

PHÒNG GIÁO DỤC – ĐÀO TẠO ...
TRƯỜNG TIỂU HỌC

--- ❧ ✧ ❧ ---

SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM

ĐỀ TÀI:

MỘT SỐ GIẢI PHÁP KẾT HỢP TRÒ CHƠI TRONG DẠY
HỌC TOÁN ĐỂ TĂNG HỨNG THÚ HỌC TẬP CHO HỌC
SINH LỚP 3 TẠI TRƯỜNG TIỂU HỌC

(Bộ sách Chân trời sáng tạo)



Lĩnh vực: ...

Họ và tên tác giả:

Đơn vị:

Năm học: 20....- 20...

MỤC LỤC

A. ĐẶT VẤN ĐỀ.....	1
1. LÝ DO CHỌN ĐỀ TÀI.....	1
2. MỤC ĐÍCH, NHIỆM VỤ NGHIÊN CỨU.....	2
2.1. MỤC ĐÍCH NGHIÊN CỨU.....	2
2.2. NHIỆM VỤ NGHIÊN CỨU:.....	2
3. ĐỐI TƯỢNG VÀ PHẠM VI NGHIÊN CỨU.....	2
3.1. ĐỐI TƯỢNG NGHIÊN CỨU:.....	2
3.2. PHẠM VI NGHIÊN CỨU:.....	2
4. PHƯƠNG PHÁP NGHIÊN CỨU.....	2
4.1. PHƯƠNG PHÁP THU THẬP THÔNG TIN:.....	2
4.2. NGHIÊN CỨU TÀI LIỆU:.....	3
4.3. NGHIÊN CỨU THỰC TẾ:.....	3
5. Ý NGHĨA CỦA ĐỀ TÀI.....	3
B. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ.....	4
I. CƠ SỞ LÝ LUẬN VỀ MỘT SỐ GIẢI PHÁP KẾT HỢP TRÒ CHƠI TRONG DẠY HỌC TOÁN ĐỂ TĂNG HỨNG THÚ HỌC TẬP CHO HỌC SINH LỚP 3.....	4
1. MỘT SỐ KHÁI NIỆM CƠ BẢN LIÊN QUAN ĐẾN ĐỀ TÀI.....	4
2. CHỨC NĂNG DẠY HỌC CỦA TRÒ CHƠI.....	5
3. VAI TRÒ VÀ ĐẶC ĐIỂM CỦA MÔN TOÁN Ở TIỂU HỌC.....	6
II.MỘT SỐ GIẢI PHÁP SỬ DỤNG TRÒ CHƠI TRONG DẠY HỌC MÔN TOÁN LỚP 3 TRƯỜNG TIỂU HỌC.....	6
1. ĐẶC ĐIỂM TÌNH HÌNH LỚP HỌC.....	6
2. MỘT SỐ GIẢI PHÁP SỬ DỤNG TRÒ CHƠI TRONG DẠY HỌC MÔN TOÁN LỚP 3.....	7
3. ĐÁNH GIÁ CHUNG VỀ MỘT SỐ GIẢI PHÁP SỬ DỤNG TRÒ CHƠI TRONG DẠY HỌC MÔN TOÁN LỚP 3 Ở TRƯỜNG TIỂU HỌC.....	8
III.MỘT SỐ TRÒ CHƠI TRONG DẠY HỌC TOÁN ĐỂ TĂNG HỨNG THÚ HỌC TẬP CHO HỌC SINH LỚP 3.....	9
1. CÁC NGUYÊN TẮC KHI SỬ DỤNG TRÒ CHƠI TRONG MÔN TOÁN.....	9
2. CÁC BƯỚC TIẾN HÀNH TỔ CHỨC TRÒ CHƠI TOÁN HỌC.....	10
3. MỘT SỐ TRÒ CHƠI TRONG DẠY HỌC TOÁN ĐỂ TĂNG HỨNG THÚ HỌC TẬP CHO HỌC SINH LỚP 3.....	10
4. KẾT QUẢ NGHIÊN CỨU.....	22
C. KẾT LUẬN VÀ KHUYẾN NGHỊ.....	24
1. KẾT LUẬN.....	24

