

THÔNG TIN CHUNG VỀ SÁNG KIẾN

1. Tên sáng kiến: *“Tạo hứng thú giúp nâng cao chất lượng học tập môn Toán cho học sinh lớp 3”*

2. Bộ môn áp dụng sáng kiến: Toán

3. Tác giả: Họ và tên: **Phạm Hoài Nhung** Nữ

Ngày tháng năm sinh: 12 / 04/ 1976

Trình độ chuyên môn: Đại học Sư phạm Tiểu học

Chức vụ, đơn vị công tác: Tổ trưởng chuyên môn tổ 2+3, giáo viên chủ nhiệm và giảng dạy lớp 3 - Trường Tiểu học Hồng Hưng.

Điện thoại : 0396327892

4. Chủ đầu tư tạo ra sáng kiến: Trường Tiểu học Hồng Hưng – xã Hồng Hưng, huyện Gia Lộc, tỉnh Hải Dương.

5. Đơn vị áp dụng sáng kiến lần đầu: Trường Tiểu học Hồng Hưng – xã Hồng Hưng, huyện Gia Lộc, tỉnh Hải Dương.

6. Các điều kiện cần thiết để áp dụng sáng kiến :

- Giáo viên phải có lòng yêu nghề, mến trẻ, có hiểu biết vững vàng về kiến thức và phương pháp dạy học toán.

- Học sinh phải thực hiện tốt các yêu cầu của giáo viên, chăm chỉ, tích cực, chủ động, sáng tạo trong học tập và tu dưỡng.

- Phòng học đảm bảo tiêu chuẩn về diện tích, ánh sáng; bàn ghế, thiết bị, đồ dùng tương đối đầy đủ phục vụ cho công tác giáo dục học sinh.

- Nhà trường, phụ huynh học sinh, các đoàn thể liên quan ủng hộ, phối kết hợp tốt cùng giáo viên trong công tác giáo dục học sinh.

7. Thời gian áp dụng sáng kiến lần đầu: Năm học 2023 – 2024

8. Cam kết không sao chép hoặc vi phạm bản quyền: Tôi cam kết sáng kiến do chính tôi viết, không sao chép hoặc vi phạm bản quyền của tác giả khác.

HỌ TÊN TÁC GIẢ

**XÁC NHẬN CỦA ĐƠN VỊ ÁP DỤNG
SÁNG KIẾN**

Phạm Hoài Nhung

MỤC LỤC

TÊN ĐỀ MỤC	TRANG
THÔNG TIN CHUNG VỀ SÁNG KIẾN	
TÓM TẮT SÁNG KIẾN	
MÔ TẢ SÁNG KIẾN	1
1. Hoàn cảnh nảy sinh sáng kiến	1
2. Cơ sở lý luận của vấn đề	2
3. Thực trạng của vấn đề	3
4. Các biện pháp thực hiện	6
4.1. Giải pháp 1: Tạo động cơ học tập đúng đắn cho học sinh	6
4.2. Giải pháp 2: Ứng dụng công nghệ thông tin vào dạy toán	10
4.3. Giải pháp 3: Vận dụng phù hợp các trò chơi học tập môn Toán	19
4.4. Giải pháp 4: Phối hợp linh hoạt các phương pháp và kỹ thuật dạy học tích cực	23
4.5. Giải pháp 5: Tạo hứng thú học tập thông qua dạy học trải nghiệm và giáo dục Stem	24
4.6. Giải pháp 6: Tự bồi dưỡng chuyên môn nghiệp vụ và trau dồi phẩm chất đạo đức của người giáo viên	27
5. Kết quả đạt được	28
6. Điều kiện để sáng kiến được nhân rộng	30
KẾT LUẬN VÀ KHUYẾN NGHỊ	31

TÓM TẮT SÁNG KIẾN

1. Hoàn cảnh nảy sinh sáng kiến

Trong số các môn học ở Tiểu học, Toán là môn học có vai trò rất quan trọng đến sự hình thành và phát triển những năng lực và phẩm chất của học sinh. Toán là một môn học độc lập, cùng với các môn học khác góp phần tạo nên sự phát triển con người toàn diện. Từ vị trí và nhiệm vụ vô cùng quan trọng của môn Toán, vấn đề đặt ra cho giáo viên là làm thế nào để việc dạy - học toán có hiệu quả cao, học sinh được phát triển tính tích cực, chủ động sáng tạo trong việc chiếm lĩnh kiến thức toán học; giáo viên phải có phương pháp và kỹ thuật dạy học như thế nào để phát huy được tính tích cực, chủ động, sáng tạo đồng thời tăng hứng thú và yêu thích học toán cho học sinh. Đây là vấn đề không chỉ riêng cá nhân tôi mà đại đa số giáo viên tiểu học đều quan tâm.

Năm học 2023-2024 là năm học thứ tư thực hiện chương trình GDPT 2018 và là năm học thứ hai thực hiện đổi mới chương trình đối với lớp Ba. Tạo hứng thú học toán và tình yêu toán học là một mục tiêu quan trọng của chương trình Toán 3 - Kết nối tri thức với cuộc sống. Tuy nhiên, do giáo viên còn nhiều bỡ ngỡ với chương trình mới, nhiều tiết dạy toán chưa đạt được yêu cầu mong muốn. Một số tiết học còn nặng nề, gây mệt mỏi, áp lực cho học sinh, hiệu quả chưa cao.

Vậy làm thế nào để học sinh lớp 3 hứng thú học toán? Làm thế nào để hiệu quả giờ dạy toán được nâng cao?

Cũng như các thầy cô giáo khác, tôi luôn trăn trở, tìm tòi, từng bước thực hiện việc đổi mới phương pháp và kỹ thuật dạy học để làm cho những tiết học toán trở nên sinh động, hấp dẫn hơn; làm cho những con số tưởng chừng như khô khan, vô hồn trở nên có hồn. Và hơn hết là có thể giúp học sinh phát huy tính năng động, sáng tạo, hình thành và phát triển những phẩm chất và năng lực toán học cho các em. Qua nghiên cứu, học hỏi và thử nghiệm, tôi đã mạnh dạn phối kết hợp các phương pháp và kỹ thuật dạy học tích cực; tăng cường ứng dụng công nghệ thông tin vào dạy học. Do đó những tiết toán do tôi dạy đã tạo được hứng thú học tập cho học sinh, hiệu quả giảng dạy cũng được nâng cao đáng kể. Chính vì lẽ đó tôi đã đúc kết một số kinh nghiệm muốn trao đổi cùng các bạn đồng nghiệp qua đề tài: ***“Tạo hứng thú giúp nâng cao chất lượng học tập môn Toán cho học sinh lớp 3”*** với mong muốn:

- Tổng hợp lại những biện pháp mình đã thực hiện trong việc tạo hứng thú học toán cho học sinh lớp 3 để đúc kết thành kinh nghiệm của bản thân.

- Chia sẻ với đồng nghiệp những việc đã làm, đã thành công trong dạy học toán mong nhận được những lời góp ý, nhận xét từ các cán bộ quản lý và các bạn đồng nghiệp để phát huy những mặt mạnh, điều chỉnh, khắc phục những thiếu sót giúp bản thân hoàn thiện và làm tốt hơn công tác giảng dạy trong những năm học tiếp theo.

2. Điều kiện, thời gian, đối tượng áp dụng sáng kiến

2.1. Điều kiện

Giáo viên phải có lòng yêu nghề, mến trẻ, nghiên cứu kỹ nội dung chương trình, chuẩn bị đầy đủ trang thiết bị, đồ dùng dạy học phục vụ cho môn học, sử dụng linh hoạt, hiệu quả các phương pháp, kỹ thuật dạy học đặc biệt chú trọng tới việc tạo hứng thú, động cơ học tập cho học sinh.

Học sinh phải chuẩn bị bài trước khi đến lớp, lắng nghe yêu cầu của giáo viên, chăm chỉ, tích cực, chủ động, sáng tạo trong học tập, yêu thích học toán.

2.2. Thời gian áp dụng sáng kiến: Năm học 2023 - 2024

2.3. Đối tượng áp dụng sáng kiến: Học sinh lớp 3A

3. Nội dung sáng kiến

Sáng kiến tập trung vào việc nghiên cứu, tập hợp những cơ sở lý luận về dạy học toán ở trường tiểu học. Đánh giá thực tiễn việc giảng dạy môn Toán của giáo viên, hứng thú và hiệu quả học tập của học sinh lớp 3 nhằm tìm ra một số biện pháp hữu hiệu trong việc nâng cao chất lượng giảng dạy môn Toán. Nội dung của sáng kiến đưa ra được các giải pháp cơ bản sau:

Giải pháp 1: Tạo động cơ học tập đúng đắn cho học sinh

Giải pháp 2: Ứng dụng công nghệ thông tin vào dạy toán

Giải pháp 3: Vận dụng phù hợp các trò chơi học tập môn Toán

Giải pháp 4: Phối hợp linh hoạt các phương pháp và kỹ thuật dạy học tích cực

Giải pháp 5: Tạo hứng thú học tập thông qua dạy học trải nghiệm và giáo dục Stem

Giải pháp 6. Tự bồi dưỡng chuyên môn nghiệp vụ và trau dồi phẩm chất đạo đức của người giáo viên để đáp ứng với yêu cầu của đổi mới giáo dục và đòi hỏi của xã hội.

Sáng kiến đã chỉ ra được các giải pháp mới, có ý nghĩa thiết thực và mang lại hiệu quả trong việc tạo hứng thú học toán cho học sinh lớp 3. Đồng thời giúp cho giáo viên bớt lúng túng về phương pháp dạy toán cũng như có những thủ pháp cần thiết để tạo hứng thú giúp nâng cao chất lượng học tập môn Toán cho học sinh.

4. Khẳng định giá trị, kết quả đạt được của sáng kiến

Sau khi áp dụng sáng kiến, tôi nhận thấy các biện pháp mình đã áp dụng có tính khả thi cao, phù hợp với đặc điểm tâm sinh lý, trình độ của học sinh lớp 3 nói riêng và học sinh tiểu học nói chung. Với các biện pháp đã áp dụng như trình bày trong sáng kiến, chất lượng học tập và rèn luyện của học sinh trong lớp được nâng cao rõ rệt. Học sinh hào hứng, tích cực, chủ động và sáng tạo hơn trong học toán. Đồng thời lớp luôn nhận được những lời khen, sự đánh giá cao từ các giáo viên bộ môn, Ban phụ trách Đội, Nhà trường và cha mẹ học sinh.

5. Đề xuất kiến nghị để thực hiện áp dụng hoặc mở rộng sáng kiến

Với giáo viên: Cần tăng cường bồi dưỡng chuyên môn nghiệp vụ, sử dụng linh hoạt các phương pháp và kỹ thuật dạy học tích cực, thường xuyên ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học, luôn chú ý đến việc tạo hứng thú học tập cho học sinh.

Với nhà trường: Tổ chức thêm các chuyên đề có chất lượng về dạy học toán; đáp ứng, bổ sung các cơ sở vật chất, tài liệu tham khảo phục vụ công tác giảng dạy và giáo dục học sinh.

MÔ TẢ SÁNG KIẾN

1. Hoàn cảnh nảy sinh sáng kiến

Trong sự nghiệp giáo dục, Giáo dục Tiểu học là một bộ phận quan trọng. Đó là bậc học nền tảng của hệ thống giáo dục quốc dân - bậc học góp phần hình thành những cơ sở ban đầu cho sự phát triển đúng đắn và lâu dài về tình cảm, trí tuệ, thể chất và các kỹ năng cơ bản cho học sinh. Bởi lẽ những gì thuộc về kỹ năng, tri thức, hành vi, nhân cách được hình thành và định hình ở học sinh tiểu học sẽ là dấu ấn sâu sắc theo suốt cuộc đời của mỗi người.

