

....., ngày 20 tháng 5 năm 2023

BÁO CÁO

Kết quả áp dụng của sáng kiến đã được công nhận

- Tên sáng kiến: ***“Tạo hứng thú và nâng cao chất lượng học tập cho học sinh thông qua phương pháp trò chơi trong môn Giáo dục công dân lớp 6”.***
- Họ tên tác giả:
- Đơn vị công tác: Trường THCS

1. Lí do và sự cần thiết của sáng kiến

Môn Giáo dục công dân trong nhà trường là môn khoa học xã hội có vị trí rất quan trọng trong chương trình giáo dục phổ thông mới. Môn Giáo dục công dân cung cấp cho học sinh hệ thống tri thức toàn diện trên tất cả các lĩnh vực của đời sống kinh tế, chính trị, văn hóa, xã hội, pháp luật.... Thế nhưng hiện nay, chất lượng và hiệu quả dạy học môn Giáo dục công dân vẫn chưa cao, vẫn còn tình trạng học sinh chán học môn Giáo dục công dân. Nhiều phụ huynh học sinh, các em học sinh và ngay cả một số giáo viên còn có suy nghĩ coi môn GDCD là môn học phụ, nên giáo viên thì chưa dành nhiều thời gian đầu tư, nghiên cứu phương pháp dạy học, phụ huynh và học sinh thì chưa coi trọng, tỏ thái độ thờ ơ... Cụ thể tôi đã tiến hành điều tra khảo sát mức độ hứng thú, yêu thích đối với môn GDCD của các em học sinh lớp 6, trường THCS, và một số trường trong và ngoài huyện, cho thấy:

❖ ***Trường THCS- Trước khi áp dụng sáng kiến***

Tổng số HS lớp 6	Kết quả điều tra mức độ hứng thú đối với môn giáo dục công dân							
	Rất thích		Thích		Bình thường		Không thích	
	SL	%	SL	%	SL	%	SL	%
185	14	7	42	23	83	45	46	25

=>Tỉ lệ học sinh hứng thú, yêu thích môn GDCD 6: 30%; Tỉ lệ học sinh không có hứng thú với môn học là 70% (mức độ hứng thú thấp)

❖ **Trường THCS An Hà,.....- Trước khi áp dụng sáng kiến**

Tổng số HS	Kết quả điều tra mức độ hứng thú đối với môn giáo dục công dân							
	Rất thích		Thích		Bình thường		Không thích	
	SL	%	SL	%	SL	%	SL	%
171	15	8,8	35	20,5	95	55,5	26	15,2

=>Tỉ lệ học sinh hứng thú, yêu thích môn GDCD 6: 29,3%; Tỉ lệ học sinh không có hứng thú với môn học là 70,7% (mức độ hứng thú thấp)

❖ **Trường THCS TT Kép,.....- Trước khi áp dụng sáng kiến**

Tổng số HS	Kết quả điều tra mức độ hứng thú đối với môn giáo dục công dân							
	Rất thích		Thích		Bình thường		Không thích	
	SL	%	SL	%	SL	%	SL	%
218	21	9,6	52	24	112	51,3	33	15,1

=>Tỉ lệ học sinh hứng thú, yêu thích môn GDCD 6: 33,6%; Tỉ lệ học sinh không có hứng thú với môn học là 66,4% (mức độ hứng thú thấp)

❖ **Trường THCS Yên Mỹ,.....- Trước khi áp dụng sáng kiến**

Tổng số HS	Kết quả điều tra mức độ hứng thú đối với môn giáo dục công dân							
	Rất thích		Thích		Bình thường		Không thích	
	SL	%	SL	%	SL	%	SL	%
80	8	10	14	17,5	42	52,5	16	20

=>Tỉ lệ học sinh hứng thú, yêu thích môn GDCD 6: 27,5%; Tỉ lệ học sinh không có hứng thú với môn học là 72,5% (mức độ hứng thú thấp)

❖ **Trường THCS Lý Tự Trọng, TP - Trước khi áp dụng sáng kiến**

Tổng số HS	Kết quả điều tra mức độ hứng thú đối với môn giáo dục công dân							
	Rất thích		Thích		Bình thường		Không thích	
	SL	%	SL	%	SL	%	SL	%
85	12	14,1	27	31,8	39	45,9	7	8,2

=>Tỉ lệ học sinh hứng thú, yêu thích môn GDCD 6: 45,9%; Tỉ lệ học sinh không có hứng thú với môn học là 54,1% (mức độ hứng thú thấp)

❖ **Trường THCS Hòa Phú, TP Hà Nội - Trước khi áp dụng sáng kiến**

Tổng số HS	Kết quả điều tra mức độ hứng thú đối với môn giáo dục công dân							
	Rất thích		Thích		Bình thường		Không thích	
	SL	%	SL	%	SL	%	SL	%
145	18	12,4	32	22,1	80	55,2	15	10,3

=> Tỷ lệ học sinh hứng thú, yêu thích môn GD&ĐT 6: 34,5%; Tỷ lệ học sinh không có hứng thú với môn học là 65,5% (mức độ hứng thú thấp)

Từ thực tế điều tra ở trên, cùng với việc nghiên cứu, tìm hiểu tâm tư, nguyện vọng của học sinh, tôi nhận thấy việc sử dụng phương pháp tổ chức trò chơi một cách hiệu quả sẽ tạo được sự hứng thú, tạo tâm lý thoải mái cho học sinh, làm cho tiết học trở nên nhẹ nhàng, kích thích hứng thú và lôi cuốn các em, nhất là những học sinh lớp 6 mới từ cấp Tiểu học lên, từ đó tạo cho các em ấn tượng tốt đẹp và sự yêu thích lâu bền dành cho môn GD&ĐT trong suốt quá trình các em học tập ở bậc THCS và các bậc học cao hơn, góp phần nâng cao chất lượng, hiệu quả dạy học.

Năm học 2022-2023 là năm thứ hai Bộ GD&ĐT áp dụng chương trình GDPT mới 2018 và đổi mới sách giáo khoa đối với học sinh lớp 6 với nhiều bộ sách khác nhau, cả giáo viên giảng dạy môn GD&ĐT 6 và đối tượng học sinh lớp 6 mới từ bậc Tiểu học lên vẫn còn gặp nhiều bỡ ngỡ và bối rối, mất nhiều thời gian để nghiên cứu, làm quen, tìm hiểu nội dung chương trình môn học, phương pháp dạy học hiệu quả thì việc áp dụng sáng kiến “*Tạo hứng thú và nâng cao chất lượng học tập cho học sinh thông qua phương pháp trò chơi trong môn Giáo dục công dân lớp 6*” vào thực tế giảng dạy môn GD&ĐT lớp 6 tại các trường THCS hoàn toàn đáp ứng được yêu cầu thực tế của việc dạy và học hiện nay, với các biện pháp cụ thể, chi tiết, sáng kiến giúp giáo viên dạy môn GD&ĐT 6 ở các nhà trường ứng dụng một cách thuận lợi, hiệu quả vào tình hình thực tế giảng dạy của mình.

