

UBND HUYỆN BA VÌ
TRƯỜNG TIỂU HỌC MINH QUANG B



SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM

Tên sáng kiến:

**MỘT SỐ GIẢI PHÁP TỔ CHỨC HỌC THÔNG QUA CHƠI
NHẪM TẠO HỨNG THÚ CHO HỌC SINH
TRONG MÔN TOÁN Ở LỚP 3**

Tên Tác giả : Nguyễn Thị Thu Huyền

Đơn vị công tác: Trường Tiểu học Minh Quang B

Chức vụ : Giáo viên

NĂM 2024

MỤC LỤC

I. ĐẶT VẤN ĐỀ	1
1. Tính cấp thiết phải tiến hành sáng kiến:	1
2. Mục tiêu của đề tài sáng kiến:.....	1
3. Thời gian, đối tượng, phạm vi nghiên cứu.....	2
II. NỘI DUNG	2
1. Hiện trạng vấn đề	2
2. Giải pháp thực hiện sáng kiến để giải quyết vấn đề.....	5
2.1. Giải pháp 1: Nguyên tắc dạy học thông qua chơi	5
2.2. Giải pháp 2. Một số loại hình học thông qua chơi.....	6
2.3. Giải pháp 3. Tổ chức học thông qua chơi theo tiến trình tiết học.....	6
2.4. Giải pháp 4. Vận dụng các trò chơi để giúp học sinh khởi động, khám phá và củng cố, khắc sâu kiến thức của bài học theo game show liên hoàn trong cả bài học.	11
2.5. Giải pháp 5. Thực hiện tích hợp với các môn học khác và ứng dụng trong thực tế.	13
2.6. Giải pháp 6. Lưu ý khi sử dụng các giải pháp tổ chức học thông qua chơi nhằm tạo hứng thú cho học sinh.	14
3. Kết quả sau khi áp dụng giải pháp sáng kiến tại đơn vị:	14
4. Hiệu quả của sáng kiến.....	15
4.1. Hiệu quả về khoa học	15
4.2. Hiệu quả về kinh tế.....	15
4.3. Hiệu quả về xã hội.....	15
5. Tính khả thi	15
6. Thời gian thực hiện đề tài, sáng kiến	16
7. Kinh phí thực hiện đề tài sáng kiến.....	16
III. KIẾN NGHỊ, ĐỀ XUẤT	16

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

1. Tính cấp thiết phải tiến hành sáng kiến:

Mỗi môn học ở Tiểu học đều góp phần vào việc hình thành và phát triển những cơ sở ban đầu, rất quan trọng của nhân cách con người Việt Nam. Toán học với tư cách là môn khoa học nghiên cứu một số mặt của thế giới hiện thực, có một hệ thống kiến thức cơ bản và phương pháp nhận thức cơ bản rất cần thiết cho đời sống, sinh hoạt, lao động. Đó cũng là những công cụ rất cần thiết để học các môn học khác và tiếp tục nhận thức thế giới xung quanh và để hoạt động có hiệu quả trong thực tiễn.

Môn Toán có ảnh hưởng đến nhiều mặt. Nó có khả năng để phát triển tư duy lôgic, bồi dưỡng và phát triển những thao tác trí tuệ cần thiết để nhận thức thế giới hiện thực như trừu tượng hóa, khái quát hóa, phân tích, tổng hợp, so sánh dự đoán, chứng minh và bác bỏ. Nó có vai trò to lớn trong việc rèn luyện phương pháp suy nghĩ, phương pháp suy luận, phương pháp giải quyết vấn đề có căn cứ khoa học, toàn diện, chính xác. Toán học có tác dụng trong việc phát triển trí thông minh, tư duy độc lập, linh hoạt, sáng tạo. Toán học góp phần rèn luyện tư duy trong mọi lĩnh vực hoạt động của con người, góp phần giáo dục ý trí và những đức tính như cần cù nhẫn nại, ý thức vượt khó khăn.

Với mục tiêu 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. Trong đó, trò chơi học tập là một hoạt động mà các em hứng thú nhất. Trò chơi phù hợp với tâm sinh lý học sinh, giúp chống mệt mỏi; Tăng cường khả năng thực hành, vận dụng kiến thức đã học; Phát triển hứng thú, tập thói quen tập trung, tính độc lập, ham hiểu biết và khả năng suy luận. Thông qua các trò chơi, các em sẽ lĩnh hội được 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. Vì vậy giáo viên phải áp dụng những biện pháp dạy học phù hợp với các đối tượng học sinh thì khẳng định được rằng chất lượng học tập môn Toán sẽ được nâng lên. Chính vì những lý do nêu trên mà tôi đã chọn đề tài sáng kiến kinh nghiệm "***Một số giải pháp tổ chức học thông qua chơi nhằm tạo hứng thú cho học sinh trong môn Toán ở lớp 3***".

