

TRƯỜNG ĐẠI HỌC HOA LƯ
KHOA SƯ PHẠM TIỂU HỌC – MẦM NON

ĐINH THỊ ÁNH

THIẾT KẾ TRÒ CHƠI HỌC TẬP
TRONG DẠY HỌC MÔN KHOA HỌC Ở TIỂU HỌC

KHÓA LUẬN TỐT NGHIỆP

Mã sinh viên: 2452020293

NINH BÌNH, (2024)

TRƯỜNG ĐẠI HỌC HOA LƯ
KHOA SƯ PHẠM TIỂU HỌC – MẦM NON

ĐINH THỊ ÁNH

THIẾT KẾ TRÒ CHƠI HỌC TẬP
TRONG DẠY HỌC MÔN KHOA HỌC Ở TIỂU HỌC

KHÓA LUẬN TỐT NGHIỆP

Mã sinh viên: 2452020293

Người hướng dẫn: ThS. Lê Thị Thu Hương

NINH BÌNH, (2024)

LỜI CẢM ƠN

Em xin chân thành cảm ơn các thầy cô giáo trường Đại học Hoa Lư, các thầy cô giáo trong Khoa Sư phạm Tiểu học – Mầm non, Ban Giám hiệu trường Đại học Hoa Lư, các thầy cô giáo và các em học sinh trường Tiểu học Ninh Phúc – TP Ninh Bình đã tạo điều kiện thuận lợi cho em học tập, nghiên cứu và thực hiện Đề tài khóa luận tốt nghiệp này.

Em xin bày tỏ lòng biết ơn và kính trọng sâu sắc tới ThS. Lê Thị Thu Hương – Giảng viên Khoa Sư phạm Tiểu học – Mầm non cũng chính là người hướng dẫn em thực hiện đề tài khóa luận này đã tận tình hướng dẫn chỉ bảo em trong quá trình thực hiện đề tài. Cô đã luôn động viên, khích lệ tinh thần tìm tòi, nghiên cứu và mở ra cho em những trang kiến thức vô cùng bổ ích, ý nghĩa.

Mặc dù đã cố gắng hoàn thành khóa luận tốt nhất có thể nhưng chắc chắn sẽ không tránh khỏi những thiếu sót. Em rất mong nhận được sự góp ý và tận tình chỉ bảo của quý thầy cô và các bạn.

Em xin chân thành cảm ơn!

Ninh Bình, ngày 10 tháng 5 năm 2024

Sinh viên

Đinh Thị Ánh

LỜI CAM ĐOAN

Tôi xin cam đoan đề tài khóa luận: “*Thiết kế trò chơi học tập trong dạy học môn Khoa học ở Tiểu học*” là công trình nghiên cứu khoa học của riêng tôi.

Các số liệu, thống kê và kết luận nghiên cứu được trình bày trong khóa luận là trung thực, có nguồn gốc cụ thể, rõ ràng và chưa từng được công bố trong bất cứ công trình khoa học nào trước đây. Tôi xin chịu trách nhiệm về sự cam đoan này.

Ninh Bình, ngày 10 tháng 5 năm 2024

Sinh viên

Đinh Thị Ánh

XÁC NHẬN CỦA NGƯỜI HƯỚNG DẪN KHOA HỌC

Đề tài khóa luận tốt nghiệp “*Thiết kế trò chơi học tập trong dạy học môn Khoa học ở Tiểu học*” là công trình nghiên cứu của sinh viên Đinh Thị Ánh, nội dung trong đề tài chưa công bố trong bất kì công trình nào khác. Trong đề tài có sự tham khảo một số tài liệu có nguồn gốc và được trích dẫn rõ ràng.

Đề tài đã được chỉnh sửa theo góp ý của Hội đồng chấm khóa luận tốt nghiệp ngày 18/5/2024.

Ninh Bình, ngày 25 tháng 5 năm 2024

Người hướng dẫn

ThS. Lê Thị Thu Hương

BẢNG CÁC KÝ HIỆU, CHỮ VIẾT TẮT

STT	Từ viết tắt	Nghĩa
1	CT GDPT 2018	Chương trình Giáo dục phổ thông 2018
2	GV	Giáo viên
3	HS	Học sinh
4	PPDH	Phương pháp dạy học
5	SGK	Sách giáo khoa
6	TCHT	Trò chơi học tập

DANH MỤC BẢNG BIỂU

Bảng 1.1. Khái niệm về “Phương pháp trò chơi học tập”**Error! Bookmark not defined.**

Bảng 1.2. Thứ tự các bước tiến hành tổ chức PP TCHT trong dạy học**Error! Bookmark not defined.**

Bảng 1.3. Tác dụng của việc tổ chức trò chơi học tập trong dạy học**Error! Bookmark not defined.**

Bảng 1.4. Mức độ sử dụng phương pháp Trò chơi học tập trong dạy học**Error! Bookmark not defined.**

Bảng 1.5. Thời điểm tổ chức trò chơi học tập trong tiết học**Error! Bookmark not defined.**

Bảng 1.6. Thời gian dành cho hoạt động tổ chức TCHT trong một tiết học**Error! Bookmark not defined.**

Bảng 1.7. Những phương tiện hỗ trợ khi tổ chức TCHT...**Error! Bookmark not defined.**

Bảng 1.8. Thuận lợi khi thiết kế trò chơi học tập**Error! Bookmark not defined.**

Bảng 1.9. Khó khăn khi thiết kế trò chơi học tập**Error! Bookmark not defined.**

Bảng 1.10. Thuận lợi khi tổ chức trò chơi học tập.....**Error! Bookmark not defined.**

Bảng 1.11. Khó khăn khi tổ chức trò chơi học tập**Error! Bookmark not defined.**

Bảng 1.12. Những lưu ý khi thiết kế và tổ chức trò chơi học tập**Error! Bookmark not defined.**

Bảng 2.1. Thống kê một số trò chơi học tập trong dạy học môn Khoa học 4 (Bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống) **Error! Bookmark not defined.**

Bảng 3.1. Kết quả kiểm tra kiến thức sau khi HS học xong **Error! Bookmark not defined.**

Bảng 3.2. Kết quả kiểm tra kiến thức sau khi HS học xong **Error! Bookmark not defined.**

Bảng 3.3. Kết quả kiểm tra kiến thức sau khi HS học xong **Error! Bookmark not defined.**

Bảng 3.4. HS tham gia TCHT.....75

Bảng 3.5. Cảm xúc của HS trong tiết học.....75

Bảng 3.6. Mức độ tham gia các hoạt động học tập của HS.....75

Bảng 3.7. Điều thú vị trong tiết học thực nghiệm.....76

MỤC LỤC

MỞ ĐẦU	1
1. Lí do chọn đề tài	1
2. Tổng quan tình hình nghiên cứu	4
3. Mục đích và nhiệm vụ nghiên cứu.....	7
4. Đối tượng và phạm vi nghiên cứu	7
5. Phương pháp nghiên cứu	8
6. Ý nghĩa khoa học và ý nghĩa thực tiễn	8
CHƯƠNG 1. CƠ SỞ LÝ LUẬN VÀ THỰC TIỄN CỦA VẤN ĐỀ NGHIÊN CỨU	10
1.1. CƠ SỞ LÝ LUẬN.....	10
1.1.1. Khái quát về phương pháp trò chơi học tập	10
1.1.1.1. Trò chơi học tập là gì?.....	10
1.1.1.2. Các loại trò chơi học tập.....	10
1.1.1.3. Tác dụng và ý nghĩa của trò chơi học tập.....	13
1.1.1.4. Các bước tiến hành tổ chức trò chơi học tập.....	14

1.1.2. Khát quát về chương trình môn Khoa học ở Tiểu học.....	15
1.1.2.1. Đặc điểm môn học.....	15
1.1.2.2. Quan điểm xây dựng chương trình	16
1.1.2.3. Mục tiêu chương trình.....	16
1.1.2.4. Nội dung chương trình	17
1.1.2.5. Thời lượng thực hiện chương trình	18
1.1.3. Đặc điểm tâm sinh lí của học sinh Tiểu học và việc sử dụng trò chơi học tập trong dạy học môn Khoa học	19
1.1.3.1. Sự phát triển về thể chất.....	19
1.1.3.2. Sự phát triển về hoạt động, hành vi	20
1.1.3.3. Sự phát triển về trí tuệ.....	21
1.1.3.4. Sự phát triển về tình cảm	22
1.1.3.5. Sự phát triển về nhân cách.....	22
1.2. CƠ SỞ THỰC TIỄN.....	22
1.2.1. Khái quát về quá trình điều tra.....	22
1.2.1.1. Mục đích điều tra	22
1.2.1.2. Đối tượng điều tra	23
1.2.1.3. Nội dung điều tra	23
1.2.1.4. Các phương pháp điều tra	23
1.2.1. Kết quả điều tra.....	24
1.2.2.1. Nhận thức của giáo viên Tiểu học về vai trò, ý nghĩa của việc sử dụng trò chơi học tập trong dạy học	24
1.2.2.2. Thực trạng của việc thiết kế và sử dụng trò chơi học tập trong dạy học môn Khoa học ở Tiểu học	26
Tiểu kết chương 1.....	33
CHƯƠNG 2. THIẾT KẾ TRÒ CHƠI HỌC TẬP TRONG DẠY HỌC MÔN KHOA HỌC Ở TIỂU HỌC	35
2.1. CÁC NGUYÊN TẮC THIẾT KẾ TRÒ CHƠI HỌC TẬP TRONG DẠY HỌC MÔN KHOA HỌC Ở TIỂU HỌC	35
2.1.1. Đảm bảo tính hỗ trợ, phù hợp với mục tiêu, yêu cầu nội dung bài học....	35

2.1.2. Đảm bảo tính giáo dục và sư phạm.....	36
2.2. QUY TRÌNH THIẾT KẾ TRÒ CHƠI HỌC TẬP TRONG DẠY HỌC MÔN KHOA HỌC Ở TIỂU HỌC	41
2.2.1. Bước 1: Xác định mục đích của TCHT	41
2.2.2. Bước 2: Xác định thời điểm tổ chức TCHT.....	41
2.2.3. Bước 3: Xác định thời gian thực hiện TCHT.....	42
2.2.4. Bước 4: Đặt tên trò chơi và xây dựng nội dung trò chơi	42
2.2.5. Bước 5: Xây dựng cách chơi, luật chơi và dự kiến vật dụng (nếu cần)....	42
2.2.6. Bước 6: Tổng kết trò chơi	43
2.3. THIẾT KẾ MỘT SỐ TRÒ CHƠI HỌC TẬP TRONG DẠY HỌC MÔN KHOA HỌC Ở TIỂU HỌC	43
2.3.1. Chủ đề 1: Chất.....	45
2.3.2. Chủ đề 2: Năng lượng	50
2.3.3. Chủ đề 3: Thực vật và Động vật	55
2.3.4. Chủ đề 4: Nấm.....	57
2.3.5. Chủ đề 5: Con người và sức khỏe	61
2.3.6. Chủ đề 6: Sinh vật và môi trường	64
2.4. MỘT SỐ LƯU Ý SƯ PHẠM KHI THIẾT KẾ VÀ TỔ CHỨC TRÒ CHƠI HỌC TẬP TRONG DẠY HỌC MÔN KHOA HỌC Ở TIỂU HỌC.....	67
Tiểu kết chương 2	69
CHƯƠNG 3. THỰC NGHIỆM SƯ PHẠM.....	71
3.1. MỤC ĐÍCH THỰC NGHIỆM.....	71
3.2. ĐỐI TƯỢNG VÀ PHẠM VI THỰC NGHIỆM.....	71
3.3. NỘI DUNG THỰC NGHIỆM	71
3.4. TIẾN HÀNH THỰC NGHIỆM	72
3.5. KẾT QUẢ THỰC NGHIỆM	72
3.5.1. Năng lực	72
3.5.3. Phẩm chất	75
3.6. ĐÁNH GIÁ VÀ KẾT LUẬN	77
Tiểu kết chương 3	77

KẾT LUẬN VÀ KIẾN NGHỊ	79
DANH MỤC TÀI LIỆU THAM KHẢO	81
PHỤ LỤC	

MỞ ĐẦU

1. Lí do chọn đề tài

Đổi mới giáo dục, đổi mới PPDH luôn là vấn đề được toàn xã hội quan tâm. Các hội nghị, hội thảo chuyên môn về đổi mới PPDH sao cho phù hợp, đem lại hiệu quả được diễn ra thường xuyên, cập nhật liên tục. Đảng, Quốc hội, Thủ Tướng Chính phủ đưa ra các nghị quyết số 29/NQ-TW ban hành ngày 4 tháng 11 năm 2013 [3], Nghị quyết số 88/2014/QH13 ngày 28 tháng 11 năm 2014 [13], Quyết định số 404/QĐ-TTg ngày 27 tháng 3 năm 2015 [15] đã xác định rõ mục tiêu đổi mới CT GDPT là đổi mới chương trình, SGK giáo dục phổ thông nhằm tạo chuyển biến căn bản, toàn diện về chất lượng và hiệu quả giáo dục phổ thông; kết hợp dạy chữ, dạy người và định hướng nghề nghiệp; góp phần chuyển nền giáo dục nặng về truyền thụ kiến thức sang nền giáo dục phát triển toàn diện cả về phẩm chất và năng lực, hài hòa đức, trí, thể, mỹ và phát huy tốt nhất tiềm năng của mỗi học sinh. Đổi mới căn bản, toàn diện giáo dục và đào tạo là đổi mới những vấn đề lớn, cốt lõi, cấp thiết, từ quan điểm, tư tưởng chỉ đạo đến mục tiêu, nội dung, phương pháp, cơ chế, chính sách, điều kiện bảo đảm thực hiện; đổi mới từ sự lãnh đạo của Đảng, sự quản lý của Nhà nước đến hoạt động quản trị của các cơ sở giáo dục - đào tạo và việc tham gia của gia đình, cộng đồng, xã hội và bản thân người học; đổi mới ở tất cả các bậc học, ngành học. Trong quá trình đổi mới, cần kế thừa, phát huy những thành tựu, phát triển những nhân tố mới, tiếp thu có chọn lọc những kinh nghiệm của thế giới; kiên quyết chấn chỉnh những nhận thức, việc làm lệch lạc. Đổi mới phải bảo đảm tính hệ thống, tầm nhìn dài hạn, phù hợp với từng loại đối tượng và cấp học; các giải pháp phải đồng bộ, khả thi, có trọng tâm, trọng điểm, lộ trình, bước đi phù hợp.

Bên cạnh đó, CT GDPT 2018 đã nêu rõ “Định hướng chung của đổi mới chương trình là hướng đến phát triển phẩm chất, năng lực của học sinh. Theo đó, học sinh cần tích cực, chủ động tham gia các hoạt động học tập; được tìm tòi, khám phá; được làm việc độc lập, hợp tác, trao đổi theo nhóm hay lớp, trong đó các em được tạo điều kiện để tự mình thực hiện nhiệm vụ học tập và trải nghiệm

thực tế. Tăng cường “tương tác” (giữa: Học sinh - giáo viên; Học sinh – học sinh; Học sinh – thiết bị dạy học; Học sinh – môi trường nơi các em sinh sống;...). Các em được tạo cơ hội bộc lộ, phát huy tiềm năng và những kiến thức, kĩ năng đã tích lũy được để phát triển. Dạy học hướng tới đáp ứng nhu cầu phát triển của từng cá nhân học sinh được chú trọng”. Trong chương trình còn nêu rõ: “Chương trình 2018 là chương trình mở, theo đó địa phương, nhà trường, giáo viên có nhiều quyền và trách nhiệm hơn trong quá trình phát triển, triển khai chương trình giáo dục cho phù hợp với nhu cầu và điều kiện thực tiễn. Điều này đòi hỏi mỗi nhà trường phải đổi mới nhiều trong hoạt động quản lí chuyên môn, phát triển chương trình giáo dục đến từng cấp, từng khối lớp, từng lớp, thậm chí từng nhóm đối tượng học sinh, từng học sinh”. Chính vì thế mà việc đổi mới, cập nhật các hình thức, PPDH tích cực là rất cần thiết [1]. Bộ Giáo dục và Đào tạo cho ra đời CT GDPT 2018 nhằm đáp ứng các yêu cầu cấp thiết về sự đổi mới giáo dục, được thể hiện trên cách tiếp cận toàn diện về phát triển phẩm chất và năng lực HS thông qua tất cả các môn học và hoạt động giáo dục. Môn Khoa học là một trong các môn học nhằm hướng đến mục tiêu chung đó. Đổi mới PPDH đang thực hiện bước chuyển từ chương trình giáo dục tiếp cận nội dung sang tiếp cận năng lực của người học, nghĩa là từ chỗ quan tâm đến việc HS học được cái gì đến chỗ quan tâm HS vận dụng được cái gì qua việc học. Để đảm bảo được điều đó, phải thực hiện chuyển từ phương pháp dạy học theo lối "truyền thụ một chiều" sang dạy cách học, cách vận dụng kiến thức, rèn luyện kĩ năng, hình thành năng lực và phẩm chất. Tăng cường việc học tập trong nhóm, đổi mới quan hệ GV – HS theo hướng cộng tác có ý nghĩa quan trọng nhằm phát triển năng lực xã hội. Bên cạnh việc học tập những tri thức và kỹ năng riêng lẻ của các môn học chuyên môn cần bổ sung các chủ đề học tập tích hợp liên môn nhằm phát triển năng lực giải quyết các vấn đề phức hợp [1].

Khoa học là môn học tích hợp những kiến thức về vật lý, hoá học, sinh học và nội dung giáo dục sức khỏe, giáo dục môi trường. Môn học đóng vai trò quan trọng trong việc giúp HS học tập tốt môn Khoa học tự nhiên ở cấp Trung học cơ sở và các môn Vật lý, Hoá học, Sinh học ở cấp Trung học phổ thông, là cơ sở và

kiến thức nền tảng để các em học tốt các môn đó ở các cấp học sau này. Chương trình môn Khoa học cấp Tiểu học hướng đến việc cung cấp cho học sinh những hiểu biết về môi trường tự nhiên; về con người, sức khỏe và an toàn; tổ chức nội dung chương trình thành các chủ đề, trong từng chủ đề, nội dung giáo dục giá trị và kỹ năng sống, giáo dục sức khỏe, công nghệ, giáo dục môi trường, ứng phó với biến đổi khí hậu, phòng tránh giảm nhẹ rủi ro thiên tai... được đưa vào ở mức độ đơn giản và phù hợp; tăng cường sự tham gia tích cực của HS vào quá trình học tập, tìm tòi, khám phá, quan sát, thí nghiệm, thực hành, làm việc theo nhóm. Qua môn học, HS bước đầu vận dụng kiến thức khoa học, tự nhiên và kỹ năng đã học vào giải quyết vấn đề của một số tình huống đơn giản trong thực tiễn; mô tả, dự đoán, giải thích được các hiện tượng khoa học đơn giản; ứng xử thích hợp trong một số tình huống có liên quan đến vấn đề bản thân, gia đình và cộng đồng; trình bày được ý kiến cá nhân nhằm vận dụng kiến thức đã học vào bảo vệ môi trường, bảo tồn thiên nhiên và phát triển bền vững.

TCHT được xác định là một phương pháp dạy học với nhiều ưu điểm nổi bật, phù hợp với yêu cầu dạy và học hiện nay. Đặc biệt với môn Khoa học, TCHT sẽ là một phương pháp dạy học tích cực giúp HS có hứng thú với môn học, được khám phá, tìm tòi, trải nghiệm với thực tế nhiều hơn. Ngoài việc góp phần hình thành và phát triển ở HS tình yêu con người, thiên nhiên; sự tò mò về các hiện tượng khoa học, hứng thú tìm hiểu thế giới tự nhiên; ý thức bảo vệ sức khỏe thể chất và tinh thần của bản thân, gia đình, cộng đồng; ý thức tiết kiệm bảo vệ tài nguyên thiên nhiên; tinh thần trách nhiệm với môi trường sống, môn Khoa học còn giúp hình thành và phát triển ở HS năng lực tìm hiểu tự nhiên, cụ thể là: năng lực nhận thức kiến thức khoa học tự nhiên; tìm tòi, khám phá thế giới tự nhiên; vận dụng kiến thức khoa học giải thích các sự vật, hiện tượng tự nhiên, giải quyết các vấn đề đơn giản trong cuộc sống, ứng xử phù hợp với yêu cầu bảo vệ sức khỏe của bản thân và những người khác, bảo vệ tài nguyên thiên nhiên và môi trường xung quanh.

Cũng có những công trình nghiên cứu, bài báo, luận văn, khóa luận,... đề cập trực tiếp hoặc gián tiếp về phương pháp này và cách thiết kế, tổ chức TCHT

trong dạy học. Tuy nhiên, những nghiên cứu này chưa đi sâu vào khảo sát và thiết kế TCHT trong dạy học môn Khoa học theo CT GDPT 2018. Nhận thấy việc đổi mới PPDH tích cực là một vấn đề cấp thiết trong dạy học ngày nay, chúng tôi lựa chọn nghiên cứu đề tài: ***“Thiết kế trò chơi học tập trong dạy học môn Khoa học ở Tiểu học”*** với mong muốn sẽ giúp cho việc dạy học trong nhà trường Tiểu học nói chung và dạy học môn Khoa học nói riêng đạt hiệu quả tốt hơn, đồng thời giúp HS có một tinh thần thoải mái, say mê hứng thú, lĩnh hội kiến thức một cách tự nhiên, tích cực và GV được đứng trên bục giảng với một tâm thế thoải mái, vui vẻ, việc trao đổi kiến thức với HS trở nên dễ dàng, thú vị hơn.

2. Tổng quan tình hình nghiên cứu

2.1. Tổng quan tình hình trên thế giới

Quá trình toàn cầu hóa và hội nhập quốc tế đang diễn ra rất mạnh mẽ. Sự tác động của quá trình toàn cầu hóa đòi hỏi các quốc gia phải thúc đẩy sự phát triển của nền giáo dục nước mình. Bởi lẽ, muốn hội nhập quốc tế sâu rộng, các quốc gia cần xây dựng nguồn nhân lực có tri thức, kỹ năng, phẩm chất cần thiết. Do đó, toàn cầu hóa trong giáo dục cũng là một thách thức đối với mỗi quốc gia, đòi hỏi cần có sự đổi mới căn bản và toàn diện. Hơn nữa, tri thức có vai trò quyết định đến mọi lĩnh vực của đời sống xã hội. Sự hình thành của nền kinh tế tri thức đòi hỏi giáo dục phải vượt khỏi những khuôn khổ truyền thống và không ngừng đổi mới, thích nghi.

TCHT là một trong những PPDH tích cực. Đây không phải là vấn đề mới mẻ, từ lâu PPDH này đã được các nhà nghiên cứu dành sự quan tâm đặc biệt. Bởi lẽ đây là một phương pháp dạy và học hiệu quả, tích cực để phát huy phẩm chất, năng lực của học sinh đáp ứng yêu cầu của CT GDPT 2018, đem đến cho người học những trải nghiệm thú vị.

Vận dụng TCHT trong dạy học là một trong những PPDH được ứng dụng rất nhiều trong giảng dạy hiện nay. Vào những năm ở thế kỷ XIX và đầu thế kỷ XX, đề tài khoa học trên đã có nhiều nhà nghiên cứu như: Phreben (Đức), M. Mentori (Italia) có ý tưởng trò chơi với dạy trẻ học, dùng trò chơi làm phương tiện dạy học. Về sau, ý tưởng đó được tiếp tục phản ánh trong hàng loạt công

trình nghiên cứu của các nhà giáo dục Liên Xô: A.P.Vsova, A.Navanhesova, A.L.Sovokia, A.P.Radina,...

Nhà xã hội học người Pháp Roger Caillois, trong cuốn sách *Les jeux et les hommes (Trò chơi và con người)*, đã định nghĩa trò chơi là một hoạt động phải có các đặc điểm sau: vui vẻ, riêng biệt, không chắc chắn, phi năng suất, bị chi phối bởi các quy tắc, hư cấu [16]. Còn theo tác giả Clark C. Abt thì "Trò chơi là một hoạt động giữa hai hoặc nhiều người ra quyết định độc lập nhằm đạt được mục tiêu của họ trong một số bối cảnh hạn chế" [16].

Ngoài ra khi nhắc đến trò chơi học tập, có rất nhiều nhà nghiên cứu, tác giả dành sự quan tâm và thời gian để tìm hiểu như: Kevin J. Maroney: "Trò chơi là một hình thức vui chơi có mục tiêu và cấu trúc"; "Chơi một trò chơi là tham gia vào hoạt động hướng tới việc đưa ra một trạng thái cụ thể, chỉ sử dụng các phương tiện mà các quy tắc cụ thể cho phép, các phương tiện này có phạm vi hạn chế hơn so với khi không có quy tắc, và lý do duy nhất để chấp nhận giới hạn là nhằm để thực hiện hoạt động đó" (Bernard Suits) [16];... Qua thời gian trò chơi học tập ngày càng được xây dựng, phát triển phù hợp hơn với mục đích sử dụng của con người.

2.2. Tổng quan tình hình ở Việt Nam

Sau 30 năm đổi mới, nền giáo dục nước ta đã đạt được nhiều thành tựu to lớn trong việc nâng cao chất lượng nguồn nhân lực, phát huy nhân tố con người nhằm thúc đẩy sự phát triển của đất nước. Có rất nhiều nhà giáo dục đã nghiên cứu, tìm tòi, thiết kế nên các trò chơi nhằm giáo dục toàn diện tạo hứng thú học tập cho các em, trong đó có một số công trình nghiên cứu nổi bật như:

Trong cuốn "*150 trò chơi của thiếu nhi*" của Bùi Sĩ Tụng, Trần Quang Đức (đồng chủ biên), Nhà xuất bản Giáo dục ấn hành tháng 9 năm 2004 [9]. Tác phẩm đã nêu rõ nguồn gốc, ý nghĩa, tác dụng, đặc trưng, phân loại, phương pháp tổ chức và hướng dẫn trò chơi cho thiếu nhi và giới thiệu 150 trò chơi cho HS được tổ chức trong lớp học và trong các buổi sinh hoạt, trò chơi được tổ chức ở sân chơi, bãi tập và trò chơi dùng để "phạt" những người chơi sai.

Cuốn “*Tổ chức hoạt động vui chơi ở Tiểu học nhằm phát triển tâm lực, trí tuệ và thể lực cho học sinh*” của Hà Nhật Thăng (chủ biên) [11] chủ yếu giới thiệu cho HS Tiểu học về các trò chơi vận động, trong đó cũng hướng dẫn cách tổ chức hoạt động vui chơi cho HS lứa tuổi Tiểu học nhằm phát triển tâm lực, trí tuệ và cả thể lực cho các em.

Ngoài ra, tác giả Trần Thị Ngọc Trâm đã thiết kế một hệ thống TCHT nhằm phát triển khả năng khái quát hóa của trẻ mẫu giáo lớn, trong cuốn “*Các trò chơi và hoạt động ngoài lớp học cho trẻ mẫu giáo theo chủ đề*” [10]. Trong nghiên cứu này, tác giả còn cho biết thêm các trò chơi, hoạt động ngoài lớp học tạo cho trẻ nhiều cơ hội vận động toàn thân, phát triển kỹ năng vận động thô, thăng bằng, sức mạnh, sự phối hợp giữa các giác quan và việc tiếp nhận cảm giác... Khi được tham gia trò chơi, hoạt động ngoài trời, trẻ được phát triển toàn diện về thể chất, nhận thức, ngôn ngữ, tình cảm – kỹ năng xã hội và thẩm mỹ. Hoạt động ngoài trời giúp trẻ tiêu hao năng lượng và giải tỏa căng thẳng sau một thời gian phải tập trung chú ý; Thông qua việc xây dựng, thiết kế và sử dụng TCHT, các tác giả đã nêu ra một số các biện pháp nhằm phát huy tính tích cực học tập, rèn luyện kỹ năng hoạt động nhóm, thuyết trình, sáng tạo và chủ động,... của HS.

Cuốn sách “*Những trò chơi vui nhộn trong sinh hoạt tập thể*” của tác giả Trần Phiêu (2005 – Nxb trẻ) [12] là một cuốn sách, tuyển tập về các trò chơi khá hấp dẫn và vui nhộn, giúp cho những giờ vui chơi của các em HS trở nên thú vị, sinh động và thiết thực hơn.

Nhóm các tác giả Trần Đồng Lâm, Trần Đình Thuận và Vũ Thị Ngọc Thư cũng đưa ra một số trò chơi tổ chức vào giữa buổi cho HS Tiểu học nhằm xua tan mệt mỏi, lấy lại tinh thần sảng khoái sau những giờ học căng thẳng, trong cuốn sách “*Tổ chức cho HS Tiểu học vui chơi giữa buổi học*” [8].

Ngoài ra, có nhiều công trình nghiên cứu, các tài liệu về PPDH tích cực để phát huy phẩm chất, năng lực của HS đáp ứng yêu cầu của CT GDPT 2018 như: Phó Đức Hòa (2011), *Dạy học tích cực và cách tiếp cận trong dạy học Tiểu học*, Nxb Đại học Sư phạm [4]; Lê Thị Thu Hương (2018), “*Vận dụng phương pháp*

trò chơi học tập trong dạy học chủ đề Thực vật và Động vật, Khoa học lớp 4, 5”, Thông báo khoa học, Số 6, 4/2018, Đại học Hoa Lư [5]; Lê Phương Liên (2020), *Tổ chức trò chơi học tập trong dạy học Tiếng việt 1, 2, 3, 4, 5* (theo Chương trình Tiểu học mới định hướng phát triển năng lực) [6];...

Tuy nhiên, các công trình trên mới chỉ tập trung nghiên cứu về lí luận PPDH tích cực, phương pháp TCHT, thiết kế các TCHT nhằm phát huy tính tích cực của HS,... mà chưa đi sâu vào nghiên cứu việc thiết kế TCHT trong môn học cụ thể, đặc biệt là môn Khoa học ở lớp 4 theo CT GDPT 2018. Vì vậy, chúng tôi muốn đi sâu nghiên cứu về vấn đề “**Thiết kế trò chơi học tập trong dạy học môn Khoa học ở Tiểu học**” giúp GV, sinh viên ngành Giáo dục Tiểu học có thêm tài liệu tham khảo cần thiết, hữu ích cho việc dạy học, đáp ứng nhu cầu đổi mới giáo dục, đổi mới PPDH trong CT GDPT 2018 theo hướng phát huy tính tích cực, chủ động, sáng tạo và phát triển năng lực, phẩm chất của HS.

3. Mục đích và nhiệm vụ nghiên cứu

3.1. Mục đích

Thiết kế TCHT trong dạy học môn Khoa học nhằm góp phần nâng cao chất lượng dạy học môn Khoa học ở Tiểu học theo CT GDPT 2018.

3.2. Nhiệm vụ

- Nghiên cứu cơ sở lý luận việc thiết kế TCHT trong dạy học môn Khoa học ở Tiểu học theo CT GDPT 2018.
- Điều tra, đánh giá thực trạng việc thiết kế và sử dụng TCHT trong dạy học môn Khoa học ở một số trường Tiểu học trên địa bàn tỉnh Ninh Bình.
- Xây dựng các nguyên tắc và đề xuất quy trình thiết kế TCHT trong dạy học môn Khoa học.
- Thiết kế một số TCHT trong dạy học môn Khoa học lớp 4.
- Thực nghiệm sư phạm tại trường Tiểu học và đưa ra kết luận, đánh giá.

4. Đối tượng và phạm vi nghiên cứu

4.1. Đối tượng

Thiết kế TCHT trong dạy học môn Khoa học ở Tiểu học theo CT GDPT 2018.

4.2. Phạm vi

- Nội dung nghiên cứu: Thiết kế một số TCHT trong dạy học môn Khoa học lớp 4 (Bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống).
- Phạm vi điều tra: Cán bộ, GV của một số trường Tiểu học trên địa bàn tỉnh Ninh Bình.
- Phạm vi thực nghiệm: Trường Tiểu học ở Thành phố Ninh Bình.

5. Phương pháp nghiên cứu

5.1. Nhóm phương pháp nghiên cứu lý thuyết

Từ việc tìm hiểu qua các nguồn như giáo trình, sách báo, mạng internet,... chúng tôi tiến hành thu thập, nghiên cứu và phân tích các thông tin, dữ liệu đó.

Sau khi đã thu thập được các thông tin, chúng tôi sẽ tiến hành thông kê, sắp xếp lại và xử lý các số liệu liên quan đến vấn đề chúng tôi nghiên cứu.

5.2. Nhóm phương pháp nghiên cứu thực tiễn

- *Phương pháp điều tra*: Tiến hành khảo sát, thăm dò ý kiến của các cán bộ, GV Tiểu học bằng các hình thức như: phát phiếu hỏi hoặc phỏng vấn trực tiếp để tìm hiểu thực trạng sử dụng, thiết kế TCHT trong dạy học môn Khoa học lớp 4.

