

UBND QUẬN LONG BIÊN  
TRƯỜNG TIỂU HỌC GIA THƯỢNG

**SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM**

**THIẾT KẾ VÀ TỔ CHỨC TRÒ CHƠI  
TRONG DẠY HỌC MÔN ĐỊA LÍ – LỚP 5**

Lĩnh vực/ Môn: Địa lí

Cấp học: Tiểu học

Tác giả: Hoàng Hồng Hạnh

Chức vụ: Giáo viên

ĐT: 0705190595

Đơn vị công tác: Trường Tiểu học Gia Thượng

Quận Long Biên - Hà Nội

*Long Biên, tháng 3 năm 2023*

## Mục lục

<b>A- ĐẶT VẤN ĐỀ</b> .....	<b>2</b>
I. LÝ DO CHỌN ĐỀ TÀI.....	2
II. MỤC ĐÍCH NGHIÊN CỨU .....	2
III. ĐỐI TƯỢNG VÀ KHÁCH THỂ NGHIÊN CỨU .....	2
IV. ĐỐI TƯỢNG KHẢO SÁT, THỰC NGHIỆM .....	2
V. PHƯƠNG PHÁP NGHIÊN CỨU.....	3
VI. PHẠM VI VÀ KẾ HOẠCH NGHIÊN CỨU.....	3
VII. NHIỆM VỤ NGHIÊN CỨU .....	3
<b>B- GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ</b> .....	<b>4</b>
I. CƠ SỞ LÝ LUẬN .....	4
II. CƠ SỞ THỰC TIỄN .....	4
III. THIẾT KẾ CÁC TRÒ CHƠI.....	5
1. <i>Nguyên tắc thiết kế</i> .....	5
1.1. Nguyên tắc vừa sức dễ thực hiện.....	5
1.2. Nguyên tắc khai thác và thực hành.....	5
2. <i>Thiết kế các trò chơi trong môn Địa lí 5</i> .....	6
2.1. Trò chơi: Truyền điện.....	6
2.2. Trò chơi: Tìm bạn.....	6
2.3. Trò chơi: Sử dụng phần mềm Bloocket.....	7
IV- HIỆU QUẢ CỦA SKKN .....	8
<b>C- KẾT LUẬN – KHUYẾN NGHỊ</b> .....	<b>9</b>
I. KẾT LUẬN.....	9
II. MỘT SỐ KIẾN NGHỊ.....	10
<b>PHỤ LỤC</b>	
<b>TÀI LIỆU THAM KHẢO</b>	

## **A- ĐẶT VẤN ĐỀ**

### **I. LÝ DO CHỌN ĐỀ TÀI**

Địa lí giúp các em có được những hiểu biết cơ bản về khoa học địa lí, khả năng ứng dụng kiến thức địa lí trong đời sống. Học địa lí sẽ làm cho kho tàng kiến thức, vốn hiểu biết của các em về thiên nhiên, con người, hoạt động sản xuất ở các nơi trên thế giới ngày càng thêm phong phú. Bên cạnh đó, môn học này còn giúp các em hiểu hơn về quá khứ, hiện tại và tương lai của toàn cầu, cũng như vai trò của từng địa phương đối với thế giới. Học địa lí giúp ta hiểu thêm về vị trí địa lí của nước ta, cũng như các nước khác trên thế giới. Giúp ta hiểu thêm về các điều kiện tự nhiên, sự phân bố dân cư cũng như động, thực vật ở mỗi vùng đất.

Theo quan niệm nhiều người cho rằng, địa lí là một môn học không cần phải đổi mới nhiều, nhưng thực tế cho thấy, nếu giáo viên biết tìm tòi sáng tạo và có những phương pháp giảng dạy linh hoạt thì vẫn đem lại hiệu quả cao và gây nhiều hứng thú cho học sinh.

Để góp phần cải thiện hiệu quả việc đổi mới phương pháp giảng dạy trong nhà trường và thích nghi với điều kiện học tập có nhiều biến đổi trong thời gian vừa qua cho học sinh, tôi suy nghĩ và đã kết hợp phương pháp dạy, học. Học mà chơi, chơi mà học nhằm giúp học sinh lĩnh hội tốt kiến thức, nâng cao chất lượng học tập, yêu thích bộ môn.

