

ỦY BAN NHÂN DÂN HUYỆN THANH TRÌ
TRƯỜNG TRUNG HỌC CƠ SỞ THANH LIỆT



SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM

TẠO TRÒ CHƠI BẰNG PHẦN MỀM POWER POINT
GÂY HỨNG THÚ CHO HỌC SINH TRONG HỌC TẬP

Lĩnh vực:	Giáo viên chủ nhiệm
Cấp học:	Trung học cơ sở
Giáo viên thực hiện:	Phạm Tiến Cường
Đơn vị công tác:	Trường THCS Thanh Liệt
Chức vụ:	Giáo viên

Năm học 2023 - 2024

MỤC LỤC

A.ĐẶT VẤN ĐỀ.....	1
I. Lí do chọn đề tài:.....	1
II. Mục tiêu nghiên cứu, nhiệm vụ của đề tài:.....	2
III. Đối tượng nghiên cứu:.....	3
IV. Phạm vi nghiên cứu:.....	3
V. Phương pháp nghiên cứu:.....	3
B. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ.....	4
I. Cơ sở lí luận:.....	4
II. Cơ sở thực tiễn:.....	4
III. Giải pháp:.....	5
a. Mục tiêu của giải pháp:.....	5
b. Nội dung và cách thức thực hiện giải pháp, biện pháp:.....	6
b.1. Xây dựng ý tưởng theo chủ đề:.....	6
b.2. Tạo trò chơi trên một số phần mềm dạy học:.....	7
c. Điều kiện của giải pháp, biện pháp:.....	12
d. Mối quan hệ giữa các giải pháp, biện pháp:.....	13
e. Kết quả khảo nghiệm, giá trị khoa học của vấn đề nghiên cứu.....	13
C. PHẦN KẾT LUẬN – KHUYẾN NGHỊ.....	15
I. Kết luận:.....	15
II. Khuyến nghị:.....	15
TÀI LIỆU THAM KHẢO	

A.ĐẶT VẤN ĐỀ

I. Lí do chọn đề tài:

a. Lí do khách quan:

*“ Sáng tạo chỉ là việc kết nối các vấn đề. Khi bạn hỏi những người giàu tính sáng tạo về cách họ làm điều gì đó, họ cảm thấy hơi ngượng ngập bởi họ thực sự không làm gì, họ chỉ thấy một số việc. Mọi thứ sẽ trở nên rõ ràng hơn theo thời gian. Đó là bởi vì họ có thể kết nối những kinh nghiệm mình có và tổng hợp thành những thứ mới. Và lý do khiến họ có thể làm điều đó là họ có nhiều kinh nghiệm hơn hoặc họ đã suy nghĩ nhiều về kinh nghiệm của mình hơn người khác.”*Câu nói của Steve Jobs quả thực vô cùng ý nghĩa khi chúng ta nhìn lại quá trình lao động của chính mình để thấy rằng mọi sự cố gắng không phải là vô nghĩa, mọi giá trị của sự sáng tạo luôn là bằng chứng thiết thực nhất qua thời gian và đó là lí do để chúng ta tồn tại trong bất kì một ngành nghề hay một hành động nào. Khi chúng ta có những kinh nghiệm tích lũy từ cuộc sống thì đó cũng là lúc chúng ta cho người khác thấy được sự sáng tạo vốn có của mình một cách tự nhiên và gần gũi nhất. Bởi vậy Albert Camus cũng đã nói *“Không có văn hóa và thứ tự do tương đối nó gọi lên, xã hội ngay cả khi hoàn hảo cũng chỉ là rừng rậm.Vì vậy mọi sáng tạo đích thực đều là món quà gửi tới tương lai”*. Vì lẽ đó, trên phương diện văn hóa và giáo dục đòi hỏi tính sáng tạo và thẩm mỹ không ngừng, chúng ta không thể dậm chân tại chỗ, chờ đợi hay lĩnh hội mà phải tìm kiếm, tiếp tục vận dụng những kiến thức từ xã hội, từ cuộc sống, từ chính môi trường giáo dục để tạo nên những món quà gửi tới tương lai một cách hữu hiệu nhất.

Đứng trên mặt bằng giáo dục hiện nay chúng ta dễ dàng nhận thấy phần lớn các em học sinh thích chơi hơn học, thích thực hành hơn lí thuyết,...Các em thích tìm tòi cái mới thay vì ngồi một chỗ tiếp nhận những cái cũ có từ ngàn đời. Để phần nào giải tỏa những mong muốn đó của các em, thiết nghĩ cần có nhiều hơn nữa những bài học, những đúc kết nội dung học tập bằng những trò chơi tạo không khí vui tươi, phấn khởi cho các em trong mỗi tiết học.

b. Lí do chủ quan:

Trong quá trình dự giờ đồng nghiệp, tôi nhận thấy hầu hết các tiết dạy, giáo viên ít sử dụng trò chơi để củng cố hay hướng dẫn bài học. Thay vì điều đó, phần lớn là ghi chép, xem video, hoặc nghe đọc, làm bài tập trắc nghiệm đơn thuần...Khiến cho không khí tiết học kém sôi nổi, hào hứng, ít kích thích được tư duy sáng tạo trong các em học sinh.

Do vậy, với vốn kinh nghiệm tích lũy được qua quá trình thực hiện, tôi đã đúc kết được những bài học kinh nghiệm về việc tổ chức một số trò chơi trong

các môn học, ứng dụng trên một số phần mềm thông dụng như Power point, Active Inspire. Thông qua những kinh nghiệm này tôi cũng muốn trao đổi và đưa ra những sáng kiến cùng đồng nghiệp để thực hiện các hoạt động giáo dục sao cho vừa có ý nghĩa, vừa sinh động và sáng tạo lại giúp các em học sinh thêm yêu quý, trân trọng những giờ phút thoải mái bên bè bạn cùng trang lứa mà vẫn nhớ được những kiến thức đã học, từ đó tự nhận ra những thiếu sót của bản thân mà hoàn thiện mình thành con người phát triển một cách toàn diện.

