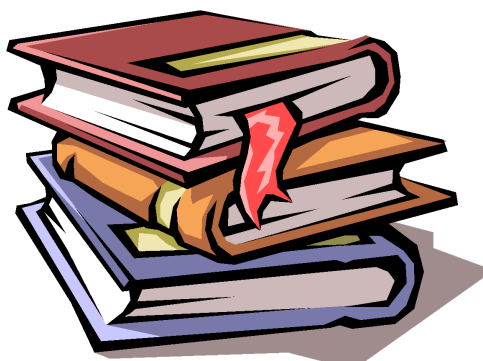


**UBND HUYỆN BA VÌ
PHÒNG GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO**



**SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM
“SƯU TẦM VÀ ỨNG DỤNG TRÒ CHƠI
VÀO DẠY HỌC LỊCH SỬ 7”**

Môn: LỊCH SỬ

Cấp học: THCS

Tên Tác giả: PHÙNG THỊ NGỌC

Đơn vị công tác: TRƯỜNG THCS VẬT LẠI

Chức vụ: GIÁO VIÊN

NĂM HỌC 2022-2023

CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM

Độc lập - Tự do - Hạnh phúc

ĐƠN YÊU CẦU CÔNG NHẬN SÁNG KIẾN

Kính gửi: Hội đồng khoa học chấm SKKN huyện Ba Vì

Họ và tên	Ngày tháng năm sinh	Nơi công tác	Chức danh	Trình độ chuyên môn	Tên sáng kiến
Phùng Thị Ngọc	21/03/1997	THCS Vật Lại	Hạng III	ĐH	Sưu tầm và ứng dụng trò chơi vào dạy học Lịch sử 7.

- **Môn học áp dụng sáng kiến:** Phương pháp “*Sưu tầm và ứng dụng trò chơi vào dạy học Lịch sử 7*” không chỉ áp dụng cho hầu hết cho các tiết dạy trong phân môn Lịch sử lớp 7 nói riêng mà còn có thể áp dụng rộng rãi cho tất cả các môn học cấp THCS nói chung.

- **Ngày sáng kiến được áp dụng lần đầu:** ngày 01/10/2022

- **Mô tả bản chất của sáng kiến:**

* **Tình trạng của giải pháp:** Trong thực tế, nhiều người cho rằng môn Lịch sử là bộ môn học thuộc, nặng về ghi nhớ với nhiều sự kiện dài lê thê và xếp vào môn phụ. Các em thường học theo kiểu chống đối, tiếp thu kiến thức một cách thụ động. Do đó, học sinh sợ học Lịch sử. Chính vì vậy mà kết quả học tập không cao, tỉ lệ học sinh đạt Giỏi, Khá còn thấp; tỉ lệ học sinh Trung bình, Yếu còn khá cao.

* **Những nội dung đã cải tiến, sáng tạo:**

Bước 1: Xác định mục đích, đối tượng, phạm vi và nhiệm vụ cần nghiên cứu.

Bước 2: Xác định phương pháp nghiên cứu và giới hạn thực hiện.

Bước 3: Điều tra thực trạng khi chưa áp dụng giải pháp.

Bước 4: Áp dụng các giải pháp thử nghiệm.

+ Thứ nhất: Nguyên tắc thiết kế trò chơi dạy học.

+ Thứ hai: Quy trình thực hiện khi tổ chức trò chơi dạy học.

+ Thứ ba: Phân loại trò chơi.

Bước 5: Thống kê kết quả sau khi thực hiện giải pháp có so sánh đối chứng.

Bước 6: Rút ra kết luận và khuyến nghị.

- **Các điều kiện cần thiết để áp dụng sáng kiến:** Giáo viên và học sinh có thiết bị kết nối Internet.

- **Đánh giá lợi ích thu được do áp dụng sáng kiến theo ý kiến của tác giả:**

+ Học sinh hứng thú, củng cố, mở rộng, khắc sâu kiến thức, phát triển năng lực và phẩm chất, bồi dưỡng năng khiếu và tư duy sáng tạo của học sinh.

+ Tỷ lệ điểm khá giỏi được nâng lên, không còn điểm yếu.

Tôi xin cam đoan mọi thông tin nêu trong đơn là trung thực, đúng sự thật và hoàn toàn chịu trách nhiệm trước pháp luật.

Ba Vì, ngày 6 tháng 4 năm 2023

Người nộp đơn

Phùng Thị Ngọc

Hà Nội, ngày 06 tháng 4 năm 2023

BÁO CÁO TÓM TẮT

Sáng kiến kinh nghiệm, sáng kiến cải tiến kỹ thuật, giải pháp công tác, giải pháp kỹ thuật, giải pháp quản lý, giải pháp tác nghiệp, giải pháp ứng dụng tiến bộ kỹ thuật, đề tài nghiên cứu, áp dụng công nghệ mới đạt tiêu chuẩn để xét các danh hiệu thi đua cấp Thành phố và cấp Nhà nước

I. Sơ lược lý lịch:

- Họ và tên: **Phùng Thị Ngọc** Giới tính: Nữ
- Ngày, tháng, năm sinh: 21/03/1997
- Quê quán: Vật Lại – Ba Vì – Hà Nội
- Nơi thường trú: Vật Lại – Ba Vì – Hà Nội
- Đơn vị công tác: Trường THCS Vật Lại
- Chức vụ hiện nay: Giáo viên
- Trình độ chuyên môn, nghiệp vụ: Đại học

II. Sáng kiến kinh nghiệm, cải tiến kỹ thuật, giải pháp công tác, đề tài nghiên cứu khoa học hoặc áp dụng công nghệ mới

1. Tên, lĩnh vực thực hiện sáng kiến đề nghị xem xét: ***Sưu tầm và ứng dụng trò chơi vào dạy học Lịch sử 7***

2. Lĩnh vực áp dụng sáng kiến: Giáo dục – Đào tạo

3. Các thành viên tham gia nghiên cứu sáng kiến: Phùng Thị Ngọc

4. Thời gian thực hiện: 1/10/2022 – 06/4/2023 (dự kiến)

5. Giấy chứng nhận hoặc Quyết định công nhận sáng kiến cơ sở: bản photo gửi kèm hồ sơ

6. Mô tả sáng kiến:

- Mục đích của giải pháp (nêu vấn đề cần giải quyết):

+ Học sinh hứng thú với môn học, yêu thích môn học

+ Phát triển năng lực của học sinh.

+ Nâng cao chất lượng bộ môn

- Nội dung giải pháp (chỉ ra tính mới, sự khác biệt của giải pháp mới so với giải pháp cũ; nêu cách thức thực hiện, các bước thực hiện của giải pháp mới một cách cụ thể, rõ ràng; các điều kiện cần thiết để áp dụng giải pháp):

Sử dụng trò chơi trong hoạt động dạy học môn Lịch sử 7 áp dụng cho tất cả các hoạt động dạy học như: Hoạt động mở đầu, hoạt động hình thành kiến thức, hoạt động luyện tập và hoạt động vận dụng.

Bước 1: Xác định mục đích, đối tượng, phạm vi và nhiệm vụ cần nghiên cứu.

Bước 2: Xác định phương pháp nghiên cứu và giới hạn thực hiện.

Bước 3: Điều tra thực trạng khi chưa áp dụng giải pháp.

Bước 4: Áp dụng các giải pháp thử nghiệm.

+ Thứ nhất: Nguyên tắc thiết kế trò chơi dạy học.

+ Thứ hai: Quy trình thực hiện khi tổ chức trò chơi dạy học.

+ Thứ ba: Phân loại trò chơi.

Bước 5: Thống kê kết quả sau khi thực hiện giải pháp có so sánh đối chứng.

Bước 6: Rút ra kết luận và khuyến nghị.

- Khả năng áp dụng, phổ biến rộng rãi của giải pháp (nêu rõ cụ thể khả năng áp dụng, phổ biến rộng rãi của giải pháp cho các đối tượng, tổ chức nào):

Phương pháp “Sưu tầm và ứng dụng trò chơi vào dạy học Lịch sử 7” không chỉ áp dụng cho hầu hết cho các tiết dạy trong phân môn Lịch sử lớp 7 nói riêng mà còn có thể áp dụng rộng rãi cho tất cả các môn học cấp THCS nói chung.

7. Địa chỉ áp dụng sáng kiến: Trường THCS Vật Lại

8. Thời gian bắt đầu áp dụng sáng kiến: 1/10/2022

9. Hiệu quả kinh tế, xã hội mà giải pháp mang lại.

- Học sinh yêu thích môn Lịch sử

- Mọi người có cách nhìn nhận, đánh giá khác về bộ môn: Không còn là môn học khô khan, phải ghi chép và học thuộc nhiều,...

10. Đăng ký Sở hữu trí tuệ (nếu có):.....

