

ỦY BAN NHÂN HUYỆN THANH TRÌ
TRƯỜNG THCS THANH LIỆT



SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM
ỨNG DỤNG CÁC TRÒ CHƠI TƯƠNG TÁC
TRONG BÀI DẠY MÔN KHTN BẬC THCS

Lĩnh vực/ môn : KHTN (Chất và sự biến đổi của chất)
Tên tác giả : Nguyễn Minh Đức
Chức vụ : Giáo viên
Tổ/ bộ phận : Tổ Tự nhiên
Đơn vị : Trường THCS Thanh Liệt

Năm 2025

MỤC LỤC

A. PHẦN MỞ ĐẦU	3
I. LÍ DO CHỌN ĐỀ TÀI.	3
II. ĐỐI TƯỢNG NGHIÊN CỨU, KHẢO SÁT.....	4
III. PHƯƠNG PHÁP NGHIÊN CỨU.	4
IV. PHẠM VI VÀ KẾ HOẠCH NGHIÊN CỨU.....	4
1. Phạm vi nghiên cứu.....	4
2. Kế hoạch nghiên cứu.....	4
V. ĐÓNG GÓP CỦA ĐỀ TÀI.....	4
B. NỘI DUNG	7
I. THỰC TRẠNG VẤN ĐỀ NGHIÊN CỨU VÀ CƠ SỞ LÝ THUYẾT CỦA ĐỀ TÀI.	7
1. Cơ sở lý thuyết của đề tài.....	7
2. Thực trạng vấn đề nghiên cứu.	7
II. CÁC BIỆN PHÁP.	8
1. Biện pháp 1. Nâng cao nhận thức của giáo viên về vai trò và giá trị của trò chơi tương tác	8
2. Biện pháp 2. Thiết kế trò chơi theo hướng gắn chặt với mục tiêu bài học ..	8
3. Biện pháp 3. Đa dạng hóa hình thức trò chơi để phù hợp với điều kiện dạy học	9
4. Biện pháp 4. Chuẩn bị chu đáo và điều hành linh hoạt trong quá trình tổ chức	9
5. Biện pháp 5. Tăng cường sử dụng công nghệ và thiết bị hỗ trợ.....	9
6. Biện pháp 6. Đưa nội dung thực tiễn xã hội – kinh tế vào trò chơi.....	9
7. Biện pháp 7. Phối hợp chặt chẽ giữa giáo viên – học sinh – phụ huynh	9
8. Biện pháp 8. Đánh giá linh hoạt và kịp thời sau trò chơi	9
9. Những kỹ năng cần thiết trong tổ chức trò chơi.	9
III. CÁCH THỨC TỔ CHỨC CÁC TRÒ CHƠI TRONG DẠY HỌC MÔN KHTN.	10
IV. ỨNG DỤNG TRÒ CHƠI VỚI CÁC BÀI DẠY CỤ THỂ.	11
1. Ứng dụng trò chơi với các bài dạy cụ thể.....	11
2. Ví dụ ứng dụng trò chơi với một số bài dạy.	12

V. KẾT QUẢ ĐẠT ĐƯỢC.....	20
VI. BÀI HỌC KINH NGHIỆM.	21
1. Đối với giáo viên.	21
2. Đối với học sinh.....	22
3. Thiết kế trò chơi cần phù hợp với điều kiện kinh tế – xã hội của địa phương và nhà trường.	22
4.Nội dung trò chơi nên phản ánh các vấn đề thực tiễn xã hội – kinh tế địa phương, giúp học sinh gắn kết kiến thức khoa học với đời sống.	22
5. Cần quan tâm đến sự chênh lệch về điều kiện học tập giữa các học sinh. .	22
6.Giáo viên cần có khả năng thích ứng với bối cảnh giáo dục đang đổi mới mạnh mẽ:	22
7.Giáo dục hiện đại phải gắn với kinh tế tri thức và xã hội học tập.	22
8.Chia sẻ và lan tỏa kinh nghiệm trong tổ chuyên môn là yếu tố quan trọng để nhân rộng mô hình.	23
C. KẾT LUẬN VÀ KHUYẾN NGHỊ.....	23
I. KẾT LUẬN.....	23
II. KHUYẾN NGHỊ.....	23

A. PHẦN MỞ ĐẦU

I. LÍ DO CHỌN ĐỀ TÀI.

Một trong những trọng tâm của đổi mới giáo dục hiện nay là đổi mới phương pháp dạy học, thực hiện dạy học dựa vào hoạt động tích cực, chủ động của học sinh với sự tổ chức và hướng dẫn đúng mực của giáo viên nhằm phát triển tư duy độc lập, sáng tạo, góp phần hình thành phương pháp và nhu cầu tự học, bồi dưỡng hứng thú học tập, tạo niềm tin và niềm vui trong học tập cho học sinh.

Đổi mới phương pháp dạy học đang thực hiện bước chuyển từ chương trình giáo dục tiếp cận nội dung sang tiếp cận năng lực của người học, nghĩa là từ chỗ quan tâm đến việc học sinh học được cái gì đến chỗ quan tâm học sinh vận dụng được cái gì qua việc học. Để đảm bảo được điều đó, nhất định phải thực hiện thành công việc chuyển từ phương pháp dạy học theo lối “truyền thụ một chiều” sang dạy cách học, cách vận dụng kiến thức, rèn luyện kỹ năng, hình thành năng lực và phẩm chất. Vì vậy, bản thân tôi luôn nỗ lực, nghiên cứu tìm tòi những phương pháp tổ chức dạy học hấp dẫn, phong phú và linh hoạt hơn đáp ứng yêu cầu đổi mới giáo dục hiện nay.

Từ những lí do thực tiễn trên, tôi luôn trăn trở làm sao để giờ học trở lên hấp dẫn với các học sinh hơn, “học mà chơi, chơi mà học” để học sinh có tâm trạng thoải mái khi tiếp thu kiến thức, không bị áp lực, căng thẳng. Vậy nên trong các giờ học ngoài sử dụng các kĩ thuật, phương pháp dạy học, tôi lồng ghép các trò chơi tương tác vào bài dạy để nâng cao chất lượng dạy học theo hướng phát triển năng lực học sinh, đồng thời để tạo hứng thú học tập cho học sinh.

Là một trong những trường học dẫn đầu huyện Thanh Trì về việc ứng dụng CNTT trong giảng dạy, trường THCS Thanh Liệt trong giai đoạn tiếp cận đổi mới chương trình GDPT 2018, đặc biệt quan tâm đến việc lồng ghép các trò chơi tương tác vào bài dạy. Song song với vấn đề đó, việc ứng dụng nhiều công nghệ thông tin hơn và trên phương diện chuyển KHTN các hoạt động của giáo viên thành các hoạt động của học sinh, giáo viên là người chủ trì, hướng dẫn học sinh thực hiện các hoạt động đó để chiếm lĩnh và nắm các kiến thức đó cũng được nhà trường vô cùng chú trọng. Để làm được điều này thì cả giáo viên và học sinh phải đổi mới cả phương pháp dạy và phương pháp học.

