

PHẦN MỞ ĐẦU

I. LÝ DO CHỌN ĐỀ TÀI:

Trong hệ thống giáo dục quốc dân, giáo dục Tiểu học được coi là bậc học nền tảng góp phần đào tạo và bồi dưỡng nguồn nhân lực có trình độ, năng động, sáng tạo xây dựng sự nghiệp và phát triển đất nước. Mục tiêu giáo dục Tiểu học được xác định trong điều 27 của luật giáo dục: “Giáo dục Tiểu học nhằm giúp học sinh hình thành những cơ sở ban đầu cho sự phát triển đúng đắn và lâu dài về đạo đức, trí tuệ, phẩm chất, thẩm mỹ và các kỹ năng cơ bản. Để thực hiện mục tiêu đó, các nhà trường tiểu học phải đổi mới nội dung, phương pháp và hình thức dạy học nhằm phát huy tính tích cực, chủ động, sáng tạo của học sinh.

Trong nhà trường tiểu học, HS được học các môn: Toán, Tiếng Việt, Tự nhiên và Xã hội, ... Trong các môn học ở tiểu học, cùng với môn Tiếng Việt, môn Toán có vị trí hết sức quan trọng bởi vì các kiến thức, kỹ năng của môn Toán ở tiểu học có nhiều ứng dụng trong đời sống, chúng rất cần thiết cho người lao động, rất cần thiết để học tốt các môn học khác ở tiểu học và chuẩn bị cho việc học tốt môn Toán ở bậc Trung học.

Đối với học sinh tiểu học, chơi cũng là một nhu cầu không thể thiếu được. Vì vậy, việc sử dụng các trò chơi học tập trong giờ học Toán là hết sức cần thiết và có ích. Trò chơi học tập là hoạt động được tổ chức có tính chất vui chơi, giải trí nhưng có nội dung gắn với bài học hoặc hoạt động học tập của học sinh. Trò chơi học tập có tác dụng giúp học sinh: thay đổi động hình, chống mệt mỏi, tăng cường khả năng thực hành, vận dụng các kiến thức đã học, phát triển hứng thú, tập thói quen tập trung, tính độc lập, ham hiểu biết và khả năng suy luận. Khi chơi, trẻ tưởng tượng, suy ngẫm, thử nghiệm, lập luận để đạt kết quả mà lại không nghĩ mình đang học. Sự “khô khan” của giờ học Toán do đó sẽ được giảm nhẹ, quá trình học tập diễn ra một cách tự nhiên, hấp dẫn hơn. “Học mà chơi, chơi mà học” là một hình thức học tập ngày càng được đông đảo các thầy cô giáo quan tâm. Việc tổ chức các tiết học sao cho nhẹ nhàng, thoải mái mà vẫn đảm bảo được chất lượng dạy và học là rất quan trọng. Đặc biệt là đối với các em nhỏ trong giờ học Toán. Với các em học ra học, chơi ra chơi nhưng không có nghĩa là không thể chơi trong giờ học.

Từ những lí do trên, tôi quyết định chọn nghiên cứu đề tài “***Tổ chức trò chơi học tập trong dạy học môn Toán lớp 1***”.

II. MỤC ĐÍCH VÀ NHIỆM VỤ NGHIÊN CỨU:

1. Mục đích nghiên cứu:

- Suu tầm và hướng dẫn sử dụng một số trò chơi Toán học nhằm củng cố, mở rộng và khắc sâu 4 nội dung kiến thức môn Toán cho HS lớp 1, góp phần nâng cao hiệu quả dạy học Toán cho HS.
- Tạo hứng thú học tập kích thích tư duy tìm tòi sáng tạo của HS khi học tập môn Toán.

2. Nhiệm vụ nghiên cứu:

- Nghiên cứu hệ thống cơ sở lí luận về một số vấn đề liên quan đến tổ chức các trò chơi học tập trong dạy học Toán ở tiểu học.
- Khảo sát thực trạng việc sử dụng trò chơi Toán học trong thực tiễn dạy học Toán cho HS lớp 1.
- Suu tầm một số trò chơi Toán học theo 4 nội dung kiến thức sử dụng trong dạy học Toán cho HS Lớp 1.
- Đề xuất cách thức sử dụng các trò chơi đã suu tầm được dạy học Toán ở tiểu học.

III. ĐỐI TƯỢNG VÀ KHÁCH THỂ NGHIÊN CỨU:

1. Đối tượng nghiên cứu:

- Hệ thống trò chơi, biện pháp và quy trình tổ chức trò chơi dạy học Toán lớp 1.
- Học sinh lớp 1A2 Trường Tiểu học Tự Nhiên, Tự Nhiên, Hà Nội

2. Khách thể nghiên cứu

- Phương pháp dạy học Toán.

IV. PHƯƠNG PHÁP NGHIÊN CỨU:

❖ Nghiên cứu tài liệu :

- Đọc các tài liệu sách, báo, tạp chí giáo dục... có liên quan đến nội dung đề tài
- Đọc sách giáo khoa, sách giáo viên, sách tham khảo như “100 trò chơi học Toán lớp 1”, “112 trò chơi Toán lớp 1, 2”...

❖ Nghiên cứu thực tế :

- Dự giờ, trao đổi ý kiến với đồng nghiệp về nội dung các trò chơi Toán
- Tổng kết rút kinh nghiệm trong quá trình dạy học.

PHẦN NỘI DUNG

CHƯƠNG I: CƠ SỞ LÝ LUẬN VÀ CƠ SỞ THỰC TIỄN

1.1. Cơ sở tâm lý

1.1.1. Đặc điểm phát triển tâm lý lứa tuổi trẻ em

Chuyển từ bậc học Mầm non sang bậc học Tiểu học, HS các lớp đầu cấp tiểu học vẫn có nhu cầu vui chơi rất lớn mặc dù học tập đã trở thành hoạt động chủ đạo. Tâm lý của trẻ lứa tuổi tiểu học luôn thích cái mới, cái lạ, cái hấp dẫn có nhiều màu sắc sặc sỡ. Chính vì vậy, yêu cầu GV phải xây dựng trò chơi thật hấp dẫn có nhiều hình thức phù hợp với lứa tuổi, trình độ cho các em và quan trọng hơn cả là cần có những phương pháp tổ chức trò chơi hợp lý, mang lại hiệu quả tích cực. Việc tổ chức học tập có yếu tố vui chơi hợp lý là rất cần thiết để giúp trẻ thực hiện nhiệm vụ học tập một cách nhẹ nhàng, thoải mái, đầy hứng thú. Những hiểu biết về đặc điểm tâm lý lứa tuổi, về hoạt động học của các em là cơ sở khoa học để giáo viên thực hiện tốt việc này.

1.1.2. Đặc điểm về phát triển nhận thức

Ở học sinh diễn ra sự phát triển toàn diện về các quá trình nhận thức, trong đó đáng kể nhất là sự phát triển của tri giác, trí nhớ, chú ý, tưởng tượng và tư duy. Tri giác của HS đầu cấp tiểu học còn mang tính tổng thể, ít đi vào chi tiết. Vào đầu lớp 1, trẻ chưa biết phân tích có hệ thống những thuộc tính và phẩm chất của các đối tượng tri giác. Trình độ tri giác của các em được phát triển nhờ vào những hành động học tập có mục đích, có kế hoạch được gọi là quan sát. Trò chơi vốn là một hoạt động thực hành thú vị, hấp dẫn, sống động do đó nó kích thích tri giác của HS. Khi tổ chức trò chơi cho HS, giáo viên phải hướng dẫn cho các em quan sát (ví dụ quan sát mẫu). Vì vậy, việc sử dụng phong phú các trò chơi trong dạy học cũng giúp tính tổng thể của tri giác dần dần nhường chỗ cho tri giác chính xác, tinh tế dưới sự hướng dẫn của GV.

Ở HS đầu cấp tiểu học, trí nhớ không chủ định còn chiếm ưu thế. Các em thường ghi nhớ những gì chúng thích. Trẻ nhớ cái cụ thể, sinh động tốt hơn cái trừu tượng, trí nhớ hình ảnh tốt hơn trí nhớ ngôn ngữ. Dần dần nhờ những hành động học tập mà trí nhớ có chủ định ở trẻ tăng dần. Mặc dù vậy, trí nhớ không chủ định vẫn tồn tại và có ý nghĩa nhất định tạo nên hiệu quả trong trí nhớ của trẻ. Dạy học sẽ đạt hiệu quả tối ưu nếu những tri thức, kỹ năng, kỹ xảo, qui tắc ứng xử được HS lĩnh hội một cách nhẹ nhàng, hấp dẫn. Học tập thông qua trò chơi sẽ giúp học sinh ghi nhớ dễ dàng và bền vững hơn.

Chú ý của học sinh còn nặng tính không chủ định, những kích thích mạnh và mới lạ dễ thu hút sự chú ý của học sinh. Cùng với sự hoàn thiện hoạt động học, chú ý có chủ định cũng phát triển ngày càng mạnh hơn. Việc cho trẻ học dưới hình thức chơi với những trò chơi học tập sôi nổi cũng là một cách để tăng cường sự chú ý của các em.

Tưởng tượng của trẻ trong thời kỳ này chủ yếu là tưởng tượng tái tạo. Để lĩnh hội tri thức, học sinh phải hình dung được những hình ảnh của hiện thực (hình ảnh các nhân vật trong truyện, hình ảnh các cảnh vật chưa từng thấy...), dựa vào mô hình, tranh vẽ, lời mô tả của giáo viên. Ở lớp 1, tưởng tượng tái tạo của học sinh còn nghèo nàn, tản mạn chưa hợp lí. Việc tổ chức trò chơi học tập là một trong những cách thức kích thích trí tưởng tượng của các em. Trong khi chơi, tưởng tượng tái tạo và tưởng tượng sáng tạo của các em đều được phát triển tốt.