2. KHUYẾN NGHỊ.....24

TÀI LIỆU THAM KHẢO.....25

PHỤ LỤC 1.....26

A. ĐẶT VẤN ĐỀ

1. Lý do chọn đề tài

Cùng với các môn học khác ở bậc Tiểu học, môn Toán có vai trò vô cùng quan trọng, nó giúp học sinh phát triển tư duy logic, khả năng tính toán và giải quyết vấn đề chính xác. Đồng thời giúp học sinh nhận biết được số lượng và hình dạng không gian của thế giới hiện thực. Như chúng ta đã biết, học sinh tiểu học có trí thông minh khá nhạy bén, sắc sảo và một trí tưởng tượng phong phú. Đó là tiền đề tốt cho việc phát triển tư duy toán học. Nhưng với độ tuổi của mình, các em cũng rất dễ bị phân tán, rối trí nếu bị áp đặt, căng thẳng hay quá tải. Hơn nữa, học sinh ở bậc tiểu học cơ thể của các em còn đang trong thời kì phát triển hay nói cụ thể hơn là các hệ cơ quan còn chưa hoàn thiện vì thể sức dẻo dai của cơ thể còn thấp, tâm lý chưa ổn định nên trẻ không thể ngồi lâu trong phòng học cũng như làm một việc gì đó trong thời gian dài. Vì vậy, muốn giờ học có hiệu quả, đảm bảo chất lượng đòi hỏi người giáo viên phải đổi mới phương pháp dạy học: “Lấy học sinh làm trung tâm”, hướng sự tập trung vào học sinh trên cơ sở hoạt động của các em.

Đối với môn Toán ở Tiểu học, nếu mỗi giáo viên chỉ truyền đạt, giảng giải theo các tài liệu đã có sẵn trong sách giáo khoa, trong các sách hướng dẫn và thiết kế bài dạy một cách dập khuôn, máy móc thì sẽ làm cho học sinh học tập một cách thụ động. Điều đó khiến cho việc học tập của học sinh diễn ra thật đơn điệu, tẻ nhạt và kết quả học tập không cao. Đây chính là một trong những nguyên nhân gây cản trở việc đào tạo các em thành những con người năng động, tự tin, sáng tạo sẵn sàng thích ứng với những thay đổi diễn ra hàng ngày.

Để gây hứng thú học tập cho các em bằng cách lôi cuốn các em tham gia vào các hoạt động học tập thì phương pháp trò chơi toán học được coi là một trong những phương pháp rất hiệu quả trong quá trình dạy học, đặc biệt là trong dạy học toán 3.

Trò chơi toán học là một hoạt động được tổ chức có tính chất vui chơi, giải trí nhưng có nội dung gắn với bài học hoặc các hoạt động học tập của học sinh. Một trong những yêu cầu đáng chú ý của việc đổi mới phương pháp dạy học toán là phải làm sao cho học sinh vui thích khi học toán. Muốn thế, ta cần tìm cách đưa nhiều hình thức học tập vui vào trong các giờ toán. Một trong các hình thức đó là trò chơi toán học.

Trong nhà trường, trò chơi toán học có thể tổ chức như một hoạt động dạy học toán. Cơ sở tâm sinh lý khẳng định hoạt động dạy học toán dưới dạng trò chơi toán học rất phù hợp với lứa tuổi tiểu học. Thực tế cũng cho thấy hình thức

tổ chức trò chơi toán học để được học sinh hưởng ứng và tích cực tham gia. Việc sử dụng trò chơi toán học trong quá trình dạy học toán 3 nhằm làm cho việc hình thành kiến thức, rèn luyện kỹ năng của học sinh bớt đi vẻ khô khan, tăng thêm phần sinh động, hấp dẫn. Nó có tác động giúp học sinh thay đổi hình thức học tập, chống mệt mỏi, tăng cường khả năng thực hành, vận dụng các kiến thức đã học gây hứng thú, thói quen tập trung tính độc lập, ham hiểu biết và khả năng suy luận giao tiếp của học sinh. Khi chơi, học sinh tưởng tượng suy nghĩ, lập luận đạt kết quả cao mà không nghĩ đó là mình đang học nên sự “khô khan, cứng nhắc” của giờ học toán trở nên nhẹ nhàng, quá trình học tập sẽ được diễn ra một cách tự nhiên và hấp dẫn hơn.

