

**ỦY BAN NHÂN DÂN QUẬN THANH XUÂN
TRƯỜNG TIỂU HỌC THANH XUÂN TRUNG**



SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM

Tên sáng kiến : Tổ chức các trò chơi học tập nhằm nâng
cao chất lượng giảng dạy môn Toán cho học
sinh lớp 2

Tên tác giả : Nguyễn Thị Thanh Hương

Đơn vị công tác : Trường Tiểu học Thanh Xuân Trung

Chức vụ : Giáo viên

Năm học: 2022 – 2023

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

1. Tính cấp thiết phải tiến hành sáng kiến:

Trong Chương trình giáo dục Tiểu học hiện nay, môn Toán cùng với các môn học khác trong nhà trường Tiểu học góp phần quan trọng đào tạo nên những con người phát triển toàn diện.

Toán học là môn khoa học tự nhiên có tính logic và tính chính xác cao, nó là chìa khoá mở ra sự phát triển của các bộ môn khoa học khác.

Muốn học sinh Tiểu học học tốt được môn Toán thì mỗi người giáo viên không phải chỉ truyền đạt, giảng giải theo các tài liệu đã có sẵn trong Sách giáo khoa, trong các sách giáo viên và sách tham khảo một cách dập khuôn, máy móc làm cho học sinh học tập một cách thụ động. Nếu chỉ dạy học như vậy thì việc học tập của học sinh sẽ diễn ra thật đơn điệu, tẻ nhạt và kết quả học tập sẽ không cao. Nó là một trong những nguyên nhân gây ra cản trở cho việc đào tạo các em thành những con người năng động, tự tin, sáng tạo, sẵn sàng thích ứng với những đổi mới diễn ra hàng ngày.

Năm học 2022 – 2023 là năm học thứ ba thực hiện chương trình giáo dục phổ thông mới đối với lớp 2. Yêu cầu của giáo dục hiện nay đòi hỏi phải đổi mới phương pháp dạy học môn toán ở bậc Tiểu học theo hướng phát huy tính tích cực, chủ động sáng tạo của học sinh. Vì vậy, người giáo viên phải gây được hứng thú học tập cho các em bằng cách lôi cuốn các em tham gia vào các hoạt động học tập. Vậy một trong những yếu tố góp phần nên thành công trong dạy học phát triển phẩm chất, năng lực học sinh đó là trò chơi. Trò chơi là một phương pháp dạy học không phải là mới nữa bởi trong dạy học truyền thống trước đây chúng ta cũng đã thường xuyên sử dụng để gây hứng thú cho học sinh. Trong giáo dục, trò chơi không chỉ đóng vai trò giải trí mà nó còn có tác dụng giáo dục rất tốt cho quá trình dạy học của người giáo viên. Trò chơi trong dạy học vừa có tác dụng làm giảm căng thẳng cho học sinh trong một buổi học kéo dài, đồng thời nó còn giúp các em phần chấn trở lại, vui vẻ thoải mái để tiếp tục học tập các tiết học còn lại. Thông qua các trò chơi, các em sẽ lĩnh hội những tri thức toán học một cách dễ dàng, củng cố, khắc sâu kiến thức một cách vững chắc, tạo cho các em niềm say mê, hứng thú trong học tập và giúp các em phát triển được nhiều phẩm chất đạo đức như tình đoàn kết, thân ái, lòng trung thực, tinh thần cộng đồng trách nhiệm.

Chính vì những lý do nêu trên kết hợp với kinh nghiệm giảng dạy của bản thân trong nhiều năm qua. Nhằm giúp học sinh hứng thú khi học môn Toán và khắc sâu được những kiến thức đã học, biết vận dụng vào trong thực tế hằng ngày, tôi mạnh dạn đưa ra các biện pháp **“Tổ chức các trò chơi học tập nhằm nâng cao chất lượng giảng dạy môn Toán cho học sinh lớp 2.”**

2. Mục tiêu của sáng kiến:

Góp phần đổi mới phương pháp dạy học môn Toán ở Tiểu học theo định hướng phát huy tính tích cực, chủ động và sáng tạo của học sinh; phát triển phẩm chất, năng lực của học sinh và tăng cường hoạt động cá nhân phối hợp với học tập giao lưu nhóm.

Hình thành và rèn luyện kỹ năng vận dụng kiến thức vào thực tiễn.

Góp phần gây hứng thú học tập môn Toán cho học sinh, giúp các em học mà chơi, chơi mà học. Trò chơi Toán học không những chỉ giúp các em lĩnh hội được tri thức mà còn giúp các em củng cố và khắc sâu các tri thức đó.

3. Thời gian, đối tượng, phạm vi nghiên cứu :

3.1. Thời gian nghiên cứu:

Tôi nghiên cứu đề tài này từ tháng 9 năm 2022 đến tháng 3 năm 2023 tại trường Tiểu học Thanh Xuân Trung – nơi tôi công tác.

3.2. Đối tượng nghiên cứu:

Học sinh lớp 2A6 – Trường Tiểu học Thanh Xuân Trung.

3.3. Phạm vi nghiên cứu :

Chương trình môn Toán lớp 2 bộ Kết nối tri thức.

Phương pháp dạy học môn Toán lớp 2.

Các trò chơi Toán học ở lớp 2.

II. NỘI DUNG SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM

1. Hiện trạng việc dạy học Toán ở lớp 2.

1.1. Nhu cầu về đổi mới phương pháp dạy học.

Học sinh tiểu học có trí thông minh khá nhạy bén, sắc sảo, có óc tưởng tượng phong phú. Đó là tiền đề tốt cho việc phát triển tư duy Toán học nhưng rất dễ bị phân tán, rối trí nếu bị áp đặt, căng thẳng, quá tải. Chính vì thế, nội dung chương trình, phương pháp giảng dạy, hình thức chuyển tải, truyền đạt làm thế nào cho phù hợp với tâm sinh lý lứa tuổi là điều không thể xem nhẹ. Đặc biệt đối với học sinh lớp 2, lớp mà các em vừa mới vượt qua những mới mẻ ban đầu chuyển từ hoạt động vui chơi là chủ đạo sang hoạt động học tập là chủ đạo. Vì ở lứa tuổi mẫu giáo, các em được học theo cách vui chơi là chủ yếu còn yêu cầu về kỷ luật học tập và kết quả học tập không đặt ra nghiêm ngặt đối với mỗi em. Lên đến lớp 1 thì yêu cầu đó đặt ra là thường xuyên đối với các em ở tất cả các môn học. Như vậy nói về cách học, về yêu cầu học thì trẻ lớp 1 gặp phải một sự thay đổi đột ngột mà đến cuối năm lớp 1 và sang lớp 2 các em mới quen dần với cách học đó. Do vậy, giờ học sẽ trở nên nặng nề, không duy trì được khả năng chú ý của các em nếu các em chỉ có nghe và làm theo.

