

# MỤC LỤC

Trang

PHẦN I. MỞ ĐẦU.....	2
1. Lý do chọn đề tài .....	2
2. Mục đích nghiên cứu.....	2
3. Đối tượng đề tài nghiên cứu.....	2
4. Phương pháp nghiên cứu.....	2
5. Thời gian thực hiện đề tài.....	2
PHẦN II. NỘI DUNG.....	2
1. Cơ sở nghiên cứu.....	2
1.1 Cơ sở lí luận .....	3
1.2 Cơ sở thực tiễn.....	3
2. Thực trạng.....	3
2.1 Thuận lợi.....	3
2.2 Khó khăn.....	3
2.3 Kết quả điều tra thực trạng.....	3
3. Nội dung và biện pháp thực hiện.....	4
3.1.Trò chơi hái hoa.....	4
3.2 Trò chơi đóng vai.....	6
3.3 Trò chơi ai nhanh hơn.....	7
3.4 Trò chơi giải ô chữ.....	9
3.5 Trò chơi khám phá.....	11
4. Kết quả và bài học kinh nghiệm.....	12
4.1 Kết quả.....	12
4.2 bài học kinh nghiệm.....	13
Phần III. KẾT LUẬN VÀ KHUYẾN NGHỊ.....	14
1.Kết luận.....	14
2.Khuyến nghị.....	14
Tài liệu tham khảo.....	15

## PHẦN I. MỞ ĐẦU

### 1. Lý do chọn đề tài :

- Môn lịch sử là môn có nhiều sự kiện, hiện tượng vì vậy trò chơi học tập sẽ làm cho tiết dạy nhẹ nhàng sinh động.
- Đặc điểm của học sinh lớp 6 là rất năng động nên sử dụng trò chơi học tập sẽ làm cho học sinh ham thích học môn lịch sử.
- Đặc điểm của học sinh lớp 6 là rất năng động nên 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.
- 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. Vì vậy tôi chọn đặt tên cho đề tài là “ **Một số trò chơi trong môn Lịch sử gây hứng thú cho học sinh lớp 6**”

### 2. Mục đích nghiên cứu

Tôi chọn đề tài này khi giảng dạy lịch sử 6 tôi muốn nêu lên một số kinh nghiệm về việc tổ chức trò chơi học tập lịch sử lớp 6, nhằm nâng cao hơn nữa chất lượng học tập bộ môn sử khối 6, giúp các em ham thích học lịch sử và có được một số kỹ năng cơ bản về lịch sử.

### 3. Đối tượng nghiên cứu:

Đối tượng của đề tài là học sinh khối lớp 6 trường THCS Vạn Phúc-Thanh Trì-Hà Nội

### 4. 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 lí luận:* Dựa vào đặc trưng bộ môn, phương pháp luận của bộ môn Lịch sử ...

*Phương pháp điều tra, quan sát:* Tìm hiểu thực trạng về sự hiểu biết và yêu thích của học sinh lớp với bộ môn.

### 5. Thời gian thực hiện đề tài :

Đề tài này tôi đã nghiên cứu từ năm học 2016 – 2017 và được áp dụng thực hiện cho học sinh lớp 6 trong các năm học 2017-2018 và 2018 - 2019:

## PHẦN II. NỘI DUNG

### 1. Cơ sở nghiên cứu

### 1.1. Cơ sở lí luận :

Có ý kiến cho rằng: Lịch sử không phải là một môn khoa học mà chỉ là những kinh nghiệm thực tiễn được đúc kết và truyền thụ cho nhau. Nhưng thực tế đã khẳng định lịch sử là một môn khoa học cho nên học lịch sử không chỉ ghi nhớ thôi càng không phải học thuộc lòng sự kiện, mà điều chủ yếu là hiểu và phân tích đúng sự kiện lịch sử . Vì thế, người giáo viên phải có một phương pháp giảng dạy thật hợp lí để nâng cao hiệu quả giảng dạy bộ môn lịch sử, đặc biệt là đối với môn lịch sử khối 6.

### 1.2. Cơ sở thực tiễn :

- Trước khi thực hiện đề tài này qua tìm hiểu một số giáo viên cấp Tiểu học và các em học sinh lớp 6 giáo ở tại trường tôi thấy, đa số giáo viên Tiểu học chưa áp dụng phương pháp tổ chức trò chơi học tập khi giảng dạy lịch sử. Do đó không tạo được hứng thú học tập lịch sử cho học sinh từ đó dẫn đến các em chỉ học theo lối học thuộc lòng, trong tập ghi bao nhiêu học bấy nhiêu, chưa biết cách diễn đạt và thiếu kĩ năng lịch sử từ đó dẫn đến hiểu sai sự kiện lịch sử .