Trong số các môn học ở Tiểu học, Toán là môn học có vai trò rất quan trọng đến sự hình thành và phát triển những năng lực và phẩm chất của học sinh. Toán là một môn học độc lập, cùng với các môn học khác góp phần tạo nên sự phát triển con người toàn diện. Từ vị trí và nhiệm vụ vô cùng quan trọng của môn Toán, vấn đề đặt ra cho giáo viên là làm thế nào để việc dạy - học toán có hiệu quả cao, học sinh được phát triển tính tích cực, chủ động sáng tạo trong việc chiếm lĩnh kiến thức toán học; giáo viên phải có phương pháp và kỹ thuật dạy học như thế nào để phát huy được tính tích cực, chủ động, sáng tạo đồng thời tăng hứng thú và yêu thích học toán cho học sinh. Đây là vấn đề không chỉ riêng cá nhân tôi mà đại đa số giáo viên tiểu học đều quan tâm.

Năm học 2023-2024 là năm học thứ tư thực hiện chương trình GDPT 2018 và là năm học thứ hai thực hiện đổi mới chương trình đối với lớp 3. Tạo hứng thú học toán và tình yêu toán là một mục tiêu quan trọng của chương trình Toán 3 - Kết nối tri thức với cuộc sống.

Thực tế hiện nay, việc dạy toán cho học sinh lớp 3 theo chương trình GDPT 2018 đã và đang được các nhà trường quan tâm đổi mới theo hướng tích cực tuy nhiên vẫn còn nhiều bất cập, hiệu quả chưa cao như mong muốn. Nhiều tiết dạy còn nặng nề, khô khan, gây mệt mỏi, áp lực, chưa tạo được hứng thú học tập cho học sinh. Vậy làm thế nào để học sinh lớp 3 hứng thú học toán? Làm thế nào để hiệu quả giờ dạy toán được nâng cao?

Cũng như các thầy cô giáo khác, tôi luôn trăn trở, tìm tòi, từng bước thực hiện việc đổi mới phương pháp và kỹ thuật dạy học để làm cho những tiết học toán trở nên sinh động, hấp dẫn hơn; làm cho những con số tưởng chừng như khô khan, vô hồn trở nên có hồn. Và hơn hết là có thể giúp học sinh phát huy tính năng động, sáng tạo, hình thành và phát triển những phẩm chất và năng lực toán học cho các em. Những tiết Toán do tôi dạy đã tạo được hứng thú học tập cho học sinh, hiệu quả giảng dạy cũng được nâng cao đáng kể. Chính vì lẽ đó tôi

đã đúc kết một số kinh nghiệm muốn trao đổi cùng các bạn đồng nghiệp qua đề tài: ***“Tạo hứng thú giúp nâng cao chất lượng học tập môn Toán cho học sinh lớp 3”***.

2. Cơ sở lý luận của vấn đề

M.Gorki từng nói: *"Thiên tài nảy nở từ tình yêu đối với công việc"*. Cùng với tự giác, hứng thú làm nên tính tích cực nhận thức, giúp học sinh học tập đạt kết quả cao, có khả năng khơi dậy mạch nguồn của sự sáng tạo.

Học sinh lớp 3 nói riêng, học sinh tiểu học nói chung đều rất hiếu động, thích khám phá kiến thức mới nhưng cũng rất dễ bị phân tán, chóng chán nếu các em không hứng thú với việc học.

Trong hoạt động học tập, hứng thú học tập là một yếu tố quan trọng thúc đẩy học sinh chủ động lĩnh hội tri thức một cách nhanh hơn và sâu sắc hơn. Hứng thú học tập có vai trò to lớn trong việc nâng cao chất lượng học tập cho học sinh và sự phát triển nhân cách cho các em.

Đặc điểm tâm sinh lý của học sinh tiểu học là dễ nhớ nhưng mau quên, sự tập trung chú ý trong giờ học toán chưa cao, trí nhớ chưa bền vững, thích học nhưng chóng chán. Đặc điểm nhận thức của học sinh tiểu học ở các lớp đầu cấp là năng lực phân tích tổng hợp chưa phát triển, nhận thức thường dựa vào yếu tố bên ngoài. Đối với học sinh lớp 3, các em vẫn nhận thức cảm tính, khả năng tư duy logic còn chậm. Tuy nhiên các em cũng có một số điểm mạnh nhất định. Đó là tâm lý ham học hỏi, muốn chiếm lĩnh các kiến thức mới thông qua những vốn hiểu biết của bản thân, ưa hoạt động, hay tò mò, thích khám phá và giàu óc tưởng tượng. Chính vì vậy, tri thức cung cấp cho học sinh phải đa dạng và luôn mới lạ, giờ học phải sinh động, vừa sức, đảm bảo tính khoa học, tính chính xác, tính hiện đại. Do đó giáo viên cần tạo cơ hội cho học sinh được trải nghiệm các thời khắc vui vẻ và bất ngờ, kết nối có ý nghĩa, hứng thú tham gia, thử nghiệm nhiều lần và gắn kết với bạn bè, thầy cô trong các hoạt động học tập.

3. Thực trạng của vấn đề

Qua thực tiễn dạy học, dự giờ thăm lớp tôi nhận thấy việc dạy học sinh học toán còn một số tồn tại như sau:

3.1. Về phía học sinh:

Một số em thường học tập một cách thụ động, chủ yếu nghe giảng, ghi nhớ và làm bài theo mẫu dẫn đến thường bị lúng túng trong tư duy, nhầm lẫn khi lựa chọn phép tính.

Một số học sinh lười suy nghĩ, còn trông chờ vào thầy cô giáo giúp. Nhiều em khả năng chú ý và tập trung vào bài giảng chưa cao, hay mệt mỏi và áp lực, ít hứng thú khi học toán. Cá biệt một số em sợ học toán. Vì vậy hiệu quả giờ dạy toán chưa cao.

3.2. Về phía giáo viên:

Hiện nay, trong mỗi tiết dạy, nhiều giáo viên đã có sự đầu tư đổi mới phương pháp, tổ chức nhiều hình thức dạy học theo hướng lấy học sinh làm trung tâm. Tuy nhiên, trong một số tiết học, giáo viên vẫn dành nhiều thời gian vào việc cung cấp kiến thức, lo dạy cho hết nội dung bài mà ít chú ý đến việc tạo các hứng thú học tập cho học sinh khiến giờ dạy trở nên khô khan, nặng nề, gây mệt mỏi, chán nản cho học sinh.

Một số giáo viên thường dạy theo cách truyền đạt, giảng giải theo các tài liệu đã có sẵn trong sách giáo khoa, sách hướng dẫn giảng dạy. Một số giáo viên làm việc một cách máy móc, ít quan tâm đến việc phát huy khả năng sáng tạo của học sinh. Việc liên hệ, gắn kết kiến thức với thực tiễn cuộc sống, tạo điều kiện cho học sinh được trải nghiệm, thực hành và sáng tạo khi học toán chưa tốt.

Mặt khác còn có nhiều giáo viên ngại đọc tài liệu, chưa thực sự đầu tư thời gian nghiên cứu chuyên san, sách tham khảo, dự giờ đồng nghiệp để tự đúc rút kinh nghiệm, tìm ra những giải pháp tối ưu nhất để thực hiện giờ dạy toán đạt hiệu quả cao hơn.

3.3. Về việc sử dụng đồ dùng dạy - học:

Trong quá trình dạy học môn Toán, nhiều giáo viên chưa thường xuyên sử dụng đồ dùng dạy học, thường "dạy chay" hoặc có sử dụng nhưng do chưa chuẩn bị kỹ nên việc sử dụng đồ dùng dạy học vào tiết học đạt hiệu quả chưa cao.

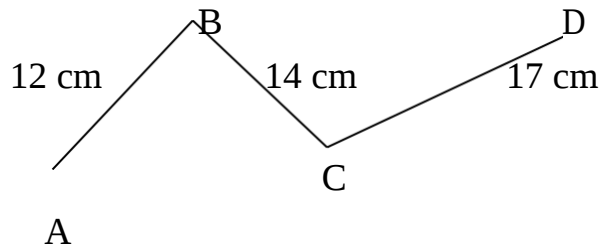
Việc ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy toán còn nhiều hạn chế.

3.4. Khảo sát

Để tạo cơ sở cho việc đưa ra những đề xuất, tôi tiến hành dự giờ, điều tra để nắm chắc thực trạng việc dạy của giáo viên và học của học sinh. Khảo sát chất lượng của học sinh lớp dạy thực nghiệm (lớp 3A) và lớp đối chứng (lớp 3B) đầu năm học 2023-2024, tôi thu được kết quả như sau:

BÀI KIỂM TRA

Câu 1. Một con kiến bò từ A đến D (qua B và C) như hình vẽ sau:



Vậy con kiến đã bò đoạn đường dài bao nhiêu xăng-ti-mét?

Câu 2. Nhìn tranh, viết ba phép nhân rồi tính



Câu 3. Lan có 15 quyển vở. Lan có nhiều hơn Hồng 8 quyển vở. Hỏi Hồng có bao nhiêu quyển vở ?

Câu 4. Tìm hiệu của số lớn nhất có ba chữ số với số nhỏ nhất có ba chữ số khác nhau.

ĐÁP ÁN VÀ BIỂU ĐIỂM:

Câu 1: 3 điểm

Bài giải:

Độ dài đoạn đường con kiến đã bò là: (1 điểm)

$$12 + 14 + 17 = 43 \text{ (cm)} \text{ (1,5 điểm)}$$

Đáp số: 43 cm (0,5 điểm)

Câu 2. 3 điểm

$$5 \times 2 = 10 \text{ (1 điểm)}$$

$$5 \times 4 = 20 \text{ (1 điểm)}$$

$$2 \times 3 = 6 \text{ (1 điểm)}$$

Câu 3. 3 điểm

Bài giải:

Số quyền vở của Hồng là: (1 điểm)

$$15 - 8 = 7 \text{ (quyển)} \text{ (1,5 điểm)}$$

Đáp số: 7 quyển vở (0,5 điểm)

Câu 4. 1 điểm

Bài giải:

Số lớn nhất có ba chữ số là: 999 (0,2 điểm)

Số bé nhất có ba chữ số khác nhau là: 102 (0,2 điểm)

Hiệu của hai số đó là: $999 - 102 = 897$ (0,4 điểm)

Đáp số: 897 (0,2 điểm)

KẾT QUẢ

Lớp	Sĩ số	Điểm 9 - 10		Điểm 7 - 8		Điểm 5 - 6		Điểm dưới 5	
		SL	%	SL	%	SL	%	SL	%
3A	36	10	27,7	8	22,2	14	39	4	11,1
3B	34	10	29,4	7	20,6	14	41,2	3	8,8

Nhìn vào kết quả bài kiểm tra của hai lớp 3A và 3B, tôi thấy chất lượng của học sinh hai lớp về phần giải toán là tương đương nhau, thậm chí chất lượng bài kiểm tra của lớp 3B lại có phần nhỉnh hơn lớp 3A một chút. Tuy nhiên, số lượng học sinh đạt điểm khá, giỏi chưa cao. Số lượng học sinh đạt điểm trung bình trở xuống còn nhiều. Tốc độ làm bài của học sinh còn chậm. Một số em lúng túng trong cách xác định dạng toán, tìm câu lời giải và lựa chọn phép tính thích hợp. Nhiều em viết còn thiếu hoặc sai danh số. Khả năng quan sát và tư duy của nhiều em còn chậm.