Ứng dụng phương pháp trò chơi là một trong những hình thức dạy học tích cực. Thông qua các trò chơi học tập, có thể phát triển ở học sinh nhiều năng

lực chung và năng lực đặc thù bộ môn, quan trọng nhất là tạo hứng thú cho học sinh. Mà *“hứng thú học tập có ý nghĩa hết sức quan trọng trong việc chiếm lĩnh tri thức. Nếu người học có hứng thú với môn học nào đó, nghĩa là người học rất mong muốn nắm vững tri thức môn học. Hứng thú còn là nguồn kích thích mạnh mẽ làm cho các quá trình nhận thức diễn ra với tốc độ nhanh, có chiều sâu và có hiệu quả. Trong hoạt động học tập, hứng thú làm cho các quá trình cảm giác, tri giác, trí nhớ, tưởng tượng và tư duy diễn ra tập trung hơn và đạt được hiệu quả cao hơn...”* trích Tạp chí Khoa học Đại học Đồng Tháp, Tập 10, Số 4, 2021, 88-97. Như vậy, nếu tạo được hứng thú học tập ngay từ đầu đối với đối tượng học sinh lớp 6 - lứa tuổi đang có sự thay đổi mạnh mẽ về tâm sinh lý, bắt đầu làm quen với các môn học mới ở trường THCS - lớp đầu cấp, “nền móng yêu thương” của các môn học, bậc học thì không chỉ nâng cao chất lượng học tập lâu dài mà còn mở ra tương lai cho học sinh, nhà trường, cộng đồng và dân tộc vì có hứng thú thì các em mới có mong muốn, say mê chiếm lĩnh tri thức của nhân loại.

Việc học sinh tham gia hiệu quả các trò chơi học tập trong các tiết học là một căn cứ để đánh giá các năng lực, phẩm chất của các em theo Thông tư 22/2021/TT-BGDĐT ngày 20/7/2021 về việc đánh giá học sinh THCS và THPT, đồng thời đây cũng là một phương pháp rất tuyệt vời trong việc kích thích, lôi cuốn hầu hết học sinh trong lớp tham gia học tập tích cực, hào hứng, không để trường hợp nào bị bỏ lại phía sau, nâng cao chất lượng giáo dục trong nhà trường.

2. Nội dung, hiệu quả áp dụng của sáng kiến:

2.1. Tóm tắt nội dung chính của sáng kiến.

2.1.1. Đối tượng, phạm vi đã áp dụng của sáng kiến

- Sáng kiến được triển khai áp dụng đối với học sinh lớp 6 năm học 2022-2023 tại đơn vị tôi đang công tác là trường THCS - huyện.....- tỉnh và 09 trường trong và ngoài địa bàn huyện: Trường TH&THCS Việt Hương, trường THCS thị trấn Kép, trường THCS An Hà, trường THCS Đào Mỹ, trường THCS Hương Sơn, trường THCS Tân Hưng, trường THCS Yên Mỹ, huyện, tỉnh; Trường THCS Lý Tự Trọng, thành phố, tỉnh; Trường THCS Hòa Phú, huyện Ứng Hòa, Thành phố Hà Nội.

2.1.2. Các bước tiến hành làm sáng kiến

2.1.2.1. Bước 1: Chuẩn bị các điều kiện thực hiện sáng kiến

- Nghiên cứu chương trình GDPT tổng thể 2018, cấu trúc chương trình môn GDCD lớp 6.

- Dự hội thảo giới thiệu Chương trình GDPT 2018 và hội thảo giới thiệu sách giáo khoa lớp 6 cả ba bộ sách sách Kết nối tri thức, Cánh diều và Chân trời sáng tạo.

- Dự giờ các tiết dạy thể nghiệm môn GDCD 6 chương trình mới, tìm các tài liệu hỗ trợ của các nhà xuất bản ba bộ sách.

- Nghiên cứu phân phối chương trình, yêu cầu cần đạt của từng bài trong chương trình GDCD 6 ở cả ba bộ sách.

- Thiết kế phiếu điều tra học sinh lớp 6 về mức độ hứng thú học tập đối với môn GDCD trước và sau khi sử dụng phương pháp trò chơi trong dạy học GDCD 6.

+ Các câu hỏi đưa ra phải rõ ràng, tường minh, gần gũi với thực tế học tập của học sinh.

+ Xây dựng các câu hỏi nhằm đạt được mục đích đề ra là tìm hiểu, điều tra sự yêu thích, hứng thú của học sinh đối với môn học thông qua các suy nghĩ, cảm nhận, thái độ học tập, những mong muốn của các em đối với các tiết học GDCD 6.

=>Theo tôi đây là công đoạn cực kì quan trọng, là một trong những căn cứ thực tế để giáo viên tích cực áp dụng phương pháp trò chơi trong dạy học và đánh giá tính hiệu quả của sáng kiến.

PHIẾU ĐIỀU TRA HỌC SINH VỀ HỨNG THÚ HỌC TẬP MÔN GDCD 6

Em hãy đánh giá mức độ hứng thú, yêu thích của mình với các nội dung sau bằng cách đánh dấu X vào ô tương ứng.

1. Để bắt đầu vào bài học mới, giáo viên dạy GDCD của lớp em thường xuyên làm việc nào trong các việc sau?

- Kiểm tra bài cũ ☐

- Tổ chức trò chơi ☐

- Viết tên bài mới ☐

- Các việc làm khác ☐

2. Để củng cố kiến thức, cuối các tiết học GDCC, giáo viên của lớp em thường xuyên làm việc nào trong các việc sau?