Tư duy của trẻ tiểu học cũng có sự phát triển. Việc giảng dạy ở trường tiểu học làm thay đổi cơ bản về nội dung tri thức mà trẻ tiếp thu và phương pháp vận dụng các tri thức đó của trẻ. Điều này dẫn tới chỗ xây dựng lại hoạt động tư duy của trẻ. Trẻ học lập luận, so sánh, phân tích và rút ra các kết luận. Ví dụ để thực hiện phép cộng, trừ, trẻ làm bằng cách cho đếm đi đếm lại số que tính, bằng cách thêm bớt một hai chiếc, bằng cách lấy đi một số vật nào đó đã đưa ra, HS lớp 1 tìm thấy sự phụ thuộc tồn tại giữa các số. Bằng hoạt động của mình, trẻ học cách thay đổi các số lượng này trên cơ sở thấy trước được kết quả của nó. Qua các thao tác trên, tư duy của HS lớp 1 được phát triển nhanh chóng. Trẻ học cách tư duy trừu tượng bằng khái niệm "sự bằng nhau", "sự không bằng nhau", "cộng thêm", "trừ đi"... Tuy vậy, tư duy của HS đầu tiểu học vẫn mang nặng tính trực quan cụ thể.

1.1.3. Đặc điểm về nhân cách

Đi học ở trường tiểu học là bước ngoặt trong đời sống của trẻ. Đến trường, trẻ em có hoạt động mới giữ vai trò chủ đạo quyết định những biến đổi tâm lý cơ bản ở lứa tuổi này. Những mối quan hệ mới với thầy cô giáo, với bạn bè cùng tuổi được hình thành. Trẻ thực hiện một cách tự giác có tổ chức các hoạt động phong phú đa dạng từ phía nhà trường, gia đình và xã hội. Điều đó tác động đặc biệt đến sự hình thành và phát triển nhân cách HS. Có thể nói học sinh tiểu học là những nhân cách đang hình thành và có nhiều khả năng phát triển. Một vấn đề nổi bật nhất trong nhân cách của học sinh là đời sống tình cảm

của các em. Trẻ đang ở lứa tuổi ngây thơ, trong trắng, giàu cảm xúc, dễ bị xúc động trước các hiện tượng xung quanh. Các em dễ vui, dễ buồn, dễ rung cảm... Ở lứa tuổi này trẻ rất ham hiểu biết, thích khám phá để tìm cái mới lạ trong thế giới tự nhiên và xã hội gần gũi xung quanh. Các em luôn miệng hỏi người lớn vì sao thế này, tại sao thế kia v.v... Tình cảm đạo đức và tình cảm thẩm mỹ cũng được thể hiện khá rõ nét thông qua tình cảm bạn bè, tình cảm thầy trò, tình cảm tập thể, tình cảm ham thích cái đẹp.

Ý chí của học sinh cũng đang hình thành và phát triển, tuy nhiên những phẩm chất ý chí của các em như tính kiên chế, độc lập, tự chủ, tính kiên trì còn yếu. Các em chưa đủ khả năng theo đuổi lâu dài mục đích đã đề ra, chưa kiên trì khắc phục khó khăn và trở ngại. Khi gặp thất bại cho các em có thể mất lòng tin và sức lực và khả năng của mình.

Tính cách của HS đầu cấp tiểu học mới chỉ được hình thành, ở các em những nét tính cách tốt như tính ham hiểu biết, tính hồn nhiên, tính chân thực, tính bất chước... Điểm nổi bật nhất trong tính cách của các em là tính xung đột - khuynh hướng hành động ngay tức khắc do ảnh hưởng của các kích thích trực tiếp trong tính cách của các em có nhiều mâu thuẫn và chưa bền vững.

Tóm lại: Ở lứa tuổi này dưới ảnh hưởng chủ đạo của việc giảng dạy, việc giáo dục của nhà trường, gia đình, xã hội và tổ chức Đoàn - Đội, sự phát triển tâm lí, nhân cách của các em đang diễn ra mạnh mẽ. Việc tổ chức các trò chơi học tập cho trẻ cũng là con đường hình thành và phát triển nhân cách của các em.

1.2. Đặc điểm môn Toán ở lớp 1

1.2.1. Mục tiêu môn Toán ở tiểu học

Dạy học toán ở trường Tiểu học nhằm:

- Giúp HS có những kiến thức cơ bản ban đầu về số học: các số tự nhiên, phân số, thập phân; các đại lượng thông dụng; một số yếu tố hình học và thống kê đơn giản.
- Hình thành các kĩ năng thực hành tính, đo lường, giải bài toán có nhiều ứng dụng thiết thực trong đời sống.
- Góp phần bước đầu phát triển năng lực tư duy, khả năng suy luận hợp lý và diễn đạt chúng (nói và viết), cách phát hiện và cách giải quyết các vấn đề đơn giản, gần gũi trong cuộc sống, kích thích trí tưởng tượng, gây hứng thú học tập toán, góp phần hình thành bước đầu phương pháp tự học và làm việc có kế hoạch khoa học, chủ động, linh hoạt, sáng tạo.

1.2.2. Mục tiêu dạy học Toán 1

- Bước đầu có một số kiến thức cơ bản, đơn giản, thiết thực về phép đếm; về số tự nhiên trong phạm vi 100 và phép cộng, phép trừ không nhớ trong phạm vi 100; về độ dài và đo độ dài trong phạm vi 20 cm, về tuần lễ và ngày trong tuần; về đọc đúng trên mặt đồng hồ; về một số hình học (đoạn thẳng, điểm, hình vuông, hình tam giác, hình tròn); về bài toán có lời văn,...

- Hình thành và rèn kỹ năng các kỹ năng thực hành: đo, viết, đếm, so sánh các số trong phạm vi 100; cộng và trừ không nhớ trong phạm vi 100; đo và ước lượng độ dài đoạn thẳng (với các số đo là số tự nhiên trong phạm vi 20 cm); nhận biết hình vuông, hình tam giác, hình tròn, đoạn thẳng, điểm; vẽ đoạn thẳng có độ dài đến 10 cm; giải một số bài toán đơn về cộng trừ, trừ; bước đầu diễn đạt bằng lời, kí hiệu một số nội dung đơn giản của bài học và bài thực hành; tập dượt, so sánh, phân tích, tổng hợp, trừu tượng, khái quát hóa trong phạm vi của những nội dung có nhiều quan hệ với đời sống thực tế của HS.

- Chăm chỉ, tự tin, cẩn thận, ham hiểu biết và hứng thú trong học tập.

Ở mỗi giai đoạn của tiểu học có những sắc thái riêng: giai đoạn 1 (lớp 1,2,3), giai đoạn 2 (lớp 4,5). Đặc biệt là ở lớp 1 việc học tập của HS chủ yếu dựa vào các phương tiện trực quan, nói chung chỉ đề cập tới những nội dung có tính tổng thể, gắn bó với kinh nghiệm sống của trẻ.

1.2.3. Chương trình môn Toán lớp 1 (3 tiết/ tuần x 35 tuần = 105 tiết)

* *Số học:*

a) Các số đến 10. Phép cộng và phép trừ trong phạm vi 10

- Nhận biết quan hệ số lượng (nhiều hơn, ít hơn, bằng nhau)
- Đọc, đếm, viết, so sánh các số đến 10. Sử dụng các dấu = (bằng), < (bé hơn), > (lớn hơn).

- Bước đầu giới thiệu phép cộng, phép trừ.

b) Các số đến 100. Phép cộng và phép trừ không nhớ trong phạm vi 100.

- Đọc, đếm, viết, so sánh, các số đến 100. Giới thiệu hàng chục, hàng đơn vị.
- Phép cộng và phép trừ không nhớ trong phạm vi 100. Tính nhẩm và tính viết trong phạm vi 100.
- Tính giá trị biểu thức số có đến hai phép tính cộng, trừ (các trường hợp đơn giản).

* *Đại lượng và đo đại lượng*

- Giới thiệu đơn vị đo độ dài xăngtimet: Đọc, viết, thực hiện phép tính với các

số đo theo đơn vị đo xăngtimet. Tập đo và ước lượng độ dài.

- Giới thiệu đơn vị đo thời gian: tuần lễ, ngày trong tuần. Bước đầu làm quen với đọc lịch (loại lịch hàng ngày), đọc giờ đúng trên đồng hồ (khi kim phút chỉ vào số 12).

** Yếu tố hình học*

- Nhận dạng bước đầu về hình vuông, hình tam giác, hình tròn hình chữ nhật.
- Thực hành vẽ đoạn thẳng, vẽ hình trên giấy kẻ ô vuông, gấp, cắt hình.

** Giải bài toán*

- Giới thiệu bài toán có lời văn.
- Giải bài toán bằng một phép tính cộng hoặc một phép tính trừ, chủ yếu là các bài toán thêm, bớt một số đơn vị.

1.3. Khái niệm trò chơi Toán học

1.3.1. Trò chơi

Trò chơi là loại phổ biến của hoạt động vui chơi, là chơi theo luật. Luật của trò chơi chính là các qui tắc định rõ mục đích, kết quả và yêu cầu hành động chơi. Trò chơi có tính thi đua và có tính thách thức đối với người tham gia.

1.3.2. Trò chơi học tập

Trò chơi học tập là trò chơi mà luật của nó bao gồm các qui tắc gắn với những kiến thức, kĩ năng có được trong hoạt động học tập, gắn với nội dung bài học của học sinh; giúp học sinh khai thác vốn kinh nghiệm của bản thân để chơi. Thông qua chơi, học sinh được vận dụng các kiến thức, kĩ năng đã học vào các tình huống của trò chơi và do đó, học sinh được thực hành luyện tập, củng cố mở rộng những kiến thức đã học. Như vậy, trong trò chơi học tập các kiến thức, kĩ năng môn Toán được đưa vào nhiệm vụ chơi.