2. Mục tiêu của đề tài sáng kiến:

- Xuất phát từ đặc điểm tâm sinh lý của học sinh Tiểu học: Học sinh Tiểu học luôn hiếu động, ham chơi thích cái mới lạ nhưng chóng chán. Đối với trẻ, trò

chơi là một phát hiện mới, kích thích tò mò, muốn tìm hiểu, khám phá. Do vậy quan điểm “*Thông qua hoạt động vui chơi để tiến hành hoạt động học tập*” là phù hợp với trường Tiểu học.

- Thông qua trò chơi học sinh vận dụng kiến thức năng nổ, hoạt bát, kích thích trí tưởng tượng từ đó phát triển tư duy mềm dẻo, củng cố kiến thức của bài học, nhằm nắm vững vấn đề tạo hứng thú cho học sinh.

- Rút ra bài học kinh nghiệm về tổ chức ứng dụng học thông qua chơi. Để giúp giáo viên tổ chức các tiết học vận dụng học thông qua chơi nhằm giúp học sinh bớt căng thẳng, tạo cảm giác thoải mái, dễ chịu. Học sinh tiếp thu kiến thức nhẹ nhàng, gây hứng thú học tập. Tạo cơ hội cho học sinh thể hiện mình.

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

- Thời gian: Thực hiện trong năm học 2023 – 2024 sáng kiến sẽ được áp dụng trong các năm học tiếp theo.

- Đối tượng: Học sinh lớp 3, trường Tiểu học Minh Quang B.

- Phạm vi nghiên cứu: Việc tổ chức học thông qua chơi ở lớp 3A - Năm học 2023 – 2024.

II. NỘI DUNG

1. Hiện trạng vấn đề

Môn Toán – Môn học từ xưa đến nay được xem là khô khan hóc búa, mang tính trừu tượng cao. Vì vậy, việc lĩnh hội tri thức Toán học là rất khó khăn đối với học sinh, nhất là học sinh lớp 3. Để lĩnh hội được tri thức Toán học thì học sinh cần phải biết so sánh, phân tích, tổng hợp, trừu tượng hoá và khái quát hoá mà chức năng trừu tượng hoá và khái quát hoá ở trẻ còn chưa phát triển đầy đủ. Vì tư duy học sinh lớp 3 chủ yếu là tư duy trực quan, các em thích tiếp xúc với vật thật hoặc thông qua những hành động cụ thể để dễ dàng hình thành khái niệm, kiến thức và kỹ năng.

Muốn chất lượng môn Toán lớp 3 được nâng cao, nhất là năm học 2023 - 2024 là năm đầu tiên các em thay SGK mới, yếu tố đầu tiên và quan trọng nhất là học sinh phải yêu thích học Toán, phải có hứng thú học Toán thực sự. Bởi vậy đòi hỏi người giáo viên phải đổi mới phương pháp và hình thức tổ chức dạy học trong đó vận dụng linh hoạt các trò chơi học tập Toán vào các tiết học là ưu tiên số 1 và là việc cần được làm ngay.

Trong thực tế giảng dạy và chủ nhiệm học sinh lớp 3A năm học 2023 – 2024 tôi nhận thấy có 1 số khó khăn như sau:

a. Về phía giáo viên

Một số giáo viên chưa linh hoạt trong cách tổ chức trò chơi dẫn đến sự phân tán, mất thời gian nhất là vào các giờ học kiến thức mới. tổ chức trò chơi chưa chặt chẽ, luật chơi chưa rõ ràng và còn để học sinh vui chơi quá đà dẫn đến hiệu quả học tập của học sinh qua trò chơi chưa cao.

Ngoài ra, thời gian dành cho một tiết học Toán từ 35 đến 40 phút, trong đó thời gian dành để củng cố kiến thức, bài cũ cho mỗi tiết dạy không nhiều từ 3 đến 5 phút cho nên giáo viên chưa biết cách tổ chức như thế nào để thay đổi hình thức hoạt động giúp học sinh vừa ôn tập củng cố, vừa giảm bớt căng thẳng sau một thời gian học tập căng thẳng.

