**BẢN MÔ TẢ SÁNG KIẾN**

**I. THÔNG TIN CHUNG VỀ SÁNG KIẾN**

**1. Tên sáng kiến:** *“Đưa các trò chơi tích cực vào dạy học nhằm nâng cao sự hứng thú cho học sinh trong dạy học Toán”*

**2. Lĩnh vực áp dụng sáng kiến:** trong giảng dạy môn Toán ở cấp trung học cơ sở - Toán 6.

**3. Tác giả:**

Họ và tên: Phan Thị Thu Lành

Ngày tháng năm sinh: 12/07/1990

Chức vụ, đơn vị công tác: Giáo viên, trường THCS Tiên Thắng - Toàn Thắng.

Điện thoại: DĐ: 0372119354

**4. Đồng tác giả:** Không có

**5. Đơn vị áp dụng sáng kiến:**

Tên đơn vị: Trường trung học cơ sở Tiên Thắng - Toàn Thắng

Địa chỉ: Mỹ Lộc ,Tiên Thắng, Tiên Lãng, Hải Phòng

Điện thoại:

**II. Mô tả giải pháp đã biết**

Trong quá trình giảng dạy, nghiên cứu và tìm hiểu thực tế tại trường, tôi thấy việc tổ chức trò chơi Toán học trong các giờ học, đặc biệt là trong tiết toán được đa số giáo viên vận dụng với mong muốn đổi mới phương pháp dạy học, góp phần đảm bảo mục tiêu tiết học, thay đổi không khí học tập cho học sinh. Tuy nhiên, không phải mọi giáo viên, mọi tiết học vận dụng đều đạt hiệu quả. Để vận dụng có hiệu quả trò chơi Toán học trong dạy học Toán, đa phần giáo viên còn lúng túng chưa phát huy hết tác dụng của mỗi trò chơi do nhiều nguyên nhân. Đa số giáo viên tổ chức trò chơi nhằm củng cố tiết học, không linh hoạt trong tiến trình dạy. Vì vậy tôi đề xuất sáng kiến ***“Đưa các trò chơi tích cực vào dạy học nhằm nâng cao sự hứng thú cho học sinh trong dạy học Toán ”*** vào dạy học nhằm nâng cao chất lượng học tập của học sinh và sự yêu thích của học sinh với môn toán.

**\* Thực trạng tình hình:**

Việc đa dạng hoá trò chơi trong tiết học còn hạn chế. Giáo viên còn vận dụng máy móc, rập khuôn một số trò chơi nhất định từ tiết này qua tiết khác gây nên

sự khập khiễng với mục tiêu từng hoạt động và sự nhàm chán, thiếu hứng thú ở

học sinh.

Đôi khi giáo viên không làm chủ tốt thời gian trong quá trình tổ chức trò chơi Toán học dẫn đến “cháy” giờ hay phân chia thời gian không hợp lý trong tiết dạy. Một thực trạng thường thấy là sự chuẩn bị, tổ chức một trò chơi toán học của giáo viên chưa chu đáo, tỉ mỉ, cặn kẽ và đảm bảo yêu cầu của trò chơi nên hiệu quả của các trò chơi Toán học còn hạn chế.

Trong quá trình tổ chức trò chơi, việc thu hút học sinh cả lớp tham gia là vấn đề rất khó đối với một số giáo viên, phần đông chỉ học sinh thích môn Toán tham gia tích cực còn học sinh không thích học Toán thì ngược lại.

Môn toán là một môn tương đối khó trong việc liên môn, định hướng nghề nghiệp cho học sinh vì vậy khi thiết kế trò chơi tôi muốn đưa các trò chơi có tính định hướng nghề nghiệp, tích hợp liên môn … vào bài dạy.

Từ thực trạng trên, việc tổ chức trò chơi Toán học trong dạy học toán là một vấn đề khá quan trọng cần có những giải pháp cụ thể, phù hợp với thực tiễn nhằm khắc phục thực trạng đã nêu đồng thời nâng cao hiệu quả và sự hứng thú của học sinh trong dạy và học Toán.