- Để khắc phục vấn đề trên tôi đã áp dụng phương pháp “Tổ chức trò chơi học tập” nhằm hình thành một số kĩ năng lịch sử như rèn luyện tính tư duy độc lập, kĩ năng sử dụng lược đồ, bản đồ, vẽ sử dụng sơ đồ, bảng thống kê, rèn kĩ năng diễn đạt, rèn luyện phương pháp khai thác nội dung tranh ảnh, lược đồ, bảng đồ và tạo sự hứng thú học tập lịch sử cho sinh.

## 2. Thực trạng

### 2.1. Thuận lợi

Hiện nay, giáo viên có một kho báu vô tận là được cập nhật trên mạng có nhiều nội dung và hình ảnh phong phú, các tài liệu tham khảo rất nhiều với nhiều tác giả để nghiên cứu, học tập cái hay nhằm đưa vào bài dạy tốt hơn. Trường trang bị phương tiện dạy tương đối đầy đủ so với những năm trước. Sách giáo khoa đầy đủ. Thư viện có rất nhiều tài liệu để nghiên cứu.

### 2.2. Khó khăn

- Các trò chơi trên mạng khá phong phú, tác động mạnh đến tâm lý của học sinh, lôi cuốn học sinh khám phá những trò chơi vô bổ.

- Cha mẹ thiếu quan tâm việc học hành, giao cho trường quản lý là chính.

- Giáo dục học sinh chưa nghiêm khắc dẫn đến ỷ lại.

- Các em vừa từ cấp Tiểu học lên, vì vậy còn bỡ ngỡ với môi trường mới...

### 2.3. Kết quả điều tra thực trạng

- Cụ thể, qua điều tra trong học sinh lớp 6 năm học 2016 -2017 ở trường kết quả như sau:

+ 50% các em chưa biết các dạng trò chơi của bộ môn Lịch sử

+ 90% các em muốn được tham gia các trò chơi trong môn Lịch sử cũng như muốn học Lịch sử dưới hình thức trò chơi

+ 78% học sinh hứng thú học tập lịch sử.

### **3. Nội dung và biện pháp thực hiện**

\* Vì sao cần phải sử dụng trò chơi học tập khi dạy môn Lịch sử ?

- Trò chơi học tập phù hợp với khả năng và tâm lí lứa tuổi học sinh lớp 6.

- Tiết học nhẹ nhàng, sinh động, không khí lớp học vui tươi, thoải mái.

- Học sinh thích học hơn và nhớ bài lâu hơn Hình thành kĩ năng lịch sử cho học sinh.

- Giúp giáo viên thay đổi hình thức dạy học.

- Tạo mối quan hệ giáo viên và học sinh gần gũi hơn.

\* Một số điều cần lưu ý khi sử dụng trò chơi :

- Chọn trò chơi phù hợp với mục tiêu bài phù hợp với kĩ năng cần rèn luyện cho học sinh :

- Phổ biến cách chơi, luật chơi ngắn gọn khi bắt đầu thực hiện trò chơi để học sinh hiểu và thực hiện được ngay.

- Thời gian chơi chỉ khoảng 4 - 5 phút

- Giữ lớp học sôi động ở mức cho phép, giáo viên nên cho học sinh vỗ tay để động viên tinh thần các bạn và tập học sinh tính lịch sự khi xem biểu diễn.

- Giáo viên nên thưởng điểm cho học sinh.

\* Các bước tiến hành :

- Giới thiệu tên trò chơi, qui định thời gian chơi.

- Xác định mục đích áp dụng.

\* Quá trình áp dụng :

- Hơn 3 năm qua, tôi đã áp dụng các trò chơi học tập sau : (Trò chơi hái hoa, giải ô chữ, tiếp sức, đóng vai, ai nhanh hơn, khám phá ) vào quá trình giảng dạy lịch sử 6 .

- Sau đây là một số dẫn chứng minh họa cho việc áp dụng trò chơi học tập lịch sử của bản thân tôi từ dễ đến khó .

#### **3.1. TRÒ CHƠI HÁI HOA**

Bài áp dụng **Bài 6 : VĂN HÓA CỔ ĐẠI**

1. Mục đích áp dụng : Kiểm tra bài cũ (giúp rèn luyện tính tư duy độc lập cho học sinh).

2. Quá trình tổ chức :

a. Chuẩn bị của giáo viên :

➤ Trước giờ chơi giáo viên chuẩn bị chậu cây và gắn hoa lên cây.

➤ Giáo viên chuẩn bị câu hỏi cụ thể ghi trên các hoa. Lưu ý hoa ở đây là hoa giấy nên tạo sự đa dạng về chủng loại, màu sắc hoa cho hấp dẫn.

