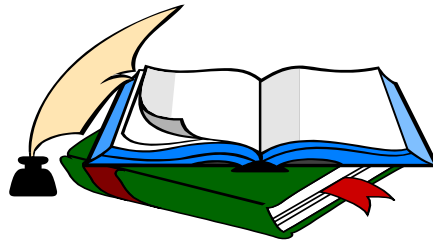


ỦY BAN NHÂN DÂN HUYỆN THANH TRÌ  
TRƯỜNG THCS VAN PHÚC



**SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM**

**ĐỔI MỚI PHƯƠNG PHÁP DẠY HỌC  
BẰNG CÁCH ĐƯA TRÒ CHƠI VÀO  
MÔN LỊCH SỬ 6**

Lĩnh vực/ Môn:	Lịch sử.
Cấp học:	Trung học cơ sở.
Tên tác giả:	Hoàng Ngọc Tuấn.
Đơn vị công tác:	Trường THCS Vạn Phúc.
Chức vụ:	Giáo viên.

**NĂM HỌC: 2020 – 2021**

## MỤC LỤC

<b>TT</b>	<b>Nội dung</b>	<b>Trang</b>
	<b>PHẦN A: ĐẶT VẤN ĐỀ</b>	1
I	Lý do chọn đề tài.	1
II	Thời gian thực hiện và đối tượng áp dụng.	2
III	Mục đích nghiên cứu	2
IV	Đối tượng nghiên cứu.	2
V	Phương pháp nghiên cứu.	2
VI	Phạm vi nghiên cứu	2
	<b>PHẦN II: GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ</b>	3
I	Cơ sở nghiên cứu.	3
1	Cơ sở lí luận.	3
2	Cơ sở thực tiễn.	3
II	Thực trạng việc ứng dụng Công nghệ thông tin trong giảng dạy.	4
1	Thuận lợi.	4
2	Khó khăn.	4
III	Nội dung và các biện pháp thực hiện.	4
1	Biện pháp 1: Thiết kế, chỉnh sửa video minh họa kiến thức bằng ứng dụng Capcut trên điện thoại thông minh.	4
2	Biện pháp 2: Thiết kế trò chơi trên ứng dụng trực tuyến Quizizz.com.	8
IV	Kết quả triển khai và bài học kinh nghiệm	14
1	Kết quả đạt được	14
2	Bài học kinh nghiệm	16
	<b>PHẦN III: KẾT LUẬN VÀ KHUYẾN NGHỊ</b>	17
I	Kết luận.	17
II	Khuyến nghị.	17
	Tài liệu tham khảo	
	Phụ lục	

## A. ĐẶT VẤN ĐỀ

### I. Lý do chọn đề tài:

*Dân ta phải biết sử ta  
Cho tường gốc tích nước nhà Việt Nam*

Mỗi khi đọc những câu thơ đó của Bác, những giáo viên dạy lịch sử lại cảm thấy tự hào, nhưng cũng đầy trách nhiệm đối với môn Lịch sử cũng như đối với các em học sinh.

Đó chính là lí do mà mọi giáo viên cần phải luôn đổi mới các phương pháp, hình thức dạy học để học sinh hào hứng mỗi khi nhắc tới môn Lịch sử. 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, 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.

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. Đặc điểm của học sinh lớp 6 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 kĩ năng lịch sử cho học sinh. Từ đó giúp học sinh tự bổ sung kiến thức cho mình thêm phong phú

Chọn đề tài “Đổi mới phương pháp dạy học bằng cách đưa trò chơi vào môn Lịch sử 6” khi giảng dạy lịch sử 6, tôi muốn nêu lên một số biện pháp về việc tổ chức trò chơi trong môn Lịch sử lớp 6 mà tôi đã thực hiện từ năm 2016-2017, nhằm nâng cao hơn nữa chất lượng học tập bộ môn Lịch sử khối 6, giúp các em ham thích học lịch sử và có được một số kĩ năng cơ bản về lịch sử. 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 kĩ năng lịch sử. Đồng thời làm cho tiết học sinh động hơn, học sinh ham thích học hơn.

### II. 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 từ năm học 2017-2018 đến nay

### III. Mục đích nghiên cứu:

Tôi chọn đề tài “Đổi mới phương pháp dạy học bằng cách đưa trò chơi vào môn Lịch sử 6” vì khi giảng dạy lịch sử 6 tôi muốn nêu lên một số biện pháp 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.