*Với các lý do trên nên tôi chọn đề tài: “**Thiết kế và tổ chức trò chơi trong dạy học môn Địa lí lớp 5**”*

### **II. MỤC ĐÍCH NGHIÊN CỨU**

Thiết kế, xây dựng các hoạt động dạy học dưới dạng các chương trình trò chơi nhằm mục đích nâng cao hứng thú, tính tích cực học tập của học sinh góp phần nâng cao chất lượng dạy học Địa lí ở trường Tiểu học.

### **III. ĐỐI TƯỢNG VÀ KHÁCH THỂ NGHIÊN CỨU**

- Đối tượng nghiên cứu: Một số hoạt động dạy học có sử dụng trò chơi nhằm nâng cao hứng thú học tập và hiệu quả dạy học Địa lí
- Khách thể nghiên cứu : Quá trình dạy học Địa lí ở trường Tiểu học.

### **IV. ĐỐI TƯỢNG KHẢO SÁT, THỰC NGHIỆM**

- Đề tài được khảo sát và thực nghiệm trên đối tượng là học sinh lớp 5 trường Tiểu học.

## V. PHƯƠNG PHÁP NGHIÊN CỨU

### 1. Nhóm phương pháp nghiên cứu lý luận

- Nghiên cứu các văn bản, chỉ thị của Đảng, Nhà nước, Bộ Giáo dục và Đào tạo có liên quan đến đề tài.

- Nghiên cứu các tài liệu về lý luận dạy học, tâm lý học, giáo dục học và các tài liệu liên quan đến đề tài.

- Nghiên cứu các tài liệu về lý luận dạy học, tâm lý lứa tuổi, sách giáo khoa Địa lí 5, sách giáo viên.

- Tìm hiểu cách thiết kế các hoạt động dạy học dưới dạng trò chơi nhằm gây hứng thú, tích cực hóa hoạt động học tập của học sinh.

### 2. Nhóm phương pháp nghiên cứu thực tiễn

- Quan sát thái độ tiếp nhận của học sinh trong giờ dạy học được thiết kế dưới dạng trò chơi.

- Thăm dò, trao đổi ý kiến với các giáo viên dạy môn Địa lí 5 về nội dung, hình thức trình bày, số lượng câu hỏi trong các trò chơi của mỗi hoạt động dạy học và cách sử dụng trò chơi trong quá trình dạy học.

- Thực nghiệm sư phạm để đánh giá hiệu quả của hoạt động dạy học được thiết kế bằng các trò chơi để gây hứng thú, rèn luyện tư duy nhanh, phát huy tính tích cực của học sinh trong học tập.

### 3. Thống kê toán học để xử lý kết quả thực nghiệm.

Áp dụng Toán Thống kê để xử lý số liệu thực nghiệm.

## VI. PHẠM VI VÀ KẾ HOẠCH NGHIÊN CỨU

Nội dung sách giáo khoa Địa lí 5 gồm 2 phần:

+ **Phần 1: Địa lí Việt Nam:** Nội dung gồm địa hình, khoáng sản, khí hậu, sông ngòi, biển, đất và rừng, dân số, kinh tế

+ **Phần 2: Địa lí thế giới:** Nội dung phần này gồm châu Á, châu Âu, châu Phi, châu Mỹ, châu Đại Dương, châu Nam cực và các đại dương.

Trong đề tài này, tôi đi sâu vào nghiên cứu trò chơi gây hứng thú học tập bộ môn áp dụng cho phần địa lí thế giới.

## VII. NHIỆM VỤ NGHIÊN CỨU

Thực hiện đề tài này tôi đề ra một số nhiệm vụ sau:

- Nghiên cứu cơ sở lý luận về tổ chức một trò chơi.

- Nghiên cứu sách giáo khoa, sách giáo viên Địa lí phần địa lí thế giới

- Xây dựng các dạng trò chơi phần địa lí thế giới

- Áp dụng thực nghiệm ở lớp mình đang dạy.