- Chỉ yêu cầu HS nhắc lại lý thuyết của bài học ☐

- Tổ chức trò chơi cho HS củng cố lại kiến thức ☐

- Chỉ yêu cầu HS đọc lại nội dung sách giáo khoa ☐

- Củng cố bài học bằng các cách khác nhau ☐

3. Em có muốn được tham gia các hoạt động do giáo viên tổ chức trong giờ học GDCC không?

- Có ☐

- Bình thường ☐

- Không ☐

4. Em có sẵn sàng nhận nhiệm vụ được giao trong giờ học GDCC không?

- Có ☐

- Bình thường ☐

- Không ☐

5. Em có hăng hái tham gia phát biểu ý kiến và trao đổi về các vấn đề trong giờ học GDCC không?

- Có ☐

- Bình thường ☐

- Không ☐

6. Em có tập trung chú ý vào các hoạt động học tập trong giờ GDCC không?

- Có ☐

- Bình thường ☐

- Không ☐

7. Em có chủ động hoàn thành bài theo đúng yêu cầu hay không?

- Có ☐

- Bình thường ☐

- Không ☐

8. Em có tích cực hợp tác, phối hợp với các bạn khi thực hiện nhiệm vụ học tập môn GD&CD không?

- Có ☐
- Bình thường ☐
- Không ☐

9. Giờ học GD&CD có đem lại sự vui vẻ, nhẹ nhàng cho em không?

- Có ☐
- Bình thường ☐
- Không ☐

10. Em có mong đợi đến tiết học GD&CD trong tuần không?

- Có ☐
- Bình thường ☐
- Không ☐

11. Em mong muốn giáo viên dạy GD&CD sẽ thường xuyên sử dụng phương pháp dạy học nào trong các phương pháp sau?

- Phương pháp tổ chức trò chơi ☐
- Phương pháp dạy học nhóm ☐
- Phương pháp thuyết trình ☐
- Các phương pháp khác với 03 phương pháp trên ☐

12. Em hãy tự đánh giá mức độ hứng thú, yêu thích của mình đối với môn GD&CD.

- Rất hứng thú và yêu thích ☐
- Hứng thú và yêu thích ☐
- Cảm thấy bình thường ☐
- Không hứng thú và không yêu thích ☐

- Báo cáo lãnh đạo nhà trường, tham khảo ý kiến của đồng nghiệp, đề xuất nhà trường, tổ chuyên môn hỗ trợ trong việc điều tra, khảo sát học sinh đảm bảo tính khách quan, chính xác.

- Nghiên cứu, tìm tòi các trò chơi, cách thức thiết kế các trò chơi học tập sao cho phù hợp với nội dung các bài trong chương trình GD&CD 6 mới. So với

sách giáo khoa cũ, chương trình môn GDCD 6 cũ thì sách giáo khoa mới và chương trình môn GDCD 6 hiện hành đã đổi mới với nhiều nội dung đa dạng, phong phú, cập tới những vấn đề của đời sống xã hội hiện nay và tương lai. Vì thế người giáo viên cần cập nhật, nâng cao trình độ công nghệ thông tin, tận dụng các ích lợi mà không gian mạng mang lại, sử dụng thành thạo các ứng dụng, phần mềm hiện đại để thiết kế, nâng cấp các trò chơi sao cho thú vị, bắt mắt, hấp dẫn, thu hút học sinh tham gia, và vẫn đảm bảo mục đích học tập. Qua nghiên cứu tôi thấy những phần mềm, ứng dụng như powerpoint (bộ 70 hoặc 100 trò chơi được thiết kế sẵn), Wordwall (tạo bộ câu hỏi và trò chơi khác nhau, giao diện màu sắc, hoạt động đơn giản, thú vị) , Quizizz (tạo câu hỏi, trò chơi), Kahoot (tạo câu hỏi trắc nghiệm, thêm hình ảnh, video), Nearpod (Nền tảng giúp học sinh cùng tương tác trong giờ học với các dạng ghép cặp, câu đố...) giúp ích rất nhiều cho giáo viên và đem lại sự hứng thú cho học sinh.



ỨNG DỤNG KAHOOT



=> Với việc đưa ra các gợi ý trong việc sử dụng các ứng dụng, phần mềm cụ thể, sẽ giúp các giáo viên giảm bớt thời gian tìm tòi, nghiên cứu, cập nhật ngay những cách thiết kế trò chơi học tập đa dạng, mới mẻ, phù hợp với nội dung bài học, và quan trọng là nâng cao chất lượng dạy và học, lôi cuốn học sinh.

2.1.2.2. Xây dựng ngân hàng trò chơi học tập.

- Khi xây dựng ngân hàng trò chơi, giáo viên cần chú ý tuân thủ các nguyên tắc sau đây trong việc lựa chọn trò chơi: Trò chơi cần đảm bảo tính giáo dục, tính mục tiêu, tính vừa sức, tính khả thi, tính hiệu quả, tính khoa học và sự phạm.

- Xây dựng ngân hàng các trò chơi có tính giáo dục cao, vừa đa dạng về nội dung và cách thức thực hiện, vừa linh hoạt trong việc sử dụng, bao gồm:

+ Các trò chơi vận động kết hợp trí tuệ: *Tiếp sức đồng đội; Truyền tin; Người làm vườn nhân hậu; Ai nhanh hơn; Xếp hình...*

+ Các trò chơi trí tuệ tại chỗ: *Ô chữ bí mật; Giải ô chữ; Lật mảnh ghép; Đố mắt; Thăm thấu âm nhạc; Nhìn hình đoán chữ...*

+ Các trò chơi tập thể (*Tập làm diễn viên; Truyền tin; Tinh thần đồng đội...*); *Các trò chơi một mình tham gia (Kì phùng địch thủ; Đuổi hình bắt chữ; Nhanh như tia chớp; Thử tài trí nhớ...)*