*b. Tiến hành trên lớp :*

*Bước 1 :*

- Giáo viên đặt chậu cây có gắn hoa ở giữa lớp khi bắt đầu trò chơi.
- Giáo viên gọi ngẫu nhiên hai em lên thực hiện trò chơi.

*Bước 2 :*

- Hai em bốc thăm giành quyền ưu tiên :
- + Tự chọn một bông hoa rồi đọc cho cả lớp nghe câu hỏi.
- + Suy nghĩ và trả lời trước lớp yêu cầu của câu hỏi, điểm tối đa của mỗi em là 10 điểm.

- Hai em có thể bổ sung cho nhau nếu đúng thì được thưởng thêm 1 điểm.

- Thang điểm cho mỗi bông hoa là 2.5 điểm.

❖ *NỘI DUNG CÁC CÂU HỎI TRÊN CÁC BÔNG HOA LÀ :* (Em hãy chọn câu trả lời đúng nhất cho các câu hỏi sau đây)

*Câu 1 :* *Chữ tượng hình là phát minh của :*

- a. Luỡng Hà, Ai Cập, Hy Lạp      b. Ai Cập, Trung Quốc, Hy Lạp.
- c. Luỡng Hà, Ai Cập, Trung Quốc      d. Trung Quốc, Ấn Độ, Rôma.

*Câu 2 :* *Dân tộc nào đã sáng tạo ra chữ số 0 ?*

- a. Hy Lạp.      b. Ấn Độ.      c. Rôma.      d. Trung Quốc.

*Câu 3 :* *I, V, X, L, C, D, M là những chữ số do dân tộc nào sáng tạo ?*

- a. Rôma.      b. Hy Lạp.      c. Ai Cập.      d. Trung Quốc.

*Câu 4 :* *Dân tộc nào đã tìm ra được số  $\pi$  (pi)=3.16?*

- a. Rôma.      b. Hy Lạp      c. Ai Cập.      d. Trung Quốc.

*Câu 5 :* *Kim Tự Tháp do nước nào xây dựng :*

- a. Rôma.      b. Ai Cập.      c. Hy Lạp.      d. La Mã .

*Câu 6 :* *Thành Babilon là thành tựu văn hoá của :*

- a. Hy Lạp.      b. Luỡng Hà.      c. Ai Cập.      d. Ấn Độ .

*Câu 7 :* *Người Hy Lạp và Rôma đã có một phát minh và cống hiến lớn cho loài người là :*

- a. Những hiểu biết về biển.      b. Sáng tạo ra hệ thống chữ cái.
- c. Tìm ra lửa.      d. Phát minh ra thuốc súng.

*Câu 8 :* *Em rút ra kết luận gì sau khi tìm hiểu những thành tựu văn hoá thời cổ đại ?*

- a. Con người đã tạo ra những thành tựu văn hoá phong phú, đa dạng
- b. Con người có khả năng trí tuệ to lớn.
- c. Đó là nền tảng của văn minh nhân loại sau này.

d. Tất cả các câu trên đều đúng.

*Bước 3* : Giáo viên nhận xét, đánh giá ghi điểm.

### 3.2. TRÒ CHƠI ĐÓNG VAI

(vua Ngô, Tiết Tổng, người dân Âu Lạc, Bà Triệu)

Bài áp dụng : **Bài 20 : TỪ SAU TRUNG VƯƠNG ĐẾN TRƯỚC LÝ NAM ĐẾ (GIỮ A THẾ KỈ I – GIỮA THẾ KỈ VI)**

*Hoạt động 4 : Cuộc khởi nghĩa Bà Triệu (Năm 248)*

1. Mục đích áp dụng : Củng cố bài ( giúp rèn kỹ năng diễn đạt cho học sinh).

2. Quá trình tổ chức :

#### a. Chuẩn bị của giáo viên.

- Giáo viên chuẩn bị kịch bản.
- Giáo viên chuẩn bị phiếu đánh giá để phát cho các cổ động viên với 2 câu hỏi sau :

- Theo em, bạn nào thể hiện hay nhất ở cả 2 mặt diễn xuất và nội dung lời thoại ?

- Theo em, có bao nhiêu ý kiến giống em ?

#### b. Tiến hành trên lớp :

##### ☞ Bước 1:

- Giáo viên chọn 4 em thể hiện và phân vai cho từng em.
- Giáo viên quy định:
  - Các em phải thể hiện chính xác lời thoại của nhân vật và diễn xuất phù hợp với tính cách từng nhân vật.
  - Giáo viên làm người dẫn chương trình.
  - Em nào thể hiện hay nhất sẽ được giáo viên thưởng điểm.

##### ☞ Bước 2: Giáo viên điều khiển trò chơi theo thứ tự sau:

❖ Người dẫn chương trình “Do không cam chịu bị áp bức, bóc lột nặng nề, nhân dân ta đã nổi dậy ở nhiều nơi làm cho vua Ngô hết sức lo lắng nên đã hỏi Thái Thú Giao Chỉ là Tiết Tổng”.

