|  |  |
| --- | --- |
| SỞ GDĐT KHÁNH HÒA  **HỘI THI GVDG CẤP THCS** | **CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM**  **Độc lập – Tự do – Hạnh phúc** |
| **NĂM HỌC 2020-2021** | *Khánh Vĩnh, ngày 24 tháng 10 năm 2020* |

**BÁO CÁO**

**BIỆN PHÁP NÂNG CAO CHẤT LƯỢNG CÔNG TÁC GIẢNG DẠY**

Tên biện pháp: Biện pháp giúp học sinh phát huy tính tích cực thông qua các trò chơi học tập.

Tên giáo viên dự thi: Nguyễn Thị Hồng Thu

Đơn vị công tác: Trường THCS Lê Văn Tám

Môn dự thi: Toán học

**1. Lý do chọn biện pháp:**

a) Thực trạng:

Trường THCS Lê Văn Tám nằm ở phía Tây của huyện miền núi Khánh Vĩnh. Học sinh của trường đa số là con em đồng bào dân tộc thiểu số, kinh tế gia đình còn nhiều khó khăn, điều kiện học tập còn nhiều thiếu thốn.

Khả năng tư duy của học sinh còn hạn chế, về nhà các em lại còn phải giúp đỡ bố mẹ nhiều công việc như trông em, làm nương rẫy. Vì vậy, các em không có thời gian học bài. Từ đó học sinh bị mất kiến thức dẫn đến chán nản, không còn hứng thú khi đến trường tham gia học tập.

Qua khảo sát bằng phiếu điều tra về mức độ hứng thú học môn Toán ở các lớp trực tiếp giảng dạy. Tôi nhận thấy, các em đều không thích học bộ môn Toán vì nội dung khó hiểu và nhàm chán.

Giáo viên giảng dạy bộ môn Toán của đơn vị đa số tuổi đời còn trẻ, năng lực chuyên môn còn hạn chế, chưa đáp ứng được những mục tiêu phát triển về chiều sâu của ngành, trường.

b) Nguyên nhân:

Trường THCS Lê Văn Tám có đến 96,3% là học sinh người đồng bào dân tộc thiểu số nên sự tiếp thu kiến thức chậm, bên cạnh đó các em ngại trao đổi khi gặp vấn đề chưa hiểu. Điều đó, phần nào ảnh hưởng đến chất lượng học tập của các em.

Ngoài ra sự quan tâm của phụ huynh học sinh đến việc học của con em mình chưa được chú trọng. Vì kinh tế gia đình khó khăn nên trong những ngày thu hoạch mía, keo, mì ….. học sinh thường vắng học để phụ giúp gia đình.

Là giáo viên giảng dạy bộ môn Toán, tôi thiết nghĩ phải có những hướng đổi mới trong phương pháp giảng dạy để tạo hứng thú cho các em học sinh khi đến lớp, nâng cao tỉ lệ chuyên cần và chất lượng học tập của học sinh. Tôi mong muốn các em đến trường luôn vui vẻ, yêu thích các hoạt động của nhà trường cũng như các môn học. Từ đó, các em hăng say học tập, nâng cao chất lượng giáo dục.

c) Yêu cầu cần giải quyết:

Để khắc phục tâm lí chán nản, thụ động, sự e ngại trong giao tiếp của các em khi tham gia học tập. Tôi đã xây dựng các hoạt động trò chơi nhằm giúp học sinh phát huy được tính tích cực trong giờ học, giáo dục đạo đức, kĩ năng sống, củng cố kiến thức cho học sinh. Và thông qua các trò chơi, giúp các em tích cực hơn khi học môn Toán, cởi mở với thầy cô, sự e ngại chán nản dần được khắc phục.

**2. Mục tiêu:**

Tạo được sự thích thú, hấp dẫn, không khí vui vẻ trong mỗi giờ học căng thẳng, tạo cơ hội để học sinh bộc lộ, thể hiện mình một cách tự nhiên. Học sinh tiếp thu bài học một cách tích cực, tự giác, rèn luyện kỹ năng và củng cố kiến thức. Ngoài ra, giúp học sinh phát triển tâm lí, thái độ đạo đức: có trách nhiệm cao với đồng đội, tôn trọng kỷ luật của nhóm, giúp đỡ đồng đội.

**3. Nội dung, cách thực hiện:**

3.1. Nội dung:

Lựa chọn trò chơi và xây dựng nội dung phù hợp với mỗi đơn vị kiến thức cần áp dụng và đối tượng học sinh.