Trao đổi với giáo viên chủ nhiệm cũ, dự giờ, trò chuyện trực tiếp với học sinh, đánh giá mức độ hứng thú học tập môn Toán của học sinh hai lớp 3A và 3B tôi thu được kết quả:

Lớp	Sĩ số	Rất thích		Thích		Bình thường		Không thích	
		SL	%	SL	%	SL	%	SL	%
3A	36	7	19,4	9	25	14	39	6	16,6
3B	34	6	17,6	9	26,5	13	38,3	6	17,6

Như vậy số lượng học sinh của hai lớp 3A và 3B thích học toán không nhiều (khoảng 44%), có một số em không thích học toán, ngại thậm chí sợ sệt,

lo lắng mỗi khi học toán. Qua tìm hiểu tôi nhận thấy việc một số học sinh không thích học toán là do một số nguyên nhân sau:

- + Một số em ít tập trung trong giờ học, nhút nhát, chưa mạnh dạn tham gia vào các hoạt động học tập.
 - + Một số em động cơ học tập chưa rõ ràng, học không phải để nâng cao hiểu biết mà là học để đối phó. Học sinh chưa thấy được vai trò và tầm quan trọng của môn Toán đối với thực tiễn cuộc sống, không hiểu rõ giá trị của môn học, không thấy toán hữu ích trong đời sống hàng ngày hoặc không biết cách áp dụng nó vào thực tế. Điều này có thể làm cho môn Toán trở nên nhạt nhẽo và các em dễ dàng mất hứng thú.
 - + Giáo viên đôi lúc chưa linh hoạt khi vận dụng các phương pháp và kỹ thuật dạy học trong các tiết học toán, lớp học trầm khiến cho các giờ học trở nên nặng nề, buồn chán.
 - + Việc ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy toán chưa đạt được hiệu quả như mong muốn.
 - + Giáo viên chưa thực sự sáng tạo trong việc động viên, khích lệ học sinh.
- Từ việc nắm bắt được những tồn tại, nguyên nhân dẫn đến chất lượng học tập của học sinh chưa cao, các em chưa có hứng thú học toán. Trong quá trình dạy học, một mặt tôi cố gắng khắc phục các tồn tại đó, mặt khác tôi mạnh dạn nghiên cứu và áp dụng một số biện pháp nâng cao hứng thú học toán cho học sinh lớp 3A do tôi chủ nhiệm. Cụ thể như sau:

4. Các giải pháp thực hiện

4.1. Giải pháp 1: Tạo động cơ học tập đúng đắn cho học sinh

Nâng cao chất lượng dạy học là nhiệm vụ quan trọng đặt ra đối với các nhà trường nhằm đáp ứng yêu cầu đổi mới giáo dục hiện nay. Có nhiều yếu tố ảnh hưởng đến chất lượng dạy học, trong đó động cơ là yếu tố ảnh hưởng trực tiếp đến hoạt động học tập, tự học của học trò. Khi học sinh xây dựng được cho mình động cơ học tập đúng đắn sẽ học tập một cách tích cực, hứng thú, say mê. Ngược lại, việc học tập mang tính chất đối phó, miễn cưỡng thường xuất phát từ động cơ học tập không phù hợp. Do vậy, nghiên cứu để xây dựng động cơ học tập đúng đắn cho học sinh là rất cần thiết để nâng cao chất lượng dạy và học.

Động cơ học tập được hình thành từ những cảm xúc, nhu cầu học tập của học sinh. Đối với học sinh lớp 3 thì động cơ học tập không có sẵn. Đa số các em đều chưa ý thức được mục đích của việc học toán. Vì thế trong quá trình học tập và rèn luyện, tôi luôn là người dẫn dắt hình thành động cơ học toán cho các em.

Theo quan sát, tôi thấy có hai nguyên nhân khiến các em chưa có động cơ học tập môn Toán: Một là các em thực sự không thấy môn Toán thú vị với mình hoặc không thấy được ý nghĩa thực sự của việc học toán ngoại trừ việc vượt qua các bài kiểm tra bắt buộc. Hai là, các em có mong muốn học, có thấy được giá trị, thấy được ý nghĩa của việc học toán nhưng do mất gốc, không theo được chương trình nên các em tự ti, thiếu kiên trì. Đặc điểm chung của học sinh không có động cơ học toán là những học sinh học chưa tốt môn Toán.

4.1.1. Tạo động cơ học tập bằng việc giúp học sinh thấy được ứng dụng quan trọng, hữu ích của toán học trong cuộc sống hàng ngày

Để tạo ra được động cơ học toán cho học sinh, trước hết tôi đã giúp các em thấy được ứng dụng quan trọng, hữu ích của toán trong cuộc sống hàng ngày. Tôi giúp các em hiểu Toán học được sử dụng trong tất cả các lĩnh vực. Mọi công việc đều liên quan đến Toán học theo nhiều cách khác nhau. Toán học được sử dụng trong mọi ngành nghề và thương mại trên toàn cầu. Nó còn hỗ trợ chúng ta giải quyết các tình huống trong thực tế sinh hoạt hàng ngày như: tính tiền khi mua bán hàng hóa; tính số lượng thực phẩm cần sử dụng trong nấu ăn; tính số viên gạch cần mua khi xây nhà, lát nền, lát sân; tính số cây cần mua để trồng trên thửa ruộng; tính số giấy, số que kem, ống hút, ... khi làm đồ chơi, đồ dùng học tập; ...

Tôi cho các em tìm hiểu mục lục sách giáo khoa toán lớp 3, sau đó giới thiệu về những nội dung chính trong chương trình toán lớp 3 để kích thích sự tò mò, khám phá của các em.

**** Ví dụ:***

Tôi giới thiệu về ứng dụng kì diệu và ý nghĩa của phép tính nhân, chia trong cuộc sống. Hoặc khi giới thiệu về phần hình học, tôi cho các em tìm những đồ vật có dạng hình tam giác, hình tứ giác, hình vuông, hình chữ nhật, hình tròn, khối trụ, mà các em biết. Hoạt động này giúp các em thấy toán học thật gần gũi với cuộc sống.

Tôi giới thiệu thêm: *Ở lớp dưới, các em đã nhận diện được các hình tam giác, hình tứ giác, hình vuông, hình chữ nhật, hình tròn, khối trụ. Chương trình Toán 3 sẽ giúp các em khám phá thêm những đặc điểm thú vị của những hình này. Đặc biệt là các em sẽ được tìm hiểu thêm về khối hộp chữ nhật, khối lập phương, biết tính chu vi, diện tích của một số hình trong số các hình đó. Những đặc điểm thú vị đó là gì? Ứng dụng của chúng trong đời sống ra sao? Chúng*

mình sẽ cùng nhau đi khám phá. Qua những lời giới thiệu ấy, tôi thấy rõ sự tò mò, sự hào hứng hiện lên trong ánh mắt của các em.

4.1.2. Tạo động cơ học tập bằng việc thiết kế hoạt động mở đầu hấp dẫn trong mỗi tiết học toán

Việc tạo động cơ học tập cho học sinh không chỉ dừng lại ở đó mà trong mỗi tiết học toán, tôi luôn luôn thiết kế hoạt động mở đầu với nhiều hình thức khác nhau để tạo hứng thú cho học sinh mỗi khi bắt đầu vào bài học mới. Qua đó, tạo ra môi trường học tập thân thiện, cởi mở giữa thầy và trò, khuyến khích các em có thể dễ dàng bày tỏ ý kiến, quan điểm của bản thân.

**** Ví dụ:***

Khi dạy bài “*Điểm ở giữa, trung điểm của đoạn thẳng*” (SGK Toán 3, bộ Kết nối tri thức – trang 49) tôi cho học sinh khởi động thông qua thử thách cắt đoạn dây cho trước thành hai đoạn bằng nhau mà không dùng thước đo. Học sinh trao đổi, thảo luận rất sôi nổi và hào hứng để tìm ra cách giải quyết vấn đề là: gấp đôi đoạn dây, cắt ở điểm chính giữa đoạn dây (điểm bị gấp lại) sẽ được hai đoạn bằng nhau. Tôi giới thiệu điểm chính giữa đoạn dây mà các em vừa cắt chính là *trung điểm* của đoạn dây ấy. Sau đó kết nối, giới thiệu bài mới và tổ chức các hoạt động học tập tiếp theo.

Bên cạnh đó, tôi thận trọng trong việc giao các nhiệm vụ học tập cho các em ở trên lớp và ở nhà để đảm bảo các em có đủ thời gian hoàn thành bài tập được giao, không bị mệt mỏi hay áp lực mà vẫn đạt hiệu quả cao trong học tập (Chia các nhỏ các nhiệm vụ học tập để các em dễ dàng giải quyết).

4.1.3. Tạo động cơ học tập bằng việc sử dụng linh hoạt một số video về nguồn gốc của toán học và các nhà toán học nổi tiếng trong và ngoài nước

Việc học một tiết toán kéo dài 35 phút thường làm cho học sinh căng thẳng, khó chịu làm giảm sự tập trung và giảm hiệu quả hiểu bài. Nhất là những tiết toán thứ ba hoặc thứ tư trong buổi học. Vì khi học xong tiết học trước, các em mệt mỏi, tạo ra sự uể oải mất tập trung. Do đó tôi đã sử dụng linh hoạt một số video hấp dẫn để giải lao giữa tiết học cho các em như:

- Những video giới thiệu về nguồn gốc của toán học.
- Video về top 10 nhà toán học nổi tiếng nhất thế giới.
- Video về giáo sư Toán học Ngô Bảo Châu,...

Mục đích của việc sử dụng ứng dụng này trước hết là để các em giải toả căng thẳng trong tiết học toán, giúp các em thư giãn, lấy lại tinh thần để tiếp tục học tập tốt. Bên cạnh đó tôi muốn chuyển tải đến các em thông điệp về vai trò

của môn toán đối với đời sống con người, nếu không học toán hoặc học yếu môn toán thì sẽ mang đến bất lợi gì cho bản thân,... Ngoài ra, những tấm gương học toán giỏi của các nhà toán học trên thế giới và của Việt Nam sẽ mang đến sự tò mò, khích lệ, tạo hứng thú và động lực để các em yêu thích môn toán và chăm chỉ học toán hơn.

Về cách thức tổ chức, tôi thường lồng ghép những video này vào đầu tiết hoặc giữa tiết học toán, tùy thuộc vào tình hình thực tế. Chẳng hạn, nếu tiết toán diễn ra đầu buổi học thì tôi lồng ghép vào giữa tiết học. Nếu là tiết thứ hai hoặc thứ ba thì tôi lồng ghép vào đầu tiết học để giải tỏa những căng thẳng khó chịu khi học nhiều tiết. Về thời gian lồng ghép tôi chỉ áp dụng từ 2 - 5 phút cho mỗi video, nếu video nào dài thì tôi cho các em xem trong nhiều tiết học. Ngoài video, tôi còn giới thiệu các tranh ảnh về các cuộc thi Toán học trong và ngoài nước, những học sinh giỏi toán cấp quốc gia, cấp quốc tế cho các em tìm hiểu thêm, yêu thích và có động lực học môn Toán hơn.

4.1.4. Tạo động cơ học tập bằng việc xây dựng môi trường thân thiện giữa thầy và trò, trò và trò

Bên cạnh việc tác động vào nội dung và phương pháp, hình thức tổ chức dạy học, việc thiết lập được mối quan hệ hợp tác tích cực tốt đẹp giữa thầy và trò, giữa các trò cũng sẽ tạo hứng thú và động lực học tập cho học sinh. Hình thức tổ chức dạy học hấp dẫn cùng với một bầu không khí thân ái hữu nghị trong giờ học sẽ tạo ra sự hứng thú và động lực học tập cho cả thầy và trò. Bởi vì, học là hạnh phúc không chỉ vì những lợi ích mà nó mang lại, mà hạnh phúc còn nằm ngay trong chính sự học. Bởi vậy tôi luôn chú ý xây dựng mối quan hệ thân thiện giữa giáo viên và học sinh bằng những lời nói nhẹ nhàng, sự quan tâm gần gũi, yêu thương dành cho học trò. Với học sinh trong lớp, tôi cũng giáo dục các em phải biết yêu thương, đoàn kết, biết giúp đỡ nhau trong học tập, cùng nhau chia sẻ niềm vui nỗi buồn. Xây dựng mô hình *Đôi bạn cùng tiến* để học sinh giúp đỡ nhau trong học tập.

Khen ngợi là một phần thưởng tinh thần to lớn đối với học sinh tiểu học. Lời khen giúp các em tạo động lực và cải thiện kết quả học tập. Hiện nay, cả giáo viên và phụ huynh đều đánh giá cao sự khích lệ, động viên học sinh của thông tư 27. Việc động viên, khích lệ học sinh kịp thời sẽ giúp học sinh tự tin, nhân cách của học sinh ngày càng được kiện toàn, hành vi tích cực sẽ được phát huy. Ngược lại, phê bình, trách mắng, chỉ trích làm cho lòng tự trọng của trẻ bị tổn thương.

