

**PHÒNG GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO TIÊN LÃNG
TRƯỜNG TRUNG HỌC CƠ SỞ THỊ TRẦN**



**HỘI THI GIÁO VIÊN DẠY GIỎI CẤP HUYỆN
NĂM HỌC 2022 – 2023**

**BÁO CÁO BIỆN PHÁP NÂNG CAO CHẤT LƯỢNG GIÁO DỤC
MÔN: SINH HỌC**

TÊN BIỆN PHÁP:

**“TẠO HỨNG THÚ HỌC TẬP QUA CÁC TRÒ CHƠI TRONG DẠY
HỌC SINH HỌC 8”**

TÁC GIẢ: Phạm Thị Thùy

Giáo viên trường: THCS Thị Trần

Tổ chuyên môn: Khoa học tự nhiên

Tiên Lãng, tháng 10 năm 2022



**PHÒNG GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO TIÊN LÃNG
TRƯỜNG TRUNG HỌC CƠ SỞ THỊ TRẤN**



**HỘI THI GIÁO VIÊN DẠY GIỎI CẤP HUYỆN
NĂM HỌC 2022 – 2023**

**BÁO CÁO BIỆN PHÁP NÂNG CAO CHẤT LƯỢNG GIÁO DỤC
MÔN: SINH HỌC**

TÊN BIỆN PHÁP:

**“TẠO HỨNG THÚ HỌC TẬP QUA CÁC TRÒ CHƠI TRONG DẠY
HỌC SINH HỌC 8”**

TÁC GIẢ: Phạm Thị Thùy

Giáo viên trường: THCS Thị Trấn

Tổ chuyên môn: Khoa học tự nhiên

XÁC NHẬN CỦA HIỆU TRƯỞNG

*Biện pháp trên đây đã được đồng chí áp
dụng tại nhà trường và đạt hiệu quả
Kết quả này chưa được dùng để xét duyệt thành tích khen
thưởng cá nhân đồng chí*

Hiệu trưởng

(Kí, đóng dấu và ghi rõ họ tên)

Tiên Lãng, ngày 11 tháng 10 năm 2022

TÁC GIẢ

(Kí và ghi rõ họ tên)

Phạm Thị Thùy

MỤC LỤC

Stt	Nội dung	Trang
1	I. Mở đầu	5
2	II. Nội dung	6, 7, 8, 9, 10,11,12, 13
3	III. Kết luận và kiến nghị	14, 25, 26, 27
4	IV. Tài liệu tham khảo	18
5	V. Phụ lục	19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30

DANH MỤC CÁC CHỮ CÁI VIẾT TẮT

Báo cáo biện pháp thi giáo viên giỏi

STT	Chữ cái	Viết tắt các chữ
1	GD&ĐT	Giáo dục và đào tạo
2	THCS	Trung học cơ sở
3	CNTT	Công nghệ thông tin
4	SGK	Sách giáo khoa

NỘI DUNG BÁO CÁO

I. MỞ ĐẦU

1. Tính cấp thiết

Hiện nay sự công nghiệp hóa hiện đại hóa của nước ta đang bước vào giai đoạn mới, đặt ra yêu cầu giáo dục nước ta phải đổi mới để nhằm đáp ứng yêu cầu phát triển kinh tế - xã hội, trong đó có việc nâng cao dân trí, đào tạo nhân lực và bồi dưỡng nhân tài.

Để thực hiện thành công sự nghiệp công nghiệp hóa hiện đại hóa đất nước trong bối cảnh hội nhập quốc tế, đòi hỏi đất nước có nguồn nhân lực có trình độ học vấn rộng, có thể thực hiện được nhiều nhiệm vụ và chuyên môn hóa nhằm đảm bảo chất lượng công việc với hiệu quả cao.

Vấn đề trên đặt ra cho ngành giáo dục phải không ngừng đổi mới trong đó đổi mới phương pháp dạy học phát huy tính tích cực chủ động sáng tạo của học sinh là việc làm cần thiết và được đặt ra như một nhiệm vụ trọng tâm xuyên suốt trong toàn bộ quá trình.

2. Mục tiêu

Chương trình giáo dục phổ thông 2018 tăng cường giáo dục đạo đức, lối sống, kỹ năng sống, giáo dục thể chất cho học sinh, tăng cường phòng, chống dịch bệnh trong trường học ... đã được áp dụng giúp khắc phục bớt khó khăn cho học sinh để các em thích thú và chịu khó học tập hơn từ đó dần nâng cao chất lượng bộ môn, không chỉ góp phần vào phát triển toàn diện nhân cách người học còn phát triển các kỹ năng hợp tác: thầy - trò; trò - trò; thầy trò - xã hội để nâng cao hiệu quả giáo dục và góp phần xây dựng “Trường học thân thiện, học sinh tích cực”.

3. Đối tượng và Phương pháp thực hiện

- Chương trình Sinh học THCS.
- Học sinh THCS. Cụ thể là học sinh lớp 8B4
- Phương pháp sử dụng trò chơi học tập

II. NỘI DUNG

1. Cơ sở lý luận

Như chúng ta đã biết, năm học 2022 - 2023, với chủ đề “Tiếp tục tăng cường kỷ cương, nề nếp; nâng cao chất lượng, hiệu quả các hoạt động giáo dục và dạy học”, ngành GD&ĐT Hải Phòng tiếp tục đẩy mạnh đổi mới phương pháp, hình thức dạy học theo chương trình giáo dục phổ thông 2018, tăng cường giáo dục đạo đức, lối sống, kỹ năng sống, giáo dục thể chất cho học sinh, tăng cường phòng, chống dịch bệnh trong trường học ...

Đề giờ dạy Sinh học 8 đạt kết quả tốt hơn, gây được hứng thú học tập và phát huy được tính tích cực, tự tin và tự nhiên của học sinh người thầy phải thường xuyên đổi mới phương pháp dạy học và hình thức tổ chức các hoạt động dạy học. Một trong những hình thức dạy học đem lại hiệu quả cao là kết hợp tổ chức các trò chơi học tập trong giờ dạy Sinh học. Hiện nay theo tôi được biết, việc tổ chức trong giờ học Sinh học ở các trường THCS chưa được nhiều giáo viên quan tâm. Nhiều giáo viên quan niệm rằng giờ học Sinh học không nên tổ chức trò chơi vì gây ồn ào dễ ảnh hưởng đến việc học tập của lớp khác. Giáo viên phải chuẩn bị vất vả mất nhiều thời gian, có thể gây cháy giáo án và đôi khi giáo viên còn cho rằng học sinh THCS đặc biệt là học sinh lớp 8 đã lớn không như học sinh mẫu giáo, tiểu học hay các em học sinh lớp 6 đầu cấp, mà còn tổ chức trò chơi.

Với đặc thù của bộ môn Sinh học 8, là bộ môn khoa học thực nghiệm. Việc xây dựng tổ chức các trò chơi học tập phù hợp với nội dung bài học trong môn Sinh học cũng không phải là vấn đề quá khó, đặc biệt là đối với chương trình Sinh học 8 thì chỉ phải cần 5 - 7 phút là giáo viên có thể tổ chức được một trò chơi phù hợp để dẫn dắt học sinh tiếp thu kiến thức, củng cố kiến thức đã học hoặc thực hiện trong những buổi ngoại khoá Sinh học. Ngoài ra, còn giáo dục được thái độ của học sinh trong việc học tập Sinh học, gây được hứng thú học tập bộ môn từ đó đem lại thành công cho tiết dạy Sinh học.