Hiệu trưởng xác nhận

Người báo cáo

Quách Danh Tuyên

Phùng Thị Ngọc

MỤC LỤC

NỘI DUNG	Trang
PHẦN 1. ĐẶT VẤN ĐỀ	1
I. Lý do chọn đề tài	1
II. Nhiệm vụ nghiên cứu.	2
III. Phương pháp nghiên cứu.	2
IV. Phạm vi, đối tượng và giới hạn phạm vi nghiên cứu.	2
PHẦN 2: GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ	3
1. Cơ sở lí luận	3
1.1. Cơ sở khoa học.....	3
1.2. Cơ sở thực tiễn.....	4
2. Thực trạng vấn đề nghiên cứu	5
2.1. Thuận lợi và khó khăn.....	5
2.2. Kết quả, hiệu quả của thực trạng trên.....	6
3. Giải pháp thực hiện	7
3.1. Mục tiêu của giải pháp.....	7
3.2. Các giải pháp.....	7
3.3. Sơ đồ và ứng dụng một số trò chơi vào dạy học Lịch sử 7.....	9
3.4. Điều kiện thực hiện giải pháp.....	13
3.5. Kết quả khảo nghiệm, giá trị khoa học của vấn đề nghiên cứu.....	13
3.6. Điểm mới trong kết quả nghiên cứu.....	13
4. Hiệu quả của sáng kiến kinh nghiệm	14
PHẦN 3. KẾT LUẬN VÀ KHUYẾN NGHỊ	16
I. KẾT LUẬN	16
II. KHUYẾN NGHỊ	16
TÀI LIỆU THAM KHẢO	
PHỤ LỤC	

PHẦN 1. ĐẶT VẤN ĐỀ

I. Lý do chọn đề tài

Môn Lịch sử trong nhà trường phổ thông nói chung và ở lớp 7 nói riêng có chức năng và nhiệm vụ quan trọng trong việc đào tạo và giáo dục thế hệ trẻ. Không chỉ ở nước ta mà ở các nước tiên tiến trên thế giới cũng chú trọng việc

dạy môn Lịch sử vì nó đào tạo con người có bản sắc dân tộc. Bộ giáo dục coi trọng việc dạy và học bộ môn Lịch sử. Đúng như Hồ Chí Minh đã khẳng định trong hai câu thơ mở đầu trong cuốn *Lịch sử nước ta*:

“Dân ta phải biết sử ta.

Cho tường gốc tích nước nhà Việt Nam”

Nhưng trong thực tế cũng không ít người cho rằng, môn Lịch sử là bộ môn học thuộc, nặng về ghi nhớ những sự kiện năm tháng dài lê thê và xếp vào môn phụ, vì vậy ảnh hưởng không tốt vào mục tiêu đào tạo và giáo dục thế hệ trẻ.

Trong quá trình giảng dạy và thông qua kết quả học tập của học sinh, tôi đã xác định Lịch sử là một bộ môn khoa học có ưu thế hình thành nhân sinh quan cho học sinh, rèn tư duy sáng tạo cho các em, đặc biệt giúp cho học sinh từ hiểu biết lịch sử mà rút ra kinh nghiệm quý giá để xây dựng và bảo vệ tổ quốc xã hội chủ nghĩa. Hơn thế nữa, tôi nhận thấy các em thích được trải nghiệm, thích được vui chơi, không thích sự gò bó và ép buộc.

Đặc biệt, môn Lịch sử là môn có nhiều sự kiện, hiện tượng vì vậy học tập bằng trò chơi sẽ làm cho tiết dạy nhẹ nhàng sinh động. Nếu chúng ta biến mỗi giờ học Lịch sử thành các hoạt động trò chơi thì quá trình học tập sẽ diễn ra tự nhiên, học sinh tích cực tham gia một cách chủ động, kèm theo các hiệu ứng về hình ảnh và âm thanh giúp các em thêm hứng thú học tập từ đó đem lại hiệu quả cao hơn.

Đặc điểm của học sinh lớp 7 là còn bỡ ngỡ khi các em bước vào một cấp học mới, môi trường mới với phương pháp học và cách tiếp cận mới, nên việc sử dụng trò chơi học tập sẽ làm cho học sinh ham thích học môn Lịch sử. Thực hiện tốt việc tổ chức trò chơi học tập lịch sử cho học sinh vừa phát huy tính tích cực, chủ động, hứng thú trong học tập vừa rèn luyện kỹ năng lịch sử cho học sinh. Từ đó giúp học sinh tự bổ sung kiến thức cho mình thêm phong phú.

Tổ chức dạy học Lịch sử dưới dạng trò chơi là một hình thức tổ chức dạy học nhằm gây hứng thú, củng cố, mở rộng, khắc sâu kiến thức, phát triển năng lực và phẩm chất, bồi dưỡng năng khiếu và tư duy sáng tạo của học sinh.

Chính vì lẽ đó, tôi lựa chọn biện pháp ***“Sưu tầm và ứng dụng trò chơi vào dạy học Lịch sử 7”*** làm đề tài nghiên cứu của mình nhằm nâng cao hơn nữa chất lượng học tập bộ môn Lịch sử khối 7, giúp các em ham thích học lịch sử và có được một số kỹ năng cơ bản về lịch sử. Năm học 2022-2023 là năm đầu tiên áp dụng chương trình dạy học theo sách mới nên phương pháp dạy cũng cần có nhiều sự đổi mới để phù hợp hơn với chương trình học của các em. Bản thân là giáo viên dạy môn Lịch sử tôi nhận thấy việc tổ chức trò chơi học tập giúp học

sinh dễ hiểu nội dung bài học, dễ khắc sâu kiến thức, nắm được một số kỹ năng lịch sử. Đồng thời làm cho tiết học sinh động hơn, học sinh ham thích học hơn.

II. Nhiệm vụ nghiên cứu.

- Đề tài này nhằm nêu lên phương pháp tổ chức trò chơi trong giờ học lịch sử 7.
- Phương pháp sử dụng trò chơi trong dạy học là một trong các phương pháp dạy học theo định hướng phát triển năng lực học sinh trong môn Lịch sử 7 nhằm phát huy tính tích cực, chủ động, sáng tạo trong học tập của học sinh. Từ đó, giúp các em dễ hiểu, dễ khắc sâu kiến thức lịch sử và góp phần hình thành, rèn luyện những kỹ năng cơ bản cho học sinh trong học tập, giao tiếp cũng như khẳng định vai trò cá nhân của các em, hướng tới việc đào tạo các em trở thành những con người năng động, hiểu biết, có ích cho tương lai, những con người “vừa hồng, vừa chuyên” như Bác Hồ mong muốn. Đồng thời với phương pháp đó làm cho tiết học sinh động, hấp dẫn.

III. Phương pháp nghiên cứu.

- **Phương pháp sưu tầm:** Đọc tài liệu sách báo, tạp chí, Internet có nội dung liên quan đến tổ chức và các trò chơi.
- **Phương pháp nghiên cứu lý luận:** Nghiên cứu lý thuyết về phương pháp trò chơi trong dạy học nói chung và sử dụng trò chơi trong dạy học Lịch sử nói riêng.
- **Phương pháp điều tra, quan sát:** Tìm hiểu thực trạng về sự hiểu biết và yêu thích của học sinh lớp với bộ môn.
- **Phương pháp thực nghiệm sư phạm:** Tổ chức dạy và đánh giá tại trường THCS nơi công tác.
- **Phương pháp tổng kết kinh nghiệm:** Tổng kết kinh nghiệm giảng dạy của bản thân khi sử dụng phương pháp trò chơi trong dạy học Hóa học.
- **Phương pháp thống kê toán học:** Để xử lý các kết quả thực nghiệm, các dữ liệu thống kê nhằm rút ra các kết luận khoa học và thực tiễn của đề tài.

IV. Phạm vi, đối tượng và giới hạn phạm vi nghiên cứu.

- **Phạm vi nghiên cứu:** Do hạn chế về thời gian và nguồn lực nên về mặt không gian đề tài chỉ nghiên cứu trong phạm vi trường THCS Vật Lại - Ba Vì - Hà Nội.
- **Đối tượng nghiên cứu:** Học sinh khối lớp 7. Cụ thể, học sinh lớp 7A, 7B trường THCS Vật Lại - Ba Vì - Hà Nội.
- **Thời gian nghiên cứu:** Từ 01/10/2022 đến 6/4/2023 (dự kiến).

PHẦN 2: GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ

1. Cơ sở lý luận

1.1. Cơ sở khoa học.

- *Quan điểm về phương pháp dạy học.*

Phương pháp dạy học được hiểu là tổng thể các định hướng về hành động phương pháp, mà ở đó có sự kết hợp của nhiều yếu tố như: nguyên tắc dạy học; cơ sở lý thuyết của lý luận dạy học; môi trường và điều kiện dạy học; định hướng cụ thể về vai trò của giáo viên, học sinh khi tham gia vào quá trình dạy học. Quan điểm dạy học bao gồm các định hướng có tính chiến lược và nó chính là mô hình lý thuyết của phương pháp dạy học.

Có rất nhiều phương pháp dạy học như phương pháp thảo luận, nghiên cứu, trò chơi hay xử lý tình huống, đóng vai, học nhóm,... Ở đây, phương pháp dạy học sẽ được hiểu là những hành động, cách thức của giáo viên và học sinh nhằm đạt được mục tiêu của việc dạy học, ở trong những điều kiện dạy học nhất định.

- *Phương pháp trò chơi.*

Phương pháp trò chơi học tập là phương pháp dạy học mà giáo viên sẽ tổ chức cho các em học sinh tìm hiểu về một vấn đề nào đó thông qua chơi trò chơi. Phương pháp này thuộc danh sách các phương pháp dạy học mới giúp tăng sự kích thích, hứng thú tìm hiểu vấn đề của học sinh.

Bản chất của phương pháp sử dụng trò chơi học tập là dạy học thông qua việc tổ chức hoạt động cho học sinh. Dưới sự hướng dẫn của giáo viên, học sinh được hoạt động bằng cách tự chơi trò chơi trong đó mục đích của trò chơi chuyển tải mục tiêu của bài học. Luật chơi (cách chơi) thể hiện nội dung và phương pháp học, đặc biệt là phương pháp học tập có sự hợp tác và sự tự đánh giá.

Các mức độ sử dụng trò chơi trong quá trình dạy học

- Mức độ 1 - sử dụng trò chơi trước khi học: Giáo viên tổ chức cho người học chơi để kích hoạt không khí lớp học, tạo sự hưng phấn cho sinh viên trước khi học tập.

- Mức độ 2 - sử dụng trò chơi như một hình thức học tập: Giáo viên tổ chức trò chơi để người học tiếp nhận nội dung một cách sinh động, hào hứng.