Chính vì vậy hàng ngày thay vì trách phạt và chê bai học sinh tôi sẽ dành cho các em những lời khen ngợi chân thành khi các em có sự tiến bộ. Đối với những em học toán chưa tốt, bài làm còn mắc lỗi, tôi gợi ý để các em tìm ra lỗi sai trong bài và sửa lại dưới sự dẫn dắt của cô giáo.

Học sinh tiểu học rất thích được khen, được tuyên dương, được thưởng. Phần thưởng của các em có thể không thiên nhiên về vật chất mà chỉ cần là phần thưởng về tinh thần, tượng trưng cũng được. Nắm bắt được tâm lý này nên tôi thường đưa ra các hình thức thi đua khen thưởng: khen ngợi, thưởng hoa, thưởng điểm tốt, thư khen hoặc cũng có khi thưởng đồ dùng học tập nho nhỏ, ... Ngoài nhận xét bằng lời, tôi dùng cử chỉ, ánh mắt, nụ cười hay những cái xoa đầu để khích lệ các em. Những em nào tiến bộ tôi có thể thưởng bông hoa, sticker hay lời khen động viên kịp thời. Khi các em được nhận những bông hoa, sticker hay lời khen của cô các em cảm thấy rất vui và hạnh phúc.

Bên cạnh đó, tôi thường xuyên viết nhận xét vào vở hoặc sản phẩm học tập của học sinh để động viên, khích lệ các em.

Từ những việc làm cụ thể và tỉ mỉ đó, tôi đã giúp học sinh dần hình thành động cơ học tập đúng đắn. Các em đã tích cực, chủ động hơn trong việc chiếm lĩnh kiến thức. Đây không chỉ là một việc làm thiết thực để tạo hứng thú học toán mà còn có giá trị gắn kết toán học với cuộc sống và mang cuộc sống vào trong toán học.

4.2. Giải pháp 2: Ứng dụng công nghệ thông tin vào dạy toán

Công nghệ thông tin mang lại rất nhiều lợi ích cho thầy và trò trong dạy và học. Công nghệ thông tin tạo ra môi trường học tập hiện đại, hứng thú và hiệu quả, tăng sự tự giác cho học sinh và giảm sự vất vả, chi phí chuẩn bị đồ dùng dạy học cho giáo viên. Công nghệ thông tin là nhân tố không thể thiếu trong dạy học phát triển năng lực. Nó cung cấp rất nhiều tư liệu bổ ích cho người giáo viên, giảm gánh nặng trong công việc dạy học khi sử dụng nguồn học liệu tranh, ảnh, video, bài giảng điện tử, trò chơi,... tạo cho học sinh những kiến thức bổ ích, thiết thực đồng thời giúp giáo viên tổ chức những giờ dạy vui vẻ hào hứng, sôi nổi, từ đó các em học sinh sẽ tham gia nhiệt tình và tự phát triển những phẩm chất, năng lực của bản thân.

Một trong những định hướng đổi mới phương pháp dạy học theo hướng tích cực là ứng dụng công nghệ thông tin vào dạy học, điển hình là sử dụng giáo án điện tử. Ngày nay, giáo án điện tử được sử dụng rất phổ biến bởi những tiện ích mà nó đem lại nhưng làm thế nào để mỗi giáo án điện tử có chất lượng, thực

sự phát huy được hiệu quả, góp phần tạo hứng thú cho học sinh trong mỗi giờ học mà không gây sự nhàm chán thì cần sự sáng tạo, sự đầu tư nghiêm túc của giáo viên. Bởi vậy, tôi luôn đầu tư thời gian, công sức, trí tuệ cho mỗi bài soạn, sử dụng linh hoạt và phong phú các hiệu ứng.

4.2.1. Tăng cường mô hình hoá để giúp học sinh học tốt môn Toán

Để giúp học sinh tìm hiểu, khám phá các tình huống thực tế bằng công cụ và ngôn ngữ toán học, tôi đã sử dụng mô hình hoá để tạo ra các tình huống gợi mở vấn đề, qua đó giúp học sinh thấy được mối quan hệ giữa thực tiễn với các vấn đề trong sách giáo khoa dưới góc nhìn của toán học. Tôi thường sử dụng các mô hình toán học cụ thể như: hình vẽ, công thức toán học. Với mỗi vấn đề đang tìm hiểu, có thể có nhiều mô hình toán học khác nhau. Thông qua mô hình, học sinh sẽ được phát triển các ý tưởng toán học, khám phá tình huống và thiết lập được mục tiêu của bài.

**** Ví dụ:***

Khi dạy Bài: Ôn tập bảng nhân 2; 5, bảng chia 2; 5 (SGK Toán 3 – tập 1 – trang 14) có bài tập toán số 5 như sau: “*Trong ngày hội đầu xuân có 10 cặp đô vật tham gia thi đấu. Hỏi có bao nhiêu đô vật tham gia thi đấu?*”. Như vậy nếu học sinh đọc đề mà không có hình ảnh hoặc mô hình hoá toán học hỗ trợ thì sẽ có một số em làm không chính xác bài toán. Bởi ở lớp 3, nhiều em vẫn chưa biết về đô vật, hay khái niệm “cặp” cũng có em hiểu chưa đúng. Do đó tôi đã sử dụng thêm mô hình hoá để giúp các em quan sát, vận dụng và giải toán nhanh hơn, chính xác hơn. Đó chính là bức tranh một cặp đô vật đang thi đấu. Như vậy dựa vào mô hình hoá đó học sinh sẽ xác định ngay là một cặp tức là 2 người. Từ đó suy luận ra cách tìm số đô vật tham gia thi đấu là: $2 \times 10 = 20$ (người).



Hình ảnh: một cặp đô vật

Tương tự như trên ở những bài toán trong sách giáo khoa mang tính trừu tượng, không có mô hình hoá toán học hoặc mô hình bằng tranh vẽ thì tôi sử dụng mô hình gắn với thực tế đời sống để các em liên tưởng và suy luận tìm ra cách giải bài toán nhanh và chính xác nhất.

4.2.2. Lồng ghép một số trò chơi học tập trong giáo án điện tử

Tổ chức trò chơi trong dạy học toán ở tiểu học nói chung và ở lớp 3 nói riêng là một phương pháp dạy học sáng tạo và thu hút được sự chú ý, tập trung của học sinh cao nhất. Thông qua phương pháp này, giáo viên sẽ phát huy được nhiều yếu tố cho các em như khơi dậy hứng thú, tăng sự tập trung và phát huy tinh thần chăm chỉ trong giờ học. Nhất là những tiết học nặng về kiến thức, khi các em mệt mỏi, mất tập trung chú ý thì trò chơi học tập được xem như một cách để giáo viên thu hút các em, lấy lại tinh thần tập trung, ý thức chăm chỉ học bài cho các em.

Nắm bắt được điều đó nên tôi thường lồng ghép một số trò chơi toán học trong các giáo án điện tử. Mỗi trò chơi đều có một đặc điểm và cách chơi khác nhau, tuy nhiên tất cả những trò chơi tôi áp dụng đều phù hợp lứa tuổi và thu hút được các em, làm cho các em tập trung học bài hơn và hứng thú hơn trong mỗi giờ học từ đó các em tiếp thu bài một cách nghiêm túc và hiệu quả hơn.

*** Trò chơi “Ai là triệu phú”**

Trò chơi “Ai là triệu phú” được tôi lồng ghép vào đầu buổi học ở phần khởi động nhằm tạo không khí vui vẻ, sôi động khi bước vào giờ học toán hoặc áp dụng trong các tiết luyện tập giúp các em tiếp tục tập trung để học bài theo hướng dẫn của giáo viên.

Tôi sưu tầm hình ảnh trò chơi “Ai là triệu phú” của đài truyền hình Việt Nam để thiết kế ra trò chơi này nhằm tạo hứng thú cho các em vào đầu buổi học. Về cách chơi, tôi cho học sinh xung phong và chọn những câu hỏi mà em thích (trong 4 câu hỏi xuất hiện trên màn hình). Học sinh trả lời câu hỏi. Nếu trả lời đúng thì được nhận bông hoa điểm tốt. Nếu học sinh nào trả lời chưa đúng thì sẽ mời em khác trả lời thay,... cứ như thế trò chơi sẽ kết thúc khi cả 4 câu hỏi đều được chọn. Trò chơi này áp dụng được với tất cả các bài học trong chương trình môn Toán lớp 3.

Chẳng hạn: Khi dạy bài: “**Tìm thành phần trong phép cộng, phép trừ**” SGK toán 3 – trang 11. Để khởi động bài học và phát huy tinh thần tập trung đồng thời kiểm tra kiến thức các em đã học ở bài trước. Tôi tạo trò chơi “Ai là

triệu phú”. Cách chơi là cho học sinh xung phong chọn câu hỏi tùy ý, sau khi click vào biểu tượng ghi số câu hỏi thì xuất hiện bài toán:

($40 + = 65$; $? + 20 = 35$; $? + 15 = 25$; $14 + ? = 28$). Học sinh tính và nêu kết quả. Nếu trả lời đúng thì được lớp tuyên dương, khen thưởng. Nếu học sinh nào trả lời chưa đúng thì sẽ mời em khác trả lời thay. Cứ như thế các em chơi đến khi cả 4 câu hỏi trên được chọn và trả lời đúng.



Trò chơi Ai là triệu phú

*** Trò chơi “Em yêu truyện cổ nước mình”, “Hái quả miền Tây”**

Trò chơi này được tôi tích hợp một cách linh hoạt, tùy vào nội dung bài học mà sử dụng để đảm bảo tính khoa học, hiệu quả cho tiết dạy theo hướng phát triển phẩm chất, năng lực cho học sinh. Có thể áp dụng phần khởi động, có thể áp dụng phần luyện tập hoặc củng cố vận dụng,...

Ví dụ : Khi dạy bài 6: “Bảng nhân 4; Bảng chia 4” (SGK toán 3 – trang 19). Tôi tạo một trò chơi với tên gọi “*Em yêu truyện cổ nước mình*” và tích hợp trò chơi này ở phần khởi động nhằm tạo không khí vui vẻ, sôi động cho học sinh và hứng thú trước giờ học, đồng thời giáo dục các em có ý thức đọc nhiều truyện cổ tích vì nó có giá trị giáo dục đạo đức và giải thích các hiện tượng thiên nhiên, sự vật trong cuộc sống.

Tôi tạo 8 bức tranh sắp xếp thành hai hàng gồm các loại truyện cổ tích Việt Nam. Về cách chơi, học sinh sẽ xung phong, máy tính sẽ tự động chạy, khi dừng lại ở bức tranh nào học sinh phải trả lời câu hỏi ẩn bên trong. Nếu trả lời đúng thì được bông hoa điểm tốt. Nếu học sinh nào trả lời chưa đúng thì sẽ mời em khác trả lời thay. Cứ như thế trò chơi sẽ kết thúc khi học sinh tham gia quay

đủ 4 lượt chơi. Trò chơi này áp dụng được với tất cả các bài học trong chương trình môn Toán lớp 3.

Thứ.....ngày.....tháng.....năm.....

TOÁN

TRÒ CHƠI: EM YÊU TRUYỆN CỔ NƯỚC MÌNH

Trò chơi: Em yêu truyện cổ nước mình

Thứ.....ngày.....tháng.....năm.....