#### **IV. Phạm vi nghiên cứu**

Học sinh khối lớp 6 trường THCS Vạn Phúc-Thanh Trì-Hà Nội

#### **V. 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.

#### **VI. Đối tượng nghiên cứu**

Các trò chơi được đưa vào môn Lịch sử khối lớp 6 tại trường THCS Vạn Phúc

## **B. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ**

### **I. Cơ sở nghiên cứu**

#### 1. Cơ sở lí luận:

Lịch sử là một môn khoa học cho nên học lịch sử không chỉ ghi nhớ, 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.

#### 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 vở 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.

### **II. Thực trạng việc đưa các trò chơi vào môn Lịch sử 6 trong nhà trường**

#### 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. 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...

#### 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.

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

\* Vì sao cần phải sử dụng trò chơi 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:

- Những 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.

#### **1: TRÒ CHƠI ĐÓNG VAI**

*Bài áp dụng:*

#### **Bài 19: TỪ SAU TRUNG VƯƠNG ĐẾN TRƯỚC LÝ NAM ĐẾ (GIỮA THẾ KỈ I – GIỮA THẾ KỈ VI).**

(Các nhân vật trong kịch: Giả Tông, người dân Âu Lạc)

*Chế độ cai trị của các triều đại phong kiến phương Bắc đối với nước ta từ thế kỉ I – thế kỉ VI.*

**1.1. Mục đích áp dụng:** Truyền thụ bài mới (giúp rèn kỹ năng diễn đạt cho học sinh).

**1.2. 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 2 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: “Cuối thế kỉ II, đứng trước sự nổi dậy của nhân dân Âu Lạc, Thứ Sử Giao Châu là Giả Tông hỏi người dân Âu Lạc”.
- Giả Tông “Tại sao các ngươi hay “phản loạn”.
- Người dân Âu Lạc trả lời: “Phú liễm quá nặng, trăm họ xác xơ”.
- Người dẫn chương trình: “Giả Tông buộc phải tạm chấp nhận”.
- Giả Tông nói: “Vậy ta tạm thời tha miễn các khoản lao dịch cho các ngươi với điều kiện là các ngươi không được phản loạn nữa.”

**\*Bước 3:** Sau khi 2 bạn hoàn thành phần thi các cổ động viên nhận xét, đánh giá kết quả.

**\*Bước 4:** Giáo viên chốt và nhận xét:

- Qua đoạn kịch trên học sinh phải nắm được: Sự bóc lột quá hà khắc, tàn bạo, tham lam của phong kiến phương Bắc. Đồng thời biết được tinh thần đấu tranh chống áp bức của nhân ta vô cùng quyết liệt...
- Rút kinh nghiệm về diễn xuất, mức độ chính xác của lời thoại, công bố kết quả chung cuộc.

**2. TRÒ CHƠI HÁI HOA**

*Bài áp dụng:*

**Bài 11: NHỮNG CHUYỆN BIẾN VỀ XÃ HỘI**

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

**2.2. 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 chia lớp làm bốn đội (mỗi dãy hai đội) và đặt tên cho từng đội:
  - + Đội 1: Văn Lang.
  - + Đội 2: Âu Lạc.
  - + Đội 3: Vạn Xuân.
  - + Đội 4: Đại Việt.

**\*Bước 2:**

- Bốn đội bốc thăm giành quyền ưu tiên.
- Mỗi đội cử đại diện lên hái hoa trên cây:
  - + 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, nếu đáp đúng được 10 điểm.
  - + Đồng đội có thể bổ sung một lần cho đội mình nhưng bị trừ 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:** Sự phân công xã hội ra đời trên cơ sở nào?

- a. Kỹ thuật đúc đồng phát triển cao.
- b. Kỹ thuật ghè đá phát triển cao.
- c. Nghề trồng lúa nước phát triển cao.
- d. Câu a và c đúng.

⇒ Em chọn câu d là câu trả lời cuối cùng của em.

**Câu 2:** Tại sao chế độ mẫu hệ chuyển dần sang chế độ phụ hệ?

- a. Kinh tế phát triển làm xuất hiện sự phân công lao động trong xã hội, vị trí người đàn ông ngày càng quan trọng.
- b. Số lượng phụ nữ ngày càng giảm.
- c. Nghề dệt vải và làm đồ gốm ngày càng phát triển.
- d. Nghề buôn bán phát triển.

