

TRƯỜNG ĐẠI HỌC HOA LƯ
KHOA SƯ PHẠM TRUNG HỌC

NGUYỄN THỊ THU HUẾ

KHÓA LUẬN TỐT NGHIỆP

VẬN DỤNG KỸ THUẬT TRÒ CHƠI TRONG DẠY HỌC MÔN
LỊCH SỬ VÀ ĐỊA LÝ LỚP 7 (CHƯƠNG 4. CHÂU MĨ)

Mã sinh viên: 2652490034

Ngành: Sư phạm Lịch sử - Địa lý

NINH BÌNH, 2026

TRƯỜNG ĐẠI HỌC HOA LƯ
KHOA SƯ PHẠM TRUNG HỌC

NGUYỄN THỊ THU HUẾ

KHÓA LUẬN TỐT NGHIỆP

VẬN DỤNG KỸ THUẬT TRÒ CHƠI TRONG DẠY HỌC MÔN
LỊCH SỬ ĐỊA LÝ LỚP 7 (CHƯƠNG 4. CHÂU MĨ)

Mã sinh viên: 2652490034

Ngành: Sư phạm Lịch sử - Địa lý

Người hướng dẫn: ThS. Hoàng Linh Trang

NINH BÌNH, 2026

LỜI CẢM ƠN

Trong suốt quá trình học tập và thực hiện khóa luận tốt nghiệp, em đã nhận được sự quan tâm, giúp đỡ quý báu từ các thầy cô giáo, gia đình và bạn bè. Em xin được bày tỏ lòng biết ơn sâu sắc tới tất cả.

Em xin chân thành cảm ơn Ban Giám hiệu cùng toàn thể các thầy cô giáo Trường Đại học Hoa Lư, đặc biệt là các thầy cô trong Khoa Sư phạm Trung học đã tận tình giảng dạy, trang bị cho em nền tảng kiến thức và tạo điều kiện thuận lợi trong suốt quá trình học tập, nghiên cứu và thực hiện đề tài khóa luận.

Đặc biệt, em xin bày tỏ lòng biết ơn sâu sắc tới ThS. Hoàng Linh Trang – giảng viên Khoa Sư phạm Trung học, người đã trực tiếp hướng dẫn, định hướng nghiên cứu, tận tình chỉ bảo và luôn đồng hành, động viên em trong suốt quá trình thực hiện khóa luận. Những ý kiến đóng góp quý báu của cô là nguồn động lực quan trọng giúp em hoàn thành đề tài.

Mặc dù em đã có nhiều cố gắng với tinh thần nghiêm túc và trách nhiệm, song do hạn chế về thời gian và kinh nghiệm nghiên cứu, khóa luận không tránh khỏi những thiếu sót. Em rất mong nhận được sự góp ý, chỉ dẫn của quý thầy cô và các bạn để đề tài được hoàn thiện hơn.

Em xin chân thành cảm ơn!

Ninh Bình, ngày ... tháng ... năm 2026

Sinh viên

Nguyễn Thị Thu Huế

LỜI CAM ĐOAN

Tôi xin cam đoan đề tài khóa luận “Vận dụng kỹ thuật trò chơi trong dạy học môn Lịch sử và Địa lý lớp 7 (Chương 4. Châu Mỹ)” là công trình nghiên cứu của riêng tôi.

Các nội dung, kết quả nghiên cứu trình bày trong khóa luận là trung thực, khách quan và chưa từng được công bố trong bất kỳ công trình nào khác. Những số liệu, tư liệu được sử dụng trong đề tài đều có nguồn gốc rõ ràng, được trích dẫn đầy đủ theo quy định. Tôi xin chịu trách nhiệm về sự cam đoan này.

Ninh Bình, ngày ... tháng ... năm 2026

Sinh viên

Nguyễn Thị Thu Huế

XÁC NHẬN CỦA NGƯỜI HƯỚNG DẪN KHOA HỌC

Đề tài khóa luận tốt nghiệp “Vận dụng kỹ thuật trò chơi trong dạy học môn lịch sử địa lí lớp 7 (chương 4. Châu Mỹ)” là nghiên cứu của sinh viên Nguyễn Thị Thu Huế, nội dung trong đề tài chưa công bố ở trong bất kì đề tài nghiên cứu nào khác. Đề tài có tham khảo một số tài liệu và có trích dẫn rõ ràng.

Ninh Bình, ngày ... tháng ... năm 2026

Người hướng dẫn

Hoàng Linh Trang

DANH MỤC NHỮNG TỪ VIẾT TẮT

STT	Viết đầy đủ	Viết tắt
1	Giáo viên	GV
2	Học sinh	HS
3	Sáng kiến kinh nghiệm	SKKN
4	Trung học cơ sở	THCS
5	Trò chơi học tập	TCHT

DANH MỤC BẢNG

Bảng 3.1. Bảng liệt kê nội dung nghiên cứu.....	62
Bảng 3.2. Tổng hợp kết quả khảo sát thực nghiệm tại lớp 7A và 7E.....	62

DANH MỤC HÌNH ẢNH

Hình 2.1. Hình ảnh các thành phố Châu Mỹ.....	24
Hình 2.2. Hình ảnh trò chơi ô chữ.....	26
Hình 2.3. Hình ảnh phiếu Bingo 3x3.....	31
Hình 2.4. Hình ảnh phiếu học tập trò chơi bản đồ câm.....	39
Hình 2.5. Hình ảnh trò chơi chiếc nón kì diệu.....	49
Hình.2.6. Hình ảnh trò chơi tôi đến từ đâu.....	51
Hình 3.1. So sánh các chỉ số đánh giá giữa lớp Thực nghiệm và Đối chứng.....	62

MỤC LỤC

LỜI CẢM ƠN.....	i
LỜI CAM ĐOAN	ii
XÁC NHẬN CỦA NGƯỜI HƯỚNG DẪN KHOA HỌC	iii
DANH MỤC NHỮNG TỪ VIẾT TẮT	iv
MỞ ĐẦU	1
1. Lý do chọn đề tài.....	1
2. Tổng quan tình hình nghiên cứu.....	2
3. Mục đích và nhiệm vụ nghiên cứu	4
4. Đối tượng và phạm vi nghiên cứu	4
5. Phương pháp nghiên cứu.....	4
6. Ý nghĩa khoa học và thực tiễn.....	5
CHƯƠNG 1. CƠ SỞ LÝ LUẬN VÀ THỰC TIỄN CỦA VIỆC VẬN DỤNG KỸ THUẬT TRÒ CHƠI TRONG DẠY HỌC LỊCH SỬ VÀ ĐỊA LÍ.....	6
1.1. Cơ sở lý luận.....	6
1.1.1. Khái niệm về trò chơi học tập, kỹ thuật trò chơi.....	6
1.1.2. Vai trò, ý nghĩa của trò chơi trong dạy học	7
1.1.2.1. Vai trò của trò chơi trong dạy học	7
1.1.2.2. Ý nghĩa của trò chơi trong dạy học	7
1.1.3. Đặc điểm tâm lí, nhu cầu, hứng thú của HS THCS	8
1.1.3.1. Đặc điểm tâm lí của HS THCS	8
1.1.3.2. Nhu cầu của HS THCS	9
1.1.3.3. Hứng thú học tập của HS THCS	9
1.1.4. Yêu cầu sử dụng trò chơi trong dạy học Lịch sử và Địa lí.....	9
1.2. Cơ sở thực tiễn.....	11
1.2.1. Thực trạng dạy học Lịch sử và Địa lí 7 tại các trường THCS.....	11
1.2.2. Thực trạng sử dụng trò chơi trong dạy học môn Lịch sử và Địa lí....	12
1.2.3. Những thuận lợi và khó khăn khi áp dụng kỹ thuật trò chơi	13
1.2.3.1. Thuận lợi	13
1.2.3.2. Khó khăn	14

CHƯƠNG 2. VẬN DỤNG KỸ THUẬT TRÒ CHƠI TRONG DẠY HỌC
CHƯƠNG 4. CHÂU MĨ (LỊCH SỬ VÀ ĐỊA LÍ 7) 16

2.1. Đặc điểm nội dung Chương 4. Châu Mỹ trong chương trình Lịch sử và Địa lí 7	16
2.2. Yêu cầu lựa chọn và thiết kế trò chơi học tập	17
2.3. Phân loại trò chơi trong học tập.....	18
2.4. Các trò chơi cụ thể	21
2.4.1. Trò chơi phần khởi động.....	21
2.4.1.1. Trò chơi đóng vai.....	21
2.4.1.2. Trò chơi phản xạ	22
2.4.1.3. Trò chơi trí tuệ ngôn ngữ	24
2.4.1.4. Trò chơi khám phá	27
2.4.1.5. Trò chơi có yếu tố may rủi	29
2.4.2. Trò chơi phân hình thành kiến thức mới.....	32
2.4.2.1. Trò chơi hình ảnh trực quan	32
2.4.2.2. Trò chơi khám phá – giải quyết nhiệm vụ.	34
2.4.2.3. Trò chơi xử lí và sắp xếp thông tin.....	36
2.4.2.4. Trò chơi thực hành bản đồ	37
2.4.2.5. Trò chơi kiểm chứng thông tin	39
2.4.3. Trò chơi phần củng cố – luyện tập	41
2.4.3.1. Trò chơi học tập trực tuyến	41
2.4.3.2. Trò chơi trí tuệ	42
2.4.3.3. Trò chơi sáng tạo sản phẩm.....	44
2.4.3.4. Trò chơi áp dụng kỹ thuật phòng tranh	45
2.4.3.5. Trò chơi có yếu tố ngẫu nhiên hóa	47
2.4.4. Trò chơi phần vận dụng mở rộng	49
2.4.4.1. Trò chơi theo hình thức tổ chức	49
2.4.4.2. Trò chơi suy đoán – nhận diện	50
2.4.4.3. Trò chơi phản biện.....	51
2.4.4.4. Trò chơi liên hệ với thực tiễn	53
2.5. Quy trình tổ chức một trò chơi trong giờ học	54

CHƯƠNG 3: THỰC NGHIỆM SỰ PHẠM VÀ KIỂM CHỨNG TÍNH HIỆU QUẢ CỦA VIỆC VẬN DỤNG KỸ THUẬT TRÒ CHƠI.....	57
3.1. Mục đích của việc thực nghiệm sự phạm.....	57
3.2. Đối tượng và phương pháp thực nghiệm sự phạm	59
3.3. Phương pháp tiến hành thực nghiệm sự phạm	60
3.4. Kết quả thực nghiệm sự phạm.....	62
3.4.1. Thống kê và so sánh kết quả định lượng	62
3.4.2. Phân tích chi tiết chất lượng tiếp thu kiến thức.....	63
3.4.3. Phân tích biến đổi về thái độ và động lực học tập	63
3.4.4. Phân tích định tính từ ý kiến HS	64
3.4.5. Đánh giá chung	64
3.5. Kế hoạch thực nghiệm sự phạm	64
Tiểu kết Chương 3	67
KẾT LUẬN – KIẾN NGHỊ	68
1. Kết luận	68
2. Kiến nghị	69
PHỤ LỤC	74

MỞ ĐẦU

1. Lý do chọn đề tài

Trong bối cảnh giáo dục đổi mới toàn diện ở Việt Nam, việc phát huy tính tích cực, chủ động, sáng tạo của HS trong tiến trình học tập đang được coi là chìa khóa then chốt. Đặc biệt, trong chương trình giáo dục phổ 2018 hướng tới chủ thể là người học, chuyển từ nền giáo dục từ chú trọng kiến thức sang nền giáo dục phát triển một cách toàn diện về phẩm chất và năng lực của HS, chú trọng vào các hoạt động trải nghiệm và thực hành, cũng như vận dụng kiến thức đã học vào thực tiễn.

Tại nghị quyết TW 2 (khoá VIII) nêu rõ: “Đổi mới mạnh mẽ phương pháp giáo dục và đào tạo, khắc phục lối truyền thụ một chiều, rèn luyện nếp tư duy sáng tạo của người học. Từng bước áp dụng các phương pháp tiên tiến và phương tiện hiện đại vào trong quá trình dạy học, bảo đảm điều kiện và thời gian tự học, tự nghiên cứu cho HS, nhất là sinh viên đại học”.[6, tr41]

Điều 24.2. Luật Giáo dục quy định: “Phương pháp giáo dục phổ thông phải phát huy tính tích cực, tự giác, chủ động của HS, phù hợp với đặc điểm của từng lớp học, môn học, bồi dưỡng phương pháp tự học, rèn luyện kỹ năng vận dụng kiến thức vào thực tiễn, tác động đến tình cảm, đem lại niềm vui, hứng thú học tập cho HS”.[5, tr19]

Để thực hiện tốt những chủ trương trên, ta cần có nhận thức đúng về việc đổi mới phương pháp giáo dục, nên dạy học theo hướng phát triển tính chủ động của người học, bồi dưỡng tinh thần tự học của HS, đem lại niềm vui, hứng thú học tập cho HS. Từ đó, phát huy tính tự giác, chủ động của các em.

Ở bậc THCS, môn lịch sử và địa lí có vai trò rất quan trọng trong việc giúp HS hình thành các kiến thức về tự nhiên, kinh tế xã hội, môn này còn giúp các em trau dồi và hình thành các kỹ năng địa lí như: Tư duy không gian, đọc biểu đồ, quan sát nhận xét biểu đồ, phát triển các năng lực giải quyết vấn đề gắn với thực tiễn. Tuy nhiên, trên thực tế chúng ta phải thừa nhận rằng đa số HS ở bậc THCS cảm thấy phân môn địa lí là môn học rất khô khan, nặng về lý thuyết, phải ghi nhớ rất nhiều. Các em thường có suy nghĩ học để hết môn, để trả bài và học theo ý thầy cô, chứ không phải học để tiếp thu cho bản thân hay ứng dụng vào thực tiễn. Đặc biệt, chương 4. Châu Mỹ phân môn địa lí lớp 7 là một chương chứa nhiều kiến thức mới và phong phú về tự nhiên, dân cư, kinh tế xã hội. Ở chương này nếu chỉ dạy theo phương pháp truyền thống thì sẽ gây khó khăn cho HS trong việc tiếp thu những kiến thức. Để khắc phục được tình trạng này, việc sử dụng

“kỹ thuật trò chơi trong dạy học” là sự lựa chọn của rất nhiều thầy cô. Kỹ thuật trò chơi trong học tập không chỉ giúp cho bầu không khí trở nên sôi động hơn mà còn giúp HS tiếp thu kiến thức một cách tự nhiên không gò bó, ngoài ra các em còn được rèn luyện tư duy, nâng cao khả năng hợp tác, khơi gợi cho các em niềm đam mê với phân môn địa lí. Đây cũng là lí do để tôi lựa chọn đề tài “Vận dụng kỹ thuật trò chơi trong dạy học môn lịch sử và địa lí lớp 7 (chương 4. Châu Mỹ)”. Đề tài không chỉ góp phần làm rõ vai trò của kỹ thuật trò chơi mà còn đưa ra các biện pháp cụ thể để giúp GV nâng cao hiệu quả tổ chức hoạt động dạy học và phát triển năng lực học tập cho các em HS.

2. Tổng quan tình hình nghiên cứu

2.1. Tình hình nước ngoài

Gee (2018) Clark, Tanner – Smith & Killingsworth (2021), Anderson & Rainie (2019), họ đều khẳng định rằng trò chơi giáo dục có ảnh hưởng tích cực, và tăng khả năng làm việc nhóm và thúc đẩy động lực học tập của HS.[37]

“The Effectiveness of Learning Geography Using Computer – based Games” của nhà nghiên cứu Prell & Nelson (2018) đã tiến hành với HS lớp 7 tại Mỹ, đã cho thấy kết quả nhóm HS được học qua trò chơi địa lí trên máy tính đã có thành tích và hứng thú học tập cao hơn nhóm HS học theo phương pháp truyền thống.

2.2. Tình hình trong nước

Hiện nay ở Việt Nam, có rất nhiều tác giả nghiên cứu về việc sử dụng kỹ thuật trò chơi trong quá trình dạy học. Có thể kể đến như tác phẩm Trò chơi trẻ em, tác giả Nguyễn Ánh Tuyết đã đề cập đến trò chơi trí tuệ. Loại trò chơi này có tác dụng thúc đẩy hoạt động trí tuệ của trẻ. Trong tác phẩm này, bà đã giới thiệu một số trò chơi trí tuệ dành cho trẻ em. Trần Thị Ngọc Trâm đã thiết kế một hệ thống trò chơi học tập nhằm phát triển khả năng khái quát hóa của trẻ mẫu giáo lớn.

Ngoài ra còn một số nghiên cứu của các tác giả như Trần Thị Trinh với đề tài Tổ chức cho các trò chơi học tập trong dạy học địa lí ở trường trung học phổ thông”. Tác giả Nguyễn Thị Tuyết Oanh với đề tài Tìm hiểu vấn đề lý luận phương pháp trò chơi nói chung dành cho tất cả môn học ở trường phổ thông”. Tác giả Nguyễn Đức Vũ và Ngô Thị Hải Yến, hai tác giả này đã đi sâu nghiên cứu về việc vận dụng phương pháp trò chơi trong phân môn địa lí ở trường trung học phổ thông, họ đã đưa ra sự cần thiết về việc sử dụng trò chơi và xây dựng một số trò chơi cụ thể. Tác giả Lê Thị An với đề tài “Thiết kế một số trò chơi học tập trong dạy học môn tự nhiên và xã hội”.

Hà Văn Thắng, Nguyễn Thị Liên Khương, Phạm Thị Thu Hằng, Vũ Xuân Nam (2022), trong nghiên cứu “Vận dụng phương pháp trò chơi hóa (Gamification) để thiết kế và tổ chức dạy học môn địa lí lớp 12” đã thiết kế một số trò chơi cho bài học phân môn địa lí. Kết quả sau khi thực hiện thì cho thấy HS tăng hứng thú học tập hơn, giúp HS dễ dàng củng cố lại kiến thức, và phát triển hợp tác trong lớp học.[29, tr24-29]

Ngoài ra, còn một số sáng kiến kinh nghiệm cũng đã nghiên cứu về việc vận dụng trò chơi trong học tập. Như sáng kiến của Nguyễn Thị Thanh Dung (2018) về chủ đề Một số phương pháp sử dụng trò chơi trong dạy học môn địa lí lớp 9 đã thiết kế một số trò chơi trong dạy học như “Ô chữ địa lí”, “Ai nhanh hơn”, “Tìm quốc gia qua hình ảnh”, giúp HS chủ động ghi nhớ kiến thức cũng tạo sự hứng thú học tập cho các em.[15]

Nguyễn Kim Chuyên (2021) Xây dựng và sử dụng trò chơi dạy học nhằm tích cực hóa hoạt động học tập của sinh viên sư phạm, đã khẳng định trò chơi hóa làm tăng khả năng hợp tác cũng như ghi nhớ kiến thức của sinh viên sư phạm.[16]

Sách GV Lịch sử và Địa lí 7 của các bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống, Chân trời sáng tạo và Cánh diều đều đóng vai trò quan trọng trong việc hỗ trợ GV tổ chức dạy học theo Chương trình GDPT 2018. Các sách này cung cấp định hướng thiết kế bài giảng, hướng dẫn triển khai hoạt động dạy học, đồng thời gợi ý phương pháp và hình thức tổ chức phù hợp nhằm phát triển phẩm chất, năng lực cho HS thông qua các hoạt động học tập tích hợp giữa Lịch sử và Địa lí lớp 7.

Dương Thị Kim Oanh tác giả giáo trình Lý luận và phương pháp dạy học, giáo trình đã trình bày cơ sở lý luận của quá trình dạy học và các phương pháp cũng như các hình thức để tổ chức dạy học hiện đại, định hướng kiểm tra đánh giá theo năng lực.[26]

Nhìn chung, công trình nghiên cứu trong nước và nước ngoài đều cho rằng việc vận dụng trò chơi trong dạy học, đều mang tính hiện đại. Việc vận dụng trò chơi trong dạy học, giúp người học trở nên chủ động tích cực hơn khi tham gia hoạt động học tập. Tuy nhiên, chưa có đề tài đi sâu vào việc phân tích việc vận dụng kỹ thuật trò chơi trong dạy học chương 4. Châu Mỹ của môn lịch sử và địa lí lớp 7. Vậy nên, những tài liệu trên sẽ là cơ sở lý luận, cũng như là chỉ dẫn để tác giả nghiên cứu đề tài Vận dụng kỹ thuật trò chơi trong dạy học môn lịch sử và địa lí lớp 7 (chương 4. Châu Mỹ).

3. Mục đích và nhiệm vụ nghiên cứu

3.1. Mục đích nghiên cứu

Vận dụng kỹ thuật trò chơi trong dạy học môn lịch sử và địa lí lớp 7 (chương 4. Châu Mĩ).

3.2. Nhiệm vụ nghiên cứu

Nghiên cứu cơ sở lý luận về việc vận dụng kỹ thuật trò chơi trong dạy học địa lí.

Khảo sát thực trạng sử dụng trò chơi trong dạy học chương 4. Châu Mĩ.

Vận dụng một số trò chơi học tập phù hợp với nội dung bài học và đặc điểm lứa tuổi của HS THCS.

Thực nghiệm sư phạm để kiểm chứng tính hiệu quả của kỹ thuật trò chơi.

4. Đối tượng và phạm vi nghiên cứu

4.1. Đối tượng nghiên cứu

Quá trình sử dụng kỹ thuật trò chơi trong dạy học chương 4. Châu Mĩ môn lịch sử và địa lí lớp 7.

4.2. Phạm vi nghiên cứu

Vận dụng kỹ thuật trò chơi trong chương 4. Châu Mĩ, môn lịch sử và địa lí 7 (bộ sách kết nối tri thức).

5. Phương pháp nghiên cứu

5.1. Nghiên cứu lý luận

Tổng hợp và phân tích các tài liệu liên quan về phương pháp dạy học tích cực, kỹ thuật trò chơi và tính đặc thù của phân môn địa lí THCS.

5.2. Phương pháp phỏng vấn

Phỏng vấn HS và GV về việc sử dụng kỹ thuật trò chơi trong dạy học chương 4. Châu Mĩ.

5.3. Phương pháp quan sát

Quan sát hoạt động dạy học phân môn địa lí ở trường THCS để thu thập thông tin.

Khảo sát thông tin trước và sau khi áp dụng kỹ thuật trò chơi trong dạy học chương 4. Châu Mĩ.

5.4. Thực nghiệm sư phạm

Sử dụng kỹ thuật trò chơi để thiết kế bài giảng chương 4. Châu Mĩ, từ đó tiến hành thực nghiệm so sánh đối chứng.

Kiểm chứng hiệu quả của việc áp dụng kỹ thuật trò chơi trong dạy học chương 4 và trong việc nâng cao hứng thú và hiệu quả học tập của HS.

5.5. Phương pháp thống kê toán học

Phương pháp thống kê toán học là phương pháp sử dụng các số liệu, bảng biểu, tỉ lệ phần trăm, biểu đồ và kết quả khảo sát để phân tích, đánh giá tính hiệu quả của quá trình dạy học. Đối với chương “Châu Mỹ” trong môn Địa lí lớp 7, phương pháp này thường được sử dụng nhằm xử lý kết quả thực nghiệm sư phạm khi áp dụng các trò chơi học tập hoặc phương pháp dạy học mới.

6. Ý nghĩa khoa học và thực tiễn

6.1. Ý nghĩa khoa học

Đóng góp tài liệu cho việc học tập và tham khảo cho GV và sinh viên sư phạm. Góp phần trong việc khẳng định cơ sở lý luận về việc vận dụng kỹ thuật trò chơi trong dạy học phân môn địa lí.

6.2. Ý nghĩa thực tiễn

Đề xuất các hình thức trò chơi cụ thể, có thể áp dụng trực tiếp trong dạy học Địa lí lớp 7, giúp GV đổi mới phương pháp giảng dạy, nâng cao hiệu quả, tạo hứng thú học tập cho HS. Nguồn tham khảo hữu ích cho GV và sinh viên trong quá trình dạy vào học.

PHẦN NỘI DUNG

CHƯƠNG 1. CƠ SỞ LÝ LUẬN VÀ THỰC TIỄN CỦA VIỆC VẬN DỤNG KỸ THUẬT TRÒ CHƠI TRONG DẠY HỌC LỊCH SỬ VÀ ĐỊA LÍ

1.1. Cơ sở lý luận

1.1.1. Khái niệm về trò chơi học tập, kỹ thuật trò chơi

Theo tài liệu bồi dưỡng GV thực hiện Chương trình GDPT 2018 “Trò chơi trong học tập là một trong những kỹ thuật dạy học tích cực nhằm tạo hứng thú học tập và phát triển năng lực cho HS”. [1]

Trần Bá Hoành tác giả của cuốn Đổi mới phương pháp dạy học khẳng định “Trò chơi trong học tập là một hình thức tổ chức hoạt động học tập, trong đó HS tiếp thu tri thức thông qua các hoạt động mang tính vui chơi, có luật lệ, nhằm đạt mục tiêu dạy học”. [17, tr96]

Chơi là một hoạt động vô tư, trong khi chơi các mối quan hệ của con người với tự nhiên - xã hội được mô phỏng lại, nó mang đến cho con người một trạng thái tinh thần vui vẻ, thoải mái, dễ chịu. Trò chơi là một kiểu chơi có luật. Hay nói cách khác chơi mà có luật thì gọi là trò chơi.

Trò chơi rất phong phú, đa dạng nhưng với HS tiểu học có thể phân ra thành 2 loại: Trò chơi vận động là loại trò chơi có sự vận động cơ bắp và trò chơi trí tuệ là trò chơi dựa trên cơ sở hoạt động sáng tạo của trẻ

Trò chơi học tập là trò chơi có luật và nội dung cho trước, là trò chơi của sự nhận thức, hướng đến sự mở rộng, chính xác hoá, hệ thống hoá các biểu tượng đã có, nhằm phát triển các năng lực trí tuệ, giáo dục lòng ham hiểu biết cho trẻ, trong đó có nội dung học tập được kết hợp với hình thức chơi.

Theo cuốn Giải thích thuật ngữ tâm lý học, giáo dục học, trò chơi là hoạt động tâm lý học hay tinh thần hoàn toàn không có vụ lợi thường có cơ sở 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. Trò chơi trong học tập có nội dung gắn với hoạt động học tập của HS. Là hình thức học tập bằng hoạt động, giúp học sinh hấp dẫn từ đó duy trì sự chú tâm của các em với bài học.

Đối với lý luận dạy học, các trò chơi gắn liền với việc dạy học như là phương pháp, hình thức tổ chức và luyện tập, không tính đến nội dung và tính chất của trò chơi thì đều gọi là trò chơi trong dạy học.

“Trò chơi trong dạy học là một trong những phương tiện có hiệu quả để phát triển các năng lực trí tuệ trong những phương tiện có hiệu quả để phát triển

năng lực trí tuệ, trong đó có khả năng khái quát hóa là một năng lực đặc thù của khả năng con người ” theo luận án Thiết kế và sử dụng trò chơi học tập nhằm phát triển khả năng khái quát hoá của trẻ mẫu giáo lớn của tác giả Nguyễn Ngọc Trâm.

1.1.2. Vai trò, ý nghĩa của trò chơi trong dạy học

1.1.2.1. Vai trò của trò chơi trong dạy học

Trò chơi học tập không chỉ góp phần tạo nên bầu không khí sinh động mà còn là phương tiện hiệu quả để tổ chức hoạt động nhận thức tích cực cho HS. Thông qua những tình huống có vấn đề được lồng ghép trong trò chơi, HS buộc phải huy động kiến thức, vận dụng tư duy và kinh nghiệm để giải quyết nhiệm vụ. Nhờ vậy, quá trình tiếp nhận tri thức trở nên chủ động hơn, giúp các em không chỉ ghi nhớ mà còn hiểu sâu bản chất của vấn đề.

Trò chơi còn khơi dậy động cơ và hứng thú học tập một cách tự nhiên. Những yếu tố thi đua, thử thách hay phần thưởng tạo nên sức hấp dẫn riêng, khiến HS tham gia với tâm thế tích cực và hào hứng. Khi hứng thú được nuôi dưỡng, khả năng tập trung cũng như hiệu quả tiếp thu kiến thức được nâng lên rõ rệt.

Kiến thức thông qua việc sử dụng trò chơi được củng cố và khắc sâu thông qua sự lặp lại linh hoạt dưới nhiều hình thức như trả lời câu hỏi, xử lý tình huống hay hoàn thành nhiệm vụ. Cách tiếp cận này không gây nhàm chán mà ngược lại còn giúp hình thành trí nhớ bền vững, đồng thời tạo cơ hội để HS vận dụng kiến thức vào những bối cảnh cụ thể.

Trò chơi cũng mở ra môi trường thuận lợi để phát triển các kỹ năng và năng lực cần thiết. Qua hoạt động nhóm, HS được rèn luyện khả năng giao tiếp, hợp tác, giải quyết vấn đề và tư duy sáng tạo. Đồng thời, sự tự tin, tinh thần trách nhiệm và khả năng thích ứng cũng dần được hình thành và củng cố.

Không chỉ dừng lại ở việc hỗ trợ học tập, trò chơi còn là công cụ đánh giá hiệu quả một cách linh hoạt. Thông qua việc quan sát quá trình tham gia, GV có thể nhận diện mức độ hiểu bài, khả năng vận dụng kiến thức cũng như thái độ học tập của HS. Hình thức đánh giá này góp phần giảm áp lực, đồng thời phản ánh khá sát thực năng lực của người học.

1.1.2.2. Ý nghĩa của trò chơi trong dạy học

Đối với HS, trò chơi tạo ra môi trường học tập thân thiện, giảm áp lực và tăng tính chủ động. HS không chỉ tiếp thu kiến thức một cách nhẹ nhàng mà còn được phát triển toàn diện về trí tuệ, cảm xúc và kỹ năng xã hội.

Đối với GV, việc sử dụng trò chơi giúp đổi mới phương pháp giảng dạy theo hướng lấy HS làm trung tâm. GV có thể linh hoạt tổ chức các hoạt động học tập, tăng sự tương tác và nâng cao hiệu quả truyền đạt kiến thức.

Đối với quá trình dạy học, trò chơi góp phần làm cho bài học trở nên sinh động, hấp dẫn, đồng thời tăng cường sự gắn kết giữa GV và HS. Đây là một trong những yếu tố quan trọng thúc đẩy việc đổi mới giáo dục theo hướng phát triển năng lực và phẩm chất người học.

Tóm lại, trò chơi trong dạy học không chỉ là phương tiện giải trí mà còn là một công cụ giáo dục có giá trị sâu sắc. Việc vận dụng trò chơi một cách hợp lý sẽ góp phần nâng cao hiệu quả dạy học, tạo hứng thú cho HS và phát triển toàn diện năng lực của người học. Vì vậy, trò chơi cần được sử dụng một cách khoa học và linh hoạt trong quá trình giảng dạy.

1.1.3. Đặc điểm tâm lí, nhu cầu, hứng thú của HS THCS

1.1.3.1. Đặc điểm tâm lí của HS THCS

Về đặc điểm nhận thức, HS THCS bắt đầu hình thành tư duy trừu tượng và logic. Các em có khả năng phân tích, so sánh, khái quát hóa và bước đầu biết suy luận. Tuy nhiên, tư duy vẫn còn phụ thuộc vào các yếu tố trực quan, cụ thể. Vì vậy, những hình thức học tập gắn với hình ảnh, tình huống và trải nghiệm như trò chơi sẽ giúp các em tiếp thu kiến thức dễ dàng và hiệu quả hơn.

