

TRƯỜNG ĐẠI HỌC HOA LƯ
KHOA SƯ PHẠM TRUNG HỌC

BÁO CÁO KẾT QUẢ THỰC HIỆN
ĐỀ TÀI NGHIÊN CỨU KHOA HỌC SINH VIÊN

THIẾT KẾ TRÒ CHƠI HỌC TẬP TRONG DẠY HỌC
MÔN KHOA HỌC TỰ NHIÊN LỚP 7

Chủ nhiệm đề tài: VŨ THỊ HIÊN

Lớp: D15KHTN

Ngành: SƯ PHẠM KHOA HỌC TỰ NHIÊN

NINH BÌNH, 2024

TRƯỜNG ĐẠI HỌC HOA LƯ
KHOA SƯ PHẠM TRUNG HỌC

BÁO CÁO KẾT QUẢ THỰC HIỆN
ĐỀ TÀI NGHIÊN CỨU KHOA HỌC SINH VIÊN

THIẾT KẾ TRÒ CHƠI HỌC TẬP TRONG DẠY HỌC
MÔN KHOA HỌC TỰ NHIÊN LỚP 7

Chủ nhiệm đề tài: VŨ THỊ HIÊN

Các thành viên: TRƯƠNG KHÁNH LY

Lớp: D15KHTN

Người hướng dẫn khoa học: ThS. NGUYỄN THỊ TỐ UYÊN

Xác nhận của GV hướng dẫn

(Họ, tên và chữ ký)

ThS. Nguyễn Thị Tố Uyên

Chủ nhiệm đề tài

(Họ, tên và chữ ký)

Vũ Thị Hiên

NINH BÌNH, 2024

MỤC LỤC

MỞ ĐẦU	v
1. Tổng quan tình hình nghiên cứu	v
2. Tính cấp thiết của đề tài	vii
3. Mục tiêu nghiên cứu	ix
4. Đối tượng và phạm vi nghiên cứu của đề tài	ix
5. Cách tiếp cận và phương pháp nghiên cứu	ix
Chương 1. CƠ SỞ LÝ LUẬN VÀ THỰC TIỄN CỦA ĐỀ TÀI.....	1
1.1. Cơ sở lý luận	1
1.1.1. Trò chơi học tập	1
1.1.1.1. Khái niệm trò chơi học tập	1
1.1.1.2. Cấu trúc của trò chơi học tập	1
1.1.1.3. Phân loại trò chơi học tập	2
1.1.1.4. Vai trò của trò chơi trong học tập	3
1.1.1.5. Tổ chức các trò chơi trong học tập	4
1.1.2. Khái quát chương trình môn Khoa học tự nhiên lớp 7 chủ đề vật sống	5
1.2. Cơ sở thực tiễn của đề tài	6
1.2.1. Khái quát về quá trình điều tra	6
1.2.1.1. Mục tiêu khảo sát	6
1.2.1.2. Đối tượng khảo sát	6
1.2.1.3. Phương pháp khảo sát	6
1.2.1.4. Nội dung khảo sát	7
1.2.2. Kết quả quá trình khảo sát	7
1.2.2.1. Đối với giáo viên	7
1.2.2.2. Đối với học sinh	10
Chương 2. THIẾT KẾ TRÒ CHƠI HỌC TẬP TRONG DẠY HỌC MÔN KHOA HỌC TỰ NHIÊN LỚP 7.....	14
2.1. Nguyên tắc thiết kế trò chơi học tập trong dạy học môn khoa học tự nhiên lớp 7	14
2.2. Quy trình thiết kế	15

2.3. Kết quả thiết kế trò chơi học tập	22
2.3.1. Thiết kế trò chơi để sử dụng trong hoạt động khởi động	23
2.3.2. Thiết kế trò chơi để sử dụng trong hoạt động hình thành kiến thức mới.	30
2.3.3. Thiết kế trò chơi để sử dụng trong hoạt động luyện tập, vận dụng củng cố kiến thức.	37
KẾT LUẬN VÀ KIẾN NGHỊ	56
1. Kết luận	56
2. Kiến nghị	56
TÀI LIỆU THAM KHẢO	58
PHỤ LỤC	

DANH MỤC HÌNH ẢNH, BẢNG BIỂU

Hình 2.1. Quy trình thiết kế trò chơi.....	15
Bảng 2.1. Tổng kết nội dung có sử dụng TCHT.....	23

DANH MỤC VIẾT TẮT

Số thứ tự	Kí hiệu viết tắt	Nghĩa
1	KHTN	KHTN
2	HS	HS
3	GV	GV
4	THCS	Trung học cơ sở
5	TCHT	TCHT
6	GDPT	Giáo dục phổ thông
7	SGK	Sách giáo khoa

MỞ ĐẦU

1. Tổng quan tình hình nghiên cứu

1.1. Trên thế giới

Vào những năm 30 - 40 - 60 của thế kỷ XX, vấn đề sử dụng trò chơi dạy học trên “tiết học” được phản ánh trong công trình của R.I.Giucovskaia, VR.Bexpalova, E.I.Udalsova... R.I.Giucovskaia đã nâng cao vị thế của dạy học bằng trò chơi. Tác giả chỉ ra những tiềm năng và lợi thế của những “tiết học” dưới hình thức TCHT, coi TCHT như là hình thức dạy học, giúp người học lĩnh hội những tri thức mới từ những ý tưởng đó và đã soạn thảo ra một số “tiết học – trò chơi” và đưa ra một số yêu cầu khi xây dựng chúng [5].

Trong nền giáo dục cổ điển, ý tưởng sử dụng trò chơi với mục đích dạy học được thể hiện đầy đủ trong hệ thống giáo dục của nhà sư phạm người Đức Ph.Phroebel (1782-1852) là người đã khởi xướng và đề xuất ý tưởng kết hợp dạy học với trò chơi cho trẻ. Quan điểm của nhà sư phạm về trò chơi phản ánh cơ sở lý luận sư phạm duy tâm thần bí. Tác giả cho rằng thông qua trò chơi trẻ nhận thức được cái khởi đầu do thượng đế sinh ra tồn tại ở khắp mọi nơi, nhận thức được những qui luật tạo ra thế giới, tạo ra ngay chính bản thân mình. Vì thế tác giả đã phủ nhận tính sáng tạo và tính tích cực của trẻ trong khi chơi. Ph.Phroebel cho rằng, nhà giáo dục chỉ cần phát triển cái vốn có sẵn của trẻ, đồng thời đề cao vai trò giáo dục của trò chơi trong quá trình phát triển thể chất, làm vốn ngôn ngữ cũng như phát triển tư duy, trí tưởng tượng của trẻ [2].

I.B.Bazedov cho rằng, trò chơi là phương tiện dạy học. Theo I.B.Bazedov, nếu trên tiết học, GV sử dụng các phương pháp, biện pháp chơi hoặc tiến hành tiết học dưới hình thức chơi thì sẽ đáp ứng được nhu cầu và phù hợp với đặc điểm của người học và tất nhiên hiệu quả tiết học sẽ cao hơn. Tác giả đã đưa ra hệ thống TCHT dùng lời như: trò chơi gọi tên, trò chơi phát triển kỹ năng khái quát tên gọi của cá thể, trò chơi đoán từ trái nghĩa, điền những từ còn thiếu ... Theo ông, những trò chơi này mang lại cho người học niềm vui và phát triển năng lực trí tuệ của trẻ [2].

Ngay từ đầu thế kỷ XX nhà nghiên cứu tâm lý học Thụy sĩ J.Piaget đã rất quan tâm tới phương pháp dạy học “ thông qua hoạt động vui chơi để tiến hành học tập” [3].

1.2. Ở Việt Nam

Trong thời kì tích cực đổi mới mạnh mẽ phương pháp dạy học theo hướng hiện đại, phát huy tính tích cực, chủ động, sáng tạo của người học, có rất nhiều tác giả đã đề cập đến TCHT, nghiên cứu, thiết kế và sử dụng TCHT trong dạy học như:

Tác giả Trần Thị Hoài Phương (2018) dẫn lại quan điểm của nhà sư phạm nổi tiếng Crupxkaia: “TCHT không những là phương thức nhận biết thế giới, là con đường dẫn dắt trẻ đi tìm chân lí mà còn giúp trẻ xích lại gần nhau, giáo dục cho trẻ tình yêu quê hương, lòng tự hào dân tộc. Trẻ em không chỉ học trong lúc học mà còn học trong lúc chơi. Chơi với trẻ vừa là học, vừa là lao động, vừa là hình thức giáo dục nghiêm túc” [7].

Tác giả Bùi Thị Ngọc Anh (2018), đã giới thiệu 199 trò chơi rèn luyện ngôn ngữ và tư duy dành cho HS Tiểu học gồm nhiều kiểu loại trò chơi như: tìm kiếm, nối ghép, sắp xếp, phân loại trao đổi, gọi tên...; bám sát kiến thức về ngôn ngữ học ở bậc Tiểu học trên các phương diện: ngữ âm, chính tả, từ vựng, ngữ pháp. Các trò chơi được thiết kế nhằm củng cố lại những kiến thức về tiếng Việt mà HS đã học trên lớp; phát huy vốn kinh nghiệm mà các em đã tích lũy được trong cuộc sống; khơi gợi hứng thú, kích 4 thích trí tưởng tượng, khả năng sáng tạo, giải quyết vấn đề của các em [10].

Nhóm tác giả Trịnh Thị Phương Thảo, Lê Thị Diễm Quỳnh, Đào Minh Hoàng, Vũ Thanh tuyết (2022) trong nghiên cứu “thiết kế và sử dụng trò chơi kỹ thuật số trong dạy học môn toán lớp 6 ở trường trung học cơ sở” đã nghiên cứu việc ứng dụng trò chơi kỹ thuật số trong giảng dạy, nhằm nâng cao tính tương tác và thúc đẩy HS tham gia tích cực vào các hoạt động học tập một cách chủ động [9].

Trong nghiên cứu của nhóm tác giả Lê Thị Cẩm Tú, Phan Hoàng Hải, Trương Thị Phương Thảo (2023) về đề tài “Sử dụng TCHT trong dạy học môn KHTN lớp 6”. Qua việc nghiên cứu đề tài nhóm tác giả đã kết luận rằng kết luận rằng: Tổ chức TCHT trong dạy học nói chung và dạy học môn KHTN nói riêng là cần thiết và phù hợp với tâm - sinh lí lứa tuổi HS. Nếu tổ chức TCHT có mục đích, nội dung cụ thể, được chuẩn bị và tổ chức chu đáo sẽ tạo không khí học tập hào hứng, sôi nổi, giúp các em nâng cao khả năng lĩnh hội kiến thức, ghi nhớ bài học. Việc sử dụng TCHT trong dạy học đã tạo ra một môi trường học tập tích cực, HS chủ động, mạnh dạn hơn khi tham gia các hoạt động. Kết quả từ các trò chơi mang lại sẽ giúp GV có thể điều chỉnh lại phương pháp dạy học để phát huy được thế mạnh của HS, khắc phục

những hạn chế còn tồn tại của các em; từ đó nâng cao hiệu quả dạy học. Quá trình xây dựng và sử dụng TCHT trong dạy học đòi hỏi kỹ năng sư phạm và khả năng sáng tạo của GV từ khâu xây dựng, lựa chọn, tổ chức và hướng dẫn HS tiếp thu kiến thức khi tham gia trò chơi. Vì vậy, GV cần nghiên cứu kỹ các TCHT để có thể triển khai hiệu quả trong dạy học nhằm góp phần thực hiện tốt hơn mục tiêu dạy học theo định hướng đổi mới giáo dục hiện nay [11].

Như vậy, trên thế giới và ở Việt Nam đã có rất nhiều công trình nghiên cứu khoa học về TCHT, song chưa có một công trình nghiên cứu nào đi sâu vào việc xây dựng và sử dụng trò chơi dạy học nhằm tích cực hóa hoạt động học tập của HS trong dạy học môn KHTN lớp 7. Từ những điều trên chúng tôi lựa chọn nghiên cứu đề tài “Thiết kế TCHT để dạy học KHTN lớp 7”.

2. Tính cấp thiết của đề tài

Đổi mới phương pháp giảng dạy:

Theo chương trình giáo dục phổ thông 2018 được quy định trong Thông tư số 32 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo đã định hướng rõ mục tiêu về đổi mới phương pháp giảng dạy là phát triển toàn diện phẩm chất và năng lực HS, giúp HS trở thành người học chủ động, có khả năng tư duy và biết vận dụng kiến thức vào thực tiễn. Đổi mới phương pháp giảng dạy được định hướng lấy HS làm trung tâm, khuyến khích các em chủ động, tích cực tham gia và khám phá trong quá trình học tập. Đồng thời, khuyến khích GV sử dụng đa dạng các phương pháp giảng dạy tích cực, hiện đại nhằm phát huy tính tích cực, sáng tạo và năng lực hợp tác của HS, giúp bài học trở nên sinh động, hiệu quả, hấp dẫn hơn. Đáp ứng tốt yêu cầu của nền giáo dục hiện đại [1].

Trong các định hướng về phương pháp giáo dục chương trình môn KHTN năm 2018 đã viết “Tổ chức dạy học và phương pháp dạy học theo định hướng phát triển năng lực của người học, người học tự chiếm lĩnh kiến thức qua các hoạt động học và vận dụng kiến thức. Phát huy tính tích cực, chủ động sáng tạo của người học, tránh ghi nhớ máy móc. Tăng cường sử dụng các phương pháp dạy học tích cực, hiện đại đề cao vai trò chủ thể học tập của học viên” [1].

Chương trình 2018 đòi hỏi mỗi nhà trường phải “đổi mới nhiều trong hoạt động quản lý chuyên môn, phát triển chương trình giáo dục đến từng cấp, từng khối lớp, từng lớp, thậm chí từng nhóm đối tượng HS, từng HS” [1]. Từ đó việc luôn luôn phải cập nhật các hình thức, PPDH tích cực là rất cần thiết.

Sự ra đời chương trình GDPT 2018 đã 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.

Đặc điểm môn KHTN:

Trong chương trình giáo dục phổ thông, môn KHTN là môn học gắn liền với đời sống thực tiễn, được dạy ở trung học cơ sở giúp HS phát triển các phẩm chất năng lực đã được hình thành và phát triển ở bậc tiểu học, hoàn thiện tri thức kĩ năng, nền tảng và phương pháp để tiếp tục học lên trung học phổ thông, hoặc tham gia vào cuộc sống lao động [1].

Mục tiêu chương trình giáo dục phổ thông năm 2018 cấp THCS môn KHTN là: “Hình thành các phẩm chất, năng lực chung gồm năng lực tự chủ, năng lực giao tiếp, hợp tác và giải quyết vấn đề,... đặc biệt là tình yêu thiên nhiên thế giới quan khoa học, sự tự tin, trung thực, khách quan, thái độ ứng xử với thế giới tự nhiên phù hợp với yêu cầu phát triển của xã hội. Đáp ứng yêu cầu phát triển của cá nhân, yêu cầu xây dựng và bảo vệ đất nước trong thời đại toàn cầu hóa” [1].

KHTN là môn học có ý nghĩa quan trọng đối với sự phát triển toàn diện của HS, có vai trò nền tảng trong việc hình thành và phát triển thế giới quan khoa học của HS cấp trung học cơ sở. Đối tượng nghiên cứu của KHTN là các sự vật, hiện tượng, quá trình, các thuộc tính cơ bản về sự tồn tại, vận động của thế giới tự nhiên. Nhiều kiến thức KHTN rất gần gũi với cuộc sống hằng ngày của HS, đây là điều kiện thuận lợi để tổ chức cho HS trải nghiệm, nâng cao năng lực nhận thức kiến thức khoa học, năng lực tìm tòi, khám phá và vận dụng kiến thức khoa học vào thực tiễn [1].

Nói cách khác, môn KHTN không chỉ giúp HS hiểu về thế giới tự nhiên mà còn giúp phát triển năng lực, phẩm chất và kỹ năng cần thiết để trở thành công dân có trách nhiệm và đáp ứng được yêu cầu của thế giới đang phát triển ngày nay.

Môn KHTN lớp 7 bao gồm các kiến thức đặc trưng, cơ bản về cơ thể sống cụ thể là các kiến thức về quá trình trao đổi chất và năng lượng, sinh trưởng và phát triển của sinh vật, quá trình sinh sản và cảm ứng của sinh vật. Nội dung học tập tích hợp đa dạng các kiến thức từ các lĩnh vực khác nhau, nội dung bài học bao gồm các khái niệm các cơ chế và quá trình sinh học, nội dung học tập phong phú, gần gũi nhưng khá đa dạng, phức tạp và trừu tượng. Vì vậy để dạy học có hiệu quả cần lựa chọn hình thức, phương pháp dạy học

tích cực, sinh động, phù hợp với HS, giúp HS có thể dễ dàng tiếp cận kiến thức.

Vai trò của TCHT

TCHT được xác định là một hình thức tổ chức dạy học với nhiều ưu điểm nổi bật, phù hợp với yêu cầu dạy và học hiện nay. Đặc biệt với môn KHTN,

TCHT sẽ là một hình thức dạy học tích cực giúp HS có hứng thú với môn học, được khám phá, tìm tòi, trải nghiệm với thực tế nhiều hơn. TCHT đóng vai trò quan trọng trong việc nâng cao hiệu quả dạy học. Là công cụ hỗ trợ học tập tích cực, tạo ra môi trường học tập sôi nổi, giúp HS hào hứng tiếp nhận kiến thức, làm giảm cảm giác gò bó, áp lực. Qua đó, HS có thể thực hành, trao đổi và phát triển các kỹ năng mềm như làm việc nhóm, giao tiếp và tư duy phản biện, đồng thời giúp các em dễ dàng ghi nhớ kiến thức.

Áp dụng TCHT vào công cuộc giảng dạy môn KHTN lớp 7 là một trong những giải pháp nhằm phát huy tính chủ động sáng tạo, thu hút HS vào bài học làm cho bài học trở nên hấp dẫn, HS không có cảm giác gò bó, áp lực khi tiếp cận kiến thức và kỹ năng mới, giúp các em có hứng thú, say mê và yêu thích môn học.

Từ những lí do trên, nhóm nghiên cứu nhận thấy việc lựa chọn đề tài “Thiết kế TCHT trong dạy học môn KHTN lớp 7” là cần thiết, góp phần nâng cao chất lượng dạy học và đáp ứng các yêu cầu đổi mới của nền giáo dục ngày nay.

3. Mục tiêu nghiên cứu

Thiết kế được TCHT trong dạy học môn KHTN lớp 7.

4. Đối tượng và phạm vi nghiên cứu của đề tài

4.1. Đối tượng nghiên cứu

TCHT trong dạy học chủ đề “Vật sống” môn KHTN lớp 7.

4.2. Phạm vi nghiên cứu

Nội dung: Thiết kế TCHT trong dạy học môn KHTN lớp 7 đề “Vật sống”.

Phạm vi: Môn KHTN lớp 7 chủ đề “vật sống” bộ sách cánh diều.

Điều tra thực trạng tại một số trường THCS tỉnh Ninh Bình.

Thời gian: Từ tháng 12 năm 2023 đến tháng 11 năm 2024.

5. Cách tiếp cận và phương pháp nghiên cứu

5.1. Cách tiếp cận: Lý thuyết - ứng dụng vào thực tiễn

5.2. Phương pháp nghiên cứu

5.2.1. Nghiên cứu lý luận

Khái quát các văn bản Nghị quyết của Đảng, chính phủ, Bộ Giáo dục và Đào tạo về chiến lược phát triển, đổi mới giáo dục, chương trình và SGK phổ thông nói chung, chiến lược đổi mới phương pháp dạy học, phương pháp TCHT.

Tổng hợp các công trình khoa học đề cập về TCHT trong dạy để thiết kế trò chơi dạy học môn KHTN lớp 7.