Từ những thực tế trên, tôi chọn đề tài ***“Ứng dụng các trò chơi tương tác trong bài dạy bộ môn KHTN bậc THCS”*** nhằm góp phần tăng hứng thú học tập bộ môn và nâng cao chất lượng học tập môn KHTN của học sinh.

Trong quá trình thực hiện đề tài không tránh khỏi những thiếu sót ngoài ý muốn, rất mong sự đóng góp ý của quý đồng nghiệp để bài viết của tôi được hoàn thiện tốt hơn.

Tôi xin chân thành cảm ơn!

II. ĐỐI TƯỢNG NGHIÊN CỨU, KHẢO SÁT.

Đề tài “*Ứng dụng các trò chơi tương tác trong bài dạy bộ môn KHTN bậc THCS*” được nghiên cứu và viết dựa vào đặc điểm tâm sinh lí của các đối tượng học sinh lớp 8, 9, kiến thức đặc thù bộ môn KHTN (có thể mở rộng với các đối tượng học sinh khác, bộ môn khác) và cơ sở vật chất của trường THCS Thanh Liệt trong năm 2024 – 2025.

III. PHƯƠNG PHÁP NGHIÊN CỨU.

Phương pháp tham khảo tài liệu: nghiên cứu một số tài liệu về kĩ thuật tổ chức trò chơi, tham khảo trò chơi trên web...

Phương pháp trao đổi kinh nghiệm: Tiến hành trao đổi kinh nghiệm, học hỏi từ đồng nghiệp, các kiến thức có liên quan đến việc nghiên cứu và tích lũy qua các tiết dự giờ của đồng nghiệp.

IV. PHẠM VI VÀ KẾ HOẠCH NGHIÊN CỨU.

1. Phạm vi nghiên cứu.

Tôi nghiên cứu một số trò chơi phổ biến, dễ áp dụng tại lớp học và không cần sự chuẩn bị quá nhiều về đạo cụ của trò chơi, thuận tiện cho giáo viên khi lên lớp và áp dụng được với nhiều lớp dạy, nhiều tiết dạy khác nhau. Gồm các trò chơi sau:

- Trò chơi trong Powerpoint: Món quà bất ngờ, Ô chữ, Đuổi hình bắt chữ, Cùng bé diệt muỗi, Giải cứu đại dương, Những mảnh ghép bí ẩn...
- Trò chơi Ghép hình.
- Trò chơi Thẻ tri thức.
- Trò chơi Plickers.

2. Kế hoạch nghiên cứu.

- Tháng 7 - 8 năm 2024: thu thập thông tin tài liệu liên quan, nghiên cứu lý thuyết, lên kế hoạch chi tiết.
- Tháng 9/2024 → tháng 2/2025 triển khai thực hiện đề tài.
- Tháng 4/2025 viết đề tài.
- Tháng 4/2025 nộp đề tài.

V. ĐÓNG GÓP CỦA ĐỀ TÀI.

Với đề tài này góp phần đổi mới phương pháp dạy học nhằm đáp ứng chương trình GDPT 2018.

Nâng cao chất lượng giảng dạy học bộ môn, tạo ra các giờ học sinh động, cuốn hút và không còn nặng nề đối với học sinh, học sinh tiếp thu kiến thức một cách hào hứng, nhẹ nhàng và dễ hiểu hơn.

Phát triển năng lực và phẩm chất cho học sinh:

- Về phẩm chất: chăm chỉ (chăm học, chăm làm, hăng say học hỏi, và nhiệt tình tham gia công việc chung); trung thực (thật thà, ngay thẳng); trách nhiệm.

- Về năng lực: Giúp học sinh phát triển toàn diện

+ **Phát triển năng lực tự học và giải quyết vấn đề:** Học sinh được đặt vào các tình huống trong trò chơi, buộc phải vận dụng kiến thức để vượt qua thử thách.

+ **Phát triển năng lực giao tiếp, hợp tác:** Nhiều trò chơi yêu cầu làm việc nhóm, thảo luận, tranh luận, giúp học sinh luyện kỹ năng giao tiếp.

+ **Phẩm chất tích cực:** Trò chơi tạo ra cảm xúc tích cực, thúc đẩy tinh thần học tập tự giác, chủ động, rèn luyện sự kiên trì, trung thực và tinh thần cạnh tranh lành mạnh.

CTGDPT 2018 yêu cầu **đổi mới phương pháp dạy học**, chuyển từ truyền thụ kiến thức sang tổ chức hoạt động học cho học sinh. Trò chơi tương tác là một **hình thức tổ chức hoạt động học tập hiệu quả**, vì:

+ Giáo viên không còn giảng giải đơn thuần mà trở thành **người tổ chức, dẫn dắt trò chơi**, khơi dậy hứng thú và khuyến khích sự tham gia.

+ Học sinh không thụ động ghi chép mà trở thành **người chơi – người học**, tích cực khám phá tri thức qua hành động và trải nghiệm.

CTGDPT 2018 khuyến khích **đánh giá thường xuyên, đánh giá quá trình, đánh giá năng lực thông qua hoạt động học**. Trò chơi tương tác có thể tích hợp tự nhiên các hình thức đánh giá này:

+ **Đánh giá quá trình học tập:** Qua việc học sinh tham gia trò chơi, giáo viên dễ dàng quan sát được mức độ hiểu bài, khả năng vận dụng kiến thức.

+ **Đánh giá qua sản phẩm và hoạt động nhóm:** Kết quả trong trò chơi (đáp án, sản phẩm, thuyết trình...) phản ánh được năng lực của học sinh.

+ **Phản hồi tức thì:** Các trò chơi tương tác (đặc biệt là dạng công nghệ như Kahoot, Quizizz, Wordwall...) cung cấp kết quả ngay, giúp giáo viên điều chỉnh hoạt động kịp thời.

Trò chơi tạo nên một môi trường học tập:

• **Hứng thú – tích cực – không áp lực**, đặc biệt phù hợp với lứa tuổi THCS đang trong giai đoạn tâm lý muốn khám phá, vận động, giao lưu.

• Thúc đẩy **chuyển biến từ lớp học tĩnh sang lớp học năng động**, từ "dạy - chép" sang "trải nghiệm - chia sẻ".

Trong nhiều trò chơi học tập, học sinh thường được đặt vào **các tình huống mô phỏng hoặc câu hỏi thử thách**, ví dụ:

- Trò chơi **“Thoát khỏi phòng thí nghiệm” (Escape Room)** với tình huống: “Một phản ứng xảy ra làm rò rỉ khí độc, hãy sử dụng kiến thức về tính chất của các khí để tìm đường thoát.”

- Trò chơi **“Ai là nhà nghiên cứu tài ba?”** đặt câu hỏi tình huống: “Một bệnh nhân có biểu hiện thiếu năng lượng, hãy phân tích vai trò của các chất dinh dưỡng và tìm ra nguyên nhân.”