- Một số giáo viên có năng lực sử dụng CNTT còn hạn chế nên việc ứng dụng CNTT vào xây dựng bài giảng và tổ chức dạy học còn hạn chế. Giáo viên chưa phát huy năng lực tự học, tự nghiên cứu tìm tòi nhằm nâng cao năng lực sử dụng, ứng dụng CNTT vào dạy học; Chưa thực hiện đổi mới phương pháp, hình thức tổ chức dạy học đồng đều và phổ biến trong dạy học. Các tiết đổi mới phương pháp dạy học còn mang tính chất đối phó những tiết thao giảng.

- Nhiều giáo viên giảng dạy vẫn đặt nặng mục tiêu kiến thức mà chưa chú trọng đến việc giúp học sinh phát triển phẩm chất, năng lực theo mục tiêu chương trình giáo dục phổ thông 2018 đề ra.

- Việc giáo viên sử dụng trò chơi và dạy học vẫn chưa hiệu quả, chưa nhiều nên việc tạo hứng thú học tập cho học sinh vẫn còn nhiều hạn chế.

b. Về phía phụ huynh

Điều kiện kinh tế gia đình của đa số học sinh còn khó khăn, ba mẹ đi làm công nhân nên việc quan tâm đến việc học của con cái còn rất nhiều hạn chế.

Hầu hết cha mẹ học sinh đều là công nhân, làm việc theo ca nên ít có thời gian để học tập và vui chơi cùng con.

c. Về phía học sinh

Đa số học sinh lớp tôi là học sinh nông thôn nên các em nhút nhát, chưa mạnh dạn tham gia vào các hoạt động học tập. Nhiều học sinh làm toán một cách máy móc, thiếu sự tập trung trong giờ học; thậm chí có những em còn nằm gục xuống bàn. Khiến cho các tiết học toán trở lên căng thẳng, trầm lắng; kết quả học tập môn Toán của nhiều học sinh chưa cao.

Một số học sinh nhút nhát, học sinh chậm tiến còn chưa chủ động, chưa tích cực và ngại tham gia trò chơi, tham gia các hoạt động tập thể nên việc ghi nhớ, khắc sâu kiến thức bài học gặp khó khăn.

Trình độ học sinh trong lớp không đồng đều. Nhiều học sinh chỉ làm bài tập cả nhóm, khi làm riêng biệt còn tính toán hơi chậm và không chịu học hỏi

Nhiều học sinh còn chưa chủ động tự học và khám phá kiến thức.

- Năng lực, nhận thức của các em trong lớp không đồng đều, còn nhiều hạn chế nên khó khăn trong việc tiếp cận với cùng một nội dung chương trình học tập mới hiện nay.

- Một số học sinh còn mải chơi, chưa có hứng thú học tập, thái độ học tập chưa đúng đắn. Ý thức tự giác trong học tập còn chưa cao, không tập trung vào bài giảng của thầy cô, chưa chú ý nhiều trong giờ học.

- Nhiều học sinh đọc đề chưa trôi chảy nên không nắm được nội dung bài toán dẫn đến không biết tóm tắt, không biết phân tích đề, không biết yêu cầu đặt ra của đề từ đó chưa giải Toán hiệu quả.

- Một số học sinh khi giải toán còn nhút nhát, không tự tin làm bài, chưa có tinh thần học hỏi, chưa chủ động, tích cực trong giờ học, chưa hăng hái phát biểu xây dựng bài.

- Các hoạt động học tập của các em chưa chủ động, tích cực. Các em vẫn còn thụ động, thường phải cần đến sự hướng dẫn tận tình của giáo viên nên năng lực tự học của các em còn hạn chế.

Bậc tiểu học, công tác dạy học môn Toán có tầm quan trọng đáng kể, vì nó giúp học sinh bắt đầu làm quen với việc quan sát và hiểu về thế giới xung quanh bằng “cái nhìn Toán học”. Cách dạy và học theo hướng phát triển năng lực sẽ tạo tiền đề cho sự hình thành nhân sinh quan cũng như nhiều phẩm chất cần thiết của người lao động mới: sáng tạo, biết thể hiện quan điểm cá nhân, biết giao tiếp và chung sống trong cộng đồng, ...

Kết quả điều tra thực trạng dạy và học trước khi áp dụng đề tài.

Sau một tuần nhận lớp, tôi đã tiến hành điều tra 23 học sinh lớp 3A để học sinh tự đánh giá về động cơ, hứng thú học tập của mình với môn Toán, tôi nhận được kết quả như sau:

Thời điểm	Số số	Rất thích		Thích		Bình thường		Không thích	
		SL	%	SL	%	SL	%	SL	%
Đầu Tháng 9/ 2023	23	4	17,4	6	26,1	10	43,5	3	13

Nhận xét: Từ kết quả khảo sát cho thấy, còn nhiều học sinh chưa có hứng thú trong học tập môn Toán. Khi không có hứng thú học tập, các em mất tập trung, không tích cực, chủ động trong học tập vì vậy mà kết quả học tập chưa cao và những phẩm chất, năng lực cũng chưa được hình thành và phát triển.