⇒ Em chọn câu a là câu trả lời cuối cùng của em.

**Câu 3:** Nền văn hoá Đông Sơn phát triển ở khu vực nào?





### 3. TRÒ CHƠI AI NHANH HƠN

*Bài áp dụng:*

#### Bài 14: NƯỚC ÂU LẠC

*Nước Âu Lạc ra đời.*

**3.1. Mục đích áp dụng:** truyền thụ bài mới (giúp học sinh củng cố lại kỹ năng hình thành sơ đồ bộ máy nhà nước).

**3.2. 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 quy định:

+ Cả lớp cùng chơi.

+ Các em dựa vào sách giáo khoa phân tổ chức nhà nước An Dương Vương để vẽ sơ đồ nhà nước An Dương Vương.

+ 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 5 phút. Chỉ thu bài thi của 5 em hoàn thành chính xác và sớm nhất, các em còn lại nhận xét bổ sung.

+ Vẽ sơ đồ phải chính xác, đẹp, khoa học, đúng chính tả.

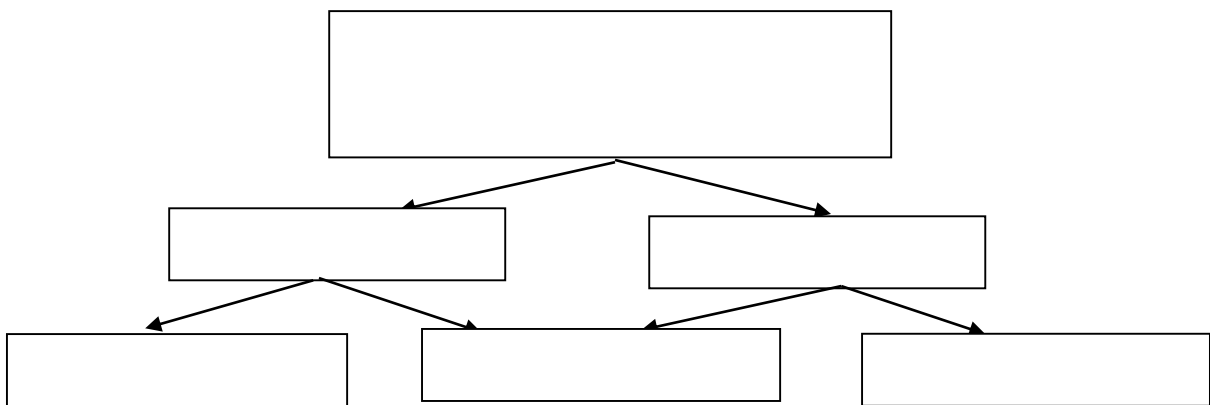
+ Trong lúc thi phải trung thực và trật tự nếu vi phạm sẽ bị trừ điểm tùy theo mức độ.

+ Điểm tối đa của mỗi em là 10 điểm.

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

*\* Bước 2:* Giáo viên phát phiếu học tập cho từng em, với câu hỏi sau: “Em hãy vẽ sơ đồ nhà nước thời An Dương Vương?”

Hoặc đối với những em học sinh yếu kém, có thể phát phiếu học tập có sẵn sơ đồ câm để các em điền nội dung vào

