

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

PHẠM THỊ THANH MAI

THIẾT KẾ TRÒ CHƠI ONLINE TRONG DẠY HỌC
MÔN TỰ NHIÊN VÀ XÃ HỘI LỚP 2

KHÓA LUẬN TỐT NGHIỆP

Mã sinh viên: 2452020270

NINH BÌNH, 2024

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

PHẠM THỊ THANH MAI

THIẾT KẾ TRÒ CHƠI ONLINE TRONG DẠY HỌC
MÔN TỰ NHIÊN VÀ XÃ HỘI LỚP 2

KHÓA LUẬN TỐT NGHIỆP

Mã sinh viên: 2452020270

Người hướng dẫn: ThS. Đồng Thị Thu

NINH BÌNH, 2024

LỜI CAM ĐOAN

Tôi xin cam đoan kết quả nghiên cứu đề tài “*Thiết kế trò chơi online trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội lớp 2*” là kết quả nghiên cứu của chính bản thân tôi dưới sự hướng dẫn của ThS. Đồng Thị Thu. Tất cả các tài liệu tham khảo đều có xuất xứ rõ ràng và được trích dẫn đầy đủ. Tôi xin hoàn toàn chịu trách nhiệm cho lời cam đoan của mình.

Ninh Bình, ngày tháng 5 năm 2024

Người thực hiện

Phạm Thị Thanh Mai

XÁC NHẬN CỦA NGƯỜI HƯỚNG DẪN KHOA HỌC

Đề tài “*Thiết kế trò chơi online trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội lớp 2*” là công trình nghiên cứu của sinh viên Phạm Thị Thanh Mai, nội dung trong đề tài chưa công bố trong bất kì công trình nào. Trong đề tài có tham khảo một số tài liệu và đã trích dẫn rõ ràng.

Ninh Bình, ngày tháng 5 năm 2024

Người hướng dẫn

ThS. Đồng Thị Thu

BẢNG CÁC KÝ HIỆU, CHỮ VIẾT TẮT

STT	Từ viết tắt	Nghĩa
1	CNTT	Công nghệ thông tin
2	ĐC	Đối chứng
3	GV	Giáo viên
4	HS	Học sinh
5	Nxb	Nhà xuất bản
6	PPDH	Phương pháp dạy học
7	SGK	Sách giáo khoa
8	TN&XH	Tự nhiên và Xã hội
9	TCHT	Trò chơi học tập
10	TN	Thực nghiệm

MỤC LỤC

LỜI CAM ĐOAN	i
XÁC NHẬN CỦA NGƯỜI HƯỚNG DẪN KHOA HỌC	ii
BẢNG CÁC KÝ HIỆU, CHỮ VIẾT TẮT	iii
DANH MỤC BẢNG	vi
DANH MỤC HÌNH ẢNH	vii
MỞ ĐẦU	1
1. Lý do chọn đề tài	1
2. Tổng quan tình hình nghiên cứu	3
3. Mục đích và nhiệm vụ nghiên cứu.....	6
4. Đối tượng và phạm vi nghiên cứu.....	6
5. Phương pháp nghiên cứu	6
6. Ý nghĩa khoa học và ý nghĩa thực tiễn	7
Chương 1 CƠ SỞ LÝ LUẬN VÀ THỰC TIỄN CỦA ĐỀ TÀI.....	8
1.1. CƠ SỞ LÝ LUẬN.....	8
1.1.1. Một số khái niệm.....	8
1.1.2. Phân loại trò chơi học tập online	12
1.1.3. Vai trò của việc sử dụng trò chơi online trong các hoạt động dạy học .	13
1.1.4. Chương trình môn Tự nhiên và Xã hội lớp 2	15
1.1.5. Đặc điểm tư duy của học sinh tiểu học	21
1.2. CƠ SỞ THỰC TIỄN	23
1.2.1. Khảo sát về thực trạng dạy học môn Tự nhiên và Xã hội lớp 2 ở trường Tiểu học	23
1.2.2. Kết quả khảo sát	23
Chương 2 THIẾT KẾ TRÒ CHƠI ONLINE TRONG DẠY HỌC MÔN TỰ NHIÊN VÀ XÃ HỘI LỚP 2.....	30
2.1. THIẾT KẾ TRÒ CHƠI ONLINE TRONG DẠY HỌC MÔN TỰ NHIÊN VÀ XÃ HỘI LỚP 2.....	30
2.1.1. Nguyên tắc thiết kế trò chơi online trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội lớp 2	30
2.1.2. Quy trình thiết kế trò chơi online.....	31
2.1.3. Các phần mềm sử dụng trong thiết kế	35

2.2. KẾT QUẢ THIẾT KẾ TRÒ CHƠI ONLINE TRONG DẠY HỌC MÔN TỰ NHIÊN VÀ XÃ HỘI LỚP 2	50
2.2.1. Ứng dụng trò chơi online trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội	50
2.2.2. Kết quả thiết kế trò chơi online trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội lớp 2	53
2.3. SỬ DỤNG TRÒ CHƠI ONLINE TRONG DẠY HỌC MỘT SỐ CHỦ ĐỀ MÔN TỰ NHIÊN VÀ XÃ HỘI LỚP 2	59
2.3.1. Nguyên tắc khi sử dụng trò chơi online trong dạy học một số chủ đề môn Tự nhiên và Xã hội lớp 2.....	59
2.3.2. Quy trình sử dụng trò chơi online trong dạy học một số chủ đề môn Tự nhiên và Xã hội lớp 2	59
2.3.3. Một số kế hoạch dạy học sử dụng trò chơi online trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội lớp 2	60
KẾT LUẬN CHƯƠNG 2	75
Chương 3 THỰC NGHIỆM SƯ PHẠM	76
3.1. MỤC ĐÍCH THỰC NGHIỆM.....	76
3.2. NỘI DUNG THỰC NGHIỆM	76
3.3. TIẾN HÀNH THỰC NGHIỆM.....	76
3.3.1. Chuẩn bị thực nghiệm	76
3.3.2. Tiến hành thực nghiệm.....	77
3.4. KẾT QUẢ THỰC NGHIỆM	77
3.4.1. Kết quả điểm số của học sinh	78
3.4.2. Hứng thú học tập của học sinh trong tiết học và trong trò chơi	79
3.4.3. Mức độ chú ý của học sinh trong tiết học.....	80
KẾT LUẬN VÀ KIẾN NGHỊ.....	83
1. Kết luận.....	83
2. Kiến nghị.....	83
DANH MỤC TÀI LIỆU THAM KHẢO	85
PHỤ LỤC	
PHỤ LỤC 1: PHIẾU KHẢO SÁT	
PHỤ LỤC 2. ĐỀ KIỂM TRA	
PHỤ LỤC 3. TIÊU CHÍ PHỎNG VẤN HỌC SINH	
PHỤ LỤC 4: NỘI DUNG CÂU HỎI TRONG TRÒ CHƠI CỦA CÁC KẾ HOẠCH DẠY HỌC	

DANH MỤC BẢNG

Bảng 1.1. Kết quả khảo sát nhận thức của giáo viên trong việc sử dụng TCHT trong dạy học môn TN&XH lớp 2.....	23
Bảng 3.1. Kết quả bài kiểm tra ở lớp TN và ĐC	78
Bảng 3.2. Bảng so sánh kết quả TN và ĐC qua bài kiểm tra.....	78
Bảng 3.3. Phân loại trình độ học sinh qua kết quả kiểm tra	78
Bảng 3.4. Mức độ hứng thú học tập của HS trong tiết học và trong trò chơi. 79	
Bảng 3.5. Mức độ chú ý của học sinh trong tiết học	80

DANH MỤC HÌNH ẢNH

Hình 2.1. Quy trình thiết kế trò chơi kỹ thuật dùng trong dạy học	32
Hình 2.2. Giao diện màn hình trang h5p.org.....	38
Hình 2.3. Giao diện trò chơi Memory Game lật thẻ	39
Hình 2.4. Giao diện lựa chọn kiểu trò chơi Memory Game	39
Hình 2.5. Giao diện lựa chọn trò chơi Memory Game	40
Hình 2.6. Cửa sổ soạn thảo trò chơi khi chọn vào Memory Game ở bước 1.	40
Hình 2.7. Giao diện điền thông tin của thẻ 1.....	41
Hình 2.8. Giao diện cho phép lựa chọn câu hỏi kéo thả trong H5P	42
Hình 2.9. Giao diện điền thông tin của câu hỏi kéo thả trong H5P.....	43
Hình 2.10. Giao diện điền email để đăng ký tài khoản trên Quizizz.....	46
Hình 2.11. Giao diện điều chỉnh lại thông tin cá nhân trên Quizizz	47
Hình 2.12. Giao diện nhập tên trò chơi và lựa chọn môn học trong Quizizz .	47
Hình 2.13. Giao diện lựa chọn trò chơi Multiple trong Quizizz	48
Hình 2.14. Màn hình giao diện tạo câu hỏi Checkbox trong Quizizz	49
Hình 2.15. Giao diện để học sinh tham gia trò chơi trong Quizizz.....	50
Hình 2.16. Mã code trong trò chơi Quizizz.....	59

MỞ ĐẦU

1. Lý do chọn đề tài

Trong chương trình cải cách giáo dục hiện nay, việc phát huy tính tích cực chủ động sáng tạo của học sinh được coi là cái mới của phương pháp dạy học nói chung. Khoản 2, Điều 7 Luật Giáo dục năm 2019, chỉ rõ: “Phương pháp giáo dục phải khoa học, phát huy tính tích cực, tự giác, chủ động, tư duy sáng tạo của người học; bồi dưỡng cho người học năng lực tự học và hợp tác, khả năng thực hành, lòng say mê học tập và ý chí vươn lên” [3]. Tại Nghị quyết số 29-NQ/TW ngày 04/11/2013 Hội nghị trung ương 8 khóa XI về đổi mới căn bản, toàn diện giáo dục và đào tạo nêu rõ: ”Tiếp tục đổi mới mạnh mẽ phương pháp dạy và học theo hướng hiện đại; phát huy tính tích cực, chủ động, sáng tạo và vận dụng kiến thức, kỹ năng của người học; khắc phục lối truyền thụ áp đặt một chiều, ghi nhớ máy móc. Tập trung dạy cách học, cách nghĩ, khuyến khích tự học, tạo cơ sở để người học tự cập nhật và đổi mới tri thức, kỹ năng, phát triển năng lực. Chuyển từ học chủ yếu trên lớp sang tổ chức hình thức học tập đa dạng, chú ý các hoạt động xã hội, ngoại khóa, nghiên cứu khoa học. Đẩy mạnh ứng dụng công nghệ thông tin và truyền thông trong dạy và học” [2].

Để đáp ứng được nhiệm vụ đổi mới căn bản toàn diện giáo dục và đào tạo của Trung ương Đảng Cộng Sản Việt Nam thì việc tích cực đổi mới PPDH theo hướng sử dụng các PPDH hợp lý có ứng dụng CNTT, đặc biệt là sự phối hợp giữa các hình thức tổ chức dạy học là rất cần thiết. Việc thiết kế và sử dụng trò chơi online là một cách hiệu quả, hợp lý có tác dụng vô cùng to lớn trong nhiệm vụ đổi mới này.

Không Tử từng nói: “Biết mà học không bằng thích mà học, thích mà học không bằng vui say mà học”. Do đó, một trong những giải pháp nhằm nâng cao hiệu quả trong dạy học ở Tiểu học nói chung và dạy học môn Tự nhiên và Xã hội (TN&XH) lớp 2 nói riêng là tạo được sự hứng thú trong nhận thức của các em thông qua các trò chơi. Khi đó các em vừa được tham gia trò chơi vừa học thêm được các kiến thức mới. Việc dạy học thông qua các trò chơi sẽ kích thích hứng thú, đam mê, nhu cầu, sở thích và khả năng độc lập, tích cực tư duy của học sinh qua đó chất lượng dạy học sẽ được nâng cao.

Bản chất của phương pháp sử dụng trò chơi online trong học tập là dạy học thông qua việc tổ chức hoạt động cho HS. Dưới sự hướng dẫn của GV, HS được hoạt động bằng cách tự chơi trò chơi trong đó mục đích của trò chơi chuyên tải mục tiêu của bài học. Sử dụng trò chơi online để hình thành kiến thức, kỹ năng mới hoặc củng cố kiến thức, kỹ năng đã học. Trong thực tế dạy học, GV thường tổ chức trò chơi học tập để củng cố kiến thức, kỹ năng. Tuy nhiên việc tổ chức cho HS chơi các trò chơi online để hình thành kiến thức, kỹ năng mới là rất cần thiết nhằm tạo hứng thú học tập cho HS ngay từ khi bắt đầu bài học mới.

Môn TN&XH cung cấp cho HS những kiến thức cơ bản, ban đầu và thiết thực về con người ở hai khía cạnh sinh học và nhân văn, về xã hội theo không gian và thời gian, về thế giới vật chất xung quanh bao gồm cả thế giới vô sinh và hữu sinh. Vì thế nếu GV biết cách thiết kế, vận dụng linh hoạt các trò chơi online trong dạy học môn TN&XH sẽ kích thích được tinh thần học tập, óc tư duy của HS, giúp HS hiểu bài nhanh hơn, nhớ bài được lâu hơn. Qua đó hình thành ở HS ý thức, thái độ, cách ứng xử đúng đắn đồng thời hình thành lòng ham hiểu biết cho HS.

Đối với HS lớp 2, các em có thể nhận biết và phân biệt tương đối tốt về mặt hình ảnh, màu sắc, nhưng chưa biết phân tích một cách hệ thống và đi sâu vào bản chất của điều mình quan sát được. HS lớp 2 chỉ ghi nhớ những sự kiện có vẻ bề ngoài gây ấn tượng về mặt cảm xúc, những điều được lặp đi lặp lại một cách máy móc. Do đó trong học tập các em rất thích, chú ý đến những môn học, giờ học có đồ dùng trực quan sinh động, hấp dẫn, có nhiều tranh ảnh hoặc trò chơi,... Vì vậy, nếu GV biết kết hợp khéo léo giữa kiến thức sách vở với những trò chơi online mới mẻ sẽ tạo được hứng thú học tập, phát huy khả năng tự học và hiệu quả dạy học của bộ môn.

Vì vậy, em chọn đề tài “***Thiết kế trò chơi online trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội lớp 2***” làm đề tài khóa luận tốt nghiệp, với mong muốn đề tài sẽ là tài liệu tham khảo hữu ích cho các bạn sinh viên ngành Giáo dục tiểu học Trường Đại học Hoa Lư trong học tập và thực hành sư phạm. Đồng thời thông qua việc thực hiện đề tài bản thân em có thể sử dụng thành thạo một số phần mềm để xây dựng trò chơi online, vận dụng loại phương tiện này nhằm củng cố thêm kiến thức về PPDH góp phần nâng cao chất lượng dạy học môn TN&XH ở Tiểu học.

2. Tổng quan tình hình nghiên cứu

2.1. Các tài liệu, công trình nghiên cứu trên thế giới

Trên thế giới nhiều nhà sư phạm, nhà giáo dục đã có các công trình nghiên cứu, bài viết đề cập tới nội dung tổ chức hoạt động dạy học chú trọng đến việc phát huy tính tích cực, tự lực, sáng tạo cho HS. Cụ thể như sau:

Những năm 40 của thế kỷ XIX, có một số nhà khoa học giáo dục người Nga như: P.A.Bexonova, OP.Seina, V.I.Đalia, E.A.Pokrovxki ... đã nghiên cứu và đánh giá cao vai trò giáo dục đặc biệt và tính hấp dẫn của trò chơi dân gian Nga đối với trẻ mẫu giáo. E.A.Pokrovxki trong lời đề tựa cho tuyển tập “Trò chơi của trẻ em Nga” đã chỉ ra nguồn gốc, giá trị đặc biệt và tính hấp dẫn lạ thường của trò chơi dân gian Nga. Các trò chơi luôn có sức hấp dẫn lạ thường đối với trẻ, kích thích cả về tinh thần, khả năng chú ý, tư duy của các em. Giúp nâng cao khả năng tập trung chú ý, tinh thần của các em [5].

Trong tác phẩm “Bài ca sư phạm”, nhà giáo dục Xô Viết vĩ đại A.SMakarenko đã viết: “Nếu người ta không thấy cái gì vui tươi thì người ta không thể sống ở trên đời. Sự kích thích chân chính của cuộc sống của người ta là sự vui sướng của ngày mai. Sự vui sướng ấy của ngày mai là một cái đối tượng chính của kỹ thuật sư phạm...Giáo dục người ta là tạo cho người ta những viễn cảnh để người ta mong được sự vui sướng của ngày mai” [16]. Tác giả mong muốn rằng trẻ em học tập và lao động với tinh thần lạc quan, vui vẻ sẽ kích thích tinh thần, mang đến cho trẻ sự thoải mái và mong muốn học tập, chất lượng học tập cũng sẽ được nâng cao. Vì vậy, mỗi GV cần sử dụng những phương pháp, hình thức tổ chức phù hợp để áp dụng vào việc dạy và học. Việc thiết kế và vận dụng các trò chơi học tập vào dạy học là một trong những cách rất hữu hiệu.

Nhà sư phạm nổi tiếng người Tiệp Khắc I.A.Komenxki (1592 - 1670), với quan điểm trò chơi là niềm vui sướng của tuổi thơ, là phương tiện phát triển toàn diện cho trẻ, I.A.Komenxki khuyên chúng ta phải chú ý đến trò chơi dạy học cho trẻ. Qua trò chơi các em vừa được vui chơi, giải trí vừa tiếp thu kiến thức một cách nhanh chóng, nhẹ nhàng, tránh được sự nhàm chán của các phương pháp dạy học truyền thống và phát huy được tính tích cực của HS [5].

Nhà sư phạm nổi tiếng N.K.Crupxkaia đã từng nói: “Trò chơi học tập không những là phương thức nhận biết thế giới, là con đường dẫn dắt trẻ đi tìm chân lý 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” [4]. Phrebenlia cho rằng: “Trò chơi học tập như là một phương pháp dạy học”. Ông đã phát hiện ra vai trò to lớn của trò chơi học tập là giúp học sinh nhận biết thế giới, đi tìm chân lý, hợp tác, giao tiếp với nhau nhiều hơn, hiểu về nhau hơn. Học sinh không còn chỉ học trong lúc học mà giờ đây các em còn có thể vừa chơi vừa học làm nâng cao chất lượng học tập. Trò chơi học tập như là một phương pháp dạy học tích cực mà chúng ta cần nghiên cứu và sử dụng nhiều hơn.

Các tác giả trên thế giới đều khẳng định tầm quan trọng và vai trò của trò chơi học tập trong quá trình dạy học.

2.2. Các tài liệu, công trình nghiên cứu trong nước

Việt Nam là nước có truyền thống hiếu học. Do đó, việc dạy và học đã được cha ông ta quan tâm ngay từ những buổi đầu dựng nước; trong đó, điển hình là những câu chuyện về thần đồng Lương Thế Vinh (thế kỷ 15) dùng dây diều trong khi chơi thả diều để tính toán, ước lượng chiều rộng của ao hồ, sông suối hoặc chiều cao của nhà cửa, cây cối,... [13]. Tuy nhiên, những công trình nghiên cứu có tính chất lý luận về phương pháp trò chơi nói chung mới được nghiên cứu trong thời gian từ thế kỷ 20 đến nay, nhiều tác giả đã quan tâm tới việc sử dụng phương pháp này trong từng môn học cụ thể. Một số tác giả như Phan Huỳnh Hoa, Vũ Minh Hồng, Trương Kim Oanh, Phan Kim Liên, Lê Bích Ngọc,... đã nghiên cứu biên soạn một số trò chơi và trò chơi học tập, nhằm củng cố kiến thức một số môn học như: Làm quen với môi trường xung quanh, Hình thành biểu tượng toán sơ đẳng..., trong đó có các tác giả:

Vũ Hoàng Sơn (2015), sau khi thực hành sử dụng TCHT trong dạy học Lịch sử lớp 4 đã đưa ra nhận xét “Với quan điểm dạy học lấy HS làm trung tâm, việc tăng cường sử dụng các TCHT đã và đang đem lại hiệu quả cao cho dạy học ở Tiểu học nói chung và dạy học phân môn Lịch sử nói riêng”. Việc dạy học theo quan điểm lấy HS làm trung tâm là một trong những quan điểm dạy học tích cực giúp HS làm chủ được kiến thức, nắm kiến thức một cách vững vàng. Bên cạnh đó còn tăng cường sử dụng TCHT càng làm tăng tinh thần học hỏi, kích thích lòng hiếu biết của các em. HS luôn hăng say học tập, phát biểu xây dựng bài đem lại hiệu quả cao cho việc dạy học [12].

Phạm Tiến Thành (2017), trong nghiên cứu thiết kế TCHT cho trẻ em mẫu giáo 5-6 tuổi đã khẳng định “Phát triển năng lực quan sát thông qua các TCHT trong nội dung hình thành biểu tượng hình dạng của trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi là một việc làm phù hợp” [13]. Qua các TCHT, năng lực quan sát, tư duy nhạy bén của trẻ cũng được rèn dũa và nâng cao. Trẻ vừa được tham gia các trò chơi thú vị vừa phát huy được các năng lực đặc thù phù hợp với từng lứa tuổi, khả năng nhận biết, tư duy trong học tập ngày được nâng cao. Năm 2017, Lê Thị Lan Anh qua nghiên cứu của mình cũng đã rút ra kết luận về việc vận dụng các TCHT vào thực tế giảng dạy môn Tiếng Việt ở tiểu học đã làm cho “không khí giờ học trở nên sôi nổi, học sinh rất tích cực, các em chuyển từ “thụ động” sang “chủ động” chiếm lĩnh kiến thức, thích thú với những hình thức học tập mới lạ. Vận dụng các TCHT trong các giờ học giúp giảm không khí căng thẳng, mệt mỏi cho HS làm cho giờ học hào hứng, sôi động hơn, học sinh tích cực tham gia vào hoạt động học. HS mong muốn được tham gia tiết học nhiều hơn, ham học hỏi và chủ động trong việc lĩnh hội tri thức mới. Ngoài ra, những kỹ năng sử dụng tiếng Việt trong giao tiếp của các em phát triển vượt bậc” [4].

Lê Phương Liên (Nguyên giảng viên Khoa Giáo dục Tiểu học Trường Đại học Sài Gòn) đã xuất bản cuốn sách “Tổ chức trò chơi học tập trong Dạy - Học Tiếng Việt” [11]. Tác giả cho thấy, dạy học theo cách truyền thống, đặc biệt là đối với các trẻ cấp 1 khó mang lại hiệu quả cao. Ở độ tuổi này, các bé còn thích chơi đùa, khả năng chú ý chưa cao nếu không khéo léo trong công tác giảng dạy sẽ khó gây hứng thú cho trẻ, thậm chí sẽ làm trẻ sinh ra tâm lý sợ học. Do đó, thay vì áp đặt khuôn khổ các phương pháp dạy và học truyền thống, giáo viên cần linh hoạt và đổi mới trong phương pháp giảng dạy và một trong những cách gây hứng thú hiệu quả chính là tạo ra trò chơi cho các trẻ tham gia cùng nhau. Việc này làm cho lớp học có không khí sôi nổi, hào hứng hơn, thu hút sự chú ý của trẻ cũng như việc vừa học vừa chơi sẽ tạo cho trẻ tâm lý thoải mái, hứng thú, kích thích tinh thần học tập của các em.

Như vậy có thể thấy, các công trình nghiên cứu về việc áp dụng TCHT vào dạy học ở Tiểu học đã có nhiều tác giả đề cập, tìm hiểu và dù nghiên cứu ở khía cạnh nào các tác giả đều khẳng định được ưu điểm của việc sử dụng TCHT trong dạy học. Tuy nhiên, đề tài thiết kế trò chơi online trong dạy học môn TN&XH lớp 2 (*Bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống*) thì chưa có tác giả nào nghiên cứu.

3. Mục đích và nhiệm vụ nghiên cứu

3.1. Mục đích

Thiết kế và sử dụng trò chơi online trong dạy học một số chủ đề của môn TN&XH lớp 2 nhằm tăng tính hứng thú và hiệu quả học tập cho học sinh.

3. Nhiệm vụ nghiên cứu

- Xác định cơ sở lý luận và thực tiễn của việc thiết kế và sử dụng trò chơi online trong các hoạt động dạy học.
- Nghiên cứu một số phần mềm xây dựng trò chơi học tập online.
- Thiết kế và sử dụng trò chơi online trong dạy học môn TN&XH lớp 2.
- Thực nghiệm sư phạm để đánh giá tính khả thi của việc sử dụng trò chơi online trong dạy học môn TN&XH lớp 2 nhằm tăng tính hứng thú và hiệu quả học tập cho học sinh.

4. Đối tượng và phạm vi nghiên cứu

4.1. Đối tượng nghiên cứu

Các phần mềm xây dựng trò chơi online, quy trình thiết kế và sử dụng trò chơi online trong dạy học môn TN&XH lớp 2.

4.2. Phạm vi nghiên cứu

Nội dung nghiên cứu: Chương trình môn TN&XH lớp 2 Bộ sách *Kết nối tri thức với cuộc sống*, Nxb Giáo dục Việt Nam.

Phạm vi điều tra: GV của một số Trường tiểu học trên địa bàn tỉnh Ninh Bình

Phạm vi thực nghiệm: Trường Tiểu học ở tỉnh Ninh Bình

Thời gian nghiên cứu: Tháng 11/2023 đến Tháng 5/2024.

5. Phương pháp nghiên cứu

- Phương pháp nghiên cứu lý luận: Đọc và tìm hiểu Chương trình giáo dục phổ thông TN&XH Tiểu học, SGK môn TN&XH lớp 2, phần mềm xây dựng TCHT Quizizz, H5P, Blooket.

- Phương pháp phân tích, tổng hợp: Phân tích, so sánh, hệ thống hóa, khái quát hóa các vấn đề nghiên cứu có liên quan đến đề tài.

- Phương pháp điều tra:

+ Điều tra nhận thức của GV về vai trò của ứng dụng CNTT trong dạy học; tình hình sử dụng TCHT đặc biệt là trò chơi online trong dạy học môn TN&XH ở Trường tiểu học.

+ Xác định thái độ và kết quả học tập của HS lớp 2 đối với môn TN&XH trong giờ dạy học được thiết kế dưới dạng trò chơi online.

+ Thăm dò, trao đổi ý kiến với GV dạy môn TN&XH lớp 2 về nội dung, hình thức trình bày, số lượng câu hỏi trong các trò chơi của mỗi hoạt động dạy học và cách sử dụng trò chơi trong quá trình dạy học.

- Phương pháp thực nghiệm sư phạm: Thực nghiệm (TN) và đối chứng (ĐC) được bố trí song song nhằm kiểm tra tính hiệu quả của đề tài.

- Phương pháp thống kê toán học: Phân tích định lượng các số liệu từ điều tra thực trạng và TN sư phạm bằng phần mềm MS Excel; Phân tích định lượng kết quả TN sư phạm và đưa ra kết luận.

6. Ý nghĩa khoa học và ý nghĩa thực tiễn

6.1. Ý nghĩa khoa học

Đưa ra quy trình sử dụng phần mềm Quizizz, H5P, Blooket để thiết kế trò chơi online sử dụng cho việc dạy và học.

Xây dựng được các trò chơi online phục vụ cho việc dạy học môn TN&XH lớp 2.

Tổng hợp và làm rõ được hình thức, biện pháp sử dụng trò chơi online để tổ chức dạy học một số chủ đề môn TN&XH lớp 2.

6.2. Ý nghĩa thực tiễn

Bản thân biết cách sử dụng một số phần mềm để thiết kế trò chơi online, vận dụng loại phương tiện này để nâng cao kiến thức về PPDH chuẩn bị cho công tác giảng dạy sau khi ra trường.

Là nguồn tài liệu hữu ích cho sinh viên ngành Giáo dục Tiểu học Trường Đại học Hoa Lư trong học tập và thực hành sư phạm.

Chương 1

CƠ SỞ LÝ LUẬN VÀ THỰC TIỄN CỦA ĐỀ TÀI

1.1. CƠ SỞ LÝ LUẬN

1.1.1. Một số khái niệm

1.1.1.1. Khái niệm trò chơi

Có nhiều cách hiểu khác nhau về trò chơi, mỗi cách hiểu mang một màu sắc riêng:

Trong cuốn từ điển Tiếng Việt, do trung tâm từ điển học xuất bản năm 2007 định nghĩa “Trò chơi là hoạt động bày ra để vui chơi, giải trí”. “Trò” là danh từ chỉ hoạt động diễn ra trước mặt người khác để mua vui, “Chơi” là động từ chỉ ra các hoạt động lúc nhàn rỗi, ngoài giờ làm việc nhằm mục đích giải trí là chính”. Trò chơi là một thuật ngữ và mang hai nghĩa khác nhau tương đối xa: Nghĩa thứ nhất: “Trò chơi là chơi có luật và có tính cạnh tranh, thách thức với người tham gia phải biết quy tắc, mục đích, kết quả và yêu cầu”. Nghĩa thứ hai: “Trò chơi là những công việc được tổ chức và tiến hành dưới hình thức chơi”.

Trong lịch sử phát triển của xã hội loài người và lịch sử phát triển trò chơi, các nhà Tâm lý học Xô Viết trước đây đã cho rằng: “Trò chơi là một nghệ thuật xuất hiện sau lao động và là một hiện tượng mang tính chất xã hội, là phương tiện chuẩn bị cho đứa trẻ làm quen với xã hội của người lớn”.

Trong cuốn “Giải thích thuật ngữ tâm lý, giáo dục học” thì cho rằng “trò chơi là hoạt động lý học hay tinh thần hoàn toàn không có vụ lợi thường có cơ sở là quy ước hay tưởng tượng trong ý thức của người chơi, không ngoài mục đích tự thân và mục tiêu khác là tạo khoái cảm”.