Như vậy, giáo viên cần có những đổi mới trong cách thức tổ chức dạy học nhằm giúp học sinh thay đổi thái độ học tập, tập trung, chủ động hơn trong học tập. Từ đó giúp các em hình thành và phát triển phẩm chất, năng lực của người học và nâng cao chất lượng học tập. Trong năm học 2023 - 2024 tôi đã thực hiện các giải pháp sau đây.

2. Giải pháp thực hiện sáng kiến để giải quyết vấn đề

2.1. Giải pháp 1: Nguyên tắc dạy học thông qua chơi

Tạo ra môi trường an toàn và hỗ trợ: Môi trường học tập thông qua chơi cần phải được tạo ra một cách an toàn và hỗ trợ, nơi mà học sinh cảm thấy thoải mái để tham gia và khám phá. Giáo viên cần phải đảm bảo rằng không có sự áp đặt hoặc áp lực nào đối với học sinh trong quá trình chơi.

Khuyến khích sự tò mò và sáng tạo: Trò chơi nên được thiết kế để khuyến khích sự tò mò và sáng tạo của học sinh. Các hoạt động chơi nên mở ra cơ hội cho học sinh khám phá, đặt câu hỏi và tìm kiếm các giải pháp sáng tạo.

Tạo cơ hội cho học sinh tự tìm hiểu: Thay vì chỉ truyền đạt kiến thức, giáo viên nên giúp học sinh tự tìm hiểu thông qua trò chơi. Bằng cách này, học sinh có thể phát triển kỹ năng nghiên cứu và tự học, giúp họ trở thành người học tự chủ và có khả năng thích ứng với môi trường học tập đa dạng.

Tạo điều kiện cho học sinh hợp tác và tương tác: Trò chơi thường tạo ra cơ hội cho học sinh hợp tác và tương tác với nhau. Điều này giúp phát triển kỹ năng giao tiếp, làm việc nhóm và giải quyết xung đột, từ đó tạo ra một môi trường học tập tích cực và trải nghiệm đa chiều.

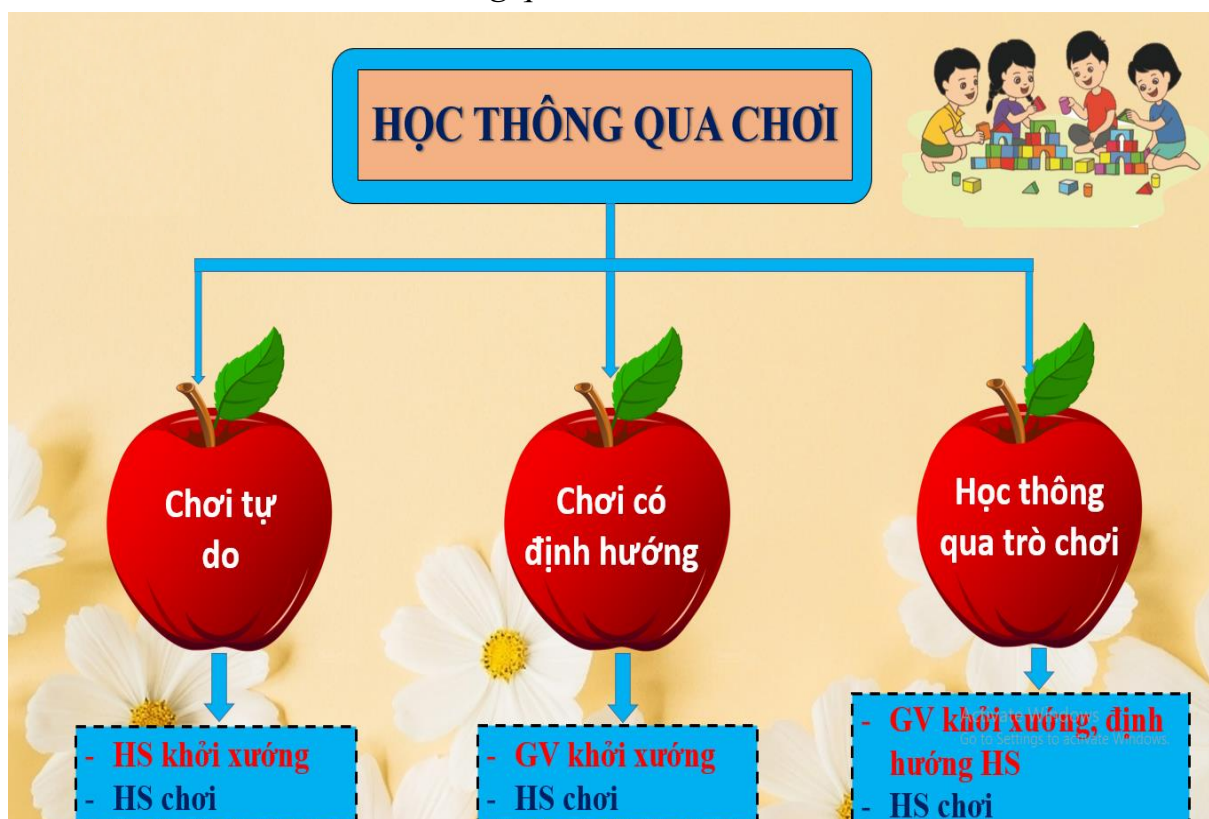
Phản hồi tích cực và khích lệ: Giáo viên cần phải cung cấp phản hồi tích cực và khích lệ trong quá trình chơi. Những lời khen ngợi và sự ủng hộ từ giáo viên có thể giúp học sinh cảm thấy tự tin hơn và tiếp tục khám phá và học hỏi.

