

TRƯỜNG THPT DTNT
HUYỀN CƯỜNG
TỔ: LÍ – HÓA – SINH

CHUYÊN ĐỀ
“SỬ DỤNG MỘT SỐ TRÒ CHƠI HỌC TẬP TẠO HỨNG THÚ
CHO HỌC SINH NHẪM NÂNG CAO HIỆU QUẢ DẠY HỌC
MÔN SINH HỌC LỚP 10”

I. PHẦN MỞ ĐẦU

Trong bối cảnh giáo dục hiện đại, việc tạo ra môi trường học tập tích cực và thú vị là vô cùng quan trọng. Học sinh không chỉ cần tiếp thu kiến thức mà còn cần phát triển kỹ năng tư duy, khả năng sáng tạo và tinh thần hợp tác. Một trong những phương pháp hiệu quả để đạt được mục tiêu này là sử dụng trò chơi học tập. Những trò chơi này không chỉ giúp học sinh tiếp cận kiến thức một cách dễ dàng mà còn kích thích hứng thú và sự tham gia tích cực trong quá trình học.

Trò chơi học tập không chỉ đơn thuần là giải trí; chúng còn là công cụ mạnh mẽ trong việc rèn luyện các kỹ năng mềm như giao tiếp, lãnh đạo và làm việc nhóm. Thông qua các hoạt động này, học sinh có thể áp dụng lý thuyết vào thực tiễn, từ đó củng cố và nâng cao hiểu biết của mình.

Chính vì vậy, việc tích hợp các trò chơi học tập vào chương trình giảng dạy không chỉ giúp nâng cao hiệu quả học tập mà còn tạo ra một không gian học tập thân thiện và thú vị. Trong bài viết này, chúng ta sẽ khám phá một số trò chơi học tập hấp dẫn, từ đó giúp giáo viên và học sinh cùng nhau xây dựng những giờ học sinh động và hiệu quả hơn.

Từ thực trạng trên, để việc học tập môn sinh học đạt hiệu quả tốt hơn tôi đã đưa ra chuyên đề: *"Sử dụng một số trò chơi học tập tạo hứng thú cho học sinh nhằm nâng cao hiệu quả dạy học môn Sinh học lớp 10"*.

II. PHẦN NỘI DUNG

1. Thực trạng

Trong những năm gần đây, việc áp dụng trò chơi học tập vào quá trình giảng dạy đã dần trở thành một xu hướng phổ biến tại nhiều trường học. Tuy nhiên, thực trạng hiện nay vẫn cho thấy một số điểm mạnh và hạn chế cần được nhận diện.

1.1. Thuận lợi

- Nhiều giáo viên đã áp dụng các trò chơi như trò chơi đố vui, đóng vai, hay các hoạt động nhóm để khơi gợi sự hứng thú của học sinh. Điều này giúp các em tham gia tích cực hơn vào bài học.

- Các trò chơi thường khuyến khích học sinh làm việc nhóm, giao tiếp và giải quyết vấn đề. Điều này không chỉ giúp nâng cao kiến thức mà còn rèn luyện kỹ năng xã hội.

- Nghiên cứu cho thấy việc sử dụng trò chơi học tập có thể giúp học sinh nhớ lâu hơn và hiểu sâu hơn về kiến thức, từ đó cải thiện kết quả học tập.

1.2. Khó khăn

- Một số giáo viên vẫn sử dụng trò chơi học tập theo cách truyền thống, dẫn đến sự nhàm chán và không thu hút được sự chú ý của học sinh. Việc cập nhật và sáng tạo trong lựa chọn trò chơi còn hạn chế.

- Đôi khi, các trò chơi không được thiết kế phù hợp với nội dung chương trình, khiến việc áp dụng vào thực tế gặp khó khăn.

- Nhiều giáo viên chưa được đào tạo đầy đủ về cách sử dụng trò chơi trong giảng dạy, dẫn đến việc triển khai không hiệu quả. Bên cạnh đó, thiếu thiết bị và tài liệu hỗ trợ cũng là một rào cản.

2. Nguyên nhân của những thuận lợi và khó khăn

2.1. Nguyên nhân của những thuận lợi

- Nhiều giáo viên hiện nay đã nhận thức được tầm quan trọng của việc áp dụng phương pháp dạy học tích cực, từ đó tích cực sử dụng trò chơi để tạo không khí vui vẻ và hứng thú.

