

PHẦN I. ĐẶT VẤN ĐỀ.

Việc đổi mới ph- ơng pháp dạy học hiện nay nhằm theo h- ớng phát huy tính tích cực và chủ động của học sinh, làm cho học sinh phải suy nghĩ nhiều hơn, làm việc nhiều hơn, đồng thời phải tác động đến tâm t-, tình cảm, đem lại niềm vui hứng thú học tập cho học sinh. Muốn vậy ng- ời giáo viên phải linh hoạt trong việc tổ chức các hoạt động dạy học, sử dụng tích hợp các ph- ơng pháp dạy học tích cực đem lại hiệu quả dạy học cao nhất bởi không có một ph- ơng pháp dạy học nào là vạn năng cả.

Việc đổi mới ph- ơng pháp giảng dạy, các ph- ơng pháp dạy học đặc tr- ng của môn Sinh học đã thực sự ổn định và đi vào chiều sâu. Song hầu hết các giáo viên đều mới chỉ quan tâm nhiều đến việc đổi mới ph- ơng pháp dạy học mà ít chú ý tới đổi mới hình thức tổ chức các hoạt động dạy học, do vậy học sinh cảm thấy tiết học nặng nề, chất l- ượng tiết dạy còn bị hạn chế.

Cũng nh- các bộ môn khác trong nhà tr- ờng phổ thông, môn Sinh học là bộ môn khoa học thực nghiệm với ph- ơng pháp nghiên cứu chủ yếu là đi từ thực quan sinh động đến t- duy trừu t- ợng. Vì vậy trong giờ dạy sinh học nếu ng- ời thầy không tìm cách tổ chức một giờ dạy học sao cho hợp lý sinh động hấp dẫn, thì rất khó lôi cuốn đ- ọc học sinh, giờ học sẽ tẻ nhạt, mang tính chất công thức khô khan.

Để giờ dạy Sinh học đạt kết quả tốt hơn, gây đ- ọc hứng thú học tập và phát huy đ- ọc tính tích cực của học sinh ng- ời thầy phải th- ờng xuyên đổi mới ph- ơng 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 trong giờ dạy Sinh học. Hiện nay theo tôi đ- ọc biết, việc tổ chức trong giờ học Sinh học ở các tr- ờng THCS ch- a đ- ọc 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 h- ưởng 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 nh- 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, 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 ch- ơng trình Sinh học 8 thì chỉ phải cần 5- 7 phút là giáo viên có thể tổ chức đ- ọc 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 đ- ọc thái độ của học sinh trong việc học tập Sinh học, gây đ- ọc hứng thú học tập bộ môn từ đó đem lại thành công cho tiết dạy Sinh học.

Về đặc tr- ng 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 ng- ời lớn và cũng muốn mình đ- ọc coi là ng- ời lớn, muốn đ- ọc 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 đ- ợc 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 ng- ời 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 nh- ng t- ơng đối khó đòi hỏi các em phải suy nghĩ, t- 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 ph- ơng pháp dạy học tích cực học tập trong dạy học Sinh học tôi đã mạnh dạn nghiên cứu đề tài:

“Tổ chức các trò chơi trong dạy học Sinh học 8”.

PHẦN II. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ.

I. MỤC ĐÍCH NGHIÊN CỨU.

- H- ớng dẫn thiết kế, xây dựng và tổ chức đ- ợc một số trò chơi học tập trong dạy học Sinh học để nâng cao chất l- ợng hiệu quả giảng dạy bộ môn.
- Rèn t- duy nhanh nhạy, kỹ năng quan sát, phân tích tổng hợp, khái quát hoá kiến thức, phát triển kỹ năng phán đoán của học sinh.
- Vận dụng và thực hiện đ- ợc yêu cầu đổi mới ph- ơng pháp dạy học hiện nay: giáo viên thực sự là ng- ời tổ chức, h- ớng dẫn, điều khiển hoạt động của học sinh còn học sinh là đối t- ợng tham gia trực tiếp, chủ động, linh hoạt, sáng tạo trong hoạt động học tập của mình tạo ra một không khí phấn khởi, hào hứng trong học tập Sinh học.

II. CÁC NHIỆM VỤ NGHIÊN CỨU.

Để thực hiện đề tài này, tôi đề ra các nhiệm vụ nghiên cứu sau:

1. Xác định cơ sở lí luận của trò chơi trong dạy học Sinh học.
2. Ph- ơng pháp thiết kế và tổ chức trò chơi trong dạy học Sinh học.
3. Một số ví dụ về vận dụng trò chơi trong dạy học Sinh học 8.
4. Áp dụng dạy thực nghiệm và tiến hành tham dò ý kiến của học sinh. Từ đó rút ra kết luận về hiệu quả của việc áp dụng trò chơi trong dạy học Sinh học 8.