Xuất phát từ lý do trên, qua thực tế giảng dạy và nghiên cứu, tôi mạnh dạn chọn sáng kiến “***Một số giải pháp kết hợp trò chơi trong dạy học toán để tăng hứng thú học tập cho học sinh lớp 3 tại trường Tiểu học***”

2. Mục đích, nhiệm vụ nghiên cứu

2.1. Mục đích nghiên cứu

Thông qua nghiên cứu cơ sở lý luận và thực tiễn của vấn đề sử dụng phương pháp dạy học trò chơi trong môn Toán lớp 3 nhằm góp phần đổi mới phương pháp dạy học môn Toán ở Tiểu học theo phương hướng phát huy tính tích cực, chủ động và sáng tạo của học sinh, tăng cường hoạt động cá thể phối hợp với học tập giao lưu. 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, một môn học được coi là khó khăn, khô khan, hóc búa thì việc đưa ra trò chơi toán học nhằm mục đích để 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.

2.2. Nhiệm vụ nghiên cứu:

- Hệ thống hóa những lý luận cơ bản về sử dụng trò chơi trong dạy học toán.
- Tìm hiểu thực trạng sử dụng trò chơi trong dạy học toán cho học sinh lớp 3, tài liệu trò chơi toán 3.
- Quy trình xây dựng và tổ chức một số trò chơi trong môn Toán lớp 3.

3. Đối tượng và phạm vi nghiên cứu

3.1 Đối tượng nghiên cứu:

Quá trình sử dụng trò chơi trong dạy học toán để tăng hứng thú học tập cho học sinh lớp 3.

3.2 Phạm vi nghiên cứu:

Học sinh lớp 3A5 trường Tiểu học

4. Phương pháp nghiên cứu

4.1 Phương pháp thu thập thông tin:

- Phương pháp phỏng vấn để làm rõ hơn các nhu cầu, mong muốn và của

TÌM SỐ HẠNG

Bể cá có 9 con.

Thêm số cá này thì có tất cả 16 con.

Đố bạn trong túi có bao nhiêu con cá?

Làm sao để tìm số hạng chưa biết?

$9 + \boxed{?.} = 16$

Số hạng Số hạng Tổng

Muốn tìm số hạng chưa biết, ta lấy tổng trừ đi số hạng kia.

$16 - 9 = 7$

1 Tìm số hạng chưa biết.
Mẫu: $?. + 37 = 50$

a) $?. + 15 = 42$
b) $61 + ?. = 83$
c) $28 + ?. = 77$

$50 - 37 = 13$

$$\begin{array}{r} 50 \\ - 37 \\ \hline 13 \end{array}$$

Giải bài toán theo tóm tắt sau:

3.3. Trò chơi “Kiến tha mồi”

Dạy bài: Tính giá trị của biểu thức (trang 34 Toán 3 bộ sách Chân trời sáng tạo tập 1)

Mục tiêu: Giúp học sinh củng cố về các phép tính

Chuẩn bị: Một số mảnh bìa hoặc giấy hình hạt gạo có ghi các phép tính chưa có kết quả hoặc kết quả. Chẳng hạn:

a/ $80 - 2 \times 7$

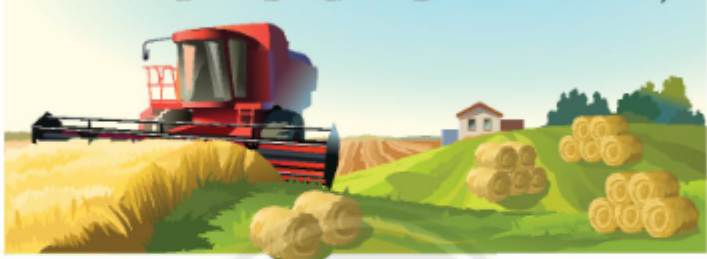
b/ $35 + 12 : 2$

c/ $45 : 5 - 9$

TÍNH GIÁ TRỊ CỦA BIỂU THỨC (tiếp theo)

Có bao nhiêu cuộn rơm nh?

Tính giá trị của biểu thức $2 + 5 \times 3$.