Về đặc trưng tâm lý của lứa tuổi này là tò mò, ham hiểu biết, thích tìm tòi cái mới, muốn khẳng định mình, các em tự cho mình là người lớn và cũng muốn mình được coi là người lớn, muốn được tham gia vào các hoạt động một cách

độc lập, muốn thử sức mình, thích “Học mà chơi - Chơi mà học” nên việc tổ chức các trò chơi trong dạy học Sinh học 8 chắc chắn sẽ gây được hứng thú học tập của học sinh, phát triển ở học sinh kỹ năng quan sát, phân tích tổng hợp khái quát hoá kiến thức, khả năng suy luận phán đoán, rèn luyện tác phong nhanh nhẹn của học sinh.

Mặt khác Sinh học 8 nghiên cứu về cơ thể người và vệ sinh, là các kiến thức về cấu tạo, sinh lý, vệ sinh đây là những kiến thức tuy gần gũi với các em nhưng tương đối khó đòi hỏi các em phải suy nghĩ, tư duy cao, dễ gây ra căng thẳng, mệt mỏi. Vì vậy cần có một hoạt động nào đó nhẹ nhàng vừa mang lại hiệu quả học tập vừa kích thích, khích lệ tinh thần học tập của các em là điều rất cần thiết.

Xuất phát từ những vấn đề nêu trên và để góp phần hoàn thiện và nâng cao các phương pháp dạy học tích cực học tập trong dạy học Sinh học tôi đã mạnh dạn nghiên cứu hoàn thành biện pháp nâng cao chất lượng dạy học với chủ đề:

“Tạo hứng thú học tập qua các trò chơi trong dạy học Sinh học 8”

2. Thực trạng

Sử dụng trò chơi học tập ở các môn học nói chung, trong môn sinh học 8 nói riêng là một trong những phương pháp mới nhằm phát huy tính tích cực, chủ động, sáng tạo của học sinh. Việc sử dụng trò chơi học tập mang lại hiệu quả to lớn trong giáo dục. Tuy nhiên trong thực tế trường tôi việc sử dụng trò chơi học tập chưa được áp dụng nhiều trong các môn học. Nếu có sử dụng thì cũng rất ít, chỉ dành cho những bài tập củng cố cuối bài khoảng năm phút.

a. Đối với giáo viên:

Qua thực tế giảng dạy môn sinh học 8 nói riêng ở trường trung học cơ sở, bản thân tôi nhận thấy còn tồn tại những vấn đề sau:

- Do áp lực về kiến thức truyền đạt trong 45 phút nên giáo viên chú trọng truyền kiến thức hơn là tạo trò chơi trong tiết dạy.
- Do lớp học đông nên khi tạo trò chơi chưa phát huy hết hiệu quả.
- Do cơ sở vật chất của trường còn nhiều hạn chế

- Do học sinh chưa có kỹ năng sống tốt...
- Giáo viên mất nhiều thời gian nghiên cứu trong khi chưa có tài liệu hướng dẫn, tham khảo. Bên cạnh đó giáo viên phải ứng dụng CNTT tốt, tra cứu và tự học hỏi với đồng nghiệp qua mạng INTERNET...nên một số giáo viên chưa cập nhật được biện pháp này.

b. Đối với học sinh

Qua thực tế giảng dạy ở trường THCS Thị Trấn nơi tôi công tác tôi nhận thấy:

- Đa số các em còn lơ là, chưa chú trọng học môn sinh học, vì các em suy nghĩ rằng đây là môn phụ nên chỉ mang tính chất đối phó. Nên các em chưa chủ động kiến thức cho mình.
- Trong các tiết học, học sinh còn ngại làm việc, còn phụ thuộc vào bạn.

3. Các biện pháp thực hiện

a. Biện pháp 1 : Đối với giáo viên

Giáo viên bộ môn là người đóng vai trò hướng dẫn, là trung tâm thu hút học sinh tham gia, và là trọng tài của các trò chơi. Do vậy giáo viên cần lưu ý một số vấn đề sau:

- Giáo viên phải có phong thái chững chạc, nghiêm túc nhưng lại hết sức vui vẻ, gần gũi, hòa đồng với các em.
- Lời nói phải rõ ràng, dễ hiểu, ấn tượng, luôn gây tạo sự hấp dẫn và pha trộn ít hài hước trong mỗi trò chơi. Nhằm tác động đến tình cảm, tâm lí và đem lại niềm vui tươi, sự hứng thú trong học tập cho học sinh.
- Biết phối hợp hài hòa giữa lời nói và các động tác cần thiết (Cơ mặt, tay, chân...), để học sinh dễ dàng nắm bắt nội dung và hóa thân vào các trò chơi một cách tự nhiên.
- Thường là sau mỗi trò chơi phải có thưởng phạt phân minh. Tuy nhiên, đây là những trò chơi chủ yếu để phục vụ các em nắm bắt kiến thức của tiết dạy, cho nên giáo viên tránh xử phạt đối với đội thua, người thua. Mà tập trung tuyên dương, khen thưởng (nếu có) đối với người thắng, đội thắng. Nhằm động viên,

khích lệ tinh thần các em một cách kịp thời, kích thích sự phấn chấn, hào hứng học tập cho học sinh.

- Tránh việc tổ chức trò chơi quá ồn ào, náo nhiệt gây ảnh hưởng không tốt đến các lớp học lân cận.
- Thời gian chơi trong mỗi tiết dạy nên không để quá 10 phút.

b. Biện pháp 2 : Đối với học sinh

- Hs cần tích cực tham gia hoạt động, có sự chuẩn bị bài trước.
- Cần có thái độ tích cực trong giờ học- Phải yêu thích môn học, xác định được vị trí và tầm quan trọng của môn sinh học.
- Học sinh phải chủ động kiến thức.
- Học sinh phải chủ động tìm hiểu luật chơi và chơi nhiệt tình trung thực
- Chuẩn bị chu đáo các đồ dùng mà thầy cô yêu cầu: nháp, bút dạ,...

c. Cách thực hiện:

Để tạo hứng thú cho học sinh khi học môn Sinh học lớp 8B4, khi áp dụng phương pháp chơi trò chơi giáo viên cần làm được những công việc sau:

*** Giai đoạn chuẩn bị:**

- Xác định mục tiêu dạy học: Đây là nhiệm vụ quan trọng nhất có tính chất quyết định. Bởi trò chơi được thiết kế phải đạt được các mục tiêu dạy học.
- Xây dựng, lựa chọn trò chơi: Phù hợp, đáp ứng các mục tiêu dạy học đề ra.
- Giáo viên xác định: số nhóm chơi, số người trong nhóm và các đồ dùng, dụng cụ cần thiết như: mô hình, tranh, phần viết bảng, hệ thống câu hỏi

Khi xác định số nhóm chơi, người chơi cần chú ý:

- + Số học sinh trong nhóm chơi phải phù hợp và có cả học sinh giỏi, khá, trung bình, yếu. Có cả học sinh có tác phong nhanh nhẹn và học sinh có tác phong chậm rụt rè, nhút nhát tham gia.
- + Giáo viên có thể gọi học sinh xung phong tham gia, hoặc tự giáo viên phân nhóm hoặc chỉ tên cụ thể, tất nhiên là phải giữ bí mật, chỉ công bố khi bắt đầu trò chơi...
- Thời gian chơi: Giáo viên cần xác định thời điểm tổ chức trò chơi trong tiết

học (đầu tiết hoặc cuối tiết) hoặc buổi ngoại khoá cho phù hợp, thời gian chung dành cho toàn bộ trò chơi trong buổi học và thời gian riêng của từng người tham gia. Nếu các trò chơi được sử dụng cùng với việc học lý thuyết trên lớp thì thời gian thường ngắn còn với các buổi ngoại khoá thì thời gian dài hơn.