II. Mục tiêu nghiên cứu, nhiệm vụ của đề tài:

a. Mục tiêu nghiên cứu:

Sử dụng trò chơi trong học tập để hình thành kiến thức, kỹ năng mới hoặc củng cố kiến thức, kỹ năng đã học. Trong thực tế dạy học, hầu hết giáo viên thường tổ chức trò chơi học tập để củng cố kiến thức, kỹ năng. Tuy nhiên việc tổ chức cho học sinh chơi các trò chơi để hình thành kiến thức, kỹ năng mới là điều cần thiết để tạo hứng thú học tập cho học sinh ngay từ khi bắt đầu bài học mới. Các hoạt động tăng cường từ trò chơi sẽ kịp thời đưa vào giáo dục các em học sinh các giá trị, kỹ năng sống cần thiết nhằm không chỉ đào tạo học sinh có tư duy sáng tạo, óc thẩm mỹ, ... mà còn giúp các em có cách làm việc khoa học, có tư duy linh hoạt với bản thân, có ý thức trách nhiệm với tập thể từ đó có trách nhiệm với gia đình và xã hội. Việc làm mới các hoạt động giáo dục luôn phải song hành với các tiến bộ của xã hội, giải quyết được những yêu cầu cấp thiết, những mâu thuẫn của toàn cầu trong giai đoạn hiện nay. Thay đổi các hình thức tổ chức các hoạt động giáo dục nhằm giúp các em học sinh hoà đồng với bạn bè, tự tin, năng động, sáng tạo, đổi mới tư duy và học hỏi được từ bạn bè, từ thầy cô, từ các kiến thức trong xã hội để thấy được cái hay, cái đẹp trong cuộc sống. Việc tham gia các trò chơi học tập, giúp các em tự trau dồi cho bản thân khả năng tư duy hình tượng, tính logic, dễ dàng cảm thụ và yêu cái đẹp, qua đó các em có cái nhìn tốt đẹp hơn về cuộc sống.

b. Nhiệm vụ của đề tài:

- Tìm hiểu một số vấn đề lí luận về trò chơi dạy học nói chung và việc thực hiện trò chơi trong các tiết học nói riêng ở trường THCS Thanh Liệt - Huyện Thanh Trì – TP Hà Nội.

- Đánh giá thực trạng việc thực hiện các trò chơi trong dạy học ở trường THCS Thanh Liệt từ năm học 2022 – 2023 đến nay.

- Đưa ra một số kinh nghiệm và sáng kiến trong việc tổ chức các trò chơi trong dạy học, nhằm giúp giáo viên thuận lợi trong việc thực hiện các tiến trình dạy học, giúp học sinh lĩnh hội tri thức một cách nhanh nhất và hiệu quả nhất.

III. Đối tượng nghiên cứu:

Giáo viên và học sinh trường THCS Thanh Liệt - Huyện Thanh Trì – TP. Hà Nội.

IV. Phạm vi nghiên cứu:

Trường THCS Thanh Liệt - Huyện Thanh Trì – TP. Hà Nội.

V. Phương pháp nghiên cứu:

Trong quá trình nghiên cứu vận dụng các phương pháp sau:

- Phương pháp điều tra.
- Phân tích, tổng hợp lí thuyết điều tra
- Phân loại, hệ thống hoá lí thuyết
- Phương pháp quan sát sư phạm
- Phương pháp phân tích và tổng kết
- Phương pháp nghiên cứu sản phẩm
- Phương pháp so sánh, đối chiếu, chứng minh.

B. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ

I. Cơ sở lí luận:

Mục tiêu giáo dục toàn diện mỗi con người luôn là vấn đề đặt ra hàng đầu đối với xã hội, chính vì vậy, ngay trong chính môi trường học tập chúng ta cần nắm bắt được đặc điểm tâm sinh lí của học sinh để có biện pháp kịp thời uốn nắn cho phù hợp lứa tuổi. Việc giúp học sinh tiếp cận và yêu thích các hoạt động giáo dục có ý nghĩa vô cùng quan trọng giúp các em có ý thức, thái độ và trách nhiệm đối với hoạt động đó nhằm nâng cao hiểu biết áp dụng vào đời sống xã hội.

Thực hiện đề tài này dựa trên quan điểm dạy học lí thuyết đi đôi với thực hành, giáo dục học sinh trong môi trường thân thiện, tích cực, hoạt động học tập có hiệu quả, bởi các hoạt động giáo dục đòi hỏi học sinh phải có quá trình rèn luyện trao đổi và ghi nhớ để vận dụng vào bản thân một cách sáng tạo. Vì vậy, giải pháp phù hợp là cần biến quá trình học và vận dụng từ lí thuyết đến thực hành thành một quá trình hoàn toàn tự nhiên, tự nguyện học tập tích cực của học sinh. Việc hiểu các giá trị, kĩ năng sống từ các hoạt động giáo dục giúp cải thiện quá trình tư duy thụ động của học sinh, học sinh sẽ tiếp cận tri thức một cách tự nhiên và sáng tạo nhất.

II. Cơ sở thực tiễn:

- Đối với nhiều môn học như Tin học, GDCD, Ngoại ngữ, KHTN hay Nghệ thuật thì chỉ có sự trải nghiệm trực tiếp mới mang lại cho học sinh những kinh nghiệm và chúng ta cần phải khuyến khích và phát triển nó theo những phương pháp đặc thù.

- Rèn luyện khả năng phân tích các sự vật hiện tượng, tư duy logic, xâu chuỗi các vấn đề để tìm ra được đáp án.

- Tổ chức thi làm các trò chơi bằng phần mềm Powerpoint phục vụ mục đích học tập và nâng cao hiệu quả qua giáo dục.

a. Thuận lợi – Khó khăn:

* *Thuận lợi:* - Ban lãnh đạo nhà trường tạo nhiều điều kiện thuận lợi cho giáo viên và học sinh trong quá trình thực hiện các hoạt động giáo dục.

- Ban lãnh đạo tạo điều kiện cho giáo viên được tập huấn chuyên môn nghiệp vụ thường xuyên.

- Chuyên môn nhà trường triển khai và phối hợp nhịp nhàng trong việc thực hiện các nhiệm vụ trọng tâm năm học.

- Giáo viên luôn tìm tòi, đổi mới trong việc dạy học, đổi mới kiểm tra, đánh giá và thực hiện các hoạt động giáo dục tương đối có hiệu quả.

- Đa số học sinh yêu thích, hào hứng khi tham gia vào các hoạt động giáo dục bằng hình thức tổ chức trò chơi.

*** Khó khăn:**

- Một số giáo viên chưa sử dụng phương pháp trò chơi trong hoạt động dạy học, ít cập nhật công nghệ thông tin nên chưa tạo được trò chơi phong phú trong mỗi tiết học.

- Một số ít học sinh còn chưa chủ động, chưa tự giác, tích cực tham gia các hoạt động giáo dục.

- Một số ít tiết học chưa tổ chức được trò chơi do điều kiện thời gian còn hạn chế.