Ví dụ: Giáo viên dạy ngoại ngữ chia lớp thành 2 dãy tham gia trò chơi “đố vui để học” bằng cách yêu cầu SV một dãy lần lượt nêu danh từ số ít để SV dãy còn lại biến đổi sang danh từ số nhiều.

- Mức độ 3 – sử dụng trò chơi như một nội dung học tập: Giáo viên tổ chức chơi để người học trải nghiệm tình huống trong lúc chơi, từ đó người học tự khám

phá nội dung học tập. Tương ứng với ba mức độ trên có thể đặt tên ba loại trò chơi là trò chơi khởi động, trò chơi kích thích học tập và trò chơi khám phá tri thức với những đặc điểm được phân biệt trong bảng dưới đây.

Loại trò chơi	Khởi động	Kích thích học tập	Khám phá tri thức
Mục tiêu	Tạo hưng phấn trước khi học	Kích thích tính tích cực học tập	Khám phá tri thức
Tác dụng	Thư giãn, kích hoạt tâm thế học tập	Học hào hứng, sôi động	Trải nghiệm, tạo tình huống có vấn đề
Đặc điểm	Chơi ra chơi, học ra học	Thao tác chơi là hình thức học tập	Thao tác chơi là nội dung học tập
Yêu cầu	Trò chơi đa dạng	Sử dụng kĩ thuật, công nghệ	Sáng tạo

1.2. Cơ sở thực tiễn.

Qua thực tiễn giảng dạy và học tập bộ môn Lịch sử, tôi nhận thấy rằng trong nhiều trường học từ phụ huynh đến học sinh đều xem nhẹ bộ môn này. Mọi người cho rằng lịch sử là môn phụ, chỉ cần học thuộc lòng để có đủ điểm trả bài cho cô giáo là xong. Vì sao mọi người lại có cách nhìn nhận như vậy? Theo tôi, chủ yếu là do việc giáo dục môn Lịch sử trong nhà trường vẫn chưa được chú ý đúng mức. Quá trình giảng dạy còn nặng về phương pháp truyền thống, “cô đọc, trò chép”, giáo viên chưa thực sự tìm tòi, sáng tạo ra nhiều phương pháp, hình thức tổ chức mới để kích thích sự hứng thú, say mê học tập lịch sử ở học sinh.

Sử dụng trò chơi trong các hoạt động dạy học giúp học sinh tiếp thu, lĩnh hội và khắc sâu được nhiều tri thức nhiều khái niệm trên cơ sở đó những phẩm chất trí tuệ của các em được hình thành như: Sự nhanh trí, tính linh hoạt, sáng tạo và kiên trì. Để thực hiện các yêu cầu của trò chơi, học sinh không chỉ ghi nhớ một cách máy móc, đơn thuần những điều đã biết mà phải vận dụng, tổng hợp toàn bộ kiến thức, suy nghĩ, lựa chọn phương án phù hợp để hoàn thành nhiệm vụ. Đây chính là mục tiêu của các tiết học.

“Học mà chơi – Chơi mà học” là một phương châm được đề cao trong hoạt động dạy học. Việc thiết kế trò chơi trong các hoạt động dạy học là phương pháp có tác dụng khơi dậy hứng thú học tập cho học sinh đồng thời tạo ấn tượng sâu sắc về hình ảnh giáo viên, giúp tiết học nhẹ nhàng mà hiệu quả. Trò chơi dạy học có nhiều cấp độ từ việc vui chơi trước khi học, đến việc học dưới hình thức trò chơi và mức độ cao hơn là học tập từ trò chơi. Nhưng nỗ lực đó không chỉ đòi hỏi tính khoa học và nghệ thuật mà cần đến tinh thần đam mê nghề nghiệp,

trái tim đầy nhiệt huyết của người giáo viên. Sử dụng trò chơi để rèn luyện kỹ năng, vận dụng kiến thức cho học sinh đòi hỏi kỹ năng sư phạm thuần thực và khả năng sáng tạo cao từ khâu xây dựng, lựa chọn, tổ chức thực hiện đến việc hướng dẫn học sinh tư duy phát hiện tri thức từ trò chơi.

Những nỗ lực sử dụng trò chơi trong dạy học đại học không chỉ khẳng định tính khoa học và nghệ thuật của hoạt động dạy học mà còn chứng tỏ tinh thần đam mê nghề nghiệp của giáo viên. Từ đó làm tăng hứng thú, động cơ học tập của sinh viên và góp phần nâng cao hiệu quả đào tạo của nhà trường.

2. Thực trạng vấn đề nghiên cứu

2.1. Thuận lợi và khó khăn.

*** Thuận lợi:**

- Trường THCS Vật Lại là ngôi trường có vị trí gần trung tâm huyện Ba Vì, có cơ sở vật chất khang trang, có đầy đủ các phòng học bộ môn. Số lượng học sinh đông (hơn 1000 học sinh).
- Đa số phụ huynh quan tâm, tạo điều kiện tốt cho con em .
- Học sinh của địa phương có truyền thống hiếu học, nhiều em có ý thức nỗ lực phấn đấu vươn lên.
- Nhà trường và Ban giám hiệu quan tâm, tạo điều kiện để giáo viên và học sinh tham gia học tập tích cực.
- Trang thiết bị, phục vụ cho công tác dạy học bộ môn Lịch sử từng bước được đầu tư.
- + Bảng phụ.
- + Bảng từ (trang bị cho tất cả các phòng học).
- + Tivi thông minh ở tất cả các phòng học.
- + Phòng chuyên môn
- + Mạng Internet phủ sóng toàn trường phục vụ cho việc dạy và học của giáo viên và học sinh nhà trường.
- + Có nhiều phần mềm hỗ trợ việc thiết kế và tổ chức trò chơi trong dạy học.
- Giáo viên dạy bộ môn tâm huyết, vững về tay nghề, có kiến thức xã hội và kỹ năng sống chuẩn mực.

*** Khó khăn:**

- Về phía giáo viên:

- + Chương trình Lịch sử lớp 7 có sự đổi mới. Lịch sử trở thành một phân môn trong bộ môn Lịch sử và Địa lý theo chương trình mới. Hiện nay, nhà trường đang sử dụng Bộ sách Kết nối tri thức và cuộc sống. Đây là chương trình hoàn toàn mới do đó công tác tự nghiên cứu, tự bồi dưỡng để nâng cao chất lượng dạy học đòi hỏi giáo viên dành nhiều thời gian và sự tâm huyết. Cùng với đó trách

nhệm lại nặng nề, áp lực công việc lớn cũng là những khó khăn không nhỏ với các thầy cô giáo.

+ Cơ sở vật chất, trang thiết bị dạy học phục vụ cho việc tổ chức các trò chơi học tập còn hạn chế.

+ Giáo viên sẽ mất nhiều thời gian để suy nghĩ, nghiên cứu bài dạy, thiết kế các hoạt động đa dạng, làm đồ dùng dạy học, truy cập mạng Internet để tìm thông tin cho bài dạy.

+ Phần mềm hỗ trợ soạn giảng cho môn Lịch sử đa dạng nhưng chỉ một số ít người biết sử dụng các phần mềm đó và chưa thường xuyên.

- Về phía học sinh:

Thứ nhất: Đa số ý thức học tập môn lịch sử của học sinh chưa cao, 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, đối phó, chưa dám mạnh dạn khi giáo viên yêu cầu trả lời câu hỏi, chỉ bản đồ, lược đồ... Đặc biệt do quan niệm ăn sâu trong tiềm thức của phụ huynh và học sinh môn lịch sử chỉ là một môn học phụ, không quan trọng, học sinh học môn lịch sử với thái độ thờ ơ, xem thường dẫn đến một thực trạng là đa số học sinh biết lịch sử thế giới nhiều hơn lịch sử Việt Nam, nhiều bài kiểm tra môn lịch sử của học sinh nhiều năm học vừa qua bị điểm thấp.

Thứ hai: Qua tìm hiểu học sinh, cũng như các đồng nghiệp trên địa bàn huyện tôi nhận thấy một số nguyên nhân sau:

+ Môn sử có đặc thù riêng: nhiều sự kiện, nhiều thời gian nên khó học, khó nhớ.

+ Học sinh thì luôn có tâm niệm đây là môn phụ, phụ huynh thờ ơ với bộ môn lịch sử, thường hướng con em học vào các môn khoa học tự nhiên.

+ Đối tượng là học sinh nông thôn nên tiếp cận các trò chơi học tập còn nhiều hạn chế.

+ Học sinh chưa mạnh dạn trong hoạt động nhóm, hoạt động tập thể, các hoạt động trò chơi học tập còn mới mẻ với các em,...

+ Một số học sinh còn bị ảnh hưởng bởi cách truyền thụ truyền thống trước đây nên ỷ lại, lười suy nghĩ, không chuẩn bị bài ở nhà, trong giờ học không tập trung, ... làm giảm khả năng tư duy của học sinh.

2.2. Kết quả, hiệu quả của thực trạng trên.

Qua khảo sát học sinh lớp 7, cụ thể là học sinh lớp 7A, 7B trường THCS Vật Lại đầu năm học khi chưa thực hiện đề tài như sau:

Kết quả khảo sát trước khi thực hiện đề tài

Kết quả đầu năm học 2022 – 2023

Lớp	Sĩ số	Tốt	Khá	Đạt	Chưa đạt
------------	--------------	------------	------------	------------	-----------------

		SL	%	SL	%	SL	%	SL	%
7A	40	18	45	16	40	6	15	0	0
7B	41	15	36,6	18	43,9	8	19,5	0	0

Qua kết quả trên ta thấy tỉ lệ học sinh đạt Giỏi, Khá còn thấp; tỉ lệ Trung bình, Yếu còn khá cao. Bởi vậy tôi đã mạnh dạn áp dụng đề tài “*Sưu tầm và ứng dụng trò chơi vào dạy học Lịch sử 7*” vào trong dạy học.