**\* Những hạn chế, khó khăn:**

Một số học sinh rất nhút nhát, không hăng hái trong tiết học, đặc biệt là học sinh không thích học Toán. Trong lớp ít học sinh có năng khiếu toán nên phần nào cũng ảnh hưởng đến không khí lớp học như: kém sôi động, hứng thú trong tiết học nếu không có hình thức tổ chức tốt. Lượng kiến thức chương trình sách giáo khoa mới tương đối nhiều, đồng thời một số học sinh HS không hứng thú, không tự tin, thậm chí sợ các tiết học toán. Bên cạnh đó còn HS có thái độ không tích cực chỉ hưởng ứng chứ không trực tiếp tham gia…

**III. Nội dung giải pháp đề nghị công nhận sáng kiến**

**III.1. Các bước tiến hành tổ chức trò chơi Toán học**

Nhìn chung, để tổ chức một trò chơi học tập, giáo viên cần tiến hành các bước cơ bản sau:

1.1. Nêu yêu cầu cụ thể của hoạt động học tập cần giải quyết và tên trò chơi để giải quyết hoạt động đó.

1.2. Thành lập đội chơi ( cử đội trưởng, ban giám khảo, thư kí nếu cần).

1.3. Nêu luật chơi, cách tính, thời gian chơi

1.4. Tổ chức chơi thử (mẫu), nếu cần.

1.5. Tổ chức cho các đội chơi trò chơi.

1.6. Tổ chức đánh giá kết quả của các đội chơi.

1.7. Tổ chức cho học sinh rút kinh nghiệm và khắc sâu kiến thức qua trò chơi.

Tùy mục tiêu của mỗi trò chơi, trình độ của học sinh và thời gian mà giáo viên có thể linh động thêm hoặc bớt các bước trên khi tiến hành tổ chức trò chơi.

**III.2. Một số trò chơi sử dụng trong dạy – học Toán.**

**III.2.1. Trò chơi " Tiếp sức đồng đội"**

**Dạy bài:** Phép cộng và phép trừ số nguyên

**Mục tiêu:** Học sinh nhẩm nhanh các phép cộng trừ đơn giản trong tập hợp số nguyên.

**Chuẩn bị**: Chia bảng thành 2 phần, phần bên phải ghi các phép tính cộng trừ số nguyên đơn giản có thể nhẩm nhanh. Ví dụ các phép tính sau: 12 + (-2) ;

(10) + (- 15) ; ….

**Cách chơi**: Mỗi đợt hai đội chơi, mỗi bạn trong đội lên viết kết quả của phép tính tương ứng. Sau 2 phút đội nào viết đúng, nhiều đội đó thắng cuộc.

\* Lưu ý: Có thể áp dụng trò chơi với bài nhân chia số nguyên , so sánh số nguyên, ước và bội của một số nguyên, …

**III.2.2. Trò chơi " Nhẩm nhanh, nói đúng"**

**Dạy bài:** Phép nhân số nguyên hoặc bài Phép chia hết, ước và bội của số nguyên.

**Mục tiêu:** Luyện nhân, chia nhẩm và nhớ được bảng tổng kết về dấu của tích hoặc thương.

**Chuẩn bị**: Một giỏ đựng nhiều bông hoa có ghi sẵn các phép tính.

Ví dụ các phép tính sau: (-2).(-3); (+3). (-5) ; (-1). (-3). (-2); (-15) : (-3) ; ….

**Cách chơi**: Chia lớp thành 4 đội mỗi đội sẽ lên chọn bông hoa trong giỏ của mình và nhẩm nhanh kết quả viết lên bảng nếu đúng sẽ được nhận bông hoa đó; nếu sai sẽ phải chuyển cho bạn bên cạnh. Kết thúc trò chơi, tổ nào có nhiều hoa hơn là thắng cuộc.

**III.2.3. Trò chơi " Biểu thức tìm bạn"**

**Dạy bài:** Bài tập cuối chương VI (SGK/ 27)

**Mục tiêu:** Củng cố về các quy tắc cộng, trừ, nhân, chia phân số và hai bài toán về phân số.

**Chuẩn bị**: 5 tấm bìa, trên mỗi tấm bìa có ghi một biểu thức hoặc một số là giá trị của biểu thức .

Ví dụ một số biểu thức: ; ; …

**Cách chơi**: Mỗi lần 5 người chơi, mỗi người nhận một tấm bìa. Mỗi người chơi phải tính nhẩm để xác định ai đang cầm tấm bìa ghi biểu thức hoặc giá trị của biểu thức tương ứng với giá trị hoặc biểu thức của mình, để đến đứng cạnh người đó, cùng giơ hai tấm bìa lên. Tổ nào có nhiều thành viên đúng thì tổ đó thắng cuộc.