Trò chơi học tập có tác dụng cả về mặt rèn luyện trí tuệ lẫn thể chất và các phẩm chất đạo đức.

Trò chơi học tập phần lớn được xem như là một thủ thuật, biện pháp củng cố kiến thức mà học sinh vừa được học trong tiết học. Tuy nhiên, trò chơi học tập có thể được tổ chức ở tất cả các khâu trong tiến trình của tiết học hoặc sau một số bài học, khi học sinh đã có kiến thức tổng hợp.

1.3.3. Trò chơi Toán học

Trò chơi học tập trong dạy học toán rất đa dạng và rất phong phú. Mỗi mạch kiến thức, mỗi chủ đề học tập cũng có các dạng trò chơi khác nhau và được gọi chung là trò chơi toán học. Theo quan niệm của nhà giáo Phạm Đình Thực thì

"Trò chơi toán học là trò chơi trong đó có chứa một số yếu tố toán học nào đó nhằm giải quyết các nhiệm vụ nhận thức về toán và được tổ chức trong giờ toán hoặc trong hoạt động ngoại khóa".

Tổ chức trò chơi trong dạy học toán được xem như là một PPDH bởi:

- Trò chơi toán học thực hiện chức năng của hoạt động thực hành, luyện tập trong đó học sinh được củng cố kiến thức toán học, vận dụng linh hoạt tri thức, kỹ năng đã học cùng những kinh nghiệm sống của mình. Những thiếu sót trong hoạt động trí tuệ, trong tri thức của các em, nếu có cũng được bộc lộ. Từ đó giúp cho giáo viên có biện pháp bổ sung, điều chỉnh kịp thời và nâng cao dần trình độ toán học cho các em.
- Trò chơi toán học là loại trò chơi trí tuệ bởi vậy quá trình học sinh tham gia chơi các hoạt động trí tuệ như tư duy logic, khả năng so sánh, tưởng tượng, khái quát hóa, sáng tạo... được đẩy mạnh và có tính chủ định. Ta có thể nói rằng trò chơi toán học là một trong những phương tiện hữu hiệu nhằm hình thành các năng lực trí tuệ ở trẻ.
- Trong quá trình thực hiện trò chơi toán học trẻ phải tuân thủ theo đúng luật chơi, điều đó đã góp phần hình thành tính kỷ luật, tính trung thực ở trẻ.

1.3.4. Phân loại trò chơi toán học ở tiểu học

Trò chơi toán học cũng có nhiều cách phân loại khác nhau:

- *Nếu xét theo mục đích và quy trình tiết học nói chung, trò chơi toán học có thể được phân là:*
 - + Trò chơi nhằm dẫn dắt hình thành tri thức mới.
 - + Trò chơi nhằm củng cố kiến thức, luyện tập kỹ năng.
- *Nếu xét theo các hình thức tổ chức dạy học, thì trò chơi toán học có thể phân ra thành 2 loại như sau:*
 - + Trò chơi sử dụng trong hoạt động nội khóa.
 - + Trò chơi sử dụng trong hoạt động ngoại khóa.

Kết luận: Từ việc nghiên cứu nội dung chương trình môn toán lớp 1, tôi nhận thấy việc xây dựng hệ thống trò chơi theo 4 mạch nội dung kiến thức là hợp lý và lô gic hơn cả. Bởi vì, kiến thức trong chương trình Toán 1 khá đơn giản và hệ thống trò chơi phân theo từng mảng nội dung kiến thức sẽ giúp các em dễ dàng tiếp thu kiến thức, GV cũng thuận tiện trong việc thiết kế, chuẩn bị, từ đó việc vận dụng trò chơi trong mỗi tiết học sẽ đạt hiệu quả tích cực hơn.

1.4. Vai trò của trò chơi Toán học:

- Làm thay đổi các hình thức hoạt động của học sinh. HS tiếp thu kiến thức tự giác và tích cực hơn trong những hoạt động đa dạng, hứng thú của quá trình chơi.
- Giúp học sinh rèn luyện, củng cố, tiếp thu kiến thức, đồng thời phát triển vốn kinh nghiệm mà các em được tích lũy thông qua các hoạt động chơi.
- Rèn luyện kỹ năng, kỹ xảo, thúc đẩy hoạt động trí tuệ. Nhờ sử dụng trò chơi học tập mà quá trình dạy và học trở thành một hoạt động vui và hấp dẫn hơn, các cơ hội học tập đa dạng hơn.
- Có thể nói, trò chơi Toán học là một phương tiện có ý nghĩa quan trọng trong việc góp phần thực hiện đổi mới phương pháp dạy học Toán nhằm phát huy tính tích cực, độc lập sáng tạo của HS.
- Trong trò chơi toán học, yếu tố toán đó được lồng ghép dưới hình thức chơi, chính điều này đã kích thích hứng thú nhận thức của trẻ. Để giành phần thắng về mình, trẻ phải nghĩ cách làm cho đối phương bị thua và như vậy khả năng độc lập suy nghĩ của trẻ được rèn luyện.
- Việc thực hiện trò chơi toán học đó giúp trẻ hoạt động một cách tự giác, tích cực theo đúng khả năng của mình.

1.5. Nguyên tắc tổ chức trò chơi môn Toán ở tiểu học

Trò chơi học tập là một phương tiện tốt để giáo dục toàn diện trẻ em. Bởi vậy, khi thiết kế một trò chơi học tập cần phải đảm bảo được mục tiêu giáo dục. Trên cơ sở nghiên cứu về lý luận và thực tiễn, trò chơi học tập được thiết kế cần đảm bảo những nguyên tắc sau:

1.5.1. Đảm bảo tính mục đích, mục tiêu dạy học

Trò chơi phải có mục đích học tập, phải củng cố một nội dung toán học trong chương trình toán ở một lớp cụ thể: trò chơi học tập phải nhằm đạt mục đích gì? Củng cố bổ sung kiến thức gì (về số, tính toán, giải toán, vẽ, đọc, đếm, ứng dụng,...)

1.5.2. Đảm bảo tính chất của hoạt động chơi

Mỗi trò chơi học tập phải là trò chơi đích thực, thực sự hấp dẫn kích thích tính tích cực, tự lực sáng tạo của HS và đảm bảo tính tự do của các em. Những trò chơi này phải tạo cơ hội cho trẻ hứng thú, tự nguyện tham gia trò chơi, sử dụng vốn hiểu biết và khả năng tư duy của mình để giải quyết nhiệm vụ nhận thức một cách tích cực trong trò chơi với yếu tố thi đua.

1.5.3. Tên trò chơi phù hợp và hấp dẫn

Mỗi trò chơi có một tên gọi ngộ nghĩnh, hấp dẫn, chứa đựng yếu tố may rủi, kích thích người tham gia, bộc lộ kiến thức và kỹ năng thực sự.

1.5.4. Trò chơi phát huy trí tuệ của học sinh

Nội dung các trò chơi phải huy động được kiến thức, kỹ năng mà các trẻ đã có đồng thời huy động được khả năng của các em vào việc giải quyết nhiệm vụ nhận thức, kéo theo sự phát triển trí tuệ.

1.5.5. Trò chơi phù hợp với trình độ và năng lực của học sinh

Trò chơi có cách chơi dễ nhớ, hấp dẫn và phù hợp với trình độ của các em. Giáo viên dễ tổ chức hướng dẫn trò chơi và các em có thể tự chơi sau khi được hướng dẫn cách chơi. Nếu trò chơi quá dễ hay quá khó đều không đạt được hiệu quả giáo dục. Đặc biệt, trong việc học môn toán lớp 1 thì trò chơi học tập cần phải kích thích sự phát triển tư duy toán học, hình thành động cơ thúc đẩy trẻ tích cực, tự lập trong quá trình tham gia trò chơi. Đồng thời, đảm bảo HS tự nguyện tham gia trò chơi với một tinh thần thoải mái và hứng thú.

1.5.6. Trò chơi phù hợp với điều kiện cơ sở, vật chất hiện có của lớp học

Phương tiện, vật liệu để thực hiện trò chơi dễ kiếm dễ làm, tận dụng từ các nguồn có sẵn xung quanh. Tránh việc chuẩn bị đồ dùng cầu kỳ, chi phí quá lớn về mặt vật chất. Đặc biệt là khi tổ chức trò chơi giáo viên cần chú trọng về thời gian và không gian, tránh việc trò chơi mất quá nhiều thời gian, không gian không đảm bảo.

1.5.7. Trò chơi đảm bảo tính hệ thống và tính phát triển

Trò chơi phải đảm bảo tính hệ thống và tính phát triển đó là hệ thống trò chơi được sắp xếp từ dễ đến khó, từ đơn giản đến phức tạp đảm bảo thiết kế từng bước nâng cao khả năng học tập cho trẻ.

1.5.8. Trò chơi đảm bảo tính đa dạng

Các trò chơi phải đa dạng, phong phú về thể loại cũng như nội dung nhằm cơ hội cho các em hình thành, vận dụng kiến thức và khả năng tư duy của mình để giải quyết nhiệm vụ nhận thức trong mọi tình huống chơi.

1.5.9. Trò chơi phải được chuẩn bị tốt

Nghĩa là giáo viên phải nắm vững yêu cầu, mục đích giáo dục của trò chơi để hướng mọi hoạt động vào mục đích yêu cầu ấy. Phải chuẩn bị tốt các phương tiện (dụng cụ, vật liệu, mẫu vật đồ chơi,...) phục vụ cho trò chơi; phải có kế hoạch được thể hiện ở bài soạn.