3. Giải pháp thực hiện.

3.1. Mục tiêu của giải pháp.

Phương pháp sử dụng trò chơi trong dạy học tạo cho học sinh hứng thú hơn trong việc học tập môn Lịch sử, tự tin mạnh mẽ phát biểu trước đám đông nhằm phát triển năng lực của các em, từ đó chất lượng bộ môn được nâng cao.

3.2. Các giải pháp

a. Một số nguyên tắc thiết kế trò chơi dạy học

- Nguyên tắc bám sát mục tiêu dạy học và triệt để khai thác các thiết bị dạy học sẵn có:

+ Khi thiết kế trò chơi dạy học phải căn cứ mục tiêu dạy học, yêu cầu, nội dung kiến thức cơ bản, triệt để khai thác các thiết bị dạy học có sẵn của môn học (ở thư viện, đồ dùng của GV và HS...).

+ Các đồ dùng dạy học tự làm của GV khai thác từ những vật liệu gần gũi xung quanh (vẽ lược đồ, sơ đồ tư duy...) sao cho đồ dùng vừa đảm bảo tính khoa học, tính giáo dục, tính thẩm mỹ nhưng ít tốn kém.

- Nguyên tắc phù hợp đặc điểm tâm lý lứa tuổi, có sức hấp dẫn cao:

+ Trò chơi có sức hấp dẫn, thu hút được sự chú ý, tham gia của học sinh, tạo không khí vui vẻ, thoải mái.

+ Trò chơi cần phải gần gũi, sát thực, phù hợp với tâm lý lứa tuổi học sinh. Tổ chức trò chơi không quá cầu kỳ, phức tạp.

- Nguyên tắc vừa sức, dễ thực hiện:

+ Mỗi trò chơi phải củng cố được một nội dung cụ thể trong chương trình (Có thể là kiến thức cần kiểm tra bài cũ, kiến thức bài mới, vận dụng, luyện tập...)

+ Các trò chơi phải giúp học sinh rèn luyện kỹ năng lịch sử, phát huy trí tuệ, óc phân tích, tư duy sáng tạo .

+ Trò chơi phải phù hợp với quỹ thời gian, thích hợp với môi trường học.

Từ các nguyên tắc trên cho thấy, khi thiết kế trò chơi dạy học cần căn cứ vào nội dung kiến thức trong sách giáo khoa, căn cứ vào thời gian, mục tiêu đề ra ở mỗi tiết học cũng như đối tượng học sinh, môi trường học tập,.. như vậy thì trò chơi mới có ý nghĩa thực tiễn.

b. Quy trình thực hiện khi tổ chức trò chơi dạy học

Bước 1: Chuẩn bị trò chơi

- Nghiên cứu tài liệu: Chương trình, sách giáo khoa, sách giáo viên, chuẩn kiến thức kỹ năng (tài liệu hướng dẫn học tập)...Hệ thống sách tham khảo: sách báo, tạp chí giáo dục...
- Nghiên cứu thực tế lớp học: xem có học sinh khuyết tật không, nhu cầu, sở thích, hoàn cảnh... Tìm hiểu xem học sinh lớp 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.
- Không gian phòng học có đáp ứng được điều kiện của trò chơi hay không?

Bước 2 : Lựa chọn trò chơi:

- Việc lựa chọn các trò chơi học tập phải đáp ứng những yêu cầu của mục đích, nhiệm vụ dạy học.
- 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.

Bước 3: Xây dựng và thiết kế trò chơi.

Thiết kế trò chơi học tập thường qua các bước như sau:

- + Mục đích: Nêu rõ mục đích của trò chơi nhằm ôn luyện, củng cố kiến thức, năng lực và phẩm chất nào?
- + Đồ dùng phục vụ trò chơi
- + Nêu luật chơi
- + Số người tham gia
- + Nêu cách chơi, cách tính điểm
- + Thời gian chơi

Bước 4: Cách tiến hành trò chơi .

- Giới thiệu tên trò chơi, lựa chọn đội chơi (nếu có), hướng dẫn cách chơi, phổ biến luật chơi.
- Tổ chức trò chơi: Chơi thật.
- Nhận xét, rút kinh nghiệm và tổng kết trò chơi.

Cần có các biện pháp linh hoạt nhưng vẫn đảm bảo cách thức hoạt động trò chơi học tập như: Tổ chức thành các trò chơi học tập; đóng kịch; cuộc thi; sưu tầm; biểu diễn; hái hoa dân chủ;... Có thể tổ chức trong lớp học hoặc tổ chức ngoài trời, ngoài sân tùy thuộc vào yêu cầu của môn học; có những bài học có thể cần hoá trang, chuẩn bị phương tiện như loa máy, đèn chiếu, dụng cụ để vẽ,...thì cần có đồ dùng trực quan mang tính chính xác và khoa học. Quy định thành viên nam nữ trong đội chơi, yêu cầu nhanh, chính xác hay yêu cầu đúng,

đẹp, an toàn, đều vui tươi, mỗi người chỉ được một lần, yêu cầu về giọng nói, trang phục, ...

(Minh chứng 1,2)

c. Phân loại trò chơi.

- **Trò chơi sử dụng Powerpoint:** Vua Lịch sử; Vua Tiếng Việt; Ai là triệu phú; Giải ô chữ; Vòng quay may mắn; Ô cửa bí mật; Lật mảnh ghép; Theo dòng lịch sử; Giải cứu cá voi,

+ Là trò chơi ứng dụng công nghệ thông tin và có sự tương tác giữa giáo viên và học sinh.

+ Được sử dụng trong hoạt động khởi động, hoạt động luyện tập...

+ Trò chơi đã tạo hứng thú trong học tập, phát triển phẩm chất và năng lực cho học sinh.

- **Trò chơi không sử dụng Powerpoint (Trò chơi sử dụng Hand - On):** Hái hoa dân chủ, Trò chơi khám phá; Đoán ý đồng đội; Ghép nối kiến thức; Tiếp sức...

+ Thường được sử dụng trong hoạt động luyện tập sau khi hình thành kiến thức hoặc trong các bài ôn tập, luyện tập.

+ Chơi cá nhân hoặc theo nhóm từ 2 - 6 học sinh. Có sự thi đua giữa các nhóm trong lớp.

+ Học sinh hứng thú, tích cực, chủ động. Phát huy phẩm chất, năng lực của học sinh

3.3. Suu tầm và ứng dụng một số trò chơi vào dạy học Lịch sử 7

*** Trò chơi sử dụng Powerpoint.**

Trò chơi 1: “Vua Lịch Sử”, “Vua Tiếng Việt”

- Đây là loại trò chơi dùng cho hoạt động khởi động hoặc luyện tập, học sinh sẽ thông qua việc sắp xếp các chữ cái Tiếng Việt và tìm ra các từ khóa liên quan đến nội dung bài học để tạo tâm thế vào bài hoặc gây hứng thú khi củng cố bài mới cho các em đồng thời phát triển phẩm chất, năng lực của học sinh.

- Áp dụng trò chơi “**Vua Lịch Sử**”, “**Vua Tiếng Việt**” vào hoạt động mở đầu của bài mới hoặc áp dụng vào hoạt động luyện tập và vận dụng các bài lý thuyết cung cấp kiến thức mới. Ví dụ

+ Bài 4: Trung Quốc từ TK VII đến giữa TK XIX

+ Bài 15: Nước Đại Ngu thời Hồ

+ Bài 7: Vương Quốc Lào,...

- Số lượng người tham gia: Một thành viên hoặc có thể thiết lập đội chơi

(Minh chứng 3)

Trò chơi 2: “ Giải ô chữ ”

- Đây là loại trò chơi dùng để củng cố bài học sau khi hoàn thành nội dung bài. Đồng thời cũng là để thay đổi không khí căng thẳng trong một tiết dạy nên tôi muốn tạo sự bất ngờ nhỏ để lấy lại tinh thần học tập cho các em và mong các em ghi nhớ những kiến thức chính của bài. Trò chơi “*Giải ô chữ*” có thể được thiết kế trên rất nhiều các phần mềm khác nhau như phần mềm MS.Powerpoint và phần mềm Olympia crossword 4.0 hoặc phần mềm Violet. Cụ thể:

- Số lượng người tham gia: Một thành viên hoặc có thể thiết lập đội chơi
- Hình thức chơi: Từ chìa khóa có bao nhiêu chữ cái thì tương ứng sẽ có bấy nhiêu câu hỏi liên quan đến các từ hàng ngang mà người chơi cần phải vượt qua.
- Thể lệ chơi: Người dẫn chương trình đọc câu hỏi liên quan đến các từ hàng ngang, người chơi phải đưa ra được đáp án đúng, nếu trả lời sai thì khán giả được quyền trả lời hoặc đội khác được quyền trả lời. Sau lượt thứ nhất người chơi sẽ có quyền đưa ra đáp án về từ chìa khóa, nếu đúng sẽ đạt được số điểm theo quy định, nếu trả lời sai thì mất quyền tham gia chơi.
- Áp dụng trò chơi “*Giải ô chữ*” trong hoạt động mở đầu (khởi động), hoạt động luyện tập của các bài mới (Bài 15 – Nước Đại Ngu thời Hồ, Bài 10: Đại Cồ Việt thời Đinh và Tiền Lê,...)