❖ Vua Ngô “ Người hãy cho ta biết vùng đất Giao Chỉ là vùng đất như thế nào ?”.

❖ Tiết Tổng “ Muôn tâu bệ hạ, Giao Chỉ.....đất rộng , người nhiều, hiểm trở độc hại, dân xứ ấy rất dễ làm loạn, rất khó cai trị”.

❖ Người dẫn chương trình “ Năm mươi chín tuổi, Bà Triệu cùng anh trai là Triệu Quốc Đạt tập hợp nhiều nghĩa sĩ trên đỉnh núi Nưa mài gươm luyện võ, chuẩn bị khởi nghĩa. Lúc đó có người khuyên Bà”.

❖ Người dân Âu Lạc “ Bà là nữ nhi, không nên đánh giặc làm gì mà hãy lấy chồng cho hợp đạo”.

❖ Người dẫn chương trình “ Bà Triệu khăng khái đáp”.

❖ Bà Triệu “ Tôi muốn cưới con gió mạnh, đạp luồng sóng dữ, chém cá kình ở biển khơi, đánh đuổi quân Ngô giành lại giang sơn, cởi ách nô lệ, đâu chịu khom lưng làm tì thiếp cho người”.

☞ Bước 3: Sau khi 4 bạn hoàn thành phần thi các cổ động viên nhận xét, đánh giá kết quả.

☞ Bước 4: Giáo viên nhận xét rút kinh nghiệm về diễn xuất, mức độ chính xác của lời thoại, công bố kết quả chung cuộc.

### 3.3. TRÒ CHƠI AI NHANH HƠN

Bài áp dụng : **Bài 12** : NƯỚC VĂN LANG

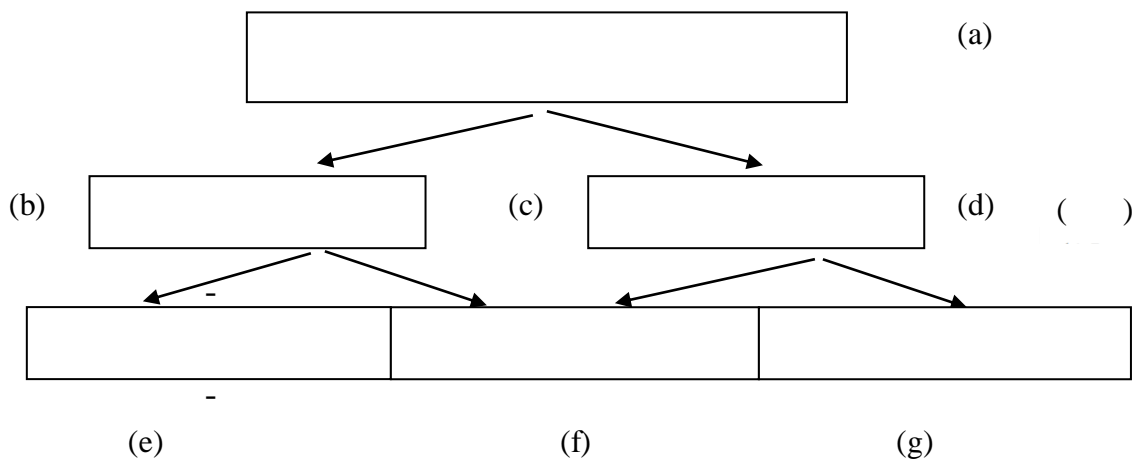
*Hoạt động 3 : Nhà nước Văn Lang được tổ chức như thế nào ?*

1. Mục đích áp dụng : Củng cố bài (giúp các em rèn kỹ năng hình thành sơ đồ nhà nước Văn Lang).

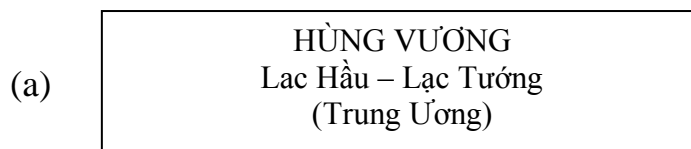
2. Quá trình tổ chức :

a. Chuẩn bị của giáo viên :

- Giáo viên chuẩn bị trước 4 sơ đồ trống (vẽ trên 4 tờ giấy Crôki) như hình dưới đây :



Giáo viên chuẩn bị phần nội dung cơ quan nhà nước được viết thành từng ô chữ (viết rời ngoài giấy Crôki) có dán keo 2 mặt như sau :



- (b) 

Lạc Tướng (bộ)
----------------
- (c) 

Lạc Tướng (bộ)
----------------
- (d) (15 bộ)
- (e) 