→ Những tình huống như vậy **buộc học sinh phải phân tích, lựa chọn thông tin và đưa ra giải pháp** dựa trên kiến thức đã học, chính là rèn kỹ năng giải quyết vấn đề.

Khi chơi, học sinh sẽ thực hiện **các bước gần giống quy trình giải quyết vấn đề trong khoa học**:

1. **Xác định vấn đề**: Trò chơi đưa ra một thử thách cụ thể.
2. **Thu thập dữ liệu liên quan**: Học sinh đọc kỹ dữ kiện trong đề bài hoặc tình huống.
3. **Đưa ra giả thuyết**: Dự đoán hiện tượng, chọn phương án đúng.
4. **Kiểm tra – điều chỉnh**: Nếu sai, chơi lại hoặc phân tích sai ở đâu để rút kinh nghiệm.
5. **Kết luận – áp dụng**: Áp dụng kiến thức để “thắng trò chơi” → chính là quá trình giải quyết vấn đề trong thực tế.

B. NỘI DUNG

I. THỰC TRẠNG VẤN ĐỀ NGHIÊN CỨU VÀ CƠ SỞ LÝ THUYẾT CỦA ĐỀ TÀI.

1. Cơ sở lý thuyết của đề tài.

Theo **thuyết kiến tạo** (Constructivism) của **Jean Piaget** và **Lev Vygotsky**, học sinh là chủ thể tích cực trong quá trình học tập. Việc học hiệu quả khi người học được tham gia, khám phá, tương tác và tự xây dựng tri thức cho bản thân. **Vygotsky** đặc biệt nhấn mạnh đến **vùng phát triển gần (ZPD)** – nơi mà học sinh có thể đạt được sự hiểu biết cao hơn khi có sự hỗ trợ từ giáo viên hoặc bạn bè. Trò chơi tương tác chính là một hình thức hỗ trợ phù hợp để mở rộng vùng phát triển này. Trò chơi tương tác là một hình thức **dạy học tích cực** – lấy học sinh làm trung tâm, phát huy tính chủ động, sáng tạo và năng lực hợp tác. Phù hợp với định hướng **đổi mới phương pháp dạy học** trong Chương trình Giáo dục phổ thông 2018, trong đó yêu cầu giáo viên thiết kế hoạt động dạy học phát triển phẩm chất và năng lực người học. Theo **Howard Gardner**, học sinh có những dạng trí thông minh khác nhau: ngôn ngữ, logic-toán, vận động, âm nhạc, giao tiếp,... Trò chơi tương tác có thể tích hợp nhiều loại trí tuệ, giúp học sinh học tập hiệu quả hơn qua hình thức phù hợp với thể mạnh cá nhân. Môn KHTN bậc THCS có tính tích hợp, bao gồm các mạch kiến thức của Vật lý, Hóa học, Sinh học và Khoa học Trái Đất, đòi hỏi học sinh phải vận dụng kiến thức liên môn, quan sát, phân tích, thực nghiệm. Môn KHTN bậc THCS có tính tích hợp, bao gồm các mạch kiến thức của Vật lý, Hóa học, Sinh học và Khoa học Trái Đất, đòi hỏi học sinh phải vận dụng kiến thức liên môn, quan sát, phân tích, thực nghiệm. Trò chơi tương tác giúp tạo không khí vui tươi, sinh động, **gắn kết lý thuyết với thực tiễn**, tăng hứng thú học tập, từ đó giúp học sinh tiếp thu kiến thức một cách sâu sắc và bền vững hơn.

2. Thực trạng vấn đề nghiên cứu.

KHTN là bộ môn khoa học có giá trị thực tiễn cao, có tầm quan trọng trong trường phổ thông nói chung và trường trung học cơ sở nói riêng. Tuy nhiên đứng trước thực trạng hiện nay học sinh chỉ chú trọng học các môn học phục vụ thi chuyển cấp nên đa số các học sinh còn chưa chú tâm vào việc học môn KHTN, điều đó ảnh hưởng không nhỏ đến chất lượng học tập của học sinh. Trong những năm gần đây, sự hứng thú mới môn KHTN và chất lượng học tập môn KHTN của học sinh có chiều hướng giảm.

Tôi đã tiến hành kiểm tra mức độ hứng thú với môn KHTN thông qua bài khảo sát nhanh với đại diện là 46 học sinh lớp 9A2 và 44 học sinh lớp 8A3 của trường THCS Thanh Liệt trong đầu năm học 2022 – 2023 và thu được kết quả khảo sát như bảng 1.

Bảng 1: Kết quả khảo sát mức độ hứng thú với môn KHTN.

Lớp	Số lượng HS	Mức độ hứng thú với bộ môn KHTN							
		Rất hứng thú		Hứng thú		Bình thường		Không hứng thú	
		SL	%	SL	%	SL	%	SL	%
8A3	44	4	9,1	7	15,9	8	18,2	25	56,8
9A2	46	2	4,35	5	10,87	7	15,21	32	69,57

Với kết quả khảo sát trên tôi nhận thấy rằng số lượng học sinh hứng thú học tập và yêu thích môn KHTN chưa cao. Nhiều học sinh mang tâm lí lo sợ khi học môn KHTN, cho rằng môn KHTN là môn khó học, khô khan, là môn phụ, nên học sinh thường thấy nặng nề mỗi khi đến giờ học KHTN khiến cho giờ học căng thẳng và trầm.

Từ những thực trạng nêu trên, để góp phần nâng cao chất lượng công tác giảng dạy của giáo viên trong dạy học môn KHTN nói riêng và môn Khoa học tự nhiên nói chung cũng như cải thiện kết quả học tập của học sinh tôi đã vận dụng đưa trò chơi tương tác vào dạy học để tiết học cuốn hút, sôi nổi, học sinh tiếp thu kiến thức hứng thú, nhẹ nhàng, dễ hiểu hơn. Bản thân tôi đã đưa vào áp dụng đề tài: ***“Ứng dụng các trò chơi tương tác trong bài dạy bộ môn KHTN bậc THCS”***.

Để ứng dụng các trò chơi tương tác trong bài dạy tạo hứng thú và tăng sự tương tác trong giờ học cho học sinh khi học môn KHTN, thì khâu tổ chức, lồng ghép trò chơi vào bài học sao cho phù hợp là điều rất quan trọng. Vì vậy tôi đưa ra giải pháp về các bước để tổ chức các trò chơi trong giờ học có hiệu quả như sau:

II. CÁC BIỆN PHÁP.

1. Biện pháp 1. Nâng cao nhận thức của giáo viên về vai trò và giá trị của trò chơi tương tác

Tổ chức các buổi sinh hoạt chuyên môn, tập huấn chuyên đề về dạy học tích cực và ứng dụng trò chơi trong lớp học.

Khuyến khích giáo viên mạnh dạn đổi mới, sáng tạo trong thiết kế hoạt động, tránh tâm lý “ngại đổi mới” hoặc lo ngại về thời gian, hiệu quả.

2. Biện pháp 2. Thiết kế trò chơi theo hướng gắn chặt với mục tiêu bài học

Mỗi trò chơi cần được xây dựng dựa trên **nội dung trọng tâm** và **mục tiêu năng lực cụ thể** của bài học.