- *Phương pháp thực nghiệm*: Tiến hành thực nghiệm ở trường Tiểu học nhằm kiểm tra, đánh giá tính hiệu quả của các TCHT đã thiết kế.

- *Phương pháp quan sát*: Tiến hành dự giờ, quan sát các hoạt động dạy - học môn Khoa học lớp 4 có sử dụng các TCHT đã thiết kế nhằm đánh giá tính hứng thú và mức độ tiếp thu kiến thức bài học của HS.

- *Phương pháp đàm thoại*: Trực tiếp gặp gỡ, trao đổi, trò chuyện với cán bộ, GV, HS Tiểu học nhằm tìm hiểu, thu thập các thông tin liên quan đến vấn đề nghiên cứu.

5.3. Nhóm phương pháp xử lý số liệu bằng thống kê toán học

Sử dụng một số phương pháp thống kê toán học (công thức toán thống kê kết hợp phần mềm Excel để xử lý số liệu), lập bảng so sánh số liệu, lập biểu đồ,... để phân tích về định lượng và định tính kết quả nghiên cứu. Qua đó nhằm nâng cao tính thuyết phục và tính thực tiễn của đề tài.

6. Ý nghĩa khoa học và ý nghĩa thực tiễn

6.1. Ý nghĩa khoa học

- Hệ thống cơ sở lí luận TCHT trong dạy học môn Khoa học ở Tiểu học.
- Khái quát được thực trạng việc thiết kế và sử dụng TCHT trong dạy học môn Khoa học ở một số trường Tiểu học trên địa bàn tỉnh Ninh Bình.
- Xây dựng được các nguyên tắc thiết kế và đề xuất quy trình thiết kế TCHT áp dụng trong dạy học môn Khoa học lớp 4 ở Tiểu học.

6.2. Ý nghĩa thực tiễn

- Lựa chọn và thiết kế được một số TCHT phù hợp với việc dạy học môn Khoa học lớp 4 (theo CT GDPT 2018).
- Đưa ra một số lưu ý sư phạm khi thiết kế và tổ chức TCHT trong dạy học môn Khoa học ở Tiểu học.
- Là tài liệu tham khảo hữu ích cho GV, sinh viên ngành Giáo dục Tiểu học.

CHƯƠNG 1

CƠ SỞ LÝ LUẬN VÀ THỰC TIỄN CỦA VẤN ĐỀ NGHIÊN CỨU

1.1. CƠ SỞ LÝ LUẬN

1.1.1. Khái quát về phương pháp trò chơi học tập

1.1.1.1. Trò chơi học tập là gì?

Có nhiều nhà nghiên cứu đã chỉ ra khái niệm về TCHT như sau:

Theo Từ điển tiếng Việt thì: *“Trò chơi được hiểu là một hoạt động thường dùng để giải trí và đôi khi cũng được sử dụng như một công cụ giáo dục. Nhiều trò chơi đã phát triển thành những môn thể thao. Những đặc điểm của trò chơi là vui, độc lập (hạn chế trong một địa điểm và một khoảng thời gian), may rủi, không sinh lợi (những người chơi không đạt tới một lợi ích vật chất cụ thể), có luật chơi... Ngoài ra, trong này còn phân chia thành các mục cụ thể: định nghĩa trò chơi, các yếu tố và phân loại trò chơi, một số trò chơi dân gian,...”* [16].

Theo tác giả Hà Nhật Thăng thì: *“Trò chơi là một hoạt động vui chơi mang một chủ đề, một nội dung nhất định và có những quy định mà người tham gia phải tuân thủ”* [11].

Như vậy, có thể hiểu TCHT là một hoạt động bổ ích, giúp việc dạy – học trở nên hay hơn, ý nghĩa và thú vị hơn. TCHT là một PPDH mà GV tổ chức cho HS chơi trò chơi có nội dung gắn liền với nội dung học tập. Thông qua TCHT, HS có thể tìm hiểu, ghi nhớ kiến thức bài học một cách dễ dàng, sâu sắc hơn. Ngoài ra, thông qua các hoạt động của TCHT, GV có thể phát hiện những năng khiếu cá nhân, phát triển ở HS nhiều năng lực chung và năng lực đặc thù như: năng lực hợp tác, giải quyết vấn đề, vận dụng kiến thức, sử dụng phương tiện học tập,...

1.1.1.2. Các loại trò chơi học tập

Mỗi một TCHT đều mang một vai trò, ý nghĩa nhất định đối với sự phát triển của HS. Song mỗi một tiết học nói chung và tiết học trong chương trình môn Khoa học nói riêng lại mang một nội dung, mục tiêu khác nhau. Vì thế mà

có nhiều kiểu dạng TCHT để tổ chức và sử dụng phù hợp với từng tiết học, từng đối tượng trong dạy học môn Khoa học ở Tiểu học.

** Dạng trò chơi phân theo tính chất bài học*

Trò chơi khởi động: Bằng các phương pháp, kĩ năng và sự chuẩn bị trước đó, GV sử dụng các trò chơi để khuấy động không khí lớp học trở nên vui tươi, sôi động và thoải mái để các em có sự hứng thú bước vào tiết học. Ngoài ra, từ những trò chơi ấy GV có thể dẫn dắt vào bài mới một cách hợp lí hơn (Ví dụ: GV có thể lựa chọn, tổ chức các trò chơi như: “Ô cửa bí mật, Thẻ xanh – Thẻ đỏ,”...).

Trò chơi để hình thành kiến thức mới: Với tác dụng hình thành nên kiến thức mới, trò chơi này còn giúp GV và HS rút ra được kiến thức và hình thành thêm kĩ năng mới. Và khi sử dụng loại trò chơi này, đòi hỏi GV phải cân nhắc thật kĩ sao cho luôn đảm bảo mục đích chính là giáo dục (Ví dụ: GV có thể tổ chức các trò chơi như “Mảnh ghép bí ẩn, Ai nhanh tay, Thẻ xanh – Thẻ đỏ”,...).

Trò chơi củng cố kiến thức sau mỗi tiết học, bài học: Trước là để cho hệ thống HS nội dung kiến thức đã được học trong tiết học. Sau là để giúp HS có những phút giây thư giãn sau những tiết học căng thẳng và mệt mỏi (Ví dụ: GV có thể tổ chức các trò chơi như “Thi vẽ đúng – vẽ nhanh, Xì điện, Tiếp sức cho bạn,...”).

Trò chơi để ôn tập các chủ đề lớn: Giúp HS ôn tập một hệ thống kiến thức sâu rộng, củng cố lại các nội dung bài học đã học để nhớ lâu hơn trước khi chuyển sang chủ đề mới. Thường trò chơi ở phần này có thời lượng dài, kiến thức bao quát và tổng hợp, đa dạng cả về nội dung lẫn hình thức (Ví dụ: GV có thể tổ chức các trò chơi như: “Nên hay không nên,...”).

** Dạng trò chơi phân theo nội dung bài học*

Ở từng chủ đề trong môn học Khoa học đều có nội dung và yêu cầu cần đạt khác nhau. Vì vậy, với từng chủ đề với các nội dung cụ thể, GV có thể lựa chọn, thiết kế và tổ chức các TCHT sao cho phù hợp, đem lại hiệu quả giáo dục.

Chủ đề Chất: GV có thể thiết kế và tổ chức các trò chơi về giải đáp các câu đố, vẽ sơ đồ,... hoặc thực hành bằng những động tác đơn giản để HS có thể khái quát kiến thức một cách dễ dàng. Nhớ bắt được các hiện tượng tự nhiên và có thái độ, hành động đúng đắn với môi trường sống.

Chủ đề Năng lượng: các trò chơi liên quan đến tìm tòi, khám phá rất thích hợp để khơi dậy trí tò mò của HS với các bài học trong chủ đề này. Từ đó, HS được rèn luyện tính tự giác, tinh thần học tập hăng hái và sự chủ động trong học tập.

Chủ đề Thực vật và động vật và chủ đề Nấm: GV có thể lựa chọn các trò chơi liên quan đến tranh ảnh để HS được kích thích giác quan hay các trò chơi về sự phán đoán bí ẩn,... sẽ làm tăng sự thích thú của các em. Từ đó khơi dậy sự ham học và hứng thú với môn Khoa học hơn.

Chủ đề Con người và sức khỏe: các trò chơi như đóng vai, tập làm chuyên gia, bác sĩ,... để khai thác năng khiếu của các HS. Giúp HS có cơ hội được thể hiện bản thân, tìm ra điểm mạnh và điểm yếu để chỉnh sửa phương pháp học tập cho hiệu quả.

Chủ đề Sinh vật và môi trường: tiếp sức, giải đáp câu hỏi dưới dạng điền ô trống hay cho biểu quyết,... là những dạng trò chơi khá phù hợp với chủ đề này. Sự đa dạng về kiến thức sẽ được khái quát một cách đơn giản và đầy đủ khi GV biết vận dụng các phương pháp phù hợp. Sự biến tấu các cách kiểm tra bài, câu hỏi thành các trò chơi sẽ khiến cho HS trở nên thích thú và hào hứng hơn rất nhiều.

Tùy thuộc vào mỗi chủ đề, từng nội dung bài học, mục đích sử dụng TCHT và đặc điểm HS từng lứa tuổi mà GV lựa chọn, thiết kế và tổ chức TCHT sao cho phù hợp, hiệu quả,... để HS luôn có tâm thế vui vẻ, hứng thú và ghi nhớ nội dung bài học môn Khoa học một cách tốt nhất, và tiết học đạt hiệu quả giáo dục cao nhất.

** Dạng trò chơi phân theo tác dụng*

TCHT nhằm phát triển các giác quan. Là các trò chơi được thiết kế, chọn lọc nhằm mục đích chính là rèn luyện các kỹ năng của các giác quan, phát huy tối đa các vai trò của các giác quan khi tham gia các TCHT

TCHT nhằm phát triển các thao tác tư duy. Thường là những TCHT được thiết kế, tổ chức nhằm củng cố, luyện tập cho HS các thao tác tư duy để các em làm tốt hơn các nhiệm vụ học tập, giải quyết tốt các tình huống và vấn đề trong cuộc sống hàng ngày.

TCHT nhằm phát triển óc tưởng tượng của HS là những trò chơi có tác dụng kích thích sự tư duy, trí tưởng tượng của các em khi được tham gia, giúp HS bước đầu có kiến thức hình thành các khái niệm, lập luận trong bài học.

TCHT nhằm phát triển trí nhớ. Là những trò chơi mang tính chất rèn luyện trí nhớ của HS, qua các TCHT đó các em sẽ nhớ lâu, nhớ có chủ định các kiến thức đã được học. Làm cơ sở cho việc ôn tập và kiểm tra.

TCHT nhằm phát triển ngôn ngữ. Những trò chơi loại này thường được thiết kế cho những HS chậm phát triển ngôn ngữ. Giúp thúc đẩy quá trình hoàn thiện kĩ năng nói của bản thân, trình bày ý kiến, suy nghĩ cá nhân và giải quyết nhiệm vụ học tập.

1.1.1.3. Tác dụng và ý nghĩa của trò chơi học tập

TCHT có vai trò, ý nghĩa vô cùng quan trọng trong việc giáo dục nói chung và phát triển nhân cách, trí tuệ cho HS Tiểu học nói riêng.

Trong cuốn *Tổ chức hoạt động vui chơi ở Tiểu học nhằm phát triển tâm lực, trí tuệ, thể lực cho học sinh*, tác giả Hà Nhật Thăng có viết: Vui chơi là hoạt động cần thiết, góp phần phát triển nhân cách con người ở mọi lứa tuổi. Đối với HSTH, học tập là hoạt động chủ đạo. Tuy nhiên, vui chơi vẫn chiếm vị trí lớn trong đời sống của các em. Theo tinh thần đổi mới PPDH ở Tiểu học, TCHT là phương pháp được khuyến khích sử dụng nhằm gây hứng thú học tập, giảm sự căng thẳng cho HS, góp phần nâng cao hiệu quả tiết học. Trò chơi học tập có tác dụng phát huy tính tích cực, phát triển sự nhanh trí, tinh thần tập thể, tính tự lực, sáng tạo của HS [11].

Việc tổ chức TCHT trong giờ học đem lại lợi ích thiết thực, góp phần tạo không khí hào hứng, thúc đẩy tính tích cực hoạt động của HS. Qua vui chơi, HS không chỉ nắm vững, ghi nhớ tốt hơn nội dung học tập mà còn rèn luyện các kĩ năng sống cần thiết như kĩ năng tổ chức, kĩ năng giao tiếp, ứng xử, hợp

tác, kiểm tra đánh giá,... Qua các tình huống của các trò chơi khác nhau, HS buộc mình phải có sự lựa chọn hợp lí, tự mình phát hiện những điểm mạnh, điểm yếu, khả năng cũng như nhược điểm của bản thân,... Tổ chức TCHT khoa học, hợp lí sẽ giúp HS phát triển một cách toàn diện.

Trong dạy học môn Khoa học ở Tiểu học, việc tổ chức cho HS chơi vào bất cứ hoạt động nào của bài học đều rất quan trọng vì các lí do:

- Làm thay đổi hình thức học tập;
- Làm cho không khí học tập trong lớp học được thoải mái và dễ chịu hơn;
- Làm cho quá trình học tập trở thành một hình thức vui chơi hấp dẫn;
- HS thấy vui, nhanh nhẹn và cởi mở hơn;
- HS tiếp thu tự giác và tích cực hơn;
- HS được củng cố và hệ thống hóa kiến thức...

TCHT không chỉ là một “công cụ” dạy học mà còn là con đường sáng tạo xuyên suốt quá trình học tập của HS. Phương pháp tổ chức TCHT không chỉ giúp thầy, cô truyền đạt kiến thức, đánh giá quá trình học tập của trò dễ dàng mà còn tạo cảm giác thoải mái, tự tin, sáng tạo,... đồng thời rèn các kĩ năng tư duy, phán đoán, hợp tác,... cho HS. Từ đó hình thành những phẩm chất của con người mà xã hội hiện đại đang yêu cầu [5].

Như vậy, TCHT không chỉ đem lại sự thư giãn, vui vẻ, giải quyết được những nhiệm vụ học tập khó mà còn đáp ứng được nhu cầu vui chơi giải trí của học sinh. Các tiết học vừa không bị nhàm chán vừa đem lại hiệu quả giáo dục cao cho quá trình dạy học nói chung và trong dạy học môn Khoa học ở Tiểu học nói riêng.

Mỗi một trò chơi đều được thiết kế với mục đích riêng, chính vì vậy mà mỗi một trò chơi khác nhau sẽ đem lại những lợi ích khác nhau cho người chơi, người dạy. Khi biết áp dụng đúng cách thì TCHT sẽ phát huy tối đa tác dụng và ý nghĩa của nó. Tóm lại, TCHT vẫn luôn hướng đến mục tiêu nâng cao hiệu quả cho việc dạy và học trong giáo dục.

1.1.1.4. Các bước tiến hành tổ chức trò chơi học tập

Khi tiến hành tổ chức TCHT, GV thường thực hiện qua các bước sau:

Bước 1. Giới thiệu trò chơi: Người tổ chức trò chơi có thể là GV hoặc HS và phải giới thiệu đầy đủ các nội dung của trò chơi để người chơi biết rõ. Cụ thể:

- Mục đích: GV nêu rõ mục đích của trò chơi đó nhằm hình thành, ôn luyện hay củng cố lại kiến thức, kỹ năng nào.

- Đồ dùng, vật dụng: giới thiệu, hướng dẫn cách sử dụng các đồ dùng sử dụng trong trò chơi.

- Luật chơi: GV hoặc người quản trò nêu rõ luật chơi, những quy định cụ thể khi tổ chức chơi.

- Số người tham gia: GV có thể tổ chức chơi theo nhóm hoặc cá nhân. Quy định cụ thể số người (đối với cá nhân), số đội chơi và số người trong mỗi đội (đối với đội).

- Cách chơi: Người quản trò phải nêu rõ ràng về cách chơi, thời gian chơi, cách tính điểm để người chơi nắm rõ.

Bước 2. Chơi thử (nếu cần): GV có thể thực hiện mẫu hoặc cho HS chơi thử để các em nắm rõ luật chơi và cách chơi

Bước 3. Chơi thật: Sau khi HS đã nắm rõ cách chơi, GV tiến hành cho HS chơi thật

Bước 4. Tổng kết:

- Nhận xét, rút kinh nghiệm và tổng kết trò chơi: GV hoặc trọng tài là HS nhận xét về thái độ tham gia trò chơi của từng đội, những việc làm chưa tốt của các đội để rút kinh nghiệm. Có hình thức phạt vui nhẹ nhàng đối với những HS phạm luật để tăng sự thích thú cho HS.

- Trọng tài công bố kết quả chơi của từng đội, cá nhân và trao phần thưởng cho đội thắng (nếu có).

- Một vài HS nêu kiến thức, kỹ năng trong bài học mà trò chơi đã thể hiện.

1.1.2. Khát quát về chương trình môn Khoa học ở Tiểu học

1.1.2.1. Đặc điểm môn học

Trên cơ sở kế thừa và phát triển môn Tự nhiên và Xã hội (ở các lớp 1, 2, 3), môn Khoa học (ở các lớp 4, 5) được xây dựng dựa trên nền tảng cơ bản, ban đầu của khoa học tự nhiên và các lĩnh vực nghiên cứu về giáo dục sức khỏe,

giáo dục môi trường. Môn học đóng vai trò quan trọng trong việc giúp HS học tập môn Khoa học tự nhiên ở cấp trung học cơ sở và các môn Vật lí, Hoá học, Sinh học ở cấp trung học phổ thông. Môn học chú trọng khơi dậy trí tò mò khoa học, bước đầu tạo cho học sinh cơ hội tìm hiểu, khám phá thế giới tự nhiên; vận dụng kiến thức, kĩ năng đã học vào thực tiễn, học cách giữ gìn sức khoẻ và ứng xử phù hợp với môi trường sống xung quanh [2].

1.1.2.2. Quan điểm xây dựng chương trình

Chương trình môn Khoa học quán triệt các quan điểm, mục tiêu, yêu cầu cần đạt về phẩm chất và năng lực, kế hoạch giáo dục và các định hướng về nội dung giáo dục, phương pháp giáo dục và đánh giá kết quả giáo dục được nêu trong Chương trình tổng thể. Đồng thời, xuất phát từ đặc thù của môn học, những quan điểm sau được nhấn mạnh trong xây dựng chương trình:

1. Dạy học tích hợp: Chương trình môn Khoa học được xây dựng dựa trên quan điểm dạy học tích hợp nhằm bước đầu hình thành cho học sinh phương pháp nghiên cứu, tìm hiểu thế giới tự nhiên; nhận thức cơ bản, ban đầu về môi trường tự nhiên, về con người, sức khoẻ và an toàn; khả năng vận dụng kiến thức khoa học vào thực tiễn. Môn học cũng chú trọng đến việc tích hợp giáo dục giá trị và kĩ năng sống ở mức độ đơn giản, phù hợp.

2. Dạy học theo chủ đề: Chương trình môn Khoa học tổ chức nội dung giáo dục theo các chủ đề: Chất; Năng lượng; Thực vật và động vật; Nấm, vi khuẩn; Con người và sức khoẻ; Sinh vật và môi trường. Những chủ đề này được phát triển từ lớp 4 đến lớp 5. Tùy theo từng chủ đề, nội dung giáo dục giá trị và kĩ năng sống; giáo dục sức khoẻ, công nghệ, giáo dục môi trường, ứng phó với biến đổi khí hậu, phòng tránh giảm nhẹ rủi ro thiên tai,... được thể hiện ở mức độ đơn giản và phù hợp.

3. Tích cực hoá hoạt động của HS: Chương trình môn Khoa học tăng cường sự tham gia tích cực của HS vào quá trình học tập. HS học khoa học qua tìm hiểu, khám phá, qua quan sát, thí nghiệm, thực hành, làm việc theo nhóm. Từ đó hình thành và phát triển ở HS năng lực khoa học tự nhiên [2].

1.1.2.3. Mục tiêu chương trình

Môn Khoa học góp phần hình thành, phát triển ở HS tình yêu con người, thiên nhiên; trí tưởng tượng khoa học, hứng thú tìm hiểu thế giới tự nhiên; ý thức bảo vệ sức khoẻ của bản thân, gia đình, cộng đồng; ý thức tiết kiệm và bảo vệ tài nguyên thiên nhiên; tinh thần trách nhiệm với môi trường sống. Môn học góp phần hình thành và phát triển ở HS năng lực tự chủ và tự học, năng lực giao tiếp và hợp tác, năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo. Đặc biệt, môn học góp phần hình thành và phát triển ở HS năng lực khoa học tự nhiên, giúp các em có những hiểu biết ban đầu về thế giới tự nhiên, bước đầu có kỹ năng tìm hiểu môi trường tự nhiên xung quanh và khả năng vận dụng kiến thức để giải thích các sự vật, hiện tượng, mối quan hệ trong tự nhiên, giải quyết các vấn đề đơn giản trong cuộc sống, ứng xử phù hợp bảo vệ sức khoẻ của bản thân và những người khác, bảo vệ tài nguyên thiên nhiên và môi trường xung quanh [2].

1.1.2.4. Nội dung chương trình

Nội dung khái quát:

Mạch nội dung	Lớp 4	Lớp 5
Chất	– Nước. – Không khí.	– Đất. – Hỗn hợp và dung dịch. – Sự biến đổi của chất.
Năng lượng	– Ánh sáng. – Âm thanh. – Nhiệt.	– Vai trò của năng lượng. – Năng lượng điện. – Năng lượng chất đốt. – Năng lượng mặt trời, gió và nước chảy.
Thực vật và động vật	– Nhu cầu sống của thực vật và động vật . – Ứng dụng thực tiễn về nhu cầu sống của thực vật, động vật trong chăm sóc cây trồng và vật nuôi.	– Sự sinh sản ở thực vật và động vật. – Sự lớn lên và phát triển của thực vật và động vật.

Nấm	– Nấm.	– Vi khuẩn.
Con người và sức khỏe	– Dinh dưỡng ở người. – Một số bệnh liên quan đến dinh dưỡng. – An toàn trong cuộc sống: Phòng tránh đuối nước.	– Sự sinh sản và phát triển ở người. – Chăm sóc sức khỏe tuổi dậy thì. – An toàn trong cuộc sống: Phòng tránh bị xâm hại.
Sinh vật và môi trường	– Chuỗi thức ăn . – Vai trò của thực vật trong chuỗi thức ăn.	– Vai trò của môi trường đối với sinh vật nói chung và con người nói riêng. – Tác động của con người đến môi trường.

Ngoài ra, trong CT GDPT môn Khoa học [2] cũng đưa ra nội dung cụ thể và các yêu cầu cần đạt cho từng chủ đề.

Nhìn vào bảng khái quát nội dung chương trình môn Khoa học lớp 4 và lớp 5 ta thấy rằng ở mỗi lớp học, chương trình luôn xây dựng, sắp xếp các nội dung khác nhau. Tuy nhiên, đó đều là các nội dung trọng tâm phù hợp với tâm sinh lý độ tuổi, phù hợp với trình độ nhận thức của HS ở mỗi khối lớp. Các nội dung ở mỗi chủ đề sẽ lần lượt đi từ dễ đến khó, tìm hiểu từ ngoài vào sâu trong từng vấn đề, từ những cái đơn giản đến vận dụng vào trong cuộc sống. Và đó cũng là các đơn vị kiến thức quen thuộc, xung quanh cuộc sống hằng ngày của con người. Từ đó HS có thể dễ tiếp xúc, nắm bắt thông tin và vận dụng trong đời sống hàng ngày dễ dàng. Đồng thời, kiến thức ở lớp dưới cũng chính là cơ sở để các em đi tìm hiểu, nghiên cứu sâu vào vấn đề ở lớp trên.

1.1.2.5. Thời lượng thực hiện chương trình

Thời lượng thực hiện chương trình mỗi lớp là 70 tiết/năm học, dạy trong 35 tuần; học kì I: 36 tiết/18 tuần, học kì II: 34 tiết/17 tuần. Số tiết trên tuần: 2 tiết/ tuần. Ước lượng tỷ lệ % số tiết dành cho các chủ đề ở từng lớp như sau [2]:

Chủ đề	Tỷ lệ %	
	Lớp 4	Lớp 5
Chất	18%	17%
Năng lượng	18%	17%
Thực vật và động vật	13%	15%
Nấm	10%	10%
Con người và sức khỏe	21%	21%
Sinh vật và môi trường	10%	10%
Đánh giá định kì	10%	10%

Như vậy, với các mạch nội dung phân bố ở từng lớp học là khác nhau thì thời lượng thực hiện chương trình ở hai khối lớp cũng có sự khác nhau. Qua bảng trên, có thể thấy sự chênh lệch về thời lượng thực hiện chương trình không nhiều. Ví dụ như chủ đề Chất và chủ đề Năng lượng, thời lượng thực hiện ở khối lớp 4 nhiều hơn 1% so với khối lớp 5. Còn ở chủ đề Thực vật và động vật thì thời lượng thực hiện ở khối lớp 5 nhiều hơn khối lớp 4 là 2%. Các chủ đề còn lại thì thời lượng thực hiện ở hai khối lớp là như nhau.

1.1.3. Đặc điểm tâm sinh lí của học sinh Tiểu học và việc sử dụng trò chơi học tập trong dạy học môn Khoa học

Ở lứa tuổi Tiểu học (thường từ 6-11 tuổi), đặc điểm tâm sinh lí của HS có nhiều điểm thú vị và cần lưu ý. Hầu hết HS còn rất hồn nhiên, ngây thơ, trong sáng. Khi mới bước vào cấp Tiểu học, các em dần có những thay đổi cả về thể chất lẫn tinh thần, cảm xúc, tâm lí. Và khi đã quen với nếp học tập ở Tiểu học, các em trở nên mạnh dạn, tự tin hơn rất nhiều. Cụ thể:

1.1.3.1. Sự phát triển về thể chất

Lên cấp Tiểu học, các em vẫn đang trong giai đoạn phát triển mạnh. Hệ xương của HS lớp 4 đã có được cốt hóa, hệ cơ phát triển mạnh. Do đó, HS có xu hướng thích vận động cơ thể, não bộ. Điều này rất thuận lợi cho việc sử dụng các PPDH tích cực, có tính vận động. HS được vận động, làm việc nhiều. Theo đó, TCHT sẽ tạo điều kiện cho HS phát triển được các khía cạnh này [17].

Hệ thần kinh đang dần hoàn thiện về mặt chức năng. Tư duy của trẻ từ trực quan sẽ dần chuyển sang tư duy hình tượng, tư duy trừu tượng. Vì vậy mà có thể thấy trẻ có xu hướng hứng thú với các trò chơi về trí tuệ, đòi hỏi khả năng tư duy, lập luận logic. Và hơn nữa, các em cũng có khả năng đề xuất các phương án, giải quyết được các nhiệm vụ mang tính phức hợp, có tính vấn đề trong TCHT hay các nhiệm vụ học tập,... Từ đó, các nhà giáo dục nên xây dựng TCHT có kiểu dạng câu hỏi, bài tập hoặc trò chơi mang tính trí tuệ nhằm kích thích, phát triển tư duy của trẻ [17].

Vốn dĩ đang trong độ tuổi phát triển cân nặng và chiều cao nên cơ thể của HS Tiểu học cũng thay đổi nhanh. Mỗi năm cân nặng của hầu hết các em sẽ tăng thêm trung bình là 2kg và chiều cao thêm 4cm [17].

Nhìn vào đặc điểm phát triển này mà khi tổ chức TCHT trong dạy học môn Khoa học lớp 4, GV cần quan sát kỹ tới HS, chú ý bao quát lớp học để trẻ không tự ý nô đùa một cách nguy hiểm. Căn cứ vào sự phát triển chung của cả lớp và những trường hợp đặc biệt để xây dựng những trò chơi phù hợp với khả năng của HS và cả những HS yếu kém nhất cũng có thể tham gia.

1.1.3.2. Sự phát triển về hoạt động, hành vi

Nếu ở bậc Mầm non, vui chơi là hoạt động chính thì đến với bậc Tiểu học, học là hoạt động chủ đạo. Nhưng điều này không thay đổi một cách hoàn toàn mà nó sẽ chuyển đổi từ từ để các HS dần thích nghi với nó. Bên cạnh việc học thì các hoạt động như lao động, hoạt động tập thể cũng được xen kẽ để các em được khám phá và trải nghiệm [17].

Ở độ tuổi này, các em đã biết cố gắng tích cực và tự giác hơn trong việc vệ sinh lớp học, giúp bố mẹ việc nhà, các công việc chung ở trường lớp,...

Dựa vào đặc điểm trên, ta thấy các hoạt động khám phá, tìm hiểu, thực hành,... của môn học Khoa học là phù hợp và nó giúp HS dần thích nghi với cấp học mới. Qua việc được trải nghiệm, các em sẽ được rèn luyện nhiều kỹ năng, tính cách và thói quen tích cực. Các em cũng sẽ trở nên mạnh dạn hơn, tự tin trong giao tiếp với bạn bè và thầy cô.

1.1.3.3. Sự phát triển về trí tuệ

Đến với giai đoạn Tiểu học, các phẩm chất, năng lực, tư duy của HS đã có sự thay đổi. Khả năng khái quát hóa phát triển dần theo lứa tuổi. Lớp 4, 5 bắt đầu biết khái quát hóa lý luận. Điều này giúp cho việc tự chiêm nghiệm, khái quát hóa kiến thức cần đạt từ các hoạt động giải quyết nhiệm vụ học tập hay yêu cầu của TCHT trở nên dễ dàng hơn. Trí tưởng tượng cũng có sự đổi mới, có thể nhận biết điều này qua cách HS vẽ tranh, làm văn, trình bày ý kiến,... [17].

Khi vào lớp 1, HS được làm quen với ngôn ngữ viết, đọc hiểu nên đã có thể đọc một cách thành thạo và biết thêm nhiều từ mới. Và đến cuối cấp Tiểu học, các em đã viết nhanh, thành thạo và đúng về mặt ngữ pháp, chính tả và ngữ âm. Ngôn ngữ nói và viết của HS lớp 4 hoàn thiện hơn cả về mặt ngữ âm, từ vựng lẫn ngữ pháp. Điều này hỗ trợ rất tốt cho việc diễn giải với GV và bạn bè về ý tưởng thực hiện, thuận lợi trong việc ghi chép khái quát về kế hoạch làm việc cho nhóm và hỗ trợ tốt việc báo cáo kết quả sau khi hoàn thành nhiệm vụ. Cũng chính vì thế mà các em cũng đã khám phá được nhiều thông tin qua nhiều kênh khác nhau một cách nhanh chóng như: ti vi, điện thoại, máy tính, sách báo,... [17].

Trong độ tuổi Tiểu học, hầu hết HS đều nghiêng về trí nhớ trực quan. Tức là những hình ảnh nổi bật, những tình huống ấn tượng sẽ khiến các em nhớ lâu hơn. Đặc biệt là giai đoạn lớp 1-2. Vào lớp 4, lớp 5, HS đã biết ghi nhớ có chủ ý. Tri giác của HS lớp 4 chuyển dần từ tri giác mang tính đại thể, không có chủ định sang tri giác có mục đích, có chủ định và phương hướng rõ ràng. Do đó, các hoạt động quan sát đối tượng trong quá trình thao tác các thí nghiệm, giải quyết nhiệm vụ có phần cụ thể hơn, chi tiết hơn, từ đó các thao tác của HS trở nên cẩn trọng, ít sai sót hơn [17].

Từ đặc điểm tâm sinh lý này, GV cần lưu ý để thiết kế và tổ chức các trò chơi trong dạy học môn Khoa học phù hợp với lứa tuổi HS. Lượng kiến thức và nội dung, hình thức nên đi từ dễ đến khó để HS dễ tiếp cận và phát huy tối đa các phẩm chất, năng lực của mình.

Như vậy, HS luôn cần có thời gian để thích nghi và làm quen. Điều này cũng phù hợp với đặc điểm của chương trình môn và Khoa học là kiến thức luôn

đi từ dễ đến khó, từ đơn giản đến phức tạp. Ngoài ra, kiến thức của mỗi chủ đề, bài học không ngừng nâng cao các yêu cầu, nhiệm vụ học tập để HS được phát triển lên cao nữa, thể hiện năng khiếu cá nhân,...

1.1.3.4. Sự phát triển về tình cảm

Với lứa tuổi Tiểu học, rất dễ để nhận thấy những cảm xúc yêu-ghét, vui-buồn của các em. HS rất dễ xúc động, buồn bực, dễ khóc và cũng dễ cười bởi vì khả năng kiểm soát cảm xúc chưa tốt nên mọi biểu cảm, trạng thái của trẻ luôn được bộc lộ ra bên ngoài, tình cảm dễ thay đổi [17].