3.2. Cách thực hiện:

a) Chọn lựa trò chơi:

- Giáo viên phải biết chọn lựa trò chơi sao cho phù hợp với bài dạy về cả nội dung và thời gian.

- Xác định được mục tiêu của trò chơi đưa ra là gì? (Giáo dục kĩ năng gì? Phẩm chất gì?). Ví dụ:

+ Khi dạy xong bài “Đối xứng trục” trong phân môn hình học lớp 8, giáo viên chia lớp thành 4 nhóm và thi cắt chữ “HỌC TỐT” dựa vào tính chất của trục đối xứng.

🢡 Giúp học sinh khắc sâu tính chất của trục đối xứng, học sinh thấy được ứng dụng thực tế của trục đối xứng và rèn kĩ năng cắt chữ cho học sinh thông qua trò chơi, giáo dục thái độ học tập của học sinh qua câu khẩu hiệu.

+ Giáo dục học sinh bảo vệ môi trường, giáo dục đạo đức học sinh, giáo viên có thể áp dụng một số trò chơi như: Giải cứu biển xanh, tết trồng cây, hoa điểm 10, Ong tìm chữ…

+ Khi dạy tiết Luyện tập của bài “Những hằng đẳng thức đáng nhớ” trong phân môn Đại số lớp 8 hoặc bài “ Tỉ số lượng giác của góc nhọn” trong phân môn hình học lớp 9. Tôi đã tiến hành tổ chức trò chơi “Ghép hình” : Ghép các tam giác với nhau sao cho các cạnh của tam giác có nội dung tương ứng để tạo thành hình các hình dạng như hình ngũ giác, hình các con vật,.... Trò chơi giúp học sinh củng cố được các kiến thức đã học, tư duy lôgic và gắn kết học sinh với nhau.

- Trò chơi đưa ra phải đa dạng, phong phú, có tác dụng gắn kết, khích lệ tinh thần học tập cho tất cả các đối tượng học sinh trong lớp, tránh bỏ rơi học sinh yếu kém ngoài cuộc. Không nên chọn những trò chơi chỉ được mặt vui nhộn, nhưng lại thiếu tác dụng giáo dục về phẩm chất cũng như kĩ năng học tập.

- Tùy vào nội dung bài học mà giáo viên phân bố thời gian cho phần trò chơi hợp lí.

b) Hướng dẫn cách chơi:

**-** Trước hết, giáo viên phải ổn định được các đội chơi, người chơi cho phù hợp, cân đối lực lượng.

- Giới thiệu trò chơi, cách chơi: Đây là khâu rất quan trọng, giáo viên nên giới thiệu trò chơi một cách ngắn gọn, súc tích, dễ hiểu, thu hút và hấp dẫn người chơi (Đối với trò chơi khó thì giáo viên nên cho chơi thử trước).

- Động viên học sinh chơi nhiệt tình, hết mình. Song, phải đảm bảo nề nếp, nội qui nhà trường. Để trò chơi được diễn ra hiệu quả và tránh ồn ào, mất trật tự ở học sinh thì giáo viên cần đưa ra các quy định khi tham gia chơi.

**4. Hiệu quả:**

a) Mức độ phù hợp với học sinh và thực tiễn của nhà trường:

Biện pháp khi áp dụng vào thực tiễn làm cho học sinh tích cực hơn, thích thú với môn học.

b) Mức độ đáp ứng yêu cầu đổi mới phương pháp dạy học và kiểm tra đánh giá:

Đáp ứng được yêu cầu đổi mới phương pháp giáo dục và kiểm tra đánh giá

c) Kết quả cụ thể:

Trước khi áp dụng biện pháp: Chất lượng bài kiểm tra học kì I năm học 2019 – 2020 các lớp 91, 92, 81, 82 số điểm trên trung bình chiếm tỉ lệ 54,3 %.

Sau khi áp dụng biện pháp: Chất lượng bài kiểm tra học kì II năm học 2019 – 2020 các lớp 91, 92, 81, 82 số điểm trên trung bình chiếm tỉ lệ 75,2 %.

d) Khả năng phát triển/mở rộng/vận dụng của biện pháp: Có khả năng vận dụng ở một số bộ môn tại đơn vị.

**5. Minh chứng:**

**-** Bảng thống kê khảo sát trước và sau khi thực hiện biện pháp.

- Bảng thống kê chất lượng bài kiểm tra học kỳ I và học kỳ II năm học 2019 – 2020 của lớp

**XÁC NHẬN CỦA HIỆU TRƯỞNG NGƯỜI BÁO CÁO**

**Nguyễn Thị Hồng Thu**

**PHỤ LỤC I**

Bảng thống kê phiếu khảo sát mức độ hứng thú của học sinh trước khi áp dụng biện pháp ở lớp 9/1, 9/2, 8/1, 8/2 với tổng số 105 học sinh.