Ưu tiên các trò chơi **có yếu tố tư duy, giải quyết vấn đề, vận dụng kiến thức thực tiễn** thay vì chỉ kiểm tra ghi nhớ đơn thuần.

Chú trọng yếu tố **tương tác – phản hồi – hợp tác**, tránh những trò chơi thiên về hình thức hoặc chỉ mang tính giải trí.

3. Biện pháp 3. Đa dạng hóa hình thức trò chơi để phù hợp với điều kiện dạy học

Kết hợp linh hoạt giữa trò chơi **truyền thống** (bóc thăm, đoán ô chữ, xếp hình, tiếp sức...) với trò chơi **ứng dụng công nghệ** (Kahoot, Quizizz, Wordwall, ClassPoint...).

Thiết kế các trò chơi vừa tốn ít chi phí, vừa dễ triển khai tại lớp học phổ thông với điều kiện hạn chế về thiết bị.

4. Biện pháp 4. Chuẩn bị chu đáo và điều hành linh hoạt trong quá trình tổ chức

Giáo viên cần **xác định rõ mục tiêu, thời lượng, cách chia nhóm, tiêu chí đánh giá** trước khi bắt đầu trò chơi.

Lường trước các tình huống phát sinh để xử lý kịp thời, đảm bảo trò chơi diễn ra suôn sẻ, công bằng, hấp dẫn.

5. Biện pháp 5. Tăng cường sử dụng công nghệ và thiết bị hỗ trợ

Tận dụng các phần mềm, ứng dụng giáo dục miễn phí, dễ sử dụng để tạo kho trò chơi sẵn có cho nhiều bài học khác nhau.

Khuyến khích học sinh và giáo viên sử dụng điện thoại, máy tính bảng (khi phù hợp) để tăng cường tính tương tác và cá nhân hóa việc học.

6. Biện pháp 6. Đưa nội dung thực tiễn xã hội – kinh tế vào trò chơi

Lồng ghép các vấn đề gần gũi với địa phương như: môi trường sống, tài nguyên thiên nhiên, sử dụng năng lượng tiết kiệm, biến đổi khí hậu, bảo vệ đa dạng sinh học... để học sinh có cơ hội vận dụng kiến thức khoa học vào đời sống.

7. Biện pháp 7. Phối hợp chặt chẽ giữa giáo viên – học sinh – phụ huynh

Tạo điều kiện để phụ huynh hiểu và ủng hộ phương pháp học mới thông qua các buổi họp, sản phẩm học tập của học sinh.

Hướng dẫn học sinh rèn luyện kỹ năng tự học, làm việc nhóm, giao tiếp... để chủ động tham gia vào các hoạt động trò chơi học tập.

8. Biện pháp 8. Đánh giá linh hoạt và kịp thời sau trò chơi

Sau mỗi trò chơi, giáo viên cần tổ chức **hoạt động củng cố – phân tích kết quả – phản hồi**, giúp học sinh “chốt lại” kiến thức.

Đánh giá không chỉ dựa vào kết quả cuối cùng mà còn quan tâm đến quá trình tham gia, tinh thần hợp tác và tư duy sáng tạo của học sinh.

9. Những kỹ năng cần thiết trong tổ chức trò chơi.

- Sử dụng trò chơi phù hợp với nội dung kiến thức, kỹ năng của bài học.

- Suy tầm nhiều trò chơi khác nhau để tránh nhàm chán.
- 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 KHTN mà các em được học.
 - + Luật chơi thiếu sự rõ ràng, học sinh tham gia chơi chưa nắm vững luật chơi.
 - + Chưa có sự chuẩn bị chu đáo về nội dung câu hỏi, về đạo cụ dùng cho từng trò chơi.
 - + Không chọn những trò chơi chỉ tạo được không khí vui nhộn, thiếu sự liên kết về nội dung các bài học, thiếu tác dụng giáo dục về mặt phẩm chất cũng như kỹ năng học tập.
 - + Không thiên vị hoặc dễ dãi đối với học sinh vi phạm luật chơi.

III. CÁCH THỨC TỔ CHỨC CÁC TRÒ CHƠI TRONG DẠY HỌC MÔN KHTN.

Bước 1: Ổn định tổ chức.

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

Bước 2: Giới thiệu trò chơi.

Để học sinh thấy được sự hấp dẫn và hứng thú của trò chơi (giáo viên cần trình bày ngắn gọn, súc tích).

Bước 3: Hướng dẫn phổ biến luật chơi.

Giáo viên chiếu slide luật chơi hướng dẫn cách chơi ngắn gọn, dễ hiểu. Những trò chơi có luật chơi đơn giản giáo viên có thể mời học sinh đọc to luật chơi cho cả lớp cùng nghe.

Bước 4: Chơi thử (nếu cần).

Tùy vào trò chơi, nếu trò chơi mới lạ và khó thì cần chơi nháp để học sinh dễ nắm bắt cách chơi. 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: Tham gia 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. Trong quá trình tổ chức trò chơi, giáo viên quan sát học sinh chơi để biết được thái độ, cử chỉ, tác phong của học sinh, chú ý hơn đến đối tượng yếu kém...từ đó sẽ có điều chỉnh tác phong của học sinh cho phù hợp.

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 sự phạm không thô thiển, phong cách vui tươi, dí dỏm.

Bước 6: Nhận xét, đánh giá.

Cần phải biết lúc nào ngừng trò chơi (do kinh nghiệm quan sát, kinh nghiệm chơi).

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

IV. ỨNG DỤNG TRÒ CHƠI VỚI CÁC BÀI DẠY CỤ THỂ.

Tùy vào đặc điểm từng bài cụ thể để lựa chọn trò chơi một cách phù hợp nhất. Chọn thời điểm tổ chức trò chơi trong tiết học nhằm khởi động hoặc luyện tập, củng cố một cách phù hợp. Trò chơi có thể được ứng dụng trên các phần mềm: Powerpoint, Qizzi, plickers....

1. Ứng dụng trò chơi với các bài dạy cụ thể.

