

**BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO
TRƯỜNG ĐẠI HỌC SƯ PHẠM NGHỆ THUẬT TRUNG ƯƠNG**

NGUYỄN THỊ HUYỀN TRANG

**VẬN DỤNG PHƯƠNG PHÁP TỔ CHỨC TRÒ CHƠI
TRONG DẠY HỌC MỸ THUẬT Ở TRƯỜNG
TRUNG HỌC CƠ SỞ KHÁNH TIÊN – NINH BÌNH**

**TÓM TẮT LUẬN VĂN THẠC SĨ
LÝ LUẬN VÀ PHƯƠNG PHÁP DẠY HỌC BỘ MÔN MỸ THUẬT
Khóa 6 (2018 - 2020)**

Hà Nội, 2021

**CÔNG TRÌNH ĐÃ ĐƯỢC HOÀN THÀNH
TẠI TRƯỜNG ĐẠI HỌC SƯ PHẠM NGHỆ THUẬT TRUNG ƯƠNG**

Người hướng dẫn khoa học: TS. Nguyễn Ngọc Ân

Phản biện 1: PGS.TS Quách Thị Ngọc An

Phản biện 2: TS. Mai Quốc Khánh

Luận văn được bảo vệ trước Hội đồng chấm luận văn thạc sĩ
tại trường ĐHSP Nghệ thuật Trung ương

Vào ngày 29 tháng 01 năm 2021

Có thể tìm hiểu luận văn tại:

Thư viện Trường ĐHSP Nghệ thuật Trung ương

MỞ ĐẦU

1. Lý do chọn đề tài

Nghị quyết số 88/2014/QH13 đã chỉ rõ yêu cầu của ngành giáo dục là “tiếp tục đổi mới phương pháp giáo dục theo hướng: phát triển toàn diện năng lực và phẩm chất người học, phát huy tính tích cực, chủ động, sáng tạo, bồi dưỡng phương pháp tự học, hứng thú học tập, kỹ năng hợp tác, làm việc nhóm và khả năng tư duy độc lập của học sinh”.

Thực tế đã chứng minh, hoạt động giáo dục mỹ thuật có vai trò, ý nghĩa quan trọng đối với việc hình thành kiến thức nền tảng, cơ bản về thẩm mỹ, góp phần phát triển toàn diện về đức – trí – thể - mỹ cho HS. Đồng thời giáo dục mỹ thuật còn góp phần nâng cao năng lực thẩm mỹ cho mọi người trong cộng đồng xã hội. Với tầm quan trọng đó, môn học Mỹ thuật đã được Bộ giáo dục đưa vào chương trình dạy học bắt buộc từ lớp 1 đến lớp 9 và là môn học định hướng nghề nghiệp đối với học sinh THPT. Học Mỹ thuật, các em không chỉ được hình thành kiến thức cơ bản về mỹ thuật, rèn kỹ năng quan sát, tư duy, tưởng tượng, sáng tạo, hoạt động hợp tác, nhận thức được vai trò, mối liên hệ với các lĩnh vực khác trong đời sống mà còn có thái độ yêu mến, trân trọng cái đẹp. Vì vậy đổi mới phương pháp để nâng cao chất lượng dạy và học các bộ môn trong đó có môn Mỹ thuật là vấn đề được ngành giáo dục quan tâm và đặc biệt là những người giáo viên đang trực tiếp giảng dạy.

Là một giáo viên đang giảng dạy tại Trường THCS Khánh Tiên, tôi cũng luôn trăn trở cần phải nghiên cứu, tìm tòi, sáng tạo, đổi mới phương pháp, đổi mới nội dung, cách thức giảng dạy để các em HS có những tiết học bổ ích, lý thú mà vẫn đáp ứng được yêu cầu về kiến thức, kỹ năng, thái độ của từng bài học. Từ đó nâng cao chất lượng dạy – học môn Mỹ thuật nói riêng, của Trường THCS Khánh Tiên nói chung đồng thời góp phần giáo dục toàn diện cho HS để đáp ứng yêu cầu đổi mới căn bản toàn diện đang đặt ra cho ngành giáo dục.

Tổ chức chơi trò chơi và áp dụng trò chơi học tập là một trong những giải pháp đổi mới phương pháp và hình thức tổ chức dạy học nhằm phát huy tính chủ động sáng tạo, thu hút HS vào bài học, làm cho bài học trở nên hấp dẫn, HS không có cảm giác gò bó, áp lực khi tiếp cận kiến thức và kỹ năng mới. Cách thức tổ chức này đã được áp dụng trong dạy học ở nhiều bộ môn. Các nghiên cứu về giáo dục HS ở lứa tuổi THCS cho thấy: nếu vừa học, vừa chơi không chỉ giúp HS ghi nhớ kiến thức nhanh và sâu hơn, mà còn tạo tinh thần thoải mái trong học tập, giúp các em hứng thú, say mê và yêu thích môn học, tạo cơ hội cho HS có cơ hội thể hiện bản thân, rèn luyện các thao tác, kỹ năng thực hành, đồng thời cũng phát triển tư duy sáng tạo. Thông qua quá trình tham gia chơi các trò chơi, HS dần hình thành năng lực, nhân cách, tăng tinh thần đoàn kết, hỗ trợ lẫn nhau. Tuy nhiên việc áp dụng các trò chơi học tập trong giảng dạy Mỹ thuật hiện nay vẫn chưa được nghiên cứu một cách bài bản, có tính hệ thống. Vì vậy, thực tế hiện nay người giáo viên chủ yếu tự nghiên cứu, xây dựng hệ thống trò chơi và vận dụng sáng tạo các trò chơi sao sao cho phù hợp với nội dung bài học và đối tượng HS ở trường của mình.

Từ thực tiễn và kinh nghiệm giảng dạy bộ môn Mỹ thuật, tôi đã chọn hướng nghiên cứu để vận dụng hiệu quả trò chơi trong dạy học môn Mỹ thuật ở bậc THCS nói chung và Trường THCS Khánh Tiên nói riêng để hỗ trợ cho việc học tập môn Mỹ thuật đạt hiệu quả, chất lượng cao hơn, các em thêm say mê, yêu thích môn học thông qua đề tài: ***“Vận dụng phương pháp tổ chức trò chơi trong dạy học Mỹ thuật ở Trường THCS Khánh Tiên – Ninh Bình”***.

2. Lịch sử nghiên cứu

Các nhà sư phạm, nhà khoa học trong nước và quốc tế đã quan tâm nghiên cứu phương pháp dạy học và phương pháp trò chơi từ lâu và giới thiệu chung cho các môn học, các hoạt động giáo dục khác nhau.