Câu 1: Thái độ của em đối với bộ môn Toán

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tổng số học sinh** | **Rất thích** | **Bình thường** | **Nhàm chán** | **Không thích** |
| 105 | 23  (21,9%) | 27  (25,7%) | 25  (23,8%) | 30  (28,6%) |

Câu 2: Những hoạt động của em trong giờ học môn Toán

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Các hoạt động** | **Mức độ hoạt động** | | |
| **Thường xuyên** | **Đôi khi** | **Không thực hiện** |
| - Nghe giáo viên giảng và ghi chép. | 57 | 33 | 15 |
| - Đọc SGK để trả lời câu hỏi. | 30 | 47 | 28 |
| - Trao đổi, thảo luận với bạn để giải quyết vấn đề. | 25 | 50 | 30 |
| - Làm các thí nghiệm hoặc thực hành. | 32 | 30 | 43 |
| - Tham gia phát biểu xây dựng bài. | 43 | 37 | 25 |
| - Tự giác giải bài tập trên lớp. | 28 | 33 | 44 |

Câu 3: Em thích môn Toán vì:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nội dung** | **Số lượng** | **Tỉ lệ %** |
| Bài học sinh động, thầy cô vui vẻ, dễ hiểu. | 46 | 43,8% |
| Kiến thức dễ nắm bắt. | 34 | 32,4% |
| Liên hệ thực tế nhiều. | 35 | 33,3% |
| Ý kiến khác | 5 | 4,8% |

Câu 4: Em không thích môn Toán vì:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nội dung** | **Số lượng** | **Tỉ lệ %** |
| Nội dung khó hiểu, giờ học nhàm chán. | 55 | 52,4% |
| Mất kiến thức môn Toán. | 46 | 43,8% |
| Không có nhiều liên hệ thực tế. | 60 | 57,1% |
| Ý kiến khác | 3 | 2,9 % |

**PHỤ LỤC II**

Bảng thống kê phiếu khảo sát mức độ hứng thú của học sinh sau khi áp dụng biện pháp ở lớp 9/1, 9/2, 8/1, 8/2 với tổng số 105 học sinh.

Câu 1: Thái độ của em đối với bộ môn Toán

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tổng số hs** | **Rất thích** | **Bình thường** | **Nhàm chán** | **Không thích** |
| 105 | 38  (36,2%) | 32  (30,5%) | 15 (14,3%) | 20  (19%) |

Câu 2: Những hoạt động của em trong giờ học môn Toán

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Các hoạt động** | **Mức độ hoạt động** | | |
| **Thường xuyên** | **Đôi khi** | **Không thực hiện** |
| - Nghe giáo viên giảng và ghi chép. | 87 | 13 | 5 |
| - Đọc SGK để trả lời câu hỏi. | 59 | 38 | 8 |
| - Trao đổi, thảo luận với bạn để giải quyết vấn đề. | 69 | 26 | 10 |
| - Làm các thí nghiệm hoặc thực hành. | 64 | 24 | 17 |
| - Tham gia phát biểu xây dựng bài. | 70 | 20 | 15 |
| - Tự giác giải bài tập trên lớp. | 66 | 21 | 18 |

Câu 3: (*Đánh dấu x vào ô tương ứng)* Em thích môn Toán vì:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nội dung** | **Số lượng** | **Tỉ lệ %** |
| Bài học sinh động, thầy cô vui vẻ, dễ hiểu. | 81 | 77,1% |
| Kiến thức dễ nắm bắt. | 66 | 62,9% |
| Liên hệ thực tế nhiều. | 71 | 67,6% |
| Ý kiến khác | 4 | 3,8 % |

Câu 4: (*Đánh dấu x vào ô tương ứng)* Em không thích môn Toán vì:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nội dung** | **Số lượng** | **Tỉ lệ %** |
| Nội dung khó hiểu, giờ học nhàm chán. | 24 | 22,9% |
| Mất kiến thức môn Toán. | 30 | 28,6% |
| Không có nhiều liên hệ thực tế. | 27 | 25,7% |
| Ý kiến khác | 2 | 1,9 % |

Qua bảng tổng hợp các phiếu khảo trước và sau khi thực hiện biện pháp, số học sinh từ bình thường đến rất thích tăng 19,04%. Các em cảm thấy bài học sinh động hơn, thầy cô vui vẻ và dễ hiểu hơn cụ thể tăng 33,3%. Các em tự giác, tích cực hơn trong giờ học, học sinh nhớ lâu hơn.