Về đời sống tình cảm, HS THCS có cảm xúc phong phú nhưng chưa ổn định. Các em dễ bị tác động bởi môi trường xung quanh, đặc biệt là lời nhận xét của GV và bạn bè. Đồng thời, các em có nhu cầu được quan tâm, được công nhận và thể hiện bản thân. Nếu môi trường học tập thiếu hấp dẫn, các em dễ rơi vào trạng thái chán nản và mất tập trung.

Về ý chí và hành vi, HS bắt đầu có xu hướng tự lập và khẳng định cái tôi cá nhân. Tuy nhiên, khả năng tự kiểm soát còn hạn chế, dễ bị ảnh hưởng bởi bạn bè và các yếu tố bên ngoài. Các em thích tham gia các hoạt động tập thể, mang tính giao lưu và hợp tác.

HS THCS bắt đầu hình thành ý thức rõ ràng về cái tôi cá nhân. Các em có xu hướng muốn thể hiện quan điểm riêng, muốn được lắng nghe và ghi nhận. Đây là biểu hiện của nhu cầu khẳng định bản thân – một nhu cầu rất quan trọng ở lứa tuổi này. Đồng thời, các em cũng rất nhạy cảm với lời nhận xét của GV và bạn bè. Một lời động viên đúng lúc có thể tạo ra động lực học tập mạnh mẽ, trong khi một nhận xét thiếu tinh tế có thể khiến các em mất tự tin hoặc thu mình lại. Bên cạnh

đó, tình cảm bạn bè trở thành yếu tố có ảnh hưởng lớn, bởi các em có xu hướng gắn bó nhóm và chịu tác động mạnh từ tập thể.

1.1.3.2. Nhu cầu của HS THCS

Ở lứa tuổi này, HS có những nhu cầu nổi bật sau:

Nhu cầu giao tiếp và khẳng định bản thân: mong muốn được thể hiện ý kiến, được tham gia vào các hoạt động chung và được ghi nhận.

Nhu cầu hoạt động và trải nghiệm: không thích học thụ động mà muốn trực tiếp tham gia vào quá trình học tập.

Nhu cầu khám phá thế giới xung quanh: có tính tò mò cao, thích tìm hiểu các hiện tượng tự nhiên, xã hội.

Nhu cầu vui chơi, giải trí: vẫn còn mang đặc điểm của lứa tuổi thiếu nhi, cần yếu tố vui vẻ trong học tập.

Những nhu cầu này đòi hỏi quá trình dạy học phải được tổ chức theo hướng tích cực, linh hoạt và giàu tính tương tác.

1.1.3.3. Hứng thú học tập của HS THCS

Hứng thú học tập của HS THCS có một số đặc điểm:

Tính không ổn định: dễ thay đổi theo nội dung và phương pháp dạy học. Phụ thuộc nhiều vào cách tổ chức bài học: bài học càng sinh động, hấp dẫn thì mức độ hứng thú càng cao.

Gắn với cảm xúc và trải nghiệm: HS dễ hứng thú khi được tham gia trực tiếp vào hoạt động học tập.

Đối với môn Lịch sử và Địa lí, nếu chỉ dạy theo phương pháp truyền thống, HS dễ cảm thấy khô khan, khó nhớ. Ngược lại, việc sử dụng trò chơi học tập sẽ góp phần tạo hứng thú, giúp HS tiếp cận kiến thức một cách tự nhiên và hiệu quả hơn.

Như vậy, đặc điểm tâm lí, nhu cầu và hứng thú của HS THCS cho thấy các em cần một môi trường học tập tích cực, sinh động và mang tính trải nghiệm. Đây chính là cơ sở quan trọng để vận dụng trò chơi trong dạy học nhằm nâng cao hiệu quả giáo dục.

1.1.4. Yêu cầu sử dụng trò chơi trong dạy học Lịch sử và Địa lí

Trò chơi học tập là một phương tiện dạy học có nhiều ưu điểm, tuy nhiên để phát huy hiệu quả trong môn Lịch sử và Địa lí, việc sử dụng trò chơi cần tuân thủ những yêu cầu nhất định. Điều này nhằm đảm bảo tính khoa học, tính sư phạm và hiệu quả giáo dục của quá trình dạy học.

Đảm bảo mục tiêu dạy học: Trò chơi phải gắn chặt với mục tiêu bài học, phục vụ trực tiếp cho việc hình thành kiến thức, kỹ năng và thái độ của HS. Nội dung trò chơi cần:

- Phản ánh đúng nội dung bài học
- Hỗ trợ việc hiểu và vận dụng kiến thức
- Tránh tình trạng sử dụng trò chơi chỉ mang tính giải trí, không liên quan đến mục tiêu dạy học.

Đảm bảo tính khoa học và chính xác: Lịch sử và Địa lí là những môn học có nội dung khoa học rõ ràng, do đó trò chơi cần: Đảm bảo tính chính xác của sự kiện, số liệu và không làm sai lệch bản chất lịch sử hoặc quy luật địa lí. Điều này giúp HS hình thành nhận thức đúng đắn và khoa học.

Phù hợp với đặc điểm tâm lí HS THCS: Trò chơi cần được thiết kế phù hợp với lứa tuổi: Luật chơi đơn giản, dễ hiểu; Thời gian phù hợp với tiết học; Có yếu tố thi đua, hợp tác; Nhằm đáp ứng nhu cầu hoạt động, giao tiếp và thể hiện bản thân của HS.

Đảm bảo tính sư phạm và giáo dục: Trò chơi không chỉ nhằm truyền đạt kiến thức mà còn góp phần: Giáo dục thái độ, tình cảm (yêu quê hương, ý thức bảo vệ môi trường...) và rèn luyện kỹ năng sống (hợp tác, giao tiếp, tư duy...). Qua đó, góp phần phát triển toàn diện HS.

Đảm bảo tính tổ chức và quản lí lớp học: GV cần chuẩn bị và điều khiển trò chơi một cách khoa học:

- Xây dựng luật chơi rõ ràng
- Phân bố thời gian hợp lí
- Kiểm soát hoạt động của HS
- Đảm bảo trò chơi diễn ra hiệu quả, không gây mất trật tự hoặc ảnh hưởng đến tiến trình bài học.

Đảm bảo tính đa dạng và linh hoạt: Cần sử dụng linh hoạt các loại trò chơi trong các khâu dạy học: Khởi động (tạo hứng thú), Hình thành kiến thức, Củng cố, luyện tập và Vận dụng. Sự đa dạng giúp tăng tính hấp dẫn và phù hợp với nhiều nội dung khác nhau của môn học.

Việc sử dụng trò chơi trong dạy học Lịch sử và Địa lí cần tuân thủ các yêu cầu về mục tiêu, nội dung, phương pháp và tổ chức. Khi được vận dụng một cách hợp lý, trò chơi sẽ trở thành công cụ hiệu quả góp phần nâng cao chất lượng dạy học và phát triển năng lực HS.

1.2. Cơ sở thực tiễn

1.2.1. Thực trạng dạy học Lịch sử và Địa lí 7 tại các trường THCS

Thực tiễn dạy học Lịch sử – Địa lí lớp 7 ở các trường THCS hiện nay phản ánh rõ quá trình chuyển đổi từ dạy học theo định hướng nội dung sang dạy học phát triển phẩm chất và năng lực HS theo Chương trình giáo dục phổ thông 2018. Môn học được xây dựng theo hướng tích hợp giữa Lịch sử và Địa lí, nhằm giúp HS không chỉ tiếp nhận kiến thức sự kiện theo tiến trình thời gian mà còn hiểu được mối quan hệ giữa các yếu tố không gian, tự nhiên, kinh tế – xã hội. Đây là một điểm đổi mới quan trọng, góp phần hình thành tư duy tổng hợp và khả năng liên hệ thực tiễn cho người học. Tuy nhiên, chính đặc điểm tích hợp và phạm vi kiến thức rộng, trải dài từ lịch sử thế giới đến lịch sử Việt Nam và các khu vực địa lí khác nhau đã tạo ra không ít khó khăn trong quá trình dạy và học, đặc biệt là trong việc hệ thống hóa kiến thức và ghi nhớ của HS lớp 7 – lứa tuổi còn hạn chế về tư duy khái quát.

Về phương pháp dạy học, có thể nhận thấy sự thay đổi theo hướng tích cực ở nhiều cơ sở giáo dục. Một bộ phận GV đã mạnh dạn áp dụng các phương pháp dạy học tích cực như thảo luận nhóm, dạy học theo dự án, sử dụng sơ đồ tư duy, khai thác bản đồ, video, tư liệu số và đặc biệt là tổ chức trò chơi học tập nhằm tăng tính hứng thú và sự tham gia của HS. Những phương pháp này bước đầu mang lại hiệu quả, giúp HS chủ động hơn trong việc tiếp nhận kiến thức và phát triển kỹ năng tư duy. Tuy nhiên, thực tế cho thấy phương pháp thuyết trình kết hợp ghi chép vẫn còn chiếm ưu thế trong nhiều tiết học, dẫn đến tình trạng HS tiếp thu một chiều, chưa phát huy được đầy đủ tính tích cực và sáng tạo trong học tập. Đối với HS, phần lớn vẫn tồn tại quan niệm Lịch sử – Địa lí là môn học mang tính ghi nhớ nhiều, khô khan và khó học. Điều này ảnh hưởng đến động cơ học tập và mức độ hứng thú của các em. Kỹ năng khai thác bản đồ, phân tích sự kiện lịch sử theo mối quan hệ nhân – quả, cũng như khả năng liên hệ kiến thức với thực tiễn đời sống còn hạn chế. Tuy nhiên, khi được tổ chức học tập bằng các hoạt động trực quan, trò chơi hoặc tình huống gắn với thực tiễn, HS thể hiện sự tích cực, chủ động và tiếp thu kiến thức tốt hơn rõ rệt. Về điều kiện dạy học, sự chênh lệch giữa các trường vẫn còn khá rõ nét.

Một số trường đã được trang bị thiết bị dạy học hiện đại, phòng học thông minh và học liệu số phong phú, hỗ trợ tốt cho việc tổ chức các hoạt động học tập tích cực. Ngược lại, nhiều trường còn thiếu bản đồ, thiết bị trực quan và nguồn học liệu số, khiến GV gặp khó khăn trong việc đổi mới phương pháp dạy học theo

yêu cầu chương trình mới. Trong công tác kiểm tra, đánh giá, mặc dù đã có sự chuyển hướng sang đánh giá năng lực HS, song thực tế vẫn còn nặng về kiểm tra kiến thức tái hiện, chưa khai thác nhiều các dạng câu hỏi vận dụng, phân tích và giải quyết vấn đề thực tiễn. Tổng thể, dạy học Lịch sử – Địa lí lớp 7 hiện nay đã có những bước chuyển biến tích cực cả về nội dung, phương pháp và định hướng đánh giá. Tuy nhiên, quá trình đổi mới vẫn đang ở giai đoạn chuyển tiếp, đòi hỏi sự đồng bộ hơn nữa giữa chương trình, phương pháp giảng dạy, kiểm tra đánh giá và điều kiện cơ sở vật chất để nâng cao chất lượng dạy học, đồng thời phát huy hiệu quả đặc trưng tích hợp của môn học trong việc hình thành năng lực toàn diện cho HS THCS.

Tổng thể, dạy học Lịch sử – Địa lí lớp 7 hiện nay đã có những bước chuyển biến tích cực cả về nội dung, phương pháp và định hướng đánh giá. Tuy nhiên, quá trình đổi mới vẫn đang ở giai đoạn chuyển tiếp, đòi hỏi sự đồng bộ hơn nữa giữa chương trình, phương pháp giảng dạy, kiểm tra đánh giá và điều kiện cơ sở vật chất để nâng cao chất lượng dạy học, đồng thời phát huy hiệu quả đặc trưng tích hợp của môn học trong việc hình thành năng lực toàn diện cho HS THCS.

1.2.2. Thực trạng sử dụng trò chơi trong dạy học môn Lịch sử và Địa lí

Trong những năm gần đây, việc sử dụng trò chơi học tập trong dạy học môn Lịch sử và Địa lí đã bắt đầu được một số GV quan tâm và áp dụng. Tuy nhiên, mức độ sử dụng còn chưa phổ biến và thiếu tính hệ thống. Việc đưa trò chơi vào bài giảng chủ yếu mang tính tự phát, phụ thuộc vào sự sáng tạo và kinh nghiệm cá nhân của từng GV, chưa trở thành một phương pháp dạy học được triển khai rộng rãi và có định hướng rõ ràng.

Xét về hình thức, các trò chơi được sử dụng trong thực tế còn khá đơn giản và thiên về hình thức. Phổ biến nhất là các dạng trò chơi hỏi – đáp nhanh, ô chữ, hoặc ghép thông tin. Mặc dù những trò chơi này có thể tạo không khí sôi nổi trong lớp học, nhưng thường thiếu chiều sâu về mặt tư duy và chưa khai thác được hết tiềm năng phát triển năng lực của HS. Nhiều trường hợp, HS tham gia trò chơi chỉ dừng lại ở việc trả lời câu hỏi mà chưa thực sự hiểu và vận dụng kiến thức.

Một hạn chế đáng chú ý là việc thiết kế trò chơi chưa gắn chặt với mục tiêu dạy học. Trò chơi đôi khi được sử dụng như một hoạt động bổ trợ, tách rời nội dung chính của bài học, dẫn đến hiệu quả giáo dục không cao. Bên cạnh đó, các trò chơi cũng chưa đảm bảo tính phân hóa đối tượng HS, khiến một số em tham gia tích cực trong khi những em khác lại bị hạn chế cơ hội thể hiện.

Về mặt tổ chức, nhiều GV còn gặp khó khăn trong việc điều khiển và quản lý hoạt động trò chơi. Nếu không có sự chuẩn bị kỹ lưỡng và kiểm soát hợp lý, trò chơi dễ gây mất trật tự, ảnh hưởng đến tiến trình bài học. Điều này khiến một số GV e ngại khi áp dụng, đặc biệt trong những lớp học đông HS.

Mặc dù còn tồn tại nhiều hạn chế, không thể phủ nhận rằng khi được tổ chức hợp lý, trò chơi học tập có khả năng tạo ra sự thay đổi tích cực trong lớp học. HS hứng thú hơn, tham gia tích cực hơn và không khí học tập trở nên sinh động. Tuy nhiên, do chưa được khai thác một cách khoa học và bài bản, hiệu quả của trò chơi vẫn chưa được phát huy tối đa.

1.2.3. Những thuận lợi và khó khăn khi áp dụng kỹ thuật trò chơi

1.2.3.1. Thuận lợi

Áp dụng kỹ thuật trò chơi vào dạy học sẽ mang lại nhiều thuận lợi trong quá trình tổ chức tiết học, trò chơi sẽ góp phần vào việc giúp tạo hứng thú cho người học một cách tự nhiên, kích thích tính chủ động cho người học trong việc lĩnh hội tri thức. Chương trình Giáo dục phổ thông 2028, hoạt động học tập cần hướng tới phát triển phẩm chất và năng lực người học thông qua các phương pháp dạy học tích cực, tăng cường trải nghiệm và sự tham gia của HS trong quá trình học tập. Ngoài ra, việc áp dụng kỹ thuật vào trò chơi sẽ tạo điều kiện cho người học để người học phát huy và rèn luyện các năng lực như làm việc nhóm, giao tiếp, hợp tác và giải quyết vấn đề. Kiến thức được lồng ghép trong các hoạt động trải nghiệm thực tế nên HS dễ hiểu, dễ nhớ và nhớ lâu hơn. Việc học thông qua trò chơi còn tạo điều kiện để HS vận dụng kiến thức vào các tình huống cụ thể, từ đó nâng cao khả năng liên hệ thực tiễn. Trò chơi còn giúp quá trình tiếp nhận tri thức trở nên sinh động và trực quan hơn, phù hợp với phương pháp dạy học hiện nay, đặc biệt với môn Lịch sử và Địa lí, môn học thường gắn liền với các sự kiện, bản đồ, hình ảnh và việc giải quyết các vấn đề thực tiễn. Đối với GV, việc sử dụng trò chơi giúp đa dạng hóa phương pháp dạy học và nâng cao hiệu quả tổ chức lớp học. GV có thể linh hoạt kết hợp nhiều hình thức trò chơi khác nhau phù hợp với mục tiêu bài học và đặc điểm của HS. Đồng thời, thông qua quá trình tham gia trò chơi, GV cũng dễ dàng quan sát, đánh giá mức độ hiểu bài, sự tham gia và năng lực của HS. Ngoài ra, trong bối cảnh chuyển đổi số hiện nay, sự phát triển của công nghệ thông tin cũng tạo điều kiện thuận lợi cho việc thiết kế và tổ chức các trò chơi học tập. Nhiều phần mềm và ứng dụng như Kahoot!, Quizizz hay Wordwall hỗ trợ GV xây dựng trò chơi nhanh chóng, sinh động và hấp dẫn hơn.

1.2.3.2. Khó khăn

Việc áp dụng trò chơi cũng tồn tại một số khó khăn. Để trò chơi đạt được hiệu quả thì trò chơi phải được thiết kế gắn với nội dung và mục tiêu của bài học, trò chơi phải thiết kế để phù hợp với đặc điểm tâm lí lứa tuổi của HS, nếu không sẽ dẫn đến tình trạng HS chú trọng việc “chơi” hơn “học”. GV cần phải đầu tư thời gian và chất xám trong việc chuẩn bị bài giảng, xây dựng thiết kế luật chơi và tổ chức hoạt động, để xây dựng được một trò chơi phù hợp với mục tiêu bài học, GV cần nghiên cứu nội dung, lựa chọn hình thức tổ chức, chuẩn bị học liệu và dự kiến các tình huống có thể xảy ra trong lớp học. Điều này gây áp lực đối với GV, đặc biệt khi khối lượng công việc chuyên môn lớn. Một khó khăn khác là không phải GV nào cũng có kĩ năng tổ chức trò chơi hiệu quả. Nếu trò chơi được tổ chức chưa hợp lí, HS có thể quá tập trung vào yếu tố vui chơi mà chưa chú ý đến nội dung kiến thức. Một số trường hợp lớp học dễ mất trật tự, gây ồn ào hoặc khó kiểm soát thời gian. Trong khi điều kiện dạy học thực tế còn có sự hạn chế về thời lượng tiết dạy, với lớp học đông và trình độ HS không đồng đều, việc quản lí lớp khi tổ chức trò chơi cũng trở nên khó khăn, dễ dẫn đến mất trật tự hoặc một số HS tham gia ít, ảnh hưởng đến hiệu quả phát triển năng lực chung. Điều kiện cơ sở vật chất và thiết bị dạy học ở nhiều trường học còn chưa đáp ứng đầy đủ cho việc tổ chức trò chơi. Một số trò chơi cần sử dụng máy chiếu, thiết bị công nghệ hoặc không gian lớp học linh hoạt, tuy nhiên không phải trường học nào cũng có đủ điều kiện thực hiện. Đặc biệt ở những khu vực còn khó khăn, việc ứng dụng trò chơi công nghệ trong dạy học còn hạn chế. việc đánh giá hiệu quả của trò chơi học tập đôi khi còn mang tính cảm tính và chưa có tiêu chí cụ thể. GV khó xác định chính xác mức độ tiến bộ của từng HS thông qua hoạt động trò chơi nếu không có công cụ đánh giá phù hợp. Vì vậy, GV cần lựa chọn trò chơi phù hợp và tổ chức theo quy trình khoa học nhằm đảm bảo mục tiêu giáo dục và hiệu quả bài học. Cuối cùng, việc đánh giá hiệu quả của trò chơi học tập đôi khi còn mang tính cảm tính và chưa có tiêu chí cụ thể. GV khó xác định chính xác mức độ tiến bộ của từng HS thông qua hoạt động trò chơi nếu không có công cụ đánh giá phù hợp.

Tiểu kết chương 1

Chương 1 đã trình bày cơ sở lí luận và thực tiễn về việc sử dụng trò chơi trong dạy học, bao gồm khái niệm trò chơi học tập, vai trò và ý nghĩa của trò chơi trong việc tạo hứng thú, phát triển năng lực và hỗ trợ tiếp thu kiến thức cho HS. Đồng thời, chương cũng phân tích đặc điểm tâm lý, nhu cầu và hứng thú học tập của HS THCS, qua đó khẳng định sự phù hợp của trò chơi trong tổ chức hoạt động học tập ở lứa tuổi này. Bên cạnh đó, chương 1 nêu rõ các yêu cầu khi sử dụng trò chơi trong dạy học như tính mục tiêu, tính giáo dục và sự phù hợp với nội dung bài học. Thực trạng dạy học và thực trạng sử dụng trò chơi hiện nay cho thấy đã có sự đổi mới nhất định nhưng vẫn còn hạn chế, chưa đồng đều và chưa khai thác hết hiệu quả. Cuối cùng, chương chỉ ra những thuận lợi như sự hứng thú của HS và định hướng đổi mới giáo dục, đồng thời cũng nêu các khó khăn như hạn chế về thời gian, cơ sở vật chất và năng lực thiết kế trò chơi của GV.

CHƯƠNG 2. VẬN DỤNG KỸ THUẬT TRÒ CHƠI TRONG DẠY HỌC CHƯƠNG 4. CHÂU MĨ (LỊCH SỬ VÀ ĐỊA LÍ 7)

2.1. Đặc điểm nội dung Chương 4. Châu Mỹ trong chương trình Lịch sử và Địa lí 7

Chương 4. Châu Mỹ trong chương trình môn Lịch sử và Địa lí lớp 7 giữ vai trò quan trọng trong việc cung cấp cho HS những tri thức cơ bản về một khu vực địa lí rộng lớn, đa dạng và có ảnh hưởng lớn trên thế giới. Nội dung của chương được xây dựng theo hướng tích hợp, không chỉ dừng lại ở việc cung cấp kiến thức về tự nhiên mà còn đề cập đến đặc điểm dân cư và kinh tế – xã hội, qua đó góp phần hình thành cho HS cái nhìn tổng thể về lãnh thổ và phát triển năng lực tư duy địa lí.

Một trong những đặc điểm nổi bật của nội dung chương là tính tổng hợp và khái quát cao. Với phạm vi nghiên cứu trải dài từ Bắc Mỹ đến Nam Mỹ, chương trình học không đi sâu vào từng quốc gia cụ thể mà tập trung làm rõ những đặc điểm chung và quy luật cơ bản của toàn bộ châu lục. Điều này đòi hỏi HS phải có khả năng khái quát hóa, biết lựa chọn thông tin và nhận diện các đặc trưng tiêu biểu. Tuy nhiên, đối với HS THCS, khi tư duy trừu tượng chưa phát triển hoàn thiện, việc tiếp cận những kiến thức mang tính khái quát cao có thể gặp nhiều khó khăn, đặc biệt nếu phương pháp dạy học không phù hợp.

Bên cạnh đó, nội dung chương mang tính không gian địa lí rõ nét, thể hiện qua việc HS cần xác định vị trí, phạm vi lãnh thổ, cũng như sự phân hóa giữa các khu vực như Bắc Mỹ, Trung Mỹ và Nam Mỹ. Các yếu tố tự nhiên như địa hình, khí hậu, sông ngòi được trình bày gắn liền với bản đồ và lược đồ, yêu cầu HS phải có năng lực sử dụng bản đồ và tư duy không gian. Đây là một trong những yêu cầu đặc thù của môn Địa lí, đồng thời cũng là khó khăn đối với HS nếu việc dạy học chỉ dừng lại ở lời giảng mà thiếu sự hỗ trợ của các phương tiện trực quan và hoạt động trải nghiệm.

Ngoài ra, nội dung của chương còn thể hiện rõ mối quan hệ chặt chẽ giữa các yếu tố tự nhiên và kinh tế – xã hội. Sự phân hóa về điều kiện tự nhiên đã dẫn đến sự khác biệt về phân bố dân cư và trình độ phát triển kinh tế giữa các khu vực trong Châu Mỹ. Do đó, HS không chỉ cần ghi nhớ các đặc điểm riêng lẻ mà còn phải hiểu được mối liên hệ và quy luật địa lí. Đây là nội dung mang tính tư duy cao, đòi hỏi phương pháp dạy học phải giúp HS hình thành khả năng phân tích và liên hệ, thay vì chỉ tiếp thu kiến thức một cách rời rạc.

Mặt khác, nội dung chương có tính trực quan cao với nhiều kênh hình như bản đồ, biểu đồ, hình ảnh minh họa. Nếu được khai thác hợp lí, các yếu tố này sẽ

hỗ trợ hiệu quả cho việc hình thành biểu tượng địa lí và tăng khả năng ghi nhớ của HS. Tuy nhiên, hiệu quả này phụ thuộc lớn vào cách tổ chức dạy học của GV. Trong trường hợp chỉ sử dụng phương pháp giảng giải, các yếu tố trực quan không được phát huy, dẫn đến việc học trở nên khô khan và khó tiếp cận.

Có thể thấy rằng, mặc dù nội dung về Châu Mĩ tương đối gần gũi với HS thông qua các phương tiện truyền thông, nhưng cách trình bày trong chương trình lại mang tính học thuật và chứa nhiều khái niệm, số liệu. Nếu không có phương pháp dạy học phù hợp, HS dễ cảm thấy nhàm chán và thiếu hứng thú. Ngược lại, nếu biết khai thác tốt đặc điểm nội dung, kết hợp với các hình thức tổ chức học tập tích cực như trò chơi, GV có thể tạo ra môi trường học tập sinh động, giúp HS tiếp cận kiến thức một cách nhẹ nhàng và hiệu quả hơn.

Từ những phân tích trên có thể khẳng định rằng, nội dung Chương 4. Châu Mĩ vừa tạo ra những thuận lợi, vừa đặt ra những yêu cầu nhất định đối với việc tổ chức dạy học. Đây chính là cơ sở quan trọng để đề xuất và thiết kế các hình thức sử dụng trò chơi học tập phù hợp, góp phần nâng cao hiệu quả dạy học môn Lịch sử và Địa lí lớp 7.

2.2. Yêu cầu lựa chọn và thiết kế trò chơi học tập

Việc sử dụng trò chơi học tập trong dạy học môn Lịch sử và Địa lí lớp 7, đặc biệt ở nội dung Chương 4: Châu Mĩ, chỉ thực sự phát huy hiệu quả khi được lựa chọn và thiết kế một cách khoa học, phù hợp với mục tiêu bài học và đặc điểm của HS. Vì vậy, việc xác định rõ những yêu cầu trong quá trình lựa chọn và thiết kế trò chơi có ý nghĩa quan trọng, góp phần đảm bảo tính sư phạm và hiệu quả giáo dục của phương pháp này.

Trò chơi học tập cần gắn chặt với mục tiêu dạy học, hướng tới việc hình thành và củng cố kiến thức, kĩ năng, thái độ cho HS. Mỗi trò chơi không chỉ đơn thuần tạo không khí sôi nổi mà còn phải giúp HS hiểu sâu nội dung bài học, nhất là những mối quan hệ địa lí đặc trưng của chương. Khi mục tiêu được xác định rõ ràng, GV sẽ dễ dàng lựa chọn hình thức trò chơi phù hợp, tránh tình trạng sử dụng trò chơi một cách hình thức, làm phân tán nội dung.

Nội dung của trò chơi cần đảm bảo tính khoa học và độ chính xác. Các thông tin về sự kiện, số liệu, vị trí địa lí hay quy luật tự nhiên phải được thể hiện đúng đắn, tránh sai lệch hoặc giản lược quá mức. Trong quá trình thiết kế, GV nên lựa chọn những nội dung tiêu biểu, có khả năng khái quát cao và sắp xếp theo trình tự logic. Điều này đặc biệt cần thiết với các trò chơi liên quan đến bản đồ, phân bố lãnh thổ hoặc mối quan hệ giữa các yếu tố tự nhiên và kinh tế – xã hội.

Sự phù hợp với đặc điểm tâm lí và trình độ nhận thức của HS THCS cũng là yếu tố không thể bỏ qua. Trò chơi nên có luật chơi rõ ràng, dễ hiểu, phù hợp với khả năng tiếp nhận của HS lớp 7. Đồng thời, cần tạo cơ hội để nhiều HS được tham gia, tránh tình trạng một số em hoạt động tích cực trong khi những em khác bị thụ động. Yêu cầu đặt ra là trò chơi vừa sức nhưng vẫn có độ thử thách nhất định để kích thích tư duy và hứng thú học tập.

Tính sư phạm của trò chơi thể hiện ở khả năng định hướng phát triển năng lực cho HS. Thông qua hoạt động chơi, HS không chỉ củng cố kiến thức mà còn được rèn luyện tư duy địa lí, khả năng phân tích, so sánh, cùng với các kĩ năng hợp tác và giao tiếp. Với nội dung Chương 4: Châu Mỹ, trò chơi có thể được thiết kế theo hướng giúp HS nhận diện mối quan hệ giữa các yếu tố tự nhiên và kinh tế – xã hội, đồng thời phát triển năng lực sử dụng bản đồ và tư duy không gian.

Khả năng tổ chức trong điều kiện thực tế lớp học cũng cần được chú trọng. Trò chơi phải phù hợp với quỹ thời gian, số lượng HS và phương tiện dạy học hiện có. Việc dự kiến trước các tình huống có thể xảy ra, chuẩn bị đầy đủ học liệu và xây dựng cách thức tổ chức hợp lí sẽ giúp hoạt động diễn ra thuận lợi, không ảnh hưởng đến tiến trình bài học. Điều này đòi hỏi GV vừa có sự sáng tạo, vừa có kĩ năng tổ chức và quản lí lớp học hiệu quả.

Sự đa dạng và linh hoạt trong hình thức trò chơi góp phần làm tăng sức hấp dẫn của giờ học. Trong một bài hoặc một chương, GV có thể sử dụng nhiều dạng trò chơi khác nhau ở các thời điểm như khởi động, hình thành kiến thức hay củng cố. Cách tiếp cận đa dạng giúp HS tiếp nhận kiến thức dưới nhiều góc độ, tránh cảm giác nhàm chán. Tuy vậy, việc lựa chọn cần có sự cân nhắc để đảm bảo phù hợp với mục tiêu và nội dung cụ thể của từng hoạt động.

Từ những yêu cầu trên, việc lựa chọn và thiết kế trò chơi học tập không chỉ cần sự sáng tạo mà còn phải dựa trên những nguyên tắc sư phạm rõ ràng. Đây là nền tảng quan trọng để xây dựng các trò chơi phù hợp với nội dung Chương 4: Châu Mỹ, qua đó góp phần nâng cao chất lượng dạy học môn Lịch sử và Địa lí lớp 7.

2.3. Phân loại trò chơi trong học tập

Trong dạy học Địa lí lớp 7, việc vận dụng trò chơi học tập vào Chương 4. Châu Mỹ có vai trò quan trọng trong việc đổi mới phương pháp dạy học theo hướng phát huy tính tích cực, chủ động và sáng tạo của HS. Thông qua các hoạt động mang tính trải nghiệm, trò chơi không chỉ giúp tiết học trở nên sinh động, hấp dẫn hơn mà còn tạo điều kiện để HS tiếp cận kiến thức một cách tự nhiên, nhẹ nhàng và hiệu quả. Đồng thời, đây cũng là hình thức góp phần phát triển nhiều

năng lực cần thiết như tư duy địa lí, kỹ năng giao tiếp, hợp tác và khả năng vận dụng kiến thức vào thực tiễn.