Nghiên cứu chương trình GDPT môn KHTN lớp 7, và các tài liệu có liên quan làm cơ sở cho việc thiết kế TCHT trong dạy học môn KHTN lớp 7.

Nghiên cứu các phần mềm, ứng dụng sử dụng để thiết kế các TCHT.

5.2.2. Phương pháp nghiên cứu thực tiễn

Phương pháp điều tra:

Xây dựng phiếu trưng cầu ý kiến với các câu hỏi trắc nghiệm có sẵn phương án lựa chọn và các câu hỏi mở cho GV, bảng hỏi cho HS.

Phương pháp đàm thoại:

Trực tiếp gặp gỡ, trao đổi, trò chuyện với GV và HS THCS về một số thông tin xoay quanh nội dung khảo sát.

Phương pháp thống kê toán: được sử dụng để xử lý kết quả

Tổng hợp ý kiến, thống kê kết quả ở các phiếu, phân tích và đánh giá để làm cơ sở thực tiễn thiết kế TCHT trong dạy học môn KHTN lớp 7.

Chương 1. CƠ SỞ LÝ LUẬN VÀ THỰC TIỄN CỦA ĐỀ TÀI

1.1. Cở sở lý luận

1.1.1. Trò chơi học tập

1.1.1.1. Khái niệm trò chơi học tập

Có nhiều quan điểm khác nhau về TCHT:

Theo Đặng Thành Hưng (2002), những trò chơi được lựa chọn và sử dụng trực tiếp trong dạy học, có mục đích, nội dung, nguyên tắc và phương pháp dạy học, có chức năng tổ chức, hướng dẫn HS tìm kiếm và lĩnh hội tri thức, học tập và rèn luyện kỹ năng, tích lũy và phát triển các phương thức hoạt động và hành vi ứng xử xã hội, văn hóa, đạo đức, thẩm mỹ, pháp luật, khoa học, ngôn ngữ, cải thiện và phát triển thể chất, tức là tổ chức và hướng dẫn quá trình học tập của HS khi họ tham gia trò chơi gọi là TCHT [11].

Theo Lê Thị Thanh Sang (2018) “TCHT là trò chơi có luật và nội dung cho trước, hướng đến sự mở rộng, chính xác hóa, hệ thống hóa các biểu tượng đã có nhằm phát triển các năng lực trí tuệ cho trẻ, trong đó có nội dung học tập được kết hợp với hình thức chơi” [11].

E.I. Chikhieva quan niệm: “Trò chơi được gọi là TCHT hay trò chơi dạy học là vì trò chơi đó gắn liền với một mục đích dạy học nhất định và đòi hỏi cần phải có tài liệu dạy học phù hợp kèm theo”; P.G. Xamarucova cho rằng, loại trò chơi được xem là TCHT “là những trò chơi có nhiệm vụ chủ yếu là giáo dục và phát triển trí tuệ cho trẻ em”. Theo Đinh Văn Vang, TCHT “là loại trò chơi có luật thường do người lớn nghĩ ra cho trẻ chơi. Đó là loại trò chơi đòi hỏi trẻ phải thực hiện một quá trình hoạt động trí tuệ để giải quyết nhiệm vụ học tập được đặt ra như nhiệm vụ chơi, qua đó mà trí tuệ trẻ phát triển” hay “TCHT là trò chơi có luật và nội dung cho trước, hướng đến sự mở rộng, chính xác hóa, hệ thống hóa các biểu tượng đã có, nhằm phát triển các năng lực trí tuệ cho trẻ, trong đó có nội dung học tập được kết hợp với hình thức chơi” [8].

Từ những điều trên có thể hiểu TCHT là trò chơi có luật và nội dung cho trước, được sử dụng trong quá trình dạy học trong đó mục đích của trò chơi gắn liền với mục đích dạy học, mỗi trò chơi hướng tới một nhiệm vụ học tập cụ thể.

1.1.1.2. Cấu trúc của trò chơi học tập

Mỗi TCHT luôn bao gồm ít nhất 3 thành tố và chúng có mối quan hệ biện chứng với nhau. Đó là:

Nhiệm vụ nhận thức: là thành phần cơ bản trong TCHT. Nó đặt ra cho trẻ một bài toán mà trẻ phải giải quyết dựa trên những điều kiện đã cho. Nó khơi gợi hứng thú, tính tích cực, nguyện vọng chơi của trẻ.

Hành động chơi: là hành động mà trẻ thực hiện trong khi chơi, hành động chơi bao gồm nhiều thao tác, chủ yếu là thao tác trí óc, nhằm thực hiện nhiệm vụ nhận thức mà trò chơi đặt ra nhưng mặt khác phải đảm bảo những yêu cầu mà luật chơi đề ra.

Luật chơi: là những điều quy định buộc người chơi phải tuân thủ trong quá trình tham gia chơi. Luật chơi xác định tính chất, cách thức các hành động nhận thức. Luật chơi chỉ ra con đường để hoàn thành nhiệm vụ nhận thức của trẻ. Luật chơi cũng là căn cứ để xác định hành động chơi đúng hay sai [6].

1.1.1.3. Phân loại trò chơi học tập

Trong giáo dục, TCHT được phân loại dựa trên nhiều tiêu chí khác nhau. Dưới đây là một số phân loại phổ biến:

Theo mục đích giáo dục

Trò chơi phát triển kiến thức: Tập trung vào việc truyền tải nội dung học thuật, giúp HS nắm vững kiến thức mới hoặc ôn tập kiến thức đã học.

Trò chơi phát triển kỹ năng: Nhằm rèn luyện các kỹ năng cụ thể như tư duy logic, giải quyết vấn đề, làm việc nhóm, giao tiếp.

Trò chơi phát triển tư duy sáng tạo: Khuyến khích HS suy nghĩ sáng tạo và tìm ra các cách giải quyết mới cho vấn đề.

Trò chơi phát triển thái độ và giá trị: Nhằm truyền tải các giá trị xã hội, đạo đức, giúp HS hình thành thái độ đúng đắn.

Theo phương pháp triển khai

Trò chơi trên giấy: Sử dụng tài liệu, giấy bút hoặc thẻ, bảng để chơi.

Trò chơi điện tử: Các trò chơi được phát triển trên nền tảng kỹ thuật số, cho phép HS tương tác qua màn hình.

Trò chơi vận động: Kết hợp giữa hoạt động thể chất và học tập, giúp HS vừa học vừa rèn luyện thể lực.

Trò chơi mô phỏng: Tái hiện các tình huống thực tế, giúp HS áp dụng kiến thức vào các ngữ cảnh cụ thể.

Theo hình thức tương tác

Trò chơi cá nhân: HS tham gia và tự mình thực hiện các nhiệm vụ hoặc thách thức trong trò chơi.

Trò chơi nhóm: HS làm việc theo nhóm, cùng nhau giải quyết các bài toán hoặc nhiệm vụ chung.

Theo tiến trình hoạt động bài học

Trò chơi trong hoạt động khởi động: Tạo không khí thoải mái cho HS ở đầu tiết học. Thu hút HS khám phá bài mới.

Trò chơi trong hoạt động hình thành kiến thức mới: Giúp HS chủ động khám phá, tiếp cận, hình thành kiến thức mới.

Trò chơi trong hoạt động luyện tập, củng cố kiến thức: Củng cố, luyện tập kiến thức đã học. Giúp HS ghi nhớ kiến thức bài học.

Trò chơi trong hoạt động vận dụng: Mục đích giúp HS vận dụng kiến thức đã học vào thực tiễn cuộc sống. HS hiểu sâu kiến thức bài học.

1.1.1.4. Vai trò của trò chơi trong học tập

Tăng cường động lực học tập:

TCHT kích thích sự hứng thú của HS, khiến việc học trở nên vui vẻ và thú vị. Khi tham gia vào trò chơi, HS không chỉ tiếp thu kiến thức mà còn có cơ hội trải nghiệm, khám phá theo cách trực quan và sinh động hơn.

Phát triển kỹ năng tư duy và giải quyết vấn đề:

Các TCHT thường đưa ra những thử thách hoặc câu đố, yêu cầu HS suy nghĩ sáng tạo, tư duy logic và tìm ra giải pháp. Điều này giúp phát triển khả năng giải quyết vấn đề, đồng thời rèn luyện tư duy phản biện và phân tích.

Tăng cường khả năng ghi nhớ và tiếp thu kiến thức:

Khi kiến thức được lồng ghép vào trò chơi, HS có xu hướng tiếp thu nhanh hơn và nhớ lâu hơn do việc học tập được thực hiện trong một bối cảnh cụ thể, sinh động. Điều này giúp HS củng cố kiến thức một cách tự nhiên mà không gây nhàm chán.

Khuyến khích làm việc nhóm và giao tiếp:

Nhiều trò chơi yêu cầu sự phối hợp giữa các thành viên trong nhóm, điều này giúp HS rèn luyện kỹ năng giao tiếp, hợp tác và học hỏi lẫn nhau. Qua đó, HS không chỉ học kiến thức mà còn phát triển kỹ năng xã hội quan trọng.

Giảm căng thẳng và tạo môi trường học tập tích cực:

TCHT tạo ra không gian học tập thoải mái, giúp giảm bớt áp lực học tập. HS có thể học hỏi thông qua việc chơi mà không cảm thấy bị ép buộc hay căng thẳng, từ đó cải thiện hiệu quả học tập.

Như vậy, TCHT là công cụ mạnh mẽ và toàn diện trong việc cải thiện chất lượng học tập và phát triển toàn diện cho HS trung học cơ sở. Bằng cách kích thích hứng thú học tập, phát triển nhận thức, rèn luyện kỹ năng và giáo dục đạo đức, TCHT không chỉ giúp HS tiếp thu kiến thức một cách hiệu quả mà còn trang bị cho các em những kỹ năng và phẩm chất cần thiết cho cuộc sống. Điều này khẳng định vai trò quan trọng và không thể thay thế của TCHT trong giáo dục hiện đại.

1.1.1.5. Tổ chức các trò chơi trong học tập

Tổ chức trò chơi trong học tập là một trong những cách hiệu quả nhất để tạo ra một môi trường học tập tích cực và hấp dẫn cho HS. Tuy nhiên để tổ chức thành công trò chơi và đem lại hiệu quả giáo dục tốt cần phải thực hiện theo một trình tự khoa học như sau:

Bước 1. Chuẩn bị trò chơi:

Nghiên cứu tài liệu: định hướng trò chơi sẽ phục vụ cho nội dung nào trong bài học, thời điểm tổ chức trò chơi, tìm hiểu kiến thức kinh nghiệm của HS.

Xác định mục tiêu rõ ràng: Trước khi tổ chức trò chơi cần xác định rõ mục tiêu giáo dục mà trò chơi hướng đến. Mục tiêu có thể là giúp HS củng cố kiến thức, tạo không khí cho tiết học, phát triển kỹ năng tư duy, phản biện.

Lựa chọn trò chơi phù hợp với nội dung bài học, mục tiêu học tập, phù hợp độ tuổi và đặc điểm của HS.

Bước 2. Tổ chức trò chơi:

Giới thiệu tên trò chơi, mục đích của trò chơi: giúp HS có định hướng rõ ràng về những gì học cần đạt được thông qua trò chơi.

Hướng dẫn luật chơi, cách chơi: Trước khi bắt đầu, GV cần giới thiệu rõ luật chơi và các bước tiến hành để HS nắm bắt được cách tham gia. Hướng dẫn nên được trình bày một cách rõ ràng và đơn giản đảm bảo tất cả HS hiểu cách tính điểm và các quy tắc để tránh nhầm lẫn trong quá trình chơi.

Tiến hành trò chơi: Tiến hành trò chơi theo kế hoạch đã đặt ra. GV đóng vai trò quản trò, quan sát, cổ vũ và hướng dẫn HS tham gia đúng cách. Tạo không khí vui tươi, hào hứng, và khuyến khích HS tham gia nhiệt tình.

Bước 3. Đánh giá và tổng kết:

Sau khi trò chơi kết thúc, GV tổng kết kết quả, đánh giá những HS xuất sắc và rút ra bài học từ trò chơi. Tổ chức thảo luận để HS chia sẻ kinh nghiệm,

cảm nhận và kiến thức học được từ trò chơi. Từ đó GV có thể điều chỉnh và cải thiện phương pháp tổ chức trò chơi trong tương lai.

1.1.2. Khái quát chương trình môn Khoa học tự nhiên lớp 7 chủ đề vật sống

Chương trình giáo dục môn KHTN 7 chủ đề Vật sống (của bộ sách Cánh Diều) không chỉ trang bị cho HS kiến thức nền tảng về sinh học mà còn khuyến khích các em phát triển kỹ năng tư duy, hợp tác, và nhận thức sâu sắc về tầm quan trọng của việc bảo vệ môi trường và đa dạng sinh học với nội dung trải dài trên 5 chủ đề như sau:

STT	Chủ đề	Nội dung
1	Trao đổi chất và chuyển hóa năng lượng ở sinh vật	- Vai trò của trao đổi chất và chuyển hóa năng lượng. - Quang hợp ở thực vật và các yếu tố ảnh hưởng. - Hô hấp tế bào và các yếu tố ảnh hưởng. - Trao đổi khí, nước và các chất dinh dưỡng ở sinh vật.
2	Cảm ứng ở sinh vật	- Khái quát về cảm ứng và cảm ứng ở thực vật. - Tập tính ở động vật.
3	Sinh trưởng và phát triển ở sinh vật	- Khái quát về sinh trưởng và phát triển. - Sinh trưởng và phát triển ở thực vật và động vật.
4	Sinh sản ở sinh vật	- Khái quát về sinh sản, sinh sản vô tính và hữu tính. - Các yếu tố ảnh hưởng đến sinh sản và điều khiển sinh sản.
5	Cơ thể sinh vật là một thể thống nhất	Sự thống nhất về cấu trúc và các hoạt động sống trong cơ thể sinh vật.

Chương trình KHTN lớp 7 chủ đề "Vật sống" được xây dựng theo định hướng phát triển năng lực HS, giúp các em hiểu sâu hơn về thế giới sinh vật xung quanh. Cấu trúc nội dung rõ ràng, liên kết. Chủ đề "Vật sống" bao gồm các nội dung xoay quanh các kiến thức cơ bản về sinh học như đặc điểm chung của sinh vật, cấu tạo tế bào, dinh dưỡng, sinh sản, sinh trưởng và phát

triển. Các nội dung được sắp xếp từ dễ đến khó, giúp HS dần làm quen và nắm vững kiến thức theo tiến trình. Từ đó có được cái nhìn tổng quan và sâu sắc về thế giới tự nhiên. Chương trình không chỉ dạy kiến thức lý thuyết mà còn liên hệ với thực tiễn đời sống. Ví dụ, các bài học về sinh trưởng, phát triển và sinh sản của sinh vật có thể giúp HS hiểu rõ hơn về các quy trình trong đời sống hàng ngày, ứng dụng vào chăm sóc cây trồng, vật nuôi. Những kiến thức này không chỉ giúp các em hiểu rõ hơn về môn học mà còn đặt nền tảng vững chắc cho việc học tập và nghiên cứu các lĩnh vực khoa học khác trong tương lai.

Ngoài việc cung cấp kiến thức, chương trình còn chú trọng phát triển toàn diện các kỹ năng cho HS. Các bài học thường được thiết kế với các câu hỏi mở và tình huống để HS thảo luận, từ đó khuyến khích các em phát triển tư duy phản biện, đánh giá và tổng hợp thông tin. HS được khuyến khích phát triển kỹ năng tư duy logic, phân tích và tổng hợp thông tin qua các bài học và hoạt động nhóm. Thông qua việc tham gia vào các dự án nhóm, thí nghiệm và thảo luận, các em học cách làm việc cùng nhau, chia sẻ ý kiến và giải quyết vấn đề một cách hiệu quả. Những kỹ năng này không chỉ cần thiết trong học tập mà còn rất quan trọng trong cuộc sống và công việc sau này. Hơn nữa, chương trình còn hướng đến phát triển kỹ năng mềm và phẩm chất cần thiết để trở thành những công dân có trách nhiệm và sáng tạo trong tương lai, nhấn mạnh việc học tập suốt đời và khuyến khích các em luôn khám phá, học hỏi và cải thiện bản thân.

1.2. Cở sở thực tiễn của đề tài

1.2.1. Khái quát về quá trình điều tra

1.2.1.1. Mục tiêu khảo sát

Thực hiện khảo sát với mục đích tìm hiểu thực trạng thiết kế và sử dụng TCHT của GV và HS trong dạy và học môn KHTN lớp 7. Đây chính là cơ sở cho việc thực hiện nghiên cứu đề tài.

1.2.1.2. Đối tượng khảo sát

Nghiên cứu tập trung khảo sát GV, HS trung học cơ sở trên địa bàn tỉnh Ninh Bình.

1.2.1.3. Phương pháp khảo sát

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

Phương pháp điều tra:

Xây dựng phiếu trưng cầu ý kiến với các câu hỏi trắc nghiệm có sẵn phương án lựa chọn và các câu hỏi mở cho GV, bảng hỏi cho HS.

Phương pháp đàm thoại:

Trực tiếp gặp gỡ, trao đổi, trò chuyện với GV và HS THCS về một số thông tin xoay quanh nội dung khảo sát.

Phương pháp thống kê toán: được sử dụng để xử lý kết quả

Tổng hợp ý kiến, thống kê kết quả ở các phiếu, phân tích và đánh giá để làm cơ sở thực tiễn thiết kế TCHT trong dạy học môn KHTN lớp 7.

1.2.1.4. Nội dung khảo sát

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

- Nhận thức của GV về vai trò của trò chơi trong dạy học.
- Thực trạng thiết kế và sử dụng trò chơi trong dạy học trong dạy học nói chung và trong môn KHTN nói riêng.
- Một số lưu ý và quy trình khi GV thiết kế TCHT.
- Sự yêu thích, thái độ học tập của HS đối với giờ học có sử dụng trò chơi trong dạy học và vai trò của trò chơi trong dạy học trong việc tiếp thu bài học của HS.

1.2.2. Kết quả quá trình khảo sát

Nhóm nghiên cứu đã thực hiện khảo sát với tổng 24 GV trên một số trường của tỉnh Ninh Bình và 276 em HS lớp 7 thuộc tỉnh Ninh Bình thu được kết quả như sau:

1.2.2.1. Đối với giáo viên

Với mục đích khảo sát để làm cơ sở phục vụ cho việc xây dựng đề tài, nhóm nghiên cứu đã xây dựng phiếu trưng cầu ý kiến hướng tới GV. Qua quá trình khảo sát bằng phiếu trưng cầu ý kiến đã nhận được kết quả của 24 câu trả lời. Dưới đây là kết quả thu được từ phiếu trưng cầu ý kiến sau khi đã xử lý số liệu.

Câu 1: Thầy/cô có thường xuyên sử dụng TCHT trong hoạt động dạy học không?	Chưa bao giờ	Thi thoảng	Thường xuyên
	0	15	9
	0%	(62,5 %)	(37,5 %)

Kết quả điều tra cho thấy 100% GV đều sử dụng TCHT trong dạy học, trong đó có 9 GV thường xuyên sử dụng chiếm 37,5% trên tổng số GV, có 15 GV chỉ thi thoảng sử dụng chiếm 62,5% trên tổng số GV. Và không có GV

nào chưa bao giờ sử dụng TCHT trong dạy học. Điều này cho thấy rằng, TCHT trong dạy học đã và đang phát triển, ngày càng được nhiều GV quan tâm lựa chọn sử dụng trong tiết học.