**PHỤ LỤC III**

Chất lượng bài kiểm tra học kì I

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Lớp** | **Sĩ số** | **Giỏi** | **Khá** | **Tb** | **Yếu** | **Kém** | **TB trở lên** |
| 9/1 | 28 | 0 | 3 | 12 | 12 | 1 | 15 (35,7%) |
| 9/2 | 28 | 0 | 1 | 13 | 6 | 8 | 14 (50%) |
| 8/1 | 24 | 0 | 6 | 7 | 6 | 5 | 13 (58,3%) |
| 8/2 | 25 | 0 | 3 | 12 | 6 | 4 | 15 (60%) |
| **8; 9** | **105** | **0** | **13** | **44** | **30** | **18** | **57 (54,3%)** |

Sau khi áp dụng

Chất lượng bài kiểm tra học kì II

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Lớp** | **Sĩ số** | **Giỏi** | **Khá** | **Tb** | **Yếu** | **Kém** | **TB trở lên** |
| 9/1 | 28 | 2 | 5 | 15 | 6 | 0 | 22 (78,6%) |
| 9/2 | 28 | 1 | 4 | 15 | 7 | 1 | 20(75%) |
| 8/1 | 24 | 0 | 8 | 10 | 5 | 1 | 18 (75%) |
| 8/2 | 25 | 0 | 9 | 10 | 5 | 1 | 19 (76%) |
| **8;9** | **105** | **3** | **26** | **50** | **23** | **3** | **79 (75,2%)** |

Sau khi áp dụng biện pháp, chất lượng bài kiểm tra ở học kì II tăng 20,9% so với học kì I. Điều này cho thấy biện pháp khi áp dụng vào trong giảng dạy giúp học sinh yêu thích môn Toán hơn, chủ động và tích cực trong học tập, giúp các em ghi nhớ kiến thức lâu hơn.**Phiếu điều tra hứng thú học môn Toán của học sinh trường Lê Văn Tám**

Câu 1: Thái độ của em đối với bộ môn Toán

(*Đánh dấu x vào 1 trong 4 ô tương ứng)*

Rất thích

Bình thường

Nhàm chán

Không thích

Câu 2: Những hoạt động của em trong giờ học môn Toán

(*Đánh dấu x vào 1 trong 3cột tương ứng)*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Các hoạt động** | **Mức độ hoạt động** | | |
| **Thường xuyên** | **Đôi khi** | **Không thực hiện** |
| - Nghe giáo viên giảng và ghi chép. |  |  |  |
| - Đọc SGK để trả lời câu hỏi. |  |  |  |
| - Trao đổi, thảo luận với bạn để giải quyết vấn đề. |  |  |  |
| - Làm các thí nghiệm hoặc thực hành. |  |  |  |
| - Tham gia phát biểu xây dựng bài. |  |  |  |
| - Tự giác giải bài tập trên lớp. |  |  |  |

Câu 3: (*Đánh dấu x vào ô tương ứng)* Em thích môn Toán vì:

Bài học sinh động, thầy cô vui vẻ, dễ hiểu

Kiến thức dễ nắm bắt

Liên hệ thực tế nhiều.

Ý kiến khác: *……………………………………………………………………………*

*…………………………………………………………………………………………………..*

Câu 4: (*Đánh dấu x vào ô tương ứng)* Em không thích môn Toán vì:

Nội dung khó hiểu, giờ học nhàm chán.

Mất kiến thức môn Toán.

Không có nhiều liên hệ thực tế.

Ý kiến khác: *……………………………………………………………………………*

*……………………………………………………………………………………………*

***KÍNH THƯA BAN GIÁM KHẢO***

***EM TÊN LÀ….***

***ĐẾN TỪ TRƯỜNG THCS LÊ VĂN TÁM, huyện khánh vĩnh***

***Đến với hội thi GVTHCS hôm nay em xin báo cáo biện pháp nâng cao chất lượng giáo dục.***

***…..***

***I. Lý do chọn biện pháp***

***- Trường THCS Lê Văn Tám nằm ở phía Tây của huyện miền núi Khánh Vĩnh, với 96,3% học sinh của trường là con em đồng bào dân tộc thiểu số, điều kiện học tập còn nhiều thiếu thốn.***

***- Sự quan tâm của phụ huynh học sinh đến việc học của con em mình chưa được chú trọng. Vì kinh tế gia đình khó khăn nên trong những ngày thu hoạch mía, keo, mì ….. học sinh thường vắng học để phụ giúp gia đình.***