(Minh chứng 4)

Trò chơi 3: “Ô cửa bí mật”, “Lật mảnh ghép”

- Đây là loại trò chơi dùng cho hoạt động khởi động hoặc luyện tập, học sinh sẽ lựa chọn các ô cửa hoặc mảnh ghép và lật mở các ô cửa đó (mỗi ô cửa sẽ có một câu hỏi), học sinh sẽ trả lời câu hỏi. Trò chơi này gây hứng thú cho các em ở phần khởi động (tìm ra các từ khóa liên quan đến bài mới) hoặc giúp các em củng cố bài vừa học.
- Số lượng người tham gia: Một thành viên hoặc có thể thiết lập đội chơi
- Áp dụng trò chơi: tất cả các bài dạy kiến thức mới

(Minh chứng 5)

Trò chơi 4: “Cứu lấy cá voi”, “Ai là triệu phú”

- Đây là loại trò chơi dùng cho hoạt động luyện tập, học sinh sẽ trả lời câu hỏi, mỗi câu hỏi sẽ có giá trị là 10, 20 điểm. Trả lời đúng 80% sẽ giải cứu được cá voi hoặc đúng 100% sẽ trở thành triệu phú. Trò chơi này gây hứng thú cho các em ở phần luyện tập giúp các em củng cố bài vừa học.
- Số lượng người tham gia: Cá nhân
- Áp dụng trò chơi: tất cả các bài dạy kiến thức mới.

(Minh chứng 6)

***Trò chơi không sử dụng Powerpoint (Trò chơi sử dụng Hand - On):**

Trò chơi 1: “Tiếp sức”, “Theo dòng lịch sử”: Áp dụng cho phân luyện tập của bài kiến thức mới hoặc tiết Làm bài tập Lịch sử, dạng bài tập viết tiến trình lịch sử hoàn thành các sự kiện lịch sử theo tiến trình thời gian.

- Hình thức: Lập đội

- Hướng dẫn chơi:

+ Chia lớp thành các đội tương ứng với các tổ, số lượng học sinh ở mỗi đội bằng nhau. Mỗi đội sẽ có một bảng phụ. Mỗi nhóm được cung cấp một mật thư, trong đó sẽ có lược đồ hoặc hình ảnh gắn liền với sự kiện.

+ Khi trò chơi bắt đầu, thành viên đầu tiên nhận mật thư, phải hoàn thành sự kiện đầu tiên. Sau đó sẽ giao lại mật thư và phần cho thành viên tiếp theo. Cứ như vậy cho đến thành viên cuối cùng.

+ Đội thắng cuộc là đội hoàn thành xong sớm nhất, đúng nhiều sự kiện nhất. Chính sự thi đua giữa các đội, áp lực về thời gian, tinh thần đồng đội sẽ khiến cho các em tham gia tích cực hơn.

- Ưu điểm: Tất cả học sinh đều được tham gia, đơn giản, dễ thiết kế

- Nhược điểm: Học sinh chưa có sự chuẩn bị, bất ngờ trong đề bài nên thường làm sai.

- Áp dụng trò chơi “*Tiếp sức*” vào hoạt động luyện tập (những bài có nhiều sự kiện. Ví dụ:

+ Bài 16: Cuộc khởi nghĩa Lam Sơn

+ Bài 14: Ba lần kháng chiến chống quân Mông Nguyên, ...

- Thông qua trò chơi này giúp các em vận dụng nhanh kiến thức vừa lĩnh hội, gây hứng thú khi củng cố bài, đồng thời phát triển phẩm chất, năng lực của học sinh .

(Minh chứng 7)

Trò chơi 2: “Ong tìm chữ”:

- Thông qua trò chơi này giúp các em tìm tòi hình thành kiến thức mới đồng thời phát triển phẩm chất năng lực cho học sinh, vận dụng được khả năng tiếp thu kiến thức mới, gây hứng thú khi củng cố bài, đồng thời phát triển phẩm chất, năng lực của học sinh.

- Áp dụng trò chơi “ Ong tìm chữ ” cho một số bài dạy lí thuyết.

(Minh chứng 8)

Trò chơi 3: “Sơ đồ tư duy”

- Hình thức: Nhóm/ đội 2-6 người.

- Hướng dẫn chơi: Các đội sẽ nhận nhiệm vụ (nội dung bài) và thiết kế nội dung yêu cầu dưới dạng sơ đồ tư duy. Sau khi thiết kế xong, các đội sẽ cử đại diện lên tranh tài thuyết trình.

- Phát triển thêm năng khiếu thuyết trình khi giáo viên kết hợp giữa việc thiết kế và trình bày ý tưởng.
- Ưu điểm: đơn giản, giáo viên chỉ cần chuẩn bị màu, giấy, cọ vẽ, bút... Hiệu ứng tích cực, học sinh thích thú. Tổng hợp được đầy đủ kiến thức mỗi giai đoạn lịch sử hoặc các trận đánh.
- Nhược điểm: Tốn nhiều thời gian để vẽ, thuyết trình, nhận xét đánh giá
- Áp dụng “Sơ đồ tư duy” được cả với bài lí thuyết và bài Làm bài tập Lịch sử (Bài 15: Nước Đại Ngu thời Hồ, Bài 4: Trung Quốc thời phong kiến, ...)

(Minh chứng 9)

Trò chơi 4: “Cặp đôi hoàn hảo”:

- Hình thức: Cặp đôi
- Hướng dẫn chơi: Người chơi sẽ cầm trên tay danh sách từ (tên các vị anh hùng, địa điểm các trận đánh, tên các loại vũ khí, ...) mà giáo viên yêu cầu miêu tả. Khi đó, người miêu tả có nhiệm vụ dùng bất kì từ ngữ hoặc hành động nào (có thể là dùng định nghĩa, từ đồng nghĩa, trái nghĩa, ..., liệt kê các từ cùng nhóm hoặc có liên quan đến từ trong danh sách) để diễn đạt cho đồng đội mình đoán đúng từ trong danh sách. Người miêu tả không được nói bất kì từ nào trong danh sách với đồng đội của mình.
- Ưu điểm: chuẩn bị đơn giản
- Nhược điểm: không thể áp dụng cho tất cả các tiết dạy
- Áp dụng trò chơi “*Cặp đôi hoàn hảo*” trong hoạt động mở đầu (khởi động), hoạt động luyện tập của các bài mới: Ví dụ
 - + Bài 16: Khởi nghĩa Lam Sơn
 - + Bài 14: Ba cuộc kháng chiến chống quân Mông – Nguyên, ...

Trò chơi 5: “Trò chơi hái hoa”

- Đây là loại trò chơi dùng cho hoạt động khởi động hoặc luyện tập, học sinh sẽ hái các bông hoa (mỗi bông hoa tương ứng với một câu hỏi) và trả lời câu hỏi có liên quan đến nội dung bài học để tạo tâm thế vào bài hoặc gây hứng thú khi củng cố bài mới cho các em đồng thời phát triển phẩm chất, năng lực của học sinh.
- Áp dụng: Bài 1: Quá trình hình thành và phát triển của CĐPK Tây Âu; Bài 4: Trung Quốc từ TK VII đến giữa TK XIX, Bài 15 – Nước Đại Ngu thời Hồ, ...
- Số lượng người tham gia: Một thành viên hoặc có thể thiết lập đội chơi

Trò chơi 6: Trò chơi “Điền sơ đồ trống”

- Đây là trò chơi mà giáo viên đã chuẩn bị trước sơ đồ trống để cho học sinh điền nội dung
- Hình thức: Lập đội hoặc cá nhân

- Áp dụng đối với các bài có liên quan đến tổ chức bộ máy nhà nước. Ví dụ:
- + Bài 1: Quá trình hình thành và phát triển của chế độ phong kiến
- + Bài 10: Nước Đại Cồ Việt thời Đinh và Tiền Lê
- + Bài 11: Nhà Lý xây dựng và phát triển đất nước
- + Bài 13: Đại Việt thời Trần

Trò chơi 7: “Tìm hiểu nhân vật lịch sử”

- Đây là trò chơi nhằm tìm hiểu một cách khái quát về thân thế sự nghiệp những nhân vật lịch sử có công lao to lớn đối với lịch sử dân tộc và nhân loại. Giúp các em thêm tự hào về quê hương, đất nước; ghi nhớ công lao của các vị anh hùng dân tộc.

- Áp dụng: chương trình ngoại khóa hoặc các tiết làm bài tập lịch sử để dễ dàng thực hiện; các nhân vật trong các bài kháng chiến. Ví dụ:

- + Bài 12: Cuộc kháng chiến chống quân xâm lược Tống
- + Bài 14: Ba lần kháng chiến chống quân xâm lược Mông – Nguyên
- + Bài 16: Khởi nghĩa Lam Sơn

- Hình thức: Cá nhân hoặc nhóm

3.4. Điều kiện thực hiện giải pháp.

- Cần chú ý tâm lý, lực học của học sinh để lựa chọn trò chơi cho phù hợp
- Cần đủ không gian làm việc cho trò chơi.
- Bàn ghế phải tiện cho việc bố trí các trò chơi học tập.
- Các phương tiện hiện đại như máy tính, máy chiếu, màn hình ti vi, bảng hình, nếu có thì rất tốt cho hoạt động này.
- Giáo viên cần có sự chuẩn bị bài dạy kĩ càng, dự kiến trước các tình huống sẽ xảy ra, chuẩn bị tốt đồ dùng dạy học và các vật liệu hỗ trợ hoạt động học tập của học sinh như phiếu học tập, bút lông, bảng cài, bông hoa,...

3.5. Kết quả khảo nghiệm, giá trị khoa học của vấn đề nghiên cứu.

Trước đây, trong quá trình giảng dạy, giáo viên truyền đạt kiến thức bằng phương pháp thông báo có giải thích, đàm thoại, trình bày, mô tả... Học sinh học bằng tưởng tượng và ghi nhớ một cách máy móc, mau quên.

Trong năm học này tôi áp dụng biện pháp “*Sưu tầm và ứng dụng trò chơi vào dạy học Lịch sử 7*”, do tăng cường sử dụng trò chơi trong các tiết học tôi thấy học sinh hứng thú, cảm thấy thích học môn Lịch sử hơn, nắm vững kiến thức và nhớ lâu, nhờ đó chất lượng bộ môn ngày càng được nâng lên, tỷ lệ học sinh khá giỏi ngày càng tăng, học sinh yếu kém ngày càng giảm.