Khái niệm về trò chơi là một khái niệm đa chiều, có thể được hiểu thông qua nhiều góc độ khác nhau, từ khoa học xã hội, văn hóa đến triết học và thậm chí là kinh doanh. Để tìm hiểu về khái niệm trò chơi, chúng ta có một số cách tiếp cận phổ biến dưới đây [20]:

Trò chơi như một hoạt động giải trí: Với cách tiếp cận này trò chơi thường được xem là một hoạt động giải trí, một phương tiện để người chơi thư giãn và vui vẻ. Trên phương diện này trò chơi thường được thực hiện với mục đích giải trí và thỏa mãn nhu cầu giải trí của con người.

Trò chơi như một công cụ giáo dục: Với cách tiếp cận này trò chơi cũng có thể được sử dụng như một công cụ giáo dục, giúp người chơi học hỏi và phát triển kỹ năng trong nhiều lĩnh vực khác nhau. Trò chơi cung cấp một phương pháp học tập có phản hồi tích cực và thú vị.

Trò chơi như một phương tiện giao tiếp xã hội: Ở cách tiếp cận này trò chơi có thể được sử dụng để tạo ra cơ hội giao tiếp và kết nối xã hội giữa những người chơi. Trên phương diện này trò chơi có thể thúc đẩy sự tương tác, hợp tác và giao tiếp giữa các cá nhân hoặc nhóm.

Trò chơi như một môi trường tương tác: Theo cách tiếp cận này trò chơi cung cấp cho người chơi một môi trường tương tác, trong đó người chơi có thể thử nghiệm, khám phá và tương tác với các yếu tố trong trò chơi. Trò chơi cung cấp cho người chơi sự tự do và linh hoạt để tham gia vào các trải nghiệm riêng của mình.

Trò chơi như một thách thức và cạnh tranh: Ở cách tiếp cận này một số trò chơi có yếu tố thách thức và cạnh tranh, khuyến khích người chơi cạnh tranh với nhau hoặc với chính họ để đạt được mục tiêu trong trò chơi. Chúng thường cung cấp một cơ hội để phát triển kỹ năng, sự kiên nhẫn và sự sáng tạo.

Như vậy, khái niệm về trò chơi không chỉ giới hạn trong phạm vi giải trí mà còn bao gồm nhiều phương diện khác nhau như giáo dục, giao tiếp xã hội, tương tác và thách thức...

1.1.1.2. Trò chơi học tập

Có nhiều quan điểm khác nhau về trò chơi học tập:

- Trong lý luận dạy học, tất cả những trò chơi gắn với việc dạy học như phương pháp, hình thức tổ chức và luyện tập...không tính đến nội dung và tính chất của trò chơi thì đều được gọi là trò chơi học tập.

- Với ý nghĩa “Trò chơi là chơi có luật và có tính cạnh tranh, thách thức với người tham gia phải biết quy tắc, mục đích, kết quả và yêu cầu”. Trò chơi học tập còn được hiểu là loại trò chơi có luật, có định hướng đối với sự phát triển trí tuệ của người học, thường do giáo viên tạo ra và dùng nó vào mục đích giáo dục và dạy học.

- Theo A.I Xôrôkina thì “Trò chơi học tập là một quá trình phức tạp, nó là hình thức dạy học và đồng thời nó vẫn là trò chơi. Khi các mối quan hệ bị xóa bỏ, ngay lập tức trò chơi biến mất và khi ấy trò chơi biến thành tiết học, đôi khi biến thành sự luyện tập”

- Nhà tâm lý học Kunkel người Anh nói: "Trò chơi học tập là một phương pháp dạy học giúp các em vui vẻ hẳn lên, thích hoạt động hơn. Khi bị khép vào luật chơi, các em dần có trật tự, kỷ luật hơn..."

- Bên cạnh đó Nguyễn Ngọc Trâm cũng đưa ra một luận điểm quan trọng về trò chơi học tập đó là: "Trò chơi dạy học là một trong những phương tiện có hiệu quả để phát triển các năng lực trí tuệ trong đó khả năng khái quát hoá là một năng lực đặc thù của con người".

- Theo tác giả Đặng Thành Hưng [7], thì những trò chơi giáo dục được lựa chọn và sử dụng trực tiếp để dạy học, tuân theo mục đích, nội dung, các nguyên tắc và phương pháp dạy học, có chức năng tổ chức, hướng dẫn và động viên học sinh 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 học sinh khi họ tham gia trò chơi gọi là trò chơi học tập. Các nhiệm vụ, quy tắc, luật chơi và các quan hệ trong trò chơi học tập được tổ chức tương đối chặt chẽ trong khuôn khổ các nhiệm vụ dạy học và được định hướng vào mục tiêu, nội dung học tập. Trò chơi học tập được sáng tạo ra và được sử dụng bởi các nhà giáo và người lớn dựa trên những khuyến nghị của lý luận dạy.

Tóm lại, trò chơi học tập còn được gọi là trò chơi dạy học, là các trò chơi được thiết kế đặc biệt để hỗ trợ quá trình học tập và phát triển kỹ năng trong một hoặc nhiều lĩnh vực khác nhau. Những trò chơi này thường được sử dụng trong môi trường giáo dục như trường học, trung tâm đào tạo hoặc các nền tảng học trực tuyến. Trò chơi học tập thường có mục tiêu rõ ràng là hỗ trợ quá trình học tập trong các lĩnh vực như toán học, khoa học, ngôn ngữ, lịch sử, và nhiều lĩnh vực khác. Các mục tiêu giáo dục được tích hợp một cách hợp lý vào trò chơi, thường thông qua việc cung cấp các thử thách, câu đố, hoặc vấn đề phải giải quyết.

Trò chơi học tập mang lại nhiều lợi ích cho người chơi bằng cách kết hợp giữa giáo dục và giải trí, từ đó thúc đẩy quá trình học tập một cách tích cực và hiệu quả. Trong khi tham gia trò chơi, các em được sử dụng tất cả các giác quan cũng như khả năng tư duy, phân tích, phán đoán, tăng sự sáng tạo của bản thân, bên cạnh đó các trò chơi mang tính chất tập thể sẽ giúp cho mối quan hệ của các em trở nên gần gũi với nhau. Mỗi một trò chơi học tập đều mang những sắc thái riêng và đem lại lợi ích cho sự phát triển cả thể chất và nhân cách của người học.

1.1.1.3. Trò chơi học tập online

Trò chơi học tập online hay còn gọi là trò chơi online là các trò chơi tương tác được hình thành và hoạt động nhờ sự kết nối của các thiết bị điện tử. Để tham gia được trò chơi học tập online thì người chơi cần phải có kết nối với mạng internet. Người chơi sẽ có sự tương tác với nhau và với hệ thống máy chủ của trò chơi ngay trong thời gian thực tế.

Hình thức dạy học để thực hiện các nhiệm vụ học tập thông qua trò chơi online còn được gọi là “học qua chơi”. Đây là quá trình áp dụng các yếu tố điển hình của trò chơi (như luật chơi, ghi điểm, tính cạnh tranh, ...) vào các nội dung trong bài học, đặc biệt nhằm thu hút người chơi trong việc giải quyết vấn đề. Bên cạnh việc tăng cường kết quả của học tập, trò chơi online là một hình thức dạy học tích cực và sáng tạo. Đây là một phương tiện hấp dẫn và hiệu quả để hỗ trợ quá trình học tập của cá nhân bằng cách tích hợp yếu tố giải trí vào việc truyền đạt kiến thức và kỹ năng, trò chơi học tập online có một số đặc điểm sau [20]:

- **Mục tiêu giáo dục:** Trò chơi học tập online được thiết kế với mục tiêu chính là cung cấp kiến thức và kỹ năng cho người chơi trong một hoặc nhiều lĩnh vực như toán học, khoa học, ngôn ngữ, kỹ năng sống, và nhiều lĩnh vực khác. Mục tiêu giáo dục thường được tích hợp một cách tự nhiên vào trải nghiệm chơi game, giúp người chơi học hỏi một cách tự nhiên và hứng thú.

- **Tính tương tác và thú vị:** Trò chơi học tập online thường có giao diện tương tác, đồ họa bắt mắt và cốt truyện hấp dẫn để thu hút người chơi. Sự kết hợp giữa yếu tố giáo dục và yếu tố giải trí giúp tạo ra một môi trường học tập thú vị và động viên người chơi tiếp tục tham gia.

- **Phản hồi và đánh giá:** Trò chơi học tập online thường cung cấp phản hồi ngay lập tức về hiệu suất của người chơi, giúp họ đánh giá và cải thiện kỹ năng. Các hệ thống đánh giá và khen ngợi được tích hợp để khích lệ sự tiến bộ và thành công.

- **Đa dạng và linh hoạt:** Có sự đa dạng trong loại hình và chủ đề của trò chơi học tập online, từ trò chơi cá nhân đến trò chơi đa người chơi, từ trò chơi mô phỏng đến trò chơi câu đố. Điều này giúp đáp ứng nhu cầu học hỏi và sở thích đa dạng của người chơi.

- **Tiện lợi và truy cập dễ dàng:** Trò chơi học tập online có thể truy cập từ bất kỳ thiết bị kết nối internet nào như máy tính, điện thoại di động, hoặc

máy tính bảng. Điều này tạo điều kiện thuận lợi cho việc học tập và giúp người chơi dễ dàng tiếp cận kiến thức mọi lúc mọi nơi.

Tóm lại, trò chơi học tập online là một công cụ hữu ích trong giáo dục, kết hợp giữa giải trí và học tập để tạo ra một môi trường học tập tích cực và thú vị.

1.1.2. Phân loại trò chơi học tập online

Trò chơi học tập online có thể được phân loại dựa trên nhiều yếu tố, như: mục tiêu giáo dục, phong cách trò chơi, đối tượng người chơi, nền tảng sử dụng nó và nhiều yếu tố khác [20].

Phân loại theo mục tiêu giáo dục, bao gồm:

- Trò chơi giáo dục cơ bản: Các trò chơi này nhấn mạnh vào việc hỗ trợ việc học các kỹ năng cơ bản như đọc, viết, toán học và khoa học.
- Trò chơi học môn: Trò chơi này tập trung vào việc học các môn học cụ thể như toán, khoa học, ngôn ngữ, lịch sử, và văn hóa.
- Trò chơi phát triển kỹ năng: Các trò chơi này nhằm mục đích phát triển các kỹ năng như tư duy logic, sáng tạo, giải quyết vấn đề, và kỹ năng xã hội.

Phân loại theo phong cách trò chơi, bao gồm:

- Trò chơi mô phỏng: Các trò chơi mô phỏng tạo ra một môi trường ảo để người chơi trải nghiệm và học hỏi từ việc tương tác với các tình huống và vấn đề trong môi trường đó.
- Trò chơi câu đố: Trò chơi này đặt ra các câu đố hoặc thử thách mà người chơi cần giải quyết bằng cách sử dụng kiến thức và kỹ năng của mình.
- Trò chơi thám hiểm: Các trò chơi thám hiểm khuyến khích người chơi khám phá, nghiên cứu và học hỏi từ môi trường trong trò chơi.

Phân loại theo đối tượng người chơi, bao gồm:

- Trò chơi trẻ em: Các trò chơi này được thiết kế đặc biệt để phù hợp với nhu cầu học tập và phát triển của trẻ em.
- Trò chơi dành cho học sinh và sinh viên: Các trò chơi này được tạo ra để hỗ trợ quá trình học tập và phát triển kỹ năng của học sinh và sinh viên.
- Trò chơi dành cho người lớn: Các trò chơi này thường hướng tới việc học hỏi và phát triển kỹ năng cho người lớn trong mọi độ tuổi.

Phân loại khác, bao gồm:

- Trò chơi đa người chơi: Các trò chơi này cho phép nhiều người chơi tham gia cùng một trò chơi và tương tác với nhau.

- Trò chơi cá nhân: Các trò chơi này được thiết kế để người chơi tham gia một cách độc lập mà không cần sự tương tác từ người chơi khác.

Phân loại theo nền tảng, bao gồm:

- Trò chơi trực tuyến: Các trò chơi này được chơi trực tiếp trên trình duyệt web hoặc thông qua ứng dụng trên thiết bị kết nối internet.

- Trò chơi di động: Các trò chơi này được thiết kế để chơi trên các thiết bị di động như điện thoại thông minh hoặc máy tính bảng.

Việc phân loại trò chơi học tập online giúp người chơi và giáo viên hiểu rõ hơn về tính chất và mục tiêu của trò chơi, từ đó tạo ra trải nghiệm học tập hiệu quả và thú vị hơn, phù hợp với từng đối tượng.

1.1.3. Vai trò của việc sử dụng trò chơi online trong các hoạt động dạy học

1.1.3.1. Tác dụng của trò chơi học tập đối với học sinh

Thông qua trò chơi học tập, trẻ không những được phát triển về mặt trí tuệ, thể chất, thẩm mỹ mà còn được hình thành nhiều phẩm chất và hành vi tích cực. Khi trò chơi học tập được sử dụng như là một phương pháp dạy học, nó có những tác dụng quan trọng đối với học sinh [8]:

- Giúp HS tiếp thu kiến thức một cách tự giác và tích cực hơn, tạo môi trường để các em có thể phát triển các năng lực và chính kiến bản thân;

- Giúp HS nhận thức nhanh và khắc sâu hơn kiến thức, tạo tâm lý học tập thoải mái. Điều này sẽ kích thích cho các em bộc lộ năng lực, sở trường, ý thích một cách tự nhiên và vận dụng những kỹ năng đó vào học tập;

- Qua trò chơi học tập HS được rèn luyện khả năng tự quyết định, tự lựa chọn cho mình cách ứng xử đúng đắn, phù hợp trong những tình huống cụ thể;

- Qua trò chơi học tập HS có cơ hội để thể hiện những thái độ, hành vi. Chính sự thể hiện này sẽ hình thành ở các em niềm tin vào những thái độ, hành vi tích cực, tạo ra động cơ bên trong cho những hành vi ứng xử trong cuộc sống;

- Qua trò chơi học tập HS được hình thành năng lực quan sát, được rèn luyện kỹ năng nhận xét, đánh giá hành vi;

- Thông qua trò chơi, việc học tập được tiến hành một cách nhẹ nhàng, sinh động, không khô khan, nhàm chán. Học sinh được lôi cuốn vào quá trình học tập một cách tự nhiên, hứng thú và có tinh thần trách nhiệm, đồng thời giải tỏa được những mệt mỏi, căng thẳng trong học tập;

- Trò chơi học tập còn giúp tăng cường khả năng giao tiếp giữa HS với HS, giữa giáo viên với HS;

1.1.3.2. Vai trò của việc sử dụng trò chơi online trong các hoạt động dạy học

Trong thời đại công nghệ số hiện nay, việc sử dụng các trò chơi online là một phương pháp dạy học có hiệu quả, được các GV xem như là một hình thức tổ chức dạy học mới, dạy học tích cực cần được sử dụng thường xuyên trong các bài giảng. Khi GV biết tổ chức kết hợp giữa chơi và học chính là làm thay đổi hình thức, phương pháp dạy và học trong môn TN&XH, các chủ đề học tập trong môn TN&XH sẽ trở lên sinh động và hấp dẫn hơn, tạo không khí lớp học sôi động, thu hút sự tập trung của học sinh. Việc sử dụng trò chơi online trong các hoạt động dạy học không chỉ tạo ra môi trường học tập thú vị mà còn giúp phát triển nhiều kỹ năng quan trọng cho học sinh, cụ thể [20]:

- **Thúc đẩy sự hứng thú và tham gia của người học:** Trò chơi online thường có tính thú vị và gây kích thích, giúp HS tham gia và hứng thú với quá trình học tập. Sự hứng thú này thúc đẩy sự tích cực và sự tập trung của HS trong lớp học.

- **Tạo ra môi trường học tập tích cực:** Trò chơi online tạo ra môi trường học tập linh hoạt và thú vị, nơi mà HS có thể học hỏi một cách thoải mái và tự tin. Môi trường này giúp HS giảm áp lực và lo lắng trong quá trình học tập và khuyến khích sự thử nghiệm và sáng tạo.

- **Phát triển kỹ năng:** Các trò chơi online thường yêu cầu HS sử dụng các kỹ năng như tư duy logic, giải quyết vấn đề, làm việc nhóm và quản lý thời gian. Việc thực hành các kỹ năng này trong môi trường trò chơi giúp HS phát triển và củng cố chúng một cách tự nhiên và hiệu quả.

- **Cung cấp phản hồi tức thì:** Trò chơi online thường cung cấp phản hồi ngay lập tức về hiệu suất của HS, giúp họ hiểu rõ hơn về điểm mạnh và điểm yếu của mình. Phản hồi này giúp HS điều chỉnh hành vi và cải thiện kỹ năng của mình một cách nhanh chóng.

- **Khuyến khích học sinh làm việc nhóm và giao tiếp:** Một số trò chơi online yêu cầu HS làm việc nhóm để giải quyết các vấn đề hoặc hoàn thành nhiệm vụ. Quá trình này khuyến khích sự tương tác xã hội, giao tiếp và hợp tác giữa các HS.

- **Tạo ra trải nghiệm học tập đa dạng:** Trò chơi online cung cấp một loạt các hoạt động học tập và nhiệm vụ khác nhau, từ việc giải quyết câu đố đến mô phỏng thế giới thực. Điều này tạo ra một trải nghiệm học tập đa dạng và kích thích sự tò mò và khám phá của HS.

Tóm lại, trò chơi online có vai trò quan trọng trong việc hoàn thành mục tiêu dạy học. Tuy nhiên, trong dạy học không có một phương pháp nào là vạn năng và phương pháp tổ chức trò chơi online cũng vậy. Do đó, việc lựa chọn và sử dụng các phương pháp dạy học muốn đạt hiệu quả cao cần sự kết hợp khéo léo, có chọn lọc để có thể thực hiện tốt hơn các mục tiêu giáo dục.

1.1.3.3. Sử dụng trò chơi online trong dạy học ở trường tiểu học

Trò chơi online là kết hợp giữa các yếu tố chơi và các yếu tố sư phạm thành một tổ hợp hoạt động dưới sự kết nối của mạng Internet. Quá trình này bao gồm các thành tố sau [12]:

- ✓ *Mục đích chơi:* là hoàn thành nhiệm vụ học tập của HS trong khi tham gia chơi. Khi kết thúc trò chơi mức độ đạt được của mục đích chơi được phản ánh ở kết quả mà HS thu được. Kết quả đó cũng là kết quả giải quyết nhiệm vụ học tập.
- ✓ *Nội dung chơi:* có thể sử dụng trò chơi online để khởi động bài học, giới thiệu hoặc thảo luận một phần kiến thức mới, tạo ra thách thức ở phần mở rộng hoặc tạo một hệ thống các câu hỏi ngắn để củng cố kiến thức.

Trò chơi học tập online dùng trong dạy học môn TN&XH lớp 2 là những trò chơi đề cập đến kiến thức môn TN&XH lớp 2, thông qua các nền tảng trực tuyến và được chơi bằng các thiết bị điện tử là một biện pháp hữu hiệu nâng cao hứng thú học tập cho HS khi dạy học.

1.1.4. Chương trình môn Tự nhiên và Xã hội lớp 2

1.1.4.1. Chương trình môn Tự nhiên và Xã hội

➤ Đặc điểm của môn Tự nhiên và Xã hội:

Theo chương trình giáo dục phổ thông môn TN&XH, 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: "Tự nhiên và Xã hội là môn học bắt buộc ở các lớp 1, 2, 3, được xây dựng dựa trên nền tảng khoa học cơ bản, ban đầu về tự nhiên và xã hội. Môn học cung cấp cơ sở quan trọng cho việc học tập các môn Khoa học, Lịch sử và Địa lí ở lớp 4, lớp 5 và các môn khoa học tự nhiên, khoa học xã hội ở các cấp học trên. Môn học coi trọng việc tổ chức cho học sinh trải nghiệm thực tế, tạo cho học sinh cơ hội tìm hiểu, khám phá thế giới tự nhiên và

xã hội xung quanh; vận dụng kiến thức, kỹ năng đã học vào thực tiễn, học cách ứng xử phù hợp với tự nhiên và xã hội".

➤ ***Các quan điểm xây dựng chương trình:***

(1) Dạy học tích hợp: Chương trình môn Tự nhiên và Xã hội được xây dựng dựa trên quan điểm dạy học tích hợp, coi con người, tự nhiên và xã hội là một chỉnh thể thống nhất có mối quan hệ chặt chẽ với nhau, trong đó con người là cầu nối giữa tự nhiên và xã hội. Các nội dung giáo dục giá trị sống và kỹ năng sống, giáo dục sức khỏe, giáo dục môi trường, giáo dục tài chính được tích hợp vào môn Tự nhiên và Xã hội ở mức độ đơn giản, phù hợp với điều kiện của Việt Nam.

(2) Dạy học theo chủ đề: Nội dung giáo dục môn Tự nhiên và Xã hội được tổ chức theo các chủ đề: gia đình, trường học, cộng đồng địa phương, thực vật và động vật, con người và sức khỏe, Trái Đất và bầu trời. Các chủ đề này được phát triển theo hướng mở rộng và nâng cao từ lớp 1 đến lớp 3. Mỗi chủ đề đều thể hiện mối liên quan, sự tương tác giữa con người với các yếu tố tự nhiên và xã hội. Tùy theo từng chủ đề, nội dung giáo dục giá trị sống và kỹ năng sống; giáo dục các vấn đề liên quan đến việc giữ gìn sức khỏe, bảo vệ cuộc sống an toàn của bản thân, gia đình và cộng đồng, bảo vệ môi trường, phòng tránh thiên tai,... được thể hiện ở mức độ đơn giản và phù hợp.

(3) Tích cực hóa hoạt động của học sinh: Chương trình môn Tự nhiên và Xã hội tăng cường sự tham gia tích cực của học sinh vào quá trình học tập, nhất là những hoạt động trải nghiệm; tổ chức hoạt động tìm hiểu, điều tra, khám phá; hướng dẫn học sinh học tập cá nhân, nhóm để tạo ra các sản phẩm học tập; khuyến khích học sinh vận dụng được những điều đã học vào đời sống.

➤ ***Mục tiêu của môn Tự nhiên và xã hội***

Chương trình môn Tự nhiên và Xã hội góp phần hình thành, phát triển ở học sinh tình yêu con người, thiên nhiên; đức tính chăm chỉ; ý thức bảo vệ sức khỏe của bản thân, gia đình, cộng đồng; ý thức tiết kiệm, giữ gìn, bảo vệ tài sản; tinh thần trách nhiệm với môi trường sống; các năng lực chung và năng lực khoa học.

➤ *Các yêu cầu cần đạt:*

Yêu cầu quan trọng của môn Tự nhiên và Xã hội là giúp HS hình thành và phát triển được năng lực tìm hiểu tự nhiên và xã hội bao gồm ba năng lực thành phần:

Nhận thức khoa học: Nhận biết được ở mức độ đơn giản một số sự vật, hiện tượng, mối quan hệ thường gặp trong môi trường tự nhiên và xã hội xung quanh như về sức khỏe và sự an toàn trong cuộc sống, mối quan hệ của học sinh với gia đình, nhà trường, cộng đồng và thế giới tự nhiên,... Mô tả được một số sự vật, hiện tượng tự nhiên và xã hội xung quanh bằng các hình thức biểu đạt như nói, viết, vẽ,... Trình bày được một số đặc điểm, vai trò của một số sự vật, hiện tượng thường gặp trong môi trường tự nhiên và xã hội xung quanh. Phân loại được các sự vật, hiện tượng đơn giản trong tự nhiên và xã hội theo một số tiêu chí.

Tìm hiểu môi trường tự nhiên và xã hội xung quanh: Quan sát và đặt được các câu hỏi đơn giản về một số sự vật, hiện tượng, mối quan hệ trong tự nhiên và xã hội xung quanh.. Nhận xét được về những đặc điểm bên ngoài, so sánh sự giống, khác nhau giữa các sự vật, hiện tượng xung quanh và sự thay đổi của chúng theo thời gian một cách đơn giản thông qua kết quả quan sát, thực hành.

Vận dụng kiến thức, kĩ năng đã học: Giải thích được ở mức độ đơn giản một số sự vật, hiện tượng, mối quan hệ trong tự nhiên và xã hội xung quanh. Phân tích được tình huống liên quan đến vấn đề an toàn, sức khỏe của bản thân, người khác và môi trường sống xung quanh. Giải quyết được vấn đề, đưa ra được cách ứng xử phù hợp trong các tình huống có liên quan (ở mức độ đơn giản); trao đổi, chia sẻ với những người xung quanh để cùng thực hiện; nhận xét được cách ứng xử trong mỗi tình huống.

1.1.4.2. Chương trình môn Tự nhiên và Xã hội lớp 2

↻ Cấu trúc chương trình môn TN&XH lớp 2

SGK TN&XH lớp 2 bộ Kết nối tri thức với cuộc sống, được cấu trúc thành 2 phần với 6 chủ đề, gồm 25 bài học mới và 6 bài ôn tập.

Phần một là các kiến thức về xã hội, gồm 3 chủ đề: Gia đình; Trường học; Cộng đồng địa phương.

Phần hai là các kiến thức về tự nhiên, cơ thể và sức khỏe con người, gồm 3 chủ đề còn lại: Thực vật và động vật; Con người và sức khỏe; Trái đất và bầu trời.

Mỗi chủ đề bao gồm hệ thống các bài học mới và một bài ôn tập. Các bài học mới gồm hai dạng bài là: dạng bài hình thành kiến thức mới (đa số các bài trong SGK) và dạng bài thực hành (Bài 12. Thực hành mua bán hàng hóa). Bài ôn tập chính là dạng bài ôn tập, tổng kết thường được sắp xếp ở cuối mỗi chủ đề để củng cố, khắc sâu kiến thức.

➤ **Nội dung chương trình**

Nội dung giáo dục, Chương trình Tự nhiên và Xã hội bao gồm 6 chủ đề: Gia đình, Trường học, Cộng đồng địa phương, Thực vật và động vật, Con người và sức khỏe, Trái Đất và bầu trời. Các chủ đề này được phát triển theo hướng mở rộng và nâng cao từ lớp 1 đến lớp 3. Với lớp 2, nội dung cụ thể và yêu cầu cần đạt của môn TN&XH được thể hiện trong Chương trình giáo dục phổ thông môn Tự nhiên và Xã hội, 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, như sau:

Nội dung	Yêu cầu cần đạt
GIA ĐÌNH	
Các thế hệ trong gia đình	<ul style="list-style-type: none"> - Nêu được các thành viên trong gia đình hai thế hệ, ba thế hệ và (hoặc) bốn thế hệ. - Vẽ, viết hoặc cắt dán ảnh gia đình có hai thế hệ, ba thế hệ vào sơ đồ cho trước. - Nói được sự cần thiết của việc chia sẻ, dành thời gian quan tâm, chăm sóc yêu thương nhau giữa các thế hệ trong gia đình. Thể hiện được sự quan tâm, chăm sóc yêu thương của bản thân với các thế hệ trong gia đình.
Nghề nghiệp của người lớn trong gia đình	<ul style="list-style-type: none"> - Đặt được câu hỏi để tìm hiểu thông tin về tên công việc, nghề nghiệp của những người lớn trong gia đình và ý nghĩa của những công việc, nghề nghiệp đó đối với gia đình và xã hội. - Thu thập được một số thông tin về những công việc, nghề có thu nhập, những công việc tình nguyện không nhận lương. - Chia sẻ được với các bạn, người thân về công việc, nghề nghiệp yêu thích sau này.
Phòng tránh ngộ độc khi ở nhà	<ul style="list-style-type: none"> - Kể được tên một số đồ dùng và thức ăn, đồ uống nếu không được cất giữ, bảo quản cẩn thận có thể gây ngộ độc. - Thu

	<p>thập được thông tin về một số lý do gây ngộ độc qua đường ăn uống.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Đề xuất được những việc bản thân và các thành viên trong gia đình có thể làm để phòng tránh ngộ độc. - Đưa ra được cách xử lý tình huống khi bản thân hoặc người nhà bị ngộ độc.
Giữ vệ sinh nhà ở	<ul style="list-style-type: none"> - Giải thích được tại sao phải giữ sạch nhà ở (bao gồm cả nhà bếp và nhà vệ sinh). - Làm được một số việc phù hợp để giữ sạch nhà ở (bao gồm cả nhà bếp và nhà vệ sinh).
TRƯỜNG HỌC	
Một số sự kiện thường được tổ chức ở trường học	<ul style="list-style-type: none"> - Nêu được tên, một số hoạt động và ý nghĩa của một đến hai sự kiện thường được tổ chức ở trường (ví dụ: lễ khai giảng; văn nghệ đầu tuần; ngày kỉ niệm 20/11, 8/3; hội chợ xuân, hội chợ sách,...). - Nhận xét được về sự tham gia của học sinh trong những sự kiện đó và chia sẻ cảm nhận của bản thân.
An toàn khi tham gia một số hoạt động ở trường và giữ vệ sinh trường học	<ul style="list-style-type: none"> - Xác định được một số tình huống nguy hiểm, rủi ro có thể xảy ra trong khi tham gia những hoạt động ở trường và cách phòng tránh. - Thực hiện được việc giữ vệ sinh khi tham gia một số hoạt động ở trường.
CỘNG ĐỒNG ĐỊA PHƯƠNG	
Hoạt động mua bán hàng hoá	<ul style="list-style-type: none"> - Kể được tên một số hàng hoá cần thiết cho cuộc sống hằng ngày. - Nêu được cách mua, bán hàng hoá trong cửa hàng, chợ, siêu thị hoặc trung tâm thương mại. - Nêu được lý do vì sao phải lựa chọn hàng hoá trước khi mua. - Thực hành (theo tình huống giả định) lựa chọn hàng hoá phù hợp về giá cả và chất lượng.
Hoạt động giao thông	<ul style="list-style-type: none"> - Kể được tên các loại đường giao thông. - Nêu được một số phương tiện giao thông và tiện ích của chúng.