Qua những thuận lợi và khó khăn trên, việc cần thiết là đội ngũ giáo viên phải có phương pháp giáo dục phù hợp, có sự đầu tư, sáng tạo, chủ động hơn trong quá trình dạy học, nhằm giúp học sinh có cái nhìn tích cực hơn nội dung kiến thức cũ và mới từ đó phát huy hết khả năng của mình. Thông qua các hoạt động giáo dục, giáo viên và học sinh sẽ có sự giao lưu thoải mái, thân thiện để làm việc có hứng thú, hiệu quả hơn.

- Kết quả khảo nghiệm:

Khảo sát trên thực tế năm học 2022 - 2023 khi chưa áp dụng đề tài:

Cụ thể, năm học 2022 – 2023: Tổng số học sinh được khảo sát là 758 học sinh. Khi chưa áp dụng đề tài, kết quả như sau:

STT	Môn học	Hứng thú		Bình thường		Không hứng thú	
		Số lượng HS	Tỉ lệ (%)	Số lượng HS	Tỉ lệ (%)	Số lượng HS	Tỉ lệ (%)
1	GDCD	40	5	594	78	124	17
2	KHTN	56	7	418	74.6	284	18.4
3	Ngoại ngữ	80	11	309	41	369	48
4	Nghệ thuật	85	11	340	45	333	44

III. Giải pháp:

a. Mục tiêu của giải pháp:

- Sử dụng các hiệu ứng trong Power point, Active Inspire nhưng phát triển theo hướng mới về nội dung và phương thức trình bày, tránh lặp lại gây nhàm chán cho người chơi và cảm giác bị ép buộc khi thực hiện.

- Cần phải tham khảo một số kiến thức ở các môn học để đưa ra được những trò chơi hay nhất, dễ hiểu và cô đọng nội dung nhất.

- Tạo được các trò chơi sinh động hơn, bám sát chủ đề hơn trong học tập, giúp học sinh được tiếp cận một số phương pháp học tập mới, chủ yếu cần tới sự hợp tác của các cá nhân trong các nhóm học tập.

- Giáo viên phải là người chủ động tạo ra các thông tin mới trong việc truyền đạt yêu cầu nội dung bài học, phương thức tổ chức trò chơi.

- Từ các yêu cầu khác nhau ở nhiều môn học mà tạo ra những trò chơi có hình thức đẹp, phong phú, thu hút học sinh hào hứng khi bắt tay vào thực hiện.

b. Nội dung và cách thức thực hiện giải pháp, biện pháp:

- Cần có sự tham mưu kịp thời với lãnh đạo, với chuyên môn trong việc tổ chức thực hiện các chuyên đề hướng dẫn chuyên sâu phương pháp dạy học bằng trò chơi.

- Cần đưa ra được những phương án thực hiện phương pháp trò chơi một cách đơn giản và dễ hiểu nhất.

- Hình thức thể hiện phương pháp trò chơi cần đổi mới dựa trên cái cũ, tránh sơ sài hay trùng lặp so với trước.

- Cần có sự am hiểu về công nghệ thông tin đặc biệt là việc nghiên cứu tài liệu trên internet và sử dụng tốt các hiệu ứng trên các phần mềm dạy học để tạo trò chơi bởi đây là yếu tố nhanh nhất giúp học sinh nắm bắt và củng cố kiến thức một cách hiệu quả.

- Cần có sự phối hợp hài hòa giữa giáo viên và học sinh trong việc thực hiện.

- Cần có sự bố trí thời gian thực hiện phù hợp, tránh quá dài hoặc quá ngắn trong mỗi tiết học mà phải vừa đủ để học sinh khắc sâu kiến thức nhưng không nhàm chán.

b.1. Xây dựng ý tưởng theo chủ đề:

- Để dạy tiết học Địa Lý, Giáo dục công dân liên quan đến môi trường, giáo viên có thể tạo một số trò chơi giáo dục học sinh ý thức bảo vệ môi trường, cụ thể như các trò chơi: “ Ai trồng nhiều cây hơn”, “ Ai nhặt rác nhiều hơn”, ...

- Để dạy tiết học Âm nhạc, Mĩ thuật liên quan đến tác giả, tác phẩm, giáo viên có thể tạo một số trò chơi kết nối tác giả, tác phẩm như: “ Kẹo mút thông minh”, “ Đếm sao”...

- Để dạy tiết học Toán, KHTN liên quan đến các bài tập củng cố, giáo viên có thể tạo một số trò chơi như: “ Hái táo”, “ Tìm con”, “ Bắt sâu”...

- Để dạy tiết học Lịch sử & Địa Lí theo chủ đề về Bác Hồ hay một sự kiện lịch sử, giáo viên có thể tạo một số trò chơi như: “ Đường đến thăm Bác Hồ”, “ Con đường lịch sử”...

- Để dạy các môn học, các tiết học có chủ đề về Đất nước, con người Việt Nam, giáo viên có thể tạo trò chơi: “ Khám phá quê hương Việt Nam”.

- Để dạy các bài GDCD có nội dung về quyền trẻ em, tìm hiểu về hiến pháp, pháp luật..., giáo viên có thể tạo trò chơi: “Hành động vì trẻ em”, “ Ai nhanh trí?”...