- Trò chơi học tập khuyến khích sự tương tác giữa học sinh và giáo viên cũng như giữa các học sinh với nhau, giúp tạo ra môi trường học tập thân thiện và cởi mở.

- Trò chơi giúp học sinh phát triển theo nhiều cách khác nhau, phù hợp với các phong cách học tập khác nhau như thị giác, thính giác và động giác.

- Sự phát triển của công nghệ thông tin đã mang đến nhiều công cụ và ứng dụng hỗ trợ việc tổ chức trò chơi học tập, từ đó làm tăng sự hấp dẫn và tính hiệu quả.

2.2. Nguyên nhân của những khó khăn

- Nhiều giáo viên chưa được đào tạo bài bản về việc thiết kế và triển khai trò chơi học tập, dẫn đến việc áp dụng không hiệu quả.

- Chương trình học thường dày đặc và yêu cầu học sinh phải tiếp thu nhiều kiến thức trong thời gian ngắn, khiến giáo viên khó lòng dành thời gian cho các hoạt động trò chơi.

- Một số học sinh có thể không quen với cách học này hoặc có xu hướng học theo phương pháp truyền thống.

III. CÁC GIẢI PHÁP

Giới thiệu một số trò chơi:

Giải pháp 1: Sử dụng trò chơi gắn chú thích cho tranh, hình nhanh nhất.

- Mục đích:

+ HS xác định nhanh vị trí và gọi tên được các thành phần trên tranh (hoặc mô hình) về cấu tạo của tế bào.

+ Rèn luyện kỹ năng quan sát tranh, mô hình, tác phong nhanh nhẹn của học sinh.

+ Củng cố và khắc sâu kiến thức có liên quan đến cấu tạo của tế bào.

- Thể lệ trò chơi:

1. Những người tham gia trò chơi sẽ được chia thành 2 đội, mỗi đội có 3 – 5 học sinh tương đương với phần chú thích trên tranh hoặc mô hình.

2. Giáo viên phát cho mỗi đội một mô hình (hoặc tranh câm) kèm theo các mảnh bìa nhỏ ghi chú thích tên các bào quan của tế bào có kèm băng dính ở phía sau.

3. Khi giáo viên hô “bắt đầu” thì thành viên đầu tiên của mỗi đội sẽ gắn một mảnh bìa chú thích cho một bào quan trên mô hình (hoặc tranh câm) của đội mình sau đó về chỗ để thành viên tiếp theo của đội mình lên gắn tiếp. Cứ như vậy đội nào hoàn thành chính xác và nhanh nhất thì đội đó thắng.

- Vận dụng vào dạy học:

Trò chơi này thường được áp dụng khi dạy bài mới, củng cố hoặc ôn tập các kiến thức có liên quan đến cấu tạo, quá trình sống bên trong tế bào.

- Ví dụ minh họa:

Khi dạy bài 3: Giới thiệu chung về các cấp độ tổ chức của thế giới sống



CÁC CẤP ĐỘ TỔ CHỨC CỦA THẾ GIỚI SỐNG

- Học sinh tham gia chơi được chia thành 2 đội và xếp thành 2 hàng.

- Giáo viên phát cho mỗi đội một tranh câm hình các cấp độ tổ chức của thế giới sống và các mảnh bìa ghi chú thích tên các cấp độ tổ chức sống có kèm băng dính ở đằng sau để dính vào tranh câm. Mỗi cấp độ tổ chức sống được ghi trên một mảnh bìa, đó là nguyên tố hóa học, phân tử, bào quan, tế bào, mô, cơ quan, hệ cơ quan, cơ thể, quần thể, quần xã, hệ sinh thái, khu sinh học, sinh quyển.

- Khi giáo viên hô “bắt đầu” thì học sinh đầu tiên của mỗi đội sẽ lên gắn chú thích cho một cấp độ tổ chức sống ở tranh câm của đội mình sau đó về chỗ để thành viên tiếp theo lên gắn tiếp. Cứ như vậy cho đến hết thời gian qui định, đội nào hoàn thành nhanh hơn và chính xác hơn sẽ là đội thắng cuộc.