Vì vậy, sau mỗi hoạt động, TCHT, bài học, chủ đề,... GV nên mở rộng để HS liên hệ với bản thân, để các em có cơ hội được chia sẻ và học được cách kiểm chế cảm xúc của bản thân.

1.1.3.5. Sự phát triển về nhân cách

Thời gian đầu đi học ở môi trường mới, bạn bè thầy cô mới, hầu hết trẻ đều rụt rè và nhút nhát. Một số ít khác thì lại khá mạnh dạn và tự tin trong giao tiếp, học tập và các hoạt động khác ở trường lớp [17].

Nhân cách của HS lúc này vẫn còn đang rất ngây thơ và hồn nhiên. Những nét tính cách riêng biệt đang trong quá trình hình thành. Vì vậy mà ta thấy trẻ luôn bộc lộ những cảm xúc, suy tư, ý nghĩ của mình một cách tự nhiên, thật thà và thẳng thắn. Các tố chất, năng khiếu cá nhân cũng chưa được thể hiện rõ nét [17].

Ta có thể thấy HS luôn cần thời gian và sự giúp đỡ của gia đình và nhà trường để phát triển cả về thể chất lẫn tinh thần. Môn Khoa học thì luôn hướng tới các hoạt động trải nghiệm của HS. Chính vì vậy mà khi học môn học này, các em sẽ dần được tiếp cận với tự nhiên, môi trường, con người,.. dần mạnh dạn và tự tin hơn. Biết yêu quý bố mẹ, thầy cô, bạn bè và mọi người xung quanh,...

1.2. CƠ SỞ THỰC TIỄN

1.2.1. Khái quát về quá trình điều tra

1.2.1.1. Mục đích điều tra

Nhằm tìm hiểu nhận thức của giáo viên về phương pháp TCHT, mức độ quan tâm và thực trạng thiết kế, tổ chức TCHT trong dạy học nói chung và trong

dạy học môn Khoa học ở Tiểu học nói riêng, chúng tôi tiến hành điều tra và trên cơ sở đó xác lập cơ sở thực tiễn cho việc xây dựng các nguyên tắc, quy trình thiết kế TCHT và những lưu ý sư phạm khi thiết kế và tổ chức TCHT...

1.2.1.2. Đối tượng điều tra

Để tìm hiểu nhận thức của giáo viên về phương pháp TCHT, mức độ quan tâm và thực trạng thiết kế, tổ chức TCHT trong dạy học nói chung và trong dạy học môn Khoa học lớp 4 nói riêng, chúng tôi tiến hành phát phiếu điều tra các thầy cô giáo đang công tác tại một số trường Tiểu học trên địa bàn tỉnh Ninh Bình và một số thầy cô đang theo học lớp liên thông Đại học ngành Giáo dục Tiểu học trường Đại học Hoa Lư.

1.2.1.3. Nội dung điều tra

Với phạm vi nghiên cứu của đề tài, chúng tôi tiến hành khảo sát và điều tra các GV Tiểu học một số vấn đề cơ bản sau:

- Nhận thức của GV Tiểu học về PP TCHT, vai trò, ý nghĩa của việc sử dụng TCHT trong dạy học nói chung và trong dạy học môn Khoa học lớp 4 nói riêng.
- Thực trạng của việc thiết kế và sử dụng TCHT trong dạy học môn Khoa học ở Tiểu học theo CT GDPT 2018.

1.2.1.4. Các phương pháp điều tra

Những phương pháp chủ yếu được sử dụng trong quá trình điều tra và khảo sát:

- Phương pháp điều tra bằng phiếu hỏi: Chúng tôi đã xây dựng *Phiếu trưng cầu ý kiến* (Phụ lục 1) với các câu hỏi trắc nghiệm có các đáp án cho sẵn và các câu hỏi mở cho giáo viên về phương pháp TCHT và thực trạng thiết kế, tổ chức TCHT.
- Phương pháp đàm thoại: Phương pháp này được sử dụng trong quá trình điều tra đối với giáo viên. Sau khi trả lời các câu hỏi trong *Phiếu trưng cầu ý kiến*, GV có thể chia sẻ thêm một số thông tin, kinh nghiệm của cá nhân về việc thiết kế và tổ chức TCHT trong dạy học nói chung và trong dạy học môn Khoa học ở Tiểu học nói riêng.
- Phương pháp thống kê toán học: Chúng tôi đã thu thập, xử lý và phân tích các số liệu điều tra.

1.2.1. Kết quả điều tra

Chúng tôi đã tiến hành phát 55 phiếu điều tra và thu về được 50 phiếu. Trong đó có 50 phiếu hợp lệ. Từ đó tiến hành tổng hợp, phân tích, đánh giá,... và thu được kết quả như sau:

1.2.2.1. Nhận thức của giáo viên Tiểu học về vai trò, ý nghĩa của việc sử dụng trò chơi học tập trong dạy học

Để điều tra mức độ hiểu biết của GV Tiểu học về TCHT, chúng tôi đưa ra câu hỏi “*Phương pháp trò chơi học tập là gì?*” – Câu 2. Phiếu trưng cầu ý kiến (Phụ lục 1). Kết quả thu được như sau:

Bảng 1.1. Khái niệm về “Phương pháp trò chơi học tập”

STT	Nội dung	Số lượng	Tỉ lệ %
1	Là PPDH tích cực trong đó GV tổ chức trò chơi cho HS chơi trong giờ học.	3	6.0
2	Là PPDH tích cực trong đó GV tổ chức cho HS chơi trò chơi có nội dung gắn với nội dung bài học.	47	94.0
Tổng		50	100

Nhìn vào bảng thống kê trên, ta thấy có tới 47 GVTH (chiếm tới 94.0% trong tổng số) cho rằng TCHT là *PPDH tích cực trong đó GV tổ chức cho HS chơi trò chơi có nội dung gắn với nội dung bài học*. Còn lại 3 trong 50 GV (chiếm 6.0%) thì hiểu đơn giản rằng TCHT là *PPDH tích cực trong đó GV tổ chức trò chơi cho HS chơi trong giờ học*. Điều này chứng tỏ, đa số các thầy cô đều hiểu đúng về khái niệm phương pháp TCHT.

Mặt khác, khi được hỏi “*Thứ tự các bước tiến hành tổ chức PP trò chơi học tập trong dạy học như thế nào là phù hợp?*” – Câu 3. Phiếu trưng cầu ý kiến (Phụ lục 1), thì kết quả thu được như sau:

Bảng 1.2. Thứ tự các bước tiến hành tổ chức PP TCHT trong dạy học

STT	Nội dung	Số lượng	Tỉ lệ %
1	1-2-3-4-5	1	2.0
2	1-2-5-4-3	1	2.0
3	2-1-5-3-4	46	92.0
4	2-5-1-3-4	2	4.0
Tổng		50	100.0

Để tổ chức một trò chơi học tập có hiệu quả tốt thì trước tiên, các thầy cô phải nắm rõ trình tự các bước trong quy trình tổ chức phương pháp TCHT. Nhìn vào bảng số liệu trên, ta thấy có 46 GV (tương đương 92.0% trong tổng số) đã nắm được các bước để tổ chức nên một trò chơi học tập. Bên cạnh đó, có một số ít các thầy/cô vẫn còn đang nhầm lẫn ở một số bước (5. Tổ chức, tiến hành chơi; 1. Giới thiệu và giải thích trò chơi).

Có thể do GV thu thập thông tin từ các nguồn tài liệu khác nhau và thói quen tổ chức trò chơi ở trường học mà GV còn đang bị nhầm lẫn ở một số bước. Vậy, quy trình để tổ chức trò chơi học tập đúng là: 2. *Lựa chọn, thiết kế trò chơi* – 1. *Giới thiệu và giải thích trò chơi* – 5. *Tổ chức, tiến hành chơi* – 3. *Nhận xét, đánh giá kết quả trò chơi* – 4. *Tổng kết, rút ra nội dung bài học thông qua trò chơi*.

Ở câu hỏi về tác dụng, vai trò, ý nghĩa của việc tổ chức TCHT cho HS trong dạy học nói chung và trong dạy học môn Khoa học lớp 4 nói riêng (Câu 4. Phiếu trưng cầu ý kiến – phụ lục 1), kết quả thu được như sau:

Bảng 1.3. Tác dụng của việc tổ chức trò chơi học tập trong dạy học

STT	Nội dung	Số lượng	Tỉ lệ %
1	Phát huy tính tích cực, gây hứng thú cho HS học tập.	43	86.0
2	Tạo điều kiện phát triển các giác quan cho HS.	12	24.0
3	Tăng khả năng ghi nhớ nội dung bài học cho HS.	20	40.0
4	HS chủ động, sáng tạo hơn trong việc tiếp thu kiến thức mới.	20	40.0
5	Làm không khí học tập trong lớp học được thoải mái, dễ chịu hơn.	20	40.0
6	Làm cho quá trình học tập trở nên hấp dẫn hơn.	33	66.0
7	Ý kiến khác:.....	0	0.0

Từ bảng trên, có thể thấy GV tổ chức TCHT đều phát hiện ra những lợi ích mà nó đem lại. Nổi bật là tác dụng *Phát huy tính tích cực, gây hứng thú cho HS học tập* có 43 lượt chọn tương đương với 86.0% trong tổng số. TCHT còn được cho là có tác dụng *làm cho quá trình học tập trở nên hấp dẫn hơn* và có 33 thầy/cô (chiếm 66.0%) đã nhận thấy điều đó. Tác dụng *tăng khả năng ghi nhớ nội dung bài học, HS chủ động sáng tạo hơn trong việc tiếp thu kiến thức mới, làm không khí học tập trong lớp được thoải mái dễ chịu hơn* nhờ TCHT cũng đc thầy/cô khẳng định qua 20 phiếu chọn (chiếm 40.0%). Bên cạnh đó, một số ít thầy/cô cho rằng TCHT *tạo điều kiện phát triển các giác quan cho*

HS (12 phiếu chọn, tương ứng với 24.0%), có nghĩa là TCHT chỉ giúp HS phát triển các giác quan một phần nhỏ.

TCHT đem lại nhiều lợi ích không chỉ cho người học mà còn cả người dạy. Khi ta xây dựng được một TCHT theo đúng mục đích đề ra, nội dung kiến thức khoa học, rõ ràng và đút dẫn thì TCHT không chỉ mang lại một mà còn nhiều tác dụng tích cực cùng lúc như: làm không khí lớp học trở nên thoải mái hơn, HS chủ động, sáng tạo trong việc tiếp thu kiến thức mới, tăng khả năng ghi nhớ nội dung bài học cho HS, làm cho quá trình học tập trở nên hấp dẫn hơn, ...

1.2.2.2. Thực trạng của việc thiết kế và sử dụng trò chơi học tập trong dạy học môn Khoa học ở Tiểu học

Để điều tra thực trạng của việc thiết kế và sử dụng TCHT trong dạy học nói chung và trong dạy học môn Khoa học lớp 4 nói riêng, chúng tôi đưa ra 08 câu hỏi trong Phiếu trưng cầu ý kiến (Câu 1, Câu 5, Câu 6, Câu 7, Câu 8, Câu 9, Câu 10, Câu 11) – phụ lục 1.

Ở câu hỏi “*Thầy/cô có thường xuyên sử dụng phương pháp Trò chơi học tập trong dạy học nói chung và trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội nói riêng không?*” - Câu 1. Phiếu trưng cầu ý kiến (phụ lục 1), kết quả thu được thể hiện trong bảng sau:

Bảng 1.4. Mức độ sử dụng phương pháp Trò chơi học tập trong dạy học

STT	Mức độ	Số lượng	Tỉ lệ %
1	Chưa bao giờ	0	0.0
2	Ít khi	0	0.0
3	Thỉnh thoảng	6	12.0
4	Thường xuyên	44	88.0
Tổng		50	100.0

Nhìn vào bảng kết quả trên ta thấy, có tới 44 GV (chiếm 88% tổng số GV) *thường xuyên* sử dụng TCHT trong quá trình dạy học. Còn lại 6 GV (chiếm 12% tổng số GV) thì sử dụng ở mức độ *thỉnh thoảng*. Như vậy, qua việc lấy ý kiến của những GV đã có kinh nghiệm lâu năm trong nghề, chúng tôi nhận thấy được đa số GV đều sử dụng TCHT trong dạy học, đặc biệt là trong dạy học môn Khoa học lớp 4.

Chính vì thế mà TCHT có vai trò quan trọng, thông qua TCHT các em được tiếp cận với kiến thức một cách nhẹ nhàng, vui vẻ và thoải mái; HS có cơ hội được trải nghiệm, khám phá thế giới, phát triển năng khiếu cá nhân,... việc giảng dạy của thầy, cô giáo cũng trở nên dễ dàng, hay hơn và ý nghĩa hơn.

Ở câu hỏi “*Thầy/cô thường tổ chức trò chơi học tập vào thời điểm nào của hoạt động dạy học?*” - Câu 5. Phiếu trưng cầu ý kiến (Phụ lục 1), kết quả thu được như sau:

Bảng 1.5. Thời điểm tổ chức trò chơi học tập trong tiết học

STT	Thời điểm	Số lượng	Tỉ lệ %
1	Kiểm tra kiến thức bài học cũ (Đầu tiết học)	34	68.0
2	Hình thành kiến thức mới (Giữa tiết học)	17	34.0
3	Củng cố kiến thức bài học (Cuối tiết học)	31	62.0

TCHT là một phương pháp, hình thức khá thú vị. Không những thế, khi biết cách sử dụng hợp lí nó còn đem lại hiệu quả giáo dục đáng kể. Thời điểm tổ chức cũng là một trong những yếu tố tạo nên sự hiệu quả đó. Dựa vào mục đích, nội dung và cả hình thức mà có thể tổ chức ở các thời điểm khác nhau. Dựa trên kết quả khảo sát đã được tổng hợp trong bảng 2.5. TCHT được 68.0% GV (34/50) tổ chức vào thời điểm *đầu tiết học* nhằm kiểm tra nội dung kiến thức đã học ở bài trước; 31 GV (chiếm 62.0% trong tổng số) lựa chọn tổ chức TCHT ở thời điểm *cuối tiết học* và 17 GV trong tổng số 50 GV (chiếm 34.0%) chọn tổ chức vào *giữa tiết học* nhằm hình thành kiến thức mới cho HS.

Dù là thời điểm nào thì TCHT vẫn luôn đem lại những hiệu quả giáo dục đáng kể nếu GV biết lựa chọn, những nội dung kiến thức, hình thức phù hợp lồng ghép trong những tiết dạy sao cho ăn khớp. Và GV nên xen kẽ để tổ chức ở các thời điểm khác nhau để không gây nhàm chán và khai thác được nhiều khía cạnh từ HS.

Tiếp tục ở câu hỏi “*Thông thường, nếu tổ chức trò chơi học tập trong một tiết dạy môn Khoa học lớp 4, Thầy/cô thường dành bao nhiêu thời gian cho hoạt động này?*” – Câu 6. Phiếu trưng cầu ý kiến (phụ lục 1), kết quả thu được như sau:

Bảng 1.6. Thời gian dành cho hoạt động tổ chức TCHT trong một tiết học

STT	Thời gian	Số lượng	Tỉ lệ %
1	Khoảng 5 phút	50	100.0
2	Khoảng 10 phút	0	0
3	Nhiều hơn 10 phút	0	0

Nhìn vào kết quả điều tra trên, ta thấy có 50/50 GV (chiếm 100% trong tổng số) thường dành *khoảng 5 phút* để tổ chức TCHT. Như vậy có thể thấy các GV đều phân bổ thời gian rất hợp lí cho việc tổ chức TCHT trong một tiết dạy học nói chung và trong một tiết dạy môn Khoa học lớp 4 nói riêng. Tùy thuộc vào từng bài học, tiết học có nội dung và hình thức khác nhau mà thầy, cô xây dựng và tổ chức trò chơi hợp lí, hiệu quả mà vẫn phải đảm bảo thời gian học tập, HS tiếp thu đầy đủ kiến thức.

Ở câu hỏi số 7. Phiếu trưng cầu ý kiến (phụ lục 1), “*Khi tổ chức trò chơi học tập trong dạy học môn Khoa học, Thầy/cô thường sử dụng những phương tiện nào?*”, kết quả thu được như sau:

Bảng 1.7. Những phương tiện hỗ trợ khi tổ chức TCHT

STT	Nội dung	Số lượng	Tỉ lệ %
1	Không sử dụng các phương tiện, đồ dùng hỗ trợ	0	0.0
2	Ít sử dụng các phương tiện, đồ dùng hỗ trợ	2	4.0
3	Thường sử dụng máy tính, máy chiếu hỗ trợ	33	66.0
4	Bằng các dụng cụ tự chuẩn bị	15	30.0
5	Khác:.....	0	0.0

Căn cứ vào các bài học với chủ đề, nội dung khác nhau mà GV dự kiến và sử dụng các công cụ hỗ trợ phù hợp cho trò chơi mà mình định tổ chức. Ngoài ra, GV cũng cần phải lưu ý tới các yếu tố như: vật chất - trang thiết bị của nhà trường, môi trường, thời tiết, khí hậu,...

Từ các số liệu thu thập được trong bảng trên cho ta thấy có 33 thầy cô *thường sử dụng máy tính, máy chiếu* là các thiết bị chủ yếu hỗ trợ cho việc tổ chức trò chơi trong dạy học môn Khoa học (chiếm 66.0 %) và 15 GV tổ chức

TCHT *bằng các dụng cụ tự chuẩn bị*. Có thể do hiểu biết về công nghệ thông tin chưa đáp ứng đủ, điều kiện kinh tế, trang thiết bị của nhà trường chưa đáp ứng đủ mà bên cạnh đó cũng có các GV ít khi sử dụng các phương tiện, đồ dùng hỗ trợ (2 GV, chiếm 4.0%) và không có GV nào không sử dụng các phương tiện hay đồ dùng hỗ trợ vào trong tổ chức TCHT.

Như vậy, GV không hoàn toàn dựa vào phương tiện hay đồ dùng hỗ trợ như máy tính, máy chiếu mà vẫn có thể tổ chức TCHT bằng các dụng cụ tự chuẩn bị. Qua đó, ta thấy được có rất nhiều cách để tổ chức TCHT cho HS mà không nhất thiết phải phụ thuộc vào thiết bị, máy móc.

Ở câu hỏi về *thuận lợi, khó khăn* khi thiết kế và tổ chức TCHT trong dạy học nói chung và dạy học môn Khoa học lớp 4 nói riêng – Câu 8. Phiếu trưng cầu ý kiến (Phụ lục 1), kết quả được tổng hợp trong bảng 2.8 và 2.9 dưới đây:

Bảng 1.8. Thuận lợi khi thiết kế trò chơi học tập

STT	Nội dung	Số lượng	Tỉ lệ %
1	Có nhiều nguồn tài liệu về trò chơi học tập.	36	72.0
2	Có các phương tiện, đồ dùng hỗ trợ.	42	84.0
3	Có thời gian thiết kế trò chơi học tập.	10	20.0
4	Ý kiến khác:.....	0	0.0

Có các thuận lợi nổi bật mà GV thường gặp khi thiết kế TCHT trong dạy học môn Khoa học đó là: 42 GV (82%) *có các phương tiện, đồ dùng hỗ trợ* và 36 GV thấy rằng *có nhiều nguồn tài liệu về trò chơi học tập* (chiếm 72%), điểm thuận lợi tiếp theo là GV *có thời gian thiết kế trò chơi học tập* nhưng chỉ chiếm rất ít, khoảng 20% tương đương với 10 GV.

Bảng 1.9. Khó khăn khi thiết kế trò chơi học tập

STT	Nội dung	Số lượng	Tỉ lệ %
1	Các nguồn tài liệu về trò chơi học tập còn hạn chế.	15	30.0
2	Không có phương tiện, đồ dùng hỗ trợ.	11	22.0
3	Thiếu thời gian để thiết kế trò chơi học tập. Môi trường chơi không đa dạng.	35	70.0

4	Khó khăn trong việc lựa chọn trò chơi phù hợp với nội dung bài học.	25	50.0
5	Ý kiến khác:.....	0	0.0

Bên cạnh những điểm thuận lợi, việc thiết kế TCHT của GV cũng gặp không ít những khó khăn. Trong đó nổi bật là: *Thiếu thời gian để thiết kế trò chơi học tập. Môi trường chơi không đa dạng* có 35 GV lựa chọn (ứng với 70 % trong tổng số), đây là một con số khá cao và cũng là điều rất đáng quan tâm. Nó ảnh hưởng rất nhiều tới việc dạy – học. Tiếp theo là vấn đề *khó khăn trong việc lựa chọn trò chơi phù hợp với nội dung bài học* có 25 phiếu chọn (chiếm 50%) và 30% (15 GV) cho rằng *các nguồn tài liệu về trò chơi học tập còn hạn chế*. Cuối cùng là việc *các nguồn tài liệu về trò chơi học tập còn hạn chế*. Đây cũng là vấn đề khá phổ biến khi thiết kế TCHT cho HS.

Qua đó, việc thiết kế TCHT đem lại rất nhiều thuận lợi cho GV trong việc dạy học môn Khoa học. Tuy nhiên, khi thiết kế TCHT, GV cũng gặp không ít những khó khăn. Vì thế, GV cần lưu ý, rút kinh nghiệm, phân bổ thời gian sao cho hợp lí, đảm bảo thời gian tổ chức tiết học với đầy đủ kiến thức để ngày càng hoàn thiện bản thân và việc dạy học có hiệu quả. Các nội dung thiết kế trò chơi phải đúng đắn, khoa học, tránh lan man gây mất tập trung và lạc kiến thức dẫn tới tiết học không đạt hiệu quả.

Bảng 1.10. Thuận lợi khi tổ chức trò chơi học tập

STT	Nội dung	Số lượng	Tỉ lệ %
1	HS say mê, tích cực xây dựng bài.	43	86.0
2	HS dễ tiếp thu kiến thức.	30	60.0
3	HS được rèn luyện các kỹ năng, kỹ xảo và thói quen tích cực.	18	36.0
4	HS được sáng tạo, thể hiện năng khiếu của mình.	21	42.0
5	Ý kiến khác:.....	0	0.0

Qua khảo sát cho thấy khi tổ chức TCHT thì thầy cô có những thuận lợi đáng kể sau: đầu tiên là *HS say mê, tích cực xây dựng bài* chiếm đa số với 43 phiếu chọn (86% tổng số). Thuận lợi thứ hai chiếm 60% với 30 phiếu chọn là khi được tổ chức TCHT, *HS dễ tiếp thu kiến thức*. Tiếp theo là *HS được sáng tạo, thể hiện năng khiếu của mình* (chiếm 21 lượt chọn tương đương với 36% trong tổng số). Còn lại 18 thầy cô (36%) cho biết *HS được rèn luyện kỹ năng, kỹ xảo và thói quen tích cực*.

Bảng 1.11. Khó khăn khi tổ chức trò chơi học tập

STT	Nội dung	Số lượng	Tỉ lệ %
1	Khó bao quát lớp học.	24	48
2	HS lơ là, không tập trung vào bài học.	5	10
3	Không có đủ thời gian.	17	34
4	Cơ sở vật chất còn thiếu thốn, chưa đáp ứng được tiết học.	42	84
5	Ý kiến khác:.....	0	0

Khi tổ chức TCHT sẽ có những thuận lợi. Tuy nhiên, vẫn còn những khó khăn nhất định mà thầy/cô gặp phải. Nổi bật là khó khăn về *cơ sở vật chất còn thiếu thốn, chưa đáp ứng được tiết học*, có 42 thầy cô cho biết mình đang gặp khó khăn về vấn đề này (chiếm 84% tổng số phiếu). Khó khăn tiếp theo là GV *khó bao quát được lớp học* khi tổ chức trò chơi với 24 phiếu chọn (48%). Bởi lẽ khi được vui chơi, HS thường vui quá mức và không kiểm soát được ngôn từ hay hành động dễ dẫn đến làm ồn, mất trật tự lớp học. Còn lại có 17 GV (34%) cho rằng *không có đủ thời gian* và 5 GV (10%) thấy rằng khi tổ chức TCHT thì *HS lơ là, không tập trung vào bài học*.

Ngoài những câu hỏi về thực trạng của việc thiết kế và tổ chức TCHT trong dạy học nói chung và trong dạy học môn Khoa học lớp 4 ở Tiểu học nói riêng, chúng tôi đưa thêm 2 câu hỏi về những lưu ý và những kinh nghiệm của GV khi thiết kế và tổ chức các TCHT này (Câu 12, 13. Phiếu trưng cầu ý kiến – Phụ lục 1).

Ở câu hỏi “*Theo Thầy/cô, khi thiết kế và tổ chức trò chơi học tập cho học sinh trong dạy học môn Khoa học lớp 4 cần phải lưu ý những gì?*”, kết quả điều tra thu được như sau:

Bảng 1.12. Những lưu ý khi thiết kế và tổ chức trò chơi học tập

STT	Nội dung	Số lượng	Tỉ lệ %
1	Cần nắm rõ trình độ của học sinh trong lớp để thiết kế trò chơi học tập phù hợp.	48	96.0
2	Nội dung đảm bảo gắn liền với bài học.	30	60.0
3	Căn chỉnh thời gian hợp lí.	36	72.0
4	Ý kiến khác:.....	0	0.0

Về các lưu ý khi thiết kế và tổ chức TCHT, các thầy cô cho biết: *Cần phải nắm rõ trình độ của học sinh trong lớp để thiết kế trò chơi học tập phù hợp* (có 48 phiếu chọn tương đương với 96% trong tổng số), sau đó là 36 GV chọn *Căn chỉnh thời gian hợp lí* là điều lưu ý thứ hai và 60% chọn *Nội dung phải đảm bảo gắn liền với bài học* là một điều cần lưu ý. Và đây cũng là các điểm khó khăn mà thầy cô thường gặp phải khi thiết kế và tổ chức trò chơi trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội.

Mặt khác, khi được điều tra cả bằng phiếu hỏi về kinh nghiệm khi thiết kế và tổ chức trò chơi học tập trong dạy học nói chung và trong dạy học môn Khoa học lớp 4 nói riêng (Câu 13. Phiếu trưng cầu ý kiến – phụ lục 1), các thầy cô giáo đã chia sẻ rất nhiệt tình như: “*Cần phải thiết kế và tổ chức trò chơi sao cho phù hợp với tiết dạy*”, “*Cần căn cứ vào nội dung bài học, mục tiêu, yêu cầu của bài học mà lựa chọn trò chơi phù hợp*”, “*Trò chơi đa dạng, hấp dẫn sẽ thu hút HS*”, “*Khi thiết kế trò chơi phải chú ý đến trình độ và nhận thức của học sinh. Tạo không khí vui tươi hào hứng trong học tập*”,...(chiếm 40/50 phiếu). Đây chính là những cơ sở thực tiễn để chúng tôi làm căn cứ xây dựng nội dung Chương 2.

Tiểu kết chương 1

Từ việc hệ thống hóa cơ sở lí luận của vấn đề nghiên cứu và từ việc khảo sát thực trạng của việc thiết kế và sử dụng trò chơi học tập trong dạy học môn Khoa học ở một số trường Tiểu học trên địa bàn tỉnh Ninh Bình để xây dựng cơ sở thực tiễn cho đề tài, chúng tôi rút ra một số kết luận như sau:

Thứ nhất, TCHT được coi là một phương pháp dạy học tích cực mà từ lâu đã được rất nhiều nhà nghiên cứu quan tâm đến. Tùy vào các dạng TCHT khác nhau mà GV sẽ thiết kế và tổ chức với những bài học phù hợp, tận dụng được nhiều tác dụng mà TCHT đem lại. Tổ chức TCHT với 4 bước là: Bước 1: Giới thiệu trò chơi; Bước 2: Chơi thử ; Bước 3: Chơi thật và cuối cùng là Bước 4: Tổng kết, nhận xét, đánh giá kết quả trò chơi.

Thứ hai, với những mảng kiến thức đa dạng, môn Khoa học đóng vai trò là nền tảng cho những kiến thức ở các lớp cao hơn. CT được xây dựng với mục tiêu góp phần giúp HS hình thành và phát triển tình yêu đối với con người, thiên nhiên; tính cần cù, chăm chỉ; nhận thức về việc bảo vệ sức khỏe thể chất và tinh thần của bản thân, gia đình, cộng đồng; ý thức tiết kiệm, giữ gìn, bảo vệ tài sản; tinh thần có trách nhiệm với môi trường sống;... dựa trên 3 quan điểm. Hơn nữa, môn học còn giúp HS rèn luyện các kĩ năng kĩ xảo, trang bị cho bản thân các kĩ năng sống, sinh tồn trong môi trường tự nhiên. Nội dung chương trình bao gồm 6 chủ đề: Chất, Năng lượng, Thực vật và Động vật, Nấm, Con người và sức khỏe, Sinh vật và môi trường được sắp xếp và ứng với các yêu cầu cần đạt được phân tích cụ thể với mỗi lớp học.

Thứ ba, các đặc điểm tâm sinh lí của HS luôn có sự thay đổi cả về mặt thể chất, tinh thần, trí tuệ và tình cảm, nhân cách,..... Để đảm bảo tất cả HS luôn được tham gia vào các hoạt động của nhóm, lớp và tham gia một cách chủ động, tích cực GV phải lưu ý và thiết kế, tổ chức TCHT một cách hợp lí, các nội dung kiến thức và cách tiến hành cũng phải được liên kết sao cho phù hợp với khả năng lứa tuổi các em.

Như vậy, việc thiết kế và tổ chức TCHT trong dạy học nói chung và dạy học môn Khoa học nói riêng là đúng đắn và cần thiết. Thông qua TCHT, HS bước đầu làm quen với kiến thức mới một cách dễ dàng. Sau là hình thành nên

các kĩ năng thực hành, làm việc nhóm, thuyết trình, trình bày vấn đề,...; năng lực giao tiếp, giải quyết các nhiệm vụ học tập,... giúp HS dần trở nên tự tin, mạnh dạn và trang bị cho bản thân các kiến thức về thiên nhiên – môi trường sống; các hiện tượng tự nhiên, xã hội; con người và sức khỏe; cộng đồng địa phương; thực vật và động vật; nấm,... để các em ứng dụng vào trong thực tiễn và đó cũng là cơ sở để tiếp thu kiến thức ở các bậc học cao hơn.

Mặt khác, qua điều tra về thực trạng của việc thiết kế và tổ chức TCHT trong dạy học nói chung và trong dạy học môn Khoa học lớp 4 nói riêng, chúng tôi rút ra một số kết luận như sau:

Đầu tiên là vấn đề nhận thức của GV Tiểu học về vai trò, ý nghĩa của việc sử dụng TCHT. Từ các câu trả lời của GV, chúng tôi thấy đa số các thầy cô đều nắm rõ kiến thức ở phần này, các phiếu trả lời đúng chiếm số lượng lớn.

Tiếp theo là về thực trạng của việc thiết kế và sử dụng TCHT trong dạy học môn Khoa học lớp 4. Qua điều tra chúng tôi thấy được thực trạng thiết kế và tổ chức TCHT tùy thuộc vào mỗi GV và ở mỗi nơi là khác nhau. Nổi bật là TCHT được GV sử dụng ở mức độ thường xuyên và không có thầy, cô nào không sử dụng TCHT. Thường có 3 thời điểm để tổ chức TCHT là đầu tiết học (nhằm gây hứng thú và dẫn dắt vào bài mới), giữa tiết học (giúp HS hình thành kiến thức, khái niệm) và cuối tiết học (để củng cố lại kiến thức bài học), bên cạnh những thuận lợi khi thiết kế và sử dụng TCHT thì các thầy cô vẫn gặp một số khó khăn nhất định. Nhưng TCHT vẫn luôn đem lại nhiều tác dụng cho cả HS và GV... Điều đó cho thấy TCHT có vai trò quan trọng trong dạy học, đặc biệt là môn Khoa học lớp 4.

Ngoài ra, khi điều tra bằng phiếu hỏi về kinh nghiệm khi thiết kế và tổ chức TCHT trong dạy học nói chung và trong dạy học Khoa học nói riêng (Câu 13 trong Phiếu trưng cầu ý kiến), các thầy, cô giáo đã chia sẻ rất nhiệt tình về những kinh nghiệm của bản thân. Nhìn chung, qua Chương 1, chúng tôi không chỉ thu thập được các số liệu cho việc nghiên cứu đề tài mà còn được biết thêm nhiều kinh nghiệm trong thiết kế và tổ chức TCHT cho HS.

Như vậy, những vấn đề về lí luận và thực tiễn được nghiên cứu ở Chương 1 sẽ là cơ sở để chúng tôi làm căn cứ xây dựng nội dung Chương 2.