Muốn giờ học có hiệu quả thì đòi hỏi người giáo viên phải đổi mới phương pháp dạy học tức là kiểu dạy học “Lấy học sinh làm trung tâm” trên cơ sở hoạt động của các em. Kiểu dạy này người giáo viên là người định hướng, tổ chức ra những tình huống học tập kích thích óc tò mò và tư duy độc lập. Muốn các em học được thì trước hết giáo viên phải nắm chắc nội dung của mỗi bài và lựa chọn, vận dụng các phương pháp sao cho phù hợp, bài nào thì sử dụng các phương pháp trực quan, thuyết trình, trò chơi,... hoặc bài nào thì sử dụng phương pháp giảng giải, kiểm tra, thí nghiệm,... nhưng phải chú ý đến đặc điểm tâm sinh lý của học sinh tiểu học.

Học sinh tiểu học không thể ngồi quá lâu trong giờ học cũng như làm một việc gì đó nhiều thời gian vì thế giáo viên có thể thay đổi hoạt động học của các em trong giờ học: cho các em thảo luận, làm bài tập hoặc thông qua trò chơi. Có như vậy mới gây được hứng thú học tập và khắc sâu được bài học.

1.2. Tác dụng của trò chơi Toán học:

Hoạt động vui chơi là hoạt động mà động cơ của nó nằm trong chính quá trình hoạt động của bản thân trò chơi chứ không nằm ở kết quả chơi.

Trò chơi là loại phổ biến của hoạt động vui chơi. Các trò chơi thường là chơi theo luật. Luật của trò chơi chính là các quy tắc định rõ mục đích, kết quả và yêu cầu của hành động trò chơi.

Trò chơi học tập là trò chơi mà luật của nó bao gồm các quy tắc gắn với kiến thức, kỹ năng có được trong hoạt động học tập, gắn với nội dung bài học, giúp học sinh khai thác vốn kinh nghiệm của bản thân để chơi. Thông qua chơi học sinh được vận dụng các kiến thức kỹ năng đã học vào các tình huống của trò chơi. Từ đó học sinh được thực hành luyện tập củng cố mở rộng kiến thức, kỹ năng đã học.

Như vậy trong trò chơi học tập, các kỹ năng môn Toán sẽ được đưa vào trò chơi. Chơi là một nhu cầu cần thiết đối với học sinh tiểu học, có thể nói nó quan trọng như ăn, ngủ, học tập trong đời sống các em. Chính vì vậy các em luôn tìm mọi cách và tranh thủ thời gian trong mọi điều kiện để chơi. Được chơi, các em sẽ tham gia hết sức tự giác và chủ động. Khi chơi, các em biểu lộ tình cảm rất rõ ràng như niềm vui khi thắng lợi và buồn bã khi thất bại. Vui mừng khi thấy đồng đội hoàn thành nhiệm vụ, bản thân các em thấy có lỗi khi không làm tốt được nhiệm vụ của mình. Vì tập thể mà các em khắc phục khó khăn, phấn đấu hết khả năng để mang lại thắng lợi cho tổ, nhóm trong đó có mình. Đây chính là đặc tính thi đua rất cao của các trò chơi. Vì vậy khi đã tham gia trò chơi, học sinh thường vận dụng hết khả năng về sức lực, tập trung sự chú ý, trí thông minh và sự sáng tạo của mình.

Trò chơi học tập làm thay đổi hình thức hoạt động của học sinh. Các trò chơi học tập ngoài giúp học sinh tiếp thu kiến thức một cách tự giác, tích cực mà nó còn giúp học sinh rèn luyện, củng cố kiến thức đồng thời phát triển vốn kinh nghiệm được tích lũy. Trò chơi học tập rèn luyện kỹ năng, kỹ xảo, thúc đẩy hoạt động trí tuệ của học sinh. Nhờ sử dụng trò chơi học tập mà quá trình dạy học trở thành một hoạt động vui và hấp dẫn hơn, cơ hội học tập đa dạng hơn. Trò chơi không chỉ là phương tiện mà còn là phương pháp giáo dục.

1.3. Thực trạng của việc dạy học môn Toán lớp 2.

*** Thuận lợi**

Trong những năm qua, việc dạy học theo định hướng phát triển phẩm chất năng lực của học sinh đã được nhà trường cũng như Phòng Giáo dục đặc biệt quan tâm và triển khai tập huấn. Ngay từ đầu năm học, nhà trường đã tổ chức các buổi tập huấn chuyên môn; lên các tiết chuyên đề cho toàn giáo viên khối lớp 2 tham

dự để nắm chắc về chương trình GDPT 2018. Nhà trường cũng mua sắm đầy đủ các trang thiết bị dạy học có sử dụng công nghệ thông tin như máy tính, tivi,... để giáo viên có điều kiện tốt nhất về cơ sở vật chất phục vụ cho việc dạy học lớp 2 theo chương trình giáo dục phổ thông 2018.

Giáo viên trong khối nhiệt tình, năng động, tâm huyết với nghề, có trình độ chuyên môn vững vàng, luôn học hỏi để từng bước hoàn thiện nhiệm vụ được giao.

*** Khó khăn**

Trong quá trình 3 năm thực hiện nội dung và chương trình sách giáo khoa mới thì việc hình thành các phương pháp giảng dạy phù hợp với nội dung chương trình sách giáo khoa, phù hợp với các đối tượng học sinh vẫn còn khá nhiều khó khăn, học sinh còn thụ động, chưa thực sự đáp ứng được các yêu cầu mà sách giáo khoa mới đã định ra, chưa thích ứng cách học theo sách giáo khoa mới.

Trên thực tế trong các giờ học toán, học sinh tiếp thu còn thụ động, nhất là những học sinh ngại phát biểu, tiếp thu chậm. Cuối tiết học, học sinh thường uể oải, ít tập trung chú ý vào bài vì đặc điểm của học sinh tiểu học là “Dễ nhớ, mau quên, chóng chán”. Học sinh thường hiếu động hơn khi hoạt động bằng tay, thích được sử dụng đồ dùng trực quan.

Qua tìm hiểu một số đồng nghiệp ở trường, tìm hiểu học sinh, tài liệu tham khảo. Tôi nhận thấy đa số giáo viên chưa vận dụng được việc đưa các trò chơi học toán vào giảng dạy hoặc có đưa trò chơi học toán vào giờ học cũng chỉ trong những giờ thao giảng. Sở dĩ có tình trạng trên là do giáo viên chưa hiểu hết được tác dụng của trò chơi trong giờ học toán. Một số giáo viên thì nghĩ việc tổ chức các trò chơi sẽ mất thời gian,... vì vậy mà giờ học toán còn khô khan, học sinh còn thụ động trong học tập, một số học sinh yếu kém còn ngại học toán, đến giờ học toán các em không hứng thú dẫn đến kết quả học tập chưa cao.