(Minh chứng 10)

3.6. Điểm mới trong kết quả nghiên cứu.

Sử dụng trò chơi trong hoạt động dạy học môn Lịch sử 7 áp dụng cho tất cả các hoạt động dạy học như: Hoạt động mở đầu, hoạt động hình thành kiến thức, hoạt động luyện tập và hoạt động vận dụng. Ngoài việc kiểm tra được kiến thức cũ, tiếp thu kiến thức mới và luyện tập, vận dụng kiến thức đã học thì trò chơi góp phần phát triển năng lực, phẩm chất, rèn cho học sinh tính trung thực, tổ chức tự lực, đoàn kết. Từ đó giờ học sôi nổi hơn, các em hào hứng với bộ môn hơn, chất lượng học tập cũng tăng lên. Đó cũng chính là điểm mới trong đề tài sáng kiến kinh nghiệm này.

4. Hiệu quả của sáng kiến kinh nghiệm.

Đối với giáo viên khi chưa áp dụng trò chơi bản thân tôi, cũng như qua trao đổi cùng đồng nghiệp, thường thì giáo viên thường mắc phải những lỗi cơ bản trong giảng dạy: Giờ dạy trầm, giáo viên nói nhiều, học sinh làm việc ít, giờ học không có sự sáng tạo, phân lượng thời gian không hợp lí, phần củng cố bài thì sơ sài, không hiệu quả, đặc biệt là các tiết làm bài tập lịch sử thì thường là giáo viên cho 1 đến 2 bài tập cho học sinh làm hoặc là giao về nhà cho học sinh làm hôm sau nộp lại cho giáo viên.... chính vì vậy mà giờ học lịch sử hiệu quả không thực sự cao, không thu hút được sự hứng thú của các em.

Sau khi áp dụng trò chơi vào dạy học đã có sự thay đổi nhiều và theo chiều hướng tích cực, với sự chuẩn bị chu đáo về cách thiết kế, tổ chức trò chơi của giáo viên nên giờ học không còn cứng nhắc, đơn điệu, truyền thụ kiến thức một chiều, mà giờ học trở nên sinh động, học sinh rất tích cực tham gia xây dựng bài.

Sử dụng trò chơi trong hoạt động dạy học góp phần hình thành năng lực, phẩm chất cho học sinh, giúp học sinh hứng thú học tập hơn. Học sinh tự giác, tích cực, chủ động trong việc tìm tòi kiến thức, đa số các em đã say mê, yêu thích môn học từ đó chăm học, học tốt hơn. Các em có ý thức trách nhiệm cá nhân cao, tôn trọng kỷ luật, giúp đỡ đồng đội, gắn bó với đồng đội, đoàn kết, tích cực mạnh dạn tham gia các hoạt động nhóm. Qua điều tra học sinh, tôi thấy đa số các em thích được tổ chức trò chơi trong hoạt động dạy học.

Qua quá trình áp dụng, tôi đã chủ động mời đồng nghiệp đánh giá, đặc biệt là trong các tiết thao giảng đều được xếp giờ dạy giỏi. Đối với học sinh, qua việc tổ chức trò chơi trong giờ học lịch sử như đã nêu trên, tôi nhận thấy trong học sinh có sự chuyển biến rõ nét, các em rất tích cực xây dựng bài, không còn e dè, ngại ngùng như trước vì thế mà giờ học trở nên sôi nổi, bớt cứng nhắc, khô khan, đặc biệt là đối với các tiết làm bài tập lịch sử, ngoại khoá các em rất thích thú tham gia học tập, nắm vững kiến thức lịch sử. Chính vì vậy chất lượng học

tập của học sinh có sự tiến bộ rõ rệt so với kết quả khảo sát đầu năm học, tỉ lệ học sinh có học lực Giỏi, Khá tăng, tỉ lệ học sinh Trung bình, Yếu giảm. Điều đó được phản ánh qua khảo sát chất lượng học tập bộ môn từng năm học. Kết quả đạt được như sau:

Kết quả học kì I năm học 2022 – 2023
(Có so sánh đối chứng với chất lượng khảo sát đầu năm)

Lớp	Số	Tốt				Khá				Đạt				Chưa đạt			
		S	%	Tăng		S	%	Giảm		S	%	Giảm		S	%	Giảm	
				S	%			S	%			S	%			S	%
7A	40	28	70	10	25	12	30	4	10	0	0	6	15	0	0	0	0
7B	41	26	63,4	11	26,8	15	36,6	3	7,3	0	0	8	19,5	0	0	0	0

Như vậy qua những con số nêu trên ta thấy việc tổ chức trò chơi trong giảng dạy bộ môn lịch sử có vai trò, ý nghĩa như thế nào trong quá trình dạy học, tuy là sự thử nghiệm của bản thân, nhưng tôi thấy nếu môn lịch sử không có trò chơi thì sự hấp dẫn của nó sẽ giảm đi rất nhiều giờ học trở nên khô khan, cứng nhắc.

Như vậy, tổ chức hoạt động dạy học có sử dụng trò chơi học tập đúng mục đích là một yếu tố góp một phần quan trọng trong việc quyết định chất lượng giờ dạy môn Lịch sử nói riêng và chất lượng giảng dạy nói chung trong các nhà trường THCS trong giai đoạn hiện nay.

PHẦN 3. KẾT LUẬN VÀ KHUYẾN NGHỊ

I. KẾT LUẬN

Day học như thế nào để học sinh hứng thú học tập và đạt kết quả cao là điều mà tất cả giáo viên đứng lớp đều trăn trở, nhất là trong giai đoạn hiện nay khi cả nước đang thực hiện chương trình đổi mới sách giáo khoa, đổi mới phương pháp dạy học. Đặc biệt với những giáo viên dạy môn học mà quan niệm của người học và của xã hội là môn phụ như môn lịch sử lại càng khó hơn. Qua cả một quá trình ứng dụng tôi thấy việc thiết kế và tổ chức trò chơi trong giờ học lịch sử không chỉ áp dụng có hiệu quả ở khối 7 mà có thể áp dụng đối với khối 6,8,9.

Một số trò chơi trong sáng kiến kinh nghiệm này cũng thể áp dụng được đối với một số môn học khác, hơn nữa cách thiết kế không đòi hỏi bắt buộc phải có máy chiếu đa năng nên có thể áp dụng rộng rãi ở các trường (thậm chí ở cả những trường mà chưa có đủ cơ sở vật chất để phục vụ cho dạy và học).

Bản thân tôi cũng đúc rút được nhiều kinh nghiệm quý, đồng thời tăng thêm động lực và niềm đam mê trong công tác giảng dạy những năm tiếp theo. Những ý kiến nêu trên còn mang tính chủ quan, chưa được trồn vẹn của cá nhân tôi. Do đó, tôi rất mong được các đồng nghiệp cùng chia sẻ đóng góp thêm để việc giảng dạy bộ môn Lịch sử đạt hiệu quả cao hơn, góp phần thực hiện tốt nhiệm vụ của ngành giáo dục đã đề ra.

Như vậy tổ chức hoạt động dạy học có lồng ghép trò chơi học tập đúng mục đích là một yếu tố góp một phần quan trọng trong việc quyết định chất lượng giờ dạy nói riêng và chất lượng giáo dục nói chung trong các nhà trường THCS trong giai đoạn hiện nay.

II. KHUYẾN NGHỊ

Từ thực tế trên tôi nhận thấy để có thể dạy tốt giờ học Lịch sử theo yêu cầu đổi mới hiện nay tôi có một số đề xuất sau:

Phòng giáo dục cần mở các chuyên đề bộ môn có tính chất điển hình, tạo cho giáo viên có điều kiện trao đổi kinh nghiệm nhằm nâng cao trình độ chuyên môn nghiệp vụ; cung cấp thường xuyên, kịp thời các loại tài liệu tham khảo về cho các trường.

Nhà trường, BGH nhà trường cần tạo điều kiện tổ chức các hoạt động ngoại khoá; phân luồng các đối tượng học sinh, tạo điều kiện thuận lợi cho công tác phụ đạo học sinh yếu kém, bồi dưỡng học sinh giỏi; xây dựng nội dung buổi sinh hoạt chuyên môn tập trung vào tìm giải pháp nâng cao chất lượng giờ dạy; khuyến khích những giáo viên có những sáng kiến kinh nghiệm trong thực tiễn

giảng dạy, tổ chức các tiết hội giảng, thao giảng, các cuộc họp chuyên đề để giáo viên tham khảo học hỏi lẫn nhau trong lĩnh vực chuyên môn.

Đối với bản thân giáo viên trực tiếp giảng dạy cần xem xét kỹ nội dung bài học trước khi tổ chức hoạt động trò chơi học tập, nhất là sự chuẩn bị về đồ dùng học tập khi tổ chức theo hoạt động này, lựa chọn những trò chơi phù hợp với đặc trưng mỗi tiết học.

Trên đây là một sáng kiến nhỏ mà tôi đã áp dụng để dạy ở khối lớp 7. Do chưa có nhiều thời gian nghiên cứu và kinh nghiệm còn hạn chế nên những vấn đề nêu trên không tránh khỏi thiếu sót. Tôi rất mong sự góp ý kiến của các thầy cô đồng nghiệp cùng hội đồng khoa học để sáng kiến này hoàn thiện hơn nhằm nâng cao chất lượng giáo dục kỹ năng sống cho học sinh THCS.

Tôi xin cam đoan đây là sáng kiến kinh nghiệm của mình viết, không sao chép nội dung của người khác.

Tôi xin chân thành cảm ơn!