**III.2.4. Trò chơi “Hoa đua nở”**

**Dạy bài:** Bài Phép nhân và phép chia phân số

**Mục tiêu:** Giúp học sinh củng cố kĩ năng Tìm x

**Chuẩn bị**: + 2 cây cắt bằng giấy hoặc vẽ có đánh số 1, 2.

+ Một số bông hoa cắt bằng giấy màu trên đó có ghi các bài toán về tìm x

Ví dụ: ; ; ….

**Cách chơi:** Chia lớp thành 2 đội, lần lượt từng đội cử người lên lấy hoa ở bàn giáo viên. Khi đã lấy được hoa, người chơi đọc to bài toán ghi trên bông hoa. Sau khi đọc xong phải trả lời ngay bài toán đó giải đúng hay sai. Nếu trả lời đúng thì được cài bông hoa đó lên cây của đội mình. Kết thúc đội nào có nhiều bông hoa hơn thì đội đó thắng cuộc.

**III.2.5. Trò chơi “Nhanh mắt, khéo tay”**

**Dạy bài:** Luyện tập chung (SGK/ 27)

**Mục tiêu:** Giúp học sinh củng cố về lũy thừa với số mũ tự nhiên và thứ tự thực hiện phép tính .

**Chuẩn bị: +** Phiếu học tập cho cả lớp ghi các phép tính và kết quả theo 2 cột

Ví dụ các phép tính: 14 + 2. 82 ; 23 + 36: 62 - 5 ; …..

**Cách chơi :** Chia lớp thành 4 đội, mỗi đội là một tổ. Chọn thư kí (mỗi đội cử một bạn). Khi giáo viên hô lệnh bắt đầu, tất cả học sinh trong lớp cùng thực hiện nối phép tính với kết quả đúng. Bạn nào nối xong thì giơ tay. Các thư kí kiểm tra và ghi số bạn giơ tay và kết quả đúng của các đội. Sau 2 phút, đội nào có nhiều bạn đúng là thắng cuộc.

**III.2.6. Trò chơi : Truyền điện**

**Dạy bài:** Lũy thừa với số mũ tự nhiên (SGK/ 23)

**Mục tiêu:** + Luyện tập và củng cố kỹ năng làm các phép tính lũy thừa

+ Luyện phản xạ nhanh ở các em

**Chuẩn bị :** Không cần chuẩn bị bất kỳ đồ dùng nào.

**Cách chơi :** Các em ngồi tại chỗ. Giáo viên gọi bắt đầu từ 1 em xung phong.

Ví dụ em đọc to 1 phép lũy thừa chẳng hạn “3 mũ 3” “truyền điện” gọi tên em B. Lúc này em B phải nói kết quả và đọc tiếp 1 phép lũy thừa nhẩm nhanh đc kết quả chỉ em C bất kỳ. Cứ làm như thế nếu bạn nào nói sai thì phải nhảy lò cò một vòng từ chỗ của mình lên bảng. Kết thúc khen và thưởng một tràng vỗ tay cho những bạn nói đúng và nhanh.

**\* Lưu ý :** + Trò chơi này không cần phải chuẩn bị đồ dùng, giáo cụ...

+ Trò chơi này có thể áp dụng được vào nhiều bài

+ Trò chơi này không cầu kỳ nhưng vẫn gây được không khí vui, sôi nổi, hào hứng trong giờ học cho các em.

**III.2.7. Trò chơi : Đẩy lùi dịch bệnh**

**Mục tiêu:** Luyện tập và củng cố kỹ năng thông qua các câu hỏi trắc nghiệm ( có thể sử dụng trong nhiều bài ở phần Hoạt động khởi động hoặc luyện tập )

**Chuẩn bị:** Giáo viên thiết kế trò chơi trên màn hình powerpoint

**Cách chơi:** Trên màn hình có một bản đồ thế giới ở các châu lục đang bị virut corona lây nhiễm, giả sử các bác sỹ trong phòng thí nghiệm đã tìm ra vacxin chúng ta hãy cùng giải cứu thế giới bằng cách trả lời đúng các câu hỏi. Mỗi câu trả lời đúng các em sẽ gửi vacxin đến 1 châu lục. Cả lớp làm bài ra bảng con câu nào đúng các em sẽ tiêu diệt đc virut tại châu lục đó.