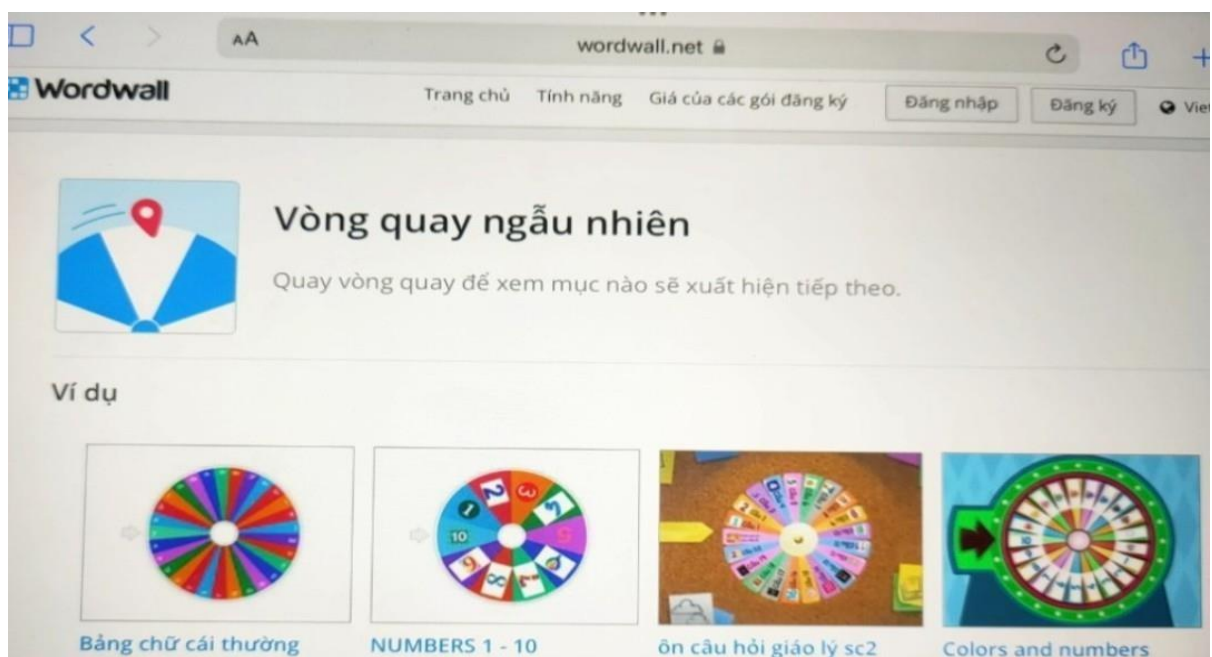
- Giáo viên sưu tầm các trò chơi đã in thành sách, trò chơi trong sinh hoạt cộng đồng, trò chơi dân gian, trò chơi trên truyền hình, trò chơi trên các ứng dụng, phần mềm (*Trò chơi Hugo; Lật mảnh ghép; Hộp quà bí mật; Hái dừa; Ngôi sao may mắn; Chiếc nón kì diệu; Đuổi hình bắt chữ; Du lịch cùng Đôremon; Ô cửa bí mật; Giải ô chữ*)...

- Giáo viên có thể sáng tạo trò chơi mới hoặc biến tấu các trò chơi đã quen thuộc thành các trò chơi với tên gọi và cách thực hiện mới mẻ hơn dựa trên ý tưởng thiết kế nội dung tiết dạy, mục tiêu của từng hoạt động (*trò chơi Cây Hiến pháp; Người làm vườn nhân hậu; Tập làm họa sĩ; Phóng viên nhỏ; Em muốn làm ca sĩ; Bác nông dân vui tính; Đố mắt; Thăm thấu âm nhạc; Thử tài hiểu biết; Tiếp sức đồng đội; Kì phùng địch thủ*...)

- Khi xây dựng ngân hàng trò chơi học tập, giáo viên nên sắp xếp các trò chơi theo nhóm cụ thể để dễ dàng phân biệt và lựa chọn:

+ Nhóm trò chơi có hình thức thực hiện giống nhau (Ví dụ: Nhóm 1 là các trò chơi thể hiện tinh thần hợp tác, đoàn kết tập thể như trò chơi *Ai nhanh hơn; Tinh thần đồng đội; Tiếp sức; Nhanh như chớp; Truyền tin*... Nhóm 2 là các trò chơi dán, ghép, điền... như trò chơi *Cây Hiến pháp; Người làm vườn nhân hậu; Bác nông dân vui tính*... Nhóm 3 là các trò chơi trí tuệ yêu cầu suy nghĩ cá nhân, thi đua tại chỗ như trò chơi *Đố mắt; Kì phùng địch thủ; Thử tài trí nhớ*...)

+ Nhóm trò chơi thiết kế trên ứng dụng, phần mềm Power point, Word wall, Quizzi...: Random wheel; match up; image quiz; Game show quiz...



=> Với việc xây dựng ngân hàng trò chơi đa dạng, phân loại rõ ràng sẽ giúp giáo viên thiết kế kế hoạch bài dạy rất thuận lợi, cung cấp cho giáo viên kho trò chơi học tập phù hợp trong việc giảng dạy môn GDCD 6, từ đó giáo viên không còn ngại khi sử dụng phương pháp trò chơi, và nâng cao chất lượng dạy học, học sinh không cảm thấy nhàm chán, giờ học trôi qua nhẹ nhàng, vui vẻ.

2.1.2.3. Xây dựng kế hoạch tổ chức trò chơi học tập cho từng bài cụ thể trong chương trình GDCD 6

Trên cơ sở tìm hiểu yêu cầu cần đạt, tìm hiểu nội dung chương trình GDCD 6, tìm hiểu nội dung từng bài, từng phần trong sách giáo khoa GDCD 6 ở cả 03 bộ sách tôi đã lựa chọn những trò chơi phù hợp với nội dung bài học và xây dựng kế hoạch chi tiết việc tổ chức trò chơi học tập cho từng bài cụ thể ở cả 03 bộ sách Kết nối tri thức, Cánh diều và Chân trời sáng.

Bản kế hoạch gồm 37 trò chơi đa dạng được sử dụng cho từng hoạt động cụ thể: Khởi động, hình thành kiến thức mới, luyện tập và củng cố kiến thức của 12 bài/ chủ đề trong chương trình GDCD 6 ở cả 03 bộ sách giáo khoa. Trong kế hoạch nêu rõ cách thực hiện và công tác chuẩn bị của mỗi trò chơi. (điều này trước đó tôi và các đồng nghiệp chưa từng làm)

=> Bản kế hoạch này sẽ giúp ích cho giáo viên rất nhiều trong việc thiết kế kế hoạch bài dạy, giúp các tiết học phong phú, sinh động, thu hút học sinh hơn. Giúp giáo viên khắc phục được tình trạng thường xuyên tổ chức lặp đi lặp lại một trò chơi hoặc tổ chức mang tính ngẫu hứng, thiếu tính khoa học, bài bản. Giúp giáo viên giải quyết các băn khoăn trong việc sử dụng những trò chơi nào phù hợp với mục tiêu, nội dung của từng phần, từng bài học, phù hợp với mục tiêu phát triển năng lực, phẩm chất cho người học theo chương trình mới.

KẾ HOẠCH CHI TIẾT TỔ CHỨC TRÒ CHƠI CHO CÁC BÀI TRONG CHƯƠNG TRÌNH GDCD 6

(Dành cho 03 bộ sách: Kết Nối Tri Thức Với Cuộc Sống; Cánh Diều và Chân Trời Sáng Tạo)

Tên bài/ Sách	Hoạt động	Tên trò chơi	Cách thực hiện	Chuẩn bị
	Khởi động	Thăm thấu âm nhạc	- GV mở âm nhạc, HS đoán tên bài hát.	- Các bài hát về truyền thống gia đình...