- Tác dụng, hiệu quả chính của mỗi trò chơi: trò chơi rèn luyện kiến thức hay kỹ năng, phát triển đức tính gì ở người chơi. Người điều khiển phải xác định rõ mục tiêu giáo dục trong buổi học, tiết học để chọn những trò chơi đáp ứng yêu cầu của mình. Dù là trò chơi nào cũng phải đạt được tác dụng, hiệu quả giáo dục (mục đích, yêu cầu chính) đồng thời phải gây được hứng thú, phấn khởi với người chơi, đảm bảo an toàn, đoàn kết, không để xảy ra tranh cãi khi phân thắng, thua, xếp vị thứ, không để xảy ra tai biến gì dù rất nhỏ.

- Tính chất của mỗi trò chơi: trò chơi rất đông (đòi hỏi một sự nỗ lực hỗn hợp, kéo dài suốt cuộc chơi với cường độ cao hoặc vừa phải), trò chơi động (đòi hỏi một sự nỗ lực liên tục nhưng có xen kẽ những lúc nghỉ ngơi ngắn), trò chơi tĩnh (sự nỗ lực về mặt thể lực yếu nhưng sự nỗ lực về tinh thần, trí tuệ lại cao, trò chơi mang tính chất giải trí nhưng thư giãn trong niềm vui).

- Một số trò chơi cần thêm người giám sát (thường là giáo viên hoặc người do giáo viên bầu ra...) trong các cuộc tranh tài giữa các đội cũng phải chọn người, sắp xếp trước.

Vì vậy, việc chuẩn bị tốt các trò chơi trước khi tổ chức thực hiện là hết sức quan trọng, đảm bảo cho sự thành công của buổi chơi là chơi để mà học mà ghi nhớ, rèn luyện. Một thiếu sót nhỏ trong việc chuẩn bị dễ làm hỏng cả một trò chơi thú vị, hấp dẫn, có tác dụng giáo dục tốt như ý nghĩa của nó.

*** Giai đoạn thực hiện:**

- Trình bày trò chơi:

+ Chọn lời giải thích rõ ràng: ngắn gọn, dễ hiểu, dí dỏm. Giải thích sao cho người chậm hiểu nhất cũng hiểu được, dẫn dắt người chơi từng bước để tạo sự hấp dẫn.

+ Nói và cử động làm mẫu thì dễ hiểu hơn, nếu cần có thể chơi thử để giảng lại

luật lệ trò chơi.

+ Giáo viên phải quán triệt về sự nghiêm túc với học sinh khi tham gia trò chơi .

- Điều khiển trò chơi:

+ Giáo viên hoặc học sinh do giáo viên cử ra điều khiển trò chơi từ chậm đến nhanh để tạo sự căng thẳng, hấp dẫn.

+ Khai thác sự dí dỏm của người chơi, hay chế biến trò chơi sao cho vui vẻ, thoải mái mà lại có tác dụng khắc sâu kiến thức.

+ Đề cao tinh thần tự giác, thẳng thắn trung thực, dành cho người phát huy sáng kiến trong phạm vi luật lệ trò chơi.

+ Phải đổi người chơi sao cho ai cũng có dịp thắng cuộc.

+ Khi bắt lỗi phải khách quan, chính xác, dứt khoát, công bằng.

+ Phải biết dừng trò chơi đúng lúc, khi mọi người có dấu hiệu mệt mỏi, chán nản hay khi trò chơi đã có kết quả thắng thua rõ ràng và đặc biệt phải đảm bảo thời gian như dự kiến.

*** Giai đoạn kết thúc:**

- Phạt những người thua bằng những hình phạt nhẹ nhàng, thoải mái nhưng tránh những hình phạt thô bạo hay kéo dài thời gian phạt.

- Đánh giá ưu khuyết điểm của trò chơi cần thêm bớt gì không? về luật lệ, cách chơi và tính hấp dẫn, sự giáo dục của trò chơi đến đâu?

Những điều nên tránh khi tổ chức trò chơi:

- Đưa ra trò chơi học tập không phù hợp với đối tượng học sinh với các kiến thức sinh học mà các em được học. Học sinh tham gia chơi chưa nắm vững luật chơi, chưa có sự chuẩn bị chu đáo.

- Những trò chơi xúc phạm đến nhân cách của người chơi, trò chơi thiếu văn hóa, thiếu tính giáo dục mặc dù có thể liên quan về mặt kiến thức sinh học.

- Dùng hình phạt thô bạo hay kéo dài thời gian phạt đối với người phạm luật hay người thua, dễ gây nhàm chán.

- Dáng vẻ của giáo viên quá đạo mạo, nghiêm nghị khi điều khiển như là trọng tài của cuộc thi đấu thể thao.

- Thiên vị hoặc quá dễ dãi bỏ qua hình phạt đối với người phạm luật, người thua.

d. Các bước thực hiện:

*** Bước 1: Ôn định:**

Để tập trung sự chú ý của cả lớp (sau khi học một nội dung nào đó hoặc đã học xong kiến thức trọng tâm của bài).

*** Bước 2: Giới thiệu trò chơi:**

Có thể làm cách nào đó để học sinh thấy được sự hấp dẫn và hứng thú của trò chơi tuy nhiên giáo viên cần trình bày ngắn gọn, xúc tích.

*** Bước 3: Hướng dẫn phổ biến cách chơi, luật chơi:**

Tùy theo mỗi trò chơi mà giáo viên linh động hướng dẫn. Có những trò chơi phức tạp cần hướng dẫn đầy đủ trước rồi mới chơi, nhưng cũng có những trò chơi đơn giản thì có thể chơi ngay, vừa chơi thử vừa giải thích, làm sao cho dễ hiểu, dễ nắm mới thu hút được học sinh.

*** Bước 4: Chơi thử (chơi nháp):**

Rất quan trọng nhưng cần lưu ý:

- Nếu thử nhiều: khi chơi thật sẽ nhàm chán.
- Nếu không chơi thử hoặc chơi thử quá ít thì người chơi chưa nắm được cách chơi sẽ gây khó khăn cho người điều khiển khi hướng dẫn chơi.

*** Bước 5: Chơi:**

- Học sinh tham gia trò chơi với sự giám sát, điều khiển của giáo viên hoặc học sinh do giáo viên hoặc lớp bầu ra.
- Khi chơi người giáo viên phải quan sát học sinh chơi để biết được thái độ, cử chỉ, phong cách ... từ đó giáo dục điều chỉnh phong cách của mình cho phù hợp.
- Trong quá trình chơi, giáo viên có thể chuyển hướng khác với dự kiến ban đầu một ít, giáo viên nên linh động khéo léo dẫn dắt. Đừng quá nguyên tắc, cứng nhắc quá làm mất vui, mất không khí lớp học.
- Người giáo viên đóng vai trò là người quản trò phải công bằng xử lý tình huống một cách khách quan, không thiên vị, không quá dễ dãi.
- Tác phong người quản trò phải chuẩn mực, ngôn ngữ phải su phạm không thô

thiền, phong cách vui tươi, dí dỏm.