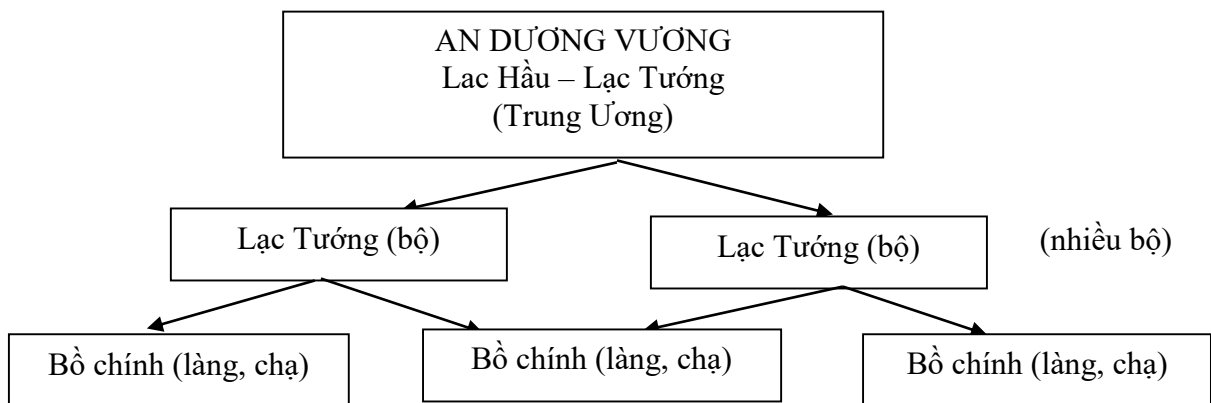


*\*Bước 3 :*

Học sinh tự đọc sách giáo khoa đoạn “Bộ máy nhà nước thời An Dương Vương không có gì thay đổi so với trước. Đứng đầu nhà nước là An Dương Vương, nắm giữ mọi quyền hành chính. Giúp việc cho vua có các Lạc Hầu, Lạc Tướng. Cả nước được chia thành nhiều bộ, do Lạc Tướng đứng đầu. Các làng, chạ vẫn do Bồ Chính cai quản. Tuy nhiên, sau nhiều thế kỉ độc lập thời Hùng Vương, quyền hành của nhà nước cao hơn và chặt chẽ hơn. Vua có quyền thế hơn trong việc trị nước.” Để hoàn thành sơ đồ

*\*Bước 4:*

- Cho các em còn lại nhận xét, bổ sung.
- Giáo viên nhận xét, rút kinh nghiệm cả hai mặt nội dung và hình thức, công bố kết quả như sơ đồ sau:



- Giáo viên chốt:

- + Qua sơ đồ trên, các em nắm được bộ máy nhà nước Âu Lạc, có thể so sánh điểm giống và khác nhau với bộ máy nhà nước thời Văn Lang.
- + Bộ máy nhà nước thời Âu Lạc tuy vẫn sơ sài nhưng đã chặt chẽ hơn thời Văn Lang

Bài áp dụng:

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

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

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

#### **3.2.2. 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 :

- Các em không sợ khi kiểm ra bài cũ, rất tự tin khi bước vào giờ học, không khí lớp học vui vẻ nhẹ nhàng, đồng thời các em củng cố lại kiến thức rất nhanh

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	

- Qua trò chơi này, các em nắm được đất nước ta thời kì bị phong kiến phương Bắc cai trị, về xã hội chia làm 2 tầng lớp: Thống trị và bị trị. Trong tầng lớp thống trị lại chia làm 4 tầng lớp, giai cấp khác nhau

#### 4. TRÒ CHƠI KHÁM PHÁ

*Bài áp dụng:*

##### LƯỢC VỀ MÔN LỊCH SỬ

**Học Lịch sử để làm gì?**

**4.1. Mục đích áp dụng:** Truyền thụ bài mới (giúp học sinh biết cách khai thác nội dung tranh ảnh).

**4.2. Quá trình tổ chức:**

**a. Chuẩn bị của giáo viên:**

-Giáo viên chuẩn bị bức ảnh “Một lớp học ở trường làng thời xưa”

- Giáo viên sử dụng giấy Crôki để ghi câu hỏi thảo luận.

**b. Tiến hành trên lớp:**

\* Bước 1:

- Giáo viên chia lớp làm 6 đội (mỗi dãy 3 đội) và đặt tên cho mỗi đội:
- + Đội I: Con Rồng.
- + Đội II: Thăng Long.
- + Đội III: Cháu Tiên.
- + Đội IV: Hoa Lư.
- + Đội V: Cổ Đô.
- + Đội VI: Phú Xuân.
- Giáo viên quy định:
- + Mỗi nhóm cử một thư kí để ghi đáp án. Đáp án ghi thẳng lên giấy Crôki mà giáo viên phát. Chữ viết phải rõ ràng, sạch đẹp, đúng chính tả.
- + Các nhóm vừa quan sát bức ảnh vừa nghe giáo viên giới thiệu khái quát nội dung bức ảnh để tìm đáp án cho câu hỏi thảo luận.
- + Đội nào hoàn thành chính xác trước đội đó thắng. Điểm tối đa của mỗi đội là 10 điểm.
- + Sau khi kết thúc trò chơi, mỗi đội dán kết quả thảo luận lên bảng.
- + Em nào hoàn thành trò chơi xuất sắc nhất sẽ được thưởng điểm.