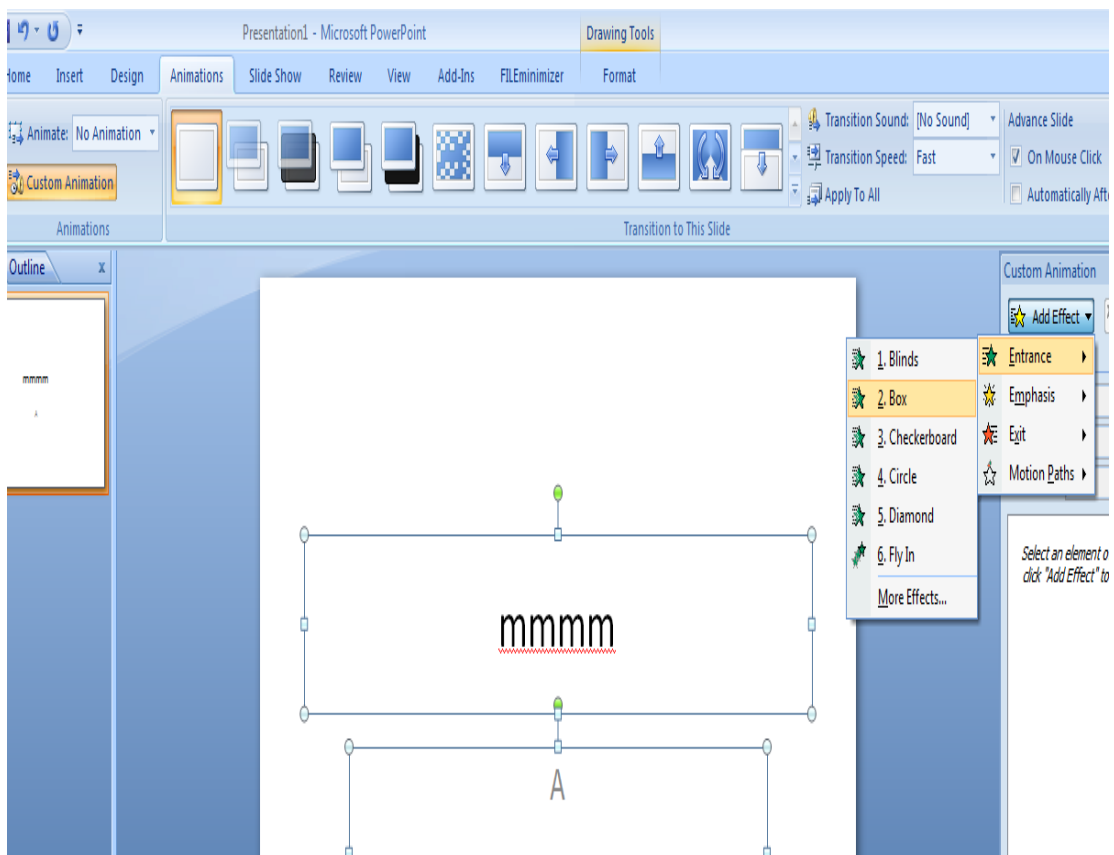
Tương tự như vậy, đối với từng môn học, từng chủ đề, giáo viên nên chủ động tạo trò chơi theo hướng bám sát nội dung trọng tâm bài học. Điều này tránh được sự trùng lặp trong khâu tổ chức, thực hiện trò chơi giúp học sinh ấn tượng với những ý tưởng sáng tạo mới, thúc đẩy học sinh tự phát huy khả năng tiềm ẩn của bản thân trong quá trình học tập và rèn luyện.

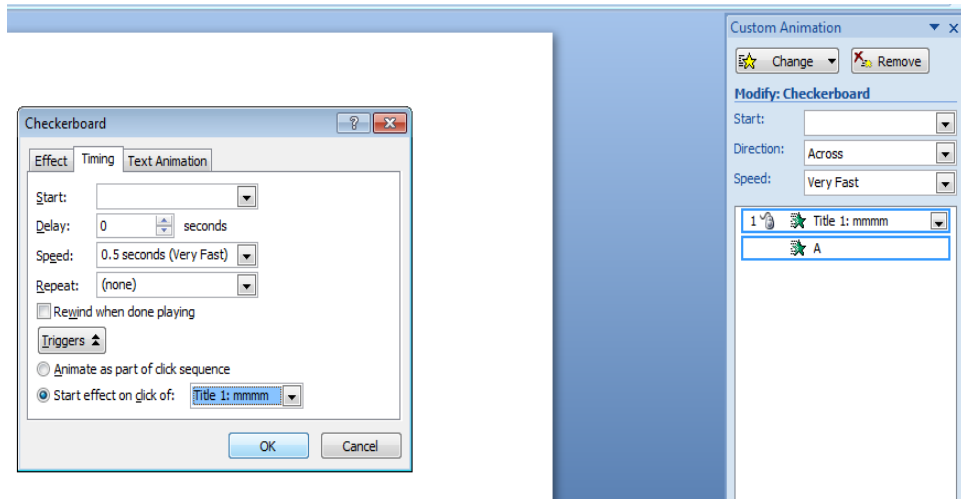
b.2. Tạo trò chơi trên một số phần mềm dạy học:

* **Đối với phần mềm Power Point:** Đây là phần mềm thông dụng nhất đối với hầu hết giáo viên, do đó việc thực hiện thao tác tạo trò chơi trên phần mềm này khá phổ biến. Tuy nhiên, các trò chơi thường lặp lại về phương thức, nội dung, hình ảnh như: Trò chơi ô chữ, Ô số may mắn,...khiến cho trò chơi trở nên nhàm chán. Do vậy, giáo viên vẫn có thể sử dụng các thủ thuật trên Power Point nhưng về hình thức, nội dung chơi nên thay đổi theo hướng xây dựng ý tưởng như trên nhằm tăng hứng thú học tập cho học sinh.

Một số hiệu ứng dùng trong tạo trò chơi:

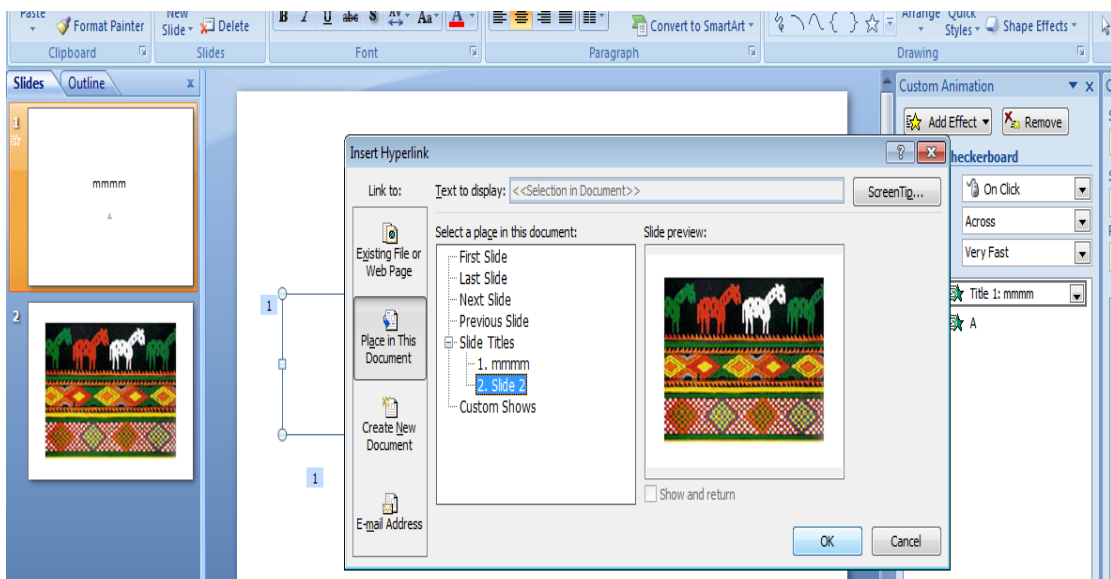
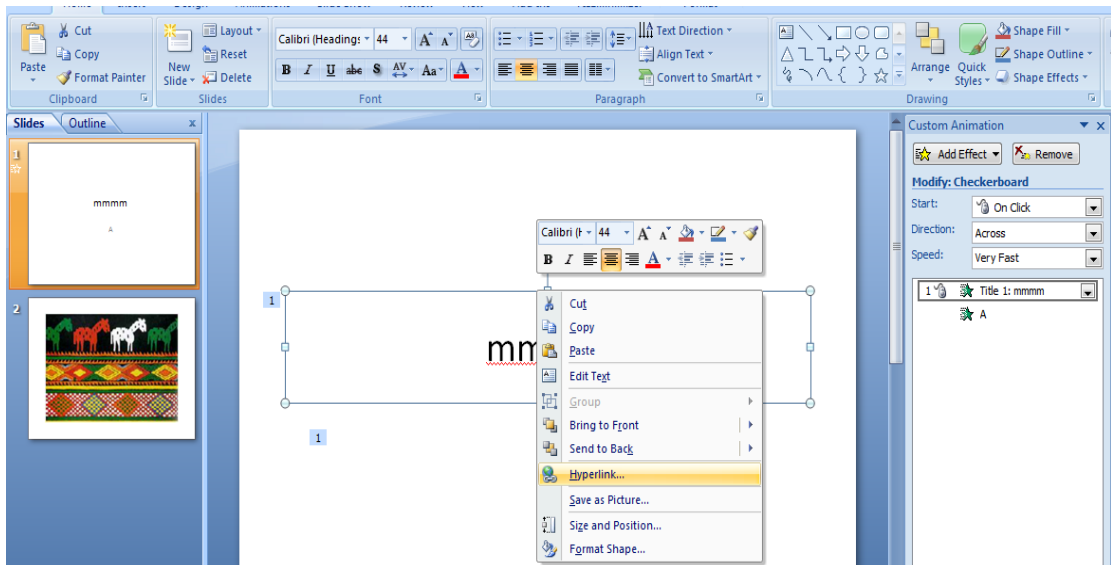
- Hiệu ứng xuất hiện (Entrance), biến mất (Exit), thời gian (Timing), cò súng (Triggers), nhấn mạnh (Emphasis)...