- Trò chơi hình phạt (đảm bảo nhẹ nhàng): Hãy quan niệm hình phạt là một trò chơi nhỏ, đừng nên bắt ép quá đáng mà nên khuyến khích động viên người bị phạt tham gia.

*** Bước 6: Nhận xét, đánh giá:**

- Cần phải biết lúc nào ngừng trò chơi (do kinh nghiệm quan sát, kinh nghiệm chơi). Đảm bảo thời gian của tiết học hoặc buổi ngoại khoá, đảm bảo sức khỏe cho người chơi, tạo sự luyện tiếc cho lần chơi sau và mang lại hiệu quả giáo dục cao.

- Tiến hành đánh giá nhận xét về kết quả của trò chơi học tập và rút kinh nghiệm những sai phạm, có thể tiến hành khen, phạt nhẹ nhàng (mang tính chất khích lệ học sinh).

4. Thực nghiệm sư phạm

Kết quả đạt được

* Qua thực tế khi tổ chức trò chơi trong các giờ dạy Sinh học 8 tôi thấy đã đạt được những kết quả sau:

- Đối với giáo viên:

+ Không mất nhiều thời gian, công chuẩn bị và không tốn nhiều thời gian của tiết dạy mà giáo viên và học sinh vẫn hoàn thành tốt các mục tiêu của bài học một cách nhẹ nhàng.

+ Giáo viên không chỉ khắc sâu kiến thức mà còn tạo một không khí lớp học thoải mái, kích thích tinh thần học tập của học sinh. Đặc biệt là khuyến khích học sinh học yếu, chậm và nhút nhát có cơ hội tích cực tham gia vào quá trình học tập. Từ đó mà hiểu bài, học tập sẽ tốt hơn, tạo được hứng thú học tập bộ môn 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.

- Đối với học sinh:

+ Tiếp thu kiến thức một cách nhẹ nhàng, thoải mái.

- + Nâng cao năng lực tư duy nhanh nhạy, tác phong nhanh nhẹn.
- + Học sinh tỏ ra hào hứng, chờ đợi đến tiết học tiếp theo và yêu thích bộ môn hơn.
- + Giáo dục tinh thần đoàn kết hợp tác giữa các em học sinh trong học tập và lao động.
- + Rèn luyện được kỹ năng tương tác giữa học sinh với học sinh và giữa học sinh với giáo viên
- + Rèn luyện thêm được kỹ năng phản xạ nhanh cho học sinh.

Kết quả khảo sát trong 128 em học sinh khối 8 do tôi giảng dạy như sau:

<i>Nội dung câu hỏi</i>	<i>Câu trả lời</i>	<i>Trước khi áp dụng biện pháp</i>		<i>Sau khi áp dụng biện pháp</i>	
		<i>Số lượng</i>	<i>Tỷ lệ %</i>	<i>Số lượng</i>	<i>Tỷ lệ %</i>
- Em có hứng thú với tiết học có sử dụng trò chơi không?	Có	38	29.7%	128	100%
	Không	90	70.3%	0	0%
- Kết quả điểm kiểm tra.	Giỏi	10	7.8%	26	20.3%
	Khá	28	21.9%	45	35.2%
	Trung bình	58	45.3%	52	40.6%
	Yếu	32	25%	5	3.9%

III. KẾT LUẬN VÀ KIẾN NGHỊ

1. Kết luận

Theo tôi với quan điểm tổ chức trò chơi học tập trong giờ dạy Sinh học đã đáp ứng được các yêu cầu của đổi mới phương pháp dạy học: Giáo viên thực sự là người hướng dẫn, tổ chức, điều khiển hoạt động của học sinh và học sinh là đối tượng tham gia trực tiếp, tích cực chủ động, linh hoạt sáng tạo. Đồng thời còn tạo ra không khí lớp học sôi nổi, phấn khởi.

Kết quả thu được là rất khả quan: Từ chỗ học sinh ít hứng thú thậm chí còn ngại học môn Sinh học đến chỗ học sinh thích học giờ học Sinh học, chất lượng, hiệu quả giờ dạy học được nâng cao rõ rệt.

Trên đây là toàn bộ nội dung về biện pháp nâng cao chất lượng giáo dục

với chủ đề “Tạo hứng thú học tập qua các trò chơi trong dạy học Sinh học 8”. Tôi mong được sự góp ý của các đồng chí biện pháp trên thực sự đạt được hiệu quả trong giảng dạy, góp phần vào việc thực hiện tốt việc đổi mới phương pháp dạy học và nâng cao chất lượng giáo dục đào tạo hiện nay.

a. Ưu điểm và hạn chế của biện pháp

*** Ưu điểm:**

- Đối với giáo viên:

- + Không mất nhiều thời gian, công chuẩn bị và không tốn nhiều thời gian của tiết dạy mà giáo viên và học sinh vẫn hoàn thành tốt các mục tiêu của bài học một cách nhẹ nhàng.
- + Giáo viên không chỉ khắc sâu kiến thức mà còn tạo một không khí lớp học thoải mái, kích thích tinh thần học tập của học sinh. Đặc biệt là khuyến khích học sinh học yếu, chậm và nhút nhát có cơ hội tích cực tham gia vào quá trình học tập. Từ đó mà hiểu bài, học tập sẽ tốt hơn, tạo được hứng thú học tập bộ môn 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.

- Đối với học sinh:

- + Tiếp thu kiến thức một cách nhẹ nhàng, thoải mái.
- + Nâng cao năng lực tư duy nhanh nhạy, tác phong nhanh nhẹn.
- + Học sinh tỏ ra hào hứng, chờ đợi đến tiết học tiếp theo và yêu thích bộ môn hơn.
- + Giáo dục tinh thần đoàn kết hợp tác giữa các em học sinh trong học tập và lao động.
- + Rèn luyện được kỹ năng tương tác giữa học sinh với học sinh và giữa học sinh với giáo viên
- + Rèn luyện thêm được kỹ năng phản xạ nhanh cho học sinh.

*** Hạn chế của biện pháp**

- Để một giờ dạy sinh học đạt kết quả tốt giáo viên phải chịu khó tìm tòi nghiên

cứu, thiết kế giáo án mà trong đó sử dụng linh hoạt các phương pháp dạy học tích cực.