III. PHƯƠNG PHÁP NGHIÊN CỨU.

1. Nghiên cứu lý thuyết.

Để hoàn thành đề tài này tôi đã nghiên cứu các tài liệu có liên quan sau:

- Các tài liệu về công trình nghiên cứu cơ sở lí luận của việc đổi mới ph- ơng pháp dạy học theo h- ớng phát huy tính tích cực, lấy học sinh làm trung tâm.
- Các tài liệu về tổ chức các hoạt động vui chơi trong dạy học, dạy học bằng trò chơi.....kể cả các trò chơi cộng đồng để có thêm kiến thức và kinh nghiệm.
- Các tài liệu khoa học về ch- ơng trình SGK, sách h- ớng dẫn giảng dạy sinh học 8 và các tài liệu tham khảo nhằm xác định đ- ợc chuẩn kiến thức, kỹ năng.

2. Nghiên cứu thực tế.

- Tìm hiểu thực trạng tổ chức các hoạt động dạy học của giáo viên ở các trường THCS bằng cách dự giờ thăm lớp, trao đổi với giáo viên, tổ chuyên môn trong trường và nhiều trường khác.

- Quan sát điều tra ý thức học tập của học sinh, mong muốn của học sinh trong giờ học bằng cách dự giờ đặc biệt là tổ chức trò chuyện với học sinh.

3. Thực nghiệm s- phạm.

Tôi đã tiến hành dạy thực nghiệm một số bài có tổ chức trò chơi trong chương trình Sinh học 8.

4. Điều tra s- phạm

Tôi tiến hành lấy ý kiến của học sinh về các vấn đề có liên quan đến dạy học Sinh học 8 có tổ chức các trò chơi thông qua phiếu tham dò.

IV. NỘI DUNG:

A. CƠ SỞ LÝ LUẬN VỀ TRÒ CHƠI TRONG DẠY HỌC SINH HỌC.

I. TRÒ CHƠI HỌC TẬP TRONG DẠY HỌC SINH HỌC.

1. Khái niệm và vai trò của trò chơi trong dạy học sinh học.

* Trò chơi trong dạy học là một hoạt động của con người nhằm mục đích thư- giãn và chủ yếu là vui chơi giải trí, th- giãn sau những giờ làm việc căng thẳng mệt mỏi. Nhờ qua trò chơi người chơi đ- ược rèn luyện thể lực, trí lực, rèn luyện các giác quan tạo cơ hội giao l- u với mọi người, cùng hợp tác với bạn bè đồng đội trong nhóm trong tổ.....

*Vai trò của trò chơi học tập trong dạy học môn Sinh học:

- Góp phần nâng cao chất l- ượng dạy học môn Sinh học. Thông qua các trò chơi giúp học sinh nắm đ- ược các kiến thức cơ bản của Sinh học tiềm ẩn trong các tình huống trò chơi, giúp học sinh biết vận dụng các kiến thức đã học vào thực tiễn sinh động và giáo dục đạo đức học sinh.

- Kích thích hứng thú, phát huy tính tích cực, tự giác, t- duy sáng tạo và khả năng hợp tác cao trong học tập cũng nh- trong cuộc sống của học sinh.

- Tạo điều kiện để cá thể hoá hoạt động dạy học.

- Giáo dục học sinh tính tự giác, trung thực, sự kiên trì, tính kỷ luật và tinh thần đồng đội trong học tập cũng nh- trong cuộc sống hàng ngày.

2. Tổ chức trò chơi trong giờ dạy Sinh học phải đạt đ- ược những yêu cầu gì?

a. Tr- ớc hết phải lấy lý luận dạy học hiện đại làm cơ sở.

Nghĩa là trò chơi phải h- ướng vào học sinh, lấy học sinh làm trung tâm. Giáo viên là người tổ chức, h- ướng dẫn. Giáo viên phải tìm trò chơi có tác dụng phát huy trí sáng tạo, tính tích cực của học sinh, nhằm tạo ra những thế hệ biết tìm tòi sáng tạo nhanh nhẹn trên mọi lĩnh vực.

b. Giáo viên phải dựa vào tâm lý học hiện đại.

