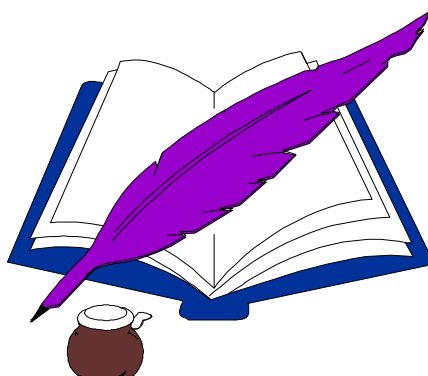


UBND THỊ XÃ AN KHÊ
TRƯỜNG THCS TRUNG VƯƠNG



BÁO CÁO BIỆN PHÁP:

**VẬN DỤNG HIỆU QUẢ TRÒ CHƠI HỌC TẬP ĐỂ
CẢI THIỆN CHẤT LƯỢNG GIẢNG DẠY MÔN
KHOA HỌC TỰ NHIÊN 6, TẠI TRƯỜNG TRUNG
HỌC CƠ SỞ TRUNG VƯƠNG, THỊ XÃ AN KHÊ.**



Người thực hiện: La Thị Thùy

Môn dự thi: Khoa học tự nhiên

Có đính kèm: Các sản phẩm không thể hiện trong bản in

☐ Mô hình ☐ Đĩa CD (DVD) ☐ Video Clip ☐ Hiện vật khác

Năm học: 2023 - 2024



MỤC LỤC

STT	Nội dung	Trang
1	PHẦN I: MỞ ĐẦU	4
2	- Lý do chọn đề tài	4
3	- Mục đích nghiên cứu	4
4	- Đối tượng nghiên cứu	4
5	- Phương pháp nghiên cứu	4
6	PHẦN II: NỘI DUNG CỦA BIỆN PHÁP	5
7	- Cơ sở lý luận	5
8	- Thực trạng	5
9	- Các giải pháp đã sử dụng để giải quyết vấn đề	5
10	- Hiệu quả đạt được	11
11	+ Kết quả học tập	11
12	+ Thái độ học tập	12
13	PHẦN III: KẾT LUẬN	14

THÔNG TIN CHUNG VỀ BÁO CÁO BIỆN PHÁP

1. Tên báo cáo biện pháp: Vận dụng trò chơi học tập để cải thiện chất lượng giảng dạy môn khoa học tự nhiên.

2. Tác giả:

- Họ và tên: La Thị Thùy

Nam (nữ): Nữ

- Trình độ chuyên môn: ĐHSP

- Chức vụ, đơn vị công tác: Giáo viên trường THCS Trưng Vương, thị xã An Khê

- Đang giảng dạy môn/lớp: KHTN 6, 8

- Điện thoại: 0935414399 Email: lanhuthuy@gmail.com.

PHẦN I. MỞ ĐẦU

I. Lý do chọn đề tài

Căn cứ quyết định số 628/QĐ-TTg ngày 11 tháng 5 năm 2020 của Thủ tướng Chính phủ ban hành Kế hoạch thực hiện Kết luận số 51-KL/TW ngày 30 tháng 5 năm 2019 của Ban Bí thư về tiếp tục thực hiện Nghị quyết Hội nghị Trung ương 8 khóa XI về đổi mới căn bản, toàn diện giáo dục và đào tạo, đáp ứng yêu cầu công nghiệp hóa, hiện đại hóa trong điều kiện kinh tế thị trường định hướng xã hội chủ nghĩa và hội nhập quốc tế;

Để đổi mới toàn diện trong giáo dục, thì mỗi giờ dạy giáo viên phải giáo viên phải thường xuyên đổi mới phương pháp dạy học và hình thức tổ chức các hoạt động dạy học nhằm gây được hứng thú học tập và phát huy được tính tích cực, tự tin và tự nhiên của học sinh, một trong những hình thức dạy học đem lại hiệu quả là kết hợp tổ chức các trò chơi học tập trong giờ học môn Khoa học tự nhiên (KHTN). Tuy nhiên việc tổ chức trò chơi nhiều giáo viên thường hay bỏ qua vì nhiều lí do như: tổ chức trò chơi vì gây ồn ào dễ ảnh hưởng đến việc học tập của lớp khác, giáo viên phải chuẩn bị vất vả mất nhiều thời gian.

Học sinh cấp THCS khá tò mò, ham hiểu biết, thích tìm tòi cái mới, muốn khẳng định mình, muốn được tham gia vào các hoạt động một cách độc lập, muốn thử sức mình... thích học mà chơi, chơi mà học nên việc tổ chức các trò chơi chắc chắn sẽ gây được hứng thú học tập của học sinh.