TOÁN

TRÒ CHƠI: HÁI QUẢ MIỀN TÂY

Trò chơi: Hái quả miền Tây

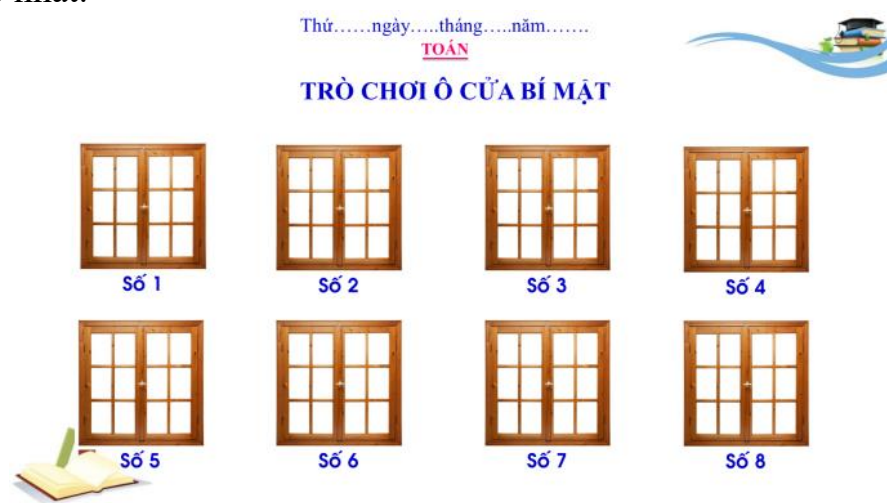
Với trò chơi “Hái quả miền Tây”, tôi cũng thực hiện tương tự. Trò chơi này không chỉ giúp các em củng cố kiến thức toán đã học mà còn giúp mở rộng hiểu biết về một số loại hoa trái tiêu biểu ở miền Tây. Cách dẫn dắt khéo léo, câu hỏi gợi mở, liên hệ phù hợp, tôi đã giúp học sinh kể thêm được nhiều loại hoa trái, đặc sản ở miền Tây, giáo dục ý thức vùng miền, kích thích sự tò mò,

ham tìm hiểu, khám phá của học sinh đồng thời giáo dục tình yêu quê hương đất nước, giáo dục ý thức bảo vệ môi trường thiên nhiên cho các em.

* Trò chơi “Ô cửa bí mật”

Tôi luôn sử dụng nhiều trò chơi khác nhau để tạo hứng thú cho các em, tránh trùng lặp thì học sinh sẽ không nhanh chán. Trò chơi “Ô cửa bí mật” được tôi sử dụng khi dạy bài 7: “Ôn tập hình học và đo lường” (SGK toán 3 – trang 21). Tôi đã sử dụng trò chơi này khi khởi động bài học để tạo không khí học tập vui vẻ và hào hứng trước giờ học. Tôi tạo 8 ô cửa và xếp thành 2 hàng, mỗi hàng 4 ô cửa. Cách chơi: tôi cho các em xung phong tham gia chơi và máy tính sẽ chạy tự động. Khi máy tính dừng và chỉ vào ô cửa nào thì học sinh phải trả lời câu hỏi ở ô cửa đó. Trả lời đúng sẽ được tuyên dương, chưa đúng thì mời học sinh khác thay thế.

Cứ như vậy mỗi bài học tôi thường lồng ghép những trò chơi khác nhau giúp tạo hứng thú và phát huy tính tích cực, tự giác cho các em nhằm đem lại kết quả học tập cao nhất.



Trò chơi: Ô cửa bí mật.

4.2.3. Thiết kế, xây dựng lời thoại các nhân vật đồng hành cùng các em trong các tiết học

Tuyển nhân vật xuyên suốt được xây dựng giúp học sinh cảm thấy gần gũi và tương tác nhiều hơn với cuốn sách, bao gồm: hai chị em Mai và Mi; hai bạn Việt và Nam học cùng lớp Mai và bạn Rô-bốt, nhân vật đặc biệt rất thông minh và tinh nghịch. Các bạn nhỏ trong bộ sách sẽ lớn lên theo từng lớp học và trở thành những người bạn thân thiết của mỗi học sinh trong những năm tháng học trò. Nhưng để các em tự đọc các lời thoại của các bạn ấy thì cảm thấy rất nhàm chán và không thuyết phục. Tận dụng những tuyển nhân vật ấy, tôi đã ứng

dụng công nghệ thông tin để xây dựng, ghi âm những lời thoại theo từng nhân vật ấy nhằm giúp các em hứng thú, tập trung và thích khám phá, tìm tòi kiến thức hơn.

* Ví dụ: Khi dạy bài 19: “Hình tam giác, hình tứ giác. Hình chữ nhật, hình vuông” – SGK toán 3 – trang 56. Để khám phá bài học, tôi đã lồng tiếng lời thoại của các nhân vật: Mai, Nam, Rô – bốt để tạo hứng thú, dễ dẫn dắt đi vào bài học cho học sinh. Từ đó khơi dậy cho các em hứng thú tìm tòi, khám phá bài học một cách tự nhiên nhất.



Hình ảnh sách giáo khoa toán lớp 3

Bên cạnh đó để giúp các em tránh nhàm chán, tạo một không khí gần gũi, lớp học vui vẻ và cởi mở hơn tôi đã xây dựng thêm một số nhân vật đồng hành cùng các em khi dẫn dắt vào các bài tập hoặc trò chơi, giải quyết các vấn đề trong khi học toán. Đó là những nhân vật ngộ nghĩnh, đáng yêu và rất gần gũi đối với các em như: vịt Donald, Minions, Doraemon....Hình ảnh ngộ nghĩnh cùng âm thanh lồng tiếng các nhân vật đó đã mang lại hiệu quả học tập rất cao. Các em rất thích thú, phấn khích, tập trung giải quyết những vấn đề đưa ra một cách nhanh chóng và hiệu quả.

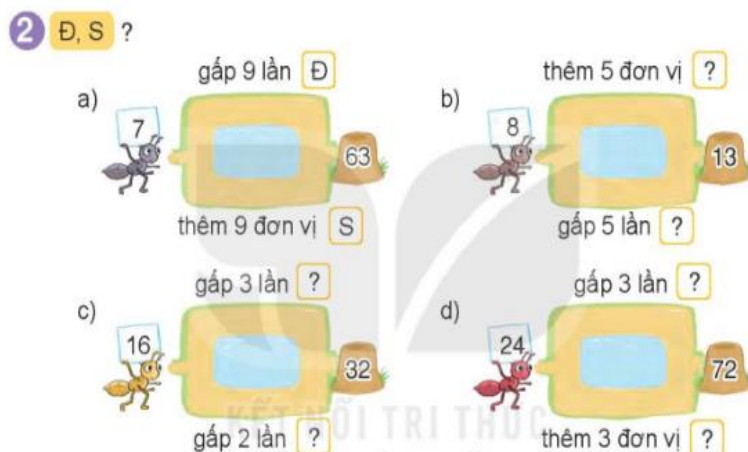


Video lồng tiếng các nhân vật hoạt hình

4.2.4. Tạo hứng thú học tập thông qua trả lời câu hỏi trắc nghiệm bằng ứng dụng Plickers

Nhằm thay đổi nhiều phương pháp dạy học theo phát triển năng lực học sinh tôi thường tìm hiểu trên nhiều nền tảng khác nhau để trau dồi thêm kiến thức. Từ đó, tôi thường xuyên thay đổi cách tổ chức dạy học cho các em một cách linh hoạt, mới mẻ. Một phần mềm mà tôi thấy hữu ích và mang lại hiệu quả đó chính là Plickers. Phần mềm Plickers không chỉ cuốn hút được các em học sinh, tạo ra sự tương tác giữa thầy và trò mà còn giúp các em nắm vững kiến thức, tạo sự hứng khởi trong học tập. Điều kiện để áp dụng phần mềm Plickers trong trường học rất đơn giản, chỉ cần giáo viên có điện thoại thông minh; lớp học có máy tính và 1 tivi hoặc máy chiếu kết nối mạng Internet, mỗi học sinh được phát một thẻ in trên giấy. Thẻ của mỗi học sinh tương ứng là mã của em đó, 4 cạnh của thẻ có mã là 4 đáp án A, B, C, D. Học sinh đọc câu hỏi trên màn hình và chọn đáp án nào thì giơ bảng mã theo chiều tương ứng ABCD đã in trên mã thẻ của học sinh đó. Sau khi học sinh trả lời bộ câu hỏi, Plicker có phần *Hiển thị đáp án*, tổng hợp kết quả của học sinh rất nhanh và ngay lập tức hiện trên màn hình máy tính. Thứ nhất, học sinh có thể thấy kết quả của mình được hiển thị trên màn hình, thấy được bao nhiêu bạn trả lời đúng, bao nhiêu bạn có cùng đáp án với mình, từ đó các em càng hào hứng và có ý thức học tập hơn, tích cực bổ sung kiến thức để đạt được kết quả tốt hơn. Thứ hai học sinh không nhìn được đáp án của nhau. Thứ ba Plicker giúp cho việc củng cố kiến thức bài học thú vị, nhanh gọn hơn. Sự hào hứng, yêu thích không chỉ trong tiết học mà còn được duy trì thực hiện ở nhà để chuẩn bị thật tốt cho buổi học sau.

Khi dạy bài 24: Gấp một số lên một số lần, có bài tập 2, tôi cho các em sử dụng Plicker:

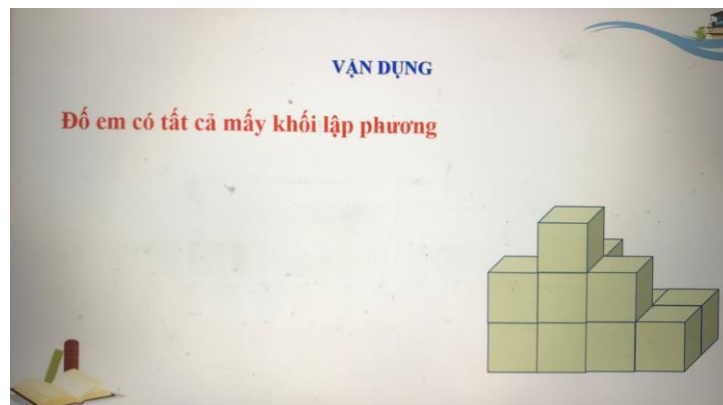


Bài tập 2 - trang 71, sách Toán 3 (Tập 1).

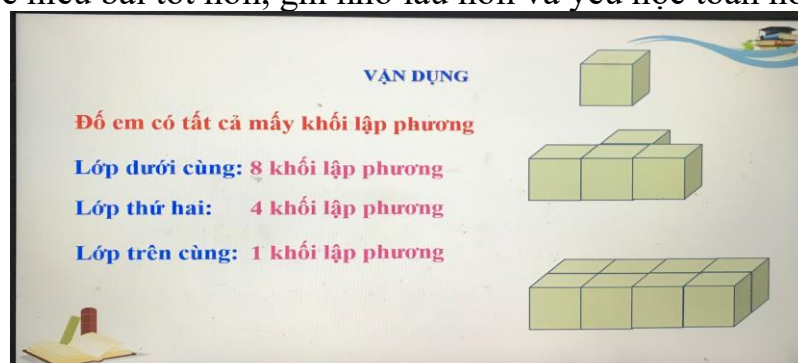
4.2.5. Tạo thêm hiệu ứng, kết hợp âm thanh và khai thác các phần mềm hỗ trợ dạy học như: Azota, Quizizz

Khi thiết kế giáo án điện tử, tôi thường sử dụng hiệu ứng đổi màu chữ, gạch chân dưới yêu cầu của đề bài sẽ giúp học sinh dễ nhận diện và ghi nhớ lâu hơn. Hoặc khi tóm tắt bài toán tôi hay dùng hình ảnh phù hợp để minh họa cho đề bài. Những bài toán về đếm hình được đưa lên màn hình lớn và tạo hiệu ứng tách, ghép hình sẽ giúp học sinh dễ hình dung và hiểu bài nhanh hơn. Khi tổ chức trò chơi tôi thêm âm thanh như: tiếng chuông, tiếng vỗ tay, tiếng nhạc, ... để thu hút sự chú ý của học sinh.

Ví dụ: Khi dạy bài "Luyện tập chung" – SGK Toán 3 – Kết nối tri thức với cuộc sống – trang 65. Cuối tiết học, để củng cố kiến thức về khối lập phương, khả năng quan sát, trí tưởng tượng của học sinh tôi đưa ra bài tập vận dụng sau:



Tôi cho học sinh quan sát, đếm số khối lập phương có trong hình rồi chia sẻ trước lớp. Sau đó dùng hiệu ứng tách ghép để giúp học sinh kiểm chứng kết quả và khẳng định kết quả quan sát cùng óc tưởng tượng của mình. Các em sẽ đếm được số khối lập phương có ở lớp dưới cùng (8 khối), số khối lập phương có ở lớp thứ hai (4 khối), số khối lập phương có ở lớp trên cùng (1 khối), kết hợp với hiệu ứng âm thanh giúp các em vô cùng hào hứng và thích thú. Chắc chắn các em sẽ hiểu bài tốt hơn, ghi nhớ lâu hơn và yêu học toán hơn.