Liên kết với mục tiêu học tập: Mặc dù việc chơi là vui vẻ, nhưng cần phải có một liên kết rõ ràng với mục tiêu học tập. Trò chơi nên được thiết kế để giúp học sinh đạt được các mục tiêu học tập cụ thể và phát triển những kỹ năng và kiến thức cần thiết.

Tóm lại, việc áp dụng nguyên tắc dạy học thông qua chơi đòi hỏi sự linh hoạt và sáng tạo từ giáo viên, cũng như sự hỗ trợ và khích lệ từ môi trường học tập. Quan trọng nhất là việc giữ cho trải nghiệm học tập thông qua chơi là một trải nghiệm tích cực và ý nghĩa đối với học sinh.

2.2. Giải pháp 2. Một số loại hình học thông qua chơi

- Một số loại hình học thông qua chơi đó là:



Trong phạm vi đề tài, tôi lựa chọn nhiều hình thức chơi có định hướng và học thông qua chơi.

2.3. Giải pháp 3. Tổ chức học thông qua chơi theo tiến trình tiết học.

2.3.1. Vận dụng các trò chơi tạo không khí thoải mái, thân thiện, tích cực cho học sinh khi bước vào tiết học (Phần khởi động)

- Khởi động tiết học được bắt đầu với không khí thoải mái, vui tươi tạo hứng thú cho học sinh sẽ phát huy được tốt nhất khả năng tập trung. Từ đó tạo tiền đề để học sinh chủ động trong hoạt động học.

- Cụ thể khi thực hiện trò chơi tôi phải chuẩn bị như sau:

- Chuẩn bị trò chơi: Nêu tên trò chơi (tên trò chơi phải gần gũi và hướng về yêu quý động vật.

Nghiên cứu kĩ xem trò chơi cần những phương tiện gì? Câu lệnh gì?

Cách thức chơi. Luật chơi. Hướng dẫn học sinh chơi, thời gian chơi.

- Nguyên tắc của trò chơi:

Trò chơi mang ý nghĩa giáo dục. Nhằm mục đích khởi động để ôn lại kiến thức đã học liên quan đến bài mới. Các hình thức trò chơi phải đa dạng phong phú, gây được sự hứng thú với học sinh, làm sao thi đua mà không căng thẳng, vui mà học toán thực thụ.

Ví dụ 1: Khi dạy Bài 11: Bảng nhân 8, bảng chia 8 (SGK- trang 33 - Bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống)

Phân Khởi động: Tôi tổ chức cho học sinh chơi trò chơi: **Giải cứu cá heo**

**Mục đích*

- Ôn luyện lại các phép tính trong bảng nhân 7, bảng chia 7.
- Rèn kĩ năng phản xạ nhanh cho học sinh

**Chuẩn bị:* Tôi thiết kế trò chơi trên powerpoint gồm 1 bức tranh có hình chú cá heo.



Với mỗi chặng đường chúng ta phải vượt qua một câu hỏi:

+ Câu 1: Kết quả của phép tính 7×8 :

- A. 15 B. 56 C. 64

+ Câu 2: Có 63 bông hoa cắm đều và 7 lọ. Hỏi mỗi lọ có bao nhiêu bông hoa?

- A. 56 B. 9 C. 8

+ Câu 3: Bố Lan đi công tác 4 tuần. Hỏi bố Lan đi công tác bao nhiêu ngày?