Ở Việt Nam có một số công trình tiêu biểu sau:

- Nguyễn Lăng Bình, *Đạy và học tích cực một số phương pháp và kỹ thuật dạy học*, Nxb Đại học sư phạm. Tài liệu này đã giới thiệu một số kỹ thuật, phương pháp dạy và học tích cực trong đó có giới thiệu cách áp dụng trò chơi trong dạy học ở một số phương pháp, kỹ thuật dạy học trong một số môn học cụ thể.

ThS. Nguyễn Thị Minh Phương, ThS. Phạm Thị Thúy (2016), *Cẩm nang phương pháp sư phạm*, Nxb Tổng hợp Thành phố Hồ Chí Minh. Tài liệu đã có các chỉ dẫn thiết thực, dễ hiểu và dễ áp dụng về cách mở đầu bài giảng như thế nào để thu hút sự chú ý của người học ngay từ những giây phút đầu tiên của giờ học, cách chốt kiến thức giúp người học nhớ được bài lâu hơn, cách lập kế hoạch bài giảng chi tiết sao cho phù hợp giữa nội dung - phương pháp - phương tiện và thời gian cho một tiết giảng hoặc bài giảng, cách thức trực quan hóa bài giảng để cho giờ học trở nên sinh động hơn, hiệu quả hơn.

- PGS.TS Huỳnh Văn Sơn, PGS.TS Nguyễn Kim Hồng, ThS. Nguyễn Thị Diễm My (2017). *Phương pháp dạy học phát triển năng lực HS phổ thông*, Nxb ĐHSPT thành phố Hồ Chí Minh. Trong tài liệu này, các phương pháp dạy học, các kỹ thuật dạy học đã được nhóm tác giả khai thác dựa trên cơ sở tâm lý học hiện đại: năng lực và phát triển năng lực của con người. Từng phương pháp dạy học và kỹ thuật dạy học được phân tích, hướng dẫn và định hướng tổ chức theo quan điểm giáo dục hiện đại: đó là dạy học tích cực dựa trên nền tảng tổ chức của hoạt động dạy học.

- Bùi Thị Ngọc Anh (2018), *199 trò chơi rèn luyện ngôn ngữ và tư duy dành cho học sinh tiểu học*, Nxb Đại học Quốc gia, Hà Nội đã giới thiệu 199 trò chơi rèn luyện ngôn ngữ và tư duy dành cho HS Tiểu học gồm nhiều kiểu loại trò chơi như: tìm kiếm, nối ghép, sắp xếp, phân loại trao đổi, gọi tên...; bám sát kiến thức về ngôn ngữ học ở bậc Tiểu học trên các phương diện: ngữ âm, chính tả, từ vựng, ngữ pháp. Các trò chơi được thiết kế nhằm củng cố lại những kiến thức về tiếng Việt mà HS đã học trên lớp; phát huy vốn kinh nghiệm mà các em đã tích lũy được trong cuộc sống; khơi gợi hứng thú, kích

thích trí tưởng tượng, khả năng sáng tạo, giải quyết vấn đề của các em.

- Nguyễn Thị Thanh Hà (2006), “*Tổ chức hoạt động vui chơi của trẻ ở Trường mầm non*”, Nxb Giáo dục. Tài liệu trình bày những thông tin cập nhật về trò chơi của trẻ, cách thức hướng dẫn, giúp đỡ trẻ chơi và những hoạt động để giúp giáo viên bậc mầm non từng bước tự mình nắm bắt nội dung bài học.

Tuy nhiên, tới nay chưa có một luận văn hay cuốn sách nào nghiên cứu về việc: “*Vận dụng phương pháp tổ chức trò chơi trong dạy học Mỹ thuật ở Trường THCS Khánh Tiên – Ninh Bình*”. Do vậy, trong luận văn này tôi đi sâu nghiên cứu cơ sở lý luận của đề tài, nghiên cứu các trò chơi phù hợp với bộ môn Mỹ thuật, phù hợp tâm lý lứa tuổi, trình độ nhận thức của HS Trường THCS Khánh Tiên. Từ đó tôi tiến hành thực nghiệm vận dụng trò chơi vào trong giảng dạy Mỹ thuật ở Trường THCS Khánh Tiên.

3. Mục đích và nhiệm vụ nghiên cứu

3.1. Mục đích nghiên cứu

Nghiên cứu áp dụng một số trò chơi vào dạy - học môn Mỹ thuật nhằm kích thích tính tích cực, khơi dậy hứng thú, tình cảm yêu thích và kết quả học tập môn học Mỹ thuật cho HS Trường trung học cơ sở Khánh Tiên - huyện Yên Khánh - tỉnh Ninh Bình từ đó góp phần nâng cao chất lượng công tác giáo dục thẩm mỹ cho HS.

3.2. Nhiệm vụ nghiên cứu

- Nghiên cứu cơ sở lý luận và thực tiễn về phương pháp dạy học, phương pháp tổ chức trò chơi trong dạy học, thực trạng dạy học Mỹ thuật ở Trường THCS Khánh Tiên

- Xây dựng, vận dụng, thực nghiệm một số trò chơi sử dụng trong dạy học Mỹ thuật cho học sinh Trường THCS Khánh Tiên

4. Đối tượng và phạm vi nghiên cứu

4.1. Đối tượng nghiên cứu

- Phương pháp tổ chức trò chơi học tập trong dạy học một số chủ đề Mỹ thuật lớp 6, lớp 7

4.2. Phạm vi nghiên cứu

- Học sinh khối lớp 6, lớp 7 Trường THCS Khánh Tiên - huyện Yên Khánh - tỉnh Ninh Bình

5. Phương pháp nghiên cứu

5.1. Phương pháp phân tích và tổng hợp

- Phương pháp này giúp tôi có hiểu biết rõ ràng, chính xác về trò chơi học tập, dạy học theo chủ đề, thực tiễn áp dụng trò chơi học tập trong dạy học chủ đề Mỹ thuật ở Trường THCS Khánh Tiên. Từ đó nghiên cứu xây dựng, vận dụng trò chơi học tập phù hợp với từng chủ đề MT sao cho phù hợp.

5.2. Phương pháp khảo sát và thực nghiệm

- Chúng tôi lập phiếu thăm dò ý kiến của HS về tình hình sử dụng trò chơi học tập trong quá trình dạy - học môn Mỹ thuật, hứng thú học tập của HS ở Trường THCS Khánh Tiên - Huyện Yên Khánh - Tỉnh Ninh Bình khi học tập môn Mỹ thuật. Lập phiếu thăm dò ý kiến sau khi tổ chức dạy học sử dụng trò chơi học tập trong các chủ đề để đánh giá kết quả dạy học khi áp dụng trò chơi học tập so với khi chưa áp dụng.

5.3. Phương pháp thống kê

- Tôi tổng hợp ý kiến ở các phiếu thăm dò để đánh giá kết quả thực hiện trò chơi học tập trong dạy học Mỹ thuật ở Trường THCS Khánh Tiên - Huyện Yên Khánh - Tỉnh Ninh Bình.