Câu 2: Theo thầy / cô việc sử dụng TCHT trong dạy học có tác dụng gì đối với HS?	Phát huy tính tích cực, chủ động, gây hứng thú cho HS.	Giúp tiết học trở nên bớt nhàm chán, tạo không khí thoải mái cho HS.	Tăng khả năng tư duy logic, khả năng ghi nhớ, quan sát phân tích cho HS.	Tất cả các đáp án trên.
Số lượng	0	0	0	24
Phần trăm	0 %	0 %	0 %	100 %

Có 100% GV đồng ý rằng TCHT có tác dụng tích cực đối với HS đó là việc sử dụng TCHT phát huy tính tích cực, chủ động, tạo hứng thú cho HS, giúp tiết học trở nên bớt nhàm chán, tạo không khí thoải mái, tăng khả năng tư duy, khả năng ghi nhớ, quan sát và khả năng phân tích cho HS. Đây là kết quả rất tích cực, cho thấy GV hoàn toàn nhận thức được lợi ích của việc tích hợp TCHT trong giảng dạy. Điều này là cơ sở để khuyến khích mở rộng việc áp dụng phương pháp này trong tương lai.

Câu 3: Khi sử dụng TCHT thầy / cô dùng trò chơi sẵn có hay tự thiết kế?			
Tự thiết kế		Dùng trò chơi sẵn có	
Số lượng	%	Số lượng	%
6	25	18	75

Câu 5: Thầy / cô có mong muốn tự thiết kế TCHT không?	Có	Không
Số lượng	24	0
Phần trăm	100	0

Theo kết quả điều tra ở câu 3,5 thu được 75% GV sử dụng trò chơi sẵn có cho thấy sự lệ thuộc vào nguồn tài liệu bên ngoài khá nhiều, có thể do GV thiếu thời gian, thiếu ý tưởng hoặc chưa có kỹ năng thiết kế TCHT. Chỉ có 25% GV tự thiết kế trò chơi. Tuy nhiên lại có tới 100% thầy cô đều bày tỏ có

mong muốn tự thiết kế TCHT. Theo các thầy cô việc có thể tự thiết kế TCHT mang lại sự tiện lợi, giúp thầy cô có thể hiểu sâu trò chơi, có thể cải tiến cho phù hợp với từng đối tượng HS, phù hợp với nội dung từng bài học và mục đích giảng dạy mà GV hướng tới, ngoài ra còn giúp cho thầy cô nâng cao tay nghề sử dụng công nghệ thông tin. Nhưng việc thiết kế trò chơi lại gặp khó khăn như: thời gian thiết kế mất quá nhiều, trình độ công nghệ thông tin còn hạn chế, thiếu ý tưởng thiết kế. Từ những khó khăn đó nên nhiều GV vẫn lựa chọn việc sử dụng trò chơi sẵn có thay vì tự thiết kế trò chơi.

Đối với thầy cô đã thiết kế trò chơi, thầy cô cũng chia sẻ cho chúng tôi một số lưu ý và quy trình khi thiết kế trò chơi như sau: về lưu ý khi thiết kế TCHT đòi hỏi mục đích, nội dung trò chơi cần phải bám sát nội dung kiến thức bài học, tránh xa rời thực tế, về quy trình thiết kế chúng tôi có xin ý kiến được của 8 GV gồm những quy trình sau:

Quy trình 1	Gồm 4 bước: + Bước 1: Chuẩn bị trò chơi + Bước 2: Lựa chọn trò chơi + Bước 3: Xây dựng trò chơi + Bước 4: Xây dựng cách tiến hành trò chơi
Quy trình 2	Gồm 3 bước: + Bước 1: Lên ý tưởng trò chơi + Bước 2: Tên trò chơi + Bước 3: Xây dựng cách chơi, luật chơi
Quy trình 3	Gồm 4 bước: + Bước 1: Hình thành nội dung + Bước 2: Thiết kế cấu hình + Bước 3: Tạo lập + Bước 4: Sửa chữa bổ sung
Quy trình 4	Gồm 4 bước: + Bước 1: Chuẩn bị trò chơi + Bước 2: Lựa chọn trò chơi + Bước 3: Xây dựng nội dung, mục đích trò chơi + Bước 4: Xây dựng cách tiến hành trò chơi
Quy trình 5	Gồm 3 bước: Bước 1: Lựa chọn nội dung chơi

	Bước 2: Thiết kế nội dung Bước 3: Xây dựng luật chơi
--	---

1.2.2.2. Đối với học sinh

Qua phiếu khảo sát thu được 276 phiếu câu trả lời ứng với 276 em HS. Nhóm nghiên cứu đã xử lý và thống kê kết quả thu được thể hiện qua các bảng sau:

Câu hỏi	Số HS khảo sát	Có (chiếm %)	Không (chiếm %)
Câu 1: Em có yêu thích và hứng thú với việc học môn KHTN lớp 7 chủ đề Vật sống không?	276	203 (73,55 %)	73 (26,45 %)

Phân tích kết quả cho thấy có tới 73,55% em HS bày tỏ sự yêu thích và hứng thú với việc học môn KHTN lớp 7, chủ đề Vật sống. Điều này chứng tỏ đa phần HS nhận thấy chủ đề này thú vị và hấp dẫn. Đây là một dấu hiệu tích cực, cho thấy chương trình giảng dạy đang đáp ứng được phần nào nhu cầu và sở thích của HS. Tuy nhiên, vẫn còn 26,45% HS chưa thực sự yêu thích hoặc chưa có hứng thú với môn học này. Điều này đòi hỏi GV cần có sự điều chỉnh và cải tiến trong phương pháp giảng dạy nhằm thu hút thêm nhóm HS này, để nâng cao mức độ quan tâm của toàn bộ lớp học.

Câu 2: Em có thường xuyên được tham gia TCHT trong các môn học nói chung và môn KHTN lớp 7 chủ đề vật sống nói riêng không?	Chưa bao giờ	Thi thoảng	Thường xuyên
Số lượng	27	228	21
Phần trăm	9,78 %	82,61 %	7,61 %

Có 82,61% HS cho biết họ thi thoảng được tham gia các TCHT, một tỉ lệ rất cao cho thấy GV đã có sự áp dụng trò chơi vào quá trình dạy học. Tuy nhiên, chỉ có 7,61% HS được tham gia thường xuyên, và 9,78% HS chưa bao giờ được tham gia. Điều này cho thấy mặc dù TCHT đã được đưa vào trong giảng dạy, nhưng chưa thực sự phổ biến hoặc chưa được áp dụng liên tục, đều đặn. Sự không đồng đều này có thể làm giảm hiệu quả giáo dục thông qua trò chơi.

Đồng thời cũng gợi ý rằng GV cần tăng cường hơn nữa việc sử dụng TCHT trong lớp, để không chỉ cải thiện sự tham gia mà còn khuyến khích sự tương tác liên tục giữa HS với nội dung bài học.

Câu 3: Em có hứng thú với việc học tập với các trò chơi không?	Có	Không
Số lượng	247	29
Phần trăm	89,49%	10,51

Với 89,49% HS bày tỏ sự hứng thú với việc học tập qua trò chơi, chỉ có 10,51% HS không hứng thú chiếm tỷ lệ rất nhỏ trong tổng số HS. Kết quả này cho thấy rằng phần lớn HS đều nhận thấy trò chơi là một phương pháp thú vị và hiệu quả trong quá trình học tập. Đây là một bằng chứng mạnh mẽ cho việc trò chơi có thể là một công cụ giáo dục hiệu quả trong việc kích thích sự quan tâm và tham gia của HS.

Câu 4: Khi học tập có sử dụng trò chơi trong các môn học nói chung và trong môn KHTN lớp 7 chủ đề vật sống nói riêng em cảm thấy như thế nào?	Thoải mái, dễ hiểu bài, ghi nhớ kiến thức.	Gò bó, nhàm chán
Số lượng	236	40
Phần trăm	85,51 %	14,49 %

Nhận thấy có tới 85,51% HS cho biết họ cảm thấy thoải mái, dễ hiểu bài và ghi nhớ kiến thức tốt hơn khi được học tập qua trò chơi, chiếm phần lớn trong tổng số HS. Đây là một con số rất tích cực, cho thấy việc áp dụng trò chơi không chỉ tạo ra sự hứng thú mà còn hỗ trợ tốt cho quá trình ghi nhớ và tiếp thu kiến thức của HS. Trò chơi giúp biến kiến thức khô khan thành những trải nghiệm học tập hấp dẫn, dễ tiếp cận và dễ nhớ hơn.

Tuy nhiên vẫn có 14,49% HS cho rằng họ cảm thấy gò bó và nhàm chán khi học qua trò chơi. Điều này có thể xuất phát từ việc trò chơi chưa được thiết kế đủ linh hoạt, phù hợp với phong cách học tập của tất cả HS hoặc có thể là do cách thức tổ chức chưa đủ sáng tạo, chưa đáp ứng nhu cầu cá nhân hóa học tập của HS.

Câu 5: Em có mong muốn thường xuyên được học tập thông qua trò chơi trong các môn học nói chung và trong môn KHTN lớp 7 chủ đề vật sống nói riêng không?	Có	Không
Số lượng	236	40
Phần trăm	85,51%	14,49%

Dựa vào bảng kết quả điều tra cho thấy có 40 em HS không có mong muốn học qua trò chơi chiếm số 14,49% trong tổng số HS, có thể do các em chưa thấy rõ được hiệu quả của trò chơi. 85,51% HS mong muốn được học tập thường xuyên hơn thông qua trò chơi. Điều này cho thấy phần lớn HS không chỉ cảm thấy thích thú mà còn thấy rõ lợi ích của việc học tập qua trò chơi, dẫn đến mong muốn được trải nghiệm phương pháp này nhiều hơn.

Qua phỏng vấn và khảo sát, chúng tôi nhận thấy:

Về phía GV kết quả khảo sát được cho thấy tất cả các thầy cô đều nhận thức rõ vai trò to lớn của trò chơi trong học tập và giảng dạy. Phần lớn các thầy cô đều có sử dụng TCHT trong dạy học, nhưng đa phần là sử dụng trò chơi sẵn có chỉ số ít là thầy cô tự thiết kế. Hầu hết các thầy cô đều mong muốn có thể tự thiết kế TCHT. Theo các thầy cô việc có thể tự thiết kế TCHT mang lại sự tiện lợi, giúp thầy cô có thể hiểu sâu trò chơi, có thể cải tiến cho phù hợp với từng đối tượng HS, phù hợp với nội dung từng bài học và mục đích giảng dạy mà GV hướng tới, ngoài ra còn giúp cho thầy cô nâng cao tay nghề sử dụng công nghệ thông tin. Nhưng việc thiết kế trò chơi lại gặp khó khăn như: thời gian thiết kế mất quá nhiều, trình độ công nghệ thông tin còn hạn chế, thiếu ý tưởng thiết kế. Bên cạnh đó là những chia sẻ về một số lưu ý khi thiết kế trò chơi và quy trình thiết kế. Những chia sẻ của thầy cô là vô cùng quý giá, là cơ sở giúp nhóm nghiên cứu thực hiện đề tài.

Về phía HS, nhận thấy phần lớn các em HS đều yêu thích môn KHTN lớp 7, chỉ số ít em chưa thực sự yêu thích môn học. Số lượng lớn các em đều có hứng thú với việc học tập thông qua trò chơi và mong muốn được học tập thông qua trò chơi. Khi học tập thông qua trò chơi hầu hết các em đều cảm thấy thoải mái, dễ hiểu bài và ghi nhớ kiến thức, chỉ lượng nhỏ các em cảm

thấy gò bó, nhàm chán có thể là do các em chưa quen với việc học tập thông qua trò chơi hoặc chưa thực sự yêu thích học tập môn KHTN lớp 7.

Thông qua kết quả quá trình điều tra khảo sát đã cho thấy lợi ích mà TCHT mang lại đối với HS, mong muốn của HS khi được học tập thông qua trò chơi. Mong muốn và khó khăn của GV khi thiết kế TCHT. Trên cơ sở đó, chúng tôi đã lựa chọn đề tài “Thiết kế TCHT môn KHTN 7 chủ đề vật sống”

Trong quá trình giảng dạy, việc áp dụng trò chơi không chỉ là một phương pháp giáo dục thú vị mà còn là một công cụ hiệu quả để phát triển toàn diện kỹ năng và kiến thức cho HS. Bằng cách kết hợp trò chơi một cách sáng tạo và hợp lý, GV có thể tạo ra một môi trường học tập tích cực, khuyến khích HS tham gia và hứng thú hơn với việc học.

Chương 2. THIẾT KẾ TRÒ CHƠI HỌC TẬP TRONG DẠY HỌC MÔN KHOA HỌC TỰ NHIÊN LỚP 7

2.1. Nguyên tắc thiết kế trò chơi học tập trong dạy học môn khoa học tự nhiên lớp 7

Nguyên tắc 1: Bám sát mục tiêu dạy học và triệt để khai thác các thiết bị dạy học sẵn có.

Khi thiết kế TCHT phải căn cứ mục tiêu dạy học, yêu cầu, nội dung kiến thức cơ bản, triệt để khai thác các thiết bị dạy học có sẵn của môn học (ở thư viện, đồ dùng của GV và HS...).

Các đồ dùng dạy học tự làm của GV khai thác từ những vật liệu gần gũi xung quanh (Từ các phế liệu như: Quả bóng bàn không dùng, vỏ hộp bánh kẹo,

đầu gỗ, đầu nứa, giấy bìa...) sao cho đồ dùng vừa đảm bảo tính khoa học, tính giáo dục, tính thẩm mỹ nhưng ít tốn kém.

Nguyên tắc 2: Phù hợp đặc điểm tâm lý lứa tuổi, có sức hấp dẫn cao.

Trò chơi có sức hấp dẫn, thu hút được sự chú ý, tham gia của HS, tạo không khí vui vẻ, thoải mái.

Trò chơi cần phải gần gũi, sát thực, phù hợp với tâm lý lứa tuổi HS. Tổ chức trò chơi không quá cầu kỳ, phức tạp.

Nguyên tắc 3: Vừa sức, dễ thực hiện

Mỗi trò chơi phải củng cố được một nội dung hóa học cụ thể trong chương trình (Có thể là kiến thức cần kiểm tra bài cũ, kiến thức bài mới, kỹ năng thực hành, vận dụng, luyện tập...)

Các trò chơi phải giúp HS rèn luyện kỹ năng hóa học, phát huy trí tuệ, óc phân tích, tư duy sáng tạo.

Trò chơi phải phù hợp với quỹ thời gian, thích hợp với môi trường học tập [4].

Nguyên tắc 4: Đảm bảo tính hiệu quả

Khi thông qua trò chơi HS có thể tiếp thu, hiểu rõ kiến thức, đạt được các mục tiêu giáo dục đề ra.

Nguyên tắc 5: Đảm bảo tính giáo dục, tính sư phạm

Tính giáo dục là yếu tố quan trọng nhất trong TCHT, nhằm phát triển toàn diện kiến thức, kỹ năng và thái độ của HS. Một trò chơi mang tính giáo dục phải đáp ứng các yêu cầu sau:

Phù hợp với mục tiêu giáo dục: Trò chơi cần được thiết kế sao cho các hoạt động trong trò chơi phù hợp với mục tiêu giáo dục của môn học, giúp HS lĩnh hội kiến thức một cách hiệu quả.

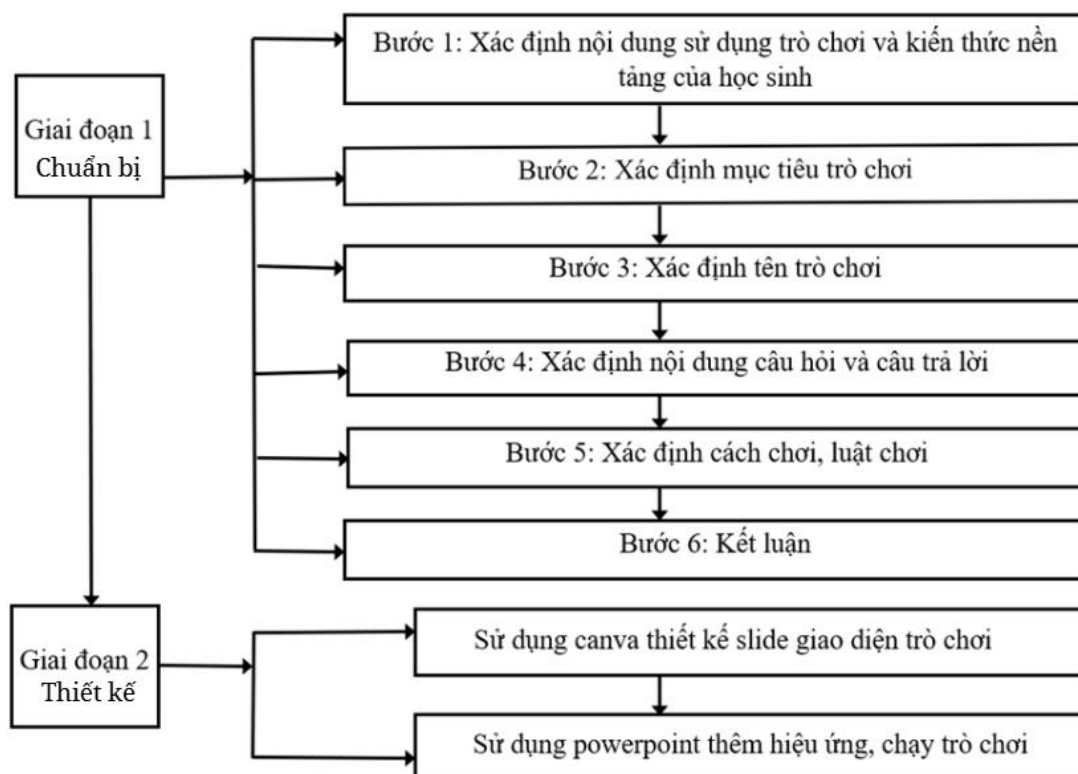
Phát triển kỹ năng mềm: Ngoài việc nâng cao kiến thức, trò chơi cần giúp HS phát triển các kỹ năng mềm như tư duy sáng tạo, khả năng giải quyết vấn đề, kỹ năng giao tiếp, làm việc nhóm.

Bồi dưỡng phẩm chất và thái độ: Trò chơi cần giúp rèn luyện cho HS các phẩm chất như tính kỷ luật, tinh thần trách nhiệm, lòng kiên nhẫn, cũng như thái độ tích cực đối với học tập.

Tính sư phạm trong TCHT là việc trò chơi phải phù hợp với quá trình dạy học và đáp ứng các yêu cầu về phương pháp giáo dục, đảm bảo trò chơi hỗ trợ tốt nhất cho việc tiếp thu kiến thức.

Việc đảm bảo các nguyên tắc trên trong quá trình xây dựng và thực hiện TCHT là rất quan trọng để đạt được hiệu quả giáo dục tối đa.

2.2. Quy trình thiết kế



Hình 2.1. Quy trình thiết kế trò chơi

Giai đoạn 1: *Chuẩn bị*

Bước 1. Xác định nội dung sử dụng trò chơi và kiến thức nền tảng của HS:

GV nghiên cứu tài liệu sách giáo khoa, sách GV,...Xác định nội dung mà trò chơi sẽ hỗ trợ trong bài học, giúp tiết học đạt được hiệu quả tốt nhất. Đồng thời, tìm hiểu kiến thức kinh nghiệm HS đã tích lũy được, xem xét các mảng kiến thức HS cần tìm hiểu, luyện tập, củng cố, bổ sung mở rộng. Từ đó thiết kế trò chơi phù hợp với trình độ và nhu cầu học tập của HS, tạo điều kiện để các em tiếp thu bài học một cách hiệu quả nhất [4].

Bước 2. Xác định mục tiêu trò chơi:

Mục tiêu trò chơi phải gắn liền với mục tiêu học tập.

Cần xác định rõ ràng các mục tiêu học tập mà trò chơi sẽ đạt được bao gồm những kiến thức bài học, phẩm chất kỹ năng mà các em cần rèn luyện, tiếp thu.