CHƯƠNG 2

THIẾT KẾ TRÒ CHƠI HỌC TẬP

TRONG DẠY HỌC MÔN KHOA HỌC Ở TIỂU HỌC

2.1. CÁC NGUYÊN TẮC THIẾT KẾ TRÒ CHƠI HỌC TẬP TRONG DẠY HỌC MÔN KHOA HỌC Ở TIỂU HỌC

2.1.1. Đảm bảo tính hỗ trợ, phù hợp với mục tiêu, yêu cầu nội dung bài học

Các nội dung kiến thức được chọn lựa để thiết kế nên một TCHT phải hỗ trợ cho bài học là điều hết sức cần thiết. Có nghĩa là nó phải giúp cho việc dạy và học trở nên chất lượng và hiệu quả hơn, hỗ trợ cho việc giảng dạy của GV và học tập của HS được kết nối một cách tự nhiên dễ hiểu và giải đáp được những điều chưa rõ mà học sinh băn khoăn.

Để có thể hỗ trợ một cách tốt nhất thì các nguồn thông tin, phương pháp, hình thức tổ chức,... còn phải phù hợp với nội dung bài học. Các mảng kiến thức, các phần bài ăn khớp với nhau. Tránh việc nhầm lẫn, lạc bài, hiểu sai vấn đề.

Khi xây dựng TCHT cần căn cứ vào mục tiêu và nội dung dạy học. Thông thường, trong một tiết học không nên tổ chức quá nhiều trò chơi, GV cần xây dựng và lựa chọn sao cho phù hợp với mục tiêu, nội dung trọng tâm của bài học [14].

Ví dụ: Bài Tính chất của nước và nước với cuộc sống (Khoa học lớp 4, Bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống).

Trò chơi: Thi vẽ đúng, vẽ nhanh.

Mục đích: HS biết và nhớ được nước có những tính chất gì, nước đem lại cho con người nhiều công dụng và hiểu được tầm quan trọng của nước đối với đời sống con người.

Thời lượng: 5 phút.

Thời điểm: Hoạt động luyện tập.

Cách chơi:

- GV lần lượt nêu lên các yêu cầu, nhiệm vụ học tập để học sinh chuẩn bị và trình bày. Các đội chơi vẽ các bông hoa, trong mỗi bông hoa là một tính chất, công dụng của nước vào giấy A0 mà GV đã chuẩn bị sẵn. Sau đó HS có thể tô màu, trang trí cho đẹp.

- Đội nào vẽ xong nhanh, vẽ đẹp, có câu trả lời đầy đủ và chính xác nhất sẽ là đội thắng cuộc.

Luật chơi: Trong thời gian quy định là 3 phút, các đội phải hoàn thành.

Tổng kết:

- GV mời thành viên các đội nhận xét chéo bài đội bạn. Sau đó GV sẽ bổ sung, nhận xét và đưa ra kết luận để phân thắng thua và trao quà cho HS.

- GV dành lời khen, động viên để các em phát huy tinh thần thi đua và rút kinh nghiệm cho bản thân.

Như vậy, trò chơi đã đảm bảo được nguyên tắc đảm bảo tính bổ trợ, phù hợp với mục tiêu, yêu cầu nội dung bài học khi nội dung trò chơi luôn gắn liền với bài học. Khi chơi trò chơi, HS nêu được tính chất của nước, tác dụng và tầm quan trọng đối với đời sống phù hợp với mục tiêu của bài học đặt ra.

2.1.2. Đảm bảo tính giáo dục và sư phạm

Xây dựng môi trường giáo dục đảm bảo tính sư phạm, an toàn và tương tự như vậy, khi xây dựng một TCHT để đưa vào trong tiết dạy cũng cần phải đảm bảo tính giáo dục và sư phạm.

Xây dựng TCHT phải đảm bảo phù hợp với khả năng và nhu cầu của từng HS, giúp các em tiến bộ nhanh. Đồng thời HS vẫn tham gia trò chơi, nắm bắt được kiến thức phù hợp với trình độ nhận biết

Các trò chơi, hoạt động cho HS phải phù hợp với sự phát triển tâm sinh lý và mức độ chức năng hiện tại của các em. Nội dung chơi phải đảm bảo mang lại hiệu quả giáo dục, hướng đến những điều tốt đẹp và mang ý nghĩa nhân văn. Mọi yếu tố liên quan đến trò chơi như: vật dụng chơi, các câu hỏi, hình ảnh,... cần thiết phải trong phạm vi giáo dục, sư phạm. Không được quá trừu tượng nhưng cũng không được quá dân dã, thô thiển.

Dạy học không chỉ để mang lại tri thức mà rèn luyện kỹ năng, phẩm chất đạo đức, phát triển tính tư duy sáng tạo của HS. Vì vậy, khi xây dựng trò chơi cần bảo đảm tính sư phạm, tính giáo dục, giúp người học vừa học, vừa chơi [14].

Ví dụ: Bài 6: Gió, bão và phòng chống bão (Khoa học lớp 4, Bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống).

Tên trò chơi: “Gió thổi. Gió thổi”.

Mục đích: HS phân biệt được các mức độ của gió.

Thời điểm: Hoạt động hình thành kiến thức mới.

Thời lượng : 3-5 phút.

Cách chơi:

- GV đóng vai là quản trò, tổ chức và quan sát HS tham gia trò chơi.
- GV giới thiệu trò chơi và giải thích cách chơi:
- Khi người quản trò hô: “Gió nhẹ” thì HS sẽ giơ hai tay lên đầu và uốn người nhẹ, chậm rãi, phát ra tiếng “ù ù” nhỏ.
- Khi người quản trò hô: “Gió vừa” thì HS sẽ giơ hai tay lên đầu và uốn người mạnh hơn, nhanh, “phát ra tiếng “ù ù” bình thường.
- Khi người quản trò hô: “Gió to” thì HS sẽ giơ hai tay lên đầu và uốn người mạnh hơn, nhanh hơn nữa, phát ra tiếng “ù ù” to.
- GV tổ chức chơi thử, khi thấy HS đã hiểu luật chơi thì tiến hành chơi thật.
- Nếu HS đã thuộc cách chơi và chơi tốt thì GV có thể tăng độ khó và hấp dẫn của trò chơi bằng cách đưa ra yêu cầu: “Làm theo tôi nói đừng nhìn tôi làm”.

Luật chơi:

- Sau khi nghe hiệu lệnh từ quản trò, HS nhanh chóng làm các động tác tương ứng. Ai làm chưa đúng sẽ bị loại khỏi cuộc chơi và cuối giờ nhận hình phạt.

Tổng kết:

- GV dành lời khen cho những HS chơi tốt, các bạn chơi chưa đúng sẽ phải làm theo yêu cầu của bạn thắng cuộc như: múa, hát, nhảy lò cò,... để tăng không khí vui nhộn cho lớp học.

Nội dung của trò chơi hoàn toàn phù hợp với trình độ nhận thức của HS. Các yêu cầu phù hợp với khả năng của toàn bộ HS trong lớp và khi yêu cầu ở mức độ khó hơn thì HS vẫn có thể hiểu rõ cách chơi và hoàn thành tốt. Các nội dung, yêu cầu, cách chơi,... đơn giản, dễ hiểu. Sau khi chơi các em không chỉ thấy vui vẻ mà còn biết được các mức độ của gió, phân biệt được các mức độ đó khi xảy ra sẽ như thế nào.

2.1.3. Đảm bảo tính vừa sức, khả thi và hiệu quả

Để HS được phát huy hết khả năng của mình và không ngừng tiến bộ, khi tuân theo nguyên tắc này trong quá trình dạy học nói chung, GV phải chọn lựa nội dung, phương pháp, hình thức dạy học sao cho đi từ dễ đến khó, từ cơ bản đến phức tạp (GV cần phải căn cứ vào trình độ, khả năng và năng lực nhận thức hiện có của HS). Các mức độ khó khăn, phức tạp của nhiệm vụ học tập luôn phải được nâng cao dần sao cho tương ứng với giới hạn cao nhất của vùng phát triển gần nhất của HS. Hơn nữa là TCHT xây dựng cần phù hợp với điều kiện, hoàn cảnh thực tiễn của lớp học, trường học (về quỹ thời gian, không gian, trang thiết bị và vật dụng cần thiết cho trò chơi) để đảm bảo tính khả thi, có thể thực hiện được trong quá trình dạy học.

Với nguyên tắc này, GV nên lưu ý tới đặc điểm lứa tuổi để lựa chọn, thiết kế TCHT và đưa ra các yêu cầu cho phù hợp để đảm bảo tính khả thi, hiệu quả; thu hút được sự chú ý của HS tới bài học để đạt được những mục tiêu đề ra. Vì mỗi một giai đoạn, lứa tuổi đều gắn liền với sự phát triển của cơ thể cả về mặt tinh thần lẫn thể chất. TCHT được thiết kế không quá khó, không đánh đố, không gây áp lực cho HS.

Ví dụ: Bài 21: Nắm gậy hồng thực phẩm và nắm độc (Khoa học lớp 4, Bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống).

Tên trò chơi: Ai nhanh hơn.

Mục đích: Hình thành cho học sinh những kiến thức đúng đắn, chính xác về tác hại của nắm độc, nắm mốc.

Thời lượng: 4 phút.

Thời điểm: Hoạt động hình thành kiến thức mới.

Cách chơi:

- GV đóng vai là người quản trò, giới thiệu trò chơi (tên trò chơi, cách chơi, thời gian,...).

- GV bắt đầu trình chiếu, đọc to, rõ câu hỏi cho học sinh suy nghĩ trong vòng 10 giây. Ai giơ tay nhanh nhất sẽ giành quyền trả lời. Sau khi học sinh trả lời, GV đối chiếu với đáp án trên màn hình và đưa ra kết luận đúng – sai.

Luật chơi:

- Nếu trả lời sai sẽ phải nhường quyền trả lời cho người khác và cuối giờ nhận “hình phạt” vui (nhảy lò cò, múa theo yêu cầu,...). Người trả lời nhanh nhất, đúng nhất sẽ nhận được một phần quà (hoa điểm mười, hoa đổi quà,...).

- Sau khi giới thiệu trò chơi, GV tiến hành tổ chức trò chơi “Ai nhanh hơn” với các câu hỏi:

+ Câu 1: Em hãy kể tên một số loại nấm gây hỏng thực phẩm, nấm độc mà em biết?

+ Câu 2: Khi ăn phải thực phẩm bị nhiễm nấm mốc sẽ gây tác hại gì?

+ Câu 3: Cho tình huống sau: khi thấy hoa quả, bánh kẹo ở nhà bị hôi, có đốm màu xanh thì em sẽ xử lý như thế nào?

- Các tình huống, câu hỏi đưa ra phải phù hợp với khả năng, đặc điểm tâm sinh lý với lứa tuổi HS lớp 1 và phù hợp với trình độ nhận thức chung của cả lớp để HS nào cũng có thể tư duy, trả lời và tham gia xử lý tình huống,...

Tổng kết:

- GV nhận xét thái độ, cách chơi, sự tích cực của học sinh. Từ đó đưa ra những lời khuyên, khen ngợi hoặc nhắc nhở để các em sửa đổi cho tốt.

- GV trao quà cho các bạn đã trả lời đúng.

Như vậy, với trò chơi này, HS được thể hiện các năng khiếu của mình mà đôi khi trên lớp các em ít có cơ hội được trình bày. Các em được hoạt động theo ý của mình một cách phù hợp về cách nói, cách diễn đạt bằng cơ thể, ... mà vẫn đảm bảo kiến thức bài học được trình bày đầy đủ, rõ ràng, dễ ghi nhớ. Trò chơi “Tôi là nấm” có cách chơi, luật chơi dễ hiểu, dễ chơi và hấp dẫn được sự chú ý, thích thú của HS.

2.1.4. Đảm bảo tính hấp dẫn, lôi cuốn

Khi thiết kế và tổ chức TCHT, tuân theo nguyên tắc tính hấp dẫn và lôi cuốn là điều cần thiết bởi HS luôn có hứng thú với những điều mới lạ và ấn tượng, luôn tò mò về những điều chưa biết và bị thu hút từ những thứ hấp dẫn. Áp dụng nguyên tắc này để thiết kế và tổ chức TCHT trong dạy học môn Khoa học có thể đem lại hiệu quả giáo dục cao, HS tiếp thu kiến thức một cách chủ động hơn. Muốn được như vậy, người thiết kế và tổ chức TCHT phải không

ngừng sáng tạo các nội dung kiến thức, tìm ra những cách làm mới mẻ để kích thích sự hứng thú của HS.

Ví dụ: Bài 3: Sự ô nhiễm và bảo vệ nguồn nước. Một số cách làm sạch nước (Khoa học 4, Bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống).

Tên trò chơi: Mảnh ghép bí ẩn.

Mục đích: củng cố kiến thức về sự ô nhiễm và bảo vệ nguồn nước, các cách làm sạch nguồn nước.

Thời lượng: 3-5 phút.

Thời điểm: Hoạt động luyện tập.

Cách chơi:

- GV thiết kế khoảng 6 câu hỏi ứng với 6 mảnh ghép. Khi mở hết các mảnh ghép thì hình ảnh mẫu chốt là hình ảnh nguồn nước sạch được hiện lên hoàn chỉnh.

- GV đóng vai là người quản trò và chia lớp thành 2 đội chơi, giới thiệu tên trò chơi, trình chiếu các câu hỏi và mời HS trả lời.

- GV thiết kế khoảng 6 câu hỏi ứng với 6 mảnh ghép. Khi mở hết các mảnh ghép thì hình ảnh mẫu chốt là hình ảnh nguồn nước sạch được hiện lên hoàn chỉnh.

- Sau mỗi câu trả lời đúng thì một mảnh ghép sẽ biến mất và một phần hình ảnh mẫu chốt sẽ được hiện ra. Đội nào trả lời đúng và nhiều nhất sẽ là đội thắng cuộc, nhận được phần quà từ GV hoặc được cộng điểm.

Luật chơi:

- Mỗi đội chơi sẽ cử đại diện chọn một mảnh ghép, trả lời câu hỏi và có thời gian là 2 phút để thảo luận cho mỗi câu hỏi.

- Trả lời sai sẽ phải nhường quyền trả lời cho đội còn lại.

- Sau khi giới thiệu cách chơi và luật chơi của trò chơi mảnh ghép bí mật, GV tiến hành tổ chức trò chơi, các câu hỏi tương ứng với mỗi mảnh ghép:

- + Câu 1: “ Chặt không đứt

- Bứt không rời

- Phơi không khô

- Chum không đổ”

- Là gì?

- + Câu 2: Nguồn nước bị ô nhiễm có những dấu hiệu nào?
- + Câu 3: Kể tên các nguyên nhân gây ô nhiễm nguồn nước. Cho biết nguyên nhân nào do con người gây ra?
- + Câu 4: Có những cách làm nào để tiết kiệm nước?
- + Câu 5: Để làm sạch nước, ta có những cách làm nào? Nêu quy trình lọc nước?
- + Câu 6: Trong vòng 30 giây hãy kể 5 việc nên làm và không nên làm để bảo vệ nguồn nước.

Tổng kết:

- GV dành lời khen và phần thưởng cho các đội chơi, đặc biệt là đội chơi thắng cuộc, có nhiều câu trả lời đúng nhất và nhanh nhất để động viên, khích lệ tinh thần học tập của HS.

- Như vậy, thay bằng hình thức hỏi đáp thông thường, GV có thể sáng tạo với các hình thức khác nhau để hấp dẫn sự tò mò của HS. Từ đó khơi gợi tính hiếu kì, muốn tìm hiểu và khám phá của HS vào trong dạy học.

Như vậy, trò chơi “Mảnh ghép bí ẩn” có sự lôi cuốn, hấp dẫn ngay từ cái tên. Nó khơi gợi sự tò mò của HS khi mà các em trả lời các câu hỏi và một phần hình ảnh ẩn dấu được hé lộ. Trong nội dung câu hỏi còn có câu đố, càng làm cho sự tò mò, hiếu kì của các em tăng lên, khiến cho các em rất thích thú và mong được trả lời.

2.2. QUY TRÌNH THIẾT KẾ TRÒ CHƠI HỌC TẬP TRONG DẠY HỌC MÔN KHOA HỌC Ở TIỂU HỌC

2.2.1. Bước 1: Xác định mục đích của TCHT

Việc xác định mục đích của TCHT trước khi thiết kế trò chơi rất quan trọng. Bởi nó quyết định TCHT sẽ đem lại hiệu quả gì khi tổ chức cho HS chơi. Và từ đó GV sẽ thiết kế được đúng hướng, đúng với mục đích đã đề ra. GV xác định được mục đích của TCHT trong quá trình thiết kế trò chơi là một trong những tiêu chí giúp cho trò chơi phát huy được hiệu quả giáo dục và đem lại nhiều lợi ích cho cả người dạy và người học.

2.2.2. Bước 2: Xác định thời điểm tổ chức TCHT

Thời điểm tổ chức TCHT cũng sẽ ảnh hưởng đến quá trình thiết kế. Bởi mỗi giai đoạn, TCHT sẽ đem đến những hiệu quả khác nhau. Ví dụ ở thời điểm đầu tiết học, TCHT giúp người chơi tập trung vào bài học và gây hứng thú cho người chơi; ở thời điểm giữa tiết học thì TCHT lại đóng vai trò là sự dẫn dắt cho người học đến với những mảnh kiến thức mới một cách thú vị, vui nhộn hơn; và ở giai đoạn cuối tiết học, TCHT như một công cụ để người học ôn tập, củng cố lại kiến thức cũ. Vì vậy mà GV căn cứ vào mục đích của TCHT mà lựa chọn thời điểm tổ chức sao cho phù hợp và đem lại hiệu quả giáo dục cao.

2.2.3. Bước 3: Xác định thời gian thực hiện TCHT

Khi đã xác định được thời gian thực hiện TCHT, GV sẽ dễ dàng quản lý tiết học của mình, phân chia để thực hiện các hoạt động học tập một cách hợp lí. Tránh trường hợp thừa hoặc thiếu thời gian mà làm ảnh hưởng tới việc dạy học các hoạt động học tập khác của thầy và trò.

Tùy vào tính chất, cách chơi của từng trò chơi mà GV xác định thời gian thực hiện sao cho hợp lí. Thường trò chơi sẽ được thực hiện khoảng 3-7 phút và nếu lâu thì cũng không quá 10 phút. Do đó, GV sẽ căn cứ vào thời gian đã xác định để tổ chức trò chơi cho hợp lí.

2.2.4. Bước 4: Đặt tên trò chơi và xây dựng nội dung trò chơi

Đặt tên trò chơi ngắn gọn, hay, hấp dẫn và lôi cuốn là một trong những tiêu chí đầu tiên giúp cho HS thích thú và tập trung hơn. Việc đặt tên trò chơi quá dài, không có sự hấp dẫn cũng làm cho HS bớt đi sự hứng thú và giảm sự tập trung. Từ đó, hiệu quả của TCHT cũng bị giảm đi đáng kể.

Về việc xây dựng nội dung trò chơi: Trò chơi có nội dung càng hấp dẫn, lôi cuốn thì càng dễ thu hút sự chú ý của HS. Ngoài ra, nội dung phải liên quan đến bài học, bao gồm kiến thức của bài học đó thì mới được gọi là TCHT và có tác dụng giúp cho hiệu quả giáo dục được nâng cao.

2.2.5. Bước 5: Xây dựng cách chơi, luật chơi và dự kiến vật dụng (nếu cần)

Xây dựng cách chơi và luật chơi sao cho hợp lí với mọi đối tượng HS. Tuy nhiên, luật chơi phải chính xác, rõ ràng, chặt chẽ để người chơi dễ dàng nắm luật chơi và tuân theo.

Cách chơi đơn giản mà vẫn thú vị sẽ tạo được sự vui vẻ, thích thú và làm cho HS được thư giãn, thoải mái bộc lộ cảm xúc và năng khiếu cá nhân của mình.

2.2.6. Bước 6: Tổng kết trò chơi

GV nhận xét kết quả trò chơi, thái độ của người tham gia. GV có thể ra những hình thức “phạt” vui nhẹ nhàng đối với người chơi phạm luật để tăng sự thích thú, phấn khích cho HS. Lưu ý rằng, khi đưa ra nhận xét, phân thắng thua cần phải dựa trên sự khách quan để HS cảm thấy xứng đáng và khách quan.

Qua trò chơi, GV tổng kết lại những kiến thức cần ghi nhớ của bài học, còn HS khắc sâu được những kiến thức trong bài mà trò chơi thể hiện.

2.3. THIẾT KẾ MỘT SỐ TRÒ CHƠI HỌC TẬP TRONG DẠY HỌC MÔN KHOA HỌC Ở TIỂU HỌC

Dựa vào các nguyên tắc và quy trình thiết kế TCHT trong dạy học môn Khoa học ở Tiểu học, GV có thể dựa vào đó để tiến hành thiết kế TCHT giúp tiết học môn Khoa học trở nên hấp dẫn, thú vị và hiệu quả hơn. Tuy nhiên, trong phạm vi của đề tài, chúng tôi lựa chọn một số bài học thuộc mỗi chủ đề trong môn Khoa học lớp 4 (Bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống) để thiết kế TCHT. Cụ thể được thể hiện trong bảng sau:

Bảng 2.1. Thống kê một số trò chơi học tập trong dạy học môn Khoa học 4 (Bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống)

TT	Tên trò chơi	Thời điểm/ Mục đích trò chơi	Bài	Chủ đề
1	Thi vẽ đúng – vẽ nhanh	Hoạt động ôn tập/ Củng cố kiến thức.	Bài 1: Tính chất của nước và nước với cuộc sống.	Chất
2	Mảnh ghép bí ẩn	Hoạt động khởi động/ Dẫn dắt vào bài học mới.	Bài 3: Sự ô nhiễm và bảo vệ nguồn nước. Một số cách làm sạch nước.	
3	Thẻ xanh – Thẻ đỏ	Hoạt động khởi động/ Dẫn dắt vào bài học mới.	Bài 5: Vai trò của không khí và bảo vệ bầu không khí trong lành.	
4	Gió thổi. Gió thổi	Hoạt động khám phá/ Hình thành kiến thức	Bài 6: Gió, bão và phòng chống bão.	

		mới.		
5	Tìm đường về nhà	Hoạt động luyện tập/ Củng cố kiến thức.	Bài 9: Vai trò của ánh sáng.	Năng lượng
6	Nhìn hình đoán tiếng	Hoạt động khởi động/ Dẫn dắt vào bài học mới.	Bài 10: Âm thanh và sự truyền âm thanh.	
7	Tìm từ diễn tả âm thanh	Hoạt động khởi động/ Dẫn dắt vào bài học mới.	Bài 11: Âm thanh trong cuộc sống.	
8	Ai nhanh tay	Hoạt động khởi động/ Dẫn dắt vào bài học mới.	Bài 13: Vật dẫn nhiệt tốt, vật dẫn nhiệt kém.	
9	Chiếc hộp kì diệu	Hoạt động khám phá/ Hình thành kiến thức mới.	Bài 16: Động vật cần gì để sống ?.	Thực vật và Động vật
10	Tôi biết. Tôi biết	Hoạt động khởi động/ Dẫn dắt vào bài học mới.	Bài 17: Chăm sóc cây trồng vật nuôi.	
11	Xì điện	Hoạt động luyện tập/ Củng cố kiến thức.	Bài 19: Đặc điểm chung của nấm.	Nấm
12	Hái hoa dân chủ	Hoạt động khám phá/ Hình thành kiến thức mới.	Bài 21: Nấm gây hỏng thức ăn và nấm độc.	
13	Tôi là nấm	Hoạt động khởi động/ Ôn tập kiến thức, dẫn dắt vào bài học mới.	Bài 22: Ôn tập chủ đề Nấm.	
14	Bạn là của tôi	Hoạt động khám phá/ Hình thành kiến thức mới.	Bài 23: Vai trò của dưỡng chất đối với cơ thể.	Con người và sức khỏe
15	Tập làm chuyên gia	Hoạt động hình thành kiến thức mới/ Củng cố kiến thức.	Bài 25: Một số bệnh liên quan đến dinh dưỡng.	

16	Cứu bạn	Hoạt động khởi động/ Dẫn dắt vào bài học mới.	Bài 27: Phòng tránh đuối nước.	
17	Lắp đầy khoảng trống	Hoạt động khám phá/ Hình thành kiến thức mới.	Bài 29: Chuỗi thức ăn trong tự nhiên.	Sinh vật và môi trường
18	Tiếp sức cho bạn	Hoạt động luyện tập/ Củng cố kiến thức.	Bài 30: Vai trò của thực vật trong chuỗi thức ăn.	
19	Nên hay không nên	Hoạt động luyện tập/ Củng cố kiến thức.	Bài 31: Ôn tập chủ đề Sinh vật và môi trường.	

2.3.1. Chủ đề 1: Chất

Trò chơi 1: Thi vẽ đúng, vẽ nhanh

(Bài 1: Tính chất của nước và nước với cuộc sống)

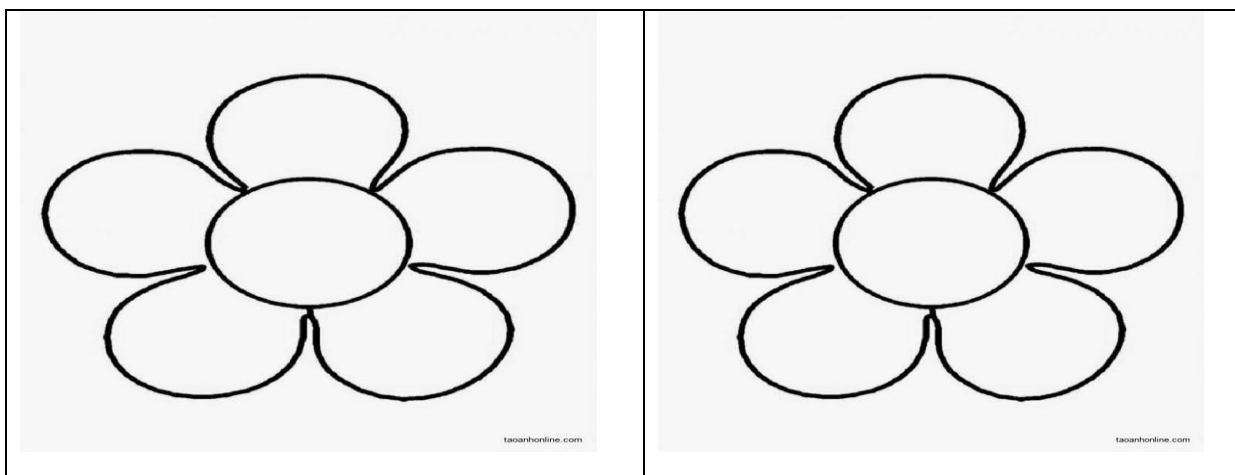
Bước 1: Xác định mục đích thiết kế TCHT: HS phân biệt được nước có những tính chất gì, nước đem lại cho con người nhiều công dụng. Xác định được tầm quan trọng của nước đối với đời sống con người.

Bước 2: Xác định thời điểm tổ chức TCHT: Hoạt động luyện tập.

Bước 3: Xác định thời gian thực hiện TCHT: 5-6 phút.

Bước 4: Đặt tên trò chơi và xây dựng nội dung trò chơi:

- Tên trò chơi: Thi vẽ đúng, vẽ nhanh.
- Nội dung trò chơi:



Bước 5: Xây dựng cách chơi, luật chơi và dự kiến vật dụng (nếu cần):

Cách chơi:

- GV chia lớp thành 2 đội chơi.
- GV lần lượt nêu lên các yêu cầu, nhiệm vụ học tập để HS chuẩn bị và trình bày. Các đội chơi vẽ các bông hoa, trong mỗi cánh hoa của bông hoa là một tính chất, công dụng của nước vào giấy A0 mà GV đã chuẩn bị sẵn. Sau đó HS có thể tô màu, trang trí cho đẹp.
- Đội nào vẽ xong nhanh, vẽ đẹp, có câu trả lời đầy đủ và chính xác nhất sẽ là đội thắng cuộc.
- GV quan sát HS thực hiện dưới lớp.

Luật chơi: Trong thời gian quy định là 3 phút, các đội phải hoàn thành xong nhiệm vụ.

Dự kiến vật dụng chơi: GV chuẩn bị giấy A0, HS chuẩn bị bút chì và màu.

Bước 6: Tổng kết trò chơi:

- GV mời thành viên các đội nhận xét chéo bài đội bạn. Sau đó GV sẽ bổ sung, nhận xét và đưa ra kết luận để phân thắng thua và trao quà cho HS.
- GV dành lời khen, động viên để các em phát huy tinh thần thi đua và rút kinh nghiệm cho bản thân.
- GV cho HS nêu lại kiến thức về tính chất và tầm quan trọng của nước đối với đời sống con người.

Trò chơi 2: Mảnh ghép bí ẩn

(Bài 3: Sự ô nhiễm và bảo vệ nguồn nước. Một số cách làm sạch nước)

Bước 1: Xác định mục đích thiết kế TCHT: củng cố kiến thức về sự ô nhiễm và bảo vệ nguồn nước, các cách làm sạch nguồn nước.

Bước 2: Xác định thời điểm tổ chức TCHT: Hoạt động luyện tập.

Bước 3: Xác định thời gian thực hiện TCHT: 5 phút.

Bước 4: Đặt tên trò chơi và xây dựng nội dung trò chơi:

- Tên trò chơi: Mảnh ghép bí ẩn.
- Nội dung trò chơi:

- + Câu 1: “ Chặt không đứt
Bứt không rời
Phơi không khô
Chạm không đổ”

Là gì?

- + Câu 2: Nguồn nước bị ô nhiễm có những dấu hiệu nào?
- + Câu 3: Kể tên các nguyên nhân gây ô nhiễm nguồn nước. Cho biết nguyên nhân nào do con người gây ra?
- + Câu 4: Có những cách làm nào để tiết kiệm nước?
- + Câu 5: Để làm sạch nước, ta có những cách làm nào? Nêu quy trình lọc nước?
- + Câu 6: Trong vòng 30 giây hãy kể 3 việc nên làm và 3 việc không nên làm để bảo vệ nguồn nước.

Bước 5: Xây dựng cách chơi, luật chơi và dự kiến vật dụng (nếu cần):

Cách chơi:

- GV đóng vai là người quản trò và chia lớp thành 2 đội chơi, giới thiệu tên trò chơi, trình chiếu các câu hỏi và mời HS trả lời.
- GV thiết kế khoảng 6 câu hỏi ứng với 6 mảnh ghép. Khi mở hết các mảnh ghép thì hình ảnh mẫu chốt là hình ảnh nguồn nước sạch được hiện lên hoàn chỉnh.
- Sau mỗi câu trả lời đúng thì một mảnh ghép sẽ biến mất và một phần hình ảnh mẫu chốt sẽ được hiện ra. Đội nào trả lời đúng và nhiều nhất sẽ là đội thắng cuộc, nhận được phần quà từ GV hoặc được cộng điểm.

Luật chơi:

- Mỗi đội chơi sẽ cử đại diện chọn một mảnh ghép, trả lời câu hỏi và có thời gian là 1 phút để thảo luận cho mỗi câu hỏi.
- Đội nào trả lời sai sẽ phải nhường quyền trả lời cho đội còn lại.
- Sau khi giới thiệu cách chơi và luật chơi trò chơi mảnh ghép bí mật, GV tiến hành tổ chức trò chơi, các câu hỏi tương ứng với mỗi mảnh ghép:

Bước 6: Tổng kết trò chơi:

- GV dành lời khen và phần thưởng cho các đội chơi, đặc biệt là đội chơi thắng cuộc có nhiều câu trả lời đúng nhất và nhanh nhất để động viên, khích lệ tinh thần học tập của các em.

- GV cho HS nhắc lại kiến thức về sự ô nhiễm và bảo vệ nguồn nước, các cách làm sạch nguồn nước.

Trò chơi 3: Thẻ xanh - thẻ đỏ

(Bài 5: Vai trò của không khí và bảo vệ bầu không khí trong lành)

Bước 1: Xác định mục đích thiết kế TCHT: củng cố lại kiến thức đã học ở bài trước (tính chất, thành phần và nơi có không khí). Tạo không khí sôi nổi và thu hút sự hứng thú của HS.

Bước 2: Xác định thời điểm tổ chức TCHT: Hoạt động khởi động.

Bước 3: Xác định thời gian thực hiện TCHT: 3-5 phút.

Bước 4: Đặt tên trò chơi và xây dựng nội dung trò chơi:

- Tên trò chơi: Thẻ xanh – Thẻ đỏ.
- Nội dung trò chơi: gồm 6 nội dung kiến thức:
 - + Không khí có ở xung quanh mọi vật, mọi chỗ rỗng bên trong vật (đúng).
 - + Không khí trong suốt, không màu, mùi thơm, không vị (sai).
 - + Không khí có hình dạng nhất định (sai).
 - + Không khí có thể bị nén lại hoặc giãn ra (đúng).
 - + Không khí có các thành phần là: khí ni-tơ, ô-xi, các-bô-níc, hơi nước, bụi,... (đúng).
 - + Con người cần phải có không khí để duy trì sự sống (đúng).