	<ul style="list-style-type: none"> - Phân biệt được một số loại biển báo giao thông (biển báo chỉ dẫn; biển báo cấm; biển báo nguy hiểm) qua hình ảnh. - Giải thích được sự cần thiết phải tuân theo quy định của các biển báo giao thông. - Nêu được quy định khi đi trên một số phương tiện giao thông (ví dụ: xe máy, xe buýt, đò, thuyền,...) và chia sẻ với những người xung quanh cùng thực hiện.
THỰC VẬT VÀ ĐỘNG VẬT	
Môi trường sống của thực vật và động vật	<ul style="list-style-type: none"> - Đặt và trả lời được câu hỏi về nơi sống của thực vật và động vật thông qua quan sát thực tế, tranh ảnh và (hoặc) video. - Nêu được tên và nơi sống của một số thực vật, động vật xung quanh. - Phân loại được thực vật, động vật theo môi trường sống. - Tìm hiểu, điều tra một số thực vật và động vật có ở xung quanh và mô tả được môi trường sống của chúng.
Bảo vệ môi trường sống của thực vật, động vật	<ul style="list-style-type: none"> - Thu thập được thông tin về một số việc làm của con người có thể làm thay đổi môi trường sống của thực vật, động vật. - Giải thích được ở mức độ đơn giản sự cần thiết phải bảo vệ môi trường sống của thực vật và động vật. - Nêu được những việc có thể làm để bảo vệ, hạn chế sự thay đổi môi trường sống của thực vật, động vật và chia sẻ với những người xung quanh cùng thực hiện
CON NGƯỜI VÀ SỨC KHỎE	
Một số cơ quan bên trong cơ thể: vận động, hô hấp, bài tiết nước tiểu	<ul style="list-style-type: none"> - Chỉ và nói được tên các bộ phận chính của các cơ quan vận động, hô hấp và bài tiết nước tiểu trên sơ đồ, tranh ảnh. - Nhận biết được chức năng của các cơ quan nêu trên ở mức độ đơn giản ban đầu qua hoạt động hằng ngày của bản thân (ví dụ: nhận biết chức năng của xương và cơ quan hoạt động vận động; chức năng của cơ quan hô hấp qua hoạt động thở ra và hít vào; chức năng của cơ quan bài tiết qua việc thải ra nước tiểu). - Đưa ra được dự đoán điều gì sẽ xảy ra với cơ thể mỗi người nếu một trong các cơ quan trên không hoạt động.
Chăm sóc, bảo vệ các	<ul style="list-style-type: none"> - Nhận biết và thực hiện được đi, đứng, ngồi, mang cặp đúng tư thế để phòng tránh cong vẹo cột sống.

cơ quan trong cơ thể	<ul style="list-style-type: none"> - Nêu được sự cần thiết và thực hiện được việc hít vào, thở ra đúng cách và tránh xa nơi có khói bụi để bảo vệ cơ quan hô hấp. - Nêu được sự cần thiết và thực hiện được việc uống đủ nước, không nhịn tiểu để phòng tránh bệnh sỏi thận.
TRÁI ĐẤT VÀ BẦU TRỜI	
Các mùa trong năm	<ul style="list-style-type: none"> - Nêu được tên và một số đặc điểm của các mùa trong năm (ví dụ: mùa xuân, mùa hè, mùa thu, mùa đông; mùa mưa và mùa khô). - Lựa chọn được trang phục phù hợp theo mùa để giữ cơ thể khỏe mạnh.
Một số thiên tai thường gặp	<ul style="list-style-type: none"> - Nhận biết và mô tả được một số hiện tượng thiên tai (ví dụ: bão, lũ, lụt, giông sét, hạn hán,...) ở mức độ đơn giản. - Nêu được một số rủi ro dẫn đến các thiệt hại về tính mạng con người và tài sản do thiên tai gây ra. - Đưa ra được một số ví dụ về thiệt hại tính mạng con người và tài sản do thiên tai gây ra. - Nêu và luyện tập được một số cách ứng phó, giảm nhẹ rủi ro thiên tai thường xảy ra ở địa phương. - Chia sẻ với những người xung quanh và cùng thực hiện phòng tránh rủi ro thiên tai.

1.1.5. Đặc điểm tư duy của học sinh tiểu học

Tư duy là hạt nhân của trí não, kỹ năng này bắt đầu phát triển từ giai đoạn đầu thơ của trẻ. Học sinh tiểu học là các em học sinh từ lớp 1 – lớp 5 (bắt đầu từ năm 6 tuổi). Trong độ tuổi tiểu học, khả năng tư duy của trẻ đã khá phát triển, trẻ đã có ý thức, ghi nhớ, tư duy tổng hợp, phát tán và đánh giá đối với các tranh vẽ, ký hiệu, ngữ nghĩa và hành vi...

Tư duy là một hoạt động của não bộ, rèn luyện tư duy là cách kích thích cho não bộ phát triển, không bị ỳ trệ. Lâu dần, não bộ của trẻ được phát triển và hoàn thiện hơn. Rèn luyện tư duy mỗi ngày thông qua những kiến thức và vấn đề đơn giản ở độ tuổi này sẽ tạo nền tảng cho việc tư duy ở độ tuổi lớn hơn.

Theo tâm lý học, đặc điểm tư duy của HS tiểu học trong những giai đoạn đầu được xem là mang tính đột biến, chuyển từ tư duy tiền thao tác sang tư duy thao tác. Lúc này trẻ sẽ suy nghĩ chủ yếu trong các trường hành động (hành động trên đồ vật và hành động tri giác - phối hợp hoạt động giữa các giác quan). Trong những giai đoạn tiếp theo, trẻ sẽ chuyển từ khái quát, phân tích, so sánh,...từ các hành vi bên ngoài sang thao tác trí óc bên trong.

Học sinh tiểu học thường có những đặc điểm tư duy riêng, phản ánh sự phát triển trí tuệ và tư duy trong giai đoạn phát triển này. Một số đặc điểm chính trong tư duy của học sinh tiểu học là [20]:

- **Tư duy cụ thể và hình ảnh:** Học sinh tiểu học thường dựa vào hình ảnh và trực quan trong quá trình tư duy. Các em thường suy nghĩ cụ thể và phụ thuộc vào các hình ảnh, ví dụ và thực tế để hiểu và xử lý thông tin.

- **Tư duy phân loại và phân tích:** Học sinh tiểu học phát triển khả năng phân loại và phân tích thông tin. Các em bắt đầu nhận biết các đặc điểm chung và khác biệt giữa các đối tượng và sự việc và có thể phân loại chúng vào các nhóm khác nhau.

- **Tư duy logic và sự suy luận:** Học sinh tiểu học bắt đầu phát triển khả năng suy luận và tư duy logic. Các em có thể sử dụng logic đơn giản để giải quyết các vấn đề và tìm ra các quy luật và mẫu thường xuất hiện trong thế giới xung quanh.

- **Tư duy cộng đồng và hợp tác:** Học sinh tiểu học thường thích làm việc trong nhóm và hợp tác với nhau trong quá trình học tập. Ở giai đoạn này trẻ bắt đầu hiểu và đánh giá vai trò của mình trong một cộng đồng và phát triển kỹ năng làm việc nhóm.

- **Tư duy sáng tạo:** Học sinh tiểu học có sự sáng tạo và tưởng tượng phong phú. Các em thích sáng tạo và tạo ra các ý tưởng mới, thường qua việc chơi và tương tác với thế giới xung quanh.

- **Tư duy tương đồng:** Học sinh tiểu học thường sử dụng tư duy tương đồng để kết nối thông tin mới với những kiến thức cũ đã biết. Các em thường liên kết những điều mới với những trải nghiệm và kiến thức cũ để hiểu sâu hơn về chúng.

- **Tư duy theo dạng "tích lũy":** Trong giai đoạn này, học sinh tiểu học thường học hỏi bằng cách "tích lũy" kiến thức và kinh nghiệm. Các em cần thời gian để xây dựng kiến thức và hiểu biết dựa trên các trải nghiệm thực tế và sự tương tác với môi trường học tập.

Tóm lại, học sinh tiểu học có đặc điểm chung đó là các em thường thiếu kiên trì, bền bỉ, dễ hưng phấn nhưng cũng nhanh chán nên các em thường không tập trung cao độ. Vì vậy, trong quá trình dạy học GV cần phải tạo ra hứng thú cho các em trong học tập và các em phải thường xuyên được luyện tập. Giai đoạn ở lớp 1, lớp 2, tâm hồn của trẻ hết sức trong sáng, hồn nhiên, ở độ tuổi

này trẻ rất dễ xúc động, thích tiếp xúc với một sự vật hiện tượng nào đó nhất là những hình ảnh gây cảm xúc mạnh. Năng lực hoạt động của trẻ còn hạn chế. Nhận thức tư duy của HS ở độ tuổi này còn mang tính trực quan chưa cụ thể, HS tiểu học rất hiếu động, ham hiểu biết cái mới. Vì vậy, việc sử dụng trò chơi online trong dạy học góp phần giúp HS rèn luyện tư duy tốt hơn, phát triển trí tưởng tượng, khả năng quan sát, tìm hiểu các sự vật, sự việc theo nhiều khía cạnh. Ngoài ra còn lôi cuốn HS vào tiết học, kích thích tinh thần học hỏi, khả năng tập trung chú ý của HS.

1.2. CƠ SỞ THỰC TIỄN

1.2.1. Khảo sát về thực trạng dạy học môn Tự nhiên và Xã hội lớp 2 ở trường Tiểu học

1.2.1.1. Mục đích khảo sát

Tìm hiểu thực trạng thiết kế và việc sử dụng trò chơi online trong dạy học môn TN&XH ở trường tiểu học.

1.2.1.2. Đối tượng khảo sát

Giáo viên giảng dạy môn TN&XH đang công tác tại một số trường tiểu học 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 điều tra khảo sát được chúng tôi sử dụng là:

- Sử dụng phiếu khảo sát: Phiếu khảo sát được thiết kế dưới dạng câu hỏi đóng và mở dành cho GV, GV được khảo sát chỉ cần đánh dấu (X) vào các ô trống có sẵn và viết câu trả lời tự luận cho câu hỏi mở. Phiếu này dùng để khảo sát mức độ xây dựng, sử dụng TCHT nói chung và TCHT online nói riêng, thái độ của giáo viên đối với việc sử dụng trò chơi online trong dạy học môn TN&XH lớp 2. (Phụ lục 1)

- Xử lý kết quả khảo sát: Thống kê các kết quả thu thập được, biểu diễn dưới dạng phần trăm và đưa ra đánh giá chung về kết quả điều tra của từng câu hỏi khảo sát.

1.2.2. Kết quả khảo sát

Chúng tôi dựa trên kết quả từ 30 phiếu được phát ra, tiến hành tổng hợp, phân tích, đánh giá và kết quả thu được như sau:

Bảng 1.1. Kết quả khảo sát nhận thức của giáo viên trong việc sử dụng TCHT trong dạy học môn TN&XH lớp 2

STT	Các tiêu chí	Số lượng	Tỉ lệ %
1	Thầy (cô) cho biết mức độ sử dụng trò chơi trong dạy học môn Tự nhiên và xã hội? <i>(Chỉ chọn 1 phương án)</i>	30	100
	Không sử dụng	0	0
	Sử dụng khá thường xuyên	24	80
	Sử dụng nhưng rất ít	5	16,6
	Sử dụng rất ít	1	3,4
2	Thầy (cô) cho biết mức độ sử dụng trò chơi trong dạy học môn Tự nhiên và xã hội lớp 2? <i>(Chỉ chọn 1 phương án)</i>	30	100
	Không sử dụng	0	0
	Sử dụng khá thường xuyên	22	73,3
	Sử dụng nhưng rất ít	8	26,7
	Sử dụng rất ít	0	0
3	Thầy (cô) thấy việc sử dụng trò chơi học tập trong môn Tự nhiên và Xã hội có cần thiết không? <i>(Chỉ chọn 1 phương án)</i>	30	100
	Không cần thiết	0	0
	Có cũng được, không có cũng không sao	5	16,7
	Tương đối cần thiết	18	60
	Rất cần thiết	7	23,3
4	Độ khó của các trò chơi mà thầy (cô) sử dụng trong giờ dạy môn Tự nhiên và xã hội? <i>(Chỉ chọn 1 phương án)</i>	30	100
	Dễ	5	16,7
	Bình thường	25	83,3
	Khó	0	0
	Rất khó	0	0
5	Thầy (cô) cho biết: Khi sử dụng trò chơi học tập trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội, mức độ tiếp thu bài của học sinh là như thế nào? <i>(Chỉ chọn 1 phương án)</i>	30	100
	Học sinh tiếp thu bài nhanh hơn, tốt hơn, có hứng thú học hơn.	27	90
	Học sinh tiếp thu bài bình thường	2	6,7

	Học sinh không hiểu bài, không hứng thú	1	3,3
	Học sinh thờ ơ, không quan tâm đến bài học	0	0
6	Thầy (cô) thường sử dụng trò chơi trong giai đoạn nào của quá trình dạy học? <i>(Có thể lựa chọn nhiều phương án)</i>	30	100
	Hoạt động khởi động	16	53,3
	Hoạt động hình thành kiến thức	5	16,7
	Luyện tập	8	26,7
	Củng cố kiến thức	14	46,7
	Kiểm tra, đánh giá	3	10
	Tất cả các phương án trên	14	46,7
7	Theo thầy (cô), phương pháp trò chơi học tập online trong dạy học là gì? <i>(Chỉ chọn 1 phương án)</i>	30	100
	Trò chơi học tập online là các trò chơi học tập mà người chơi có thể tham gia và tương tác thông qua internet.	22	73,3
	Trò chơi học tập online là một loại hình giáo dục tương tác giữa giáo viên và học sinh.	8	26,7
8	Theo thầy (cô), sử dụng trò chơi học tập online trong dạy học có ưu điểm gì ? <i>(Có thể lựa chọn nhiều phương án)</i>	30	100
	Mang lại niềm vui, hứng thú cho trẻ	24	80
	Tạo cơ hội cho trẻ được chủ động, tiếp tục đảm nhận các nhiệm vụ chơi	22	73,3
	Tạo điều kiện phát triển kỹ năng hợp tác, làm việc nhóm	18	60
	Phát triển toàn diện các mặt cho trẻ	11	36,6
	Giúp trẻ gần gũi với cuộc sống	8	26,7
	Tạo cơ hội cho trẻ vận dụng những kiến thức đã học vào thực tế cuộc sống	24	80

Từ bảng trên ta thấy:

- Có 80% GV trả lời rằng sử dụng khá thường xuyên trò chơi trong dạy học môn TN&XH; 16,6% GV trả lời rằng có sử dụng nhưng sử dụng rất ít và 3,4% GV trả lời có sử dụng nhưng rất ít. Điều này cho thấy GV đã tiếp cận và đưa trò chơi vào giảng dạy môn TN&XH.

- Mức độ GV sử dụng trò chơi học tập trong dạy học môn TN&XH lớp 2 tương đối nhiều: sử dụng khá thường xuyên là 73,3%, mức độ sử dụng nhưng rất ít là 26,7%, không sử dụng và sử dụng rất ít là 0%.

- Khi được hỏi về sự cần thiết của việc sử dụng trò chơi trong môn TN&XH; 60% GV thấy tương đối cần thiết; 23,3% GV thấy rất cần thiết; 16,7% GV cho rằng có cũng được không có cũng chẳng sao. Điều này cho thấy các GV đã nhận thức được vai trò cũng như tầm quan trọng của việc vận dụng trò chơi học tập trong dạy học môn TN&XH.

- Có 83,3% GV sử dụng những trò chơi có độ khó bình thường trong dạy học môn TN&XH; 16,7% GV sử dụng những trò chơi dễ. Điều này cho thấy GV đã biết lựa chọn trò chơi mà tất cả HS đều tham gia được.

- Có 90% GV cho rằng HS sau khi học bài TN&XH có sử dụng trò chơi học tập tiếp thu bài nhanh hơn, tốt hơn, có hứng thú học hơn; 6,7% GV cho rằng HS không hiểu bài, không hứng thú và 3,3% GV thấy HS không hiểu bài, không hứng thú. Điều này cho thấy các trò chơi mà GV đã đưa vào bài giảng của mình đã thu hút được sự chú ý, hứng thú học tập của HS.

- Về việc vận dụng trò chơi học tập vào các giai đoạn của quá trình dạy học: 53,3% GV sử dụng trò chơi trong hoạt động khởi động; 16,7% GV sử dụng vào hoạt động hình thành kiến thức; 26,7% GV thiết kế vào phần luyện tập; 46,7% GV vận dụng vào phần củng cố kiến thức; 10% GV thiết kế trò chơi trong kiểm tra đánh giá và 46,7% GV sử dụng vào tất cả các phần nói trên. Điều này cho thấy GV đã sử dụng trò chơi ở nhiều giai đoạn khác nhau trong quá trình học môn TN&XH.

- Có 73,3% GV biết đến khái niệm trò chơi học tập online; 26,7% GV còn nhầm lẫn khái niệm TCHT online. Điều này cho thấy phần lớn GV đã hiểu về khái niệm trò chơi học tập online trong dạy học.

- Các GV đều đánh giá cao ưu điểm mà trò chơi học tập online mang lại trong dạy học: 80% GV cho rằng trò chơi học tập online góp phần đem lại niềm vui, hứng thú cho trẻ, tạo cơ hội cho trẻ vận dụng những kiến thức đã học vào thực tế cuộc sống; 73,3% GV thấy trò chơi học tập online tạo cơ hội cho trẻ được chủ động, tiếp tục đảm nhận các nhiệm vụ chơi; 60% GV cho rằng trò chơi học tập online tạo điều kiện phát triển kỹ năng hợp tác, làm việc nhóm cho HS; 36,7% GV nghĩ rằng HS sẽ được phát triển toàn diện về mọi mặt và 26,7% GV thấy nó giúp trẻ gần gũi với cuộc sống hơn.

- Khi hỏi về sự hỗ trợ nếu sử dụng trò chơi online trong dạy học môn TN&XH, hầu hết GV đều trả lời cần được hỗ trợ về mặt cơ sở vật chất như máy chiếu, mạng máy tính, loa...Điều này cho thấy cơ sở hạ tầng ở các trường tiểu học còn nhiều hạn chế, thiếu thốn.

Như vậy, có thể thấy GV đã có những nhận thức về tầm quan trọng của việc sử dụng trò chơi online trong dạy học, thông qua việc sử dụng trò chơi online HS tiếp thu bài nhanh hơn, tốt hơn và có hứng thú học hơn. Qua điều tra, chúng tôi thấy rằng hiện nay đa số GV hiện nay đều quan tâm đến phát triển các năng lực, phẩm chất cho HS, đã đánh giá cao vai trò cũng như sử dụng trò chơi online trong các hoạt động dạy học. Tuy nhiên GV còn gặp một số khó khăn khi sử dụng trò chơi online trong dạy học, có thể là do khó khăn về cơ sở vật chất cũng như quy trình thiết kế và sử dụng sao cho phù hợp.

KẾT LUẬN CHƯƠNG 1

Chương 1, chúng tôi đã hệ thống được cơ sở lý luận và thực tiễn của việc sử dụng trò chơi online trong dạy học môn TN&XH. Trong đó, những vấn đề chúng tôi đặc biệt quan tâm đó là:

Trò chơi học tập online hay còn gọi là trò chơi online là các trò chơi tương tác được hình thành và hoạt động nhờ sự kết nối của các thiết bị điện tử. Người chơi sẽ có sự tương tác với nhau và với hệ thống máy chủ của trò chơi ngay trong thời gian thực tế.

Trò chơi học tập online có nhiều loại, việc phân loại trò chơi học tập online giúp HS và GV hiểu rõ hơn về tính chất và mục tiêu của trò chơi, từ đó tạo ra trải nghiệm học tập hiệu quả và thú vị hơn, phù hợp với từng đối tượng.

Trò chơi học tập online có vai trò rất quan trọng trong giáo dục nó là công cụ hữu ích trong dạy học, kết hợp giữa giải trí và học tập để tạo ra một môi trường học tập tích cực và thú vị, trò chơi online đã kết hợp giữa các yếu tố chơi và các yếu tố sư phạm thành một tổ hợp hoạt động dưới sự kết nối của mạng Internet. Trò chơi học tập online dùng trong dạy học môn TN&XH lớp 2 là những trò chơi đề cập đến kiến thức môn TN&XH lớp 2, thông qua các nền tảng trực tuyến và được chơi bằng các thiết bị điện tử là một biện pháp hữu hiệu nâng cao hứng thú học tập cho HS khi dạy học.

Chương trình môn TN&XH lớp 2 cung cấp cho HS những hiểu biết cơ bản về cả 2 mặt TN&XH; góp phần hình thành và phát triển ở HS tình yêu với con người, thiên nhiên; giúp HS nhận thức đúng về ý thức bảo vệ sức khỏe thể chất và tinh thần của bản thân, gia đình, cộng đồng cũng như ý thức trách nhiệm đối với môi trường sống của chính mình. Từ đó, HS có được các kỹ năng sống, kỹ năng sinh tồn, sinh hoạt và cách cư xử đúng đắn trong tự nhiên cũng như trong xã hội con người. SGK TN&XH lớp 2 bộ Kết nối tri thức với cuộc sống, được cấu trúc thành 2 phần với 6 chủ đề, gồm 25 bài học mới và 6 bài ôn tập. Phần một là các kiến thức về xã hội, gồm 3 chủ đề: Gia đình; Trường học; Cộng đồng địa phương. Phần hai là các kiến thức về tự nhiên, cơ thể và sức khỏe con người, gồm 3 chủ đề còn lại: Thực vật và động vật; Con người và sức khỏe; Trái đất và bầu trời. Mỗi chủ đề bao gồm hệ thống các bài học mới và một bài ôn tập. Các bài học mới gồm hai dạng bài là: dạng bài hình thành kiến thức mới

(đa số các bài trong SGK) và dạng bài thực hành (Bài 12. Thực hành mua bán hàng hóa).

Học sinh tiểu học có đặc điểm chung đó là các em thường thiếu kiên trì, bẽn lẽn, dễ hưng phấn nhưng cũng nhanh chán nên các em thường không tập trung cao độ. Giai đoạn ở lớp 1, lớp 2, tâm hồn của trẻ hết sức trong sáng, hồn nhiên, ở độ tuổi này trẻ rất dễ xúc động, thích tiếp xúc với một sự vật hiện tượng nào đó nhất là những hình ảnh gây cảm xúc mạnh. Năng lực hoạt động của trẻ còn hạn chế. Nhận thức tư duy của HS ở độ tuổi này còn mang tính trực quan chưa cụ thể. Chúng rất hiếu động, ham hiểu biết cái mới. Vì vậy, trong quá trình dạy học GV cần phải tạo ra hứng thú cho các em trong học tập và các em phải thường xuyên được luyện tập. Việc sử dụng trò chơi online trong dạy học sẽ góp phần giúp HS rèn luyện tư duy tốt hơn, phát triển trí tưởng tượng, khả năng quan sát, tìm hiểu các sự vật, sự việc theo nhiều khía cạnh. Ngoài ra còn lôi cuốn HS vào tiết học, kích thích tinh thần học hỏi, khả năng tập trung chú ý của HS.

Với kết quả phân tích khảo sát 30 GV ở các trường tiểu học về thực trạng thiết kế và sử dụng các trò chơi học tập nói chung và trò chơi online nói riêng cho thấy đa số GV đều quan tâm đến phát triển các kỹ năng cho HS và đánh giá cao vai trò việc thiết kế và sử dụng các trò chơi online trong dạy học. Tuy nhiên các GV áp dụng trò chơi online trong giảng dạy còn gặp một số khó khăn về cơ sở vật chất cũng như quy trình thiết kế và sử dụng sao cho hợp lý.

Từ những nhận định trên, có thể thấy tính cấp thiết của việc thiết kế các trò chơi online trong dạy học môn TN&XH lớp 2.

Chương 2

THIẾT KẾ TRÒ CHƠI ONLINE TRONG DẠY HỌC MÔN TỰ NHIÊN VÀ XÃ HỘI LỚP 2

2.1. THIẾT KẾ TRÒ CHƠI ONLINE TRONG DẠY HỌC MÔN TỰ NHIÊN VÀ XÃ HỘI LỚP 2

2.1.1. Nguyên tắc thiết kế trò chơi online trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội lớp 2

Để các trò chơi online mang lại hiệu quả cao trong dạy học môn TN&XH lớp 2, khi xây dựng và thiết kế trò chơi, GV cần tuân thủ một số nguyên tắc thiết kế cơ bản sau:

Nguyên tắc 1: Trò chơi được xây dựng phải đảm bảo mục tiêu dạy học

Mục đích của trò chơi là tạo hứng thú, phát huy tính tích cực, chủ động học tập, tư duy sáng tạo của HS và nâng cao hiệu quả dạy học. Do đó, trò chơi phải đòi hỏi HS huy động tối đa các giác quan, kỹ năng thực hành, tư duy sáng tạo, ... trong hoạt động chơi. Từ đó, HS có thể tiếp thu kiến thức, phát triển tư duy, củng cố kiến thức của bài học, rèn luyện kỹ năng vận dụng kiến thức, kỹ năng giải quyết vấn đề.

Nguyên tắc 2: Nội dung các trò chơi online phải gắn với nội dung dạy học và mang tính thi đua

Các trò chơi online dùng trong dạy học nên nội dung của trò chơi phải luôn gắn với nội dung dạy học. Nguyên tắc này hỗ trợ GV đảm bảo tính vừa sức, tính thiết thực của trò chơi. Khi xây dựng trò chơi online trong dạy học môn TN&XH lớp 2, phải đảm bảo rằng nội dung của trò chơi phản ánh nội dung chương trình và mục tiêu học tập của môn TN&XH lớp 2. Sử dụng câu hỏi, bài tập và hoạt động thực hành để giúp HS hiểu và áp dụng kiến thức một cách thực tế. Bên cạnh đó, trò chơi được thiết kế phải là một hoạt động tích cực hóa hoạt động học tập của HS, tạo cơ hội cho các em hào hứng, tự nguyện tham gia chơi, tập trung để vận dụng vốn hiểu biết và khả năng tư duy của mình để lựa chọn ra các phương án phù hợp, giải quyết nhiệm vụ học tập. Để tạo hứng thú, trò chơi bao giờ cũng phải mang tính chất thi đua, có bảng xếp hạng để HS

phần đầu. Điều này có nghĩa là khi xây dựng trò chơi online cần tạo ra hệ thống phản hồi tích cực để khích lệ HS và động viên các em tiếp tục học tập. Phản hồi này có thể là việc cung cấp lời khen ngợi, điểm số hoặc thông báo sự tiến bộ trong trò chơi.

Nguyên tắc 3: Quá trình chơi không ảnh hưởng tới thời lượng của kế hoạch dạy học

Với nguyên tắc này GV thiết kế, lựa chọn trò chơi và cân đối thời gian chơi phù hợp. Ngoài ra, quá trình tổ chức hoạt động chơi không ồn ào quá mức gây ảnh hưởng tới các lớp học xung quanh.

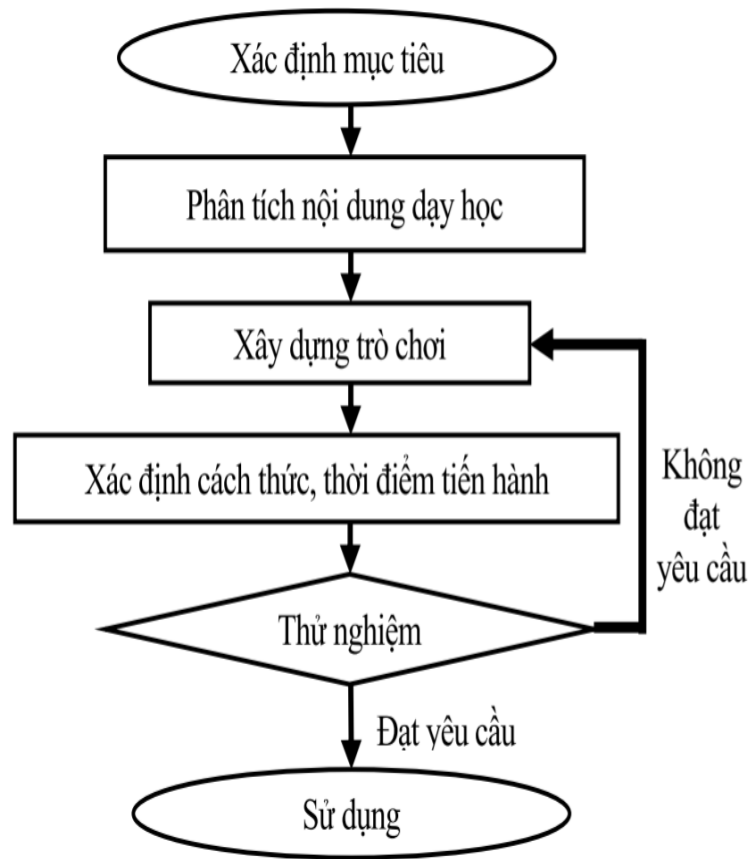
Nguyên tắc 4: Trò chơi cần đảm bảo tính giáo dục

Trò chơi online dùng trong dạy học phải đảm bảo thực hiện được các nhiệm vụ dạy học, mục tiêu của bài học đã đề ra. Bên cạnh truyền đạt kiến thức, phát triển kỹ năng, các trò chơi còn phải lưu ý đề cập tới nhiệm vụ giáo dục đạo đức, thẩm mỹ cho HS. Trò chơi cần hỗ trợ xây dựng khối đoàn kết tập thể cho HS, gắn kết HS qua sự tương tác, xếp hạng; đồng thời phải kích thích được tính tích cực học tập, chủ động tìm tòi, khám phá tri thức của mỗi cá nhân.