Năm học 2022 - 2023 tôi được phân công giảng dạy lớp 2A6 số lượng học sinh là 51 em. Ngay từ đầu năm học mới tôi nhận thấy các em chưa có hứng thú với những giờ học Toán, tiết học chưa sôi nổi, học sinh chưa tích cực tham gia các hoạt động học tập.

Trước thực trạng đó, ngay từ đầu năm học tôi đã tiến hành khảo sát hứng thú của học sinh trong giờ học Toán và kết quả đạt được cụ thể như sau:

Câu hỏi	Có	Không
---------	----	-------

	Số lượng	%	Số lượng	%
1. Em thích học môn Toán hay không ?	20/51	39,2	31/51	60,8
2. Em cảm thấy giờ học môn Toán rất lôi cuốn và hấp dẫn.	15/51	29,4	36/51	70,4
3. Em thường xuyên tham gia thảo luận, trao đổi với các bạn trong nhóm.	18/51	35,3	33/51	64,7
4. Lớp em thường xuyên tổ chức trò chơi trong giờ học Toán.	12/51	23,5	39/51	76,5
5. Tổ chức trò chơi học tập trong môn Toán gây hứng thú học tập.	18/51	35,3	33/51	64,7

Bảng 1: Bảng khảo sát hứng thú học môn Toán đầu năm học

Qua bảng khảo sát trên đã giúp tôi nhận thấy việc tổ chức trò chơi lồng ghép vào trong một số tiết dạy là hoàn toàn phù hợp với tâm lý lứa tuổi các em, nhất là các em học sinh lớp 2A6. Chính vì thế khi dạy học giáo viên có tổ chức trò chơi sẽ vừa thay đổi không khí căng thẳng mà lại thêm phần dễ hiểu thì chắc chắn tiết dạy đó sẽ đạt hiệu quả cao.

Vậy để tổ chức trò chơi trong các giờ dạy học sao cho mang lại hiệu quả như giáo viên mong muốn quả là một điều không đơn giản. Nó cần nhiều thời gian để đầu tư suy nghĩ, tìm tòi, chuẩn bị nguyên vật liệu,... Mặt khác tổ chức trò chơi sao cho học sinh tiếp xúc cảm thấy hấp dẫn và thích thú thì phụ thuộc hoàn toàn vào công tác tổ chức của người giáo viên. Đặc điểm về tư duy của học sinh tiểu học chủ yếu là tư duy trực quan, vật thật hay thông qua những hành động cụ thể để hình thành khái niệm, kiến thức, kỹ năng. Học sinh tiểu học rất dễ xúc động và thích tiếp xúc với mọi sự vật, hiện tượng nào đó nhất là những sự vật, hiện tượng gây cảm xúc mạnh.

Từ thực trạng trên, để việc dạy học môn Toán đạt hiệu quả tốt hơn, giúp các em có hứng thú trong học tập và nâng cao chất lượng giáo dục trong nhà trường. Tôi đã mạnh dạn cải tiến nội dung, phương pháp trong giảng dạy, đưa những kiến thức được coi là khô khan của môn Toán thành những trò chơi học tập nhằm mục đích giúp các em học mà chơi, chơi mà học. Trò chơi toán học không những chỉ giúp các em lĩnh hội được tri thức mà còn giúp các em củng cố và khắc sâu các tri thức đó. Vì vậy tôi nhận thấy rằng đưa trò chơi vào giờ học toán ở tiểu học là cần thiết, nhất là trong giờ học toán của học sinh lớp 2.

2. Các số biện pháp tổ chức các trò chơi học tập nhằm nâng cao chất lượng giảng dạy môn Toán cho học sinh lớp 2.

2.1. Biện pháp 1. Đảm bảo nguyên tắc sử dụng trò chơi Toán học.

2.1.1. *Thiết kế trò chơi toán học sao cho phù hợp với nội dung từng bài học:*

Tổ chức trò chơi học tập để dạy môn toán nói chung và môn toán lớp 2 nói riêng, chúng ta cần dựa vào nội dung bài học, thời gian trong mỗi tiết học cụ thể để có các trò chơi cho phù hợp. Để các trò chơi góp phần mang lại hiệu quả cao trong giờ học, khi tổ chức và thiết kế trò chơi phải đảm bảo những nguyên tắc sau:

- Trò chơi mang ý nghĩa giáo dục.
- Trò chơi phải nhằm mục đích củng cố, khắc sâu nội dung bài học.
- Trò chơi phải phù hợp với tâm sinh lý học sinh lớp 2, phù hợp với khả năng người hướng dẫn và cơ sở vật chất của nhà trường.
- Hình thức tổ chức trò chơi phải đa dạng, phong phú.
- Trò chơi phải được chuẩn bị chu đáo.
- Trò chơi phải gây được hứng thú đối với học sinh.

2.1.2. *Cấu trúc của trò chơi học tập:*

- Tên trò chơi.
- Mục đích: Nêu rõ mục đích của trò chơi nhằm ôn luyện, củng cố kiến thức, kỹ năng nào. Mục đích của trò chơi sẽ quy định hành động chơi được thiết kế trong trò chơi.
- Đồ dùng, đồ chơi: Mô tả đồ dùng, đồ chơi được sử dụng trong trò chơi học tập.
- Nêu lên luật chơi: Chỉ rõ qui tắc của hành động chơi quy định đối với người chơi, quy định thắng thua của trò chơi.
- Số người tham gia chơi: Cần chỉ rõ số người tham gia trò chơi.
- Thời gian chơi: Cần nêu rõ thời gian chơi.

2.1.3. *Cách tổ chức trò chơi :*

Khi đã xây dựng được nguyên tắc và cấu trúc của trò chơi rồi thì việc tổ chức trò chơi cho học sinh là vô cùng quan trọng nó quyết định sự thành bại trong trò chơi. Vậy cách tổ chức trò chơi học tập trong môn Toán thích hợp là:

- + Thời gian tiến hành: thường từ 3 - 5 phút
- Đầu tiên là giới thiệu trò chơi.
- Nêu tên trò chơi.

- Hướng dẫn cách chơi bằng cách vừa mô tả vừa thực hành, nêu rõ luật chơi, thời gian chơi.

- Chơi thử và qua đó nhấn mạnh luật chơi.

- Tiến hành chơi thật.