Bò chính (chiềng, chạ)
------------------------
- (f) 

Bò chính (chiềng, chạ)
------------------------
- (g) 

Bò chính (chiềng, chạ)
------------------------

b. Tiến hành trên lớp :

☞ Bước 1 :

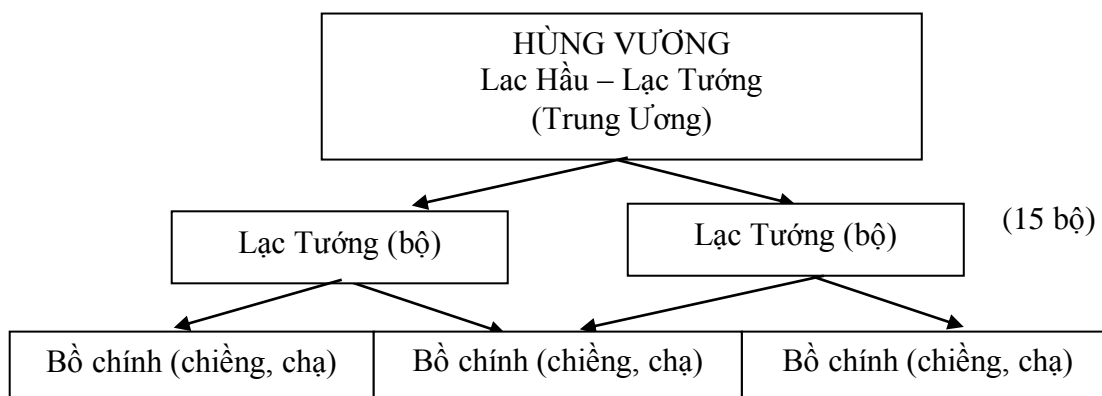
- ❖ Giáo viên chia lớp thành 4 đội (mỗi dãy 2 đội) và đặt tên cho từng đội:
  - Đội 1: Hùng Vương, Đội 2: An Dương Vương.
  - Đội 3: Bà Trưng, Đội 4: Bà Triệu.
- ❖ Giáo viên treo 4 sơ đồ trống như sơ đồ minh họa trên lên bảng và nêu yêu cầu “Em hãy dán các nội dung cần thiết vào sơ đồ bộ máy nhà nước Văn Lang?”
- ❖ Giáo viên quy định:

Mỗi đội cử 1 em lên chọn ô chữ thích hợp mà giáo viên đã chuẩn bị sẵn 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. Thời gian tối đa là 3 phút. Điểm tối đa của mỗi đội là 10 điểm.

Các cổ động viên của mỗi đội được quyền bổ sung một lần cho đội mình nhưng bị trừ 2 điểm.

Em nào hoàn thành trò chơi xuất sắc nhất sẽ được thưởng điểm.

☞ Bước 2 : 4 đội lên thực hiện dán ô chữ vào sơ đồ minh họa trên sao cho đạt như sơ đồ dưới đây.





☞ Bước 3 : Giáo viên nhận xét, công bố kết quả chung cuộc.

Bài áp dụng : **Bài 20 : TỪ SAU TRUNG VƯƠNG ĐẾN TRƯỚC  
LÝ NAM ĐẾ (GIỮA THẾ KỈ I – GIỮA THẾ KỈ VI)**

*Hoạt động 3: Những biến chuyển về xã hội và văn hoá nước ta ở các thế kỉ I – VI.*

1. Mục đích áp dụng : Kiểm tra bài cũ (giúp học sinh củng cố lại kĩ năng hình thành sơ đồ).

2. Quá trình tổ chức :

a. Chuẩn bị của giáo viên : Giáo viên chuẩn bị phiếu học tập (viết trên giấy Crôki và dùng keo hai mặt dán lại).

b. Tiến hành trên lớp :

☞ Bước 1:

- ❖ Giáo viên gọi ngẫu nhiên 4 em thực hiện trò chơi.
- ❖ Giáo viên qui định :
  - Các em dựa vào kiến thức đã học để thiết lập sơ đồ phân hoá xã hội thời kì bị đô hộ.
  - Các em vẽ sơ đồ lên phiếu học tập mà giáo viên đã phát cho từng em . Sau khi hoàn thành đem dán kết quả lên bảng. Thời gian tối đa là 3 phút.
  - Vẽ sơ đồ phải chính xác, đẹp, khoa học, đúng chính tả.
  - Trong lúc thi phải trung thực và trật tự nếu vi phạm sẽ bị trừ điểm tùy theo mức độ.
  - Điểm tối đa của mỗi em là 10 điểm.

☞ Bước 2 : Giáo viên phát phiếu học tập cho từng em, với câu hỏi sau : “Em hãy vẽ sơ đồ phân hóa xã hội thời kì bị đô hộ?”