Xuất phát từ những vấn đề nêu trên và để góp phần hoàn thiện và nâng cao chất lượng học môn KHTN, tôi đã mạnh dạn nghiên cứu việc “***Vận dụng hiệu quả trò chơi học tập để cải thiện chất lượng giảng dạy học khoa học tự nhiên khối 6***” nhằm gây kích thích và hứng thú cho học sinh và nâng cao chất lượng bộ môn KHTN.

II. Mục đích nghiên cứu

- Nghiên cứu thiết kế các trò chơi trong giờ học nhằm tạo hứng thú cho học sinh và nâng cao chất lượng bộ môn khoa học tự nhiên.

III. Đối tượng nghiên cứu

- Kỹ thuật dạy học môn khoa học tự nhiên
- Các trò chơi học tập để cải thiện chất lượng khoa học tự nhiên.
- Học sinh khối 6, trường THCS Trung Vương, thị xã An Khê.

IV. Phương pháp nghiên cứu

- Phương pháp nghiên cứu tài liệu.
- Phương pháp điều tra, quan sát.
- Phương pháp thực nghiệm sư phạm.
- Phương pháp tổng kết kinh nghiệm.

PHẦN II. NỘI DUNG BIỆN PHÁP

I. Cơ sở lý luận

Xuất phát từ đặc điểm tâm sinh lý của học sinh THCS: "Học sinh THCS luôn luôn hiếu động, ham chơi thích cái mới lạ nhưng lại chóng chán". Đối với trẻ trò chơi là một phát hiện mới, kích thích tò mò, muốn tìm hiểu, khám phá. Do vậy quan điểm: “Thông qua hoạt động vui chơi để tiến hành hoạt động học tập” là phù hợp với học sinh THCS, thông qua trò chơi để củng cố kiến thức của bài học, luyện tập lại kiến thức của bài mới, phát hiện ra kiến thức mới của bài học. Thông qua trò chơi học sinh tiếp cận được kiến thức của bài học một cách nhẹ nhàng. Trong quá trình dạy học khoa học tự nhiên, sử dụng trò chơi có nhiều tác dụng như sau: Giúp học sinh thay đổi loại hình hoạt động trong giờ học, làm cho giờ học bớt căng thẳng, tạo cảm giác thoải mái, dễ chịu. Học sinh tiếp thu kiến thức nhẹ nhàng, học sinh ham học và gây hứng thú trong học tập. Kích thích sự tìm tòi, tạo cơ hội để học sinh tự thể hiện mình. Thông qua trò chơi, học sinh vận dụng kiến thức, năng nổ, hoạt bát, kích thích trí tưởng tượng, trí nhớ. Vì vậy trò chơi trong dạy học rất cần thiết trong giờ học.

II. Thực trạng vấn đề trước khi áp dụng biện pháp

1. Thực trạng chung của nhà trường

Qua dự giờ thăm lớp, trao đổi với giáo viên, qua tìm hiểu ở tài liệu, sách báo, qua kinh nghiệm giảng dạy tôi nhận thấy:

- Việc sử dụng hình thức trò chơi trong dạy học chưa thực sự được giáo viên chú trọng.
- Tài liệu nói về hình thức tổ chức trò chơi học tập còn rất hạn chế.
- Phần đa giáo viên chưa quan tâm nhiều đến việc đưa trò chơi dạy học vào giảng dạy. Sở dĩ có tình trạng trên là do giáo viên còn ngại, chưa thấy hết được hết tác dụng của trò chơi trong giờ học.

2. Thực trạng của lớp giảng dạy

Trong năm học này tôi được phân công giáo dạy hai lớp 6A, 6C. Đa phần các em chưa thật sự mạnh dạn, tự tin. Từ đầu năm lớp học rất trầm, khi tôi đưa trò chơi vào các tiết khoa học tự nhiên vào áp dụng thì không khí học tập khác hẳn, các em học tập tích cực, và năng động hơn. Vì vậy tôi nhận thấy rằng đưa trò chơi vào tiết học là cần thiết, nhất là trong giờ học khoa học tự nhiên.

III. Các giải pháp đã sử dụng để giải quyết vấn đề

1. Nguyên tắc thiết kế trò chơi

a) Nguyên tắc vừa sức, dễ thực hiện

- Mỗi trò chơi phải củng cố được một nội dung cụ thể trong chương trình.
- Các trò chơi phải giúp học sinh rèn luyện kỹ năng, phát huy trí tuệ, óc phân tích, tư duy sáng tạo.
- Trò chơi phải phù hợp với quỹ thời gian, thích hợp môi trường học tập.