Những nguyên tắc trên giúp đảm bảo rằng trò chơi học tập online nói chung và trò chơi online môn TN&XH lớp 2 được xây dựng sẽ mang lại trải nghiệm học tập tích cực, thú vị và hiệu quả cho HS.

2.1.2. Quy trình thiết kế trò chơi online

Trò chơi nói chung và trò chơi học tập nói riêng đều có luật chơi, hành động chơi, trò chơi phải có sự thi đua giữa những người chơi, tức là có thắng thua, khen thưởng. Khi nghiên cứu về quy trình thiết kế trò chơi để ứng dụng trong dạy học, một số tác giả đã đưa ra quy trình thiết kế trò chơi: dựa theo lý thuyết về trò chơi và đặc điểm của trò chơi, tác giả Trịnh Văn Địch đã rút ra quy trình thiết kế trò chơi kỹ thuật dùng trong dạy học bao gồm 6 bước chủ yếu như hình sau:



Hình 2.1. Quy trình thiết kế trò chơi kỹ thuật dùng trong dạy học

Nghiên cứu về tổ chức trò chơi học tập theo hướng phát triển năng lực học sinh, tác giả Phan Tấn Hùng [8] đã đưa ra quy trình thiết kế trò chơi học tập gồm các bước sau:

Bước 1. Chuẩn bị trò chơi,

Bước 2. Lựa chọn trò chơi phù hợp, xác định mục tiêu của trò chơi và thời điểm tổ chức,

Bước 3. Thiết kế và tổ chức trò chơi,

Tác giả Lê Thị Hà Trang đã đưa ra quy trình thiết kế trò chơi online trong dạy học như sau [14]:

• **Bước 1:** Xác định các nội dung có thể thiết kế trò chơi

GV cần xác định cụ thể mục tiêu bài học từ đó làm cơ sở cho việc đánh giá HS thông qua các trò chơi online. Dựa vào phân tích nội dung bài học, GV xác định các nội dung có thể thiết kế trò chơi online nhằm đạt được hiệu quả cao nhất.

• **Bước 2:** Xác định loại trò chơi phù hợp

Mỗi trò chơi online có những ưu điểm riêng trong việc truyền tải kiến thức tới HS. Sau khi xác định nội dung, GV phân tích các dạng câu hỏi có thể thiết kế để lựa chọn công cụ nhằm thiết kế trò chơi phù hợp.

• **Bước 3:** Xác định mục đích thiết kế trò chơi

- Xác định rõ ràng mục tiêu học tập mà GV mong muốn HS đạt được thông qua trò chơi.

- Xác định các kỹ năng, kiến thức hoặc khả năng mà GV muốn HS phát triển.

Khi thiết kế trò chơi GV cần xác định rõ mục đích của trò chơi dùng trong hoạt động mở đầu, hình thành kiến thức mới, hoạt động củng cố, ôn tập hay vận dụng kiến thức.

• **Bước 4:** Thiết kế trò chơi

- Truy cập link trò chơi cần thiết kế

- Đăng nhập hệ thống tùy theo từng công cụ (từng link trò chơi) có thể bằng tài khoản Google, facebook...

- Tạo trò chơi: Tùy theo từng công cụ cho phép tạo trò chơi online khác nhau

- Xuất bản trò chơi

• **Bước 5:** Thử nghiệm và hoàn chỉnh trò chơi

Để kiểm tra lại trò chơi về nội dung câu hỏi, ước lượng thời gian chơi, các yếu tố ngoại cảnh có thể xảy ra. Chỉnh sửa, bổ sung, hoàn thiện trò chơi.

- Truy cập link trò chơi

- Nhập mã code hiện trên máy chủ

- Tiến hành chơi thử nghiệm

- Chỉnh sửa, bổ sung các câu hỏi trong trò chơi

Quy trình trên giúp đảm bảo rằng trò chơi học tập online được thiết kế một cách có tổ chức, có mục tiêu và mang lại giá trị học tập cho HS.

Ví dụ minh họa: Bài 25. Thiết kế trò chơi cho hoạt động thực hành trang 96 SGK TN&XH lớp 2 (Bộ Kết nối tri thức với cuộc sống)

Bước 1: Xác định các nội dung có thể thiết kế trò chơi

Mục tiêu: Nhận biết được chức năng của cơ quan bài tiết nước tiểu ở mức độ đơn giản ban đầu qua hoạt động thả nước tiểu.

Bước 2: Xác định loại trò chơi phù hợp

Sử dụng trò chơi kéo thả “Drag and Drop” trong H5P

Bước 3: Xác định mục đích thiết kế trò chơi

Mục đích của trò chơi là giúp HS nhận biết được chức năng của cơ quan bài tiết nước tiểu ở mức độ đơn giản ban đầu qua hoạt động thả nước tiểu, trò chơi được sử dụng trong hoạt động thực hành.

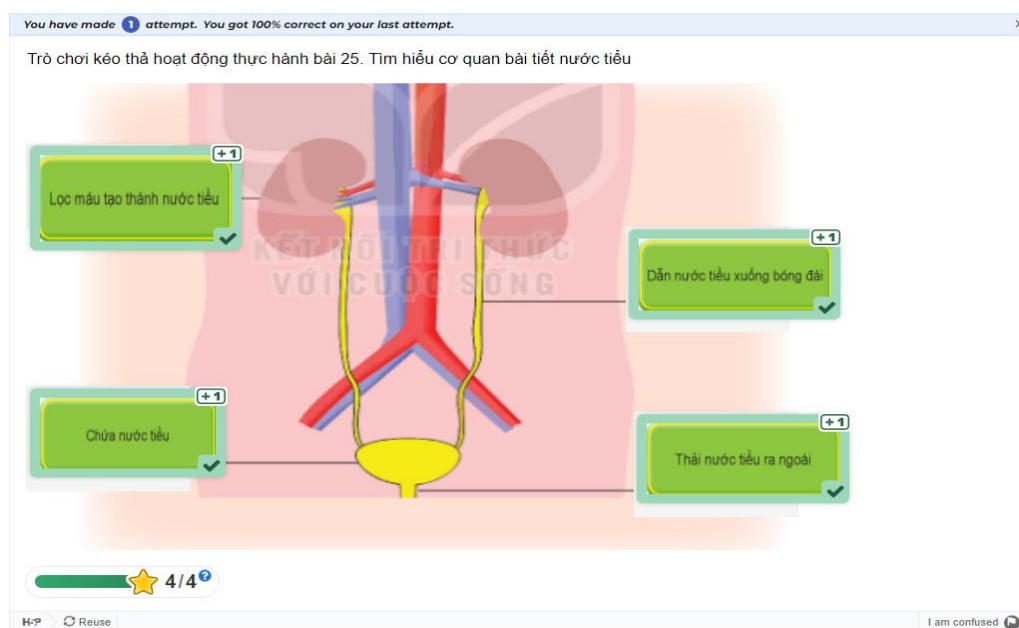
Bước 4: Thiết kế trò chơi

- Truy cập vào địa chỉ <https://h5p.org>
- Chọn **Create free account** để đăng nhập
- Chọn **H5P Editor**, sau đó chọn tạo mới hoặc mở một nội dung H5P
- Chọn **Drag and Drop**:
- Vào **Title nhập tiêu đề** của trò chơi:
- Chọn **Task** ra bảng như hình dưới đây:
- Chọn **Image** để thêm ảnh:
- Chọn **Add** thêm ảnh từ mục lưu trữ:
- Vào **Hover text** nhập tên sơ đồ:
- Chọn **Done** để lưu:
- Vào **Add Drop Zone** để tạo khung:
- Vào **Label** nhập nhãn hiệu cho khung:
- Chọn chế độ tự căn chỉnh và giới hạn số lượng phần tử trong mỗi khung là 1:
 - + Chọn **Done** để lưu
 - + Làm tương tự với 3 khung còn lại
 - + Chọn **Image** để thêm ảnh:
 - + Chọn **Add** thêm ảnh từ mục lưu trữ
 - + Chọn **Alternative** text nhập tên hình ảnh
 - + Vào **Select drop zones** chọn vùng thả
 - + Nhấn chọn **done** để lưu
- Làm tương tự với 3 ảnh còn lại:
 - + Vào **Edit** để chọn vùng thả
 - + Chọn vùng thả trong mục **Select correct elements**
 - + Chọn **Done** để lưu
- Làm tương tự với 3 khung còn lại
 - + Chọn **ADD RANGE** để thêm phạm vi đánh giá HS.
 - + Nhập lời đánh giá HS trong **Feedback for desined score range**
 - + Chọn **Save** để lưu toàn bài

Bước 5: Thử nghiệm và hoàn chỉnh trò chơi

Truy cập link

- Tiến hành chơi thử nghiệm:



- Chỉnh sửa trò chơi (nếu cần).

2.1.3. Các phần mềm sử dụng trong thiết kế

2.1.3.1. Blooket

Blooket là một ứng dụng trò chơi học tập thực hiện trên nền tảng trực tuyến bằng cách truy cập vào website: <https://www.blooket.com>. Blooket có thể thiết lập được nhiều chế độ chơi khác nhau (chơi cá nhân, nhóm hoặc đội). Với cùng một bộ câu hỏi GV có thể thay đổi lựa chọn chế độ giúp HS tham gia ở nhiều chế độ nhưng vẫn có sự hứng thú và không có cảm giác nhàm chán. Với giao diện sống động, phù hợp với lứa tuổi HS đặc biệt là với HS tiểu học.

Trong giờ học, GV có thể sử dụng Blooket để đánh giá toàn lớp, GV cũng có thể sử dụng Blooket để giúp HS củng cố lại phần kiến thức đã học với định dạng trắc nghiệm. Ngoài ra, có thể sử dụng Blooket để xây dựng các trò chơi giúp cho HS luyện tập đọc lập hoặc làm bài tập về nhà. GV chọn một bộ câu hỏi và một chế độ chơi phù hợp. Sau đó, Blooket tạo một mã mà HS có thể sử dụng để tham gia trò chơi trên thiết bị của riêng mình. Sau khi nhận được mã do GV cung cấp, HS truy cập website: <https://www.blooket.com>, rồi nhập mã này để thực hiện tham gia trò chơi mà không cần có tài khoản.

Để tạo trò chơi trên website, GV cần đăng ký tài khoản trên website qua việc dùng liên kết tới tài khoản email có sẵn hoặc tạo một tài khoản mới trên website bằng cách đăng ký tên và mật khẩu.

➤ Hướng dẫn tạo tài khoản Blooket

Bước 1: Truy cập vào blooket.com sau đó ấn **Sign Up** ở góc trên cùng bên phải giao diện.

Bước 2: Có 2 cách đăng ký có thể lựa chọn là thông qua tài khoản Google hoặc email. Trong phạm vi bài này sẽ hướng dẫn đăng ký qua email. Cách đăng ký qua tài khoản Google cũng sẽ tương tự.

Bước 3: Điền đầy đủ các thông tin để tiến hành đăng ký bao gồm:

- **Username:** Tên đăng nhập
- **Email:** Tài khoản email của bạn.
- **Password:** Mật khẩu.
- **Confirm password:** Xác nhận mật khẩu.

Sau đó tick chọn vào ô điều khoản rồi nhấn nút **Sign Up**.

Bước 4: Để hoàn tất quá trình tạo tài khoản GV cần phải lựa chọn loại tài khoản mà mình muốn sử dụng. Trong đó, **Teacher (Giáo viên)** hoặc **Student (Học sinh)**.

⇒ **Cách sử dụng Blooket cơ bản:**

Một số điểm chúng ta cần nắm được khi sử dụng Blooket:

- **Chọn một bộ câu hỏi:** GV có thể tự tạo bộ câu hỏi riêng, nhập một nhóm câu hỏi bằng công cụ chuyển đổi hoặc tìm một bộ sẵn có trong database Discover.

- **Cách tạo một bộ câu hỏi trên Blooket:** Để tạo một bộ câu hỏi sử dụng trang Create a question set. GV chỉ cần điền thông tin vào các trường tương ứng.

✓ **Title:** Nội dung hay chủ đề chính của bộ câu hỏi.

✓ **Description:** Phần mô tả này cho phép GV cung cấp nhiều thông tin hơn về bộ câu hỏi.

✓ **Image:** Dùng ảnh minh họa rõ chủ đề. Ảnh bìa khiến mỗi câu hỏi trở nên nổi bật. GV có thể upload hoặc kéo & thả ảnh vào từng câu hỏi cụ thể.

✓ **Private/Public:** Thiết lập công khai để mọi người đều có thể xem câu hỏi khi được xuất bản. Tính năng này dành cho GV. Cài đặt riêng tư là một cách để kiểm tra bộ câu hỏi trước khi khởi động game.

✓ **Import:** GV có thể tạo bộ câu hỏi & trả lời từ đầu hoặc nhập chúng từ bảng tính hoặc Quizlet.

✓ **Answer-Questions:** Thêm câu hỏi, ảnh và 4 đáp án lựa chọn. Click dấu tích hiện câu trả lời chính xác, thêm hạn chế thời gian và tích Random Answer Order để đưa ra gợi ý theo thứ tự ngẫu nhiên.

✓ **Save:** Blooket lưu bộ câu hỏi cho game kiểm tra kiến thức vào My Sets trên bảng điều khiển của bạn.

- **Chế độ game trên Blooket:** Blooket cung cấp rất nhiều chế độ game độc đáo và thú vị giúp GV có thể lựa chọn để thiết lập cho lớp học của mình thêm phần thú vị.

- **Tổ chức và tham gia:** GV chỉ cần mở một game trên màn hình lớn ở trước lớp học. Sau đó, HS sẽ tham gia và thi đua hoàn thành nó trên thiết bị cá nhân bằng Game ID.

- **Chơi để đánh giá:** Qua các trò chơi trên Blooket, HS không chỉ có khoảng thời gian tuyệt vời để tham gia chơi mà còn có thể trả lời các câu hỏi để xem lại nội dung được dạy trên lớp.

- **Phân tích kết quả:** Với báo cáo điểm số và phân tích câu hỏi chi tiết, GV dễ dàng hiểu cách thức HS làm bài và xác định những vấn đề cần ôn tập lại cho từng đối tượng.

2.1.3.2. H5P

H5P là bộ công cụ mã nguồn mở cho phép biên soạn nhiều loại nội dung tương tác cho các khóa học trực tuyến. H5P là từ viết tắt của HTML5 Package (Gói HTML5), trong đó bao gồm các file mã nguồn HTML, định dạng hiển thị CSS và mã kịch bản Javascript đóng gói cùng nhau. Một số đặc điểm của H5P:

✓ Công cụ soạn thảo H5P là hoàn toàn miễn phí bởi đây là sản phẩm của một dự án cộng đồng.

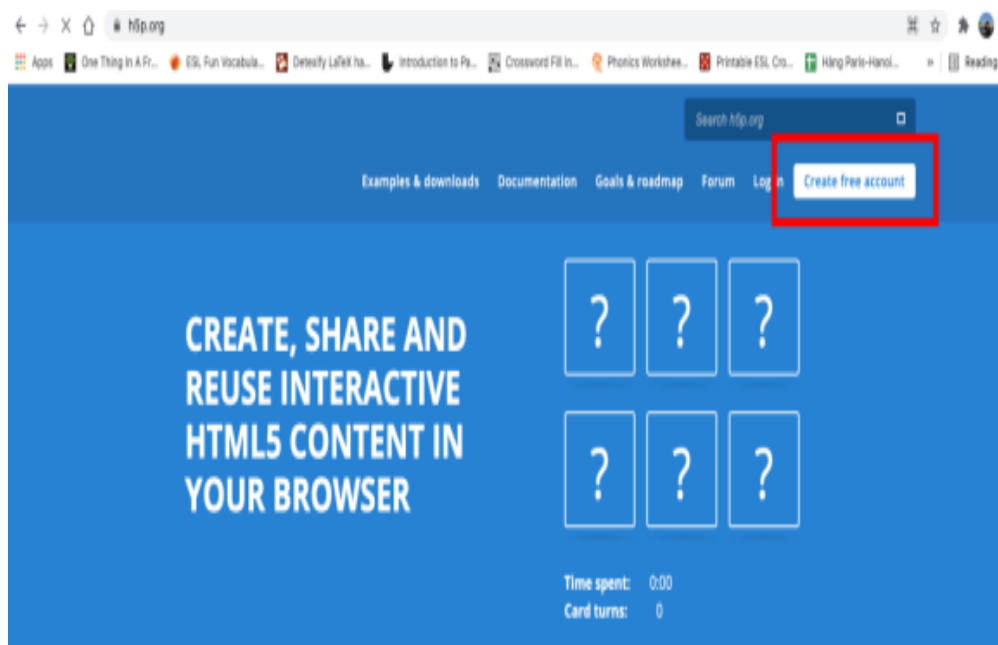
✓ Các loại nội dung H5P liên tục được cập nhật và thêm mới bởi đội ngũ phát triển chính cũng như cộng đồng.

✓ Các nội dung H5P có thể dễ dàng chia sẻ và tái sử dụng bởi các nội dung này không phụ thuộc vào nền tảng quản lý nội dung hay quản lý học tập nào cả. Nội dung H5P có thể được sử dụng trên các hệ thống quản lý học tập LMS như Moodle, Canvas, Blackboard...và cũng có thể dùng trên nền tảng quản lý nội dung CMS như WordPress, Drupal. GV cũng có thể tạo ra các nội dung bài giảng độc lập để gửi cho HS chạy trực tiếp trên máy tính cá nhân.

GV có thể tạo bài giảng hoặc trò chơi với H5P qua hai hình thức: trực tiếp trên website h5p.org hoặc cài đặt và sử dụng phần mềm trên máy tính, trong phạm vi nghiên cứu này chúng tôi chỉ đưa ra cách dùng trên trang h5p.org.

a. Tạo tài khoản và sử dụng trên trang web

- Truy cập vào địa chỉ <https://h5p.org>, chọn **Create free account** để tạo tài khoản miễn phí. Điền đầy đủ các thông tin khi đó một tài khoản miễn phí được tạo ra.



Hình 2.2. Giao diện màn hình trang h5p.org

b. Quy trình soạn thảo trò chơi với H5P

Để soạn thảo các nội dung H5P nói chung và các trò chơi nói riêng, GV cần thực hiện các bước như sau:

Bước 1: Chọn H5P Editor, sau đó chọn tạo mới hoặc mở một nội dung H5P

Bước 2: Chọn loại nội dung cần tạo. Hiện tại, H5P cung cấp gần 30 loại nội dung khác nhau như video tương tác, trình chiếu đa phương tiện, các loại câu hỏi trắc nghiệm đa lựa chọn, điền vào chỗ trống và đặc biệt là nhiều trò chơi tương tác vui nhộn như:

- + Memory Game để luyện trí nhớ.
- + Image Hotspots: tìm vị trí trên ảnh.
- + Dialog card: Lật thẻ
- + Drag and Drop: Trò chơi kéo thả

Bước 3. Soạn thảo nội dung bài giảng, trò chơi đã chọn.

Bước 4. Lưu file H5P

Bước 5. Xuất nội dung ra các định dạng phù hợp như HTML để chạy độc lập hoặc đưa vào trang web hoặc gói SCORM để tải lên các hệ thống quản lý học tập LMS.

c. Một số loại trò chơi phổ biến trong H5P

☞ Trò chơi ghi nhớ Memory Game:

Memory Game là lật thẻ để kiểm tra khả năng ghi nhớ của HS. Mỗi thẻ có thể chứa hình ảnh hoặc vừa hình ảnh vừa chữ và âm thanh. Trò chơi này có thể áp dụng với bất kỳ bài tập nào cần so sánh hai hình ảnh.



Hình 2.3. Giao diện trò chơi Memory Game lật thẻ

- + Ghép hai hình giống hệt nhau.
- + Ghép hai hình có liên quan (Ví dụ, ghép quốc gia với quốc kỳ, con vật với nơi sinh sống của nó ...)

GV có thể thêm âm thanh vào mỗi hình ảnh cùng khi hiển thị phản hồi mỗi khi có hai hình ảnh khớp nhau. Giáo viên cũng có thể thay đổi giao diện của trò chơi bằng cách thay đổi màu hoặc ảnh nền.



Hình 2.4. Giao diện lựa chọn kiểu trò chơi Memory Game

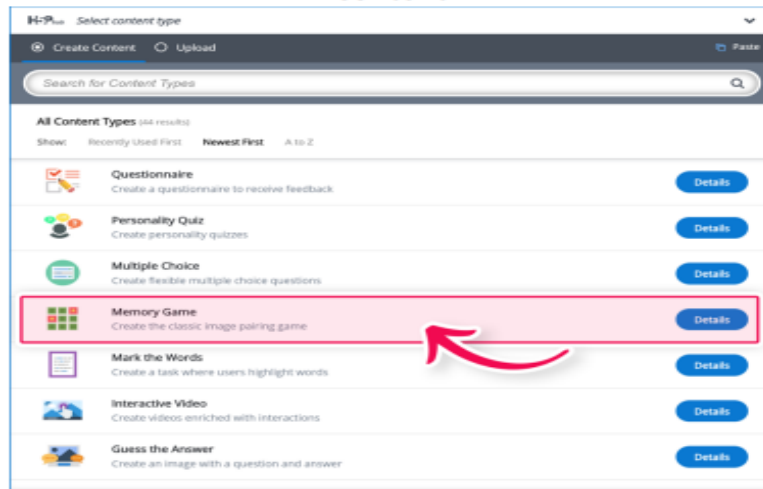
Các bước tạo trò chơi Memory Game như sau:

Bước 1: Chọn chủ đề

Ví dụ, tạo một trò chơi ghi nhớ với 5 loại quả mà học sinh cần ghép. Sau mỗi lần ghép đúng, một phản hồi bằng chữ sẽ hiện ra.

Bước 2: Tạo trò chơi

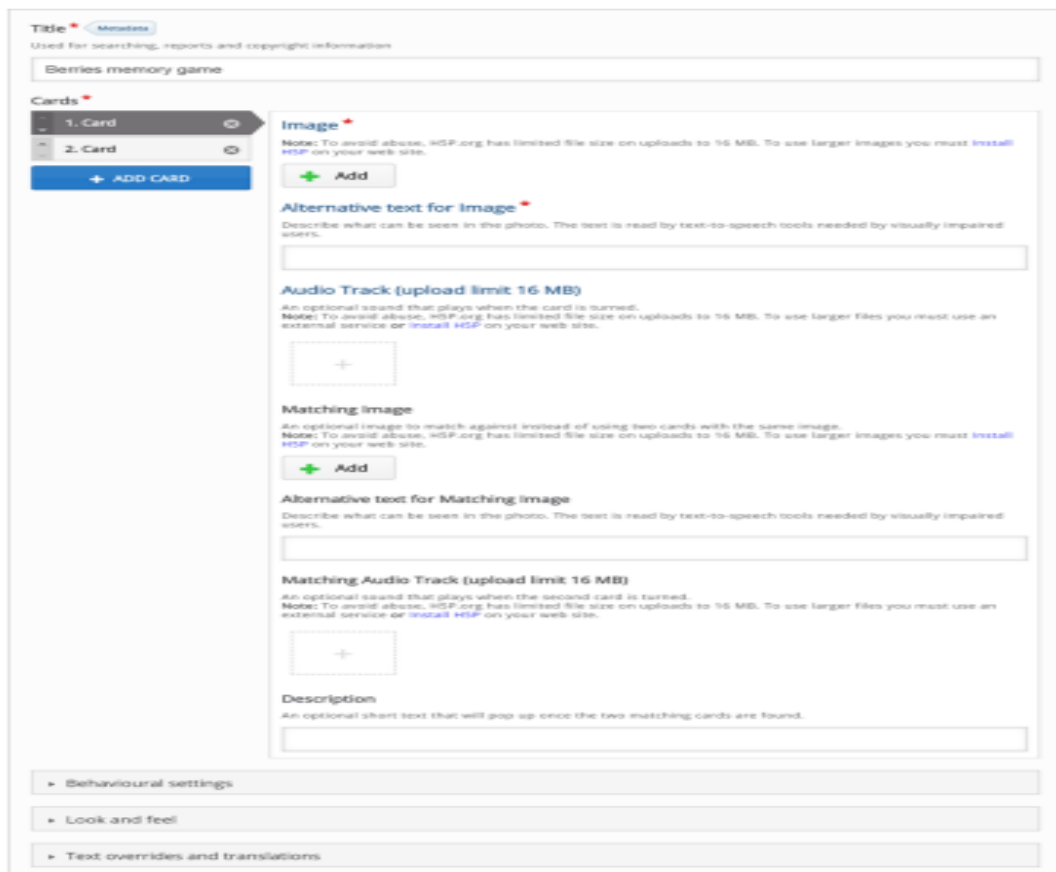
Chọn **Memory Game** trong danh sách nội dung được hiện ra trong cửa sổ **New content**



Hình 2.5. Giao diện lựa chọn trò chơi Memory Game

Bước 3: Soạn thảo trò chơi

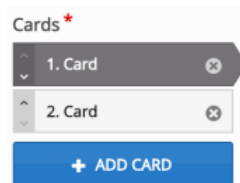
Gõ vào ô Title tên trò chơi, ví dụ, *Berries memory game*.



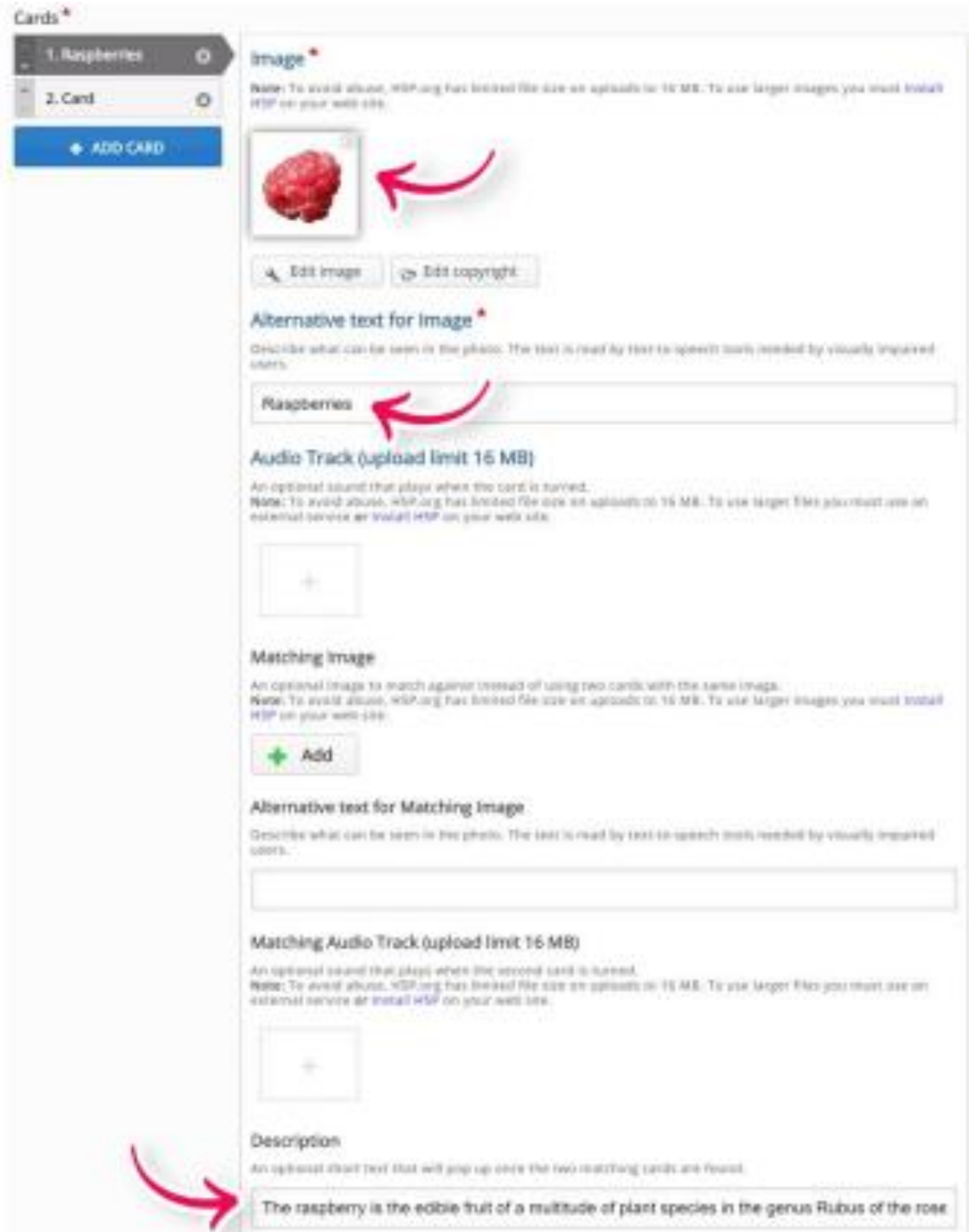
Hình 2.6. Cửa sổ soạn thảo trò chơi khi chọn vào Memory Game ở bước 1.

Bước 4: Thẻ

Chúng ta sẽ lần lượt điền thông tin vào các thẻ. Mặc định, trò chơi có sẵn hai thẻ, được hiển thị ở khung Cards bên trái của màn hình.



Sau khi nhập thông tin, ta có được giao diện như sau:



Hình 2.7. Giao diện điền thông tin của thẻ 1

Ở đây, trường **Matching image** được để trống, tức là GV muốn HS ghép hai hình ảnh giống nhau. Nếu muốn HS ghép hai hình ảnh không giống nhau nhưng có liên quan, GV có thể thêm hình ảnh vào phần Matching image. Ví

dụ, có thể yêu cầu HS ghép hình quả Raspberry với lá cây này bằng cách thêm ảnh lá cây Raspberry vào ô **Matching image**.

Bước 5: Thêm thẻ khác

Thực hiện tương tự cho các thẻ khác

Bước 6: Hoàn thiện

Sau khi nhập đầy đủ thông tin cho trò chơi, thực hiện lưu trên tài khoản nếu soạn thảo trực tiếp trên trang h5p.com. Giáo viên có thể chọn vào tab **View** để xem trước trò chơi.

