

UBND HUYỆN THANH TRÌ
TRƯỜNG THCS VẠN PHÚC

Đề tài:

**“SỬ DỤNG HIỆU QUẢ TRÒ CHƠI TRONG DẠY HỌC LỊCH SỬ
Ở TRƯỜNG THCS”**

Lĩnh vực/ Môn	: Lịch sử
Cấp học	: THCS
Tên tác giả	: Hoàng Hương Quỳnh
Đơn vị công tác	: Trường THCS Vạn Phúc
Chức vụ	: Giáo viên

Năm học : 2021 - 2022

MỤC LỤC

PHẦN A: MỞ ĐẦU

- 1. Lý do chọn đề tài**
- 2. Mục đích nghiên cứu**
- 3. Đối tượng nghiên cứu**
- 4. Phương pháp nghiên cứu**
- 5. Kế hoạch nghiên cứu**

PHẦN B: NỘI DUNG

1. Cơ sở lý luận

1.1. Cơ sở lý luận

1.2. Cơ sở thực tiễn

2. Thực trạng công tác giảng dạy bộ môn Lịch sử

2.1. Thuận lợi

2.2. Khó khăn

3. Nội dung và biện pháp thực hiện

3.1 Một số yêu cầu khi sử dụng trò chơi

3.2 Các biện pháp thiết kế, tổ chức trò chơi trong dạy học Lịch sử ở trường THCS

3.2.1 Sử dụng trò chơi trong dạy học nội khóa

3.2.2 Thiết kế một số trò chơi trong dạy học Lịch sử ở trường THCS

3.2.2.1 Trò chơi ô chữ

3.2.2.2 Trò chơi xúc xắc

3.2.2.3 Trò chơi vòng xích

3.2.2.4 Trò chơi mật mã

3.2.2.5 Ủng hộ hay phản đối

3.2.2.6 Thả văn Lịch sử

4. Kết quả đạt được và bài học kinh nghiệm

4.1. Kết quả đạt được

4.2. Bài học kinh nghiệm

PHẦN C: KẾT LUẬN VÀ KHUYẾN NGHỊ

1.Kết luận

2. Khuyến nghị

3.Một số ý kiến đề xuất

PHẦN D: TÀI LIỆU THAM KHẢO

PHẦN A: MỞ ĐẦU

1.Lý do chọn đề tài

Từ những thực trạng của nền giáo dục hiện nay vấn đề đổi mới dạy học nói chung và đổi mới dạy học lịch sử nói riêng trở thành một yêu cầu bắt buộc và hết sức cấp thiết đối với cấp học THCS . Trong quá trình đó các nhà giáo dục, các thầy cô giáo đã không ngừng trăn trở, tìm tòi những cách dạy mới nhằm nâng cao chất lượng dạy – học, đáp ứng yêu cầu của công cuộc đổi mới giáo dục,việc đổi mới phương pháp dạy học trong đó việc kết hợp sử dụng trò chơi vào trong dạy học lịch sử là hết sức cần thiết. Do đặc tính khô khan của môn học nên việc kết hợp các trò chơi vào bài học nhằm củng cố bài học sẽ làm cho học sinh cảm thấy hứng thú hơn qua đó hiểu bài hơn, rèn luyện được tính năng động của học sinh,khả năng làm việc nhóm.

Phương châm đổi mới hiện nay được giáo dục đặt ra là “Lấy học sinh làm trung tâm”, “Phát huy tính tích cực, sáng tạo, chủ động của học sinh trong việc tìm hiểu, tiếp cận và lĩnh hội tri thức”.Vậy làm thế nào để phát huy tính tích cực của học sinh trong dạy – học Lịch sử ? Trong thực tế dạy – học, có rất nhiều phương pháp được áp dụng : Phương pháp sử dụng đồ dùng trực quan, phương pháp hướng dẫn học sinh ghi nhớ sự kiện lịch sử, nắm vững và sử dụng sách giáo khoa, vở bài tập, tiến hành công tác ngoại khoá...

Qua tìm hiểu về các biện pháp đổi mới phương pháp dạy học tôi nhận thấy việc tổ chức trò chơi trong dạy học có sức hấp dẫn kì lạ, không đơn thuần là phương tiện giải trí bổ ích mà qua đó giúp học sinh dễ hiểu,dễ khắc sâu kiến thức, nắm được một số kĩ năng quan trọng như kĩ năng giao tiếp, kĩ năng vận động nhanh nhẹn, khéo léo, kĩ năng hợp tác, kĩ năng làm việc nhóm, kĩ năng ra quyết định, điều đặc biệt hơn cả là qua tổ chức trò chơi sẽ kích thích học sinh học tập, các em sẽ lĩnh hội tri thức lịch sử một cách dễ dàng, củng cố kiến thức một cách vững vàng, tạo niềm say mê, hứng thú hơn trong giờ học lịch sử.

Từ những lý do trên tôi mạnh dạn đưa ra ý kiến về việc tổ chức trò chơi để gây hứng thú cho học sinh trong dạy học Lịch sử ở trường THCS nhằm giúp bài dạy có thể trở nên tốt hơn.