5.4. Phương pháp so sánh

- So sánh kết quả phiếu thăm dò khi chưa thực hiện tổ chức trò chơi học tập với sau khi tổ chức trò chơi học tập trong dạy học Mỹ thuật ở Trường THCS Khánh Tiên - huyện Yên Khánh - tỉnh Ninh Bình

6. Những đóng góp của luận văn

- Về mặt lí luận:

+ Luận văn đã hệ thống hóa một số nghiên cứu trong và ngoài nước có liên quan đến đề tài, qua đó đã xác định, đặt ra những vấn đề cần tiếp tục nghiên cứu, làm rõ trong luận văn.

+ Luận văn tổng hợp các khái niệm liên quan đến dạy học, dạy học Mỹ thuật và phương pháp sử dụng trò chơi trong dạy học Mỹ thuật.

- Về thực tiễn:

+ Luận văn đề xuất cách thức, quy trình dạy học môn Mỹ thuật ở cấp THCS có áp dụng tổ chức các trò chơi học tập.

+ Đề xuất một số trò chơi sử dụng phù hợp trong dạy học một số chủ đề môn Mỹ thuật ở khối lớp 6, lớp 7 trường THCS Khánh Tiên.

+ Các giải pháp đề xuất trong luận văn kích thích hứng thú học tập của HS, góp phần nâng cao chất lượng dạy học, giáo dục thẩm mỹ, giáo dục toàn diện cho HS.

7. Cấu trúc của luận văn

Ngoài phần Mở đầu, Kết luận, Tài liệu tham khảo và Phụ lục, luận văn gồm có 03 chương.

Chương 1: Cơ sở lý luận và thực tiễn của đề tài.

Chương 2: Áp dụng một số trò chơi học tập trong dạy học Mỹ thuật ở trường THCS Khánh Tiên

Chương 3: Thực nghiệm và kết quả thực nghiệm.

Chương 1

CƠ SỞ LÝ LUẬN VÀ THỰC TIỄN CỦA ĐỀ TÀI

1.1. Các khái niệm liên quan

1.1.1. *Dạy học và dạy học Mỹ thuật*

1.1.1.1. *Dạy học*

Dạy học là quá trình cả giáo viên và học sinh cùng cộng tác để khám phá, tìm hiểu tri thức để từ đó rút ra kiến thức chuẩn. Muốn người học chủ động tìm hiểu, nắm được và lĩnh hội các hệ thống tri thức mới, hiện đại, khoa học, giáo viên cần phân loại đối tượng HS. Từ đó lựa chọn các phương pháp tổ chức, nội dung kiến thức sao cho phù hợp đảm bảo vừa sức với nhận thức của người học.

1.1.1.2. *Dạy học Mỹ thuật*

- *Dạy học Mỹ thuật:*

Dạy học Mỹ thuật là quá trình người dạy và người học tác động qua lại nhằm hình thành những kiến thức, kỹ năng về Mỹ thuật đồng thời cảm thụ những giá trị thẩm mỹ thông qua ngôn ngữ tạo hình.

Dạy học Mỹ thuật ở trường phổ thông hiện nay

Mỹ thuật là môn học thuộc lĩnh vực GD nghệ thuật. Trong chương trình GD phổ thông, môn MT hình thành, phát triển ở HS năng lực MT, biểu hiện của năng lực thẩm mỹ trong lĩnh vực MT; đồng thời góp phần cùng các môn học, hoạt động giáo dục khác hình thành, phát triển ở HS các phẩm chất chủ yếu và năng lực chung, đặc biệt còn GD ý thức kế thừa, phát huy về văn hoá nghệ thuật dân tộc phù hợp với sự phát triển của thời đại.

1.1.2. *Phương pháp tổ chức trò chơi học tập*

1.2.2.1. *Khái niệm trò chơi và phương pháp tổ chức trò chơi*

Khái niệm trò chơi:

Trò chơi là tổ hợp các hành động do con người sáng tạo nhằm mục đích tạo sự vui vẻ, thoải mái, giúp con người thư giãn khi căng thẳng, mệt mỏi hoặc khi rảnh rỗi. “Chơi là để giải tỏa năng lượng thừa”

Tổ chức trò chơi:

Bên cạnh việc tổ chức cho học tập theo hình thức làm việc nhóm, thuyết trình, vấn đáp, luyện tập thực hành,... thì việc sử dụng trò

chơi trong quá trình dạy học cũng là một cách thức kích thích sự nhận thức của HS trên lớp học đạt hiệu quả cao.

Trò chơi bản thân nó là một hoạt động trực tiếp với tính hấp dẫn tự thân của mình có một tiềm năng lớn để trở thành một phương tiện dạy học hiệu quả, kích thích hứng thú nhận thức và niềm say mê học tập của người học. Học tập thông qua trò chơi sẽ giúp HS ghi nhớ dễ dàng và bền vững hơn.

1.2.2.2. Đặc trưng của phương pháp tổ chức trò chơi

Mang tính giải trí:

Trò chơi học tập là một dạng hoạt động vui chơi vì vậy nó mang đến cho trẻ em niềm vui sướng, thỏa mãn, bằng lòng khi được chơi và giành chiến thắng. Phương pháp trò chơi mang tính giải trí cao cho cả người dạy và người học.

Mang tính giáo dục:

Phương pháp tổ chức trò chơi là phương pháp giúp cho trẻ học mà chơi, chơi mà học. Trò chơi học tập là con đường thuận lợi để HS khắc sâu kiến thức khi học, đem lại cho HS cơ hội được sử dụng các kiến thức kỹ năng mà các em được lĩnh hội và rèn luyện. HS tiếp thu tự giác và được củng cố và hệ thống hóa kiến thức.

Mang tính nguyên tắc:

Trò chơi là loại hoạt động vui chơi theo luật, luật của trò chơi chính là quy định nêu rõ mục đích, kết quả và yêu cầu hành động của trò chơi.

Luật chơi là các quy tắc gắn với kiến thức, kỹ năng có được trong hoạt động học tập, gắn với nội dung bài học, giúp HS khai thác vốn kinh nghiệm của bản thân để chơi, thông qua chơi HS được vận dụng các kiến thức kỹ năng đã học, được luyện tập thực hành, củng cố và mở rộng kiến thức kỹ năng đã học.

1.2. Một số phương pháp dạy học

1.2.1. Phương pháp dạy học truyền thống

Phương pháp dạy học truyền thống là những cách thức dạy học quen thuộc đã có từ lâu đời và được ứng dụng qua nhiều thế hệ. PPDH truyền thống thường đề cao vai trò của giáo viên- người

truyền thụ tri thức. Thực hiện lối dạy này, giáo viên là người thuyết trình, diễn giảng, truyền thụ tri thức, học sinh là người nghe, nhớ, ghi chép và suy nghĩ theo. Giáo án dạy học theo phương pháp này được thiết kế theo kiểu đường thẳng theo hướng từ trên xuống.