Ngoài ra, trò chơi phải gây được hứng thú, thu hút được nhiều HS tham gia. Để mọi HS tham gia trò chơi học tập đều:

- + Nhiệt tình, tích cực, hào hứng,...
- + Nghiêm chỉnh chấp hành luật chơi.
- + Cố gắng vươn lên để “thắng”.
- + Luôn giữ vững tinh thần đoàn kết, thân ái dù “thắng” hay “thua”.

Tóm lại: Trò chơi toán học là 1 hình thức tổ chức dạy học gây hứng thú với học sinh, đặc biệt là với các em HS lớp 1. Trò chơi toán học giúp học sinh phát triển cả về trí tuệ lẫn nhân cách đồng thời các năng lực khác cũng được phát triển một cách tự nhiên. Trong lúc chơi trẻ trao đổi kinh nghiệm, tương tác lẫn nhau từ đó các em tiếp thu kiến thức toán học được dễ dàng hơn.

1.6. Yêu cầu cơ bản khi tổ chức trò chơi học tập môn toán

- Mỗi trò chơi nói chung phải gắn với một bài học, một chương cụ thể hoặc có những tri thức tổng hợp như giải toán, phối hợp nhiều nội dung tri thức hình học, số, phép toán,...
- Dựa vào các hình thức, cách chơi và luật chơi của trò chơi có thể thay thế các trò chơi một cách linh hoạt (thay số, thay hình, thay sự tương ứng,...)
- Các trò chơi thường được tổ chức theo nhóm ở ngay trong lớp học với thời gian từ 2 đến 3 phút. Việc chuẩn bị cho các trò chơi đơn giản, dễ làm, dễ kiểm (que tính, bìa giấy, bông hoa giấy,...)
- Giáo viên phải hướng dẫn cụ thể cách chơi rồi sau đó các nhóm tự đánh giá, giám sát lẫn nhau. Ngoài ra, GV phải có nhận xét, khích lệ, không để thời gian chơi quá dài ảnh hưởng đến giờ học.
- Khi tổ chức trò chơi, GV phải lưu ý tránh cho HS những phản ứng không tích cực và kịp thời sửa chữa (nếu có); lưu ý tránh cho HS những phản ứng không tích cực và kịp thời sửa chữa (nếu có); lưu ý khuyến khích, động viên khen thưởng cho những HS có phản ứng tích cực.
- Thời gian tổ chức, thời điểm chơi GV phải có sự chuẩn bị kỹ càng và tạo được sự thu hút cuộc chơi, trong quá trình chơi luôn có không khí bình đẳng, tôn trọng lẫn nhau.

Tóm lại: Căn cứ để thiết kế, tổ chức một trò chơi học tập môn toán chính là sự kết hợp giữa các yếu tố cấu thành của một trò chơi phổ biến trong sinh hoạt đời sống của HS với những nội dung kiến thức HS sẽ và đã được học trong từng bài, từng chương của môn toán trong chương trình tiểu học.

1.7. Quy trình tổ chức trò chơi toán học

Để tổ chức trò chơi toán học có hiệu quả chủ thể cần phải nắm chắc quy trình tổ chức - là khâu rất quan trọng, nó giúp người giáo viên Tiểu học thiết kế quy trình tổ chức trò chơi toán học một cách bài bản, khoa học mà ở đó các hoạt động cụ thể được diễn ra theo một trật tự logic đảm bảo tính khoa học về mặt lí luận cũng như thực tiễn. Vì vậy, để tổ chức một trò chơi toán học có hiệu quả cao, giáo viên Tiểu học cần thực hiện theo các giai đoạn với những bước cụ thể sau:

1.7.1. Giai đoạn 1: Lựa chọn trò chơi

- Bước 1: Xác định mục tiêu, yêu cầu cần đạt của hoạt động định tổ chức trò chơi (hình thành, phát triển tri thức, củng cố tri thức hay luyện tập kỹ năng, kỹ xảo,...).
- Bước 2: Lựa chọn trò chơi phù hợp với yêu cầu, mục tiêu cần đạt được, điều kiện thực tế,...

1.7.2. Giai đoạn 2: Chuẩn bị tổ chức trò chơi

- Bước 3: Thiết kế "giáo án".
 - + Tên trò chơi.
 - + Yêu cầu cần đạt của trò chơi.
 - + Chuẩn bị các phương tiện vật chất để thực hiện trò chơi.
 - + Cách tiến hành: Nội dung trò chơi, luật chơi, cách đánh giá.
- Bước 4: Chuẩn bị thực hiện "giáo án".
 - + Chuẩn bị đầy đủ các phương tiện đảm bảo cho việc thực hiện trò chơi.
 - + Nắm chắc luật chơi và cách đánh giá để phổ biến cho học sinh.

1.7.3. Giai đoạn 3: Tổ chức trò chơi

- Bước 5: Đặt vấn đề.
 - + Giới thiệu tên trò chơi.
 - + Nêu yêu cầu của trò chơi.
- Bước 6: Hướng dẫn trò chơi.
 - + Giáo viên giới thiệu rõ ràng nội dung chơi và phổ biến luật chơi. Giáo viên có thể làm mẫu, hướng dẫn chơi thử nếu thấy cần thiết..

1.7.4. Giai đoạn 4: Nhận xét đánh giá kết quả sau khi chơi

- Bước 8: Giáo viên gợi ý cho học sinh nhận xét:
 - + Mức độ nắm vững luật chơi và việc thực hiện trò chơi.
- Bước 9: Giáo viên nhận xét tổng kết.
 - + Khẳng định, bổ sung, điều chỉnh những nhận xét của học sinh, đánh giá chung về cuộc chơi. Phát phần thưởng (nếu có).

- Bước 10: Rút ra bài học, nhấn mạnh các kiến thức cần đạt sau khi chơi.

Như vậy quy trình tổ chức trò chơi toán học có 4 giai đoạn với 10 bước thực hiện cụ thể. Tuy nhiên sự vận dụng cần linh hoạt, các bước, các giai đoạn này có thể đan xen hòa nhập lẫn nhau.

CHƯƠNG II: THỰC TRẠNG TỔ CHỨC TRÒ CHƠI TOÁN HỌC CHO HỌC SINH

2.1. Khảo sát thực trạng tổ chức trò chơi toán học cho học sinh:

Để thấy được thực trạng việc vận dụng tổ chức trò chơi hiện nay, chúng tôi đã tiến hành khảo sát việc tổ chức trò chơi môn Toán lớp 1A2 của Trường Tiểu học Tự Nhiên, Tự Nhiên, Hà Nội

2.1.1. Mục đích khảo sát

Chúng tôi tiến hành khảo sát nhằm mục đích tìm hiểu việc tổ chức trò chơi môn Toán 1 ở trường Tiểu học có được tổ chức thường xuyên hay không? Các kĩ năng lựa chọn các biện pháp tổ chức trò chơi có được thành thạo hay không? Mức độ hứng thú của các em khi tham gia trò chơi. Dựa trên kết quả khảo sát chúng tôi tiến hành đề xuất một số trò chơi môn Toán theo 4 mạch nội dung kiến thức nhằm đa dạng hóa các trò chơi và nâng cao chất lượng tổ chức trò chơi toán học cho HS lớp 1.

2.1.2. Phương pháp khảo sát

Để khảo sát những nội dung trên tôi đã sử dụng các phương pháp sau:

- Phương pháp phỏng vấn, trò chuyện.
- Phương pháp điều tra.
- Phương pháp thống kê toán học xử lí số liệu.

2.1.3. Thời gian và địa bàn khảo sát

Từ tháng 9/2023 đến tháng 3/2024 tại Trường Tiểu học Tự Nhiên, Tự Nhiên, Thường Tín, Hà Nội

2.2. Khảo sát

Tìm hiểu sự hứng thú của học sinh khi tham gia trò chơi môn Toán lớp 1A2 trước khi thực hiện đề tài

STT	Mức độ hứng thú	Số lượng (học sinh)	Kết quả (%)
1	Rất hứng thú	20	58,8%
2	Hứng thú	14	41,2%
3	Không hứng thú	0	0%

GV lớp 1 đã sử dụng rất phong phú các phương pháp và hình thức dạy học khác nhau trong dạy học môn toán. Các phương pháp dạy học như: trực quan,

gợi mở vấn đáp được thường xuyên vận dụng. Còn phương pháp thực hành-Luyện tập, phát hiện giải quyết vấn đề, giảng giải minh họa GV ít sử dụng hơn.

Hình thức tổ chức các trò chơi cũng đã được sử dụng nhưng chưa thường xuyên. Tuy nhiên, hình thức học theo nhóm được đa số GV áp dụng.

Để tìm hiểu thực trạng mức độ hứng thú của học sinh, tôi tiến hành điều tra HS lớp 1A3 Trường Tiểu học Tự Nhiên, Tự Nhiên, Hà Nội

2.3. Kết quả

Tìm hiểu sự hứng thú của học sinh khi tham gia trò chơi môn Toán lớp 1A3 sau khi thực hiện đề tài

STT	Mức độ hứng thú	Số lượng (học sinh)	Kết quả (%)
1	Rất hứng thú	34	100%
2	Hứng thú	0	0%
3	Không hứng thú	0	0%

Kết quả thu được ở bảng cho thấy: có đến 100% số HS rất hứng thú, chỉ có rất ít học sinh không hứng thú khi tham gia trò chơi toán học. Điều này cho thấy rằng đa số các em đều rất hứng thú khi tham gia trò chơi môn toán. Nếu được tổ chức thường xuyên và có biện pháp phù hợp thì các em sẽ tham gia nhiệt tình và có hiệu quả.

Trên đây là toàn bộ những cơ sở lí luận và cơ sở thực tiễn của vấn đề sưu tầm và vận dụng trò chơi toán lớp 1 ở trường tiểu học. Đây là những chỗ dựa rất quan trọng để cho người viết tìm hiểu, tham khảo, đối với các tài liệu thuộc chuyên ngành giáo dục Tiểu học và thực tế ở ngoài trường Tiểu học.