**III.2.8. Trò chơi : Dọn sạch đại dương**

**Mục tiêu:** + Luyện tập và củng cố kỹ năng thông qua các câu hỏi trắc nghiệm ( có thể sử dụng trong nhiều bài ở phần Hoạt động khởi động hoặc luyện tập )

**Chuẩn bị:** GV thiết kế trò chơi trên powerpoint

**Cách chơi:** Môi trường biển đang bị ô nhiễm do rác thải nhựa của con người, các em hãy cứu các loài sinh vật dưới biển bằng cách trả lời đúng các câu hỏi. Mỗi câu trả lời đúng một loài vật sẽ được giải thoát khỏi rác thải nhựa

**III.2.9. Trò chơi : Điện Biên Phủ - Hành trình kéo pháo**

**Mục tiêu:** + Luyện tập và củng cố kỹ năng thông qua các câu hỏi trắc nghiệm ( có thể sử dụng trong nhiều bài ở phần Hoạt động khởi động hoặc luyện tập )

**Chuẩn bị:** Giáo viên thiết kế trò chơi trên powerpoint

**Cách chơi:** Các Chiến sỹ Điện Biên kéo pháo xuyên núi rừng, giờ đây con đường kéo pháo năm xưa đã trở thành huyền thoại, các em hãy tái hiện lại huyền thoại đó bằng cách trả lời đúng các câu hỏi mỗi câu hỏi đúng pháo sẽ được kéo thêm một nấc tiến gần đến chiến dịch Điện Biên Phủ. Học sinh lần lượt chọn các câu hỏi trả lời ra bảng con trên 30 học sinh trả lời đúng pháo sẽ được kéo thêm 1 nấc.

**III.2. Tính mới, tính sáng tạo**

**1. Tính mới**

Giải pháp xuất phát từ thực tiễn và kinh nghiệm công tác, phù hợp với định hướng về đổi mới phương pháp dạy học của ngành, đặc biệt là với trường THCS Tiên Thắng - Toàn Thắng đã thực hiện vận dụng hiệu quả ***“Đưa các trò chơi tích cực vào dạy học nhằm nâng cao sự hứng thú cho học sinh trong dạy học Toán ”*** trong năm học 2022- 2023.

**1.1. Để đạt hiệu quả cao khi tổ chức trò chơi trong giờ học cần nắm được nguyên tắc khi sử dụng trò chơi Toán học.**

Để đạt hiệu quả trong sử dụng trò chơi học tập dạy - học Toán thì việc đa dạng hoá trò chơi trong giờ học là vô cùng quan trọng để các em “chơi mà học” là điều không dễ dàng. Vì vậy khi thiết kế trò chơi học tập, giáo viên phải nắm vững và thực hiện các nguyên tắc chủ yếu sau:

**a- Nội dung trò chơi phải gắn với mục tiêu từng tiết học:**

Giáo viên căn cứ vào từng bài, loại bài để thiết kế các trò chơi học tập phù hợp, phong phú. Tránh lặp đi lặp lại một hoặc một số trò chơi trong nhiều tiết học. Mỗi một trò chơi phải đảm bảo giải quyết một mục tiêu nhất định của hoạt động nào đó trong tiết học. Không thiết kế các trò chơi chỉ giải quyết một khía cạnh mục tiêu quá nhỏ hoặc xa rời mục tiêu dạy học cụ thể.

**b- Luật chơi rõ ràng, đơn giản dễ nhớ, dễ thực hiện:**

Khi thiết kế trò chơi tránh rườm rà, phức tạp, quá cầu kỳ giúp học sinh nắm bắt nhanh chóng luật chơi và cách chơi, đảm bảo thời gian tiết học, không ảnh hưởng tới lớp khác hay ảnh hưởng tới vệ sinh sức khoẻ của học sinh. Trò chơi phải phù hợp với tâm sinh lý lứa tuổi và phù hợp với khả năng người hướng dẫn.

**c- Điều kiện, phương tiện tổ chức trò chơi phong phú hấp dẫn:**

Khi thiết kế trò chơi, giáo viên cần chú ý đến điều kiện, phương tiện tổ chức trò chơi. Trò chơi phải phù hợp với lớp học, phương tiện đơn giản, dễ làm, tránh cầu kỳ, tốn kém nhưng vẫn đảm bảo phong phú và hấp dẫn. Một số nội dung, đồ dùng giáo viên có thể dặn học sinh chuẩn bị từ tiết trước.