1.2.2. Phương pháp dạy học tích cực

Dạy học tích cực chú ý đến đối tượng HS, coi trọng việc nâng cao năng lực tự học, tự tìm hiểu đúc kết ra bài học cho bản thân. Giáo viên là người đưa ra các tình huống có khả năng kích thích hứng thú, suy nghĩ và phân tích, xử lý các ý kiến đối lập của HS từ đó hệ thống các vấn đề, tổng kết nội dung bài học, khắc sâu các tri thức cần nắm vững.

Đặc trưng của các phương pháp dạy học tích cực:

Phương pháp dạy học tích cực được dùng để chỉ các phương pháp dạy học theo hướng phát huy tính tích cực, chủ động, sáng tạo của người học. Phương pháp dạy học tích cực lấy hoạt động học làm trung tâm của quá trình dạy học, nghĩa là đề cao hoạt động học và vai trò của HS trong quá trình dạy học, khác với cách tiếp cận truyền thống là nhấn mạnh hoạt động dạy và vai trò của GV. Có nhiều phương pháp dạy học tích cực, nhưng các phương pháp đều có những đặc trưng cơ bản sau:

Quá trình dạy học là quá trình tổ chức các hoạt động học tập của HS

Quá trình dạy học chú trọng rèn luyện phương pháp tự học

Quá trình dạy học tăng cường học tập cá thể, phối hợp với học tập hợp tác

Quá trình dạy học có sự kết hợp đánh giá của GV với tự đánh giá của HS

1.3. Khái quát chung về Trường THCS Khánh Tiên

Trường THCS Khánh Tiên thành lập từ năm 1965, trải qua 54 năm xây dựng và trưởng thành, nhiều năm liền, nhà trường luôn tiên phong trong các phong trào của Huyện, của Tỉnh.

Đội ngũ cán bộ, GV đủ về số lượng, đảm bảo về chất lượng, nhiệt tình, trách nhiệm, tận tình chăm lo dạy dỗ, rèn luyện HS, có ý thức xây dựng tập thể đoàn kết nội bộ, hoàn thành tốt nhiệm vụ.

Nhân dân xã Khánh Tiên có truyền thống lao động cần cù và hiếu học. Đảng uỷ, HĐND, UBND, các ban ngành, đoàn thể trong xã rất quan tâm chăm lo cho sự nghiệp giáo dục, xây dựng cơ sở vật chất nhà trường, động viên phong trào thi đua dạy tốt, học tốt.

Khó khăn:

Bên cạnh những thuận lợi trên, trường còn không ít những khó khăn. Học sinh Trường THCS Khánh Tiên có số lớp ít nhất Huyện, mỗi khối chỉ có 1 lớp, cơ sở vật chất trường học còn thiếu. Các trò chơi điện tử, một số mặt trái của xã hội, các biểu hiện tiêu cực của lớp trẻ trên internet gây ảnh hưởng không tốt đến tư tưởng HS vùng nông thôn. Một bộ phận HS chưa xác định được ý thức, động cơ học tập đúng đắn nên chưa thực sự cầu tiến, nỗ lực cố gắng trong học tập, rèn luyện vì vậy kết quả học tập chưa cao. Một số ít gia đình phụ huynh nghèo, gặp nhiều khó khăn trong việc đầu tư cho con em học tập cũng như tham gia các hoạt động xã hội.

1.4. Thực trạng về dạy học môn Mỹ thuật tại Trường THCS Khánh Tiên

Về phương pháp dạy học

GV đã vận dụng một số phương pháp dạy học hiện đại, các kỹ thuật dạy học: khăn trải bàn, bàn tay nặn bột, bể cá,... và các phương tiện dạy học vào giảng dạy để phát huy tính tích cực, chủ động của HS nhưng việc sử dụng trò chơi học tập trong dạy học môn Mỹ thuật vẫn chưa đạt được hiệu quả như mong muốn.

Về hình thức dạy học

Các hình thức dạy học hiện đại như: Hoạt động nhóm, dạy học ngoại khóa,... đặc biệt là hình thức tổ chức các loại hình trò chơi học tập trong môn Mỹ thuật đã được GV áp dụng.

Về thời lượng môn học

Thời lượng học tập môn Mỹ thuật lớp 6, lớp 7 là 35 tiết/ năm lớp 6 gồm 10 chủ đề, lớp 7 gồm 10 chủ đề, mỗi chủ đề thường từ 2 đến 4 tiết. Do hạn chế về thời lượng học tập chỉ có 1 tiết/ tuần, hơn nữa mỗi khối 6, 7 chỉ có 1 lớp nên việc thiết kế và sử dụng phương pháp

trò chơi vào dạy học Mỹ thuật còn hạn chế do chưa có đối tượng để so sánh, đối chiếu nhằm rút ra những hạn chế để khắc phục.

Tiểu kết

Từ lý luận và thực tiễn cho thấy việc sử dụng trò chơi trong dạy học Mỹ thuật cho HS ở các Trường phổ thông hiện nay là một yêu cầu cần thiết để đáp ứng được mục tiêu, yêu cầu của giáo dục thẩm mỹ cho bậc THCS nói riêng và nhiệm vụ giáo dục toàn diện của bậc học nói chung.

Trong Chương 1 tôi đã nghiên cứu và cung cấp các thông tin về phương pháp dạy học, dạy học mỹ thuật, phương pháp tổ chức trò chơi trong dạy học và thực tế học tập, sử dụng trò chơi trong dạy học Mỹ thuật ở Trường THCS Khánh Tiên- huyện Yên Khánh - tỉnh Ninh Bình để làm tiền đề cơ sở lựa chọn các trò chơi áp dụng vào dạy học Mỹ thuật để phù hợp với lứa tuổi, trình độ HS ở đây.

Chương 2

THIẾT KẾ MỘT SỐ TRÒ CHƠI HỌC TẬP TRONG DẠY HỌC MỸ THUẬT Ở TRƯỜNG THCS KHÁNH TIÊN

2.1. Nguyên tắc thực nghiệm

Đảm bảo an toàn: Khi tham gia chơi các em thường phải vận động như di chuyển, sử dụng các đồ dùng học tập như kéo, bút, thước..., các em phải chơi cùng đồng đội.

Đảm bảo tính mục tiêu: Trò chơi được thiết kế đều nhằm mục đích giúp HS đạt được hiệu quả trong hoạt động học tập.

Đảm bảo tính vừa sức: Một trò chơi hay, nhưng quá khó với trình độ nhận thức và khả năng của HS thì khi tổ chức, kết quả đem lại cũng không cao.