## **B- GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ**

### **I. CƠ SỞ LÝ LUẬN**

Nhìn chung học sinh ở Tiểu học việc nhận thức một vấn đề nào đó thường bị chi phối rất nhiều từ các yếu tố và hoạt động bên ngoài. ở các lớp dưới sự tri giác của các em mang tính trực giác, chẳng hạn như tri giác về thời gian: thời gian như bị kéo dài khi học sinh không bị hoạt động nào lôi cuốn, bị rút ngắn khi bị lôi cuốn vào các hoạt động hấp dẫn và mãi về sau sự tri giác của học sinh mới dần dần được hoàn thiện thông qua các hoạt động nhận thức.

Do thiếu khả năng tổng hợp, sự chú ý của học sinh còn phân tán vào các hoạt động khác, sự phân tích còn kém nên dễ bị lôi cuốn vào cái trực quan nội cảm. Trí nhớ trực quan - hình tượng và trí nhớ máy móc phát triển hơn trí nhớ logic, trí nhớ máy móc cũng dễ dàng hơn đối với trí nhớ logic, hiện tượng hình ảnh cụ thể dễ nhớ hơn là câu chữ trừu tượng, khô khan.

Trí nhớ tưởng tượng tuy có phát triển nhưng còn tản mạn, ít có tổ chức và còn chịu tác động nhiều của hứng thú kinh nghiệm sống và mẫu hình đã biết. Với những đặc điểm nêu trên thì trong quá trình dạy học cần phải tổ chức một loại hình hoạt động sao cho nó phù hợp với đặc điểm lứa tuổi của học sinh Tiểu học. Trong các loại hình hoạt động đã được vận dụng trong dạy và học thì loại hình hoạt động “Học mà chơi, chơi mà học” nó đã đáp ứng được những yêu cầu nêu trên. Ngoài ra với loại hình này là huy động tư duy tổng hợp trên cơ sở kiến thức cơ bản và ngược lại thông qua trò chơi các kiến thức cơ bản được củng cố một cách hoàn thiện hơn. Đó là một trong những nguyên lý dạy học. Nguyên lý này đối với Tiểu học đã được các nhà Giáo dục chứng minh.

Qua các thông tin đại chúng: Phát thanh - truyền hình, báo chí mà đặc biệt là báo Thiếu niên - Nhi đồng và Toán học tuổi thơ đã đề cập đến loại hình nêu trên khá sinh động và thu được nhiều kết quả cao trong dạy học.

### **II. CƠ SỞ THỰC TIỄN**

Qua những năm dạy ở Tiểu học và qua trực tiếp giảng dạy lớp 5, qua tìm hiểu tài liệu, sách báo tôi nhận thấy:

\* Về giáo viên:

Các hình thức tổ chức trong giờ học Địa lí còn đơn điệu nghèo nàn; việc sử dụng hình thức trò chơi trong giờ học chưa thực sự chú trọng. Hơn nữa tài liệu nói về hình thức tổ chức trò chơi học tập còn hạn chế, dụng cụ, đồ dùng phục vụ cho trò chơi chưa được trang bị. Một số tài liệu, dự án có đưa ra các hình thức tổ chức trò chơi phong phú nhưng chưa sát thực và không mang tính

khả thi cao. Bên cạnh đó thì giáo viên Tiểu học không được tập huấn về thiết kế trò chơi.

\* Về học sinh:

Trò chơi được sử dụng trong giờ học Địa lí tạo hứng thú cho các em giúp các em yêu thích, say mê môn học nhưng nếu không dùng thường xuyên thì thao tác của các em sẽ lúng túng, bối ngỡ trước các tình huống của trò chơi. Các em học sinh được chơi trong giờ học thì quả thật các em rất thích nên gây hứng thú cho các em và giờ học trở nên nhẹ nhàng, kiến thức được ghi nhớ trong đầu các em rất sâu và rất hợp với quy luật nhận thức.

Tóm lại: Từ cơ sở lý luận, từ cơ sở thực tế tôi nhận thấy việc thiết kế trò chơi góp phần đổi mới phương pháp dạy học, nâng cao chất lượng hiệu quả dạy học Địa lí ở trường Tiểu học.