- Trò chơi cần phải gần gũi, sát thực, phù hợp với tâm lí lứa tuổi học sinh cấp THCS. Tổ chức trò chơi không quá cầu kì, phức tạp.

b) Nguyên tắc khai thác và thực hành

- Sử dụng triệt để yêu cầu, nội dung kiến thức cơ bản, cũng như đồ dùng, phương tiện có sẵn của môn học ở thư viện, đồ dùng của giáo viên, học sinh, ...

- Các đồ dùng tự làm của giáo viên khai thác từ những vật liệu gần gũi xung quanh (Từ các phế liệu như: Vỏ hộp bánh kẹo, giấy bìa...) Sao cho đồ dùng vừa đảm bảo tính khoa học, tính giáo dục, tính thẩm mĩ nhưng ít tốn kém.

2. Quy trình tổ chức trò chơi học tập trong dạy học KHTN

Bước 1. Ổn định, giới thiệu trò chơi

Bước 2. Hướng dẫn phổ biến cách chơi, luật chơi: Tùy theo mỗi trò chơi mà vừa chơi thử vừa giải thích, làm sao cho dễ hiểu, dễ nhớ mới thu hút học sinh.

Bước 3. Tổ chức Chơi: Học sinh tham gia trò chơi với sự giám sát, điều khiển của giáo viên hoặc học sinh do giáo viên hoặc lớp bầu ra. Khi chơi người giáo viên phải quan sát học sinh chơi để biết được thái độ, cử chỉ, phong cách, ... từ đó giáo dục điều chỉnh phong cách của mình cho phù hợp.

Bước 4. Nhận xét, đánh giá: Tiến hành đánh giá nhận xét về kết quả của trò chơi học tập và rút kinh nghiệm có thể tiến hành khen, phạt nhẹ nhàng (mang tính chất khích lệ học sinh).

3. Một số trò chơi đã áp dụng trong dạy học bộ môn khoa học tự nhiên 6 tại trường THCS Trưng Vương, thị xã An Khê

1. Trò chơi “Giải ô chữ”

- Mục đích: Củng cố khắc sâu kiến thức của bài học, của chủ đề, ... từ đó giáo dục phẩm chất của học sinh qua bài dạy KHTN, thông qua đó rèn luyện kỹ năng quan sát, nhớ, vận dụng kiến thức đã học của học sinh.

- Chuẩn bị:

+ Bảng ô chữ, câu hỏi, đáp án.

- Tiến hành:

+ Giáo viên là người đưa ra các gợi ý và tổ chức trò chơi.

+ Mỗi nhóm được lựa chọn từ hàng ngang, sau đó thảo luận 30 giây, nếu không có câu trả lời thì quyền trả lời dành cho nhóm khác, nếu trả lời đúng thì giáo viên bóc ô chữ đó ra (hoặc cho xuất hiện trên màn hình).

+ Mỗi từ hàng ngang giải đúng được tính 10 điểm, giải được từ hàng dọc hoặc từ chủ đề (hay chìa khoá) thì được 20 điểm. Nếu giải từ chìa khoá khi chưa mở hết các ô chữ thì nhóm đó được cộng 40 điểm (nhóm nào đưa ra tín hiệu trả lời trước thì nhóm đó giành được quyền trả lời). Sau đó các nhóm lại tiếp tục chơi để mở các ô chữ còn lại nhưng lúc này mỗi từ hàng ngang đúng chỉ được 5 điểm

(vì đã lộ chữ cái của từ chìa khoá). Còn nếu nhóm trả lời từ chìa khoá bị sai thì nhóm đó mất quyền chơi, các nhóm khác vẫn tiếp tục chơi.

+ Cuối giờ các nhóm tự đánh giá, cộng điểm và tổng hợp điểm.

Ví dụ bài 9. Oxygen tôi cho học sinh chơi trò chơi giải ô chữ mục đích ngoài ôn lại kiến thức và vận dụng ô chữ chìa khoá để giới thiệu bài mới, đối với phần chơi ô chữ này tôi phát cho mỗi học sinh 1 phiếu ô chữ của riêng mình, khi các ô chữ được lật theo nhóm, thì cá nhân học sinh cũng phải hoàn thành ô chữ của mình trên phiếu tìm ô chữ cho cá nhân. Như vậy vừa kích thích nhóm vừa kích thích mỗi học sinh.