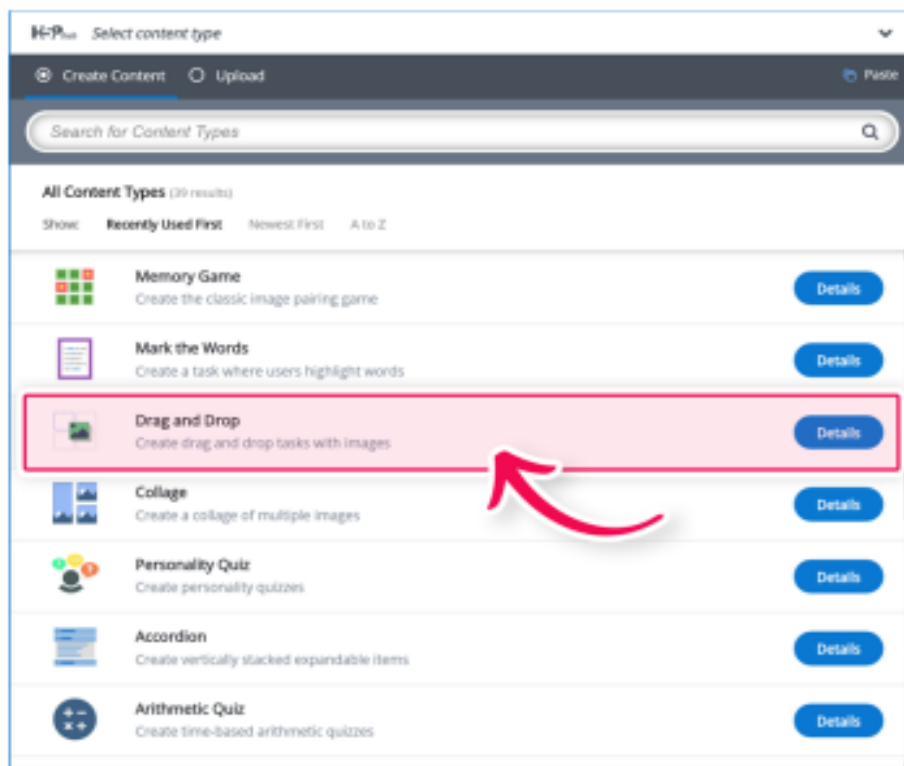
Trò chơi kéo thả Drag and Drop:

Bước 1: Chọn chủ đề

Giả sử chúng ta muốn tạo câu hỏi về các loại quả dâu, ghép loại quả với định nghĩa của nó. Ví dụ: Từ *Strawberry* và Định nghĩa của loại quả: “*The juicy, usually red, edible fruit of certain plants of the genus Fragaria.*”

Bước 2: Tạo câu hỏi kéo thả

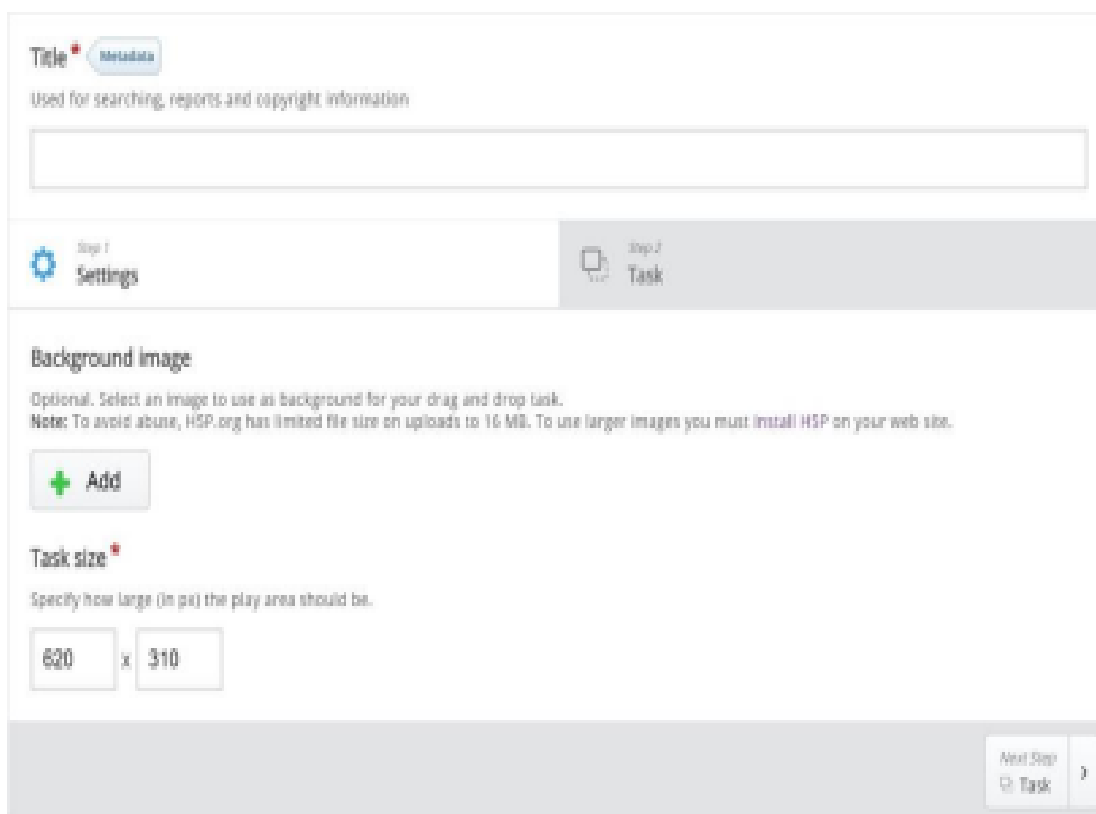
Lựa chọn loại nội dung **Drag and Drop** từ danh sách loại nội dung trong cửa sổ **New Content**



Hình 2.8. Giao diện cho phép lựa chọn câu hỏi kéo thả trong H5P

Bước 3: Soạn thảo câu hỏi kéo thả

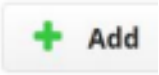
Sau khi chọn loại nội dung **Drag and drop** ở bước 2, cửa sổ soạn thảo sẽ hiển thị với phần thông tin chung như dưới đây:



Hình 2.9. Giao diện điền thông tin của câu hỏi kéo thả trong H5P

Bước 4: Thiết lập chung

Phần **Settings** cho phép GV làm việc với hình nền và kích thước của ảnh.

Chọn nút  để thêm ảnh nền cho trò chơi và tải hình ảnh đã lưu trên máy tính lên.

Sau khi có ảnh nền, GV có thể điều chỉnh kích thước của trò chơi. Thông thường, kích thước khung trò chơi bằng kích thước của ảnh nền. Tuy nhiên, GV có thể tùy chọn kích thước mong muốn bằng cách nhập vào hai ô tương ứng với chiều rộng chiều cao ở vị trí **Task size**.

GV có thể cho phép học sinh chơi nhiều lần bằng cách chọn **Enable "Retry"**.

Bước 5: Tạo hoạt động

Chọn tab **Task** ở góc trên bên phải của cửa sổ soạn thảo để bắt đầu tạo hoạt động. Ví dụ, trong trò chơi này, GV muốn học sinh nối loại quả với tên khoa học của chúng.

Ví dụ: Strawberry có tên khoa học là *Fragaria*, Raspberries là *Rubus*, Blueberries là *Vaccinium*.

Giáo viên có thể chèn một số đối tượng vào hình nền tại vị trí **Task**.

Một số thành phần có thể chèn



Vùng thả



Văn bản



Ảnh

Vùng thả **Dropzones** là vùng mà các đối tượng thường kéo như Văn bản **Text** và hình ảnh **Image** có thể được thả.

Bước 6: Vùng thả Dropzone

Ví dụ, để tạo vùng thả cho hình ảnh quả dâu tây Strawberry trên ảnh nền, nhấn vào nút **Dropzone** trên thanh công cụ và kéo nó thả vào vị trí có hình quả dâu tây trên ảnh nền. Các thuộc tính của vùng thả sẽ xuất hiện khi ta thả đối tượng này vào ảnh nền. Từ *Fragaria*, tên khoa học của Strawberry sẽ được thêm vào thẻ **Label**. Thiết lập độ mờ đục 50 để vùng thả được hiển thị có độ trong suốt vừa phải. Sau khi hoàn tất, chọn **Done** để lưu vùng thả vừa tạo.

Sau khi tạo xong, chúng ta sẽ thấy một vùng thả màu trắng trong được đặt trên hình nền. Có thể di chuyển và thay đổi kích thước vùng thả cho vừa khít với hình ảnh quả dâu tây (strawberry) trong hình nền. Chúng ta cũng có thể di chuyển vùng thả bằng cách nhấn và kéo nó đến vị trí mong muốn. Để thay đổi kích thước của vùng thả bằng cách nhấn vào góc dưới bên phải của vùng thả và kéo lên, kéo xuống hoặc trái, phải để điều chỉnh vùng thả theo đúng tỷ lệ.

Bước 7: Thêm văn bản

GV có thể thêm các đối tượng văn bản kéo thả trong trò chơi này. Ví dụ, chúng ta sẽ tạo ra ba đối tượng kéo Văn bản trong đó một cái đúng và hai cái sai. Cách làm tương tự đối với các đối tượng hình ảnh.

Chọn nút **Text** trên thanh công cụ và kéo nó vào hình nền và đặt vào vị trí mong muốn, có thể là đúng vị trí quả strawberry trên hình nền. Khi thả chuột, các thuộc tính của đối tượng Text sẽ xuất hiện.

Trong trường **Label**, nhập *Vaccinium*. Trong mục **Select drop zones**, chọn hộp kiểm *Fragaria*. Đây là sự kết hợp không chính xác, tuy nhiên, học sinh hoàn toàn có khả năng thả đối tượng *Vaccinium* trên vùng thả *Fragaria*. Nếu tùy chọn này không được chọn, học sinh sẽ không được phép thả đối tượng trên vùng thả. Điều này phù hợp hơn trong trường hợp giáo viên có nhiều vùng thả. Để độ mờ là 100 và nhấn Done, chúng ta sẽ thấy đối tượng có thể kéo *Vaccinium* ở nơi vừa đặt.

Chúng ta có thể di chuyển và thay đổi kích thước đối tượng có thể kéo theo ý muốn bằng cách nhấn vào nó và sau đó kéo nó đến vị trí mong muốn. Việc thay đổi kích thước thực hiện bằng cách nhấn vào góc dưới bên phải của đối tượng và sau đó kéo theo bất kỳ hướng nào để chia tỷ lệ.

Hai phần tử Văn bản có thể kéo khác có thể được tạo ra bằng cách làm theo quy trình tương tự như trên. Tuy nhiên, **Label** của các đối tượng này tương ứng là *Fragaria* và *Rubus*. Đặt chúng thẳng hàng ngay ngắn bên phải đối tượng dâu tây *Strawberry*.

Bước 8: Xác định kết hợp đúng

Để xác định sự kết hợp giữa đối tượng kéo và vùng thả là đúng, GV nhấn đúp vào vùng thả, cửa sổ thuộc tính của vùng thả sẽ hiện ra như trong Bước 5. Tại đây, GV có thể xác định các kết hợp đúng giữa các đối tượng kéo và vùng thả như ở bước trước.

Vì chúng ta có 3 đối tượng kéo và một vùng thả *Fragaria* ở bước trước, nên trong phần lựa chọn đối tượng đúng **Select correct elements** hãy đánh dấu chọn vào ô để xác định sự kết hợp đúng giữa hai thành phần này.

Select correct elements

- Select all
- Text: Vaccinium
- Text: *Fragaria*
- Text: *Rubus*

Chọn **Done** để hoàn tất. Lưu ý là có thể có nhiều đối tượng đúng cho một vùng thả.

Bước 9: Hoàn thiện

Diễn hướng dẫn để HS thực hiện trò chơi bằng cách thêm đối tượng **Text** và điền nội dung vào trường **Label** của đối tượng đó. Ví dụ: *Which genus does the Strawberry belong to? Drop the correct genus name on the Strawberry.*

Đặt phần hướng dẫn này ở góc trên bên trái hoặc phải của hình nền để đảm bảo rằng HS sẽ không dùng đối tượng này để kéo thả.

Lưu lại trò chơi. Chọn view để xem trước trò chơi.

2.1.3.3. Quizizz

Quizizz là một phần mềm, ứng dụng được Ankit và Deepak thành lập vào năm 2015 khi đang dạy toàn phụ đạo tại một trường đại học ở bang Bangalore, Ấn Độ. Ngày nay Quizizz đã hỗ trợ việc học tập của hàng triệu sinh

viên, HS hơn 100 quốc gia trên thế giới. Quizizz là một phần mềm, ứng dụng trên nền tảng website, có các ứng dụng trên Appstore và CH play.

Đây là một ứng dụng để GV có thể đưa các câu hỏi vào để tạo trò chơi. Câu hỏi và đáp án hiển thị trên màn hình thiết bị người chơi mà không phụ thuộc vào máy chủ. Mỗi người chơi có một tiến trình chơi riêng, thứ tự các lựa chọn trả lời khác nhau.

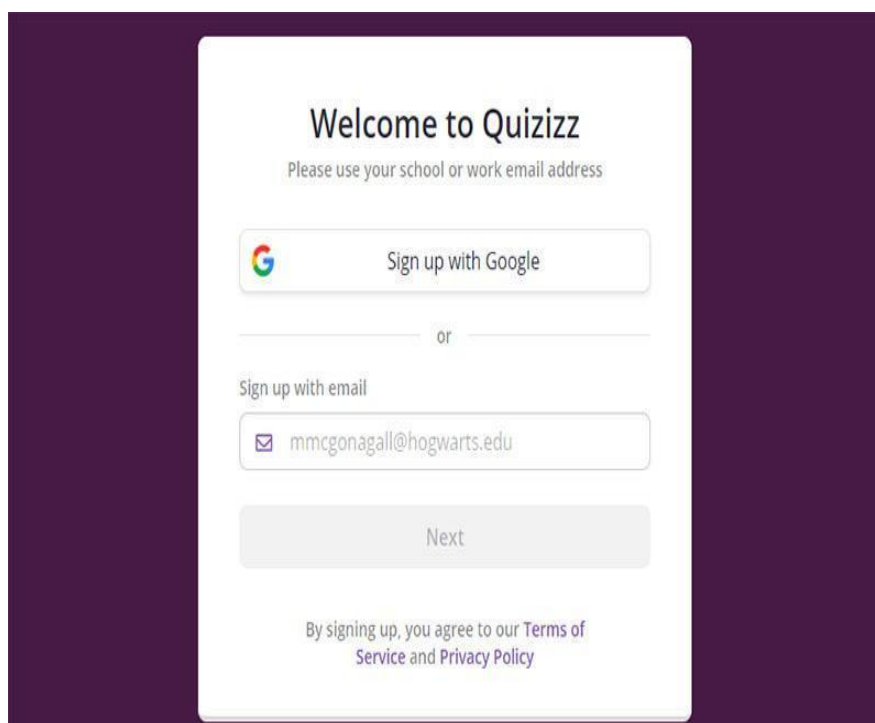
Khi đang chơi, người chơi có thể nhìn thấy thứ tự của mình ở từng câu. Sau khi kết thúc trò chơi có bảng xếp thứ hạng người chơi, có các thống kê chi tiết (tỉ lệ số người có đáp án đúng-sai, trung bình khoảng thời gian trả lời cho một câu hỏi, hiển thị những trả lời đúng - sai của từng người chơi, giúp máy chủ có thể kiểm soát được chất lượng).

a. Hướng dẫn sử dụng

Bước 1. Đăng ký

Truy cập vào đường link: <https://quizizz.com/> để đăng ký tài khoản miễn phí. Sau đó chọn **Sign Up** để tạo mới tài khoản.

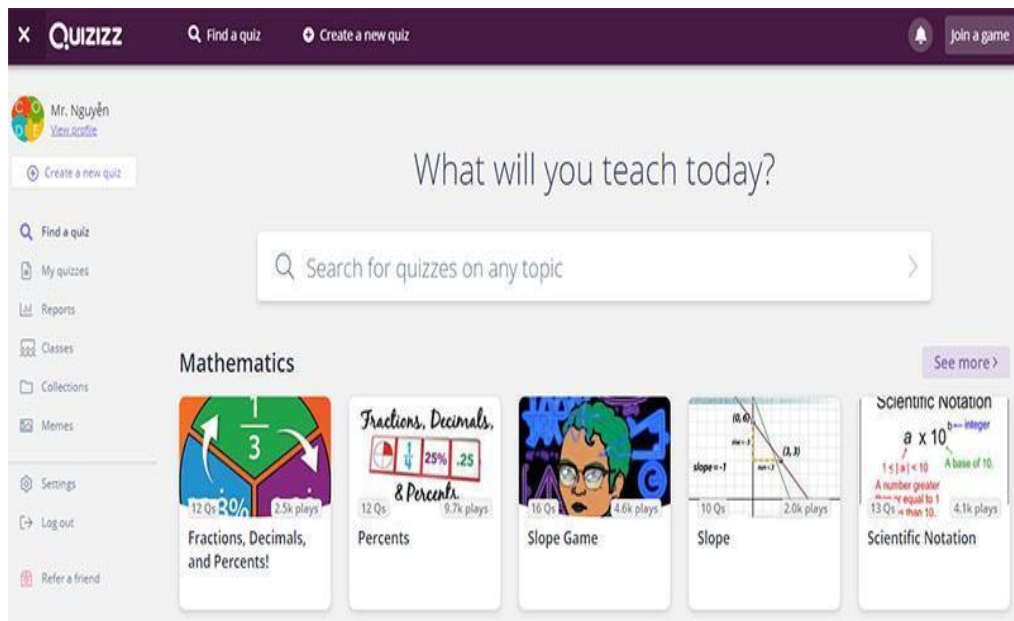
Bước 2: Điền email cá nhân hoặc có thể sử dụng Gmail để đăng ký.



Hình 2.10. Giao diện điền email để đăng ký tài khoản trên Quizizz

Bước 3: Tiếp đến chọn **As a Teacher** trong màn hình **I'm using Quizizz...**

Bước 4: Khi đó một tài khoản đã được, chúng ta cũng có thể vào **View profile** chọn **Edit profile** để thiết lập lại thông tin cá nhân nếu cần.



Hình 2.11. Giao diện điều chỉnh lại thông tin cá nhân trên Quizizz

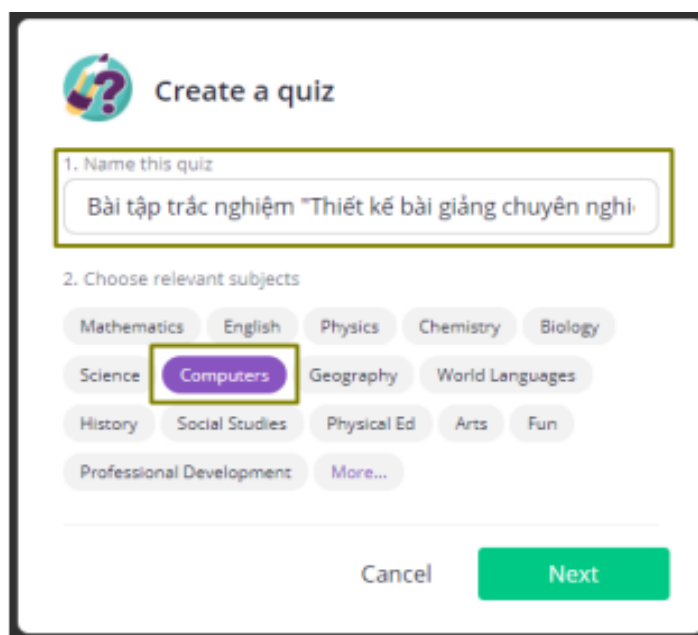
Quy trình thiết kế bộ câu hỏi kiểm tra đánh giá sử dụng Quizizz gồm các phần sau:

1. Tạo bài kiểm tra sử dụng Quizizz
2. Mời học sinh tham gia bài kiểm tra
3. Xem kết quả các câu trả lời của học sinh.

b. Xây dựng trò chơi online

Bước 1. Để tạo một bài kiểm tra, vào **Create** tại trang chủ

Bước 2. Nhập **Tên trò chơi** và chọn Môn học cần kiểm tra rồi chọn **Next**

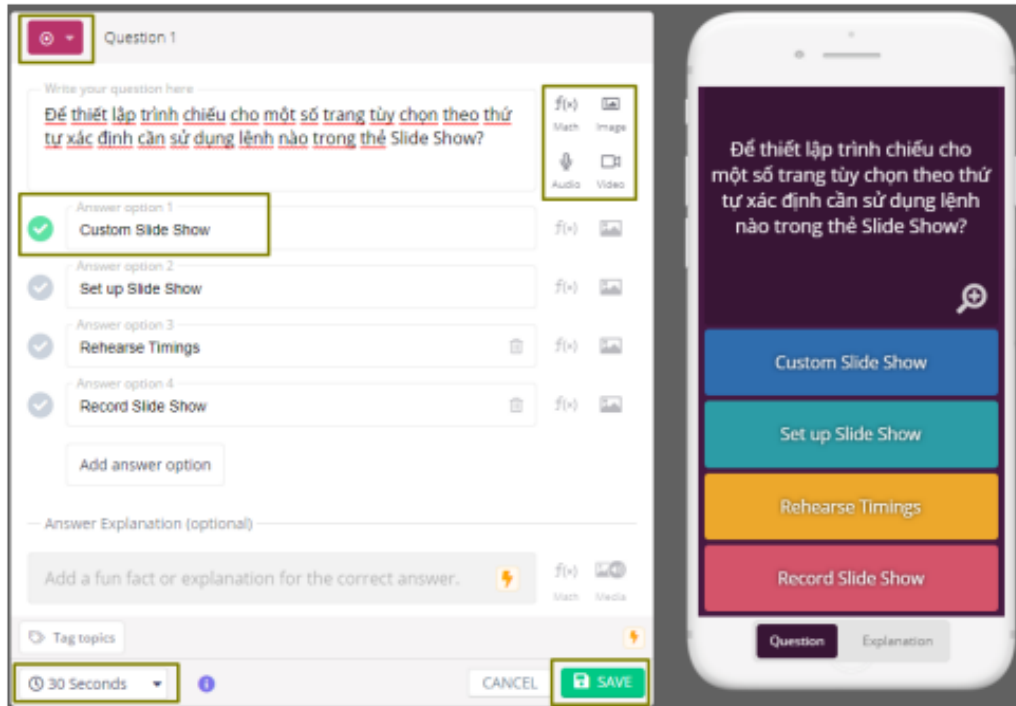


Hình 2.12. Giao diện nhập tên trò chơi và lựa chọn môn học trong Quizizz





Bước 3. Tiếp theo, lựa chọn loại câu hỏi cần sử dụng

- Multiple choice: Câu hỏi trắc nghiệm
- Checkbox: dạng trắc nghiệm có nhiều phương án trả lời.
- Fill – in – the – Blank: Điền vào chỗ trống
- Poll: Dạng survey thu thập thông tin, ý kiến học sinh.
- Open- Ended: Dạng câu hỏi mở.

Bước 4. Chọn dạng câu hỏi phù hợp, giả sử ở đây chúng ta chọn **Multiple choice** (vào bên trong chúng ta vẫn có thể chọn lại được)

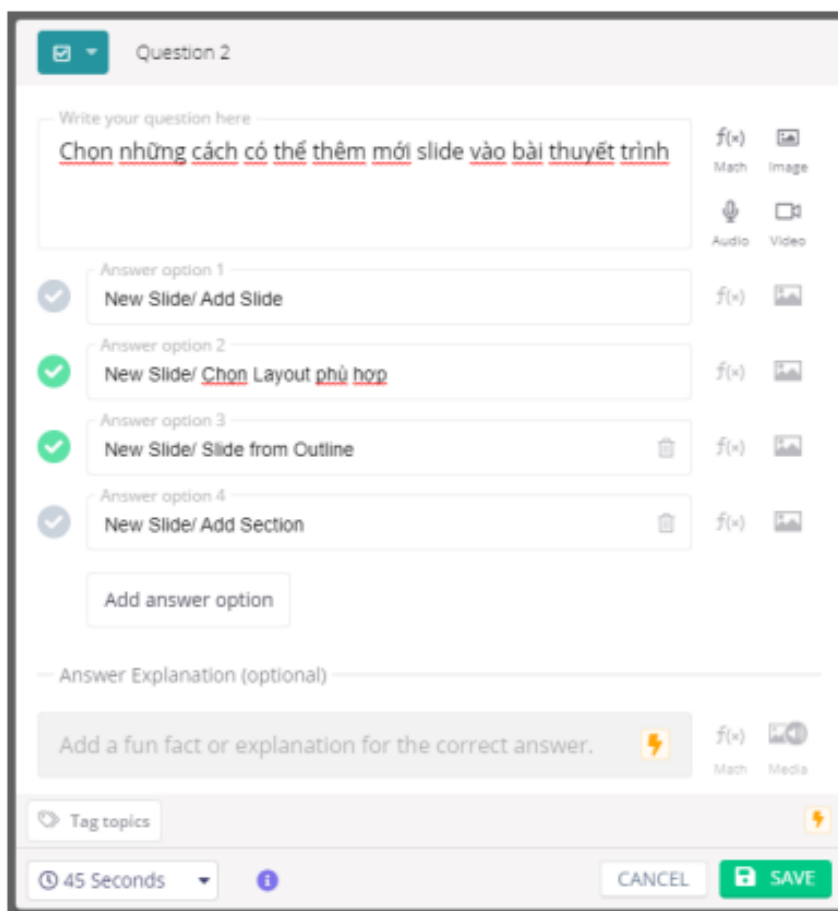


Hình 2.13. Giao diện lựa chọn trò chơi Multiple trong Quizizz

- Bấm **Option**  để thay đổi loại câu hỏi
- Bấm **f(x)** để chèn công thức toán học cho câu hỏi hoặc đáp án
- Bấm **Add image**  để thêm ảnh vào câu hỏi hoặc đáp án
- Bấm vào nút  chọn đáp án đúng. •
- Bấm **Add answer option**: để thêm một phương án trả lời.
- Bấm **Time allotted to solve this question**  để thiết lập thời gian trả lời cho câu hỏi (*thấp nhất là 5 giây và cao nhất là 15 phút*)
- Bấm **SAVE** để lưu câu hỏi

Như vậy, chúng ta vừa sử dụng Quizizz để tạo xong một câu hỏi trong trò chơi online. Chúng ta có thể tiếp tục lựa chọn các loại câu hỏi để tạo thêm câu hỏi mới.

Bước 5. Để tạo thêm một câu hỏi khác, giả sử chọn **Checkbox** để xem cách tạo câu hỏi có gì khác với loại Multiple choice không?

The screenshot shows the Quizizz question editor for 'Question 2'. At the top, there's a text input field for the question, containing the text 'Chọn những cách có thể thêm mới slide vào bài thuyết trình'. Below this are four answer options, each with a radio button and a 'New Slide/ Add Slide' button. The second option, 'New Slide/ Chọn Layout phù hợp', is selected with a green checkmark. To the right of each option is a 'f(+)' icon and a media icon. Below the options is an 'Add answer option' button. Further down is an 'Answer Explanation (optional)' section with a text input field and a lightning bolt icon. At the bottom, there's a 'Tag topics' field, a timer set to '45 Seconds', and 'CANCEL' and 'SAVE' buttons.

Hình 2.14. Màn hình giao diện tạo câu hỏi Checkbox trong Quizizz

Tại đây chúng ta cũng đặt tên cho câu hỏi tại ô **Write your question here**: Thêm đáp án đúng tại ô **Answer**; Thiết lập thời gian trả lời cho câu hỏi; và bấm nút **Save** để lưu câu hỏi.

Bước 6. Cài đặt bài kiểm tra. Sau khi hoàn thành các câu hỏi cho bài kiểm tra ta chọn **Publish** để xuất bản bộ câu hỏi.

c. Mời học sinh tham gia bài kiểm tra

Bước 1. Mời HS tham gia bài kiểm tra.

Để mời HS tham sử dụng Quizizz và tham gia bài kiểm tra, bấm chọn **Start a live quiz** (Chơi trực tiếp) hoặc **Assign homework** (Giao bài tập)

Bước 2. Khi chọn **Start a live quiz** (Chơi trực tiếp). Giáo viên tiếp tục chọn 3 hình thức chơi

- Teams: Đội nhóm (thường tổ chức trên lớp)
- Classic: kiểu truyền thống mỗi người chơi trên 1 thiết bị (rất phù hợp với dạy online hiện nay)

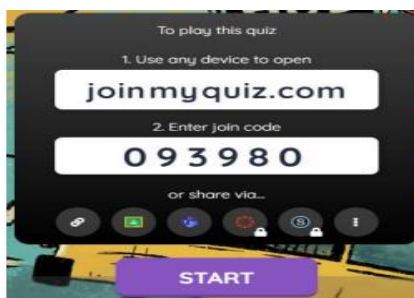
- Test: Thực hiện bài kiểm tra một cách nghiêm túc, yêu cầu đăng nhập để làm bài.

Chúng ta hãy chọn hình thức tổ chức phù hợp với lớp học của mình. Giả sử ở đây chúng ta chọn **Classic**; rồi chọn **Continue** để tiếp tục.

Bước 3. Khi đó có 2 cách để mời học sinh tham gia.

- Yêu cầu học sinh truy cập trang web joinmyquiz.com và sau đó nhập mã code để vào game

- Bấm chọn or share via... để chia sẻ đường link với học sinh.