Bước 3. Xác định tên trò chơi:

Tên trò chơi cần phù hợp với mục tiêu, nội dung chơi.

Tránh đặt tên quá dài, tên cần đơn giản, dễ hiểu, dễ nhớ, gợi sự vui vẻ, sự tò mò và ham muốn tham gia chơi của HS.

Bước 4. Xác định nội dung câu hỏi, câu trả lời:

Nội dung cần rõ ràng, chính xác và dễ hiểu.

Bước 5. Xác định cách chơi và luật chơi:

Gồm nhiệm vụ và hoạt động cụ thể HS sẽ tham gia.

Dựa trên mục tiêu của trò chơi đã xác định để xây dựng nhiệm vụ và hoạt động chơi phù hợp.

Cách chơi cần rõ ràng để HS có thể dễ dàng hiểu và thực hành chơi được mà không gặp khó khăn.

Phải mô tả được quy định của trò chơi, hình thức chơi.

Luật chơi cần rõ ràng, công bằng, nhất quán, đảm bảo mọi HS đều có cơ hội ngang nhau để tham gia và đạt được thành công.

Bước 6. Kết luận:

Ý nghĩa của trò chơi, mục đích đạt được của trò chơi.

Các bước cụ thể đã được minh họa rõ trong từng trò chơi thiết kế.

Giai đoạn 2: *Thiết kế trò chơi*

Sử dụng phần mềm canva để thiết kế slide, giao diện trò chơi.

Bước 1. Truy cập vào canva:

+ Trong trang chủ canva bấm chọn tạo thiết kế.

- + Trong hộp tạo thiết kế, chọn bài thuyết trình.
- + Chọn mẫu thiết kế.

Bước 2. Thiết kế silde:

Tạo bố cục cho slide cho trò chơi:

- + Thiết kế slide trang chủ giới thiệu trò chơi.
- + Thiết kế slide hướng dẫn luật chơi, cách chơi.
- + Thiết kế slide câu hỏi, và câu trả lời. Mỗi câu hỏi được thiết kế trên một slide riêng.

Bước 3: Xuất file sang dưới dạng powerpoint.

Sử dụng phần mềm powerpoint chỉnh sửa hiệu ứng, chạy trò chơi trên Microsoft powerpoint.

Sử dụng phần mềm powerpoint thêm âm thanh, hiệu ứng cho trò chơi, chạy trò chơi.

Bước 4. Mở file trong powerpoint

Bước 5: Thêm hiệu ứng cho trò chơi.

Bước 6: Thêm âm thanh cho trò chơi.

Bước 7: Chọn Slide Show chạy trình chiếu trên powerpoint để kiểm tra lại toàn bộ các hiệu ứng.

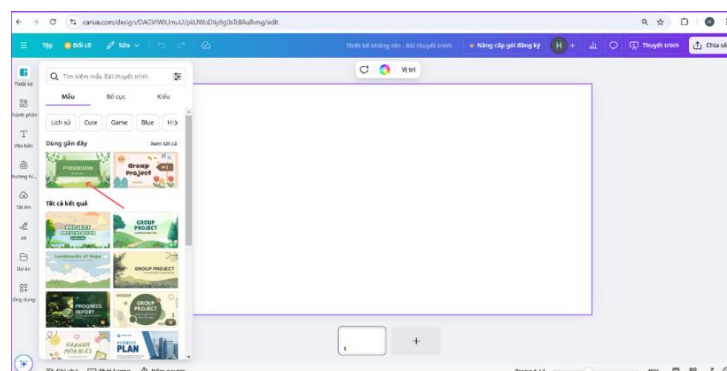
Minh họa một trò chơi cụ thể, các trò chơi thiết kế được làm theo quy trình tương tự.

Thiết kế trò chơi đuổi hình bắt chữ:

Sử dụng phần mềm canva để thiết kế slide, giao diện trò chơi.

Bước 1. Truy cập vào canva:

- + Trong trang chủ canva bấm chọn tạo thiết kế.
- + Trong hộp tạo thiết kế, chọn bài thuyết trình.
- + Chọn mẫu thiết kế.



Bước 2. Thiết kế slide:

Tạo bố cục slide trò chơi:

Bấm chọn áp dụng tất cả các trang.

+ Thiết kế slide trang chủ giới thiệu trò chơi:

Tạo khung giới thiệu trò chơi đuôi hình bắt chữ:

Cách 1: Có thể giữ nguyên slide 1 và thay đổi chữ.

Cách 2: Kích chuột xóa nội dung phần giữa slide, tạo khung mới để giới thiệu trò chơi.

Tải ảnh từ thư viện canva hoặc máy tính lên để tạo khung giới thiệu trò chơi.

Tải ảnh lên từ thư viện canva: trong mục thành phần bấm tìm kiếm khung rồi tùy chọn khung cho trò chơi.

Tải ảnh lên từ thư viện máy tính: kích chuột vào mục tải lên, chọn tải lên tệp để mở hộp thoại ảnh trên máy tính.

Kích chuột vào mục văn bản, chọn tiêu đề phụ để thêm nội dung tên trò chơi cho khung.

Chỉnh phong chữ, cỡ chữ, màu chữ cho tên trò chơi.



+ Thiết kế slide hướng dẫn cách chơi, luật chơi:

Kích chuột vào mục thành phần, chọn tìm kiếm khung cho luật chơi trong phần đồ họa.

Kích chuột vào mục văn bản, chọn tiêu đề phụ để thêm nội dung cho khung.

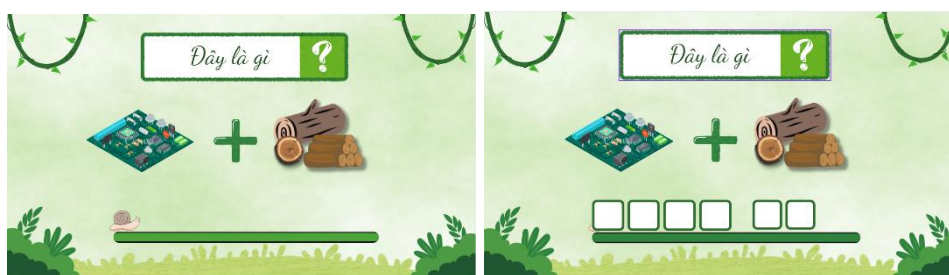
Chỉnh sửa phong chữ, cỡ chữ, màu chữ.



+ Thiết kế slide câu hỏi và câu trả lời:

Kích chuột vào chỉnh sửa trang số 2, xóa phần nội dung giữa slide.

Tải ảnh từ máy tính lên và thư viện canva lên để tạo slide câu hỏi và câu trả lời.



Kích chuột vào mục văn bản, chọn tiêu đề phụ để thêm nội dung vào các ô câu trả lời.

Căn chỉnh cỡ chữ, kiểu chữ, màu chữ.



+ Làm tương tự đối với các slide câu hỏi và câu trả lời sau.

Bước 3. Xuất file sang dưới dạng powerpoint:

+ Kích chuột vào nút chia sẻ góc bên phải màn hình.

+ Chọn Microsoft powerpoint, chọn tải xuống.

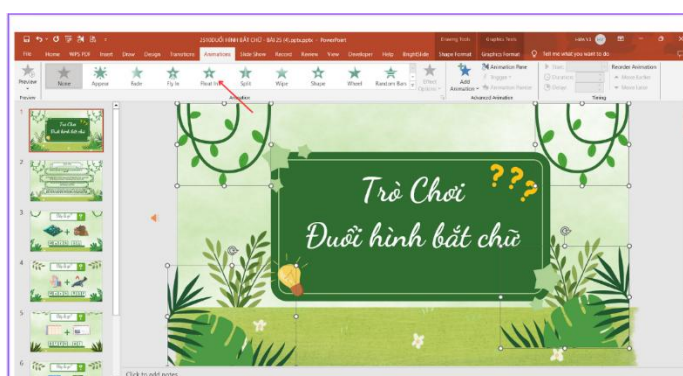
Sử dụng phần mềm powerpoint thêm âm thanh, hiệu ứng cho trò chơi, chạy trò chơi trên powerpoint.

Bước 4. mở file trong powerpoint:

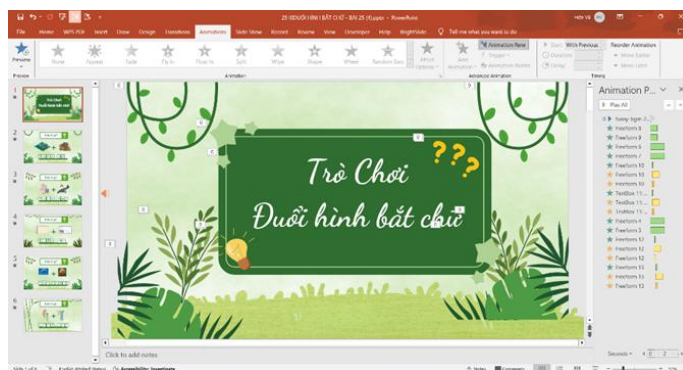


Bước 5. Thêm hiệu ứng cho trò chơi:

- + Mở hộp thoại animations
- + Nhấn chọn phần tử muốn thêm hiệu ứng, chọn phần hiệu ứng muốn thêm trong hộp thoại.

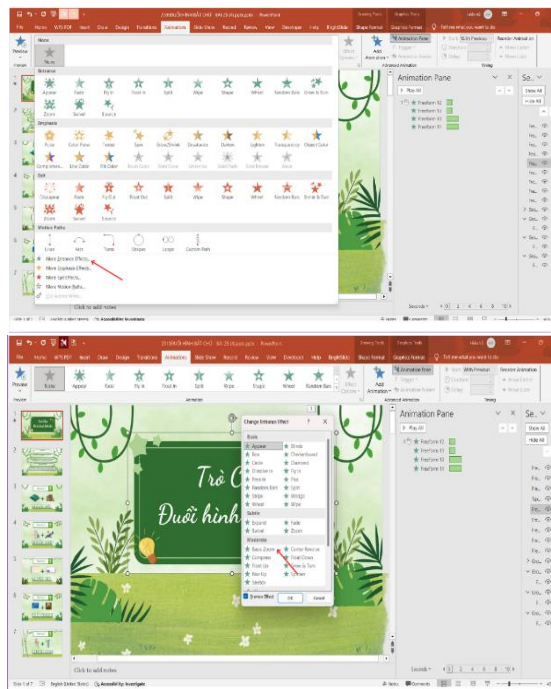


- + Mở hộp thoại Animation pane để theo dõi hiệu ứng

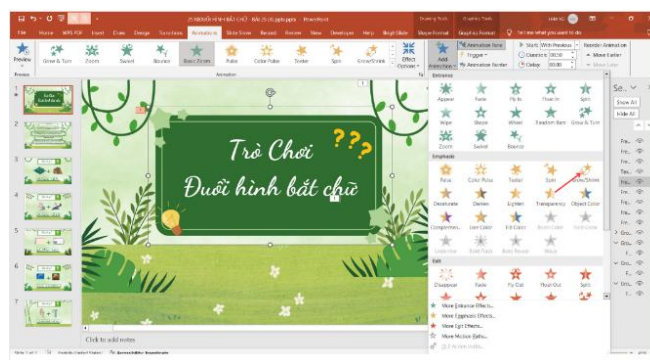


- + Chỉnh hiệu ứng cho phần khung trò chơi bằng cách kết hợp hiệu ứng Animation.

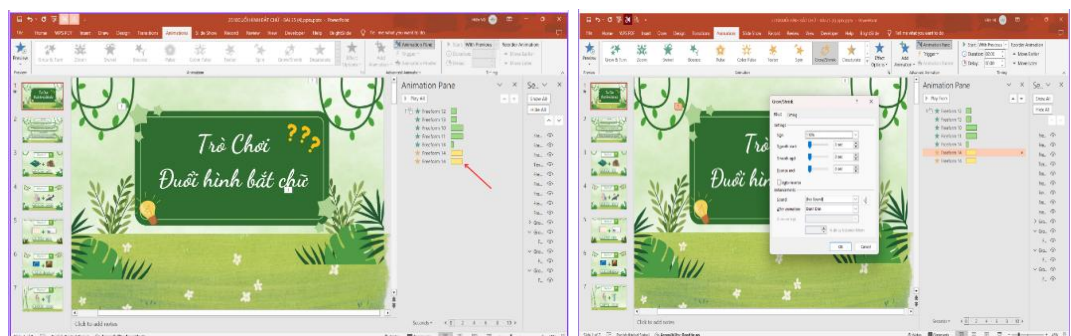
Mở hộp Animations, kích chuột vào phần tử khung muốn làm hiệu ứng. Trong hộp Animations chọn More entrance effects rồi chọn hiệu ứng muốn mà bạn muốn thêm. Hiệu ứng Basiczoom.



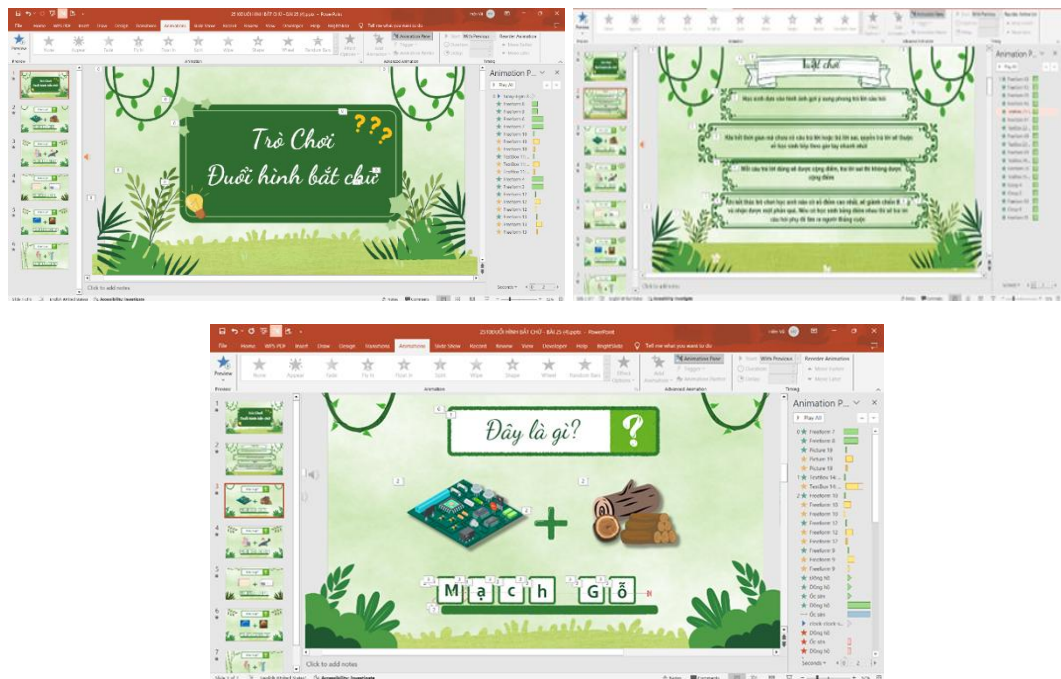
Để kết hợp hiệu ứng chọn Add Animation, trong Add Animation chọn hiệu ứng muốn kết hợp. Hiệu ứng Grow/ Shrink.



+ Chỉnh thông số cho Animations: trong hộp Animation pane nhấn đúp chuột vào hiệu ứng, chọn Effect options để chỉnh thông số.

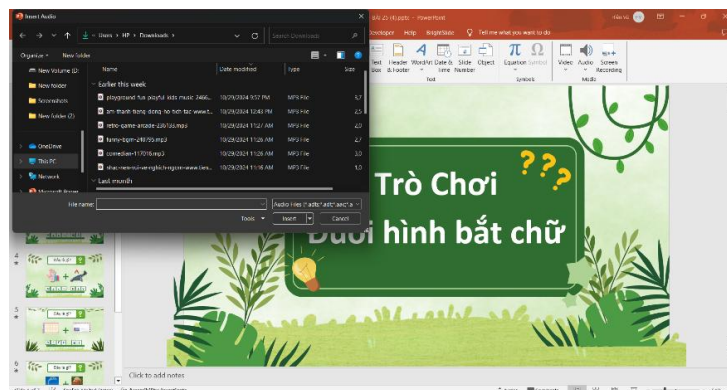


+ Thực hiện các bước như trên, tiếp tục thêm hiệu ứng cho slide mở đầu, và giới thiệu luật chơi, slide câu hỏi và câu trả lời.

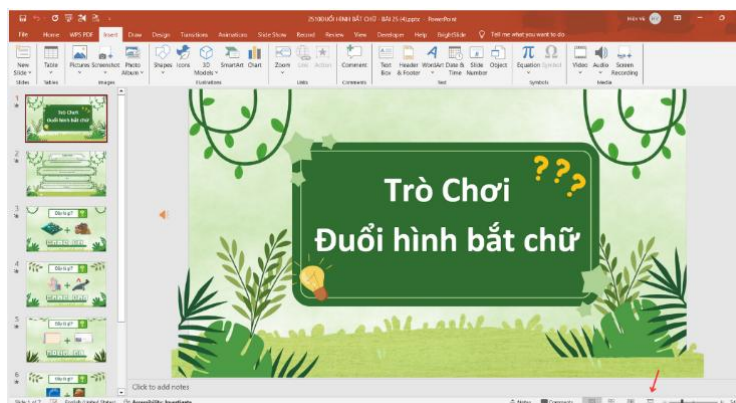


Bước 6. Thêm âm thanh cho trò chơi:

Tại Inset chọn Audio rồi kích chuột vào Audio on my PC để tải âm thanh từ máy tính lên cho trò chơi.



Bước 7. Chọn Slide Show chạy trình chiếu trên powerpoint để kiểm tra lại hiệu ứng:



2.3. Kết quả thiết kế trò chơi học tập

Qua phân tích cấu trúc nội dung chủ đề “Vật sống” môn KHTN 7 và việc tuân thủ các nguyên tắc, quy trình thiết kế đã thiết kế được một số trò chơi được sử dụng trong các bài học như sau:

Bảng 2.1. Tổng kết nội dung có sử dụng TCHT

STT	Chủ đề	Tên bài	Hoạt động
1	Trao đổi chất và chuyển hóa năng lượng	Bài 17: Vai trò của trao đổi chất và chuyển hóa năng lượng ở sinh vật.	Khởi động
		Bài 18: Quang hợp ở thực vật.	Luyện tập, củng cố
		Bài 21: Hô hấp tế bào.	Hình thành kiến thức mới
		Bài 23: Trao đổi khí ở sinh vật.	Luyện tập, củng cố
		Bài 24: Vai trò của nước và các chất dinh dưỡng đối với cơ thể sinh vật.	Khởi động Vận dụng
		Bài 25: Trao đổi nước và các chất dinh dưỡng ở thực vật.	Khởi động
2	Cảm ứng ở sinh vật	Bài 28: Tập tính ở động vật	Luyện tập, củng cố
3	Sinh sản ở sinh vật	Bài 32: Khái quát về sinh sản và sinh sản vô tính ở sinh vật	Luyện tập, củng cố
		Bài 33: Sinh sản hữu tính ở sinh vật	Hình thành kiến thức mới
		Bài 34: Các yếu tố ảnh hưởng đến sinh sản và điều khiển sinh sản ở sinh vật.	Luyện tập, củng cố

2.3.1. Thiết kế trò chơi để sử dụng trong hoạt động khởi động

Trò chơi 1: “Mảnh ghép sinh học”

Giai đoạn 1: Chuẩn bị

Bước 1. Xác định nội dung sử dụng trò chơi và kiến thức nền tảng của HS:

Nghiên cứu tài liệu sách giáo khoa, sách GV bài 17: vai trò của trao đổi chất và chuyển hóa năng lượng ở sinh vật, tài liệu về trao đổi chất và chuyển hóa năng lượng... Xác định nội dung sử dụng trò chơi “Hoạt động khởi động”.