CHƯƠNG III: MỘT SỐ TRÒ CHƠI THEO 4 MẠCH KIẾN THỨC TRONG CHƯƠNG TRÌNH TOÁN 1

3.1. Trò chơi trong các tiết học về số

Trò chơi trong các tiết học về số giúp HS củng cố kiến thức cơ bản, đơn giản, thiết thực về số đếm, về các số tự nhiên trong phạm vi 100. Rèn luyện kỹ năng thực hành, đọc, viết, so sánh các số trong phạm vi 100. Dưới đây là một số ví dụ:

3.1.1. Trò chơi 1: “Ai nhiều nhất”.

a. Mục đích:

- Phát triển kỹ năng nhận biết số (đọc số) tương ứng với số lượng đồ vật và ngược lại.
- Rèn luyện kỹ năng đếm trong phạm vi 10.

b. Chuẩn bị:

- 50 que tính
- Con xúc xắc có 6 mặt trên đó ghi các số 0, 1, 2, 3, 4, 5.

c. Cách chơi:

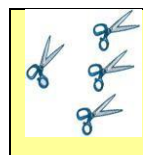
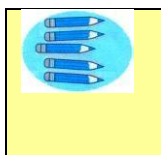
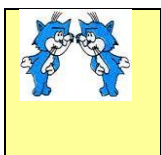
Có thể tổ chức chơi cá nhân, thi đua giữa từng cặp hoặc chơi 4 người ngồi quây tròn. Đầu tiên, mỗi bạn gieo xúc xắc một lần. Khi nào xúc xắc có mặt 0 thì bạn đó mới bắt đầu chơi. Bạn chơi gieo xúc xắc một lần, đọc to số ở mặt trên cùng, rồi lấy đủ số que tính tương ứng. Sau mỗi vòng (từng bạn lần lượt gieo xúc xắc mỗi bạn một lần) các bạn đếm số que tính của mình. Ai được nhiều que tính nhất là người thắng cuộc.

3.1.2. Trò chơi 2: "Chọn đúng đồ vật"

a. Mục đích: Nhận biết các số 1; 2; 3; 4; 5

b. Chuẩn bị: Các thẻ có hình vẽ các nhóm đồ vật, con vật: nhóm cái bút chì, nhóm con mèo, nhóm các chiếc kéo,... (mỗi nhóm có từ 1 đến 5 đồ vật, con vật). Hai miếng bìa lớn hình chữ nhật chia thành 5 ô có các số tương ứng từ 1 đến 5 không theo thứ tự và có que gài (hoặc nam châm).

☐	☐	☐	☐	☐
2	5	3	1	4



c. Cách chơi:

- Chọn 2 đội chơi, mỗi đội 3 bạn, mỗi đội nhận một chiếc hộp có chứa các thẻ đồ vật, con vật. Hai tấm bìa đã chuẩn bị được gắn lên bảng. Các đội sẽ lựa chọn các thẻ đồ vật, con vật có trong hộp để cài vào các ô có số tương ứng trên miếng bìa chữ nhật. Nhóm nào gài đúng và hoàn thành trước sẽ thắng cuộc.

**Phát triển trò chơi:* Trò chơi có thể tổ chức trong các bài dạy từ số 1 đến 10 và nâng dần mức độ ở các bài tiếp theo bằng cách thay đổi số, các thẻ đồ vật có thể nhiều hơn các số đã cho để HS phải lựa chọn khó hơn.

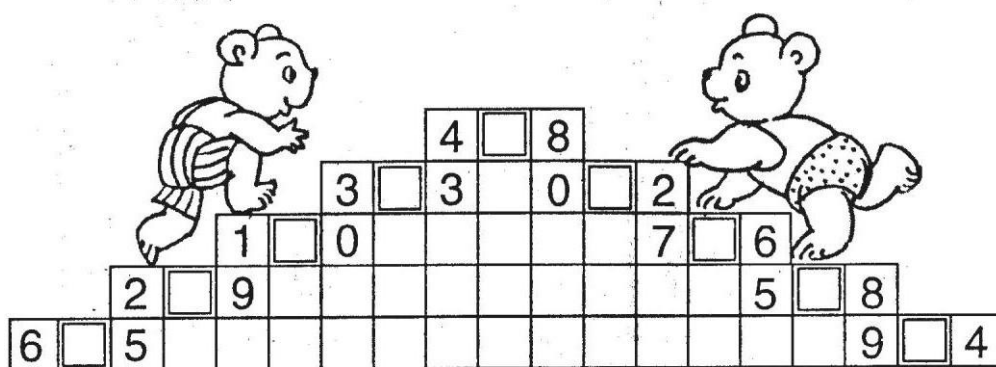
3.1.3. Trò chơi 3: “Thi vượt dốc”.

a. Mục đích:

- củng cố về so sánh và sắp thứ tự các số trong phạm vi 10

b. Chuẩn bị:

- GV chuẩn bị sẵn hai hình vẽ như sau:



12 miếng bìa nhỏ, trong đó 5 miếng viết dấu lớn hơn ($>$), 3 miếng viết dấu bằng ($=$) và bốn miếng viết dấu nhỏ hơn ($<$)

c. Cách chơi:

- Hai bạn đại diện cho 2 tổ cùng chơi. Các bạn còn lại cổ vũ và giám sát. Mỗi người chơi phải chọn những miếng bìa có dấu thích hợp gắn vào các ô trống trên mỗi bậc thang của hình vẽ để lên được đỉnh dốc. Bạn nào lên được đỉnh dốc trước thì người đó thắng cuộc.

3.1.4. Trò chơi 4: “Xếp đúng thứ tự”.

a. Mục đích: Củng cố về so sánh thứ tự các số trong phạm vi 10.

b. Chuẩn bị:

- Mỗi học sinh chuẩn bị 5 tấm bìa, trên đó có ghi các số bất kỳ. Ví dụ

0

2

4

5

9

c. Cách chơi:

- Chơi theo cá nhân. Mỗi bạn để sẵn các tấm bìa trên bàn. Giáo viên ra hiệu lệnh: “Hãy xếp các số đó từ bé đến lớn (hoặc từ lớn đến bé)”. Mỗi bạn xếp lại quân bài theo lệnh của giáo viên. Ai làm xong trước và đúng sẽ thắng cuộc.

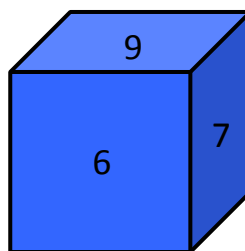
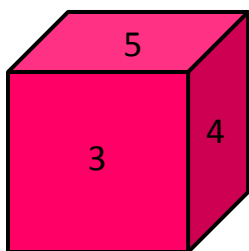
3.1.5. Trò chơi 5: “Tạo số”.

a. Mục đích:

- củng cố cấu tạo số có hai chữ số trong phạm vi 100, luyện tập, củng cố quan hệ thứ tự giữa các số trong phạm vi 100.

b. Chuẩn bị:

- GV chuẩn bị hai xúc xắc bằng gỗ hình lập phương, một dán giấy xanh, một dán giấy đỏ. Trên mỗi xúc sắc có ghi các chữ số đủ 6 mặt (như hình vẽ).



c. Cách chơi:

- Chơi cả lớp, khi GV tung đồng thời 2 xúc xắc, HS phải quan sát và ghi nhanh hai chữ số trên mặt xúc xắc để viết thành các số có hai chữ số. Sau 3 hoặc 4 lần tung, các bạn sắp xếp các số đã viết theo thứ tự từ bé đến lớn (hoặc ngược lại). Đội (cá nhân) nào xong sớm nhất thì thắng cuộc.

3.2. Trò chơi trong các tiết học về phép tính

3.2.1. Trò chơi 1: “Còn thiếu bao nhiêu nữa để được 10”.

a. Mục đích: Củng cố phép cộng trong phạm vi 10.

b. Chuẩn bị:

- Chuẩn bị cho mỗi đội 1 chiếc bút dạ; 1 mảnh bìa cứng (20x10 cm²), được chia thành hai hàng với các ô nhỏ. Trong đó các ô của hàng trên miếng cứng được viết các số từ 1 đến 9 nhưng không theo thứ tự liên tiếp của dãy số. Các ô của hàng dưới là các ô trống như hình vẽ sau:

4	7	9	5	1	3	6	2	8	10

c. Cách chơi:

- Tổ chức hai đội chơi cùng một lúc, mỗi đội 5 người. Nhiệm vụ của các đội là phải chuyền tay nhau chiếc bút dạ để điền các số vào ô trống sao cho các số được điền vào ô trống cộng với các số đã có ở hàng trên sẽ có tổng bằng 10.

- Đội nào điền nhanh và đúng là đội thắng cuộc. Kết thúc trò chơi cả lớp vỗ tay khen thưởng đội thắng cuộc, những bạn điền sai sẽ hát một bài.

3.2.2. Trò chơi 2: “Xi điện”

a. Mục đích:

- Rèn luyện kỹ năng cộng, trừ trong phạm vi đến số 10.

b. Cách chơi:

- Cả lớp cùng chơi GV hỏi, chẳng hạn “2 cộng 5 bằng mấy?”.... rồi chỉ một bạn bất kỳ trả lời. Bạn này trả lời xong, lại hỏi (tương tự như trên) rồi chỉ một bạn khác trả lời. Cứ tiếp tục như vậy cho tới khi GV ra lệnh dừng lại.

- Bạn nào được chỉ định phải trả lời nhanh. Bạn nào trả lời sai phải nhảy lò cò.