- Nhận xét kết quả chơi, thái độ của người tham dự. Giáo viên có thể nêu thêm những tri thức được học tập qua trò chơi, những sai lầm cần tránh.

- Thưởng - phạt: Phân minh, đúng luật chơi, sao cho người chơi chấp nhận thoải mái và tự giác làm trò chơi thêm hấp dẫn, kích thích học tập của học sinh. Phạt những học sinh phạm luật chơi bằng những hình thức đơn giản, vui.

2.2. Biện pháp 2. Thiết kế một số trò chơi Toán học trên PowerPoint.

****Mục đích:***

Đối với bài dạy trên máy chiếu có sức hấp dẫn hơn so với cách dạy thông thường. Bởi cách dạy trên máy, giáo viên cung cấp kiến thức cho học sinh qua nhiều phương tiện khác nhau như: hình ảnh, trò chơi trực quan,... Ở thể loại này tôi cũng sử dụng một số trò chơi lồng ghép trong bài để tăng sức hấp dẫn của nội dung bài học và phát triển phẩm chất, năng lực cho học sinh.

****Cách tiến hành:***

Cụ thể tôi đã thiết kế một số trò chơi trong bài giảng trình chiếu như sau:

2.2.1. Tạo hứng thú học tập môn Toán thông qua trò chơi khởi động.

Đối với trò chơi “Khởi động” nhằm thay đổi hình thức kiểm tra bài cũ bằng hình thức sinh động hơn, hấp dẫn hơn, từ đó thu hút học sinh tham gia bài học một cách sôi nổi tự giác, tránh nhàm chán lặp lại.

**** Trò chơi: Vòng quay may mắn***

(Áp dụng được tất cả các tiết học)

- ***Mục đích:*** Đây là loại trò chơi dùng để ôn lại kiến thức cũ, thông qua trò chơi này tôi kiểm tra các em những câu hỏi của bài học trước nhưng trên cơ sở trò chơi để gây hứng thú cho các em đồng thời phát triển phẩm chất năng lực các em.

- ***Cách chơi:*** Bắt đầu nội dung bài học tôi ôn kiến thức học sinh bằng cách tổ chức trò chơi “***Khởi động***”. Sau khi giới thiệu trò chơi và cách chơi, tôi tiến hành trình chiếu và bấm máy để học sinh quan sát và chờ xem máy tính sẽ gọi tên ai trả lời. Khi máy tính dừng lại sẽ xuất hiện tên một học sinh, tôi mời em đó đứng dậy trả lời câu hỏi của giáo viên. Nếu học sinh trả lời đúng được thưởng phiếu khen. Tương tự với các học sinh khác cũng thực hiện cách chơi như vậy. Kết thúc trò chơi học sinh nào được nhiều phiếu khen sẽ chiến thắng.

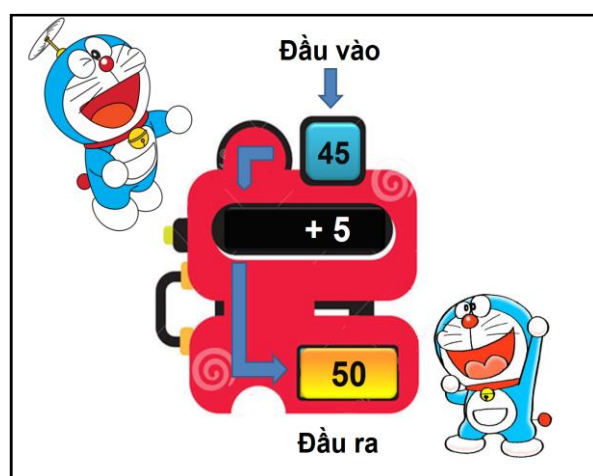
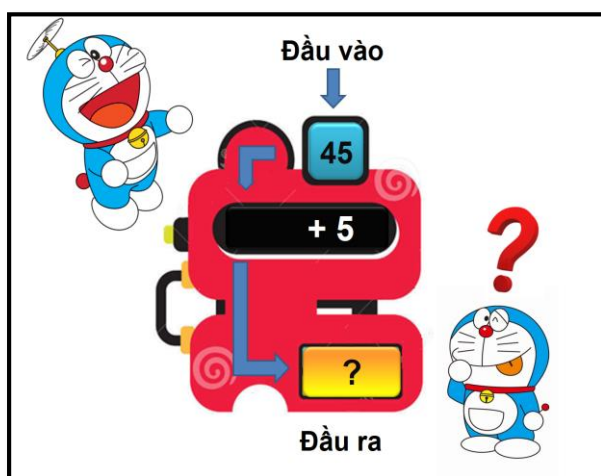


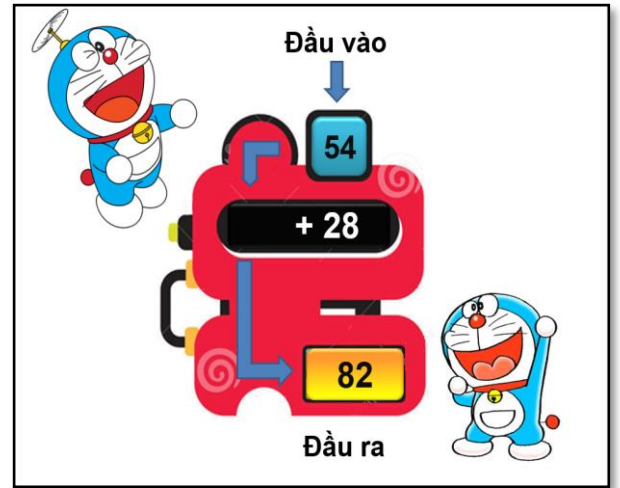
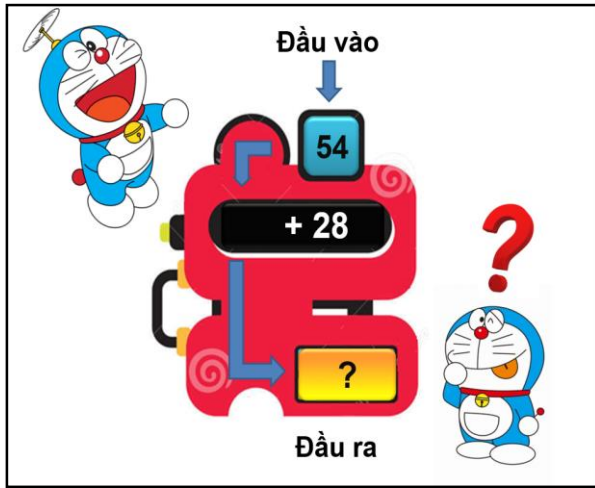
***Trò chơi: Máy chuyển đổi số của Doraemon**
(Áp dụng cho các tiết học cộng, trừ, nhân, chia)

- **Mục đích:** Đây là loại trò chơi dùng để ôn lại kiến thức cũ, rèn luyện kỹ năng tính nhẩm, giúp học sinh thuộc bảng cộng, bảng trừ, bảng nhân, bảng chia. Trò chơi giúp học sinh tránh học và ghi nhớ máy móc, tăng khả năng tư duy cho học sinh.