Nghĩa là phải chú ý đến tính vừa sức đối với học sinh, không dễ quá cũng không khó quá. Nội dung trò chơi đ- a ra phải phù hợp với tâm lý lứa tuổi thiếu niên thì học sinh mới có thể tham gia một cách tích cực và đạt hiệu quả cao đ- ược.

c. Trò chơi phải đáp ứng đ- ược mục tiêu dạy học.

- Khắc sâu đ- ọc kiến thức vừa học.
- Rèn luyện kỹ năng quan sát, t- duy nhanh nhạy và khả năng phán đoán của học sinh.
- Giáo dục đ- ọc đạo đức thái độ của học sinh.
- d. *Trò chơi phải tạo đ- ọc hứng thú học tập cho học sinh.*
Các trò chơi đ- a ra phải đ- ọc các em nhiệt tình h- ưởng ứng. Phải thực hiện đ- ọc chức năng dạy học thông qua trò chơi để học tập, rèn luyện.
- e. *Trò chơi phải h- ưởng tới mọi đối t- ượng học sinh.*
- Có nghĩa là học sinh nào cũng có thể tham gia đ- ọc. Giáo viên không nên chỉ tập trung vào những học sinh khá giỏi mà còn để ý, khuyến khích động viên những học sinh yếu, học sinh có tác phong chậm hay rụt rè nhút nhát tham gia, tạo điều kiện cho các em rèn luyện tác phong, hoà đồng với tập thể.
- Trò chơi phải đ- ọc thiết kế phù hợp với đặc điểm nhận thức và khả năng của học sinh. Tuỳ theo độ tuổi, theo lớp mà thiết kế tổ chức các trò chơi phù hợp.
- g. *Trò chơi phải đ- ọc chuẩn bị kỹ càng tr- ớc giờ học.*
Chuẩn bị về: Ph- ơng tiện; Nội dung; Cách thức; Ng- ời tham gia.
(Có thể gọi những HS xung phong tham gia hoặc giáo viên phân nhóm)
- h. *Trò chơi phải đ- ọc tổ chức vào thời điểm phù hợp nhất trong giờ học*
- Tuỳ theo nội dung và mục tiêu của từng phần trong bài mà tổ chức hoạt động trò chơi cho phù hợp, có thể giữa tiết học hoặc ở phần củng cố.
- Không đ- ọc lạm dụng trò chơi làm ảnh h- ưởng đến chất l- ượng dạy học, lấn át thời gian chính của giờ học.

II. PHƯƠNG PHÁP TỔ CHỨC TRÒ CHƠI CHO HỌC SINH TRONG DẠY HỌC SINH HỌC.

1. 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 đ- ọc thiết kế phải đạt đ- ọc các mục tiêu dạy học.
- *Xây dựng, lựa chọn trò chơi:* phù hợp đáp ứng các mục tiêu dạy học đã đề ra.
- *Giáo viên xác định:* số nhóm chơi, số ng- ời trong nhóm và các đồ dùng, dụng cụ cần thiết nh- : mô hình, tranh, phần viết bảng, mảnh bìa, hệ thống câu hỏi?

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.....

- *Địa điểm:* trong nhà, ngoài trời, nơi trống trải, nơi có cỏ, cây xanh, sân bãi rộng hẹp, có hoặc không có giới hạn rõ ràng, xét đến ảnh hưởng qua lại của môi

trường với việc tổ chức thực hiện trò chơi.

- **Khí hậu, thời tiết:** mùa, tháng trong năm, để quyết định thời gian, cường độ thích hợp của các trò chơi (với các trò chơi chịu ảnh hưởng của khí hậu, đặc biệt là các trò chơi ngoài trời).

- **Thời gian chơi:** Giáo viên cần xác định thời điểm tổ chức trò chơi trong tiết học 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 phụ 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 tới ba phần tư sự thành công của buổi chơi - 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.

2. Giai đoạn thực hiện:

a/ Trình bày trò chơi:

- Chọn lối 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

b/ 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 đối 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.

3. 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?