Biểu thức có các phép tính cộng, trừ, nhân, chia; ta thực hiện các phép tính nhân, chia trước; rồi thực hiện các phép tính cộng, trừ sau.

$$2 + 5 \times 3 = 2 + 15 = 17$$

1 Tính giá trị của biểu thức.

a) $80 - 2 \times 7$ b) $35 + 12 : 2$ c) $45 : 5 - 9$

2 Câu nào đúng, câu nào sai?

a) $70 - 15 + 35 = 90$ b) $50 : 5 \times 2 = 20$ c) $8 + 2 \times 5 = 50$

3 Có tất cả bao nhiêu quả cà chua?

Cách chơi: Chọn 2 đội chơi, mỗi đội có 5 chú kiến. Các đội chọn tên cho đội mình (Kiến vàng, Kiến đen). Khi vào cuộc chơi, giáo viên hô to một số là kết quả của 1 trong các phép tính được ghi trong các hạt gạo, chẳng hạn: “một trăm hai mươi” hoặc hô 1 phép tính có kết quả là số ghi trên hạt gạo, chẳng hạn: “tám mươi chia hai nhân ba”. Sau khi giáo viên dứt tiếng hô, mỗi đội cử một bạn kiến lên tìm mồi, nếu tìm đúng thì được tha mồi về tổ. Kết thúc cuộc chơi, đội nào tha được nhiều mồi hơn là thắng cuộc.

***Lưu ý:** Giáo viên căn cứ vào trình độ học sinh để điều chỉnh số lần chơi và cử Ban giám khảo, thư ký.

3.4. Trò chơi: “Mua và bán”

Dạy bài: Tiền Việt Nam (trang 75 Toán 3 bộ sách Chân trời sáng tạo tập 2)

Mục tiêu:

+ củng cố cho học sinh nhận biết và sử dụng một số loại giấy bạc trong phạm vi 100.000 đồng (1 000 đồng, 2 000 đồng, 5 000 đồng, 10 000 đồng, 20 000 đồng, 50.000 đồng, 100.000 đồng)

+ Rèn kỹ năng cộng, trừ các số theo đơn vị “đồng”

+ Thực hành trả tiền và nhận lại tiền thừa trong khi mua và bán.

Chuẩn bị:

+ 1 số tờ giấy bạc loại 500 đồng, 1 000 đồng, 2 000 đồng, 5.000 đồng, 10.000 đồng)

+ 1 số đồ vật: thước kẻ, giấy thủ công, hồ dán, cặp tóc, tẩy
 + 1 số tờ bìa ghi giá 1 000 đồng; 2 000 đồng; 6 000 đồng; 7 000 đồng; 50 000 đồng; 15 000 đồng.

+ Tất cả bày lên bàn giáo viên

Cách chơi: Gọi 2 em chơi:

- 1 em đóng người bán hàng; 1 em đóng người mua hàng

+ Phát tiền cho cả 2 em

+ Người mua hàng có thể mua bất kỳ mặt hàng nào trả tiền theo đúng giá ghi trên sản phẩm người mua và người bán hàng sẽ phải suy nghĩ

Ví dụ: Mua thước kẻ. Mỗi chiếc thước kẻ giá 2 000 đồng

Người mua 3 chiếc thước kẻ. Người mua đưa 10 000 đồng

Người bán phải suy nghĩ và trả lại: 4000 đồng

- Sau mỗi 1 lần 2 em đóng vai mua bán xong cho các bạn nhận xét, nếu đúng thì được chơi lần 2 và được thưởng một đồ dùng học tập. Nếu sai thì về chỗ để bạn khác lên chơi.

* Tổng kết: Khen nhưng em nghĩ ra cách trả tiền để người bán phải suy nghĩ trả lại khó và em biết tính để trả lại cho đúng là những “nhà kinh doanh giỏi”.



3.5. Trò chơi “ Về đúng nhà mình “

Dạy bài: Tính chu vi sân phòng học, chu vi sân trường (trang 49 Toán 3 bộ sách Chân trời sáng tạo tập 2)

đội thắng cuộc.

* **Lưu ý:** Để các em chơi nhanh, vui và thử phản ứng nhanh, giáo viên cần chuẩn bị sẵn một số giờ để khi hô cho nhanh. Ví dụ: 7 giờ 5 phút, 11 giờ 50 phút, 9 giờ kém 10 phút, 4 giờ kém 5 phút, 8 giờ 7 phút, 12 giờ 34 phút, 4 giờ kém 13 phút...