Như vậy thông qua trò chơi này học sinh củng cố kiến thức về các quá trình sống một cách nhẹ nhàng thoải mái, do vậy các em sẽ ghi nhớ nhanh hơn và tốt hơn so với việc đọc thông tin và trả lời các câu hỏi có liên quan đến các cấp độ tổ chức sống.

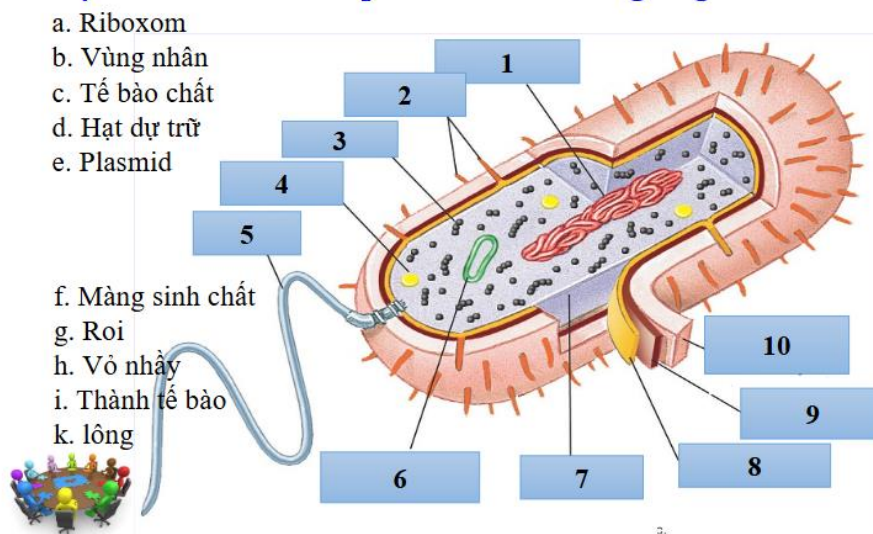
Sản phẩm học tập



Khi dạy bài 7: Tế bào nhân sơ và tế bào nhân thực

LUYỆN TẬP

Hãy nối tên các thành phần của VK tương ứng với các số ?



Để củng cố lại kiến thức các thành phần cấu tạo tế bào nhân sơ, thay vì cho học sinh trả lời câu hỏi: “Kể tên các thành phần cấu tạo nên tế bào nhân sơ”, tôi cho HS chơi trò chơi gắn chú thích cho tranh hình như sau:

- HS tham gia chơi được chia thành 2 đội và xếp thành 2 hàng.

- GV phát cho mỗi đội một tranh câm hình 8.3 (Cấu tạo điển hình của một trực khuẩn) và các mảnh bìa ghi chú thích tên các thành phần cấu tạo tế bào nhân sơ có kèm băng dính ở đằng sau để dính vào tranh câm. Mỗi thành phần cấu tạo được ghi trên một 11 mảnh bìa, đó là: Ribosome, vùng nhân, tế bào chất, hạt dự trữ, plasmid, màng sinh chất, roi, vỏ nhầy, thành tế bào, lông.

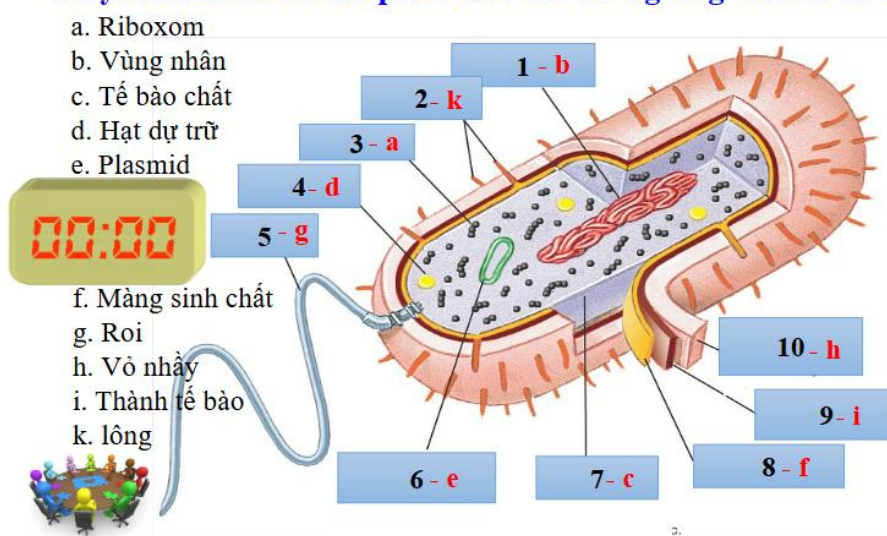
- Khi giáo viên hô “bắt đầu” thì HS đầu tiên của mỗi đội sẽ lên gắn chú thích cho thành phần cấu tạo ở tranh câm của đội mình sau đó về chỗ để thành viên tiếp theo lên gắn tiếp. Cứ như vậy cho đến hết thời gian quy định, đội nào hoàn thành nhanh hơn và chính xác hơn sẽ là đội thắng cuộc.