4. Kỹ năng tổ chức trò chơi của giáo viên

a/ Giáo viên là người quan trọng nhất trong việc tổ chức cho học sinh chơi trò chơi:

Nội dung trò chơi hay người chơi tham gia nhiệt tình nhưng quản trò (giáo viên hoặc người do giáo viên cử ra) không biết cách tổ chức trò chơi thì trò chơi sẽ kém phần hấp dẫn với học sinh, khó thành công và không mang lại hiệu quả dạy học như mong muốn. Vì vậy rèn luyện kỹ năng quản trò là một vấn đề hết sức quan trọng đối với người giáo viên nói riêng và những người tổ chức trò chơi cho thanh thiếu niên nói chung.

b/ Sử dụng trò chơi đúng đối tượng và hợp với nội dung kiến thức, kỹ năng:

Khi chuẩn bị cuộc chơi, giáo viên phải quan sát trạng thái tâm lý, niềm say mê nhiệt tình của học sinh chơi với các kiến thức có liên quan mà giáo viên đã đưa ra, từ đó chọn những trò chơi cho phù hợp. Lựa chọn những trò chơi đơn giản mà mọi học sinh đều có thể dễ dàng thực hiện, vừa sức với việc tiếp thu kiến thức của các em và phù hợp với khoảng thời gian ngắn dành cho trò chơi trong tiết học. Phải làm sao để tạo cho học sinh tham gia chơi có cảm giác "thòm thòm" muốn chơi nữa mặt khác nhớ kỹ, khắc sâu được các kiến thức có liên quan.

c/ Bắt đầu cuộc chơi một cách dí dỏm, hài hước, hấp dẫn:

- Điều kiện để cuộc chơi thành công là người chơi muốn chơi, nắm vững luật chơi, tự nguyện, nhiệt tình chủ động tham gia trò chơi.

- Trước hết cần dùng những lời nói ngắn gọn, hài hước, dí dỏm giới thiệu tên trò chơi, mục đích ý nghĩa của nó. Tiếp theo cần nêu rõ cách chơi và những "luật lệ" cần tuân thủ. Sau cùng là nêu trước ý định sẽ thưởng phạt những ai chơi tốt hay phạm luật.

- Cần cho mọi người chơi thử một lần: "chơi nháp", sau đó tiến hành chơi thật và giáo viên sẽ là trọng tài bắt lỗi những ai phạm luật.

d/ Người điều hành trò chơi làm sao cho linh hoạt, thông minh:

- Dự kiến những tình huống bất trắc và xử lý tình huống một cách hợp lý.
- Giáo viên phải di chuyển sao cho có thể quan sát được toàn bộ cuộc chơi, nhanh chóng phát hiện ra những người lanh lợi, hoạt bát, dí dỏm làm nòng cốt

cho cuộc chơi, đôi khi vận động cả những em nhút nhát tham gia để các em trở nên bạo dạn hơn.

- Nghiêm túc tuân thủ luật chơi đảm bảo thực sự công bằng, bình đẳng, song vẫn vui vẻ, thoải mái và hào hứng.

- Biết dùng những trò chơi phụ làm "hình phạt" tạo điều kiện cho tất cả học sinh được thư giãn và biết chấm dứt cuộc chơi đúng thời điểm (tốt nhất là vào lúc cao điểm) hay đã phân định thắng thua rõ ràng dựa vào mức độ chính xác của kiến thức có liên quan trong trò chơi. Cố gắng duy trì một bầu không khí hoàn toàn thoải mái, thư giãn thật sự, không kể gì thắng hay thua.

e/ Tác phong của người điều khiển phải phù hợp với trò chơi:

- Dáng điệu, cử chỉ của người giáo viên phải gây được thiện cảm, tạo sự chú ý ban đầu, tạo nên sự gần gũi thân quen cho học sinh trong suốt cuộc chơi.

- Giáo viên hành động, nhận xét đúng lúc, đúng đối tượng, khích lệ tán dương sự cố gắng của học sinh nhằm bảo đảm hiệu quả giáo dục sâu sắc trong và sau cuộc chơi.

f/ Giáo viên luôn tích lũy kiến thức và kinh nghiệm về việc tổ chức trò chơi:

- Qua quan sát những học sinh chơi giáo viên cần rút ra những kinh nghiệm bổ ích cho bản thân về vốn trò chơi, kỹ năng tổ chức chơi và phong cách của người quản trò. Đồng thời chú ý lắng nghe ý kiến nhận xét quan sát thái độ của người chơi để điều chỉnh những gì chưa hợp lí.

- Nên cần có cuốn sổ để sưu tầm, sáng tác trò chơi, những bài hát cộng đồng...

g/ 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 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 hành 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.

h/ Sưu tầm trò chơi:

Mỗi giáo viên dạy học các môn nói chung và dạy học môn Sinh học nói riêng nên có bộ sưu tập trò chơi theo nhiều thể loại từ các nguồn sau:

- Các trò chơi đã được in thành sách.