Dựa vào mục đích sử dụng, hình thức tổ chức cũng như phương tiện hỗ trợ, trò chơi học tập vận dụng trong dạy học Chương 4. Châu Mỹ có thể được phân loại như sau:

Phân loại theo mục đích sử dụng

Trò chơi khởi động:

Đây là những trò chơi được sử dụng ở phần mở đầu tiết học nhằm tạo không khí vui vẻ, thu hút sự chú ý và khơi gợi hứng thú học tập cho HS trước khi tiếp cận nội dung mới. Đối với chương Châu Mỹ, GV có thể vận dụng các trò chơi như “Đuổi hình bắt chữ”, “Mảnh ghép bí mật” hoặc “Ai nhanh hơn” thông qua hình ảnh về quốc gia, địa danh hay các đặc điểm tiêu biểu của châu lục. Những hoạt động này giúp HS hình thành tâm thế tích cực và tạo sự kết nối tự nhiên với bài học.

Trò chơi hình thành kiến thức:

Trong quá trình khám phá nội dung mới, trò chơi học tập giúp HS chủ động tham gia vào hoạt động tìm tòi, quan sát và phát hiện kiến thức. GV có thể tổ chức trò chơi “Nhà thám hiểm địa lí” hoặc “Hành trình khám phá châu Mỹ” để HS tìm hiểu về đặc điểm tự nhiên, dân cư và kinh tế của các khu vực Bắc Mỹ, Trung Mỹ và Nam Mỹ. Qua đó, HS không chỉ ghi nhớ kiến thức sâu hơn mà còn phát triển khả năng tư duy, phân tích và liên hệ thực tế.

Trò chơi củng cố – luyện tập:

Sau khi học xong nội dung bài học, các trò chơi củng cố được sử dụng nhằm giúp HS hệ thống hóa và khắc sâu kiến thức đã tiếp thu. Những trò chơi như “Ai là triệu phú”, “Vòng quay tri thức” hay “Đường đua địa lí” tạo cơ hội để HS ôn tập trong không khí thi đua sôi nổi, từ đó nâng cao khả năng ghi nhớ và phản xạ kiến thức về tự nhiên, dân cư và kinh tế châu Mỹ.

Trò chơi vận dụng – sáng tạo:

Đây là dạng trò chơi hướng HS đến việc vận dụng kiến thức vào các tình huống thực tiễn, đồng thời phát huy tính sáng tạo và khả năng giải quyết vấn đề. HS có thể tham gia đóng vai hướng dẫn viên du lịch giới thiệu về các quốc gia ở châu Mỹ, thiết kế poster quảng bá rừng Amazon hoặc xây dựng sơ đồ tư duy về đặc điểm kinh tế của từng khu vực. Những hoạt động này giúp HS mở rộng hiểu biết, tăng khả năng trình bày và vận dụng kiến thức một cách linh hoạt.

Phân loại theo hình thức tổ chức

Trò chơi cá nhân:

Hình thức này yêu cầu HS tự hoàn thành nhiệm vụ học tập nhằm rèn luyện khả năng tư duy độc lập và tính tự giác. Một số trò chơi phù hợp có thể kể đến như giải ô chữ địa lí, xác định vị trí quốc gia trên bản đồ hoặc hoàn thành thử thách kiến thức về châu Mỹ.

Trò chơi nhóm hoặc tập thể

Đây là hình thức được sử dụng phổ biến trong dạy học bởi tạo điều kiện để HS cùng trao đổi, hợp tác và hỗ trợ lẫn nhau trong quá trình thực hiện nhiệm vụ. GV có thể tổ chức các trò chơi như “Tiếp sức bản đồ”, “Mảnh ghép châu lục” hoặc thi tìm hiểu kiến thức giữa các đội. Thông qua đó, HS được phát triển kỹ năng giao tiếp, làm việc nhóm và tinh thần đoàn kết.

Phân loại theo công cụ và phương tiện sử dụng

Trò chơi truyền thống:

Là những trò chơi sử dụng các phương tiện đơn giản như bảng phụ, phiếu học tập, thẻ từ hoặc bản đồ giấy. Hình thức này dễ tổ chức, phù hợp với điều kiện thực tế của lớp học và vẫn mang lại hiệu quả tích cực trong việc tạo hứng thú học tập cho HS.

Trò chơi ứng dụng công nghệ:

Việc sử dụng các nền tảng như Kahoot!, Quizizz hoặc PowerPoint tương tác giúp tiết học trở nên trực quan và hấp dẫn hơn. Các trò chơi ứng dụng công nghệ không chỉ tăng cường sự tương tác giữa GV và HS mà còn giúp HS tiếp cận kiến thức về châu Mỹ một cách hiện đại và sinh động.

Trò chơi sử dụng thẻ bài và bản đồ:

Thông qua các bộ thẻ thông tin hoặc lược đồ địa lí, HS có thể thực hiện các hoạt động ghép nối quốc gia với thủ đô, xác định đặc điểm khí hậu hoặc tìm hiểu sự phân bố tự nhiên của các khu vực ở châu Mỹ. Hình thức này góp phần rèn luyện kỹ năng khai thác bản đồ và phát triển tư duy địa lí cho HS.

Phân loại theo kỹ năng phát triển

Trò chơi phát triển tư duy địa lí:

Giúp HS rèn luyện khả năng quan sát, phân tích bản đồ, nhận xét biểu đồ và so sánh đặc điểm tự nhiên, dân cư giữa các khu vực của châu Mỹ.

Trò chơi phát triển kỹ năng giao tiếp và hợp tác:

Thông qua các hoạt động nhóm và thảo luận, HS được rèn luyện khả năng trình bày ý kiến, lắng nghe và phối hợp với bạn học để hoàn thành nhiệm vụ chung.

Trò chơi phát triển khả năng sáng tạo:

Khuyến khích HS vận dụng kiến thức để thiết kế sản phẩm học tập như poster, sơ đồ tư duy hoặc video giới thiệu về châu Mỹ, từ đó phát huy trí tưởng tượng và khả năng vận dụng kiến thức vào thực tiễn.

Như vậy, việc phân loại và vận dụng trò chơi học tập trong dạy học Chương 4. Châu Mỹ không chỉ giúp GV lựa chọn được hình thức tổ chức phù hợp với mục tiêu bài học mà còn góp phần nâng cao hiệu quả dạy học Địa lí theo định hướng phát triển năng lực HS. Khi được sử dụng hợp lí, trò chơi học tập sẽ trở thành cầu nối giúp HS tiếp cận kiến thức một cách tích cực, chủ động và đầy hứng thú.

2.4. Các trò chơi cụ thể

2.4.1. Trò chơi phần khởi động

2.4.1.1. Trò chơi đóng vai

a. Hình thức: HS nhập vai vào các nhân vật hoặc các tính huống giả định gắn liền với bài học. Hoạt động này có thể thực hiện theo cá nhân hoặc theo nhóm nhỏ

b. Mục tiêu: Giúp HS có tâm thế thoải mái, xây dựng sự kết nối giữa kiến thức của người học với nội dung bài mới. Tạo hứng thú và khơi dậy tính tò mò của HS.

c. Cách tổ chức: GV chia lớp thành 4 nhóm, mỗi nhóm sẽ tương ứng với mỗi nhân vật, sau đó GV sẽ đưa ra cho một số tình huống giả định. Các nhóm thảo luận trong vòng 2 phút để tìm ra cách xử lí trước tính huống GV đưa ra, sau đó cử đại diện của nhóm lên báo cáo.

d. Luật chơi:

+ Thời gian cho các nhóm chuẩn bị là 2 phút.

+ Các nhóm trình bày bài làm của mình trong 1 phút.

+ Phân trình bày phải hợp lí liên quan với tình huống GV đưa ra.

+ Nhóm có phần trình bày sáng tạo và thuyết phục sẽ được GV khen thưởng.

e. Ví dụ: Trò chơi khởi động “Nhà thủy thủ dũng cảm” của bài 13: Vị trí địa lí, phạm vi Châu Mỹ. Sự phát kiến ra Châu Mỹ.

- Mục tiêu: Dẫn dắt HS vào bài 13: Vị trí địa lí, phạm vi Châu Mỹ. Sự phát kiến ra Châu Mỹ.

- Phương thức: Làm việc nhóm.

- Thời gian: 5 phút.

- Chuẩn bị:

+ Chuẩn bị của GV: GV đưa ra tình huống giả định “ Các em hãy tưởng tượng, chúng ta là những nhà thủy thủ đang lênh đênh trên biển, không la bàn, không wifi hay google map hay lương thực trước tình huống đó các em sẽ có cảm xúc như nào? ”.

+ Chuẩn bị của HS: Làm việc theo nhóm mà GV đã phân công, thảo luận trong 2 phút.

- Cách tiến hành.

Bước 1: GV tổ chức cho HS trò chơi “ Nhà thủy thủ dũng cảm ”.

- GV phổ biến luật chơi.

+ HS lắng nghe tình huống và câu hỏi do GV đưa ra.

+ Khi có hiệu lệnh của GV, HS giơ tay để giành quyền trả lời.

+ HS trả lời ngắn gọn, đúng trọng tâm.

+ Không được nhắc bài.

- GV đưa ra tình huống:

Các em là những nhà thủy thủ đang lênh đênh trên biển, không có la bàn, không có phương tiện định vị, không có lương thực.

GV đặt hệ thống câu hỏi gợi mở:

+ Em sẽ cảm thấy như thế nào trong tình huống này ?

+ Em sẽ làm gì để xác định phương hướng ?

+ Em sẽ tìm cách sinh tồn ra sao ?

Bước 2: HS làm việc theo nhóm đã được phân công.

+ Khi GV yêu cầu, đại diện nhóm phát biểu ý kiến của nhóm.

+ Các HS khác lắng nghe, có thể bổ sung câu trả lời.

+ GV khuyến khích nhiều HS tham gia để tăng tính tương tác.

Bước 3: GV gọi HS lên trình bày kết quả, các nhóm bên dưới lắng nghe, nhận xét bổ sung (nếu có).

Bước 4: GV đánh giá, nhận xét dẫn dắt vào bài mới.

2.4.1.2. Trò chơi phản xạ

a. Hình thức: HS sẽ được GV cung cấp cho các hình ảnh liên quan đến bài học, HS quan sát trong khoảng thời gian 15 giây sau đó đưa ra phản hồi, hoạt động này thường làm theo cá nhân.

b. Mục tiêu: HS sẽ rèn luyện được khả năng phản xạ nhanh. Đồng thời, việc tham gia sẽ giúp tạo ra bầu không khí học tập thoải mái và có tâm thế tốt khi bước vào bài mới.

c. Cách tổ chức: GV sẽ chuẩn bị một số hình ảnh liên quan đến bài học, GV sẽ trình chiếu hình ảnh cho HS trong thời gian 15 giây. Sau đó, HS quan sát và giơ tay phát biểu, GV chốt đáp án rồi dẫn dắt vào bài mới.

d. Luật chơi

- + HS có 15 giây để quan sát các hình ảnh.
- + HS giơ tay để giành quyền trả lời.
- + HS không được tự ý trao đổi khi chưa được sự đồng ý của GV.
- + Trả lời chính xác sẽ được GV khen thưởng.

e. Ví dụ : Trò chơi khởi động “Nhanh tay nhanh mắt” của bài 17: Đặc điểm dân cư xã hội Trung và Nam Mỹ. Khai thác, sử dụng và bảo vệ rừng A-Ma-Dôn.

- Mục tiêu: Kết nối vào bài học, tạo hứng thú cho người học.

- Phương thức: Làm việc theo cá nhân.

- Thời gian: 5 phút.

- Chuẩn bị:

+ GV chiếu 1 số hình ảnh các thành phố thuộc khu vực Trung và Nam Mỹ.

+ Yêu cầu HS quan sát trong vòng 15 giây và xác định vị trí của các thành phố đó trên “ Bản đồ tỉ lệ dân đô thị và một số đô thị ở Trung và Nam Mỹ, 2020 ”.

- Cách tiến hành.

Bước 1: GV tổ chức cho HS trò chơi “Nhanh tay nhanh mắt”

GV giới thiệu tên trò chơi, nêu mục đích: rèn luyện khả năng quan sát nhanh và phản xạ tư duy của HS.

GV phổ biến luật chơi:

- + HS quan sát hình ảnh trong thời gian 15 giây.
- + Sau khi có câu hỏi, HS giơ tay giành quyền trả lời, không trả lời tự do.
- + Chỉ trả lời khi được GV chỉ định.
- + Trả lời ngắn gọn, đúng nội dung.
- + HS trả lời đúng sẽ được khen thưởng.

GV trình chiếu lần lượt các hình ảnh liên quan đến bài học.



Hình 2.1: Hình ảnh các thành phố Châu Mỹ

Bước 2: HS làm việc theo cá nhân chú ý quan sát lên hình chiếu, thực hiện nhiệm vụ.

- + HS tập trung quan sát hình ảnh trong thời gian quy định (15 giây).
- + Ghi nhớ nhanh các chi tiết quan trọng theo định hướng của GV.
- + Khi GV đặt câu hỏi, HS giơ tay để giành quyền trả lời.

Bước 3: GV mời 2- 3 HS lên trình bày kết quả, các bạn bên dưới quan sát hoặc bổ sung (nếu có).

Bước 4: GV đánh giá hiệu quả làm việc và dẫn dắt vào bài mới.

- + GV nhận xét câu trả lời, tuyên dương HS trả lời đúng.
- + Điều chỉnh, bổ sung những nội dung chưa chính xác.
- + Chuẩn hóa kiến thức và liên hệ trực tiếp với nội dung bài học.

2.4.1.3. Trò chơi trí tuệ ngôn ngữ

a. Hình thức

- + Tạo hứng thú học tập đầu giờ.
- + Gợi nhớ kiến thức cũ và dẫn dắt vào bài mới.
- + Phát triển tư duy ngôn ngữ, phản xạ nhanh và khả năng suy luận.

b. Mục tiêu.

- + HS được rèn luyện khả năng tư duy, phản xạ nhanh.
- + HS làm việc theo cá nhân hoặc theo nhóm.

c. Cách tổ chức

- + GV chuẩn bị ô chữ và các câu hỏi hàng ngang (trình chiếu hoặc viết lên bảng).
- + HS tham gia trả lời cá nhân, không chia nhóm.
- + GV lần lượt đọc câu hỏi từng hàng ngang hoặc chiếu câu hỏi lên màn hình.
- + HS giơ tay hoặc viết đáp án ra bảng con, phiếu để trả lời.

- + Ai trả lời đúng sẽ được điền từ vào ô chữ.
- + Khi đã có đủ dữ kiện, HS có thể đoán từ khóa hàng dọc để giành điểm.

d. Luật chơi

- + Trò chơi gồm các câu hỏi/hàng ngang và một từ khóa hàng dọc.
- + HS tham gia theo lượt, trả lời theo hình thức giơ tay hoặc viết đáp án ra bảng con, phiếu.
- + Mỗi câu hỏi HS có thời gian suy nghĩ ngắn (5–10 giây).
- + HS trả lời đúng sẽ được điền đáp án vào ô chữ và được cộng điểm hoặc tuyên dương.
- + Nếu HS trả lời sai, quyền trả lời được chuyển cho HS khác.
- + Khi đã có đủ dữ kiện, HS có thể đoán từ khóa hàng dọc.
- + HS đoán đúng từ khóa hàng dọc sẽ nhận điểm thưởng và trò chơi kết thúc.
- + GV tổng kết, công bố kết quả và dẫn dắt vào nội dung bài học mới.

e. Ví dụ: Trò chơi khởi động “Ô chữ bí ẩn” của bài 13: Vị trí địa lí, phạm vi Châu Mỹ. Sự phát kiến ra Châu Mỹ.

- Mục tiêu:

- + Tạo không khí vui vẻ, sôi nổi và thu hút HS ngay từ những phút đầu giờ học.
- + Kích thích sự tò mò, giúp HS có tâm thế tích cực để bước vào bài học mới.
- + Gợi mở và hình thành những hiểu biết ban đầu về nội dung bài 13: Châu Mỹ, vị trí địa lí, phạm vi lãnh thổ và sự phát kiến ra Châu Mỹ.
- + Phát triển năng lực giao tiếp, tự tin trình bày ý kiến và tham gia hoạt động học tập trước tập thể.

- Phương thức: Làm việc theo cá nhân.

- Thời gian: 5-7 phút vào đầu tiết học.

- Chuẩn bị:

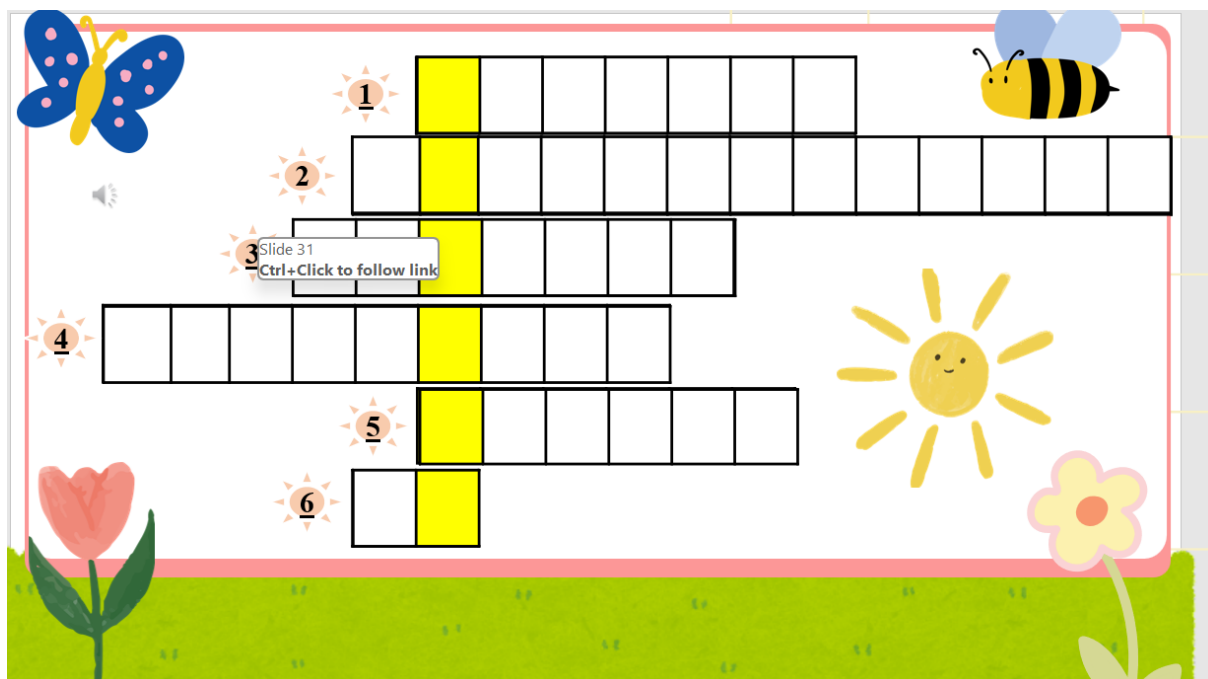
- + Chuẩn bị của GV : Thiết kế trò chơi ô chữ trên PowerPoint và chuẩn bị sẵn các câu hỏi hàng ngang theo mức độ từ dễ đến khó, dự kiến trước từ khóa hàng dọc là nội dung liên quan trực tiếp đến bài học.
- + Chuẩn bị của HS: Chuẩn bị bảng con/giấy nháp để ghi đáp án, tham gia trò chơi với tinh thần tự tin nhanh nhẹn trả lời câu hỏi.

- Cách tiến hành:

Bước 1: GV giới thiệu trò chơi và luật chơi

GV ổn định lớp, giới thiệu ngắn gọn: “Trước khi vào bài mới, chúng ta sẽ cùng tham gia một trò chơi khởi động mang tên Ô chữ bí ẩn để khám phá chủ đề của bài học hôm nay.”

GV trình chiếu bảng ô chữ và hướng dẫn HS quan sát cấu trúc gồm: Các hàng ngang chứa đáp án và một từ khóa hàng dọc là nội dung bí ẩn cần tìm.



Hình 2.2. Hình ảnh trò chơi ô chữ

GV phổ biến luật chơi cụ thể:

- + GV lần lượt chiếu câu hỏi cho từng hàng ngang.
- + HS suy nghĩ nhanh và giơ tay trả lời (hoặc viết đáp án lên bảng con).
- + HS trả lời đúng sẽ được GV điền đáp án vào hàng ngang tương ứng.
- + Nếu HS trả lời sai, GV sẽ nhường cơ hội trả lời cho HS khác trả lời.
- + Sau khi mở được một số hàng ngang, HS có quyền đoán từ khóa hàng dọc.
- + HS đoán đúng từ khóa hàng dọc sẽ nhận điểm thưởng và được tuyên dương.

GV nhấn mạnh tinh thần chơi: “Trò chơi nhằm giúp các em khởi động đầu giờ, không tạo áp lực đúng sai, quan trọng nhất là tham gia nhiệt tình.”

Bước 2: HS làm việc theo cá nhân và trả lời các câu hỏi hàng ngang

- + GV lần lượt đưa ra từng câu hỏi hàng ngang và hàng dọc theo thứ tự.

Các câu hỏi

1. Người đầu tiên tìm ra Châu Mỹ vào năm 1492?

→ Đáp án: Cô lô m bô

→ Từ khóa: C

2. Đại dương nằm ở phía Tây của Châu Mỹ:

→ Đáp án: Thái Bình Dương

→ Từ khóa: H

3. Danh từ chung chỉ những vùng đất lớn như Châu Mỹ, Châu Á, Châu Âu:

→ Đáp án: Châu lục

→ Từ khóa: Á)

4. Quốc gia ở Nam Mỹ nổi tiếng có nhiều hoa hậu trên thế giới?

→ Đáp án: Venezuela

→ Từ khóa: U

5. Quốc gia nổi tiếng với món Taco?

→ Đáp án: Mexico

→ Từ khóa: M

6. Tên ngắn gọn của Hoa Kỳ ở Việt Nam là gì?

→ Đáp án: Mỹ

→ Từ khóa: Y

=> Từ khóa hàng dọc cuối cùng của trò chơi: Châu Mỹ

+ HS suy nghĩ và đưa ra đáp án.

+ GV nhận xét ngắn gọn, khuyến khích HS giải thích thêm nếu cần.

+ Quá trình diễn ra liên tục, nhanh gọn, tạo nhịp độ sôi nổi để duy trì sự chú ý của HS.

Bước 3: GV yêu cầu HS đoán từ khóa hàng dọc

+ Khi đã xuất hiện đủ dữ kiện từ các hàng ngang, GV gợi mở: “Dựa vào những chữ cái đã có, bạn nào đoán được từ khóa hàng dọc của ô chữ không?”

+ HS suy luận, quan sát các chữ cái gợi ý và đưa ra đáp án.

+ GV xác nhận đáp án đúng, khen ngợi và có thể đặt thêm một câu hỏi mở rộng như: “ Từ khóa này gợi cho em nghĩ đến điều gì trong bài học hôm nay? ”. Qua đó giúp HS hình thành liên hệ ban đầu giữa trò chơi và nội dung bài mới.

Bước 4: Kết luận trò chơi và dẫn dắt vào bài học

+ GV công bố kết quả cuối cùng, nhắc lại từ khóa hàng dọc và ý nghĩa của nó.

+ GV tổng kết: “Như vậy từ khóa hàng dọc của chúng ta chính là nội dung liên quan trực tiếp đến bài 13. Hôm nay chúng ta sẽ tìm hiểu về vị trí địa lí, phạm vi của Châu Mỹ và sự phát kiến ra Châu Mỹ.”

+ Kết thúc hoạt động khởi động trong không khí hứng thú, tạo nền tảng tích cực cho các hoạt động tiếp theo trong tiết học.

2.4.1.4. Trò chơi khám phá

a. Hình thức

+ HS được rèn luyện khả năng suy đoán, tư duy nhanh qua hình ảnh gợi ý.

+ HS làm việc theo cá nhân hoặc theo nhóm nhỏ.

+ HS tham gia theo hình thức bốc thăm, trả lời nhanh.

b. Mục tiêu

+ Tạo hứng thú học tập đầu giờ.

+ Gây tò mò và dẫn dắt HS vào bài học mới một cách tự nhiên.

+ Giúp HS bước đầu nhận diện một số yếu tố của bài học mới.

+ Rèn kỹ năng suy luận và phản xạ nhanh.

c. Cách tổ chức

+ GV chuẩn bị các thẻ bí ẩn (thẻ hình ảnh hoặc thẻ gợi ý).

+ HS lần lượt chọn thẻ và đoán nội dung.

+ GV đưa thêm gợi ý nếu HS chưa trả lời được.

+ HS trả lời đúng sẽ được cộng điểm hoặc nhận phần thưởng.

+ GV chốt nội dung và dẫn dắt vào bài học mới.

d. Luật chơi

+ Mỗi lượt, HS (hoặc nhóm) được chọn/bốc thăm 1 thẻ hoặc nhận 1 câu hỏi, hình ảnh gợi ý.

+ HS có thời gian suy nghĩ trong khoảng 5–10 giây.

+ HS phải trả lời đúng nội dung theo yêu cầu (từ khóa, địa danh, hiện tượng...).

+ Nếu trả lời đúng sẽ được cộng điểm hoặc nhận phần thưởng.

+ Nếu trả lời sai, quyền trả lời sẽ chuyển cho HS/nhóm khác.

+ Trò chơi kết thúc khi hết thẻ/câu hỏi hoặc khi tìm được đáp án cuối cùng theo yêu cầu của trò chơi.

e. Ví dụ: Trò chơi khởi động “Thẻ bí ẩn khám phá thiên nhiên” của bài 16: Đặc điểm tự nhiên Trung và Nam Mỹ

- Mục tiêu:

+ Hình thành không khí vui vẻ cho HS trước khi vào bài mới.

+ Giúp HS bước đầu làm quen với một số cảnh quan thiên nhiên nổi bật ở Trung và Nam Mỹ.

+ Rèn kỹ năng quan sát hình ảnh và phản xạ nhanh.

- Phương thức: HS làm việc theo cá nhân.

- Thời gian: 5 phút.

- Chuẩn bị:

+ Chuẩn bị của GV: Chuẩn bị 6 thẻ hình ảnh đơn giản, quen thuộc (rừng, núi, sông, đồng bằng, hoang mạc, thác nước).

+ Chuẩn bị của HS: HS giơ tay trả lời.

- Cách tiến hành:

Bước 1: GV giới thiệu trò chơi và phổ biến luật chơi

GV ổn định lớp và giới thiệu: “ Trước khi vào bài mới, chúng ta sẽ tham gia trò chơi Thẻ bí ẩn. Cô sẽ đưa ra một số hình ảnh về thiên nhiên. Nhiệm vụ của các em là đoán nhanh xem hình ảnh đó nói về cảnh quan gì.”

GV phổ biến luật chơi cụ thể:

- + GV lần lượt đưa ra từng thẻ hình ảnh (hoặc trình chiếu trên màn hình).
- + HS quan sát trong thời gian 5–7 giây và giơ tay trả lời.
- + HS trả lời đúng sẽ được cộng điểm hoặc tuyên dương.
- + Nếu HS trả lời sai, GV mời HS khác trả lời.
- + Trong trường hợp HS chưa đoán được, GV sẽ đưa thêm gợi ý đơn giản để HS tiếp tục suy luận.
- + Trò chơi kết thúc khi hết thẻ và GV tổng hợp nội dung để dẫn vào bài mới.

Bước 2: HS quan sát thẻ và trả lời nhanh

- + GV lần lượt đưa các thẻ hình ảnh đơn giản như: rừng rậm, núi cao, sông lớn, đồng bằng, hoang mạc, thác nước.
- + HS quan sát và trả lời theo yêu cầu của GV.
- + GV xác nhận đáp án đúng và ghi điểm.

Bước 3: GV mở rộng và chốt nhanh nội dung từng thẻ

- + Sau mỗi thẻ, GV nói thêm 1 câu ngắn liên hệ với Trung và Nam Mỹ. Ví dụ: “Đây là rừng mưa nhiệt đới, Trung và Nam Mỹ có rừng A-ma-dôn rất rộng lớn.”
- + HS lắng nghe và ghi nhớ những thông tin cơ bản.

Bước 4: GV kết luận và dẫn dắt vào bài học

- + GV tổng hợp: “Qua các thẻ bí ẩn, chúng ta thấy thiên nhiên Trung và Nam Mỹ rất đa dạng.”
- + GV dẫn dắt vào bài 16: “Bài học hôm nay sẽ giúp các em tìm hiểu cụ thể về địa hình, khí hậu, sông ngòi và cảnh quan của khu vực này.”

2.4.1.5. Trò chơi có yếu tố may rủi

a. Hình thức

- + HS được rèn luyện khả năng suy đoán, tư duy nhanh thông qua các gợi ý từ khóa và bảng Bingo.
- + HS làm việc theo cá nhân hoặc theo nhóm nhỏ.
- + HS tham gia theo hình thức bốc thăm gợi ý, trả lời nhanh và đánh dấu vào bảng Bingo.

b. Mục tiêu

- + Tạo hứng thú học tập đầu giờ.
- + Gây tò mò và dẫn dắt HS vào bài học mới một cách tự nhiên.
- + Rèn kỹ năng suy luận, phản xạ nhanh và hợp tác nhóm.

c. Cách tổ chức

- + GV chuẩn bị phiếu Bingo 3×3 (có 9 từ khóa) cho từng nhóm hoặc từng HS.
- + GV chuẩn bị các thẻ gợi ý bí ẩn (mỗi thẻ là 1 mô tả ngắn).
- + HS lần lượt bốc thăm thẻ gợi ý và đoán từ khóa tương ứng trên bảng Bingo.
- + Nếu HS trả lời đúng, nhóm được phép đánh dấu (✓) vào ô từ khóa.
- + GV đưa thêm gợi ý nếu HS chưa trả lời được.
- + Nhóm/HS hoàn thành được 1 hàng ngang/dọc/chéo trước sẽ hô “Bingo” và được cộng điểm/thưởng.
- + GV chốt nội dung và dẫn dắt vào bài học mới.

d. Luật chơi

Mỗi lượt, HS (hoặc nhóm) được bốc thăm 1 thẻ gợi ý do GV chuẩn bị.

- + HS có thời gian suy nghĩ khoảng 5–10 giây.
- + HS phải trả lời đúng từ khóa tương ứng để được đánh dấu vào bảng Bingo.
- + Nếu trả lời đúng sẽ được cộng điểm hoặc được quyền đánh dấu ô.
- + Nếu trả lời sai, quyền trả lời sẽ chuyển cho HS/nhóm khác.
- + Trò chơi kết thúc khi: Hết thẻ gợi ý hoặc có nhóm/HS hoàn thành được Bingo theo yêu cầu (1 hàng ngang/dọc/chéo).

e. Ví dụ: Trò chơi khởi động “Bingo địa lí” của bài 17: Đặc điểm dân cư xã hội Trung và Nam Mỹ. Khai thác, sử dụng và bảo vệ rừng A-Ma-Dôn.