Hình 2.15. Giao diện để học sinh tham gia trò chơi trong Quizizz

Sau đó, bấm chọn **Start** để bắt đầu chơi

2.2. KẾT QUẢ THIẾT KẾ TRÒ CHƠI ONLINE TRONG DẠY HỌC MÔN TỰ NHIÊN VÀ XÃ HỘI LỚP 2

2.2.1. Ứng dụng trò chơi online trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội

2.2.1.1. Một số trò chơi online ở hoạt động khởi động

Tổ chức trò chơi online ở hoạt động khởi động trong việc dạy học TN&XH nói chung và môn TN&XH lớp 2 nói riêng là một trong những biện pháp đổi mới phương pháp dạy học, giúp tăng tính hấp dẫn cho bài học và sự tích cực hoạt động của HS, giúp HS khơi gợi hứng thú, kích thích trí tìm tòi, khám phá của bản thân, dần dần dẫn dắt HS hướng tới tiếp cận bài học, một số dạng trò chơi online có thể được sử dụng ở hoạt động khởi động.

a, Trò chơi “Đố vui” (Quizizz)

Mục tiêu:

- + Rèn luyện kỹ năng tư duy cho học sinh.
- + Kết nối vào bài học

Chuẩn bị: Điện thoại hoặc máy tính, Ipad

Thời gian: 3-5 phút

Cách chơi: Chơi online

HS cả lớp tham gia vào link trò chơi mà giáo viên đưa ra, kết thúc thời gian những HS trả lời đúng và nhanh nhất sẽ thắng cuộc.

b, Video tương tác

Mục tiêu:

- + Rèn luyện kỹ năng quan sát, sự tập trung, chú ý cho học sinh.
- + Kết nối vào bài học

Chuẩn bị: Máy tính, tivi, điện thoại, Ipad, tai nghe

Thời gian: 3-5 phút

Cách chơi: Chơi trong lớp hoặc chơi online

+ Chơi trong lớp: Giáo viên chiếu video cho HS xem, mỗi câu hỏi trong video GV mời một bạn dơ tay nhanh nhất sau khi giáo viên ra hiệu lệnh, mỗi câu hỏi chỉ có 5- 10 giây để trả lời, bạn nào trả lời đúng sẽ được một phần quà nhỏ (kẹo, sao điểm,...) bạn nào trả lời chưa đúng sẽ không được quà.

+ Chơi online: HS cả lớp sẽ tham gia vào link video mà GV đưa ra, trong quá trình xem video sẽ có một số câu hỏi tương tác về nội dung của video yêu cầu HS nhập câu trả lời sau đó video mới tiếp tục phát.

c, Trò chơi “Racing” trong ứng dụng Blooket

Mục tiêu:

- + Rèn luyện tính tư duy, sự nhanh nhạy, chính xác.
- + Kết nối vào bài học.

Chuẩn bị: Máy tính, điện thoại, Ipad,

Thời gian: 3-5 phút

Cách chơi: Chơi online

HS cả lớp tham gia vào link trò chơi mà GV đưa ra, khi trả lời đúng các câu hỏi có trong trò chơi HS có quyền sử dụng các chức năng phần thưởng có trong trò chơi để tiến về đích nhanh hơn hoặc khiến các bạn khác lùi về sau. Kết thúc trò chơi những HS về đích trước sẽ thắng cuộc.

d, Trò chơi “Gold Quest”

Mục tiêu:

- + Rèn luyện tính tư duy, sự nhanh nhạy, chính xác.
- + Kết nối vào bài học.

Chuẩn bị: Máy tính, điện thoại, Ipad,

Thời gian: 3-5 phút

Cách chơi: Chơi online

HS cả lớp tham gia vào link trò chơi mà GV đưa ra, khi trả lời đúng mỗi câu hỏi HS được quyền chọn 1 trong 3 thùng ngẫu nhiên. Có thùng sẽ có vàng,

có thùng không có gì cả hoặc có thùng HS sẽ nhận được quyền trộm vàng của các bạn chơi khác. Kết thúc thời gian bạn có nhiều vàng nhất sẽ thắng cuộc.

2.2.1.2. Một số trò chơi online ở hoạt động khám phá

Khi ứng dụng trò chơi online vào phần khám phá giúp HS tiếp cận bài học nhanh hơn, ghi nhớ sâu kiến thức của bài. Ngoài ra còn giúp tăng độ hứng thú cho các em khi học bài mới, một số trò chơi online có thể được sử dụng ở hoạt động khám phá

a, Trò chơi kéo - thả “Drag and Drop” trong H5P

Mục đích:

- + Giúp học sinh tiếp thu bài học dễ hơn
- + Rèn tính tư duy, khả năng quan sát cho học sinh

Chuẩn bị: Máy tính, tivi, điện thoại, Ipad,

Thời gian: 3-5 phút

Cách chơi: Chơi online hoặc chơi trong lớp học

+ Chơi online

HS cả lớp tham gia vào link trò chơi mà GV đưa ra, HS sẽ kéo thả các bức tranh vào đúng vị trí như câu hỏi đề ra. Những HS làm chính xác và nhanh nhất sẽ được tuyên dương.

+ Chơi trong lớp học

GV chiếu trò chơi lên và mời một số học sinh lên thực hiện kéo, thả các bức tranh vào vị trí theo đúng nội dung trò chơi yêu cầu, bạn nào trả lời đúng sẽ được một phần quà nhỏ (kẹo, sao điểm,...) bạn nào trả lời trả lời chưa đúng sẽ không được quà.

b, Trò chơi “Flashcards” trong H5P

Mục đích:

- + Giúp học sinh tiếp thu bài học dễ hơn
- + Rèn tính tư duy, khả năng quan sát cho học sinh

Chuẩn bị: Máy tính, tivi, điện thoại, Ipad,

Thời gian: 5-7 phút

Cách chơi: Chơi online hoặc chơi trong lớp học

+ Chơi online

HS cả lớp tham gia vào link trò chơi mà GV đưa ra, HS sẽ trả lời câu hỏi ứng với từng bức tranh. Những HS làm chính xác và nhanh nhất sẽ được tuyên dương.

+ Chơi trong lớp học

GV chiếu từng bức tranh, đọc câu hỏi sau đó mời một bạn dơ tay nhanh nhất sau khi GV ra hiệu lệnh, mỗi câu hỏi chỉ có 10 giây suy nghĩ để trả lời,

bạn nào trả lời đúng sẽ được một phần quà nhỏ (kẹo, sao điểm,...) bạn nào trả lời chưa đúng sẽ không được quà.

2.2.1.3. Một số trò chơi online ở hoạt động củng cố

Hoạt động củng cố giúp học sinh củng cố, nhắc lại kiến thức vừa được học. Tuy nhiên với một lượng kiến thức như vậy học sinh sẽ dễ nhầm chán, gây mất hiệu quả việc học. Vì vậy, việc ứng dụng trò chơi online vào hoạt động củng cố là cần thiết giúp học sinh hứng thú trong việc học, từ đó hiệu quả ghi nhớ kiến thức cao hơn.

Trò chơi “giải câu đố”

Mục đích:

- + Giúp học sinh nhớ lại kiến thức mới học;
- + Rèn tính tư duy của học sinh;
- +Giúp học sinh ghi nhớ kiến thức đã được học.

Chuẩn bị: máy tính, tivi, điện thoại, Ipad.

Thời gian: 5- 7 phút.

Cách chơi: Chơi trong lớp học hoặc chơi online

- + Chơi trong lớp

Giáo viên chiếu lần lượt các câu hỏi, mỗi câu hỏi mời một bạn dơ tay nhanh nhất sau khi giáo viên ra hiệu lệnh, mỗi câu hỏi chỉ có 5- 10 giây suy nghĩ để trả lời, bạn nào trả lời đúng sẽ được một phần quà nhỏ (kẹo, sao điểm,...) bạn nào trả lời chưa đúng sẽ không được quà.

- + Chơi online

HS cả lớp tham gia vào link trò chơi mà giáo viên đưa ra, HS sẽ trả lời câu hỏi trong trò chơi. Những học sinh làm đúng chính xác và nhanh nhất sẽ được tuyên dương.

Lưu ý: Trong quá trình dạy học với hoạt động thực hành và hoạt động vận dụng GV có thể xây dựng một số loại trò chơi online giống như ở phần khởi động, khám phá và củng cố.

2.2.2. Kết quả thiết kế trò chơi online trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội lớp 2

Sản phẩm thiết kế trò chơi online môn TN&XH được thể hiện ở trên các tài khoản sau:

1. Trò chơi online được xây dựng bằng Blooket

Tài khoản Blooket: phammai16012002ps@gmail.com

Mật khẩu: Lanmaihong123

2. Trò chơi online được xây dựng bằng Quizizz

Tài khoản Quizizz: phammai16012002ps@gmail.com

Mật khẩu: Lanmaihong123

3. Trò chơi online được xây dựng bằng H5P

Tài khoản H5P: phammai16012002ps@gmail.com

Mật khẩu: Lanmaihong123@

Các trò chơi đã được xây dựng trong các hoạt động của mỗi bài thuộc các chủ đề, bao gồm:

CHỦ ĐỀ 1: GIA ĐÌNH				
Tên bài	Khởi động	Khám phá	Thực hành	Củng cố
Bài 1: Các thể hệ trong gia đình		Gold Quest – Blooket https://play.blooket.com/play?id=	Drag and Drop-H5P https://phammai160102.h5p.com/content/1292257713807266419	Câu hỏi – Quizizz https://quizizz.com/join?gc=96619117
Bài 2: Nghề nghiệp của người lớn trong gia đình	Racing-Blooket https://play.blooket.com/play?id=	Câu hỏi – Quizizz https://quizizz.com/join?gc=77533487	Dialog Card-H5P https://phammai160102.h5p.com/content/1292266370564696639	
Bài 3: Phòng tránh ngộ độc khi ở nhà		Drag and Drop-H5P https://phammai160102.h5p.com/content/1292257968012463409		
Bài 4: Giữ sạch nhà ở	Câu hỏi-Quizizz https://quizizz.com/join?gc=83693590	Flashcards-H5P https://phammai160102.h5p.com/content/1292258044553597589		Classic-Blooket https://play.blooket.com/play?id=
Bài 5: Ôn tập chủ đề gia đình		Drag and Drop-H5P https://phammai160102.h5p.com/content/1292258136429688919		

CHỦ ĐỀ 2: TRƯỜNG HỌC				
Tên bài	Khởi động	Khám phá	Thực hành	Củng cố
Bài 6: Chào đón ngày khai giảng		Flash cards-H5P https://phammai160102.h5p.com/content/1292258305467183889		Câu hỏi-Quizizz https://quizizz.com/join?gc=81647623
Bài 7: Ngày hội đọc sách của chúng em		Dialog Card-H5P https://phammai160102.h5p.com/content/1292266381457470819		Racing-Blooket https://play.blooket.com/play?id=4352607
Bài 8: An toàn khi ở trường		Image choice https://phammai160102.h5p.com/content/1292258442231572429	Drag and Drop-H5P https://phammai160102.h5p.com/content/1292258526521477519	Câu hỏi-Quizizz https://quizizz.com/join?gc=68287657
Bài 9: Giữ vệ sinh trường học		Dialog Card-H5P https://phammai160102.h5p.com/content/1292266388099002929	Drag and Drop-H5P https://phammai160102.h5p.com/content/1292258482111226599	Crypto hack-Blooket https://play.blooket.com/play?id=
Bài 10: Ôn tập chủ đề trường học				
CHỦ ĐỀ 3: CỘNG ĐỒNG ĐỊA PHƯƠNG				
Tên bài	Khởi động	Khám phá	Thực hành	Củng cố
Bài 11: Hoạt động mua bán hàng hoá	Đố vui-Quizizz https://quizizz.com/join?gc=79805841	Flash cards-H5P https://phammai160102.h5p.com/content/1292258806547156929	Dialog Card-H5P https://phammai160102.h5p.com/content/1292266393335908169	
Bài 12: Thực hành mua bán hàng hoá				

Bài 13: Hoạt động giao thông	Memory Game-H5P https://phammai160102.h5p.com/content/1292266356776864939	Dialog Card-H5P https://phammai160102.h5p.com/content/1292257405920802099		Classic-Blooket https://play.blooket.com/play?id=9528630
Bài 14: Cùng tham gia giao thông		Dialog Card-H5P https://phammai160102.h5p.com/content/1292266398134914819		Câu hỏi-Quizizz https://quizizz.com/join?gc=71272975
Bài 15: Ôn tập chủ đề Cộng đồng địa phương		Image choice https://phammai160102.h5p.com/content/1292266400882708559		
CHỦ ĐỀ 4: THỰC VẬT VÀ ĐỘNG VẬT				
Tên bài	Khởi động	Khám phá	Thực hành	Củng cố
Bài 16: Thực vật sống ở đâu?	Racing-Blooket https://play.blooket.com/play?id=	Drag and Drop-H5P https://phammai160102.h5p.com/content/1292257355656147929	Drag and Drop-H5P https://phammai160102.h5p.com/content/1292259121381048939	Câu hỏi-Quizizz https://quizizz.com/join?gc=80570693
Bài 17: Động vật sống ở đâu?	Dialog Card-H5P https://phammai160102.h5p.com/content/1292259142256412879	Drag and Drop-H5P https://phammai160102.h5p.com/content/1292259175325831779		Câu hỏi-Quizizz https://quizizz.com/join?gc=70849637
Bài 18: Cần làm gì để bảo vệ môi trường sống của thực vật và động vật?	Memory Game https://phammai160102.h5p.com/content/1292266358716763809	Drag and Drop-H5P https://phammai160102.h5p.com/content/1292259555781817069		Câu hỏi-Quizizz https://quizizz.com/join?gc=83593181

Bài 19: Thực vật và động vật quanh em				Drag and Drop-H5P https://phammai160102.h5p.com/content/1292260064575080789
Bài 20: Ôn tập chủ đề Thực vật và động vật				
CHỦ ĐỀ 5: CON NGƯỜI VÀ SỨC KHOẺ				
Tên bài	Khởi động	Khám phá	Thực hành	Củng cố
Bài 21: Tìm hiểu cơ quan vận động		Drag and Drop- H5P https://phammai160102.h5p.com/content/1292266416246656049		Gold Quest – Blooket https://play.blooket.com/play?id=
Bài 22: Chăm sóc, bảo vệ cơ quan vận động		Dialog Card-H5P https://phammai160102.h5p.com/content/1292266418439894989		Câu hỏi- Quizizz https://quizizz.com/join?gc=93132254
Bài 23: Tìm hiểu cơ quan hô hấp	Dialog Card-H5P https://phammai160102.h5p.com/content/1292266180229206069	Drag and Drop- H5P https://phammai160102.h5p.com/content/1292260173055307509		Câu hỏi- Quizizz https://quizizz.com/join?gc=74891699
Bài 24: Chăm sóc, bảo vệ cơ quan hô hấp		Dialog Card-H5P https://phammai160102.h5p.com/content/1292260146610760499		Gold Quest – Blooket https://play.blooket.com/play?id=2657284
Bài 25: Tìm hiểu cơ quan bài tiết nước tiểu	Câu hỏi- Quizizz https://quizizz.com/join?gc=75671769	Drag and Drop- H5P https://phammai160102.h5p.com/content/1292260173055307509		Gold Quest – Blooket https://play.blooket.com/play?id=

Bài 26: Chăm sóc, bảo vệ cơ quan bài tiết nước tiểu			Drag and Drop-H5P https://pham mai160102.h5 p.com/content /12922601905 15068559	Câu hỏi- Quizizz https://quizizz .com/join?gc= 99147544
Bài 27: Ôn tập chủ đề Con người và sức khoẻ				
CHỦ ĐỀ 6: TRÁI ĐẤT VÀ BẦU TRỜI				
Tên bài	Khởi động	Khám phá	Thực hành	Củng cố
Bài 28: Các mùa trong năm		Drag and Drop- H5P https://phammai 160102.h5p.com/ content/1292257 618778833119	Câu hỏi- Quizizz https://quizizz .com/join?gc= 88364526	Câu hỏi- Quizizz https://quizizz .com/join?gc= 91984851
Bài 29: Một số thiên tai thường gặp		Racing-Blooket https://play.bloo ket.com/play?id =	Drag and Drop-H5P https://pham mai160102.h5 p.com/content /12922602005 47007649	Câu hỏi- Quizizz https://quizizz .com/join?gc= 71885530
Bài 30: Luyện tập ứng phó với thiên tai		Flash cards-H5P https://phammai 160102.h5p.com/ content/1292260 208166808359		Câu hỏi- Quizizz https://quizizz .com/join?gc= 90276781
Bài 31: Ôn tập chủ đề Trái đất và bầu trời				

2.3. SỬ DỤNG TRÒ CHƠI ONLINE TRONG DẠY HỌC MỘT SỐ CHỦ ĐỀ MÔN TỰ NHIÊN VÀ XÃ HỘI LỚP 2

2.3.1. Nguyên tắc khi sử dụng trò chơi online trong dạy học một số chủ đề môn Tự nhiên và Xã hội lớp 2

Để sử dụng trò chơi học tập online trong dạy học hiệu quả cần đảm bảo các nguyên tắc sau:

- Sử dụng trò chơi online trong dạy học cần phải kết hợp với các PPDH một cách hợp lý. Tùy vào từng nội dung và mục tiêu bài dạy mà GV có thể áp dụng các PPDH thích hợp.

- Khi sử dụng trò chơi học tập online cần tạo ra một môi trường học tập tích cực và khuyến khích học sinh tham gia.

- GV cần tạo ra các hoạt động nhóm và thảo luận sau khi tổ chức trò chơi online để HS có cơ hội chia sẻ ý kiến và kinh nghiệm của mình.

- Khi sử dụng trò chơi online trong dạy học, GV cần theo dõi sự tiến bộ của HS trong quá trình tham gia trò chơi. Đồng thời phải thu thập phản hồi từ học sinh và đánh giá mức độ đạt được các mục tiêu học tập để điều chỉnh và cải thiện quá trình dạy học.

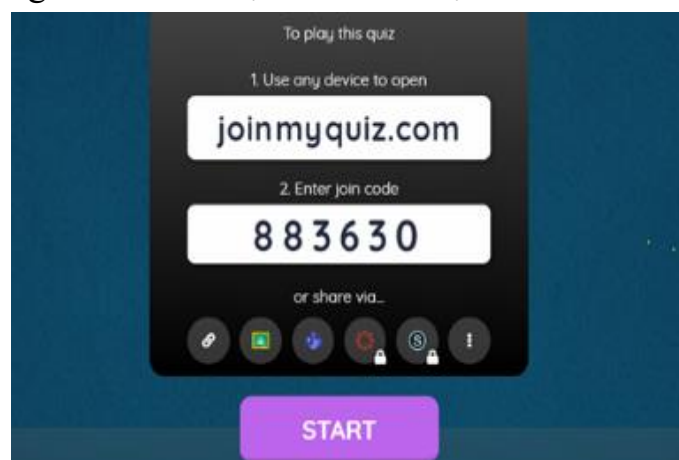
2.3.2. Quy trình sử dụng trò chơi online trong dạy học một số chủ đề môn Tự nhiên và Xã hội lớp 2

Bước 1: GV giới thiệu trò chơi

GV giới thiệu về trò chơi online, tương tác trực tiếp và cần có kết nối Internet tới HS.

Bước 2: GV hướng dẫn cách chơi

- HS truy cập vào trang web của trò chơi.
- HS nhập Game PIN hoặc mã Code của trò chơi online.
- HS viết tên người chơi và đợi trò chơi được bắt đầu.



Hình 2.16. Mã code trong trò chơi Quizizz

- GV phổ biến về số câu hỏi, thời gian cho mỗi câu và bảng xếp hạng kết quả.

Bước 3: GV chiếu lên màn hình lớn game PIN/mã code của trò chơi và đợi HS tham gia đủ.

Bước 4: GV bấm Start để bắt đầu trò chơi.

- HS: Đọc các câu hỏi hiện trên màn hình và chọn đáp án hoặc trả lời theo yêu cầu.
- GV: Quan sát bảng xếp hạng và ấn kết thúc khi tất cả HS hoàn thành bài.

Bước 5: GV nhận xét, đánh giá kết quả học tập của HS.

- Top 3 HS có điểm cao nhất sẽ được hiện lên. GV đánh giá về bảng xếp hạng điểm.
- GV xem lại từng câu hỏi và nhận xét cho từng HS.
- GV lưu lại điểm và thông tin cho trò chơi.

Bước 6: Rút kinh nghiệm về tổ chức dạy học thông qua trò chơi

Việc rút kinh nghiệm có thể thực hiện ngay sau khi sử dụng trò chơi hoặc có thể thực hiện ở giờ học khác sau đó. Việc rút kinh nghiệm tập trung vào 2 điểm sau:

- Đánh giá kết quả trò chơi đã tiến hành: Mỗi trò chơi online đều có bảng xếp hạng và tổng hợp kết quả. Vì vậy, sau khi kết thúc trò chơi, GV có thể đánh giá sơ bộ về tính tập trung và khả năng làm bài của HS.

- Điều chỉnh: Sau khi xem xét lại quá trình chơi và kết quả đạt được, GV cần xác định những điểm cần chỉnh sửa, bổ sung nếu thấy cần thiết như số câu hỏi, thời gian chơi, nội dung câu hỏi, loại câu hỏi (nếu cần thiết).

2.3.3. Một số kế hoạch dạy học sử dụng trò chơi online trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội lớp 2

KẾ HOẠCH BÀI DẠY

BÀI 23: TÌM HIỂU CƠ QUAN HÔ HẤP (Tiết 1)

I. YÊU CẦU CẦN ĐẠT

1. Kiến thức, kĩ năng

- Nhận biết được chức năng của cơ quan hô hấp ở mức độ đơn giản ban đầu qua hoạt động hít vào thở ra.

- Đưa ra được dự đoán điều gì sẽ xảy ra với cơ thể mỗi người khi cơ quan hô hấp không hoạt động.

- Nêu được sự cần thiết của cơ quan hô hấp, không có cơ quan hô hấp không có sự sống.

2. Năng lực

2.1. Năng lực chung

- Tự chủ và tự học: Tự giác hoàn thành nhiệm vụ học tập.
- Giao tiếp và hợp tác: Tích cực giao trả lời các câu hỏi của GV và hợp tác với bạn trong nhóm, bạn cùng bàn để hoàn thành các công việc chung.
- Giải quyết vấn đề và sáng tạo: Giải quyết được các vấn đề được giao, trên cơ sở đó có những sáng tạo dựa trên những kiến thức sẵn có.

2.2. Năng lực đặc thù

Năng lực nhận thức khoa học tự nhiên: HS chỉ và nói được tên các bộ phận cơ quan hô hấp trên sơ đồ, trên hình vẽ.

Vận dụng kiến thức và kĩ năng đã được học: Biết dùng các cơ quan hô hấp để thực hiện một số động tác hô hấp. Chia sẻ, thực hiện các biện pháp bảo vệ đường hô hấp, phòng tránh dịch bệnh.

3. Phẩm chất

Chăm chỉ: Chăm chỉ hoàn thành các nhiệm vụ được giao.

Trách nhiệm: Có trách nhiệm trong các công việc nhóm, việc cá nhân.

II. ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

1. Giáo viên

- Máy tính, tivi để chiếu hình ảnh của bài học.
- Tranh minh họa trong SGK được phóng to.

2. Học sinh

- SGK, đồ dùng học tập.

III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY VÀ HỌC

1. Khởi động (5 phút)

- Mục tiêu:

- + Tạo tâm thế hứng thú cho HS trước khi vào tiết học
- + Kết nối vào bài mới

- Cách tiến hành:

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS
<ul style="list-style-type: none">- GV cho HS chơi trò chơi Dialog Card trên H5P.- GV nêu cách chơi: Cô có một số tấm thẻ, trên mỗi tấm thẻ chứa một câu hỏi. Nhiệm vụ của chúng ta là trả lời các câu hỏi đó.	<ul style="list-style-type: none">- HS lắng nghe

<ul style="list-style-type: none"> - GV tổ chức cho HS tham gia chơi https://phammai160102.h5p.com/content/1292266180229206069 - Kết thúc trò chơi, GV nhận xét, tuyên dương HS - GV dẫn dắt vào bài: Chúng mình vừa được ôn lại một số bộ phận của cơ quan vận động như tay, miệng. Ngoài ra còn một số bộ phận như mũi, phổi. Vậy để biết mũi, phổi là bộ phận thuộc hệ cơ quan nào cô và các em sẽ cùng tìm hiểu qua bài học ngày hôm nay Bài 23. Tìm hiểu cơ quan hô hấp. - GV nêu mục tiêu bài học. - Cả lớp mở SGK trang 86. 	<ul style="list-style-type: none"> - HS tham gia chơi - HS chú ý lắng nghe - HS mở vở ghi tên bài - HS lắng nghe - HS thực hiện yêu cầu
---	--

2. Khám phá (25 phút)

- Mục tiêu:

- + Chỉ và nói được tên các bộ phận cơ quan hô hấp trên sơ đồ, trên hình vẽ.
- + Nhận biết được chức năng của cơ quan hô hấp ở mức độ đơn giản ban đầu qua hoạt động hít vào thở ra.
- + Nêu được sự cần thiết của cơ quan hô hấp, không có cơ quan hô hấp không có sự sống.

- Cách tiến hành:

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS
<p>* Hoạt động 1: Cấu tạo của cơ quan hô hấp</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cô có hình ảnh mô phỏng cơ quan hô hấp và các thẻ chữ. Nhiệm vụ của các con là quan sát hình ảnh sau đó sắp xếp các thẻ chữ vào các bộ phận của cơ quan hô hấp sao cho phù hợp. - GV cho HS tham gia trò chơi https://phammai160102.h5p.com/content/1292260173055307509 - Kết thúc trò chơi, GV nhận xét, tuyên dương những HS sắp xếp đúng, chính xác. - GV kết luận: Cơ quan hô hấp gồm có 4 bộ phận chính: <ul style="list-style-type: none"> + Mũi là bộ phận đầu tiên của hệ hô hấp, chính là cửa ngõ của cơ quan hô hấp là bộ phận thực hiện nhiệm 	<ul style="list-style-type: none"> - HS lắng nghe - HS tham gia trò chơi - HS chú ý lắng nghe

vụ lọc và sưởi ấm không khí trước khi đi vào bên trong cơ thể.

+ Khí quản có chức năng dẫn khí, điều hòa lượng khí vào phổi, tăng khả năng trao đổi khí.

+ Phế quản có vai trò lọc không khí, dẫn khí.

+ Phổi có chức năng trao đổi khí giữa cơ thể với môi trường bên ngoài.

*** Hoạt động 2: Thực hành hít thở sâu**

- GV tổ chức cho HS thảo luận nhóm đôi trong 2 phút, yêu cầu HS thực hành hành hít thở sâu:

+ Đặt tay lên ngực thực hành hít thở sâu. Khi hít vào thở ra kích thước lồng ngực thay đổi như thế nào?

- GV mời đại diện một số nhóm trình bày kết quả thảo luận.

- GV mời HS nhận xét

- GV nhận xét, tuyên dương HS.

- GV kết luận: Khi hít vào lồng ngực phồng lên to hơn, khi thở ra lồng ngực xẹp xuống nhỏ hơn.

*** Hoạt động 3: Chức năng của cơ quan hô hấp**

- GV tổ chức cho HS chơi trò chơi trên Blooket

- GV nêu cách chơi: Cô có một số câu hỏi muốn đố lớp mình. Nhiệm vụ của chúng mình là trả lời đúng các câu hỏi. Mỗi câu hỏi các con có 10 giây suy nghĩ trả lời. Bạn nào trả lời đúng sẽ nhận được một món quà từ cô. Bạn nào trả lời chưa đúng thì sẽ phải thực hiện một yêu cầu của các bạn trong lớp.

- GV cho HS tham gia trò chơi. Giải các câu đố có trong trò chơi. (Phụ lục 3.1 *Trò chơi 3.1*)

<https://play.blooket.com/play?id=>

- GV nhận xét, tuyên dương HS

- GV chốt lại: Khi hít vào lồng ngực nhận nhiều không khí nên phồng lên và khi thở ra lồng ngực đẩy không khí ra ngoài nên xẹp xuống và nhỏ hơn.

- HS thảo luận nhóm đôi thực hiện yêu cầu

- Các nhóm trình bày kết quả thảo luận

- HS nhận xét

- HS lắng nghe

- HS chú ý lắng nghe

- HS tham gia trò chơi

- HS chú ý lắng nghe

<p>+ Đường đi của không khí khi hít vào là mũi, khí quản, phế quản, phổi. Đường đi của không khí khi thở ra là phổi, phế quản, khí quản, mũi.</p> <p>+ Cơ quan hô hấp có chức năng giúp chúng ta luôn có đủ lượng không khí cung cấp cho các bộ phận để sống.</p> <p>* GV chiếu phần ghi nhớ lên và mời một học sinh đọc to nội dung phần ghi nhớ</p> <p>- GV cho cả lớp đọc đồng thanh phần ghi nhớ</p>	<p>- 1 HS đọc to phần ghi nhớ</p> <p>- Cả lớp đọc đồng thanh ghi nhớ</p>
--	--

3. Củng cố, dặn dò (5 phút)

- **Mục tiêu:** Củng cố lại nội dung bài học, dặn dò HS chuẩn bị cho tiết học sau.
- **Cách tiến hành:**

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS
<ul style="list-style-type: none"> - GV tổ chức cho HS chơi trò chơi trên Quizizz - GV nêu cách chơi: Cô có một số câu hỏi muốn đố lớp mình. Nhiệm vụ của chúng mình là trả lời đúng các câu hỏi. Mỗi câu hỏi các con có 10 giây suy nghĩ trả lời. Bạn nào trả lời đúng sẽ nhận được một món quà từ cô. Bạn nào trả lời chưa đúng thì sẽ phải thực hiện một yêu cầu của các bạn trong lớp. - GV cho HS tham gia trò chơi. Các câu đố có trong trò chơi (Phụ lục 3.1 <i>Trò chơi 3.2</i>) https://quizizz.com/join?gc=74891699 - Kết thúc trò chơi, GV nhận xét phần tham gia trò chơi của HS - GV nhận xét tiết học, dặn dò HS về nhà ôn lại bài học và chuẩn bị cho tiết học sau 	<ul style="list-style-type: none"> - HS lắng nghe - HS tham gia chơi - HS lắng nghe

IV. ĐIỀU CHỈNH SAU BÀI DẠY

.....