Bước 5: Xây dựng cách chơi, luật chơi và dự kiến vật dụng (nếu cần):

Cách chơi:

- GV chia lớp thành 5 đội chơi.
- GV xây dựng khoảng 6 nội dung kiến thức đúng và sai về tính chất và thành phần của không khí, nơi có không khí,..... sau mỗi nội dung kiến thức hiện lên, các đội chơi phải giơ được tấm thẻ có màu tương ứng (nội dung đúng – thẻ xanh; nội dung sai – thẻ đỏ). Đội nào giơ tay nhanh và đúng sẽ ghi điểm.

- GV đóng vai là quản trò tổ chức trò chơi và mời 1 HS là người quan sát cùng GV để trò chơi diễn ra nhanh chóng, vui vẻ.

Luật chơi:

- Đội chơi nào có số điểm cao nhất sẽ giành chiến thắng .
- Đội thua sẽ chịu hình phạt: múa theo bài hát yêu cầu của đội thắng.

Dự kiến vật dụng chơi:

- 5 thẻ có hai mặt màu xanh lá – đỏ.

Bước 6: Tổng kết trò chơi:

- GV cho HS tự nhận xét về trò chơi, cách chơi của các bạn.
- GV bổ sung (nếu có); dành lời khen, động viên HS để các em phát huy sự tích cực trong học tập và dẫn dắt vào bài mới.

Trò chơi 4: Gió thổi. Gió thổi

(Bài 6: Gió, bão và phòng chống bão)

Bước 1: Xác định mục đích thiết kế TCHT: HS phân biệt được các mức độ của gió.

Bước 2: Xác định thời điểm tổ chức TCHT: Hoạt động hình thành kiến thức mới.

Bước 3: Xác định thời gian thực hiện TCHT: 3-5 phút.

Bước 4: Đặt tên trò chơi và xây dựng nội dung trò chơi: Gió thổi. Gió thổi.

Bước 5: Xây dựng cách chơi, luật chơi và dự kiến vật dụng (nếu cần):

Cách chơi:

- GV đóng vai là quản trò, tổ chức và quan sát HS tham gia trò chơi.
- GV giới thiệu trò chơi và giải thích cách chơi:
 - + Khi người quản trò hô: “*Gió nhẹ*” thì HS sẽ giơ hai tay lên đầu và uốn người nhẹ, chậm rãi, phát ra tiếng “*ừ ừ*” nhỏ.
 - + Khi người quản trò hô: “*Gió vừa*” thì HS sẽ giơ hai tay lên đầu và uốn người mạnh hơn, nhanh, “phát ra tiếng “*ừ ừ*” bình thường.
 - + Khi người quản trò hô: “*Gió to*” thì HS sẽ giơ hai tay lên đầu và uốn người mạnh hơn, nhanh hơn nữa, phát ra tiếng “*ừ ừ*” to.
- GV tổ chức chơi thử, khi thấy HS đã hiểu luật chơi thì tiến hành chơi thật.

- Nếu HS đã thuộc cách chơi và chơi tốt thì GV có thể tăng độ khó và hấp dẫn của trò chơi bằng cách đưa ra yêu cầu: “Làm theo tôi nói đừng nhìn tôi làm”.

Luật chơi:

- Sau khi nghe hiệu lệnh từ quản trò, HS nhanh chóng làm các động tác tương ứng. Ai làm chưa đúng sẽ bị loại khỏi cuộc chơi và cuối giờ sẽ phải làm theo yêu cầu của quản trò hoặc các bạn chơi đúng đưa ra.

Bước 6: Tổng kết trò chơi:

- GV dành lời khen cho những HS chơi tốt, các bạn chơi chưa đúng sẽ phải làm theo yêu cầu của bạn thắng cuộc như: múa, hát, nhảy lò cò,... để tăng không khí vui nhộn cho lớp học.

- Từ trò chơi, GV hỏi “Khi mưa quá to và gió quá lớn thì sẽ gây ra những hiện tượng gì?”. GV đưa ra kết luận (Khi mưa quá to, gió quá lớn sẽ gây ra những hiện tượng như: gió giật, bão,...và gây thiệt hại về người và tài sản. Vì vậy cần phải có những biện pháp phòng chống bão phù hợp....) sau đó chuyển sang hoạt động tiếp theo.

2.3.2. Chủ đề 2: Năng lượng

Trò chơi 5: Tìm đường về nhà

(Bài 9: Vai trò của ánh sáng)

Bước 1: Xác định mục đích thiết kế TCHT: Tạo không khí vui nhộn, bớt căng thẳng, mệt mỏi sau tiết học. Cùng cố kiến thức cho HS sau khi học xong về vai trò của ánh sáng trong đời sống con người, động vật và thực vật.

Bước 2: Xác định thời điểm tổ chức TCHT: Hoạt động luyện tập.

Bước 3: Xác định thời gian thực hiện TCHT: 3-5 phút.

Bước 4: Đặt tên trò chơi và xây dựng nội dung trò chơi:

- Tên trò chơi: Tìm đường về nhà.
- Nội dung trò chơi: Dự kiến các câu hỏi:
 - + Câu 1: Ánh sáng có vai trò gì đối với đời sống con người?
 - + Câu 2: Ánh sáng có vai trò gì đối với sự sống của thực vật?
 - + Câu 3: Ánh sáng có vai trò gì đối với sự sống của động vật?

+ Câu 4: Ánh sáng quá mạnh hoặc quá yếu sẽ gây ảnh hưởng gì đến đời sống con người, thực vật và động vật?

+ Câu 5: Có nên đọc sách ở những nơi ánh sáng quá mạnh hoặc quá yếu không? Vì sao?

Bước 5: Xây dựng cách chơi, luật chơi và dự kiến vật dụng (nếu cần):

Cách chơi:

- GV là người tổ chức trò chơi, quan sát HS tham gia trò chơi.
- GV giới thiệu cách chơi và luật chơi. Chia lớp thành 3 đội chơi.
- GV chiếu bản đồ đường về nhà của chú Thỏ Trắng. Trên đường về nhà có 5 bức rào. Ở mỗi bức rào chướng ngại vật là một câu hỏi. Khi HS trả lời đúng, bức rào sẽ mất đi và Thỏ trắng đi chuyển về phía nhà của mình.
- Sau khi đọc câu hỏi ở mỗi bức rào, đại diện các nhóm giơ tay giành quyền trả lời.

Luật chơi:

- Mỗi HS chỉ được trả lời 1 lần trong vòng 30 giây, nếu sai thì phải nhường quyền trả lời cho bạn khác. Trả lời đúng thì bức rào sẽ mất đi và giúp Thỏ trắng về được nhà của mình.

Bước 6: Tổng kết trò chơi:

- GV đánh giá cách chơi của HS, tuyên dương và khen ngợi HS đã làm tốt.
- GV mời 1-2 HS nêu lại kiến thức về vai trò của ánh sáng trong đời sống con người, động vật và thực vật.

Trò chơi 6: Nhìn hình – Đoán tiếng

(Bài 10: Âm thanh và sự truyền âm thanh)

Bước 1: Xác định mục đích thiết kế TCHT: Từ trò chơi GV gợi ý các câu hỏi để HS nêu ra các nguồn phát ra âm thanh, kết nối vào bài học. Khởi động tạo sự hứng thú cho HS trước khi học bài mới.

Bước 2: Xác định thời điểm tổ chức TCHT: Hoạt động khởi động.

Bước 3: Xác định thời gian thực hiện TCHT: 4 phút.

Bước 4: Đặt tên trò chơi và xây dựng nội dung trò chơi:

- Tên trò chơi: Nhìn hình – Đoán tiếng.

- Nội dung trò chơi:



Bước 5: Xây dựng cách chơi, luật chơi và dự kiến vật dụng (nếu cần):

Cách chơi:

- GV chuẩn bị các hình ảnh về: dòng nước chảy, một người đang đánh trống, chim hót trên cành, mèo kêu, bạn nhỏ đang hát, ô tô đang chạy, người ngủ ngáy,...

- GV chiếu lần lượt các hình ảnh cho HS nêu lên tiếng kêu của các đồ vật, con vật, hành động của con người,... trong các hình ảnh đó.

- GV đóng vai là người quản trò để điều hành và quan sát HS tham gia trò chơi.

Luật chơi:

- GV trình chiếu hình ảnh và HS phải nhanh chóng trả lời được trong vòng 30 giây. Nếu không trả lời được sẽ nhường quyền trả lời cho bạn khác.

Dự kiến vật dụng chơi:

- Các hình ảnh về dòng nước chảy, một người đang đánh trống, chim hót trên cành, mèo kêu, bạn nhỏ đang hát, ô tô đang chạy, người ngủ ngáy (GV có thể đưa một số tình huống hài hước để gây tiếng cười cho các em).

- Dự kiến câu trả lời: tí tách (róc rách, ào ào,...), từng từng từng, lú lo (HS có thể huýt sáo giống tiếng chim hót), meo meo,... (Tùy vào các hình ảnh mà GV đưa ra).

Bước 6: Tổng kết trò chơi:

- GV nhận xét về cách chơi, kết quả của HS.
- Dành lời khen cho HS làm tốt, trả lời được nhiều câu hỏi. GV đưa ra kết luận (các âm thanh đều phát ra từ nguồn của nó, khi các em nghe thấy tiếng ca hát, tiếng trống hay tiếng mèo kêu... thì các bạn đang hát, mặt trống, con mèo... đều là nguồn phát ra âm thanh) từ đó dẫn dắt vào bài học mới.

Trò chơi 7: Tìm từ diễn tả âm thanh

(Bài 11: Âm thanh trong cuộc sống)

Bước 1: Xác định mục đích thiết kế TCHT: Tạo không khí sôi nổi và vui vẻ cho HS, dẫn dắt vào bài học mới. (Từ việc ôn tập kiến thức ở bài cũ là tìm nguồn phát ra âm thanh, GV dẫn dắt HS đi vào tìm hiểu nội dung mới: Âm thanh trong cuộc sống, đó là: vai trò của âm thanh trong cuộc sống, cách làm nhạc cụ phát ra âm thanh, tiếng ồn và nhiễu tiếng ồn,...).

Bước 2: Xác định thời điểm tổ chức TCHT: Hoạt động khởi động.

Bước 3: Xác định thời gian thực hiện TCHT: 3-5 phút.

Bước 4: Đặt tên trò chơi và xây dựng nội dung trò chơi:

- Tên trò chơi: Tìm từ diễn tả âm thanh.
- Nội dung trò chơi: Trò thăm có ghi số. Ví dụ : Nhóm 1 nêu "gà trống", nhóm 2 nêu "0 ó ó ...; "trống trường" - "tùng, tùng, tùng"...

Bước 5: Xây dựng cách chơi, luật chơi và dự kiến vật dụng (nếu cần):

Cách chơi:

- GV giới thiệu trò chơi (tên trò chơi, cách chơi, mục đích, thời gian,...).
- GV chia lớp thành 2 đội chơi. Mỗi đội gồm 5 người. Các đội bốc thăm số thứ tự.
- Đội nào bốc được số bé nhất thì được nêu tên nguồn phát ra âm thanh. Đội còn lại phải tìm từ phù hợp để diễn tả âm thanh tương ứng.

- Đội tìm được từ đúng thì sẽ là đội tiếp theo được nêu tên nguồn phát ra âm thanh, đội kia sẽ tìm từ, cứ như vậy cho đến hết trò chơi. Các bạn trong đội trao đổi để tìm từ, nếu trong thời gian quy định mà không nêu được từ thì sẽ chuyển qua cho đội bạn nêu. Nếu đội bạn không nêu được thì các bạn trong lớp sẽ nêu.

Luật chơi:

- Nếu đội bạn nêu được từ thì sẽ tính thêm số lần thắng cho đội bạn: Đội nào có nhiều số lần thắng nhất thì sẽ là đội về nhất, cứ như vậy xếp theo thứ tự từ cao đến thấp).

- Lớp theo dõi, dựa vào số từ mỗi đội tìm được để kết luận kết quả của các đội.

Bước 6: Tổng kết trò chơi

- GV nhận xét và dành lời khen thưởng cho đội chơi giành nhiều điểm hơn.

- GV dẫn dắt vào nội dung bài học (Âm thanh đem lại rất nhiều lợi ích cho cuộc sống con người, ôm nay chúng ta cùng đi tìm hiểu Bài 11: Âm thanh trong cuộc sống để xem đó là những lợi ích gì nhé).

Trò chơi 8: Ai nhanh tay

(Bài 13: Vật dẫn nhiệt tốt, vật dẫn nhiệt kém)

Bước 1: Xác định mục đích thiết kế TCHT: Tạo không khí lớp học vui vẻ, thú vị cho tiết học. HS chú ý vào bài học; nhận biết, phân biệt được các vật dẫn nhiệt tốt và vật dẫn nhiệt kém.

Bước 2: Xác định thời điểm tổ chức TCHT: Hoạt động khởi động.

Bước 3: Xác định thời gian thực hiện TCHT: 3-5 phút.

Bước 4: Đặt tên trò chơi và xây dựng nội dung trò chơi:

- Tên trò chơi: Ai nhanh tay.

- Nội dung chơi: Câu hỏi: Các vật sau đây dẫn nhiệt tốt hay kém: bạc, gỗ, thủy tinh, đồng, vàng, nhôm, nhựa, bông, sắt, inox, len, xốp,

Bước 5: Xây dựng cách chơi, luật chơi và dự kiến vật dụng (nếu cần):

Cách chơi:

- GV cho HS đọc SGK để tìm hiểu thông tin trong vòng 1 phút.

- GV chia lớp thành 4 nhóm, giao cho mỗi nhóm một bộ thẻ và nêu yêu cầu. Sau khi GV nêu yêu cầu xong, HS sẽ thảo luận nhanh và đại diện nhóm nhanh chóng đưa thẻ tương ứng với đáp án mình chọn là “Tốt” hoặc “Kém”.

- GV là trọng tài, tổ chức và kết luận sau cuộc chơi.

Luật chơi:

- Đội nào đưa thẻ nhanh nhất và có số câu trả lời đúng nhiều nhất thì sẽ giành chiến thắng.

- Mỗi câu hỏi chỉ được đưa thẻ một lần, nếu vi phạm thì sẽ không được tính điểm.

Dự kiến vật dụng chơi: bốn bộ thẻ “Tốt - Kém”.

Bước 6: Tổng kết trò chơi:

- GV dành lời khen ngợi, động viên để khích lệ tinh thần học tập và tích cực xây dựng bài của HS.

- GV cho HS nêu lại kiến thức qua trò chơi về vật dẫn nhiệt tốt, vật dẫn nhiệt kém.

2.3.3. Chủ đề 3: Thực vật và Động vật

Trò chơi 9: Chiếc hộp kì diệu

(Bài 16: Động vật cần gì để sống ?)

Bước 1: Xác định mục đích thiết kế TCHT: Hình thành kiến thức cho HS về những yếu tố cần thiết cho sự sống của động vật.

Bước 2: Xác định thời điểm tổ chức TCHT: Hoạt động hình thành kiến thức mới.

Bước 3: Xác định thời gian thực hiện TCHT: 5-7 phút.

Bước 4: Đặt tên trò chơi và xây dựng nội dung trò chơi:

- Tên trò chơi: Chiếc hộp kì diệu.

- Nội dung chơi: Các mẫu giấy ghi nội dung về các yếu tố: nước, nhiệt độ, ánh sáng, không khí, thức ăn, chất khoáng,...

Bước 5: Xây dựng cách chơi, luật chơi và dự kiến vật dụng (nếu cần):

Cách chơi:

- GV chuẩn bị một chiếc hộp đựng các mẫu giấy và giới thiệu trò chơi và giải thích cách chơi.

- HS giơ tay, giành quyền lên bốc thăm. Sau khi biết mẫu giấy đó viết gì thì sẽ miêu tả bằng hành động cho các bạn ở dưới lớp đoán.

- GV quan sát, điều hành trò chơi.

Luật chơi:

- HS miêu tả không quá 30 giây.

- Chỉ được dùng hành động mà không được dùng lời để gợi ý.

Dự kiến vật dụng chơi:

- Một chiếc hộp kín và các mẫu giấy. Trong mỗi mẫu giấy có ghi tên một yếu tố cần cho sự sống của động vật.

Bước 6: Tổng kết trò chơi:

- GV nhận xét, tuyên dương HS làm tốt.

- GV cho HS nêu lại kiến thức về các yếu tố cần thiết cho sự sống của động vật và thực vật, đưa ra kết luận về kết quả trò chơi (nước, nhiệt độ, ánh sáng, không khí, thức ăn,... là các yếu tố rất quan trọng và cần thiết cho sự sống của động vật và thực vật. Nếu bị thiếu một trong những yếu tố này thì sinh vật sẽ không thể phát triển hoặc suy trì sự sống).

Trò chơi 10: Tôi biết. Tôi biết

(Bài 17: Chăm sóc cây trồng vật nuôi)

Bước 1: Xác định mục đích thiết kế TCHT: Tạo không khí vui vẻ, hứng thú cho HS. Dẫn dắt vào bài học mới. (Từ kết quả trò chơi, GV dẫn dắt HS đi tìm cách chăm sóc cây trồng, vật nuôi hợp lí, đúng đắn bằng cách bắt đầu tìm hiểu bài học mới)

Bước 2: Xác định thời điểm tổ chức TCHT: Hoạt động khởi động.

Bước 3: Xác định thời gian thực hiện TCHT: 5 phút.

Bước 4: Đặt tên trò chơi và xây dựng nội dung trò chơi:

- Tên trò chơi: Tôi biết. Tôi biết.

- Nội dung trò chơi: Dự kiến một số câu hỏi:

- + Câu 1: Ai biết chăm sóc cây trồng ?
- + Câu 2: Ai biết chăm sóc vật nuôi ?
- + Câu 3: Em chăm sóc cây trồng/ vật nuôi như thế nào?

Bước 5: Xây dựng cách chơi, luật chơi và dự kiến vật dụng (nếu cần):

Cách chơi:

- GV giới thiệu trò chơi, cách chơi và luật chơi. GV đóng vai là quản trò, điều hành trò chơi và quan sát HS tham gia trò chơi.
- + GV hô “Ai biết. Ai biết”.
- + HS đáp “Tôi biết. Tôi biết”.
- + GV nêu yêu cầu “Ai biết chăm sóc cây trồng”/ “Ai biết chăm sóc vật nuôi”.
- + HS đáp “Tôi biết”, sau đó nêu lên câu trả lời của mình.
- GV có thể gọi nhiều HS trả lời một câu hỏi để thu thập thông tin phù hợp nhất.

Luật chơi:

- Sau khi nghe hiệu lệnh, HS hô “Tôi biết” đồng thời giơ nhanh tay giành quyền trả lời.
- Không tính đến đúng - sai của câu trả lời. Trò chơi mang tính chất thu thập thông tin để chọn lọc ra thông tin đúng nhất và hình thành kiến thức mới cho HS.

Bước 6: Tổng kết trò chơi

- GV nhận xét, bổ sung (nếu có). GV đưa ra kết luận và dẫn dắt vào bài học mới (để cây trồng, vật nuôi phát triển tốt và duy trì sự sống chúng ta cần chăm sóc đúng cách. Hôm nay cô trò mình sẽ đi tìm hiểu Bài 17: Chăm sóc cây trồng vật nuôi để xem cách chăm sóc đúng là như thế nào nhé).
- GV dành lời khen ngợi để khích lệ tinh thần học tập của các em.

2.3.4. Chủ đề 4: Nấm

Trò chơi 11: Xi điện

(Bài 19: Đặc điểm chung của nấm)

Bước 1: Xác định mục đích thiết kế TCHT: củng cố, khắc sâu kiến thức về đặc điểm chung của nấm cho HS.

Bước 2: Xác định thời điểm tổ chức TCHT: Hoạt động luyện tập.

Bước 3: Xác định thời gian thực hiện TCHT: 5 phút.

Bước 4: Đặt tên trò chơi và xây dựng nội dung trò chơi:

- Tên trò chơi: Xì điện.
- Nội dung trò chơi: Dự kiến câu hỏi:
 - + Câu 1: Nêu hình dạng của một số loại nấm mà bạn biết.
 - + Câu 2: Nêu kích thước của loại nấm mà bạn biết.
 - + Câu 3: Nêu màu sắc của loại nấm mà bạn biết.
 - + Câu 4: Nơi sống của nấm mà em biết.
 - + Câu 5: Nấm có những bộ phận nào?

Bước 5: Xây dựng cách chơi, luật chơi và dự kiến vật dụng (nếu cần):

Cách chơi:

- 1 HS lên điều hành, làm quản trò. GV quan sát HS chơi.
- Quản trò giới thiệu trò chơi, nêu cách chơi: Sau khi ra câu hỏi, người được chỉ định sẽ trả lời và khi trả lời xong thì mời người tiếp theo. Người nào không trả lời được hoặc trả lời sai sẽ bị “xì điện”. Cứ như vậy cho đến khi trả lời xong một câu hỏi thì chuyển sang câu hỏi khác.

Luật chơi:

- Mỗi HS chỉ được trả lời 1 lần và không quá 30 giây. Ai bị “xì điện” sẽ bị loại và cuối giờ nhận hình phạt.
- Mỗi HS sẽ trả lời một ý của câu trả lời (VD: nấm kim châm có kích thước nhỏ và dài...).

Bước 6: Tổng kết trò chơi:

- GV nhận xét thái độ tham gia trò chơi của HS.
- Cho các bạn bị “xì điện” nhận hình phạt vui (múa theo yêu cầu, nhảy lò cò,...).
- GV cho một số HS nhắc lại nội dung kiến thức vừa tìm hiểu qua trò chơi là các nội dung kiến thức về hình dạng, kích thước, màu sắc, nơi sống và các bộ phận của cây nấm.

Trò chơi 12: Hái hoa dân chủ

(Bài 21: Nấm gây hỏng thức ăn và nấm độc)

Bước 1: Xác định mục đích thiết kế TCHT: HS nhận biết, phân biệt được đâu là nấm gây hỏng thức ăn và đâu là nấm độc. Nêu được một số đặc điểm của các loại nấm đó.

Bước 2: Xác định thời điểm tổ chức TCHT: Hoạt động hình thành kiến thức mới.

Bước 3: Xác định thời gian thực hiện TCHT: 3-5 phút.

Bước 4: Đặt tên trò chơi và xây dựng nội dung trò chơi:

- Tên trò chơi: Hái hoa dân chủ.
- Nội dung chơi: Dự kiến câu hỏi:
 - + Câu 1: Kể tên một số nấm gây hỏng thực phẩm mà em biết.
 - + Câu 2: Kể tên một số nấm mốc mà em biết.
 - + Câu 3: Nấm mốc gây ra tác hại gì đến thực phẩm đến thực phẩm và sức khỏe con người?
 - + Câu 4: Nguyên nhân gây hỏng thực phẩm là gì?
 - + Câu 5: Nêu một số cách bảo quản thực phẩm và tác dụng của những cách làm đó.

Bước 5: Xây dựng cách chơi, luật chơi và dự kiến vật dụng (nếu cần):

Cách chơi:

- GV chuẩn bị trước một tờ giấy A0, trang trí hình cây lá lên đó và gắn các nụ hoa có chứa các câu hỏi lên.
- GV giới thiệu trò chơi, cách chơi. Sau đó mời HS lên hái nụ hoa, đọc và giải đáp các câu hỏi có trong nụ hoa đó. Trả lời xong sẽ gắn bông hoa về vị trí cũ.

Luật chơi:

- HS chỉ được trả lời một lần, nếu sai sẽ phải nhường quyền trả lời cho bạn khác.

Dự kiến vật dụng chơi: 1 tờ giấy A0 có trang trí hình cây và gắn nụ hoa chứa nội dung câu hỏi.

Bước 6: Tổng kết trò chơi:

- GV trao phần thưởng cho người trả lời đúng (bông hoa điểm 10).

- GV nhận xét, tổng kết kiến thức về đặc điểm của một số loại nấm. Tuyên dương HS trả lời tốt, động viên tinh thần tích cực, chủ động của HS.

Trò chơi 13: Tôi là nấm

(Bài 22: Ôn tập chủ đề Nấm)

Bước 1: Xác định mục đích thiết kế TCHT: củng cố kiến thức về chủ đề nấm. Tạo không khí vui vẻ, hứng thú. Rèn kỹ năng giao tiếp và trình bày trước đám đông cho HS.

Bước 2: Xác định thời điểm tổ chức TCHT: Hoạt động khởi động.

Bước 3: Xác định thời gian thực hiện TCHT: 5-7 phút.

Bước 4: Đặt tên trò chơi và xây dựng nội dung trò chơi:

- Tên trò chơi: Tôi là nấm.
- Nội dung chơi: Gợi ý một số thông tin giới thiệu về các loại nấm: tên, nơi sống, hình dạng, kích thước, màu sắc, có ăn được không,....

Bước 5: Xây dựng cách chơi, luật chơi và dự kiến vật dụng (nếu cần):

Cách chơi:

- GV giới thiệu về trò chơi. Giao nhiệm vụ cho HS ở tiết học trước để HS có thời gian tìm hiểu thông tin về loại nấm mà mình sẽ đóng vai.

- Mỗi HS sẽ tìm hiểu về một loại nấm và đóng vai thành cây nấm đó để giới thiệu về bản thân mình theo các nội dung: Tên nấm; hình dạng, kích thước, màu sắc nấm; là nấm độc hay nấm ăn được; nơi sinh sống; tác dụng (đối với nấm ăn được); tác hại (nấm độc)....

Luật chơi:

- Người đóng vai cần giới thiệu đầy đủ thông tin, có thể đặt các câu hỏi cho khán giả ở dưới (bạn có biết tôi không; bạn đã gặp tôi chưa, ở đâu;...).

Bước 6: Tổng kết trò chơi

- HS nhận xét, bổ sung ý kiến cá nhân góp phần xây dựng tiết học hay hơn.
- GV nhận xét, dành lời khen ngợi và động viên tinh thần tích cực của HS.

2.3.5. Chủ đề 5: Con người và sức khỏe

Trò chơi 14: Bạn là của tôi

(Bài 23: Vai trò của chất dinh dưỡng đối với cơ thể)

Bước 1: Xác định mục đích thiết kế TCHT: Hình thành kiến thức cho HS về vai trò của các nhóm chất dinh dưỡng đối với cơ thể con người.

Bước 2: Xác định thời điểm tổ chức TCHT: Hoạt động hình thành kiến thức mới.

Bước 3: Xác định thời gian thực hiện TCHT: 3-5 phút.

Bước 4: Đặt tên trò chơi và xây dựng nội dung trò chơi:

- Tên trò chơi: Bạn là của tôi.

- Nội dung chơi:

A	B
Chất bột đường	Cung cấp năng lượng cho các hoạt động sống.
Chất đạm	Giúp cơ thể phát triển và lớn lên.
Chất béo	Dự trữ năng lượng, giúp cơ thể hấp thụ các vi-ta-min A, D, E, K.
Vi-ta-min, chất khoáng	Tăng cường sức đề kháng, giúp cơ thể chống lại bệnh tật và giúp tiêu hóa tốt.

Bước 5: Xây dựng cách chơi, luật chơi và dự kiến vật dụng (nếu cần):

Cách chơi:

- GV chuẩn bị 4 tấm bảng ghi tên các nhóm dưỡng chất và các tấm bảng ghi vai trò của các nhóm dưỡng chất đó.

- GV chọn ra hai đội chơi, mỗi đội 4 thành viên. GV giới thiệu trò chơi, nêu cách chơi. 4 bạn ở nhóm A sẽ cầm các tấm bảng tên các các nhóm chất dinh dưỡng; 4 bạn ở nhóm B cầm các tấm bảng ghi nội dung vai trò của các nhóm chất dinh dưỡng đó.

- Sau khi nhận tấm bảng, 4 bạn ở nhóm A sẽ nhanh chóng tìm người bạn nhóm B cầm tấm bảng phù hợp với nội dung trong tấm bảng của mình.

- Khi đã chọn tìm được người bạn phù hợp, các bạn sẽ đứng kế bên người bạn của mình và giới thiệu.

- Các bạn ở nhóm A (tên các nhóm dưỡng chất) sẽ giới thiệu về vai trò của mình, các loại thực phẩm chứa dưỡng chất đó.

Bước 6: Tổng kết trò chơi:

- HS nhận xét, góp ý. 1 HS nhắc lại kiến thức (VD: Chất bột đường cung cấp năng lượng cho các hoạt động sống,...).
- GV nhận xét, đưa ra lời khen ngợi dành cho HS.

Trò chơi 15: Tập làm chuyên gia

(Bài 25: Một số bệnh liên quan đến dinh dưỡng)

Bước 1: Xác định mục đích thiết kế TCHT: củng cố kiến thức về biểu hiện, nguyên nhân của các bệnh liên quan đến dinh dưỡng, đặc biệt là cách phòng tránh bệnh liên quan đến dinh dưỡng cho HS. Biết đưa ra cách ăn phù hợp với từng bệnh liên quan đến dinh dưỡng.

Bước 2: Xác định thời điểm tổ chức TCHT: Hoạt động luyện tập.

Bước 3: Xác định thời gian thực hiện TCHT: 5-7 phút.

Bước 4: Đặt tên trò chơi và xây dựng nội dung trò chơi:

- Tên trò chơi: Tập làm chuyên gia.
- Nội dung chơi: Một số tờ thăm để HS bốc:
 1. Bệnh thừa cân, béo phì.
 2. Bệnh suy dinh dưỡng thấp còi.
 3. Bệnh thiếu máu, thiếu sắt.

Bước 5: Xây dựng cách chơi, luật chơi và dự kiến vật dụng (nếu cần):

Cách chơi:

- GV làm các tờ thăm có ghi tên các bệnh liên quan đến dinh dưỡng (bệnh thừa cân béo phì; bệnh suy dinh dưỡng thấp còi; bệnh thiếu máu thiếu sắt) cho các nhóm bốc và chuẩn bị.

- GV chia thành các nhóm 4. Mỗi nhóm cử ra một bạn đóng vai làm chuyên gia, đưa ra các nhận xét và lời khuyên về bệnh dinh dưỡng trong tờ thăm mà nhóm mình bốc được

- Các nhóm thảo luận, tập duyệt trước.

- Người làm chuyên gia sẽ là người kiểm tra các bạn xem có mắc các bệnh liên quan đến dinh dưỡng không và đưa ra các lời khuyên (tên bệnh; nguyên nhân dẫn đến bệnh đó; cách phòng tránh và cách ăn uống hợp lý).

- GV gọi 1 số nhóm lên trình bày, đóng vai trước lớp.

- GV quan sát HS thực hiện, điều hành trò chơi.

Bước 6: Tổng kết trò chơi:

- GV cho HS nhận xét, bổ sung cho nhóm bạn. Mời 1-2 HS nêu lại nội dung kiến thức (nguyên nhân, biểu hiện và cách phòng tránh các bệnh liên quan đến dinh dưỡng) vừa tìm hiểu qua trò chơi.

- GV nhận xét cách chơi, thái độ tham gia trò chơi của HS. Góp ý, bổ sung (nếu thiếu) về kiến thức mà HS nêu.

- GV dành lời khen, phần quà cho nhóm tham gia tích cực và trả lời tốt.

Trò chơi 16: Cứu bạn

(Bài 27: Phòng tránh đuối nước)

Bước 1: Xác định mục đích thiết kế TCHT: Từ trò chơi, GV dẫn dắt vào bài học mới, qua cách làm của các nhóm để đi tìm hiểu về cách phòng tránh đuối nước hiệu quả, phù hợp. Tạo tâm thế vui vẻ, hứng thú cho HS.

Bước 2: Xác định thời điểm tổ chức TCHT: Hoạt động khởi động.

Bước 3: Xác định thời gian thực hiện TCHT: 5-7 phút.

Bước 4: Đặt tên trò chơi và xây dựng nội dung trò chơi:

- Tên trò chơi: Đóng vai.

- Nội dung chơi: Xử lý các tình huống:

+ Tình huống 1: Các bạn chơi đá bóng gần hồ nước, không may quả bóng rơi xuống hồ và các bạn lợi xuống để lấy bóng. Trong đó có Nam không biết bơi những vẫn xuống hồ và Nam bị đuối nước. Nếu em là bạn của Nam, em sẽ làm gì?

+ Tình huống 2: Trời mưa to nên bề nước mưa tràn. Mai thấy thế liền rủ các bạn ra nghịch nước ở đó. Em sẽ làm gì?

+ Tình huống 3: Trên đường đi học về em thấy các bạn rủ nhau đi tắm sông ở gần trường nhưng không mang áo phao hay có người lớn đi kèm. Em sẽ làm gì?

Bước 5: Xây dựng cách chơi, luật chơi và dự kiến vật dụng (nếu cần):

Cách chơi:

- GV nêu câu hỏi và giao nhiệm vụ cho HS: Thảo luận theo nhóm 4 và đưa ra cách xử lý khi em gặp các tình huống trên.

- HS thảo luận trong vòng 2 phút sau đó lên đóng vai, đưa ra cách xử lý trước lớp.