- Cần vận dụng các trò chơi một cách sáng tạo, hợp lý về nội dung và có tác dụng giáo dục học sinh.
- Không nên quá lạm dụng trò chơi học tập, biến cả tiết học thành tiết chơi hoặc tổ chức quá nhiều trò chơi trong tiết học dẫn đến học sinh mệt mỏi vì chơi nhiều. Cần phải tránh tổ chức trò chơi lặp lại trong cùng một tiết học vì sẽ làm giảm tính hấp dẫn của trò chơi, khó thu hút được sự chú ý của học sinh.
- Kinh nghiệm của tôi là chỉ nên sử dụng trò chơi học tập vào dạy một phần nội dung trong bài hoặc sử dụng vào cuối tiết học thay cho việc củng cố kiến thức kỹ năng đã học. Trò chơi học tập tạo sự hưng phấn về môn học vừa để kết thúc tiết học vừa tạo sự thư giãn cho học sinh trước khi bước vào tiết học tiếp theo.
- Khi tổ chức các trò chơi, thưởng phạt chỉ là hình thức khích lệ động viên học sinh, giáo viên không nên lấy điểm kém vì như vậy làm học sinh sợ điểm thấp mà rụt rè không dám tham gia. Sau tiết học, khi hướng dẫn về nhà giáo viên yêu cầu học sinh làm lại bài tập vào vở và thông báo chuẩn bị trò chơi ở tiết học sau (nếu có).
- Trò chơi phải được chuẩn bị chu đáo ở tất cả các khâu, các mặt.
- Tuy nhiên phạm vi ứng dụng của đề tài còn hạn chế: Không phải tất cả các giờ học Sinh học đều tổ chức trò chơi. Trò chơi chỉ áp dụng khi nào giáo viên thấy hợp lý về mặt thời gian và nội dung kiến thức.

b. Phương hướng khắc phục các hạn chế

Dạy học xây dựng “Lớp học thân thiện, học sinh tích cực” thông qua các trò chơi trong những tiết dạy học sinh học THCS là chủ đề mới mẻ. Nó có nhiều ưu điểm nhưng chắc chắn không tránh được nhược điểm. Nhà trường, nhóm chuyên môn nên tổ chức các buổi chuyên đề về đổi mới phương pháp theo chủ đề tích hợp để cho GV học tập, trao đổi, rút kinh nghiệm để góp phần nâng cao chất lượng dạy và học.

c. Khả năng triển khai rộng rãi biện pháp

Theo tôi với quan điểm tổ chức trò chơi học tập trong giờ dạy Sinh học đã đáp ứng được các yêu cầu của đổi mới phương pháp dạy học, đặc biệt là chương trình giáo dục phổ thông 2018 nên được nhân rộng biện pháp này. Giáo viên thực sự là người hướng dẫn, tổ chức, điều khiển hoạt động của học sinh và học sinh là đối tượng tham gia trực tiếp, tích cực chủ động, linh hoạt, sáng tạo. Đồng thời còn tạo ra không khí lớp học sôi nổi, phấn khởi.

Kết quả thu được là rất khả quan: Từ chỗ học sinh ít hứng thú thậm chí còn ngại học môn Sinh học đến chỗ học sinh thích học giờ học Sinh học, chất lượng, hiệu quả giờ dạy học được nâng cao rõ rệt.

2. Kiến nghị - đề xuất

Dạy học xây dựng “Lớp học thân thiện, học sinh tích cực” thông qua các trò chơi trong những tiết dạy học sinh học THCS là chủ đề mới mẻ. Nó có nhiều ưu điểm nhưng chắc chắn không tránh được nhược điểm. Nhà trường nên tổ chức các buổi chuyên đề về đổi mới phương pháp theo chủ đề tích hợp để cho GV học tập, trao đổi, rút kinh nghiệm để góp phần nâng cao chất lượng dạy và học. PGD tổ chức cập nhật, tập huấn kịp thời các phần mềm để đáp ứng kịp thời chương trình giáo dục phổ thông năm 2018 cho giáo viên để ứng dụng vào dạy học.

IV. TÀI LIỆU THAM KHẢO

- *Phương pháp dạy học sinh học*
- *Đổi mới phương pháp dạy học sinh học THCS*, Vụ Trung học phổ thông, Bộ Giáo dục và Đào tạo.
- L.X. Vugôtxki, *Trí tưởng tượng và sáng tạo ở lứa tuổi thiếu nhi*, NXB phụ nữ.
- Phạm Công Sơn, *Tự học bước đường đến thành công*, NXB Văn hoá dân tộc.
- Sách học sinh và sách giáo viên *sinh học 8*, NXB Giáo dục
- Nguồn internet

V. PHỤ LỤC

Giáo án minh họa

Có thể vận dụng rất nhiều trò chơi trong các giờ dạy Sinh học nói chung và dạy học Sinh học 8 nói riêng. Sau đây tôi xin được trình bày một số trò chơi đã được dùng trong giáo án giảng dạy của tôi:

A. Trò chơi: Giải ô chữ.

Trò chơi này tổ chức vào cuối tiết học, tiết ôn tập để củng cố hoặc tái hiện kiến thức. Trong các tiết ngoại khoá có thể dùng trò chơi này vào một phần chơi cũng rất thú vị và cho hiệu quả cao.

- Mục đích:

+ Củng cố khắc sâu kiến thức của bài học, của chủ đề ... từ đó giáo dục ý thức, thái độ của học sinh qua bài dạy Sinh học.

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

+ Phát triển tư duy nhanh nhạy, sáng tạo, phán đoán thông tin qua nội dung câu hỏi của học sinh.

- Chuẩn bị:

+ Bảng ô chữ, câu hỏi, đáp án.

+ Nếu nhà trường đủ cơ sở vật chất thì thiết kế trò chơi trên máy vi tính và chiếu lên màn hình qua máy chiếu đa năng thì trò chơi này sẽ rất hấp dẫn và thu hút nhiều học sinh tham gia.

Cách xây dựng ô chữ:

- Trong mỗi tiết, chủ đề, phần học đều có kiến thức trọng tâm hoặc các nội dung cần giáo dục thái độ cho học sinh. Ta lấy kiến thức đó làm chủ đề, từ hàng dọc hay chòm chìa khoá.

- Chọn các từ, các thuật ngữ, các nhân tố để lấy làm từ hàng ngang. Các từ hàng ngang phải cô đọng, xúc tích, phải thể hiện được nội dung của bài trong vòng từ 5- 7 phút, thường số hàng ngang bằng số nhóm để mỗi nhóm có thể được trả lời ít nhất một lần hoặc có thể không chia nhóm và cho cả lớp cùng tham gia.

- Các ô chữ phải rõ ràng, chính xác, gợi ý phải đúng nội dung.
- Các chữ cái trong các hàng ngang được sắp xếp theo một trật tự nhất định để làm xuất hiện từ hàng dọc hoặc lựa chọn các chữ cái trong từ hàng ngang, để tìm ra từ chủ đề (hay chùm chìa khoá).
- Tiến hành:
 - + Giáo viên là người nêu các gợi ý và tổ chức trò chơi.
 - + Mỗi nhóm được trả lời một lần và lựa chọn từ hàng ngang, sau đó thảo luận 30 giây, nếu không có câu trả lời thì quyền trả lời dành cho nhóm khác, nếu trả lời đúng thì giáo viên bóc ô chữ đó ra (hoặc cho xuất hiện trên màn hình).
 - + Mỗi từ hàng ngang giải đúng được tính 10 điểm, giải được từ hàng dọc hoặc từ chủ đề (hay chùm chìa khoá) thì được 20 điểm. Nếu giải từ chìa khoá khi chưa mở hết các ô chữ thì nhóm đó được cộng 40 điểm (nhóm nào đưa ra tín hiệu trả lời trước thì nhóm đó giành được quyền trả lời). Sau đó các nhóm lại tiếp tục chơi để mở các ô chữ còn lại nhưng lúc này mỗi từ hàng ngang đúng chỉ được 5 điểm (vì đã lộ chữ cái của từ chìa khoá). Còn nếu nhóm trả lời từ chìa khoá bị sai thì nhóm đó mất quyền chơi, các nhóm đó vẫn tiếp tục chơi.
 - + Cuối giờ các nhóm tự đánh giá và cộng điểm và báo cáo lại giáo viên từ đó giáo viên sẽ tổng hợp điểm cho các nhóm.
- Thảo luận chủ đề:
 - + Đây chính là nội dung quan trọng để giáo dục ý thức thái độ của học sinh sau bài học hoặc giúp học sinh khác sâu kiến thức trọng tâm nhất của bài, chủ đề.
 - + Nhóm chiến thắng tức là nhóm có điểm cao nhất.