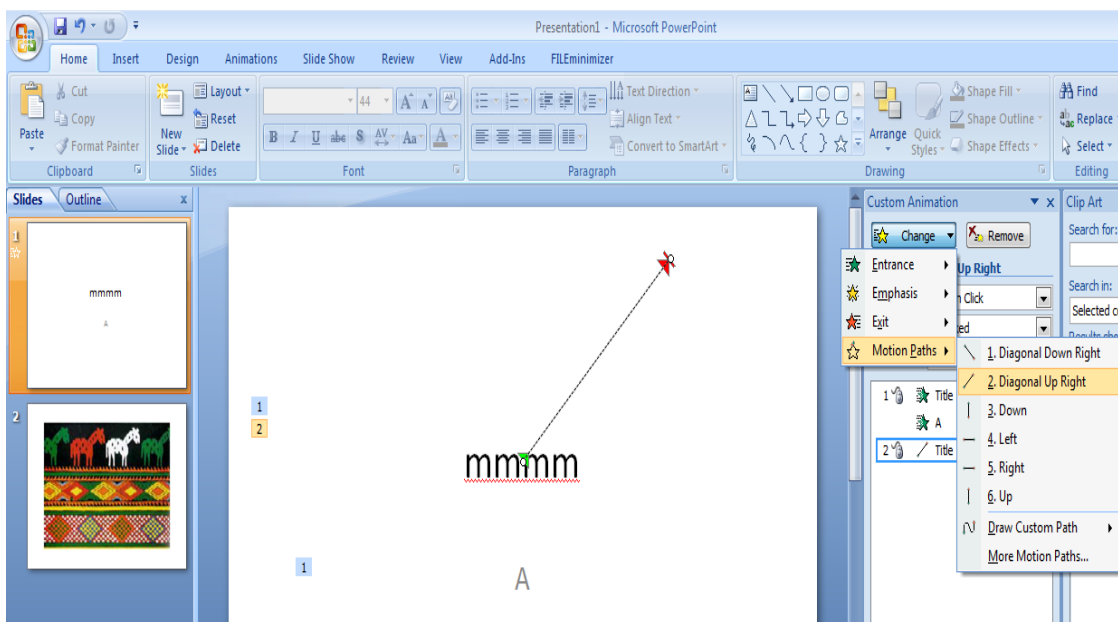
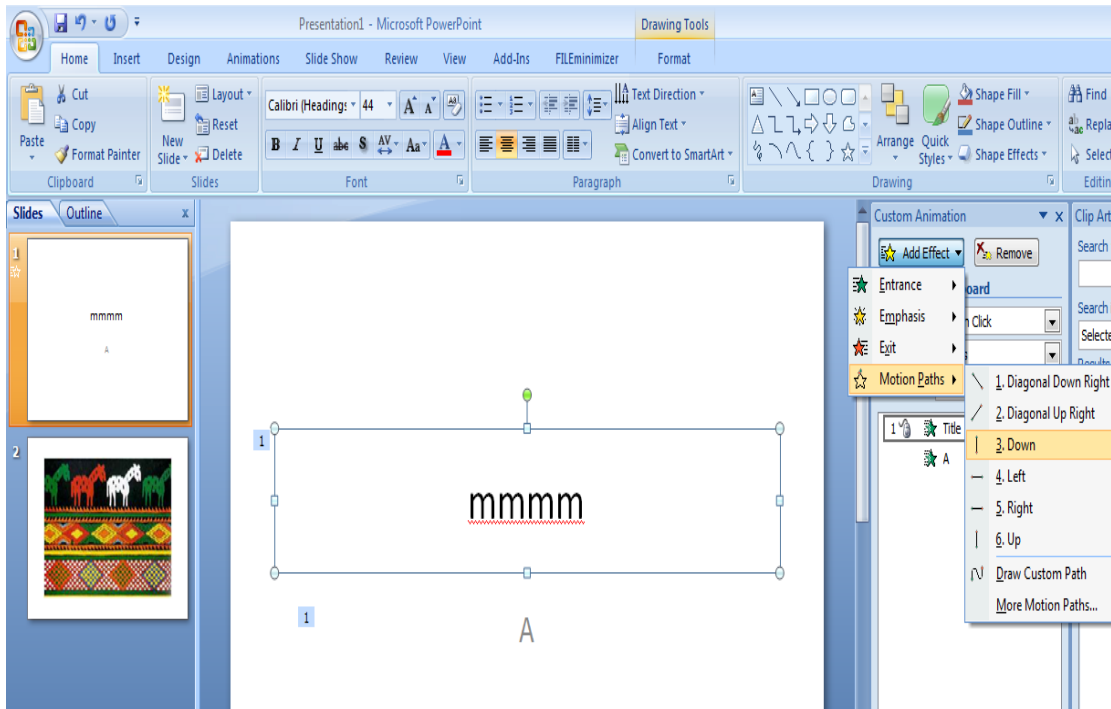


- Hiệu ứng đường dẫn:

+ Đến 1 slide: Kích chuột vào nút lệnh, nhấn chuột phải, chọn Hyperlink, tiếp đó chọn place in this document, chọn slide cần đến, nhấn ok.