### **III. THIẾT KẾ CÁC TRÒ CHƠI**

#### **1. Nguyên tắc thiết kế**

##### **1.1. Nguyên tắc vừa sức dễ thực hiện**

- Mỗi trò chơi phải củng cố được một nội dung bài học cụ thể trong chương trình (có thể là kiến thức cần kiểm tra bài cũ, bài mới, vận dụng, củng cố...).

- Các trò chơi phải giúp các em học sinh rèn luyện kỹ năng ghi nhớ, phát huy trí tuệ, óc phân tích, tư duy sáng tạo, tư duy logic...

- Trò chơi phải phù hợp với quỹ thời gian của tiết học toán thích hợp với môi trường học tập.

- Trò chơi phải có sức hấp dẫn thu hút sự tham gia của tất cả học sinh trong lớp, tạo không khí vui vẻ, thoải mái và thư giãn.

- Trò chơi phải gần gũi, sát thực phù hợp với tâm sinh lý lứa tuổi của học sinh lớp 3. Không quá khó và quá cầu kỳ nhưng cũng không nên đơn giản quá là cho học sinh không phát huy được tính trí tuệ trong trò chơi.

##### **1.2. Nguyên tắc khai thác và thực hành**

- Sử dụng triệt để, nội dung kiến thức cơ bản cũng như đồ dùng, phương tiện có sẵn của môn học (ở thư viện, đồ dùng của giáo viên, học sinh...)

- Các đồ vật, đồ dùng tự làm sao cho đồ dùng vừa đảm bảo tính khoa học, tính giáo dục, tính thẩm mỹ nhưng rẻ tiền và ít tốn kém.

Vậy từ các nguyên tắc trên và dựa vào nội dung kiến thức trong sách giáo khoa, căn cứ vào thời gian, mục tiêu đề ra ở mỗi tiết học, cũng như đối tượng học sinh, môi trường học tập ở trường Tiểu học để tôi thiết kế các trò chơi sử dụng trong giờ học Địa lí lớp 5.

## 2. Thiết kế các trò chơi trong môn Địa lí 5

### 2.1. Trò chơi: Truyền điện

\* Mục đích: Giúp học sinh khởi động, nhắc lại các kiến thức đã học thật nhanh, chính xác.

\* Chuẩn bị: Trò chơi này không cần chuẩn bị đồ dùng

\* Cách chơi:

+ Các em ngồi tại chỗ.

+ Giáo viên sẽ “châm ngòi” đầu tiên, giáo viên đọc câu hỏi có tính liệt kê rồi chỉ vào một em, em đó phải trả lời ngay đáp án.

+ Nếu đáp án đúng thì em có quyền “truyền điện” một bạn khác để tiếp tục nêu đáp án khác.

+ Trò chơi cứ tiếp tục như vậy.

+ Nếu em nào được quyền trả lời mà lúng túng không bật ra ngay được kết quả thì bị “điện giật”.

+ Giáo viên sẽ lại chỉ định một em khác bắt đầu.

+ Sau khi kết thúc trò chơi những bạn bị “điện giật” thì bị phạt hát một bài.

+ Thời gian chơi từ 1 - 2 phút.

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

### 2.2. Trò chơi: Tìm bạn

\* Mục đích: Giúp học sinh củng cố, vận dụng các kiến thức đã học. (thường sử dụng trong các tiết ôn tập)

\* Chuẩn bị: Giáo viên chuẩn bị 12-16 tấm thẻ màu, mỗi tấm thẻ đều ghi những thông tin về 1 đất nước/châu lục. Ví dụ như sau:

Người da vàng
Người da đen
Người da trắng
Gấu túi, kangaroo
Nước Mĩ
Khí hậu lạnh nhất trên thế giới

Châu Á
Châu Âu
Châu Phi
Châu Mĩ
Châu Nam Cực
Châu Đại dương

\* Cách chơi:

+ Có 12 đến 16 học sinh tham gia chơi

+ Giáo viên cho các em lên tự nhận thẻ, quan sát thông tin trên thẻ của mình.