***-Học sinh người đồng bào dân tộc thiểu số nên sự tiếp thu kiến thức chậm, khả năng tư duy yếu, thụ động, các em rất ngại trao đổi khi gặp vấn đề chưa hiểu. Điều đó, phần nào ảnh hưởng đến chất lượng học tập của các em.***

***-Biện pháp này em cũng đã áp dụng ở nhiều năm học trước nhưng ko thường xuyên, em thấy bản thân đã cố gắng nhưng tại sao chất lượng học tập của hs thấp, đầu năm 19-20 tiến hành khảo sát về mức độ hứng thú học môn Toán ở 105 học sinh các lớp trực tiếp giảng dạy. Tôi nhận thấy, có 52,4% học sinh không thích học bộ môn Toán vì nội dung khó hiểu và nhàm chán.***

***- Là một giáo viên giảng dạy bộ môn Toán, nhìn thấy học sinh mình mệt mỏi, uể oải trong giờ học , thu động như vậy , tôi thiết nghĩ bản thân phải thay đổi pp dạy học, phải thay đổi làm sao để giờ học của mình trở nên vui vẻ hơn, sôi nổi hơn, học sinh học tập hứng thú hơn, từ đó hs yêu thích môn học hơn .***

***II. Nội dung:***

1. ***Nguyên tắc chọn trò chơi***
2. ***Trò chơi phải mang tính tập thể***

Ví dụ 1: Trò chơi “Giúp bạn”.

Toán 9 tập 1 bài “ Ôn tập chương I”

Có thể áp dụng nhiều bài học.

\* Chuẩn bị: Bảng nhóm, bút lông

\* Cách chơi:

- Giáo viên đưa ra một số bài tập củng cố kiến thức vừa học, các đội hội ý, thảo luận trong 5 phút.

- Những em học sinh khá giỏi có trách nhiệm diễn giải, chỉ bài cho cả nhóm đều hiểu nội dung mà giáo viên yêu cầu, sau đó cử những bạn học sinh yếu kém lên bảng trình bày lại.

- Giáo viên kiểm tra, sửa sai và tùy theo mức độ mà cho điểm những em học sinh này một cách hợp lí.

Ví dụ 2: Trò chơi “BINGO”

Trò chơi này có thể áp dụng ở các bài ôn tập.

Chuẩn bị : GV chuẩn bị các phiếu đáp án cho học sinh.

Cách chơi:

- Gv phát các phiếu đáp án cho học sinh. Có thể chia nhóm 2HS/ nhóm hoặc hoạt động cá nhân tùy vào lớp học.

- Gv chiếu lần lượt các câu hỏi và bài tập ngắn. Mỗi câu hỏi GV nêu ra sẽ có khoảng 30 – 60 giây để học sinh giải.

- Bạn nào có đáp án đúng 4 câu hàng dọc, hàng ngang, hoặc đường chéo thì bạn đó chiến thắng.

- Sau khi hết các câu hỏi bạn nào không đúng câu nào sẽ bị phạt.

b) Trò chơi phải phù hợp với cấu trúc và nội dung bài học.

Ví dụ1: Bài “Nhân hai số nguyên khác dấu”

Khởi động với trò chơi “Ném bóng”

Bài tập 81/ 91 (sgk toán 6 tập 1)

Chuẩn bị: chuẩn bị các ly nhựa đựng bóng được gắn với số điểm tương ứng, bóng

Cách chơi: Chia lớp thành 2 đội A và B, *Chia lớp thành 2 đội A và B. Mỗi đội cử 4 bạn tham gia trò chơi, mỗi bạn có 2 lượt ném bóng vào ly, tung vào ly nào sẽ được điểm tương ứng. Đội nào có số điểm cao nhất sẽ là đội chiến thắng.*

Ví dụ 2: vòng quay may mắn

Trò chơi này em thường thực hiện ở phần kiểm tra bài cũ

Cách chơi: Học sinh chọn câu hỏi bất kì, nếu trả lời đúng sẽ được quay vòng quay may mắn và nhận phần thưởng tương ứng.

Lý do em chọn trò chơi này vì muốn phát huy tính tích cực của hs, giảm áp lực khi kiểm tra bài hs.

c) Các trò chơi phải mang ý nghĩa giáo dục, phải nhằm mục đích củng cố, khắc sâu kiến thức và giáo dục kĩ năng sống cho học sinh.

Ví dụ 1: Trò chơi “ Mảnh ghép kì diệu”

Có thể áp dụng trong nhiều bài học như: Những hằng đẳng thức đáng nhớ, tỉ số lượng giác của góc nhọn,….

