học và việc học ở nhà cũng có hiệu quả hơn so với HS lớp đối chứng lớp 6C

**Về cảm nhận của bản thân**

Tôi thật sự hài lòng với kết quả học tập của học sinh tại lớp mình áp dụng. Tiết học trở nên sinh động, cuốn hút, xua tan được bầu không khí căng thẳng trong giờ học.

**IV. Điều kiện và khả năng áp dụng**

**1.Điều kiện áp dụng biện pháp**

- Để tổ chức trò chơi dạy học thành công, kết hợp hài hòa với bài học thì GV phải chuẩn bị kĩ lưỡng kế hoạch dạy học, lựa chọn nội dung phù hợp với trò chơi và thiết kế các hoạt động giúp các em lĩnh hội, khám phá kiến thức mới một cách tốt nhất.

- GV cần phải tự học, tự bồi dưỡng nâng cao năng lực chuyên môn, năng lực tổ chức trò chơi. GV cần phải tâm huyết với nghề, luôn tìm tòi, sáng tạo, tự nghiên cứu khắc phục những khó khăn về cơ sở vật chất. GV cần kiên trì, không nóng vội trong việc áp dụng, ghi chép lại những kinh nghiệm thu được sau mỗi lần tổ chức trò chơi dạy học.

- Nhà trường cần trang bị đầy đủ trang thiết bị dạy học: tivi hoặc máy chiếu, mạng

**2. Khả năng áp dụng biện pháp**

+ Biện pháp có thể sử dụng ở mọi môn học và các khối học.

+ Biện pháp phù hợp với mọi đối tượng học sinh.

**V. Cam kết**

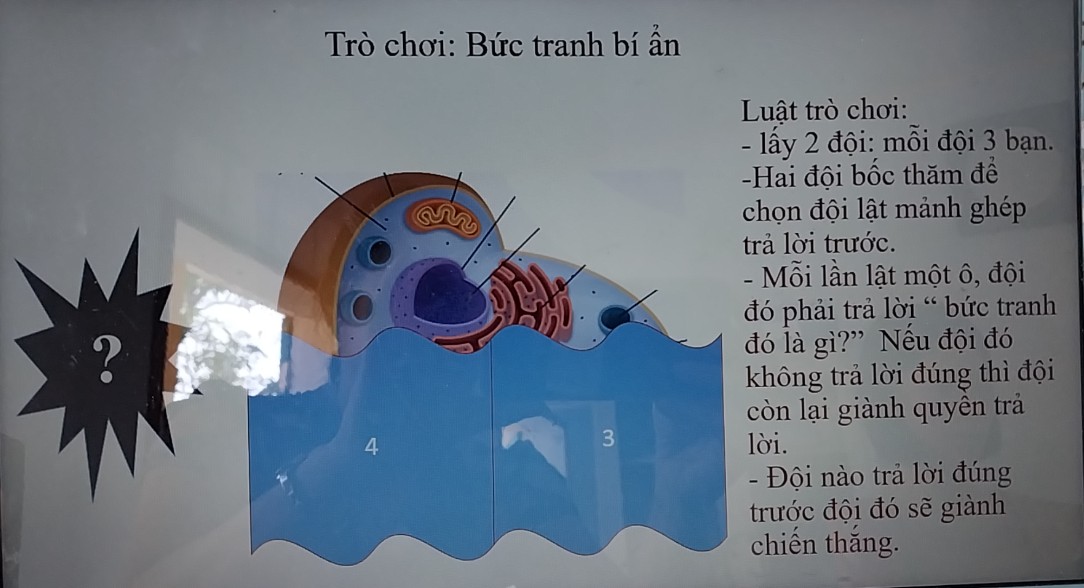
Tôi cam kết biện pháp này lần đầu được dùng để đăng ký tham dự Hội thi và chưa được dùng để xét duyệt thành tích khen thưởng cá nhân tôi trước đây.

|  |  |
| --- | --- |
| **XÁC NHẬN**  **CỦA LÃNH ĐẠO NHÀ TRƯỜNG**  *(Lời xác nhận, họ tên, chữ kí, đóng dấu)* | *Xuân Tân, ngày 03 tháng 10 năm 2023*  **GIÁO VIÊN**  *(Họ tên, chữ kí)*  *Phạm Thị Hiếu* |

Các minh chứng thể hiện biện pháp sử dụng trò chơi nâng cao chất lượng dạy học



* *

**