Như vậy thông qua trò chơi này HS củng cố kiến thức về cấu tạo tế bào nhân sơ một cách nhẹ nhàng thoải mái, do vậy các em sẽ ghi nhớ nhanh hơn và tốt hơn so với việc đọc thông tin và trả lời các câu hỏi có liên quan đến cấu tạo tế bào nhân sơ.

Sản phẩm học tập

LUYỆN TẬP

Hãy nối tên các thành phần của VK tương ứng với các số ?



Giải pháp 2: Sử dụng trò chơi Ô chữ kì diệu:

- Mục đích:

+ củng cố khắc sâu kiến thức của bài học, của chương từ đó hình thành mối liên hệ về nội dung kiến thức giữa các phần trong một bài học hoặc giữa các bài trong một chương.

+ Rèn luyện kỹ năng nhớ, vận dụng kiến thức đã học của học sinh.

+ Phát triển tư duy nhanh nhạy, sáng tạo của học sinh.

- Thể lệ trò chơi:

1. GV đưa ra một bảng gồm các ô chữ đang để trống với các từ hàng ngang và hàng dọc kèm theo các câu hỏi gợi ý để giải mỗi từ ở hàng ngang và hàng dọc.

2. HS tham gia chơi sẽ được chia thành 2 hoặc nhiều đội khác nhau.

3. Khi bắt đầu ở lượt đầu tiên đại diện mỗi đội sẽ lựa chọn 1 từ hàng ngang hoặc từ hàng dọc để trả lời dựa vào các câu hỏi gợi ý, nếu một đội nào đó không có câu trả lời đúng thì nhường quyền trả lời cho đội khác, nếu trả lời đúng thì GV lật ô chữ đó ra và cho điểm, cứ thế cho đến khi các đội giải hết được các từ hàng ngang ở các lượt tiếp theo. Ở mỗi hàng ngang sẽ có một chữ cái là chữ trong từ chủ đề ở hàng dọc.

4. Mỗi câu trả lời đúng cho 1 từ hàng ngang sẽ được 10 điểm, câu trả lời đúng cho từ hàng dọc sẽ được 20 điểm, trả lời hàng dọc trước khi các hàng ngang được mở hết sẽ được 30 điểm, trả lời sai từ hàng dọc sẽ bị mất quyền chơi tiếp.

5. Đội thắng cuộc sẽ là đội có điểm số cao nhất.

- Vận dụng vào dạy học:

Trò chơi này thường được áp dụng linh động cho hoạt động mở đầu, hoạt động luyện tập hoặc các tiết ôn tập, tiết bài tập.

- Ví dụ minh họa:

Khi dạy bài 4: Khái quát về Tế bào

TRÒ CHƠI Ô CHỮ

TỪ KHÓA ■ ■ ■ ■ ■

1

2

3

4

LUẬT CHƠI

- Thời gian trả lời ô chữ hàng ngang là 30s, các nhóm viết ra **bảng phụ**.
- Mỗi câu trả lời hàng ngang đúng được **10 điểm**
- Nhóm nào giơ tay nhanh nhất giành quyền trả lời hàng ngang từ khóa
- **Trước** khi đưa ra gợi ý được **30 điểm**
- **Sau** khi đưa ra gợi ý được **20 điểm**

- Hàng ngang 1 (7 chữ cái): Tên một đại phân tử hữu cơ có trong trứng thịt, cá?