Hình ảnh khi dùng hiệu ứng tách ghép kết hợp âm thanh

Ngoài ra, tôi vào các trang Violet, Kinhnghiemdayhoc.net, Hành trang số,... để tham khảo cách thiết kế giáo án điện tử của đồng nghiệp.

Bên cạnh đó, tôi còn ứng dụng công nghệ thông tin vào việc hỗ trợ cho các em còn hạn chế về nhận thức. Tôi lập nhóm học trực tuyến để bổ trợ kiến thức toán cho các em theo hình thức nhẹ nhàng, học mà chơi, chơi mà học. Đặc biệt là trong bối cảnh hiện nay, với những áp lực từ công việc, từ cuộc sống đã khiến nhiều phụ huynh rất ít thời gian ở bên con, nhiều đứa trẻ có thể bị rơi vào trạng thái cô đơn trong chính ngôi nhà của mình nên việc tạo sân chơi lành mạnh cho trẻ là vô cùng cần thiết, trong đó có một phần trách nhiệm của các thầy cô. Bởi vậy, tôi thường tạo những sân chơi cho các em thông qua việc ứng dụng công nghệ thông tin và đặc biệt là ứng dụng các phần mềm hỗ trợ dạy học như: Azota, Quizizz để các em được học mà chơi, chơi mà học.

Việc ứng dụng công nghệ thông tin không chỉ góp phần tạo được hứng thú cho học sinh mà còn làm cho tình cảm giữa cô với trò, trò với trò ngày thêm gắn kết. Không chỉ những thời gian trên lớp mà ngay cả khi ở nhà tôi đã thực sự trở thành người mẹ thứ hai của các em.

4.3. Giải pháp 3: Vận dụng phù hợp các trò chơi học tập môn Toán

Trò chơi học tập là trò chơi gắn liền với các hoạt động học tập và nội dung bài học giúp học sinh khai thác kinh nghiệm vốn có của bản thân để chơi và để học. Trong quá trình chơi trò chơi các em sẽ bộc lộ nhiều cảm xúc rất rõ ràng như: niềm vui khi thắng và buồn khi thua; vui mừng khi đồng đội hoàn thành nhiệm vụ, bản thân cảm thấy có lỗi khi không làm tốt nhiệm vụ của mình. Vì tập thể mà cố gắng hết khả năng để mang lại chiến thắng cho tổ, nhóm của mình. Đây cũng chính là đặc tính thi đua rất cao của trò chơi học tập. Đặc biệt, đối với môn Toán thì trò chơi học tập càng có ý nghĩa quan trọng hơn trong việc tạo hứng thú học toán cho học sinh.

Trong thực tế dạy học, giáo viên thường tổ chức trò chơi học tập để củng cố kiến thức, kỹ năng toán. Tuy nhiên việc tổ chức cho học sinh chơi các trò chơi để hình thành kiến thức, kỹ năng mới là rất cần để tạo hứng thú học tập cho học sinh ngay từ khi bắt đầu bài học mới.

Trong quá trình dạy học toán, tôi dựa theo nội dung của từng bài, từng mạch kiến thức và điều kiện thời gian trong mỗi tiết học để thiết kế trò chơi sao cho phù hợp. Trò chơi học tập có thể tổ chức ở cả 4 bước lên lớp. Đối với mỗi trò chơi, tôi đều thiết kế chu đáo theo quy trình sau:

Bước 1: Giới thiệu tên trò chơi, mục đích của trò chơi

Bước 2: Hướng dẫn học sinh chơi trò chơi. Ở bước này giáo viên cần làm những việc sau:

- + Chia đội chơi, quy định số thành viên mỗi đội chơi, cử trọng tài, thư kí,...
- + Chuẩn bị đồ dùng, dụng cụ để chơi (giấy khổ to, thẻ từ, quân bài, cờ,...)
- + Giới thiệu cách chơi: quy định thời gian chơi, cách tính điểm,...
- + Chơi thử (nếu cần).

Bước 3: Tổ chức cho học sinh chơi trò chơi.

Bước 4: Nhận xét, đánh giá kết quả trò chơi.

Để trò chơi mang lại hiệu quả cao thì khi thiết kế và tổ chức trò chơi trong giờ học toán, tôi luôn lưu ý:

- Lựa chọn trò chơi mang ý nghĩa giáo dục.
- Thời gian chơi mỗi trò chơi từ 3 – 5 phút.
- Trong mỗi tiết học không nên lạm dụng tổ chức nhiều trò chơi.
- Hình thức trò chơi đa dạng, phong phú.

Sau đây tôi xin giới thiệu một số trò chơi tiêu biểu mà tôi đã áp dụng trong quá trình dạy toán cho học sinh lớp 2.

Ví dụ 1: Khi dạy Bài 11 – Toán 3 - trang 33. Tôi sử dụng trò chơi "*Truyền điện*" trong phần mở đầu.

*** Mục đích:**

- Luyện tập và củng cố Bảng nhân 7, bảng chia 7
- Luyện phản xạ nhanh ở các em.
- Tạo hứng thú học tập cho HS.

*** Chuẩn bị:** Không cần chuẩn bị bất kỳ đồ dùng nào

*** Cách chơi:**

Các em ngồi tại chỗ. Giáo viên gọi bắt đầu từ một em xung phong. Ví dụ em A xướng to một phép tính bất kì trong bảng nhân 7, bảng chia 7 và chỉ nhanh vào em B bất kì để "*truyền điện*". Lúc này em B phải nêu kết quả của phép tính đó. Nếu B nói đúng thì được quyền xướng to một phép tính khác bất kì trong bảng nhân 7, bảng chia 7 và chỉ nhanh vào em C bất kì để "*truyền điện*". Lúc này em C phải nêu kết quả của phép tính đó. Nếu C nói đúng thì được quyền xướng to một phép tính khác bất kì trong bảng nhân 7, bảng chia 7 và chỉ nhanh vào em D bất kì để "*truyền điện*". Cứ làm như thế nếu bạn nào nói sai thì sẽ nhảy lò cò từ chỗ của mình lên bảng. Kết thúc khen và thưởng một tràng pháo tay cho những bạn trả lời đúng và nhanh.

Đây là trò chơi không cầu kì nhưng vẫn đem lại không khí vui, sôi nổi, hào hứng trong học tập cho các em. Trò chơi này có thể áp dụng được vào nhiều bài, thích hợp sử dụng trong phần mở đầu giúp học sinh khởi động nhẹ nhàng kết hợp với việc ôn lại kiến thức cũ hoặc phần vận dụng cuối tiết học giúp học sinh củng cố kiến thức vừa học trong bài.

Ví dụ 2: Khi dạy Bài 8 – SGK Toán 3 – trang 26, tôi đã sử dụng trò chơi "Ai nhanh, ai đúng" khi tổ chức cho các em chữa bài tập số 3



*** Mục đích:**

- Luyện tập và củng cố kiến thức trong bảng nhân, bảng chia đã học.
- Tạo hứng thú học tập cho HS.

*** Chuẩn bị:** 2 bảng phụ ghi sẵn các phép tính trong bài tập 3

*** Cách chơi:**

- Chọn hai đội chơi, mỗi đội 12 bạn, mỗi đội chơi xếp thành một hàng dọc, đứng đúng vạch xuất phát.

- Khi có hiệu lệnh, lần lượt từng bạn trong mỗi đội chơi sẽ lên điền kết quả vào một phép tính bất kì rồi trở về vạch xuất phát đập tay vào bạn kế tiếp. Cứ như vậy cho đến hết. Khán giả phía dưới lớp cổ vũ cho hai đội chơi và làm trọng tài.

- Kết thúc trò chơi, đội nào nhanh và đúng hơn sẽ là đội chiến thắng.

Ví dụ 3:

Khi dạy bài bảng nhân 6, bảng chia 6 (tiết 1 - SGK Toán 3 trang 28), tôi tổ chức cho học sinh chơi trò chơi "Giải cứu Bạch Tuyết" ở hoạt động vận dụng cuối tiết như sau:

Tên trò chơi: Giải cứu Bạch Tuyết

*** Mục đích**

- Rèn luyện kỹ năng thực hiện các phép tính nhân trong bảng nhân 6.

- Rèn phản xạ nhanh cho học sinh.

*** Chuẩn bị:**

Giáo viên thiết kế trò chơi trên powerpoint gồm 1 bức tranh có hình nàng Bạch Tuyết và 4 ô cửa bí mật. Các ô cửa có chứa đề bài như sau:

- Ô cửa 1: $6 \times 5 = ?$

- Ô cửa 2: $6 \times 9 = ?$

- Ô cửa 3: Thừa số thứ nhất là 6, thừa số thứ hai là 8. Tích 2 số đó là bao nhiêu?

- Ô cửa 4: Mỗi bạn có 6 món đồ chơi như nhau. Hỏi 4 bạn có bao nhiêu món đồ chơi?

*** Hướng dẫn học sinh chơi trò chơi (Lồng tiếng)**

Giới thiệu trò chơi như sau: Các em ạ! Mụ phù thủy độc ác nham hiểm đã nhốt nàng Bạch Tuyết ở một nơi bí mật. Để giải cứu được nàng Bạch Tuyết chúng mình phải mở lần lượt 4 ô cửa bí mật. Mỗi ô cửa đều có chứa một phép tính hoặc một bài toán. Sau khi mở được 4 ô cửa, nàng Bạch Tuyết sẽ được giải cứu. Các em có muốn giúp nàng Bạch Tuyết không nào? Mỗi câu trả lời đúng các em sẽ nhận được một món quà.



Trò chơi: Giải cứu Bạch Tuyết

*** Tổ chức cho học sinh chơi trò chơi**

Trò chơi này, tôi tổ chức cho cả lớp cùng tham gia. Học sinh nào giơ tay nhanh sẽ được quyền trả lời.

*** Nhận xét, đánh giá kết quả trò chơi**

Tuyên dương học sinh trả lời đúng câu hỏi: tặng quà.

Tổng kết lại nội dung thông qua trò chơi: Mở được cả 4 ô cửa, nàng Bạch Tuyết được giải cứu, các em sẽ nhìn thấy nội dung kiến thức cần ghi nhớ sau tiết học, điều cô giáo dặn dò sau tiết học, cách vận dụng kiến thức vào thực tiễn

cuộc sống. Học sinh đọc to những nội dung đó và tiết học khép lại nhẹ nhàng, đầy hứng thú với học sinh.

Ví dụ 4: Khi dạy Bài 15 – SGK Toán 3 – trang 48, cuối tiết học trong phần vận dụng tôi đã tổ chức cho HS chơi trò chơi "*Cầu thang – cầu trượt*"

*** Mục đích:**

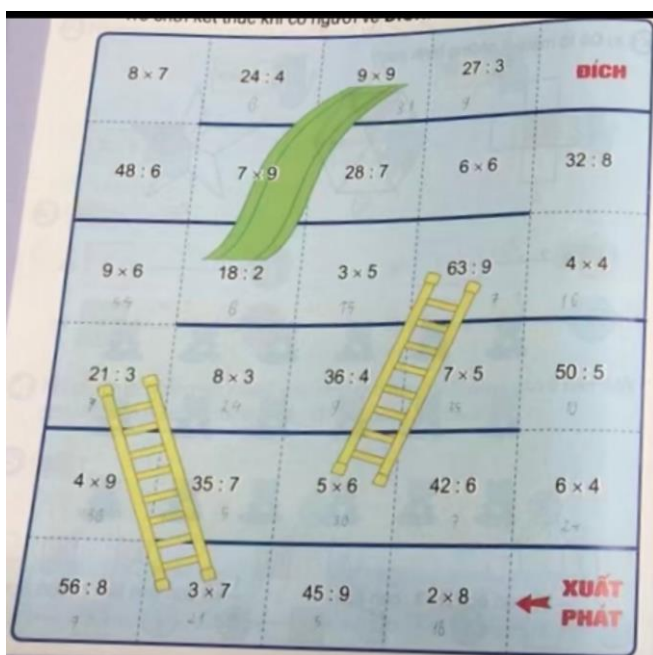
- Luyện tập và củng cố kiến thức về các bảng nhân, bảng chia đã học.
- Tạo hứng thú học tập cho HS.