- A. 11 B. 48 C. 28

Cách chơi:

- Trò chơi này, tôi tổ chức cho cả lớp cùng tham gia. học sinh nào giơ tay nhanh sẽ được quyền trả lời.
- Giới thiệu trò chơi:
- Sau đó tôi đưa ra các câu hỏi, tổ chức cho học sinh chơi và tổng kết trò chơi.

Qua trò chơi này giúp các em nhớ lại và khắc sâu hơn kiến thức của bảng nhân 7, bảng chia 7.

Trò chơi học tập này được sử dụng như một phương pháp tổ chức cho học sinh nhớ lại và khắc sâu hơn kiến thức đã học. Đây là một cầu nối để dẫn dắt vào bài mới một cách nhẹ nhàng, tự nhiên.

Ví dụ 2: Khi dạy **“Ôn tập hình học và đo lường”**: tôi cho các em lắng nghe giai điệu bài hát **“Con đường tới trường”** do nhạc sỹ Trương Nhã Thy sáng tác. Sau khi lắng nghe bài hát, các em cảm nhận được nội dung bài hát, để tạo tiết học sôi nổi và thu hút hơn, tôi tổ chức trò chơi: **“Bạn nào nghe giỏi nhất”** trả lời nhanh các câu hỏi như: Trong bài hát nhắc đến thông tin gì? Bạn nhỏ đã thực hiện các công việc trong bài hát như thế nào?,... tôi đã kết hợp sử dụng phương pháp hỏi đáp nhanh, trắc nghiệm để dẫn dắt vào nội dung bài với một tâm thế thoải mái, vui vẻ. Từ đó các em tham gia bài học một cách hứng thú, tích cực, chủ động hơn góp phần tạo cho tiết học rất nhẹ nhàng và hiệu quả.

Trò chơi học tập này được sử dụng như một phương pháp tổ chức cho học sinh học tập thông qua việc lắng nghe một bài hát liên quan đến nội dung bài học. Đây là hình thức học tập nhẹ nhàng đồng thời kích thích được năng khiếu của một số học sinh. Khi các em cùng nhau hát hoặc nghe người khác hát thì sẽ rất vui. Điều này đồng nghĩa với việc dẫn dắt các em vào thế giới bài học một cách dễ dàng, tạo hứng thú sinh động cho bài học mới. Đồng thời, nó cũng phù hợp với những giờ dạy đòi hỏi không khí sôi nổi. Việc để các em chìm đắm vào trong những giai điệu âm nhạc sẽ là một cách thú vị để các em giảm căng thẳng, góp phần thăng bằng cảm xúc, tạo những rung động thẩm mỹ. Sau khi nghe bài hát xong, giáo viên tổ chức trò chơi nhỏ như **“Ai nghe giỏi”** đồng thời áp dụng phương pháp vấn đáp trả lời nhanh cho các em để liên hệ vào bài mới thật sâu sắc.

Những trò chơi ở phần khởi động có tác dụng tạo không khí hứng khởi, vui tươi và tâm thế thoải mái nhất cho mỗi học sinh trước khi vào bài mới. Giáo viên cần chuẩn bị chu đáo, lựa chọn, thay đổi trò chơi linh hoạt để học sinh không bị nhàm chán.

2.3.2. Vận dụng các trò chơi để giúp học sinh chiếm lĩnh kiến thức mới một cách nhẹ nhàng và dễ dàng hơn (Phần khám phá)

- Thông qua chơi học sinh không ngừng học hỏi và kết nối được với môi trường xung quanh qua cách học tập hứng thú có ý nghĩa và thúc đẩy sự tham gia tích cực tạo nhiều cơ hội trải nghiệm của học sinh qua trò chơi thì các em dễ dàng chiếm lĩnh được kiến thức mới một cách nhẹ nhàng, hiệu quả. Đặc biệt học thông qua chơi rất hiệu quả trong một số tiết học STEM.

Ví dụ: khi dạy Bài 47: STEM: Làm đồng hồ sử dụng số La Mã.

Phần khám phá: Tôi tổ chức cho học sinh chơi trò chơi: **Ai thông minh**

***Mục đích**

- Học sinh nhận biết, đọc được Các chữ số La Mã.
- Rèn kỹ năng phản xạ nhanh cho học sinh

***Chuẩn bị:** Giáo viên chuẩn bị in sẵn 17 tờ giấy in sẵn 2 mặt đồng hồ số La Mã và đồng hồ số tự nhiên. Để học sinh đồ nhau theo nhóm đôi.