Tên bài/ Sách	Hoạt động	Tên trò chơi	Cách thực hiện	Chuẩn bị
Bài 1: Tự hào truyền thống gia đình, dòng họ (cả ba bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống, Cánh diều; Chân trời sáng tạo)	Hình thành kiến thức mới	Thủ tài hiểu biết	- Chia lớp thành 2 đội, mỗi đội 5 bạn, lần lượt lên bảng liệt kê những truyền thống mà em biết	- Bảng phụ phấn/ bút dạ, phấn, bút màu
	Luyện tập, củng cố	Kì phùng địch thủ	- GV mời 5 bạn chơi đứng thành vòng tròn, lần lượt đọc tên các câu ca dao, tục ngữ về các truyền thống tốt đẹp. tới lượt bạn nào thì bạn đó phải đọc nhanh và đúng, cho tới khi còn một bạn duy nhất	Tìm hiểu các câu ca dao, tục ngữ, châm ngôn về truyền thống
		Đóng vai	GV đưa ra 03 tình huống liên quan đến truyền thống gia đình, dòng họ, yêu cầu các nhóm đóng vai giải quyết tình huống.	Tình huống về truyền thống gia đình, dòng họ, đạo cụ, trang phục, xử lý tình huống...
Bài 2: Yêu thương con người (cả ba bộ sách Kết nối	Khởi động	Nhìn hình đoán chữ	Học sinh quan sát hình ảnh trên màn hình, dự đoán câu ca dao, tục ngữ liên quan đến hình ảnh.	Hình ảnh liên quan đến nội dung câu ca dao, tục ngữ
	Hình thành kiến thức mới	Người làm vườn nhân hậu	- HS chia làm 3 đội, mỗi đội làm việc nhóm. Đội 1: Lời nói; Đội 2: Việc làm; Đội 3: Thái độ... thể hiện yêu thương con người. Các thành viên	- Giấy A0 vẽ hình cây cổ thụ chia 3 nhánh chính,

Tên bài/ Sách	Hoạt động	Tên trò chơi	Cách thực hiện	Chuẩn bị
tri thức với cuộc sống, Cánh diều; Chân trời sáng tạo)			trong đội thay phiên nhau viết các đáp án và dán lên cây, đội nào viết được nhiều đáp án đúng hơn thì đội đó sẽ chiến thắng.	giấy, bút dạ, băng dính 2 mặt...
	Luyện tập, củng cố	Tiếp sức đồng đội	HS tham gia 02 đội chơi, đội 1 tìm biểu hiện của yêu thương con người; Đội 2 tìm biểu hiện trái với yêu thương. Đội nào tìm được nhiều biểu hiện đúng sẽ giành chiến thắng.	Bảng phụ, phấn/ bút dạ, bút màu...
		Đổi mặt	HS tham gia 02 đội chơi, các đội lần lượt đọc 01 câu ca dao, tục ngữ, châm ngôn về yêu thương con người. Đội nào không đọc được sẽ bị loại.	Tìm hiểu trước nội dung bài, sưu tầm các câu ca dao, tục ngữ, châm ngôn về yêu thương con người...
Bài 3: Siêng năng, kiên trì (cả ba bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống, Cánh diều; Chân trời sáng tạo)	Khởi động	Ai nhanh hơn	HS tham gia các nhân: Tìm những câu ca dao, tục ngữ nói về siêng năng, kiên trì. Ai tìm được nhanh và nhiều câu đúng hơn sẽ chiến thắng.	Tìm hiểu nội dung bài học, sưu tầm ca dao, tục ngữ.
			Học sinh chia làm 3 đội, xếp thành 3 hàng. Các thành viên trong	

Tên bài/ Sách	Hoạt động	Tên trò chơi	Cách thực hiện	Chuẩn bị
	Hình thành kiến thức mới	Tiếp sức đồng đội	đội thay nhau lên bảng viết, đội 1 viết những biểu hiện của siêng năng, kiên trì trong học tập; Đội 2 viết những biểu hiện của siêng năng, kiên trì trong lao động; Đội 3 viết những biểu hiện của siêng năng, kiên trì trong hoạt động xã hội	Bảng phụ, bút dạ, bút màu
	Luyện tập, củng cố	Thử làm nghệ sĩ	GV giao cho các nhóm viết kịch bản, đóng vai giải quyết vấn đề đưa ra trong kịch bản có liên quan đến nội dung bài học	Thảo luận viết kịch bản, xử lý tình huống, đạo cụ phục vụ cho đóng vai...
Bài 4: Tôn trọng sự thật (cả ba bộ)	Khởi động	Truyền tin	- Học sinh chia làm 2 đội, mỗi đội xếp thành một hàng. Bạn đầu tiên lên nhận thông tin từ thầy giáo, rồi về vị trí nói thầm vào tai bạn thứ hai. Bạn thứ 2 nói thầm vào tai bạn thứ 3, bạn thứ 3, 4 thực hiện như bạn thứ 2. Cách xác nhận kết quả và cách tính điểm chơi: Người cuối cùng của đội là bạn thứ 5, đọc to thông tin, nếu	Thông tin của giáo viên (2 thông tin, in trên giấy A4)

Tên bài/ Sách	Hoạt động	Tên trò chơi	Cách thực hiện	Chuẩn bị
sách Kết nối tri thức với cuộc sống, Cánh diều; Chân trời sáng tạo)			đúng với thông tin của thầy giáo đội đó sẽ thắng cuộc.	
	Luyện tập, củng cố	Thử tài trí nhớ	HS tham gia 02 đội chơi, các đội lần lượt đọc 01 câu ca dao, tục ngữ, châm ngôn về yêu thương con người. Đội nào không đọc được sẽ bị loại.	Tìm hiểu nội dung bài học , sưu tầm ca dao, tục ngữ.
Bài 5: Tự lập (cả ba bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống, Cánh diều; Chân trời sáng tạo)	Khởi động	Giải ô chữ	HS tham gia giải ô chữ hàng ngang để tìm ra ô chữ hàng dọc liên quan đến nội dung bài học.	Thiết kế ô chữ và các câu hỏi hàng ngang, hàng dọc
	Hình thành kiến thức	Mảnh ghép hoàn hảo	Phát phiếu học tập số 1 & giao nhiệm vụ: Nhóm 1: Biểu hiện của tự lập và trái với tự lập trong sinh hoạt hàng ngày. Nhóm 2: Biểu hiện của tự lập và trái với tự lập trong học tập. Nhóm 3: Biểu hiện của tự lập và trái với tự lập trong lao động. + Vòng chuyên sâu: HS làm việc cá nhân ghi kết quả ra phiếu cá nhân -> Thảo luận nhóm và ghi kết quả ra phiếu học tập nhóm	Giấy A3, bút dạ, bút màu