Bước 6: Tổng kết trò chơi

- GV đưa ra đánh giá, nhận xét về cách xử lý của HS. Căn cứ vào câu trả lời của HS để điều chỉnh lại nội dung kiến thức cho hợp lý.

- GV kết luận, dẫn dắt vào bài học mới (qua trò chơi, cô thấy các em đã biết cách xử lý khi gặp những tình huống đuối nước. Vậy hôm nay cô trò chúng mình sẽ cùng nhau học Bài 27: Phòng tránh đuối nước để tìm hiểu về những tình huống nguy hiểm khác và cách xử lý ra sao nhé)

2.3.6. Chủ đề 6: Sinh vật và môi trường

Trò chơi 17: Lấp đầy khoảng trống

(Bài 29: Chuỗi thức ăn trong tự nhiên)

Bước 1: Xác định mục đích thiết kế TCHT: Hình thành kiến thức mới cho HS về chuỗi thức ăn trong tự nhiên, qua đó HS biết được thứ tự, mối quan hệ,... của các yếu tố trong chuỗi thức ăn.

Bước 2: Xác định thời điểm tổ chức TCHT: Hoạt động hình thành kiến thức mới.

Bước 3: Xác định thời gian thực hiện TCHT: 5 phút.

Bước 4: Đặt tên trò chơi và xây dựng nội dung trò chơi:

- Tên trò chơi: Lấp đầy khoảng trống.

- Nội dung chơi:

1. Lúa → ... → chim sâu → ... → hổ →	1. Bèo tấm → ... → cá chép → → ... → ...
2. ... → ... → gà → diều hâu →	2. Rau cải → ... → ... → rắn → ...

Bước 5: Xây dựng cách chơi, luật chơi và dự kiến vật dụng (nếu cần):

Cách chơi:

- GV chia lớp thành 2 đội chơi, hướng dẫn cách chơi.
- GV chuẩn bị hai tờ giấy A0 có ghi chuỗi thức ăn (để trống phần tên một số ô).
- GV giới thiệu trò chơi, nêu cách chơi: HS sẽ lấp đầy ô trống thức ăn đó bằng cách tìm ra sinh vật phù hợp và điền vào để hoàn thành chuỗi thức ăn đó.
- GV quan sát HS chơi và điều hành trò chơi.

Dự kiến vật dụng chơi: 2 tờ giấy A0 có sẵn sơ đồ chuỗi thức ăn (để trống phần tên một số ô). Ví dụ: Ngô → Cào cào → Gà → Rắn → Hổ.

Bước 6: Tổng kết trò chơi:

- GV tổng kết trò chơi, nhận xét và dành lời khen cho HS.
- GV kết luận kiến thức vừa tìm hiểu qua trò chơi (các sinh vật trong tự nhiên có mối liên hệ mật thiết với nhau. Sinh vật này là thức ăn của sinh vật khác và nối tiếp nhau tạo thành chuỗi thức ăn).

Trò chơi 18: Tiếp sức cho bạn

(Bài 30: Vai trò của thực vật trong chuỗi thức ăn)

Bước 1: Xác định mục đích thiết kế TCHT: củng cố kiến thức về vai trò của thực vật trong chuỗi thức ăn, vai trò của thực vật đối với con người và động vật.

Bước 2: Xác định thời điểm tổ chức TCHT: Hoạt động luyện tập.

Bước 3: Xác định thời gian thực hiện TCHT: 3-5 phút.

Bước 4: Đặt tên trò chơi và xây dựng nội dung trò chơi:

- Tên trò chơi: Tiếp sức cho bạn.
- Nội dung chơi:

ĐỘI 1	ĐỘI 2	ĐỘI 3
Vai trò của thực vật trong việc cung cấp thức ăn cho con người và động vật:	Vai trò của thực vật trong việc cung cấp thức ăn cho con người và động vật:	Vai trò của thực vật trong việc cung cấp thức ăn cho con người và động vật:

Bước 5: Xây dựng cách chơi, luật chơi và dự kiến vật dụng (nếu cần):

Cách chơi:

- GV chọn ra 3 đội chơi, mỗi đội chơi có 3 người và kẻ 3 ô bảng tương ứng với 3 đội.

- GV giới thiệu trò chơi và cách chơi. Nêu ra câu hỏi và giao nhiệm vụ cho HS: Em hãy nêu vai trò của thực vật trong việc cung cấp thức ăn cho con người và động vật. Trong vòng 1 phút hãy lần lượt lên điền vào bảng của đội mình. Bạn trước lên điền sau đó nhanh chóng quay lại chỗ vào vai thành viên của đội mình để tiếp tục lên điền kết quả.

- GV và các bạn ở dưới quan sát HS chơi, cổ vũ tinh thần cho các đội chơi.

Luật chơi:

- Người trước phải vỗ vai người sau mới được tiếp tục lên điền đáp án.

- Các bạn ở dưới không được nhắc đáp án cho các đội chơi.

Bước 6: Tổng kết trò chơi

- GV nhận xét, đánh giá cách chơi, thái độ chơi của HS. Dành lời khen ngợi và góp ý để HS rút kinh nghiệm sau khi chơi.

- GV cho một số HS nhắc lại kiến thức về vai trò của thực vật trong việc cung cấp thức ăn cho con người và động vật vừa được tìm hiểu qua trò chơi.

Trò chơi 19: Nên hay không nên

(Bài 31: Ôn tập chủ đề Sinh vật và môi trường)

Bước 1: Xác định mục đích thiết kế TCHT: Giúp HS rèn luyện kỹ năng phân biệt những việc không nên làm và nên làm của con người đối với môi trường. HS đưa ra được một số việc làm phù hợp để bảo vệ cây cối, động vật và cân bằng chuỗi thức ăn trong tự nhiên.

Bước 2: Xác định thời điểm tổ chức TCHT: Hoạt động luyện tập.

Bước 3: Xác định thời gian thực hiện TCHT: 5 phút.

Bước 4: Đặt tên trò chơi và xây dựng nội dung trò chơi:

- Tên trò chơi: Nên hay không nên.

- Nội dung chơi: Dự kiến một số câu hỏi:

- + Nội dung 1: Trồng, chăm sóc cây xanh.
- + Nội dung 2: Không săn bắt chim, thú rừng.
- + Nội dung 3: Vứt rác thải bừa bãi xuống sông, hồ, ao.
- + Nội dung 4: Mặc kệ những hành động chặt phá rừng.
- + Nội dung 5: Tuyên truyền người thân, bạn bè bỏ rác, chất thải vào thùng rác, những nơi quy định.
- + Nội dung 6: Tham gia các hoạt động dọn sạch nơi ở, trường lớp.

Bước 5: Xây dựng cách chơi, luật chơi và dự kiến vật dụng (nếu cần):

Cách chơi:

- GV chuẩn bị một số nội dung việc làm liên quan đến môi trường, sinh vật,...
- GV giới thiệu trò chơi, nêu cách chơi. Sau khi đọc mỗi một nội dung, HS sẽ biểu quyết và cho ý kiến bằng cách: đồng tình thì hô to “*Nên*” và giơ cao tay phải; không đồng tình thì sẽ hô to “*Không nên*” và giơ cao tay trái.
- GV có thể tổ chức chơi thử để xem HS đã nắm rõ cách chơi hay chưa.
- GV tăng độ khó của trò chơi bằng cách: Lắng nghe tôi nói – đừng nhìn tôi làm. GV sẽ nêu các nội dung đồng thời giơ tay ngẫu nhiên để HS bắt buộc phải chú ý hơn, lắng nghe kỹ hơn.
- GV đóng vai là quản trò tổ chức trò chơi và quan sát HS chơi.

Luật chơi:

- HS giơ tay và hô nhanh ngay sau khi GV đọc hết câu. Kết quả sẽ tính lần giơ tay đầu tiên, nếu giơ lại thì không tính.
- Nếu vi phạm hoặc làm sai sẽ bị loại và cuối giờ nhận hình phạt.

Bước 6: Tổng kết trò chơi:

- GV đưa ra hình phạt vui với những bạn vi phạm, trả lời sai (hát, múa, nhảy cóc,...).
- GV cho HS nêu lên kiến thức vừa tìm hiểu qua trò chơi, dành lời khen ngợi để khích lệ tinh thần học tập của các em.

2.4. MỘT SỐ LƯU Ý SỰ PHẠM KHI THIẾT KẾ VÀ TỔ CHỨC TRÒ CHƠI HỌC TẬP TRONG DẠY HỌC MÔN KHOA HỌC Ở TIỂU HỌC

TCHT là một PPDH có rất nhiều ưu điểm. Tuy nhiên, không phải GV Tiểu học nào cũng sử dụng phương pháp này một cách hiệu quả nhất. Nguyên nhân có thể là do GV chưa xác định rõ mục đích của TCHT, hoặc thời điểm chơi chưa phù hợp, hay trò chơi GV đưa ra chưa đủ hấp dẫn, kỹ thuật chơi quá khó, cách chơi, luật chơi phức tạp, yếu tố thưởng/ phạt chưa rõ ràng,... hay GV không chủ động về thời gian và các tình huống phát sinh trong quá trình chơi,... dẫn đến tình trạng trò chơi bị bỏ dở hoặc kết thúc trò chơi mà không thu được kết quả gì... Và đôi khi, GV chưa kết thúc trò chơi một cách rõ ràng, HS bước vào tiết học mới cùng với sự tiếc nuối dẫn tới không tập trung vào bài học.

Để khắc phục những hạn chế trên, khi thiết kế và tổ chức TCHT cho HS trong dạy học nói chung và trong dạy học môn Khoa học lớp 4 nói riêng, GV cần lưu ý những điểm sau:

Thứ nhất, GV cần xác định rõ mục tiêu bài học, lựa chọn và sử dụng phối hợp các PPDH tích cực, xác định sử dụng phương pháp TCHT vào thời điểm nào của tiết học và với mục đích gì? (Trò chơi để khám phá, hình thành kiến thức mới hay trò chơi để củng cố, hệ thống hóa kiến thức đã học?...).

Thứ hai, khi đã xác định được mục đích của trò chơi, GV chú ý lựa chọn trò chơi phù hợp với trình độ nhận thức của HS Tiểu học và đặt tên trò chơi ngắn gọn nhưng hấp dẫn, dễ hiểu để lôi cuốn được nhiều học sinh tham gia chơi. Ví dụ như: *“Trò chơi Bạn là của tôi, Trò chơi Ô chữ kì diệu, Trò chơi Ai nhanh, ai đúng?, Trò chơi Tập làm chuyên gia, Trò chơi Tiếp sức, Trò chơi Hái hoa dân chủ ”*,...

Thứ ba, cách chơi của TCHT phải đơn giản, dễ thực hiện. Luật chơi phải rõ ràng, thể hiện được tính thi đua giữa các cá nhân và các nhóm; cần phải có quy định về cách đánh giá thắng – thua, thưởng – phạt, vì đó sẽ là động cơ thúc đẩy sự cố gắng của học sinh.

Thứ tư, trò chơi không được tốn quá nhiều thời gian, sức lực, ảnh hưởng đến các hoạt động tiếp theo của tiết học hoặc đến các tiết học khác.

Mặt khác, trò chơi thường gây hứng thú cho HS. Tuy nhiên, GV cần tiết chế để tránh gây ồn ào ảnh hưởng đến các lớp học khác và kết thúc trò chơi một cách rõ ràng.

Quan trọng nhất, trò chơi phải thể hiện rõ mục đích học tập, phục vụ thiết thực cho nội dung bài học, không đơn thuần là trò chơi giải trí. Kết thúc trò chơi, ngoài việc phân định “thắng – thua”, GV cần chú ý nhấn mạnh, khắc sâu kiến thức cần ghi nhớ cho HS.

Như vậy, để sử dụng phương pháp TCHT trong dạy học ở Tiểu học nói chung và trong dạy học môn Khoa học nói riêng đạt hiệu quả, ngoài việc phải nắm vững quy trình tổ chức, GV cần tuân thủ theo các nguyên tắc thiết kế TCHT như: đảm bảo tính khoa học, tính vừa sức, phù hợp với đặc điểm tâm sinh lí và nhận thức của HS Tiểu học; đảm bảo tính hấp dẫn, lôi cuốn, thu hút được nhiều HS tham gia; nội dung TCHT phải đảm bảo gắn với nội dung bài học/ chủ đề/ môn học;... Ngoài ra, GV còn phải chú ý đến nhiều yếu tố khách quan khác và những lưu ý sư phạm tùy vào từng loại trò chơi và mục tiêu trò chơi đã đặt ra.

Tiểu kết chương 2

Qua việc tìm hiểu về các nguyên tắc thiết kế một số TCHT thì tôi có một số ý kiến và kết luận như sau:

Thứ nhất, về các nguyên tắc khi thiết kế TCHT. Qua nghiên cứu, tôi thấy việc thiết kế TCHT cần phải dựa vào những nguyên tắc thiết yếu. Dựa trên nội dung mỗi bài học của từng chủ đề và mục tiêu xây dựng chương trình để chọn lựa và thiết kế trò chơi phù hợp, đem lại hiệu quả. Khi tuân theo những nguyên tắc đó, không chỉ đem lại hiệu quả giáo dục cao mà còn khai thác được ở HS những năng khiếu tiềm ẩn, giúp các em có một môi trường học tập năng động, sáng tạo và thoải mái.

Thứ hai, quy trình thiết kế TCHT trong môn Khoa học gồm có 6 bước là: Bước 1: Xác định mục đích của TCHT; Bước 2: Xác định thời điểm tổ chức TCHT; Bước 3: Xác định thời gian thực hiện TCHT Bước 4: Đặt tên trò chơi và

xây dựng nội dung trò chơi; Bước 5: Xây dựng cách chơi, luật chơi và dự kiến vật dụng (nếu cần); Bước 6: Tổng kết trò chơi. Khi xác định được 6 bước này rồi thì việc thiết kế trò chơi cũng trở nên dễ dàng hơn. Các khâu ăn nhập và liên kết chặt chẽ với nhau.

Tiếp theo là thiết kế một số trò chơi. Qua tìm hiểu SGK môn Khoa học lớp 4, các tài liệu tham khảo trên internet,... tôi đã tiến hành thiết kế một số TCHT cho từng chủ đề. Và qua đó, ta thấy học tập không chỉ đơn giản là hỏi đáp giữa người dạy và người học, mà đôi khi chỉ cần thay đổi cách thực hiện một chút cũng có thể làm cho không khí lớp học được đổi mới, HS được thoải mái thể hiện tài năng, chia sẻ cảm xúc của bản thân một cách tích cực hơn mà vẫn tiếp nhận đầy đủ kiến thức. Từ đó, GV cũng giảm bớt sự căng thẳng khi lên lớp, nâng cao hiệu quả dạy học và HS sẽ thấy vui vẻ, hứng thú hơn khi học tập đặc biệt là môn Khoa học...

Cuối cùng là phân lưu ý sự phạm sau khi đi thiết kế một số trò chơi. Mỗi một phương pháp giảng dạy đều có những ưu điểm và nhược điểm nhất định. TCHT cũng vậy, bên cạnh những ưu điểm mà nó đem lại thì cũng tồn tại một số vấn đề mà ta cần phải lưu ý như: trước tiên ta phải xác định rõ mục tiêu đề TCHT đem lại hiệu quả tốt như mục đích đã xác định từ ban đầu; lựa chọn trò chơi phù hợp với trình độ, khả năng và lứa tuổi của HS; cách chơi, luật chơi cần phải tường minh, dễ hiểu; trò chơi không ảnh hưởng tới các lớp học xung quanh và đảm bảo thời lượng tiết dạy; đặc biệt, trò chơi phải phục vụ cho tiết học, đem lại hiệu quả và liên kết chặt chẽ tới nội dung bài dạy,... Không chỉ là nội dung hay và hình thức hấp dẫn mà những yếu tố khách quan tác động tới cũng làm ảnh hưởng không nhỏ. Những lưu ý sự phạm cũng là một phần quan trọng làm cho TCHT có ý nghĩa và hay hơn.

Vậy, khi bắt tay vào thiết kế TCHT cho môn học Khoa học ta cần phải có cái nhìn bao quát và sâu rộng để có được những sản phẩm hoàn hảo, chất lượng, phù hợp nhất.

CHƯƠNG 3

THỰC NGHIỆM SƯ PHẠM

3.1. MỤC ĐÍCH THỰC NGHIỆM

Thực nghiệm sư phạm được tổ chức nhằm:

- Hiện thực hóa và kiểm tra tính đúng đắn của giả thuyết khoa học mà đề tài đã đề ra.
- Đánh giá hiệu quả của các TCHT đã thiết kế trong Chương 2.

3.2. ĐỐI TƯỢNG VÀ PHẠM VI THỰC NGHIỆM

Để kết quả thực nghiệm mang tính khách quan, chúng tôi lựa chọn các lớp thực nghiệm theo nguyên tắc: Các lớp HS được chọn thực nghiệm tương đương nhau về số lượng, về học lực.

Mặt khác, do phạm vi của đề tài và thời gian có hạn nên chúng tôi chỉ tiến hành thực nghiệm trên 108 HS ở 3 lớp khối 4 của Trường Tiểu học Ninh Phúc, Thành phố Ninh Bình, Ninh Bình. Cụ thể:

TT	Lớp	Số HS	Ghi chú
1	4A	36	
2	4C	36	
3	4D	36	
Tổng		108	

3.3. NỘI DUNG THỰC NGHIỆM

Vì điều kiện thời gian không cho phép nên chúng tôi không thể triển khai thực nghiệm toàn bộ các TCHT đã thiết kế và xây dựng trong Chương 2. Do đó, chúng tôi lựa chọn một số trò chơi ở các bài/chủ đề và các thời điểm/mục đích dạy học khác nhau để thiết kế Kế hoạch dạy học và thực nghiệm. Cụ thể:

TT	Tên trò chơi	Thời điểm/ Mục đích trò chơi	Bài	Chủ đề
1	Tập làm chuyên gia	Hoạt động khám phá	Bài 25: Một số bệnh liên quan đến dinh dưỡng	Chủ đề 5: Con người và sức khỏe
2	Cứu bạn	Hoạt động khởi động	Bài 27: Phòng tránh đuối nước	Chủ đề 5: Con người và sức khỏe
3	Nên hay không nên	Hoạt động luyện tập	Bài 31: Ôn tập chủ đề Sinh vật và môi trường	Chủ đề 6: Sinh vật và môi trường

Các Kế hoạch bài dạy có sử dụng các trò chơi đã thiết kế ở Chương 2 được lựa chọn để thực nghiệm trên được cụ thể ở phần Phụ lục 2, 4, 6.

3.4. TIẾN HÀNH THỰC NGHIỆM

Chúng tôi xây dựng kế hoạch và tiến hành thực nghiệm cụ thể như sau:

TT	Thời gian	Nội dung thực nghiệm	Địa điểm		Ghi chú
			Lớp thực nghiệm	Lớp đối chứng	
1	Sáng ngày <i>Thứ 3-9/4/2024</i>	Bài 25: Một số bệnh liên quan đến dinh dưỡng	4A	4C	
2	Sáng ngày <i>Thứ 5-11/4/2024</i>	Bài 27: Phòng tránh đuối nước	4C	4D	
3	Sáng ngày <i>Thứ 6-12/4/2024</i>	Bài 31: Ôn tập chủ đề Sinh vật và môi trường	4D	4A	

3.5. KẾT QUẢ THỰC NGHIỆM

Sau khi tiến hành thực nghiệm, chúng tôi xây dựng Phiếu kiểm tra (Phụ lục 3, 5, 7) để kiểm tra và đánh giá mức độ đạt được sau tiết học của các lớp. Từ đó, xác định mức độ hiệu quả của việc sử dụng TCHT trong dạy học môn Khoa học lớp 4. Kết quả thu được như sau:

3.5.1. Năng lực

Để đánh giá phần kiến thức HS đạt được sau khi tiến hành thực nghiệm, chúng tôi đặt ra các câu hỏi với các mức độ khác nhau được trình bày cụ thể trong Phần I (Bài kiểm tra sau thực nghiệm – Phụ lục 3, 5, 7). Sau đó, chúng tôi tiến hành chấm, phân tích và chia thành 2 mức độ: *Hoàn thành* (Trả lời đúng) và *Chưa hoàn thành* (trả lời sai). Kết quả cụ thể như sau:

Bảng 3.1. Kết quả kiểm tra kiến thức sau khi HS học xong

Bài 25: Một số bệnh liên quan đến dinh dưỡng

Tên bài	Câu hỏi	Lớp	Hoàn thành (T)		Chưa hoàn thành (C)	
			SL	%	SL	%
Bài 25: Một số bệnh liên quan đến dinh dưỡng	Câu 1	4A	35	97,2	1	2,8
		4C	35	97,2	1	2,8
	Câu 2	4A	33	91,6	3	8,4
		4C	33	91,6	3	8,4

	Câu 3	4A	33	91,6	3	8,4
		4C	32	88,8	4	11,2
	Câu 4	4A	36	100,0	0	0,0
		4C	35	97,2	1	2,8
	Câu 5	4A	33	91,6	3	8,4
		4C	32	88,8	4	11,2
	Câu 6	4A	36	100,0	0	0,0
		4C	31	86,1	5	13,9

Qua bảng số liệu trên cho thấy kết quả kiến thức mà các em HS lớp thực nghiệm và lớp đối chứng đạt được khá tốt, sự chênh lệch không quá lớn và không đáng kể. Một số bạn chưa hoàn thành thường là những bạn không chú ý trong giờ học, thiếu tập trung và rơi vào các lớp đối chứng là chủ yếu. Ví dụ ở câu số 1, kết quả đạt được ở hai lớp đều là 35/36 bạn hoàn thành (đạt 97,2 % tổng số), những câu hỏi còn lại cũng chỉ chênh lệch khoảng 1 câu hỏi chiếm phần trăm nhỏ (2,8%). Ở câu số 6 thì ở lớp thực nghiệm làm tốt hơn lớp đối chứng với số lượng là 5 HS tương đương với 13,9% trong tổng số, lớp 4A có 36/36 HS trả lời đúng còn lớp 4C chỉ có 31/36 HS trả lời đúng.

Bảng 3.2. Kết quả kiểm tra kiến thức sau khi HS học xong

Bài 27: Phòng tránh đuối nước

Tên bài	Câu hỏi	Lớp	Hoàn thành (T)		Chưa hoàn thành (C)	
			SL	%	SL	%
Bài 27: Phòng tránh đuối nước	Câu 1	4C	36	100	0	0
		4D	34	94,4	2	5,6
	Câu 2	4C	35	97,2	1	2,8
		4D	35	97,2	1	2,8
	Câu 3	4C	36	100	0	0
		4D	33	91,6	3	8,4
	Câu 4	4C	36	100	0	0
		4D	32	88,8	4	11,2

Nhìn vào bảng số liệu trên ta thấy việc nhận biết và đạt được kiến thức sau bài học ở hai lớp có sự chênh lệch nhỏ, không đáng kể. Với câu hỏi số 1, lớp 4C có 36/36 (100%) HS hoàn thành, còn ở lớp 4D có 34/36 HS hoàn thành (đạt 94,4 %), 2 HS còn lại (chiếm 5,6 %) chưa hoàn thành. Câu hỏi số 2, số HS hoàn thành ở cả 2 lớp thực nghiệm và đối chứng là bằng nhau với số lượng 35/36 HS (97,2%). Còn câu hỏi số 3, lớp đối chứng có số lượng HS hoàn thành ít hơn so với lớp thực nghiệm là 3 HS, chiếm 8,4 % tổng số. sự chênh lệch giữa hai lớp ở câu hỏi số 4 là: lớp 4C có 36/36 (100%) HS hoàn thành tốt còn lớp 4D chỉ có 32/36 HS hoàn thành tốt tương đương với 88,8%.

Bảng 3.3. Kết quả kiểm tra kiến thức sau khi HS học xong

Bài 31: Ôn tập chủ đề Sinh vật và Môi trường

Tên bài	Câu hỏi	Lớp	Hoàn thành (T)		Chưa hoàn thành (C)	
			SL	%	SL	%
Bài 31: Ôn tập chủ đề Sinh vật và Môi trường	Câu 1	4D	35	97,2	1	2,8
		4A	33	91,6	3	8,4
	Câu 2	4D	34	94,4	2	5,6
		4A	33	91,6	3	8,4
	Câu 3	4D	34	94,4	2	5,6
		4A	31	86,1	5	13,9
	Câu 4	4D	33	91,6	3	8,4
		4A	33	91,6	3	8,4
	Câu 5	4D	34	94,4	2	5,6
		4A	33	91,6	3	8,4

Số lượng HS chưa hoàn thành kiến thức ở Bài 31 ở cả hai lớp có sự chênh lệch nhưng ít. Câu hỏi 1, lớp 4D có 35/36 HS hoàn thành (chiếm 97,2%), còn lớp 4A có 33/36 HS hoàn thành (chiếm 91,6%). Câu hỏi số 2, lớp thực nghiệm có 34/36 HS hoàn thành còn lớp đối chứng ít hơn, có 33/36 HS hoàn thành. Câu hỏi số 3, lớp thực nghiệm có 34/36 HS hoàn thành, nhiều hơn lớp đối chứng 3 HS. Và khi nhìn vào kết quả của câu số 4,5 ta cũng thấy sự chênh lệch nhưng không đáng kể giữa hai lớp như sau: Ở câu hỏi số 4, cả hai lớp 4D và 4A đều có

số lượng HS hoàn thành tốt là 33/36 HS (tương đương với 91,6%). Ở câu hỏi số 5 lớp 4D có 94,4% tổng số HS hoàn thành tốt (34/36), còn lớp 4A có số HS hoàn thành tốt ít hơn, chỉ có 33/36 HS (91,6%).

Nhìn vào số liệu phân tích trong bảng trên, ta thấy được kết quả kiểm tra kiến thức mà HS đạt được giữa lớp thực nghiệm và lớp đối chứng cũng có sự chênh lệch nhưng ít, thậm chí là không có sự khác biệt. Tuy nhiên thì hầu hết phần trả lời đúng của HS ở các lớp thực nghiệm đều nhiều hơn lớp đối chứng. Điều đó cho thấy sau khi học xong tiết học, các em đã ghi nhớ được kiến thức của bài học rất tốt.

3.5.3. Phẩm chất

Để đánh giá phần Phẩm chất, thái độ của HS sau khi tiến hành thực nghiệm, chúng tôi đặt ra các câu hỏi trong Phần II (Bài kiểm tra sau thực nghiệm – Phụ lục 3, 5, 7). Sau đó, chúng tôi tiến hành tổng hợp, phân tích và kết quả cụ thể như sau:

Bảng 3.4. HS tham gia TCHT

Nội dung	3 lớp thực nghiệm		3 lớp đối chứng	
	SL	%	SL	%
1. Có	108	100,0	0	0,0
2. Không	0	0,0	108	100,0

Bảng 3.5. Cảm xúc của HS trong tiết học

Nội dung	3 lớp thực nghiệm		3 lớp đối chứng	
	SL	%	SL	%
1. Giờ học tẻ nhạt, không hấp dẫn	0	0,0	10	9,3
2. Giờ học căng thẳng, áp lực	0	0,0	8	7,4
3. Giờ học vui vẻ, thú vị, hấp dẫn, lôi cuốn	108	100,0	70	64,8
4. Ý kiến khác	0	0,0	20	18,5

Bảng 3.6. Mức độ tham gia các hoạt động học tập của HS

Nội dung	3 lớp thực nghiệm		3 lớp đối chứng	
	SL	%	SL	%
1. Không tham gia	0	0,0	0	0,0
2. Ít tham gia	0	0,0	9	8,3
3. Có tham gia	0	0,0	24	22,2
4. Tham gia tích cực	108	100,0	75	69,5

Bảng 3.7. Điều thú vị trong tiết học thực nghiệm

Nội dung	3 lớp thực nghiệm		3 lớp đối chứng	
	SL	%	SL	%
1. Được khám phá, ôn tập kiến thức bài học thông qua trò chơi học tập	108	100,0	0	0,0
2. Được vừa học vừa chơi	0	0,0	24	22,2
3. Được cô giáo hướng dẫn học bài	0	0,0	36	33,3
4. Được trình bày ý kiến của bản thân, tự tìm hiểu bài	0	0,0	48	44,5

Dựa vào số liệu đã tổng hợp trong bốn bảng (3.4, 3.5, 3.6, 3.7) ở trên, tôi thấy rằng số HS thấy hứng thú, vui vẻ với tiết học ở các lớp thực nghiệm nhiều hơn hẳn so với lớp đối chứng. Đồng thời, các em HS ở các lớp đối chứng thì thấy tiết học không hấp dẫn, tẻ nhạt, không có sự hứng thú và tích cực trong các hoạt động của tiết học. Các lớp thực nghiệm có 100% HS thấy giờ học vui vẻ, thú vị, hấp dẫn và lôi cuốn. Còn ở các lớp thực nghiệm thì có số ít thấy giờ học căng thẳng áp lực (khoảng 8 HS chiếm 7,4 % tổng số HS). Ngoài ra còn có khoảng 10 HS (9,3 %) thấy giờ học tẻ nhạt, không hấp dẫn. Có 70 HS thấy giờ học vui vẻ, thú vị, hấp dẫn, lôi cuốn (đạt 2/3 tổng số HS). Một số ít thì có ý kiến khác và thường cho rằng tiết học bình thường (khoảng 20/108 HS).

Mức độ tham gia tiết học cũng được thể hiện rõ qua bảng phân tích. Ở các lớp thực nghiệm thì HS đều tham gia với thái độ tích cực 36/36 HS (chiếm 100% tổng số HS). Còn ở lớp đối chứng, 24/108 HS (22,2 %) có thái độ tham gia, 75 HS (khoảng 69,5 %) tham gia với thái độ tích cực và 8,3 % HS (9 HS) thì ít tham gia vào tiết học.

Điều làm HS thích thú sau khi học xong tiết học mà các em thấy ở các lớp là khác nhau hoàn toàn. Ở các lớp thực nghiệm thì 100% (36/36 HS) các em thấy thích thú vì được khám phá, ôn tập kiến thức bài học thông qua trò chơi học tập. Ở lớp đối chứng thì không như vậy. Khoảng 33,3% các em thích thú vì được cô giáo hướng dẫn học bài (36/108 HS), 48 HS được trình bày ý kiến của bản thân, tự tìm hiểu bài (tương đương 44,5 %) và có 24 HS cho ý kiến rằng các em được vừa học vừa chơi.

Ngoài các câu hỏi trên thì khi được hỏi thêm về cảm nghĩ sau khi học xong bài học, HS ở các lớp thực nghiệm đều cho rằng các em cảm thấy thích thú, vui vẻ khi được học và chơi trò chơi, một số khác thì thấy dễ hiểu bài. Còn ở lớp đối chứng thì các em gần như không có ý kiến gì, một số ít HS thấy rằng tiết học khá vui vẻ.

3.6. ĐÁNH GIÁ VÀ KẾT LUẬN

Qua việc dạy thực nghiệm ở ba lớp 4 và nhìn vào bảng phân tích số liệu cho thấy kết quả kiểm tra Năng lực của HS sau khi học xong thì không có sự chênh lệch lớn. Đa số học sinh ở các lớp thực nghiệm và đối chứng đều đạt được kết quả tốt. Tuy nhiên vẫn còn một số ít chưa tập trung vào tiết học dẫn đến trả lời sai và chưa nắm được kiến thức bài học cũng như chưa đạt được những năng lực cần thiết sau bài học.

Còn riêng phần kết quả kiểm tra Phẩm chất sau thực nghiệm thì có sự khác biệt rõ rệt. Qua đó cho thấy sau khi học xong bài học có tổ chức TCHT thì HS rất tích cực và thích thú. Điều đó thể hiện rất rõ trong bảng phân tích số liệu bên trên. Các HS ở lớp thực nghiệm hầu hết đều có thái độ tích cực, vui vẻ, còn HS ở lớp đối chứng thì gần như ngược lại, các em cảm thấy tiết học bình thường, không thấy có hứng thú,.. và cũng chính vì vậy mà sự tích cực khi tham gia tiết học cũng không bằng các HS ở lớp thực nghiệm.

Ngoài ra khi tham gia dự giờ các lớp thực nghiệm, chúng tôi quan sát thấy vẻ mặt của HS rất hào hứng, tập trung. Các em luôn tham gia tiết học bằng thái độ tích cực, hợp tác trong mọi hoạt động với GV. Sự hứng thú, vui vẻ được thể hiện rất rõ qua những tiếng cười, hành động vỗ tay cổ vũ, sự phát biểu hăng hái trong tiết học. Còn không khí lớp học cũng trở nên rất sôi nổi, vui nhộn.