2.2. Trò chơi: Sáng tạo từ hình cơ bản

- Mục đích:

+ Tạo không khí sôi nổi, hứng thú khi tham gia bài học, tạo tinh thần đoàn kết, hợp tác giữa các thành viên.

+ Giúp HS củng cố và nhận diện đúng, nhanh các màu đã được học: kiến thức về màu nóng, màu lạnh, màu cơ bản, nhị hợp, màu bổ túc, tương phản, trung tính.

- *Các bước tiến hành:*

Bước 1: Giáo viên chia HS thành các nhóm có 4- 6 thành viên.

Bước 2: GV phát cho HS dụng cụ đồ dùng trò chơi (Bộ hình hình học cơ bản có màu sắc khác nhau / Bảng phụ khổ A1).

Bước 3: GV phổ biến yêu cầu, luật chơi.

Bước 4: GV chơi nháp trò chơi để HS hiểu luật chơi hơn.

Bước 5: Các đội tiến hành chơi theo thời gian quy định.

Bước 6: Các đội trưng bày sản phẩm.

Bước 7: GV, HS cùng đánh giá, nhận xét, tổng kết và rút ra bài học.

Số người tham gia chơi: Mỗi đội gồm 4 - 6 HS tham gia chơi.

Thời gian chơi: 3 phút

* *Áp dụng vào môn Mỹ thuật*

- *Ưu điểm:*

Trò chơi góp phần kích thích trí tưởng tượng và sáng tạo

Phát triển kỹ năng phối hợp tay và mắt

Khám phá sự khéo léo của HS

Phát triển kỹ năng giải quyết vấn đề

Phát triển kỹ năng nhận dạng hình ảnh

Thúc đẩy khả năng học toán

Dạy học sinh kỹ năng sống

- *Nhược điểm:*

Trò chơi sử dụng được trong một số bài cụ thể, không thể bài nào cũng sử dụng được.

2.3. Trò chơi: Nhanh - sáng tạo với sơ đồ tư duy Mỹ thuật

- *Mục đích:*

+ Ôn tập, củng cố và khắc sâu kiến thức của bài học

+ Rèn luyện khả năng ghi nhớ, sắp xếp thông tin dưới hình thức sơ đồ tư duy

+ Kích thích tính tích cực, lối tư duy logic của HS

+ Trò chơi HS được làm quen và thực hành với cách thu thập, xử lý thông tin một cách khoa học, biết thu gọn, xác định nội dung trọng tâm của bài học, biết cách thành lập một sơ đồ tư duy. Từ đó hình thành khả năng chủ động khai thác, xử lý tài liệu, tìm hiểu tri thức.

+ Phát huy được khả năng hợp tác, đoàn kết giữa các thành viên.

Các bước tiến hành:

Bước 1: Giáo viên lấy tinh thần xung phong, chọn HS và chia thành 2 đội, mỗi đội có 5 thành viên

Bước 2: GV dán bảng phụ lên bảng hoặc chia bảng thành 2 phần, viết tên đội chơi, phát cho HS bút hoặc phấn để tham gia trò chơi, HS trong đội chơi xếp thành hàng.

Bước 3: GV phổ biến yêu cầu, luật chơi.

Bước 4: GV chơi nháp trò chơi để HS hiểu luật chơi hơn

Bước 5: Các đội tiến hành chơi theo thời gian quy định.

Bước 6: GV cùng HS nhận xét, đánh giá đội nào giành chiến thắng và rút ra bài học.

Số người tham gia chơi: Mỗi đội gồm 5 HS tham gia chơi.

Thời gian chơi: 2 phút

* *Áp dụng vào môn Mỹ thuật:*

- *Ưu điểm:*

Giúp tăng cường tư duy sáng tạo

Phân loại và sắp xếp các ý tưởng và xác định các mối quan hệ của chúng

Tăng cường trí nhớ và khả năng lưu trữ thông tin của HS

Phạm vi áp dụng trò chơi rộng

- *Nhược điểm*

Người không lập sơ đồ tư duy có thể không hiểu hết được nội dung

Khó áp dụng được ở một số HS

2.4. Trò chơi: Giải đố bằng vẽ hình

- *Mục đích :*

+ Rèn luyện sự nhanh nhẹn, tinh mắt của các em.

- + Tạo tinh thần đoàn kết, gắn bó tương trợ giữa các thành viên
- + Bồi dưỡng tính sáng tạo, trí tưởng tượng và khả năng tư duy hình học nói chung.

Các bước tiến hành:

Bước 1: GV chia HS theo nhóm 4 - 6 thành viên thành các đội.

Bước 2: GV phát bảng phụ cho các đội chơi

Bước 3: GV phổ biến yêu cầu, luật chơi.

Bước 4: GV chơi nháp trò chơi để HS hiểu luật chơi hơn

Bước 5: Các đội tiến hành chơi theo thời gian quy định.

Bước 6: Các đội trưng bày sản phẩm.

Bước 7: GV nhận xét, tổng kết và rút ra bài học.

Số người tham gia chơi: Mỗi đội gồm 4 - 6 HS tham gia chơi.

Thời gian chơi: 3 phút

* *Áp dụng vào môn Mỹ thuật.*

- *Ưu điểm:*

Trò chơi có thể áp dụng ở nhiều bài học thuộc các lớp khác nhau

Giúp tăng khả năng ghi nhớ

Phát huy khả năng làm việc nhóm

- *Nhược điểm:*

HS chưa biết ước lượng độ lớn của hình ảnh khi vẽ để sử dụng vào khổ tranh

2.5. Trò chơi: Nghe đồng dao vẽ chân dung

- *Mục đích*

+ Rèn luyện trí nhớ, vận dụng đồng dao vào bài vẽ chân dung.

+ Tăng cường khả năng sáng tạo, thể hiện cảm xúc của bản thân khi vẽ tranh

Các bước tiến hành:

Bước 1: GV chia HS thành 2 đội, cho HS của hai đội ngồi đối diện nhau, yêu cầu HS quan sát chân dung bạn để nắm được đặc điểm riêng của bạn.

Bước 2: GV phổ biến yêu cầu, luật chơi.

Bước 3: GV chơi nháp trò chơi để HS hiểu luật chơi hơn.

Bước 4: Hai đội tiến hành chơi theo thời gian quy định.

Bước 5: Các đội trưng bày sản phẩm.

Bước 6: GV nhận xét, tổng kết và rút ra bài học.

Số người tham gia chơi: Thành viên 2 đội tùy thuộc vào sĩ số học sinh trong lớp.

Thời gian: 2 phút

* *Áp dụng vào môn Mỹ thuật*

- *Ưu điểm:*

Rèn luyện sự tập trung tư tưởng và tinh thần trong quá trình vẽ:

Rèn luyện cho HS cách vẽ hình, cảm nhận và thể hiện màu sắc theo cảm xúc.