- Các trò chơi đã được in trong các báo chí và giới thiệu trên truyền hình.

- Các trò chơi trong sinh hoạt cộng đồng mà bản thân được tham dự, được quan sát, sau đó ghi chép lại.

- Các trò chơi được người khác phổ biến lại.

- Sưu tập các mẫu chuyện vui, các câu đố:

i/ Sáng tác trò chơi:

- Sáng tác trò chơi dựa vào ý tưởng của bản thân hoặc bàn bạc với đồng nghiệp sao cho phù hợp với mục tiêu dạy học. Sáng tác trò chơi phục vụ cho từng đối tượng: học sinh cấp nào, khối nào và lớp mấy... Sáng tác trò chơi theo chủ đề gắn các bài học cụ thể. Mỗi trò chơi khi sáng tác cần tuân thủ những quy định chặt chẽ: Mục đích, yêu cầu, ý nghĩa của trò chơi, đối tượng, số lượng người chơi, luật chơi và cách tổ chức.

- Sau khi đã tổ chức trò chơi học tập qua các bài học rồi, giáo viên cần biên tập lại, bổ sung, sửa đổi để lần sử dụng tiếp theo sẽ thu được hiệu quả cao hơn.

- Từ một trò chơi đã có, thiết lập nguyên tắc đưa ra nhiều trò chơi khác tương tự. Trên thực tế có những trò chơi hay có thể phát triển thành nhiều trò chơi khác (là hệ quả của nó) mà người chơi không cảm thấy bị trùng lặp. Bí quyết chính là ở chỗ tìm thấy nguyên tắc của nó rồi dựa vào từng hoàn cảnh, từng đối tượng cụ thể để hình thành các trò chơi khác.

5. Quy trình tổ chức trò chơi học tập trong dạy học sinh học.**Bước 1: Ổn 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 viên 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 thiển, phong cách vui tươi, dí dỏm, duyên dáng.

- 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).

B. TỔ CHỨC MỘT SỐ TRÒ CHƠI TRONG DẠY HỌC SINH HỌC 8.

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 đ- ọc trình bày một số trò chơi:

1. 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 ch- ơng ... từ đó giáo dục ý thức, thái độ của học sinh qua bài dạy Sinh học.

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

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

- **Chuẩn bị:**

+ Bảng ô chữ, câu hỏi, đáp án.

+ Nếu nhà tr- ờng 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 thi hút nhiều học sinh tham gia.

* **Cách xây dựng ô chữ:**

- Trong mỗi tiết, ch- ơng, 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 đ- ọc nội dung của bài trong vòng từ 5- 7 phút, th- ờng số hàng ngang bằng số nhóm để mỗi nhóm có thể đ- ọc 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 đ- ọc 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 chòm chìa khoá).

- **Tiến hành:**

- + Giáo viên là người nêu các gợi ý và tổ chức trò chơi.
- + Mỗi nhóm đọc 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 đọc tính 10 điểm, giải từ hàng dọc hoặc từ chủ đề (hay chùm chìa khoá) thì đọc 20 điểm. Nếu giải từ chìa khoá khi chưa mở hết các ô chữ thì nhóm đó đọc cộng 40 điểm (nhóm nào đưa ra tín hiệu trả lời trước thì nhóm đó giành quyền trả lời). Sau đó các nhóm lại tiếp tục chơi để mở các ô chữ còn lại nhé lúc này mỗi từ hàng ngang đúng chỉ đọc 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 khắc sâu kiến thức trọng tâm nhất của bài, chúng.

+ 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 khắc sâu đọc 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 8 nhóm, các nhóm tự bầu nhóm trưởng và thư ký.

- Các nhóm từ 1- 8, lần lượt chọn hàng ngang từ 1- 8.

- Lưu ý: các nhóm có quyền đưa ra 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 đọc 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 TỎNG .

Học sinh tìm thấy chữ T trong từ chủ đề

Hàng ngang số 2: có 7 chữ cái.

* Thảo luận chung:

Sau khi các nhóm đoán đ-ọc ô chữ trong cụm từ chủ đề “ tuần hoàn” là một hệ cơ quan trong cơ thể ng-ời.. 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 đ- a ra lời bình.

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

2. 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 đ-ọc vị trí và gọi tên đ-ọc các cơ quan, hệ cơ quan trên tranh và mô hình cơ thể ng-ời.

