

Chuyên đề:

“SỬ DỤNG TRÒ CHƠI ĐỂ NÂNG CAO CHẤT LƯỢNG TIẾT ÔN TẬP TIN HỌC 8”

A. PHẦN MỞ ĐẦU:

I. Đặt vấn đề:

Môn Tin học cung cấp cho học sinh những kiến thức phổ thông về ngành khoa học tin học, hình thành và phát triển khả năng tư duy thuật toán, năng lực sử dụng các thành tựu của ngành khoa học này trong học tập và trong các lĩnh vực hoạt động của mình sau này.

Vậy thì dạy học như thế nào để phát huy được tất cả các yếu tố cơ bản trên của học sinh. Mỗi một giáo viên đều cố gắng hết mình sao cho những giờ lên lớp với những phương pháp dạy học phù hợp nhất mà học sinh có thể nắm vững được kiến thức trọng tâm của bài học. Trong mỗi trọng tâm kiến thức, mỗi chương, mỗi học kì thì luôn có tiết ôn tập với mục đích là củng cố và khắc sâu kiến thức vừa được học. Dạy tiết ôn tập như thế nào để thực hiện được nhiệm vụ đặt ra là một vấn đề chúng ta cần quan tâm.

II. Lý do chọn đề tài:

Trong nhiều năm qua khi giảng dạy các tiết ôn tập, giáo viên gặp phải hai vấn đề khó khăn cơ bản của loại hình tiết này là:

- Hệ thống kiến thức cơ bản như thế nào cho hợp lý, khoa học và nổi rõ được kiến thức trọng tâm của cả học kì.
- Chọn các dạng bài tập như thế nào để mang tính chất đặc trưng nhất, cơ bản nhất và phương pháp rèn luyện kỹ năng giải, phương pháp giải các dạng bài tập này?

Do đó, tôi đã chọn đề tài **“Sử dụng trò chơi để nâng cao chất lượng tiết ôn tập tin học 8”** một phần để giải quyết vướng mắc trên, đồng thời góp phần bồi dưỡng nâng cao chất lượng bộ môn, rèn luyện cho học sinh một số kỹ năng nhất định trong việc lĩnh hội và nắm chắc kiến thức của học sinh, tạo điều kiện cho các em đón nhận các tiết học ôn tập một cách thích thú nhất.

III. Cơ sở lý luận và thực tiễn:

Trong chương trình tin học trung học cơ sở, tin học lớp 8 giúp học sinh bước đầu làm quen với ngôn ngữ lập trình. Trong quá trình giảng dạy, trao đổi kinh nghiệm, chúng tôi nhận thấy ngôn ngữ lập trình Pascal là môn học khó đối với học sinh vì đôi lúc các em vẫn chưa hiểu được một số từ, một số câu lệnh kể cả một số thuật toán các em chưa được học ở bộ môn Toán, thêm vào đó là chỉ sử dụng các câu lệnh bằng Tiếng Anh để thể hiện khi lập trình. Chính vì vậy, việc học tập của học sinh vẫn còn mang tính mơ hồ, trừu tượng như bị ép buộc, có nhiều học sinh rất sợ môn Tin học 8 vì tính chất khô khan, khó hiểu trong khi học.

Từ thực tế đó chúng tôi không ngừng học hỏi để tìm ra biện pháp khắc phục. Bằng kinh nghiệm khiêm tốn trong những năm qua và đã đưa ra một số phương pháp để giúp học sinh hệ thống lại kiến thức của mình trong một học kì nhằm giúp học sinh đạt kết quả tốt trong kì thi sắp tới.

B. PHẦN NỘI DUNG:

I. Thực trạng hiện nay:

1. Thuận lợi:

- Được nhà trường tạo mọi điều kiện thuận lợi về cơ sở vật chất, trang thiết bị dạy học.
- Giáo viên giảng dạy được đào tạo theo đúng chuyên ngành và được bồi dưỡng chuyên môn, tham dự chuyên đề cụm, huyện hàng năm.
- Về phía học sinh có ý thức chấp hành nội quy của nhà trường và phấn đấu trong học tập, có ý thức rèn luyện tốt, say mê đối với môn Tin học.

2. Khó khăn:

- Học sinh không có máy tính cá nhân, chủ yếu là học tại trường, nên các em không có điều kiện luyện tập tại nhà, một ảnh hưởng rất lớn đến chất lượng bộ môn.
- Một bộ phận học sinh không hứng thú trong học tập, lười hoạt động, không tích cực tự giác, ý thức tự học, tự rèn luyện chưa cao, xem đây là một môn phụ nên chưa có sự đầu tư thời gian cho việc học.

II. Các phương án và biện pháp giải quyết:

1. Những yêu cầu để thực hiện các phương pháp

1.1. Đối với giáo viên

- Nắm chắc các yêu cầu cơ bản, hệ thống hóa được kiến thức của từng phần, từng bài, từ đó lựa chọn bài tập áp dụng hợp lí.
- Nắm được tình hình học tập ở từng đối tượng học sinh.
- Có kế hoạch chuẩn bị giáo án và đồ dùng dạy học để phục vụ cho tiết ôn tập.