.....

.....

.....

.....

KẾ HOẠCH BÀI DẠY

BÀI 24: CHĂM SÓC, BẢO VỆ CƠ QUAN HÔ HẤP (Tiết 1)

I. YÊU CẦU CẦN ĐẠT

1. Kiến thức, kĩ năng

- Nói được các cách chăm sóc và bảo vệ cơ quan hô hấp như: Thở đúng cách, vệ sinh mũi, họng hằng ngày; tránh xa nơi khói bụi và mầm bệnh; thường xuyên giữ sạch nơi ở; trồng nhiều cây xanh,... Tự thực hiện chăm sóc và bảo vệ cơ quan hô hấp theo các cách đã nêu.

- Kể được một số bệnh về hô hấp. Nêu được nguyên nhân và cách phòng bệnh đường hô hấp.

- Thực hiện được việc hít vào, thở ra đúng cách.

2. Năng lực

2.1. Năng lực chung

- Tự chủ và tự học: Tự giác hoàn thành nhiệm vụ học tập.

- Giao tiếp và hợp tác: Tích cực giao trả lời các câu hỏi của GV và hợp tác với bạn trong nhóm, bạn cùng bàn để hoàn thành các công việc chung.

- Giải quyết vấn đề và sáng tạo: Giải quyết được các vấn đề được giao, trên cơ sở đó có những sáng tạo dựa trên những kiến thức sẵn có.

2.2. Năng lực đặc thù

- Năng lực nhận thức khoa học tự nhiên: HS chỉ và nói tên được các việc cần làm để chăm sóc, bảo vệ cơ quan hô hấp thông qua hình vẽ minh họa.

- Vận dụng kiến thức và kĩ năng đã được học: Ghi nhớ được các việc nên làm, không nên làm để bảo vệ cơ quan hô hấp. Biết đưa ra lời khuyên cho người thân, bạn bè và những người xung quanh bảo vệ cơ quan hô hấp bằng nhiều cách khác nhau.

3. Phẩm chất

- Chăm chỉ: Chăm chỉ hoàn thành các nhiệm vụ được giao.

- Trách nhiệm: Có trách nhiệm trong các công việc nhóm, việc cá nhân.

II. ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

1. Giáo viên

- Máy tính, tivi để chiếu hình ảnh của bài học.

- Tranh minh họa trong SGK được phóng to.

- Video bài hát “Em tập thể dục”- nhạc thiếu nhi.

2. Học sinh

- SGK, đồ dùng học tập.

III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC

1. Khởi động (5 phút)

- Mục tiêu:

- + Tạo tâm thế hứng thú cho HS trước khi vào tiết học.
- + Kết nối vào bài mới.

- Cách tiến hành:

Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của học sinh
<p>- GV tổ chức hát và thực hiện các động tác theo lời bài hát “Em tập thể dục”</p> <p>- GV đưa câu hỏi:</p> <p>+ Em đã bao giờ bị ho, sổ mũi hay viêm họng chưa?</p> <p>+ Khi bị như vậy em cảm thấy như thế nào?</p> <p>=> GV dẫn dắt vào bài: Chắc hẳn các em ai cũng đã từng bị ho, hoặc sổ mũi, hoặc viêm phổi không nào. Đây là các bệnh về đường hô hấp đấy, khi bị chúng ta cảm thấy rất là khó chịu, rất họng hoặc bị khản tiếng phải không nào. Vậy để phòng tránh các bệnh về đường hô hấp và bảo vệ chúng như thế nào thì cô mình cùng nhau đi tìm hiểu qua tiết TN&XH ngày hôm nay, bài 24. Chăm sóc, bảo vệ cơ quan hô hấp.</p> <p>- Cả lớp mở vở ghi tên bài cùng cô. Các em chú ý ngồi đúng tư thế trước khi viết bài.</p> <p>- GV nêu yêu cầu cần đạt của tiết học</p> <p>- Cả lớp mở SGK trang 90.</p>	<p>- HS hát và thực hiện động tác.</p> <p>- HS trả lời:</p> <p>+ Em đã từng bị ho, sổ mũi hay viêm họng cảm thấy mệt mỏi, khó chịu, ảnh hưởng đến học tập...</p> <p>- HS lắng nghe.</p> <p>- HS ghi tên bài vào vở.</p> <p>- HS lắng nghe</p> <p>- HS mở SGK</p>

2. Khám phá (25 phút)

- Mục tiêu:

- + Nói được các cách chăm sóc và bảo vệ cơ quan hô hấp như: Thở đúng cách, vệ sinh mũi, họng hằng ngày; tránh xa nơi khói bụi và mầm bệnh; thường xuyên giữ sạch nơi ở; trồng nhiều cây xanh,...
- + Kể được một số bệnh về hô hấp. Nêu được nguyên nhân và cách phòng bệnh đường hô hấp.
- + Thực hiện được việc hít vào, thở ra đúng cách.

- Cách tiến hành:

Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của học sinh
<p>* Hoạt động 1: Cách chăm sóc, bảo vệ cơ quan hô hấp và tác dụng.</p> <ul style="list-style-type: none"> - GV cho HS chơi trò chơi Dialog Cards trên H5P. - GV nêu cách chơi: Cô có một số tấm thẻ, trên mỗi tấm thẻ là một hình ảnh về việc làm để chăm sóc, bảo vệ cơ quan hô hấp của Hoa. Nhiệm vụ của chúng ta là nêu tên các việc làm đó. - GV tổ chức cho HS tham gia chơi https://phammai160102.h5p.com/content/1292260146610760499 <ul style="list-style-type: none"> - GV nhận xét phần chơi của HS trong lớp, tuyên dương các bạn trả lời đúng. - GV yêu cầu HS nêu tác dụng của việc làm đó? - GV mời HS nhận xét. - GV nhận xét, tuyên dương HS. <p><i>=> GV kết luận: Hít thở đúng cách, súc miệng nước muối, rửa lỗ mũi hằng ngày và đeo khẩu trang thường xuyên... chính là cách giúp cho cơ quan hô hấp của chúng ta được sạch sẽ và được bảo vệ một cách tốt nhất.</i></p> <p>*Hoạt động 2: Chăm sóc và bảo vệ cơ quan hô hấp</p> <ul style="list-style-type: none"> - GV yêu cầu HS thực hành: Dùng khăn giấy lau nhẹ vào hai lỗ mũi của mình và cho biết các em thấy gì trên khăn? - GV gọi HS trình bày. 	<ul style="list-style-type: none"> - HS lắng nghe luật chơi <ul style="list-style-type: none"> - HS tham gia chơi + Thẻ 1: Bạn Hoa đang hít thở. + Thẻ 2: Bạn Nam và bạn Hoa đeo khẩu trang khi dọn dẹp vệ sinh nơi sinh sống, làm việc. + Thẻ 3: Bạn Hoa đang súc miệng bằng nước muối. + Thẻ 4: Bạn Hoa được nhỏ mũi bằng nước muối sinh lí. <ul style="list-style-type: none"> - HS lắng nghe - HS trả lời - HS nhận xét <ul style="list-style-type: none"> - HS chú ý lắng nghe <ul style="list-style-type: none"> - HS lắng nghe, thực hành và TLCH.

<p>- GV nhận xét: Trên khăn có bụi đen, trên khăn xuất hiện chất bẩn. Đó chính là chất bẩn mà chúng ta đã hít vào hàng ngày đấy.</p> <p>- GV lưu ý: Nếu giấy lau mũi của các em có cả nước mũi thì có nghĩa là các em đang bị viêm mũi đấy. Các em lưu ý, khi chúng ta sử dụng khăn giấy xong thì chúng ta cần phải giặt sạch hoặc khăn giấy mềm thì nhớ phải bỏ vào thùng rác để giữ gìn vệ sinh môi trường nhé!</p> <p>- GV tổ chức cho HS chơi trò chơi trên Quizizz</p> <p>- GV nêu cách chơi: Cô có một số câu hỏi muốn đố lớp mình. Nhiệm vụ của chúng mình là trả lời đúng các câu hỏi. Mỗi câu hỏi các con có 10 giây suy nghĩ trả lời. Bạn nào trả lời đúng sẽ nhận được một món quà từ cô. Bạn nào trả lời chưa đúng thì sẽ phải thực hiện một yêu cầu của các bạn trong lớp.</p> <p>- GV cho HS tham gia trò chơi. Các câu đố có trong trò chơi (Phụ lục 3.1 <i>Trò chơi 3.3</i>)</p> <p>https://quizizz.com/join?gc=67876670</p> <p>- Kết thúc trò chơi, GV nhận xét phần tham gia trò chơi của HS</p> <p>=> <i>GV kết luận: Thở đúng cách bằng mũi để phòng tránh các bệnh liên quan đến đường hô hấp.</i></p> <p>- Liên hệ:</p> <p>+ Ngoài các cách chăm sóc, bảo vệ cơ quan hô hấp như trên, em còn biết những cách bảo vệ cơ quan hô hấp nào?</p> <p>+ Kể thêm một số bệnh liên quan đến đường hô hấp?</p> <p>*Hoạt động 3: Vì sao bạn Minh phải đi bệnh viện?</p> <p>- GV cho HS chơi trò chơi Dialog Card trên H5P.</p> <p>- GV nêu cách chơi: Cô có một số tấm thẻ, trên mỗi tấm thẻ chứa một câu hỏi. Nhiệm vụ của chúng ta là trả lời các câu hỏi đó.</p> <p>- GV tổ chức cho HS tham gia chơi</p> <p>https://phammai160102.h5p.com/content/1292266169721044619</p>	<p>- HS trình bày kết quả thực hành: Trên khăn có bụi đen, trên khăn xuất hiện chất bẩn.</p> <p>- HS lắng nghe.</p> <p>- HS lắng nghe, ghi nhớ.</p> <p>- HS lắng nghe</p> <p>- HS tham gia trò chơi</p> <p>- HS chú ý lắng nghe</p> <p>- 2- 3HS chia sẻ.</p> <p>- HS trả lời: viêm mũi, viêm họng, viêm phế quản, viêm phổi, hen suyễn...</p> <p>- HS tham gia trò chơi</p>
---	---

<p>- Kết thúc trò chơi, GV nhận xét, tuyên dương HS</p> <p>* Liên hệ bản thân: Em đã từng bị những bệnh gì liên quan đến đường hô hấp? Theo em vì sao em bị bệnh đó? Em đã làm gì để phòng bệnh hô hấp?</p> <p>- GV nhận xét, khen ngợi HS</p> <p>=> <i>GV kết luận: Để phòng bệnh đường hô hấp, chúng ta không nên ăn uống đồ lạnh, nên ăn uống đủ chất và giữ ấm cơ thể khi trời lạnh. Chúng ta nên tránh xa các mầm bệnh và rửa tay, mũi họng thường xuyên.</i></p>	<p>- 2-3 HS trả lời</p> <p>- HS lắng nghe</p>
---	---

3. Củng cố, dặn dò (5 phút)

- **Mục tiêu:** Củng cố lại nội dung bài học, dặn dò HS chuẩn bị cho tiết học sau.
- **Cách tiến hành:**

Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của học sinh
<p>- GV tổ chức cho HS chơi trò chơi trên Blooket</p> <p>- GV nêu cách chơi: Cô có một số câu hỏi muốn đố lớp mình. Nhiệm vụ của chúng mình là trả lời đúng các câu hỏi. Mỗi câu hỏi các con có 10 giây suy nghĩ trả lời. Bạn nào trả lời đúng sẽ nhận được một món quà từ cô. Bạn nào trả lời chưa đúng thì sẽ phải thực hiện một yêu cầu của các bạn trong lớp.</p> <p>- GV cho HS tham gia trò chơi. Các câu đố có trong trò chơi (Phụ lục 3.1 Trò chơi 3.4)</p> <p>https://play.blooket.com/play?id=2657284</p> <p>- GV nhận xét giờ học: Qua giờ học hôm nay, cô thấy các em rất ngoan, ngồi học ngay ngắn, có ý thức học tập tốt, hoạt động nhóm tích cực, mạnh dạn, tự tin, nói to rõ ràng, nắm bài tốt. Cô khen các em. Về nhà các em hãy chia sẻ bài học ngày hôm nay cho người thân cùng nghe nhé!</p>	<p>- HS lắng nghe</p> <p>- HS tham gia chơi</p> <p>- HS lắng nghe</p>

IV. ĐIỀU CHỈNH SAU GIỜ DẠY

.....

.....

KẾ HOẠCH BÀI DẠY

BÀI 25: TÌM HIỂU CƠ QUAN BÀI TIẾT NƯỚC TIỂU (Tiết 2)

I. YÊU CẦU CẦN ĐẠT

1. Kiến thức, kĩ năng

- Nói được tên các bộ phận chính của cơ quan bài tiết nước tiểu: Thận, bóng đái, ống dẫn nước tiểu, ống đái.
- Nhận biết được chức năng của cơ quan bài tiết nước tiểu ở mức độ đơn giản ban đầu qua hoạt động thải nước tiểu.
- Kể tên được một số bệnh liên quan đến cơ quan bài tiết nước tiểu.
- Dự đoán được điều gì sẽ xảy ra với cơ thể mỗi người khi cơ quan bài tiết nước tiểu không hoạt động.

2. Năng lực

2.1. Năng lực chung

- Tự chủ và tự học: Tự giác hoàn thành nhiệm vụ học tập.
- Giao tiếp và hợp tác: Tích cực giao trả lời các câu hỏi của GV và hợp tác với bạn trong nhóm, bạn cùng bàn để hoàn thành các công việc chung.
- Giải quyết vấn đề và sáng tạo: Giải quyết được các vấn đề được giao, trên cơ sở đó có những sáng tạo dựa trên những kiến thức sẵn có.

2.2. Năng lực đặc thù

- Năng lực nhận thức khoa học tự nhiên: HS chỉ và nói được tên các bộ phận chính của cơ quan bài tiết nước tiểu trên sơ đồ, hình vẽ.
- Vận dụng kiến thức và kĩ năng đã được học: Chia sẻ, thực hiện các biện pháp bảo vệ cơ quan bài tiết nước tiểu, phòng tránh dịch bệnh.

3. Phẩm chất

- Chăm chỉ: Chăm chỉ hoàn thành các nhiệm vụ được giao.
- Trách nhiệm: Có trách nhiệm trong các công việc nhóm, việc cá nhân.

II. ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

1. Giáo viên

- Máy tính, tivi để chiếu hình ảnh của bài học.
- Tranh minh họa trong SGK được phóng to.

2. Học sinh

- SGK, đồ dùng học tập.

III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC

1. Khởi động (5 phút)

- Mục tiêu:

- + Kiểm tra bài cũ.
- + Tạo tâm thế hứng thú cho HS trước khi vào tiết học.
- + Kết nối vào bài mới

- Cách tiến hành:

Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của học sinh
<p>- GV tổ chức cho HS chơi trò chơi trên Quizizz</p> <p>- GV nêu cách chơi: Cô có một số câu hỏi muốn đố lớp mình. Nhiệm vụ của chúng mình là trả lời đúng các câu hỏi. Mỗi câu hỏi các con có 10 giây suy nghĩ trả lời. Bạn nào trả lời đúng sẽ nhận được một món quà từ cô. Bạn nào trả lời chưa đúng thì sẽ phải thực hiện một yêu cầu của các bạn trong lớp.</p> <p>- GV cho HS tham gia trò chơi. Các câu đố có trong trò chơi:</p> <p>https://quizizz.com/join?gc=75671769</p> <p>- Kết thúc trò chơi, giáo viên nhận xét, tuyên dương: Vừa rồi cô thấy các bạn tham gia trò chơi rất sôi nổi, hào hứng. Các bạn đã học bài và ôn bài cũ rất tốt. Cô khen cả lớp!</p> <p>=> GV dẫn dắt vào bài: Ở tiết học trước các em đã được học bài “Tìm hiểu cơ quan bài tiết nước tiểu” tiết 1. Bây giờ cô trò mình cùng tiếp tục tìm hiểu bài “Bài 25. Tìm hiểu cơ quan bài tiết nước tiểu” (Tiết 2)</p> <p>- Cả lớp mở vở ghi tên bài cùng cô. Các em chú ý ngồi đúng tư thế trước khi viết bài.</p> <p>- GV nêu yêu cầu cần đạt của tiết học</p> <p>- Cả lớp mở SGK trang 94.</p>	<p>- HS lắng nghe</p> <p>- HS tham gia chơi</p> <p>- HS lắng nghe</p> <p>- HS lắng nghe.</p> <p>- HS mở vở ghi tên bài</p> <p>- HS chú ý lắng nghe</p> <p>- HS thực hiện yêu cầu</p>

2. Thực hành (10 phút)

- Mục tiêu:

- + Nhận biết được chức năng của cơ quan bài tiết nước tiểu ở mức độ đơn giản ban đầu qua hoạt động thả nước tiểu.
- + Kể tên được một số bệnh liên quan đến cơ quan bài tiết nước tiểu.

- Cách tiến hành:

Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của học sinh
<p>- GV tổ chức cho HS chơi trò chơi: Bộ phận nào, chức năng gì? trên H5P</p> <p>- GV nêu cách chơi: Cô có hình ảnh mô phỏng cơ quan bài tiết nước tiểu và các thẻ chữ. Nhiệm vụ của các con là quan sát hình ảnh sau đó sắp xếp các thẻ chữ vào các bộ phận trong cơ quan bài tiết nước tiểu sao cho phù hợp.</p> <p>- GV cho HS tham gia trò chơi</p> <p>- Kết thúc trò chơi, giáo viên nhận xét, tuyên dương những HS sắp xếp đúng, chính xác.</p> <p>- GV kết luận: Thận có chức năng lọc máu, ống dẫn nước tiểu dẫn nước tiểu xuống bóng đái, bóng đái để chứa nước tiểu, ống đái thải nước tiểu ra ngoài.</p> <p>- GV qua hoạt động vừa rồi các con đã nhận biết được chức năng từng bộ phận của cơ quan bài tiết nước tiểu. Bây giờ cô trò chúng ta cùng chuyển sang phần vận dụng.</p>	<p>- HS lắng nghe luật chơi</p> <p>- HS tham gia chơi</p> <p>- HS lắng nghe</p> <p>- HS chú ý lắng nghe</p>

3. Vận dụng (15 phút)

- Mục tiêu:

- + Kể tên được một số bệnh liên quan đến cơ quan bài tiết nước tiểu.
- + Dự đoán được điều gì sẽ xảy ra với cơ thể mỗi người khi cơ quan bài tiết nước tiểu không hoạt động.

- Cách tiến hành:

Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của học sinh
<p>- GV mời học sinh đọc yêu cầu phần thực hành.</p> <p>- GV tổ chức cho HS thảo luận nhóm 4 trong 3 phút dự đoán điều gì sẽ xảy ra nếu bóng đái quá đầy, nước tiểu mà không được thải ra ngoài và dự đoán điều gì sẽ xảy ra nếu có vật cản (hòn sỏi) nằm trong ống dẫn nước tiểu.</p>	<p>- HS đọc yêu cầu</p> <p>- HS thảo luận nhóm 4 thực hiện yêu cầu</p>

<ul style="list-style-type: none"> - GV mời các nhóm trình bày. - GV cho các nhóm nhận xét, bổ sung. - GV nhận xét, kết luận: Nếu bóng đái quá đầy, nước tiểu không được thải ra ngoài có thể gây vỡ hoặc lâu ngày gây ra bệnh đái dầm. Nếu có vật cản nằm trong ống dẫn nước tiểu sẽ khiến nước tiểu không ra ngoài được gây tức bóng đái. * Liên hệ: GV tổ chức cho HS chơi trò chơi trên H5P - GV nêu cách chơi: Cô có hình ảnh về một số bệnh liên quan đến cơ quan bài tiết nước tiểu. Nhiệm vụ của các con là quan sát hình ảnh sau đó sắp xếp các hình ảnh đó vào các khung chỉ tên bệnh sao cho phù hợp. - GV cho HS tham gia trò chơi - Kết thúc trò chơi, giáo viên nhận xét, tuyên dương những HS sắp xếp đúng, chính xác. https://phammai160102.h5p.com/content/1292266204585193379 - GV mời học sinh đọc và chia sẻ lời chốt của ông Mặt Trời. - GV yêu cầu HS quan sát hình chốt và nói những hiểu biết của mình về hình vẽ. + Hình vẽ ai? Mình nói gì? - GV kết luận: Mình nói đã hiểu điều gì sẽ xảy ra nếu có vật cản trong ống dẫn nước tiểu. Từ đó có các biện pháp như uống nước đầy đủ để bù cho quá trình mất nước trong các hoạt động mất nước của cơ thể và để phòng tránh sỏi thận. 	<ul style="list-style-type: none"> - Một số nhóm trình bày - HS nhận xét - HS chú ý lắng nghe - HS lắng nghe - HS tham gia trò chơi - HS đọc to - HS chia sẻ - HS chú ý lắng nghe
---	---

4. Củng cố, dặn dò (5 phút)

- Mục tiêu:

Củng cố lại nội dung bài học, dặn dò HS chuẩn bị cho tiết học sau

- Cách tiến hành:

Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của học sinh
<p>- GV tổ chức cho HS chơi trò chơi trên Blooket</p> <p>- GV nêu cách chơi: Cô có một số câu hỏi muốn đố lớp mình. Nhiệm vụ của chúng mình là trả lời đúng các câu hỏi. Mỗi câu hỏi các con có 10 giây suy nghĩ trả lời. Bạn nào trả lời đúng sẽ nhận được một món quà từ cô. Bạn nào trả lời chưa đúng thì sẽ phải thực hiện một yêu cầu của các bạn trong lớp.</p> <p>- GV cho HS tham gia trò chơi. Giải các câu đố có trong trò chơi:</p> <p>https://play.blooket.com/play?id=</p> <p>- GV yêu cầu HS về nhà tìm hiểu thêm một số bệnh liên quan đến cơ quan bài tiết nước tiểu cũng như đưa ra được các cách chăm sóc, bảo vệ cơ quan bài tiết nước tiểu để tiết hôm sau chia sẻ.</p> <p>- GV nhận xét giờ học: Qua giờ học hôm nay, cô thấy các em rất ngoan, ngồi học ngay ngắn, có ý thức học tập tốt, hoạt động nhóm tích cực, mạnh dạn, tự tin, nói to rõ ràng, nắm bài tốt. Cô khen các em. Về nhà các em hãy chia sẻ bài học ngày hôm nay cho người thân cùng nghe nhé!</p>	<p>- HS chú ý lắng nghe</p> <p>- HS tham gia trò chơi</p> <p>- HS lắng nghe</p>

IV. ĐIỀU CHỈNH SAU GIỜ DẠY

.....

.....

.....

.....

.....

.....

KẾT LUẬN CHƯƠNG 2

Ở chương này, chúng tôi đã tìm đưa ra nguyên tắc thiết kế trò chơi học tập online để đảm bảo rằng trò chơi học tập online nói chung và trò chơi online môn TN&XH lớp 2 được xây dựng sẽ mang lại trải nghiệm học tập tích cực, thú vị và hiệu quả cho HS.

Đề xuất quy trình thiết kế trò chơi học tập online giúp cho việc xây dựng các trò chơi học tập online được thiết kế một cách có tổ chức, có mục tiêu và mang lại giá trị học tập cho HS; giới thiệu ba ứng dụng phổ biến để sử dụng vào quá trình xây dựng trò chơi học tập online trong dạy học là Blooket, Quizizz và H5P.

Ứng dụng trò chơi online trong các hoạt động dạy học môn TN&XH lớp 2; thiết kế các trò chơi online nhằm phục vụ cho giảng dạy môn TN&XH lớp 2.

Bên cạnh đó chúng tôi cũng đã đưa ra nguyên tắc khi sử dụng trò chơi online trong dạy học môn TN&HX lớp 2; đề xuất quy trình tổ chức dạy học có sử dụng trò chơi online trong dạy học môn TN&XH lớp 2; xây dựng 03 kế hoạch dạy học môn TN&XH lớp 2 có sử dụng các trò chơi online đã đề xuất.

Chương 3

THỰC NGHIỆM SƯ PHẠM

3.1. MỤC ĐÍCH THỰC NGHIỆM

Mục đích của thực nghiệm là để kiểm tra tính khả thi cũng như tính hiệu quả của các trò chơi đã đề xuất và ứng dụng các trò chơi online này vào dạy môn TN&XH lớp 2, cụ thể đánh giá trên các phương diện:

- Khả năng tạo hứng thú học tập cho học sinh.
- Hiệu quả lĩnh hội kiến thức của học sinh.

3.2. NỘI DUNG THỰC NGHIỆM

- Đánh giá quá trình tổ chức dạy học sử dụng trò chơi online tại trường tiểu học và đánh giá trình độ của HS tại lớp TN.

- Trò chơi online được thiết kế, soạn thảo phù hợp với đặc điểm, tính chất, điều kiện, tình hình thực tế để thực nghiệm đánh giá hiệu quả trong tổ chức dạy học môn TN&XH lớp 2.

- Thực nghiệm sư phạm được tiến hành từ 5/4/2024 đến ngày 23/4/2024 tại Trường Tiểu học Ninh Khánh.

3.3. TIẾN HÀNH THỰC NGHIỆM

3.3.1. Chuẩn bị thực nghiệm

3.3.1.1. Đối tượng thực nghiệm

Các lớp tham gia thực nghiệm được chọn là những lớp có học lực tương đương nhau nên mức độ chính xác của kết quả thực nghiệm tương đối cao và đáng tin cậy. Thông tin về các lớp tham gia thực nghiệm:

Trường Tiểu học Ninh Khánh	Lớp thực nghiệm		Lớp đối chứng	
	Lớp	Sĩ số	Lớp	Sĩ số
	2E	35 HS	2A	32 HS

3.3.1.2. Những nội dung khoa học cần thực nghiệm

- Nội dung thực nghiệm giảng dạy: Sau khi soạn giáo án có thiết kế trò chơi Online, GV sẽ tiến hành giảng dạy ở lớp thực nghiệm.

- Bài dạy được lựa chọn thực nghiệm:

Bài 23. Tìm hiểu cơ quan hô hấp (Tiết 1)

Bài 24. Chăm sóc, bảo vệ cơ quan hô hấp (Tiết 1)

Bài 25. Tìm hiểu cơ quan bài tiết nước tiểu (Tiết 2)

- Cuối đợt thực nghiệm, chúng tôi tổ chức cho lớp thực nghiệm và lớp đối chứng làm bài kiểm tra (*phụ lục 2. Bài kiểm tra*) để đánh giá về hiệu quả thu được khi thiết kế và sử dụng trò chơi online trong dạy học đồng thời trong mỗi tiết dạy quan sát HS của các lớp này để đánh giá về mức độ hứng thú của HS, sau mỗi tiết học phỏng vấn từng học sinh về mức độ hứng thú của mình trong tiết học và trong trò chơi để đánh giá kết quả dạy học. Việc đánh giá kết quả thực nghiệm được tiến hành trên cơ sở đối chiếu, so sánh kết quả bài kiểm tra của lớp thực nghiệm và lớp đối chứng.

3.3.1.3. Thiết kế bài giảng thực nghiệm

Bài giảng thực nghiệm được thiết kế có sử dụng trò chơi online là một yếu tố trọng tâm trong toàn bộ quá trình xây dựng lí luận, ứng dụng trò chơi online trong tổ chức dạy môn TN&XH lớp 2. Việc hiểu về lí luận trò chơi online là rất cần thiết, có ý nghĩa nền tảng, cơ sở định hướng cho việc thiết kế và sử dụng trò chơi online; còn việc tìm hiểu, đánh giá thực trạng là điều kiện thực tế nhằm đưa ra những cơ sở để dự báo, xem xét sử dụng trò chơi online có được hay không. Nhận thức toàn diện và khá đầy đủ về lí luận của trò chơi online nhưng nếu thiết kế bài giảng không đáp ứng được yêu cầu đặt ra thì hiệu quả đạt được sẽ không như mong muốn. Do đó, thiết kế bài giảng sử dụng trò chơi online là thước đo quan trọng nhất đối với GV sử dụng phương pháp này.

Thiết kế bài giảng có sử dụng trò chơi online về cơ bản cũng như mọi bài giảng khác, có đầy đủ nội dung, tiến trình của một bài giảng, nhưng ở đây là bài giảng sẽ được lồng ghép trò chơi online vào một trong các hoạt động khởi động, hình thành kiến thức mới, ôn tập, củng cố hoặc vận dụng.

3.3.2. Tiến hành thực nghiệm

Tiến hành thực hiện giảng dạy song song giữa hai lớp TN và ĐC với cùng nội dung là ba bài thực nghiệm đã chọn, trong đó:

+ Lớp TN: Tiến hành giảng dạy theo kế hoạch dạy học đã thiết kế theo phương pháp trò chơi học tập online trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội lớp 2.

+ Lớp ĐC: Tiến hành giảng dạy theo kế hoạch dạy học bình thường đã được xây dựng và không áp dụng phương pháp trò chơi học tập online.

3.4. KẾT QUẢ THỰC NGHIỆM

Tổng số học sinh tham gia thực nghiệm (tham gia làm bài kiểm tra) là 67 HS trong đó có 35 HS thực nghiệm và 32 HS đối chứng.