+ 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 tr-ớc 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 l-ợt học sinh số 1 của mỗi đội lên gắn chú thích cho một cơ quan, sau đó về chỗ đ- a lại các mảnh bìa để học sinh số 2 lên gắn tiếp... cứ nh- vậy cho đến hết thời gian quy định. Nhóm nào hoàn thành nhanh, chính xác thì nhóm đó thắng và đ-ọc th-ởng 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 ng-ời. Các bài có thể sử dụng đ-ọc trò chơi này là: bộ x-ong (bài 7); tiêu hoá và các cơ quan tiêu hoá (bài 24); bài tiết và cấu tạo hệ bài tiết n-ớc 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 ng-ời 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 ng-ời.

+ 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 tr-ớc 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 ng-ời (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 l-ợt học sinh số 1 của mỗi đội lên gắn chú thích cho một cơ quan, sau đó về chỗ đ- a lại các mảnh bìa để học sinh số 2 lên gắn tiếp... cứ nh- vậy cho đến hết thời gian quy định. Nhóm nào hoàn thành nhanh, chính xác thì nhóm đó thắng và đ- ọc th- ởng 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 đ- ọc thành 2 nhóm là nhóm cơ quan trong ống tiêu hoá và tuyến tiêu hoá?

3. Trò chơi : Chức năng.

Có thể dùng để dạy một phần kiến thức trong bài hoặc để củng cố cuối bài.

- *Mục đích của trò chơi:* Rèn luyện phản xạ, tạo không khí để hoạt động và ôn lại chức năng của các bộ phận trên cơ thể con người(chủ yếu là các cơ quan bên ngoài).

- *Chuẩn bị:* giáo viên dự kiến các bộ phận của cơ thể: mắt, tai, mũi, miệng..
-*Tiến hành:*

+ Nói và chỉ đúng chức năng của các bộ phận.

+ Giáo viên cho tập thể lớp chơi và chỉ đúng các bộ phận sau:

Mắt - nhìn; Tai - nghe; Mũi - ngửi; Miệng – ăn...

-*Cách chơi:*

+ Giáo viên hoặc học sinh được cử hô tác dụng của các bộ phận, người chơi chỉ đúng và nói tên các bộ phận.

+ Người hô có thể hô tác dụng và chỉ sai, người chơi phải hô và chỉ đúng.

Phạm luật:

+ Chỉ sai với chức năng.

+ Làm chậm so với quy định, làm không dứt khoát.

+ Không nhìn người hô.

* Lưu ý:

+ Có thể quy định tăng các bộ phận như: chân: đi; Tay: làm...để tăng mức độ khó của trò chơi.

+ Tốc độ nói nhanh, chậm tùy thuộc vào đối tượng chơi.

+ Có thể sử dụng trò chơi này để dạy các bài cấu tạo trong cũng được song với các bài các cơ quan nằm sâu trong cơ thể nhắc tên và chức năng của các cơ quan đó còn việc chỉ thì dựa vào mô hình hoặc tranh vẽ.

- Vận dụng: có thể áp dụng trò chơi này vào các bài: cấu tạo ngoài của cơ thể hoặc cấu tạo của các hệ cơ quan trong cơ thể người (trên tranh hoặc mô hình).

Ví dụ: Áp dụng củng cố bài 25 “Tiêu hoá ở khoang miệng” để khắc sâu kiến thức về biến đổi lý học ở khoang miệng.

- Giáo viên cho học sinh nghiên cứu kỹ H25.1 trang 81 SGK để xác định tên các cơ quan và chức năng của các cơ quan đó trong quá trình tiêu hoá.

- Giáo viên gọi một học sinh bất kì lên bục giảng sát với vị trí treo tranh. Giáo viên hô “nhai, làm ướt và mềm thức ăn” và chỉ vào “lưỡi” trên tranh học sinh

phải và nêu đáp lại được “nhai, làm mềm và nhuyễn thức ăn” chỉ vào “răng”.

- Tương tự: Gv hô “đào trộn thức ăn, làm thức ăn thấm đẫm nước bọt” và chỉ vào lưỡi. Học sinh phải chỉ được: “răng, lưỡi, các cơ môi và má”. Giáo viên cũng có thể chỉ cần hô “lưỡi” học sinh phải chỉ vào “lưỡi” và nói rõ chức năng. Cứ như vậy cho hết các hoạt động biến đổi lý học ở khoang miệng. Phần thưởng cho học sinh chỉ đúng và xác định đúng chức năng là một tràng pháo tay hoặc cũng có thể là điểm thưởng nếu học sinh đó hoàn thành tốt nhiều câu hỏi trong một lần tham gia hoặc một tiết học.