Từ chìa khoá: (6 chữ cái) Đây là một chất khí rất quan trọng. (Oxygen)

Hàng ngang số 1: (5 chữ cái) cả động vật, thực vật và con người đều có quá trình trao đổi khí này. (Hô hấp)

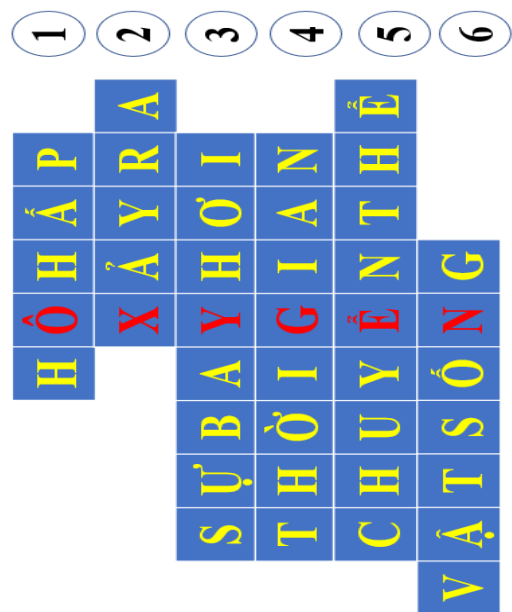
Hàng ngang số 2: (5 chữ cái) Sự sôi là quá trình bay hơi trong lòng chất lỏng và cả bề mặt thoáng của chất lỏng (Xảy ra)

Hàng ngang số 3: Đây là quá trình chuyển từ thể lỏng sang thể hơi của chất. (Sự bay hơi)

Hàng ngang số 4: (8 chữ cái) Giây là đơn vị dùng để đo..... (Thời gian)

Hàng ngang số 5: (9 chữ cái) Chất có thể chuyển từ thể này sang thể kia gọi là sự của chất (Chuyển thể)

Hàng ngang số 6: (7 chữ cái) Vật thể mang đặc trưng của sự sống gọi là: (Vật sống)



Bảng ô chữ để học sinh khoanh:

U	W	T	O	Z	H	J	C	S	Ê
S	P	K	H	T	G	Y	P	H	K
Q	Ư	M	E	Ờ	O	O	T	F	S
V	H	B	C	B	I	N	P	S	F
Â	Ô	F	A	D	Ê	G	A	O	R
T	H	V	A	Y	X	V	I	T	P
S	Ă	L	U	Ả	H	N	V	A	I
Ố	P	H	Y	O	D	Ơ	Z	S	N
N	C	R	G	R	T	K	I	F	J
G	A	X	P	Q	W	E	M	G	Z

Đáp án:

U	W	T	O	Z	H	J	C	S	Ê
S	P	K	H	T	G	Y	P	H	K
Q	Ư	M	E	Ờ	O	O	T	F	S
V	H	B	C	B	I	N	P	S	F
Â	Ô	F	A	D	Ê	G	A	O	R
T	H	V	A	Y	X	V	I	T	P
S	Ă	L	U	Ả	H	N	V	A	I
Ố	P	H	Y	O	D	Ơ	Z	S	N
N	C	R	G	R	T	K	I	F	J
G	A	X	P	Q	W	E	M	G	Z

Có thể dùng trò chơi ô chữ để khởi động vào chủ đề mới, ôn tập chương, hoặc củng cố bài.

2. Trò chơi “Tiếp sức gắn chú thích cho tranh, mô hình nhanh nhất”

Sử dụng khi dạy một nội dung mới hoặc củng cố bài học.

- Mục đích của trò chơi: Học sinh xác định được vị trí và gọi tên được các cơ quan, hệ cơ quan trên tranh và mô hình, thông qua đó rèn luyện kỹ năng quan sát tranh, mô hình, tác phong nhanh nhẹn của học sinh.

- Chuẩn bị:

+ Tranh, mô hình về các cơ quan hay hệ cơ quan trong cơ thể.

+ Các mảnh bìa nhỏ ghi chú thích tên các cơ quan trong cơ thể sinh vật có dán băng dính 2 mặt ở đằng sau.

+ Lập mỗi tổ đội chơi mỗi đội có 3 - 5 học sinh (tùy vào nội dung của tranh hoặc mô hình nhiều hay ít).

+ Thời gian chơi: 2 - 3 phút.

- Tiến hành: - Khi giáo viên hô “ bắt đầu”, lần lượt học sinh số 1 của mỗi đội lên gắn chú thích cho một cơ quan, sau đó về chỗ đưa lại các mảnh bìa để học sinh số 2 lên gắn tiếp... Cứ như vậy cho đến hết thời gian quy định. Nhóm nào hoàn thành nhanh, chính xác thì nhóm đó thắng và được thưởng bằng một tràng pháo tay, ...

Ví dụ: bài 17 Tế bào (Sách Chân trời sáng tạo)

Sau khi các em đã tìm hiểu các đặc điểm của tế bào nhân sơ và tế bào nhân thực, tế bào thực vật, tế bào động vật giáo viên cho học sinh gắn chú thích các bộ phận của tế bào lên mô hình. Có 2 dạng mô hình:

- Mô hình đánh số: học sinh ghi tên các bộ phận theo số thứ tự rồi dán vào mô hình.