3.4.1. Kết quả điểm số của học sinh

Sau ba bài học chúng tôi cho học sinh làm bài kiểm tra để đánh giá một cách cụ thể hơn hiệu quả tiến trình dạy học có sử dụng trò chơi online. Kết quả tổng hợp điểm kiểm tra được thể hiện ở bảng sau:

Bảng 3.1. Kết quả bài kiểm tra ở lớp TN và ĐC

Lớp	Số số	Số học sinh đạt điểm										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
TN	35	0	0	0	0	0	2	3	5	10	10	5
ĐC	32	0	0	0	0	0	4	6	4	8	8	2

Bảng 3.2. Bảng so sánh kết quả TN và ĐC qua bài kiểm tra

Lớp	Số số	Số bài	Điểm trung bình	Chênh lệch giữa giá trị trung bình của TN - ĐC
TN	35	35	8,08	0,58
ĐC	32	32	7,5	

Dựa vào kết quả thực nghiệm sư phạm và thông qua việc xử lý số liệu, có thể thấy chất lượng học tập ở lớp TN cao hơn ở lớp ĐC.

HS ở lớp TN đạt nhiều điểm cao hơn lớp ĐC: lớp TN có 25 HS đạt từ điểm 8 trở lên; còn lớp ĐC chỉ có 18 HS đạt từ điểm 8 trở lên.

Điểm trung bình cộng của HS lớp TN cao hơn HS lớp ĐC điều đó đã chứng tỏ HS ở các lớp TN nắm vững và vận dụng kiến thức, kỹ năng tốt hơn HS các lớp ĐC.

Qua bảng so sánh kết quả TN và ĐC thu được 0,58 là độ chênh lệch giữa giá trị trung bình của lớp TN và lớp ĐC, qua đây có thể khẳng định rằng việc sử dụng trò chơi online vào dạy học môn TN&XH lớp 2 đã đem lại lợi ích cho sự phát triển toàn diện của mỗi HS như khuyến khích sự sáng tạo, khả năng tư duy, hợp tác và khắc sâu kiến thức của HS ngày càng có hiệu quả.

Bảng 3.3. Phân loại trình độ học sinh qua kết quả kiểm tra

Lớp	Chưa hoàn thành		Hoàn thành		Hoàn thành tốt	
	SL	%	SL	%	SL	%
TN	0	0%	20	57,14%	15	42,86%
ĐC	0	0%	22	68,75%	10	31,25%

Nhìn vào bảng 3.3, chúng ta nhận thấy HS ở lớp TN và ĐC đều đạt từ điểm 5 trở lên. Tỷ lệ % HS hoàn thành tốt ở lớp TN cao hơn lớp ĐC. Cụ thể như sau:

- Tỷ lệ % HS hoàn thành tốt: Lớp TN (42,86%) cao hơn lớp ĐC (31,25%) là 11,61%.

- Tỷ lệ % HS hoàn thành: Lớp TN (57,14%) thấp hơn lớp ĐC (68,75) là 11,61%.

- Tỷ lệ % HS chưa hoàn thành: Cả lớp TN và lớp ĐC không có HS nào chưa hoàn thành.

Sự khác biệt về kết quả trên cho thấy tính khả thi của đề tài là có cơ sở. Điều này chứng minh rằng, những trò chơi online được thiết kế nhằm dạy học môn TN&XH lớp 2 bước đầu đã đem lại hiệu quả.

3.4.2. Hứng thú học tập của học sinh trong tiết học và trong trò chơi

Tham gia phỏng vấn HS của lớp TN nhằm đánh giá sự hứng thú của học sinh khi tham gia tiết học và trong trò chơi (*Phụ lục 2.2*).

Bảng 3.4. Mức độ hứng thú học tập của HS trong tiết học và trong trò chơi

Nội dung	Mức độ					
	Có		Một phần		Không	
	SL	%	SL	%	SL	%
1. Học theo phương pháp trò chơi online có hấp dẫn, lôi cuốn em vào bài học không?	32	91,4%	3	8,6%	0	0%
2. Học theo phương pháp trò chơi online có khơi gợi hứng thú giúp em tìm hiểu bài sâu, và nắm chắc kiến thức không?	30	85,7%	4	11,4%	1	2,9%
3. Theo em, việc tham gia các trò chơi học tập online có giúp em phát huy phong cách học tập của bản thân không?	29	82,8%	4	11,4%	2	5,8%
4. Tham gia các trò chơi học tập online, giúp em phát triển khả năng tư duy, phát huy tính tích cực, chủ động, sáng tạo không?	31	88,6%	4	11,4%	0	0%

5. Em có mong muốn được tiếp tục tham gia các bài học có sử dụng trò chơi học tập online không?	34	97,1%	1	2,9%	0	0%
6. Em hiểu bài ngay trên lớp và vận dụng được kiến thức bài học vào thực tiễn cuộc sống không?	29	82,8%	5	14,3%	1	2,9%

Kết quả bảng 3.4 cho thấy: Có 32/35 (91,4) HS cho rằng: “Học theo phương pháp trò chơi học tập hấp dẫn, lôi cuốn các em vào bài học”. Có 30 HS cho rằng học theo phương pháp trò chơi học tập có khơi gợi hứng thú giúp em tìm hiểu bài sâu, và nắm chắc kiến thức. Theo các em, việc tham gia các trò chơi học tập online giúp các em phát huy phong cách học tập của bản thân (82,8%). Có 30 HS cảm thấy khi tham gia các trò chơi học tập online, các em được phát triển khả năng tư duy, phát huy tính tích cực, chủ động, sáng tạo. Đặc biệt có tới 34 HS chiếm 97,1% có mong muốn được tiếp tục tham gia các bài học có sử dụng trò chơi học tập online. Thông qua các hoạt động học tập, có 29 HS hiểu bài ngay trên lớp và vận dụng được kiến thức bài học vào thực tiễn cuộc sống; 05 HS hiểu được một phần bài học ngay trên lớp và vận dụng được kiến thức bài học vào thực tiễn cuộc sống (chiếm 97,1%).

Như vậy, có thể thấy việc sử dụng trò chơi online trong dạy học có tác dụng trong việc hấp dẫn lôi cuốn HS, các em có thái độ rất tích cực, mong muốn được học các tiết học có sử dụng trò chơi online. Học theo phương pháp trò chơi online giúp HS hiểu bài sâu, nắm chắc được kiến thức, giúp HS phát triển khả năng tư duy, phát huy tính tích cực, chủ động, sáng tạo.

3.4.3. Mức độ chú ý của học sinh trong tiết học

GV quan sát mức độ chú ý của HS trong lớp TN và lớp ĐC đã thu được kết quả thể hiện ở bảng sau:

Bảng 3.5. Mức độ chú ý của học sinh trong tiết học

Mức độ	Lớp thực nghiệm		Lớp đối chứng	
	Số lượng	%	Số lượng	%
Không chú ý	0	0%	0	0%
Bình thường	5	14,28%	10	28,57%
Chú ý	16	45,71%	14	40%
Rất chú ý	14	40,01	11	31,43%

Từ bảng 3.4 và 3.5 cho thấy những tiết học có sử dụng trò chơi online tạo nên sự hứng thú đối với HS hơn những tiết dạy truyền thống. Thông qua trò chơi online, bài học trở nên hấp dẫn hơn, kích thích sự tò mò và niềm say mê khám phá bài học, làm cho những kiến thức HS tự chiếm lĩnh ngày càng sâu sắc hơn.

KẾT LUẬN CHƯƠNG 3

Qua phân tích kết quả TN, chúng tôi thu được các kết quả như sau:

- Kết quả học tập của HS lớp TN cao hơn lớp ĐC. Điểm trung bình bài kiểm tra của HS lớp TN cao hơn lớp ĐC.

- Qua các giờ dạy quan sát học sinh lớp TN, cho thấy HS có hứng thú với môn học hơn, tích cực học tập hơn, các em thực sự đã chủ động đi tìm tri thức, tự giác, và ghi nhớ kiến thức nhanh hơn.

Kết quả thực nghiệm bước đầu cho thấy tác dụng của việc sử dụng trò chơi học tập online. Tuy nhiên, trong quá trình sử dụng trò chơi online trong dạy học, cho thấy vẫn còn những tồn tại mà không phải dễ dàng khắc phục. Chẳng hạn như:

- Học sinh tiểu học còn quá nhỏ để có thể gia đình có thể cho tùy ý sử dụng thiết bị điện tử, máy tính. Thiết bị điện tử hiện có ở các trường tiểu học không nhiều vì vậy các trò chơi online chỉ được giáo viên tiến hành thông qua máy tính của giáo viên chiếu lên tivi hoặc máy chiếu vì vậy phần nào cũng làm giảm đi tác dụng của những trò chơi học tập online.

- Học sinh đôi khi quá chú trọng về việc sử dụng máy tính và trò chơi, do đó GV cần kiểm soát lớp tốt và quá trình sử dụng các thiết bị điện tử;

- Kết nối mạng Internet không ổn định có thể gây mất thời gian và ảnh hưởng tới quá trình học;

KẾT LUẬN VÀ KIẾN NGHỊ

1. Kết luận

Trên đây là những nghiên cứu và nội dung cơ bản của báo cáo khóa luận “*Thiết kế trò chơi online trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội lớp 2*”. Khóa luận đã hoàn thành những nội dung cơ bản sau:

- Bước đầu làm sáng tỏ cơ sở lý luận và thực tiễn để khẳng định tính tất yếu lựa chọn việc thiết kế và sử dụng trò chơi online trong dạy học môn TN&XH nói chung và tổ chức dạy môn TN&XH lớp 2 nói riêng.

- Trên cơ sở phân tích cấu trúc, nội dung chương trình môn TN&XH lớp 2, chúng tôi đã đưa ra nguyên tắc, quy trình thiết kế và sử dụng trò chơi online trong dạy học môn TN&XH lớp 2.

- Tiến hành thiết kế 63 trò chơi online với các loại khác nhau ở các hoạt động của quá trình dạy học môn TN&XH lớp 2. Trong đó ở hoạt động khởi động có 9 trò chơi, hoạt động khám phá có 24 trò chơi, hoạt động thực hành có 9 trò chơi và ở hoạt động củng cố có 21 trò chơi; xây dựng 03 kế hoạch dạy học môn TN&XH lớp 2 có ứng dụng các trò chơi online đã đề xuất.

- Tiến hành giảng dạy thực nghiệm cho HS, kết quả thực nghiệm cho thấy, phần lớn các em đều thích học bằng trò chơi online, hứng thú với môn học hơn, học tập chủ động, tích cực và sáng tạo hơn. Với kết quả khả quan thu được sau khi dạy thực nghiệm có thể khẳng định sử dụng trò chơi online sẽ góp phần nâng cao chất lượng dạy học, tăng hứng thú học tập của HS.

2. Kiến nghị

Để nâng cao hiệu quả việc thiết kế và sử dụng trò chơi online trong dạy học môn TN&XH lớp 2 nói riêng và trong dạy học các môn học khác, chúng tôi mạnh dạn đề xuất một số kiến nghị sau:

- Các trường tiểu học cần trang bị cơ sở vật chất để tạo điều kiện cho HS sử dụng công nghệ chủ động và tích cực.

- Các trường cần tập huấn các chuyên đề hỗ trợ kỹ năng dạy học có ứng dụng công nghệ, các trò chơi online cho GV một cách thiết thực và bổ ích, bồi

dưỡng chú trọng rèn luyện kỹ năng sử dụng PPDH hiện đại gắn với phát triển năng lực người học.

- Trong phạm vi nghiên cứu của đề tài, bước đầu chúng tôi tập trung vào thiết kế và sử dụng trò chơi online để tổ chức dạy học môn TN&XH và đã đạt được kết quả tích cực. Chính vì vậy, cần tiếp tục triển khai hướng nghiên cứu của đề tài trên nhiều đối tượng HS khác nhau, ở phạm vi các môn học khác để có thêm những kết quả nhằm đánh giá hiệu quả và tính khả thi của phương pháp dạy học có sử dụng trò chơi online.

DANH MỤC TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Tiếng Việt

1. Bộ giáo dục và Đào tạo, *Chương trình giáo dục phổ thông môn Tự nhiên và Xã hội*, 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. Đảng Cộng sản Việt Nam, Ban chấp hành Trung ương Đảng (2013), Nghị quyết Hội nghị lần thứ 8, Ban Chấp hành Trung ương khóa XI (Nghị quyết số 29-NQ/TW) về đổi mới căn bản, toàn diện Giáo dục và Đào tạo.
3. Quốc hội nước Cộng hòa xã hội chủ nghĩa Việt Nam (2019), *Luật Giáo dục*.
4. Lê Thị Lan Anh (2017), *Thiết kế các trò chơi học tập trong dạy học Tiếng Việt lớp 2*, Tạp chí Giáo dục, Số 417, Kỳ 1 tháng 11/2017.
5. 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 ở Trường Đại học Đồng Tháp*, Báo cáo tổng kết đề tài khoa học và Công nghệ, Trường Đại học Đồng Tháp.
6. Trịnh Văn Đích (2019). *Một số vấn đề lý luận về thiết kế và sử dụng trò chơi kỹ thuật trong dạy học môn Công nghệ ở trung học phổ thông*. Tạp chí Giáo dục, số 449, tr 26-31.
7. Đặng Thành Hưng (2002) *Dạy học hiện đại- Lý luận, Biện pháp, Kỹ thuật*, Nxb Đại học quốc gia Hà Nội
8. Phan Tấn Hùng (2020). *Tổ chức trò chơi học tập theo hướng phát triển năng lực học sinh trong dạy học môn Địa lí lớp 11*. Tạp chí Giáo dục, số đặc biệt kỳ 2 tháng 5, tr 124-128.
9. Vũ Văn Hùng (2021), *Tự nhiên và Xã hội 2*, Nxb Giáo dục Việt Nam.
10. Đào Thị Giang Ngân (2019), *Thiết kế trò chơi trong dạy học phương trình lượng giác*, Khóa luận tốt nghiệp đại học, Trường Đại học Sư phạm Hà Nội 2
11. Lê Phương Liên (2020), *Tổ chức trò chơi học tập trong Dạy - Học Tiếng Việt*, Nxb Đại học Quốc gia Hà Nội.
12. Vũ Hoàng Sơn (2015), *Thiết kế và sử dụng TCHT trong dạy học lịch sử lớp 4 với sự hỗ trợ của phần mềm Violet*, Tạp chí Giáo dục, Số đặc biệt, tháng 10/2015.

13. Phạm Tiến Thành (2017), *Thiết kế TCHT trong nội dung hình thành biểu tượng hình dạng của trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi theo hướng phát triển năng lực quan sát*, Tạp chí Giáo dục, Số đặc biệt, Kỳ 1, tháng 8/2017.

14. Lê Thị Hà Trang (2021), *Thiết kế và sử dụng các trò chơi trực tuyến trong dạy học phân sinh vật và môi trường – sinh học 9*, Luận văn thạc sĩ khoa học giáo dục.

15. Ngọc Triu (2020), *Giai thoại về Trạng nguyên Lương Thế Vinh*-(Bài 1: Khám phá phương pháp học và chơi của “thần đồng” đất Việt).

2. Tiếng Anh

16. A.S Makarenco (1962), *Bài ca sư phạm*, Tập 1, Nxb Văn hóa – Viện văn học

3. Website

17. <https://www.blooket.com/>, Ngày truy cập 16/3/2024

18. <https://quizizz.com/?lng=vi>, Ngày truy cập 28/12/2023

19. <https://h5p.org/>, Ngày truy cập 27/4/2024

20. Chat GPT, Ngày truy cập 10/12/2023

PHỤ LỤC
PHỤ LỤC 1: PHIẾU KHẢO SÁT

PHIẾU KHẢO SÁT

(Dành cho Giáo viên)

Để có những tư liệu thực tế phục vụ cho đề tài khóa luận tốt nghiệp của mình, em rất mong nhận được ý kiến của quý thầy cô. Việc lấy ý kiến chỉ duy nhất nhằm mục đích nghiên cứu. Sự giúp đỡ chân thành và nhiệt tình của quý thầy cô sẽ góp phần làm cho đề tài của em thành công hơn.

I. Thông tin chung (*Quý thầy cô có thể không cung cấp thông tin*)

- Họ và tên:.....

- Trường:.....

II. Nội dung

Thầy (cô) hãy đánh dấu (X) vào ô trống trước phương án phù hợp

1. Thầy (cô) cho biết mức độ sử dụng trò chơi trong dạy học môn Tự nhiên và xã hội?

Không sử dụng

Sử dụng khá thường xuyên

Sử dụng nhưng rất ít

Sử dụng rất ít

2. Thầy (cô) cho biết mức độ sử dụng trò chơi trong dạy học môn Tự nhiên và xã hội lớp 2?

Không sử dụng

Sử dụng khá thường xuyên

Sử dụng nhưng rất ít

Sử dụng rất ít

3. Thầy (cô) thấy việc sử dụng trò chơi học tập trong môn Tự nhiên và Xã hội có cần thiết không?

Không cần thiết

Có cũng được, không có cũng không sao

Tương đối cần

Rất cần thiết

4. Độ khó của các trò chơi mà thầy (cô) sử dụng trong giờ dạy môn Tự nhiên và xã hội?

Dễ

Khó

Bình thường

Rất khó

5. Thầy (cô) cho biết: Khi sử dụng trò chơi học tập trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội, mức độ tiếp thu bài của học sinh là như thế nào?

- Học sinh tiếp thu bài nhanh hơn, tốt hơn, có hứng thú học hơn.
- Học sinh tiếp thu bài bình thường
- Học sinh không hiểu bài, không hứng thú
- Học sinh thờ ơ, không quan tâm đến bài học

6. Thầy (cô) thường sử dụng trò chơi trong giai đoạn nào của quá trình dạy học? *(Có thể lựa chọn nhiều phương án)*

- Hoạt động khởi động
- Hoạt động hình thành kiến thức
- Luyện tập
- Củng cố kiến thức
- Kiểm tra, đánh giá
- Tất cả các phương án trên

7. Theo thầy (cô), phương pháp trò chơi học tập online trong dạy học là gì?

Trò chơi học tập online là các trò chơi học tập mà người chơi có thể tham gia và tương tác thông qua internet.

Trò chơi học tập online là một loại hình giáo dục tương tác giữa giáo viên và học sinh.

8. Theo thầy (cô), sử dụng trò chơi học tập online trong dạy học có ưu điểm gì ?

- Mang lại niềm vui, hứng thú cho trẻ
- Tạo cơ hội cho trẻ được chủ động, tiếp tục đảm nhận các nhiệm vụ chơi
- Tạo điều kiện phát triển kỹ năng hợp tác, làm việc nhóm
- Phát triển toàn diện các mặt cho trẻ
- Giúp trẻ gắn gũi với cuộc sống
- Tạo cơ hội cho trẻ vận dụng những kiến thức đã học vào thực tế cuộc sống

9. Nếu sử dụng trò chơi online trong dạy học môn Tự nhiên và xã hội, thầy (cô) cần thêm sự hỗ trợ nào không? (thời lượng tiết học, cơ sở vật chất, nguồn tài liệu.....)

Xin chân thành cảm ơn quý thầy cô!

PHỤ LỤC 2. ĐỀ KIỂM TRA

ĐỀ KIỂM TRA

Họ và tên:.....Lớp:.....

Thời gian làm bài 20 phút

Câu 1: Cơ quan hô hấp gồm những bộ phận chính nào?

- A. Mũi, miệng, khí quản
- B. Phổi, phế quản, mũi, miệng
- C. Mũi, khí quản, phế quản, phổi
- D. Mũi, phổi, thận

Câu 2: Lợi ích của cơ quan hô hấp là gì?

- A. Giúp thở và uống nước
- B. Giúp ăn nhanh
- C. Giúp con người tạo ra năng lượng
- D. Giúp con người thở để duy trì sự sống

Câu 3: Điền từ thích hợp vào chỗ trống:

“Nhờ hoạt động ..., ... của cơ quan hô hấp mà cơ thể luôn có đủ không khí để sống

- A. hít vào, thở ra
- B. vận động, nghỉ ngơi
- C. bài tiết

Câu 4: Nguyên nhân dẫn đến các bệnh về đường hô hấp?

- A. Ăn kem khi trời lạnh
- B. Uống nhiều nước đá
- C. Mặc quần áo cộc tay khi trời lạnh
- D. Tất cả các ý trên

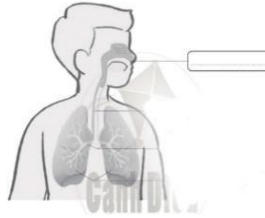
Câu 5: Theo em, cần làm gì để chăm sóc, bảo vệ cơ quan hô hấp?

- A. Vệ sinh mũi, họng hàng ngày
- B. Mặc đủ ấm khi trời lạnh
- C. Cả hai phương án A,B đều đúng
- D. Cả hai phương án A,B đều sai

Câu 6: Khi trời lạnh, nhìn thấy bạn mặc không đủ ấm em sẽ khuyên bạn điều gì?

- A. Trời lạnh lắm, bạn nên mặc nhiều áo ấm vào nếu không bạn sẽ bị ốm đấy!
- B. Bạn mặc bộ quần áo này đẹp thế!
- C. Mặc kệ và không quan tâm đến bạn
- D. Bạn mặc như vậy rất thời trang đấy!

Câu 7: Đây là bộ phận nào của cơ hô hấp?



- A. Miệng
- B. Mũi
- C. Khí quản
- D. Phế quản

Câu 8: Những hành vi nào sau đây là KHÔNG nên làm để bảo vệ cơ quan hô hấp?

- A. Ngoáy mũi, uống nước lạnh, không vệ sinh họng
- B. Đeo khẩu trang khi ra ngoài, dọn dẹp nhà cửa
- C. Dọn dẹp nhà cửa, tập thể dục thường xuyên
- D. Uống nước ấm

Câu 9: Trong các bộ phận dưới đây, bộ phận nào không thuộc cơ quan bài tiết nước tiểu?

- A. Thận
- B. Ống dẫn nước tiểu
- C. Phôi
- D. Bóng đái

Câu 10: Trong các bộ phận của cơ quan bài tiết nước tiểu, bộ phận nào giữ chức năng lọc máu để tạo thành nước tiểu?

- A. Bóng đái
- B. Thận
- C. Ống đái
- D. Ống dẫn nước tiểu

Câu 11: Vì sao hằng ngày cần uống đủ nước ?

- A. Để bù vào lượng nước tiểu hằng ngày chúng ta thải ra

- B. Để bù vào lượng nước tiểu thải ra và phòng bệnh sỏi thận
- C. Để tránh bị ngứa bộ phận ngoài cơ quan bài tiết nước tiểu
- D. Để thận lọc các chất độc hại có trong máu tạo thành nước tiểu

Câu 12: Đường đi của nước tiểu qua các bộ phận của cơ quan bài tiết theo thứ tự nào?

- A. Thận -> Bóng đái -> Ống dẫn nước tiểu -> Ống đái
- B. Thận -> Ống đái -> Ống dẫn nước tiểu -> Bóng đái
- C. Thận -> Ống dẫn nước tiểu -> Bóng đái -> Ống đái

Câu 13: Điền từ thích hợp vào chỗ trống:

“Em nên ăn uống đầy đủ, tập sâu vào buổi sáng, mặc ấm khi, giữ vệ sinh cá nhân... để cơ quan hô hấp luôn”

Gợi ý: trời lạnh, hít thở, chất dinh dưỡng, sạch sẽ, khỏe mạnh.

.....

.....

.....

Câu 14: Đúng ghi Đ, sai ghi S vào ô trống trước mỗi câu trả lời:

“Các bệnh liên quan đến đường hô hấp?”

- Viêm mũi
- Đau bụng
- Viêm phế quản
- Hen suyễn
- Tay, chân, miệng
- Thủy đậu

Câu 15: Nối các ý ở cột A với các ý ở cột B sao cho phù hợp

A	B
1.Thận	a. thải nước tiểu ra ngoài
2.Bóng đái	b. dẫn nước tiểu xuống bóng đái
3.Ống dẫn nước tiểu	c. lọc máu tạo thành nước tiểu
4.Ống đái	d. chứa nước tiểu

.....

.....

.....

HƯỚNG DẪN ĐÁP ÁN

Câu	1	2	3	4	5	6
Đáp án	C	D	A	D	C	A
Câu	7	8	9	10	11	12
Đáp án	B	A	C	B	D	C

Câu 13: Em nên ăn uống đầy đủ chất dinh dưỡng, tập hít thở sâu vào buổi sáng, mặc ấm khi trời lạnh, giữ vệ sinh cá nhân sạch sẽ để cơ quan hô hấp luôn khỏe mạnh”

Câu 14:

- Đ Viêm mũi
- S Đau bụng
- Đ Viêm phế quản
- Đ Hen suyễn
- S Tay, chân, miệng
- S Thủy đậu

Câu 15:

- 1- c
- 2 - d
- 3 - b
- 4 – a

PHỤ LỤC 3. TIÊU CHÍ PHỎNG VẤN HỌC SINH

Nội dung phỏng vấn	Mức độ		
	Có	Một phần	Không
1. Học theo phương pháp trò chơi online có hấp dẫn, lôi cuốn em vào bài học không?			
2. Học theo phương pháp trò chơi online có khơi gợi hứng thú giúp em tìm hiểu bài sâu, và nắm chắc kiến thức không?			
3. Theo em, việc tham gia các trò chơi học tập online có giúp em phát huy phong cách học tập của bản thân không?			
4. Tham gia các trò chơi học tập online, giúp em phát triển khả năng tư duy, phát huy tính tích cực, chủ động, sáng tạo không?			
5. Em có mong muốn được tiếp tục tham gia các bài học có sử dụng trò chơi học tập online không?			
6. Em hiểu bài ngay trên lớp và vận dụng được kiến thức bài học vào thực tiễn cuộc sống không?			

PHỤ LỤC 4: NỘI DUNG CÂU HỎI TRONG TRÒ CHƠI CỦA CÁC KẾ HOẠCH DẠY HỌC

Trò chơi 3.1: <https://play.blooket.com/play?id=>

Nội dung các câu hỏi trong trò chơi.

Câu 1: Hình 3a thể hiện hoạt động nào của con người?

- A. Hít vào
- B. Thở ra

Câu 2: Hình 3b thể hiện hoạt động nào của con người?

- A. Hít vào
- B. Thở ra

Câu 3: Đường đi của không khí khi hít vào là:

- A. Phổi=> phế quản=> khí quản=> mũi
- B. Mũi=> phế quản=> khí quản=> phổi
- C. Mũi=> khí quản=> phế quản=> phổi
- D. Mũi=> phổi=> khí quản=> phế quản

Câu 4: Đường đi của không khí khi thở ra là:

- A. Mũi=> khí quản=> phế quản=> phổi
- B. Phổi=> phế quản=> khí quản=> mũi
- C. Phổi=> khí quản=> phế quản=> mũi

Câu 5: Cơ quan hô hấp có chức năng gì?

- A. Giúp chúng ta luôn có đủ lượng không khí cung cấp cho các bộ phận để sống
- B. Giúp con người tạo ra năng lượng

Giúp con người ăn nhanh hơn

Trò chơi 3.2. <https://quizizz.com/join?gc=74891699>

Nội dung các câu hỏi trong trò chơi.

Câu 1: Khi hít vào lồng ngực như thế nào?

- A. Phồng lên
- B. Xẹp xuống

Câu 2: Khi thở ra lồng ngực như thế nào?

- A. Phồng lên
- B. Xẹp xuống

Câu 3: Cơ quan hô hấp gồm những bộ phận chính nào?

- A. Mũi
- B. Phổi
- C. Phế quản
- D. Cả 3 ý trên

Câu 4: Những loại thực phẩm nào dưới đây khi ăn có thể dẫn đến nguy cơ tắc đường hô hấp?



Câu 5: Sau khi nín thở, em có cảm giác như thế nào?

- A. Cảm thấy hụt hơi, mệt mỏi
- B. Cảm thấy khó thở, tức ngực
- C. Cảm thấy thở gấp và sâu hơn bình thường
- D. Cảm thấy bình thường

Câu 6: Lợi ích của cơ quan hô hấp là gì?

- A. Giúp thở và uống nước
- B. Giúp ăn nhanh
- C. Giúp con người thở để duy trì sự sống

Trò chơi 3.3. <https://quizizz.com/join?gc=67876670>

Nội dung các câu hỏi trong trò chơi.

Câu 1: Bụi khi vào mũi được cản lại nhờ đâu?

- A. Nhờ lớp lông ở mũi
- B. Nhờ lớp niêm mạc
- C. Nhờ các mạch máu
- D. Nhờ sống mũi

Câu 2: Lông mũi có tác dụng gì?

- A. Lưu thông máu
- B. Hô hấp
- C. Cản bụi

Câu 3: Khi bị tịt mũi thì con thở như thế nào?

.....
Câu 4: Thở bằng miệng con cảm giác ra sao?

- A. Đau răng
- B. Khát nước
- C. Dễ bị khô họng, viêm họng

Câu 5: Vậy ta nên thở bằng mũi hay thở bằng miệng? Vì sao?

- A. Nên thở bằng mũi vì để phòng tránh các bệnh liên quan đến đường hô hấp
- B. Nên thở bằng miệng vì giúp chúng ta hít thở dễ dàng hơn

Trò chơi 3.4. <https://play.blooket.com/play?id=2657284>

Nội dung các câu hỏi trong trò chơi.

Câu 1: Theo em, cần làm gì để chăm sóc, bảo vệ cơ quan hô hấp?

- A. Vệ sinh mũi, họng hàng ngày
- B. Ăn, uống đủ chất dinh dưỡng
- C. Ăn nhiều kem vào mùa đông
- D. Mặc đủ ấm khi trời lạnh

Câu 2: Theo em, việc chăm sóc, bảo vệ cơ quan hô hấp có quan trọng không?

- A. Có
- B. Không

Câu 3: Em cần tránh xa nơi và biết giữ ấm cơ thể khi trời lạnh để bảo vệ cơ quan hô hấp.

- A. Khói bụi
- B. Thoáng mát
- C. Sạch đẹp

Câu 4: Một số bệnh liên quan đến đường hô hấp:

- A. Hen suyễn, cong vẹo cột sống
- B. Sỏi thận, viêm phế quản
- C. Viêm mũi, viêm họng, viêm phổi