Bước đầu giúp các em rèn luyện thói quen quan sát, kỹ năng vẽ biểu cảm, nâng cao khả năng cảm nhận thẩm mỹ về các bức tranh Vẽ biểu cảm.

- *Nhược điểm:*

Phạm vi ứng dụng chưa rộng:

2.6. Trò chơi: Em làm nhà phê bình nghệ thuật.

- *Mục đích:*

+ Giúp các em phát triển tính hệ thống, logic, kích thích khả năng sáng tạo và trí tưởng tượng.

+ Tăng khả năng tư duy, phân tích tranh, hoặc sắm vai

+ Nâng cao kỹ năng trình bày một vấn đề trước đám đông

+ Phát triển khả năng làm việc theo nhóm

Các bước tiến hành:

Bước 1: GV sắp xếp vị trí của các đội chơi giống như sơ đồ đã trình bày ở trên. Phát cờ giành tín hiệu trả lời cho các đội chơi. Cho các đội chơi bốc thăm xem đội nào sẽ là đội trưởng trò đầu tiên. Các đội chuẩn bị bảng phụ ghi đáp án.

Bước 2: GV phổ biến yêu cầu, luật chơi.

Bước 3: GV chơi nháp trò chơi để HS hiểu luật chơi hơn.

Bước 4: Các đội tiến hành chơi theo thời gian quy định. Mỗi đội thay nhau làm đội trưởng trò trong thời gian tối đa là 6 phút.

Bước 5: GV nhận xét cuộc thi, khắc sâu kiến thức trọng tâm của bài.

Số người tham gia chơi: GV chia lớp thành các nhóm thực hành 4- 6 thành viên từ các tiết trước. Mỗi nhóm sẽ là 1 đội chơi.

Thời gian: 6 phút/ 1 đội.

**Áp dụng vào môn Mỹ thuật*

- *Ưu điểm:*

Trò chơi giúp HS biết cách đánh giá đúng mức về tác phẩm của mình, của bạn

Sử dụng rộng rãi ở nhiều bài, nhiều khối lớp

Tăng khả năng thuyết trình, bảo vệ quan điểm của bản thân

- *Nhược điểm:*

+ Kiến thức về hội họa của các em còn chưa rộng do đó có những ý kiến nhận xét còn mang tính chủ quan của người nhận xét.

+ Đề tổ chức thành công thì các nhóm cần rèn luyện thường xuyên để tự tin dẫn dắt, điều hành khi đội mình làm đội trưởng trò, HS trong các nhóm phải tự xây dựng câu hỏi, câu đố, yêu cầu đội khác và các câu trả lời nên cần phải chuẩn bị sẵn ở nhà.

Tiểu kết

Trong chương 2 tôi đã nghiên cứu và áp dụng 05 trò chơi học tập sử dụng trong giảng dạy môn Mỹ thuật lớp 6, lớp 7 theo sách giáo khoa Học Mỹ thuật theo hướng phát triển năng lực dựa theo tình hình cơ sở vật chất, đặc điểm Trường THCS Khánh Tiên - Huyện Yên Khánh - Tỉnh Ninh Bình.

Áp dụng trò chơi học tập sẽ làm thay đổi môi trường, cách thức tổ chức giờ học, tạo hứng thú và nâng cao kết quả học tập cho học sinh. Đổi mới giáo dục phổ thông hiện nay yêu cầu giáo viên linh hoạt trong việc lựa chọn nội dung và phương pháp dạy học. Vì thế thay đổi môi trường, tiếp nhận nhiều phương pháp dạy học nhằm giúp học sinh tăng cường năng lực khám phá, tìm kiếm và phát hiện vấn đề, định hướng giải quyết các tình huống trong thực tiễn là việc làm cần thiết.

Một số trò chơi học tập nghiên cứu và đề xuất trong chương này có định hướng thay đổi cách dạy, cách học môn mỹ thuật phù hợp với nhiệm vụ hình thành và phát triển năng lực, phẩm chất của học sinh khi học sinh học tập và trải nghiệm các nội dung môn MT ở cấp THCS.

Các trò chơi đã có hướng dẫn chi tiết và cụ thể sẽ giúp GV định hình và phân bổ được thời gian hợp lí trong tiết dạy. Qua đó áp dụng vào bài dạy của mình hiệu quả, hợp lý.

Chương 3

THỰC NGHIỆM VÀ KẾT QUẢ THỰC NGHIỆM

3.1. Kế hoạch thực nghiệm các trò chơi trong dạy học một số chủ đề Mỹ thuật ở lớp 6, 7

3.1.1. Mục đích thực nghiệm

Thực nghiệm sư phạm là phương pháp thu nhận thông tin về sự thay đổi số lượng và chất lượng trong nhận thức và hành vi của các đối tượng giáo dục do người nghiên cứu tác động đến chúng bằng một số cách thức và đã được kiểm tra. Do vậy sau khi xây dựng kế hoạch áp dụng trò chơi vào dạy học việc thực nghiệm sư phạm được tiến hành nhằm kiểm định tính hiệu quả của việc vận dụng phương pháp trò chơi trong dạy học môn Mỹ thuật lớp 6,7 ở Trường THCS Khánh Tiên là vô cùng cần thiết.

3.1.2. Đối tượng thực nghiệm và đối chứng

Do Trường THCS Khánh Tiên chỉ có 1 lớp 6a với 43 HS, 1 lớp 7a có 42 HS do đó tôi đã chia lớp thành 2 lớp nhỏ là 6a1, 6a2 và 7a1, 7a2 để tiến hành thực nghiệm. Quá trình chia lớp tôi đã xin ý kiến BGH tách lớp và làm bài đánh giá năng lực, kỹ năng môn Mỹ thuật để trình độ học tập các HS ở hai lớp nhỏ tương đương nhau. Như vậy đối tượng thực nghiệm sẽ như sau:

Khối 6 của Trường THCS Khánh Tiên, Huyện Yên Khánh, Tỉnh Ninh Bình

Đối tượng thực nghiệm: Lớp 6a1. Đối tượng thực nghiệm đối chứng là lớp 6a2

Khối 7 của Trường THCS Khánh Tiên, Huyện Yên Khánh, Tỉnh Ninh Bình

Đối tượng thực nghiệm: Lớp 7a1. Đối tượng thực nghiệm đối chứng là lớp 7a2

Sau khi tiến hành kiểm tra năng lực HS, tôi đã tổng hợp kết quả kiểm tra của các em và thu được kết quả như sau:

Bảng: Kết quả kiểm tra đầu vào của HS lớp thực nghiệm và lớp đối chứng Khối 6

Nhóm	Lớp	Số HS	Kết quả học tập							
			Đạt (Mức độ giỏi)		Đạt (Mức độ Khá)		Đạt (Mức độ T. bình)		Chưa đạt	
			SL	%	SL	%	SL	%	SL	%
Thực nghiệm	6A1	22	3	13%	13	59%	6	28%	0	0%
Đối chứng	6A2	21	3	14%	12	57%	6	29%	0	0%

Nhìn vào bảng khảo sát số liệu và biểu đồ kết quả học tập ở cả hai lớp 6, tôi nhận thấy:

Tỉ lệ HS có kết quả học tập Đạt ở mức độ giỏi: ở lớp thực nghiệm là 13%, lớp đối chứng là 14%.