Tên bài/ Sách	Hoạt động	Tên trò chơi	Cách thực hiện	Chuẩn bị
			+ Vòng mảnh ghép: Từng thành viên ở nhóm trình bày lại nội dung đã tìm hiểu ở vòng mảnh ghép -> 7 phút tiếp: thảo luận, trao đổi để hoàn thành những nhiệm vụ còn lại.	
	Luyện tập, củng cố	Kì phùng địch thủ	- Các em đứng thành vòng tròn, tới lượt bạn nào thì bạn đó phải đọc nhanh và đúng câu ca dao, tục ngữ, thành ngữ nói về tính tự lập, nếu đọc sai, đọc lặp lại, đọc chậm quá thời gian quy định sẽ bị loại, cho tới khi còn một bạn duy nhất	Tìm hiểu ca dao tục ngữ, thành ngữ...liên quan đến bài học.
		Đóng vai	GV đưa ra 2 tình huống liên quan đến tính tự lập, yêu cầu các nhóm đóng vai xử lý tình huống	HS nghiên cứu tình huống, phân công đóng vai, chuẩn bị đạo cụ
	Khởi động	Phóng viên nhỏ	- Một bạn học sinh đóng vai phóng viên xuống dưới lớp để phỏng vấn một số bạn với những câu hỏi liên quan đến bài học - Các bạn được phỏng vấn tự giới thiệu về mình ngắn gọn trước	Tìm hiểu nội dung bài học, tự đưa ra các

Tên bài/ Sách	Hoạt động	Tên trò chơi	Cách thực hiện	Chuẩn bị
Bài 6: Tự nhận thức bản thân ((cả ba bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống, Cánh diều; Chân trời sáng tạo))			khí trả lời phỏng vấn.	câu hỏi...
	Luyện tập, củng cố	Sắm vai	GV đưa ra 2 tình huống liên quan đến tự nhận thức bản thân, yêu cầu các nhóm đóng vai xử lý tình huống	HS nghiên cứu tình huống, phân công đóng vai, chuẩn bị đạo cụ
Bài 7: Ứng phó với tình huống nguy hiểm (cả ba bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống, Cánh diều; Chân trời sáng tạo)	Khởi động	Phỏng vấn nhanh	HS đóng vai người phỏng vấn: Bạn hãy chia sẻ về một tình huống nguy hiểm mà bạn đã từng gặp hoặc chứng kiến theo gợi ý sau: Tình huống đó diễn ra khi nào? Bạn đã làm gì khi gặp tình huống đó?	Chuẩn bị câu hỏi phỏng vấn liên quan đến bài học
	Hình thành kiến thức mới	Tiếp sức đồng đội	Tổ chức 2 đội chơi: Đội 1, kể những nguy hiểm từ thiên nhiên; Đội 2, kể những nguy hiểm từ con người. Đội nào kể được nhiều, và đúng đội đó sẽ chiến thắng.	Bảng phụ, bút dạ, bút màu
	Luyện tập, củng cố	Nhanh như chớp	Chia lớp thành 02 đội chơi. Mỗi đội sẽ phải trả lời 06 câu hỏi nhanh. Đội nào trả lời được nhiều câu đúng, đội đó sẽ chiến thắng.	Chuẩn bị hệ thống câu hỏi nhanh cho 02 đội chơi.

Tên bài/ Sách	Hoạt động	Tên trò chơi	Cách thực hiện	Chuẩn bị
Bài 8: Tiết kiệm (sách Kết nối tri thức với cuộc sống; Chân trời sáng tạo; Bài 9 sách Cánh Diều)	Khởi động	Thăm tháu âm nhạc	GV cho HS nghe bài hát và trình bày suy nghĩ về hoạt động trong bài hát	Chuẩn bị bài hát, âm thanh
	Hình thành kiến thức	Ai nhanh hơn	Chia lớp thành 02 đội, đội 1 kể tên các việc làm thể hiện tiết kiệm, đội 02 kể tên những việc làm chưa tiết kiệm. Đội nào viết được nhiều hơn và đúng sẽ chiến thắng	Bút dạ, bút màu, bảng phụ
	Luyện tập, củng cố	Ô chữ bí ẩn	GV cho HS giải các ô chữ hàng ngang, hàng dọc tìm ra các từ các liên quan đến nội dung bài học	Chuẩn bị ô chữ, hàng ngang, hàng dọc, câu trả lời, thiết kế trên phần mềm...
Bài 9 Công dân nước CHXHCN Việt Nam (sách Kết nối tri thức với cuộc sống; Chân trời sáng tạo; Bài	Khởi động	Thử tài của bạn	GV chiếu hình ảnh công dân của một số nước với trang phục truyền thống. HS đoán công dân nước nào.	Chuẩn bị hình ảnh
	Hình thành kiến thức	Vòng quay may mắn	HS tham gia chọn ô điểm và trả lời câu hỏi dành cho ô đó: Câu hỏi liên quan đến các căn cứ để xác định công dân Việt Nam	Chuẩn bị trò chơi thiết kế trên powerpoint, câu hỏi liên quan đến bài học
	Luyện tập	Tập làm	GV đưa ra hai tình huống, các nhóm đóng vai và giải quyết	Chuẩn bị tình huống, thảo luận phân vai

Tên bài/ Sách	Hoạt động	Tên trò chơi	Cách thực hiện	Chuẩn bị
10 sách Cánh Điều)	củng cố	diễn viên	tình huống	và xử lý tình huống, chuẩn bị đạo cụ
Bài 10: Quyền và nghĩa vụ cơ bản của công dân (sách Kết nối tri thức với cuộc sống; Chân trời sáng tạo; Bài 11 sách Cánh Điều)	Khởi động	Đóng vai	GV cho tình huống: Lớp 6A có một số bạn đi xe đạp điện đến trường và không đội mũ bảo hiểm. Theo em, học sinh lớp 6 có được sử dụng xe đạp điện không? Người điều khiển xe đạp điện khi tham gia giao thông có bắt buộc phải đội mũ bảo hiểm không? Vì sao? HS đóng vai, xử lý tình huống.	Phân vai và xử lý tình huống, chuẩn bị đạo cụ
	Hình thành kiến thức	Cây Hiến Pháp	Chia lớp thành 02 đội. Đội 01 viết các quyền cơ bản của công dân; Đội 02 viết các nghĩa vụ cơ bản của công dân lên Cây Hiến Pháp. Đội nào viết được nhiều hơn và đúng sẽ thắng.	Tranh cây Hiến pháp, giấy, bút dạ, băng dính hai mặt...
	Luyện tập, củng cố	Ai nhanh hơn	GV chuẩn bị hệ thống câu hỏi ẩn trong các ô số liên quan đến bài học. GV đưa câu hỏi, HS nào có câu trả lời nhanh nhất và chính xác sẽ được khen thưởng.	Các câu hỏi liên quan đến bài học về quyền và nghĩa vụ của công dân
			GV cho HS nghe bài	