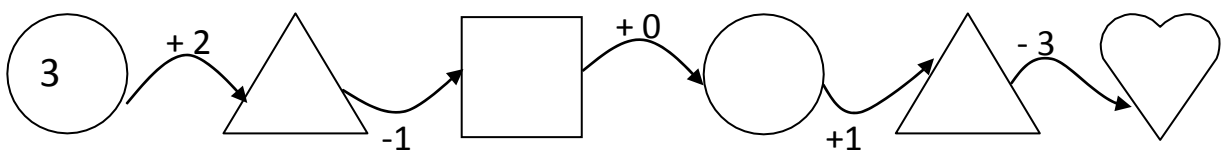
3.2.3. Trò chơi 3: “Làm tính tiếp sức”.

a. Mục đích:

- Rèn kỹ năng làm tính cộng và trừ trong phạm vi 5.

b. Chuẩn bị:

- Giáo viên vẽ sẵn trên bảng hình vẽ sau:



c. Cách chơi:

- Hai đội chơi, mỗi đội 5 bạn. Khi GV ra hiệu lệnh bắt đầu chơi thì bạn đầu tiên của mỗi đội lên điền kết quả vào phép tính đầu tiên vào hình tam giác rồi nhanh chóng trao lại bút viết cho bạn thứ hai. Cứ tiếp tục như vậy, bạn thứ năm lên điền kết quả phép tính cuối cùng vào trái tim. Đội nào làm đúng và nhanh hơn sẽ thắng cuộc.

3.2.4. Trò chơi 4: "Hãy kết đôi với mình"

a. Chuẩn bị: Một số lá cờ đỏ và cờ xanh.

b. Cách chơi:

- GV chọn 2 nhóm chơi và phát cờ xanh cho nhóm 1, cờ đỏ cho nhóm 2. Số cờ trong tay mỗi HS trong nhóm không giống nhau và có số lượng nhỏ hơn 7. Hai nhóm chơi đứng thành hàng quay mặt vào nhau. Theo hiệu lệnh của GV: "kết đôi" thì các HS cầm cờ xanh phải tìm được bạn cầm cờ đỏ tạo cặp với mình sao cho số lượng cờ đỏ cộng với cờ xanh phải có tổng bằng 7. Học sinh nào tìm được cặp của mình trước thì thắng cuộc. Bạn nào tìm sai cặp sẽ bị phạt.

3.2.5. Trò chơi 5: "Tôi đã nghĩ về con số nào"

a. Mục đích:

- Tập khả năng tính nhẩm các phép tính cộng, trừ trong phạm vi đã học.

b. Chuẩn bị:

- Tổ chức 2 đội chơi, mỗi đội 5 em lên bảng đứng thành hàng quay mặt vào nhau.

c. Cách chơi:

- Hai đội chơi bốc thăm giành quyền đi trước. Đội giành quyền đi trước sẽ hội ý 30 giây và đưa ra câu đố. Chẳng hạn: "Tôi nghĩ về một con số, nếu lấy đi 3, còn lại sau đó lại lấy đi 2 thì ta nhận được số 10. Vậy tôi đã nghĩ về con số nào?". Đội đối phương sẽ nhanh chóng hội ý và đưa ra con số "tôi đã nghĩ" là số 15 thì được giành quyền ra câu đố tiếp theo. Nếu trả lời không đúng số "tôi đã nghĩ" là số 15 thì không được giành quyền ra câu đố và đội bạn tiếp tục ra câu đố tiếp theo. Nếu đội giành quyền ra câu đố mà phạm luật có nghĩa là nghĩ ra một số và phép tính không trong phạm vi đã học thì cũng mất quyền ra câu đố ở lượt đó. Hết thời gian đội nào giành quyền ra câu đố nhiều hơn sẽ là đội thắng cuộc.

* *Phát triển trò chơi:* Trò chơi có thể tổ chức được ở các lớp 2,3 với các vòng số được mở rộng.

3.3. Trò chơi trong các tiết học về đại lượng và đo đại lượng

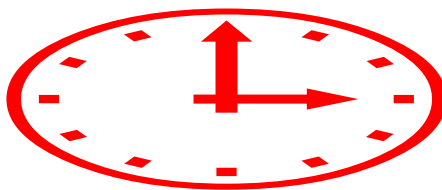
Trò chơi 1: "Thợ chỉnh đồng hồ"

a. Mục đích:

- Củng cố về xem đồng hồ

b. Chuẩn bị:

- Mỗi học sinh chuẩn bị một mô hình đồng hồ (trong bộ đồ dùng học Toán 1)



c. *Cách chơi:*

- Cả lớp cùng chơi.
- Giáo viên hô, chẳng hạn: “6 giờ”, thì học sinh xoay kim ngắn và kim dài sao cho đồng hồ của mình chỉ đúng 6 giờ, rồi giờ lên.
- Bạn nào làm sai sẽ bị “phạt”.

3.4. Trò chơi trong các tiết học về hình học

3.4.1. Trò chơi 1: “Ai đo chính xác”.

a. *Mục đích:* Rèn kỹ năng thực hành đo độ dài đoạn thẳng

b. *Chuẩn bị:*

- GV chuẩn bị vào giấy khổ A4 hai hình giống nhau, mỗi hình có 6 đoạn thẳng có độ dài khác nhau và sắp xếp theo các vị trí khác nhau; chẳng hạn có 6 đoạn thẳng như sau (khi chuẩn bị vào giấy A4, phải vẽ đúng kích thước đã cho).

AB = 8 cm

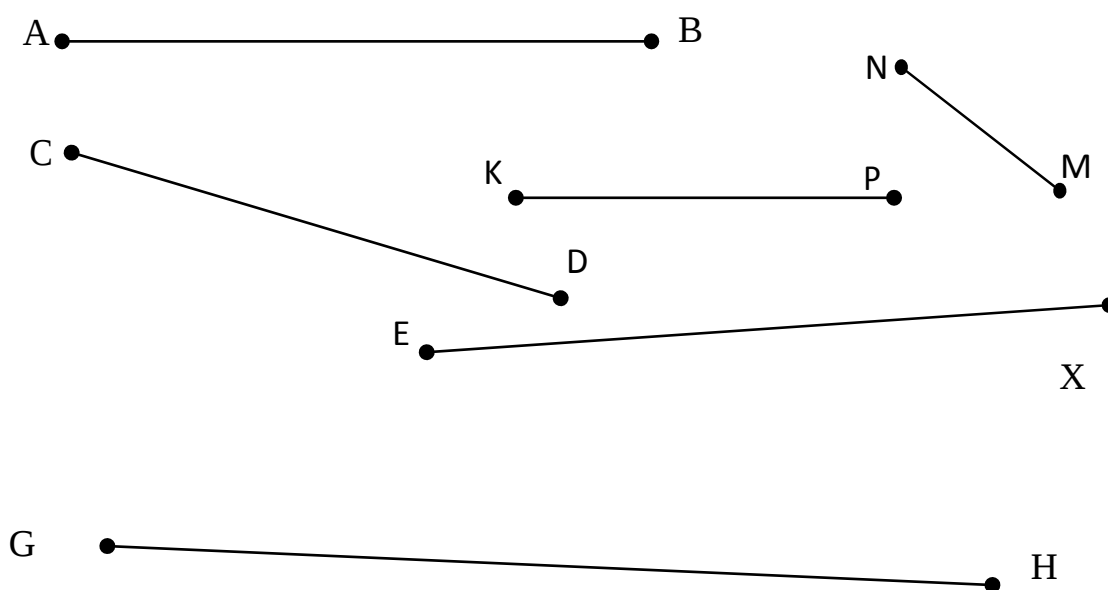
CD = 7 cm

EX = 9 cm

GH = 10 cm

MN = 3 cm

KP = 5 cm



Mỗi HS khi chơi được chuẩn bị một thước có vạch xăngtimét và một bút chì (đương nhiên HS không được biết số đo của các đoạn thẳng đã chuẩn bị)

c. Cách chơi:

Chia lớp thành 2 đội, mỗi đội chọn 4 bạn tham gia chơi trực tiếp, còn lại cổ vũ đội mình. Khi GV hô “bắt đầu” thì các bạn ở mỗi đội lập tức cầm thước lên để đo và ghi độ dài các đoạn thẳng. Đội nào hô “xong” thì đội kia ngay lập tức phải dừng. Khi đó GV có thể chọn 2 bạn trong lớp thuộc 2 đội kiểm tra chéo. Đội xong trước, đúng toàn bộ thì thắng cuộc; nếu xong trước nhưng kết quả chỉ đúng như đội kia thì hai đội hòa, kết quả ít hơn thì thua.

3.4.2. Trò chơi 2: “Đố biết hình gì?”

a. Mục đích:

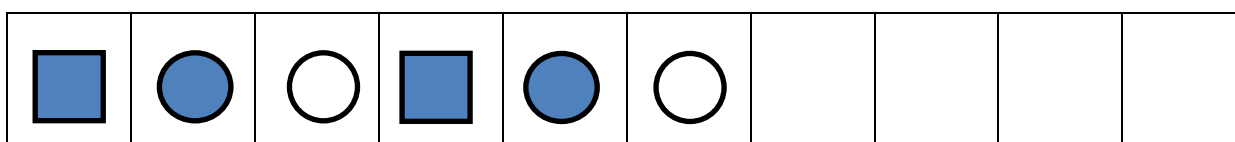
- củng cố nhận dạng hình tam giác, hình vuông, hình tròn.
- Rèn khả năng quan sát, nhận xét quy luật dãy hình.

b. Chuẩn bị:

- Mỗi HS lấy sẵn 1 hình tròn, 1 hình vuông, 1 hình tam giác (trong bộ đồ dùng học Toán 1) đặt trên bàn.
- Giáo viên chuẩn bị dãy hình sau (có thể vẽ hoặc đánh sẵn trên bảng phụ)

c. Cách chơi: cả lớp chơi.

- GV đưa dãy hình đã chuẩn bị lên bảng rồi nêu nhiệm vụ cho HS: Hãy quan sát hình trên và trật tự của nó, đoán xem hình ở ô “?” sẽ là hình gì?