☞ Bước 3 : Giáo viên nhận xét rút kinh nghiệm cả hai mặt nội dung và hình thức, công bố kết quả như sơ đồ sau :

THỜI KÌ BỊ ĐÔ HỘ	
Quan lại đô hộ	
Hào trưởng Việt	Địa chủ Hán
Nông dân công xã	
Nông dân lệ thuộc	
Nô tì	

### 3.4. TRÒ CHƠI GIẢI Ô CHỮ

Bài áp dụng : **Bài 27 : NGŨ QUYỀN VÀ CHIẾN THẮNG  
BẠCH ĐẰNG NĂM 938**

1. Mục đích áp dụng : Củng cố bài (giúp rèn luyện tính tư duy độc lập cho học sinh).

2. Quá trình tổ chức :

a. Chuẩn bị của giáo viên :

❖ Giáo viên chuẩn bị hai bảng ô chữ có điền sẵn (vẽ trên 2 tờ giấy Crôki) như sơ đồ minh họa sau:

	L	U	U	H	O	A	N	G	T	H	A	O						
B	A	C	H	Đ	A	N	G											
			H	A	I	M	O	N										
							Q	U	A	N								
						Đ	U	O	N	G	L	A	M					
						T	H	U	Y	E	N							
							K	I	E	U	C	O	N	G	T	I	E	N
						B	I	E	N									

❖ Giáo viên sử dụng giấy dán từng hàng chữ lại.

b. Tiến hành trên lớp :

☞ Bước 1 :

❖ Giáo viên chia lớp làm hai đội (mỗi dãy một đội) và đặt tên cho mỗi đội:

- Đội I : Văn Lang.
- Đội II : Âu Lạc.

❖ Giáo viên quy định :

- Sau khi giáo viên gợi ý cho từng hàng chữ, hai đội sẽ đưa tay giành quyền trả lời. Đội nào đưa tay trước khi giáo viên nói 15 giây bắt đầu sẽ mất quyền ưu tiên. Đội còn lại được quyền trả lời.

- Mỗi hàng chữ chỉ một đội trả lời và trả lời một lần, nếu đúng sẽ được 10 điểm và giáo viên mở hàng chữ đó ra.

- Sau khi giáo viên đọc câu hỏi mật mã hai đội đưa tay giành quyền trả lời. Nếu trả lời sai đội còn lại sẽ được quyền trả lời. Mỗi đội trả lời tối đa hai lần. Thời gian suy nghĩ là 30 giây.

- Mật mã là 20 điểm cho lần trả lời thứ nhất, 10 điểm cho lần trả lời thứ hai.
- Nếu học sinh không giải được mật mã thì giáo viên giải.
- Em nào hoàn thành trò chơi xuất sắc nhất sẽ được thưởng điểm.

☞ Bước 2:

Giáo viên treo hai bảng sơ đồ ô chữ có dán keo như sơ đồ trên lên bảng rồi cho tiến hành trò chơi bằng cách đưa ra các gợi ý sau :

☞ Hàng chữ thứ nhất có 12 chữ cái, đây là “Một tên tướng của quân Nam Hán sang xâm lược nước ta lần thứ hai ?”

☞ Hàng chữ thứ hai có 8 chữ cái, đây là “Nơi chọn làm trận địa cọc ngầm của Ngô Quyền”

☞ Hàng chữ thứ ba có 6 chữ cái “Khi sang xâm lược nước ta quân Nam Hán đóng quân ở đâu ?”.

☞ Hàng chữ thứ tư có 4 chữ cái với chủ đề “Từ nào thích hợp dùng trong cụm từ (Vội vã thúc.....về nước)?”.

☞ Hàng chữ thứ năm có 8 chữ cái “Quê của Ngô Quyền ở đâu ?”

☞ Hàng chữ thứ sáu có 6 chữ cái “Quân Nam Hán tiến vào sông Bạch Đằng bằng phương tiện nào ?”.

☞ Hàng chữ thứ bảy có 12 chữ cái “Ai bán nước cầu cứu quân Nam Hán ?”.

☞ Hàng chữ thứ tám có 4 chữ cái “Quân Nam Hán tiến vào nước ta bằng đường nào ?”.

☞ Bước 3 :Giáo viên đọc câu hỏi cho học sinh giải mật mã. Mật mã lịch sử nằm ở ô thứ bảy của hàng ngang (tính theo hàng thứ nhất) và gồm 8 chữ cái theo hàng dọc. Đây là “Tên một nhân vật lịch sử có công lớn trong cuộc kháng chiến chống quân Nam Hán lần hai”

☞ Bước 4 : Giáo viên nhận xét, công bố kết quả.