- Mục tiêu

- + Tạo không khí vui vẻ, sôi nổi cho HS trước khi vào bài mới.
- + Giúp HS bước đầu làm quen với các nội dung chính của Bài 17 thông qua các từ khóa đơn giản.

+ Rèn kỹ năng quan sát, suy luận và phản xạ nhanh.

- Phương thức: HS làm việc theo nhóm nhỏ, GV chia lớp thành 4 nhóm.

- Thời gian: 5 phút.

- Chuẩn bị

Chuẩn bị của GV:

- + Phiếu Bingo 3×3 phát cho từng nhóm.
- + 9 thẻ gợi ý bí ẩn sẽ được bỏ vào hộp.

+ Phần thưởng nhỏ cho đội giành chiến thắng.

Chuẩn bị của HS:

+ HS thực hiện nhiệm vụ theo nhóm GV đã phân công chuẩn bị bút để đánh dấu vào phiếu Bingo.



Hình 2.3. Hình ảnh phiếu Bingo 3×3

Các thẻ gợi ý bí ẩn (GV dùng để bốc thăm)

1. “ Nơi có rất nhiều cây xanh và động vật sinh sống.” → Rừng.
2. “ Nơi tập trung đông người, nhiều nhà cao tầng.” → Thành phố.
3. “ Dòng nước chảy dài, có thể có thuyền bè.” → Sông.
4. “ Những người đang sinh sống trong một khu vực.” → Dân cư.
5. “ Khu nhà tạm bợ, nghèo, đông đúc trong thành phố.” → Nhà ổ chuột.
6. “ Hiện tượng dân cư tập trung ngày càng đông ở thành phố.” → Đô thị hóa.
7. “ Chặt cây, đốt rừng làm rừng bị thu hẹp.” → Phá rừng.
8. “ Giữ gìn cây xanh, trồng thêm cây, không chặt phá.” → Bảo vệ rừng.
9. “ Có nhiều màu da, nhiều nguồn gốc khác nhau.” → Đa dạng chủng tộc.

- Cách tiến hành

Bước 1: GV giới thiệu trò chơi và phổ biến luật chơi

GV ổn định lớp và giới thiệu: “Trước khi vào bài học hôm nay, chúng ta sẽ tham gia trò chơi Bingo khám phá Trung và Nam Mỹ. Cô sẽ đưa ra các thẻ gợi ý. Nhiệm vụ của các nhóm là đoán đúng từ khóa và đánh dấu vào bảng Bingo.”

GV phổ biến luật chơi:

- + Mỗi lượt một nhóm được bốc thăm 1 thẻ gợi ý.
- + Nhóm có 5 giây để trả lời.
- + Nếu trả lời đúng, nhóm được đánh dấu (✓) vào ô từ khóa tương ứng.
- + Nhóm nào có 1 hàng ngang/đọc/chéo đủ 3 ô trước sẽ hô “Bingo” và giành chiến thắng.

Bước 2: HS tham gia trò chơi

- + GV mời từng nhóm lần lượt bốc thăm thẻ gợi ý.
- + HS thảo luận nhanh và đưa ra câu trả lời.
- + GV xác nhận đáp án đúng, cho nhóm đánh dấu vào bảng Bingo.
- + GV ghi điểm cho các nhóm trả lời đúng nhanh.

Ví dụ:

- + Nhóm 1 bốc thăm thẻ: “Nơi có nhiều cây xanh...” → HS trả lời: Rừng → GV cho đánh dấu vào ô “Rừng”.
- + Nhóm 2 bốc thăm thẻ: “Khu nhà nghèo trong thành phố...” → HS trả lời: Nhà ổ chuột → GV cho đánh dấu.
- + Nhóm 3 bốc thăm thẻ: “Chặt cây đốt rừng...” → HS trả lời: Phá rừng → GV cho đánh dấu.

Bước 3: GV mở rộng và chốt nhanh nội dung từng thẻ

Sau mỗi lượt, GV nói thêm 1 câu ngắn liên hệ bài học, ví dụ: “Rừng ở Trung và Nam Mỹ nổi tiếng nhất là rừng A-ma-dôn.”, “Thành phố đông dân thường kéo theo đô thị hóa nhanh.”, “Phá rừng là vấn đề môi trường nghiêm trọng cần được quan tâm.”

HS lắng nghe và ghi nhớ.

Bước 4: GV kết luận và dẫn dắt vào bài học

GV tổng hợp: “Qua trò chơi Bingo, chúng ta thấy Trung và Nam Mỹ có dân cư đa dạng, nhiều thành phố đông dân, nhưng cũng tồn tại nhà ổ chuột, đồng thời có rừng A-ma-dôn rộng lớn đang bị khai thác và phá rừng.”

GV dẫn dắt: “Hôm nay chúng ta sẽ tìm hiểu cụ thể về đặc điểm dân cư, xã hội Trung và Nam Mỹ, cũng như vấn đề khai thác, sử dụng và bảo vệ rừng A-ma-dôn trong Bài 17.”

2.4.2. Trò chơi phần hình thành kiến thức mới.

2.4.2.1. Trò chơi hình ảnh trực quan

a. Hình thức: Tổ chức theo nhóm nhỏ, dưới dạng trò chơi học tập kết hợp quan sát hình ảnh, đoán và thảo luận.

b. Mục tiêu: Giúp HS xác định được nguồn gốc cũng như sự phân bố của các tộc người trên thế giới, hiểu được sự đa dạng về dân cư, văn hóa. HS được rèn luyện khả năng quan sát, làm việc nhóm.

c. Cách tổ chức :

+ Lớp được chia thành các nhóm nhỏ (mỗi nhóm 4–6 HS).

+ Mỗi nhóm nhận hình ảnh hoặc thông tin.

d. Luật chơi

+ HS làm việc vào trao đổi với nhóm đã được phân công

+ Mỗi nhóm cử một đại diện lên trả lời.

+ Thời gian thực hiện nhiệm vụ là 15 phút.

e. Ví dụ trò chơi hình thành kiến thức mới “Truy tìm nguồn gốc” của bài 17: Đặc điểm dân cư xã hội Trung và Nam Mỹ. Khai thác và bảo vệ rừng A-Ma-Dôn.

- Mục tiêu:

+ Trình bày được đặc điểm nguồn gốc dân cư Trung và Nam Mỹ.

+ Biết sử dụng lược đồ để xác định các luồng nhập cư vào Trung và Nam Mỹ.

+ Trình bày được vấn đề đô thị hoá ở Trung và Nam Mỹ.

+ Biết sử dụng lược đồ để xác định vị trí các đô thị lớn ở Trung và Nam Mỹ.

+ Trình bày được đặc điểm nền văn hóa Mỹ latin.

- Phương thức: Làm việc theo nhóm.

- Thời gian: 15 phút.

- Chuẩn bị:

+ GV chia lớp thành các 3 nhóm, và phát hình ảnh của 3 nhóm người: Châu Á, châu Âu, châu Phi.

+ Yêu cầu HS làm việc theo nhóm.

- Cách tiến hành

Bước 1: GV chia lớp thành 3 nhóm, mỗi nhóm nhận một bộ hình ảnh (người có nguồn gốc từ châu Á, châu Âu, châu Phi).

- Nhiệm vụ: Dựa vào kiến thức SGK và lược đồ, các nhóm xác định:

+ Nguồn gốc dân cư Trung và Nam Mỹ.

+ Các luồng nhập cư chính vào khu vực này.

GV phổ biến luật chơi:

+ Mỗi nhóm thảo luận và ghi kết quả vào phiếu trong thời gian quy định.

+ Sau khi hết thời gian, các nhóm lần lượt trình bày.

+ Nhóm trả lời đúng, đầy đủ, có sử dụng lược đồ minh họa sẽ được điểm cao.

+ Nhóm khác có quyền bổ sung (được cộng điểm nếu đúng).

Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ theo nhóm.

- + Quan sát hình ảnh và liên hệ kiến thức để xác định các thành phần dân cư (người bản địa, người nhập cư từ châu Âu, châu Phi, châu Á).
- + Sử dụng lược đồ để xác định các luồng nhập cư vào Trung và Nam Mỹ.
- + GV quan sát, hỗ trợ khi cần.

Bước 3: Báo cáo kết quả

- HS báo cáo kết quả làm việc trước lớp
- HS khác nhận xét, bổ sung

Bước 4: Đánh giá kết quả thực hiện nhiệm vụ học tập

- GV quan sát, nhận xét đánh giá quá trình thực hiện của HS về thái độ, tinh thần học tập, khả năng giao tiếp, trình bày và đánh giá kết quả cuối cùng của HS.

2.4.2.2. Trò chơi khám phá – giải quyết nhiệm vụ.

a. Hình thức: Lớp học chia thành nhiều trạm nhiệm vụ, mỗi trạm có một vấn đề, câu hỏi hoặc tư liệu khác nhau.

b. Mục tiêu: Rèn cho HS kỹ năng tư duy logic, phân tích tổng hợp, biết khai thác hiệu quả thông tin trong SGK.

c. Cách tổ chức:

- + GV thiết kế 2-5 trạm tùy theo nội dung của bài học.
- + Mỗi trạm là một nhiệm vụ học tập khác nhau, có thể gồm: Câu hỏi, tranh ảnh lược đồ, bảng số liệu, tình huống,.. Mỗi trạm hướng tới một phần kiến thức trọng tâm.
- + Lớp được chia thành các nhóm nhỏ (3–6 HS). Mỗi nhóm bắt đầu tại một trạm khác nhau để tránh ùn tắc.

d. Luật chơi

- + HS làm nhiệm vụ tại trạm trong thời gian quy định (2–5 phút/trạm).
 - + Hết thời gian, nhóm luân chuyển sang trạm tiếp theo theo hiệu lệnh của GV.
 - + Các nhóm thảo luận và ghi kết quả vào phiếu, không bỏ trống nhiệm vụ.
 - + Không xem hoặc trao đổi đáp án khi chưa hoàn thành.
 - + Nhóm tuân thủ tốt và có kết quả đúng sẽ được cộng điểm/ghi nhận.
- e. Ví dụ trò chơi hình thành kiến thức mới “Cuộc hành trình khám phá và hệ quả” của bài 13: Vị trí địa lí, phạm vi Châu Mỹ. Sự phát kiến ra Châu Mỹ.
- Mục tiêu:
 - + Hình thành kiến thức mới thông qua giải quyết nhiệm vụ ở các trạm học tập.
 - + Ghi nhớ kiến thức theo chuỗi hoạt động trải nghiệm thay vì ghi chép thụ động.

- + Phát triển năng lực khai thác thông tin từ lược đồ, hình ảnh, bảng số liệu.
- Phương thức: Học tập theo nhóm nhỏ và kết hợp di chuyển giữa các trạm.
- Thời gian: 20 phút.
- Chuẩn bị:
- + GV: Thiết kế 3 – 4 trạm học tập (tùy bài học), mỗi trạm gồm: Câu hỏi, tình huống, hình ảnh, lược đồ, phiếu nhiệm vụ.
- + HS thực hiện nhiệm vụ, chuẩn bị bút, thước.
- Cách tiến hành:

Bước 1: GV giao nhiệm vụ.

GV nêu tình huống “Các em là nhóm nhà khám phá tri thức. Để hoàn thành bản đồ kiến thức, các em phải vượt qua các trạm thử thách”

GV phổ biến luật chơi.

- + Hoàn thành 3 trạm nhiệm vụ.
- + Mỗi trạm đúng sẽ nhận 1 “mảnh ghép kiến thức” và được cộng điểm.
- + Nhóm hoàn thành nhanh, đạt điểm cao và chính xác nhất thắng.

Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ.

Trạm 1: Hành trình khám phá (2 điểm)

Nhiệm vụ:

- + Xác định năm 1492, Columbus đi từ đâu đến đâu?
- + Mục đích chuyến đi là gì?
- + HS sử dụng hình ảnh bản đồ để trả lời.

Trạm 2: Hệ quả địa lí (3 điểm)

Nhiệm vụ:

- + Châu Mỹ được gọi là gì sau khi phát hiện?
- + Điều gì thay đổi về hiểu biết địa lí thế giới?
- + Rút ra khái niệm “Tân thế giới”.

Trạm 3: Hệ quả lịch sử - xã hội (5 điểm)

Nhiệm vụ:

- + Người châu Âu đã làm gì sau khi phát hiện ra Châu Mỹ?
- + Tác động đến người bản địa ra sao?

HS phân tích: khai thác tài nguyên, di cư, thuộc địa hóa.

Bước 3: HS báo cáo kết quả làm việc.

Mỗi nhóm ghép kết quả 3 trạm thành sơ đồ: Nguyên nhân – diễn biến – hệ quả.

Đại diện nhóm trình bày.

Bước 4: GV nhận xét đánh giá hiệu quả làm việc và chốt kiến thức.

2.4.2.3. Trò chơi xử lý và sắp xếp thông tin

- a. Hình thức: HS rèn luyện khả năng xử lý – sắp xếp thông tin theo chuỗi logic.
- b. Mục tiêu: Giúp HS xác định được nguồn gốc cũng như sự phân bố của các tộc người trên thế giới, hiểu được sự đa dạng về dân cư, văn hóa. HS được rèn luyện khả năng quan sát, phân tích thông tin, làm việc nhóm và tư duy logic khi sắp xếp dữ liệu.

c. Cách tổ chức:

- + Lớp được chia thành các nhóm lớn
- + Mỗi nhóm được phát một bộ thẻ hoặc phiếu thông tin liên quan đến nội dung bài học.
- + HS làm nhiệm vụ ghép các thẻ thành chuỗi đúng logic về quá trình hình thành dân cư khu vực.

d. Luật chơi:

- + HS làm việc nhóm, thảo luận để sắp xếp các thẻ thông tin theo đúng trình tự.
- + Mỗi nhóm cử 1 đại diện lên trình bày chuỗi đã ghép.
- + Thời gian thực hiện: 15 phút.
- + Nhóm ghép đúng và giải thích hợp lý sẽ được điểm cao.
- + Nhóm khác có quyền phản biện hoặc bổ sung (đúng được cộng điểm).

e. Ví dụ trò chơi “Ghép chuỗi nguồn gốc dân cư” của Bài 17: Đặc điểm dân cư xã hội Trung và Nam Mỹ. Khai thác và bảo vệ rừng A-ma-dôn

- Mục tiêu:

- + Trình bày được đặc điểm nguồn gốc dân cư Trung và Nam Mỹ.
- + Xác định được các luồng nhập cư chính vào khu vực.
- + Hiểu được sự hình thành cộng đồng người Mỹ Latinh qua các giai đoạn.
- + Rèn kỹ năng sắp xếp thông tin địa lý theo logic.

- Phương thức: Làm việc theo nhóm.

- Thời gian: 15 phút.

- Chuẩn bị:

GV chuẩn bị bộ “thẻ thông tin” cho 3 nhóm, gồm các nội dung rời rạc như:

- + Người bản địa Anh- điêng (2 điểm)
- + Người châu Âu di cư (Tây Ban Nha, Bồ Đào Nha) (2 điểm)
- + Người châu Phi bị đưa sang làm nô lệ (2 điểm)
- + Người nhập cư châu Á sau này (2 điểm)
- + Khu vực Trung và Nam Mỹ (2 điểm)

+ Quá trình hình thành dân cư đa nguồn gốc (lai hóa). (2 điểm)

- Cách tiến hành:

Bước 1: Giao nhiệm vụ

GV chia lớp thành 3 nhóm, phát bộ thẻ thông tin cho từng nhóm.

Nhiệm vụ: Sắp xếp 4 nhóm người (Anh- điêng, châu Âu, châu Phi, châu Á) theo thứ tự xuất hiện ở Nam Mỹ từ sớm đến muộn

GV phổ biến luật chơi:

+ Mỗi nhóm phải giải thích lí do sắp xếp.

+ Trình bày đúng logic sẽ được điểm cao.

+ Nhóm khác được quyền đặt câu hỏi phản biện.

Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ

+ HS làm việc nhóm, thảo luận và ghép các thẻ thông tin theo trình tự hợp lí.

+ GV quan sát, hỗ trợ khi cần thiết.

Bước 3: Báo cáo kết quả

+ Đại diện từng nhóm trình bày chuỗi đã ghép.

+ Các nhóm khác nhận xét, bổ sung hoặc đặt câu hỏi.

Bước 4: Đánh giá kết quả học tập

GV nhận xét:

+ Mức độ chính xác của chuỗi thông tin .

+ Khả năng lập luận và giải thích.

+ Tinh thần làm việc nhóm.

+ Khả năng phản biện của HS.

+ Kết luận và chuẩn hóa kiến thức về nguồn gốc dân cư Trung và Nam Mỹ, nhấn mạnh sự đa dạng và lai hóa văn hóa.

2.4.2.4. Trò chơi thực hành bản đồ

a. Hình thức: Trò chơi học tập thuộc loại trò chơi thực hành bản đồ, HS khai thác bản đồ/lược đồ để xác định vị trí, phạm vi lãnh thổ theo yêu cầu.

b. Mục tiêu: Giúp HS hình thành kiến thức mới thông qua việc quan sát và sử dụng bản đồ. Qua trò chơi, HS rèn luyện kỹ năng xác định vị trí địa lí, phương hướng, đọc và phân tích bản đồ, đồng thời phát triển năng lực hợp tác nhóm và trình bày kết quả.

c. Cách tổ chức:

+ GV chia lớp thành các nhóm.

+ Mỗi nhóm được phát bản đồ câm/lược đồ và phiếu nhiệm vụ.

+ HS thảo luận nhóm, thực hiện nhiệm vụ xác định các nội dung theo yêu cầu của GV trên bản đồ.

d. Luật chơi:

+ HS làm việc theo nhóm, trao đổi để hoàn thành phiếu nhiệm vụ và xác định đúng các vị trí trên bản đồ.

+ Mỗi nhóm cử 1 đại diện lên trình bày kết quả.

+ Thời gian thực hiện nhiệm vụ: 15 phút.

+ Nhóm trả lời đúng, trình bày rõ ràng và xác định chính xác trên bản đồ sẽ được điểm cao.

+ Các nhóm khác có quyền nhận xét, bổ sung; ý kiến đúng được cộng điểm.

e. Ví dụ trò chơi: “Xác định vị trí Châu Mỹ” của bài 13: Vị trí địa lí, phạm vi Châu Mỹ. Sự phát triển ra Châu Mỹ

- Mục tiêu:

+ Xác định được vị trí địa lí của Châu Mỹ trên bản đồ thế giới.

+ Trình bày được phạm vi lãnh thổ Châu Mỹ.

+ Nhận biết được các đại dương tiếp giáp với Châu Mỹ.

+ Rèn kỹ năng sử dụng bản đồ để xác định vị trí địa lí.

- Phương thức: Làm việc theo nhóm.

- Thời gian: 15 phút.

- Chuẩn bị:

+ GV chuẩn bị bản đồ câm Châu Mỹ (khổ A3/A4) cho 4 nhóm.

+ Phiếu nhiệm vụ gồm các yêu cầu xác định vị trí.

+ Bút dạ, thước kẻ, băng dính hoặc nam châm để đánh dấu.

Cách tiến hành

Bước 1: Giao nhiệm vụ

GV chia lớp thành các nhóm và phát bản đồ câm cùng phiếu nhiệm vụ.

Nhiệm vụ của HS: Dựa vào SGK và lược đồ, hoàn thành các yêu cầu sau:

+ Xác định Châu Mỹ nằm ở bán cầu nào.

+ Đánh dấu và ghi tên các bộ phận: Bắc Mỹ, Trung Mỹ, Nam Mỹ.

+ Xác định các đại dương tiếp giáp Châu Mỹ: Thái Bình Dương, Đại Tây Dương, Bắc Băng Dương.

+ Xác định vị trí eo đất Trung Mỹ.

GV phổ biến luật chơi:

+ Nhóm hoàn thành nhanh nhưng sai sẽ bị trừ điểm.

+ Nhóm hoàn thành đúng và trình bày rõ ràng sẽ được điểm cao.

+ Nhóm khác được quyền bổ sung hoặc phản biện.

Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ

+ HS làm việc nhóm, phân công người quan sát bản đồ, người ghi phiếu, người đánh dấu trên bản đồ.

+ HS thảo luận và hoàn thiện bản đồ theo yêu cầu.

+ GV quan sát, hỗ trợ các nhóm khi cần.

Bước 3: Báo cáo kết quả

+ Đại diện từng nhóm trình bày kết quả trước lớp.

+ HS chỉ trực tiếp trên bản đồ để chứng minh đáp án.

+ Các nhóm khác nhận xét, bổ sung hoặc sửa sai.

Bước 4: Đánh giá kết quả thực hiện nhiệm vụ học tập

GV nhận xét và đánh giá dựa trên:

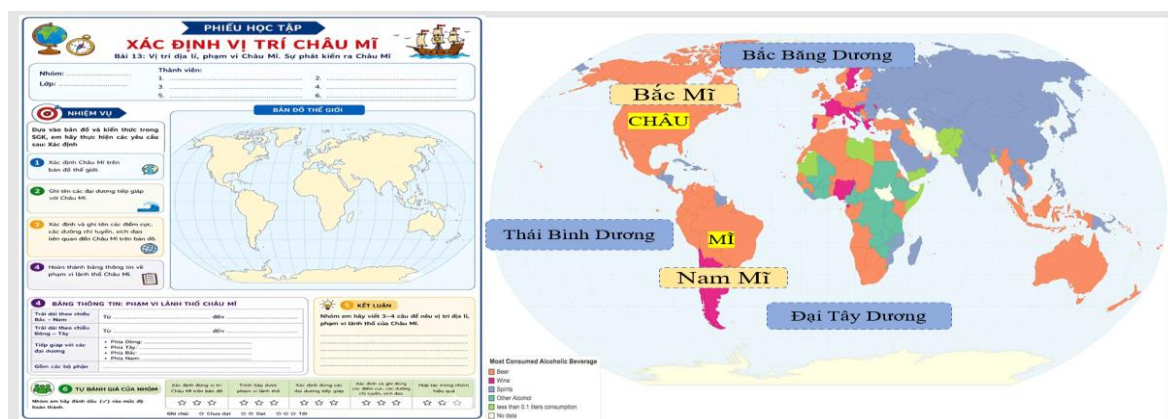
+ Mức độ chính xác khi xác định vị trí và phạm vi trên bản đồ.

+ Khả năng trình bày và giải thích của đại diện nhóm.

+ Tinh thần làm việc nhóm và hợp tác giữa các thành viên.

+ Mức độ tham gia phản biện, bổ sung của HS.

GV kết luận, chuẩn hóa kiến thức về vị trí địa lí và phạm vi Châu Mỹ, chuyển sang nội dung tiếp theo của bài học.



Hình 2.4. Hình ảnh phiếu học tập trò chơi bản đồ câm

2.4.2.5. Trò chơi kiểm chứng thông tin

a. Hình thức: Trò chơi học tập thuộc loại trò chơi kiểm chứng thông tin (Đúng/Sai). HS phân tích các nhận định được cung cấp và xác định tính chính xác của thông tin.

b. Mục tiêu: Giúp HS hình thành kiến thức mới thông qua việc đọc, phân tích và đánh giá thông tin. Qua trò chơi, HS rèn luyện kỹ năng tư duy logic, nhận xét, phản biện, làm việc nhóm và trình bày ý kiến.

c. Cách tổ chức:

- + GV chia lớp thành các nhóm.
- + Mỗi nhóm được phát phiếu gồm các nhận định hoặc thông tin liên quan đến nội dung bài học.
- + HS thảo luận, xác định thông tin đúng/sai và ghi kết quả vào phiếu.

d. Luật chơi:

- + HS làm việc theo nhóm để thống nhất đáp án.
- + Mỗi nhóm cử 1 đại diện trình bày kết quả.
- + Thời gian thực hiện nhiệm vụ: 15 phút.
- + Nhóm trả lời đúng nhiều nhất và giải thích hợp lí sẽ được điểm cao.
- + Nhóm khác có quyền nhận xét, bổ sung hoặc phản biện; ý kiến đúng được cộng điểm.

e. Ví dụ trò chơi: “Đúng hay Sai- Ai là chuyên gia” của bài 14: Đặc điểm tự nhiên Bắc Mĩ

- Mục tiêu:

- + Trình bày được các khu vực địa hình chính của Bắc Mĩ.
- + Nhận xét được sự phân hóa địa hình theo hướng tây – đông.
- + Nhận xét được sự phân hóa khí hậu theo hướng bắc – nam.
- + Phát triển năng lực phân tích thông tin địa lí.

- Phương thức: Làm việc theo nhóm.

- Thời gian: 15 phút

- Chuẩn bị:

- + GV chuẩn bị phiếu nhận định cho từng nhóm.
- + Bảng phụ hoặc slide để các nhóm trình bày.
- + Bút dạ, giấy A3.

Nội dung phiếu nhận định (GV phát cho mỗi nhóm)

Phiếu số 1: Đúng/Sai về tự nhiên Bắc Mĩ

1. Bắc Mĩ có địa hình phân hóa thành 3 khu vực rõ rệt theo hướng tây – đông.
2. Dãy Coóc-đi-e nằm ở phía Tây Bắc Mĩ và có nhiều dãy núi cao đồ sộ.
3. Đồng bằng trung tâm Bắc Mĩ nằm giữa dãy Coóc-đi-e và dãy A-pa-lat.
4. Dãy A-pa-lat nằm ở phía Đông Bắc Mĩ và có độ cao trung bình lớn hơn Coóc-đi-e.
5. Bắc Mĩ kéo dài theo chiều Bắc – Nam nên khí hậu phân hóa từ hàn đới đến nhiệt đới.
6. Khí hậu Bắc Mĩ chỉ có 1 kiểu khí hậu duy nhất là ôn đới.
7. Phía Bắc Bắc Mĩ có khí hậu lạnh hơn phía Nam.

8. Tự nhiên Bắc Mĩ phân hóa đa dạng, phức tạp theo cả chiều Bắc – Nam và Tây – Đông.

- Cách tiến hành

Bước 1: Giao nhiệm vụ

GV chia lớp thành 4 nhóm và phát phiếu nhận định.

GV yêu cầu:

- + Nhóm đọc từng nhận định.
- + Thảo luận và quyết định đúng/sai.
- + Nếu sai thì phải sửa lại cho đúng.
- + Chuẩn bị giải thích ngắn gọn để bảo vệ đáp án.

GV nhắc HS trình bày theo mẫu:

Nhận định số... → Đúng/Sai → Giải thích/Sửa lại

Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ

- + HS thảo luận trong nhóm, đối chiếu SGK và hình minh họa.
- + HS ghi đáp án vào phiếu và thống nhất người trình bày.
- + GV quan sát, gợi mở nếu nhóm gặp khó khăn.

Bước 3: Báo cáo kết quả

- + Đại diện từng nhóm trình bày kết quả theo từng nhận định.
- + Các nhóm khác lắng nghe, nếu không đồng ý có quyền phản biện.
- + GV chốt đúng/sai ngay sau mỗi nhận định.

Bước 4: Đánh giá kết quả thực hiện nhiệm vụ học tập

GV nhận xét và đánh giá dựa trên:

- + Số lượng nhận định trả lời đúng.
- + Mức độ hợp lí khi sửa và giải thích.
- + Khả năng hợp tác nhóm.
- + Tinh thần phản biện và tham gia của HS.

GV kết luận, chuẩn hóa kiến thức:

- + Địa hình Bắc Mĩ phân hóa rõ theo hướng tây – đông gồm Coóc-đi-e – đồng bằng trung tâm A-pa-lat.
- + Khí hậu phân hóa theo hướng bắc – nam, đa dạng từ lạnh đến nóng.
- + Tự nhiên Bắc Mĩ phong phú và phức tạp.

2.4.3. Trò chơi phần củng cố – luyện tập

2.4.3.1. Trò chơi học tập trực tuyến

a. Hình thức: Tổ chức trên nền tảng số, HS tham gia bằng điện thoại, máy tính.

Thực hiện theo nhóm hoặc cá nhân.

b. Mục tiêu: củng cố hoặc hình thành kiến thức bài học, rèn luyện kỹ năng sử dụng công nghệ, tư duy phản xạ,... Tăng hứng thú học tập

c. Cách tổ chức: GV tổ chức bằng cách tạo phòng trên nền tảng số, đăng câu hỏi hoặc nhiệm vụ trên nền tảng, HS truy cập và thực hiện nhiệm vụ GV đã giao.

d. Luật chơi:

- + Tham gia đúng thời gian quy định.
- + Trả lời nhanh, đúng yêu cầu.
- + Không sao chép hoặc gửi đáp án trước cho bạn.
- + Cộng điểm khi trả lời đúng/nhanh.

e. Ví dụ trò chơi “Ai nhanh ai đúng” của bài 17: Đặc điểm dân cư, xã hội Trung và Nam Mỹ. Khai thác sử dụng và bảo vệ rừng A-ma-dôn.

- Mục tiêu: củng cố kiến thức về nguồn gốc dân cư Trung và Nam Mỹ, đặc điểm đô thị hóa và các đặc trưng văn hóa Mỹ Latinh.

- Phương thức: Làm việc nhóm.

- Thời gian: 10 phút.

- Chuẩn bị: GV chuẩn bị bộ câu hỏi trắc nghiệm và tự luận ngắn và link để HS làm bài. HS chuẩn bị máy tính để làm nhiệm vụ.

- Cách tiến hành:

Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ cho HS.

+ GV gửi link Padlet cho HS.

+ HS truy cập bằng điện thoại/máy tính.

+ GV nêu yêu cầu: mỗi HS/nhóm tự đăng câu trả lời lên Padlet

Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ.

+ HS đọc câu hỏi trên Padlet và tự nhập câu trả lời vào đúng cột và chủ đề.

Bước 3: Báo cáo kết quả.

+ HS xem bài của bạn thả biểu tượng cảm xúc hoặc bình luận bổ sung (nếu cần)

Bước 4: GV đánh giá, nhận xét kết quả bài làm.

2.4.3.2. Trò chơi trí tuệ

a. Hình thức: Trò chơi ghép thẻ và làm việc theo cặp.

b. Mục tiêu: Giúp HS ôn lại kiến thức một cách thoải mái, không gò bó.

c. Cách tổ chức:

+ GV cho hoạt động theo cặp đôi, GV sẽ phát cho mỗi nhóm bộ thẻ khái niệm và giải thích.

+ Các nhóm đọc thẻ và ghép đúng từng cặp.

+ Khi ghép xong, nhóm giơ tay báo GV kiểm tra.

d. Luật chơi:

- + Mỗi cặp ghép đúng: +1 điểm.
- + Ghép sai: không được tính điểm, phải ghép lại.
- + Nhóm nào ghép đúng nhiều và nhanh nhất sẽ giành chiến thắng.

e. Ví dụ trò chơi “Ghép đúng – ghép nhanh” của bài 15: Đặc điểm dân cư, xã hội, phương thức khai thác tự nhiên bền vững ở Bắc Mỹ.

- Mục tiêu: Vận dụng kiến thức vừa học để thực hiện nhiệm vụ
- Phương thức: Làm việc theo cặp.
- Thời gian: 7 phút.
- Chuẩn bị:

+ GV chuẩn bị: Bộ thẻ A (khái niệm): nhập cư, chủng tộc, đô thị hóa, khai thác tự nhiên bền vững, dân cư đa dạng và bộ thẻ B (nội dung/biểu hiện) dân tăng nhanh do người nhập cư, tỉ lệ dân thành thị cao, sử dụng tài nguyên hợp lí

+ HS chuẩn bị giấy bút để ghi nhanh

- Cách tiến hành:

Bước 1: GV giao nhiệm vụ

- + GV chia lớp thành 3–4 nhóm.
- + Phát cho mỗi nhóm 1 bộ thẻ gồm:
- + Thẻ A: ghi từ khóa/khái niệm.
- + Thẻ B: ghi nội dung giải thích/biểu hiện.