\* Bước 2:

- Giáo viên treo bức ảnh “Một lớp học ở trường làng thời xưa” như hình trên lên bảng.
- Giáo viên chỉ bức ảnh và giới thiệu khái quát “Đây là bức ảnh chụp khung cảnh của một lớp học ở trường làng thời xưa” rồi cho học sinh quan sát (từ trái sang phải, từ trên xuống dưới) và gợi mở để học sinh thảo luận: “Quan sát bức ảnh, em thấy lớp học thời xưa khác với lớp học ở trường em bây giờ như thế nào? Vì sao có sự khác nhau đó? Bức ảnh nói lên điều gì?”

\* Bước 3:

Học sinh tiến hành thảo luận và dán kết quả thảo luận lên bảng. Kết quả như sau “Lớp học được tổ chức ngoài trời, ngay trước sân nhà, không có phòng học riêng và không có bảng đen, phấn trắng... lớp học có khoảng 7-8 học sinh; sách vở được đặt dưới nền ngay trước mặt. Tất cả học sinh đều mặc quần trắng và áo the dài và đặt biệt là không có học sinh nữ. Tất cả ngồi xếp bằng, tư thế ngay ngắn, tay khoanh trước ngực chăm chú nhìn vào thầy giáo; một học sinh đang đứng cạnh bàn, mặt quay vào thầy, có lẽ đang trả lời câu hỏi của thầy.” Do ngày xưa điều kiện sống còn nghèo nàn so với ngày nay. Qua đó, thấy rõ tinh thần hiếu học, tôn sư trọng đạo, một truyền thống tốt đẹp của dân tộc Việt Nam.

\* Bước 4:

Giáo viên nhận xét, công bố kết quả phát thưởng và phân tích thêm “Lớp học trong hình khác với lớp học ngày nay là lớp có ít học sinh, không có phòng học riêng, không có bảng đen, không có bàn ghế cho thầy và trò. Thay vào đó là ông thầy ngồi trên bộ ván và học sinh ngồi dưới đất xung quanh. Trên bàn có lọ mực thay cho phấn trắng, bảng đen. Sở dĩ có sự khác nhau đó là do ngày xưa điều kiện sống còn nghèo nàn so với ngày nay. Qua đó, thấy rõ tinh thần hiếu học, tôn sư trọng đạo, một truyền thống tốt đẹp của dân tộc Việt Nam.”

## 5 TRÒ CHƠI GIẢI Ô CHỮ

*Bài áp dụng:*

### Bài 15: NƯỚC ÂU LẠC

*Hoạt động 5:*

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

**5.2. 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:

A	N	D	U	O	N	G	V	U	O	N	G		
M	Y	C	H	A	U								
			P	H	O	N	G	K	H	E			
			B	O	C	H	I	N	H				
			T	H	A	N	H	C	O	L	O	A	
	T	R	I	E	U	Đ	A						
					L	O	A	T	H	A	N	H	
T	H	U	C	P	H	A	N						
	Đ	E	C	A	O	C	A	N	H	G	I	A	C

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

*b. Tiến hành trên lớp:*

*\*Bước 1:*

- Giáo viên gọi 2 em lên thực hiện trò chơi.

- Giáo viên quy định:

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

+ Mỗi hàng chữ chỉ một em trả lời và trả lời một lần, nếu đúng giáo viên sẽ mở hàng chữ đó ra.

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

+ Nếu học sinh không giải được mật mã thì giáo viên giải.

+ Mỗi em phải giải được ít nhất 5 hàng chữ hoặc 4 hàng chữ và một mật mã.

+ 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 “Ai mắc mưu Triệu Đà để nước ta rơi vào ách thống trị của nhà Triệu?”

- Hàng chữ thứ hai có 6 chữ cái “Con gái của An Dương Vương là ai?”

- Hàng chữ thứ ba có 8 chữ cái “An Dương Vương đóng đô ở đâu?”

- Hàng chữ thứ tư có 7 chữ cái “Đúng đầu làng, chạ thời An Dương Vương là chức quan nào?”

- Hàng chữ thứ năm có 10 chữ cái “Công trình văn hoá tiêu biểu của thời Âu Lạc là gì?”

- Hàng chữ thứ sáu có 7 chữ cái “Ai đã đánh bại An Dương Vương vào năm 179 TCN?”

- Hàng chữ thứ bảy có 8 chữ cái “Thành Cổ Loa còn được gọi là gì?”