+ Giáo viên cho tất cả các em chơi đứng thành vòng tròn quan sát thẻ của bạn để tìm thông tin tương ứng ghi ở thẻ của mình.

+ Giáo viên yêu cầu cả nhóm chơi vừa vỗ tay vừa đi vòng tròn hát. Khi giáo viên bắt ngờ hô: “Tìm bạn”. “Tìm bạn” các em phải nhanh chóng tìm và chạy về phía bạn đeo thẻ có thông tin tương ứng với thông tin ghi trên thẻ của mình.

Ví dụ: Học sinh có thẻ “Người da vàng” sẽ tìm học sinh có thẻ “châu Á”

+ Những ai tìm đúng, nhanh nhất được ghi 10 điểm.

+ Sau một lượt giáo viên có thể đổi biển lẫn lộn hoặc cho các nhóm khác chơi tiếp.

+ Thời gian chơi từ 5 - 7 phút

### 2.3. Trò chơi: Sử dụng phần mềm Bloocket

\* Mô hình: Multiple choice (Lựa chọn đáp án đúng), Typing Answer (Trả lời ngắn)

\* Mục đích: Giúp học sinh củng cố, vận dụng các kiến thức đã học.

\* Chuẩn bị: Giáo viên sẽ lựa chọn các hình thức tổ chức để thi đua giữa các học sinh bằng cách thiết kế trò chơi tương tác trên phần mềm Bloocket. (cuộc đua thú, đào vàng, xây nhà, vượt mê cung,...)

\* Cách chơi:

+ Học sinh đăng nhập vào trò chơi thông qua máy tính hoặc điện thoại (qua mã code hoặc đường link)

+ Giáo viên chờ cho các HS vào đủ, bấm Start để bắt đầu

+ Học sinh lần lượt trả lời các câu hỏi hiện ra trên màn hình để vượt qua các thử thách.

+ Học sinh thực hiện cá nhân hoặc nhóm để hoàn thành thử thách trong thời gian quy định.

+ Thời gian chơi từ 3-5 phút.

#### \* Ví dụ minh họa: Bài 17: Châu Á

- Giáo viên thiết kế trò chơi theo mô hình: Multiple choice (Lựa chọn đáp án đúng)

- Tên trò chơi: Cuộc đua Monster

- Nội dung:

+ Học sinh vào trò chơi (gõ mã code hoặc theo đường link), chọn nhân vật Monster yêu thích.



+ Học sinh đọc câu hỏi, lựa chọn đáp án đúng nhất để vượt qua các thử thách.

+ Mỗi câu trả lời đúng, Monster sẽ di chuyển trên đường đua

+ Học sinh trả lời càng nhanh, nhiều đáp án đúng thì Monster sẽ về đích càng nhanh.

- Học sinh sẽ trả lời các câu hỏi hiện trên màn hình bằng cách thao tác trực tiếp trên máy tính hoặc điện thoại. (Hình 1)

- Kết quả: Với mỗi đáp án đúng, Monster tương ứng mà học sinh chọn sẽ tiến lên 1 bước. (Hình 2)

- Sau trò chơi: Giáo viên sẽ thống kê nhanh chóng được số lượng học sinh trả lời đúng, tỉ lệ trả lời đúng/sai theo từng câu hỏi. (Hình 3)

#### \* Ví dụ minh họa: Bài 28: Các đại dương trên thế giới

- Giáo viên thiết kế trò chơi theo mô hình: Typing Answer (Trả lời ngắn)

- Tên trò chơi: Đào vàng

- Nội dung:

+ Học sinh vào trò chơi (gõ mã code hoặc theo đường link).

+ Học sinh đọc và trả lời các câu hỏi bằng cách gõ đáp án đúng

+ Trả lời đúng mỗi câu hỏi, học sinh sẽ được câu được 1 hộp vàng.