Tiểu kết chương 3

Thông qua việc dạy thực nghiệm và dạy đối chứng ở một số lớp ở trường Tiểu học Ninh Phúc – TP. Ninh Bình chúng tôi nhận thấy rằng TCHT đối với các em không chỉ mang tính chất giải trí, giúp các em vui vẻ trong tiết học mà còn là một PPDH tích cực, đem lại hiệu quả giáo dục cao trong dạy học nói

chung và dạy học môn Khoa học lớp 4 ở Tiểu học nói riêng. Tác dụng mà TCHT đem lại có lợi cho cả người học và người dạy. HS thì được tìm hiểu bài học thông qua những cách mới mẻ, sáng tạo và luôn chủ động. Còn GV thực hiện việc truyền tải, trao đổi kiến thức một cách nhẹ nhàng, dễ dàng hơn. Từ những số liệu được phân tích cụ thể trong các bảng số liệu trên ta có thể thấy rằng giữa những HS ở lớp thực nghiệm (có tổ chức TCHT) và những HS ở lớp đối chứng (không có tổ chức TCHT) có sự khác biệt rõ rệt. Cụ thể là kết quả kiểm tra kiến thức, năng lực và phẩm chất của các HS lớp thực nghiệm thì luôn tốt hơn. Đặc biệt, phần kiểm tra phẩm chất, gần như toàn bộ các em đều cảm thấy thích thú, vui vẻ và có thái độ rất tích cực, hợp tác với GV trong tiết học và chủ động trong mọi hoạt động học tập.

Như vậy, việc thiết kế, tổ chức TCHT trong dạy học nói chung và trong dạy học môn Khoa học theo CT GDPT 2018 nói riêng mang vai trò cực kì quan trọng và ý nghĩa giáo dục to lớn đối với cả người học và người dạy. Các tiết học có trò chơi sẽ thu hút mức độ tập trung của HS mà không một phương pháp nào sánh được. Những kiến thức khô khan và cứng nhắc sẽ sinh động, hấp dẫn nếu được tổ chức dưới hình thức trò chơi và nhờ đó kết quả học tập của HS sẽ tăng lên. Việc sử dụng TCHT trong dạy học nói chung và trong dạy học môn Khoa học theo CT GDPT 2018 nói riêng là một trong những biện pháp tăng cường tích cực hoá hoạt động học tập của HS. Hơn thế nữa, mỗi quan tâm và hoạt động của HS thể hiện qua các tiết học có trò chơi làm tăng thêm cảm tình của các em đối với môn học và thầy, cô giáo. Và thông qua trò chơi các em thấy được ứng dụng quan trọng của môn Khoa học trong thực tiễn. Các kiến thức, kĩ năng được học trên lớp sẽ sử dụng để các em áp dụng, giải quyết những vấn đề xung quanh cuộc sống hàng ngày của các em.

KẾT LUẬN VÀ KIẾN NGHỊ

1. Kết luận

TCHT là một PPDH tích cực, đóng vai trò quan trọng trong quá trình học tập và phát triển của HSTH. Bên cạnh việc giúp cho tiết học trở nên hấp dẫn và thú vị, TCHT còn góp phần thúc đẩy sự phát triển về thể chất, tinh thần và tư duy của các em. Qua quá trình nghiên cứu và tìm tòi, đề tài đã xây dựng được các nội dung như sau:

Ở Chương 1, từ những cơ sở lí luận và cơ sở thực tiễn được tìm hiểu, chúng tôi đi sâu vào phân tích từng khía cạnh của TCHT. Khi tìm hiểu CT GDPT môn Khoa học được ban hành mới nhất, thấy được các nội dung, thời lượng, đặc điểm chương trình môn học,... được thay đổi và cải tiến để phù hợp với đặc điểm tâm sinh lí lứa tuổi HS và việc dạy-học ngày nay. Đặc biệt, phân khảo sát thực tế từ các GV Tiểu học trên địa bàn tỉnh Ninh Bình và phân tìm hiểu đặc điểm tâm sinh lí lứa tuổi Tiểu học đã giúp cho đề tài khóa luận rút ra những điểm lưu ý cần thiết và nắm được thực trạng, thiết kế, tổ chức trò chơi cho HS trong dạy học môn Khoa học lớp 4 ở Tiểu Học.

Chương 2 chính là phần trọng tâm của đề tài với 19 TCHT được xây dựng trong các bài học cụ thể của môn Khoa học lớp 4. Mỗi trò chơi đều được xây dựng cụ thể từng bước và nêu rõ cách thức chơi.

Chương 3 là chương cuối cùng của đề tài và cũng là chương giúp đề tài khẳng định sự cần thiết, quan trọng và đúng đắn của vấn đề. Từ các kế hoạch dạy học được lồng ghép TCHT, tôi tiến hành thực nghiệm trên 3 lớp 4A, 4C và 4D. Trong đó có 3 tiết dạy thực nghiệm với kế hoạch dạy học có lồng ghép TCHT và 3 lớp dạy đối chứng bằng kế hoạch dạy học không có lồng ghép TCHT. Từ các bảng số liệu đã phân tích và qua thực tế giảng dạy, dự giờ tại trường, lớp cho thấy TCHT trong dạy học nói chung và dạy học môn Khoa học ở Tiểu học theo CT GDPT 2018 nói riêng là cần thiết và có vai trò vô cùng quan trọng trong việc dạy và học của cả GV và HS.

Để môn học thêm thú vị và hấp dẫn, việc sử dụng TCHT trong dạy học nói chung và dạy học môn Khoa học nói riêng là việc cần thiết. Vì vậy, GV phải áp

dụng linh hoạt, phù hợp để TCHT phát huy tối đa tác dụng của nó. Nhận thấy phương pháp TCHT là một lựa chọn hiệu quả đối với chương trình dạy học nói chung và môn Khoa học lớp 4 ở Tiểu học nói riêng, đề tài đã thiết kế 19 TCHT ứng với nội dung của một số bài học trong chương trình môn Khoa học lớp 4 nhằm phục vụ cho việc giảng dạy tốt hơn, nâng cao chất lượng dạy – học ở trường Tiểu học, đem lại sự say mê, hứng thú với môn Khoa học cho HS.

2. Kiến nghị

Dựa vào những kết quả thu được trong quá trình nghiên cứu và để nâng cao hiệu quả việc thiết kế và sử dụng trò chơi học tập trong dạy học nói chung và dạy học môn Khoa học lớp 4 nói riêng, chúng tôi đưa ra một số kiến nghị cụ thể như sau:

- GV cần phải dựa trên tình hình, đặc điểm của HS lớp mình để thiết kế và sử dụng trò chơi sao cho phù hợp.
- Nội dung của các trò chơi phải gắn liền với bài học, bổ trợ cho việc dạy – học môn Khoa học.
- Mở rộng nghiên cứu ở phạm vi các môn học khác để có thêm thông tin nhằm đánh giá hiệu quả, tính khả thi của phương pháp TCHT và nâng cao chất lượng dạy – học ở Tiểu học.

Những kết luận và kiến nghị trên là kết quả của quá trình điều tra và thực nghiệm của chúng tôi, nhằm mục đích nâng cao chất lượng giáo dục và học tập.

DANH MỤC TÀI LIỆU THAM KHẢO

- [1]. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2018), *Chương trình GDPT tổng thể*, Ban hành kèm theo thông tư Số 32/2018/TT – BGDĐT ngày 26/12/2018 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo.
- [2]. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2018), *Chương trình Giáo dục phổ thông môn Khoa học*, Ban hành kèm theo thông tư Số 32/2018/TT - BGDĐT ngày 26/12/2018 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo.
- [3]. Đảng Cộng sản Việt Nam, Ban chấp hành Trung ương Đảng (2013), *Nghị quyết Hội nghị lần thứ 8, Ban Chấp hành Trung ương khóa XI (Nghị quyết số 29-NQ/TW) về đổi mới căn bản, toàn diện Giáo dục và Đào tạo*.
- [4]. Phó Đức Hòa (2011), *Dạy học tích cực và cách tiếp cận trong dạy học Tiểu học*, Nxb Đại học Sư phạm
- [5]. Lê Thị Thu Hương (2018), “*Vận dụng phương pháp trò chơi học tập trong dạy học chủ đề Thực vật và Động vật, Khoa học lớp 4, 5*”, Thông báo khoa học, Số 6, 4/2018, Đại học Hoa Lư.
- [6]. Lê Phương Liên (2020), *Tổ chức trò chơi học tập trong dạy học Tiếng Việt 1, 2, 3, 4, 5 (theo Chương trình Tiểu học mới định hướng phát triển năng lực)*, Nxb ĐHQG Hà Nội.
- [7]. Hà Huy Khoái (Tổng chủ biên) (2023), *SGK Khoa học 4, bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống*, Nxb Giáo dục Việt Nam.
- [8] Trần Đồng Lâm (chủ biên) (2002), *Tổ chức cho học sinh Tiểu học vui chơi giữa buổi học*, Nxb Giáo dục.
- [9]. Bùi Sỹ Tụng, Trần Quang Đức (đồng chủ biên) (2004), *150 trò chơi của thiếu nhi*, Nxb Giáo dục.
- [10]. Trần Thị Ngọc Trâm (2017), *Các trò chơi và hoạt động ngoài lớp học cho trẻ mẫu giáo theo chủ đề*, Nxb Giáo dục Việt Nam.
- [11]. Hà Nhật Thăng (1998), *Tổ chức hoạt động vui chơi ở Tiểu học nhằm phát triển tâm lực, trí tuệ, thể lực cho học sinh*, Nxb Giáo dục.
- [12]. Trần Phiêu (2005), *Những trò chơi vui nhộn trong sinh hoạt tập thể*, Nxb trẻ.

- [13]. Quốc hội nước Cộng hòa xã hội chủ nghĩa Việt Nam (2014), Nghị quyết số 88/2014/QH13 về đổi mới chương trình, sách giáo khoa giáo dục phổ thông.
- [14]. Tạp chí Giáo dục (2023), *Sử dụng trò chơi học tập trong dạy học môn Khoa học Tự nhiên lớp 6*, Trường Đại học Sư phạm – Đại học Huế.
- [15]. Thủ tướng Chính phủ (2015), Quyết định số 404/QĐ-TTg định phê duyệt đề án đổi mới chương trình, sách giáo khoa giáo dục phổ thông.
- [16] https://vi.wikipedia.org/wiki/Trò_chơi (truy cập ngày 5/10/2024).
- [17] <https://vnkid.vn/dac-diem-cua-tam-sinh-ly-cua-hoc-sinh-tieu-hoc/> (truy cập ngày 10/10/2024)

PHỤ LỤC 1
PHIẾU TRƯNG CẦU Ý KIẾN
(Dành cho Cán bộ, GVTH)

Để góp phần nâng cao hiệu quả dạy – học nói chung và dạy – học môn Khoa học ở Tiểu học nói riêng, xin Quý thầy/cô cho biết ý kiến của mình về vấn đề sử dụng, thiết kế và tổ chức *Trò chơi học tập* trong dạy học bằng cách trả lời các câu hỏi dưới đây hoặc đánh dấu “X” vào ô trả lời Thầy/cô chọn.

Nhóm nghiên cứu cam kết các thông tin trong Phiếu trưng cầu ý kiến được bảo mật tuyệt đối và chỉ sử dụng cho hoạt động nghiên cứu khoa học.

Rất mong sự hợp tác của Quý thầy/cô!

I. THÔNG TIN CHUNG

Họ và tên giáo viên:.....

Đơn vị công tác:.....

Số điện thoại:.....Email:.....

II. NỘI DUNG

Câu 1: Thầy/cô có thường xuyên sử dụng phương pháp Trò chơi học tập trong dạy học nói chung và trong dạy học môn Khoa học lớp 4 nói riêng không? (Đánh dấu X vào ô trống trước ý phù hợp với suy nghĩ của Thầy/cô)

☐ 1. Chưa bao giờ

☐ 3. thỉnh thoảng

☐ 2. Ít khi

☐ 4. Thường xuyên

Câu 2: Thầy cô hiểu “Phương pháp trò chơi học tập” là gì? (chỉ chọn một đáp án)

☐ 1. Là PPDH tích cực trong đó GV tổ chức trò chơi cho HS chơi trong giờ học

☐ 2. Là PPDH tích cực trong đó GV tổ chức cho HS chơi trò chơi có nội dung gắn với nội dung bài học.

Câu 3: Theo Thầy/cô, thứ tự các bước tiến hành tổ chức PP trò chơi học tập trong dạy học như thế nào là phù hợp? (chỉ chọn một đáp án)

1. Giới thiệu và giải thích trò chơi

2. Lựa chọn, thiết kế trò chơi
3. Nhận xét, đánh giá kết quả trò chơi
4. Tổng kết, rút ra nội dung bài học thông qua trò chơi
5. Tổ chức, tiến hành chơi

Thứ tự các bước là :

- ☐ 1-2-3-4-5
- ☐ 1-2-5-4-3
- ☐ 2-1-5-3-4
- ☐ 2-5-1-3-4

Câu 4: Theo Thầy/cô, tổ chức trò chơi học tập cho học sinh trong dạy học nói chung và trong dạy học môn Khoa học lớp 4 nói riêng có những tác dụng gì? (có thể chọn nhiều đáp án)

- ☐ 1. Phát huy tính tích cực, gây hứng thú cho HS học tập
- ☐ 2. Tạo điều kiện phát triển các giác quan cho HS
- ☐ 3. Tăng khả năng ghi nhớ nội dung bài học cho HS
- ☐ 4. HS chủ động, sáng tạo hơn trong việc tiếp thu kiến thức mới
- ☐ 5. Làm không khí học tập trong lớp học được thoải mái, dễ chịu hơn
- ☐ 6. Làm cho quá trình học tập trở nên hấp dẫn hơn
- ☐ 7. Ý kiến khác:.....

Câu 5: Thầy/cô thường tổ chức trò chơi học tập vào thời điểm nào của hoạt động dạy học? (có thể chọn nhiều đáp án)

- ☐ 1. Kiểm tra kiến thức bài học cũ (Đầu tiết học)
- ☐ 2. Hình thành kiến thức mới (Giữa tiết học)
- ☐ 3. củng cố kiến thức bài học (Cuối tiết học)

Câu 6: Thông thường, nếu tổ chức trò chơi học tập trong một tiết dạy môn Khoa học lớp 4 ở Tiểu học, Thầy/cô thường dành bao nhiêu thời gian cho hoạt động này? (Đánh dấu X vào ô trống trước ý mà Thầy/cô chọn)

- ☐ 1. Khoảng 5 phút
- ☐ 2. Khoảng 10 phút
- ☐ 3. Nhiều hơn 10 phút

Câu 7: Khi tổ chức trò chơi học tập trong dạy học môn Khoa học lớp 4, Thầy/cô thường sử dụng những phương tiện hỗ trợ nào?

- ☐ 1. Không sử dụng các phương tiện, đồ dùng hỗ trợ
- ☐ 2. Ít sử dụng các phương tiện, đồ dùng hỗ trợ
- ☐ 3. Thường sử dụng máy tính, máy chiếu hỗ trợ
- ☐ 4. Sử dụng các dụng cụ tự chuẩn bị
- ☐ 5.

Khác:.....

Câu 8: Những thuận lợi khi Thầy/cô thiết kế trò chơi học tập trong dạy học môn Khoa học lớp 4? *(có thể chọn nhiều đáp án)*

- ☐ 1. Có các nguồn tài liệu về trò chơi học tập
- ☐ 2. Có các phương tiện, đồ dùng hỗ trợ
- ☐ 3. Có thời gian thiết kế trò chơi học tập
- ☐ 4. Ý kiến khác:.....

Câu 9: Những khó khăn khi Thầy/cô thiết kế trò chơi học tập trong dạy học môn Khoa học lớp 4? *(có thể chọn nhiều đáp án)*

- ☐ 1. Các nguồn tài liệu về trò chơi học tập còn hạn chế
- ☐ 2. Không có các phương tiện, đồ dùng hỗ trợ
- ☐ 3. Thiếu thời gian để thiết kế trò chơi học tập, môi trường chơi không đa dạng
- ☐ 4. Khó khăn trong việc lựa chọn trò chơi phù hợp với nội dung bài học
- ☐ 5. Ý kiến khác:.....

Câu 10: Những thuận lợi khi Thầy/cô tổ chức trò chơi học tập trong dạy học môn Khoa học lớp 4 là gì? *(có thể chọn nhiều đáp án)*

- ☐ HS say mê, tích cực xây dựng bài
- ☐ HS dễ tiếp thu kiến thức
- ☐ HS được rèn luyện các kỹ năng, kỹ xảo và thói quen tích cực
- ☐ HS được sáng tạo, thể hiện năng khiếu của mình
- ☐ Ý kiến khác:

Câu 11: Những khó khăn khi Thầy/cô tổ chức trò chơi học tập trong dạy học môn Khoa học lớp 4 là gì? *(có thể chọn nhiều đáp án).*

- ☐ Khó bao quát lớp học
- ☐ HS lơ là, không tập trung vào bài học
- ☐ Không có đủ thời gian
- ☐ Cơ sở vật chất còn thiếu thốn, chưa đáp ứng được tiết học
- ☐ Ý kiến khác:

Câu 12: Theo Thầy/cô, khi thiết kế và tổ chức trò chơi học tập cho học sinh trong dạy học môn Khoa học lớp 4 cần phải lưu ý những gì? *(có thể chọn nhiều đáp án).*

- ☐ 1. Cần nắm rõ trình độ của học sinh trong lớp để thiết kế trò chơi học tập phù hợp
- ☐ 2. Nội dung đảm bảo gắn liền với bài học
- ☐ 3. Căn chỉnh thời gian hợp lí
- ☐ 4. Ý kiến khác.....

Câu 13: Xin Thầy/cô chia sẻ thêm một số kinh nghiệm khi thiết kế và tổ chức trò chơi học tập trong dạy học nói chung và trong dạy học môn Khoa học lớp 4 nói riêng.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Xin chân thành cảm ơn Quý thầy/cô!

PHỤ LỤC 2

KẾ HOẠCH DẠY HỌC

Chủ đề 5: Con người và Sức khỏe

Bài 25: Một số bệnh liên quan đến dinh dưỡng (tiết 3)

I. Yêu cầu cần đạt

1. Kiến thức

- Nêu được tên, dấu hiệu chính và nguyên nhân của một số bệnh do thiếu hoặc thừa chất dinh dưỡng.
- Thực hiện được một số việc làm để phòng, tránh một số bệnh liên quan đến dinh dưỡng và vận động mọi người trong gia đình cùng thực hiện.

2. Năng lực

Năng lực chung:

- *Năng lực tự chủ, tự học:* Chủ động học tập, tìm hiểu nội dung bài học, biết lắng nghe và trả lời nội dung trong bài học.
- *Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo:* Tham gia tích cực vào các trò chơi, hoạt động khám phá kiến thức.
- *Năng lực giao tiếp và hợp tác:* Thực hiện tốt nhiệm vụ trong hoạt động nhóm.

Năng lực riêng:

- Nêu được tên, dấu hiệu chính, nguyên nhân của một số bệnh do thiếu hoặc thừa dinh dưỡng và cách phòng tránh bệnh đó.

3. Phẩm chất

Góp phần hình thành và bồi dưỡng cho HS các phẩm chất:

- *Phẩm chất nhân ái:* Có ý thức giúp đỡ lẫn nhau trong hoạt động nhóm để hoàn thành nhiệm vụ.
- *Phẩm chất chăm chỉ:* Chăm chỉ suy nghĩ, trả lời câu hỏi, làm tốt các bài tập.

II. Đồ dùng dạy học

1. Giáo viên

- SGK Khoa học 4
- Máy tính, máy chiếu, tranh ảnh SGK phóng to.

2. Học sinh

- SGK Khoa học 4

III. Hoạt động dạy học

Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của học sinh
<u>Hoạt động 3: Thực hành phòng tránh bệnh liên quan đến dinh dưỡng</u> * Mục tiêu: HS phân biệt được việc nên làm hoặc không nên làm để phòng bệnh liên quan đến dinh dưỡng. * Cách tiến hành: - GV yêu cầu HS quan sát hình 8 đến hình 11. - GV đặt câu hỏi: <i>Cho biết việc làm nào trong các hình trên giúp phòng tránh được những bệnh gì. Giải thích vì sao.</i> - GV mời đại diện 2 – 3 HS xung phong trả lời. Các HS khác lắng nghe, nhận xét, nêu ý kiến bổ sung (nếu có). - GV nhận xét, tuyên dương HS có câu trả lời đúng. * Trò chơi: Tập làm chuyên gia - GV giới thiệu trò chơi, cách chơi,... - Cách chơi: GV chia thành các nhóm 4. Mỗi nhóm cử ra một bạn đóng vai làm chuyên gia.	- HS quan sát - HS trả lời: + <i>Việc làm ở hình 8: ăn đủ chất dinh dưỡng giúp phòng bệnh suy dinh dưỡng thấp còi hoặc thiếu máu thiếu sắt,...</i> + <i>Việc làm ở hình 9, 10: vận động cơ thể giúp phòng bệnh béo phì,...</i> + <i>Việc làm ở hình 11: bạn theo dõi chiều cao, cân nặng thường xuyên giúp ngăn ngừa bệnh béo phì, suy dinh dưỡng thấp còi.</i> - HS lắng nghe, tiếp thu, ghi bài. - HS lắng nghe GV giới thiệu trò chơi - Các nhóm thảo luận, tập duyệt trước - Cử ra một người đóng vai làm chuyên gia để đưa ra tên bệnh, nguyên

Các nhóm thảo luận, tập duyệt trước. Người làm chuyên gia sẽ là người kiểm tra các bạn xem có mắc các bệnh liên quan đến dinh dưỡng không và đưa ra các lời khuyên (tên bệnh; nguyên nhân dẫn đến bệnh đó; cách phòng tránh và cách ăn uống hợp lý). GV gọi 1 số nhóm lên trình bày, đóng vai trước lớp. GV quan sát HS thực hiện, điều hành trò chơi. Tổng kết trò chơi: GV cho HS nhận xét, bổ sung cho nhóm bạn. GV nhận xét cách chơi, thái độ tham gia trò chơi của HS. Góp ý, bổ sung (nếu thiếu) về kiến thức mà HS nêu. GV dành lời khen, phần quà cho nhóm tham gia tích cực và trả lời tốt. - GV yêu cầu HS quan sát bảng thực đơn gợi ý. - GV yêu cầu: <i>Dựa vào bảng “thực đơn” gợi ý, hãy xây dựng một số bữa ăn có lợi cho sức khỏe, phòng tránh một trong các bệnh: suy dinh dưỡng thấp còi, thiếu máu thiếu sắt, thừa cân béo phì.</i> - GV mời đại diện 2 – 3 HS xung phong trả lời. Các HS khác lắng nghe, nhận xét, nêu ý kiến bổ sung (nếu có).	nhân và cách phòng tránh cho các “bệnh nhân” trong nhóm. - Một số nhóm lên trình bày trước lớp. - HS nhận xét các nhóm, đưa ra bổ sung. - Lắng nghe GV nhận xét, góp ý. - HS lắng nghe. - HS lắng nghe câu hỏi và thảo luận theo nhóm 4 trong vòng 3 phút - HS trả lời: + <i>Ăn đủ bữa và các nhóm chất dinh dưỡng.</i> + <i>Vận động cơ thể ít nhất 60 phút mỗi ngày.</i> + <i>Theo dõi chiều cao và cân nặng cơ thể thường xuyên.</i> + <i>Gặp bác sĩ để kiểm tra sức khỏe cơ thể nếu có dấu hiệu tăng cân hoặc</i>
---	---

- GV nhận xét, tuyên dương HS có thực đơn hợp lí. - GV yêu cầu HS thảo luận nhóm đôi <i>thực hiện một số việc để phòng tránh bệnh liên quan đến dinh dưỡng và chia sẻ với bạn.</i> - GV mời đại diện 2 – 3 chia sẻ. Các HS khác lắng nghe, nhận xét, nêu ý kiến bổ sung (nếu có). - GV nhận xét, tuyên dương các HS có hành động cụ thể giúp phòng tránh bệnh liên quan đến dinh dưỡng. - GV tổ chức cho HS thảo luận nhóm 4: <i>nêu một số việc làm và vận động mọi người trong gia đình cùng thực hiện phòng, tránh một số bệnh liên quan đến dinh dưỡng.</i> - GV mời đại diện 2 – 3 HS xung phong chia sẻ. Các HS khác lắng nghe, nhận xét, nêu ý kiến bổ sung (nếu có). - GV nhận xét, tuyên dương các HS có việc làm hữu ích. * Củng cố - GV yêu cầu HS tổng kết bài học theo	<i>giảm cân quá mức, mệt mỏi,...</i> - HS lắng nghe, phát huy. - HS trả lời: <i>Một số việc cần làm để phòng tránh bệnh suy dinh dưỡng thấp còi, bệnh thiếu máu thiếu sắt là:</i> + <i>Ăn đa dạng, ăn đủ nhóm chất dinh dưỡng; nếu cơ thể mắc bệnh cần chữa kịp thời, dứt điểm.</i> + <i>Đảm bảo chế độ dinh dưỡng, đặc biệt là bổ sung thức ăn giàu chất sắt trong giai đoạn dậy thì.</i> - HS lắng nghe, chữa bài. - HS lắng nghe yêu cầu và thảo luận - HS chia sẻ: + <i>Thường xuyên đi dạo, chơi thể thao cùng gia đình.</i> + <i>Hạn chế tiêu thụ đồ chiên, rán, thức ăn nhanh, nước ngọt có ga.</i> + <i>Xây dựng thực đơn đủ các nhóm chất dinh dưỡng.</i> + <i>Chữa, trị bệnh kịp thời, dứt điểm khi bị ốm.</i> - HS lắng nghe, phát huy.
---	--

nội dung “Em đã học”. - GV mời đại diện 2 – 3 HS xung phong nêu nội dung tổng kết. Các HS khác lắng nghe, nhận xét, nêu ý kiến bổ sung (nếu có). - GV nhận xét, bổ sung (nếu cần). - GV đặt câu hỏi củng cố: + <i>Kể dấu hiệu của người mắc bệnh thừa cân béo phì và nguyên nhân dẫn đến bệnh.</i> + <i>Kể dấu hiệu của người mắc bệnh suy dinh dưỡng thấp còi và nguyên nhân dẫn đến bệnh.</i> + <i>Kể dấu hiệu của người mắc bệnh thiếu máu thiếu sắt và nguyên nhân dẫn đến bệnh.</i> + <i>Nêu một số hoạt động vận động hằng ngày của em và nêu lợi ích của việc làm đó.</i>	- 2-3 HS nêu kiến thức - HS lắng nghe - HS trả lời: + <i>Người bị bệnh thừa cân béo phì có cân nặng theo chiều cao lớn hơn cân nặng theo chiều cao chuẩn của độ tuổi. Cơ thể người bị bệnh có những lớp mỡ nhiều quá mức, tích tụ tại một số bộ phận như dưới cánh tay, bụng, eo, cằm,... Nguyên nhân gây bệnh thường do chế độ ăn uống thừa các chất bột đường, chất béo, chất đạm và ít vận động.</i> + <i>Trẻ em bị bệnh suy dinh dưỡng thấp còi có chiều cao, cân nặng thấp hơn chiều cao cân nặng chuẩn cùng độ tuổi; nguyên nhân gây bệnh do ăn thiếu các chất dinh dưỡng.</i> + <i>Người bị bệnh thiếu máu thiếu sắt thường mệt mỏi, da xanh,... do cơ thể bị thiếu sắt cung cấp cho quá trình tạo máu. Nguyên nhân gây bệnh do ăn thiếu thức ăn chứa chất sắt.</i> + <i>Chơi thể thao 60 phút mỗi ngày để phòng chống bệnh thừa cân béo phì.</i> - HS lắng nghe, rút kinh nghiệm.
---	--

- GV mời đại diện 2 – 3 HS trả lời. Các HS khác lắng nghe, nhận xét, nêu ý kiến bổ sung (nếu có). - GV nhận xét, đánh giá sự tham gia của HS trong giờ học, khen ngợi những HS tích cực; nhắc nhở, động viên những HS còn chưa tích cực, nhút nhát. * DẶN DÒ - Ôn tập kiến thức đã học. - Làm bài tập trong VBT. - Đọc trước nội dung bài 26.	- HS chú ý, thực hiện theo yêu cầu của GV. - HS lắng nghe. - HS lắng nghe.
--	--

PHỤ LỤC 3
BÀI KIỂM TRA SAU THỰC NGHIỆM
Bài kiểm tra số 1

*(Dành cho học sinh lớp 4 sau khi học xong bài
Một số bệnh liên quan đến dinh dưỡng)*

Họ và tên:.....

Lớp:.....

Trường:.....

Phần I: Kiến thức, kĩ năng/ Năng lực

Câu 1: Đánh dấu x vào ô trống phù hợp với ý kiến mà em chọn

Đâu là tên của bệnh liên quan đến dinh dưỡng?

- ☐ Bệnh đau đầu
- ☐ Bệnh thừa cân béo phì
- ☐ Bệnh suy dinh dưỡng thấp còi
- ☐ Bệnh thiếu máu thiếu sắt

Câu 2: Đánh dấu x vào ô trống phù hợp với ý kiến mà em chọn

Dấu hiệu của bệnh thừa cân béo phì là gì?

- ☐ Lốp mỡ nhiều quá mức, tích tụ ở cánh tay, bụng, eo, cằm,...
- ☐ Có cân nặng theo chiều cao lớn hơn cân nặng theo chiều cao chuẩn của độ tuổi
- ☐ Béo, cân nặng vượt quá mức cho phép

Câu 3: Điền chữ thích hợp vào chỗ trống (....)

Nguyên nhân dẫn đến bệnh thừa cân béo phì là

Do chế độ ăn uống thừa các chất....., chất béo, chất đạm và ít.....

Câu 4: Đúng ghi Đ, sai ghi S

Dấu hiệu của bệnh suy dinh dưỡng thấp còi, bệnh thiếu máu thiếu sắt là:

- ☐ Chiều cao, cân nặng thấp hơn chiều cao, cân nặng chuẩn cùng độ tuổi
- ☐ Nhỏ hơn các bạn cùng lớp
- ☐ Người thường mệt mỏi, da xanh xao,..
- ☐ Hay ốm mệt, đau bụng,..

Câu 5: Đánh dấu x vào ô trống phù hợp với ý kiến mà em chọn

Đâu là nguyên nhân dẫn đến bệnh suy dinh dưỡng thấp còi, bệnh thiếu máu thiếu sắt?

- ☐ Ăn uống không đủ các nhóm chất dinh dưỡng
- ☐ Chỉ ăn một bát cơm, ăn ít thịt
- ☐ Cơ thể bị thiếu sắt cung cấp cho quá trình tạo máu
- ☐ Bị mắc các bệnh viêm ruột, viêm dạ dày, nhiễm giun,...

Câu 6: Đánh dấu x vào ô trống phù hợp với ý kiến mà em chọn

Em sẽ làm gì để phòng tránh các bệnh liên quan đến dinh dưỡng?

- ☐ Ăn uống đủ bốn nhóm chất dinh dưỡng
- ☐ Một ngày ăn đủ 3 bữa một ngày
- ☐ Vận động cơ thể, tập thể dục ít nhất 60 phút mỗi ngày
- ☐ Theo dõi chiều cao và cân nặng thường xuyên.
- ☐ Gặp bác sĩ để kiểm tra sức khỏe nếu cơ thể có dấu hiệu tăng cân hoặc giảm cân quá mức, mệt mỏi,...
- ☐ Ngủ nhiều, ăn nhiều.
- ☐ Uống nhiều thuốc bổ

Ý kiến khác:

Phần II: Phẩm chất/ Thái độ

Câu 1: Đánh dấu x vào ô trống phù hợp với ý kiến mà em chọn

Em có được tham gia vào trò chơi học tập nào không. Tên trò chơi đó là gì?

- ☐ Có ☐ Không

Tên trò chơi:

Câu 2: Đánh dấu x vào ô trống phù hợp với ý kiến mà em chọn hoặc ghi lại ý kiến khác của em.

Cảm xúc của em trong tiết học này:

- ☐ 1. Giờ học tẻ nhạt, không hấp dẫn
- ☐ 2. Giờ học căng thẳng, áp lực
- ☐ 3. Giờ học vui vẻ, thú vị, hấp dẫn, lôi cuốn
- ☐ 4. Ý kiến khác:.....

Câu 3: Đánh dấu x vào ô trống phù hợp với ý kiến mà em chọn.

Em có tham gia tích cực vào các hoạt động của tiết học ngày hôm nay không?

- | | |
|--|---|
| ☐ 1. Không tham gia | ☐ 3. Có tham gia |
| ☐ 2. Ít tham gia | ☐ 4. Tham gia tích cực |

Câu 4: Khoanh tròn vào chữ cái trước câu trả lời mà em chọn.

Điều gì trong tiết học ngày hôm nay làm em thích thú nhất?

- A. Được khám phá, ôn tập kiến thức bài học thông qua trò chơi học tập
- B. Được vừa học vừa chơi
- D. Được cô giáo hướng dẫn học bài
- E. Được trình bày ý kiến của bản thân, tự tìm hiểu bài

Câu 5: Chia sẻ một số cảm nghĩ của em về tiết học Khoa học ngày hôm nay:

.....