HS đã học chủ đề động thực vật ở cấp tiểu học, các dạng của năng lượng, sự chuyển hóa năng lượng, bảo toàn và sử dụng năng lượng, đã được học về sinh vật ở chương trình KHTN 6.

Bước 2. Xác định mục tiêu trò chơi:

Nhằm tạo hứng thú cho HS.

Xác định được vấn đề bài học cần tìm hiểu đó là “trao đổi chất và chuyển hóa năng lượng ở sinh vật”.

Gắn kết những kiến thức mà các em đã được học về động thực vật ở cấp tiểu học và từ cuộc sống, kiến thức cũ đã học ở chương trình KHTN lớp 6: các dạng năng lượng, chuyển hóa năng lượng với chủ đề bài học mới.

Bước 3. Xác định tên trò chơi: Mảnh ghép sinh học.

Bước 4. Xác định nội dung câu hỏi và câu trả lời:

Cơ thể lấy vào? Nước uống.

Thực vật lấy vào? CO_2 .

Con người hít vào? O_2 .

Mồ hôi là gì? Chất thải.

Khi thắp sáng đèn? Điện năng chuyển thành quang năng.

Chạy bộ cần năng lượng từ? Cơ thể.

Khi sử dụng nồi cơm điện, điện năng chuyển thành? Nhiệt năng.

Xe máy cần năng lượng từ? Xăng.

Năng lượng có thể? Chuyển từ dạng này sang dạng khác.

Năng lượng do vật chuyển động gọi là? Động năng.

Bước 5. Xác định cách chơi, luật chơi:

Quy định: Ở mỗi mảnh ghép phần câu hỏi được định dạng chữ nhỏ, phần trả lời được định dạng ở chữ đậm lớn hơn.

Cách chơi: ghép các mảnh ghép vào đúng vị trí để tạo ra hình ảnh như mẫu, đồng thời trả lời được câu hỏi hoàn chỉnh có trong mỗi mảnh ghép. Sao cho phần liền kề các mảnh ghép là câu hỏi và câu trả lời tương ứng.

Luật chơi: 5 nhóm, mỗi nhóm 8 người tự do thảo luận. Thời gian 10 phút.

Nhóm hoàn thành nhanh nhất và đúng sẽ giành chiến thắng. Nhóm chiến thắng sẽ được 10 điểm và được quyền đưa ra hình phạt đối với các

nhóm còn lại. Các nhóm thua cuộc sẽ thực hiện hình phạt mà nhóm chiến thắng đưa ra.

Bước 6. Kết luận:

Có các dạng năng lượng: động năng, nhiệt năng, quang năng, hóa năng, năng lượng tái tạo... Năng lượng có thể chuyển hóa từ dạng này sang dạng khác.

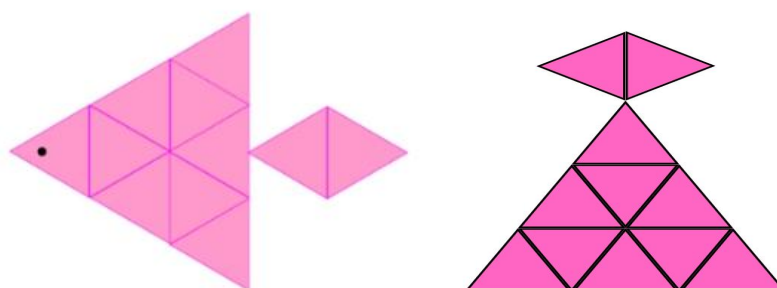
Mọi hoạt động của sinh vật đều cần có năng lượng.

Năng lượng cung cấp cho sinh vật lấy từ quá trình trao đổi chất và chuyển hóa năng lượng. Tìm hiểu bài 17: Vai trò của trao đổi chất và chuyển hóa năng lượng.

Giai đoạn 2: *Thiết kế*

Sử dụng phần mềm canva thiết kế các mảnh ghép tam giác có chứa câu hỏi và câu trả lời, hình mẫu.

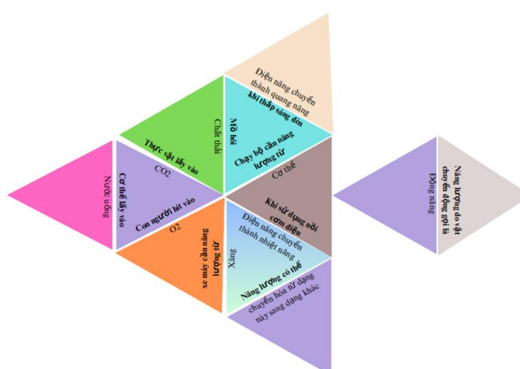
Hình mẫu:



Mảnh ghép chứa câu hỏi và câu trả lời:



Sản phẩm trò chơi:



Trò chơi thiết kế chỉ dừng lại ở giai đoạn 2: Sử dụng phần mềm canva để thiết kế hình mẫu và mảnh ghép không sử dụng phần mềm powerpoint trong giai đoạn thiết kế.

Trò chơi 2: “Tưới cây cùng tớ”

Giai đoạn 1: *Chuẩn bị*

Bước 1. Xác định nội dung sử dụng trò chơi và kiến thức nền tảng của HS:

GV nghiên cứu các nguồn tài liệu sách giáo khoa, sách GV bài 24 “Vai trò của nước và các chất dinh dưỡng đối với cơ thể sinh vật...Xác định nội dung sử dụng trò chơi đó là “Hoạt động khởi động khởi động”.

HS đã được học về trao đổi khí ở sinh vật, biết được hình dạng và chức năng của khí khổng.

Bước 2. Xác định tiêu trò chơi:

Tạo không khí thoải mái, vui tươi cho đầu tiết học.

Giúp HS ôn lại kiến thức bài học cũ, mở ra bài học mới cần tìm hiểu “Vai trò của nước và chất dinh dưỡng đối với cơ thể sinh vật”.

Bước 3. Xác định tên trò chơi: Tưới cây cùng tớ.

Bước 4. Xác định nội dung câu hỏi, câu trả lời:

Câu 1: Thông thường các khí khổng tập trung ở bộ phận nào của lá?

- | | |
|-------------|---------------------------|
| A. Biểu bì. | B. Tế bào thịt lá. |
| C. Gân lá. | D. trong khoang chứa khí. |

Đáp án: A. Biểu bì.

Câu 2: Phát biểu nào sau đây sai khi nói về các hình thức trao đổi khí ở động vật?

- | | |
|----------------------------------|-----------------------------------|
| A. Giun đất trao đổi khí qua da. | B. Châu chấu trao đổi khí qua da. |
| C. Cá trao đổi khí bằng mang. | D. Mèo trao đổi khí bằng phổi. |

Đáp án: B. Châu chấu trao đổi khí qua da.

Câu 3: Oxygen từ phế nang sẽ tiếp tục được chuyển đến?

- | | |
|----------------|----------------|
| A. Khí quản. | B. Phế quản. |
| C. Khoang mũi. | D. Tế bào máu. |

Đáp án: D. Tế bào máu.

Câu 4: Tác nhân nào dưới đây không gây hại cho đường dẫn khí?

- | | |
|----------------|-------------------|
| A. Bụi. | B. Vi khuẩn. |
| C. Khí oxygen. | D. Khói thuốc lá. |

Đáp án: C. Khí oxygen.

Câu 5: Chức năng của khí khổng là?

- A. Trao đổi khí carbon dioxide với môi trường.
- B. Trao đổi khí Oxygen với môi trường.
- C. Thoát hơi nước ra môi trường.
- D. Tất cả các đáp án trên.

Đáp án: D. Tất cả các đáp án trên.

Câu 6: Điền từ thích hợp vào “...”

“ ...chiếm phần lớn cơ thể người”.

- A. Nước.
- B. Nước ngọt.
- C. Không khí.
- D. Thức ăn.

Đáp án: A. Nước.

Bước 5. Xác định cách chơi, luật chơi:

Các chậu cây đang gặp vấn đề vì bị héo, úa do thiếu nước.

Em hãy giúp bạn tưới nước cho cây bằng cách trả lời câu hỏi. Mỗi câu hỏi trả lời đúng, ứng với một cây được tưới nước.

Cá nhân HS xung phong trả lời câu hỏi, câu trả lời đúng sẽ được một phần quà, trả lời sai quyền trả lời sẽ được nhường cho bạn khác.

Khi kết thúc trò chơi là khi các chậu cây được tưới tối trở lại.

Bước 6. Kết luận:

Ở thực vật quá trình trao đổi khí giữa môi trường bên ngoài và môi trường bên trong được thực hiện chủ yếu qua khí khổng ở lá cây. Khí khổng gồm 3 chức năng chính: Trao đổi khí carbon dioxide với môi trường, trao đổi khí oxygen với môi trường, thoát hơi nước ra môi trường.

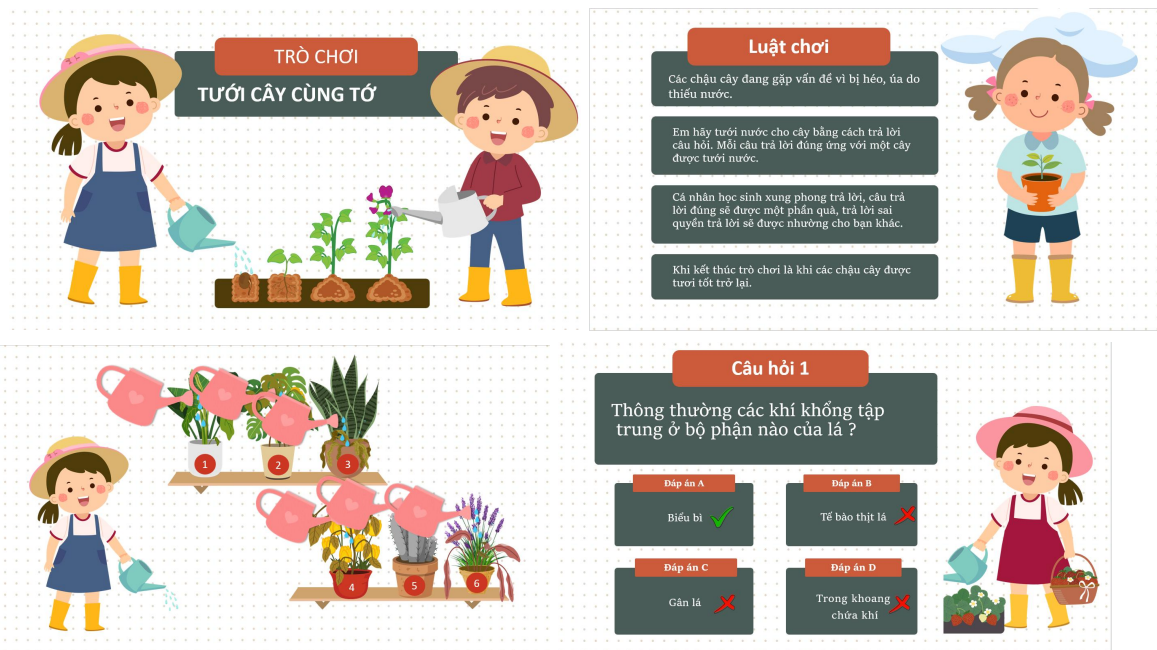
Ở động vật trao đổi khí giữa cơ thể và môi trường xảy ra ở cơ quan hô hấp như ống khí, mang, da, phổi...

Ở người trao đổi khí diễn ra ở phổi. Khí oxygen được không khí đưa vào phổi đến phế nang rồi đi vào máu. Khí Carbon dioxide đi từ máu vào phế nang rồi và thải ra ngoài môi trường.

Nước có vai trò rất quan trọng đối với cơ thể sinh vật. Tìm hiểu bài 24 “Vai trò của nước và chất dinh dưỡng đối với cơ thể sinh vật”

Giai đoạn 2: *Thiết kế*

Sử dụng phần mềm canva thiết kế slide, giao diện trò chơi.



Sử dụng powerpoint thêm âm thanh, hiệu ứng cho trò chơi, chạy trò chơi.

Link sản phẩm trò chơi:

https://docs.google.com/presentation/d/1zWbVWdkflz6GmANwGgKtykjvQI_oKoGLg/edit?usp=drive_link&ouid=107562424732749815351&rtpof=true&sd=true

Trò chơi 3: “Đuổi hình bắt chữ”

Giai đoạn 1: *Chuẩn bị*

Bước 1. Xác định nội dung sử dụng trò chơi và kiến thức nền tảng của HS:

GV cần nghiên cứu các nguồn tài liệu sách giáo khoa, sách GV bài 25 “Trao đổi nước và các chất dinh dưỡng ở thực vật”. Xác định nội dung sử dụng trò chơi “Hoạt động khởi động”.

HS đã được học về trao đổi khí ở sinh vật, vai trò của nước và các chất dinh dưỡng ở sinh vật.

Bước 2. Xác định mục tiêu trò chơi:

Tạo không khí vui tươi, thoải mái cho lớp học.

Tạo hứng thú cho HS.

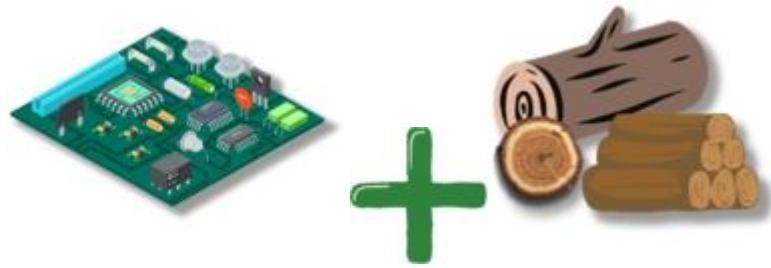
Hình thành vấn đề cần tìm hiểu ở bài mới “Trao đổi nước và các chất dinh dưỡng ở thực vật”.

Bước 3. Xác định tên trò chơi: Đuổi hình bắt chữ.

Bước 4. Xác định nội dung câu hỏi và câu trả lời:

Trả lời cho câu hỏi đây là gì?

Câu 1:



Đáp án: Mạch gỗ.

Câu 2:



Đáp án: Mạch rây.

Câu 3:



Đáp án: Biểu bì.

Câu 4:



Đáp án: Khí khổng.

Câu 5:



Đáp án: Lông hút.

Bước 5. Xác định cách chơi, luật chơi:

HS dựa vào hình ảnh gợi ý xung phong giành quyền trả lời câu hỏi. Khi hết thời gian mà chưa có câu trả lời hoặc trả lời sai, quyền trả sẽ thuộc về HS tiếp theo giơ tay nhanh nhất.

Mỗi câu trả lời đúng sẽ được cộng 10 điểm. Trả lời sai thì không được cộng điểm.

Khi kết thúc trò chơi HS nào có số điểm cao nhất sẽ giành chiến thắng và nhận được một phần quà. Nếu có HS bằng điểm nhau thì sẽ trả lời câu hỏi phụ để tìm ra người thắng cuộc.

Bước 6. Kết luận:

Vấn đề cần tìm hiểu “Trao đổi nước và các chất dinh dưỡng ở thực vật”.

Giai đoạn 2: *Thiết kế*

Sử dụng phần mềm canva thiết kế slide, giao diện trò chơi.



Sử dụng phần mềm powerpoint thêm âm thanh, hiệu ứng, chạy trò chơi.

Link sản phẩm trò chơi:

https://docs.google.com/presentation/d/1zGrciis12LijTRne9ZG6wZA3KFFfVbTP/edit?usp=drive_link&ouid=107562424732749815351&rtpof=true&sd=true

2.3.2. Thiết kế trò chơi để sử dụng trong hoạt động hình thành kiến thức mới.

Trò chơi 4: “Mê lộ cung”

Giai đoạn 1: *Chuẩn bị*

Bước 1. Xác định nội dung sử dụng trò chơi và kiến thức nền tảng của HS:

GV cần nghiên cứu các nguồn tài liệu sách giáo khoa, sách GV bài 21 “Hô hấp tế bào”, sách tham khảo...Xác định nội dung sử dụng trò chơi đó là “Hoạt động hình thành kiến thức mới tìm hiểu về quá trình hô hấp tế bào”.

HS đã được học về niệm trao đổi chất và chuyển hóa năng lượng, quang hợp ở thực vật.

Bước 2. Xác định mục tiêu trò chơi:

Rèn luyện cho HS khả năng phân tích, tư duy, tìm tòi hiểu kiến thức.

Giúp HS hình thành được kiến thức về hô hấp tế bào.

Bước 3. Xác định tên trò chơi: Mê lộ cung.

Bước 4. Xác định nội dung câu hỏi, câu trả lời.

Câu 1: Trong quá trình hô hấp tế bào, chất hữu cơ bị phân giải thành sản phẩm cuối cùng là?

A. Carbon dioxide và nước.

B. Oxygen và nước.

Đáp án: A. Carbon dioxide và nước.

Câu 2: Ở tế bào nhân thực, hoạt động hô hấp xảy ra ở?

A. Ribosome.

B. Ti thể.

C. Không bào.

Đáp án: B. Ti thể.

Câu 3: Hô hấp là quá trình biến đổi?

A. Glucose.

B. Cellulose.

Đáp án: A. Glucose.

Câu 4: Năng lượng được tạo ra từ quá trình hô hấp tế bào tồn tại dưới dạng?

A. NADPH.

B. ATP.

Đáp án: B. ATP.

Câu 5: Sản phẩm quan trọng nhất của quá trình hô hấp là?

A. ATP.

B. Carbon dioxide.

C. Oxygen.

Đáp án: A. ATP.

Câu 6: Quá trình chuyển hóa năng lượng nào sau đây diễn ra trong hô hấp tế bào?

A. Hóa năng chuyển thành nhiệt năng.

B. Nhiệt năng chuyển thành hóa năng.

C. Quang năng chuyển thành hóa năng.

Đáp án: A. Hóa năng chuyển thành nhiệt năng.

Bước 5. Cách chơi, luật chơi:

Tìm được đường thoát khỏi mê cung bằng cách trả lời các câu hỏi.

HS chơi theo tập thể lớp.

HS cùng nhau trả lời câu hỏi để tìm đường thoát khỏi mê cung, trả lời đúng sẽ tiến đến ngã rẽ tiếp theo, trả lời sai sẽ phải bắt đầu lại từ đầu.

Trò chơi kết thúc khi tất cả câu hỏi đều đã trả lời đúng và cả lớp đi được đến trung tâm mê cung.

Bước 6. Kết luận:

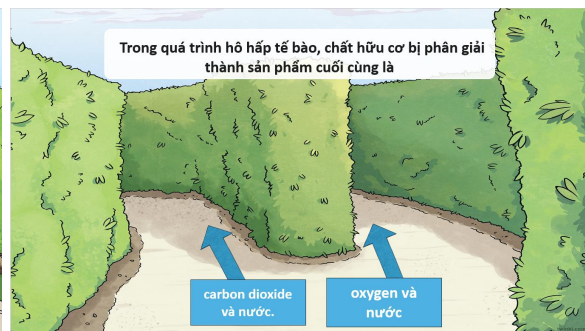
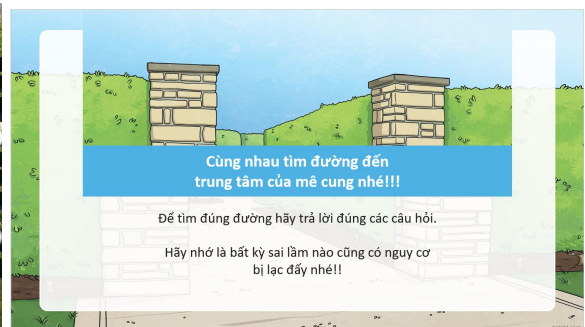
Hô hấp tế bào là quá trình tế bào phân giải chất hữu cơ giải phóng năng lượng dưới dạng ATP cung cấp cho hoạt động sống của cơ thể. Trong quá trình hô hấp tế bào sử dụng oxygen và thải ra carbon dioxide, nước.