Luật chơi

- + Trong thời gian quy định, các nhóm phải ghép đúng thẻ A với thẻ B.
- + Mỗi cặp ghép đúng được 1 điểm.
- + Ghép sai phải chỉnh lại, không tính điểm.
- + Nhóm nào ghép đúng nhiều nhất và nhanh nhất sẽ chiến thắng.

Bước 2: HS thực hiện

- + Các nhóm thảo luận theo cặp và ghép thẻ.
- + Khi hoàn thành, nhóm giơ tay báo GV kiểm tra.

Bước 3: Báo cáo – kiểm tra kết quả

- + GV gọi từng nhóm trình bày kết quả ghép.
- + GV đối chiếu đáp án và chốt các cặp đúng.
- + Các nhóm khác được quyền nhận xét hoặc bổ sung.

Bước 4: Kết luận – củng cố kiến thức

GV tổng kết nhanh nội dung trọng tâm.

2.4.3.3. Trò chơi sáng tạo sản phẩm

a. Hình thức: Trò chơi học tập thuộc loại trò chơi sáng tạo sản phẩm, HS xây dựng một sản phẩm học tập ngắn (bản tin/thông báo) dựa trên kiến thức đã học.

b. Mục tiêu: Giúp HS củng cố và vận dụng kiến thức một cách linh hoạt, phát triển năng lực tổng hợp thông tin, trình bày ngắn gọn, tư duy sáng tạo. HS được rèn luyện kỹ năng làm việc nhóm, giao tiếp và thuyết trình trước tập thể.

c. Cách tổ chức:

+ GV chia lớp thành các nhóm.

+ Mỗi nhóm nhận một phiếu nhiệm vụ hoặc chủ đề.

+ HS thảo luận và xây dựng sản phẩm theo yêu cầu của GV (bản tin ngắn, tiêu đề, nội dung chính).

+ Các nhóm trình bày sản phẩm trước lớp.

d. Luật chơi:

+ HS làm việc theo nhóm trong thời gian quy định để hoàn thành sản phẩm.

+ Mỗi nhóm cử 1 đại diện trình bày.

+ Nhóm có sản phẩm đúng kiến thức, rõ ràng, sáng tạo sẽ được đánh giá cao.

+ Các nhóm khác được quyền nhận xét, bổ sung; ý kiến đúng được cộng điểm.

+ Thời gian thực hiện nhiệm vụ: 15 phút.

e. Ví dụ trò chơi: “Bản tin nóng Trung và Nam Mỹ” (Bài 17)

- Mục tiêu:

+ Trình bày được đặc điểm dân cư – xã hội Trung và Nam Mỹ.

+ Nêu được vấn đề đô thị hóa và hệ quả.

+ Trình bày được vai trò, thực trạng khai thác rừng A-ma-dôn.

+ Đề xuất được biện pháp bảo vệ rừng.

- Phương thức: Làm việc theo nhóm.

- Thời gian: 7 phút.

- Chuẩn bị: GV chuẩn bị 4 thẻ nhiệm vụ, ví dụ:

Thẻ 1: “Bản tin Dân cư”

+ Nêu đặc điểm nguồn gốc dân cư Trung và Nam Mỹ.

Thẻ 2: “Bản tin Đô thị hóa”

+ Nêu tình hình đô thị hóa và một số vấn đề nổi bật.

Thẻ 3: “Bản tin A-ma-dôn”

+ Nêu vai trò rừng A-ma-dôn và thực trạng suy giảm.

Thẻ 4: “Bản tin Giải pháp xanh”

+ Đề xuất biện pháp khai thác và bảo vệ rừng A-ma-dôn bền vững.

HS chuẩn bị giấy bút để viết bản tin.

- Cách tiến hành

Bước 1: GV giao nhiệm vụ

+ GV chia lớp thành 4 nhóm và phát thẻ nhiệm vụ.

+ GV yêu cầu mỗi nhóm tạo 1 bản tin thời sự ngắn theo mẫu:

Tiêu đề bản tin: ...

Nội dung: (4–6 câu)

+ Thông tin chính

+ Nguyên nhân/hệ quả

+ Giải pháp hoặc thông điệp

GV phổ biến luật chơi và thời gian hoàn thành: 5 phút.

Bước 2: HS thực hiện

+ HS thảo luận nhóm, phân công người viết, người trình bày.

+ Hoàn thành bản tin đúng kiến thức, ngắn gọn, dễ hiểu.

Bước 3: Báo cáo – kiểm tra kết quả

+ Đại diện nhóm trình bày bản tin trước lớp (tối đa 1 phút).

+ Các nhóm khác nhận xét, đặt câu hỏi hoặc bổ sung.

Bước 4: Kết luận – củng cố kiến thức

GV tổng kết, chốt lại kiến thức trọng tâm của bài qua các bản tin:

+ Dân cư đa dạng, nền văn hóa Mỹ Latinh đặc sắc.

+ Đô thị hóa nhanh gây nhiều vấn đề xã hội.

+ Rừng A-ma-dôn có vai trò quan trọng nhưng đang suy giảm mạnh.

+ Cần khai thác hợp lý và bảo vệ rừng bền vững.

2.4.3.4. Trò chơi áp dụng kỹ thuật phòng tranh

a. Hình thức: Trò chơi học tập kết hợp thiết kế sản phẩm đồ họa tư duy và kỹ thuật phòng tranh. HS làm việc theo nhóm để xây dựng một “Hồ sơ địa lí và trưng bày sản phẩm để các nhóm khác tham quan, đánh giá.

b. Mục tiêu:

+ Củng cố nhanh kiến thức về sự phân hóa thiên nhiên Trung và Nam Mỹ.

+ Rèn kỹ năng chọn lọc từ khóa, trình bày cực ngắn gọn bằng sơ đồ.

+ Tăng khả năng quan sát, nhận xét nhanh qua hoạt động phòng tranh.

c. Cách tổ chức:

+ GV chia lớp thành nhóm nhỏ (2–4 HS/nhóm) để tiết kiệm thời gian.

+ Mỗi nhóm nhận 1 nhiệm vụ rất cụ thể (chỉ 1 ý kiến thức).

+ HS thiết kế “Hồ sơ mini” (chỉ 3–4 ý chính + 1 sơ đồ đơn giản).

- + Dán nhanh sản phẩm lên bảng/tường.
- + HS quan sát nhanh 1–2 sản phẩm gần nhất và đưa nhận xét.
- + HS di chuyển theo vòng để quan sát tất cả sản phẩm.

Trong quá trình tham quan, HS:

- + Đánh giá sản phẩm bằng sticker/phiếu nhận xét.
- + Ghi lại ý kiến hoặc câu hỏi cho nhóm bạn.

d. Luật chơi:

- + Thời gian rất ngắn → sản phẩm phải cô đọng (từ khóa, sơ đồ đơn giản), không viết dài.
- + Mỗi nhóm chỉ cần: 1 tiêu đề, 1 sơ đồ mối quan hệ, 3 từ khóa chính
- + Mỗi nhóm phải nhận xét ít nhất 1 sản phẩm khác.
- + GV nhận xét nhanh và chọn sản phẩm tiêu biểu.

e. Ví dụ trò chơi: “Hồ sơ nhanh thiên nhiên Trung và Nam Mỹ” bài

- Mục tiêu:

- + củng cố sự phân hóa thiên nhiên theo chiều Đông – Tây và theo độ cao.
- + Nhận biết mối quan hệ giữa địa hình – khí hậu – thảm thực vật.

- Phương thức: Làm việc nhóm nhỏ kết hợp phòng tranh nhanh.

- Thời gian: 5–7 phút

e. Ví dụ trò chơi: “Hồ sơ nhanh thiên nhiên Trung và Nam Mỹ” bài 16: Đặc điểm tự nhiên Trung và Nam Mỹ.

- Mục tiêu:

- + củng cố sự phân hóa thiên nhiên theo chiều Đông – Tây và theo độ cao.
- + Nhận biết mối quan hệ giữa địa hình – khí hậu – thảm thực vật.

+ Phương thức: Làm việc nhóm nhỏ kết hợp phòng tranh nhanh.

+ Thời gian: 5–7 phút.

- Chuẩn bị:

GV chuẩn bị các thẻ nhiệm vụ ngắn, ví dụ:

Thẻ 1: Đông – Tây Trung Mỹ

→ Nêu 2 đặc điểm khác biệt chính.

Thẻ 2: Đông – Tây Nam Mỹ

→ So sánh đặc điểm tự nhiên hai phía.

Thẻ 3: Dãy An-đét (Đông – Tây)

→ Nêu sự khác biệt giữa hai sườn núi.

Thẻ 4: Dãy An-đét (theo độ cao)

→ Nêu các đai thực vật chính.

HS chuẩn bị giấy A3 và bút.

- Cách tiến hành:

Bước 1: Giao nhiệm vụ

+ GV chia nhóm nhỏ (2–4 HS/nhóm), phát thẻ nhiệm vụ.

+ Yêu cầu mỗi nhóm tạo “Hồ sơ mini” gồm: Tiêu đề, 3 từ khóa chính, 1 sơ đồ.

Bước 2: HS thực hiện.

+ HS thảo luận nhanh, chọn lọc ý chính.

+ Hoàn thành sản phẩm ngắn gọn, dễ hiểu.

Bước 3: Phòng tranh nhanh

+ Dán sản phẩm lên bảng.

+ HS quan sát nhanh 1–2 sản phẩm gần nhất.

+ GV nhận xét.

Bước 4: Kết luận

GV nhận xét và chọn sản phẩm tiêu biểu và chốt kiến thức:

+ Thiên nhiên Trung và Nam Mỹ phân hóa rõ theo Đông – Tây.

+ Có sự phân hóa theo độ cao ở dãy An-đét.

2.4.3.5. Trò chơi có yếu tố ngẫu nhiên hóa

a. Hình thức: Trò chơi học tập có yếu tố ngẫu nhiên hóa (vòng quay “Chiếc nón kì diệu”), trong đó HS trả lời câu hỏi được chọn ngẫu nhiên từ vòng quay để củng cố kiến thức.

b. Mục tiêu:

+ Củng cố nhanh kiến thức bài học thông qua hệ thống câu hỏi ngẫu nhiên.

+ Rèn luyện khả năng phản xạ, ghi nhớ và tái hiện kiến thức.

+ Tạo hứng thú học tập thông qua yếu tố may rủi và cạnh tranh tích cực.

c. Cách tổ chức:

+ GV thiết kế trò chơi có yếu tố ngẫu nhiên hóa gồm các ô chứa câu hỏi hoặc nhiệm vụ kiến thức.

+ HS tham gia theo cá nhân hoặc lần lượt theo nhóm.

+ HS quay vòng quay, khi kim dừng ở ô nào thì trả lời câu hỏi tương ứng.

+ GV điều hành, xác nhận đáp án và tổ chức lượt chơi tiếp theo.

d. Luật chơi:

+ HS trả lời đúng được tính điểm hoặc ghi nhận.

+ Trả lời sai, HS khác có quyền bổ sung.

+ HS có số câu trả lời đúng nhiều nhất sẽ được tuyên dương.

+ Thời gian chơi: 5–7 phút.

e. Ví dụ trò chơi: “Chiếc nón kì diệu” của bài 14: Đặc điểm tự nhiên Bắc Mĩ.

- Mục tiêu:

+ củng cố kiến thức về địa hình, khí hậu, sông hồ và sinh vật Bắc Mĩ.

+ Nhận biết sự phân hóa tự nhiên theo Bắc – Nam và Tây – Đông.

- Chuẩn bị:

GV thiết kế vòng quay gồm các ô câu hỏi, ví dụ:

+ Ô 1: Dãy núi cao ở phía Tây Bắc Mĩ là gì? → Cooc-đi-e

+ Ô 2: Đồng bằng rộng lớn ở trung tâm Bắc Mĩ? → Đồng bằng Trung tâm

+ Ô 3: Hệ thống hồ lớn ở Bắc Mĩ? → Ngũ Hồ

+ Ô 4: Con sông dài nhất Bắc Mĩ? → Mi-xi-xi-pi

+ Ô 5: Kiểu khí hậu chiếm ưu thế ở phía Bắc? → Hàn đới/cận cực

+ Ô 6: Kiểu rừng phổ biến ở phía Bắc? → Rừng lá kim

- Cách tiến hành:

Bước 1: Giao nhiệm vụ

+ GV giới thiệu luật chơi, cách quay vòng quay.

+ HS chuẩn bị trả lời nhanh.

Bước 2: HS thực hiện

+ HS lần lượt quay “Chiếc nón kì diệu”.

+ HS trả lời câu hỏi theo ô được chọn.

+ GV xác nhận đúng/sai và ghi điểm.

Bước 3: Kiểm tra – tương tác

+ HS khác có thể bổ sung hoặc sửa câu trả lời.

+ GV chốt đáp án sau mỗi lượt quay.

Bước 4: Kết luận – củng cố kiến thức

GV tổng kết nhanh:

+ Bắc Mĩ có địa hình phân hóa rõ: Tây núi trẻ Cooc-đi-e, giữa đồng bằng, Đông núi già.

+ Khí hậu phân hóa theo Bắc – Nam.

+ Sông hồ phát triển, tiêu biểu là hệ thống sông Ngũ Hồ và sông Mi-xi-xi-pi.



Hình 2.5. Hình ảnh trò chơi chiếc nón kì diệu

2.4.4. Trò chơi phân vận dụng mở rộng

2.4.4.1. Trò chơi theo hình thức tổ chức

- a. Hình thức: Làm việc theo nhóm, triển khai theo dưới dạng thi đua giữa các nhóm.
- b. Mục tiêu: Giúp HS vận dụng những kiến thức đã học để giải quyết vấn đề thực tiễn.
- c. Cách tổ chức: Trò chơi được tổ chức theo hình thức tương tác giữa GV và HS, kết hợp hoạt động quan sát – suy luận – phản hồi. GV đóng vai trò thiết kế và điều khiển, cung cấp hệ thống hình ảnh hoặc tín hiệu màu sắc đã được mã hóa; HS là chủ thể tham gia, thực hiện nhiệm vụ giải mã thông tin thông qua quan sát và thảo luận.
- d. Luật chơi:
 - + HS không được trả lời khi chưa có hiệu lệnh của GV.
 - + Nhóm/cá nhân trả lời đúng sẽ được tính điểm hoặc khen thưởng.
 - + Trả lời sai, quyền trả lời thuộc về nhóm khác.
 - + Đảm bảo tính công bằng, trật tự và hợp tác trong quá trình chơi.
- e. Ví dụ trò chơi “Giải mã hình ảnh” của bài 14: Đặc điểm tự nhiên Bắc Mỹ.
 - Mục tiêu: HS trình bày được đặc điểm địa hình Bắc Mỹ gồm 3 khu vực: Miền núi phía tây (Coóc-đi-e), miền đồng bằng trung tâm, miền núi và sơn nguyên phía đông (A-pa-lát)
 - Phương thức tổ chức: Làm theo nhóm.
 - Thời gian: 5-7 phút.

- Chuẩn bị: GV chuẩn bị hình ảnh/bản đồ về 3 khu vực địa hình Bắc Mỹ, câu hỏi hoặc tín hiệu “giải mã” (ví dụ: đoán tên khu vực, đặc điểm).

- Cách tiến hành:

Bước 1: Phổ biến luật chơi

+ GV chia lớp thành các nhóm (hoặc tổ chức cá nhân).

+ Mỗi lượt, GV chiếu một hình ảnh hoặc dữ kiện về địa hình.

+ HS có 10–15 giây quan sát.

+ Khi có hiệu lệnh, HS giơ tay giành quyền trả lời.

+ Trả lời đúng được cộng điểm/khen thưởng, trả lời sai thì nhường quyền cho nhóm khác.

+ HS không được nói tự do khi chưa có hiệu lệnh.

Bước 2: Tổ chức cho HS tham gia

+ GV lần lượt đưa ra các hình ảnh/câu hỏi

Bước 3: Nhận xét và chốt kiến thức

+ GV nhận xét câu trả lời của HS và chuẩn hóa kiến thức về 3 khu vực địa hình Bắc Mỹ.

Bước 4: Tổng kết – đánh giá

+ Công bố kết quả các nhóm/cá nhân.

2.4.4.2. Trò chơi suy đoán – nhận diện

a. Hình thức: Hoạt động theo cá nhân hoặc cả lớp.

b. Mục tiêu: Vận dụng kiến thức đã học để giải quyết vấn đề trong thực tiễn.

c. Cách tổ chức: GV mời một vài HS lên bảng rồi đưa hình ảnh và yêu cầu những HS đó miêu tả lại hình ảnh mà không nói tên hình ảnh đó và các bạn bên dưới đoán xem hình ảnh đó nói về cái gì.

d. Luật chơi:

+ HS mô tả, chỉ được dùng đặc điểm gợi ý.

+ Không được nói tên riêng, không đánh vần hay dùng từ ngữ gần nghĩa trực tiếp.

+ HS giơ tay để giành quyền trả lời.

e. Ví dụ trò chơi “Tôi đến từ đâu” cho bài 17: Đặc điểm dân cư, xã hội Trung và Nam Mỹ, khai thác, sử dụng và bảo vệ rừng A-ma-dôn.

- Mục tiêu: Nhận biết các nhóm người (Môn-gô-lô-it, Ô-rô-pê-ô-it, Nê-grô-it) và sự đa dạng dân cư Trung và Nam Mỹ, rèn luyện kỹ năng suy luận.

- Phương thức: Làm việc theo cá nhân.

- Chuẩn bị: GV chuẩn bị hình ảnh các nhóm người (Môn-gô-lô-it, Ô-rô-pê-ô-it, Nê-grô-it).
 - Cách tiến hành:
- Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập
- Thực hiện trò chơi “Tôi đến từ đâu”
 - GV mời 2–3 HS lên bảng, mỗi em nhận một hình ảnh.
 - Luật chơi:
 - + HS mô tả đặc điểm của hình ảnh (ngoại hình, môi trường sống, hoạt động...).
 - + Không được nói tên trực tiếp của đối tượng (ví dụ: không nói “Môn-gô-lô-it”, “Amazon”).
 - + Không đánh vần hoặc dùng từ gần nghĩa.
 - + Các HS dưới lớp giơ tay giành quyền trả lời khi có hiệu lệnh.
 - + Trả lời đúng được điểm, sai nhường quyền cho bạn khác.
- Bước 2: HS tiếp nhận, thực hiện nhiệm vụ học tập
- HS làm việc tại lớp.
- Bước 3: Báo cáo kết quả làm việc.
- HS báo cáo sản phẩm.
- Bước 4: Đánh giá kết quả thực hiện nhiệm vụ học tập
- GV nhận xét, đánh giá và kết thúc tiết học.



Hình.2.6. Hình ảnh trò chơi tôi đến từ đâu

2.4.4.3. Trò chơi phản biện

a. Hình thức

- + Hoạt động cá nhân hoặc theo nhóm.
- + Thảo luận nhanh, đưa ra dự đoán, phản biện chéo.

b. Mục tiêu: HS được vận dụng kiến thức đã học để giải quyết vấn đề đặt ra; qua đó phát triển năng lực tư duy logic, khả năng phân tích – tổng hợp, kỹ năng hợp tác và trình bày ý kiến.

c. Cách tổ chức: GV đưa ra một tình huống hoặc câu hỏi gắn với nội dung bài học. HS làm việc theo cá nhân hoặc nhóm, thảo luận và đưa ra câu trả lời hoặc giải pháp trong thời gian ngắn. HS trình bày, các em HS bên dưới lắng nghe và nhận xét, bổ sung hoặc phản biện. GV nhận xét và chốt kiến thức.

d. Luật chơi

- + HS thảo luận và đưa ra câu trả lời trong thời gian quy định.

- + Nội dung phải ngắn gọn, đúng kiến thức và có lập luận rõ ràng.

- + HS khác có thể đặt câu hỏi hoặc bổ sung ý kiến.

- + Nhóm có câu trả lời hợp lí, thuyết phục sẽ được đánh giá cao.

e. Ví dụ trò chơi “Nếu không có phát kiến” của bài 13: Vị trí địa lí, phạm vi Châu Mỹ. Sự phát kiến ra Châu Mỹ.

- Mục tiêu:

- + HS vận dụng những kiến thức đã tiếp thu được để giải quyết vấn đề thực tiễn.

- + Nhận thức được vai trò của các phát kiến địa lí đối với thế giới.

- + Phân tích được hệ quả của việc tìm ra Châu Mỹ.

- Phương thức: Làm việc theo nhóm.

- Thời gian: 5 phút.

- Chuẩn bị:

- + GV chuẩn bị câu hỏi tình huống.

- + HS chuẩn bị giấy nháp, bút viết.

- Cách tiến hành:

Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập

GV nêu tình huống: “Nếu không có các phát kiến địa lí (đặc biệt là việc tìm ra Châu Mỹ), thế giới ngày nay sẽ thay đổi như thế nào?”

Yêu cầu:

- + Mỗi nhóm nêu 2 ý kiến về sự thay đổi (kinh tế, văn hoá, dân cư hoặc môi trường).

- + Mỗi ý phải có giải thích ngắn gọn.

Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập

- + HS thảo luận nhóm, thống nhất ý kiến.

- + Ghi nhanh nội dung ra giấy nháp.

Bước 3: Báo cáo kết quả làm việc

- + Đại diện nhóm trình bày ngắn gọn (15–20 giây).
- + Các nhóm khác lắng nghe, đặt câu hỏi hoặc nhận xét.

Bước 4: Đánh giá kết quả thực hiện nhiệm vụ học tập

- + GV nhận xét, đánh giá câu trả lời của các nhóm.
- + Tuyên dương nhóm có ý kiến hợp lí, lập luận tốt.
- + GV chốt kiến thức: Các phát kiến địa lí có vai trò quan trọng trong việc mở rộng hiểu biết, thúc đẩy giao lưu kinh tế – văn hoá và làm thay đổi thế giới.

2.4.4.4. Trò chơi liên hệ với thực tiễn

a. Hình thức

- + Hoạt động cá nhân.
- + HS suy nghĩ nhanh, liên hệ kiến thức với thực tiễn và trình bày ngắn gọn.
- + Có thể có phản biện nhanh giữa các HS.

b. Mục tiêu: HS vận dụng kiến thức đã học để liên hệ với thực tiễn; qua đó phát triển năng lực tư duy liên hệ, phân tích – tổng hợp, khả năng trình bày ngắn gọn và lập luận cá nhân.

c. Cách tổ chức: GV nêu nội dung kiến thức hoặc hiện tượng địa lí trong bài học. HS làm việc cá nhân, suy nghĩ và tìm ví dụ thực tiễn liên quan, giải thích mối quan hệ giữa kiến thức đã học và thực tế. Một số HS trình bày, các bạn khác lắng nghe, nhận xét hoặc bổ sung. GV nhận xét và chốt kiến thức.

d. Luật chơi

- + Mỗi HS trả lời trong thời gian quy định.
- + Nội dung phải ngắn gọn, đúng kiến thức và có liên hệ thực tiễn rõ ràng.
- + HS khác có thể bổ sung hoặc đặt câu hỏi nhanh.
- + HS có liên hệ hợp lí, sáng tạo sẽ được đánh giá cao.

e. Ví dụ trò chơi “Liên tưởng thần tốc: của bài 16: Đặc điểm tự nhiên của Trung và Nam Mỹ.

- Mục tiêu:

- + HS vận dụng kiến thức về phân hoá tự nhiên theo độ cao để liên hệ thực tiễn.
- + Nhận biết ảnh hưởng của địa hình đến khí hậu, sinh vật và hoạt động kinh tế.

- Phương thức: Làm việc cá nhân.

- Thời gian: 5 phút.

- Chuẩn bị:

- + GV chuẩn bị câu hỏi gợi ý.
- + HS chuẩn bị giấy nháp, bút viết.

- Cách tiến hành:

Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập

GV yêu cầu: “Hãy liên hệ kiến thức về sự phân hoá tự nhiên theo độ cao của dãy An-đét với thực tiễn sản xuất hoặc đời sống ở các vùng núi trên thế giới hoặc ở Việt Nam”.

GV gợi ý hướng làm:

- + Độ cao thấp: điều kiện tự nhiên như thế nào? Phù hợp hoạt động gì?
- + Độ cao trung bình: khí hậu ra sao? Có thể phát triển gì?
- + Độ cao cao: có thuận lợi/khó khăn gì trong sinh sống?

Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập

- + HS làm việc cá nhân, suy nghĩ nhanh trong thời gian quy định.
- + Ghi ra 2–3 ý liên hệ thực tiễn kèm giải thích ngắn gọn.

Bước 3: Báo cáo kết quả làm việc

- + Một số HS được gọi trình bày ngắn gọn (15–20 giây/HS).
- + HS khác lắng nghe, nhận xét hoặc bổ sung ý kiến khác (nếu có).

Bước 4: Đánh giá kết quả thực hiện nhiệm vụ học tập

- + GV nhận xét mức độ đúng kiến thức và khả năng liên hệ thực tiễn của HS.
- + Tuyên dương HS có câu trả lời hợp lí, sáng tạo.
- + GV chuẩn hóa kiến thức: Thiên nhiên vùng núi thay đổi theo độ cao rõ rệt. Có sự phân hoá này ảnh hưởng trực tiếp đến phân bố dân cư và hoạt động kinh tế (trồng trọt, chăn nuôi, du lịch, bảo tồn).

2.5. Quy trình tổ chức một trò chơi trong giờ học

Việc sử dụng trò chơi học tập trong dạy học chỉ thực sự phát huy hiệu quả khi được tổ chức theo một quy trình hợp lí, có sự gắn kết chặt chẽ giữa mục tiêu bài học, nội dung kiến thức và hoạt động của HS. Với môn Lịch sử và Địa lí lớp 7, đặc biệt ở nội dung Chương 4: Châu Mỹ, việc thiết kế và triển khai trò chơi cần được cân nhắc kĩ lưỡng nhằm khơi dậy sự hứng thú, phát huy tính tích cực và chủ động của HS, đồng thời vẫn đảm bảo mạch bài học diễn ra tự nhiên.

Quá trình chuẩn bị đóng vai trò nền tảng cho toàn bộ hoạt động. GV cần xác định rõ mục tiêu hướng tới, lựa chọn nội dung phù hợp và xây dựng hình thức trò chơi tương ứng. Cùng với đó là việc chuẩn bị các phương tiện hỗ trợ như phiếu học tập, hình ảnh, bản đồ hay thiết bị công nghệ. Khi đã lường trước cách thức tổ chức, thời gian thực hiện cũng như những tình huống có thể phát sinh, GV sẽ chủ động hơn trong việc điều khiển hoạt động, giúp giờ học diễn ra suôn sẻ.

Khi đưa trò chơi vào lớp học, cách giới thiệu và phổ biến luật chơi cần được trình bày rõ ràng, ngắn gọn và dễ tiếp nhận. HS cần hiểu được mục đích, cách thức tham gia cũng như tiêu chí đánh giá để có thể nhập cuộc một cách tự tin. Việc chia nhóm, nếu có, nên được sắp xếp hợp lý để tạo sự cân bằng và tăng tính hợp tác. Một không khí khởi đầu nhẹ nhàng, hứng thú sẽ góp phần giúp HS tham gia tích cực hơn.

Trong suốt quá trình diễn ra trò chơi, HS là chủ thể trực tiếp thực hiện các nhiệm vụ học tập, còn GV giữ vai trò quan sát, định hướng và hỗ trợ. Sự theo dõi kịp thời, những gợi ý đúng lúc sẽ giúp HS vượt qua khó khăn mà vẫn duy trì được sự hứng thú. Đồng thời, việc đảm bảo tất cả HS đều có cơ hội tham gia, cùng với kiểm soát thời gian và nề nếp lớp học, sẽ giúp hoạt động diễn ra hiệu quả và đúng kế hoạch.

Khi trò chơi khép lại, việc nhận xét và tổng kết có ý nghĩa quan trọng trong việc chuyển hóa trải nghiệm thành kiến thức. GV cần chỉ ra những điểm đúng, chưa hoàn thiện và bổ sung nội dung cần thiết, đồng thời gắn kết kết quả của trò chơi với bài học để HS ghi nhớ sâu hơn. Khuyến khích HS tự nhìn nhận và rút kinh nghiệm cũng là cách giúp nâng cao hiệu quả học tập.

Sau mỗi lần tổ chức, việc nhìn lại toàn bộ quá trình sẽ giúp GV đánh giá mức độ phù hợp của trò chơi, hiệu quả tham gia của HS cũng như những điểm còn hạn chế. Từ đó, có thể điều chỉnh và hoàn thiện để các hoạt động sau trở nên hiệu quả hơn.

Các bước trong quy trình tổ chức trò chơi được gắn bó chặt chẽ với nhau, tạo nên một chỉnh thể thống nhất. Khi được thực hiện một cách linh hoạt và hợp lý, trò chơi không chỉ làm cho giờ học trở nên sinh động mà còn góp phần quan trọng trong việc đạt được mục tiêu dạy học và phát triển năng lực cho HS.

Tiểu kết chương 2

Chương 2 đã làm rõ cơ sở thực tiễn và định hướng phương pháp sử dụng trò chơi trong dạy học nội dung Chương 4. Châu Mĩ (Lịch sử và Địa lí 7). Nội dung chương được phân tích với đặc điểm phong phú, trực quan và gắn với thực tiễn, tạo điều kiện thuận lợi để tổ chức hoạt động học tập bằng trò chơi. Trên cơ sở đó, chương xác định các yêu cầu quan trọng khi lựa chọn và thiết kế trò chơi học tập như: đảm bảo mục tiêu bài học, phù hợp tâm lý HS, có tính khả thi và góp phần phát triển phẩm chất, năng lực. Việc thiết kế trò chơi cần gắn chặt với nội dung kiến thức và tiến trình dạy học nhằm tránh hình thức, kém hiệu quả. Đồng thời, chương đã xây dựng hệ thống trò chơi tương ứng với các giai đoạn của bài học gồm: khởi động, hình thành kiến thức mới, luyện tập và vận dụng. Mỗi trò chơi được thiết kế rõ mục tiêu, cách tổ chức và luật chơi, đảm bảo tính sư phạm và dễ triển khai. Bên cạnh đó, quy trình tổ chức trò chơi cũng được đề xuất theo các bước khoa học từ chuẩn bị, thực hiện đến đánh giá. Nhìn chung, chương 2 đã tạo nền tảng quan trọng về nội dung và phương pháp để tiếp tục triển khai và kiểm chứng hiệu quả ở các chương sau.