Ví dụ minh họa:

Ví dụ: Bài 46 - “Máu và môi trường trong cơ thể”

*** Mục đích của trò chơi:**

- Dùng trò chơi giải ô chữ để củng cố kiến thức, giúp học sinh khác sâu được các kiến thức trong bài về cấu tạo của máu, một số vai trò của máu và của môi trường trong cơ thể.

*** Nội dung:**

- Ô chữ bao gồm 8 hàng ngang, trong mỗi từ hàng ngang học sinh có thể tìm thấy một chữ cái trong từ chủ đề (theo hàng dọc)
- Giáo viên chia lớp thành 4 nhóm, các nhóm tự bầu nhóm trưởng và thư ký. - Các nhóm từ 1- 4, lần lượt tùy chọn hàng ngang từ 1- 8. Mỗi nhóm được 2 lần lựa chọn từ hàng ngang
- Lưu ý: các nhóm có quyền đưa đáp án về từ chủ đề hoặc chùm chìa khoá khi chưa giải hết các ô chữ theo hàng ngang. Nếu nhóm đưa ra từ chìa khoá là đúng thì được cộng 40 điểm, các nhóm lại tiếp tục chơi để mở các ô chữ còn lại. Còn nếu nhóm trả lời từ chìa khoá bị sai thì nhóm đó mất quyền chơi, các nhóm đó vẫn tiếp tục chơi tiếp.

Các hàng ngang cụ thể như sau:

- Hàng ngang số 1: Gồm 10 chữ cái.

? Đây là thành phần chứa 55% thể tích của máu.

Đáp án là: HUYẾT TƯƠNG . Học sinh tìm thấy chữ T trong từ chủ đề

Hàng ngang số 2: có 7 chữ cái.

? Đây là một loại tế bào máu có kích thước nhỏ và có cấu tạo tế bào chưa hoàn chỉnh.

Đáp án là: TIỂU CẦU. Học sinh tìm thấy chữ U trong từ chủ đề.

- Hàng ngang số 3: Có 7 chữ cái.

? Vận chuyển O₂ và CO₂ công việc của loại tế bào này.

Đáp án: HỒNG CẦU. Học sinh tìm thấy chữ cái Â trong từ chủ đề.

- Hàng ngang số 4: Gồm 4 chữ cái.

? Là từ diễn tả trạng thái tồn tại của máu trong cơ thể.

Đáp án: LỎNG. Học sinh tìm thấy chữ cái N trong từ chủ đề.

- Hàng ngang số 5: Gồm 11 chữ cái.

? Là quá trình chỉ vai trò khái quát của máu trong cơ thể.

Đáp án: TRAO ĐỔI CHẤT. Học sinh tìm thấy chữ H trong từ chủ đề.

- Hàng ngang số 6: Gồm 14 chữ cái.

? Là cụm từ chỉ môi trường gồm máu, nước mô và bạch huyết.

Đáp án: MÔI TRƯỜNG TRONG. Học sinh tìm thấy chữ cái O trong từ chủ đề.

- Hàng ngang số 7: Gồm 7 chữ cái.

? Đây là thành phần chứa 45% thể tích của máu.

Đáp án: CÁC TẾ BÀO MÁU. Học sinh tìm thấy chữ cái A trong từ chủ đề.

- Hàng ngang số 8: Gồm 4 chữ cái.

? Là chất có tỉ lệ 90% trong huyết tương.

Đáp án: NƯỚC. Học sinh tìm thấy chữ cái N trong từ chủ đề.

* Các chữ cái trong từ chủ đề đã xuất hiện học sinh đã có thể thấy ngay cụm từ chủ đề là: TUẦN HOÀN. Giáo viên có thể cho học sinh tìm từ chủ đề từ khi chưa mở hết các hàng ngang.

* *Nội dung ô chữ:*

				H	U	Y	Ê	T	T	Ư	Ớ	N	G		
							T	I	Ê	U	C	Á	U		
				H	Ồ	N	G	C	À	U					
							L	Ồ	N	G					
			T	R	A	O	Đ	Ồ	I	C	H	Á	T		
M	Ô	I	T	R	Ư	Ồ	N	G	T	R	O	N	G		
					C	Á	C	T	Ê	B	A	O	M	Á	U
										N	Ư	Ớ	C		

* *Thảo luận chung:*

Sau khi các nhóm đoán được ô chữ trong cụm từ chủ đề “Tuần hoàn” là một hệ cơ quan trong cơ thể người. Giáo viên gọi đại diện của nhóm thắng cuộc nói về ý nghĩa của ô chữ có từ chủ đề đó và mối liên quan với các ô chữ còn lại, nhóm khác có thể nhận xét, bổ sung và đưa ra lời bình.

- Yêu cầu: học sinh thấy được vai trò hết sức quan trọng của hệ tuần hoàn, đồng thời ghi nhớ được những đặc điểm cấu tạo và chức năng của hệ cơ quan này trong cơ thể.

B. Trò chơi: Gắn chú thích cho tranh, mô hình nhanh nhất.

Sử dụng khi dạy một nội dung mới hoặc củng cố bài học.

- Mục đích của trò chơi:

+ Học sinh xác định được vị trí và gọi tên được các cơ quan, hệ cơ quan trên tranh và mô hình cơ thể người.

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

- Chuẩn bị:

+ Tranh, mô hình về các cơ quan hay hệ cơ quan trong cơ thể

+ Các mảnh bìa nhỏ ghi chú thích tên các cơ quan trong cơ thể sinh vật có dán băng dính 2 mặt ở đằng sau.

+ Hai đội chơi mỗi đội có 3 - 5 học sinh (tùy vào nội dung của tranh hoặc mô hình nhiều hay ít). Mỗi đội xếp thành 1 hàng đứng lên phía trước lớp. Một đội gắn chú thích trên mô hình, một đội gắn chú thích trên tranh hoặc cùng gắn vào hai bên của tranh nếu không có mô hình.

+ Thời gian chơi: 2 - 3 phút.

- Tiến hành:

- Khi giáo viên hô “ bắt đầu”, lần lượt học sinh số 1 của mỗi đội lên gắn chú thích cho một cơ quan, sau đó về chỗ đưa lại các mảnh bìa để học sinh số 2 lên gắn tiếp... Cứ như vậy cho đến hết thời gian quy định. Nhóm nào hoàn thành nhanh, chính xác thì nhóm đó thắng và được thưởng bằng một tràng pháo tay...

- Vận dụng:

Có thể vận dụng trò chơi này trong các bài dạy về cấu tạo ngoài và cấu tạo trong của các cơ quan trong cơ thể người. Các bài có thể sử dụng được trò chơi này là: bộ xương (bài 7) ; Tiêu hoá và các cơ quan tiêu hoá - Tiêu hóa ở khoang miệng (bài 24-25); Bài tiết và cấu tạo hệ bài tiết nước tiểu (bài 38); Trụ não, tiểu não, não trung gian (bài 46) ; Cơ quan phân tích thính giác (bài 51).