2. Mục đích nghiên cứu

- Khảo sát, điều tra thực tiễn việc sử dụng trò chơi trong DHLS ở trường THCS.
- Xác định mục tiêu về kiến thức, kỹ năng phân lịch sử THCS để có thể tổ chức các trò chơi một cách hợp lý
- Đề xuất các dạng trò chơi cho HS trong dạy học Lịch sử ở trường THCS nhằm phát huy tính tích cực chủ động của học sinh.
- Tiến hành thực nghiệm sư phạm (TNSP) để kiểm chứng các biện pháp sư phạm, trên cơ sở rút ra kết luận về tính khả thi của các biện pháp sư phạm được tiến hành trong trò chơi của mình

3. Đối tượng nghiên cứu

Quá trình thực hiện trò chơi trong dạy học Lịch sử ở trường THCS

4. Phương pháp nghiên cứu

- Phương pháp sử dụng đồ dùng trực quan; phương pháp điều tra, quan sát; phương pháp thực nghiệm sư phạm; phương pháp tổng kết kinh nghiệm...

5. Kế hoạch nghiên cứu

- Từ tháng 9 năm 2021 đến tháng 5 năm 2022

PHẦN B: NỘI DUNG

1. Cơ sở lí luận

1.1 Cơ sở lí luận

Trò chơi là một hình thức tổ chức các hoạt động thi đua sôi nổi trong một tiết học nhằm giảm bớt căng thẳng, mệt mỏi. Dưới sự hướng dẫn của GV, học sinh được hoạt động bằng cách tự chơi trong đó mục đích của trò chơi là truyền tải nội dung kiến thức bài học. Luật chơi và cách chơi thể hiện nội dung và phương pháp học, đặc biệt là phương pháp học tập có sự hợp tác và tự đánh giá.

Sử dụng hiệu quả trò chơi trong dạy học Lịch sử là chúng ta biến những giờ học khô khan thành những tiết học sôi nổi, hứng thú cho học sinh.

1.2. Cơ sở thực tiễn

Trong quá trình giảng dạy giáo viên chưa mạnh dạn trong việc đổi mới phương pháp dạy học chính vì vậy mà giờ học thường cứng nhắc, giáo viên luôn có tâm lí dạy làm sao cho hết được bài học, không hướng tới học sinh làm trung tâm của việc dạy học, các tiết làm bài tập lịch sử, hơn nữa Sở Giáo dục chưa quy định thống nhất về cách thức tổ chức dạy tiết Bài tập lịch sử như thế nào, do vậy các tiết này đa phần giáo viên thường thờ ơ, coi nhẹ, hoặc cắt xén để dạy các bài khác .

Học sinh trường THCS hiện nay nói riêng đa phần các em chưa xác định được rõ ràng mục tiêu học tập, chưa thực sự cố gắng trong các tiết học, làm bài tập ở nhà, đang còn khép kín, chưa dám mạnh dạn khi giáo viên yêu cầu trả lời câu hỏi, chỉ bản đồ, lược đồ...

Qua việc khảo sát thực tế giảng dạy ở trường THCS, có thể thấy các GV lịch sử đã tiến hành tổ chức trò chơi khi dạy học nhưng nhìn chung vẫn còn hết sức hạn chế khi tiến hành các bài học lịch sử ở trường THCS. Tuy nhiên cũng theo kết quả điều tra thực tế thì hiện nay, tần suất và mức độ sử dụng phương pháp này của các GV Lịch sử còn

chưa nhiều, chưa phát huy được hiệu quả cũng như các ưu điểm của bài dạy, đồng thời cũng không phát huy được tối đa tính tích cực hóa của HS trong DHLS ở trường THCS.

2. Thực trạng trước khi thực hiện các giải pháp của đề tài

2.1. Thuận lợi.

- Tình hình chung về giảng dạy môn lịch sử ở trường: Đội ngũ giáo viên trẻ, khỏe, nhiệt tình, tận tâm trong giảng dạy. Có những giáo viên có kinh nghiệm nên thông qua công tác dự giờ, thao giảng đã đóng góp ý kiến giúp cho bản thân rút nhiều kinh nghiệm quý báu để vận dụng khi lên lớp.

- Tình hình trường lớp, học sinh:

Đa số học sinh chăm ngoan, lễ phép, vâng lời thầy cô. Bên cạnh đó học sinh cũng được trang bị đầy đủ sách giáo khoa, các sách bài tập lịch sử...

Nhà trường xây dựng đầy đủ thư viện điện tử và sách tham khảo để phục vụ cho việc dạy và học của giáo viên và học sinh.

- Ưu điểm khi sử dụng phương pháp lồng ghép kể chuyện lịch sử trong dạy học lịch sử:

Giáo viên có thể sưu tầm các câu chuyện, các giai thoại lịch sử từ các cuốn truyện, từ nguồn tư liệu của thư viện nhà trường để sử dụng cho bài dạy thêm phong phú, sinh động, tiết học trở nên hấp dẫn

2.2 Khó khăn khi thực hiện đề tài:

- Về phía giáo viên: mặc dù đã cải cách chương trình giảng dạy nhưng vẫn còn một số bài quá dài dẫn đến tình trạng “quá tải” kiến thức đối với cả giáo viên truyền thụ lẫn việc lĩnh hội kiến thức của học sinh. Giáo viên phải dành nhiều thời gian nghiên cứu chắt lọc những kiến thức trọng tâm để bài dạy có hiệu quả. Ngoài ra giáo viên phải dành nhiều thời gian để sưu tầm các câu chuyện lịch sử liên quan đến bài dạy.