Tên trò chơi	Bài áp dụng	Mục đích – Nội dung	Hoạt động
Trò chơi trong powerpoint	Bài 2, 6, 9, 13, 15, 19, 24, 28, 31, 33, 40 – KHTN 8 Bài 8, 10, 12, 18, 19, 26, 28, 36, 37, 38, 39, 44 - KHTN 9	Tạo ra các tình huống, câu chuyện hấp dẫn lòng ghép với các dạng câu hỏi để khởi động bài học hay luyện tập củng cố kiến thức. Ví dụ trò chơi: Món quà bất ngờ, Giải cứu đại dương, Đuổi hình bắt chữ, Ô chữ, Cùng bé diệt muỗi, Khám phá khoa học...	Khởi động, Luyện tập, vận dụng
Ghép hình	Bài 6, 12, 19, 37 – KHTN 8 Bài 12, 20, 31 – KHTN 9	Học sinh tham ra ghép hình, ghép theo yêu cầu câu hỏi ghép với câu trả lời tương ứng	Luyện tập, củng cố
Thẻ tri thức	Bài 8, 9, 12, 20, 24, 31, 36 – KHTN 8 Bài 5, 13, 22, 24, 32 – KHTN 9	Học sinh nắm vững kiến thức, nhạy bén và nhanh tay đánh những thẻ bài tương ứng theo cặp.	Luyện tập, củng cố
Plickers	Bài 8, 11, 17, 20, 23, 27, 29, 31, 34, 36, 37 – KHTN 8 Bài 5, 13, 22, 24, 32, 38, 44, 47, 50, 52 – KHTN 9	Sử dụng trò chơi để kiểm tra mức độ hiểu bài của học sinh sau hoạt động hình thành kiến thức hoặc được sử dụng để dạy bài luyện tập.	Khởi động, Luyện tập, vận dụng

2. Ví dụ ứng dụng trò chơi với một số bài dạy.

2.1. Trò chơi trong powerpoint.

2.1.1. Trò chơi “Món quà bất ngờ”

Áp dụng khi dạy bài 12: Mối quan hệ giữa các hợp chất vô cơ (KHTN 9) – Hoạt động luyện tập.

Thông qua trò chơi này tôi đánh giá được mức độ tiếp thu bài và ghi nhớ kiến thức bài học của học sinh. Bên cạnh đó, trò chơi mang lại không khí học tập sôi nổi, học sinh chủ động trong hoạt động học tập, giúp học sinh khắc sâu thêm kiến thức bài học.



2.1.2. Trò chơi “Ai nhanh hơn”

Áp dụng khi dạy bài 6: Đơn chất hợp chất phân tử (KHTN 8) – Hoạt động khởi động

Thông qua trò chơi này tôi kiểm tra học sinh các kiến thức của bài học trước đồng thời có thể lồng ghép tạo tình huống giới thiệu bài mới. Hiệu quả trò chơi mang lại là tạo hứng thú cho các em học sinh, tạo tâm thế vui tươi khi bước vào tiết học đồng thời qua trò chơi phát triển được năng lực và phẩm chất cho học sinh.



2.1.3. Trò chơi “Xuân May Mắn”

Áp dụng khi dạy bài 17: Dãy hoạt động KHTN của kim loại (KHTN 9) – Hoạt động luyện tập



2.2. Trò chơi “Ghép hình”.

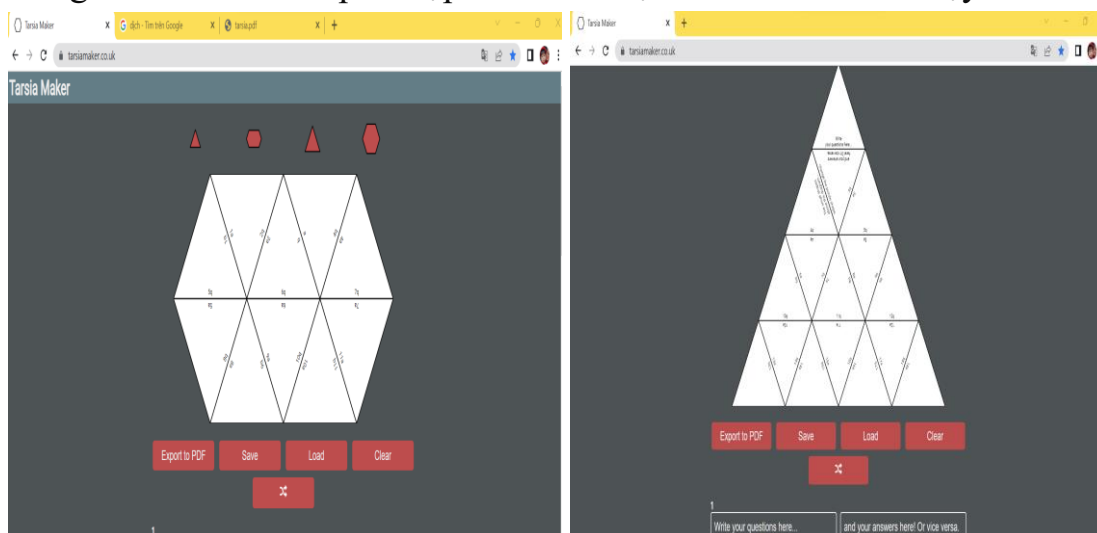
Một trò chơi đồng đội – đoàn kết – nhanh trí – chính xác. Trò chơi giúp các con học sinh ôn tập kiến thức bài cũ hay luyện tập, củng cố kiến thức vừa học trong bài học. Gắn kết tình cảm của các thành viên trong đội, nhóm.

Để thiết kế được trò chơi này giáo viên có thể sử dụng trang web hỗ trợ tạo bộ thẻ ghép hình trên đường link: <https://www.tarsiamaker.co.uk/>.

Giáo viên chọn hình ghép qua thanh công cụ sau:



Giao diện trang web là hình tam giác hay lục giác... tùy thuộc vào lựa chọn của giáo viên sao cho phù hợp mới mức độ kiến thức của bài dạy.

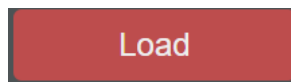


Giáo viên nhập bộ câu hỏi và câu trả lời tương ứng với các dòng đánh số thứ tự 1, 2, 3... dưới các hình.

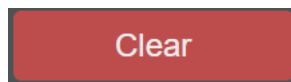
Trong đó các phím hỗ trợ như sau:



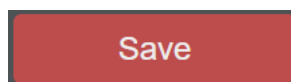
Đảo vị trí cặp câu hỏi và câu trả lời nếu cần.



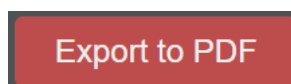
Dán mã tarsia của bạn vào đây (nếu có).



Xóa tất cả nếu cần làm lại từ đầu.



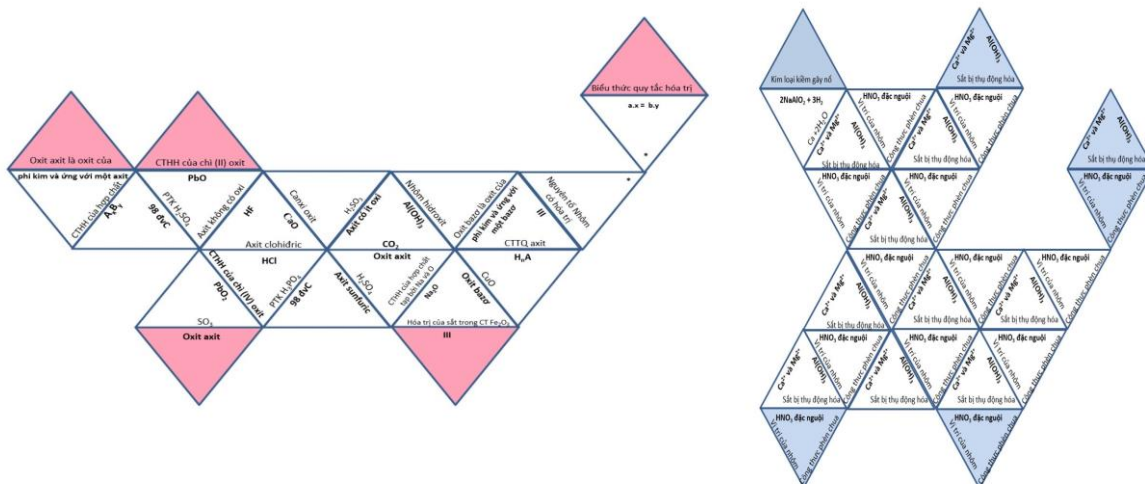
Lưu bản đã chỉnh sửa.