CHƯƠNG 3: THỰC NGHIỆM SỰ PHẠM VÀ KIỂM CHỨNG TÍNH HIỆU QUẢ CỦA VIỆC VẬN DỤNG KỸ THUẬT TRÒ CHƠI

3.1. Mục đích của việc thực nghiệm sự phạm

Việc tiến hành thực nghiệm sự phạm là để xác nhận việc vận dụng kỹ thuật trò chơi vào trong dạy học môn địa lí 7 chương 4 có đạt hiệu quả không. Mục tiêu trọng tâm của thực nghiệm là đánh giá mức độ tác động của các trò chơi học tập đối với việc hình thành kiến thức địa lí, phát triển năng lực học tập và tăng cường hứng thú học tập của HS lớp 7 đối với việc vận dụng kỹ thuật trò chơi vào chương 4. Châu Mỹ. Đồng thời, thực nghiệm còn hướng đến việc đối chiếu kết quả học tập giữa lớp áp dụng phương pháp trò chơi (lớp thực nghiệm) và lớp dạy theo phương pháp truyền thống (lớp đối chứng), từ đó xác định mức độ cải thiện về chất lượng tiếp thu kiến thức, khả năng ghi nhớ và vận dụng kiến thức của HS.

Thực nghiệm sự phạm được tiến hành nhằm kiểm chứng một cách khoa học tính khả thi và hiệu quả của việc vận dụng kỹ thuật trò chơi trong dạy học môn Lịch sử và Địa lí lớp 7, cụ thể đối với nội dung Chương 4. Châu Mỹ. Trên cơ sở đó, đề tài hướng tới đánh giá mức độ tác động của trò chơi học tập không chỉ đối với kết quả tiếp thu kiến thức mà còn đối với quá trình học tập của HS, bao gồm mức độ tham gia, tính tích cực, khả năng tư duy và hứng thú học tập.

Một mục đích quan trọng của thực nghiệm là làm rõ vai trò của trò chơi học tập trong việc hỗ trợ HS hình thành kiến thức địa lí theo hướng chủ động và sâu sắc hơn. Thông qua việc tham gia vào các hoạt động mang tính tương tác, HS không chỉ ghi nhớ thông tin mà còn có cơ hội phân tích, so sánh và vận dụng kiến thức vào các tình huống cụ thể. Điều này góp phần phát triển các năng lực đặc thù của môn học như tư duy không gian, khả năng sử dụng bản đồ và năng lực giải quyết vấn đề địa lí.

Bên cạnh đó, thực nghiệm còn nhằm đánh giá mức độ phù hợp của việc sử dụng trò chơi với đặc điểm tâm lí và trình độ nhận thức của HS THCS. Việc quan sát phản ứng, thái độ và mức độ tham gia của HS trong quá trình thực nghiệm giúp xác định liệu trò chơi có thực sự tạo ra hứng thú học tập và thúc đẩy sự chủ động của người học hay không.

Đồng thời, thông qua việc tổ chức dạy học ở hai lớp với hai phương pháp khác nhau, đề tài tiến hành đối chiếu giữa lớp thực nghiệm (có sử dụng trò chơi) và lớp đối chứng (không sử dụng trò chơi). Việc so sánh này nhằm xác định mức độ cải thiện về kết quả học tập, khả năng ghi nhớ và vận dụng kiến thức địa lí của

HS khi áp dụng kỹ thuật trò chơi. Từ đó, rút ra những nhận định có cơ sở khoa học về hiệu quả của phương pháp, làm tiền đề cho việc đề xuất các giải pháp đổi mới dạy học trong thực tiễn.

Bên cạnh những mục tiêu đã nêu, việc thực nghiệm sư phạm còn hướng tới việc kiểm định một cách toàn diện tính phù hợp của kỹ thuật trò chơi trong bối cảnh đổi mới phương pháp dạy học hiện nay. Trong xu thế chuyển từ dạy học theo hướng truyền thụ kiến thức sang phát triển phẩm chất và năng lực người học, việc vận dụng các hình thức tổ chức dạy học tích cực như trò chơi học tập cần được đánh giá không chỉ ở hiệu quả trước mắt mà còn ở giá trị lâu dài đối với quá trình học tập của HS.

Thực nghiệm cũng nhằm làm rõ mức độ ảnh hưởng của trò chơi học tập đối với các cấp độ nhận thức khác nhau của HS, từ nhận biết, thông hiểu đến vận dụng và vận dụng cao. Thông qua các hoạt động trò chơi được thiết kế phù hợp với nội dung chương trình, HS có cơ hội tiếp cận kiến thức một cách tự nhiên, giảm áp lực học tập, đồng thời tăng cường khả năng liên hệ thực tiễn. Điều này đặc biệt có ý nghĩa đối với môn Địa lí – một môn học đòi hỏi sự kết hợp giữa ghi nhớ kiến thức và khả năng phân tích, tổng hợp thông tin.

Ngoài ra, thực nghiệm còn góp phần đánh giá hiệu quả của trò chơi trong việc hỗ trợ GV đổi mới hình thức kiểm tra, đánh giá HS. Thay vì chỉ dựa vào các bài kiểm tra viết truyền thống, việc tích hợp trò chơi vào quá trình dạy học cho phép GV quan sát, đánh giá thường xuyên thông qua hành vi, thái độ và mức độ tham gia của HS. Qua đó, GV có thể nắm bắt kịp thời sự tiến bộ của từng HS, từ đó điều chỉnh phương pháp giảng dạy cho phù hợp.

Một mục tiêu quan trọng khác là xác định những điều kiện cần thiết để việc vận dụng kỹ thuật trò chơi đạt hiệu quả cao, bao gồm: cách thiết kế trò chơi, thời điểm tổ chức trong tiết học, cách quản lý lớp học, cũng như sự chuẩn bị về phương tiện và học liệu. Thực nghiệm giúp làm rõ những thuận lợi và khó khăn trong quá trình triển khai, từ đó rút ra bài học kinh nghiệm có giá trị thực tiễn.

Hơn nữa, thông qua quá trình thực nghiệm, đề tài còn hướng tới việc xây dựng một số nguyên tắc và quy trình tổ chức trò chơi học tập trong dạy học Địa lí lớp 7 nói chung và chương 4. Châu Mỹ nói riêng. Đây sẽ là cơ sở quan trọng để GV có thể vận dụng một cách linh hoạt, sáng tạo trong thực tiễn giảng dạy, góp phần nâng cao chất lượng dạy học.

Cuối cùng, kết quả thực nghiệm không chỉ dừng lại ở việc khẳng định hiệu quả của phương pháp mà còn cung cấp những minh chứng khoa học làm cơ sở

cho việc khuyến nghị áp dụng rộng rãi trong nhà trường. Điều này góp phần thúc đẩy quá trình đổi mới giáo dục theo hướng hiện đại, lấy HS làm trung tâm, đồng thời nâng cao chất lượng và hiệu quả dạy học môn Lịch sử và Địa lí ở cấp THCS.

3.2. Đối tượng và phương pháp thực nghiệm sư phạm

Đối tượng thực nghiệm là HS lớp 7A và lớp 7E của trường THCS Trương Hán Siêu, được chia thành hai nhóm: Lớp thực nghiệm và lớp đối chứng. Việc lựa chọn hai lớp có trình độ tương đương nhằm đảm bảo tính khách quan khi so sánh kết quả, đồng thời hạn chế ảnh hưởng của các yếu tố ngoại lai đến quá trình đánh giá.

Về phương pháp, đề tài sử dụng tổng hợp các phương pháp nghiên cứu sư phạm như quan sát, điều tra bằng phiếu hỏi, kiểm tra đánh giá và phân tích số liệu. Trong đó, phương pháp thực nghiệm giữ vai trò trung tâm, cho phép đánh giá trực tiếp sự thay đổi trong kết quả học tập và thái độ học tập của HS khi có sự tác động của phương pháp dạy học mới.

Đáng chú ý, việc kết hợp giữa đánh giá định lượng (thông qua điểm số) và định tính (thông qua quan sát và phản hồi của HS) giúp đảm bảo tính toàn diện và độ tin cậy của kết quả nghiên cứu.

Nội dung thực nghiệm được triển khai trong một khoảng thời gian nhất định, đảm bảo HS được tiếp cận đầy đủ các bài học trong chương. Các trò chơi học tập được thiết kế phù hợp với mục tiêu bài học, đảm bảo tính vừa sức, kích thích tư duy và tạo cơ hội cho tất cả HS tham gia. Đồng thời, GV cũng chú trọng đến việc kiểm soát các yếu tố như thời lượng tiết học, nội dung kiến thức, phương tiện dạy học... để đảm bảo sự tương đồng giữa hai lớp, từ đó nâng cao độ tin cậy của kết quả so sánh.

Trong quá trình thực nghiệm, phương pháp quan sát được sử dụng nhằm ghi nhận mức độ tham gia, thái độ học tập, sự hứng thú và tính tích cực của HS trong từng hoạt động học tập. GV tiến hành quan sát một cách có hệ thống, có ghi chép cụ thể để làm cơ sở cho việc phân tích sau này. Bên cạnh đó, phương pháp điều tra bằng phiếu hỏi được thực hiện vào cuối quá trình thực nghiệm nhằm thu thập ý kiến phản hồi của HS về mức độ hứng thú, sự dễ hiểu của bài học cũng như cảm nhận của các em đối với hình thức học tập có sử dụng trò chơi.

Đối với phương pháp kiểm tra, đánh giá, đề tài sử dụng các bài kiểm tra định kỳ và bài kiểm tra sau thực nghiệm để đo lường mức độ tiếp thu kiến thức của HS. Nội dung các bài kiểm tra được xây dựng đảm bảo tính tương đồng giữa hai lớp, bám sát chuẩn kiến thức, kỹ năng của chương trình. Kết quả kiểm tra được

xử lý bằng các phương pháp thống kê đơn giản nhằm so sánh sự khác biệt về điểm số giữa lớp thực nghiệm và lớp đối chứng.

Ngoài ra, việc phân tích số liệu được tiến hành một cách khách quan, kết hợp giữa các chỉ số định lượng và các minh chứng định tính thu thập được trong quá trình thực nghiệm. Những dữ liệu này không chỉ phản ánh kết quả học tập mà còn làm rõ những thay đổi về thái độ, hành vi học tập của HS. Từ đó, đề tài có cơ sở để đưa ra những nhận xét chính xác và toàn diện về hiệu quả của việc vận dụng kỹ thuật trò chơi trong dạy học.

Qua quá trình thực nghiệm, các phương pháp nghiên cứu không chỉ hỗ trợ lẫn nhau mà còn góp phần làm tăng độ tin cậy và giá trị khoa học của đề tài. Đây là cơ sở quan trọng để đưa ra các kết luận và kiến nghị phù hợp với thực tiễn dạy học ở trường THCS.

3.3. Phương pháp tiến hành thực nghiệm sư phạm

Quá trình thực nghiệm được triển khai theo một quy trình chặt chẽ nhằm đảm bảo tính khoa học. Trước hết, tiến hành khảo sát đầu vào để đánh giá trình độ học tập và mức độ hứng thú của HS, qua đó lựa chọn hai lớp có sự tương đồng về năng lực học tập.

Trên cơ sở đó, đề tài xây dựng hai loại giáo án cho cùng một nội dung bài học, bao gồm giáo án thực nghiệm và giáo án đối chứng. Điểm khác biệt cốt lõi giữa hai giáo án không nằm ở nội dung kiến thức mà ở cách thức tổ chức hoạt động học tập. Điều này nhằm đảm bảo rằng sự khác biệt về kết quả (nếu có) xuất phát từ phương pháp dạy học, cụ thể là việc sử dụng trò chơi.

Trong giáo án thực nghiệm, trò chơi được tích hợp một cách có chủ đích vào các giai đoạn của bài học. Ở phần khởi động, trò chơi được sử dụng nhằm kích thích sự chú ý và tạo tâm thế học tập tích cực. Trong giai đoạn hình thành kiến thức, trò chơi đóng vai trò như một phương tiện tổ chức hoạt động, giúp HS tham gia vào quá trình khám phá kiến thức thay vì tiếp nhận thụ động. Ở phần củng cố, trò chơi được sử dụng để hệ thống hóa và khắc sâu kiến thức đã học.

Bên cạnh việc quan sát trực tiếp trên lớp, quá trình thực nghiệm còn được hỗ trợ bởi các công cụ thu thập dữ liệu khác nhằm đảm bảo tính khách quan và toàn diện. Cụ thể, sau mỗi giai đoạn dạy học, GV tiến hành ghi chép nhật ký thực nghiệm, trong đó phản ánh rõ diễn biến của tiết học, mức độ hoàn thành mục tiêu bài học, cũng như những thuận lợi và khó khăn khi tổ chức các hoạt động, đặc biệt là hoạt động trò chơi.

Sau khi kết thúc quá trình thực nghiệm, cả hai lớp được tổ chức làm bài kiểm tra đánh giá với cùng một đề nhằm đo lường mức độ tiếp thu kiến thức của HS. Nội dung bài kiểm tra được thiết kế bám sát chuẩn kiến thức, kỹ năng của chương trình, đồng thời có sự phân hóa để đánh giá được nhiều mức độ nhận thức khác nhau. Kết quả bài kiểm tra là căn cứ quan trọng để so sánh hiệu quả học tập giữa lớp thực nghiệm và lớp đối chứng.

Ngoài ra, HS lớp thực nghiệm còn được phát phiếu khảo sát nhằm thu thập ý kiến phản hồi về việc học tập thông qua trò chơi. Các câu hỏi tập trung vào những khía cạnh như: mức độ hứng thú, sự dễ hiểu của bài học, khả năng ghi nhớ kiến thức và mong muốn tiếp tục được tham gia các hoạt động tương tự. Những thông tin này giúp làm rõ hơn tác động của phương pháp không chỉ về mặt kết quả mà còn về mặt cảm xúc và thái độ học tập.

Dữ liệu thu thập được từ các nguồn khác nhau (quan sát, bài kiểm tra, phiếu khảo sát) được tiến hành tổng hợp, xử lý và phân tích theo hướng so sánh giữa hai nhóm đối tượng. Việc xử lý số liệu chủ yếu dựa trên các phương pháp thống kê đơn giản như tính điểm trung bình, tỉ lệ phần trăm, từ đó đưa ra những nhận xét cụ thể về sự khác biệt giữa hai lớp.

Đặc biệt, trong quá trình tiến hành thực nghiệm, đề tài luôn chú trọng đảm bảo các nguyên tắc sư phạm như: tính khách quan, tính công bằng và tính phù hợp với đối tượng HS. GV giữ vai trò là người tổ chức, hướng dẫn và điều phối hoạt động học tập, đồng thời hạn chế tối đa các tác động chủ quan có thể ảnh hưởng đến kết quả thực nghiệm.

Như vậy, với quy trình tiến hành được thiết kế chặt chẽ, kết hợp nhiều phương pháp thu thập và phân tích dữ liệu, thực nghiệm sư phạm trong đề tài đã tạo ra cơ sở đáng tin cậy để đánh giá hiệu quả của việc vận dụng kỹ thuật trò chơi trong dạy học môn Lịch sử và Địa lí lớp 7. Đây cũng là tiền đề quan trọng cho việc trình bày và phân tích kết quả thực nghiệm ở các phần tiếp theo.

Ngược lại, trong giáo án đối chứng, các hoạt động này được thực hiện chủ yếu thông qua phương pháp giảng giải, hỏi – đáp và yêu cầu HS ghi nhớ nội dung. Sự khác biệt này được thể hiện rõ qua bảng sau:

Bảng 3.1. Bảng liệt kê nội dung nghiên cứu.

Nội dung hoạt động	Lớp thực nghiệm	Lớp đối chứng
Khởi động	Trò chơi tạo tình huống	Hỏi đáp dẫn nhập
Hình thành kiến thức	Hoạt động nhóm kết hợp trò chơi	Giảng giải thuyết trình
Củng cố	Trò chơi hệ thống kiến thức	Nhắc lại, ghi nhớ

Trong quá trình giảng dạy, GV không chỉ truyền đạt kiến thức mà còn quan sát, ghi nhận mức độ tham gia, thái độ học tập và phản ứng của HS. Những dữ liệu này đóng vai trò quan trọng trong việc phân tích hiệu quả của phương pháp.

3.4. Kết quả thực nghiệm sư phạm

Sau quá trình giảng dạy thực nghiệm tại lớp 7A (lớp thực nghiệm) và lớp 7E (lớp đối chứng) đối với nội dung Bài 17: "Đặc điểm dân cư, xã hội Trung và Nam Mỹ; Khai thác, sử dụng và bảo vệ rừng Amazon", chúng tôi đã tiến hành khảo sát và thu thập dữ liệu. Kết quả dưới đây phản ánh tính hiệu quả của việc tổ chức trò chơi trong dạy học Địa lí lớp 7.

3.4.1. Thống kê và so sánh kết quả định lượng

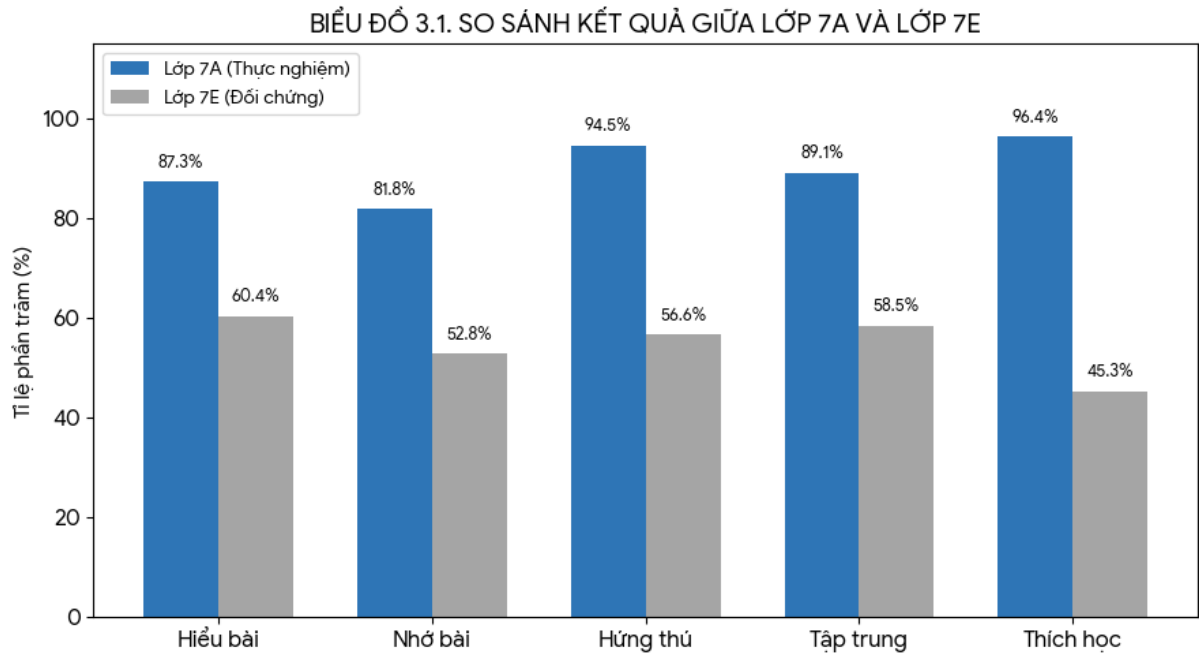
Dữ liệu thu được từ phiếu khảo sát sau tiết học của 108 HS được tổng hợp và phân tích thông qua các chỉ số về nhận thức, thái độ và khả năng tập trung.

Bảng 3.2. Tổng hợp kết quả khảo sát thực nghiệm tại lớp 7A và 7E

STT	Nội dung khảo sát (Mức độ: Tốt/Rất tốt/Đồng ý)	Lớp Thực nghiệm (7A) (N=55)	Lớp Đối chứng (7E) (N=58)	Chênh lệch (%)
1	Mức độ hiểu nội dung bài học	48 (87,3%)	32 (60,4%)	+26,9%
2	Khả năng ghi nhớ kiến thức tại lớp	45 (81,8%)	28 (52,8%)	+29,0%
3	Mức độ hứng thú đối với tiết học	52 (94,5%)	30 (56,6%)	+37,9%
4	Sự tập trung trong giờ học	49 (89,1%)	31 (58,5%)	+30,6%

3.4.2. Phân tích chi tiết chất lượng tiếp thu kiến thức

Hình 3.1. So sánh các chỉ số đánh giá giữa lớp Thực nghiệm và Đối chứng



Căn cứ vào dữ liệu tại Bảng 3.1, chúng tôi nhận thấy sự phân hóa rõ rệt về hiệu quả học tập:

- Về mức độ hiểu bài: Lớp 7A đạt tỉ lệ 87,3%, cao hơn lớp đối chứng 26,9%. Điều này chứng minh rằng việc lồng ghép kiến thức về dân cư và rừng Amazon vào các quy luật trò chơi giúp HS tiếp nhận thông tin một cách chủ động. Thay vì chỉ nghe thuyết trình, HS lớp thực nghiệm phải tư duy để vượt qua các thử thách, từ đó nắm bắt bản chất vấn đề sâu sắc hơn.
- Về khả năng ghi nhớ: Tỉ lệ HS nhớ bài ngay tại lớp ở nhóm thực nghiệm đạt 81,8%. Trò chơi đã tạo ra các "điểm chạm" cảm xúc, giúp kiến thức địa lí được lưu giữ trong trí nhớ dài hạn nhanh hơn so với phương pháp ghi chép truyền thống tại lớp 7E (chỉ đạt 52,8%).

3.4.3. Phân tích biến đổi về thái độ và động lực học tập

Kết quả thực nghiệm đã khẳng định sự tác động mạnh mẽ của phương pháp dạy học tích cực đến tâm lí HS:

- Sự bùng nổ về hứng thú: Có đến 94,5% HS lớp 7A cảm thấy hứng thú với tiết học. Trò chơi đóng vai trò là "chất xúc tác" biến những số liệu khô khan về dân cư trở thành một cuộc đua trí tuệ hấp dẫn. Ngược lại, tại lớp 7E, khoảng 43,4% HS cảm thấy tiết học bình thường hoặc chưa thực sự bị lôi cuốn.

- Sự tập trung tự nguyện: Ở lớp thực nghiệm, tình trạng xao nhãng gần như bị loại bỏ (89,1% HS tập trung tối đa). Việc tham gia vào trò chơi đòi hỏi sự phối hợp nhịp nhàng giữa tay, mắt và trí não, giúp duy trì sự chú ý xuyên suốt tiết học.
- Nhu cầu đổi mới: Chỉ số gây ấn tượng nhất là 96,4% HS lớp 7A mong muốn được duy trì cách học này. Đặc biệt, ngay cả ở lớp đối chứng (7E), chỉ có 45,3% hài lòng với cách học cũ, cho thấy nhu cầu được thay đổi phương pháp dạy học của HS hiện nay là rất lớn

3.4.4. Phân tích định tính từ ý kiến HS

Qua phân tích các câu hỏi mở trong phiếu khảo sát, chúng tôi thu được những phản hồi giá trị:

HS lớp thực nghiệm: Đa số các em thích nhất là "được thi đấu theo đội", "được nhận phần thưởng" và "thấy bài học không còn khó hiểu". Một số em đề xuất kéo dài thời gian chơi hoặc tổ chức nhiều vòng thi hơn.

HS lớp đối chứng: Nhiều em bày tỏ mong muốn "tiết học bớt đọc chép", "có thêm hình ảnh minh họa sinh động" hoặc "được chơi trò chơi như lớp 7A". Điều này một lần nữa khẳng định tính cấp thiết của đề tài nghiên cứu.

3.4.5. Đánh giá chung

Từ những phân tích trên, có thể khẳng định: Việc sử dụng trò chơi trong dạy học Địa lí lớp 7 (Bài 17) đã mang lại hiệu quả vượt bậc so với phương pháp truyền thống. Nó không chỉ cải thiện chất lượng học tập (điểm số, mức độ hiểu bài) mà còn góp phần phát triển các năng lực mềm cho HS như giao tiếp, hợp tác và giải quyết vấn đề. Kết quả này là minh chứng xác đáng cho tính đúng đắn của giả thuyết khoa học mà luận văn đã đề ra.

3.5. Kế hoạch thực nghiệm sư phạm

Thực nghiệm sư phạm được tiến hành theo một kế hoạch cụ thể, gắn với tiến trình dạy học Chương 4. Châu Mỹ trong chương trình môn Lịch sử và Địa lí lớp 7, đồng thời được triển khai trong thời gian thực tập sư phạm tại Trường THCS Trương Hán Siêu, phường Hoa Lư, Ninh Bình. Việc lựa chọn các bài học thực nghiệm đảm bảo tính đại diện của nội dung chương và có khả năng tích hợp hiệu quả kỹ thuật trò chơi học tập.

Kế hoạch thực nghiệm được xây dựng với các bước rõ ràng. Trước hết là khâu chuẩn bị, bao gồm việc xây dựng giáo án thực nghiệm (có sử dụng trò chơi) và giáo án đối chứng (không sử dụng trò chơi) cho cùng một nội dung bài học. Tiếp theo, tiến hành tổ chức dạy học ở hai lớp: Lớp thực nghiệm được áp dụng các trò chơi học tập trong các giai đoạn của bài học, trong khi lớp đối chứng được

dạy theo phương pháp truyền thống. Sau đó, thực hiện kiểm tra đánh giá kết quả học tập của HS bằng các bài kiểm tra tương đương, đồng thời thu thập số liệu và ý kiến phản hồi để phục vụ cho việc phân tích.

Trong suốt quá trình thực nghiệm tại nhà trường, các điều kiện về thời gian giảng dạy, nội dung kiến thức và hình thức kiểm tra giữa hai lớp được đảm bảo tương đương nhằm đảm bảo tính khách quan của kết quả. Việc triển khai theo kế hoạch cụ thể không chỉ giúp quá trình thực nghiệm diễn ra một cách khoa học, có hệ thống, mà còn tạo điều kiện thuận lợi cho việc so sánh, phân tích và rút ra kết luận về hiệu quả của việc vận dụng kỹ thuật trò chơi trong dạy học.

Để đảm bảo tính khả thi và hiệu quả của thực nghiệm, kế hoạch được cụ thể hóa theo từng giai đoạn với thời gian và nội dung rõ ràng. Cụ thể, giai đoạn chuẩn bị được tiến hành trước khi thực nghiệm diễn ra, bao gồm việc nghiên cứu kỹ nội dung Chương 4. Châu Mỹ, xác định mục tiêu bài học, thiết kế hệ thống trò chơi học tập phù hợp với từng đơn vị kiến thức, đồng thời chuẩn bị các phương tiện và học liệu cần thiết phục vụ cho quá trình giảng dạy.

Giai đoạn triển khai thực nghiệm được thực hiện trong các tiết học chính khóa theo phân phối chương trình. Ở lớp thực nghiệm, GV linh hoạt tổ chức các trò chơi học tập ở nhiều thời điểm khác nhau trong tiết học nhằm phát huy tính tích cực và chủ động của HS. Các trò chơi được lựa chọn đảm bảo sự đa dạng về hình thức như: trò chơi khởi động, trò chơi khám phá kiến thức, trò chơi củng cố và luyện tập. Trong khi đó, ở lớp đối chứng, tiến trình bài học vẫn được đảm bảo nhưng chủ yếu sử dụng các phương pháp dạy học truyền thống, hạn chế sự tham gia mang tính tương tác của HS.

Song song với quá trình giảng dạy, việc theo dõi và ghi nhận kết quả thực nghiệm được tiến hành thường xuyên. GV sử dụng sổ ghi chép để theo dõi mức độ tham gia của HS, sự thay đổi về thái độ học tập cũng như những biểu hiện về khả năng tiếp thu kiến thức. Đây là cơ sở quan trọng để bổ sung cho các dữ liệu thu được từ bài kiểm tra và phiếu khảo sát.

Giai đoạn kết thúc thực nghiệm tập trung vào việc tổ chức kiểm tra, đánh giá và tổng hợp kết quả. Các bài kiểm tra được thiết kế đảm bảo tính khách quan, phù hợp với chuẩn kiến thức, kỹ năng và có khả năng phân loại HS. Sau đó, toàn bộ dữ liệu thu thập được tiến hành xử lý, so sánh giữa lớp thực nghiệm và lớp đối chứng để xác định mức độ tác động của phương pháp dạy học có sử dụng trò chơi.

Ngoài ra, kế hoạch thực nghiệm cũng dự kiến các phương án điều chỉnh trong trường hợp phát sinh những tình huống ngoài dự kiến như: sự khác biệt về

tiến độ học tập giữa hai lớp, mức độ tham gia không đồng đều của HS hoặc những hạn chế về thời gian và điều kiện tổ chức. Việc chủ động xây dựng các phương án dự phòng giúp đảm bảo quá trình thực nghiệm diễn ra liên tục, không bị gián đoạn và vẫn đạt được mục tiêu đề ra.

Như vậy, với kế hoạch thực nghiệm được xây dựng cụ thể, khoa học và có tính linh hoạt, đề tài đã tạo được nền tảng vững chắc cho việc triển khai nghiên cứu trong thực tiễn. Điều này không chỉ góp phần đảm bảo độ tin cậy của kết quả thực nghiệm mà còn nâng cao giá trị ứng dụng của đề tài trong hoạt động dạy học môn Lịch sử và Địa lí ở trường THCS.

Tiểu kết Chương 3

Kết quả thực nghiệm sư phạm tại Trường THCS Trương Hán Siêu (phường Hoa Lư, Ninh Bình) cho thấy việc vận dụng kỹ thuật trò chơi trong dạy học Chương 4. Châu Mĩ mang lại hiệu quả rõ rệt. Lớp thực nghiệm có điểm trung bình cao hơn lớp đối chứng (7,8 so với 6,5), đồng thời tỉ lệ HS khá, giỏi cũng cao hơn (75% so với 50%).

Bên cạnh đó, HS lớp thực nghiệm thể hiện sự hứng thú và tham gia tích cực hơn trong giờ học so với lớp đối chứng. Kết quả này khẳng định việc sử dụng trò chơi học tập không chỉ nâng cao chất lượng tiếp thu kiến thức mà còn góp phần phát huy tính tích cực và chủ động của HS trong học tập.

KẾT LUẬN – KIẾN NGHỊ

1. Kết luận

Trên cơ sở nghiên cứu lí luận kết hợp với quá trình thực nghiệm sư phạm, đề tài “Vận dụng kĩ thuật trò chơi trong dạy học môn Lịch sử và Địa lí lớp 7 (Chương 4: Châu Mỹ)” đã đạt được những kết quả tương đối rõ nét cả về nhận thức và thực tiễn triển khai.

Trên phương diện lí luận, đề tài đã góp phần làm sáng tỏ vai trò của trò chơi học tập trong dạy học theo định hướng phát triển năng lực. Trò chơi không chỉ đơn thuần là phương tiện tạo hứng thú mà còn là một hình thức tổ chức hoạt động học tập hiệu quả, giúp HS chủ động chiếm lĩnh tri thức. Thông qua trò chơi, kiến thức được tiếp cận một cách linh hoạt, sinh động; đồng thời các kĩ năng và tư duy của HS cũng được hình thành và phát triển một cách tự nhiên.

Về phương diện thực tiễn, kết quả thực nghiệm cho thấy việc đưa trò chơi vào dạy học Chương 4: Châu Mỹ đã tạo ra những chuyển biến tích cực. HS tham gia vào các hoạt động học tập với tinh thần chủ động hơn, thể hiện rõ sự hứng thú và tích cực trong quá trình tiếp nhận kiến thức. Không khí lớp học trở nên sôi nổi, tương tác giữa HS với GV và giữa HS với nhau được tăng cường. Kết quả kiểm tra học tập cho thấy mức độ hiểu bài, khả năng ghi nhớ và vận dụng kiến thức của HS được cải thiện rõ rệt so với lớp học theo phương pháp truyền thống.