- Học sinh sẽ trả lời các câu hỏi hiện trên màn hình bằng cách thao tác trực tiếp trên máy tính hoặc điện thoại. (Hình 4)

- Kết quả: Học sinh sẽ được câu được 1 hộp vàng. (Hình 5)

- Sau trò chơi: Giáo viên sẽ thống kê nhanh chóng được số lượng học sinh trả lời đúng, tỉ lệ trả lời đúng/sai theo từng câu hỏi. (Hình 6)

#### IV- HIỆU QUẢ CỦA SKKN

Qua nghiên cứu lí luận, thực tiễn về vấn đề được nêu ra của đề tài, “*Thiết kế và tổ chức trò chơi trong dạy học môn Địa lí lớp 5*” tôi đã thu được những kết quả như sau:

+ Huy động được hầu hết học sinh lười học bài cũ đã tích cực học bài ngay tại lớp thông qua các trò chơi.

+ Học sinh khá giỏi thông qua trò chơi khó đã khẳng định được việc học tập của mình trước các bạn trong lớp. Đây là sự khích lệ các em tích cực học hơn nữa và cũng là hạt giống tốt giúp giáo viên trong các giờ giảng bài.

- Thông qua một số trò chơi các em đã yêu thích bộ môn Địa lí, tự tìm tòi kiến thức trong thiên nhiên, trong các môn học khác.

- Trong giờ học đã có nhiều em phát biểu, ít mất trật tự.

- Khi khảo sát về nguyện vọng của các em thì 100% các em đều nói thích được chơi các trò chơi vì dễ thuộc bài hơn. Điều khẳng định tác dụng của trò chơi là năm học này (2021-2022) bài kiểm tra các lớp của tôi đều tốt hơn so với năm 2020 - 2021.

- Tổ chức trò chơi cho học sinh tôi hoàn toàn không có ý mong tất cả học sinh đều học tốt môn Địa lí. Xong qua trò chơi đã phần nào kéo các em nhất là học sinh trung bình, yếu đỡ ngại học môn Địa lí.

## **C- KẾT LUẬN – KHUYẾN NGHỊ**

### **I. KẾT LUẬN**

Dựa vào mục tiêu đào tạo của ngành và mục tiêu của bộ môn. Qua nghiên cứu và tổ chức các trò chơi ở môn Địa lí 5 Trường Tiểu học tôi có kết luận sau về đề tài:

- Đã xây dựng được một số dạng trò chơi phần địa lí thế giới.

- Tổ chức được 2 loại trò chơi theo một hệ thống có nội dung kiến thức cần truyền đạt đến học sinh.

- Hệ thống các trò chơi đảm bảo sự phong phú của kiến thức, vừa sức học sinh, xuyên suốt phần địa lí thế giới.

- Giáo viên rất thoải mái sau mỗi giờ lên lớp.

*Bên cạnh những gì đạt được việc tổ chức các trò chơi còn một số hạn chế:*

- Học sinh với lớp ý thức tổ chức kỷ luật chưa cao thì còn mất trật tự.

- Giáo viên mất khá nhiều thời gian để chuẩn bị cho một trò chơi.

- Tác dụng chính cũng mới dừng lại là tác động để học sinh yêu thích bộ môn Địa lí, chỉ có tác dụng đại trà.

- Thời gian giành cho một trò chơi từ 3- 5 phút nên khó lồng ghép kiến thức khó và chỉ tổng kết được từng phần kiến thức.

Tổ chức trò chơi cho học sinh sẽ có tác dụng gây thích thú cho các em học bộ môn với sự thích thú này của học sinh cùng giáo viên nhuần nhuyễn các phương pháp dạy học và nhiệt tình trong chuyên môn tôi tin rằng chắc chắn học sinh sẽ thích thú học bộ môn Địa lí nữa.

Trên đây là những ý kiến của tôi, rất mong sự đóng góp của các đồng chí đề đề tài " *Thiết kế và tổ chức trò chơi trong dạy học môn Địa lí lớp 5*" đầy đủ hơn, để có thể áp dụng được vào các tiết dạy Địa lí 5 và cũng có thể là tài liệu tham khảo nhỏ cho giáo viên trong tổ.