XEM ĐỒNG HỒ

Đếm thêm 5, theo chiều mũi tên, để biết kim phút chỉ bao nhiêu phút.

7. phút 5 phút 15 phút 7. phút 5 phút 15 phút 7. phút

8 giờ 5 phút 8 giờ 20 phút 8 giờ 30 phút hay 8 giờ rưỡi

8 giờ 35 phút hay 9 giờ kém 25 phút 8 giờ 45 phút hay 9 giờ kém 15 phút 8 giờ 55 phút hay 9 giờ kém 5 phút

1 Mỗi đồng hồ chỉ mấy giờ?

Mẫu:

2 Xoay kim đồng hồ để đồng hồ chỉ:

a) 3 giờ 25 phút b) 7 giờ 50 phút c) 11 giờ kém 20 phút

1 Chọn đồng hồ phù hợp với cách đọc.

3 giờ kém 15 phút 3 giờ 15 phút 10 giờ 5 phút 10 giờ 25 phút

2 Đọc giờ trên mỗi đồng hồ sau.

5:30 11:45 16:50 19:15 23:35

3 Vào buổi tối, hai đồng hồ nào chỉ cùng thời gian?

A B C D E G

4 Số?

Buổi sáng ngày 20 tháng 11 ở lớp em.

Bắt đầu 20-11 Kết thúc

3.8. Một số trò chơi ứng dụng công nghệ thông tin

3.8.1. Trò chơi hộp quà âm nhạc



Màn hình trò chơi hộp quà âm nhạc

- **Dạy bài:** Ôn tập cuối năm (trang 78 Toán 3 bộ sách Chân trời sáng tạo tập 2)
- **Mục tiêu:**
 - củng cố kỹ năng tính nhẩm.
 - Biết cộng trừ trên các số với đơn vị là đồng.
- **Hình thức chơi:** cả lớp

- **Cách chơi:** Trong trò chơi này, giáo viên đã cài sẵn 5 bài hát phù hợp với lứa tuổi học sinh và 5 hộp quà hiển thị trên màn hình có đánh số từ 1 đến 5. Giáo viên còn chuẩn bị một hộp quà thật, khi nhạc lên, cả lớp sẽ hát theo, đồng thời các em cũng sẽ chuyển hộp quà thật đi. Trong quá trình hộp quà di chuyển, giáo viên sẽ cho nhạc dừng bất ngờ, khi nhạc dừng lại, hộp quà trong tay học sinh nào, học sinh đó sẽ bốc bất kì một số trong hộp quà. Học sinh bốc trúng số nào, giáo viên sẽ mở hộp quà có số tương ứng trên màn hình để học sinh trả lời câu hỏi có trong hộp quà đó. Cách chơi tương tự với những hộp quà còn lại. Ví dụ:

- * Hộp quà 1: $4\ 000 \text{ đồng} + 3\ 000 \text{ đồng} = ?$
- * Hộp quà 2: $6\ 000 \text{ đồng} - 2\ 000 \text{ đồng} = ?$
- * Hộp quà 3: Trong ví có bao nhiêu tiền? (10 000 đồng; 50 000 đồng; 500 đồng)
- * Hộp quà 4: Trong ví có bao nhiêu tiền? (30 000 đồng; 40 000 đồng; 20 000)
- * Hộp quà 5: An mua 3 cái thước kẻ, mỗi cái thước kẻ 3000 đồng. Hỏi An phải trả bao nhiêu tiền?

Bạn nào trả lời đúng được câu hỏi trong hộp quà sẽ nhận được phần thưởng của giáo viên.

ÔN TẬP CUỐI NĂM

ÔN TẬP CÁC SỐ TRONG PHẠM VI 100 000

1 Thực hiện các yêu cầu sau.

a) Đọc số: 68 754, 90 157, 16 081, 2 023, 495.

b) Viết số.

- Bảy mươi nghìn sáu trăm ba mươi tám.
- Chín trăm linh năm.
- Sáu nghìn hai trăm bảy mươi.
- Một trăm nghìn.

c) Viết các số 741, 2 084, 54 692 thành tổng (theo mẫu).

Mẫu: $36\ 907 = 30\ 000 + 6\ 000 + 900 + 7$.