Quá trình hô hấp tế bào diễn ra trong một bào quan của tế bào được gọi là ti thể.

Trong quá trình hô hấp Năng lượng chuyển hóa từ hóa năng thành nhiệt năng.

Giai đoạn 2: *Thiết kế*

Sử dụng phần mềm canva thiết kế slide, giao diện trò chơi





Dùng phần mềm powerpoint thêm âm thanh, hiệu ứng cho trò chơi, chạy trò chơi.

Linh sản phẩm trò chơi:

https://docs.google.com/presentation/d/1oXW75qkCGK30dVeZPbRoXZfc48WjnWOv/edit?usp=drive_link&ouid=107562424732749815351&rtpof=true&sd=true

Trò chơi 5: “Phòng tranh nghệ thuật”

Giai đoạn 1: *Chuẩn bị*

Bước 1. Xác định nội dung sử dụng trò chơi và kiến thức nền tảng của HS:

GV cần nghiên cứu các nguồn tài liệu sách giáo khoa, sách GV bài 33 “sinh sản hữu tính ở sinh vật”, sách tham khảo,...Xác định nội dung sử dụng trò chơi “Hoạt động hình thành kiến thức mới sinh sản hữu tính ở thực vật có hoa”.

HS đã được học về khái niệm sinh sản, học về sinh sản vô tính ở sinh vật.

Bước 2. Xác định mục tiêu trò chơi:

Giúp khơi gợi hứng thú của mỗi HS.

HS mô tả được quá trình sinh sản hữu tính ở thực vật.

Bước 3. Xác định tên trò chơi: Phòng tranh nghệ thuật.

Bước 4. Xác định nội dung câu hỏi, câu trả lời.

Câu hỏi:

HS tìm hiểu về cấu tạo của hoa, thụ phấn chéo, tự thụ phấn, quá trình thụ tinh và quá trình lớn lên của quả.

Cấu tạo của hoa (đặc điểm cấu tạo hoa đơn tính, hoa lưỡng tính, lấy ví dụ)?



Câu trả lời:

Có 2 loại hoa là hoa lưỡng tính và hoa đơn tính.

Hoa lưỡng tính là trên hoa có cả nhị và nhụy.

Hoa đơn tính chỉ có nhị hoặc nhụy trên một hoa. Có nhụy là hoa cái, nhị là hoa đực.

Cấu tạo hoa lưỡng tính gồm: Đài hoa; cánh hoa; nhụy có bầu chứa noãn, vòi nhụy, đầu nhụy; nhị gồm bao phấn và chỉ nhị.

Cấu tạo hoa đơn tính:

Hoa cái: Đài hoa, cánh hoa, bầu nhụy, vòi nhụy, đầu nhụy.

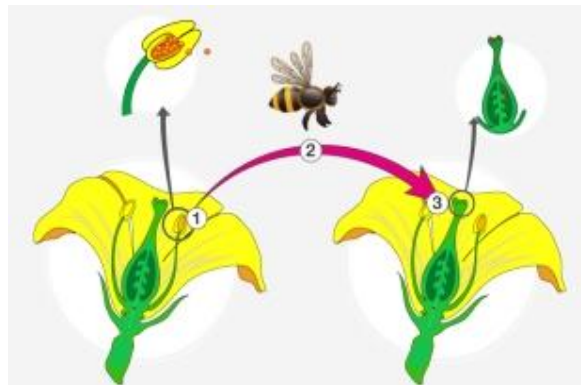
Hoa đực: Đài hoa, cánh hoa, bao phấn.

Ví dụ:

Hoa lưỡng tính: hoa ly, hoa sen,...

Hoa đơn tính: hoa đu đủ, hoa bầu, hoa bí, hoa dưa chuột,...

Thụ phấn chéo (Mô tả quá trình thụ phấn chéo, lấy ví dụ)?





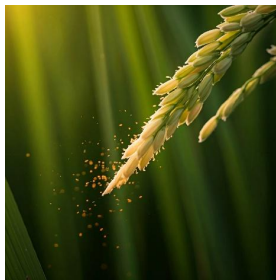
Câu trả lời:

1. Hạt phấn hình thành ở nhị của một bông hoa.
2. Côn trùng chuyển hạt phấn từ hoa này sang hoa khác.
3. Hạt phấn đến đầu nhụy của bông hoa khác

Thụ phấn chéo là hạt phấn từ nhị ở cây hoa này được chuyển đến đầu nhụy của cây khác.

Ví dụ: hoa cây ngô, hoa cây táo, cây lê...

Tự thụ phấn (mô tả quá trình tự thụ phấn, lấy ví dụ)?



Câu trả lời:

Tự thụ phấn là hạt phấn từ nhị được chuyển đến đầu nhụy của cùng một hoa hoặc hạt phấn từ nhị của bông này tới đầu nhụy của bông hoa khác trên cùng một cây.

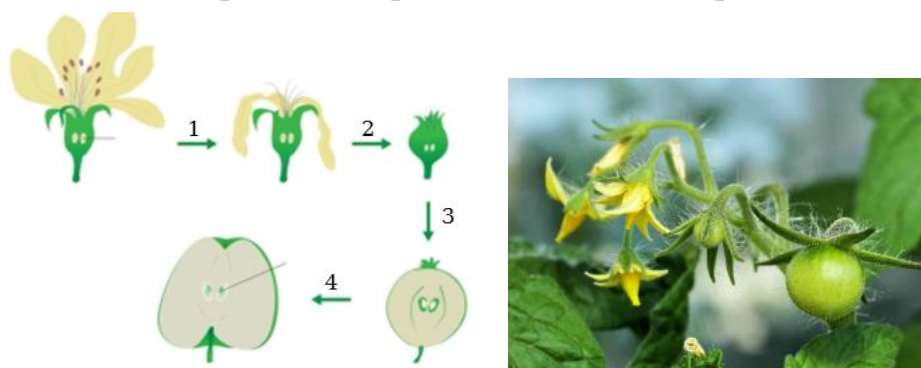
Ví dụ: cây lúa, cây đậu hà lan, cây cà chua,...

Thụ tinh ở thực vật là gì?

Câu trả lời:

Thụ tinh ở thực vật là quá trình kết hợp giữa giao tử đực (chứa trong hạt phấn) với giao tử cái (noãn chứa trong bầu nhụy) hình thành hợp tử, hợp tử phát triển thành phôi, từ phôi hình thành cơ thể mới.

Quá trình lớn lên của quả (mô tả quá trình lớn lên của quả)?



Câu trả lời:

Giai đoạn 1: hạt phấn rơi vào từ nhị hoa rơi vào đầu nhụy xuống bầu nhụy, tại đây giao tử đực kết hợp với giao tử cái để tạo thành hợp tử.

Giai đoạn 2: hợp tử phát triển thành hạt, bầu nhụy phát triển thành quả hạt.

Giai đoạn 3: phát triển thành quả non.

Giai đoạn 4: quả non tiếp tục lớn lên.

Bước 5: Xác định Cách chơi và luật chơi.

Lớp chia thành các nhóm tương ứng.

Mỗi nhóm được phát một số bức tranh về nội dung thực hiện.

Trong 15 phút, các nhóm quan sát tranh, lần lượt thực hiện nghiên cứu các nội dung: cấu tạo của hoa, thụ phấn chéo, tự thụ phấn, thụ tinh, quá trình lớn lên của quả. Sau đó, dẫn vẽ thêm các thông tin cần thiết thành dạng báo tường hoặc poster và treo lên bảng phụ nhóm mình.

Khi hết thời gian thảo luận, các nhóm nhận nhiệm vụ trình bày kết quả:

Nhóm 1: Cấu tạo hoa.

Nhóm 2: Thụ phấn chéo, thụ tinh.

Nhóm 3: Tự thụ phấn, thụ tinh.

Nhóm 4: Quá trình lớn lên của quả.

Mỗi nhóm trở thành các địa điểm triển lãm tranh. Các nhóm quan sát, lắng nghe, nhận xét để rút ra nội dung bài học.

Bước 6. Kết luận:

1. Cấu tạo của hoa

Hoa là cơ quan sinh sản của thực vật có hoa. Có 2 loại là hoa đơn tính và hoa lưỡng tính.

Cấu tạo của hoa lưỡng tính gồm: Đài hoa, cánh hoa, nhị có chỉ nhị và bao phấn, nhụy có bầu nhụy, vòi nhụy, đầu nhụy, trong bầu nhụy chứa noãn.

Hoa đơn tính chỉ có nhụy hoặc nhị trên một hoa. Hoa cái có chứa nhụy, hoa đực có nhị (Bao phấn chứa hạt phấn).

2. Thụ phấn

Thụ phấn là quá trình hạt phấn được chuyển từ nhị đến đầu nhụy. Có 2 hình thức thụ phấn là thụ phấn chéo và tự thụ phấn.

Thụ phấn chéo là hạt phấn từ nhị của hoa ở cây này được chuyển đến đầu nhụy của hoa ở cây khác.

Tự thụ phấn là hạt phấn từ nhị được chuyển đến đầu nhụy của hoa trên cùng một cây.

Hoa có thể thụ phấn được nhờ côn trùng, gió, nhờ nước, nhờ con người.

3. Thụ tinh

Quá trình kết hợp giữa giao tử đực (chứa trong hạt phấn) với giao tử cái (noãn chứa trong bầu nhụy) hình thành hợp tử được gọi là quá trình thụ tinh ở thực vật.

4. Quá trình lớn lên của quả

Sau khi thụ tinh tạo thành hợp tử, trong bầu noãn phát triển thành hạt và bầu nhụy phát triển thành quả chứa hạt, dần lớn lên.

Trò chơi thiết kế chỉ dừng lại ở giai đoạn 1, không sử dụng phần mềm trong giai đoạn 2 để thiết kế.

2.3.3. Thiết kế trò chơi để sử dụng trong hoạt động luyện tập, vận dụng củng cố kiến thức.

Trò chơi 6: “Giải mã ô chữ”

Giai đoạn 1: chuẩn bị

Bước 1. Xác định nội dung sử dụng trò chơi và kiến thức nền tảng của HS:

GV cần nghiên cứu các nguồn tài liệu sách giáo khoa, sách GV bài 34 “Các yếu tố ảnh hưởng đến sinh sản và điều khiển sinh sản ở sinh vật”. Định hướng trước trò chơi này sẽ phục vụ cho nội dung “luyện tập, củng cố” trong bài.

HS đã được học về các yếu tố ảnh hưởng đến sinh sản và điều khiển sinh sản ở sinh vật.

Bước 2. Xác định mục tiêu trò chơi:

Giúp HS hệ thống được kiến thức đã học, nắm chắc và ghi nhớ kiến thức về các yếu tố ảnh hưởng đến sinh sản và điều khiển sinh sản ở sinh vật.

Rèn luyện cho HS khả năng tư duy tổng hợp trong học tập, kỹ năng phản ứng nhanh.

Bước 3. Xác định tên trò chơi: giải mã ô chữ

Bước 4. Xác định nội dung câu hỏi, câu trả lời:

Câu 1: Người nông dân nuôi ong trong vườn nhằm mục đích tăng tỉ lệ ... của hoa.

Câu trả lời: Thụ phấn.

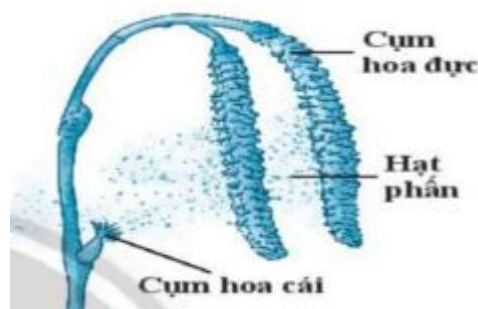
Câu 2: Hormone là yếu tố ... sinh sản.

Câu trả lời: Bên trong.

Câu 3: Cho ví dụ Cây hoa cúc không ra hoa khi nhiệt độ lớn hơn 30 °C . Hoặc ra hoa chậm khi nhiệt độ dưới 12 °C. Ví dụ trên chứng minh ảnh hưởng của nhân tố nào đến sinh sản ở sinh vật?

Câu trả lời: Nhiệt độ.

Câu 4: quan sát hình và cho biết yếu tố nào ảnh hưởng tới sự thụ phấn của chùm phi lao?



Câu trả lời: Gió.

Câu 5: Trong quá trình nuôi gà để điều chỉnh quá trình sinh sản của gà, tăng số lượng trứng bằng cách tăng thời gian...

Câu trả lời: chiếu sáng.

Câu 6: Yếu tố nào đã chủ động tác động lên sinh vật nhằm điều khiển sự sinh sản và đạt mục đích mong muốn?

Câu trả lời: con người.

Câu 7: Thụ tinh nhân tạo sẽ chủ động tạo ra... trong nuôi thương phẩm.

Câu trả lời: nguồn giống.

Câu 8: Nhiệt độ, độ ẩm, gió là những yếu tố... ảnh hưởng đến sinh sản ở sinh vật.

Câu trả lời: bên ngoài..

Bước 5. Xác định cách chơi, luật chơi:

Cách chơi: HS trả lời câu hỏi hàng ngang của ô chữ.

Luật chơi: Chơi cá nhân, tự do trả lời câu hỏi. Mỗi câu hỏi có quyền trả lời trong 5s. Mật thư trả lời đúng sẽ được cộng 1 điểm, nếu trả lời sai thì sẽ không được cộng điểm. Trả lời từ khóa đúng được cộng 3 điểm. Khi kết thúc trò chơi ai có số điểm cao nhất sẽ giành chiến thắng và nhận được một phần thưởng.

Bước 6. kết luận:

Yếu tố ảnh hưởng đến sinh sản gồm yếu tố bên trong và yếu tố bên ngoài.

Yếu tố bên ngoài: Con người, nhiệt độ, ánh sáng, gió, độ ẩm, côn trùng...

Yếu tố bên trong: hormone sinh sản, đặc điểm của loài.

Quá trình sinh sản ở sinh vật được điều hòa chủ yếu bởi các hormone. Con người sử dụng hormone và các kĩ thuật để điều khiển quá trình sinh sản.

Giai đoạn 2: *Thiết kế*

Sử dụng phần mềm canva thiết kế slide, giao diện trò chơi.

KHTN 7

BÀI 34: CÁC YẾU TỐ ẢNH HƯỞNG ĐẾN SINH SẢN VÀ ĐIỀU KHIỂN SINH SẢN Ở SINH VẬT

Khám phá ô chữ

Chọn 1 ô mật thư, tham gia giải mật thư điền vào ô chữ, hoàn tất 8 mật thư để tìm ra từ khóa của ô chữ.

Mật thư đúng +1đ
Từ khóa đúng +3đ

Câu số 1

Người nông dân nuôi ong trong vườn nhằm mục đích tăng tỉ lệ ____ của hoa

Đây là gì?

Th u p h a n

Câu số 2

Hormone là yếu tố ____ sinh sản

Đây là gì?

B e n t r o n g

Sử dụng powerpoint thêm âm thanh, hiệu ứng cho trò chơi, chạy trò chơi.

Link sản phẩm trò chơi:

https://docs.google.com/presentation/d/1nwJgKzPBYPnknWU787f8VX_pmFeCp4uM/edit?usp=drive_link&ouid=107562424732749815351&rtpof=true&sd=true

Trò chơi 7: Trò chơi “Mảnh ghép bí ẩn”

Giai đoạn 1: *Chuẩn bị*

Bước 1. Xác định nội dung sử dụng trò chơi và kiến thức nền tảng của HS:

GV cần nghiên cứu các nguồn tài liệu sách giáo khoa, sách GV bài 28: Tập tính ở động vật, sách tham khảo, tài liệu về tập tính của động vật... xác định nội dung sử dụng trò chơi “Hoạt động luyện tập củng cố”.

HS đã học khái niệm về tập tính của động vật, các loại tập tính của động vật.

Bước 2. Xác định mục tiêu trò chơi:

Giúp HS hiểu và ghi nhớ kiến thức về tập tính của động vật, mở rộng thêm tập tính của con dơi.

Rèn luyện cho HS sự nhạy bén, khả năng tư duy.

Bước 3. Xác định tên trò chơi: Mảnh ghép bí ẩn.

Bước 4. Xác định nội dung câu hỏi, câu trả lời, hình ảnh minh họa tập tính của dơi:

Câu 1: Điền vào chỗ trống: “ Tập tính là chuỗi ... trả lời các kích thích của môi trường (bên trong và bên ngoài) ”.

A. Những hoạt động.

B. Vận động.

C. Đáp ứng.

D. Những phản ứng.

Đáp án: D. Những phản ứng.

Câu 2: Tập tính ở động vật được chia thành các loại nào?

A. Bẩm sinh, học được.

B. Bẩm sinh, hỗn hợp.

C. Học được, hỗn hợp.

D. Tự nhiên. Nhân tạo.

Đáp án: A. Bẩm sinh, học được.

Câu 3: Ve sầu kêu vào mùa hè oi ả, ếch đực kêu vào mùa sinh sản là tập tính?

A. Học được.

B. Bẩm sinh.

C. Hỗn hợp.

D. Vừa bẩm sinh, vừa hỗn hợp.

Đáp án: B. Bẩm sinh.

Câu 4: Hươu đực quệt dịch có mùi đặc biệt tiết ra từ tuyến cạnh mắt của nó vào cành cây để thông báo cho các con đực khác là tập tính?

A. Kiếm ăn.

B. Sinh sản.

C. Di cư.

D. Bảo vệ lãnh thổ.

Đáp án: D. Bảo vệ lãnh thổ.

Hình ảnh tập tính của dơi.



Bước 5. Xác định cách chơi, luật chơi:

Cách chơi: HS chọn mảnh ghép 1,2,3,4 để trả lời câu hỏi tương ứng.

Luật chơi:

Cho HS chơi theo cá nhân. Thời gian trả lời mỗi câu hỏi là 5 giây.

Khi trả lời đúng mảnh ghép được mở sẽ làm lộ ra một phần bức ảnh. Với mỗi HS trả lời đúng làm lộ ra được một phần mảnh ghép sẽ được cộng 10 điểm. Trả lời sai cơ hội trả lời sẽ được nhường cho các bạn còn lại.

Trò chơi có thể kết thúc khi khi mở được hoàn toàn hình ảnh của bức tranh. Người chiến thắng sẽ là người có số điểm cao nhất.

Bước 6. Kết luận:

Tập tính là chuỗi các hoạt động trả lời những kích thích của môi trường. ví dụ tập tính treo ngược khi ngủ của loài dơi, ve sầu kêu vào mùa hè, sống theo bầy đàn của kiến...

Ở động vật có 2 loại tập tính: Bẩm sinh và học được.

Tập tính học được: Là các tập tính được hình thành trong quá trình sống của cá thể, thông qua học tập và rút kinh nghiệm.

Tập tính bẩm sinh: Là tập tính của động vật sinh ra đã có, được di truyền từ bố mẹ, đặc trưng cho loài.

Tập tính có vai trò quan trọng trong đời sống của động vật, giúp động vật thích nghi được với môi trường để tồn tại và phát triển.

Giai đoạn 2: *Thiết kế*

Sử dụng canva thiết kế slide, giao diện trò chơi.

Tập tính của động vật

Trò chơi Mảnh ghép bí ẩn

- Học sinh chọn mảnh ghép 1,2,3,4 để trả lời câu hỏi tương ứng.
- Khi trả lời đúng mảnh ghép được mở sẽ làm lộ ra một phần bức ảnh. Với mỗi học sinh trả lời đúng làm lộ ra được một phần mảnh ghép sẽ được cộng 10 điểm. Trả lời sai cơ hội trả lời sẽ được nhường cho các bạn còn lại.