## II. MỘT SỐ KIẾN NGHỊ

Mặc dù đã có nhiều cố gắng trong giảng dạy, thường xuyên trau dồi kiến thức về chuyên môn, về phương pháp dạy học; tích cực tham gia các lớp bồi dưỡng thay sách giáo khoa, các chuyên đề... Xong tôi vẫn thấy việc dạy - học môn Địa lí tại trường Tiểu học, còn có khó khăn đối với cá nhân tôi và một số đồng nghiệp khác. Với suy nghĩ trên và cũng là khắc phục một phần khó khăn và cuối cùng là bắt nhịp được đổi mới phương pháp dạy học và thay sách giáo khoa cho học sinh, tôi có một số đề nghị sau:

- Đối với giáo viên dạy Địa lí, khi áp dụng phương pháp dạy học này sẽ vất vả hơn nhiều cả trong tư duy và trong thực hành giảng dạy. Vì vậy mỗi giáo viên cần có tâm huyết với nghề với học sinh, phải có tinh thần trách nhiệm cao và cố gắng rất nhiều mới ứng dụng thành công được.

- Đối với lãnh đạo nhà trường cần chú ý nhiều tới môn Địa lí, nhất là trong điều kiện hiện nay, nếu không học sinh sẽ chỉ chú tâm các môn học vẫn được coi là quan trọng, mà cụ thể là xem xét, nghiên cứu cho phép và tạo điều kiện cho chúng tôi thử nghiệm sáng kiến mà chúng tôi đã nghiên cứu.

Tôi mong rằng những suy nghĩ, tìm tòi của tôi sẽ góp một phần nhỏ trong việc nâng cao chất lượng dạy học môn Địa lí cho học sinh lớp 5 nói riêng và học sinh tiểu học nói chung. Tôi mong nhận được sự quan tâm, đóng góp ý kiến của đồng nghiệp để đề tài của tôi được hoàn thiện và thực sự hữu ích.

***Tôi xin chân thành cảm ơn !***

*Hà Nội, ngày 20 tháng 03 năm 2023*

Người thực hiện

**PHỤ LỤC**

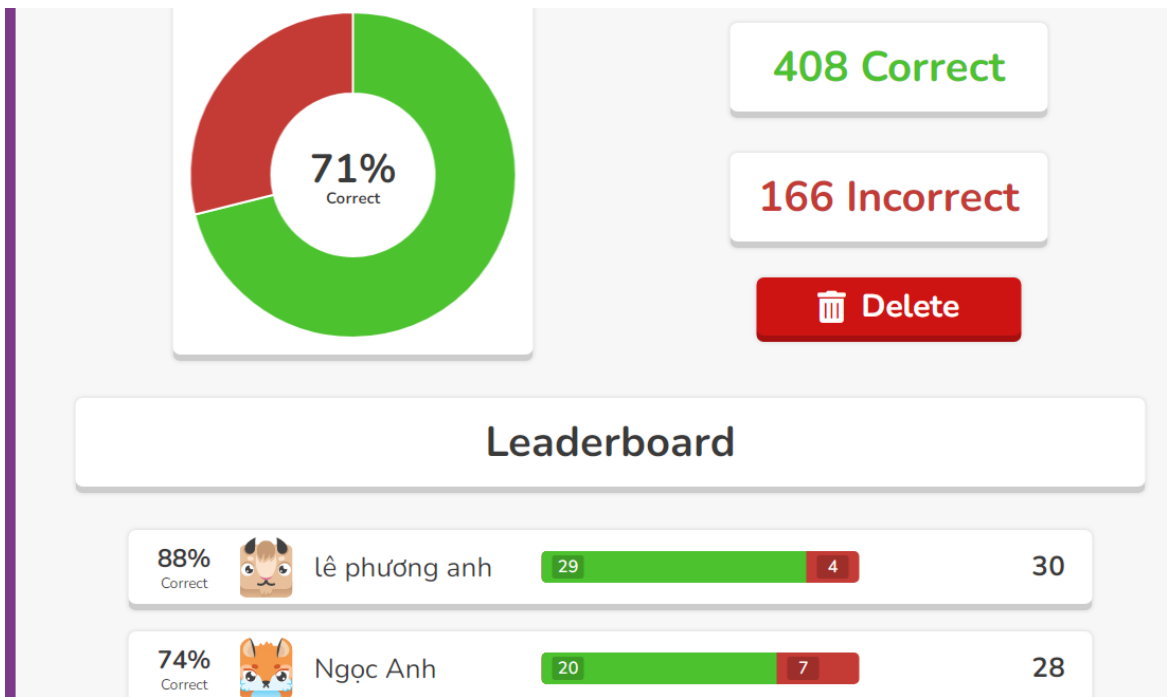
---

Image  
Math  
Audio

Châu Á giáp với các châu lục nào?