- Mô hình trống: giáo viên chuẩn bị các mảnh bìa để học sinh gắn vào mô hình.

Đội thắng là đội gắn thông tin chính xác nhất trong khoảng thời gian ngắn nhất.

3. Nhóm trò chơi “mảnh ghép”

Đối với trò chơi này có thể dùng để khởi động vào bài mới, hoặc dùng để luyện tập.

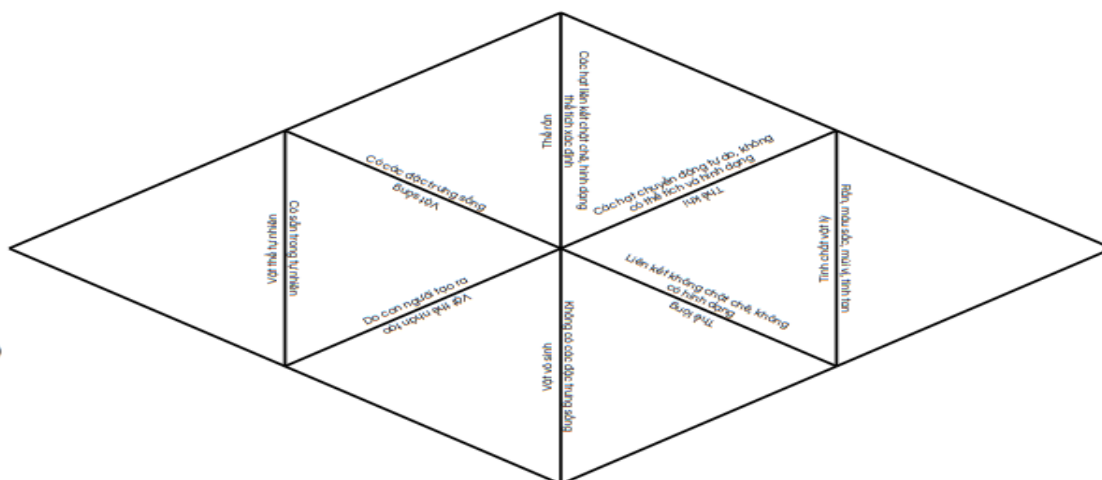
Trò chơi này giáo viên có thể dùng các mảnh bìa để làm mảnh ghép cho học sinh.

- Giáo viên chia lớp làm 8 nhóm mỗi nhóm đều có các mảnh bìa với nội dung như ảnh đã được cắt rời và xếp lộn xộn. yêu cầu trong vòng 2-5 phút hoặc học sinh phải xếp được thành hình hoàn chỉnh với các câu hỏi và trả lời phù hợp.

Giáo viên chuẩn bị các màng ghép với nội dung phù hợp với nội dung và mục tiêu của bài.

Ví dụ trong bài 8: Sự đa dạng và các thể cơ bản của chất. Tính chất của chất. (Chân Trời sáng tạo) để củng cố kiến thức đã học ở các tiết trước giáo viên có thể dùng mảnh ghép sau:

Bài 8: Sự đa dạng và các thể cơ bản của chất



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

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

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

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

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

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

5. Thực nghiệm sư phạm

a) Mục đích thực nghiệm: Kiểm tra tính khả thi của việc áp dụng phương pháp trò chơi trong môn KHTN lớp 6 (sách Chân trời sáng tạo.)

b) Đối tượng thực nghiệm: Lớp 6A, 6C trường THCS Trưng Vương, thị xã An Khê.

c) Nội dung thực nghiệm: áp dụng phương pháp trò chơi trong môn KHTN đối với lớp thực nghiệm và tiến hành kiểm chứng hiệu quả của biện pháp.

d) Các bước thực nghiệm

Bước 1. Lựa chọn lớp nghiên cứu

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

- Có sự tương đồng về sĩ số, giới tính.

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

Tên lớp	Số học sinh các nhóm		
	Tổng số	Nam	Nữ
Lớp 6A	42	19	23
Lớp 6C	40	20	20

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

Bước 2. Kiểm tra để xác định chất lượng trước khi áp dụng biện pháp

Chọn 2 lớp nguyên vẹn: 6A - lớp thực nghiệm và 6C - lớp đối chứng. Tôi tiến hành cho HS làm bài kiểm tra khảo sát chất lượng đầu năm. Kết quả cho thấy điểm trung bình của hai lớp có sự tương đồng (6A là 5,94 điểm, 6C là 5,92 điểm) (Phần minh chứng), tôi đã tiến hành kiểm chứng sự chênh lệch giữa điểm số trung bình của hai lớp trước khi áp dụng biện pháp. Kết quả có được như sau:

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

	Lớp đối chứng 6C	Lớp thực nghiệm 6A
TBC	5,94	5,92

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

Bước 3. Tiến hành dạy thực nghiệm

- Thời gian thực nghiệm: Năm học 2023-2024

- Nội dung thực nghiệm: từ chủ đề 2 (bài 8) đến chủ đề 7 (bài 21)

- Cách thức thực hiện:

+ Đối với lớp đối chứng – lớp 6C: Giảng dạy theo đúng phân phối chương trình, vẫn đảm bảo nội dung cơ bản và chuẩn kiến thức như các lớp khác, dùng các phương pháp, kỹ thuật dạy học tích cực nhưng trong quá trình dạy - học, tôi không áp dụng kỹ thuật trò chơi.

+ Đối với lớp thực nghiệm – lớp 6A: Giảng dạy theo đúng phân phối chương trình, ngoài việc dùng các phương pháp, kỹ thuật dạy học tích cực trong quá trình dạy – học, tôi còn thường xuyên áp dụng kỹ thuật trò chơi để khai thác nội dung kiến thức trên lớp hoặc củng cố bài học.

Bước 4. Tiến hành kiểm tra sau khi dạy thực nghiệm

Sau 09 tuần áp dụng biện pháp đối với lớp thực nghiệm 6A tôi tiến hành kiểm tra ở cả 2 lớp: 2 lớp làm cùng 1 đề kiểm tra gồm 50 câu hỏi trắc nghiệm trong thời gian 60 phút. (Làm bài trên form <https://forms.gle/JRHK4fue7eTBEQhF9>)

Nội dung đề kiểm tra đảm bảo kiến thức từ bài 8 đến bài 20, câu hỏi phân hóa theo các mức độ: nhận biết, thông hiểu, vận dụng, vận dụng cao. Các câu hỏi được thiết kế rõ ràng, đúng kỹ thuật, phù hợp với mức độ nhận thức của HS trường THCS Trung Vương. HS làm bài nghiêm túc, trung thực.

Bước 5. Phân tích kết quả bài kiểm tra

Bước 6. Kết luận về tính khả thi của biện pháp

IV. Hiệu quả đạt được

1. Về kết quả học tập

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

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

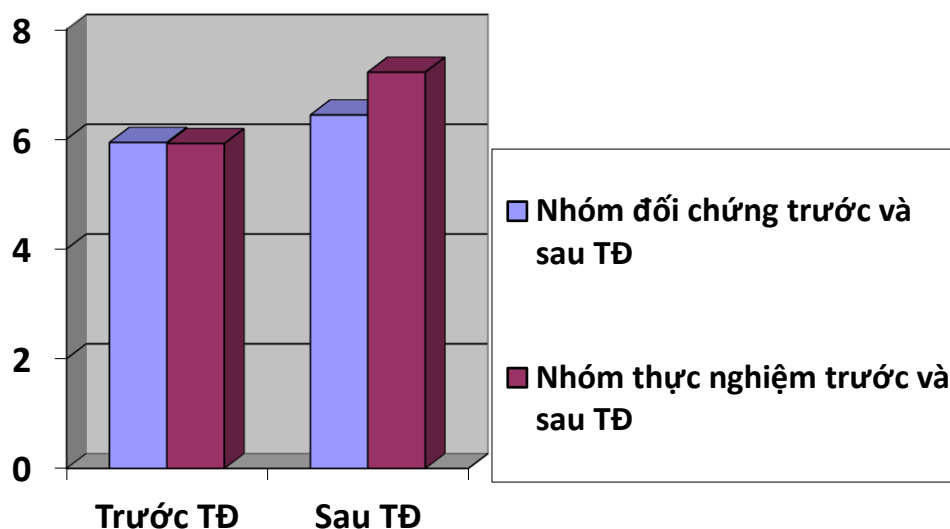
	Lớp đối chứng (6C)	Lớp thực nghiệm (6A)
Điểm trung bình	6,2	7,4
Độ lệch chuẩn	0,26	1,48

Dựa vào bảng số liệu trên, tôi nhận thấy:

Nếu như trước khi áp dụng biện pháp, kết quả kiểm tra của 2 lớp là tương đương thì sau 9 tuần áp dụng biện pháp liên tục đối với lớp 6A, kết quả kiểm tra cho thấy đã có sự chênh lệch: Lớp thực nghiệm 6A có điểm trung bình (ĐTB) là 7,4 cao hơn lớp đối chứng 6C (ĐTB là 6,2). Độ chênh lệch về ĐTB giữa 2 lớp là: $7,4 - 6,2 = 1,2$

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

- Biểu diễn kết quả phân tích bằng sơ đồ:

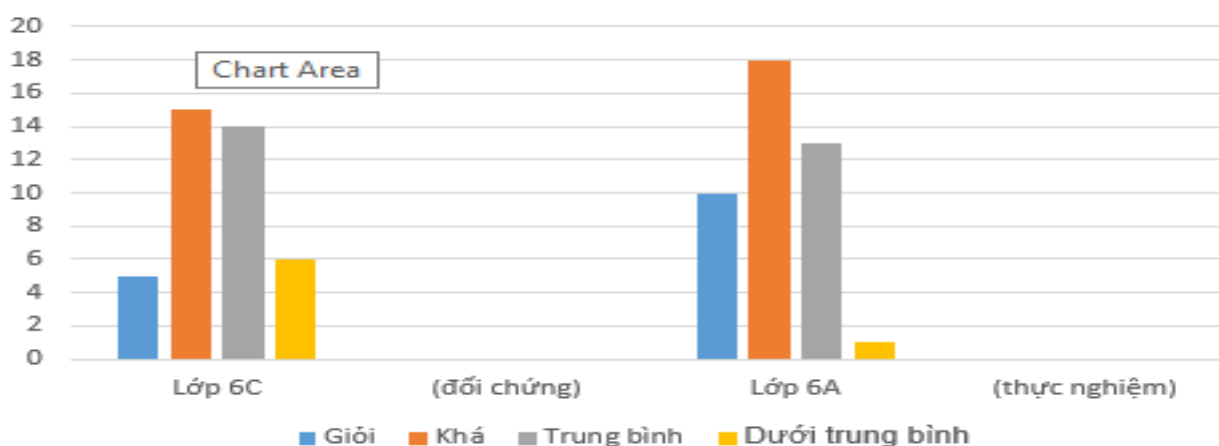


Nhìn vào biểu đồ trên, ta nhận thấy: trước tác động lớp thực nghiệm và lớp đối chứng là tương đương nhau. Sau khi có tác động thường xuyên ở lớp thực nghiệm thì lớp thực nghiệm có kết quả cao hơn lớp đối chứng.

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

Lớp	Tốt		Khá		Đạt		Chưa đạt	
Lớp 6C (đối chứng)	5	12,5%	15	37,5%	14	35%	6	15%
Lớp 6A (thực nghiệm)	10	23,8%	18	42,9%	13	30,9%	1	2,4%