Chuẩn bị: Các mảnh ghép có hình dạng tùy ý (tam giác, hình vuông, hình chữ nhật, hay hình con vật dễ thương,…), trên các mảnh ghép có ghi các đề bài và đáp án tương ứng.

Cách chơi: GV chia lớp thành các nhóm tùy vào số mảnh ghép. Học sinh ghép các mảnh ghép với nhau sao cho các nội dung tương ứng giữa các cạnh. Nhóm nào đúng nội dung được cộng điểm.

Trò chơi này có thể áp dụng ở một số bộ môn khác như môn hóa.

- Ngoài ra có thể lồng ghép giáo dục bảo vệ môi trường, giáo dục ATGT, tệ nạn xã hội,…

***Trò chơi rèn kĩ sống cho học sinh.***

***Áp dụng một số bài tùy vào nội dung bài học.***

*Ví dụ: Trò chơi “ Cắt chữ”*

*Áp dụng bài “ Đối xứng trục” trong phân môn Hình học lớp 8.*

Trò chơi :” Hộp quà yêu thương”

Áp dụng bài “Hình hộp chữ nhật” *trong phân môn Hình học lớp 8*

d) Bộ câu hỏi trò chơi phải phân hóa được học sinh.

e) Trò chơi phù hợp với quỹ thời gian, có sức hấp dẫn, tạo không khí vui vẻ, không cầu kì, phức tạp, phù hợp với tâm sinh lí lứa tuổi.

f) Vật liệu thiết kế trò chơi làm từ những vật liệu gần gũi xung quanh, đảm bảo tính khoa học, tính giáo dục, tính thẩm mỹ nhưng ít tốn kém, tận dụng những đồ dùng , phương tiện dạy học có sẵn.

2. Quy trình tổ chức trò chơi:

***Bước 1: Đặt vấn đề***

* Giới thiệu trò chơi.
* Nêu yêu cầu của trò chơi.

***Bước 2: Hướng dẫn trò chơi***

* Giáo viên giải thích rõ ràng, mạch lạc nội dung chơi, luật chơi và chơi thử (nếu cần).

***Bước 3: Thực hiện chơi***

* Giáo viên cho học sinh thực hiện trò chơi theo các hoạt động đã nêu. Giáo viên theo dõi quá trình thực hiện các hành động chơi của học sinh, theo dõi khả năng tư duy, ngôn ngữ của học sinh; động viên, khuyến khích học sinh tham gia trò chơi.

***Bước 4: Nhận xét đánh giá sau khi chơi***

3. Lưu ý:

- Thường là sau mỗi trò chơi phải có thưởng phạt phân minh. Tuy nhiên, đây là những trò chơi chủ yếu để phục vụ các em nắm bắt kiến thức của tiết dạy, cho nên giáo viên tránh xử phạt đối với đội thua, người thua. Mà cần tuyên dương đội thắng, động viên và khích lệ tinh thần đội thua.

- Tránh việc tổ chức trò chơi quá ồn ào, náo nhiệt gây ảnh hưởng không tốt đến các lớp học lân cận.

Phần 3: Kết quả

Biểu đồ thể hiện kết quả khảo sát 105 học sinh trước và sau khi áp dụng biện pháp phát huy tính tích cực của học sinh thông qua các trò chơi học tập.

Sau khi áp dụng biện pháp số học sinh từ bình thường đến rất thích tăng 19,04%.

Sau khi áp dụng biện pháp, chất lượng bài kiểm tra ở học kì II tăng **20,9%** so với học kì I.

Sau khi áp dụng biện pháp, e nhận thấy học sinh tích cực hơn, học tập sôi nổi hơn, những học sinh lúc trước chưa từng phát biểu nay em đã phát biểu, những học sinh lúc trước ko chịu lên bảng nay e đã chủ động lên bảng. Tuy mức độ yêu thích môn Toán tăng lên ko nhiều nhưng đó cùng là động lực để năm học này và các năm học về sau em tiếp tục áp dụng , tiếp tục đổi mới pp dạy học. Theo em để nâng cao chất lượng lượng học tập trước tiên học sinh phải yêu thích môn học, có yêu thích môn học các em mới chủ động, tích cực trong học tập.