- Hàng ngang 2 (14 chữ cái): trùng roi, trùng đế giày thuộc giới sinh vật nào?

- Hàng ngang 3 (7 chữ cái): nhóm sinh vật có kích thước rất nhỏ, chỉ quát sát được kính hiển vi?

- Hàng ngang 4 (1 chữ cái): Vật chất di truyền của tế bào?

- Hàng khóa (5 chữ cái): Đây là đơn vị cơ bản cấu tạo nên thế giới sống?

Hoạt động mở đầu với mục tiêu giúp HS chủ động, tích cực tìm hiểu kiến thức của bài học, tôi cho HS chơi trò chơi ô chữ để tìm ra từ khóa “Tế bào” và dẫn dắt vào nội dung bài mới.

Sản phẩm học tập:

TRÒ CHƠI Ô CHỮ

T É B À O

1

PROTÊN

2

GIỜINGUYÊNSINH

3

VIKHUÃN

4

NUCLEICACID



Khi dạy bài 6: Các phân tử sinh học

TRÒ CHƠI Ô CHỮ

TỪ KHÓA

7. Nguyên tố hóa học này liên kết với Oxygen tạo thành phân tử nước?

1. Phân tử protein có cấu tạo theo nguyên tắc này?
2. Có bản chất là protein đóng vai trò xúc tác cho phản ứng hóa sinh?
3. Cấu trúc bậc 2 của protein có dạng nếp gấp gì?
4. Nhiều amino acid liên kết với nhau tạo nên ...?
5. Là đơn phân cấu tạo nên protein?
6. Bản chất là protein có chức năng bảo vệ cơ thể chống lại các tác nhân gây bệnh.
7. Nguyên tố hóa học này liên kết với oxygen tạo thành phân tử nước?

Với mục tiêu củng cố lại các kiến thức liên quan đến cấu tạo và chức năng của protein, tôi áp dụng trò chơi Ô chữ kì diệu trong hoạt động luyện tập về Protein như sau:

Sản phẩm học tập:



IV. KẾT LUẬN VÀ KIẾN NGHỊ

1. Kết luận

- Việc áp dụng các trò chơi học tập vào quá trình dạy học môn Sinh học lớp 10 đã cho thấy hiệu quả rõ rệt trong việc nâng cao hứng thú học tập, giúp học sinh tiếp cận kiến thức một cách sinh động và dễ dàng hơn. Các trò chơi không chỉ tạo ra một không khí học tập thoải mái, vui vẻ mà còn kích thích sự sáng tạo, khả năng tư duy phản biện và tinh thần hợp tác của học sinh. Thông qua việc tham gia các trò chơi, học sinh có thể ôn luyện kiến thức, giải quyết vấn đề và phát triển các kỹ năng mềm, đồng thời củng cố kiến thức sinh học một cách tự nhiên, dễ hiểu.

- Tuy nhiên, để đạt được hiệu quả tối ưu trong việc sử dụng trò chơi học tập, giáo viên cần phải lựa chọn và thiết kế các trò chơi phù hợp với nội dung bài học, mục tiêu giảng dạy và đặc điểm học sinh. Đồng thời, việc kết hợp trò chơi vào các phương pháp dạy học khác cũng sẽ làm tăng thêm sự phong phú và hấp dẫn cho bài giảng.

2. Kiến nghị

- Tăng cường việc sử dụng công nghệ trong trò chơi học tập có thể được phát triển trên nền tảng công nghệ như ứng dụng, phần mềm, hay game học tập trực tuyến, giúp học sinh có thể học mọi lúc, mọi nơi. Việc tích hợp công nghệ cũng giúp học sinh phát triển thêm kỹ năng công nghệ thông tin.

- Tổ chức các cuộc thi và hoạt động ngoại khóa liên quan đến trò chơi học tập các hoạt động ngoại khóa, cuộc thi, hay trò chơi sinh học giữa các lớp sẽ là một môi trường tốt để học sinh giao lưu, trao đổi kiến thức và thể hiện sự sáng tạo, từ đó nâng cao tinh thần học tập và khả năng hợp tác nhóm.

Sóc trăng, 7 tháng 11 năm 2024

Người viết

Liêu Tấn Quang