<input checked="" type="checkbox"/> Châu Âu, Châu Phi	<input type="checkbox"/> Châu Mỹ
<input type="checkbox"/> Châu Phi, Châu Đại Dương	<input type="checkbox"/> Châu Nam Cực

*Hình 1**Hình 2*



Hình 3



Remove

Công trình kiến trúc này có tên là gì và nằm ở đâu?

### Possible Answers

(not case sensitive)

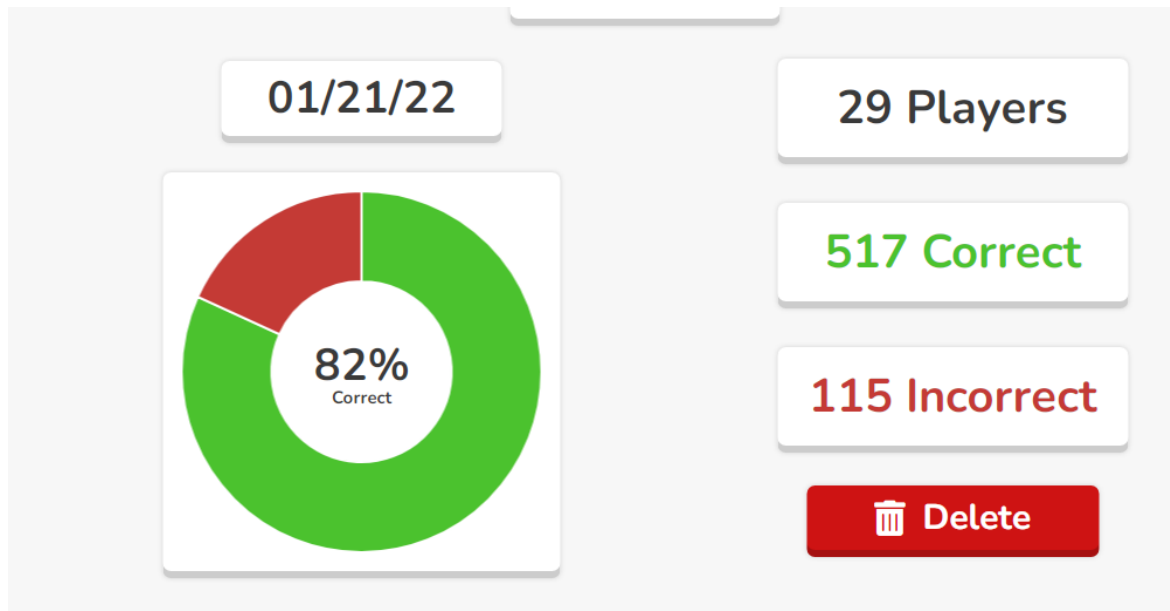
is exactly

Add Alternative Answer

Hình 4



Hình 5



Hình 6



*Học sinh tham gia trò chơi truyền điện*



*Học sinh tham gia trò chơi Tìm bạn*

## **TÀI LIỆU THAM KHẢO**

1. Sách giáo viên Lịch sử - Địa lí 5 - NXB Giáo dục.
2. Sách giáo khoa Lịch sử - Địa lí 5 - NXB Giáo dục.
3. Lý luận dạy học Địa lí - NXB Đại học Sư phạm Hà Nội
4. Bài tập và câu hỏi trắc nghiệm Lịch sử - Địa lí 5 - NXB Đại học Quốc gia Thành phố Hồ Chí Minh
5. Tổ chức trò chơi trong dạy – học - NXB Đại học Quốc gia Hà Nội
6. Dạy và học tích cực – Một số phương pháp và kỹ thuật dạy học - NXB Đại học Sư phạm