1.2. Đối với học sinh

- Chuẩn bị bài tốt theo yêu cầu mà giáo viên đưa ra ở tiết học trước
- Chủ động và tự giác trọng việc ôn tập kiến thức cũ
- Có ý thức vận dụng các kiến thức đã học vào giải các bài toán.

1.3. Sơ lược cấu trúc tiết ôn tập

Tiết ôn tập nội dung gồm 2 phần: Phần lý thuyết và phần bài tập.

- Phần lý thuyết: SGK đưa ra các câu hỏi theo hệ thống các kiến thức cơ bản. Ở phần này giáo viên cho học sinh về chuẩn bị, giáo viên cũng chuẩn bị nhưng dưới hình thức cao hơn, gắn kết các kiến thức với nhau theo một trình tự logic để giảng cho học sinh biết được các vấn đề liên quan với nhau như thế nào từ đó học sinh có cách suy luận và khắc sâu kiến thức hơn.
- Phần bài tập: Giáo viên cần sắp xếp các bài tập theo từng dạng hoặc từng nhóm cùng sử dụng một kiến thức nào đó, để từ đó hướng dẫn học sinh làm bài tập đạt kết quả cao.

2. Hoạt động dạy-học thông qua trò chơi:

2. 1. Trò chơi Ô SỐ MAY MẮN

- Chuẩn bị: Giáo viên thiết kế các ô vuông ghi (tùy theo số lượng câu hỏi), mỗi con số ứng với một câu hỏi thuộc dạng trắc nghiệm. Sau khi lật mở tất cả các ô số là một hình ảnh liên quan tới bài học. Để cho hứng thú hơn giáo viên cần dành 1 ô số phần thưởng, khi chọn được ô phần thưởng thì sẽ nhận được một phần quà và có quyền chọn ô số tiếp theo để trả lời.

- Nội dung thực hiện: Giáo viên chia lớp học thành 4 nhóm và cho lần lượt các nhóm lựa chọn ô số ngẫu nhiên và trả lời câu hỏi sau ô số, trả lời đúng được 10 điểm, nếu trả lời sai không có điểm và dành quyền trả lời cho nhóm khác trả lời, nhóm khác trả lời đúng được 5 điểm.

Ví dụ: Ô số dành cho bài học dưới hình thức trắc nghiệm

Câu hỏi:

Ô số 1. Từ nào là các từ khóa trong chương trình?

- a) Begin, Program, Var, Uses, Const, End b) Program, Write, Begin, Const, read
c) End, Read, Var, Const, program d) Program, Begin, End, Uses, integer

Ô số 2. Ô số phần thưởng: Phần thưởng của bạn là một tràn vỗ tay

Ô số 3. Sau khi thực hiện đoạn lệnh: Begin c:=a; a:=b; b:=c; End; Kết quả là gì?

- a) Hoán đổi giá trị của hai biến a, c b) Hoán đổi giá trị của hai biến b, c
c) Hoán đổi giá trị của hai biến a, b d) Các câu trên đều đúng

Ô số 4. Tìm một điểm sai trong đoạn khai báo sau: Const lythuongkiet :=2010; ?

- a) Dấu bằng (=) b) Tên hằng không được quá 8 kí tự
c) Từ khóa khai báo hằng sai d) Dấu hai chấm (:)

2. 2. Trò chơi CHẠY TIẾP SỨC

- Chuẩn bị: Giáo viên chuẩn bị nội dung công việc được đánh số từ 1 đến 3 hoặc 1-4 (tùy vào yêu cầu của bài). Giao mỗi số cần thực hiện công việc nào theo thứ tự đã quy ước sẵn. Giáo viên chia lớp thành 4 nhóm, sao cho mỗi nhóm đều có học sinh giỏi, khá, trung bình,... Trong mỗi nhóm học sinh tự đánh số từ 1 đến hết.

- Nội dung thực hiện: Tổ chức mỗi nhóm học sinh ngồi theo hàng dọc, hàng ngang hay vòng tròn quanh một cái bàn tùy theo điều kiện riêng của lớp. Khi có hiệu lệnh của giáo viên thì người số 1 thực hiện công việc trước, xong rồi mới giao cho người số 2, cứ thế đến khi xong thì dừng lại báo cáo kết quả. Nhóm nào thực hiện các công việc đúng và trong thời gian nhanh nhất thì nhóm đó sẽ thắng.

* Ví dụ: Khi dạy tiết ôn tập học kì 1 tin học 8, giáo viên có thể thực hiện như sau:

Gv tổ chức mỗi nhóm thành 6 học sinh, mỗi học sinh làm 1 nhiệm vụ theo thứ tự đã quy định.

VCT tính diện tích, chu vi của hình chữ nhật khi biết chiều dài a và chiều rộng b? (Với a, b là 2 số nguyên được nhập từ bàn phím).