Cách chơi:

- Trò chơi này, tôi tổ chức cho cả lớp cùng tham gia.
- Giới thiệu trò chơi- luật chơi :
- Sau đó tôi cho học sinh chơi, lần lượt học sinh đồ nhau theo nhóm đôi.

Sau đó cho 1-2 nhóm đồ nhau trên bảng lớp.

Qua trò chơi này giúp các em chiếm lĩnh hình thành kiến thức mới về số La Mã và nhận biết được giá trị tương ứng của chữ số La Mã và chữ số tự nhiên.

Trò chơi học tập này được sử dụng như một phương pháp tổ chức cho học sinh khám phá và chiếm lĩnh kiến thức mới. Đây là một phương pháp có tác dụng cho các em hình thành kiến thức bài mới dễ dàng và có hiệu quả cao.

Ví dụ: khi dạy Bài 50: Chu vi hình chữ nhật, hình vuông (tiết 2)

Phân khám phá: Tôi tổ chức cho học sinh chơi trò chơi: ***Tập làm kỹ sư***

***Mục đích:**

- Học sinh hình thành được khái niệm về chu vi hình chữ nhật, hình vuông.
- Rèn kỹ năng phản xạ nhanh cho học sinh

***Chuẩn bị:** Giáo viên chuẩn bị thước dây.

Cách chơi:

- Trò chơi này, tôi tổ chức cho cả lớp cùng tham gia.
- Giới thiệu trò chơi- luật chơi:
- Sau đó tôi cho học sinh chơi theo nhóm 4 - học sinh đo độ dài đường viền

các đồ vật: Trang bìa sách giáo khoa Toán 3, mặt bàn học, hộp bút, viên gạch lát nền.

- Phân công 1 học sinh làm thư kí, 2-3 học sinh đo và đọc kết quả. Sau đó học sinh tính chu vi của các hình vừa đo và báo cáo , so sánh kết quả.

- Giáo viên nhận xét đánh giá tuyên dương học sinh.

Qua trò chơi này giúp các em chiếm lĩnh hình thành kiến thức mới về cách tính chu vi hình chữ nhật, hình vuông.

Trò chơi học tập này được sử dụng như một phương pháp tổ chức cho học sinh khám phá và chiếm lĩnh kiến thức mới. Đây là một phương pháp có tác dụng cho các em hình thành kiến thức bài mới dễ dàng và có hiệu quả cao.

Như vậy sử dụng trò chơi trong phần khám phá giúp học sinh dễ dàng hình thành được kiến thức qua kỹ năng tích lũy được ở mỗi trò chơi. Học sinh chủ động chiếm lĩnh, hiểu và khắc sâu kiến thức. Từ đó giúp giáo viên dễ dàng thực hiện được những yêu cầu cần đạt của bài học. Có tác dụng giúp học sinh hệ thống lại kiến thức đã học.

2.3.3. Vận dụng các trò chơi để giúp học sinh củng cố, khắc sâu kiến thức của bài học (Phần hoạt động nối tiếp)

- Sử dụng trò chơi này để nhằm mục đích củng cố, khắc sâu trọng tâm của bài học một cách dễ dàng nhất.

Ví dụ: khi dạy Bài 5: Bảng nhân 3, bảng chia 3 (tiết 1)

Phần củng cố: Tôi tổ chức cho học sinh chơi trò chơi: **Trang trí bánh kem.**

**Mục đích*

- Củng cố khắc sâu kiến thức của bảng nhân 3.
- Rèn kỹ năng phản xạ nhanh cho học sinh

**Chuẩn bị:* Tôi thiết kế trò chơi trên powerpoint gồm 6 quả dâu tương ứng với 6 phép tính và 6 bánh kem.



- Để trang trí được bánh kem chúng ta phải vượt qua 6 câu hỏi:

- + Câu 1: Kết quả của phép tính $3 \times 5 =$
- + Câu 2: Kết quả của phép tính $3 \times 2 =$
- + Câu 3: Kết quả của phép tính $3 \times 6 =$

- + Câu 4: Kết quả của phép tính $3 \times 3 =$
- + Câu 5: Kết quả của phép tính $3 \times 7 =$
- + Câu 6: Kết quả của phép tính $3 \times 9 =$

Cách chơi:

- Trò chơi này, tôi tổ chức cho học sinh tham gia. học sinh nào giờ tay nhanh sẽ được quyền trả lời.

- Giới thiệu trò chơi - luật chơi:

- Sau đó tôi đưa ra các câu hỏi, tổ chức cho học sinh chơi và tổng kết trò chơi.

Qua trò chơi này giúp các em nhớ lại và khắc sâu hơn kiến thức của bảng nhân 3.