+ Đền một nơi theo đường kẻ, vẽ:

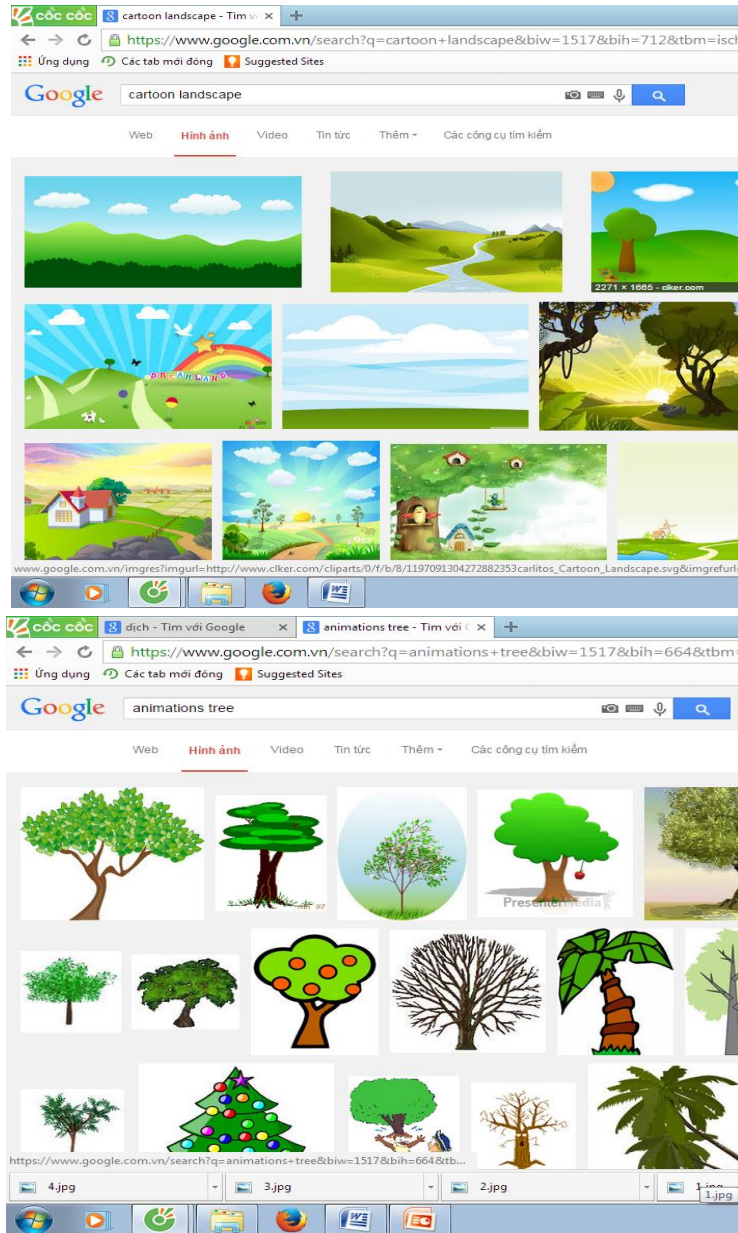


Minh họa cách tiến hành tạo 1 trò chơi như sau:

- Bước 1: Chọn hình nền, hình chủ đạo cho trò chơi trên internet.

Giáo viên cần tra Google, tìm kiếm một hình ảnh làm hình nền trò chơi và một cái cây để copy cây tương ứng với số câu hỏi (Ví dụ: Trò chơi “ Ai trồng nhiều cây hơn”- chọn cảnh phim hoạt hình làm hình nền trò chơi, có thể tìm bằng tiếng Việt “ Cảnh phim hoạt hình” hoặc bằng Tiếng Anh “cartoon landscape” để tìm được nhiều hình ảnh hơn). Chọn file lưu hình ảnh và lưu tên phù hợp. Tìm một cái cây hoạt hình nhỏ, hình ảnh mưa (hình động) có màu sắc

đễ thương. Cách tìm kiếm tương tự như tìm hình nền, bằng tiếng Anh “animations tree”, “rain gif”, hoặc tiếng Việt “cây hình động”, “ảnh động mưa”.



Bước 1: Chọn và lưu hình nền phong cảnh

Bước 2: Chọn và lưu hình 1 cái cây, đám mây.

Mục đích của việc làm này dựa trên ý tưởng xây dựng là: Giáo viên chia thành 2 đội, tạo nút cho mỗi câu hỏi, trả lời đúng 1 câu đội đó trồng được 1 cây lên đất trong cảnh hoạt hình. Giáo viên giáo dục học sinh: “ Bằng những kiến thức ở bài học này, kết hợp với những hành động và việc làm vì môi trường thông qua trò chơi, chúng ta hãy trồng thật nhiều cây xanh để môi trường sống luôn trong sạch, lành mạnh. Đội thắng cuộc sẽ được tặng một cơn mưa cho những cái cây các em đã trồng được”. Sau đó, giáo viên tuyên dương đội thắng cuộc và kèm phần thưởng, cho điểm cộng khuyến khích nếu có.