Xuất file PDF sau khi sửa xong.

Sau khi hoàn thành thiết kế file ghép hình, giáo viên in và cắt thành từng bộ, phát cho học sinh và phổ biến luật chơi.

Hoặc muốn tạo nhiều hình thù đáng yêu khác nhau, giáo viên có thể làm thủ công trên powerpoint.



Áp dụng khi dạy bài: Luyện tập oxit – axit (KHTN 8) – Hoạt động khởi động



Áp dụng khi dạy bài 31: Sơ lược về bảng tuần hoàn các nguyên tố KHTN (KHTN 8) – Hoạt động củng cố



Áp dụng khi dạy bài: Luyện tập oxit – axit – bazơ – muối (KHTN 8) – Hoạt động luyện tập.



2.4. Trò chơi “Plickers”.

Đây là một trò chơi biến việc kiểm tra bài cũ, luyện tập không thành buổi sinh hoạt thú vị và hiệu quả. Chỉ cần giáo viên có điện thoại thông minh và có máy tính kết nối mạng Internet, mỗi học sinh được phát một thẻ in trên giấy (Card Plickers) là có thể tổ chức được trò chơi này. Để thực hiện trò chơi này giáo viên cần nắm vững cách sử dụng trò chơi trên ứng dụng Plicker. Các bước thực hiện như sau:

2.4.1. Trên máy tính

- Truy cập trang “Plickers.com”, đăng ký tài khoản qua nút “Sign up” hoặc nhập gmail để đăng nhập bằng cách click vào nút “Sign in with Google”.
- Tạo danh sách học sinh theo lớp: chọn “Classes”, chọn tiếp “Add new class” để điền thông tin học sinh và lưu lại. Lưu ý: nên nhập danh sách học sinh theo thứ tự danh sách của hệ thống cơ sở dữ liệu để thuận lợi việc đánh giá.
- Xây dựng ngân hàng câu hỏi:
 - + Chọn “Library”, chọn tiếp “New folder” để tạo các cây thư mục theo bài học, chủ đề hoặc chương.
 - + Chọn “new question” để nhập câu hỏi.
 - + Chọn hình thức trắc nghiệm: nhiều lựa chọn “multiple choice” hoặc trắc nghiệm đúng, sai “True/False”.
 - + Tích “Correct” vào đáp án.
 - + Chọn “Save and create new” để lưu và nhập câu hỏi kế tiếp.
- Lựa chọn câu hỏi kiểm tra đánh giá:
 - + Chọn “Library”, chọn lớp học.
 - + Mở thư mục chọn bài, chương để chọn câu hỏi và chọn đủ câu hỏi theo yêu cầu.
- In thẻ cho học sinh:

+ Chọn “Card” trên Web, tải về và in số thẻ bằng số học sinh của lớp (tối đa 63 em).

+ Phát thẻ cho học sinh: mỗi học sinh sẽ nhận 1 thẻ để sử dụng trong suốt quá trình với số thứ tự trên thẻ trùng với số thứ tự trong danh sách lớp.

+ Hướng dẫn cách học sinh dùng thẻ: xoay thẻ và hướng đáp án tương ứng các chữ cái lên trên.

2.4.2. Trên điện thoại

- Cài đặt phần mềm Plickers từ “Google play” trên điện thoại.

- Đăng nhập bằng tài khoản bạn đã dùng đăng nhập máy tính.

- Kết nối mạng cho điện thoại và máy tính.

- Kết nối máy tính với máy chiếu.

2.4.3. Trong quá trình chơi

- Trên máy tính, truy cập vào “Plickers.com”, trên điện thoại mở phần mềm plickers. (Điện thoại và máy tính cùng đăng nhập 1 tài khoản Plickers).

- Chọn đủ câu hỏi cho lớp trước khi chọn lớp.

- Chọn “Live view” trên giao diện web của máy tính. Click vào chấm tròn trước câu hỏi trên màn hình điện thoại để cho học sinh làm (câu hỏi cũng sẽ hiển thị trên màn hình).

- Kiểm tra đáp án: giáo viên chọn biểu tượng máy ảnh “camera” trên màn hình điện thoại và lướt điện thoại qua toàn bộ thẻ trả lời của học sinh. Những học sinh được quét câu trả lời sẽ được hiển thị nền xanh trên màn hình máy tính.

- Trên màn hình điện thoại giáo viên có thể biết máy nạp được bao nhiêu học sinh có đáp án, số liệu các đáp án mà học sinh đã lựa chọn, sẽ hiển thị số lượng học sinh lựa chọn ở các phương án A, B, C, D. Sau khi giáo viên hiển thị kết quả thì trên màn hình sẽ hiển thị những học sinh có phương án trả lời đúng (học sinh trả lời đúng có tick xanh).

- Chọn biểu tượng chữ V ở dưới màn hình của điện thoại khi hệ thống đã nạp đủ câu trả lời. Tiếp tục nhấn V ở góc trên bên trái của màn hình điện thoại để quay trở về câu hỏi tiếp của bài thi. Lưu ý: Những câu hỏi đã trả lời sẽ được tự động xóa ra khỏi danh sách câu hỏi của bài thi.

- Xem kết quả tổng hợp: Chọn “Reports” trên giao diện Web, chọn “Scoresheet”, chọn tên lớp, ngày thi rồi chọn “Apply”.

2.4.4. Áp dụng khi dạy bài 37: Axit – Bazơ – Muối (KHTN 8) – Hoạt động Luyện tập



LUYỆN TẬP CÙNG



PLICKERS

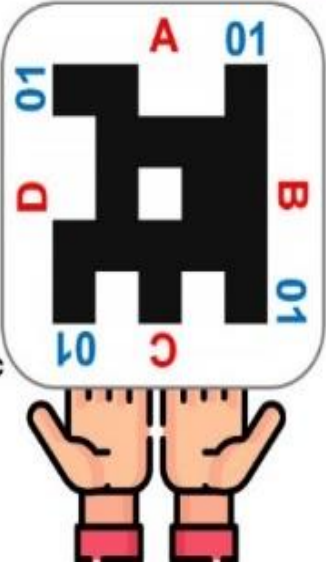
YÊU CẦU:

- HS giữ đúng mã thẻ theo STT danh sách lớp.
- Đọc câu hỏi trắc nghiệm trên màn hình, suy nghĩ trả lời trong 10 giây.
- Khi hết giờ, nghe hiệu lệnh HS giơ mã thẻ tương ứng với câu trả lời (đáp án hướng lên trên).