- Hàng chữ thứ tám có 8 chữ cái “Tên thật của vua An Dương Vương là gì?”

- Hàng chữ thứ chín có 13 chữ cái “Sự thất bại của An Dương Vương để lại cho đời sau bài học gì?”

**\*Bước 3:**- Giáo viên đọc câu hỏi cho học sinh giải mật mã. Mật mã lịch sử nằm ở ô thứ 6 của hàng ngang (tính theo hàng thứ nhất) và gồm 9 chữ cái theo hàng dọc: “Vua An Dương Vương đứng đầu nhà nước nào?”

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

- Qua trò chơi này giúp học sinh củng cố lại một loạt kiến thức về nước Âu Lạc, biết tới các nhân vật: Mỵ Châu, Triệu Đà hoặc biết tới bài học cảnh giác trước mọi âm mưu của kẻ thù...

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

### **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:

Năm học	Hứng thú	Kỹ năng
2018 – 2019	85%	90%
2019-2020	90%	95%

- Từ năm học 2018 – 2019 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.

#### **4. Kết quả đạt được :**

Năm học	Trò chơi sử dụng trong bài	Bài dạy	Hứng thú học	Kỹ năng
2018-2019	Trò chơi hái hoa	Bài 4, 6, 11, 23, 24, 25	85%	80%
2019-2020			<b>96%</b>	<b>95%</b>
2018-2019	Trò chơi ai nhanh hơn	Bài 3, 4, 5, 12, 14, 20	86%	81%
2019-2020			<b>96%</b>	<b>94%</b>
2018-2019	Trò chơi khám phá	Bài 1, 8, 9, 13	84%	80%
2019-2020			<b>97%</b>	<b>96%</b>
2018-2019	Trò chơi giải ô chữ	Bài 15, 27, 28	83%	82%
2019-2020			<b>95%</b>	<b>97%</b>
2018-2019	Trò chơi đóng vai	Bài 19, 20	84%	79%
2019-2020			<b>95%</b>	<b>94%</b>

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

+ Năm học 2018 – 2019 dự 4 tiết.

+ Năm học 2019 – 2020 dự 4 tiết.

- Trong các năm học qua tôi đã thao giảng 6 tiết (cho tổ dự). Cả 6 tiết đều được xếp loại Giỏi, được chia ra như sau:

+ Năm học 2018 – 2019 dự 3 tiết.

+ Năm học 2019 – 2020 dự 3 tiết.

- Học sinh trường THCS Vạn Phúc, trong những năm gần đây đều đạt giải khi tham gia thi học sinh giỏi cấp huyện



- + Năm học 2017-2018 đạt 1 giải nhất, 1 nhì cấp huyện
- + Năm học 2018-2019 đạt 1 giải nhất, 1 ba cấp huyện
- + Năm học 2019-2020 đạt 1 giải nhì, 1 ba cấp huyện

## **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 đạt biệt là đối với những em có kết quả cao để phần đầu có kế hoạch bổ sung.

## C. KẾT LUẬN VÀ KHUYẾN NGHỊ

### I. 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
2018 - 2019	17%	33%	50%
2019 - 2020	8%	35%	55%

### II. Khuyến nghị:

- Đề 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 28 tháng 04 năm 2021***

Tôi xin cam đoan đây là sáng kiến kinh nghiệm của mình viết, không sao chép nội dung của người khác. Nếu sai tôi hoàn toàn chịu trách nhiệm trước pháp luật.

**Người thực hiện**

Hoàng Ngọc Tuấn

**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.

## **PHIẾU ĐIỀU TRA THỰC TRẠNG TRƯỚC KHI THỰC HIỆN GIẢI PHÁP**

**Kính gửi Quý Thầy/Cô và các em học sinh!**

Nhằm mục đích nghiên cứu thông tin làm cơ sở thực tiễn cho giải pháp: **“Đổi mới phương pháp dạy học bằng cách đưa trò chơi vào môn Lịch sử”**. Tôi thực hiện việc trưng cầu ý kiến của Thầy/Cô và học sinh về những vấn đề liên quan đến vấn đề đổi mới phương pháp dạy học. Tôi xin cam kết các ý kiến đánh giá của Quý Thầy/Cô và học sinh sẽ không sử dụng vào bất cứ mục đích nào khác ngoài việc nghiên cứu đề cung cấp các thông tin làm cơ sở đề xuất những giải pháp hữu ích, hiệu quả trong việc nâng chất lượng dạy và học ở trường THCS Vạn Phúc- Huyện Thanh Trì- Hà Nội.  
Xin trân trọng cảm ơn!