**d- Sử dụng trò chơi đúng lúc, đúng chỗ.**

Sử dụng trò chơi học tập quá lạm dụng sẽ tác dụng trái ngược với mong muốn. Do đó cần căn cứ vào từng hoạt động để tổ chức những trò chơi phù hợp. Trò chơi có thể sử dụng ở bất cứ hoạt động nào của tiết học nhưng phải phù hợp với mục tiêu của hoạt động đó.

**e- Trò chơi phải kích thích được sự hứng thú của từng học sinh.**

Mỗi trò chơi phải đảm bảo kích thích được sự thi đua dành phần thắng giữa các đội tham gia. Tránh chỉ thiết kế cho học sinh thích môn Toán bởi nội dung trò chơi quá khó so với trình độ chung của lớp. Trò chơi đảm bảo được nhiều học sinh hay nhiều lượt học sinh tham gia.

**g- Đánh giá kết quả của trò chơi**

Khi đánh giá kết quả trò chơi cần đánh giá với thái độ nhẹ nhàng mang tính chất khích lệ, động viên nhưng phải công bằng.

**2. Tính sáng tạo**

Đưa thêm nhiều trò chơi tích cực vào trong các tiết dạy toán nhằm tạo hứng thú trong tiết học, tích hợp liên môn, giáo dục hướng nghiệp, giáo dục kĩ năng sống … trong tiết học để một tiết học toán không con khô khan, nhàm chán.

**III.3. Phạm vi ảnh hưởng, khả năng áp dụng của sáng kiến**

Qua thời gian áp dụng các trò chơi họp tập trong giờ học toán, nhiều giáo viên trường tôi cũng thừa nhận rằng học sinh học tập tích cực hơn. Từ đó chất lượng môn toán tại đơn vị được cải thiện đáng kể. Cụ thể:

* Số học sinh nắm vững kiến thức, hiểu bài sâu chiếm khá cao ( hơn 70% )
* Các em mạnh dạn hơn khi phát biểu xây dựng bài, khi giao tiếp với bạn bè.
* Một số em từ chỗ ngại học toán nhưng nay các em không còn ngại ngần mà trở nên hứng thú học tập.
* Kết quả học tập môn toán được nâng lên rõ rệt.
* Cụ thể qua 2 bảng thống kê môn toán lớp 6A, 6B năm học 2022- 2023 có sử dụng trò chơi để dạy học môn toán trong suốt năm học kết quả điểm số học sinh đạt được như sau:

Lớp 6A

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Thời điểm | TSHS | XL Giỏi | | XL Khá | | XL TB | | XL Yếu | |
| SL | TL | SL | TL | SL | TL | SL | TL |
| Cuối HK I | 30 | 10 | 33,3% | 12 | 40% | 6 | 20% | 2 | 6,7% |
| Cuối HK II | 30 | 12 | 40% | 12 | 40% | 6 | 20% | 0 | 0% |

Lớp 6B

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Thời điểm | TSHS | XL Giỏi | | XL Khá | | XL TB | | XL Yếu | |
| SL | TL | SL | TL | SL | TL | SL | TL |
| Cuối HK I | 31 | 5 | 16,1% | 10 | 32,3% | 14 | 45,2% | 2 | 6,4% |
| Cuối HK II | 30 | 8 | 26,7% | 12 | 40% | 9 | 30% | 1 | 3,3% |

***Đề tài “Đưa các trò chơi tích cực vào dạy học nhằm nâng cao sự hứng thú cho học sinh trong dạy học Toán ”*** có thể áp dụng cho các trường THCS, nhiều khối học, nhiều môn học.

**III.4. Hiệu quả, lợi ích thu được từ sáng kiến:**

**III.4.1. Hiệu quả kinh tế:**

Khi kết hợp các trò chơi này vào tiết học hầu như không bị mất những chi phí như giấy, bút, màu, … mà tận dụng được cơ sở vật chất, thiết bị trường học một cách khả thi. Giáo viên có thể sử dụng máy chiếu, máy tính, màn hình ti vi có sẵn để trình chiếu một nội dung câu hỏi.

**III.4.2. Hiệu quả xã hội:**

Sáng kiến trò chơi Toán học nhằm nâng cao sự hứng thú cho học sinh trong dạy học Toán, tôi đã áp dụng giảng dạy trong năm vừa qua vào giờ học toán tại hai lớp 6A, 6B đã thu lại được nhiều kết quả hết sức khả quan, phần nào đã khắc phục được các thực trạng đã nêu trong dạy học Toán từ trước tới nay.