- Về phía học sinh: Đa số các em học sinh cho rằng đây là môn phụ, không quan trọng, kiến thức khô khan, khó nhớ, vẫn còn thói quen học vẹt, không nắm

sâu được kiến thức vì vậy sẽ mau quên kiến thức cũ, hoặc có nhớ thì cũng không thực sự chính xác các sự kiện lịch sử.

3. Nội dung, giải pháp tổ chức sử dụng trò chơi trong dạy học Lịch sử ở trường THCS

3.1. Một số yêu cầu khi sử dụng trò chơi

- Chọn trò chơi phù hợp với điều kiện, cơ sở vật chất của nhà trường
- Xác định phạm vi, mục đích của trò chơi
- Tổ chức, biên soạn câu hỏi cho trò chơi phải bám vào “ Chuẩn kiến thức kỹ năng” của bộ môn
- Tổ chức các trò chơi phải xác định được thời gian trừ các trò chơi tổ chức ở các tiết ngoại khóa, các tiết làm bài tập Lịch sử thì các trò chơi tổ chức trong tiết dạy chỉ dừng lại từ 4-6 phút.
- Trò chơi phải có sức hấp dẫn, thu hút, được sự tham gia của học sinh, tạo cảm giác thoải mái, hấp dẫn trong học tập.
- Luôn thay đổi trò chơi để thu hút học sinh, tuy nhiên phải dựa vào dạng bài, kiểu bài để thực hiện.
- Khi tổ chức trò chơi GV là trọng tài công bằng, chính xác và là cổ động viên tích cực của học sinh tham gia trò chơi, ngợi khen và cho điểm các em trước lớp.

Các nhiệm vụ, quy tắc, luật chơi và các quan hệ trong trò chơi dạy học được tổ chức tương đối chặt chẽ trong khuôn khổ các nhiệm vụ dạy học và được định hướng vào mục tiêu, nội dung học tập.

3.2. Các biện pháp thiết kế, sử dụng trò chơi trong dạy học Lịch sử ở trường THCS.

- Có những hình thức tổ chức sau đây:
 - + Tổ chức trong phạm vi một lớp hay đại biểu các tổ trong một lớp thi đấu trong một giờ ngoại khóa
 - + Tổ chức trong phạm vi một khối lớp hay đại biểu các lớp trong một khối thi đấu trong một giờ ngoại khóa

- + Tổ chức cho học sinh thi đấu dưới hình thức “bài tập về nhà”, hoặc tự chơi với nhau ngoài giờ học
- + Tổ chức chơi trong một buổi cắm trại hay tham quan ngoài trời
- + Tổ chức “ Quán lịch sử” trong ngày hội Lịch sử, ngày hội khoa học hay ngày hội truyền thống của trường.
- Tuy nhiên để có thể có kết quả tốt chúng ta cần xác định, lựa chọn hình thức trò chơi và cân nhắc nội dung sao cho phù hợp với tính chất tổ chức. Chính điều đó mà đòi hỏi các thầy cô giáo cần linh hoạt sáng tạo trong mỗi hoàn cảnh.
- Hình thức tổ chức 1 và 2 có thể áp dụng cho những trò chơi giống nhau
- + Ví dụ: Trong giờ ngoại khóa lớp 6 có thể tổ chức thi đấu giữa đại biểu các tổ trong một lớp, các em khác là cổ vũ, nếu có thể cho tất cả các em cùng tham gia. Trò chơi được chọn là “ Em có biết”. Em nào hoặc đại biểu tổ nào biết nhiều sự kiện nhất thì em đó thắng cuộc. Các em trả lời theo hình thức viết trên giấy, trong khoảng thời gian từ 20-30 phút. Thầy sẽ công bố kết quả vào cuối giờ.
- Đối với hình thức tổ chức thứ 3 nghĩa là dưới dạng bài tập ở nhà. Tính chất cơ bản của trò chơi này là chỉ cần trả lời đúng và không hạn chế thời gian.
- Hình thức tổ chức trò chơi thứ 4 là tổ chức trò chơi cho một buổi cắm trại hay tham quan ngoài trời. Đây là một dạng trò chơi chủ yếu có tác dụng giáo dục ý thức học sinh.
- Cuối cùng để thuận tiện cho việc theo dõi trò chơi giáo viên nên chuẩn bị sẵn phiếu kiểm tra. Phiếu kiểm tra giúp giáo viên theo dõi kết quả cuộc thi một cách nhanh gọn và đây cũng là một yêu cầu không thể thiếu trong trường hợp cần công bố ngay.

3.2.1. Sử dụng trò chơi trong dạy học Lịch sử nội khóa

Trong giờ nội khóa thì việc sử dụng trò chơi trong dạy học là rất hạn chế. Chúng ta chỉ có thể sử dụng trò chơi như là một phương tiện củng cố bài vào đầu giờ hay cuối giờ với khoảng thời gian rất ngắn từ 5-7 phút. Trong giờ học nội khóa tùy thuộc vào nội dung của bài học mà ta đưa ra những trò chơi cụ thể. Chủ yếu là sử dụng một số trò chơi cơ bản như trò chơi ô chữ, trò chơi nối từ, điền sơ đồ trống...

Học sinh: Đọc trước bài ở nhà.