- Sau một thời gian ngắn cho HS quan sát, GV ra hiệu lệnh, học sinh sẽ chọn một trong ba hình của mình đã chuẩn bị sẵn và giơ lên. Những HS nào chọn đúng hình sẽ được thưởng.

3.4.3. Trò chơi 4: “Em làm thợ xây”

a. Mục đích:

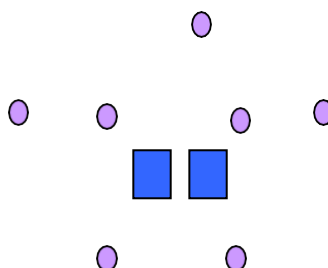
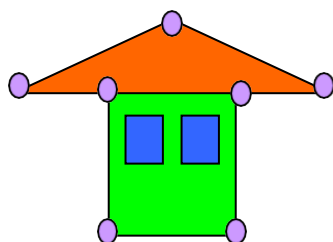
- Tập vẽ các đoạn thẳng, hình tam giác, hình vuông.

b. Chuẩn bị:

- GV vẽ lên khổ A₄ một ngôi nhà, chuẩn bị tờ giấy trắng.

c. Cách chơi:

- GV dán bản vẽ mẫu lên bảng



- Mỗi nhóm chơi 4 người. Các em quan sát kỹ bản vẽ rồi dùng thước kẻ nối các điểm với nhau để tạo ra hình một ngôi nhà như bản mẫu trong vòng 2 đến 3 phút. Nhóm nào xong trước thì hô to: *"hoàn thành rồi"*. Kết thúc cuộc chơi giáo viên trưng bày tất cả sản phẩm của các em lên bảng để triển lãm và chọn ra đội hoàn thành nhanh nhất, đội có ngôi nhà đẹp nhất.

3.5. Hướng dẫn sử dụng các trò chơi

Để có thể tổ chức thành công một trò chơi toán học cho HS lớp 1 ở tiểu học GV cần sắp xếp thời gian biểu cho hoạt động một cách hợp lí. Ưu điểm của trò chơi toán học là tác động tích cực đến các hoạt động tiếp thu tri thức mới của học sinh, nâng cao được tính chuyên môn của GV (lí thuyết gắn liền với thực tế), thay đổi hình thức học tập một cách tự nhiên và phù hợp với đặc điểm tâm sinh lí, đặc điểm nhận thức của HS lớp 1. Tuy nhiên, để tổ chức có hiệu quả một trò chơi toán học đòi hỏi phải giáo viên sắp xếp thời gian hợp lí; lựa chọn trò chơi đảm bảo các nguyên tắc, GV dạy phải nắm được năng lực và trình độ thực tế của học sinh,... Tóm lại, trên đây tôi đã sưu tầm được một số trò chơi theo 4 mạch nội dung kiến thức trong chương trình toán 1. Các trò chơi trên đây được tiến hành dưới sự tổ chức, hướng dẫn của GV và có sự tham gia tự nguyện, chủ động, tích cực của HS.

CHƯƠNG IV: THỰC NGHIỆM

4.1. Mục đích:

Vận dụng vào giảng dạy để xem hiệu quả của phương pháp “Tổ chức trò chơi học tập trong dạy học Toán lớp 1”

4.2. Giáo án minh họa:

Môn :Toán

Tiết 80: PHÉP CỘNG DẠNG 14 + 3

I. YÊU CẦU CẦN ĐẠT:

1. Yêu cầu cần đạt về kiến thức, kĩ năng:

a. Kiến thức:

- Học xong bài này, HS đạt các yêu cầu sau:
- Biết cách tìm kết quả các phép cộng dạng $14 + 3$.

b. Kĩ năng:

- Vận dụng được kiến thức, kĩ năng về phép cộng đã học vào giải quyết một số tình huống gần với thực tế.

2. Yêu cầu cần đạt về năng lực – phẩm chất:

a. Năng lực:

- Năng lực chung:

- + Thông qua việc thao tác với que tính hoặc các chấm tròn, biểu diễn quá trình thực hiện phép tính cộng hai số, HS có cơ hội được phát triển NL sử dụng công cụ và phương tiện học toán.

- Năng lực đặc thù:

- + Thông qua việc tiếp cận một số tình huống đơn giản để nhận biết về cách tìm kết quả phép cộng dạng $14 + 3$, HS có cơ hội được phát triển NL giải quyết vấn đề toán học, NL tư duy và lập luận toán học.

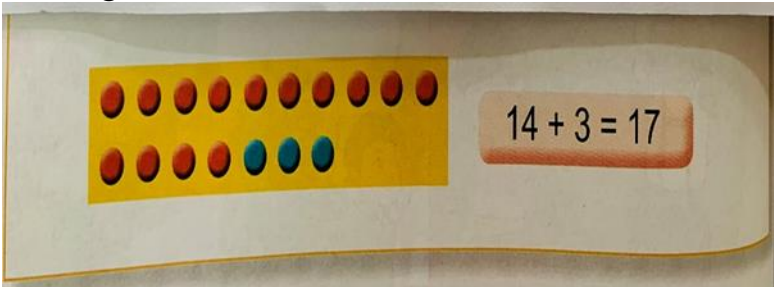
b. Phẩm chất:

- Hình thành phẩm chất chăm chỉ, trách nhiệm, tích cực hăng say. Tự giác thực hiện và hoàn thành các nhiệm vụ được giao

I. CHUẨN BỊ

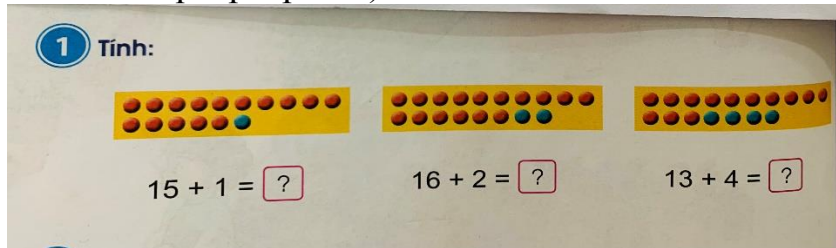
- 20 chấm tròn đỏ, 10 chấm tròn xanh (trong bộ đồ dùng Toán 1).
- Bảng giấy đã kẻ 20 ô vuông có kích thước phù hợp với chấm tròn trong bộ đồ dùng để HS có thể đặt được chấm tròn vào mỗi ô

III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC:

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS
Tiết 1	
A. Hoạt động khởi động 1. HS chơi trò chơi “Truyền điện” ôn lại phép cộng trong phạm vi 10. 2. HS hoạt động theo nhóm (bàn) và thực hiện lần lượt các hoạt động sau: - Cho HS <i>quan sát</i> bức tranh (trong SGK hoặc trên máy chiếu). - Cho HS thảo luận nhóm bàn: + Bức tranh vẽ gì?	- HS quan sát - HS thảo luận nhóm bàn: - HS quan sát , trả lời
+ Viết phép tính thích hợp vào bảng con. + Nói với bạn về phép tính vừa viết. Chẳng hạn: “Tớ nhìn thấy có 14 chong chóng đỏ, 3 chong chóng xanh, tất cả có 17 chong chóng, tớ viết phép cộng: $14 + 3 = 17$ ”. - GV hỏi thêm: Em làm thế nào để tìm được kết quả phép tính $14 + 3 = 17$? B. Hoạt động hình thành kiến thức 1. Cho HS tính $14 + 3 = 17$ Thảo luận nhóm về các cách tìm kết quả phép tính $14 + 3 = ?$ - GV phân tích cho HS thấy có thể dùng nhiều cách khác nhau để tìm kết quả phép tính. 2. GV hướng dẫn cách tìm kết quả phép tính cộng $14 + 3$ và cùng thao tác với GV:	Đại diện nhóm trình bày. HS lắng nghe và nhận xét các cách tính các bạn nêu ra. - HS lắng nghe
 - Tay lấy 14 chấm tròn đỏ (xếp vào các ô trong băng giấy).	
- Miệng nói: Có 14 chấm tròn. Tay lấy 3 chấm tròn xanh, xếp lần lượt từng chấm tròn xanh vào các ô tiếp theo trong băng giấy. - Đếm: 15, 16, 17. - Nói kết quả phép cộng $14 + 3 = 17$. - Cho HS thực hiện một số phép tính khác, viết kết quả vào bảng con. Chẳng hạn: $13 + 1 = 14$; $12 + 3 = 15$; ...	- Chia sẻ cách làm.
C. Hoạt động thực hành, luyện tập	

Bài 1

- Cho HS làm bài 1; Tìm kết quả các phép cộng nêu trong bài (HS có thể dùng các chấm tròn và thao tác đếm để tìm kết quả phép tính).



Cho HS đôi vớ, đặt câu hỏi cho nhau và nói cho nhau về tình huống đã cho và phép tính tương ứng. .

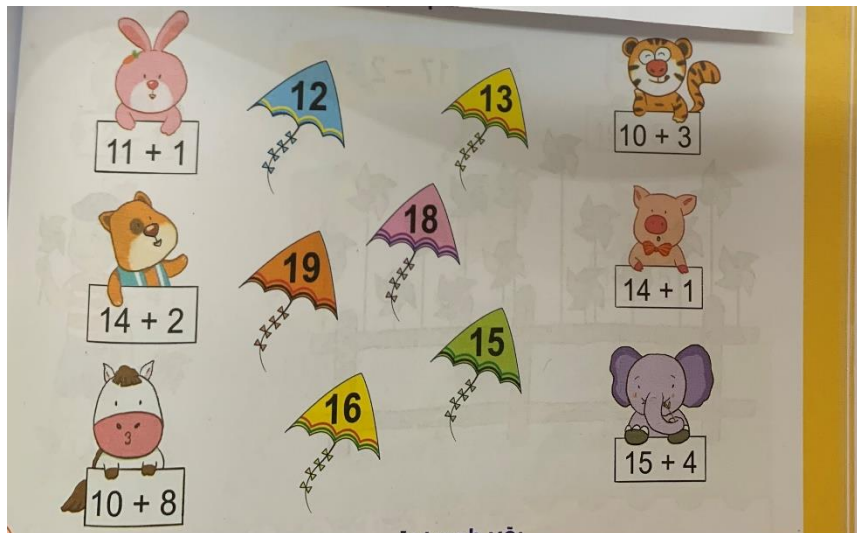
- GV chốt lại cách làm bài, có thể làm mẫu 1 phép tính.