2 Số?

a)

b)

3 Câu nào đúng, câu nào sai?

a) Số 91171 đọc là chín mươi một nghìn một trăm bảy mươi mốt.

b) Số tám nghìn không trăm năm mươi tư viết là 80 504.

c) Số gồm 3 chục nghìn và 3 chục viết là 3030.

d) $3\ 050 = 3\ 000 + 50$.

5 Chọn ý trả lời đúng.

a) Số liền trước của số 10 000 là:
A. 99 999 B. 9 999 C. 10 001

b) Số 20 760 là:
A. số tròn chục nghìn B. số tròn nghìn C. số tròn chục

c) Làm tròn số 45 279 đến hàng chục nghìn thì được số:
A. 40 000 B. 45 000 C. 50 000

d) Số lớn nhất có năm chữ số là:
A. 10 000 B. 99 999 C. 100 000

6 Sắp xếp các số sau theo thứ tự từ bé đến lớn.
54 726, 9 895, 56 034, 54 717.

Thay các tấm bia có dấu '?', bằng hai tấm bia nào bên dưới để được các số sắp xếp theo thứ tự từ lớn đến bé?

Trò chơi
Nói các số tròn chục, tròn trăm, tròn nghìn, tròn chục nghìn (trong phạm vi 100 000).

3.8.2. Trò chơi tìm nhà cho thú cưng

Dạy bài: Tính giá trị biểu thức (trang 35 Toán 3 bộ sách Chân trời sáng tạo tập 1)

Mục tiêu: Biết tính giá trị biểu thức ở cả ba dạng

Hình thức chơi: Cá nhân.

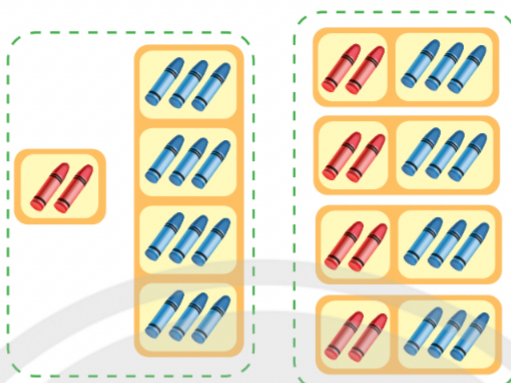
Cách chơi: Trong trò chơi này giáo viên đưa lên màn hình 4 con thú cưng: chó bull, thỏ, mèo và chó chihuahua. Mỗi con thú cưng chứa một biểu thức: $142 - 42$; 2 ; $86 - (81 - 31)$; $90 + 70 \times 20$; $(142 - 42) : 2$. Bốn ngôi nhà chứa giá trị của

mỗi biểu thức: 230; 36; 121; 50. Để giúp các con thú cưng tìm đúng nhà của mình, học sinh phải tìm đúng được giá trị của biểu thức tương ứng với biểu thức mà thú cưng đó đang có. Giáo viên chọn bạn xung phong đầu tiên, nếu học sinh trả lời đúng thì thú cưng đó sẽ được di chuyển về đúng ngôi nhà của mình, đồng thời có quyền chọn tiếp một bạn bất kì khác trong lớp để tìm nhà cho những con thú cưng còn lại.

* **Lưu ý:** Giáo viên có thể áp dụng trò chơi này vào rất nhiều bài. Với mỗi bài, giáo viên có thể thay đổi con vật cần tìm nhà và thay đổi hình ảnh các ngôi nhà để tạo cho học sinh sự mới lạ khiến các em vui và ham học hơn nữa.

TÍNH GIÁ TRỊ CỦA BIỂU THỨC (tiếp theo)

Hai biểu thức dưới đây khác nhau ở điểm nào?



$$2 + 3 \times 4$$

$$(2 + 3) \times 4$$

Đây là biểu thức có dấu ngoặc ().



Khi tính giá trị của biểu thức **có dấu ngoặc ()** thì **trước tiên** ta thực hiện các phép tính **trong ngoặc**.

$$(2 + 3) \times 4 = 5 \times 4 = 20$$

1 Tính giá trị của biểu thức.

a) $80 - (30 + 25)$

b) $(72 - 67) \times 8$

c) $50 : (10 : 2)$

LIÊN HỆ TẢI MẪU



ZALO: 0833206833



Nội dung: Tải mã skkn *****



Phí tải: 100.000 VNĐ



Chỉ nhận thanh toán qua STK