+ Tiến hành trò chơi

* Bước 1: GV giới thiệu trò chơi.

* Bước 2: GV lựa chọn đội chơi.

- GV chia lớp thành 2 đội (mỗi dãy 1 đội), mỗi đội cử lấy 05 học sinh và đặt tên cho từng đội : Đội 1- Hoa đào; Đội 2- Hoa mai

- Mỗi đội giáo viên cử 1 đội trưởng, đồng thời giáo viên cử 2 học sinh (không nằm trong 2 đội chơi) làm trọng tài cùng với giáo viên.

* Bước 3: GV quy định luật chơi.

Thời gian: 3 – 4phút

Mỗi đội xếp hàng trên bảng (kiểu cánh gà) sau đó mỗi đội sẽ cử lần lượt các bạn lên chọn ô chữ để dán cho đúng mà giáo viên đã chuẩn bị sẵn đề trên bàn để dán lên sơ đồ hình minh họa trên.Sao cho đạt được kết quả như sơ đồ dưới đây.Đội nào hoàn thành chính xác trước đội đó thắng cuộc.Thời gian tối đa là 4 phút.Điểm tối đa của mỗi đội là 10 điểm.

* Bước 4: Tổ chức trò chơi

- Giáo viên hỏi học sinh.

? Sau khi hoàn thành xong GV đưa ra câu hỏi

- GV chuẩn hoá và tiến hành hướng dẫn học sinh gia trò chơi luôn.

- Giáo viên treo 02 sơ đồ trống như sơ đồ minh họa trên lên bảng và nêu yêu cầu

- 2 đội lên thực hiện dán ô chữ vào sơ đồ minh họa trên (mỗi đội dán một sơ đồ) sao cho đúng như sơ đồ dưới đây.

* Bước 5: Tổng kết trò chơi, giáo viên nhận xét, hoàn thiện bảng và chuẩn hoá kiến thức.

Đây là một ví dụ về việc sử dụng trò chơi trong dạy học Lịch sử nội khóa trong việc dạy kiến thức mới cho học sinh. Việc được tổ chức trò chơi như thế này sẽ

giúp cho học sinh hứng thú hơn trong bài học, các em sẽ được làm việc tích cực, hứng thú hơn với bài học và từ đó có thể nắm vững được các kiến thức cơ bản của bài học

3.2.2. Thiết kế một số trò chơi trong dạy học Lịch sử ở THCS

3.2.2.1 Trò chơi ô chữ

Hình thức trò chơi ô chữ đã có từ lâu. Tuy nhiên nếu bây giờ ta đưa nội dung lịch sử vào và tổ chức và tổ chức tốt thì cũng rất là hứng thú và bổ ích. Trong quá trình phát triển trò chơi nên sáng tạo thêm nhiều hình thức ô chữ cho đẹp và hấp dẫn. Tùy theo trình độ lớp, học sinh mà ta đưa nội dung lịch sử vào ô chữ cũng có mức độ khó, dễ khác nhau. Về cơ bản có 3 loại trò chơi ô chữ:

- + Ô chữ ngang dọc
- + Ô chữ cắt nhau
- + Ô chữ xoáy ốc

Ngoài ra còn có nhiều kiểu ô chữ khác nhau, việc sử dụng các trò chơi ô chữ này còn phải phụ thuộc vào nội dung của bài học

Sau đây em xin trình bày một trò chơi ô chữ: Đó là trò chơi “ Ô chữ bí mật”

Ở trò chơi này giáo viên chuẩn bị hệ thống các ô trống theo chủ đề (nhân vật, cụm từ tiêu biểu....). Học sinh tìm các chữ cái thích hợp để điền vào ô trống đã cho theo yêu cầu.

Ở trò chơi này có 2 dạng chủ yếu:

- *Dạng thứ nhất:* Ô chữ có một hàng ngang.
- *Dạng thứ hai:* Ô chữ có nhiều hàng dọc và có từ chìa khoá bí mật (mô phỏng trò chơi Đường lên đỉnh Ôlimpia)

Trò chơi áp dụng: Ô chữ bí mật

Bài áp dụng:

BÀI 26 .Quang Trung xây dựng đất nước(SGK LỊCH SỬ LỚP 7)

Bước 1:Giáo viên giới thiệu trò chơi, luật chơi

Bước 2: Giáo viên treo bảng ô chữ và gọi một học sinh lên chọn ô hàng ngang rồi trả lời câu hỏi :

*Ô hàng ngang số 1 gồm 6 chữ cái: Đây là cuộc khởi nghĩa nổ ra vào năm 1771(Tây Sơn)

*Ô hàng ngang số 2 gồm 15 chữ cái: Nghĩa quân Tây Sơn lập căn cứ đầu tiên ở đâu (Tây Sơn Thượng Đạo)

*Ô hàng ngang số 3 gồm 13 chữ cái: Chiến thắng nào đã đánh tan quân xâm lược Xiêm (Rạch Gầm- Xoài Mút)

*Ô hàng ngang số 4 gồm 7 chữ cái: Tháng 9-1773,Nghĩa quân Tây Sơn đã hạ được phủ thành nào: (Quy Nhơn)

* Ô hàng ngang số 5 gồm 14 chữ cái: Sau khi quyết định tiến thẳng ra Đàng Ngoài,Nguyễn Huệ đã nêu danh nghĩa gì(Phù Lê diệt Trịnh)