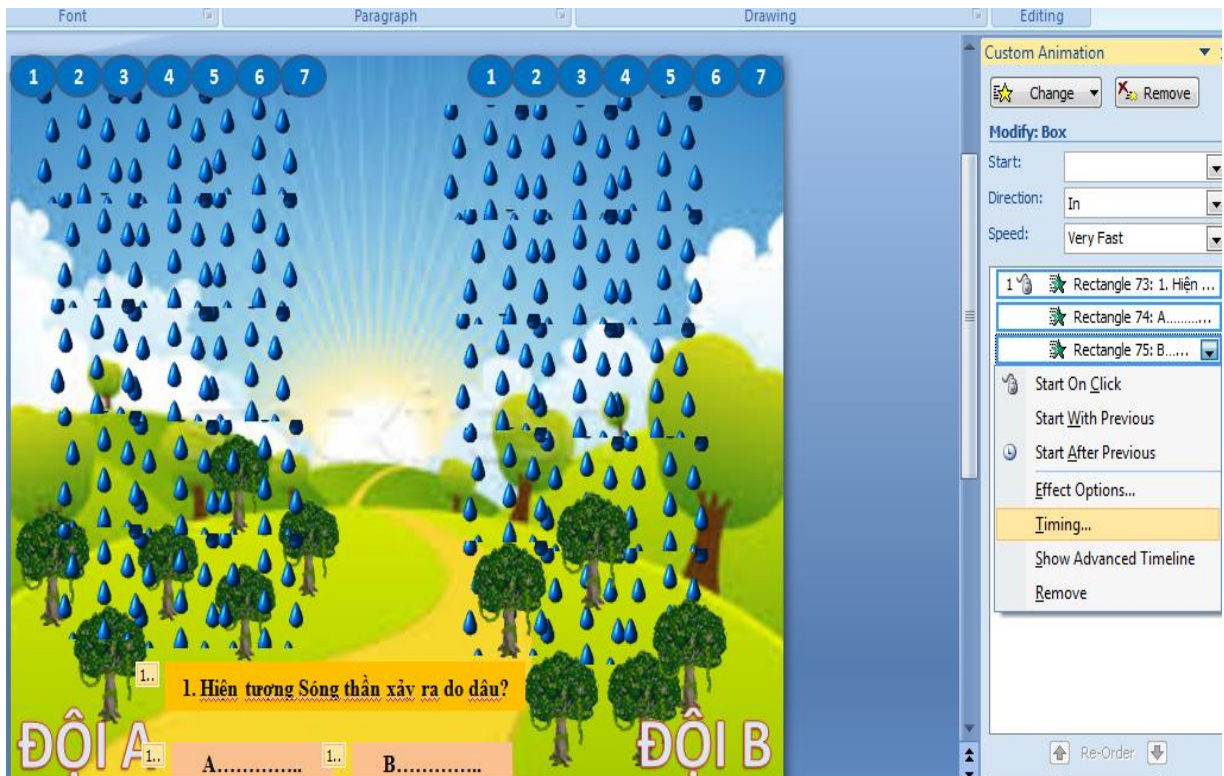
- Bước 2: Tạo hiệu ứng, các nút câu hỏi hoặc lấy hình chủ đạo làm nút câu hỏi

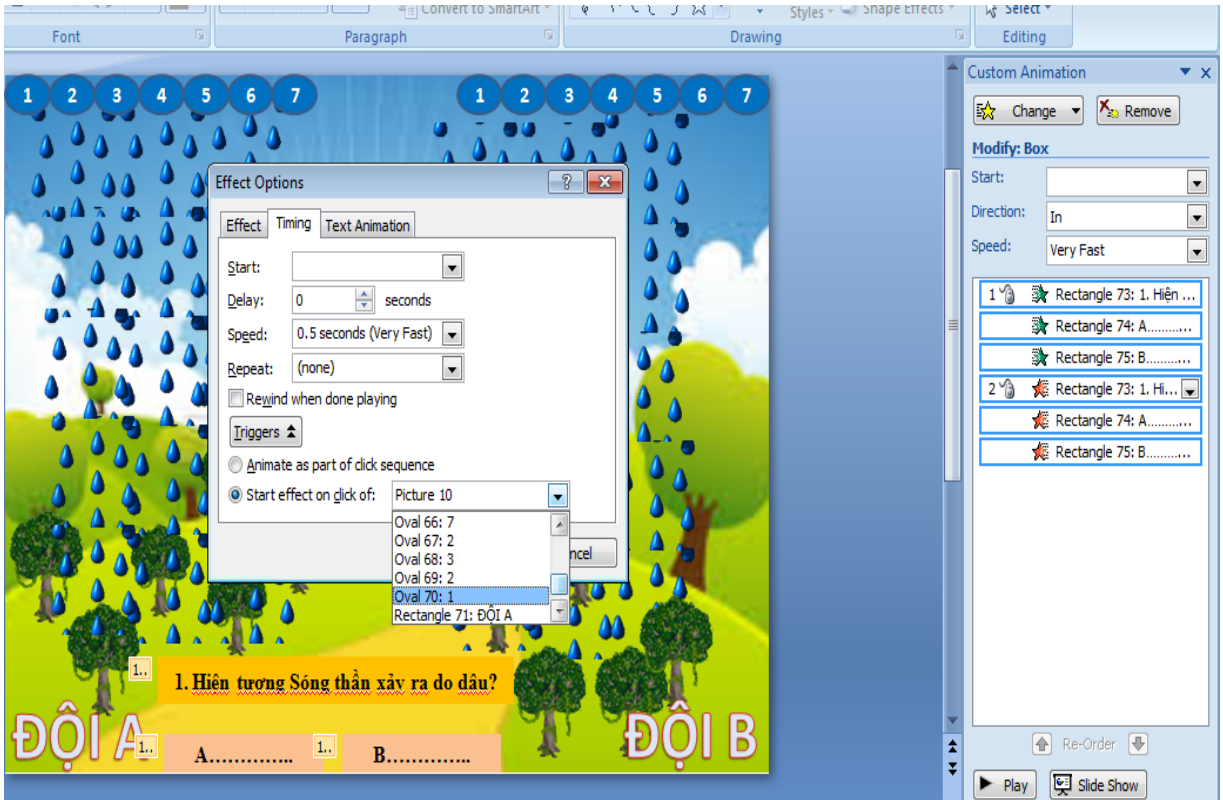
Ví dụ: Ở trò chơi “ Ai trồng nhiều cây hơn” – Giáo viên chọn Intert → Shapes → chọn hình vuông, tròn..., đánh số thứ tự cho mỗi câu hỏi. Tạo các text box ghi nội dung câu hỏi tương ứng.

Kích chuột vào từng câu hỏi kèm theo đáp án của câu hỏi đó, tạo hiệu ứng xuất hiện (Entrance), biến mất (Exit) trong Animations → Custom Animation. Sau đó kích chuột vào tất cả các hiệu ứng vừa tạo, nhấn Timing Effect Options → Timing → Triggers → Start effect on click of → rồi chọn đối tượng là nút câu hỏi đã tạo (Như hình oval số 1 bên dưới cho câu hỏi số 1)

Tiếp đó, giáo viên tạo nút kích chuột vào câu A, B tùy đáp án đúng, sai. Nếu chọn đáp án đúng thì cái cây sẽ xuất hiện trên đất khi kích chuột vào, còn nếu sai thì cái cây sẽ không xuất hiện. (Tạo hiệu ứng triggers tương tự như trên, tức là tạo hiệu ứng xuất hiện cho cái cây, sau đó nhấn vào hiệu ứng xuất hiện đó rồi chọn lần lượt Timing, Effect Options, Timing, Triggers, Start effect on click of, rồi chọn đáp án đúng làm nút mà khi nhấn vào đó cái cây sẽ xuất hiện.