Ba Vì, ngày 6 tháng 4 năm 2023

Người viết sáng kiến

Phùng Thị Ngọc

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Tài liệu từ mạng Internet
2. Tạp chí Khoa học Đại học sư phạm TP. HCM
3. Sách giáo khoa Lịch sử và Địa lí 7 (Bộ sách: Kết nối tri thức và cuộc sống)
4. Đặng Vũ Hoạt, Hà Thị Đức (2009), Lí luận dạy học đại học, Nxb Đại học Sư phạm Hà Nội.
5. Nguyễn Ngọc Lâm (1996), Sinh hoạt trò chơi khi dạy và học, Đại học Mở TPHCM.
6. Lê Nguyên Long (1999), Thử đi tìm phương pháp dạy học hiệu quả, Nxb Giáo dục.
7. Phan Thị Hồng Vinh (2008), Phương pháp dạy học Giáo dục học, Nxb Đại học Sư phạm Hà Nội.
8. Phan Ngọc Liên, Phương pháp dạy học Lịch sử (Tập 1), NXB. Đại học sư phạm.

Em chọn câu B là câu trả lời cuối cùng của em.

Câu 3. Hai giai cấp cơ bản của xã hội phong kiến Tây Âu là

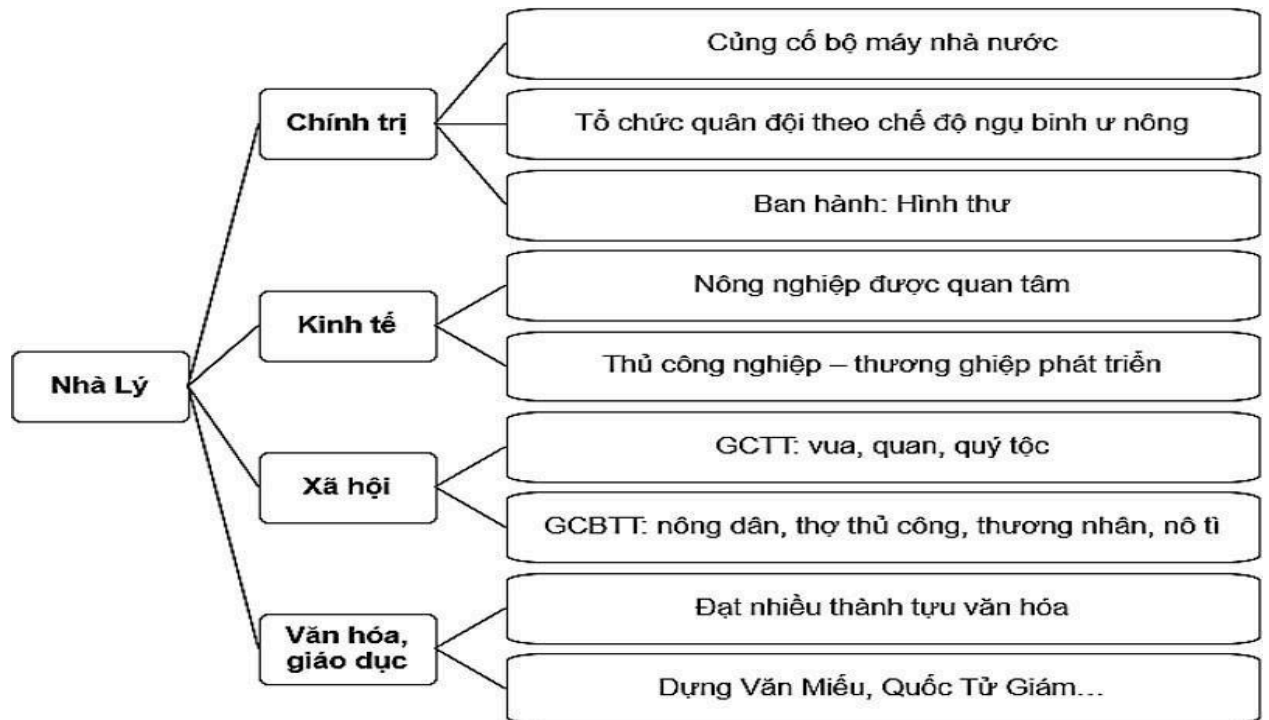
- A. địa chủ và nông dân. B. lãnh chúa và nông nô.
C. quý tộc và nông nô. D. lãnh chúa và nông dân.

Em chọn câu B là câu trả lời cuối cùng của em.

Câu 4. Tầng lớp quý tộc quân sự hình thành từ bộ phận nào sau đây?

- A. Quý tộc chủ nô La Mã B. Các thủ lĩnh quân sự của bộ tộc Giéc-man
C. Các giám chủ, giám mục D. Quý tộc tăng lữ

- Giáo viên chốt lại:



+ Qua sơ đồ trên, các em nắm được bộ máy nhà nước Lý, có thể so sánh điểm giống và khác nhau với bộ máy nhà nước thời Đinh.

+ Bộ máy nhà nước thời Lý kế thừa từ bộ máy nhà nước nhà Đinh nhưng hoàn chỉnh và chặt chẽ hơn.

Minh chứng 2. Thiết kế trò chơi “Vua Lịch sử”

Bài áp dụng:

BÀI 15: NƯỚC ĐẠI NGU THỜI HỒ (1400 -1407)

(Bộ sách Kết nối tri thức và cuộc sống)

- Mục đích áp dụng: Giúp khơi gợi tính tò mò của HS, tạo tâm thế cho học sinh đi vào tìm hiểu bài mới.

- Quá trình tổ chức:

a. Chuẩn bị của giáo viên:

- Giáo viên chuẩn bị bài giảng Power Point (có các từ khóa)

b. Tiến trình

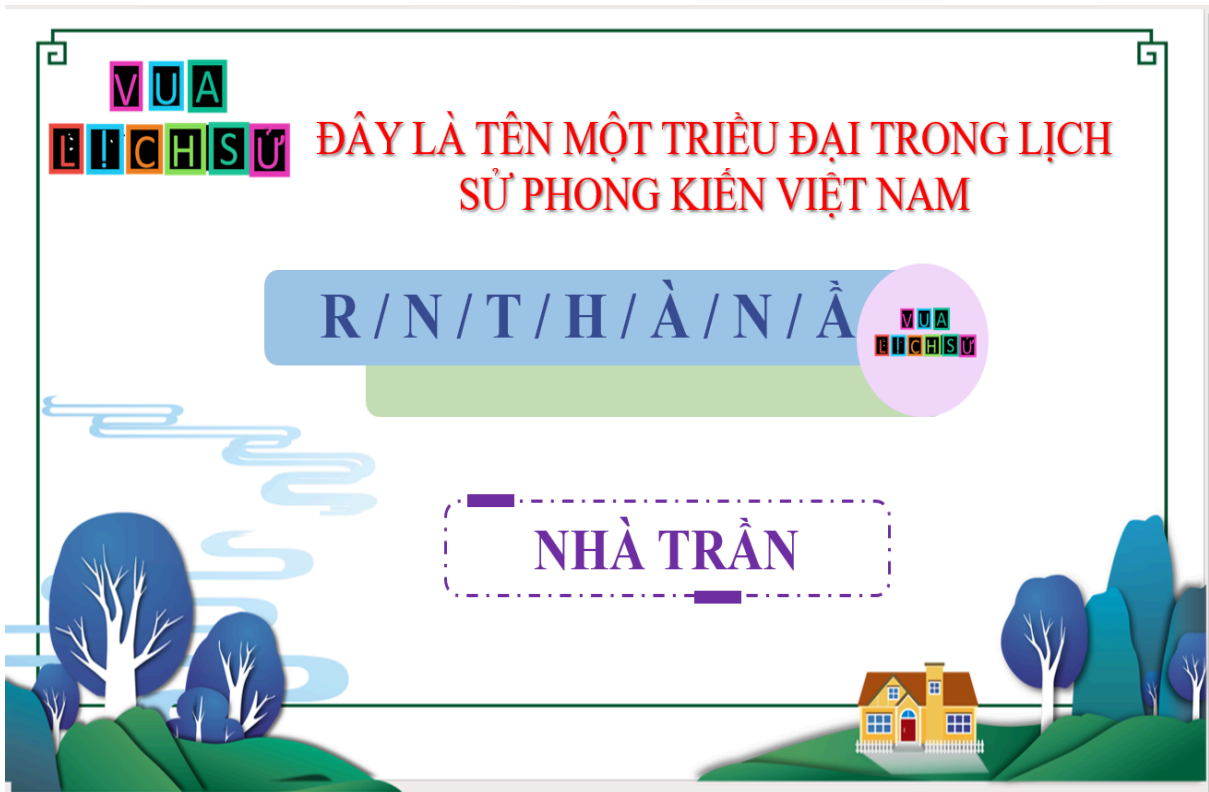
Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập.

- GV tổ chức trò chơi “VUA LỊCH SỬ”.

+ Giáo viên chia lớp thành 2 đội: Đội Chu Văn An và đội Hồ Quý Ly.

+ Luật chơi: Giáo viên đọc và chiếu câu hỏi. Sau khi giáo viên đọc hết câu hỏi, đội nào có tín hiệu nhanh nhất (giơ tay) sẽ giành được quyền trả lời. Đội nào trả lời sai, quyền trả lời giành cho đội còn lại. Đội nào trả lời đúng nhiều câu hỏi nhất sẽ là đội chiến thắng.

Hình ảnh các câu hỏi:



V
U
A
E
I
C
H
S
U

ĐÂY LÀ TỪ GÌ?

S / Y / Ế / U / Y / U /

V
U
A
E
I
C
H
S
U

SUY YẾU



V
U
A
E
I
C
H
S
U

ĐÂY LÀ GÌ?