- Trò chơi có thể kết thúc khi khi mở được hoàn toàn hình ảnh của bức tranh. Người chiến thắng sẽ là người có số điểm cao nhất.

Câu 1

Điền vào chỗ trống: “ Tập tính là chuỗi (1)... trả lời các kích thích của môi trường (bên trong và bên ngoài).”

A. những hoạt động. ✗

B. vận động ✗

C. đáp ứng ✗

D. những phản ứng. ✓

Trở lại

Câu 2

Tập tính ở động vật được chia thành các loại chính nào?

A. bẩm sinh, học được ✓

B. bẩm sinh, hỗn hợp ✗

C. học được, hỗn hợp ✗

D. tự nhiên, nhân tạo ✗

Trở lại

Sử dụng powerpoint thêm âm thanh, hiệu ứng cho trò chơi, chạy trò chơi.

Link sản phẩm trò chơi:

https://docs.google.com/presentation/d/1676mhwTkwTFW4NFFVvAmERY_JHaoZlBm/edit?usp=drive_link&ouid=107562424732749815351&rtpof=true&sd=true

Trò chơi 8: “Giải mật thư”

Giai đoạn 1: Chuẩn bị

Bước 1. Xác định nội dung sử dụng trò chơi và kiến thức nền tảng của HS:

GV cần nghiên cứu các nguồn tài liệu sách GV, sách giáo khoa bài 24: “Vai trò của nước và chất dinh dưỡng đối với cơ thể sinh vật”, tài liệu về vai trò của nước và chất dinh dưỡng đối với cơ thể sinh vật... Xác định nội dung sử dụng trò chơi “Hoạt động vận dụng kiến thức vào thực tế”

HS đã được học về vai trò của nước và chất dinh dưỡng đối với cơ thể sinh vật.

Bước 2. Xác định mục tiêu trò chơi:

Giúp HS ứng dụng được kiến thức đã học vào thực tiễn, ghi nhớ và hiểu sâu vai trò của nước và chất dinh dưỡng đối với cơ thể sinh vật.

Bước 3. Xác định tên trò chơi: Giải mật thư.

Bước 4. Xác định nội dung câu hỏi, câu trả lời.

Câu 1: Giải thích tại sao trong trồng trọt, người ta thường thay đổi các loài cây khác nhau trên cùng một đơn vị diện tích đất trồng ở các mùa vụ khác nhau trong một năm.

Câu trả lời:

Mỗi loài cây có nhu cầu khác nhau về nguồn nước và các chất dinh dưỡng, nên việc thay đổi các loài cây trồng khác nhau trên cùng một khu đất trồng nhằm tận dụng tối đa nguồn nước, các chất dinh dưỡng có trong đất và nguồn phân bón đưa vào đất, giúp nâng cao hiệu quả kinh tế. Đồng thời đảm bảo điều kiện khí hậu cho cây phát triển tốt nhất.

Câu 2: Khi nghe dự báo thời tiết sắp trở nên giá rét, những người nông dân thường tưới nước cho cây trồng vào buổi sáng khi có ánh nắng mặt trời. Việc làm này giúp ích gì cho cây?

Câu trả lời:

Khi nghe dự báo thời tiết sắp trở nên giá rét, những người nông dân thường tưới nước cho cây trồng vào buổi sáng khi có ánh nắng mặt trời để nước có thể hấp thụ được nhiệt từ không khí và dãn nở rồi khi nhiệt độ xuống thấp, nước sẽ tỏa nhiệt vào không khí làm ấm cho cây, giúp cây thực hiện được các hoạt động sinh lý bình thường.

Câu 3: Tại sao phải bón phân cho cây trồng? Khi bón phân cho cây trồng phải chú ý điều gì?

Câu trả lời:

Phải bón phân cho cây trồng vì phân bón cung cấp chất dinh dưỡng cần thiết cho sự sinh trưởng, phát triển của cây trồng. Cải thiện tính chất của đất trồng, làm tăng độ phì nhiêu, tơi xốp, tăng khả năng giữ nước thoát nước, khả năng giữ chất dinh dưỡng của đất.

Khi bón phân cho cây trồng cần chú ý liều lượng, thời điểm bón và loại phân bón phù hợp.

Bước 5. Xác định cách chơi, luật chơi:

Mỗi câu hỏi là một mật thư .

HS trả lời mật thư theo nhóm để đi đến mật thư tiếp theo.

Mỗi mật thư giải đúng sẽ được cộng 10 điểm.

Trong thời gian 10 phút nhóm nào hoàn thành được nhiều mật thư nhất, có đáp án đầy đủ và chính xác nhất sẽ giành chiến thắng và được một phần quà từ GV.

Bước 6. Kết luận:

Nước và chất dinh dưỡng có vai trò rất quan trọng đối với cơ thể sinh vật.

Giai đoạn 2. *Thiết kế*

Sử dụng canva thiết kế slide, giao diện trò chơi.

Hoạt động củng cố bài 24. Vai trò của nước và chất dinh dưỡng

 **Trò chơi Giải mật thư**

Chia lớp học thành 4 nhóm
 Giáo viên phát mật thư thứ nhất cho các nhóm.
 Nhóm hoàn thành báo cáo cho GV để nhận được mật thư tiếp theo.
 Trong thời gian 10 phút nhóm nào hoàn thành được nhiều mật thư, nhanh nhất, chính xác là nhóm chiến thắng.



Mật Thư 1

Giải thích tại sao trong trồng trọt, người ta thường trồng thay đổi các loài cây khác nhau trên cùng một diện tích đất trồng ở các mùa vụ khác nhau trong một năm.



Đáp án mật thư 1

Mỗi loài cây có một nhu cầu khác nhau về nguồn nước và các chất dinh dưỡng → Thay đổi các loài cây trồng khác nhau trên cùng một khu đất trồng nhằm tận dụng tối đa nguồn nước, các chất dinh dưỡng có trong đất và nguồn phân bón đưa vào đất, giúp nâng cao hiệu quả kinh tế.

Mật Thư 2

Khi nghe dự báo thời tiết sắp trở nên giá rét, những người nông dân thường tưới nước cho cây trồng vào buổi sáng khi có ánh nắng mặt trời. Việc làm này giúp ích gì cho cây?



Đáp án mật thư 2

Khi nghe dự báo thời tiết sắp trở nên giá rét, những người nông dân thường tưới nước cho cây trồng vào buổi sáng khi có ánh nắng mặt trời để nước có thể hấp thụ được nhiệt từ không khí và dử trữ lại rồi khi nhiệt độ xuống thấp, nước sẽ tỏa nhiệt vào không khí làm ấm cho cây, giúp cây thực hiện được các hoạt động sinh lí bình thường.



Mật Thư 3



Tại sao phải bón phân cho cây trồng? Khi bón phân cho cây trồng phải chú ý điều gì?

Đáp án mật thư 3

Phải bón phân cho cây trồng vì: Phân bón cung cấp chất dinh dưỡng cần thiết cho sự sinh trưởng, phát triển của cây trồng. Cải thiện tính chất của đất trồng; làm tăng độ phì nhiêu, tơi xốp, tăng khả năng giữ nước, thoát nước; Khả năng giữ chất dinh dưỡng của đất.
 Cải thiện hệ vi sinh vật có lợi, ngăn ngừa các vi sinh vật có hại trong đất, bảo vệ đất trồng.
 Khi bón phân cần phải chú ý liều lượng, thời điểm bón, loại phân bón phù hợp.

Sử dụng powerpoint thêm hiệu ứng cho trò chơi, chạy trò chơi.

Link sản phẩm trò chơi:

https://docs.google.com/presentation/d/1Cp8amo-c25Ky7Q5NG5FW0i2y2x-D3DhX/edit?usp=drive_link&oid=107562424732749815351&rtpof=true&sd=true

Trò chơi 9: “Doanh nhân đầu giá”

Giai đoạn 1: Chuẩn bị

Bước 1. Xác định nội dung sử dụng trò chơi và kiến thức nền tảng của HS:

GV cần nghiên cứu các nguồn tài liệu sách giáo khoa, sách GV bài 33 “sinh sản hữu tính ở sinh vật”, sách tham khảo về sinh sản hữu tính ở sinh

vật,...Xác định nội dung sử dụng trò chơi “Hoạt động luyện tập, vận dụng củng cố kiến thức”.

HS đã được học về khái niệm sinh sản, học về sinh sản vô tính ở sinh vật.

Bước 2. Xác định mục tiêu trò chơi:

Củng cố bài học, giúp các em hiểu sâu kiến thức. Tăng khả năng phản xạ nhanh, mang lại không khí sinh động cho buổi học.

Bước 3. Xác định tên trò chơi: doanh nhân đấu giá.

Bước 4. Xác định nội dung câu hỏi, câu trả lời:

Câu 1: Bạn hãy liệt kê các loài động vật đẻ con?

Câu trả lời: Bò, chó, trâu, mèo, cáo, sư tử, lợn...

Câu 2: Bạn hãy liệt kê các loài động vật đẻ trứng?

Câu trả lời: Gà, vịt, ngan, ngỗng, chim, cá chép...

Câu 3: Bạn hãy liệt kê các loài hoa lưỡng tính?

Câu trả lời: Hoa bưởi, hoa cam, hoa chuối, hoa đậu, hoa chanh, hoa ổi...

Câu 4: Bạn hãy liệt kê các loài hoa đơn tính?

Câu trả lời: Hoa mướp, hoa bí, hoa dưa chuột, hoa bầu, hoa ngô, hoa đu đủ, hoa su su...

Bước 5. Xác định cách chơi, luật chơi:

Cách chơi: Liệt kê đáp án.

Luật chơi:

Lớp chia làm đôi thành 4 đội, các đội tham gia cuộc đấu giá để đánh bại đối thủ.

Mỗi lượt, mỗi đội lần lượt đưa ra 1 người của nhóm mình. Sau khi nghe câu hỏi từ GV (dạng câu hỏi liệt kê), 4 bạn của 4 đội phải suy nghĩ ngay số lượng đáp án mình có thể liệt kê. Và thông báo (trả giá), số lượng đáp án của mình để nhiều hơn đối phương, đến khi đối phương chịu thua thì mình có quyền phát biểu các đáp án đó ra.

Nếu liệt kê đủ các đáp án trong 2 phút thì đội đó được cộng mỗi đáp án đúng là 10 điểm, nếu sai một đáp án sẽ giảm -10 điểm. Nếu không liệt kê đủ các đáp án đó trong vòng 2 phút thì đội đó sẽ thua, quyền trả lời sẽ được nhường lại cho đội trả giá có số lượng đáp án đứng thứ 2.

Cứ lần lượt cho đến khi hết kết thúc trò chơi. Đội có số điểm cao nhất sẽ giành chiến thắng và được thưởng nhận một phần quà. Nếu có đội điểm ngang nhau sẽ tiếp tục đấu giá thêm 1 câu nữa để tìm ra đội thắng cuộc thực sự.

Bước 6. Kết luận:

Có hai loại hoa đó là hoa lưỡng tính và hoa đơn tính. Hoa lưỡng tính có cả nhị và nhụy. Hoa đơn tính chỉ có nhị hoặc nhụy.

Động vật được chia làm hai loại: động vật đẻ trứng và động vật đẻ con. Động vật đẻ trứng phôi thai không được phát triển trong cơ thể mẹ. Động vật đẻ con phôi thai được phát triển trong cơ thể mẹ.

Trò chơi thiết kế chỉ dừng lại ở giai đoạn 1, không sử dụng phần mềm trong giai đoạn 2 để thiết kế.

Trò chơi 10: “Thẻ KHTN”

Giai đoạn 1: *Chuẩn bị*

Bước 1. Nghiên cứu tài liệu:

GV cần nghiên cứu các nguồn tài liệu sách giáo khoa, sách GV bài 18 “quang hợp ở thực vật”, tài liệu tham khảo về quang hợp ở thực vật... Xác định nội dung sử dụng trò chơi “Hoạt động luyện tập củng cố”.

HS đã được học về quang hợp của thực vật.

Bước 2. Xác định mục tiêu trò chơi:

Giúp HS hệ thống được kiến thức đã học, nắm chắc và ghi nhớ quang hợp ở thực vật.

Rèn luyện cho HS khả năng tư duy tổng hợp trong học tập.

Bước 3. Xác định tên trò chơi: Thẻ KHTN.

Bước 4. Xác định nội dung câu hỏi, câu trả lời:

Câu 1: Quang hợp là gì?

Đáp án: Một quá trình tổng hợp chất hữu cơ từ các chất vô cơ nhờ ánh sáng mặt trời và chất diệp lục.

Câu 2: Vai trò của quang hợp?

Đáp án: Cân bằng CO_2/O_2 trong khí quyển.

Câu 3: Sắc tố tạo nên màu xanh của lá?

Đáp án: Diệp lục.

Câu 4: Thực vật lấy nước chủ yếu từ bộ phận?

Đáp án: Rễ cây.

Câu 5: Bào quan quang hợp là gì?

Đáp án: Lục lạp.

Câu 6: Quá trình quang hợp có ở?

Đáp án: Thực vật.

Câu 7: Quá trình quang hợp diễn ra chủ yếu ở đâu?

Đáp án: Lá cây.

Câu 8: Nguyên liệu lấy vào trong quá trình quang hợp là chất nào?

Đáp án: Carbon dioxide, nước và ánh sáng.

Câu 9: Cho biết sản phẩm chính của quá trình quang hợp là gì?

Đáp án: Oxygen và chất hữu cơ.

Câu 10: Nguồn cung cấp năng lượng cho thực vật thực hiện quá trình quang hợp là?

Đáp án: Quang năng.

Câu 11: Thông qua quang hợp thì quang năng được chuyển thành dạng năng lượng?

Đáp án: Hóa năng.

Câu 12: Quá trình quang hợp góp phần làm giảm lượng khí nào trong khí quyển?

Đáp án: Carbon dioxide.

Câu 13: Quang hợp diễn ra vào thời điểm nào trong ngày?

Đáp án: Ban ngày.

Câu 14: Nguồn gốc của oxygen thoát ra từ quang hợp là?

Đáp án: Nước.

Bước 5. Cách chơi và luật chơi:

Quy định ở mỗi thẻ: In bằng bìa cứng. Gồm 28 thẻ bài (50% thẻ bài dạng câu hỏi được in nền màu vàng chanh, chữ in đậm màu đen, 50% thẻ bài dạng câu trả lời được in nền màu xanh, chữ màu trắng).

4 đội chơi, các đội cử ra một bạn đại diện giám sát quá trình chơi của các đội khác, đảm bảo trò chơi diễn ra công bằng.

Cách chơi: Các đội trả lời câu hỏi bằng cách giơ thẻ bài có chứa đáp án. Các thẻ đưa ra phải là mối liên hệ giữa câu hỏi và trả lời của nhau.

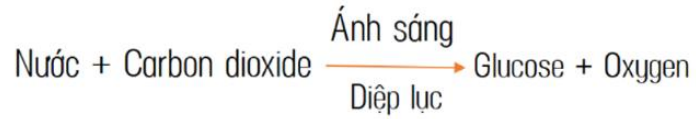
Đội nhận được thẻ đỏ là người dành quyền đi trước và đây cũng chính là thẻ phải đánh đầu tiên. Sau đó, các đội còn lại cầm thẻ có câu trả lời thì giơ lên và đọc to, nếu đúng thì được dành quyền đi trước. Cứ theo nguyên tắc như vậy cho tới khi tìm được đội hết thẻ đầu tiên sẽ là đội chiến thắng.

Bước 6. Kết luận:

Quang hợp là quá trình thu nhận và chuyển hóa năng lượng để tổng hợp nên chất hữu cơ từ các chất vô cơ.

Quang hợp xảy ra chủ yếu ở lá cây, trong bào quan lục lạp.

Phương trình quang hợp:



Trong quá trình quang hợp năng lượng ánh sáng được chuyển hóa thành năng lượng hóa học.

Giai đoạn 2: *Thiết kế*

Sử dụng phần mềm canva để thiết kế thẻ bài.





Trò chơi 11: “Món quà may mắn”

Giai đoạn 1: *Chuẩn bị*

Bước 1. Xác định nội dung sử dụng trò chơi và kiến thức nền tảng của HS:

GV nghiên cứu các nguồn tài liệu sách giáo khoa, sách GV bài 23 “Trao đổi khí ở thực vật”, tài liệu tham khảo về trao đổi khí ở thực vật... Xác định nội dung sử dụng trò chơi “Hoạt động luyện tập củng cố”.

HS đã học về trao đổi khí ở sinh vật, biết được khái niệm trao đổi khí, đã học quá trình trao đổi khí ở cơ thể động, thực vật.

Bước 2. Xác định mục tiêu trò chơi:

HS nắm vững và ghi nhớ kiến thức về “Trao đổi khí ở sinh vật”.

Bước 3. Xác định tên trò chơi: Món quà may mắn.

Bước 4. Xác định nội dung câu hỏi, câu trả lời:

Câu 1: Chọn đáp án đúng nhất

- A. Trao đổi khí là trao đổi các chất khí giữa cơ thể với môi trường.
- B. Trao đổi khí là trao đổi chất khí giữa tế bào và cơ thể.
- C. Trao đổi khí là sự trao đổi khí Oxygen giữa cơ thể sinh vật với môi trường bên ngoài.
- D. Trao đổi khí là sự trao đổi khí Car bon dioxide giữa cơ thể sinh vật với môi trường bên ngoài.

Đáp án: A. Trao đổi khí là trao đổi các chất khí giữa cơ thể với môi trường.

Câu 2: Ở cây một lá mầm khí khổng phân bố ở?

- A. Biểu bì mặt dưới của lá.
- B. Biểu bì phần thân cây.
- C. Biểu bì mặt trên của lá.
- D. Cả biểu bì mặt trên và mặt dưới của lá.

Đáp án: D. Cả biểu bì mặt trên và mặt dưới của lá.

Câu 3: Hình thức trao đổi khí của châu chấu là?

- A. Trao đổi khí qua da.
- B. Trao đổi khí nhờ hệ thống túi khí.
- C. Trao đổi khí nhờ hệ thống ống khí.
- D. Trao đổi khí bằng phổi.

Đáp án: C. Trao đổi khí nhờ hệ thống ống khí.

Câu 4: Trao đổi khí giữa cơ thể với môi trường tuân theo cơ chế nào?

- A. Thẩm thấu.
- B. Phân ly.
- C. Chủ động
- D. Khuếch tán.

Đáp án: D. Khuếch tán.

Câu 5: Chọn câu trả lời đúng, đường đi của khí qua cơ quan hô hấp ở người là?

- A. Khoang mũi -> Thanh quản -> Thực quản -> Phế nang.

B. Khoang mũi -> Phế quản -> Khí quản -> Phế nang.

C. Khoang mũi -> Thực quản -> Phế quản -> Phế nang.

D. Khoang mũi -> Khí quản -> Phế quản -> Phế nang.

Đáp án: D. Khoang mũi -> Khí quản -> Phế quản -> Phế nang.

Câu 6: Cơ quan trao đổi khí ở loài nào dưới đây khác với loài còn lại?

A. Cá trắm.

B. Cá voi.

C. Cá chép.

D. Cá mập.

Đáp án: B. Cá voi.

Câu 7: Cơ quan trao đổi khí của tôm, cua là?

A. Da.

B. phổi.

C. Mang.

D. Mang và da.

Đáp án: C. Mang.

Câu 8: Thời gian diễn ra sự trao đổi khí ở sinh vật là khi nào?

A. Khi có ánh sáng.

B. Ban ngày.

C. Ban đêm.

D. Cả ngày lẫn đêm.

Đáp án: D. Cả ngày lẫn đêm.

Bước 5. Xác định cách chơi, luật chơi:

Trò chơi bao gồm 8 hộp quà, tương đương với 8 câu hỏi.

Mỗi câu hỏi HS xung phong giành quyền gấp quà. Sau khi gấp quà sẽ phải trả một câu hỏi.