### **I. DÀNH CHO CÁC THẦY, CÔ GIÁO**

**1. Các thầy/cô có thường xuyên sử dụng các hình thức dạy học trong giảng dạy không?**

- Thường xuyên  
 Không thường xuyên

Nếu “Không” thầy/cô cho biết lí do:

.....  
.....  
.....

**2. Thầy/cô hãy cho biết vai trò của việc đổi mới phương pháp, hình thức dạy học hiện này ?**

- Quan trọng  
 Không quan trọng

Nếu “Không” thầy/cô cho biết lí do:

.....  
.....  
.....

**3. Thầy cô có thường xuyên tổ chức trò chơi trong các tiết dạy?**

- Thường xuyên  
 Không thường xuyên

Nếu “Không” thầy/cô cho biết lí do:

.....  
.....  
.....

**4. Thầy cô thường tổ chức trò chơi trong hoạt động nào?**

- Hình thành kiến thức mới  
 Khởi động  
 Luyện tập, củng cố

**6. Thầy/cô hãy cho ý kiến về vai trò của việc sử dụng trò chơi trong các tiết dạy:**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**II. DÀNH CHO HỌC SINH LỚP 6**

Hãy đánh dấu (x) vào ô trống  ý kiến các em cho là đúng:

**1. Em có yêu thích học tập bộ môn Lịch Sử không?**

- Có
- Không

**2. Việc thầy cô tổ chức các trò chơi lịch sử trong giờ học có cần thiết không ?**

- Rất cần thiết.
- Cần thiết.
- Không cần thiết.

**3. Em đã biết các dạng trò chơi lịch sử nào?**

- Thường xuyên
- Ít sử dụng
- Không sử dụng

**4. Em có yêu thích các tiết dạy môn Lịch sử có tổ chức trò chơi không?**

- Có
- Không

**5. Ngoài những ý kiến trên, em hãy đề xuất ý kiến về sử dụng các trò chơi trong các tiết học Lịch sử?**

.....

.....

.....

.....

.....

**PHIẾU ĐIỀU TRA  
THỰC TRẠNG SAU KHI THỰC HIỆN GIẢI PHÁP**

**Kính gửi Quý Thầy/Cô và các em học sinh!**

Nhằm mục đích đánh giá hiệu quả thực hiện giải pháp: **“Đổi mới phương pháp dạy học bằng cách đưa trò chơi vào môn Lịch sử”**. Tôi thực hiện việc trưng cầu ý kiến của Thầy/Cô và học sinh về những vấn đề liên quan đến hoạt động tổ chức trò chơi trong dạy học. Tôi xin cam kết các ý kiến đánh giá của Quý Thầy/Cô và học sinh sẽ không sử dụng vào bất cứ mục đích nào khác ngoài việc nghiên cứu để cung cấp các thông tin làm cơ sở đề xuất những giải

pháp hữu ích, hiệu quả trong việc nâng chất lượng dạy và học ở trường THCS Vạn Phúc- Huyện Thanh Trì- Hà Nội.

Xin trân trọng cảm ơn!

**II. DÀNH CHO CÁC THẦY, CÔ GIÁO**

**1. Theo thầy/cô, giải pháp này có mang lại hiệu quả trong giảng dạy không?**

- Có
- Tương đối
- Không

Nếu “Không” thầy/cô cho biết lí do:

.....

.....

.....

**2. Thầy/cô có áp dụng giải pháp này trong quá trình giảng dạy không?**

- Có
- Không

Nếu “Không” thầy/cô cho biết lí do:

.....

.....

.....

**3. Thầy/cô hãy đóng góp thêm ý kiến để việc thực hiện giải pháp có hiệu quả cao hơn nữa:**

.....

.....

.....

.....

.....

**III. DÀNH CHO HỌC SINH KHỐI 8**

**1. Việc tổ chức trò chơi Lịch sử trong dạy học có mang lại hiệu quả học tập cho học sinh không?**

- Có
- Không
- Tương đối

**2. Theo em, việc sử dụng trò chơi trong dạy học trong quá trình học tập mang lại những lợi ích gì cho học sinh?**

.....

.....

.....

.....

.....