Đối với trò chơi mảnh ghép diệu kì, mình có thể dùng giấy thủ công có mặt dán sẵn cắt thành các hình tuỳ ý thích(quả táo, con vật dễ thương... hay chỉ đơn giản là các hình vuông, chữ nhật). Mỗi hình sẽ chia thành 2 phần. 1 phần ghi đề bài hoặc vế trái/phải của 1 công thức. Phần kia ghi đáp án. Sau đó có 2 hướng để mình tổ chức: hoặc dán sẵn 1 phần vào phiếu/bảng phụ, chia nhóm chơi yêu cầu Hs dán ghép phần còn lại. Hoặc k dán sẵn thì cho Hs tự tìm các mảnh ghép và tự dán ghép lại cho đúng. K nên cắt các hình khác hẳn nhau vì nhiều khi Hs chỉ quan tâm đến hình ghép lại cho đúng hình chứ k quan tâm đến nội dung mảnh ghép ạ. Cho 2-3 hình cắt giống nhau nhưng nội dung khác nhau sẽ gây nhiễu cho HS k chịu tư duy mà chỉ ghép cho xong hình ạ

Đối với trò chơi ai nhanh hơn thì dễ làm hơn với đối tượng HS Trung bình. Mình làm sẵn bảng phụ ghi sẵn các câu khẳng định. Chia sẵn 2 cột Đ-S. Tổ chức chia nhóm cho HS. Tuỳ số lượng mà chia đội chơi(có thể đặt tên cho đội chơi theo màu sắc hoặc theo sở thích). Đưa cho mỗi thành viên của đội chơi 1 nam châm màu. Từng thành viên của đội chơi phải chạy thật nhanh lên đặt nam châm vào ô Đ hoặc S. Đặt xong chạy về đội thì ng tiếp theo mới đc lên chọn tiếp. Cứ như vậy đến khi kết thúc. Đội nào nhanh hơn và đúng nhiều hơn sẽ thắng ạ. Số lượng hS trong 1 đội chơi tuỳ vào số câu cô đưa ra trong đề ạ

Đối với trò chơi ai nhanh hơn thì dễ làm hơn với đối tượng HS Trung bình. Mình làm sẵn bảng phụ ghi sẵn các câu khẳng định. Chia sẵn 2 cột Đ-S. Tổ chức chia nhóm cho HS. Tuỳ số lượng mà chia đội chơi(có thể đặt tên cho đội chơi theo màu sắc hoặc theo sở thích). Đưa cho mỗi thành viên của đội chơi 1 nam châm màu. Từng thành viên của đội chơi phải chạy thật nhanh lên đặt nam châm vào ô Đ hoặc S. Đặt xong chạy về đội thì ng tiếp theo mới đc lên chọn tiếp. Cứ như vậy đến khi kết thúc. Đội nào nhanh hơn và đúng nhiều hơn sẽ thắng ạ. Số lượng hS trong 1 đội chơi tuỳ vào số câu cô đưa ra trong đề ạ

***Ví dụ2: Trò chơi “Ghép hình”***

***Mục đích:***

- Giúp học sinh củng cố các kiến thức đã học.

- Trò chơi mang tính tập thể, gắn kết học sinh với nhau.

- Phát triển tư duy lô gic của học sinh.

***Cách thực hiện:***

- Giáo viên chia lớp thành các nhóm nhỏ tùy vào số lượng của các mảnh ghép.

***Luật chơi:*** Học sinh ghép các mảnh ghép với nhau sao cho các nội dung tương ứng giữa các cạnh. Nhóm nào ghép đúng hình và đúng nội dung được cộng điểm

***Ví dụ 1: Trò chơi “Giải cứu biển xanh”***

***Mục đích:***

- Giúp học sinh củng cố các kiến thức của bài học.

- Thông qua trò chơi giúp học sinh nhận ra tác hại của rác thải nhựa và giáo dục học sinh ý thức bảo vệ môi trường

***Cách thực hiện:***

- Giáo viên đưa ra câu hỏi và học sinh dưới lớp trả lời.

***Luật chơi:*** Để nhặt sạch rác thải dưới đáy đại dương các em phải trả lời đúng các câu hỏi tương ứng. Có 5 câu hỏi tương ứng với 5 loại rác thải, trả lời đúng câu hỏi sẽ dọn sạch được rác và nhận được phần thưởng. Mỗi câu hỏi có 10 giây suy nghĩ. Trả lời sai rác thải ở đại dương không được nhặt.