### 3.5. TRÒ CHƠI KHÁM PHÁ

Bài áp dụng : **Bài 8 : THỜI NGUYÊN THỦY TRÊN ĐẤT NƯỚC TA**

1.Mục đích áp dụng :Kiểm tra bài cũ (giúp giáo viên đánh giá được khả năng khai thác lược đồ của học sinh).

2.Quá trình tổ chức:

a.Chuẩn bị của giáo viên:

- Giáo viên chuẩn bị “Lược đồ một số di tích khảo cổ ở Việt Nam” (Phóng to trên giấy Crôki )

- Giáo viên chuẩn bị câu hỏi cụ thể ghi trên giấy Crôki.

b.Tiến hành trên lớp:

☞ Bước 1 :

❖ Giáo viên treo lược đồ như lược đồ trên lên bảng cho học sinh quan sát và đưa ra yêu cầu : “Em hãy kể tên các địa danh có di tích khảo cổ ở nước ta. Các địa điểm đó nằm ở vị trí nào trên đất nước ta? Em có nhận xét gì về các địa điểm đó ?”

❖ Giáo viên quy định :

- Học sinh dựa vào lược đồ minh họa để hoàn thành bài tập.
- Trả lời đầy đủ các yêu cầu của bài tập trong vòng 4 phút. Em nào hoàn thành chính xác trước em đó chiến thắng và đạt 10 điểm, em còn lại tùy theo kết quả hoàn thành mà đạt được số điểm tương ứng.

☞ Bước 2 : Học sinh quan sát lược đồ và đưa ra kết quả như sau:

- Hang Thẩm Khuyên, Thẩm Hai, Kéo Lèng (Lạng Sơn).
- Hang Nậm Tun (Lai Châu).
- Hang Hùm (Yên Bái).
- Hạ Long (Quảng Ninh).
- Sơn Vi ( Phú Thọ).
- Thung Lang (Ninh Bình) .
- Hoa Lộc , Quan Yên, Núi Đọ (Thanh Hoá).
- Quỳnh Vãn , Thẩm Ôm (Nghệ An).
- Bà Tró (Quảng Bình).
- Sa Huỳnh (Quảng Ngãi).
- Lung Leng (KonTum).
- Xuân Lộc (Đồng Nai).
- Óc Eo (An Giang).

=> Như vậy nhìn vào lược đồ chúng ta thấy, ngay từ thời xa xưa con người đã có mặt ở khắp nơi trên đất nước ta. Nhưng tập trung chủ yếu là ở phía Bắc và Tây Bắc.

☞ Bước 3 : Giáo viên cùng học sinh kiểm tra, đánh giá, ghi điểm.

#### **4. Kết quả đạt được và bài học kinh nghiệm**

##### **4.1. Kết quả:**

Nhiều lần khảo sát trong học sinh khối 6 tôi thấy kỹ năng lịch sử và hứng thú học tập lịch sử của học sinh ngày càng tăng. Sau đây là kết quả khảo sát học sinh khối 6 sau khi tôi áp dụng các kinh nghiệm trên vào giảng dạy:

<b>Năm học</b>	<b>Hứng thú</b>	<b>Kỹ năng</b>
2017 – 2018	87%	88%
2018 – 2019	96%	94 %

- Từ năm học 2017 – 2018 đến nay tôi đã thực hiện phương pháp tổ chức trò chơi nói trên vào các bài như sau:

- + Trò chơi hái hoa với các bài sau:  
Bài 4, Bài 6, Bài 11, Bài 23, Bài 24, Bài 25
- + Trò chơi ai nhanh hơn: với các bài sau:  
Bài 3, Bài 4, Bài 5, Bài 12, Bài 14, Bài 20.
- + Trò chơi khám phá : với các bài sau :  
Bài 1, Bài 8, Bài 9, Bài 13.
- + Trò chơi giải ô chữ với các bài sau:  
Bài 15 , Bài 27 , Bài 28 .
- + Trò chơi đóng vai với các bài sau:  
Bài 19, Bài 20.

- Trong 3 năm qua nhà trường đã dự 8 tiết khi tôi áp dụng phương pháp tổ chức trò chơi học tập. Cả 7 tiết đều được xếp loại Giỏi, 1 tiết xếp loại khá. Được chia ra như sau :

- + Năm học 2017 – 2018 dự 4 tiết.
- + Năm học 2018 – 2019 dự 4 tiết.

1.4. Trong 3 năm qua tôi đã thao giảng 8 tiết (cho tổ dự). Cả 8 tiết đều được xếp loại Giỏi. Được chia ra như sau :

- + Năm học 2016 - 2017 dự 4 tiết.
- + Năm học 2017 – 2018 dự 4 tiết.