Cuối cùng giáo viên tạo các nút của 2 đội làm nút trigger với hình ảnh động mưa, khi đó chỉ cần nhấp chuột vào đội nào thì đội đó được một trận mưa tưới lên đám cây mới trồng được. Ví dụ khi đội B giành chiến thắng:





c. Điều kiện của giải pháp, biện pháp:

- Giáo viên cần phải lên ý tưởng trước khi tạo trò chơi, nghiên cứu và sưu tầm tài liệu cho phù hợp với trò chơi cần tạo.
- Trò chơi phải tạo được nét riêng, tránh trùng lặp ý tưởng với các trò chơi đã có trước đó.

- Trò chơi phải có sự hấp dẫn về hình thức trình bày, mới mẻ về nội dung và phương pháp sử dụng.
- Trò chơi mới phải có tính phổ biến, áp dụng được ở nhiều môn học khác nhau.
- Trò chơi được tạo ra phải dựa trên tiêu chí dễ chơi, dễ nhớ và chủ động kiến thức ở học sinh.
- Trò chơi phải luôn có phần thưởng và cách thưởng tùy thuộc vào mỗi giáo viên.

d. Môi quan hệ giữa các giải pháp, biện pháp:

Các giải pháp, biện pháp đều sử dụng phương pháp nghiên cứu phù hợp với các hoạt động tập thể, hoạt động nhóm nhằm giúp học sinh làm việc có tinh thần tập thể, biết vận dụng kiến thức đã học một cách sinh động, sáng tạo trong quá trình thực hiện hoạt động thông qua việc trao đổi, giao lưu với bạn bè nhằm tìm ra bài học đích thực từ cuộc sống sinh hoạt trong một tập thể, một cộng đồng. Đồng thời, với sự đa dạng trong các trò chơi, học sinh sẽ cảm thấy hứng thú hơn với môn học, từ đó yêu thích các hoạt động giáo dục.

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

- *Kết quả khảo nghiệm:*

Khảo sát trên thực tế năm học 2022 - 2023 khi chưa áp dụng đề tài và năm học 2023 – 2024 khi đã áp dụng đề tài:

Cụ thể, năm học 2022 – 2023: Tổng số học sinh được khảo sát là 758 học sinh. Khi chưa áp dụng đề tài, kết quả như sau:

STT	Môn học	Hứng thú		Bình thường		Không hứng thú	
		Số lượng HS	Tỉ lệ (%)	Số lượng HS	Tỉ lệ (%)	Số lượng HS	Tỉ lệ (%)
1	GDCD	40	5	594	78	124	17
2	KHTN	56	7	418	74.6	284	18.4
3	Ngoại ngữ	80	11	309	41	369	48
4	Nghệ thuật	85	11	340	45	333	44

Đến năm học 2023 – 2024, tổng số học sinh được khảo sát là 748 học sinh. Khi đã áp dụng đề tài, kết quả đạt được như sau:

STT	Môn học	Hứng thú		Bình thường		Không hứng thú	
		Số lượng HS	Tỉ lệ (%)	Số lượng HS	Tỉ lệ (%)	Số lượng HS	Tỉ lệ (%)
1	GDCD	352	47	350	47	46	6
2	KHTN	279	37	320	43	149	20
3	Ngoại ngữ	480	64	212	28	56	8
4	Nghệ thuật	520	70	195	26	33	4

- *Giá trị khoa học:* Đề tài đã giúp cho việc dạy học trên lớp đạt nhiều hiệu quả cao, giúp cho học sinh dễ dàng tiếp nhận tri thức và từ đó phát triển khả năng tư duy, bao quát trong mọi hoạt động giáo dục.

IV. Kết quả thu được qua khảo nghiệm, giá trị khoa học của đề tài nghiên cứu

Thông qua các trò chơi, học sinh học được cách yêu cuộc sống, trân trọng những giá trị bình thường của cuộc sống, biết giữ gìn và phát huy những nét đẹp văn hóa truyền thống, học được cách sống vì tập thể, vì cộng đồng để tự ý thức trách nhiệm với mỗi hành động sống. Đồng thời, từ những kiến thức tổng hợp qua các trò chơi, giáo viên dễ dàng nắm bắt năng lực học sinh để có biện pháp giáo dục phù hợp.

C. PHẦN KẾT LUẬN – KHUYẾN NGHỊ

I. Kết luận:

Mọi hoạt động dạy học đều phải sáng tạo và không ngừng sáng tạo. Đó luôn là động lực, là mục tiêu của mỗi chúng ta. Bởi cho tới nay, những thành tựu của sự sáng tạo mà con người đạt được là vô kể, mục đích của việc này chính là để nâng cao giá trị cho mỗi hoạt động giúp người học chú ý hơn, yêu thích hơn việc học.

Việc học mà chơi giúp các em có tư duy sáng tạo trong mọi việc, có cái nhìn mỹ quan hơn, yêu cái thiện hơn, tăng cường cho các em tính cần cù, tự giác trong học tập, rèn luyện để hoàn thiện bản thân.

II. Khuyến nghị:

Mỗi trường nên thành lập một tổ công nghệ thông tin, hỗ trợ giáo viên trong việc ứng dụng Công nghệ thông tin vào soạn giảng đạt hiệu quả cao.

Hà Nội, ngày 15 tháng 04 năm 2024

XÁC NHẬN CỦA NHÀ TRƯỜNG

Người thực hiện

.....

Phạm Tiến Cường

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Sách giáo khoa các môn Tin học, Khoa học tự nhiên, Giáo dục công dân, Ngoại Ngữ, Nghệ thuật khối 6 7 8, bộ sách kết nối tri thức với cuộc sống- Nhà xuất bản giáo dục Việt Nam.
2. Sách giáo viên các môn Tin học, Khoa học tự nhiên, Giáo dục công dân, Ngoại Ngữ, Nghệ thuật khối 6 7 8, bộ sách kết nối tri thức với cuộc sống- Nhà xuất bản giáo dục Việt Nam.
3. Giáo trình Tâm lí học giáo dục - Nguyễn Đức Sơn chủ biên - Nhà xuất bản Đại học Sư phạm.
4. Sách Dạy và Học tích cực - Một số phương pháp và kỹ thuật dạy học - Nguyễn Lăng Bình chủ biên - Nhà xuất bản Đại học Sư phạm.