***Ví dụ : Trò chơi “Ném bóng”***

***Áp dụng bài “ Nhân hai số nguyên khác dấu”***

***Mục đích:***

*- Giúp học sinh khởi động bài học một cách vui tươi.*

*- Thu hút học sinh tham gia.*

*- Xuất hiện vấn đề sau khi kết thúc trò chơi để liên kết với bài mới.*

***Cách thực hiện:***

*- Giáo viên chuẩn bị ly đựng bóng với số điểm tương ứng*

***Luật chơi:*** *Chia lớp thành 2 đội A và B. Mỗi đội cử 4 bạn tham gia trò chơi, mỗi bạn có 2 lượt ném bóng vào ly, tung vào ly nào sẽ được điểm tương ứng. Đội nào có số điểm cao nhất sẽ là đội chiến thắng.*

***Ví dụ1 : Trò chơi “Cắt chữ”***

***Bài dạy” Đối xứng trục”***

***Yêu cầu:***

*- Giúp học sinh khắc sâu kiến thức về trục đối xứng.*

*- Giúp học sinh thấy được ứng dụng thực tế của trục đối xứng.*

*- Rèn kĩ năng cắt chữ cho học sinh.*

*- Giáo dục thái độ học tập của học sinh thông qua câu khẩu hiệu vừa cắt.*

***Cách thực hiện:***

*- Giáo viên chia lớp thành 4 nhóm, mỗi nhóm chuẩn bị kéo, giấy màu, keo dán và bìa cứng.*

***Luật chơi:*** *Giáo viên yêu cầu cầu các nhóm cắt chữ “HỌC TỐT”.*

*Điểm số được chấm theo 2 phần*

*- Thời gian: theo thang điểm 4; 3; 2; 1*

*- Thẩm mỹ: theo thang điểm 4; 3; 2; 1*

*Đội nào có tổng điểm cao nhất là đội chiến thắng.*

***Ví dụ 2: Trò chơi “Hộp quà yêu thương”***

***Bài dạy” Hình hộp chữ nhật”***

***Mục đích:***

*- Giúp học sinh khắc sâu kiến thức về hình hộp chữ nhật.*

*- Giúp học sinh thấy được ứng dụng thực tế của hình hộp chữ nhật.*

*- Rèn kĩ năng làm hộp quà có dạng hình hộp chữ nhật*

***Cách thực hiện:***

*- Giáo viên yêu cầu học sinh chuẩn bị bìa màu cứng, keo dán, kéo , thước kẻ và bút.*

***Luật chơi:***

*Học sinh quan sát cách làm hộp quà dưới sự hướng dẫn của giáo viên và tiến hành thực hiện làm hộp quà.*

***Ví dụ1: Trò chơi “Vòng quay may mắn”***

***Mục đích:***

*- Giúp học sinh củng cố các kiến thức đã học.*

*- Giúp phần kiểm tra bài học nhẹ nhàng, thoải mái hơn.*

*- Phát triển tư duy lô gic của học sinh.*

***Cách thực hiện:***

*- Giáo viên đưa ra câu hỏi và học sinh dưới lớp trả lời.*

***Luật chơi:*** *Giáo viên đưa ra câu hỏi kiểm tra bài cũ và cho học sinh trả lời. Học sinh nào trả lời đúng sẽ dành được quyền quay vòng quay may mắn để nhận phần thưởng tương ứng****.***

***Bước 1: Đặt vấn đề***

* ***Giới thiệu trò chơi.***

***Nêu yêu cầu của trò chơi***

***Bước 2: Hướng dẫn trò chơi***

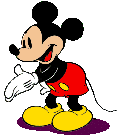
***Giáo viên giải thích rõ ràng, mạch lạc nội dung chơi, luật chơi và chơi thử (nếu cần).***

***Bước 3: Thực hiện chơi***

*Giáo viên cho học sinh thực hiện trò chơi theo các hoạt động đã nêu. Giáo viên theo dõi quá trình thực hiện các hành động chơi của học sinh, theo dõi khả năng tư duy, ngôn ngữ của học sinh; động viên, khuyến khích học sinh tham gia trò chơi.*

***Bước 4: Nhận xét đánh giá sau khi chơi****Giáo viên giúp học sinh nhận xét về:   
- Mức độ thực hiện và nắm vững luật chơi.   
- Thành tích của học sinh trong khi chơi.   
- Những quan hệ của học sinh trong nhóm chơi.*

*- Giáo dục học sinh qua trò chơi.  
Giáo viên nhận xét lại (sửa chữa, bổ sung các ý kiến nhận xét chưa chính xác), nhận xét chung, phát phần thưởng (nếu có).*

**BINGO **

**Họ và tên…………………………………**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 5 | 1. x | 4 | 10 và -10 |
| 1 | 4b2 | -1 | 2> |
| 4ab2 | 10 | a≤4 | 2 |
| 2< | a≥4 | -5 | x - 1 |

**Câu 1:** Tính ?

**Câu 2:** Tìm điều kiện để căn thức có nghĩa?

**Câu 3:** Rút gọn biểu thức?

**Câu 4:** Rút gọn biểu thức  với x>1?