Tên bài/ Sách	Hoạt động	Tên trò chơi	Cách thực hiện	Chuẩn bị
Bài 11: Quyền cơ bản của trẻ em (sách Kết nối tri thức với cuộc sống; Chân trời sáng tạo; Bài 12 sách Cánh Diều)	Khởi động	Thăm thấu âm nhạc	hát Quyền trẻ em- sáng tác Trịnh Vĩnh Thành, yêu cầu HS ghi tên các quyền của trẻ em được nhắc tới trong bài hát. Ai ghi được nhiều nhất-> thắng cuộc	Bài hát Quyền trẻ em, âm thanh.
	Hình thành kiến thức	Nhanh tay nhANH MẮT	Chia lớp thành 02 đội chơi. GV chuẩn bị sẵn các bức tranh và các nhóm quyền trẻ em. Đội nào ghép chữ chính xác với nội dung các bức tranh và được nhiều bức tranh đúng->Chiến thắng	Các bức tranh, các ô chữ về quyền trẻ em, giấy A0
	Luyện tập, củng cố	Đóng vai	GV đưa ra các tình huống, yêu cầu HS đóng vai và xử lý tình huống liên quan đến bài học	Chuẩn bị các tình huống, phân vai, giải quyết tình huống...
Bài 12: Thực hiện quyền trẻ em	Khởi động	Thăm thấu âm nhạc	GV cho HS nghe bài hát “Đứa bé”. Nêu câu hỏi: Bạn nhỏ trong bài hát không được hưởng những quyền nào của trẻ em? Bạn nào trả lời nhanh và đúng nhiều -> chiến thắng	Bài hát, âm thanh...
			Chia lớp thành 03 đội chơi: Theo em gia đình, nhà trường, xã	

Tên bài/ Sách	Hoạt động	Tên trò chơi	Cách thực hiện	Chuẩn bị
(sách Kết nối tri thức với cuộc sống; Chân trời sáng tạo)	Hình thành kiến thức	Tiếp sức	hội có trách nhiệm như thế nào trong việc thực hiện quyền trẻ em? Đội nào viết được nhiều đáp án đúng -> Chiến thắng	Bảng phụ, bút dạ, bút màu...
	Luyện tập, củng cố	Nhanh như tia chớp	GV cho cả lớp chơi trả lời nhanh các câu hỏi trên ứng dụng Quizizz hoặc Wordwall, ai trả lời chính xác nhiều câu hỏi -> Chiến thắng	Các câu hỏi nhanh liên quan đến bài học

*** Lưu ý:** Trên đây là bản kế hoạch chi tiết tổ chức trò chơi cho từng bài, từng phần trong mỗi bài, tuy nhiên trong quá trình xây dựng kế hoạch bài dạy, giáo viên có thể linh hoạt lựa chọn, áp dụng các trò chơi sao cho phù hợp với tiết dạy của mình, tùy từng bài, từng phần, từng điều kiện dạy học của nhà trường, khả năng của học sinh, năng lực và sở trường của giáo viên (tránh tình trạng lạm dụng, ôm đồm quá nhiều một phương pháp, dễ gây nhàm chán cho học sinh).

2.1.2.4. Tổ chức trò chơi học tập trong dạy học môn GD CD 6

2.1.2.4.1 Giáo viên cần nắm vững quy trình các bước khi sử dụng phương pháp tổ chức trò chơi.

Bước 1: Giáo viên (hoặc GV cùng HS) lựa chọn trò chơi, giới thiệu trò chơi và mục tiêu.

Bước 2: Chuẩn bị các phương tiện, điều kiện cần thiết cho trò chơi.

- Bước này bao gồm những việc làm sau:

+ Tổ chức người tham gia trò chơi: Số người tham gia, số đội tham gia (mấy đội tham gia).

+ Các dụng cụ cần thiết dùng để chơi (nếu có).

Bước 3: Hướng dẫn chơi. Bước này bao gồm những việc làm sau :

- Giáo viên nêu cách chơi (luật chơi): Từng việc làm cụ thể của từng người chơi hoặc đội chơi, thời gian chơi, những điều người chơi không được làm.

- Cách xác nhận kết quả và cách tính điểm chơi.

Bước 4: Thực hiện trò chơi (tổ chức trò chơi)

Bước 5: Đánh giá sau trò chơi. Bước này bao gồm những việc làm sau:

- Giáo viên nhận xét thái độ tham gia trò chơi của từng đội, của cá nhân, những việc làm chưa tốt để rút kinh nghiệm.
- Công bố kết quả của từng đội, cá nhân và tuyên dương, ghi điểm, trao phần thưởng (nếu có).

Bước 6: Thảo luận về ý nghĩa giáo dục của trò chơi: Học sinh phát biểu về kiến thức, kỹ năng có được trong trò chơi.

Bước 7: Giáo viên kết luận, định hướng cho học sinh về cách ứng xử tích cực qua trò chơi, dẫn dắt vào bài mới hoặc đặt câu hỏi để khai thác, chốt nội dung kiến thức, mở rộng hoặc củng cố bài học.

***Ví dụ minh họa:** Giáo viên sử dụng phương pháp tổ chức trò chơi “Truyền tin” ở phần khởi động bài Tôn trọng sự thật - GDCC 6.

- Các bước tiến hành

Bước 1: Giáo viên (hoặc GV cùng HS) lựa chọn trò chơi, giới thiệu trò chơi và mục tiêu. Khi dạy bài Tôn trọng sự thật - môn GDCC lớp 6, ở phần khởi động giáo viên tổ chức cho học sinh tham gia trò chơi “Truyền tin”.

Bước 2: Chuẩn bị các phương tiện, điều kiện cần thiết cho trò chơi.

- Bước này bao gồm những việc làm sau:
 - + Tổ chức người tham gia trò chơi: số người tham gia 10 học sinh, chia làm 2 đội, mỗi đội 5 học sinh.
 - + Các dụng cụ cần thiết dùng để chơi: Thông tin của giáo viên (2 thông tin, in trên giấy A4)

Bước 3: Hướng dẫn chơi. Bước này bao gồm những việc làm sau:

- Học sinh chia làm 2 đội, mỗi đội xếp thành một hàng, mỗi người cách nhau 1 viên gạch.
- Bạn đầu tiên lên nhận thông tin từ thầy giáo, rồi về vị trí nói thầm vào tai bạn thứ hai. Bạn thứ 2 nói thầm vào tai bạn thứ 3, bạn thứ 3, 4 thực hiện như bạn thứ 2.