*Ô hàng ngang số 6 gồm 10 chữ cái: 12-1788 Nguyễn Huệ lên ngôi Hoàng đế và lấy niên hiệu là gì (Quang Trung)

*Ô hàng ngang số 7 gồm 7 chữ cái: Chiến thắng nào đã đánh tan quân xâm lược Thanh (Ngọc Hồi)

*Ô hàng ngang số 8 gồm 15 chữ cái: Để phục hồi nông nghiệp Nguyễn Huệ đã ban hành chính sách gì (Chiếu Khuyến nông)

*Ô hàng ngang số 9 gồm 13 chữ cái: Thời Quang Trung đây là nơi dịch chữ Hán sang chữ Nôm (Viện Sùng Chính)

Từ khóa: NGUYỄN HUỆ

3.2.2.2 Trò chơi xúc xắc

Giả dụ có 4 em học sinh tham gia vào phần giữa lịch sử lớp 8(hết tập 1)

Vật liệu: Một quân xúc xắc,chuẩn bị độ 20 tấm hình. Vẽ lại hình theo giáo khoa và nên tìm thêm những hình ảnh ở sách khác,nhưng là nên tìm những hình phổ biến để mở rộng kiến thức.Các hình này thường được lựa chọn với 4 chủ đề phù hợp với 4 người chơi.

- + Cổ đại (Kim tự tháp, người ném đĩa, nô lệ bị hành hình, nhà hát lớn)
- + Trung đại (lâu đài, nông nô, thuyền buôn)
- + Cách mạng Pháp (nông dân Pháp, tấn công ngục Bax-ti...)
- + Phong trào cách mạng Đức (Mác- Ăng-Ghen, Khởi nghĩa Béc-lin...)

Như vậy thông thường cần chuẩn bị nhiều tấm hình khác nhau mà tùy theo số người chơi mà chọn một số hình ảnh theo một chủ đề nhất định. Hình được dán trên bìa dày giống như kiểu quân bài tú lơ-khơ.

Có 20 quân bài thuộc 4 chủ đề, tráo bài và chia đều cho 4 em, mỗi em được 5 quân. Giả dụ điểm 3 trên xúc xắc ứng với cổ đại, điểm 4 là trung đại, điểm 5 là Pháp và điểm 6 là Đức. Điểm 1,2 bỏ đi. Một em gieo xúc xắc. Nếu điểm trên xúc xắc chỉ chủ đề nào thì bạn có chủ đề đó đưa bài ra. Người cầm bài phải giới thiệu về nguồn gốc và nội dung hình vẽ đó và đặt bài xuống (bớt đi 1 quân). Những mỗi lần gieo xúc xắc chỉ được bớt một quân. Cần phải quy định: hình người thắng hình vật, hình công trình kiến trúc, hình nhiều người thắng một người... Người có quân bài thua lại phải cầm lên. Em nào hết bài trước là thắng cuộc. Có quân bài mà không giới thiệu được nội dung là mất lượt, phải gieo xúc xắc lần khác.

- Giả dụ chơi tay đôi và phần Lịch sử là vào cuối lớp 6

+ Chuẩn bị những quân bài có hình vẽ: các công trình thuộc các triều Lý, Trần (Chùa Một Cột, Tháp Bình Sơn, chạm đá, các tượng quái vật...) và triều Lê (Chùa Keo, Văn Miếu, Tượng quan âm, chùa Tây Phương). Có thể dung 14-16 hay 20 tấm hình. Chia số quân bài cho hai người và hình thức chơi vẫn như trên.

Chúng ta vẽ lại các hình trên trong sách giáo khoa và ở các sách tham khảo khác, chẳng hạn như “ Lược sử mỹ thuật Việt Nam của Nguyễn Phi Hoàng”. Trong tương lai nếu hình thức giáo dục này phát triển sẽ giúp các em học sinh sưu tập được nhiều hơn những hình ảnh học tập.

Trò chơi này rất cần thiết giúp các em hiểu bài hơn, bổ sung kiến thức và sự tích cực trong học tập của các em.

3.2.2.3 Trò chơi vòng xích

* Ở đây em xin giới thiệu một trò vòng xích tiêu biểu và cơ bản nhất, dễ chơi nhất đó là : **Vòng xích niên đại**

Tổ chức thành nhóm, đội từ 4-6 em cùng chơi. Theo thứ tự vòng tròn, một em mở đầu bằng cách đọc lên một niên đại của một sự kiện nào đó. Lần lượt em thứ hai đọc một niên đại tiếp theo. Nguyên tắc là có thể chọn một niên đại bất kỳ, hoặc niên đại trong một giáo khoa cụ thể, nhưng số đầu của niên đại sau phải là số cuối của niên đại trước. Cứ như thế và tiếp tục cho đến khi nào các em thấy bí thì lại chuyển trò chơi. Tất nhiên trước khi chơi phải thống nhất với nhau một số quy định. Ví dụ ở lớp 6 thì:

+ Tạm lấy 3 số sau của niên đại, bỏ số đầu chỉ thiên niên kỷ đi, vì rất ít số có tận cùng là 1. Chẳng hạn năm 1258 thì chỉ lấy 258.

+ Không lấy số tận cùng là 9, vì trong chương trình không có đến thế kỷ XX.