Giáo viên không còn thấy lúng túng khi tổ chức một giờ học toán sao cho sinh động. Các trò chơi Toán học được vận dụng thành thạo, khá linh hoạt, khai thác triệt để tác dụng của mỗi trò chơi. Thông qua việc tổ chức các trò chơi Toán học cho các em, giáo viên đã rút ra được nhiều kinh nghiệm quý báu trong giảng dạy và chu đáo hơn khi chuẩn bị đồ dùng dạy học. Việc thiết kế bài giảng đạt hiệu quả cao và sinh động hơn. Giờ dạy - học môn Toán luôn sinh động, gây nhiều hứng thú cho học sinh.

Chính sự hứng thú của các em trong mỗi giờ học toán được nâng lên, nên giờ học toán của các em không còn khô khan, mệt mỏi như trước đây nữa mà trở nên sôi động, hấp dẫn. Các em tiếp thu kiến thức một cách nhẹ nhàng, hào hứng, phù hợp với đặc điểm tâm lí lứa tuổi của học sinh . Tính nhút nhát, tự ti của một số em được khắc phục, các em mạnh dạn, tự tin và ham học hơn.

Từ đó chất lượng học tập của các em sau học kì II được cải thiện và tiến bộ rõ rệt. Đây là một kết quả đáng khích lệ so với kết quả khảo sát học kì I.

Việc sử dụng trò chơi toán học trong dạy học Toán là việc dạy học phù hợp với đặc điểm tâm, sinh lí của học sinh, kích thích sự hứng thú của học sinh, làm giảm đi sự khô khan của toán học, trò chơi Toán học là một trong các hoạt động dạy học tích cực đáp ứng nhu cầu đổi mới phương pháp dạy học hiện nay của ngành. Nó giúp các em "vừa học, vừa chơi", tạo cho học sinh niềm tin, niềm vui trong học tập.

Khi sử dụng trò chơi trong dạy học nói chung và trong Toán nói riêng, điều cần thiết là phần chuẩn bị và tổ chức cần căn cứ kiến thức, trình độ của học sinh và điều kiện để lựa chọn đưa vào dạy học như một hoạt động dạy học, tránh rườm rà, mất thời gian. Giáo viên phải đặc biệt chú ý xác định được rõ mục đích của trò chơi, các bước chuẩn bị và tiến hành trò chơi đó. Đồng thời cần phân biệt trò chơi toán học với các hình thức: Đố vui toán học, Truyện kể toán học, Thơ toán…

Tuy nhiên, để việc sử dụng trò chơi Toán học trong dạy – học Toán đạt kết quả cao và bền vững thì đòi hỏi người giáo viên phải thực hiện thường xuyên, kiên trì, yêu nghề, yêu trẻ và ham học hỏi để tiết học toán luôn hấp dẫn học sinh.

**III.4.3. Giá trị làm lợi khác:**

Giáo viên không chỉ kiểm tra được bài cũ, khắc sâu kiến thức mà còn tạo không khí lớp học thoải mái, kích thích tinh thần học tập của học sinh, kích thích được hứng thú học tập, phát huy năng lực học tập tích cực, chủ động tiếp thu kiến thức của bộ môn Toán.

Với việc áp dụng trò chơi vào giờ học trên tôi nhận thấy kĩ năng giao tiếp, kĩ năng hợp tác và làm việc theo nhóm, kĩ năng giải quyết vấn đề, tư duy sáng tạo, ra quyết định, … đã dần được hình thành và phát triển một cách rõ rệt ở học sinh.

Sử dụng kĩ thuật này sẽ phát huy được sức mạnh tập thể trong lớp, học sinh sẽ tăng thêm tinh thần đoàn kết và hợp tác trong khi suy nghĩ câu hỏi, trao đổi tình huống. Đặc biệt rèn khả năng tổng hợp kiến thức cho học sinh. Ngoài ra còn giúp học sinh động não, phản ứng nhanh trong khi xử lý tình huống.

Giáo viên có hiểu biết nhất định về đổi mới phương pháp, kĩ thuật dạy học, về định hướng phát triển năng lực cho học sinh. Giáo viên thực hiện được việc đổi mới phương pháp dạy học một cách sáng tạo và có hiệu quả không mang tính công thức, gò bó.

*Hải Phòng, ngày 10 tháng 2 năm 2024*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| |  |  | | --- | --- | | **CƠ QUAN ĐƠN VỊ ÁP DỤNG SÁNG KIẾN** | **TÁC GIẢ SÁNG KIẾN**  **Phan Thị Thu Lành** | |  |