Ví dụ: ***Bài 24 “Tiêu hoá và các cơ quan tiêu hoá”.***

+ GV chuẩn bị tranh H24.3 (tranh câm) và mô hình về cơ thể người có lộ các cơ quan của hệ tiêu hoá và các mảnh bìa nhỏ ghi chú thích tên các cơ quan trong hệ tiêu hoá có dán băng dính 2 mặt ở đằng sau (dành cho 2 đội). Các cơ quan đó là:

miệng, thực quản, dạ dày, gan, ruột non, ruột già, ruột thẳng, hậu môn, tụy.

+ Yêu cầu học sinh tự nghiên cứu thông tin trong H24.3 (trang 78 SGK) trong 1 phút để xác định tên và vị trí các cơ quan trong hệ tiêu hoá của người.

+ Gv chia lớp thành 2 đội chơi theo 2 dãy bàn của lớp học

+ Hai đội chơi mỗi đội cử 3 học sinh đại diện cho đội mình xếp thành 2 hàng đứng lên phía trước lớp. Giáo viên đặt 2 bộ chữ (có dính băng dính 2 mặt) trên bàn cho mỗi đội một bộ để sử dụng khi chơi.

+ Gv yêu cầu một đội gắn chú thích trên mô hình, một đội gắn chú thích trên tranh về các cơ quan trong hệ tiêu hoá của người (đã có tên trên các mảnh giấy nhỏ có gắn băng dính 2 mặt ở đằng sau) trong khoảng thời gian 3 phút.

+ Khi giáo viên hô “bắt đầu”, lần lượt học sinh số 1 của mỗi đội lên gắn chú thích cho một cơ quan, sau đó về chỗ đưa lại các mảnh bìa để học sinh số 2 lên gắn tiếp... cứ như vậy cho đến hết thời gian quy định. Nhóm nào hoàn thành nhanh, chính xác thì nhóm đó thắng và được thưởng bằng một tràng pháo tay...

Chú ý: Những cơ quan không nhìn rõ sau khi học sinh gắn xong, giáo viên nhận xét và hỏi tiếp: Ngoài những cơ quan trên trong hệ tiêu hoá còn những cơ quan nào nữa? Em hãy phân chia tất cả các cơ quan vừa xác định được thành 2 nhóm là: cơ quan tiêu hoá và tuyến tiêu hoá?

C. Trò chơi: Tiếp sức.

Dùng để dạy một phần kiến thức mới hoặc củng cố cuối bài

- Mục đích trò chơi:

+ Củng cố khắc sâu kiến thức của bài học, biết vận dụng linh hoạt, sáng tạo kiến thức đã học vào trong trò chơi.

+ Rèn luyện tác phong nhanh nhẹn, phối hợp nhịp nhàng giữa các thành viên trong nhóm.

+ Giáo dục ý thức tích cực và tinh thần hợp tác trong các hoạt động tập thể.

- Chuẩn bị:

+ Chia lớp thành 2 hoặc 3 nhóm, cũng có thể tổ chức cho 2 hoặc 3 cá nhân.

+ Chia phần bảng và phần viết cho mỗi nhóm.

+ Quy định thời gian chơi: 2 hoặc 3 phút.

- Tiến hành:

+ Khi trọng tài hô bắt đầu thì 2 nhóm hoặc 2 cá nhân làm bài: lần lượt học sinh số 1 của mỗi nhóm lên làm, sau đó về chỗ giao phần cho bạn thứ hai lên làm tiếp... cứ như vậy cho đến hết thời gian quy định.

+ Cá nhân hoặc nhóm nào hoàn thành với số lượng nhiều hơn trong khoảng thời gian đã cho, và đúng yêu cầu thì sẽ là đội thắng và được thưởng (bằng điểm hoặc bằng tràng pháo tay).

+ Giáo viên nhận xét, xác định đội thắng, đội thua để cho điểm hoặc thưởng bằng các hình thức khác.

+ Với các bài về cấu tạo của các hệ cơ quan. Giáo viên hoàn toàn có thể áp dụng trò chơi này.

Ví dụ - **Bài 20: “Hô hấp và các cơ quan hô hấp”**

- Giáo viên chia lớp thành 2 nhóm, mỗi nhóm là 5 dãy bàn, dãy bàn bên trái là nhóm 1, dãy bàn bên phải là nhóm 2 và chia bảng thành 2 phần.

- Vận dụng trò chơi vào việc xác định các cơ quan hô hấp ở mục II (SGK Trang 65). GV yêu cầu học sinh cả lớp tự quan sát và tìm hiểu thông tin H20- 2 và H20- 3 (trang 65)

- Giáo viên gọi đại diện của 2 nhóm đứng lên phía trước lớp. Khi giáo viên hô “Bắt đầu” thì học sinh số 1 của mỗi nhóm lên ghi tên một cơ quan trong hệ hô hấp. Cứ như vậy cho đến hết thời gian quy định (2 phút)

- Giáo viên cùng cả lớp nhận xét đánh giá xác định đội thắng cho điểm thưởng hoặc bằng tràng pháo tay...

Chú ý: Với những bài tập trắc nghiệm điền khuyết hoặc nối cột thì sau khi thảo luận nhóm giáo viên có thể tổ chức cho các nhóm báo cáo bằng cách cho học sinh chơi trò chơi tiếp sức, cũng đem lại hiệu quả cao.

Ví dụ - Bài 3: Tế bào: Sau khi học xong bài, giáo viên có thể yêu cầu học sinh hoàn thành bài tập 1: Sắp xếp các bào quan tương ứng với các chức năng bằng cách ghép các chữ cái a, b, c.với các số 1, 2, 3...sao cho phù hợp giữa các

bộ phận và chức năng bằng cách chơi tiếp sức.

D. Trò chơi: Hái hoa ghi điểm.

Trò chơi này được sử dụng vào tiết ôn tập hoặc tiết bài tập của Sinh học 8 .

- Mục đích của trò chơi:

+ Giúp học sinh khắc sâu kiến thức và tái hiện tốt hoặc vận dụng các kiến thức đã học để giải thích các hiện tượng sinh lý trong cơ thể người.

+ Kiểm tra được kiến thức của nhiều học sinh trong một tiết học mà vẫn đảm bảo sự nhẹ nhàng và hiệu quả.

+ Rèn luyện cho học sinh sự tự tin, bạo dạn trước tập thể lớp, bên cạnh đó cũng giúp học sinh có được khả năng diễn đạt, trình bày vấn đề .

- Chuẩn bị:

+ Giáo viên cần chuẩn bị chu đáo hệ thống câu hỏi hoặc bài tập có liên quan đến nội dung của phần ôn tập hoặc bài tập ghi vào các mảnh giấy nhỏ cắt hình bông hoa có kích thước như nhau và được gấp lại.

+ Với tiết ôn tập giáo viên cho học sinh trước hệ thống câu hỏi để về nhà các em chuẩn bị. Còn với tiết bài tập yêu cầu học sinh xem lại toàn bộ các câu hỏi và bài tập trong SGK, sách bài tập đến hết phần nội dung đã học.

+ 1 chậu cây cảnh nhỏ trên có cài các câu hỏi hoặc bài tập để trên bục giảng

+ Kê riêng 2 bàn dành cho học sinh ngồi chuẩn bị câu trả lời sau khi đã bốc câu hỏi.