Số điều quy định phải ít thì mới hay các em mới có thể thử thách nhau bằng những niên đại học hiểm được.

Ví dụ cụ thể: Sau đây là một vòng xích để các bạn tham khảo:

6 7 2 5 8 6 2 8 4 0 0 1 0 7 7 8 4 8

4 9 7 8 6 2 7 8 8 8 4 0 7 8 9 ...

1672 Trịnh- Nguyễn phân tranh lấy sông Gianh làm ranh giới

258, chống quân Nguyên lần thứ nhất

1284, chống quân Nguyên lần thứ hai

1400, Hồ Quý Ly lập nên nhà Hồ

1010, Lý Công Uẩn lập nên nhà Lý

1077, nhà Tống xâm lược nước ta

1784, Nguyễn Huệ đánh tan quân Xiêm

1848, Lê Thánh Tông cho dựng bia đá ở Văn Miếu

1497, Lê Thánh Tông mất

1786, Nguyễn Huệ ra Bắc lần thứ nhất

1627, Nội chiến Trịnh- Nguyễn bắt đầu

1788, Tôn Sĩ Nghị kéo quân xâm lược nước ta

1407, Hồ Quý Ly bị giặc Minh bắt

1789, Quang Trung đại phá quân Thanh

Trong ví dụ trên em tạm lấy niên đại có số cuối là 9 để kết thúc chuỗi xích này, nhưng trong thực tế trò chơi các em có thể tiếp tục tới khi nào các em bí thì chuyển. Tất nhiên trò chơi này yêu cầu các em không những chỉ nói niên đại mà còn phải nói cả nội dung của nó nữa.

3.2.2.4 Trò chơi mật mã

Hình thức thông thường nhất của mật mã là chuyển chữ thành số. Tùy theo sự thay đổi vị trí tương ứng của số với chữ mà mật mã mang tính chất phức tạp, bí hiểm nhiều ít. Như vậy muốn tra mật mã phải có từ khóa. Nên cho biết khóa nếu không để mở khóa thì lâu lắm. Khóa đơn giản nhất là A=1. Sau mỗi chữ diễn tả bằng số nên có dấu chấm (.) và sau mỗi từ nên có gạch nhỏ (-) để phân biệt. Nên có thêm quy định cho các chữ cái có dấu, chẳng hạn A=1 thì Ă=1', Â=1''.

Theo cách đó ta có một bảng khóa mật mã đơn giản sau đây:

A=1	B=2	C=3	D=4	Đ=5
E=6	G=7	H=8	I=9	K=10
L=11	M=12	N=13	O=14	P=15
Q=16	R=17	S=18	T=19	U=20
V=21	X=22	Y=23		

Chúng ta có thể chọn một nội dung nào đó, chuyển chữ thành số, đọc cho các em tham gia trò chơi (có hoặc không cho khóa mật mã), yêu cầu các em:

- + Chuyển bảng số này thành chữ
- + Xác định và giải thích nội dung
- + Làm nhanh và đúng

A=1	B=2	C=3	D=4	Đ=5
E=6	G=7	H=8	I=9	K=10
L=11	M=12	N=13	O=14	P=15
Q=16	R=17	S=18	T=19	U=20
V=21	X=22	Y=23		

5.1”.20 - 19.8.1”.13 - 3.8.20’.1 – 17.14”.9 – 22.20.14’.13.7 – 5.1”.19 .

22.9.13. - 2.6’. – 8.1 – 5.20’13.7 – 11.14

Chuyển thành chữ: “Đầu thần chưa rơi xuống đất. Xin bệ hạ đừng lo”

Trích trong “Đại việt sử ký toàn thư” – Bài 14- SGK Sử lớp 7 tr 57

Đây là câu trả lời của Thái sư Trần Thủ Độ sau khi vua Trần lo lắng trước thế giặc mạnh của quân Mông Cổ khi chúng tiến hành xâm lược nước Đại Việt ta lần thứ nhất.

3.2.2.5 Ủng hộ hay phản đối

Dựa vào tài liệu của một phần hay toàn bộ chương trình học của một lớp, cấu tạo một số mối quan hệ lịch sử giữa người và việc, giai cấp và chính sách, giữa quốc gia với quốc gia...rồi yêu cầu các em trả lời xem mối quan hệ đó là thống nhất hay đối lập, ủng hộ hay phản đối?

Ví dụ trong chương trình lớp 8:

- 1.Chính phủ vệ quốc và công nhân
- 2.Giai cấp quý tộc và giai cấp tư sản Phổ
- 3.Care và chế độ dân chủ
- 4.Béc-xtain và chủ nghĩa xét lại
- 5.Đảng công nhân xã hội dân chủ Nga và chiến tranh Nga-Nhật
- 6.Đảng quốc đại và thực dân Anh
- 7.Vua Quang Tự và phong trào duy tân của Lương Khải Siêu
- 8.Thái hậu Từ Hi và Nghĩa hòa Đoàn
- 9.Mỹ và Hội liên hiệp nhân dân Philip-pin

10. Áo và Nam Tư

... đối lập hay phản đối,thống nhất hay ủng hộ???