- Cách xác nhận kết quả và cách tính điểm chơi: Người cuối cùng của đội là bạn thứ 5, đọc to thông tin, nếu đúng với thông tin của thầy giáo đội đó sẽ thắng cuộc.

Bước 4: Thực hiện trò chơi: - Học sinh tham gia trò chơi

Bước 5: Đánh giá sau trò chơi. Bước này bao gồm những việc làm sau:

- Giáo viên nhận xét thái độ tham gia trò chơi của cá nhân, những việc làm chưa tốt để rút kinh nghiệm.

- Công bố kết quả tuyên dương, ghi điểm, trao phần thưởng (nếu có).

Bước 6: Thảo luận ý nghĩa trò chơi. Giáo viên nêu câu hỏi, để trở thành người thắng cuộc các thành viên tham gia trò chơi cần tuân thủ điều gì?

- Ghi nhớ; Cần tập trung; Chú ý lắng nghe; Truyền đạt đúng thông tin ban đầu...

? Em rút ra bài học gì từ trò chơi? - Cần phải tôn trọng sự thật.



Trò chơi: “Truyền tin”

- Chia lớp thành 2 đội (mỗi đội 5 HS đứng thành 02 hàng dọc, mỗi người cách nhau 1 ô gạch)
- Người đầu hàng lên nhận thông tin từ quản trò...

Trò chơi: “Truyền tin” - Bài: Tôn trọng sự thật - GDCD 6

Kích vào đường link để xem toàn bộ trò chơi:

<https://youtu.be/CSwIq8zemFA>

Bước 7: Giáo viên kết luận, dẫn dắt vào bài mới: Ngoài việc trò chơi mang lại niềm vui cho chúng ta, thì trò chơi còn muốn nhắc nhở chúng ta cần

phải thận trọng, đặc biệt là phải tôn trọng sự thật, không được làm sai lệch khi truyền đạt thông tin. Vậy thế nào là tôn trọng sự thật, biểu hiện, ý nghĩa của tôn trọng sự thật? Cô cùng các em tìm hiểu bài hôm nay?

2.1.2.4.2 Sử dụng phương pháp tổ chức trò chơi ở phần khởi động:

- Có thể nói khâu khởi động tựa như chiếc chìa khóa để mở cánh cửa đưa các em vào kiến thức mới. Sử dụng trò chơi vào đầu tiết học để bước đầu các em nhận ra nội dung kiến thức bài học mà các em sắp được học. Đồng thời tạo tâm lý phấn khởi, thoải mái, hào hứng học tập ngay từ những phút đầu tiên, giảm bớt sự căng thẳng, mệt mỏi ở tiết học trước (Hoặc sự căng thẳng, mệt mỏi do hoàn cảnh xung quanh).

- Mục đích:

- + Giúp HS định hướng nội dung bài học...
- + Tạo tâm lý phấn khởi, hào hứng, khơi gợi hứng thú...
- + Góp phần phát triển các năng lực, phẩm chất...

- Cách thức thực hiện:

- + GV lựa chọn các trò chơi phù hợp: Giải ô chữ; Nhìn hình đoán chữ; Thăm tháu âm nhạc...
- + GV chuẩn bị các đồ dùng, phương tiện cần thiết...

* **Ví dụ minh họa 1:** Giáo viên sử dụng phương pháp tổ chức trò chơi “Nhìn hình đoán chữ” ở phần khởi động bài *Yêu thương con người* - GD CD6

- Các bước tiến hành

Bước 1: Giáo viên (hoặc GV cùng HS) lựa chọn trò chơi, giới thiệu trò chơi và mục tiêu. Khi dạy bài *Yêu thương con người* - môn Giáo dục công dân lớp 6, ở phần khởi động giáo viên tổ chức cho học sinh tham gia trò chơi “Nhìn hình đoán chữ”.

Bước 2: Chuẩn bị các phương tiện, điều kiện cần thiết cho trò chơi.

- Bước này bao gồm những việc làm sau:

- + Tổ chức người tham gia trò chơi: Tất cả học sinh trong lớp.
- + Các dụng cụ cần thiết dùng để chơi: Hình ảnh, ti vi/màn chiếu, máy tính.

Bước 3: Hướng dẫn chơi. Bước này bao gồm những việc làm sau:

- Học sinh quan sát hình ảnh trên màn hình, dự đoán câu ca dao, tục ngữ liên quan đến hình ảnh.

- Bạn nào giơ tay đầu tiên sẽ được gọi trả lời, nếu nhiều bạn cùng giơ tay một lúc thì giáo viên gọi một bạn bất kì trong số đó.

- Cách xác nhận kết quả và cách tính điểm chơi: Học sinh nào có câu trả lời chính xác sẽ được tuyên dương, nếu trả lời sai thì dành cơ hội cho bạn tiếp theo, đến khi bạn nào có câu trả lời chính xác thì dừng lại.

Bước 4: Thực hiện trò chơi.

- Học sinh tham gia trò chơi

HĐ khởi động - Bài: Yêu thương con người - GDCD 6



Bước 5: Đánh giá sau trò chơi. Bước này bao gồm những việc làm sau:

- Giáo viên nhận xét thái độ tham gia trò chơi của cá nhân, những việc làm chưa tốt để rút kinh nghiệm.

- Công bố kết quả tuyên dương, ghi điểm, trao phần thưởng (nếu có).

Bước 6: Thảo luận về ý nghĩa giáo dục của trò chơi. Câu ca dao, tục ngữ trên đây nói về chủ đề gì? Các em có thể trả lời là: Yêu thương con người.

Bước 7: Giáo viên kết luận, dẫn dắt vào bài: Yêu thương con người là truyền thống quý báu của dân tộc ta, cần được giữ gìn và phát huy. Vậy yêu thương con người là gì? Biểu hiện ra sao thì chúng ta sẽ đến với bài học hôm nay.

**BẠN MUỐN MUA TÀI LIỆU NÀY?
VUI LÒNG CHUYỂN KHOẢN VỀ
VU NGO DAN
NGAN HANG QUOC TE VIB
STK 888189686
NỘI DUNG: SKM616
SỐ TIỀN CẦN CHUYỂN: 110.000Đ
SAU ĐÓ, VUI LÒNG LIÊN HỆ ZALO:
0979 702 422 (KHÔNG CẦN KẾT BẠN)
CHÚNG TÔI SẼ GỬI FILE CHO BẠN SAU
KHI NHẬN ĐƯỢC THANH TOÁN.**