Tỉ lệ HS có kết quả học tập Đạt ở mức độ khá ở lớp thực nghiệm là 59%, ở lớp đối chứng là 57 %.

Tỉ lệ HS có kết quả học tập Đạt ở mức độ trung bình ở lớp thực nghiệm là 28%, ở lớp đối chứng là 29%.

Từ số liệu điểm thu được ta thấy trình độ của hai lớp thực nghiệm và đối chứng là tương đương nhau, không có sự chênh lệch nhau nhiều ở các mức độ nhận thức.

Bảng: Kết quả kiểm tra đầu vào của HS lớp thực nghiệm và lớp đối chứng Khối 7

Nhóm	Lớp	Số HS	Kết quả học tập							
			Đạt (Mức độ giỏi)		Đạt (Mức độ Khá)		Đạt (Mức độ T. bình)		Chưa đạt	
			SL	%	SL	%	SL	%	SL	%
Thực nghiệm	7A1	21	5	23%	10	47%	6	30%	0	0%
Đối chứng	7A2	21	4	19%	12	57%	5	24%	0	0%

Nhìn vào bảng khảo sát số liệu và biểu đồ kết quả học tập ở cả hai lớp 6, tôi nhận thấy:

Tỉ lệ HS có kết quả học tập Đạt ở mức độ giỏi: ở lớp thực nghiệm là 23%, lớp đối chứng là 19 %.

Tỉ lệ HS có kết quả học tập Đạt ở mức độ khá ở lớp thực nghiệm là 47%, ở lớp đối chứng là 57%.

Tỉ lệ HS có kết quả học tập Đạt ở mức độ trung bình ở lớp thực nghiệm là 30%, ở lớp đối chứng là 24%.

Qua số liệu trên tôi nhận thấy HS ở lớp đối chứng và lớp thực nghiệm có khả năng nhận thức và kỹ năng thực hành trước khi thực nghiệm là tương đương nhau.

3.1.3. Thời gian, địa điểm tổ chức thực nghiệm

Thời gian thực nghiệm: Từ 15 tháng 8 năm 2019 đến 25 tháng 12 năm 2019.

Địa điểm: Trường THCS Khánh Tiên, Huyện Yên Khánh, Tỉnh Ninh Bình

3.2. Tổ chức thực nghiệm các trò chơi trong dạy học một số chủ đề Mỹ thuật ở lớp 6, 7 ở trường THCS Khánh Tiên.

Các trò chơi đã thiết kế ở trên Chương 2 và được dạy theo kế hoạch giảng dạy trong phần phụ lục.

Kết quả thăm dò học sinh sau khi thực nghiệm:

Sau quá trình tổ chức dạy thực nghiệm, tôi tiến hành kiểm tra cả lớp đối chứng và lớp thực nghiệm cùng một đề kiểm tra với nội dung kiến thức đã học trong học kì 1 cùng với một số chủ đề thuộc học kì 2 nhưng đã thực nghiệm và tiến hành tổng hợp kết quả để đánh giá.

Trong quá trình các em làm bài kiểm tra, nhà trường đã tổ chức cho cả hai lớp làm bài kiểm tra cùng thời điểm. GV coi thi đảm bảo làm việc nghiêm túc, khách quan.

Sau khi chấm điểm bài kiểm tra, GV tổng hợp kết quả làm bài của HS và thu được kết quả như bảng số liệu dưới đây:

Bảng: Kết quả kiểm tra sau thực nghiệm áp dụng trò chơi vào dạy học khối 6

Nhóm	Lớp	Số HS	Kết quả học tập							
			Đạt (Mức độ giỏi)		Đạt (Mức độ Khá)		Đạt (Mức độ T. bình)		Chưa đạt	
			SL	%	SL	%	SL	%	SL	%
Thực nghiệm	6A1	22	9	41%	12	54%	1	5%	0	0%
Đối chứng	6A2	21	6	28%	12	57%	3	15%	0	0%

Bảng: Kết quả kiểm tra sau thực nghiệm áp dụng trò chơi vào dạy học khối 7

Nhóm	Lớp	Số HS	Kết quả học tập							
			Đạt (Mức độ giỏi)		Đạt (Mức độ Khá)		Đạt (Mức độ T. bình)		Chưa đạt	
			SL	%	SL	%	SL	%	SL	%
Thực nghiệm	7A1	21	7	33%	13	61%	1	6%	0	0%
Đối chứng dạy	7A2	21	5	23%	12	57%	4	20%	0	0%

Sau khi làm bài kiểm tra, GV phát phiếu điều tra để lấy ý kiến HS về hứng thú học tập, hình thức tổ chức trò chơi các em thích. Bảng thống kê ý kiến trả lời của HS lớp thực nghiệm và lớp đối chứng với câu hỏi điều tra mức độ hứng thú học tập môn Mỹ thuật của HS như sau:

Nhóm	Lớp	Tổng số HS	Rất thích		Thích		Bình thường		Không thích	
			Số lượng	Số %	Số lượng	Số %	Số lượng	Số %	Số lượng	Số %
Thực nghiệm	6A1	22	5	23%	16	72%	1	5%	0	0%
	7A1	21	6	28%	14	66%	1	6%	0	0%
		43	11	25%	30	69%	2	6%	0	0%
Đối	6A2	21	2	9%	7	33%	10	47%	2	11%

chúng	7A2	21	1	6%	5	23%	12	57%	3	14%
		42	3	7%	12	28%	22	52%	5	13%

Bảng thông kê ý kiến trả lời của HS lớp thực nghiệm và lớp đối chứng với câu hỏi điều tra HS thích tham gia trò chơi theo hình thức nào như sau:

Nhóm	Lớp	Tổng số HS	Chơi theo nhóm		Chơi theo cặp		Chơi theo cá nhân	
			Số lượng	Số %	Số lượng	Số %	Số lượng	Số %
Thực nghiệm	6 A1	22	16	72%	5	22%	1	6%
	7A1	21	15	71%	6	29%	0	0%
		43	31	72%	11	26%	1	2%
Đối chứng	6A2	21	7	33%	8	38%	6	29%
	7A2	21	8	38%	6	29%	7	33%
		42	15	35%	14	33%	13	32%

3.3. Một số vấn đề rút ra từ việc tổ chức thực nghiệm

3.3.1. Dạy học không áp dụng trò chơi học tập:

- *Hứng thú học tập:*

Khi không áp dụng trò chơi học tập hứng thú học tập của các em học trầm, thụ động tiếp thu kiến thức. Khi GV vấn đáp về bài học, HS còn rụt rè, nhút nhát, chưa mạnh dạn nói lên những suy nghĩ của mình. Còn nhiều em thực hành không say mê, uể oải, không phát huy được tính sáng tạo của HS. Tiết học đạt hiệu quả không cao, không thu hút, sập dẫn được HS.