4. 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 1- ột 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. 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.

5. 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:

+ GV 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 nhau và được gấp lại.

+ Với tiết ôn tập GV 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:

+ GV 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). Nếu 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 nhẹ nhàng 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).

- GV 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 cơ 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?

Câu 16: Những đặc điểm cấu tạo nào của ruột non giúp nó đảm nhiệm tốt vai trò hấp thụ các chất dinh dưỡng?

Câu 17: Gan đảm nhiệm những vai trò gì trong quá trình tiêu hoá ở cơ thể người?

- Tiến hành:

+ GV viết 17 câu hỏi trên vào 17 mảnh giấy nhỏ cắt hình bông hoa và gấp lại gài lên các cành của cây cảnh được đặt trên bục giảng.

+ GV 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).

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

L- u ý: Gv 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.

C. KẾT QUẢ VÀ BÀI HỌC KINH NGHIỆM.

I. KẾT QUẢ.

1. Qua thực tế:

Khi tổ chức trò chơi trong các giờ dạy Sinh học 8 tôi thấy đã đạt đ- ợc 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 đ- ợc hứng thú học tập bộ môn cho học sinh.

- Giáo viên thực hiện đ- ợc việc đổi mới ph- ơng 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 t- 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.

- Tạo thái độ hợp tác trong nhóm, chuẩn bị cho sự phân công lao động hợp tác trong công việc trong t- ơng lai.

- Bồi d- ỡng và giáo dục tinh thần đoàn kết hợp tác gi- ữa các em học sinh trong học tập và lao động.

2. Qua khảo nghiệm:

Trong học kỳ I vừa qua, tôi đã tiến hành dạy một số tiết Sinh học 8 có tổ chức trò chơi trong khoảng thời gian(5-7 phút). Cuối học kỳ I tôi tiến hành khảo nghiệm theo hình thức câu hỏi trắc nghiệm khách quan về chất l- ợng, phản hồi của học sinh về việc tổ chức trò chơi trong dạy học Sinh học 8:

Kết quả đạt sau khi phát phiếu tham dò ý kiến:

+ 100% học sinh cho rằng các em đã đ- ợc tham gia các trò chơi học tập rất phù hợp với khả năng của các em vì các kiến thức trong các trò chơi đó là các kiến thức trọng tâm, nằm trong tâm hiểu biết và các em hoàn toàn nhận thức đ- ợc.

+ 97% học sinh cho rằng học tập d- ới hình thức trò chơi: Thích hơn, hiểu hơn, nhớ kiến thức hơn từ đó làm tăng hứng thú học tập bộ môn. Ngoài ra thông qua việc tham gia các trò chơi các em tỏ ra bạo dạn tr- ớc tập thể lớp, tự tin với kiến thức của mình.

+ 98% học sinh cho rằng trò chơi đã rèn cho các em tác phong nhanh nhẹn và t- duy độc lập sáng tạo. Ngoài việc tham gia làm việc theo nhóm trong các hoạt động học tập khác các em còn đ- ợc hợp tác với nhau trong các trò chơi

học tập vì vậy làm việc theo nhóm đối với các em trở nên nhuần nhuyễn và rất đỗi quen thuộc.

+ 95% học sinh cho rằng học tập theo hình thức trò chơi sẽ giúp tình bạn đ- ọc củng cố và có thái độ ứng xử linh hoạt trong hoạt động tập thể.

+ Đa số các em cũng cho rằng các em thích có hình thức học tập d- ới dạng tổ chức trò chơi vì nó làm tăng sự đa dạng trong các hình thức học tập và học tập

d- ới hình thức này các em cảm thấy nhẹ nhàng, hiệu quả hơn và đỡ nhàm chán.

Từ những kết quả trên tôi có thể khẳng định rằng việc tổ chức trò chơi trong dạy học sinh học đã góp phần nâng cao hiệu quả dạy và học, tạo hứng thú học tập, phát triển năng lực t- duy, tinh thần đoàn kết và khả năng hợp tác của học sinh. Quy trình tổ chức trò chơi trong dạy học sinh học mà tôi nêu ra ở trên là có tính khả thi.

II. BÀI HỌC KINH NGHIỆM.

1. Đối với Giáo viên.

- 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 ph- ơng pháp dạy học tích cực. Tổ chức trò chơi trong giờ dạy sinh học cũng là một trong những cách thức để nâng cao hiệu quả dạy học.