Trả lời đúng, người chơi sẽ mở được hộp quà và nhận được phần quà đó.

Trả lời sai, hộp quà sẽ bị rơi và chờ lượt chơi kế tiếp.

Cứ tiếp tục chơi cho đến khi tất cả các hộp quà được mở ra.

Bước 6. Kết luận:

Trao đổi khí là sự trao đổi các chất ở thể khí giữa cơ thể với môi trường. Sự trao đổi khí giữa cơ thể với môi trường tuân theo cơ chế khuếch tán.

Ở thực vật, trao đổi khí giữa cơ thể với môi trường bên ngoài được thực hiện chủ yếu qua khí khổng ở lá cây.

Ở động vật, trao đổi khí giữa cơ thể với môi trường xảy ra ở cơ quan hô hấp như ống khí, mang, da, phổi...

Ở người trao đổi khí diễn ra ở phổi, khí đi vào từ khoang mũi đến phế quản, rồi đến khí quản và cuối cùng là đi đến phế nang. Thải ra qua động tác thở.

Giai đoạn 2: *Thiết kế*

Sử dụng canva thiết kế slide, giao diện trò chơi.



Sử dụng powerpoint thêm âm thanh, hiệu ứng cho trò chơi, chạy trò chơi.

Link sản phẩm trò chơi:

https://drive.google.com/file/d/1q8kiOd9_xnaS6zXAgAGLzEXsJaoO1w38/view?usp=drive_link

Trò chơi 12: “Rót nước vào ly”

Giai đoạn 1: Chuẩn bị

Bước 1. Xác định nội dung sử dụng trò chơi và kiến thức nền tảng của HS

GV nghiên cứu tài liệu sách giáo khoa, sách GV bài 32 “Khái quát về sinh sản và sinh sản vô tính ở sinh vật”, sách tham khảo, tài liệu về sinh sản ở sinh vật...Xác định nội dung sử dụng trò chơi “Hoạt động luyện tập củng cố kiến thức”.

HS đã được học về khái niệm sinh sản, học về sinh sản vô tính ở sinh vật.

Bước 2. Xác định mục tiêu trò chơi:

Luyện tập củng cố kiến thức cho HS, giúp HS hiểu và nắm chắc kiến thức về sinh sản và sinh sản vô tính ở sinh vật.

Bước 3. Xác định tên trò chơi: Rót nước vào ly.

Bước 4. Nội dung câu trả lời, câu hỏi:

Câu 1: Sinh sản là?

A. Quá trình tạo ra những cá thể mới đảm bảo sự phát triển kế tục của loài.

B. Quá trình tạo ra những cá thể mới đảm bảo sự sinh trưởng và phát triển của loài.

C. Quá trình tạo ra những cá thể đảm bảo sự tiến hóa của loài.

Đáp án: A. Quá trình tạo ra những cá thể mới đảm bảo sự phát triển kế tục của loài.

Câu 2: Dựa vào sự tham gia của yếu tố đực và yếu tố cái sinh sản được chia thành mấy loại?

A. 4 loại.

B. 3 loại.

C. 2 loại.

Đáp án: C. 2 loại.

Câu 3: Sinh sản vô tính là?

A. Hình thức sinh sản không có sự kết hợp yếu tố đực và yếu tố cái.

B. Hình thức sinh sản có sự kết hợp yếu tố đực và yếu tố cái.

C. Hình thức sinh sản có sự kết hợp của 2 yếu tố cái.

Đáp án: A. Hình thức sinh sản không có sự kết hợp yếu tố đực và yếu tố cái.

Câu 4: Trong các hình thức sinh sản sau, đâu không phải là ví dụ sinh sản vô tính?

A. Sinh sản bằng củ ở gừng.

B. Sinh sản bằng hạt ở cây lúa.

C. Sinh sản bằng bào tử của rêu.

Đáp án: B. Sinh sản bằng hạt ở cây lúa.

Câu 5: Hình thức nào sau đây không phải là sinh sản vô tính ở thực vật?

A. Trinh sản.

B. Nảy chồi.

C. Phân mảnh.

Đáp án: A. Trinh sản.

Câu 6: Thủy tức sinh sản bằng hình thức ?

A. Ghép đôi.

B. Nảy chồi.

C. Phân đôi.

Đáp án: B. Nảy chồi.

Câu 7: Đặc điểm nào sau đây không phải sinh sản vô tính ?

A. Cơ thể con sinh ra hoàn toàn giống cơ thể mẹ ban đầu.

B. Tạo ra cơ thể mới rất đa dạng về các đặc điểm thích nghi.

C. Tạo ra số lượng lớn con cháu trong thời gian ngắn.

Đáp án: B. Tạo ra cơ thể mới rất đa dạng về các đặc điểm thích nghi.

Câu 8: Lợi ích của việc nhân giống cây ăn quả lâu năm bằng phương pháp chiết cành ?

A. Rút ngắn thời gian sinh trưởng của cây, sớm thu hoạch và biết đặc tính của quả.

B. Cây tránh được sâu bệnh hại cho lá, hoa, quả.

C. Nhân giống cây nhanh và hiệu quả cao.

Đáp án: A. Rút ngắn thời gian sinh trưởng của cây, sớm thu hoạch và biết được đặc tính của quả.

Câu 9: Chúng ta có thể nhân giống khoai tây bằng bộ phận nào của cây ?

A. Hạt giống.

B. Rễ.

C. Thân củ.

Đáp án: C. Thân củ.

Câu 10: Động vật nào sau đây chỉ có hình thức sinh sản vô tính ?

A. Bọt biển.

B. Voi.

C. Giun đũa.

Đáp án: A. Bọt biển.

Bước 5. Xác định cách chơi, luật chơi:

4 đội chơi, mỗi đội sẽ có một cốc, mỗi cốc sẽ được chia thành 4 mực nước.

Có 10 bình nước, ẩn sau mỗi bình nước là các câu hỏi.

Không giới hạn đội nhanh nhất sẽ được quyền bình chọn bình nước để trả lời câu hỏi.

Nếu câu trả lời đúng nước trong bình sẽ được rót vào cốc của đội mình. Mỗi lần rót sẽ tăng thêm một mực nước. Nếu câu trả lời sai quyền trả lời sẽ được nhường cho các đội còn lại nhanh nhất.

Mỗi câu hỏi sẽ có 5 giây để trả lời.

Khi kết thúc trò chơi đội nào rót nước vào bình đầy nhanh nhất sẽ chiến thắng.

Trò chơi kết thúc khi tìm ra được đội thắng cuộc.

Bước 6. Kết luận:

Sinh sản là quá trình tạo ra những cá thể mới đảm bảo sự phát triển kế tục của loài.

Có hai hình thức sinh sản là sinh sản vô tính và sinh sản hữu tính. Trong đó sinh sản vô tính là hình thức sinh sản không có sự kết hợp yếu tố đực và yếu tố cái. Tạo ra cơ thể mới hoàn toàn giống cơ thể mẹ ban đầu.

Một số hình thức sinh sản vô tính ở động vật: Nảy chồi, phân mảnh, trinh sinh...

Ở thực vật có một số hình thức sinh sản vô tính là: chiết, ghép...

Giai đoạn 2: *Thiết kế*

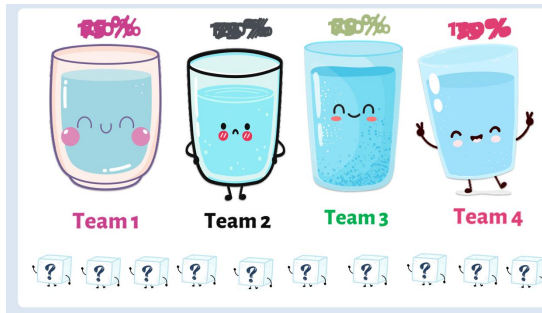
Sử dụng phần mềm canva thiết kế slide, giao diện trò chơi.



Luật chơi

- + 4 đội mỗi đội sẽ có một cốc, mỗi một cốc sẽ chia thành 4 mực nước.
- + Có 10 bình nước ẩn sau bình nước là các câu hỏi.
- + Không giới hạn đội nhanh nhất sẽ được quyền chọn bình nước để trả lời câu hỏi.
- + Nếu câu trả lời đúng nước trong bình sẽ được rót vào cốc của đội mình. Mỗi lần rót sẽ tăng lên 1 mực nước. Nếu câu trả lời sai quyền trả lời sẽ được nhường cho các đội còn lại nhanh nhất.
- + Mỗi câu hỏi sẽ có 10 giây để trả lời.
- + Khi kết thúc trò chơi đội nào rót nước vào bình đầy nhanh nhất sẽ chiến thắng.

Trò chơi kết thúc khi tìm ra được đội thắng cuộc.



QUESTION 1

Sinh sản là?

- A. Quá trình tạo ra những cá thể mới đảm bảo sự phát triển kế tục của loài
- B. Quá trình tạo ra nhữn cá thể mới đảm bảo sự sinh trưởng và phát triển của loài.
- C. Quá trình tạo ra những cá thể đảm bảo sự tiến hóa của loài.

Sử dụng powerpoint thêm âm thanh, hiệu ứng cho trò chơi, chạy trò chơi.

Link sản phẩm trò chơi:

https://docs.google.com/presentation/d/1zWbVWdkf1z6GmANwGgKtykjvQIoKoGLg/edit?usp=drive_link&oid=107562424732749815351&rtpof=true&sd=true

KẾT LUẬN VÀ KIẾN NGHỊ

1. Kết luận

Thực hiện mục tiêu và nhiệm vụ nghiên cứu đề tài đã thực hiện được những kết quả sau:

Nghiên cứu khái quát khái niệm TCHT, phân loại các dạng TCHT, cấu trúc và phương pháp tổ chức trò chơi, đồng thời nêu được vai trò của TCHT trong dạy học làm cơ sở lý luận cho việc xây dựng đề tài.

Tìm hiểu nhận thức, thực trạng thiết kế và sử dụng trò chơi trong dạy học môn KHTN lớp 7 làm cơ sở thực tiễn của đề tài.

Xác định được các nguyên tắc và quy trình thiết kế TCHT qua các bước cụ thể rõ ràng để thiết kế các TCHT trong dạy học.

Vận dụng nguyên tắc và quy trình thiết kế đã xác định để thiết kế được 12 trò chơi trên các ứng dụng phần mềm tin học khác nhau. Trong đó 3 trò chơi sử dụng trong hoạt động khởi động, 2 trò chơi để sử dụng trong phần hình thành kiến thức mới và 7 trò chơi để sử dụng trong phần luyện tập và vận dụng củng cố kiến thức. Các trò chơi đảm bảo được các nguyên tắc thiết kế, phù hợp với từng mạch nội dung bài học. Các trò chơi thiết kế đa dạng, hình ảnh âm thanh rõ nét có cách chơi, luật chơi rõ ràng, dễ thực hiện. Thu hút sự hứng thú tham gia của HS, mang lại hiệu quả dạy học cao, đáp ứng được nhu cầu đổi mới giáo dục hiện nay.

Đề tài mang ý nghĩa thiết thực trong bối cảnh giáo dục hiện nay, mang lại hiệu quả cao trong dạy học. Đồng thời đáp ứng được sự đổi mới trong phương pháp giáo dục. Đây là một công cụ mạnh mẽ hỗ trợ cho quá trình dạy học của GV giúp tiết học trở nên hiệu quả hơn, là tài liệu để sinh viên sư phạm tham khảo.

2. Kiến nghị

Qua việc khảo sát ở các trường trung học cơ sở, nhóm nghiên cứu nhận thấy rằng hầu hết các GV đều sử dụng những TCHT sẵn có, rất ít GV thiết kế TCHT vì nhiều lí do đặc biệt là do trình độ công nghệ thông tin còn hạn chế. Vì vậy cần tổ chức các khóa tập huấn cho GV về việc sử dụng công nghệ thông tin, thiết kế và sử dụng TCHT trong giảng dạy, nhằm nâng cao trình độ.

Nhóm nghiên cứu tiếp tục nghiên cứu đánh giá hiệu quả tiết học có sử dụng TCHT ở các kênh khác nhau để nâng cao chất lượng và hiệu quả các TCHT đã thiết kế. Đồng thời, mong muốn đề xuất về việc tiếp tục phát triển

ngiên cứu việc thiết kế và sử dụng các TCHT trong dạy học môn KHTN và các môn học khác.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- [1]. Bộ giáo dục và Đào tạo (2018). *Chương trình giáo dục phổ thông môn Khoa học tự nhiên*, (Ban hành kèm theo Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT ngày 26 tháng 12 năm 2018 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo).
- [2]. Nguyễn Kim Chuyên (2012). *Xây dựng và sử dụng trò chơi dạy học nhằm tích cực hóa hoạt động học tập của sinh viên sư phạm trong dạy học môn giáo dục học*, Báo cáo tổng kết đề tài Khoa học và Công nghệ, Trường Đại học Đồng Tháp.
- [3]. Triệu Thu Hà (2011). *Tìm hiểu thực trạng sử dụng phương pháp trò chơi học tập trong dạy học môn tự nhiên và xã hội lớp 2 ở một số trường tiểu học khu vực thành phố Vĩnh Yên*, Trường Đại học Sư phạm Hà Nội 2.
- [4]. Phạm Thị Hương, Phan Minh Ngọc (2022). *Sử dụng trò chơi nhằm phát huy hứng thú học tập cho học sinh trong dạy học môn sinh học ở trường trung học phổ thông*, Trường Đại học Vinh.
- [5]. Nguyễn Thị Nga (2016). *Lồng ghép trò chơi trong dạy học Ngữ văn*, Luận văn thạc sĩ, Trường Đại học Giáo dục - Đại học Quốc gia Hà Nội.
- [6]. Hồ Thị Mai Phương, Hoàng Thị Tú, Trần Nguyệt Anh (2017). “Thiết kế và tổ chức trò chơi học tập trong hình thành biểu tượng toán học sơ đẳng cho trẻ mẫu giáo”, *Tạp chí khoa học và công nghệ*, 172(12/2): 205-210.
- [7]. Trần Hoài Phương (2018). “Sử dụng trò chơi ngôn ngữ để phát triển năng lực sáng tạo cho học sinh Tiểu học”, *Tạp chí Khoa học Trường Đại học Sư phạm Hà nội*.
- [8]. Trịnh Văn Sỹ (2023). *Thiết kế và sử dụng trò chơi học tập trong dạy học đọc hiểu cho học sinh lớp 10 THPT*, Trường Đại học Sư phạm - Đại học Huế.
- [9]. Trịnh Thị Phương Thảo, Lê Thị Diễm Quỳnh, Đào Minh Hoàng, Vũ Thanh Tuyết (2022). “Thiết kế và sử dụng trò chơi kỹ thuật số trong dạy học môn toán lớp 6 ở trường trung học cơ sở”. *Tạp chí giáo dục*, Trường Đại học Sư phạm - đại học Thái Nguyên.
- [10]. Nguyễn Thị Huyền Trang (2021). *Vận dụng phương pháp tổ chức trò chơi trong dạy học mỹ thuật ở trường trung học cơ sở Khánh Tiên - Ninh Bình*, Trường Đại học Sư phạm Nghệ thuật Trung ương.
- [11]. Lê Thị Cẩm Tú, Phan Hoàng Hải, Trương Thị Phương Thảo (2023). “Sử dụng trò chơi học tập trong dạy học môn Khoa học tự nhiên lớp 6”. *Tạp chí Giáo dục* (2023), 23(02).

- [12]. Mai Sỹ Tuấn (Tổng Chủ biên) (2022). *Sách giáo khoa Khoa học tự nhiên 7* (Bộ sách cánh diều), NXB Đại học Sư phạm.
- [13]. Mai Sỹ Tuấn (Tổng Chủ biên) (2022). *Sách giáo viên Khoa học tự nhiên 7* (Bộ sách cánh diều), NXB Đại học Sư phạm.

PHỤ LỤC

PHIẾU KHẢO SÁT GV VÀ HS

1.1. Phiếu điều tra (dành cho GV)

Để thực hiện thành công nghiên cứu: **“Thiết kế TCHT trong dạy học môn KHTN 7”**, chúng tôi mong nhận được sự giúp đỡ của Thầy/Cô. Nhóm nghiên cứu đảm bảo các thông tin trong phiếu khảo sát được bảo mật tuyệt đối và chỉ phục vụ mục đích nghiên cứu.

Họ và tên GV:

Đơn vị công tác:

Thầy (Cô) vui lòng cho biết ý kiến của mình về một số vấn đề sau bằng cách trả lời câu hỏi và đánh dấu X vào ô trả lời thầy cô chọn

Câu 1: Thầy/cô có thường xuyên sử dụng TCHT trong hoạt động dạy học không?

☐ Chưa bao giờ

☐ Thi thoảng

☐ Thường xuyên

☐ Mục khác:

Câu 2: Theo thầy/cô việc sử dụng TCHT trong dạy học có tác dụng gì đối với HS?

☐ Phát huy tính tích cực, chủ động gây hứng thú cho HS.

☐ Giúp tiết học trở nên bớt nhàm chán, tạo không khí thoải mái cho HS.

☐ Tăng khả năng tư duy logic, khả năng ghi nhớ, quan sát, phân tích cho HS.

☐ Tất cả các đáp án trên.

Câu 3: Khi sử dụng TCHT thầy/cô dùng trò chơi sẵn có hay tự thiết kế?

☐ Tự thiết kế

☐ Dùng trò chơi sẵn có

☐ Mục khác:

Câu 4: Theo thầy/cô khi có thể tự thiết kế TCHT mang lại lợi ích gì?

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

.....
.....
Câu 5: Thầy/cô có mong muốn tự thiết kế TCHT không?

☐

Có

☐

Không

Câu 6: Những khó khăn khi thầy / cô thiết kế TCHT trong dạy học nói chung và trong dạy học môn KHTN nói riêng?

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

Câu 7: Theo thầy/cô cần lưu ý gì khi thiết kế TCHT vào dạy học nói chung và trong môn KHTN nói riêng?

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

Câu 8: Đối với thầy/cô đã thiết kế TCHT, theo thầy cô quy trình thiết kế trò chơi gồm những bước nào?

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

Nhóm nghiên cứu xin chân thành cảm ơn quý thầy cô đã bỏt chút quý thời gian để chia sẻ ý kiến!

1.2. Phiếu điều tra (dành cho HS)

Để thực hiện thành công nghiên cứu “**Thiết kế TCHT trong dạy học môn KHTN 7**”, chúng tôi mong nhận được sự giúp đỡ của em. Nhóm nghiên cứu đảm bảo các thông tin trong phiếu khảo sát được bảo mật tuyệt đối và chỉ phục vụ mục đích nghiên cứu.

Họ và tên HS:

Lớp:Trường:

Em vui lòng cho biết ý kiến của mình về một số vấn đề sau bằng việc khoanh vào câu trả lời mà em chọn.

Câu 1: Em có yêu thích và hứng thú với việc học môn KHTN lớp 7 chủ đề vật sống không?

A. Có

B. Không

Câu 2: Em có thường xuyên được tham gia TCHT trong các môn học nói chung và môn KHTN lớp 7 nói riêng không?

A. Chưa bao giờ

B. Thi thoảng

C. Thường xuyên

Câu 3: Em có hứng thú với việc học tập thông qua trò chơi không?

A. Có

B. Không

Câu 4: Khi học tập có sử dụng trò chơi trong các môn học nói chung và trong môn KHTN 7 chủ đề vật sống nói riêng, em cảm thấy như thế nào?

A. Thoải mái, dễ hiểu bài, ghi nhớ kiến thức.

B. Gò bó, nhàm chán.

Câu 5: Em có mong muốn thường xuyên được học tập thông qua trò chơi trong các môn học nói chung và trong môn KHTN 7 chủ đề vật sống nói riêng không?

A. Có

B. Không.