Số 1: Khai báo các biến

Số 2: Nhập chiều dài a

Số 3: Nhập chiều rộng b

Số 4: Tính diện tích hình chữ nhật

Số 5: Tính chu vi hình chữ nhật

Số 6: Xuất kết quả và hoàn thiện chương trình.

2. 3. Trò chơi NẾU...THÌ...

- Chuẩn bị: Giáo viên chia lớp thành 2 đội (nhóm 1 và 2 là 1 đội, nhóm 3 và 4 là một đội), chia bảng thành 4 phần. Nhóm 1 và nhóm 3 mệnh đề “nếu”, nhóm 2 và nhóm 4 làm mệnh đề “thì”. Giáo viên sử dụng những kiến thức ở một phần nào đó (trong 1 bài hay trong một chương) do giáo viên yêu cầu.

- Nội dung thực hiện: Khi có hiệu lệnh bắt đầu, một học sinh của nhóm 1 và 3 lên bảng viết mệnh đề nếu, quay xuống lớp giao phần cho học sinh của nhóm 2, 4 lên viết mệnh đề thì. Cứ như thế cho đến khi hiệu lệnh hết giờ. Đội nào viết đúng và nhanh, được nhiều câu nhất sẽ là đội chiến thắng.

*Ví dụ: Khi dạy tiết ôn tập học kì 1 tin học 8, giáo viên có thể thực hiện như sau:

(Trò chơi chỉ áp dụng cho bài tập phần câu lệnh điều kiện)

Bài 1. VCT nhập vào 2 số nguyên a và b khác nhau từ bàn phím. In ra số lớn nhất trong 2 số a, b vừa nhập?

Bài 2. VCT nhập vào số nguyên N từ bàn phím. Kiểm tra N là số chẵn hay là số lẻ?

Bài 3. VCT nhập vào số nguyên N từ bàn phím. Kiểm tra N có chia hết cho 3 và cho 9 hay không?

Yêu cầu:

- Em hãy viết ra điều kiện sau IF và câu lệnh sau Then trong 3 bài toán trên?

- Với điều kiện và câu lệnh đó, về nhà viết thành 3 chương trình hoàn chỉnh?

Câu	Nếu (IF) Điều kiện	Thì (Then) Câu lệnh
1	If (a>b)	Then writeln(‘ a là số lớn nhất’) Else writeln(‘ b là số lớn nhất’);
2	If (N mod 2=0)	Then writeln(‘ N là số chẵn’) Else writeln(‘ N là số lẻ’);
3	If (N mod 3=0) and (N mod 9=0)	Then writeln(‘ N là số chia hết cho 3 và 9’)

	Else writeln(‘ N không chia hết cho 3 và 9’);
--	--

2. 4. Trò chơi GIẢI Ô CHỮ

- Chuẩn bị: Giáo viên thiết kế ô chữ theo hàng ngang (tùy theo từ khóa), mỗi hàng ngang ứng với một câu hỏi liên quan đến câu trả lời bị ẩn. Sau khi lật mở tất cả các hàng ngang là từ khóa liên quan tới bài học.

- Nội dung thực hiện: Giáo viên chia lớp học thành các nhóm hoặc cho học sinh chọn ngẫu nhiên các hàng ngang. Nếu trả lời đúng thì cho hiển thị dòng chữ đó lên bảng

*Ví dụ thiết kế ô chữ :

1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									

Gv đặt câu hỏi liên quan đến đáp án bị ẩn tương ứng với 8 hàng ngang ở trên

Câu hỏi hàng ngang:

1. Ô chữ hàng số 1 gồm có 6 ký tự:
2. Ô hàng ngang số 2 gồm có 9 ký tự:
3. Ô hàng ngang số 3 gồm có 5 ký tự:
4. Ô hàng ngang số 4 gồm có 3 ký tự:
5. Ô hàng ngang số 5 gồm 7 ký tự:
6. Ô hàng ngang số 6 gồm 6 ký tự:
7. Ô hàng ngang số 7 gồm 4 ký tự:
8. Ô hàng ngang số 8 gồm có 3 ký tự:

Gợi ý từ khóa: Gv tìm các khái niệm, định nghĩa,...liên quan đến từ khóa để gợi ý

C. PHÂN KẾT LUẬN:

Việc triển khai một tiết dạy ôn tập chương tùy thuộc vào nghiệp vụ sư phạm của mỗi giáo viên, phụ thuộc vào khả năng quản lý học sinh và phát huy tính tích cực, chủ động sáng tạo từ học sinh của mỗi giáo viên. Mặc dù đã rất cố gắng, nhưng chắc chắn chuyên đề này không tránh khỏi những hạn chế. Rất mong nhận được sự góp ý chân thành, chia sẻ thêm những phương pháp hay và phù hợp hơn nữa của quý thầy cô giáo và các bạn đồng nghiệp để chuyên đề được hoàn thiện hơn, áp dụng có hiệu quả hơn, nhằm nâng cao chất lượng học tập của học sinh.

Xin chân thành cảm ơn!