#### **4.2: Bài học kinh nghiệm**

##### **\* Đối với giáo viên:**

- Sau khi áp dụng những nội dung trên vào giảng dạy và đạt được kết quả tốt hơn, tôi giúp ra một số kinh nghiệm sau:
- + Giáo viên phải tâm huyết với nghề, luôn có ý thức tìm tòi đổi mới phương pháp dạy học...
- + Luôn theo sát học sinh, lắng nghe các em...
- + Dạy cái học sinh cần
- + Làm cho không khí lớp học thật vui vẻ, nhẹ nhàng, tránh căng thẳng
- + Giáo viên phải là người trọng tài thật công bằng trong các giờ học, đặc biệt trong các trò chơi...

##### **\* Đối với học sinh:**

- + Phát động phong trào thi đua học tập thường xuyên.
- + Giao nhiệm vụ học tập cụ thể cho các em hoặc các nhóm các tổ... như sưu tầm các câu truyện, các loại trò chơi
- + Hướng dẫn việc học sinh cách sưu tầm tài liệu.
- + Kiểm tra việc học tập trên lớp, học tập ở nhà của học sinh thông qua giờ dạy, vở ghi, vở bài tập...

+ Sau khi kiểm tra thông báo kết quả động viên học sinh học tập đặt biệt là đối với những em có kết quả cao để phân đầu có kế hoạch bổ sung.

## PHẦN III: KẾT LUẬN VÀ KIẾN NGHỊ

### 1. Kết luận:

- Qua kết quả đạt được, tôi thấy muốn nâng cao hiệu quả giảng dạy môn lịch sử lớp 6, giáo viên cần tổ chức trò chơi học tập lịch sử cho học sinh. Với phương pháp trên kết hợp với giọng giảng bài của giáo viên sinh động sẽ gây được hứng thú trong học tập của học sinh, đồng thời rèn luyện được các kỹ năng lịch sử cho các em.

- Phương pháp tổ chức trò chơi học tập lịch sử, giáo viên có thể sử dụng trong quá trình truyền thụ kiến thức mới, phân củng cố bài, kiểm tra bài cũ, kể cả dùng cho học sinh học tập ở nhà. Trò chơi học tập này rất sát với nội dung bài học. Thường thì đơn giản nên dễ thực hiện.

- Là một giáo viên dạy Sử nhiều năm với phương pháp trên tôi đã thực hiện xuyên suốt những năm học trước nên số lượng học sinh khá giỏi đạt kết quả cao hơn.

Năm học	Trung bình	Khá	Giỏi
2017 - 2018	25%	30%	40%
2018 - 2019	10%	35%	55%

### 2. Kiến nghị:

Để nâng cao hơn nữa hiệu quả của giờ học môn lịch Sử lớp 6 bản thân tôi mong muốn các cấp, ngành giáo dục:

- Phòng giáo dục huyện thường xuyên tổ chức các lớp tập huấn về chuyên môn, nghiệp vụ cho giáo viên.

- Ủy ban nhân dân Huyện phổ biến, triển khai những sáng kiến kinh nghiệm hay đã thực hiện và áp dụng trong thực tế của đồng nghiệp.

- Ủy ban nhân dân Huyện trang bị đầy đủ các thiết bị cần thiết cho từng nội dung học, phòng học, phòng chức năng.

- Sở giáo dục tăng cường hơn nữa thực hiện các chuyên đề.

Đó là điều tôi mong mỗi không chỉ riêng cho bản thân mà có lẽ đó cũng là tiếng lòng của hầu hết các giáo viên, với mong muốn ngày càng nâng cao hơn nữa chất lượng giáo dục. Tôi rất mong các cấp, ngành giáo dục tạo điều kiện giúp đỡ.

Tôi xin chân thành cảm ơn.

*Hà Nội, ngày 05 tháng 03 năm 2020*

Tôi xin cam đoan đây là sáng kiến kinh nghiệm của bản thân viết, không sao chép của người khác.

## **D. TÀI LIỆU THAM KHẢO**

-Sách giáo khoa lịch sử lớp 6 - Tổng chủ biên PHAN NGỌC LIÊN – NXBGD.

-Sách giáo viên lịch sử lớp 6 - Tổng chủ biên PHAN NGỌC LIÊN – NXBGD.

-Tư liệu Lịch sử lớp 6 – LÊ ĐÌNH HÀ –BÙI TUYẾT HƯƠNG –NXBGD.

-Sách 1001 câu trắc nghiệm Lịch sử lớp 6 –Chủ biên TRẦN VĨNH THANH – NXB Tổng Hợp TP Hồ Chí Minh.

-Sách hướng dẫn sử dụng kênh hình trong sách giáo khoa Lịch sử THCS (Phần Lịch sử Việt Nam ) – Chủ biên NGUYỄN THỊ CÔI –NXBGD.

-Sách thiết kế bài giảng Lịch sử 6 –NGUYỄN THỊ THẠCH –NXB Đại Học Quốc Gia Hà Nội .