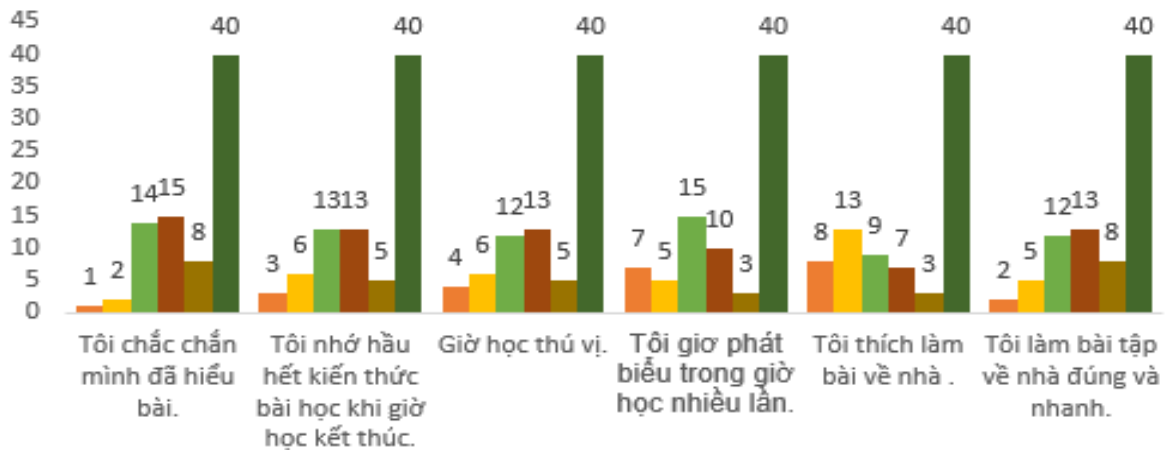
Biểu đồ về kết quả học tập



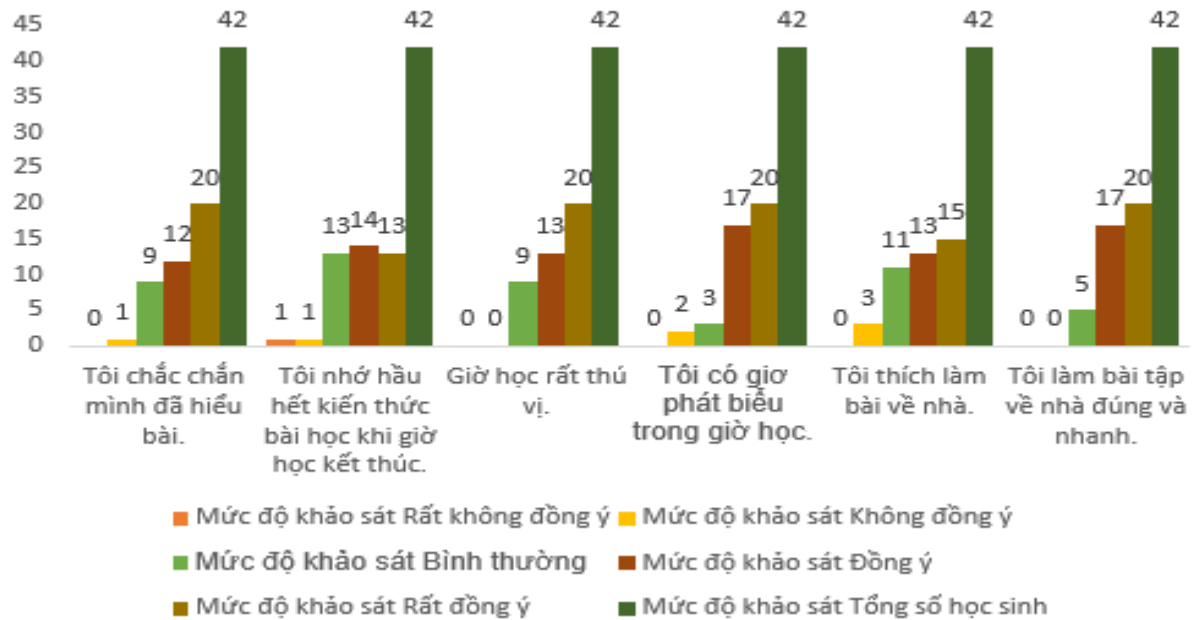
2. Về thái độ học tập

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

Biểu đồ khảo sát thái độ học tập lớp 6C



Biểu đồ khảo sát thái độ học tập lớp 6A



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

Về cảm nhận của bản thân

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

PHẦN III. KẾT LUẬN

1. Điều kiện áp dụng biện pháp

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

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

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

2. Khả năng áp dụng biện pháp

Qua thời gian áp dụng biện pháp ***“Vận dụng hiệu quả trò chơi học tập để cải thiện chất lượng giảng dạy môn khoa học tự nhiên 6, tại trường trung học cơ sở Trưng Vương, thị xã An Khê”*** Tôi nhận thấy biện pháp này có thể áp dụng hiệu quả không những ở môn KHTN mà còn có thể áp dụng cho mọi môn học và các khối học và phù hợp với mọi đối tượng học sinh.

Tôi rất mong nhận được sự góp ý của Hội đồng giáo dục cũng như của tất cả quý thầy cô để cho Biện pháp ngày càng hoàn thiện hơn.

Tôi xin chân thành cảm ơn!

XÁC NHẬN CỦA HIỆU TRƯỞNG

An Tân, ngày 01 tháng 12 năm 2023

Báo cáo biện pháp này áp dụng hiệu quả và lần đầu được dùng để đăng ký thi giáo viên dạy giỏi cấp tỉnh và chưa được dùng để xét duyệt thành tích khen thưởng cá nhân trước đó.

TÁC GIẢ

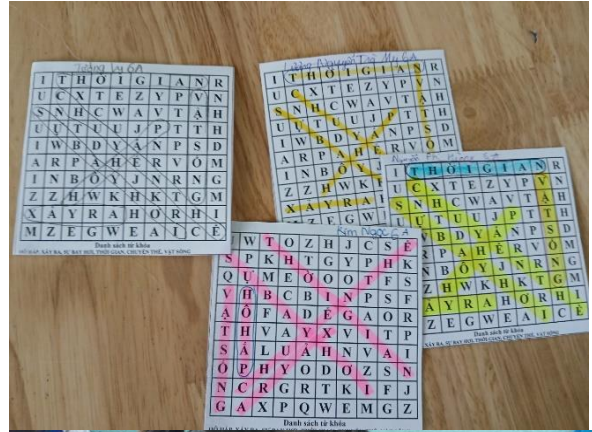
(Ký, ghi rõ họ tên)

(Ký tên, đóng dấu)

XÁC NHẬN CỦA PHÒNG GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO

Phụ lục một số hình ảnh học sinh tham gia trò chơi:

Trò chơi giải ô chữ



Trò chơi mảnh ghép



Trò chơi gắn chú thích cho mô hình hoặc tranh