LƯU Ý:

- HS không cầm đè tay lên phần mã quét.
- GV quét đáp án lần lượt các dãy từ 3-5 giây.
- Khi tên HS hiện xanh trên màn chiếu hệ thống đã xác nhận câu trả lời. HS hạ mã quét, úp lên mặt bàn.

Những phần quà "bí mật, độc lạ BÌNH...DÂN" đang chờ các con!





Cooperative



PLICKERS



TIẾT DẠY CÓ ỨNG DỤNG TRÒ CHƠI “PLICKERS”.

(QUÉT MÃ QR ĐỂ THEO DÕI)



Điểm nổi bật của trò chơi Plicker là tất cả học sinh đều được tham gia, tạo không khí học tập sôi nổi. Sau khi kết thúc trò chơi sẽ có bảng thống kê kết quả trò chơi của mỗi học sinh, giáo viên nhận xét, động viên khích lệ học sinh, có thể lựa chọn những học sinh có kết quả tốt để trao quà.

Bảng thống kê kết quả tham gia trò chơi của học sinh cả lớp

Name	Total	Trong số các muối sau FeCl ₂ .	Dãy các chất nào sau đây đều là muối?	Công thức hóa học của canxi photphat là	Hợp chất Al ₂ SO ₄ .4H ₂ O có tên gọi là	Trong số các muối sau FeCl ₂ .	Muối ăn có công thức hóa học là gì?
Class Average	70%	0%	82%	44%	22%	75%	96%
01. AnAn	75%	-	C	D	A	A	B
02. VănAn	38%	C	-	-	-	-	-
03. ĐứcAn	100%	-	C	D	A	B	B
04. ChúcAn	33%	-	C	C	C	D	B
05. TuấnAnh	56%	-	C	C	C	B	B
06. Đào	100%	-	C	D	A	B	B
07. KiềuTâmAnh	75%	-	C	B	C	B	B
08. MaiAnh	50%	-	C	B	D	C	B
09. ThếAnh	100%	-	C	D	A	B	-
10. DiệpAnh	88%	-	C	B	A	B	B
11. TriAnh	50%	-	C	B	D	B	B
12. MinhAnh	63%	-	C	C	C	D	B
13. ThủyAnh	100%	-	C	D	A	B	B
14. QuangAnh	100%	-	C	D	A	B	B
15. HồngAnh	67%	A	C	D	C	B	B

V. KẾT QUẢ ĐẠT ĐƯỢC.

Tôi đã áp dụng đề tài “**Ứng dụng các trò chơi tương tác trong bài dạy bộ môn KHTN bậc THCS**” này với một diện mạo mới hơn, áp dụng theo hướng chuyển đổi số hơn vào trong giảng dạy học sinh lớp 8, 9 năm học 2022 – 2023, tôi thấy được những kết quả đạt được từ thực tế khi tổ chức trò chơi tương tác trong các giờ dạy môn KHTN như sau:

Các thành viên trong lớp có cơ hội tham gia hoạt động, học sinh chủ động tìm tòi, chia sẻ, chiếm lĩnh kiến thức của các vấn đề đưa ra trong trò chơi. Các em không còn tiếp thu kiến thức một cách thụ động theo kiểu nghe và hiểu mà chủ động, tích cực với không khí học tập hào hứng, cởi mở thân thiện, mạnh dạn, tích cực khi tham gia trò chơi.

Mức độ học sinh yêu thích môn KHTN và tính tích cực trong các hoạt động học được tăng lên, nhiều học sinh hào hứng khi đến tiết học, một số học sinh trước kia còn rụt rè, ngại giao tiếp khi tham gia trò chơi thì đã chủ động và tích cực hơn với tinh thần thoải mái, nhẹ nhàng.

Phát huy khả năng quan sát, năng lực tự chủ và tự học, tư duy sáng tạo, hoạt động nhóm, tự tin, hợp tác và năng lực giải quyết vấn đề thực tiễn.

Giáo dục và phát triển phẩm chất chăm chỉ, trung thực, trách nhiệm, sự kiên trì, tính kỷ luật và tinh thần đồng đội trong học tập cũng như trong cuộc sống hằng ngày của học sinh.

Sau quá trình ứng dụng các trò chơi tương tác trong dạy học môn KHTN bậc THCS tôi đã tiến hành khảo sát mức độ biểu hiện sự hứng thú với bộ môn KHTN và kết quả cuối học kì I môn KHTN, năm học 2024 – 2025 trường THCS Thanh Liệt với 46 học sinh lớp 9A2, 44 học sinh lớp 8A3. Kết quả khảo sát được thể hiện ở các bảng sau:

Bảng 2. Bảng khảo sát mức độ hứng thú học tập bộ môn KHTN sau khi lồng ghép trò chơi tương tác vào bài dạy.

Lớp	Số lượng HS	Mức độ hứng thú với bộ môn KHTN							
		Rất hứng thú		Hứng thú		Bình thường		Không hứng thú	
		SL	%	SL	%	SL	%	SL	%
8A3	44	10	27,73	21	47,73	9	20,45	4	4,09
9A2	46	6	13,05	19	41,3	13	28,26	8	17,39

Bảng 3. Kết quả điểm tổng kết học kì I môn KHTN năm học 2024 – 2025.

Lớp	Số lượng HS	Điểm tổng kết học kì I môn KHTN năm học 2024 - 2025							
		Giỏi		Khá		TB		Yếu	
		SL	%	SL	%	SL	%	SL	%
8A3	44	8	18,18	20	45,45	15	34,09	1	2,28
9A2	46	7	15,22	17	36,95	20	43,48	2	4,35

Qua bảng khảo sát sự hứng thú với môn KHTN và thống kê điểm số môn KHTN học kì I năm học 2024 - 2025, tôi thấy sự thay đổi tích cực từ phía học sinh. Học sinh hứng thú học tập bộ môn KHTN hơn, đồng thời chất lượng bộ môn tăng lên, tỷ lệ học sinh khá giỏi tăng, giảm được tỷ lệ học sinh yếu, kém.

Ngoài ra, thông qua tổ chức trò chơi, giáo viên có thêm kênh thông tin nhằm đánh giá chính xác hơn phẩm chất, năng lực và sự tiến bộ của học sinh. Đa số các học sinh cũng cho rằng các em được tham gia trò chơi phù hợp với khả năng của các em, rèn luyện cho các em tác phong nhanh nhẹn và tư duy độc lập sáng tạo. Các em thích có hình thức học tập dưới dạng tổ chức trò chơi vì nó làm tăng sự đa dạng trong các hình thức học tập, giúp tình bạn được củng cố và có thái độ ứng xử linh hoạt trong hoạt động tập thể. Dưới hình thức này các em cảm thấy nhẹ nhàng, hiệu quả hơn và đỡ nhàm chán với môn học.