- **Luật chơi:** Trên chiếc máy chuyển đổi số của Doraemon sẽ hiển thị số ở đầu vào và một yêu cầu. Nhiệm vụ của học sinh là tính nhẩm và giúp Doraemon tìm số ở đầu ra sau đó viết số vừa tìm được vào bảng con sau 15 giây. Bạn nào viết đúng sẽ nhận được phiếu thưởng. Kết thúc trò chơi, bạn nào có nhiều phiếu thưởng nhất là người thắng cuộc.

* Ví dụ: Khi dạy bài “Phép cộng (có nhớ) số có hai chữ số với số có một chữ số (tiết 2)” tôi đã tiến hành ôn kiến thức bằng trò chơi MÁY CHUYỂN ĐỔI SỐ CỦA DORRAEMON như sau:





2.2.2. Khắc sâu kiến thức Toán thông qua trò chơi toán học

Sau khi hình thực hiện xong phần Khám phá, giáo viên tổ chức cho học sinh chơi trò chơi để chữa phần bài tập sau khi làm cá nhân hoặc chia theo đội nhóm. Từ đó giúp học sinh khắc sâu kiến thức vừa được lĩnh hội.

*** Trò chơi: Ong tìm mật**

(Áp dụng cho các bài về số có ba chữ số; các bài toán có liên quan đến xem đồng hồ, đơn vị đo độ dài;)

VD: Khi dạy bài “Các số có ba chữ số” tôi đã tiến hành trò chơi này để chữa bài tập bằng trò chơi ONG TÌM MẬT.

- **Mục đích:** Học sinh đọc, viết số có ba chữ số. Rèn kỹ năng đọc, viết các số có ba chữ số.

- **Luật chơi:** Trên màn hình, các bạn ong sẽ đưa ra cách đọc số, học sinh phải viết số ra bảng con. Ngược lại, nếu các bạn ong đưa ra cách viết số thì học sinh phải viết cách đọc số ra bảng con trong vòng 15 giây. Mỗi lần đúng, học sinh sẽ giúp ong lấy được 1 xô mật tương đương với 1 phiếu thưởng. Kết thúc trò chơi, bạn nào hoặc nhóm nào được nhiều phiếu nhất là người thắng cuộc, nhóm thắng cuộc. (Có thể chơi cá nhân hoặc theo nhóm đôi, nhóm 4, 5...)




Hãy nêu cách đọc số

415



Hãy nêu cách đọc số

415

Bốn trăm mười lăm



Hãy viết số

Bảy trăm linh ba



Hãy viết số

Bảy trăm linh ba

703

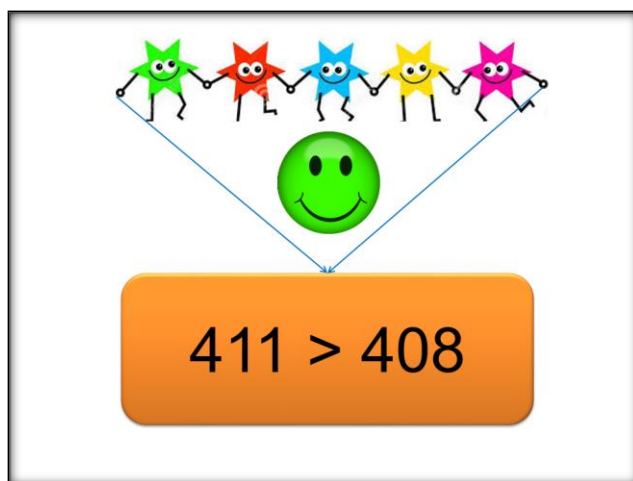
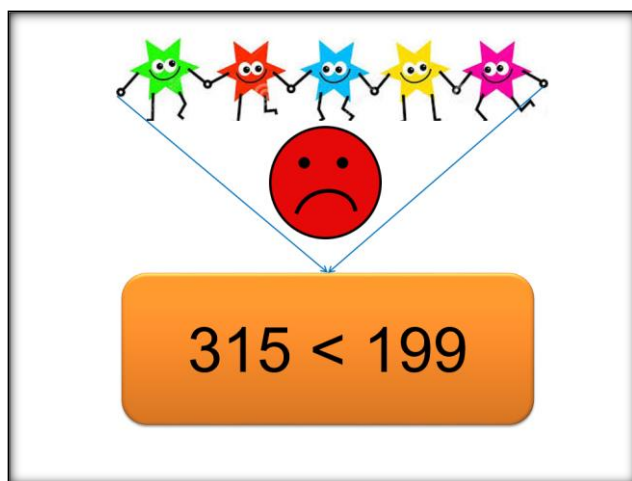
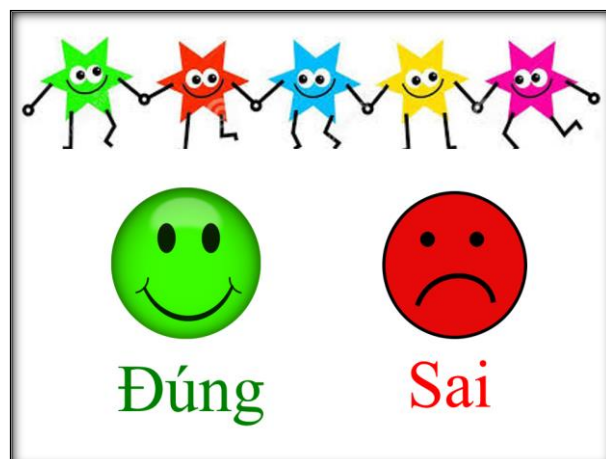
*** Trò chơi: Ngôi sao thông thái**
(áp dụng cho các bài về so sánh các số có ba chữ số; các bài về cộng (trừ) các số có ba chữ số;....)

VD: Khi dạy bài “So sánh các số có ba chữ số” tôi đã tiến hành trò chơi này để chữa bài tập bằng trò chơi NGÔI SAO THÔNG THÁI.

- **Mục đích:** Học sinh biết cách so sánh các số có ba chữ số, so sánh đúng các số có ba chữ số với nhau.