S / N / Ú / G

V
U
A
E
I
C
H
S
U

SÚNG



VUA
LI CHS U

ĐÂY LÀ GÌ?

VUA
LI CHS U T / I / I / Y / Á / È / G / N



TIỀN GIẤY



VUA
LI CHS U

ĐÂY LÀ TỪ GÌ?

T / À / H / Ò / H / À / H / N / N / H

VUA
LI CHS U

THÀNH NHÀ HỒ



Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập.

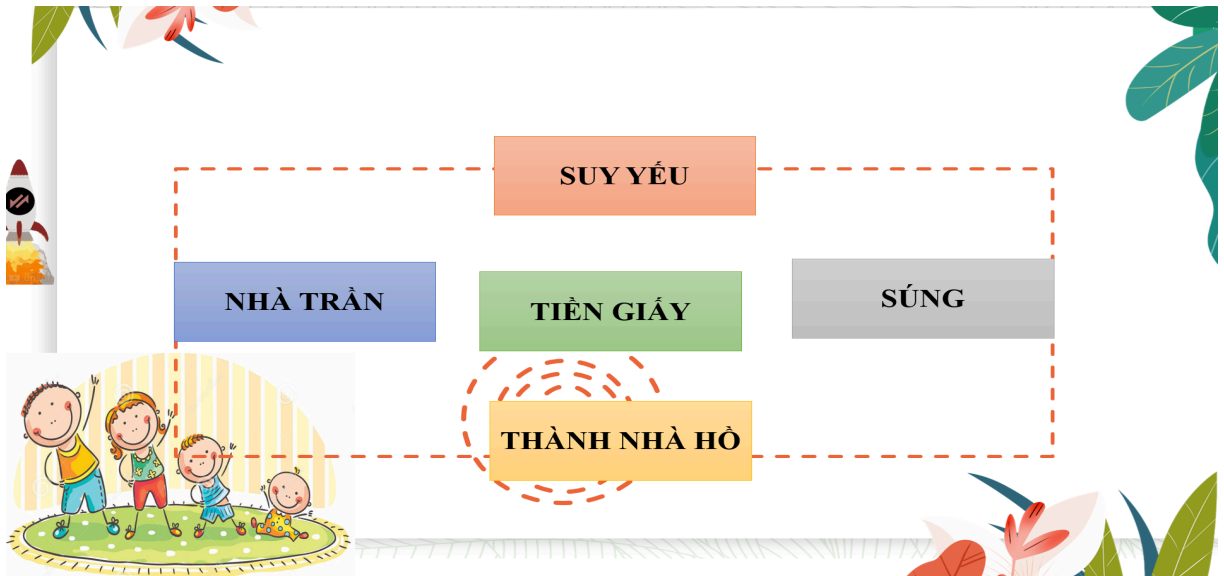
- HS tham gia trò chơi.
- GV hướng dẫn, theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết.

Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động

- GV mời đại diện HS trả lời câu hỏi.
- GV mời HS khác nhận xét, bổ sung.

Bước 4: Đánh giá, chuẩn kiến thức

- Các từ khóa: **NHÀ TRẦN, SUY YẾU, SÚNG, TIỀN GIẤY, THÀNH NHÀ HỒ**



- GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức, bổ sung, chuyển sang nội dung mới.

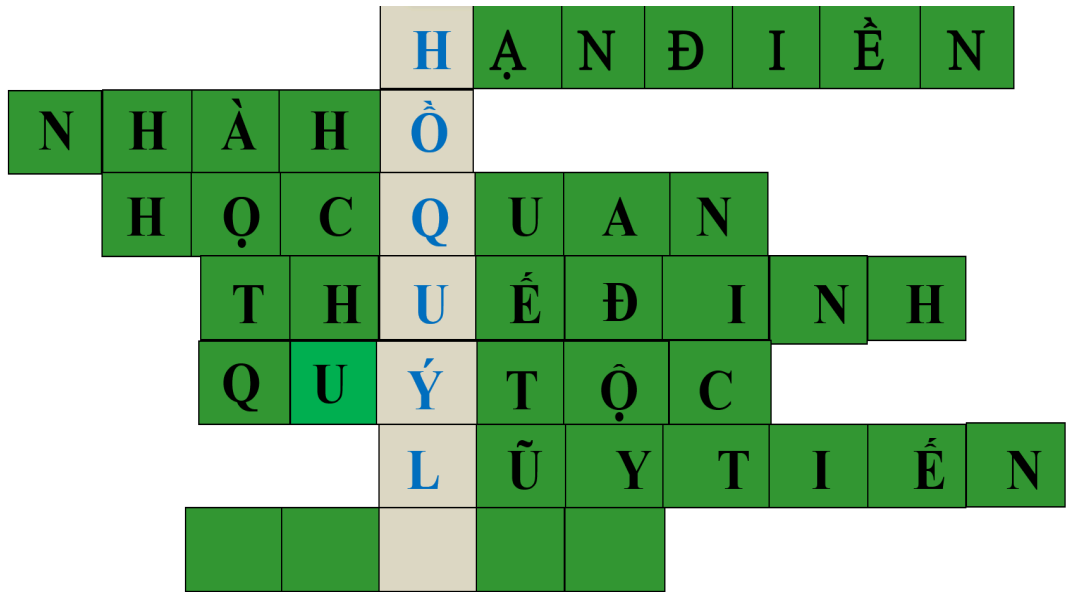
II. HÌNH ẢNH MỘT SỐ TRÒ CHƠI ĐƯỢC SỬ DỤNG TRONG TIẾT DẠY.

Minh chứng 3:



Trò chơi “VUA LỊCH SỬ”

Minh chứng 4:



7

Câu 7: Tên gọi khác của thành nhà Hồ là gì? (5 ô chữ).

Trò chơi “GIẢI Ô CHỮ”

Minh chứng 5:



Trò chơi: Ô CỬA BÍ MẬT



Trò chơi: LẬT MẢNH GHÉP

Minh chứng 6:



Trò chơi “CỨU LẤY CÁ VOI”

Minh chứng 7



Trò chơi: TIẾP SỨC

Minh chứng 8:



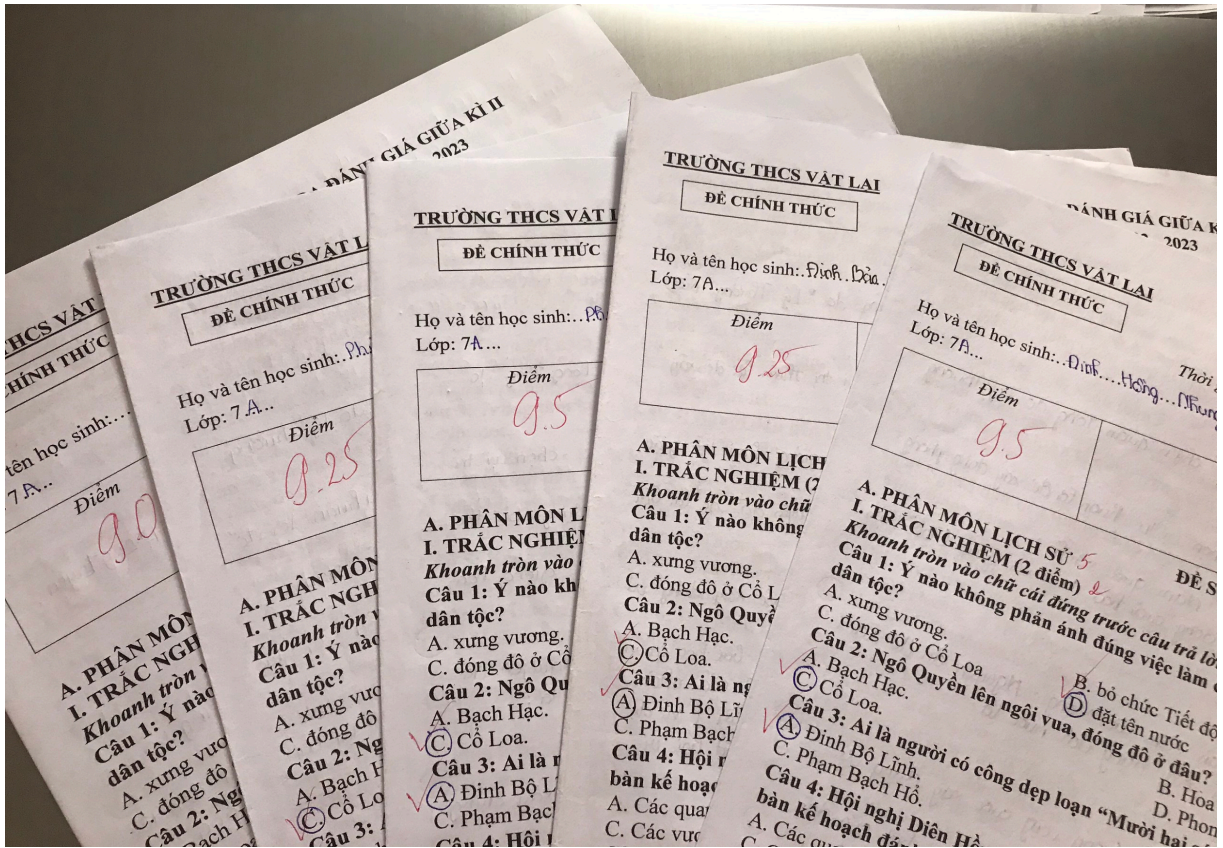
Trò chơi: ONG TÌM CHỮ

Minh chứng 9:



Trò chơi: SƠ ĐỒ TƯ DUY

Minh chứng 10:



Kết quả của một số bài kiểm tra cuối kì I năm học 2022-2023.



Hình ảnh: Học sinh lớp 7 tích cực trong giờ học



Hình ảnh: Học sinh lớp 7 tích cực trong giờ học