Việc vận dụng trò chơi còn góp phần phát triển các năng lực đặc thù của môn học như tư duy địa lí, khả năng khai thác bản đồ, phân tích số liệu và nhận diện mối quan hệ giữa các yếu tố tự nhiên – kinh tế – xã hội. Đồng thời, các năng lực chung như giao tiếp, hợp tác, tự học và giải quyết vấn đề cũng được hình thành và củng cố thông qua quá trình tham gia trò chơi, đặc biệt là các hoạt động theo nhóm.

Tuy vậy, quá trình thực hiện đề tài cũng bộc lộ một số hạn chế. Việc thiết kế trò chơi đòi hỏi GV phải đầu tư nhiều thời gian, công sức và có sự sáng tạo nhất định. Một số HS còn tâm lí e ngại, chưa mạnh dạn tham gia hoặc chưa phát huy hết vai trò trong nhóm. Điều kiện cơ sở vật chất và quỹ thời gian của tiết học đôi khi chưa thực sự thuận lợi để tổ chức trò chơi một cách thường xuyên và hiệu quả. Những hạn chế này cần được tiếp tục nghiên cứu và điều chỉnh để việc áp dụng đạt hiệu quả cao hơn trong thực tiễn.

Việc vận dụng kĩ thuật trò chơi trong dạy học môn Lịch sử và Địa lí lớp 7 là hướng đi phù hợp với yêu cầu đổi mới phương pháp dạy học hiện nay. Nếu

được tổ chức hợp lý, phương pháp này không chỉ nâng cao chất lượng tiếp thu kiến thức mà còn góp phần phát triển năng lực toàn diện cho HS.

2. Kiến nghị

Từ những kết quả nghiên cứu của đề tài “Vận dụng kỹ thuật trò chơi trong dạy học môn Lịch sử và Địa lí lớp 7 (Chương 4. Châu Mỹ)”, có thể nhận thấy rằng việc đưa kỹ thuật trò chơi vào dạy học không chỉ góp phần làm “mềm hóa” những nội dung kiến thức vốn mang tính khái quát, mà còn khơi dậy hứng thú, tính tích cực và khả năng tham gia chủ động của HS trong quá trình học tập. Tuy nhiên, để việc vận dụng kỹ thuật này thực sự phát huy hiệu quả và được triển khai một cách bền vững trong thực tiễn dạy học ở cấp THCS, đề tài xin mạnh dạn đề xuất một số kiến nghị sau:

Đối với nhà trường:

Cần quan tâm hơn nữa đến việc xây dựng môi trường dạy học thân thiện, linh hoạt; trong đó chú trọng đầu tư các học liệu trực quan phục vụ riêng cho nội dung Châu Mỹ như bản đồ, lược đồ, hình ảnh về tự nhiên, dân cư và kinh tế, tạo điều kiện thuận lợi để GV thiết kế và tổ chức các trò chơi học tập. Khuyến khích GV mạnh dạn đổi mới phương pháp dạy học thông qua các hình thức tổ chức đa dạng, đặc biệt là việc lồng ghép trò chơi vào những bài học mang tính khái quát của chương 4. Tăng cường sinh hoạt chuyên môn theo hướng chia sẻ, trao đổi kinh nghiệm, từ đó từng bước hình thành và lan tỏa những cách làm hiệu quả trong việc vận dụng kỹ thuật trò chơi.

Đối với GV:

Cần vận dụng kỹ thuật trò chơi một cách có ý thức và định hướng rõ ràng, đảm bảo mỗi trò chơi đều gắn chặt với mục tiêu bài học trong chương 4 – Châu Mỹ, tránh sa vào hình thức hoặc thiên về giải trí đơn thuần.

Chủ động thiết kế các trò chơi phù hợp với đặc trưng nội dung, như trò chơi khai thác bản đồ, trò chơi xử lý thông tin về dân cư – kinh tế hay trò chơi so sánh giữa các khu vực, qua đó giúp HS tiếp cận kiến thức một cách tự nhiên và sâu sắc hơn. Linh hoạt trong cách tổ chức, chú ý đến sự khác biệt về năng lực của HS để đảm bảo mọi HS đều có cơ hội tham gia, được thể hiện và phát triển. Từng bước ứng dụng công nghệ thông tin vào việc xây dựng và tổ chức trò chơi nhằm làm phong phú hình thức dạy học, tăng sức hấp dẫn cho giờ học.

Đối với HS:

Cần tích cực, chủ động tham gia các hoạt động trò chơi học tập, coi đây là một con đường hiệu quả để lĩnh hội kiến thức chứ không chỉ là hoạt động mang tính giải trí.

Hình thành thói quen chuẩn bị bài trước khi đến lớp, đặc biệt với các nội dung về bản đồ và số liệu của Châu Mỹ, để có thể tham gia trò chơi một cách tự tin và hiệu quả.

Rèn luyện tinh thần hợp tác, khả năng tư duy nhanh và vận dụng kiến thức trong quá trình tham gia các hoạt động học tập.

Đối với các cấp quản lý giáo dục:

Cần có những định hướng cụ thể và thiết thực trong việc khuyến khích GV vận dụng các kỹ thuật dạy học tích cực, trong đó có kỹ thuật trò chơi, vào giảng dạy môn Lịch sử và Địa lí ở THCS.

Tổ chức các lớp bồi dưỡng, tập huấn chuyên đề theo hướng gắn với từng nội dung cụ thể của chương trình, đặc biệt là các chủ đề như chương 4 – Châu Mỹ. Khuyến khích xây dựng và chia sẻ ngân hàng trò chơi học tập theo từng bài, từng chương, qua đó hỗ trợ GV trong quá trình đổi mới phương pháp dạy học.

Những kiến nghị trên được đề xuất với mong muốn góp phần nâng cao hiệu quả vận dụng kỹ thuật trò chơi trong dạy học chương 4 – Châu Mỹ, từ đó không chỉ giúp HS tiếp thu kiến thức một cách nhẹ nhàng, hứng thú mà còn từng bước phát triển năng lực học tập, góp phần nâng cao chất lượng môn Lịch sử và Địa lí ở cấp THCS.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

I. Tài liệu tiếng Việt

1. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2018), *Chương trình Giáo dục phổ thông tổng thể*, Hà Nội.
2. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2018), *Chương trình môn Lịch sử và Địa lí cấp THCS*, Hà Nội.
3. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2022), *Sách giáo khoa Lịch sử và Địa lí 7*, NXB Giáo dục Việt Nam.
4. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2022), *Sách GV Lịch sử và Địa lí 7*, NXB Giáo dục Việt Nam.
5. Luật Giáo dục (2019), *Luật số 43/2019/QH14*.
6. Nghị quyết Trung ương 2 khóa VIII (1996), *Nghị quyết Hội nghị lần thứ 2 Ban Chấp hành Trung ương Đảng khóa VIII* (tháng 12 năm 1996).
7. Lê Thị An (2018), *Thiết kế một số trò chơi học tập trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội*, Luận văn thạc sĩ.
8. Phạm Thị Kim Anh (2018), *Dạy học Lịch sử theo hướng phát triển năng lực*, NXB Giáo dục.
9. Lê Khánh Bằng (2014), *Tổ chức hoạt động dạy học*, NXB Giáo dục.
10. Nguyễn Thị Bình (2016), *Phương pháp dạy học Lịch sử*, NXB Đại học Sư phạm.
11. Nguyễn Hữu Châu (2018), *Những vấn đề cơ bản về chương trình và quá trình dạy học*, NXB Giáo dục.
12. Trần Thị Chinh (2018), *Tổ chức các trò chơi học tập trong dạy học địa lí ở trường THPT*, Luận văn thạc sĩ.
13. Nguyễn Kim Chuyên (2021), *Xây dựng và sử dụng trò chơi dạy học nhằm tích cực hóa hoạt động học tập của sinh viên sư phạm*.
14. Nguyễn Văn Cường (2018), *Lí luận dạy học hiện đại*, NXB Đại học Sư phạm.

15. Nguyễn Thị Thanh Dung (2018), *Một số phương pháp sử dụng trò chơi trong dạy học môn Địa lí lớp 9*.
16. Lê Thị Hoa (2021), *Ứng dụng trò chơi trong dạy học Địa lí 7*, Luận văn thạc sĩ.
17. Trần Bá Hoành (2015), *Đổi mới phương pháp dạy học*, NXB Giáo dục.
18. Đặng Thành Hưng (2016), *Dạy học hiện đại – lí luận và biện pháp*, NXB Đại học Quốc gia.
19. Phạm Văn Hùng (2020), “Tăng hứng thú học tập bằng trò chơi”, *Tạp chí Giáo dục*.
20. Nguyễn Thị Hương (2019), *Trò chơi học tập trong dạy học*, NXB Đại học Sư phạm.
21. Nguyễn Thị Lan (2018), *Hiệu quả của trò chơi học tập*, Luận văn thạc sĩ.
22. Nguyễn Thị Mai (2020), “Sử dụng trò chơi trong dạy học Địa lí THCS”, *Tạp chí Giáo dục*.
23. Trần Văn Nam (2019), “Đổi mới phương pháp dạy học Lịch sử”, *Tạp chí Giáo dục*.
24. Phan Trọng Ngọ (2016), *Tâm lí học dạy học*, NXB Đại học Sư phạm.
25. Dương Thị Kim Oanh (2022), *Lý luận và phương pháp dạy học, giáo dục*, NXB Đại học Quốc gia.
26. Trần Thị Tuyết Oanh (2017), *Phương pháp dạy học tích cực*, NXB Giáo dục.
27. Nguyễn Ngọc Quang (2014), *Lý luận dạy học đại cương*, NXB Giáo dục.
28. Phạm Thị Sen (2018), *Dạy học Địa lí theo định hướng phát triển năng lực*, NXB Giáo dục.
29. Hà Văn Thắng (2022), *Vận dụng phương pháp trò chơi (Gamification) để thiết kế và tổ chức dạy học môn Địa lí lớp 12*.
30. Đỗ Hương Trà (2016), *Dạy học tích cực trong nhà trường phổ thông*, NXB Giáo dục.

31. Trần Đức Tuấn (2017), *Phương pháp giảng dạy Địa lí*, NXB Giáo dục.
32. Trần Quốc Tuấn (2019), *Ứng dụng trò chơi trong dạy học*, NXB Giáo dục.
33. Nguyễn Đức Vũ (2016), *Phương pháp dạy học Địa lí*, NXB Đại học Sư phạm.
34. Phạm Viết Vượng (2013), *Giáo dục học*, NXB Đại học Quốc gia.

II. Tài liệu tiếng Anh

35. Bruner, J. (1966), *Toward a Theory of Instruction*, Harvard University Press.
36. Dewey, J. (1938), *Experience and Education*, Macmillan.
37. Gee, J. P. (2003), *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*, Palgrave Macmillan.
38. Kapp, K. M. (2012), *The Gamification of Learning and Instruction*, Pfeiffer.
39. Piaget, J. (1972), *The Psychology of the Child*, Basic Books.
40. Vygotsky, L. S. (1978), *Mind in Society*, Harvard University Press.

III. Website

41. Bộ Giáo dục và Đào tạo Việt Nam, <https://moet.gov.vn> – truy cập ngày 31/12/2025.
42. ERIC, <https://eric.ed.gov> – truy cập ngày 01/02/2025.
43. Google Scholar, <https://scholar.google.com> – truy cập ngày 02/03/2026.
44. NXB Giáo dục Việt Nam, <https://nxbgd.vn> – truy cập ngày 07/01/2026.
45. ResearchGate, <https://www.researchgate.net> – truy cập ngày 20/12/2025.

PHỤ LỤC

A. GIÁO ÁN THỰC NGHIỆM

TÊN BÀI DẠY - BÀI 17:

ĐẶC ĐIỂM DÂN CƯ XÃ HỘI TRUNG VÀ NAM MỸ KHAI THÁC, SỬ DỤNG VÀ BẢO VỆ RỪNG A-MA-DÔN

Môn học/Hoạt động giáo dục: LỊCH SỬ VÀ ĐỊA LÍ; Lớp: 7

Thời gian thực hiện: 1 Tiết

I. MỤC TIÊU

1. Kiến thức

- Trình bày được đặc điểm nguồn gốc dân cư Trung và Nam Mỹ, vấn đề đô thị hoá, văn hoá Mỹ La-tinh.
- Trình bày đặc điểm của rừng nhiệt đới A-ma-dôn. Phân tích được vấn đề khai thác, sử dụng và bảo vệ thiên nhiên thông qua trường hợp rừng A-ma-dôn.
- Biết sử dụng bản đồ để xác định các đô thị lớn.

2. Năng lực

- Năng lực chung:

- + Tự chủ và tự học: Tự học và hoàn thiện các nhiệm vụ thông qua phiếu học tập.
- + Giao tiếp và hợp tác: Sử dụng ngôn ngữ, kết hợp với các công cụ học tập để trình bày thông tin, thảo luận nhóm.
- + Giải quyết vấn đề sáng tạo.

- Năng lực Địa lí

- + Năng lực nhận thức Địa lí: Năng lực nhận thức thế giới theo quan điểm không gian, giải thích hiện tượng và quá trình địa lí tự nhiên.
- Năng lực tìm hiểu Địa lí: sử dụng công cụ Địa lí (bản đồ, bảng số liệu, hình ảnh)
- Năng lực vận dụng kiến thức, kỹ năng Địa lí vào cuộc sống

3. Phẩm chất

- Yêu thiên nhiên và có ý thức khai thác, sử dụng và bảo vệ thiên nhiên theo hướng bền vững.
- Yêu khoa học, biết khám phá, tìm hiểu các vấn đề xã hội.
- Chăm chỉ: Tìm hiểu kiến thức trên sách báo, internet phục vụ cho học tập, yêu, ham học hỏi.

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

- Lược đồ các luồng nhập cư vào Châu Mỹ.

- Bản đồ tỉ lệ dân đô thị và một số đô thị ở Trung và Nam Mỹ, năm 2020.
- Một số hình ảnh, video về dân cư, xã hội ở Trung và Nam Mỹ, cảnh quan rừng A-ma-dôn, các hoạt động khai thác, bảo vệ rừng A ma-dôn.

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG

a. Mục tiêu

- Kết nối vào bài học, tạo hứng thú cho người học.

b. Tổ chức thực hiện

Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập

- HS tham gia trò chơi “ Nhanh mắt nhanh tay”
- GV chiếu 1 số hình ảnh các thành phố thuộc khu vực Trung và Nam Mỹ.
- Yêu cầu HS quan sát trong vòng 15 giây và xác định vị trí của các thành phố đó trên “Bản đồ tỉ lệ dân đô thị và một số đô thị ở Trung và Nam Mỹ, 2020”

Bước 2: HS tiếp nhận, thực hiện nhiệm vụ học tập

- HS chú ý quan sát lên hình chiếu để hoàn thành nhiệm vụ.

Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động, thảo luận

- GV mời 1 – 2 HS xung phong lên trình bày kết quả.
- GV yêu cầu các HS khác lắng nghe, nhận xét, bổ sung ý kiến (nếu có).

Bước 4: Đánh giá kết quả thực hiện nhiệm vụ học tập

Khu vực Trung và Nam Mỹ có nền văn hoá Mỹ La-tinh vô cùng đặc sắc. Đây cũng là khu vực có nhiều đô thị lớn và đông dân trên thế giới.

B. HOẠT ĐỘNG HÌNH THÀNH KIẾN THỨC

Hoạt động 1. Tìm hiểu đặc điểm dân cư xã hội Trung và Nam Mỹ

a. Mục tiêu

- Trình bày được đặc điểm nguồn gốc dân cư Trung và Nam Mỹ.
- Biết sử dụng lược đồ để xác định các luồng nhập cư vào Trung và Nam Mỹ.
- Trình bày được vấn đề đô thị hoá ở Trung và Nam Mỹ.
- Biết sử dụng lược đồ để xác định vị trí các đô thị lớn ở Trung và Nam Mỹ.
- Trình bày được đặc điểm nền văn hóa Mỹ latinh.

b. Tổ chức thực hiện

HOẠT ĐỘNG CỦA GV - HS	NỘI DUNG
Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập	1. Đặc điểm dân cư xã hội a. Nguồn gốc dân cư Trung và Nam Mỹ

Nhiệm vụ 1: GV tổ chức trò chơi “Truy tìm nguồn gốc”. - GV chia lớp thành các 4 nhóm, và phát hình ảnh của 3 nhóm người: Châu Á, châu Âu, châu Phi. + Những người này đến từ đâu? + Khi họ sống cùng nhau sẽ xảy ra điều gì? + Người người này thuộc chủng tộc gì? Nhiệm vụ 2: GV tổ chức trò chơi “Săn siêu đô thị” - GV cho lớp hoạt động theo bàn. + Kể tên các đô thị có quy mô dân số từ 10 triệu dân trở lên ở Trung và Nam Mỹ? + Việt Nam có những siêu đô thị nào? + Trình bày vấn đề đô thị hóa ở Trung và Nam Mỹ. Đô thị hóa tự phát đã nảy sinh những vấn đề gì? Nhiệm vụ 3: GV tổ chức cho HS trò chơi “Giải mã Mĩ La-tinh”.	Các luồng nhập cư vào Trung và Nam Mỹ: + Từ châu Á: Chủng tộc Môn-gô-lô-it cổ + Từ châu Âu: Người Tây Ban Nha, Bồ Đào Nha (thuộc chủng tộc Ô-rô-pê-ô-it) + Từ châu Phi: Chủng tộc Nê-grô-it. => Thành phần chủng tộc của Trung và Nam Mỹ rất đa dạng. - Sự hòa huyết giữa các dân tộc tạo ra sự đa dạng về thành phần chủng tộc. b. Vấn đề đô thị hóa + Mê-hi-cô Xi-ti (khu vực Trung Mỹ). + Li-ma (Pê-ru). + Ri-ô đê Gia-nê-rô và Xao Pao- lô (nước Bra-xin). + Bu-ê-nốt Ai-rét (Ác-hen-ti-na). + Bô-gô-ta (Cô-lôm-bi-a). - Việt Nam có một siêu đô thị, đó là thành phố Hồ Chí Minh. - Tốc độ đô thị hóa nhanh nhất thế giới. + Tỷ lệ dân đô thị cao khoảng 80% số dân (năm 2020). + Ở một số nơi quá trình đô thị hoá mang tính tự phát. + Xuất hiện những khu nhà ổ chuột. + Vấn đề về an ninh, trật tự xã hội. + Nạn thất nghiệp, thiếu việc làm. + Các tệ nạn xã hội. c. Văn hoá Mĩ La-tinh - Chủ nhân của nhiều nền văn hoá cổ nổi tiếng: Văn hóa May-a, văn hóa In-ca, văn hóa A-dơ-tếch.
---	---

GV chia lớp thành 4 nhóm, mỗi nhóm sẽ được phát một bộ tư liệu bao gồm về hình ảnh về kim tự tháp, và các lễ hội đặc sắc Mĩ La-tinh. HS quan sát hình ảnh và kết hợp thông tin trong SGK trả lời các câu hỏi. + Có những nền văn hóa cổ nào ở Mĩ La-tinh? + Nền văn minh Inca bắt nguồn từ đâu? + Kể tên một số lễ hội tiêu biểu của khu vực. + Ngôn ngữ chính của khu vực là gì? Bước 2: HS tiếp nhận, thực hiện nhiệm vụ học tập - HS khai thác thông tin và hình ảnh trong mục 1 SGK tr.152, 153 và trả lời câu hỏi. - GV quan sát, hướng dẫn, hỗ trợ HS (nếu cần thiết). Bước 3: Báo cáo kết quả - HS báo cáo kết quả làm việc trước lớp - HS khác nhận xét, bổ sung Bước 4: Đánh giá kết quả thực hiện nhiệm vụ học tập - GV quan sát, nhận xét đánh giá quá trình thực hiện của HS về thái độ, tinh thần học tập, khả năng giao tiếp, trình bày và đánh giá kết quả cuối cùng của HS. - Chuẩn kiến thức:	- Nền văn minh Inca khởi nguồn từ vùng cao nguyên Peru vào khoảng đầu thế kỷ XIII. - Nhiều lễ hội đặc sắc: Ca-na-van, Ô-ru-rô, La-ti-nô, Pa-rin-tin,.. - Ngôn ngữ chính là tiếng Tây Ban Nha và Bồ Đào Nha thuộc ngữ hệ La-tinh.
---	---

C. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP

a. Mục tiêu

- củng cố, luyện tập các kiến thức đã học trong bài.

b. Tổ chức thực hiện

Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập

- GV tổ chức cho HS trò chơi “Giải cứu nông trại”

1. Người châu Âu chủ yếu đến từ những nước nào?

- A. Đức và Italia
- B. Thụy Điển và Bỉ
- C. Anh và Pháp
- D. Tây Ban Nha và Bồ Đào Nha

2. Tốc độ đô thị hóa nhanh ở Trung và Nam Mỹ không để lại hậu quả nào ?

- A. Phân biệt chủng tộc
- B. Ô nhiễm môi trường
- C. Tệ nạn xã hội, tội phạm
- D. Thất nghiệp

3. Quốc gia nào có tỉ lệ dân thành thị cao nhất ở Trung và Nam Mỹ ?

- A. Bra - xin
- B. Ac – hen – ti - na
- C. Mê – hi - cô
- D. Vê – nê – du – ê - la

4. Sau khi người Âu gốc Tây Ban Nha và Bồ Đào Nha sang xâm chiếm, sự pha trộn văn hóa của các tộc người đã hình thành nên văn hóa gì ở Trung và Nam Mỹ ?

- A. Văn hóa May -a
- B. Văn hóa In-ca
- C. Văn hóa Mĩ La- tinh
- D. Văn hóa A-dơ-tếch

5. Những ngôn ngữ nào được sử dụng nhiều ở Trung và Nam Mỹ?

- A. Tiếng Anh và Pháp

- B. Tiếng Tây Ban Nha và Bồ Đào Nha
- C. Tiếng Nga và Anh
- D. Tiếng Anh và Tây Ban Nha

6. Tỷ lệ dân đô thị năm 2020 ở Trung và Nam Mỹ?

- A. Khoảng 73,4%
- B. Khoảng 64,5%
- C. Khoảng 80,3%
- D. Khoảng 41,2%

7. Người bản địa chủ yếu ở Trung và Nam Mỹ là?

- A. Người Lai
- B. Người gốc Phi
- C. Người Bồ Đào Nha và Tây Ban Nha
- D. Người Anh-điêng

Bước 2: HS tiếp nhận, thực hiện nhiệm vụ học tập

- HS vận dụng kiến thức đã học để thực hiện nhiệm vụ.
- GV quan sát, hướng dẫn, hỗ trợ HS (nếu cần thiết).

*Gợi ý sản phẩm:

Câu hỏi	1	2	3	4	5	6	7
Đáp án	D	A	B	C	B	C	D

Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động

- GV mời HS trả lời câu hỏi
- GV yêu cầu các HS khác lắng nghe, bổ sung ý kiến (nếu có).

Bước 4: Đánh giá kết quả thực hiện nhiệm vụ học tập

- GV nhận xét, đánh giá và chốt đáp án.

D. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG

a. Mục tiêu

- Vận dụng kiến thức đã học để giải quyết vấn đề trong thực tiễn.

b. Tổ chức thực hiện

Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập

- Thực hiện trò chơi “Tôi đến từ đâu”

Bước 2: HS tiếp nhận, thực hiện nhiệm vụ học tập

- HS làm việc tại lớp.

Bước 3: Báo cáo kết quả làm việc.

- HS báo cáo sản phẩm.

Bước 4: Đánh giá kết quả thực hiện nhiệm vụ học tập

- GV nhận xét, đánh giá và kết thúc tiết học.

TÊN BÀI DẠY - BÀI 13:

VỊ TRÍ ĐỊA LÍ, PHẠM VI CHÂU MỸ. SỰ PHÁT KIẾN RA CHÂU MỸ

Môn học/Hoạt động giáo dục: LỊCH SỬ VÀ ĐỊA LÍ; Lớp: 7 (phân môn địa lí)

Thời gian thực hiện: 2 Tiết (Tiết 1)

I. MỤC TIÊU

1. Kiến thức

- Trình bày được khái quát về vị trí địa lí, phạm vi châu Mỹ.
- Phân tích được các hệ quả địa lí - lịch sử của việc Cri-xtô phơ Cô-lôm-bô phát kiến ra châu Mỹ (1492 - 1502).
- Xác định được vị trí và phạm vi châu Mỹ trên bản đồ tự nhiên châu Mỹ.

2. Năng lực

- Năng lực chung:

+ Tự chủ: Khai thác, thu thập, tư liệu về vị trí địa lý, phạm vi châu Mỹ, phát kiến địa lý

+ Tự học và hoàn thiện các nhiệm vụ thông qua phiếu học tập.

+ Giao tiếp và hợp tác: Sử dụng ngôn ngữ, kết hợp với các công cụ học tập để trình bày thông tin, thảo luận nhóm, cặp đôi tìm hiểu.về hình dạng kích thước châu Mỹ.

+ Giải quyết vấn đề sáng tạo: Vận dụng kiến thức kỹ năng đã học để đưa ra nhận định về vị trí địa lý châu Mỹ, phát kiến địa lý.

- Năng lực Địa lí

+ Năng lực nhận thức Địa lí: Năng lực nhận thức thế giới theo quan điểm không gian, (xác định hình dạng,kích thước châu Mỹ) giải thích hiện tượng và quá trình địa lí tự nhiên, phân tích mối quan hệ giữa các hiện tượng lịch sử, địa lí.

- Năng lực tìm hiểu Địa lí: sử dụng công cụ Địa lí (bản đồ, bảng số liệu, hình ảnh,..) để tìm hiểu vị trí địa lý, phạm vi châu Mỹ
- Năng lực vận dụng kiến thức, kĩ năng Địa lí vào cuộc sống: mục đích tìm hiểu các mối quan hệ giữa vị trí địa lý đến tài nguyên thiên nhiên

3. Phẩm chất

- Bồi dưỡng tình yêu thiên nhiên, niềm đam mê học hỏi, khám phá miền đất mới.
- Chăm chỉ: tìm hiểu kiến thức trên internet phục vụ cho học tập, yêu khoa học, ham học hỏi, tìm tòi.
- Trắc nghiệm: thực hiện các nhiệm vụ học tập được giao.

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

- GV: Tivi, máy chiếu, hình ảnh bản đồ châu Mỹ phiếu học tập.
- HS: sưu tầm hình ảnh, tư liệu châu Mỹ, phiếu bảng nhóm.

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động xuất phát/ khởi động

a. Mục tiêu

- Kết nối vào bài học, tạo hứng thú cho người học.

b. Nội dung

- Kể tên các quốc gia.

c. Sản phẩm

- Câu trả lời cá nhân của HS.

d. Cách thức tổ chức

Bước 1: Giao nhiệm vụ

- GV: Tổ chức trò chơi “Tôi thông thái”. Kể tên các quốc gia ở châu Mỹ?..HS quan sát hình ảnh trên tivi từ đó trả lời các câu hỏi mà trò chơi đưa ra.

- HS: Giơ tay trả lời

Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ theo hướng dẫn của GV trong 7 phút

Bước 3: Báo cáo kết quả

GV: Đưa ra nhận xét, đánh giá

Bước 4: Đánh giá và chốt kiến thức, và kết nối vào bài học.

Dẫn dắt vào bài mới:

Châu Mỹ là vùng đất rộng lớn nằm tách biệt với các châu lục khác, vì thế mãi đến cuối thế kỉ XV, với cuộc thám hiểm của Cri xtô-phơ Cô lôm-bô (C. Cô-lôm-bô),

châu lục này mới được tìm ra. Vị trí địa lí châu Mỹ có gì đặc biệt? Việc tìm ra châu Mỹ có ý nghĩa như thế nào?

2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức mới

2.1. Tìm hiểu về đặc điểm vị trí địa lí và phạm vi châu Mỹ

a. Mục tiêu

- Trình bày được khái quát về vị trí địa lí, phạm vi châu Mỹ.
- Biết sử dụng bản đồ tự nhiên châu Mỹ để xác định vị trí và phạm vi.
- Xác định được trên bản đồ các đại dương tiếp giáp với châu Mỹ.

b. Nội dung

Dựa vào thông tin trong mục 1 và hình 1, hãy:

- Cho biết châu Mỹ tiếp giáp những đại dương nào?
- Xác định vị trí, phạm vi châu Mỹ?

c. Sản Phẩm

- Thông tin phản hồi phiếu học tập

d. Cách thức tổ chức

Hoạt động của GV và HS	Dự kiến sản phẩm										
Bước 1: Giao nhiệm vụ: Nhiệm vụ 1: GV tổ chức trò chơi “ Bản đồ câm ”. HS làm việc theo bàn: Hoàn thành thông tin phiếu trò chơi trong 3 phút  1. Vị trí địa lí và phạm vi châu Mỹ Dựa vào thông tin trong mục 1 và hình 1 SGK tr.139 <table border="1"> <thead> <tr> <th>Câu hỏi</th><th>Thông tin</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Diện tích</td><td></td></tr> <tr> <td>Giới hạn</td><td></td></tr> <tr> <td>Bao gồm các lục địa nào</td><td></td></tr> <tr> <td>Tiếp giáp với các đại dương nào</td><td></td></tr> </tbody> </table> Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ cặp đôi - HS thảo luận theo nhóm bàn thực hiện nhiệm vụ - GV hỗ trợ giúp đỡ HS thực hiện nhiệm vụ Bước 3: Báo cáo kết quả	Câu hỏi	Thông tin	Diện tích		Giới hạn		Bao gồm các lục địa nào		Tiếp giáp với các đại dương nào		I. Vị trí địa lí và phạm vi 1. Vị trí địa lí - Nằm ở bán cầu Tây - Từ vùng cực Bắc, đến tận vùng cực Nam ($72^{\circ} \text{B} - 54^{\circ} \text{N}$) => Rộng lớn trải dài trên nhiều vĩ độ 2. Tiếp giáp - Phía Bắc: Bắc Băng Dương - Phía Đông: Đại Tây Dương - Phía Tây: Thái Bình Dương => Được bao quanh bởi các đại dương lớn, nằm cách xa các châu lục khác 3. Kích thước - 42 triệu km^2 (đứng thứ 2 thế giới) - Bắc Mỹ, Trung Mỹ, Nam Mỹ
Câu hỏi	Thông tin										
Diện tích											
Giới hạn											
Bao gồm các lục địa nào											
Tiếp giáp với các đại dương nào											

- HS báo cáo kết quả làm việc trước lớp
- HS khác nhận xét, bổ sung

Sản phẩm:

BÀI 13 VỊ TRÍ ĐỊA LÍ, PHẠM VI CHÂU MỸ. SỰ PHÁT KIẾN RA CHÂU MỸ	
Câu hỏi	Thông tin
Diện tích	42 triệu km ²
Giới hạn	72°B - 54°N
Bao gồm các lục địa nào	Bắc Mỹ và Nam Mỹ
Tiếp giáp với các đại dương nào	Bắc Băng Dương, Thái Bình Dương, Đại Tây Dương

Bước 4: Đánh giá và chốt kiến thức

- GV quan sát, nhận xét đánh giá quá trình thực hiện của HS về thái độ, tinh thần học tập, khả năng giao tiếp, trình bày và đánh giá kết quả cuối cùng của HS.