*** Chuẩn bị:** Tranh ghi các phép tính, xúc xắc

*** Cách chơi:**

- Chia lớp thành các nhóm 4
- Người chơi bắt đầu từ ô xuất phát. Khi đến lượt, người chơi gieo xúc xắc, đếm số chấm ở mặt trên của xúc xắc rồi di chuyển số ô bằng số chấm đó. Nếu kết quả phép tính tại ô đi đến, nếu nêu sai kết quả thì phải quay về ô xuất phát trước đó. Khi đến chân cầu thang, em leo lên; khi đến đỉnh cầu trượt, em trượt xuống.

- Trò chơi kết thúc khi có người về ĐÍCH



Trò chơi: CẦU THANG – CẦU TRƯỢT

Có thể nói trò chơi học tập được sử dụng như một phương pháp tổ chức cho học sinh khám phá và chiếm lĩnh nội dung học tập hoặc thực hành, luyện tập một kỹ năng nào đó trong chương trình môn học. Đây là một phương pháp có tác dụng hòa đồng sâu rộng và thu hút mức độ tập trung rất cao của học

sinh mà ít có phương pháp nào sánh kịp. Khi tham gia các trò chơi, học sinh được học mà chơi, hứng thú, vui vẻ và hiệu quả.

4.4. Giải pháp 4: Phối hợp linh hoạt các phương pháp và kỹ thuật dạy học tích cực

Để hình thành động cơ học tập cho học sinh, vai trò của giáo viên rất quan trọng. Cùng với sự hấp dẫn của nội dung bài học, thì sự vận dụng khéo léo, linh hoạt, phù hợp có hiệu quả các phương pháp dạy học và hình thức dạy học linh hoạt của giáo viên sẽ tạo những cảm xúc, trở thành động cơ thúc đẩy học sinh tích cực trong học tập. Chính vì vậy trong các giờ học Toán, tôi thường linh hoạt phối kết hợp các phương pháp và hình thức tổ chức dạy học nhưng ưu tiên sử dụng các phương pháp, thủ pháp, hình thức tổ chức dạy học phù hợp với sở thích của các em. Đó chính là cách tổ chức dạy học dưới dạng các trò thi đấu, các trò chơi, tổ chức hoạt động sắm vai, tổ chức hoạt động học theo nhóm, tổ chức dạy học dự án, tổ chức dạy học ngoài không gian lớp học... Ngoài ra, sử dụng một số kỹ thuật dạy học tích cực như: kỹ thuật khăn trải bàn, kỹ thuật mảnh ghép, kỹ thuật tia chớp, ... cũng góp phần làm thay đổi không khí lớp học, cải thiện tình trạng giao tiếp và đem lại sự mới mẻ, hào hứng, thoải mái cho học sinh.

4.5. Giải pháp 5: Tạo hứng thú học tập thông qua dạy học trải nghiệm và giáo dục Stem

4.5.1. Tạo hứng thú học tập thông qua dạy học trải nghiệm

Hoạt động trải nghiệm có vai trò rất quan trọng trong dạy học toán ở tiểu học. Nó là cầu nối giữa lý thuyết và thực hành, là cầu nối giữa toán học với thực tiễn cuộc sống một cách có tổ chức, có định hướng góp phần vào việc hình thành và phát triển các năng lực và phẩm chất cần thiết cho học sinh. Có nhiều con đường và cách thức khác nhau để lĩnh hội kiến thức, tuy nhiên có những kinh nghiệm chỉ có thể lĩnh hội qua trải nghiệm thực tiễn. Mặt khác học tập qua trải nghiệm sẽ giúp học sinh hứng thú hơn, nhớ bài lâu hơn. Do đó tôi luôn chú trọng dạy học toán gắn với hoạt động trải nghiệm.

Ví dụ 1: Khi dạy Bài 31 – SGK Toán 3 – trang 87, để giúp học sinh củng cố kiến thức về khối lượng, tôi đã giúp học sinh được trải nghiệm qua việc quan sát thực hành với một số loại cân: cân đĩa, cân đồng hồ; thực hành đo khối lượng của gói đường, gói bột ngọt. Cụ thể:

- Tôi sưu tầm các loại cân, mang đến lớp, giới thiệu cho học sinh về cấu tạo và cách sử dụng mỗi loại cân: cân đĩa, cân đồng hồ.

- Sau đó tôi cho học sinh thực hành cân một số vật do các em và giáo viên chuẩn bị: túi muối, túi đường, túi bột mì, túi táo, ... với đơn vị đo là ki-lô-gam và gam. Sau đó cho học sinh so sánh để thấy rõ hơn mối quan hệ giữa ki-lô-gam và gam: $1 \text{ kg} = 1\,000 \text{ g}$; $1\,000 \text{ g} = 1 \text{ kg}$.

Ví dụ 2: Khi dạy bài 32 – SGK toán 3 – trang 89. Để giúp học sinh nhận biết về đơn vị đo dung tích mi-li-lít, tôi đã giúp học sinh trải nghiệm qua việc thực hành đổ nước từ các chai lọ sang ca có chia vạch *ml*, so sánh dung tích nước ở mỗi chai, hình dung được mối quan hệ giữa lít và mi-li- lít:

$$1 \text{ l} = 1\,000 \text{ ml}$$

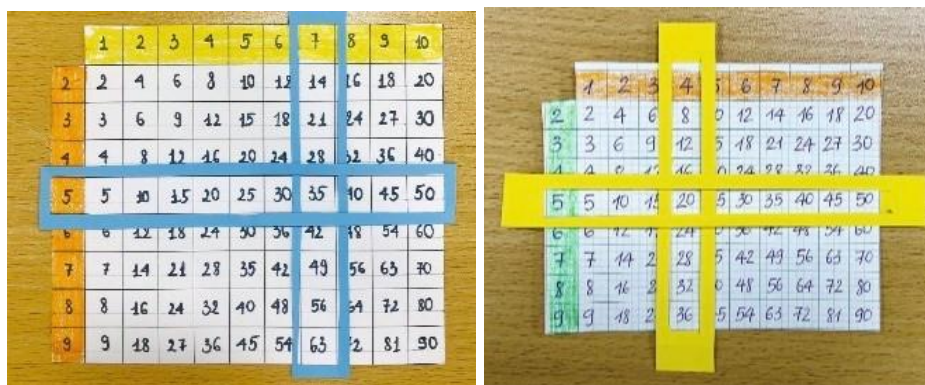
4.5.2. Tạo hứng thú học tập thông qua giáo dục Stem

Giáo dục STEM đề cao tính thực tiễn. Qua các hoạt động của bài học Stem, trẻ sẽ được trải nghiệm, thực hành tạo ra sản phẩm dựa trên các kiến thức liên quan tới bài vừa được học. Bài học Stem giúp trẻ được tiếp cận với công nghệ, kích thích tư duy sáng tạo của mình từ đó mà thêm yêu thích và có động lực, hứng thú học tập. Vì vậy tôi luôn chú ý nghiên cứu kỹ nội dung bài học, tích hợp phù hợp với hoạt động giáo dục Stem để tăng hứng thú học tập cho các em trong học toán (Môn học chủ đạo: Toán. Môn học tích hợp: Mỹ thuật, Công nghệ)

** Ví dụ:*

Sau khi học sinh học xong các bảng nhân, bảng chia (Tuần 2), tôi cho các em thực hành sử dụng các vật liệu đơn giản để làm bảng nhân, chia tiện ích. Sau đó sử dụng “Bảng nhân, chia tiện ích” để tìm nhanh kết quả các phép tính trong bảng nhân, chia 2, 3, 4,... 9. Qua đó tạo điều kiện để học sinh có cơ hội hình thành và phát triển năng lực giải quyết vấn đề sáng tạo, năng lực sử dụng công cụ và phương tiện học toán.

Với những dụng cụ và vật liệu đơn giản, các em đã tạo ra được những “Bảng nhân, chia tiện ích” đẹp mắt và sử dụng chúng khá hiệu quả.



Bảng nhân, chia tiện ích

* Ví dụ 2:

Tôi giúp các em vận dụng kiến thức đã học về khối hộp, khối lập phương, khối trụ, hình chữ nhật, hình vuông, hình tam giác, tứ giác, hình tròn, cao thấp, dài ngắn, to nhỏ, số lượng, đo đạc và tính toán kích thước, ... để làm các đồ dùng học tập, các mô hình trang trí lớp học, Kết hợp với các kỹ năng đã học từ môn Công nghệ, Mỹ thuật để sử dụng các nguyên, vật liệu, dụng cụ (giấy các loại, ống mút, que kem, vỏ hộp bia, chai nhựa, bìa cát tông, kéo, keo, băng dính hai mặt...); thực hiện kỹ thuật vẽ, cắt, xé, dán, gắn dính, tô màu, trang trí từ các nguyên vật liệu khác nhau để tạo ra các đồ dùng học tập, các mô hình trang trí lớp học đảm bảo thẩm mỹ, sáng tạo, màu sắc hài hòa. Các em đã làm được những chiếc hộp bút với hình dáng, màu sắc đa dạng, có tính ứng dụng cao trong thực tiễn và những sản phẩm trang trí lớp học rất đẹp mắt.



Sản phẩm Bài học Stem: Làm đồ dùng học tập





Các sản phẩm từ bài học Stem: Làm mô hình trang trí lớp học



Học sinh hào hứng tham gia sáng tạo

Dạy học trải nghiệm, bài học Stem luôn được tôi chú trọng, sử dụng linh hoạt, tích hợp phù hợp trong quá trình dạy học toán chính vì vậy mà tiết dạy toán không còn khô khan, nặng nề mà trở nên nhẹ nhàng hơn, học sinh thích thú, hào hứng hơn trong giờ học. Kiến thức học tập vì thế mà gần gũi, sinh động hơn với học sinh, các em tiếp thu bài nhanh hơn và nhớ kiến thức lâu hơn.

4.6. Giải pháp 6: Tự bồi dưỡng chuyên môn nghiệp vụ và trau dồi phẩm chất đạo đức của người giáo viên

Thời nào cũng vậy, người giáo viên luôn gánh trên mình trọng trách lớn lao, nhọc nhằn nhưng rất đổi vinh quang, đó là trách nhiệm “trồng người”, vì thế để hoàn thành trọng trách ấy mỗi giáo viên không chỉ cần có trình độ chuyên

môn, năng lực sư phạm, mà hơn hết phải luôn ý thức được tầm quan trọng của việc thường xuyên trau dồi về phẩm chất đạo đức nghề dạy học. Đối với học sinh ở lứa tuổi tiểu học, thầy cô giáo như một thần tượng của mình, các em nhất nhất làm theo, nghe lời thầy cô. Chính vì vậy việc tự rèn luyện để hoàn thiện bản thân, là tấm gương sáng cho học sinh noi theo và nề nếp là việc làm tôi luôn phấn đấu mỗi ngày. Chỉ có thể trở thành một giáo viên tốt khi ta có một nhân cách tốt, mẫu mực trong cuộc sống, khắc phục mọi khó khăn để hoàn thành tốt nhiệm vụ.

Hành vi của giáo viên sẽ ảnh hưởng trực tiếp đến tâm lý cũng như sự hình thành tính cách của trẻ. Vì vậy, khi lên lớp, tôi luôn chú ý đến cách đi đứng, nói năng, cách ăn mặc, cách cầm sách, kẻ bảng, chữ viết, thái độ, ... để học trò noi theo. Không vì bất cứ lý do gì mà tôi cho phép mình câu thả hoặc xuề xòa, qua loa trước mặt học sinh.