- *Kết quả học tập:*

Khi không áp dụng trò chơi HS chủ yếu học bài theo cách "nhớ, hiểu".

GV giảng bài, các em thường ngồi nghe, ghi chép lại kiến thức GV cung cấp và về học lý thuyết đó. Do chỉ ghi chép và nhớ, hiểu nên các em lười tư duy do đó khi kiểm tra kiến thức HS rất nhanh quên nên kết quả thấp hơn

Đối với các bài làm thực hành, do không say mê hứng thú nên nhiều em làm bài để đối phó, còn có HS sao chép lại bài của bạn khác hoặc trong sách giáo khoa để GV kiểm tra.

3.3.2. *Dạy học áp dụng trò chơi học tập*

- Hứng thú học tập:

Các em rất thích thú, hăng hái nhiệt tình, hoạt động rất sôi nổi và kết quả thu được rất tốt. Bằng trò chơi, tôi nhận thấy rằng việc học tập được tiến hành một cách nhẹ nhàng, sinh động; không khô khan, nhàm chán. HS được lôi cuốn vào quá trình luyện tập một cách tự nhiên, hứng thú, sự căng thẳng khi học liên tục được giảm bớt có tinh thần trách nhiệm.

Kết quả học tập:

- Nhờ vận dụng trò chơi học tập vào thực tế giảng dạy nên tiết học đạt hiệu quả cao hơn, không khí học tập vui vẻ, thoải mái, các em chủ động tiếp thu kiến thức.

- Qua thực tế vận dụng trò chơi học tập trong dạy - học môn Mỹ thuật ở lớp thực nghiệm 6A1, 7A1 tôi thấy kết quả học tập so với lúc đầu khảo sát thì số lượng HS học tập môn Mỹ thuật Đạt 100% nhưng Đạt ở mức độ Khá, Giỏi tăng lên cao hơn so với lớp đối chứng. Trong học kì 1, năm học 2019-2020 các em lớp thực nghiệm đã đạt được kết quả rất khả quan: +Tỉ lệ HS Đạt ở mức độ giỏi chiếm 37%, tỉ lệ HS Đạt ở mức độ khá là 58%, tỉ lệ HS đạt ở mức độ trung bình là 5%, Không có HS chưa đạt.

- Sự tiến bộ về tinh thần, thái độ học tập cũng như kỹ năng, kiến thức của các em theo hướng tích cực chính là nguồn động lực để GV tiếp tục tìm tòi, nghiên cứu và áp dụng các trò chơi học tập phù

hợp với các em, để kết quả học tập môn Mỹ thuật ngày càng nâng cao.

Tiểu kết

Để tiến hành thực nghiệm sư phạm, tôi đã xây dựng kế hoạch thực nghiệm từ việc đề ra mục tiêu, lựa chọn địa điểm đến việc phân bổ thời gian dạy thực nghiệm, chia lớp thực nghiệm và đối chứng. Tôi thiết kế giáo án dạy thực nghiệm và bài kiểm nhận thức với thi kỹ năng thực hành để đánh giá kết quả, khảo sát ý kiến HS để xác định được sự thay đổi về hứng thú học tập khi áp dụng trò chơi và khi không áp dụng.

Kết quả cho thấy, hoạt động của HS ở lớp thực nghiệm tích cực, chủ động, sáng tạo hơn hẳn so với lớp đối chứng. Kết quả học tập môn Mỹ thuật vượt trội, việc rèn luyện khả năng tư duy, hình thành kỹ năng, kỹ xảo tăng lên rõ rệt.

KẾT LUẬN

Giáo dục là một trong những yếu tố quan trọng góp phần vào việc phát triển kinh tế, xã hội bền vững. Những năm gần đây, Đảng và Nhà nước ta rất quan tâm tới sự phát triển và đổi mới trong giáo dục, nhất là đổi mới trong phương pháp dạy học. Trong điều 30/ Luật giáo dục [Luật số: 43/2019/QH14, ngày 14 tháng 6 năm 2019] đã ghi: “Phương pháp giáo dục phổ thông phát huy tính tích cực, tự giác, chủ động, sáng tạo của HS phù hợp với đặc trưng từng môn học, lớp học và đặc điểm đối tượng HS; bồi dưỡng phương pháp tự học, hứng thú học tập, kỹ năng hợp tác, khả năng tư duy độc lập; phát triển toàn diện phẩm chất và năng lực của người học; tăng cường ứng dụng công nghệ thông tin và truyền thông vào quá trình giáo dục”.

Và trong quá trình đổi mới các phương pháp dạy học, nhất là các phương pháp dạy học Mỹ thuật mới, tôi nhận thấy rằng: phương pháp dạy học, đặc biệt là trong dạy các chủ đề thuật có sử dụng trò chơi trong dạy học sẽ giúp ích rất nhiều trong quá trình dạy học bộ môn Mỹ thuật.

Trong bài khóa luận của mình tôi đã nghiên cứu cơ sở lý luận và tình hình thực tiễn học sinh Trường THCS Khánh Tiên, áp dụng 05 trò chơi và vận dụng ở các chủ đề thuộc khối lớp 6,7. Đó là những trò chơi: Trò chơi: Sáng tạo từ hình cơ bản, Trò chơi: Nhanh- sáng tạo với sơ đồ tư duy mỹ thuật, Trò chơi: Giải đố bằng vẽ hình, Trò chơi: Nghe đồng dao vẽ chân dung, Trò chơi: Em làm nhà phê bình nghệ thuật.

Kết quả thực nghiệm đã chứng minh tính khả thi, hợp lý và hiệu quả của việc áp dụng các trò chơi trong dạy học Mỹ thuật nói riêng ở Trường THCS Khánh Tiên và dạy học Mỹ thuật nói chung. Các em rất thích thú, hăng hái nhiệt tình, hoạt động rất sôi nổi và kết quả thu được rất tốt. Bằng trò chơi, tôi nhận thấy rằng việc học tập được tiến hành một cách nhẹ nhàng, sinh động; không khô khan, nhàm chán. Kết quả thực nghiệm sư phạm cũng cho thấy khi áp dụng trò chơi học tập và giảng dạy, chất lượng học tập của lớp thực nghiệm cao hơn rõ rệt, HS hứng thú, tích cực hơn so với lớp đối chứng. Như vậy, tôi đã hoàn thành mục đích, nhiệm vụ nghiên cứu đề tài.