- Chuẩn kiến thức

Nhiệm vụ 2: GV mở rộng về kênh đào Panama

Bước 1: Giao nhiệm vụ: GV cho HS xem video về kênh đào - Panama. Hoạt động cá nhân. Tìm hiểu vị trí, ý nghĩa của kênh đào Panama

GV: Xem video về kênh đào Panama, yêu cầu HS quan sát video ghi lại những đặc điểm của kênh đào Panama

HS: Quan sát video, hoạt động cá nhân, ghi lại những đặc điểm của kênh đào Panama.





Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ cá nhân

- HS hoạt động cá nhân thực hiện nhiệm vụ
- GV hỗ trợ giúp đỡ HS thực hiện nhiệm vụ

Bước 3: Báo cáo kết quả

- HS báo cáo kết quả làm việc trước lớp
- HS khác nhận xét, bổ sung

Sản phẩm:

- Kênh đào Panama dài 82km
- Kênh đào được khởi công lần đầu năm 1882 bởi kỹ sư người Pháp
- Kênh đào Panama nối liền hai đại dương Thái Bình Dương và Đại Tây Dương

Bước 4: Đánh giá và chốt kiến thức

- GV quan sát, nhận xét đánh giá quá trình thực hiện của HS về thái độ, tinh thần học tập, khả năng giao tiếp, trình bày và đánh giá kết quả cuối cùng của HS.
- Chuẩn kiến thức:
- GV mở rộng: **Kênh đào Pa-na-ma** dài 82 km, được khởi công lần đầu năm 1882 bởi người Pháp. Năm 1904, Hoa Kỳ đã tiến hành đào lại kênh Pa-na-ma và hoàn thành vào năm 1914. Năm 1920, kênh Pa-na ma được đưa vào sử dụng. Kênh đào Pa-na ma trở thành con đường giao thông quốc tế quan trọng nối liền Thái

Bình Dương và Đại Tây Dương. Nếu không có kênh đào Pa-na-ma thì khi đi từ Thái Bình Dương sang Đại Tây Dương và ngược lại phải mất hơn 12 000 km và chi phí gấp 10 lần chi phí qua kênh đào. Ví dụ như đi từ Niu Oóc đến Xan Phran-xi-xcô nếu vòng qua Nam Mỹ, chiều dài quãng đường là trên 20 900 km, nhưng qua kênh đào thì chỉ còn 8 370 km. Mỗi năm có khoảng 15 000 chiếc tàu thuyền qua lại kênh đào này (42 chuyến/ngày).	
--	--

3. Hoạt động luyện tập

a. Mục tiêu

- củng cố, luyện tập các kiến thức đã học trong bài.

b. Nội dung

- Trò chơi HỘP QUÀ BÍ MẬT

c. Sản Phẩm

- Câu trả lời của HS

d. Cách thức tổ chức

Bước 1: Giao nhiệm vụ cho HS:

Tham gia trả lời câu hỏi để nhận quà nếu bạn trả lời đúng.

1. Diện tích của châu Mỹ?
2. Châu Mỹ tiếp giáp với các đại dương nào?
3. Kênh đào Pa – na – ma nối hai đại dương
4. Phía Bắc châu Mỹ tiếp giáp với
5. Phía Đông châu Mỹ tiếp giáp với
6. Đây là hình ảnh mô tả châu Mỹ
7. Đây không phải là một hình ảnh ở châu Mỹ
8. Người đầu tiên tìm ra châu Mỹ là



9. Châu Mỹ nằm hoàn toàn ở bán cầu:

Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ

- HS vận dụng những kiến thức đã học để trả lời câu hỏi

Bước 3: Báo cáo kết quả làm việc

Bước 4: Kết luận, nhận định

- GV nhận xét thái độ, cách làm việc của HS trong hoạt động, khen thưởng khuyến khích HS

4. Hoạt động vận dụng, mở rộng

a. Mục tiêu

- Vận dụng kiến thức đã học để giải quyết vấn đề trong thực tiễn.

b. Nội dung

- Dựa vào kiến thức đã học, và thông tin hiểu biết xây dựng một bản tin ngắn giới thiệu về châu Mỹ.

c. Sản Phẩm

- Bài thuyết trình ngắn về châu Mỹ.

d. Cách thức tổ chức

Bước 1: Giao nhiệm vụ:

- Dựa vào kiến thức đã học, và thông tin hiểu biết hãy đóng vai là một biên tập viên hãy giới thiệu ngắn gọn về Châu Mỹ

Thời gian: 1 phút

Tiêu chí: Chính xác, ngắn gọn, lưu loát, diễn cảm

Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ

- Bài thuyết trình ngắn về châu Mỹ của HS

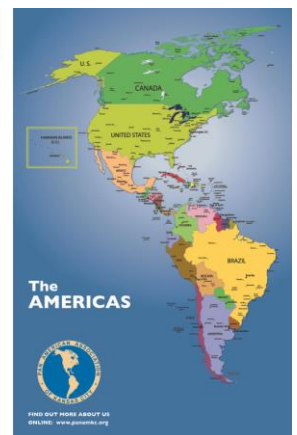
Bước 3: Báo cáo kết quả làm việc.

Bước 4: GV quan sát, nhận xét đánh giá hoạt động học của HS.

B. GIÁO ÁN ĐỐI CHỨNG

TÔI TÀI GIỎI – BẠN CŨNG THẾ

- Đóng vai là một Biên tập viên, giới thiệu ngắn gọn về châu Mỹ
- Thời gian 1 phút
- Tiêu chí: Chính xác, ngắn gọn, lưu loát, diễn cảm



TÊN BÀI DẠY - BÀI 17:
ĐẶC ĐIỂM DÂN CƯ XÃ HỘI TRUNG VÀ NAM MĨ
KHAI THÁC, SỬ DỤNG VÀ BẢO VỆ RỪNG A-MA-DÔN

Môn học/Hoạt động giáo dục: LỊCH SỬ VÀ ĐỊA LÍ; Lớp: 7

Thời gian thực hiện: 1 Tiết

I. MỤC TIÊU

1. Kiến thức

- Trình bày được đặc điểm nguồn gốc dân cư Trung và Nam Mỹ, vấn đề đô thị hoá, văn hoá Mỹ La-tinh.
- Trình bày đặc điểm của rừng nhiệt đới A-ma-dôn. Phân tích được vấn đề khai thác, sử dụng và bảo vệ thiên nhiên thông qua trường hợp rừng A-ma-dôn.
- Biết sử dụng bản đồ để xác định các đô thị lớn.

2. Năng lực

- Năng lực chung:
 - + Tự chủ và tự học: Tự học và hoàn thiện các nhiệm vụ thông qua phiếu học tập.
 - + Giao tiếp và hợp tác: Sử dụng ngôn ngữ, kết hợp với các công cụ học tập để trình bày thông tin, thảo luận nhóm.
 - + Giải quyết vấn đề sáng tạo.
- Năng lực Địa lí
 - + Năng lực nhận thức Địa lí: Năng lực nhận thức thế giới theo quan điểm không gian, giải thích hiện tượng và quá trình địa lí tự nhiên.
 - Năng lực tìm hiểu Địa lí: sử dụng công cụ Địa lí (bản đồ, bảng số liệu, hình ảnh).
 - Năng lực vận dụng kiến thức, kỹ năng Địa lí vào cuộc sống.

3. Phẩm chất

- Yêu thiên nhiên và có ý thức khai thác, sử dụng và bảo vệ thiên nhiên theo hướng bền vững.
- Yêu khoa học, biết khám phá, tìm hiểu các vấn đề xã hội.
- Chăm chỉ: Tìm hiểu kiến thức trên sách báo, internet phục vụ cho học tập, yêu, ham học hỏi.

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

- Lược đồ các luồng nhập cư vào Châu Mỹ.
- Bản đồ tỉ lệ dân đô thị và một số đô thị ở Trung và Nam Mỹ, năm 2020.
- Một số hình ảnh, video về dân cư, xã hội ở Trung và Nam Mỹ, cảnh quan rừng A-ma-dôn, các hoạt động khai thác, bảo vệ rừng A ma-dôn.

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG

a. Mục tiêu

- Ôn tập lại kiến thức cũ, tạo kết nối vào bài học, tạo hứng thú cho người học.

b. Tổ chức thực hiện

Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập

GV yêu cầu HS lên bảng kiểm tra miệng bài cũ.

Bước 2: HS tiếp nhận, thực hiện nhiệm vụ học tập

- HS chú ý lắng nghe và lên bảng kiểm tra miệng.

Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động, thảo luận

- GV mời 1 – 2 HS xung phong lên kiểm tra
- GV yêu cầu các HS khác lắng nghe, nhận xét, bổ sung ý kiến (nếu có).

Bước 4: Đánh giá kết quả thực hiện nhiệm vụ học tập

Khu vực Trung và Nam Mỹ có nền văn hoá Mỹ La-tinh vô cùng đặc sắc. Đây cũng là khu vực có nhiều đô thị lớn và đông dân trên thế giới.

B. HOẠT ĐỘNG HÌNH THÀNH KIẾN THỨC

Hoạt động 1. Tìm hiểu đặc điểm dân cư xã hội Trung và Nam Mỹ

a. Mục tiêu

- Trình bày được đặc điểm nguồn gốc dân cư Trung và Nam Mỹ.
- Biết sử dụng lược đồ để xác định các luồng nhập cư vào Trung và Nam Mỹ.
- Trình bày được vấn đề đô thị hoá ở Trung và Nam Mỹ.
- Biết sử dụng lược đồ để xác định vị trí các đô thị lớn ở Trung và Nam Mỹ.
- Trình bày được đặc điểm nền văn hóa Mỹ latinh.

b. Tổ chức thực hiện

HOẠT ĐỘNG CỦA GV - HS	NỘI DUNG
Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập Nhiệm vụ 1: Dựa vào thông tin trong mục a và hình 1 (trang 146), hãy: + Xác định các luồng nhập cư vào Trung và Nam Mỹ. + Cho biết thành phần chủng tộc của cư dân Trung và Nam Mỹ. Nhiệm vụ 2: Đọc thông tin và quan sát hình 1 trong mục b, hãy:	1. Đặc điểm dân cư xã hội a. Nguồn gốc dân cư Trung và Nam Mỹ Các luồng nhập cư vào Trung và Nam Mỹ: + Từ châu Á: Chủng tộc Môn-gô-lô-it cổ + Từ châu Âu: Người Tây Ban Nha, Bồ Đào Nha (thuộc chủng tộc Ô-rô-pê-ô-it) + Từ châu Phi: Chủng tộc Nê-grô-it.

+ Kể tên các đô thị có quy mô dân số từ 10 triệu dân trở lên ở Trung và Nam Mỹ? + Trình bày vấn đề đô thị hóa ở Trung và Nam Mỹ. Đô thị hóa tự phát đã nảy sinh những vấn đề gì? Nhiệm vụ 3: GV yêu cầu HS khai thác thông tin và các hình ảnh trong mục, làm việc cá nhân và thực hiện nhiệm vụ. - GV cung cấp cho HS những hình ảnh, video về các nền văn hóa cổ, các lễ hội, điệu nhảy đặc sắc,... của văn hóa Mỹ La-tinh, yêu cầu HS khai thác thêm thông tin trong SGK, đọc mục “Em có biết” để HS thấy được những yếu tố tạo nên nền văn hóa Mỹ La-tinh độc đáo. Bước 2: HS tiếp nhận, thực hiện nhiệm vụ học tập - HS khai thác thông tin và hình ảnh trong mục 1 SGK tr.152, 153 và trả lời câu hỏi. - GV quan sát, hướng dẫn, hỗ trợ HS (nếu cần thiết). Bước 3: Báo cáo kết quả - HS báo cáo kết quả làm việc trước lớp - HS khác nhận xét, bổ sung	=> Thành phần chủng tộc của Trung và Nam Mỹ rất đa dạng. - Sự hòa huyết giữa các dân tộc tạo ra sự đa dạng về thành phần chủng tộc. b. Vấn đề đô thị hóa + Mê-hi-cô Xi-ti (khu vực Trung Mỹ). + Li-ma (Pê-ru). + Ri-ô đê Gia-nê-rô và Xao Pao- lô (nước Bra-xin). + Bu-ê-nốt Ai-rét (Ác-hen-ti-na). + Bô-gô-ta (Cô-lôm-bi-a). - Việt Nam có một siêu đô thị, đó là thành phố Hồ Chí Minh. - Tốc độ đô thị hóa nhanh nhất thế giới. + Tỷ lệ dân đô thị cao khoảng 80% số dân (năm 2020). + Ở một số nơi quá trình đô thị hoá mang tính tự phát. + Xuất hiện những khu nhà ổ chuột. + Vấn đề về an ninh, trật tự xã hội. + Nạn thất nghiệp, thiếu việc làm. + Các tệ nạn xã hội. c. Văn hoá Mỹ La-tinh - Chủ nhân của nhiều nền văn hoá cổ nổi tiếng: Văn hóa May-a, văn hóa In-ca, văn hóa A-dơ-tếch. - Nền văn minh Inca khởi nguồn từ vùng cao nguyên Peru vào khoảng đầu thế kỷ XIII. - Nhiều lễ hội đặc sắc: Ca-na-van, Ô-ru-rô, La-ti-nô, Pa-rin-tin,.. - Ngôn ngữ chính là tiếng Tây Ban Nha và Bồ Đào Nha thuộc ngữ hệ La-tinh.
---	---

Bước 4: Đánh giá kết quả thực hiện nhiệm vụ học tập - GV quan sát, nhận xét đánh giá quá trình thực hiện của HS về thái độ, tinh thần học tập, khả năng giao tiếp, trình bày và đánh giá kết quả cuối cùng của HS. - Chuẩn kiến thức:	
--	--

C. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP

a. Mục tiêu

- Củng cố, luyện tập các kiến thức đã học trong bài.

b. Tổ chức thực hiện

Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập

- GV đặt câu hỏi để củng cố.
- + Đặc điểm dân cư Trung và Nam Mỹ?
- + Tình hình đô thị hóa?
- + Các nền văn hóa tiêu biểu?
- + Đặc điểm rừng A-ma-dôn?

Bước 2: HS tiếp nhận, thực hiện nhiệm vụ học tập

- HS vận dụng kiến thức đã học để thực hiện nhiệm vụ.

Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động

- HS giơ tay, phát biểu để trả lời câu hỏi.
- GV yêu cầu các HS khác lắng nghe, bổ sung ý kiến (nếu có).

Bước 4: Đánh giá kết quả thực hiện nhiệm vụ học tập

- GV nhận xét, đánh giá và chốt đáp án.

D. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG

a. Mục tiêu

- Vận dụng kiến thức đã học để giải quyết vấn đề trong thực tiễn.

b. Tổ chức thực hiện

Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập

- GV nêu yêu cầu vận dụng kiến thức thực tế vào tính huống cụ thể.

Bước 2: HS tiếp nhận, thực hiện nhiệm vụ học tập

- HS làm việc tại lớp.

Bước 3: Báo cáo kết quả làm việc.

- HS báo cáo sản phẩm.

Bước 4: Đánh giá kết quả thực hiện nhiệm vụ học tập

- GV nhận xét, đánh giá và kết thúc tiết học.

TÊN BÀI DẠY - BÀI 13:

VỊ TRÍ ĐỊA LÝ, PHẠM VI CHÂU MỸ. SỰ PHÁT KIẾN RA CHÂU MỸ

Môn học/Hoạt động giáo dục: LỊCH SỬ VÀ ĐỊA LÝ; Lớp: 7 (phân môn địa lý)

Thời gian thực hiện: 2 Tiết (Tiết 1)

I. MỤC TIÊU

1. Kiến thức

- Trình bày được khái quát về vị trí địa lý, phạm vi châu Mỹ.
- Phân tích được các hệ quả địa lý - lịch sử của việc Cri-xtô phơ Cô-lôm-bô phát kiến ra châu Mỹ (1492 - 1502).
- Xác định được vị trí và phạm vi châu Mỹ trên bản đồ tự nhiên châu Mỹ.

2. Năng lực

- Năng lực chung:

+ Tự chủ: Khai thác, thu thập, tư liệu về vị trí địa lý, phạm vi châu Mỹ, phát kiến địa lý.

+ Tự học và hoàn thiện các nhiệm vụ thông qua phiếu học tập.

+ Giao tiếp và hợp tác: Sử dụng ngôn ngữ, kết hợp với các công cụ học tập để trình bày thông tin, thảo luận nhóm, cặp đôi tìm hiểu về hình dạng kích thước châu Mỹ.

+ Giải quyết vấn đề sáng tạo: Vận dụng kiến thức kỹ năng đã học để đưa ra nhận định về vị trí địa lý châu Mỹ, phát kiến địa lý.

- Năng lực Địa lý

+ Năng lực nhận thức Địa lý: Năng lực nhận thức thế giới theo quan điểm không gian, (xác định hình dạng, kích thước châu Mỹ) giải thích hiện tượng và quá trình địa lý tự nhiên, phân tích mối quan hệ giữa các hiện tượng lịch sử, địa lý.

- Năng lực tìm hiểu Địa lý: sử dụng công cụ Địa lý (bản đồ, bảng số liệu, hình ảnh,..) để tìm hiểu vị trí địa lý, phạm vi châu Mỹ.

- Năng lực vận dụng kiến thức, kỹ năng Địa lý vào cuộc sống: mục đích tìm hiểu các mối quan hệ giữa vị trí địa lý đến tài nguyên thiên nhiên.

3. Phẩm chất

- Bồi dưỡng tình yêu thiên nhiên, niềm đam mê học hỏi, khám phá miền đất mới.
- Chăm chỉ: tìm hiểu kiến thức trên internet phục vụ cho học tập, yêu khoa học, ham học hỏi, tìm tòi.
- Trắc nghiệm: thực hiện các nhiệm vụ học tập được giao.

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

- GV: Tivi, máy chiếu, hình ảnh bản đồ châu Mỹ phiếu học tập.
- HS: sưu tầm hình ảnh, tư liệu châu Mỹ, phiếu bảng nhóm.

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động xuất phát/ khởi động

a. Mục tiêu

- Kết nối vào bài học, tạo hứng thú cho người học.

b. Nội dung

- Kể tên các quốc gia.

c. Sản phẩm

- Câu trả lời cá nhân của HS.

d. Cách thức tổ chức

Bước 1: Giao nhiệm vụ

- GV: Kiểm tra bài cũ.
- HS: Giơ tay trả lời.

Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ trả lời bài cũ.

Bước 3: Báo cáo kết quả

GV: Đưa ra nhận xét, đánh giá

Bước 4: Đánh giá và chốt kiến thức, và kết nối vào bài học.

Dẫn dắt vào bài mới:

Châu Mỹ là vùng đất rộng lớn nằm tách biệt với các châu lục khác, vì thế mãi đến cuối thế kỉ XV, với cuộc thám hiểm của Cri xtô-phơ Cô lôm-bô (C. Cô-lôm-bô), châu lục này mới được tìm ra. Vị trí địa lí châu Mỹ có gì đặc biệt? Việc tìm ra châu Mỹ có ý nghĩa như thế nào?

2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức mới

2.1. Tìm hiểu về đặc điểm vị trí địa lí và phạm vi châu Mỹ

a. Mục tiêu

- Trình bày được khái quát về vị trí địa lí, phạm vi châu Mỹ.
- Biết sử dụng bản đồ tự nhiên châu Mỹ để xác định vị trí và phạm vi.
- Xác định được trên bản đồ các đại dương tiếp giáp với châu Mỹ.

b. Nội dung

Dựa vào thông tin trong mục 1 và hình 1, hãy:

- Cho biết châu Mỹ tiếp giáp những đại dương nào?
- Xác định vị trí, phạm vi châu Mỹ?

c. Sản Phẩm

- Câu trả lời của HS.

d. Cách thức tổ chức

Hoạt động của GV và HS	Dự kiến sản phẩm
Bước 1: Giao nhiệm vụ: Nhiệm vụ 1- Làm việc theo cá nhân: HS trả lời các câu hỏi: + Châu Mỹ có diện tích là bao nhiêu ? + Châu Mỹ bao gồm các lục địa nào ? + Châu Mỹ tiếp giáp với các đại dương nào ? Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ cặp đôi - HS thảo luận theo nhóm đôi thực hiện nhiệm vụ - GV hỗ trợ giúp đỡ HS thực hiện nhiệm vụ Bước 3: Báo cáo kết quả - HS báo cáo kết quả làm việc trước lớp - HS khác nhận xét, bổ sung Bước 4: Đánh giá và chốt kiến thức - GV quan sát, nhận xét đánh giá quá trình thực hiện của HS về thái độ, tinh thần học tập, khả năng giao tiếp, trình bày và đánh giá kết quả cuối cùng của HS. - Chuẩn kiến thức Nhiệm vụ 2: GV mở rộng về kênh đào Panama Bước 1: Giao nhiệm vụ: GV cho HS xem video về kênh đào - Panama. Hoạt	I. Vị trí địa lí và phạm vi 1. Vị trí địa lí - Nằm ở bán cầu Tây - Từ vùng cực Bắc, đến tận vùng cực Nam ($72^{\circ} \text{B} - 54^{\circ} \text{N}$) => Rộng lớn trải dài trên nhiều vĩ độ 2. Tiếp giáp - Phía Bắc: Bắc Băng Dương - Phía Đông: Đại Tây Dương - Phía Tây: Thái Bình Dương => Được bao quanh bởi các đại dương lớn, nằm cách xa các châu lục khác 3. Kích thước - 42 triệu km^2 (đứng thứ 2 thế giới) - Bắc Mỹ, Trung Mỹ, Nam Mỹ

động cá nhân. Tìm hiểu vị trí, ý nghĩa của kênh đào Panama

GV: Xem video về kênh đào Panama, yêu cầu HS quan sát video ghi lại những đặc điểm của kênh đào Panama

HS: Quan sát video, hoạt động cá nhân, ghi lại những đặc điểm của kênh đào Panama.



Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ cá nhân

- HS hoạt động cá nhân thực hiện nhiệm vụ
- GV hỗ trợ giúp đỡ HS thực hiện nhiệm vụ

Bước 3: Báo cáo kết quả

- HS báo cáo kết quả làm việc trước lớp
- HS khác nhận xét, bổ sung

Sản phẩm:

- Kênh đào Panama dài 82km
- Kênh đào được khởi công lần đầu năm 1882 bởi kỹ sư người Pháp
- Kênh đào Panama nối liền hai đại dương Thái Bình Dương và Đại Tây Dương

Bước 4: Đánh giá và chốt kiến thức

- GV quan sát, nhận xét đánh giá quá trình thực hiện của HS về thái độ, tinh thần học tập, khả năng giao tiếp, trình

bày và đánh giá kết quả cuối cùng của HS. - Chuẩn kiến thức: - GV mở rộng: Kênh đào Pa-na-ma dài 82 km, được khởi công lần đầu năm 1882 bởi người Pháp. Năm 1904, Hoa Kỳ đã tiến hành đào lại kênh Pa-na-ma và hoàn thành vào năm 1914. Năm 1920, kênh Pa-na ma được đưa vào sử dụng. Kênh đào Pa-na ma trở thành con đường giao thông quốc tế quan trọng nối liền Thái Bình Dương và Đại Tây Dương. Nếu không có kênh đào Pa-na-ma thì khi đi từ Thái Bình Dương sang Đại Tây Dương và ngược lại phải mất hơn 12 000 km và chi phí gấp 10 lần chi phí qua kênh đào. Ví dụ như đi từ Niu Oóc đến Xan Phran-xi-xcô nếu vòng qua Nam Mỹ, chiều dài quãng đường là trên 20 900 km, nhưng qua kênh đào thì chỉ còn 8 370 km. Mỗi năm có khoảng 15 000 chiếc tàu thuyền qua lại kênh đào này (42 chuyến/ngày).	
--	--

3. Hoạt động luyện tập

a. Mục tiêu

- củng cố, luyện tập các kiến thức đã học trong bài.

b. Nội dung

- Làm bài tập trong vở bài tập lịch sử và địa lí 7.

c. Sản Phẩm

- Vở bài tập của HS

d. Cách thức tổ chức

Bước 1: Giao nhiệm vụ cho HS

- HS hoàn thành bài tập bài 13 trong sách bài tập lịch sử và địa lí 7.

Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ

- HS vận dụng kiến thức đã học để làm bài tập.

Bước 3: Báo cáo kết quả làm việc

Bước 4: Kết luận, nhận định

- GV nhận xét thái độ, cách làm việc của HS trong hoạt động, khen thưởng khuyến khích HS.

4. Hoạt động vận dụng, mở rộng

a. Mục tiêu

- Vận dụng kiến thức đã học để giải quyết vấn đề trong thực tiễn.

b. Tổ chức thực hiện

Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập

- GV nêu yêu cầu vận dụng kiến thức thực tế vào tính huống cụ thể.

Bước 2: HS tiếp nhận, thực hiện nhiệm vụ học tập

- HS làm việc tại lớp.

Bước 3: Báo cáo kết quả làm việc.

- HS báo cáo sản phẩm.

Bước 4: Đánh giá kết quả thực hiện nhiệm vụ học tập

- GV nhận xét, đánh giá và kết thúc tiết học.

C. PHIẾU KHẢO SÁT HS SAU GIỜ HỌC

Bài 17: Đặc điểm dân cư, xã hội Trung và Nam Mỹ; Khai thác, sử dụng và bảo vệ rừng A-ma-dôn

I. Thông tin chung (ẩn danh)

- Lớp: ☐ Thực nghiệm (7A) ☐ Đối chứng (7E)
- Giới tính: ☐ Nam ☐ Nữ
- Mức độ học lực: ☐ Giỏi ☐ Khá ☐ Trung bình ☐ Yếu

II. Mức độ tiếp thu kiến thức

Đánh dấu vào mức độ phù hợp:

- Em hiểu nội dung bài học:

☐ Rất tốt ☐ Tốt ☐ Bình thường ☐ Chưa tốt

- Em nhớ được kiến thức:

☐ Rất tốt ☐ Tốt ☐ Bình thường ☐ Chưa tốt

- Em có thể vận dụng kiến thức:

☐ Rất tốt ☐ Tốt ☐ Bình thường ☐ Chưa tốt

III. Mức độ hứng thú và tham gia học tập

- Tiết học tạo hứng thú:

☐ Rất đồng ý ☐ Đồng ý ☐ Không ý kiến ☐ Không đồng ý

- Em tích cực tham gia:

☐ Rất đồng ý ☐ Đồng ý ☐ Không ý kiến ☐ Không đồng ý

- Em dễ tập trung:

☐ Rất đồng ý ☐ Đồng ý ☐ Không ý kiến ☐ Không đồng ý

IV. Đánh giá phương pháp dạy học

- Phương pháp giúp dễ hiểu:

☐ Rất đồng ý ☐ Đồng ý ☐ Không ý kiến ☐ Không đồng ý

- Hoạt động phù hợp:

☐ Rất đồng ý ☐ Đồng ý ☐ Không ý kiến ☐ Không đồng ý

- Muốn học theo cách này:

☐ Rất đồng ý ☐ Đồng ý ☐ Không ý kiến ☐ Không đồng ý

V. Câu hỏi riêng

Lớp thực nghiệm (7A):

- Trò chơi giúp hiểu bài: ☐ Rất đồng ý ☐ Đồng ý ☐ Không

- Trò chơi giúp nhớ lâu: ☐ Rất đồng ý ☐ Đồng ý ☐ Không

- Em thích học bằng trò chơi: ☐ Rất đồng ý ☐ Đồng ý ☐ Không

Lớp đối chứng (7E):

- Giờ học hơi nhàm chán: ☐ Có ☐ Không

- Muốn có hoạt động sinh động: ☐ Có ☐ Không

VI. Ý kiến của HS

1. Em thích nhất điều gì?

.....

2. Điều chưa hài lòng?

.....

3. Đề xuất:

.....

D. PHIẾU KHẢO SÁT THỰC TRẠNG DẠY HỌC LỊCH SỬ VÀ ĐỊA LÍ LỚP 7 TẠI TRƯỜNG THCS TRƯỜNG HÁN SIÊU

Thực trạng dạy học môn Lịch sử và Địa lí lớp 7

Mục đích: Thu thập ý kiến của HS nhằm đánh giá thực trạng dạy học và đề xuất giải pháp nâng cao hiệu quả học tập.

Lưu ý: Không có câu trả lời đúng/sai. Hãy trả lời trung thực theo cảm nhận của em.

PHẦN I. THÔNG TIN CHUNG

1. Giới tính:

☐ Nam ☐ Nữ ☐ Khác

2. Lớp:

PHẦN II. NỘI DUNG KHẢO SÁT

1. Mức độ hứng thú với môn học

3. Em cảm thấy mức độ hứng thú với môn Lịch sử và Địa lí như thế nào?

☐ Rất hứng thú

☐ Hứng thú

☐ Bình thường

☐ Không hứng thú

4. Em thích học phần nào hơn?

☐ Lịch sử

☐ Địa lí

☐ Cả hai như nhau

2. Phương pháp dạy học của GV

5. GV thường sử dụng những hình thức dạy học nào? (có thể chọn nhiều)

- ☐ Giảng bài truyền thống
- ☐ Thảo luận nhóm
- ☐ Trò chơi học tập
- ☐ Trình chiếu (PowerPoint, video)
- ☐ Khác:

6. Theo em, các phương pháp dạy học của GV có dễ hiểu không?

- ☐ Rất dễ hiểu
- ☐ Dễ hiểu
- ☐ Bình thường
- ☐ Khó hiểu

7. GV có thường xuyên tổ chức hoạt động trò chơi trong giờ học không?

- ☐ Thường xuyên
- ☐ thỉnh thoảng
- ☐ Hiếm khi
- ☐ Không bao giờ

3. Mức độ tham gia học tập

8. Em tham gia vào các hoạt động trên lớp như thế nào?

- ☐ Rất tích cực
- ☐ Tích cực
- ☐ Bình thường
- ☐ Ít tham gia

9. Khi tham gia trò chơi học tập, em cảm thấy:

- ☐ Rất hứng thú
- ☐ Hứng thú
- ☐ Bình thường
- ☐ Không hứng thú

4. Hiệu quả học tập

10. Em có dễ nhớ bài hơn khi tham gia các hoạt động (trò chơi, thảo luận...) không?

- ☐ Rất dễ nhớ
- ☐ Dễ nhớ
- ☐ Bình thường
- ☐ Khó nhớ

11. Em có thể vận dụng kiến thức đã học vào bài tập hoặc thực tế không?

- ☐ Rất tốt
- ☐ Tốt
- ☐ Bình thường
- ☐ Chưa tốt

5. Khó khăn khi học

12. Em gặp khó khăn gì khi học môn này? (có thể chọn nhiều)

- ☐ Khó nhớ sự kiện lịch sử
- ☐ Khó hiểu bản đồ, biểu đồ
- ☐ Nội dung dài, nhiều kiến thức
- ☐ Thiếu hứng thú
- ☐ Khác:

6. Ý kiến đề xuất

13. Em mong muốn GV thay đổi điều gì để giờ học thú vị hơn?

.....

14. Theo em, việc sử dụng trò chơi học tập trong giờ học có cần thiết không?

- ☐ Rất cần thiết
- ☐ Cần thiết
- ☐ Bình thường
- ☐ Không cần thiết

Xin chân thành cảm ơn sự tham gia của em!