Khi lên lớp tôi luôn dạy dỗ học sinh bằng tất cả lòng nhiệt tình, tình thương yêu và trách nhiệm: *"Tất cả vì học sinh thân yêu"*, quan tâm tới mọi khía cạnh đối với từng học sinh lớp chủ nhiệm để giúp đỡ các em hình thành những phẩm chất tình cảm trong sáng. Không chỉ mẫu mực mà tôi còn phải không ngừng trau dồi tri thức, tự học tập để nâng cao kiến thức, trình độ chuyên môn nghiệp vụ sư phạm, nâng cao trình độ tin học, thành thạo trong sử dụng công nghệ thông tin nhằm đổi mới, nâng cao chất lượng giáo dục. Đặc biệt việc dành thời gian để nghiên cứu, luyện tập để sử dụng thành thạo các phần mềm hỗ trợ dạy học như: zoom, zalo, azota, Quizizz, ... luôn được tôi quan tâm và đẩy mạnh.

Tôi luôn tích cực hưởng ứng cuộc vận động *"Mỗi thầy cô giáo là một tấm gương đạo đức, tự học và sáng tạo"*, phấn đấu trở thành một người giáo viên *"sáng về đạo đức, sâu về chuyên môn, sắc về nghiệp vụ"* được học sinh, đồng nghiệp, phụ huynh quý mến và tin tưởng.

5. Kết quả đạt được

Sau quá trình nghiên cứu và thực hiện các biện pháp tạo hứng thú giúp nâng cao chất lượng dạy học toán cho học sinh lớp 3 nêu trên, tôi nhận thấy đó là những giải pháp thực sự hiệu quả.

*** Đối với giáo viên:**

Đã linh hoạt sử dụng những phương pháp và kỹ thuật dạy học tích cực trong giảng dạy môn Toán nói riêng và các môn học được phân công nói chung. Tích cực

sử dụng và thành thạo hơn trong việc ứng dụng công nghệ thông tin vào dạy toán. Khởi gợi được hứng thú và tình yêu đối với toán học của học sinh.

Tạo được mối quan hệ thân thiện, hợp tác giữa giáo viên với học sinh, giữa học sinh với học sinh.

*** Đối với học sinh:**

Học sinh đã nắm chắc các phương pháp học tập, rèn luyện. Điều quan trọng là các em học tập với tinh thần hào hứng, sôi nổi, tự giác tích cực hơn. Đa số các em đã thích học toán, không còn ngại hoặc sợ sệt, lo lắng mỗi khi có tiết toán. Chất lượng học tập của lớp rất tốt, luôn đạt cao so với mặt bằng chung của khối. Nhiều em còn tích cực tham gia các sân chơi trí tuệ trên mạng Internet.

*** Đối với phụ huynh:**

Thấy được sự tiến bộ, sự tự giác cao trong học tập và rèn luyện của con em, từ đó có lòng tin vào sự dạy dỗ của thầy cô.

*** Kết quả đạt được của lớp**

Để đánh giá hiệu quả, chất lượng học tập cũng như mức độ hứng thú của học sinh sau khi vận dụng các biện pháp nêu trên, tôi tiến hành khảo sát.

Đánh giá mức độ hứng thú học tập môn Toán của học sinh lớp 3A do tôi chủ nhiệm và lớp 3B (Lớp đối chứng) thu được kết quả:

Lớp	Số	Rất thích		Thích		Bình thường		Không thích	
		SL	%	SL	%	SL	%	SL	%
3A	36	12	33,3	14	38,9	10	27,8	0	0
3B	34	7	20,6	10	29,4	14	41,2	3	8,8

Đánh giá kết quả học tập môn Toán của học sinh lớp 3A do tôi chủ nhiệm và lớp 3B (Lớp đối chứng) ở hai thời điểm cuối học kì I và giữa học kì II thu được kết quả:

Thời điểm	Lớp	Số	Hoàn thành tốt		Hoàn thành		Chưa hoàn thành		Ghi chú
			SL	%	SL	%	SL	%	
Cuối học kì I	3A	36	23	63,9	13	36,1	0	0	
	3B	34	11	32,4	22	64,7	1	2,9	
Giữa học kì II	3A	36	25	69,4	11	30,6	0	0	
	3B	34	12	35,3	21	61,8	1	2,9	

Nhìn vào bảng khảo sát, tôi nhận thấy mức độ hứng thú học tập và chất lượng học tập môn Toán của học sinh lớp tôi sau khi áp dụng các giải pháp “*Tạo hứng thú giúp nâng cao chất lượng học tập môn Toán cho học sinh lớp 3*”

mà tôi trình bày ở trên đã có sự tiến bộ đáng kể, cao hơn hẳn học sinh lớp 3B (Lớp đối chứng). Từ chỗ chỉ có một số ít học sinh thích học toán, số còn lại không thích hoặc tỏ thái độ bình thường khi học môn này thì đến thời điểm này số em yêu thích học toán đã tăng lên đáng kể. Học sinh lớp tôi không còn tỏ ra lo lắng, sợ sệt khi học toán mà các em đã hào hứng hơn, tích cực, chủ động tham gia các hoạt động học tập và hoàn thành bài tập toán với độ chính xác cao hơn. Tiết học toán vì thế mà nhẹ nhàng, sôi nổi, đầy hứng thú và thú vị với các học trò. Những giờ học hạnh phúc đã nhận được sự tin tưởng và ủng hộ cao của phụ huynh.

6. Điều kiện để sáng kiến được nhân rộng

Giải pháp “*Tạo hứng thú giúp nâng cao chất lượng học tập môn Toán cho học sinh lớp 3*” đã được tôi áp dụng trong dạy học môn Toán khá hiệu quả. Qua quá trình nghiên cứu và thực tế áp dụng, tôi thấy đây là một giải pháp phù hợp với định hướng đổi mới phương pháp dạy học theo hướng phát triển phẩm chất, năng lực học sinh tiểu học. Các giải pháp phù hợp với mọi đối tượng học sinh và có thể áp dụng để tạo hứng thú học toán cho học sinh tất cả các khối lớp trong bậc tiểu học với điều kiện:

- Giáo viên phải có lòng yêu nghề, mến trẻ, có hiểu biết vững vàng về kiến thức và phương pháp dạy học toán.
- Học sinh phải thực hiện tốt các yêu cầu của giáo viên, chăm chỉ, tích cực, chủ động, sáng tạo trong học tập và tu dưỡng.
- Phòng học đảm bảo tiêu chuẩn về diện tích, ánh sáng; bàn ghế, thiết bị, đồ dùng tương đối đầy đủ phục vụ cho công tác giáo dục học sinh.
- Nhà trường, phụ huynh học sinh, các đoàn thể liên quan ủng hộ, phối kết hợp tốt cùng giáo viên trong công tác giáo dục học sinh.

KẾT LUẬN VÀ KHUYẾN NGHỊ

1. Kết luận

1.1. Đánh giá thực trạng

Trước khi áp dụng các biện pháp tạo hứng thú học toán cho học sinh như đã trình bày ở trên thì thực trạng việc dạy của giáo viên và học của học sinh như sau:

- Nhiều học sinh khả năng chú ý và tập trung vào bài giảng chưa cao, hay mệt mỏi và áp lực, ít hứng thú khi học toán. Cá biệt một số em sợ học toán.
- Một số học sinh động cơ học tập chưa rõ ràng, chưa thấy được vai trò và tầm quan trọng của môn Toán đối với thực tiễn cuộc sống, không biết cách áp dụng nó vào thực tế nên thấy môn Toán khó, khô khan, nhợt nhèo và các em không hứng thú khi học môn này.
- Giáo viên đôi lúc chưa linh hoạt khi vận dụng các phương pháp và kỹ thuật dạy học trong các tiết học toán, lớp học trầm khiến cho các giờ học trở nên nặng nề, buồn chán. Việc ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy toán chưa đạt được hiệu quả như mong muốn. Giáo viên chưa thực sự sáng tạo trong việc động viên, khích lệ học sinh.

1.2. Các giải pháp đã thực hiện

Giải pháp 1: Tạo động cơ học tập đúng đắn cho học sinh

Giải pháp 2: Ứng dụng công nghệ thông tin vào dạy toán

Giải pháp 3: Vận dụng phù hợp các trò chơi học tập môn Toán

Giải pháp 4: Phối hợp linh hoạt các phương pháp và kỹ thuật dạy học tích cực

Giải pháp 5: Tạo hứng thú học tập thông qua dạy học trải nghiệm và giáo dục Stem

Giải pháp 6. Tự bồi dưỡng chuyên môn nghiệp vụ và trau dồi phẩm chất đạo đức của người giáo viên để đáp ứng với yêu cầu của đổi mới giáo dục và đòi hỏi của xã hội.

1.3. Kết quả thực hiện các giải pháp

Sau khi nghiên cứu, thực hiện đề tài, tôi đã có thêm kinh nghiệm tạo hứng thú học toán cho học sinh lớp 3. Các tiết học toán của lớp tôi diễn ra nhẹ nhàng, sôi nổi, hấp dẫn góp phần xây dựng những giờ học hạnh phúc. Tôi đã nhận được sự tin tưởng và ủng hộ cao của phụ huynh, đồng nghiệp.

Học sinh lớp tôi không còn lúng túng khi làm các bài toán, không còn thấy sợ sệt, lo lắng, căng thẳng mỗi khi có tiết Toán mà trái lại các em hào hứng,

tích cực, chủ động tham gia các hoạt động học tập; khả năng quan sát, tư duy, phản xạ với kiến thức toán cũng nhanh nhạy hơn rất nhiều; kỹ năng hợp tác, làm việc theo nhóm lớp cũng tốt lên. Tình bạn bè, thầy trò ngày thêm khăng khít, gắn bó tạo động lực và hứng thú để các em học tập tiến bộ hơn mỗi ngày.

Các em học sinh khá giỏi hào hứng tham gia các sân chơi trí tuệ trên Internet như: Violympic Toán, Vioedu Toán và đạt kết quả khả quan. Lớp có 15/36 em đã và đang tham gia các sân chơi này.

Kết quả trên cho thấy, các giải pháp tạo hứng thú học toán cho học sinh lớp 3 đã nêu ở trên có tính khả thi. Đó là những giải pháp phù hợp với định hướng đổi mới phương pháp dạy học theo hướng phát triển phẩm chất, năng lực học sinh tiểu học. Các giải pháp phù hợp với mọi đối tượng học sinh và có thể áp dụng để tạo hứng thú học toán cho học sinh tất cả các khối lớp trong bậc tiểu học và áp dụng linh hoạt trong giảng dạy các môn học khác.

2. Khuyến nghị

2.2. Đối với các cấp quản lý

Tăng cường trang thiết bị dạy học môn Toán. Tạo điều kiện cho nhiều giáo viên tham gia các lớp bồi dưỡng chuyên môn nghiệp vụ về đổi mới phương pháp dạy học, sử dụng trang thiết bị dạy học môn Toán, ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học Toán.

3.3. Đối với giáo viên:

Nắm vững các phương pháp và kỹ thuật dạy học tích cực. Tích cực bồi dưỡng về đổi mới phương pháp dạy học, hiểu được tâm lý lứa tuổi của học sinh, nắm được những khó khăn của học sinh, ... để có giải pháp dạy học phù hợp.

Vận dụng linh hoạt các giải pháp nói trên phù hợp với điều kiện hoàn cảnh học sinh của lớp mình. Phối hợp tốt với phụ huynh học sinh trong việc giúp đỡ học sinh học tập.

LỜI KẾT

Trên đây là toàn bộ sáng kiến "*Tạo hứng thú giúp nâng cao chất lượng học tập môn Toán cho học sinh lớp 3*" của tôi. Vì năng lực của bản thân có hạn nên quá trình nghiên cứu và trình bày không tránh khỏi những sai sót. Chính vì vậy tôi rất mong nhận được sự đóng góp ý kiến của các bạn đồng nghiệp, đặc biệt là Hội đồng khoa học các cấp để sáng kiến của tôi được hoàn thiện hơn, góp phần nâng cao chất lượng giáo dục toàn diện cho học sinh.

Tôi xin chân thành cảm ơn!