- Tiến hành:

+ Giáo viên phổ biến cách học thông qua trò chơi này: học sinh lựa chọn câu hỏi của mình đã được gài trên các cành cây, học sinh có thể trả lời ngay hoặc về chỗ chuẩn bị trong 2 phút (không được sử dụng tài liệu). Học sinh cũng có thể đổi câu hỏi nếu câu đó không trả lời được (chỉ 1 lần). Nhưng đổi câu hỏi phải bị trừ đi 1 điểm trong kết quả cuối cùng.

+ Sau khi chọn xong câu hỏi học sinh đọc to câu hỏi cho các bạn phía dưới lớp biết và có thời gian 2 phút để chuẩn bị (có thể trả lời ngay).

+ Sau 2 phút giáo viên gọi học sinh đã bốc câu hỏi trả lời và cho 1 học sinh

chuẩn bị bằng việc bốc một câu hỏi khác.

+ Học sinh trả lời xong giáo viên gọi học sinh phía dưới nhận xét, giáo viên tổng hợp và cho điểm.

+ Với học sinh trả lời tốt cho điểm tương ứng với mức độ đó đồng thời tán thưởng bằng một tràng pháo tay. Đối với các học sinh trả lời chưa tốt hoặc chưa trả lời được cần phê bình nhưng mang tính chất động viên để các em tiếp tục phấn đấu, không bị chán nản.

- Vận dụng: có thể áp dụng trò chơi này vào các tiết bài tập hoặc phần cuối của tiết ôn tập học kì môn Sinh học 8.

Ví dụ: Tiết 31- Bài tập

- Yêu cầu học sinh về nhà xem lại và ôn tập tất cả các câu hỏi, bài tập cuối bài trong sách giáo khoa và các câu hỏi, bài tập trong sách bài tập Sinh học 8 từ bài mở đầu cho tới bài 30 (trừ bài 26).

- Giáo viên chuẩn bị hệ thống câu hỏi gồm:

Câu 1: Bằng một ví dụ hãy phân tích vai trò của hệ thần kinh trong sự điều hoà hoạt động của các hệ cơ quan trong cơ thể?

Câu 2: Hãy chứng minh tế bào là đơn vị cấu tạo và chức năng của cơ thể?

Câu 3: So sánh các loại mô về cấu tạo và chức năng?

Câu 4: Thành phần hoá học của xương có ý nghĩa gì đối với chức năng của xương?

Câu 5: Đặc điểm cấu tạo nào của tế bào cơ phù hợp với chức năng co cơ?

Câu 6: Các bạch cầu đã tạo nên những hàng rào phòng thủ nào để bảo vệ cơ thể?

Câu 7: Tiểu cầu đã tham gia bảo vệ cơ thể chống mất máu như thế nào?

Câu 8: Nguyên nhân dẫn tới chứng xơ vữa động mạch?

Câu 9: Tại sao tim có thể làm việc cả đời mà không mệt mỏi?

Câu 10: Nêu các biện pháp bảo vệ cơ thể tránh các tác nhân có hại cho tim?

Câu 11: So sánh hệ hô hấp của người với hệ hô hấp của thỏ?

Câu 12: Trình bày tóm tắt quá trình hô hấp ở cơ thể người? Hô hấp ở cơ thể người và thỏ có gì giống nhau và khác nhau?

Câu 13: Khi ăn cháo hay uống sữa, các loại thức ăn này có thể được biến đổi trong khoang miệng như thế nào?

Câu 14: Ở dạ dày có các hoạt động tiêu hoá nào?

Câu 15: Hoạt động tiêu hóa chủ yếu ở ruột non là gì?

- Tiến hành:

+ Giáo viên viết 15 câu hỏi trên vào 15 mảnh giấy nhỏ cắt hình bông hoa và gấp lại gài lên các cành của cây cảnh được đặt trên bục giảng.

+ Giáo viên có thể gọi học sinh xung phong hoặc chỉ định bất kì học sinh nào (mỗi đợt gọi 2 học sinh, 1 học sinh trả lời và 1 học sinh chuẩn bị).

+ Thường điểm với các học sinh trả lời tốt, phê bình các em làm chưa tốt.

Lưu ý: Giáo viên chú ý tạo cho lớp học không khí sôi nổi để học sinh tích cực tham gia, tránh tình trạng căng thẳng hoặc gây cho học sinh sự sợ sệt.

E. Trò chơi: Đuổi hình bắt chữ.

* **Áp dụng cho phần khởi động của bài: *Đông máu và nguyên tắc truyền máu***

Hãy đoán tên các tế bào của máu:

- Hình ảnh số 1: Cây cầu và hoa hồng

- Hình ảnh số 2: Cây cầu được sơn trắng

- Hình ảnh số 3: Giọt máu và tuyết rơi

- Hình ảnh số 4: Hình ảnh hồng cầu bị dồn lại khi qua đoạn mạch máu bị hẹp lại do mỡ trong thành mạch.

Đáp án: Hồng cầu

Đông máu

Truyền máu

Tắc mạch

* **Trò chơi: Ô chữ áp dụng cho phần củng cố của bài: *Đông máu và nguyên tắc truyền máu.***

- **Hàng ngang số 1 (Có 7 chữ cái):** Đây là 1 loại tế bào máu chứa huyết sắc tố tạo màu đỏ cho máu, có chức năng vận chuyển O₂ và CO₂

Đáp án: Hồng cầu

- **Hàng ngang số 2 (Có 7 chữ cái):** Đây là 1 loại tế bào máu khi vỡ giải phóng ra ezim làm chất sinh tơ máu biến thành tơ máu.

Đáp án: Tiểu cầu

- **Hàng ngang số 3 (Có 10 chữ cái):** Đây là một thành phần máu có 90% là nước, 10% là các chất khác: chất dinh dưỡng, kháng thể

Đáp án: Huyết tương

- **Hàng ngang số 4 (Có 11 chữ cái):** Tên một thành phần có trên hồng cầu, dựa vào sự có mặt của nó để xác định nhóm máu.

Đáp án: Kháng nguyên

- **Hàng ngang số 5 (Có 7 chữ cái):** Đây là một hiện tượng máu chảy ra khỏi mạch vón lại thành cục.

Đáp án: Đông máu

- **Hàng ngang số 6 (Có 8 chữ cái):** Tên một thành phần có trong huyết tương gây kết dính kháng nguyên tương ứng trên hồng cầu.

Đáp án: Kháng thể

- **Hàng ngang số 7 (Có 7 chữ cái):** Tên một loại tế bào máu tham gia bảo vệ cơ thể khi vi khuẩn, vi rút xâm nhập vào

Đáp án: Bạch cầu

- **Từ hàng dọc: (Có 7 chữ cái):** Đây là một hoạt động mang ý nghĩa nhân đạo, đang được phát động mạnh mẽ và thu hút rất nhiều người tham gia?

Đáp án: Hiến máu

** Nội dung ô chữ:*



XÁC NHẬN CỦA HIỆU TRƯỞNG

*Biện pháp trên đây đã được đồng chí
áp dụng tại nhà trường và đạt hiệu quả
Kết quả này chưa được dùng để xét duyệt thành tích khen
thưởng cá nhân đồng chí*

Hiệu trưởng

(Kí, đóng dấu và ghi rõ họ tên)

Tiên Lãng, ngày 11 tháng 10 năm 2022

TÁC GIẢ

(Kí và ghi rõ họ tên)

Phạm Thị Thùy