- Chia sẻ trước lớp

D. Hoạt động vận dụng

Bài 3: Trò chơi : “Ai nhanh ai đúng”

GV phổ biến cách chơi: chia làm 2 đội: Đội xanh, Đội đỏ. Mỗi đội có 6 bạn nhiệm vụ của các con đưa các con vật có phép tính tương ứng đến với các cánh diều mang kết quả đúng. Nếu đội nào đưa nhanh được các con vật về trước và đúng kết quả là đội chiến thắng.

**E. Củng cố, dặn dò**

- Bài học hôm nay, em biết thêm được điều gì?
- Về nhà, em hãy tìm tình huống thực tế liên quan đến phép cộng dạng $14 + 3$ để hôm sau chia sẻ với các bạn.

4.3. Tiến hành dạy thực nghiệm**4.3.1. Đối tượng thực nghiệm:**

- HS lớp 1A2 trường Tiểu học Tự Nhiên, Tự Nhiên , Hà Nội

4.3.2. Kết quả thực nghiệm:

- Giờ học diễn ra đúng như dự kiến. Học sinh rất hăng hái tích cực hoạt động. Không khí lớp học sôi nổi. Các em trả lời rất chính xác và làm bài rất đúng. Trình bày sạch đẹp.
- HS hào hứng tham gia các trò chơi và nắm vững kiến thức ngay tại lớp học.

CHƯƠNG V: KẾT QUẢ ĐẠT ĐƯỢC

Trong thời gian tiến hành việc vận dụng các trò chơi học tập vào thực tế giảng dạy phân môn Toán ở lớp 1, tôi nhận thấy không khí trong những giờ học trở nên sôi nổi hơn, học sinh rất tích cực, các em chuyển từ thụ động sang chủ động chiếm lĩnh kiến thức, thích thú với những hình thức học tập mới lạ. Những học sinh giỏi thì ngày càng tự tin năng động, có trách nhiệm cao trong việc học tập. Còn những học sinh thụ động thì trở nên tích cực hơn, bắt đầu biết chia sẻ, hợp tác với các bạn để hoàn thành một nhiệm vụ học tập.

Về phía bản thân tôi, tôi cảm thấy nhẹ nhàng hơn, không còn mệt mỏi khi truyền thụ kiến thức cho học sinh. Vì kiến thức được các em tiếp thu một cách chủ động tích cực thông qua trò chơi. Kỹ năng vận dụng trò chơi của tôi linh hoạt hơn, thành thạo hơn. Tôi có nhiều kinh nghiệm hơn trong việc lựa chọn trò chơi sao cho phù hợp nhất, đảm bảo rèn đúng kỹ năng cho học sinh theo mục tiêu bài tập. Từ đó khả năng sáng tạo được nâng lên một bước, giúp cho tôi thiết kế được nhiều trò chơi học tập một cách nhanh nhạy hơn.

Việc sử dụng trò chơi học tập trong tiết học chính là tạo ra một môi trường học tập mà học sinh có thể tích cực chủ động hơn. Các em mạnh dạn tham gia các hoạt động. Từ đó những kỹ năng giao tiếp được phát triển. Sự say mê học tập của các em là nguồn động viên thúc đẩy tôi phải luôn vận dụng các trò chơi học tập vào tiết học. Đồng thời luôn tìm tòi, nghiên cứu thiết kế các trò chơi mới để lôi cuốn các em tham gia vào các hoạt động học tập.

Trong học kì I vừa qua, bài kiểm tra định kì được chấm bằng điểm số thể hiện việc nắm kiến thức môn Toán của các lớp như sau:

Lớp	Sĩ số	Điểm 9 + 10	Điểm 7 + 8	Điểm 5 + 6
1A2	34	26	7	1

PHẦN KẾT LUẬN

I. KẾT LUẬN

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.

Tổ chức tốt trò chơi học tập không chỉ làm cho các em hứng thú hơn trong học tập mà còn giúp các em tự tin hơn, có được cơ hội tự khẳng định mình và tự đánh giá nhau trong học tập. Trong quá trình tổ chức dạy học môn Toán, bản thân tôi rút ra được những kinh nghiệm sau:

- Khi tổ chức trò chơi dạy Toán cho HS, GV phải nắm được các biện pháp, quy trình tổ chức trò chơi dạy Toán.
- Phải tổ chức trò chơi phù hợp với yêu cầu kiến thức và kỹ năng của bài dạy, trò chơi phải tổ chức cho toàn lớp tham gia.
- Chuẩn bị đầy đủ trang thiết bị để phục vụ cho mỗi trò chơi.
- Phổ biến luật chơi và cách tiến hành ngắn gọn, rõ ràng và tất cả học sinh phải nắm vững trước khi tổ chức trò chơi.
- Quản lý theo dõi và nắm vững các hoạt động của từng cá nhân, từng nhóm.
 - Là giáo viên dạy lớp 1 nên cần gần gũi, thân mật với các em để biết được tâm lý, tính tình của từng em, tuyệt đối không được chê bai nhiều, làm cho các em mặc cảm mà phải động viên, khuyến khích là chính.
 - Tổ chức trò chơi học tập tạo được không khí vui tươi “*Học mà vui, vui để học*” để các em hứng thú tham gia.
 - Trò chơi tổ chức phải được nhiều đối tượng học sinh tham gia, đạt được mục tiêu kiến thức đề ra, có vậy mới giúp cho các em củng cố được kiến thức, tạo hứng thú trong học tập. Từ đó, các em mới có điều kiện học tập tốt. Qua trò chơi học tập, cũng là hình thức đổi mới PPHD, nhằm dẫn dắt học sinh tìm ra kiến thức mới một cách chủ động, sáng tạo và phù hợp với trình độ, khả năng tư duy và tâm lý lứa tuổi.
 - Việc tổ chức trò chơi trong các giờ học Toán là vô cùng cần thiết. Song không nên quá lạm dụng phương pháp này. Ở mỗi giờ học ta chỉ nên tổ chức cho các em chơi 1 trò chơi trong khoảng từ 5 đến 7 phút. Do vậy người giáo viên cần có kỹ năng tổ chức, hướng dẫn các em thực hiện các trò chơi thật hợp lý và đồng bộ, phát huy được tối đa vai trò của học sinh.
 - Trò chơi phải được tổ chức một cách hợp lý và phải trở thành một bộ phận của quá trình dạy học. Muốn vậy, tổ chức giờ học có trò chơi nhất thiết phải đi đôi với việc thay đổi phương pháp giảng dạy của GV, cũng như thay đổi phương pháp học tập của HS. Có như vậy thì việc tổ chức trò chơi mới phát huy hết được tính năng của nó, mới không chỉ dừng lại ở bước củng cố bài học. Hãy nghĩ đến việc tổ chức trò chơi học tập ngay trong bước kiểm tra bài cũ và ngay cả trong bước quan trọng nhất: hình thành kiến thức kỹ năng mới.
 - Khi tổ chức trò chơi học tập trong môn Toán, chúng ta phải dựa vào nội dung bài học, vào điều kiện cơ sở vật chất của trường, thời gian trong từng tiết học mà lựa chọn hoặc thiết kế các trò chơi cho phù hợp. Song để tổ chức được

trò chơi có hiệu quả đòi hỏi mỗi người thầy phải có kế hoạch, chuẩn bị thật chu đáo cho mỗi trò chơi.

II. Ý KIẾN ĐỀ XUẤT

Thầy được tầm quan trọng của việc tổ chức trò chơi trong dạy Toán như vậy, song trên thực tế để tổ chức một trò chơi sao cho đạt kết quả cao thì thật là không dễ. Vì thế, tôi xin có một số kiến nghị sau:

- Cần tổ chức cho giáo viên nắm bắt, thấy rõ tầm quan trọng của việc tổ chức trò chơi trong giờ dạy Toán.
- Các cấp, các ngành Giáo dục cần thường xuyên mở các chuyên đề về vấn đề này.
- Các cơ quan giáo dục, các trường tiểu học cần đầu tư cơ sở vật chất cũng như đầu tư các sách tham khảo về tổ chức trò chơi học tập nói chung và trò chơi Toán nói riêng cho GV.
- GV lớp 1 nên chú trọng đến việc tổ chức trò chơi dạy Toán, đầu tư sâu tâm, thiết kế trò chơi Toán và bồi dưỡng năng lực tổ chức trò chơi của chính mình.
- Các trường sư phạm cần chú trọng hơn đến phương pháp dạy học bằng trò chơi để cung cấp cho những GV tương lai một phương pháp dạy học hiệu quả, tích cực, góp phần vào công cuộc đổi mới PPDH.

Trên đây là một vài kinh nghiệm của tôi trong việc tạo hứng thú học cho học sinh lớp 1 trong giờ Toán. Rất mong nhận được sự đóng góp của Ban giám hiệu cũng như các bạn đồng nghiệp sẽ cho tôi thêm nhiều kinh nghiệm trong việc giảng dạy ngày càng tốt hơn.

Xin trân trọng cảm ơn!

Tôi xin cam đoan đây là SKKN của mình viết, không sao chép nội dung của người khác

Tự Nhiên, ngày 19 tháng 03 năm 2024

Người viết

Nguyễn Thị Tú Oanh