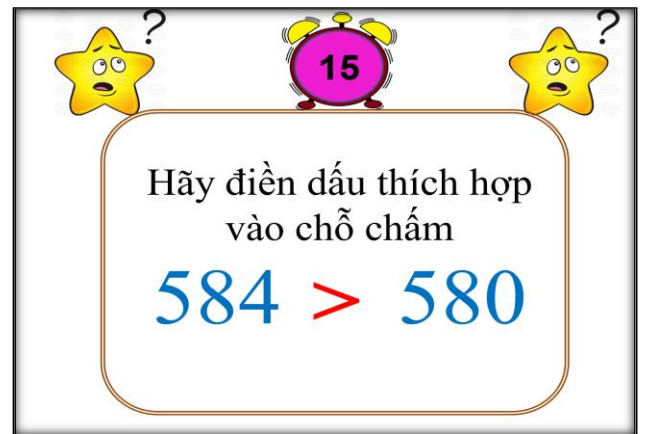
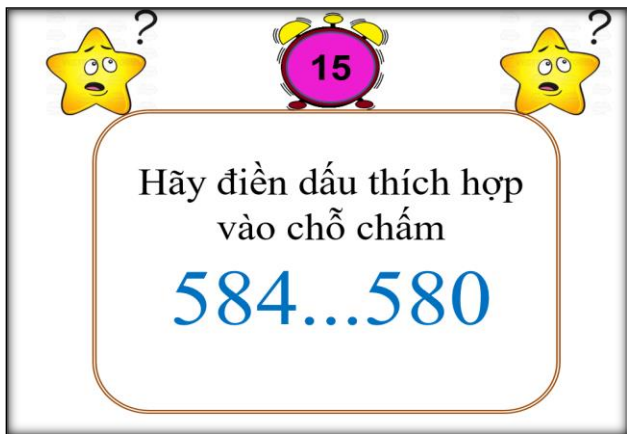
- **Luật chơi :** Có 2 vòng chơi.

+ *Vòng 1 chơi theo nhóm 5:* Trên màn hình sẽ hiển thị một phép so sánh, có thể đúng, có thể sai. Nhiệm vụ của các nhóm là thảo luận xem phép so sánh đó đúng hay sai. Nếu đúng, nhóm cử 1 bạn giơ thẻ xanh, nếu sai giơ thẻ đỏ. Mỗi nhóm giơ thẻ chính xác sẽ nhận được 1 phiếu thưởng hình ngôi sao. Thời gian cho mỗi nhóm thảo luận là 10 giây.



+ *Vòng 2 Chơi cá nhân:* Trên màn hình sẽ hiển thị hai số có 3 chữ số. Nhiệm vụ của mỗi học sinh là suy nghĩ xem nên điền dấu thích hợp nào vào chỗ chấm rồi viết phép so sánh đó ra bảng con. Mỗi bạn điền đúng sẽ được 1 phiếu khen hình ngôi sao. Thời gian để suy nghĩ và viết phép so sánh ra bảng con là 15 giây.

+ Kết thúc trò chơi, giáo viên tổng kết nhóm nào được nhiều phiếu thưởng nhất là nhóm thắng cuộc. Nhóm ít sao nhất là nhóm thua cuộc sẽ phải hát một bài.



2.2.3. Củng cố kiến thức Toán thông qua trò chơi toán học.

Các trò chơi này có tác dụng củng cố kiến thức đã học trong bài, phát triển các phẩm chất, năng lực học sinh, tạo không khí thoải mái, thư giãn sau một tiết học căng thẳng.

Trò chơi: BÓNG BAY THÔNG THÁI

(Áp dụng vào dạng bài củng cố sau khi học xong bài; vào các bài tập trong tiết Luyện tập;)

- **Mục đích:** Đây là trò chơi dùng để củng cố bài học sau khi hoàn thành nội dung bài. Đồng thời cũng là để thay đổi không khí căng thẳng trong một tiết dạy nên tôi muốn tạo một sự bất ngờ nho nhỏ để lấy lại tinh thần học tập cho các em và mong muốn các em ghi nhớ những nội dung chính của bài.

- **Cách chơi:** Có 4 câu hỏi bên trong. Tiếp theo có 4 quả bóng chứa 4 đáp án. Học sinh sẽ được chọn 1 câu hỏi bất kỳ và 1 quả bóng chứa đáp án tương ứng. Nếu trả lời đúng, bóng bay sẽ tự động hiện đáp án đúng lên và cậu bé sẽ học lại được tri thức. Nếu trả lời sai, bóng bay biến mất.

❖ Ví dụ: Khi dạy bài **Phép cộng (có nhớ) trong phạm vi 100 (tiết 1)**.

- GV đưa ra 1 câu hỏi và 4 đáp án cho học sinh lựa chọn.

- Nếu học sinh trả lời đúng, cậu bé sẽ học lại kiến thức đã bị mất.
- Nếu học sinh trả lời sai, cậu bị mất đi kiến thức đó.
- Cứ như vậy, đội nào lấy lại được nhiều kiến thức bị mất thì đội đó thắng.

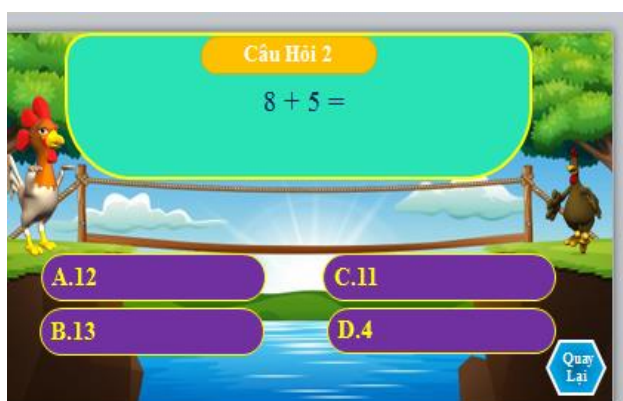


Trò chơi: GÀ TRỒNG QUA CẦU

(Áp dụng vào dạng bài củng cố sau khi học xong bài)

Ví dụ: Khi dạy bài “Phép cộng qua 10 trong phạm vi 20” tôi đã tiến hành ôn kiến thức bằng trò chơi GÀ TRỒNG QUA CẦU như sau:

- Mục đích: Học sinh được ôn tập và củng cố lại các phép cộng (qua 10) trong phạm vi 20.
- Luật chơi: Một chú gà trống cần qua một chiếc cầu. Mỗi lần bước qua cầu gà trống sẽ phải trả lời một câu hỏi. Mỗi câu hỏi gồm có 4 đáp án, việc của em là chọn một đáp án đúng. Đội nào trả lời được nhiều câu hỏi hơn thì đội đó thắng.



Các trò chơi mà tôi đã nêu trên, không những dạy được trong các tiết dạy Toán mà nó còn có thể áp dụng được với các môn học khác như: Tiếng Việt, Đạo đức,....