- 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 đ- ọc 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 h- ăng phấn về môn học vừa để kết thúc tiết học vừa tạo sự th- giãn cho học sinh tr- ớc khi b- ớc vào tiết học tiếp theo.

- Khi tổ chức các trò chơi, th- ờng phạt chỉ là hình thức khích lệ động viên học sinh, giáo viên không nên lấy điểm kém vì nh- vậy làm học sinh sợ điểm thấp mà rụt rè không dám tham gia. Sau tiết học, khi h- ớng 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).

2. Đối với học sinh.

- Phải chuẩn bị bài học chu đáo.

- Học sinh phải mạnh dạn nhanh nhẹn, sôi nổi trong học tập.

- Học sinh phải có tinh thần đoàn kết với bạn bè trong lớp, trong nhóm chơi.

III. PHẠM VI ỨNG DỤNG VÀ HẠN CHẾ CỦA ĐỀ TÀI.

- 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.

- Trò chơi phải đ- ọc chuẩn bị chu đáo ở tất cả các khâu các mặt.

Để nâng cao hiệu quả giảng dạy môn Sinh học ngoài cách tổ chức trò chơi, giáo viên có thể sử dụng những câu chuyện vui, ngắn về Sinh học, về các nhà bác học Sinh học..... có nội dung liên quan đến bài học để kể cho học sinh nghe. Song trong phạm vi bài viết này tôi chỉ có điều kiện đề cập đến.

PHẦN III: KẾT LUẬN VÀ KIẾN NGHỊ

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.

Qua đây tôi xin kiến nghị với lãnh đạo cấp trên nên tổ chức những chuyên đề về đổi mới phương pháp dạy học theo hướng phát huy tính tích cực của học sinh để các giáo viên dạy học Sinh học như chúng tôi có dịp trao đổi và học tập.

Trên đây là toàn bộ đề tài về tổ chức trò chơi trong dạy học Sinh học 8 của tôi. Tôi mong được sự góp ý của các đồng chí, đồng nghiệp để đề tài 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.

Tôi xin chân thành cảm ơn !

<p>XÁC NHẬN CỦA THỦ TRƯỞNG ĐƠN VỊ</p>	<p>Hà Nội, ngày 14 tháng 4 năm 2014</p> <p>Tôi xin cam đoan đây là sáng kiến của mình viết, không sao chép nội dung của người khác.</p> <p style="text-align: right;">Ký tên</p>
--	--

PHỤ LỤC

	Trang
PHẦN I. Đặt vấn đề	1
Phần II. Giải quyết vấn đề	2
I. Mục đích nghiên cứu	2
II. Các nhiệm vụ nghiên cứu.	2
III. Phương pháp nghiên cứu.	2
1. Nghiên cứu lý thuyết.	3
3. Thực nghiệm s- phạm.	3
2. Nghiên cứu thực tế.	3
4. Điều tra s- phạm	3
IV. nội dung:	3
A. Cơ sở lý luận về trò chơi trong dạy học Sinh Học.	3
I. Trò chơi học tập trong dạy học Sinh học.	3
1. Khái niệm và vai trò của trò chơi trong dạy học sinh học.	3
2. Tổ chức trò chơi trong giờ dạy Sinh học phải đạt đ- ọc những yêu cầu gì?	3
II Phương pháp tổ chức trò chơi cho học sinh trong dạy học Sinh học	4
1. Giai đoạn chuẩn bị	4
2. Giai đoạn thực hiện:	5
3. Giai đoạn kết thúc:	6
4. Kỹ năng tổ chức trò chơi của giáo viên	6
5. Quy trình tổ chức trò chơi trong dạy học Sinh học	8
B. Tổ chức một số trò chơi trong dạy học Sinh học 8 .	9
1. Trò chơi : Giải ô chữ.	9
2. Trò chơi : Gắn chú thích cho tranh, mô hình nhanh nhất.	12
3. Trò chơi : Chức năng.	13
4. Trò chơi: Tiếp sức.	15
C. Kết quả và bài học kinh nghiệm.	16
I. Kết quả.	16
1. Qua thực tế.	16
2. Qua khảo nghiệm.	17
II. Bài học kinh nghiệm.	18
1. Đối với Giáo viên.	18
2. Đối với học sinh.	18

III. Phạm vi ứng dụng và hạn chế của đề tài.	18
Phần III: Kết luận và kiến nghị.	19