Phiếu kiểm tra

1. Đối lập

2.Thống nhất

3.Đối lập

4. Thống nhất

5. Phản đối

6. Lúc đầu đấu tranh ôn hòa,sau phân hóa,xu hướng cải lương thắng thế và trở thành “ một cánh tay đắc lực của Thực dân Anh”

7.Ủng hộ

8. Lúc đầu Từ Hi lợi dụng để chống thực dân,sau phản bội,đàn áp

9. Âm mưu của Mỹ là mượn tay nhân dân Phi-líp-pin để đánh đổ Tây Ban Nha thay cho mình,sau đó chiếm lấy Phi-líp-pin

10. Đối lập

3.2.2.6 Thả văn Lịch sử

Theo nguyên tắc của lối “thả thơ” của các nhà nho ngày xưa. Để làm tài liệu ta lấy các tác phẩm sử học,hoặc những áng văn chương viết về lịch sử,gắn với phần chương trình học mà giáo viên có hướng dẫn học sinh đọc thêm,hoặc nằm trong sự mở rộng kiến thức mà mọi người nên biết và có thể biết. Chọn trong đó chọn lấy những câu,những đoạn ngắn có ý tứ xúc tích và lời văn hay,có thể quen đến mức nhất định với những học sinh trung bình nhưng không quá dễ dàng,phổ biến mà ai cũng thuộc lòng.

Số người tham gia không hạn chế.Các em ngồi quây quần trong lớp với một không khí đầm ấm,trang nghiêm của buổi thi “ Thả văn lịch sử” hay “ Quán Lịch sử” trong một ngày hội của trường,trong tay chỉ có một tờ giấy và một cái bút.

Thầy cô giáo hoặc người chủ trì ra một số câu hoặc đoạn văn nhưng để khuyết (...) một hay một số từ. Yêu cầu:

1. Bỏ sung những từ để khuyết
2. Xác định xuất xứ tác phẩm và nội dung của đoạn văn

Những tác phẩm mà ta có thể chọn tất nhiên tùy thuộc vào thực tế giảng dạy, học tập và tham khảo của học sinh. Đó là thơ của Lý Thường Kiệt, Trần Quang Khải..., bài hịch của Trần Hưng Đạo, bài cáo do Nguyễn Trãi viết, hay “Bản án chế độ thực dân Pháp” hay “Đường Kách mệnh” của Hồ chủ tịch...

Việc chọn câu đã đành, việc chọn từ để khuyết cũng đòi hỏi những công phu nhất định. Làm sao để những từ đó mang ít nhiều những tính chất bất ngờ đối với những người không nắm vững hoàn toàn. Tất nhiên không nên quá cầu kỳ.

Ví dụ: “ Nay hãy ăn Tết nguyên đán trước, đến sang xuân, ngày mồng 7 vào sẽ mở tiệc lớn. Các người hãy nhớ lời ta xem có đúng thế không?”

Chỗ để khuyết là từ “Thăng Long” trích lời tuyên bố của Quang Trung trước khi cho quân vào Thăng Long đánh quân Thanh”.

Có bạn sẽ nghĩ rằng học sinh học sách giáo khoa và bài giảng cũng đã đủ một rồi, thì thời gian đâu nữa để mà tổ chức trò chơi? Đó là một thực tế. Song chúng ta lại muốn rằng là làm sao để học sinh hứng thú học Lịch sử hơn và trong chúng em, những người giáo viên Lịch sử trong tương lai hẳn không ai bằng lòng tình trạng học sinh không thích học, thậm chí là chán ghét môn Lịch sử vì nó quá khô khan. Việc thiết kế một trò chơi trong dạy học Lịch sử là không đơn giản nhưng nếu các giáo viên chịu khó đầu tư thì chắc chắn bài dạy Lịch sử sẽ hấp dẫn và sinh động hơn rất nhiều.

4. Kết quả đạt được và bài học kinh nghiệm

4.1. Kết quả đạt được

Qua quá trình tìm tòi, vận dụng cụ thể phương pháp trên vào trong thực tiễn giảng dạy tại Trường THCS Vạn Phúc, tôi nhận thấy kết quả học tập môn lịch sử được cải thiện rõ nét.

Cụ thể trong năm học 2021 – 2022 như sau:

- Kết quả học kỳ I

Chất lượng	Giỏi		Khá		TB		Yếu	
Lớp	SL	%	SL	%	%	%	SL	%
7B (43)	10	25,6	15	38,4	10	25,6	4	10,4
7C (41)	10	27,7	17	42,2	6	16,6	3	13,5

- Kết quả học kì II

Chất lượng	Giỏi		TB		Khá		Yếu	
Lớp	SL	%	SL	%	SL	%	SL	%
7B (39)	15	38,4	21	53,8	4	7,8	0	0
7C (36)	15	41,6	20	55,5	1	2,9	0	0

4.2. Bài học kinh nghiệm

Tuy kết quả trên đây còn khiêm tốn nhưng nó phần nào khẳng định hiệu quả của việc áp dụng giải pháp vào quá trình giảng dạy. Đồng thời tôi cũng rút ra một số kinh nghiệm để góp phần sử dụng trò chơi vào dạy học lịch sử có hiệu quả hơn.

1. Giáo viên trước hết phải nắm vững quy luật trò chơi
2. Giáo viên phải sử dụng trò chơi như thế nào và mức độ ra sao để vừa thu hút học sinh vừa phát huy tính tích cực của các em.
3. Trong bài giảng, trò chơi phải sử dụng kết hợp với các phương pháp dạy học lịch sử khác một cách đồng bộ và nhuần nhuyễn như phương pháp sử dụng đồ dùng trực quan... để nâng cao tính tích cực của học sinh, làm bài giảng sinh động có hiệu quả.