2.3. Biện pháp 3: Các hình thức khuyến khích, động viên học sinh

***Mục đích:** Động viên, khích lệ học sinh khi có tiến bộ trong học tập.

***Cách tiến hành:**

Khi tổ chức các trò chơi toán học, tôi thường sử dụng phiếu thưởng cho các trò chơi để khích lệ học sinh tích cực tham gia chơi.

Một số phiếu thưởng:





Khi tổng kết chơi trò chơi, thay vì trách phạt, chê bai học sinh tôi đã 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 làm và sửa lại.

Trong mỗi giờ học, tôi luôn cố gắng quan sát và tìm ra những điểm mạnh, những tiến bộ dù là nhỏ nhất để động viên, khích lệ các em phát huy. Tôi không “đồng phục” lời khen với tất cả học sinh lớp tôi.

Bên cạnh đó, để tăng tính thi đua lành mạnh và tránh nhàm chán, tôi thường xuyên khuyến khích các em bằng những món quà nhỏ như: quyển vở ô li, bút, tẩy, bút chì,...Cuối mỗi tuần trong giờ sinh hoạt tổng kết số sticker, phiếu thưởng của các đội để tuyên dương các học sinh đó trong buổi sinh hoạt lớp.

3. Kết quả sau khi áp dụng sáng kiến:

Qua một học kì áp dụng, các giờ học Toán của lớp tôi diễn ra rất nhẹ nhàng. Các em học sinh đều hứng thú, mong đến giờ học để được chơi, được thi tài, được đánh giá lẫn nhau. Nhờ vậy, chất lượng học Toán cũng nâng lên rõ rệt.

Qua các trò chơi Toán học, các em còn phát triển tốt một số năng lực như: năng lực tự phục vụ (ngày nào các em cũng chuẩn bị đầy đủ những đồ dùng học tập để sẵn sàng học và tham gia các trò chơi Toán học); năng lực giao tiếp, hợp tác (khi các em chơi các trò chơi theo nhóm). Qua các trò chơi, các em còn có thể tự học, rút ra được những kiến thức bổ ích cho bản thân.

Đầu năm học, các em ít phát biểu trong giờ học, còn nói chuyện, làm việc riêng nhiều. Đến nay, các em đều rất chăm học, hăng hái phát biểu, mong muốn mình sẽ hiểu bài để khi tham gia trò chơi, mình sẽ chiến thắng. Qua các trò chơi,

tôi thấy các em tự tin hơn, trung thực nhận lỗi khi mình đưa ra những đáp án sai, hiểu ra lỗi sai của mình và rút kinh nghiệm.

Về kết quả học tập môn Toán có sự thay đổi rõ rệt đó là số lượng học sinh hoàn thành tốt cũng cao hơn so với đầu năm. Điều này cho thấy việc thiết kế trò chơi học tập để lồng ghép vào trong tiết học Toán là một bước đi đúng hướng. Đây là một tín hiệu làm tôi rất vui sau khi sơ kết học kì I.

Bảng so sánh kết quả về kiến thức ở môn Toán cuối học kì I

TS HS	Khi chưa áp dụng đề tài lớp 2A6						Sau khi áp dụng đề tài lớp 2A6					
	Hoàn thành tốt		Hoàn thành		Chưa hoàn thành		Hoàn thành tốt		Hoàn thành		Chưa hoàn thành	
	SL	TL	SL	TL	SL	TL	SL	TL	SL	TL	SL	TL
51	15	29,4	36	70,6	0	0	35	68,6	16	31,4	0	0

Về hứng thú của học sinh lớp 2A6 trong giờ học Toán tôi tiếp tục tiến hành khảo sát vào tháng 1 năm 2023 và có kết quả như sau:

Câu hỏi	Có		Không	
	Số lượng	%	Số lượng	%
1. Em thích học môn Toán hay không?	51/51	100	0/51	0
2. Em cảm thấy giờ học môn Toán rất lôi cuốn và hấp dẫn.	45/51	88,2	5/51	11,8
3. Em thường xuyên tham gia thảo luận, trao đổi với các bạn trong nhóm.	51/51	100	0/51	0
4. Lớp em thường xuyên tổ chức trò chơi trong giờ học Toán.	51/51	100	0/51	0
5. Tổ chức trò chơi học tập trong môn Toán gây hứng thú học tập.	43/51	84,3	8/51	15,7

Bên cạnh đó, cũng trong năm học này, lớp 2A6 do tôi chủ nhiệm đã tham gia sân chơi Đấu trường Toán học đạt được nhiều thành tích đáng ghi nhận:

- + Số học sinh tham gia thi Đấu trường toán học đến vòng 9: 34/51HS.
- + Số học sinh đủ điều kiện tham gia kì thi cấp trường: 25/34HS.
- + Số học sinh đạt giải cấp trường: 10/25HS.

(trong đó có: 2 giải Nhất; 1 giải Nhì; 2 giải Ba; 5 giải Khuyến khích).

- + Số học sinh đủ điều kiện tham gia kì thi cấp Quận: 5/10HS..

- + Số học sinh đạt giải cấp quận: 4/5HS.

(trong đó có: 2 giải Bạc; 2 giải Khuyến khích).

Nhìn vào kết quả học Toán trong học kì I và kết quả học sinh đạt được khi tham gia sân chơi Đấu trường Toán học cấp trường và cấp Quận mà tôi đã tổng hợp ở trên so với kết quả khảo sát đầu năm thì số lượng số học sinh hoàn thành tốt đã được nâng lên rõ rệt. Điều này cho thấy rằng những biện pháp được khảo nghiệm trong thời gian qua có tính khả thi rất cao.

Chính điều này đã thôi thúc tôi tiếp tục nghiên cứu và sẽ có nhiều định hướng tiếp theo trong thời gian tới.

4. Hiệu quả của sáng kiến:

Trò chơi học tập là một loại hình hoạt động vui chơi có nhiều tác dụng trong các giờ học của học sinh tiểu học. Trò chơi học tập tạo ra không khí vui tươi, hồn nhiên, sinh động trong giờ học. Nó còn kích thích được trí tưởng tượng, tò mò, ham hiểu biết ở trẻ.

Sử dụng trò chơi học tập góp phần đổi mới phương pháp dạy học môn Toán ở Tiểu học nói chung và phương pháp dạy học môn Toán lớp 2 nói riêng không chỉ giúp học sinh nắm được, củng cố được nội dung kiến thức Toán một cách nhẹ nhàng mà còn giúp học sinh phát triển năng lực tư duy, phát triển trí tưởng tượng, khả năng diễn đạt mạch lạc. Đặc biệt là trò chơi Toán học giúp các em hứng thú, tạo niềm vui, sự say mê trong học tập; từ đó rèn luyện đức tính chăm chỉ, tự tin, sáng tạo; góp phần rèn luyện cho học sinh phẩm chất và phong cách làm việc năng động.