VI. BÀI HỌC KINH NGHIỆM.

1. Đối với giáo viên.

Quá trình dạy và học là quá trình học tập không ngừng nghỉ của giáo viên. Để kích thích học sinh học tập một cách say mê và hứng thú, đồng thời vận dụng những kiến thức hiểu biết của mình vào cuộc sống, muốn làm được điều này đòi hỏi giáo viên phải có trình độ chuyên môn vững vàng, không ngừng tìm tòi học hỏi trau dồi thêm những kinh nghiệm từ sách báo, tài liệu tham khảo, ứng dụng công nghệ thông tin thành thạo và chính sau những tiết dạy, luôn luôn tích lũy, rút ra những kinh nghiệm dù rất nhỏ.

2. Đối với học sinh.

Kết quả bước đầu thấy được sự truyền cảm hứng tới học sinh và kết nối với các con thông qua các hoạt động học tập, các hoạt động của các trò chơi. Học sinh hứng thú hơn, tích cực hơn trong quá trình hoàn thành nhiệm vụ học tập, hoạt động giữa thầy và trò gắn kết, sôi nổi hơn hiệu quả hơn. Nhiều học sinh trước đây thiếu tự tin, không quan tâm tiết học đã mạnh dạn tham gia các hoạt động học tập, đưa ra những câu hỏi, thắc mắc của bản thân liên quan đến bài học.

3. Thiết kế trò chơi cần phù hợp với điều kiện kinh tế – xã hội của địa phương và nhà trường.

Không phải mọi trường học đều có đủ điều kiện về cơ sở vật chất, thiết bị công nghệ hay mạng internet để tổ chức các trò chơi trực tuyến. Do đó, cần linh hoạt kết hợp giữa trò chơi công nghệ (Kahoot, Quizizz...) với trò chơi truyền thống (bảng nhóm, ô chữ, trò chơi vận động trong lớp) để đảm bảo tính khả thi và hiệu quả.

4. Nội dung trò chơi nên phản ánh các vấn đề thực tiễn xã hội – kinh tế địa phương, giúp học sinh gắn kết kiến thức khoa học với đời sống.

Ví dụ: trò chơi về “phân loại rác thải”, “hiện tượng sạt lở”, “an toàn thực phẩm”, “năng lượng tái tạo”,... không chỉ giúp học sinh rèn luyện tư duy mà còn nâng cao ý thức công dân về các vấn đề phát triển bền vững.

5. Cần quan tâm đến sự chênh lệch về điều kiện học tập giữa các học sinh.

Trong một lớp học, sẽ có học sinh có điều kiện học tập tốt hơn so với bạn khác (về thiết bị, sự hỗ trợ từ gia đình). Vì vậy, khi tổ chức trò chơi cần thiết kế theo hướng “bao trùm”, đảm bảo mọi học sinh đều có cơ hội tham gia và thể hiện năng lực của mình.

6. Giáo viên cần có khả năng thích ứng với bối cảnh giáo dục đang đổi mới mạnh mẽ:

Trong đó có yêu cầu về công nghệ, kỹ năng mềm, và khả năng thiết kế hoạt động gắn với thực tế xã hội. Việc tổ chức trò chơi tương tác không chỉ là kỹ thuật sư phạm mà còn thể hiện tư duy tiếp cận giáo dục theo hướng hội nhập và toàn diện.

7. Giáo dục hiện đại phải gắn với kinh tế tri thức và xã hội học tập.

Việc ứng dụng trò chơi vào dạy học cũng là một phần của xu thế "gamification" – biến việc học thành trải nghiệm hấp dẫn như trò chơi. Đây là phương thức phù hợp với nhu cầu của thế hệ học sinh ngày nay, những người lớn lên trong môi trường số và cần được chuẩn bị kỹ năng để thích ứng với nền kinh tế số trong tương lai.

8. Chia sẻ và lan tỏa kinh nghiệm trong tổ chuyên môn là yếu tố quan trọng để nhân rộng mô hình.

Góp phần vào mục tiêu chung của nhà trường trong việc nâng cao chất lượng giáo dục, đồng thời đóng góp cho sự phát triển giáo dục địa phương trong điều kiện kinh tế còn nhiều khó khăn.

C. KẾT LUẬN VÀ KHUYẾN NGHỊ

I. KẾT LUẬN

Từ những cố gắng của bản thân cũng như sự thay đổi tích cực từ phía các con học sinh, tôi có thể khẳng định rằng việc tổ chức trò chơi tương tác trong dạy học KHTN đã góp phần nâng cao hiệu quả dạy và học, tạo hứng thú và không khí học tập sôi nổi, giúp phát triển năng lực và phẩm chất cho học sinh tạo tinh thần đoàn kết và khả năng hợp tác của học sinh. Dù biện pháp này không còn mới và đã được rất nhiều giáo viên khác áp dụng thành công trong các năm trước ở những môi trường khác, nhưng đối với học sinh trường tôi nói riêng và thế hệ học sinh hiện nay nói chung, đây là biện pháp phù hợp và hiệu quả với các con, giúp thầy cô lấy lại tinh thần và niềm yêu nghề trong giai đoạn chuyển mình trong chương trình GDPT 2018.

II. KHUYẾN NGHỊ

Các cấp lãnh đạo có kế hoạch đầu tư, cấp thêm cho trường các trang thiết bị hiện đại tạo điều kiện thuận lợi cho giáo viên giảng dạy, áp dụng công nghệ thông tin một cách có hiệu quả cao nhất.

Bên cạnh các chuyên đề về trao đổi chuyên môn KHTN, mong muốn Phòng Giáo dục và Đào tạo tiếp tục tổ chức thêm các buổi học tập phương pháp, triển khai các chuyên đề mới có chủ đề tương tự như đề tài “***Ứng dụng các trò chơi tương tác trong bài dạy bộ môn KHTN bậc THCS***” và các phương pháp đổi mới dạy học và đánh giá học sinh, để công tác giảng dạy và học tập được hiệu quả hơn và nâng cao chất lượng giáo dục.

XÁC NHẬN
CỦA THỦ TRƯỞNG ĐƠN VỊ

Thanh Liệt, ngày 21 tháng 04 năm 2025

Tôi xin cam đoan đây là sáng kiến kinh nghiệm của mình viết, không sao chép nội dung của người khác.

NGƯỜI VIẾT

(ký tên)

Nguyễn Minh Đức

D. TÀI LIỆU THAM KHẢO



1. Link hướng dẫn tạo trò chơi plickers:

<https://www.youtube.com/watch?v=BTzPQjCTm2w>.

2. Link đăng kí/ đăng nhập trò chơi plickers: <https://get.plickers.com/>.

3. Link hướng dẫn tạo trò chơi ghép hình: <https://youtu.be/NoTi14J98og>.

4. Link trò chơi ghép hình: <https://www.tarsiamaker.co.uk/>.

5. Link tổng hợp trò chơi trong powerpoint:

https://drive.google.com/drive/folders/1W2OxQNSUZLAnBL7UHG_Cos_yGHyROmD-?usp=sharing