.....

.....

HƯỚNG DẪN CHẤM BÀI KIỂM TRA SAU THỰC NGHIỆM

(Bài kiểm tra số 1)

Câu 1: (1 điểm)

Đánh dấu x vào ô trống phù hợp với ý kiến mà em chọn

Đâu là tên của bệnh liên quan đến dinh dưỡng?

- ☐ Bệnh đau đầu
- ☐ Bệnh thừa cân béo phì
- ☐ Bệnh suy dinh dưỡng thấp còi
- ☐ Bệnh thiếu máu thiếu sắt

Câu 2: (2 điểm)

Đánh dấu x vào ô trống phù hợp với ý kiến mà em chọn

Dấu hiệu của bệnh thừa cân béo phì là gì?

- ☐ Lớp mỡ nhiều quá mức, tích tụ ở cánh tay, bụng, eo, cằm,...
- ☐ Có cân nặng theo chiều cao lớn hơn cân nặng theo chiều cao chuẩn của độ tuổi
- ☐ Béo, cân nặng vượt quá mức cho phép

Câu 3: (1 điểm)

Điền chữ thích hợp vào chỗ trống (....)

Nguyên nhân dẫn đến bệnh thừa cân béo phì là

Do chế độ ăn uống thừa các chất...*bột đường*..., chất béo, chất đạm và ít..*vận động*....

Câu 4: (2 điểm)

Đúng ghi Đ, sai ghi S

Dấu hiệu của bệnh suy dinh dưỡng thấp còi, bệnh thiếu máu thiếu sắt là:

- ☐ Chiều cao, cân nặng thấp hơn chiều cao, cân nặng chuẩn cùng độ tuổi
- ☐ Nhỏ hơn các bạn cùng lớp
- ☐ Người thường mệt mỏi, da xanh xao,..
- ☐ Hay ốm mệt, đau bụng,..

Câu 5: (2 điểm)

Đánh dấu x vào ô trống phù hợp với ý kiến mà em chọn

Đâu là nguyên nhân dẫn đến bệnh suy dinh dưỡng thấp còi, bệnh thiếu máu thiếu sắt?

- ☐ Ăn uống không đủ các nhóm chất dinh dưỡng
- ☐ Chỉ ăn một bát cơm, ăn ít thịt
- ☐ Cơ thể bị thiếu sắt cung cấp cho quá trình tạo máu
- ☐ Bị mắc các bệnh viêm ruột, viêm dạ dày, nhiễm giun,...

Câu 6: (2 điểm)

Đánh dấu x vào ô trống phù hợp với ý kiến mà em chọn

Em sẽ làm gì để phòng tránh các bệnh liên quan đến dinh dưỡng?

- ☐ Ăn uống đủ bốn nhóm chất dinh dưỡng
- ☐ Một ngày ăn đủ 3 bữa một ngày
- ☐ Vận động cơ thể, tập thể dục ít nhất 60 phút mỗi ngày
- ☐ Theo dõi chiều cao và cân nặng thường xuyên.
- ☐ Gặp bác sĩ để kiểm tra sức khỏe nếu cơ thể có dấu hiệu tăng cân hoặc giảm cân quá mức, mệt mỏi,...
- ☐ Ngủ nhiều, ăn nhiều.
- ☐ Uống nhiều thuốc bổ

Ý kiến khác:

PHỤ LỤC 4
KẾ HOẠCH DẠY HỌC
Chủ đề 5: Con người và Sức khỏe
Bài 27: Phòng tránh đuối nước (tiết 1)

I. Yêu cầu cần đạt

1. Kiến thức

- Nêu được những việc nên và không nên làm để phòng tránh đuối nước.
- Thực hành luyện tập kỹ năng phân tích và phán đoán tình huống có nguy cơ dẫn đến đuối nước và thuyết phục, vận động các bạn tránh xa nhưng nguy cơ đó.
- Cam kết thực hiện các nguyên tắc an toàn khi bơi hoặc tập bơi.

2. Năng lực

Năng lực chung:

- *Năng lực tự chủ, tự học:* Chủ động học tập, tìm hiểu nội dung bài học, biết lắng nghe và trả lời nội dung trong bài học.
- *Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo:* Tham gia tích cực vào các trò chơi, hoạt động khám phá kiến thức.
- *Năng lực giao tiếp và hợp tác:* Thực hiện tốt nhiệm vụ trong hoạt động nhóm.

Năng lực riêng:

- Nhận biết, phân tích được những tình huống có nguy cơ dẫn đến đuối nước.
- Kể được các việc nên và không nên làm để phòng tránh đuối nước.
- Nêu được một số việc làm phòng tránh đuối nước.

3. Phẩm chất:

Góp phần hình thành và bồi dưỡng cho HS các phẩm chất sau:

- *Phẩm chất nhân ái:* Có ý thức giúp đỡ lẫn nhau trong hoạt động nhóm để hoàn thành nhiệm vụ.
- *Phẩm chất chăm chỉ:* Chăm chỉ suy nghĩ, trả lời câu hỏi, làm tốt các bài tập.

II. Đồ dùng dạy học

1. Giáo viên

- Giáo án.
- Máy tính, máy chiếu.

- Tranh ảnh trong SGK.

2. Học sinh

- SGK Khoa học 4

III. Hoạt động dạy học

Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của học sinh
1. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG a. Mục tiêu: Tạo hứng thú và khơi gợi những hiểu biết đã có của HS về nguyên nhân gây đuối nước. b. Cách thức thực hiện: <i>* Trò chơi: Đóng vai</i> - GV giới thiệu trò chơi, cách chơi,... Cách chơi: GV nêu câu hỏi và giao nhiệm vụ cho HS: <i>em đã gặp tình huống bị đuối nước bao giờ chưa?</i> <i>Thảo luận theo nhóm 4 và đưa ra cách xử lí khi em gặp tình huống bạn bị đuối nước.</i> HS thảo luận trong vòng 2 phút sau đó lên đóng vai, đưa ra cách xử lí trước lớp. Tổng kết: GV đưa ra đánh giá, nhận xét về cách xử lí của HS. Căn cứ vào câu trả lời của HS để điều chỉnh lại nội dung kiến thức cho hợp lí. GV kết luận, dẫn dắt vào bài học mới: “ để biết rõ hơn về cách xử lí khi gặp tình huống đuối nước, các cách phòng	- HS lắng nghe - HS thảo luận theo nhóm 4, sau đó lên đóng vai và đưa ra cách xử lí tình huống phù hợp. - HS lắng nghe và rút kinh nghiệm. - HS lắng nghe

tránh đuối nước thì hãy cô trò chúng ta sẽ đi tìm hiểu bài 27: Phòng tránh đuối nước”

- GV ghi bài

2. HOẠT ĐỘNG HÌNH THÀNH KIẾN THỨC

Hoạt động 1: Một số việc làm để phòng tránh đuối nước

a. Mục tiêu: HS nhận biết được các chất dinh dưỡng có trong thực phẩm và tên các nhóm chất dinh dưỡng.

b. Cách tiến hành:

* HD 1.1

- GV yêu cầu HS quan sát hình 1.

- GV yêu cầu HS suy nghĩ, trả lời câu hỏi:

Cho biết việc làm nào có thể dẫn đến nguy cơ đuối nước. Giải thích vì sao.

- GV mời đại diện 2 – 3 HS xung phong trả lời. Các HS khác lắng nghe, nhận xét, nêu ý kiến bổ sung (nếu có).

- GV nhận xét, tuyên dương các HS có câu trả lời đúng.

* HD 1.2

- GV tổ chức cho HS liên hệ thực tế: *Kể những tình huống khác có nguy cơ đuối nước mà em biết.*

- GV mời đại diện 1 – 2 HS trả lời. Các HS khác lắng nghe, nhận xét, nêu ý kiến bổ sung (nếu có).

- HS ghi bài.

- HS quan sát hình.

- HS lắng nghe GV nêu câu hỏi.

- HS trả lời:

Hình 1a, c, d có nguy cơ dẫn đến đuối nước vì HS bơi ở nơi nguy hiểm, không mặc áo phao, đi khi nước ngập không thể xác định được đường.

- HS lắng nghe, chữa bài.

- HS lắng nghe yêu cầu của GV.

- HS trả lời: Một số tình huống có nguy cơ đuối nước là: bơi ở hồ, ao, đập nước; các bể chứa nước không có nắp đậy; các khu vực ngập nước khi mưa,...

- GV nhận xét, bổ sung (nếu cần). * HĐ 1.3 và 1.4 - GV yêu cầu HS quan sát hình 2. - GV yêu cầu HS thảo luận nhóm 4, trả lời các câu hỏi: + Việc làm của những người trong hình 2 có ích lợi gì? Vì sao? + Kể những việc làm khác để phòng tránh đuối nước. - GV mời đại diện 2 – 3 nhóm xung phong trả lời. Các nhóm khác lắng nghe, nhận xét, nêu ý kiến bổ sung (nếu có). - GV nhận xét, bổ sung (nếu cần) - GV đặt câu hỏi tổng kết: Những việc nào nên làm, việc nào không nên làm để phòng tránh đuối nước? - GV mời đại diện 2 – 3 HS trả lời. Các HS khác lắng nghe, nhận xét, nêu ý kiến bổ sung (nếu có).	- HS lắng nghe, ghi nhớ. - HS quan sát hình. - HS lắng nghe GV nêu câu hỏi. - HS trả lời: Những việc làm trong hình giúp phòng tránh đuối nước. + Hình 2a: HS nên tập bơi từ nhỏ và nên tập ở cơ sở trường lớp. + Hình 2b: rào kín xung quanh các khu vực ngập nước. + Hình 2c: Đặt biển cảnh báo mọi người không đi lại gần khu vực nguy hiểm. + Hình 2d: Thực hiện an toàn khi đi đường thủy. + Các việc làm khác để phòng tránh đuối nước như: không đi lại nơi ngập nước; không lại gần, chơi ở các bể chứa nước,...). - HS lắng nghe, chữa bài. - HS lắng nghe GV nêu câu hỏi. - HS trả lời: + Nên làm: học bơi và bơi ở những nơi an toàn, thực hiện các quy định an toàn khi tham gia giao thông đường thủy; che chắn bể chứa nước, rào kín ao, khu vực ngập nước. + Không nên làm: chơi đùa gần, đi bơi
--	--

- GV nhận xét, bổ sung (nếu cần). - GV yêu cầu HS đọc mục “Em có biết?”. - GV giúp HS hiểu hơn về hiện tượng đuối nước, không phải cứ đi bơi ở hồ, ao,... mới có nguy cơ bị đuối nước. 3. Củng cố - Dặn dò - GV cho HS nêu lại một số cách phòng tránh và xử lý khi gặp tình huống đuối nước - Dặn dò HS về nhà ôn tập kiến thức và chuẩn bị bài mới.	<i>ở hồ, ao, sông, suối, biển; đi qua, lại gần nơi có dòng nước lớn, các nơi ngập nước.</i> - HS lắng nghe, ghi bài. - HS đọc bài. - HS lắng nghe, ghi nhớ - 2-3 HS nêu lại kiến thức. - HS lắng nghe.
--	---

PHỤ LỤC 5
BÀI KIỂM TRA SAU THỰC NGHIỆM

Bài kiểm tra số 2

(Dành cho học sinh lớp 4 sau khi học xong bài Phòng tránh đuối nước)

Họ và tên:.....

Lớp:.....

Trường:.....

Phần I: Kiến thức, kĩ năng/ Năng lực

Câu 1: Đánh dấu x vào ô trống phù hợp với ý kiến mà em chọn hoặc ghi lại ý kiến khác của em.

Những việc làm nào dưới đây có thể dẫn đến nguy cơ đuối nước?

- ☐ Chơi gần ao, hồ, sông, suối
- ☐ Tắm ở bể chứa nước không có nắp đậy, không có người lớn đi kèm
- ☐ Đi xe đạp trên đường
- ☐ Không mặc áo phao khi đi thuyền, bè,...

Câu 2: Đánh dấu x vào ô trống phù hợp với ý kiến mà em chọn hoặc ghi lại ý kiến khác của em.

Những việc nên làm để phòng tránh đuối nước là:

- ☐ Tập bơi và có người lớn đi kèm
- ☐ Làm rào chắn ở các ao, hồ, sông, suối,...
- ☐ Mặc áo phao khi đi tàu, thuyền, bè,...
- ☐ Không nô đùa gần những nơi ao, hồ, sông, suối, khu vực ngập nước nguy hiểm.
- ☐ Ý kiến khác.....

Câu 3: Đánh dấu x vào ô trống phù hợp với ý kiến mà em chọn hoặc ghi lại ý kiến khác của em.

Những việc không nên làm để phòng tránh đuối nước là:

- ☐ Nô đùa gần, hồ, ao, sông, suối
- ☐ Bơi ở sông suối, nơi khu vực nước sâu mà không có người lớn đi cùng.
- Không mặc áo phao khi đi thuyền, bè,...

- ☐ Đi lại ở khu vực có dòng nước lớn, nơi ngập nước do mưa, lũ,..
- ☐ Ý kiến khác.....

Câu 4: Đánh dấu x vào ô trống phù hợp với ý kiến mà em chọn hoặc ghi lại ý kiến khác của em.

Nếu gặp tình huống bạn của mình bị đuối nước, em sẽ làm gì?

- ☐ Nhảy xuống cứu bạn
- ☐ Hô to lên để tìm sự trợ giúp từ người xung quanh
- ☐ Chạy đi gọi người lớn
- ☐ Bỏ đi, mặc kệ bạn vì mình không biết bơi
- ☐ Ý kiến khác.....

Phần II: Phẩm chất/ Thái độ

Câu 1: Đánh dấu x vào ô trống phù hợp với ý kiến mà em chọn và ghi lại ý kiến của mình.

Em có được tham gia vào trò chơi học tập nào không. Tên trò chơi đó là gì?

- ☐ Có ☐ Không

Tên trò chơi:

Câu 2: Đánh dấu x vào ô trống phù hợp với ý kiến mà em chọn hoặc ghi lại ý kiến khác của em.

Cảm xúc của em trong tiết học này:

- ☐ 1. Giờ học tẻ nhạt, không hấp dẫn
- ☐ 2. Giờ học căng thẳng, áp lực
- ☐ 3. Giờ học vui vẻ, thú vị, hấp dẫn, lôi cuốn
- ☐ 4. Ý kiến khác:.....

Câu 3: Đánh dấu x vào ô trống phù hợp với ý kiến mà em chọn.

Em có tham gia tích cực vào các hoạt động của tiết học ngày hôm nay không?

- ☐ 1. Không tham gia ☐ 3. Có tham gia
- ☐ 2. Ít tham gia ☐ 4. Tham gia tích cực

Câu 4: Khoanh tròn vào chữ cái trước câu trả lời mà em chọn.

Điều gì trong tiết học ngày hôm nay làm em thích thú nhất?

- A. Được khám phá, ôn tập kiến thức bài học thông qua trò chơi học tập
- B. Được vừa học vừa chơi
- D. Được cô giáo hướng dẫn học bài
- E. Được trình bày ý kiến của bản thân, tự tìm hiểu bài

Câu 5: Chia sẻ một số cảm nghĩ của em về tiết học Khoa học ngày hôm nay:

.....

.....

.....

HƯỚNG DẪN CHẤM BÀI KIỂM TRA SAU THỰC NGHIỆM

(Bài 27: Phòng tránh đuối nước)

Câu 1: (2 điểm)

Đánh dấu x vào ô trống phù hợp với ý kiến mà em chọn hoặc ghi lại ý kiến khác của em.

Những việc làm nào dưới đây có thể dẫn đến nguy cơ đuối nước?

- ☐ Chơi gần ao, hồ, sông, suối
- ☐ Tắm ở bể chứa nước không có nắp đậy, không có người lớn đi kèm
- ☐ Đi xe đạp trên đường
- ☐ Không mặc áo phao khi đi thuyền, bè,...

Câu 2: (3 điểm)

Đánh dấu x vào ô trống phù hợp với ý kiến mà em chọn hoặc ghi lại ý kiến khác của em.

Những việc nên làm để phòng tránh đuối nước là:

- ☐ Tập bơi và có người lớn đi kèm
- ☐ Làm rào chắn ở các ao, hồ, sông, suối,...
- ☐ Mặc áo phao khi đi tàu, thuyền, bè,..
- ☐ Không nô đùa gần những nơi ao, hồ, sông, suối, khu vực ngập nước nguy hiểm.
- ☐ Ý kiến khác.....

Câu 3: (2 điểm)

Đánh dấu x vào ô trống phù hợp với ý kiến mà em chọn hoặc ghi lại ý kiến khác của em.

Những việc không nên làm để phòng tránh đuối nước là:

- ☐ Nô đùa gần, hồ, ao, sông, suối
- ☐ Bơi ở sông suối, nơi khu vực nước sâu mà không có người lớn đi cùng.
Không mặc áo phao khi đi thuyền, bè,...
- ☐ Đi lại ở khu vực có dòng nước lớn, nơi ngập nước do mưa, lũ,...
- ☐ Ý kiến khác.....

Câu 4: (3 điểm)

Đánh dấu x vào ô trống phù hợp với ý kiến mà em chọn hoặc ghi lại ý kiến khác của em.

Nếu gặp tình huống bạn của mình bị đuối nước, em sẽ làm gì?

- ☐ Nhảy xuống cứu bạn
- ☐ Hô to lên để tìm sự trợ giúp từ người xung quanh
- ☐ Chạy đi gọi người lớn
- ☐ Bỏ đi, mặc kệ bạn vì mình không biết bơi
- ☐ Ý kiến khác.....

PHỤ LỤC 6

KẾ HOẠCH DẠY HỌC

Chủ đề 6: Sinh vật và Môi trường

Bài 31: Ôn tập chủ đề Sinh vật và Môi trường

I. Yêu cầu cần đạt

1. Kiến thức

- củng cố được kiến thức về chuỗi thức ăn trong tự nhiên và vai trò của thực vật trong chuỗi thức ăn.
- Vận dụng được kiến thức đã học đưa ra cách ứng xử trong tình huống về giữ cân bằng chuỗi thức ăn trong tự nhiên.
- Giải thích được một số việc nên và không nên làm để giữ cân bằng chuỗi thức ăn trong tự nhiên.

2. Năng lực

Năng lực chung:

- *Năng lực tự chủ, tự học:* Chủ động học tập, tìm hiểu nội dung bài học, biết lắng nghe và trả lời nội dung trong bài học.
- *Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo:* Tham gia tích cực vào các trò chơi, hoạt động khám phá kiến thức.
- *Năng lực giao tiếp và hợp tác:* Thực hiện tốt nhiệm vụ trong hoạt động nhóm.

Năng lực riêng:

- Nêu, giải thích và thực hiện được một số hành động giúp giữ cân bằng chuỗi thức ăn trong tự nhiên.

3. Phẩm chất

- *Phẩm chất nhân ái:* Có ý thức giúp đỡ lẫn nhau trong hoạt động nhóm để hoàn thành nhiệm vụ.
- *Phẩm chất chăm chỉ:* Chăm chỉ suy nghĩ, trả lời câu hỏi, làm tốt các bài tập.

II. Đồ dùng dạy học

1. Giáo viên

- Máy tính, máy chiếu.
- Tranh ảnh trong SGK.

- Thẻ chơi trò chơi: Nên hay không nên

2. Học sinh

- SGK Khoa học 4

III. Hoạt động dạy học

Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của học sinh
HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG a. Mục tiêu: Tạo hứng thú và khơi gợi điều thích nhất của HS sau khi học xong chủ đề. b. Cách thức thực hiện: - GV đặt câu hỏi: <i>Hãy nói về điều em thích nhất ở chủ đề Sinh vật và môi trường.</i> - GV mời đại diện 2 - 3 HS xung phong trả lời. Các HS khác lắng nghe, nhận xét, nêu ý kiến bổ sung (nếu có). - GV nhận xét chung, không chốt đúng sai. GV dẫn dắt vào bài học: <i>Để ôn lại các kiến thức đã học trong chủ đề, chúng ta cùng đi vào bài học hôm nay – Ôn tập chủ đề sinh vật và môi trường.</i> B. HOẠT ĐỘNG HÌNH THÀNH KIẾN THỨC <u>Hoạt động:</u> Trả lời câu hỏi và bài tập a. Mục tiêu: HS vận dụng được các kiến thức đã học trong chủ đề để giải quyết các câu hỏi và bài tập trong sách. b. Cách tiến hành: Bài tập 1. Tóm tắt các nội dung chính đã học ở chủ đề	- HS lắng nghe GV nêu câu hỏi. - HS trả lời: <i>Biết các việc nên làm và không nên làm để giữ cân bằng chuỗi thức ăn trong tự nhiên.</i> - HS lắng nghe, chuẩn bị vào bài.

- GV chia lớp thành các nhóm 4. - GV yêu cầu HS quan sát, đọc thông tin trong hình 1. - GV yêu cầu HS trình bày tóm tắt nội dung đã học. - GV mời đại diện 2- 3 nhóm xung phong trả lời. Các nhóm khác lắng nghe, nhận xét, nêu ý kiến bổ sung (nếu có). - GV nhận xét, tuyên dương các nhóm có câu trả lời đúng. Bài tập 2. Chuỗi thức ăn trong tự nhiên có từ ba sinh vật trở lên - GV yêu cầu HS kể tên các chuỗi thức ăn có từ ba sinh vật trở lên. - GV mời đại diện 2 – 3 HS xung phong trả lời. Các HS khác lắng nghe, nhận xét, nêu ý kiến bổ sung (nếu có). - GV nhận xét, tuyên dương HS có câu trả lời đúng. Bài tập 3. Nếu trong tự nhiên không có thực vật thì điều gì sẽ xảy ra? Vì sao? - GV yêu cầu HS nêu các chuỗi thức ăn bắt đầu bằng thực vật đã liệt kê ở bài tập 2. - GV mời đại diện 2 – 3 HS xung phong	- HS chia nhóm theo hướng dẫn của GV. - HS quan sát hình, đọc bài. - HS lắng nghe yêu cầu của GV. - HS trả lời (<i>sơ đồ tư duy được đính kèm cuối bài</i>). - HS lắng nghe, chữa bài - HS lắng nghe. - HS trả lời: + Cây → Hươu → Sư tử. + Lúa → Châu chấu → Éch → Rắn → Đại bàng. + Rong → Cá nhỏ → Chim. + Lúa → Chuột → Mèo. + Lá cây → Rệp → Ấu trùng bọ rùa → Chim. + Bèo tấm → Ốc → Cá. - HS lắng nghe, chữa bài. - HS lắng nghe yêu cầu của GV. - HS trả lời: + Cây → Hươu → Sư tử. + Lúa → Châu chấu → Éch →
---	--

trả lời. Các HS khác lắng nghe, nhận xét, nêu ý kiến bổ sung (nếu có). - GV nhận xét, bổ sung (nếu cần). - GV yêu cầu HS suy nghĩ, trả lời câu hỏi: <i>Nếu trong tự nhiên không có thực vật thì điều gì sẽ xảy ra? Vì sao?</i> - GV mời đại diện 1 – 2 HS trả lời. Các HS khác lắng nghe, nhận xét, nêu ý kiến bổ sung (nếu có). - GV nhận xét, tuyên dương các HS có câu trả lời đúng. Bài tập 4. Khung cảnh góc vườn - GV yêu cầu HS quan sát hình 2. - GV nêu yêu cầu. - GV nhận xét, bổ sung và giải thích tại sao cần thêm những con vật đó. * Củng cố - Dặn dò Trò chơi: Nên hay không nên GV giới thiệu trò chơi. Nêu cách chơi,	<i>Rắn → Đại bàng.</i> + <i>Rong → Cá nhỏ → Chim.</i> + <i>Lúa → Chuột → Mèo.</i> + <i>Lá cây → Rệp → Ấu trùng bọ rùa → Chim.</i> + <i>Bèo tấm → Ốc → Cá.</i> - HS lắng nghe, chữa bài. - HS lắng nghe GV nêu câu hỏi. - HS trả lời: <i>Nếu không có thực vật, trên Trái Đất sẽ không có động vật và con người. Vì thực vật có khả năng tự tổng hợp chất dinh dưỡng từ nước và khí các-bô-níc dưới tác dụng của ánh sáng để sống và phát triển. Còn động vật, con người đều không thể tự tổng hợp chất dinh dưỡng mà phải ăn các thức ăn từ thực vật và động vật khác.</i> - HS lắng nghe, chữa bài. - HS quan sát hình - HS thảo luận với bạn cùng bàn trong vòng 2 phút và nêu tên những con vật cần thêm trong hình 2. - Đại diện các nhóm trả lời. - HS nhận xét bạn - HS lắng nghe GV giới thiệu về trò
--	--

luật chơi cho HS <i>Cách chơi:</i> GV nêu các câu có nội dung về chủ đề sinh vật và môi trường. sau đó HS sẽ nhanh chóng đưa ra nhận định bằng cách Nên (giơ tay phải) – Không nên (giơ tay trái). <i>Luật chơi:</i> nếu đưa ra nhận định sai sẽ bị loại và cuối giờ nhận hình phạt vui. GV có thể tổ chức chơi thử. Tiến hành chơi thật. GV có thể tăng độ khó của trò chơi bằng cách đưa ra yêu cầu: lắng nghe tôi nói - đừng nhìn tôi làm. + GV nêu các câu mệnh lệnh kết hợp giơ tay ngẫu nhiên. GV đóng vai là quản trò, tổ chức trò chơi và quan sát HS chơi. - Cuối trò chơi GV đưa ra kết luận. Dành lời khen, động viên để khích lệ tinh thần học tập tích cực của HS. - Tổ chức hình phạt vui cho những bạn vi phạm (nhảy lò cò, hát, múa,...)	chơi - HS chơi theo hướng dẫn của HS. - HS chơi ở mức độ khó hơn. - HS lắng nghe, rút kinh nghiệm - HS thực hiện các hình phạt vui
--	--

PHỤ LỤC 7
BÀI KIỂM TRA SAU THỰC NGHIỆM
Bài kiểm tra số 3

(Dành cho học sinh lớp 4 sau khi học xong bài Ôn tập chủ đề Sinh vật và Môi trường)

Họ và tên:.....

Lớp:.....

Trường:.....

Phần I: Kiến thức, kĩ năng/ Năng lực

Câu 1: Khoanh tròn vào chữ cái trước câu trả lời đúng

Đâu là một chuỗi thức ăn

- a. Cỏ → bò → rắn → mèo
- b. Lúa → chuột → rắn
- c. Cào cào → châu chấu → gà
- d. Ngô → gà → cá

Câu 2: Điền chữ thích hợp vào chỗ chấm (...)

Điền tên sinh vật thích hợp vào chỗ chấm để cân bằng các chuỗi thức ăn dưới đây:

Lá cây → nai → ... → đại bàng →

Lúa → ... → cào cào → chim → ...

... → châu chấu → ... → ... → đại bàng

Câu 3: Điền chữ thích hợp vào chỗ chấm (...)

Thực vật có khả năng chất dinh dưỡng từ khí các-bô-nic, nước và
... .. dưới tác dụng của ánh mặt trời. Chúng là nguồn thức ăn của và
... ..

Câu 4: Đánh dấu x vào ô trống phù hợp với ý kiến mà em chọn hoặc ghi lại ý kiến khác của em.

Một số việc làm để cân bằng chuỗi thức ăn trong tự nhiên là:

- ☐ Tích cực trồng và chăm sóc cây xanh
- ☐ Bảo vệ các động vật hoang dã và môi trường sống
- ☐ Bỏ rác đúng nơi quy định. Dọn sách rác
- ☐ Vận động gia đình, người thân không chặt phá rừng, săn bắt động vật rừng
- ☐ Ý kiến khác:.....

Câu 5: Đánh dấu x vào ô trống phù hợp với ý kiến mà em chọn hoặc ghi lại ý kiến khác của em.

Nếu thấy có người đang đặt bẫy, săn bắt thú rừng (nai, hươu, khỉ, vượn,...) thì em sẽ làm gì?

- ☐ Hét lên thật to để mọi người nghe thấy
- ☐ Chạy về nhà gọi bố mẹ
- ☐ Báo cho các chú kiểm lâm, cơ quan chức năng nơi gần nhất
- ☐ Im lặng và bỏ đi
- ☐ Ý kiến khác :.....

Phần II: Phẩm chất/ Thái độ

Câu 1: Đánh dấu x vào ô trống phù hợp với ý kiến mà em chọn

Em có được tham gia vào trò chơi học tập nào không. Tên trò chơi đó là gì?

- ☐ Có ☐ Không

Tên trò chơi:

Câu 2: Đánh dấu x vào ô trống phù hợp với ý kiến mà em chọn hoặc ghi lại ý kiến khác của em.

Cảm xúc của em trong tiết học này:

- ☐ 1. Giờ học tẻ nhạt, không hấp dẫn
- ☐ 2. Giờ học căng thẳng, áp lực
- ☐ 3. Giờ học vui vẻ, thú vị, hấp dẫn, lôi cuốn
- ☐ 4. Ý kiến khác:.....

Câu 3: Đánh dấu x vào ô trống phù hợp với ý kiến mà em chọn.

Em có tham gia tích cực vào các hoạt động của tiết học ngày hôm nay không?

- ☐ 1. Không tham gia ☐ 3. Có tham gia

☐ 2. Ít tham gia

☐ 4. Tham gia tích cực

Câu 4: Khoanh tròn vào chữ cái trước câu trả lời mà em chọn.

Điều gì trong tiết học ngày hôm nay làm em thích thú nhất?

A. Được khám phá, ôn tập kiến thức bài học thông qua trò chơi học tập

B. Được vừa học vừa chơi

D. Được cô giáo hướng dẫn học bài

E. Được trình bày ý kiến của bản thân, tự tìm hiểu bài

Câu 5: Chia sẻ một số cảm nghĩ của em về tiết học Khoa học ngày hôm nay:

.....

.....

.....

HƯỚNG DẪN CHẤM BÀI KIỂM TRA SAU THỰC NGHIỆM

(Bài 31: Ôn tập chủ đề Sinh vật và Môi trường)

Câu 1: (1 điểm)

Khoanh tròn vào chữ cái trước câu trả lời đúng

Đâu là một chuỗi thức ăn

a. Cỏ → bò → rắn → mèo

☒ Lúa → chuột → rắn

c. Cào cào → châu chấu → gà

d. Ngô → gà → cá

Câu 2: (2,5 điểm)

Điền chữ thích hợp vào chỗ chấm (...)

Điền tên sinh vật thích hợp vào chỗ chấm để cân bằng các chuỗi thức ăn dưới đây:

Lá cây → nai → hổ → đại bàng → vì sinh vật

Lúa → sâu → cào cào → chim → rắn

Ngô → châu chấu → gà → rắn → đại bàng

Câu 3: (2,5 điểm)

Điền chữ thích hợp vào chỗ chấm (...)

Thực vật có khả năng *tự tổng hợp* chất dinh dưỡng từ khí các-bô-nic, nước và *chất khoáng* dưới tác dụng của ánh mặt trời. Chúng là nguồn thức ăn của *con người* và *nhiều loài động vật khác*.

Câu 4: (2 điểm)

Đánh dấu x vào ô trống phù hợp với ý kiến mà em chọn hoặc ghi lại ý kiến khác của em.

Một số việc làm để cân bằng chuỗi thức ăn trong tự nhiên là:

- ☐ Tích cực trồng và chăm sóc cây xanh
- ☐ Bảo vệ các động vật hoang dã và môi trường sống
- ☐ Bỏ rác đúng nơi quy định. Dọn sạch rác
- ☐ Vận động gia đình, người thân không chặt phá rừng, săn bắt động vật rừng
- ☐ Ý kiến khác:.....

Câu 5: (2 điểm)

Đánh dấu x vào ô trống phù hợp với ý kiến mà em chọn hoặc ghi lại ý kiến khác của em.

Nếu thấy có người đang đặt bẫy, săn bắt thú rừng (nai, hươu, khỉ, vượn,...) thì em sẽ làm gì?

- ☐ Hét lên thật to để mọi người nghe thấy
- ☐ Chạy về nhà gọi bố mẹ
- ☐ Báo cho các chú kiểm lâm, cơ quan chức năng nơi gần nhất
- ☐ Im lặng và bỏ đi
- ☐ Ý kiến khác :.....

PHỤ LỤC 8

MỘT SỐ HÌNH ẢNH TRONG QUÁ TRÌNH THỰC NGHIỆM



Hình ảnh HS lớp 4A thảo luận về trò chơi Tập làm chuyên gia



Hình ảnh HS lớp 4C thảo luận về trò chơi Cứu bạn



Hình ảnh HS lớp 4D tham gia trò chơi Nên hay không nên



Hình ảnh HS thảo luận và trả lời câu hỏi bài.



Hình ảnh HS làm phiếu kiểm tra sau tiết học.