Ngoài những trò chơi đã giới thiệu ở trên, tôi còn tìm tòi và sáng tạo một số trò chơi phục vụ cho một số môn học khác. Việc sáng tạo tổ chức các trò chơi tuy vất vả nhưng tôi luôn tìm thấy niềm vui trong công việc và càng thấy yêu nghề hơn bởi vì thông qua các trò chơi, quan hệ giữa giáo viên và học sinh không còn khoảng cách. Tình cảm bạn bè giữa học sinh với học sinh ngày càng gần gũi, gắn

bó hơn. Học sinh tham gia giờ học Toán với tâm thế thoải mái, sôi nổi, hiệu quả ngày càng tăng. Chất lượng học tập của các em ngày được nâng lên, hạn chế tình trạng học sinh tiếp thu kiến thức một cách thụ động, trong giờ học không còn hiện tượng học sinh uể oải hay mất tập trung trong giờ học. Bên cạnh đó, việc tổ chức trò chơi học tập còn giúp học sinh nhút nhát, cá biệt hòa mình vào tập thể. Số lượng học sinh yêu thích môn Toán ngày một tăng cao.

5. Tính khả thi của của sáng kiến:

Với việc phát triển công nghệ thông tin rất nhanh như hiện nay thì tính khả thi của sáng kiến đạt hiệu quả cao. Sáng kiến có thể áp dụng rộng rãi cho cả giáo viên, phụ huynh và học sinh lớp 2.

6. Thời gian thực hiện sáng kiến

Năm học 2022 - 2023

7. Kinh phí thực hiện sáng kiến

Toàn bộ kinh phí về cơ sở vật chất, thiết bị dạy học hiện có, tài liệu dùng nghiên cứu đề tài có sẵn nguồn tại thư viện của trường và được nhà trường hỗ trợ.

III. KIẾN NGHỊ, ĐỀ XUẤT

3.1. Đối với giáo viên:

- Thường xuyên tự bồi dưỡng, trau dồi chuyên môn, nghiệp vụ, không ngừng đổi mới phương pháp dạy học theo hướng tích cực, lấy học sinh làm trung tâm.

- Đầu tư nhiều hơn nữa thời gian trong việc nghiên cứu từng bài dạy, lựa chọn phương pháp, hình thức tổ chức dạy học, nên áp dụng trò chơi phù hợp cho từng nội dung bài học.

- Muốn tổ chức các trò chơi học tập đạt hiệu quả thì người giáo viên phải chuẩn bị thật cụ thể và chi tiết từ việc tìm trò chơi, chuẩn bị các vật dụng cần thiết phục vụ cho trò chơi, hình thức thưởng - phạt và quan trọng là phải xác định được tác dụng của trò chơi.

- Xây dựng phong trào học tập, lòng say mê, yêu thích, ham học hỏi cho học sinh.

3.2. Đối với các cấp quản lý GD:

+ Tiếp tục tổ chức các lớp tập huấn về đổi mới phương pháp dạy học cho đội ngũ giáo viên.

+ Nên tạo điều kiện cho giáo viên các trường giao lưu, sinh hoạt chuyên môn với nhau từ đó giúp giáo viên có cơ hội học tập, trao đổi kinh nghiệm lẫn nhau.

+ Các cấp quản lý giáo dục kịp thời động viên, khuyến khích giáo viên có những sáng kiến, đề tài mang tính sáng tạo góp phần nâng cao chất lượng giáo dục.

Sáng kiến kinh nghiệm “**Tổ chức các trò chơi học tập nhằm nâng cao chất lượng giảng dạy môn Toán cho học sinh lớp 2.**” là một số kinh nghiệm nhỏ mà bản thân tôi đã áp dụng và đúc rút được trong quá trình dạy học. Rất mong nhận được sự đóng góp ý kiến của các cấp lãnh đạo, bạn bè đồng nghiệp để bản thân tôi thực hiện có hiệu quả hơn giờ dạy Toán.

Tôi xin cam đoan đây là những sáng kiến kinh nghiệm của cá nhân tôi, không sao chép của bất cứ ai. Tôi xin chân trọng cảm ơn!

Thanh Xuân, ngày 28 tháng 3 năm 2023

XÁC NHẬN CỦA CƠ QUAN

Người thực hiện

Nguyễn Thị Thanh Hương

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Phương pháp dạy các môn học lớp 2.
2. Sách Giáo viên Toán lớp 2 bộ Kết nối tri thức với cuộc sống.
3. Sách Giáo khoa Toán lớp 2 bộ Kết nối tri thức với cuộc sống.
4. Tài liệu tập huấn môn Toán lớp 2 bộ Kết nối tri thức với cuộc sống.
5. Sách Toán phát triển tư duy – Nhà xuất bản Thế giới.
6. Sách 112 trò chơi Toán – Nhà xuất bản Đại học sư phạm.
7. Tạp chí toán tuổi thơ.
8. Mạng Internet.

MỤC LỤC

I. ĐẶT VẤN ĐỀ.....	1
1. Tính cấp thiết phải tiến hành sáng kiến:	2
2. Mục tiêu của sáng kiến:	3
3. Thời gian, đối tượng, phạm vi nghiên cứu :	3
3.1. Thời gian nghiên cứu:	3
3.2. Đối tượng nghiên cứu:	3
3.3. Phạm vi nghiên cứu :	3
II. NỘI DUNG SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM.....	4
1.1. Nhu cầu về đổi mới phương pháp dạy học.	4
1.2. Tác dụng của trò chơi Toán học:	4
1.3. Thực trạng của việc dạy học môn Toán lớp 2.....	5
2. Tổ chức các trò chơi học tập nhằm nâng cao chất lượng giảng dạy môn Toán cho học sinh lớp 2.	8
2.1. Biện pháp 1. Đảm bảo nguyên tắc sử dụng trò chơi Toán học.....	8
2.2. Biện pháp 2. Thiết kế một số trò chơi Toán học trên PowerPoint.....	9
2.3. Biện pháp 3: Các hình thức khuyến khích, động viên học sinh.....	16
3. Kết quả sau khi áp dụng sáng kiến:	17
4. Hiệu quả của sáng kiến:	19
5. Tính khả thi của của sáng kiến:.....	20
6. Thời gian thực hiện sáng kiến.....	20
7. Kinh phí thực hiện sáng kiến	20
III. KIẾN NGHỊ, ĐỀ XUẤT	21
3.1. Đối với giáo viên:.....	21
3.2. Đối với các cấp quản lý GD:.....	21