PHẦN C: KẾT LUẬN VÀ KHUYẾN NGHỊ

1. Kết luận

Trong giảng dạy bộ môn Lịch sử nói riêng và các bộ môn xã hội nói chung thiết kế và tổ chức trò chơi trong dạy học có vai trò, ý nghĩa đặc biệt quan trọng.

- Giúp các em thay đổi hình thức, phương pháp dạy và học truyền thống trước đây, làm cho giờ học bớt căng thẳng, nặng nề, tạo cảm giác thoải mái, dễ chịu, để học sinh tiếp thu kiến thức một cách nhẹ nhàng, hứng khởi.
- Rèn luyện thêm kỹ năng sử dụng bản đồ, vẽ sơ đồ tường thuật, hình thành kỹ năng làm việc theo nhóm của học sinh
- Tạo cho học sinh sự tìm tòi, sáng tạo, rèn luyện cho học sinh có cơ hội để rèn luyện bản thân
- Qua việc thiết kế và tổ chức trò chơi đã kích thích học sinh vận dụng kiến thức năng động, rèn luyện trí nhớ, phát triển khả năng phán đoán, suy luận. Từ đó phát triển tư duy độc lập, học tập cách xử lý thông minh các tình huống phức tạp, tăng cường khả năng vận dụng trong cuộc sống để thích nghi với điều kiện mới của xã hội
- Ngoài ra thông qua trò chơi còn giúp các em phát triển được nhiều phẩm chất đạo đức như: nhanh nhẹn, đoàn kết, lòng trung thực và tinh thần trách nhiệm lẫn nhau...

Chính vì những ý nghĩa nói trên mà việc sử dụng trò chơi trong dạy học Lịch sử ở trường THCS trở nên rất cần thiết.

2. Khuyến nghị, đề xuất

Qua đề tài sáng kiến kinh nghiệm “ Sử dụng hiệu quả trò chơi trong dạy học Lịch sử ở trường THCS” tôi thấy rằng: Sử dụng các trò chơi trong dạy học lịch sử là điều thực sự cần thiết, có ý nghĩa lớn trên cả 3 phương diện giáo dục, giáo dưỡng và phát triển toàn diện học sinh. Đồng thời tôi xin đề xuất một số ý kiến sau:

- Các cấp lãnh đạo và giáo viên phải quan tâm thật sự tới chất lượng đại trà của học sinh.

- Các giáo viên giảng dạy phải có ý thức thường xuyên trau dồi tri thức và tìm tòi những sáng kiến mới có hiệu quả, phù hợp với đặc điểm từng nơi để áp dụng vào trong giảng dạy.

- Nhà trường nên tổ chức các cuộc thi mang tính chất vừa chơi, vừa học, vừa thể hiện sự hiểu biết, vừa tạo điều kiện để học sinh bộc lộ năng khiếu khác của mình.

Trên đây là một vài đề xuất của bản thân tôi trong sáng kiến giáo dục này. Rất mong được sự quan tâm đóng góp ý kiến của nhà trường, đồng nghiệp để sáng kiến đạt hiệu quả.

Ngày 02 tháng 05 năm 2022.

Người viết

Hoàng Hương Quỳnh

PHẦN D: TÀI LIỆU THAM KHẢO

- “Xây dựng và sử dụng trò chơi phát triển nhằm hình thành biểu tượng ban đầu cho trẻ 5,6 tuổi” của tác giả Trương Thị Xuân Huê
- Luận văn “ Thiết kế và sử dụng trò chơi trong dạy học nhằm nâng cao hứng thú và hiệu quả dạy học hóa học “ của Nguyễn Thị Hương
- Luận văn “ thiết kế và sử dụng một số trò chơi vào bài giảng điện tử nhằm nâng cao tính tích cực học tập môn Hóa học” của Nguyễn Việt Xuân
- “ Sử dụng trò chơi toán học góp phần kích thích hứng thú học tập của học sinh” của tác giả Đặng Thu Thủy đăng trên tạp chí Thiết bị Giáo dục (2010)
- “ Xây dựng và sử dụng trò chơi học tập trong hình thức học tập ngoại khóa phần giáo dục cho học sinh sư phạm trường Đại học Tây Bắc” của tác giả Nguyễn Công Tâm
- “ Sử dụng trò chơi điện tử để tổ chức hoạt động ngoại khóa về giáo dục biến đổi khí hậu trong chương trình địa lý 10 – THPT” của tác giả Nguyễn Thị Thanh Tâm
- “ Trò chơi của trẻ em” của tác giả PGS.TS Nguyễn Ánh Tuyết
- Công trình nghiên cứu khoa học “ Nghiên cứu một số trò chơi vận động dân gian trong giáo dục thể chất cho trẻ mẫu giáo 3-5 tuổi” của tác giả Lê Anh Thơ
- Công trình “ Thử cải tiến một số trò chơi dân gian cho trẻ mẫu giáo” của tác giả Lê Thị Ninh
- “ Tổ chức trò chơi dân gian nhằm giáo dục môi trường cho học sinh Trung học” của Nguyễn Thị Vân Hương.