Ví dụ: khi dạy Bài 12: Bảng nhân 9, bảng chia 9 (tiết 2)

Phân củng cố: Tôi tổ chức cho học sinh chơi trò chơi: ***Truyền điện.***

****Mục đích***

- Củng cố khắc sâu kiến thức của bảng chia 9.
- Rèn kĩ năng phản xạ nhanh cho học sinh

****Chuẩn bị:***

Cách chơi:

- Trò chơi này, tôi tổ chức cho tất cả học sinh tham gia.

- Giới thiệu trò chơi - luật chơi :

- Sau đó tôi tổ chức cho học sinh chơi và tổng kết trò chơi.

Qua trò chơi này giúp các em nhớ lại và khắc sâu hơn kiến thức của bảng chia 9.

Trò chơi học tập này được sử dụng như một phương pháp tổ chức cho học sinh giúp các em nhớ lại và khắc sâu hơn kiến thức đã học. Đây là một phương pháp có tác dụng cho các em củng cố khắc sâu kiến thức của bài học.

Những trò chơi được sử dụng để củng cố kiến thức, mang tính tổng hợp kiến thức trọng tâm của bài học.

2.4. Giải pháp 4. Vận dụng các trò chơi để giúp học sinh khởi động, khám phá và củng cố, khắc sâu kiến thức của bài học theo game show liên hoàn trong cả bài học.

- Sử dụng trò chơi này để nhằm mục đích tạo hứng thú cho cho học sinh chủ động khám phá, chiếm lĩnh kiến thức mới và củng cố, khắc sâu trọng tâm của bài học một cách dễ dàng và hiệu quả nhất.

Ví dụ: Khi dạy bài Ôn tập hình học và đo lường

Tôi thiết kế giáo án điện tử xuyên suốt theo một rạp xiếc vui nhộn:

- Mở đầu là lời mời chào hấp dẫn của một chú hề:



- Học sinh hoàn thành phần a bài 1, được xem tiết mục Khỉ múa bóng.
- Học sinh hoàn thành phần b bài 1, được xem tiết mục Voi nhảy cầu.
- Tương tự như vậy với các bài tập.

Khi học sinh hoàn thành bài 4, 5 sẽ được xem video chiếu một số tiết mục xiếc thú vui nhộn tại 1 rạp xiếc.



Qua tiết học này, tôi thấy học sinh rất hứng thú hoàn thành các bài tập để được xem tiếp các tiết mục xiếc.

Như vậy việc sử dụng trò chơi này sẽ tạo hứng thú, sự thích thú và lôi cuốn trong toàn bộ tiết học. Từ đó giúp học sinh có thể tư duy, ghi nhớ nội dung bài học một cách dễ dàng và củng cố trọng tâm kiến thức của bài học đạt hiệu quả cao.

2.5. Giải pháp 5. Thực hiện tích hợp với các môn học khác và ứng dụng trong thực tế.

- Môn Toán góp phần hình thành và phát triển phẩm chất, năng lực học sinh; phát triển kiến thức, kỹ năng then chốt và tạo cơ hội để học sinh được trải nghiệm, vận dụng Toán học vào thực tiễn, tạo lập sự kết nối giữa các ý tưởng Toán học, giữa Toán học với thực tiễn, giữa Toán học với các môn học khác như môn Tiếng Việt, Tự nhiên và xã hội, Hoạt động trải nghiệm,... Vì vậy các kiến thức, kỹ năng Toán học cần được liên kết với nhau, tích hợp và bổ trợ cho các môn học, các lĩnh vực tri thức khác nhằm giúp học sinh không chỉ có kiến thức, kỹ năng Toán học mà còn có thể vận dụng, thực hành vào trong cuộc sống hằng ngày. Từ đó học sinh tích lũy được kinh nghiệm trong thực tế và các kinh nghiệm đó sẽ bền vững.

Ví dụ khi dạy: Bài 68: Tiền Việt Nam (tập 2 - Bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống)

Trò chơi: Đi siêu thị

***Mục đích**

- Giúp học sinh tự chủ động khám phá kiến thức và vận dụng vào cuộc sống.

- Rèn kỹ năng phản xạ nhanh cho học sinh

***Chuẩn bị:** - Tôi chuẩn bị trò chơi trên powerpoint với các món đồ dung đa dạng trong siêu thị.



Cách chơi:

- Trò chơi này, tôi tổ chức cho tất cả học sinh tham gia.

- Giới thiệu trò chơi - luật chơi : (giả định mỗi học sinh có số tiền 100.000đ.

Các em đi siêu thị và sẽ được mua những món đồ tùy ý mà các em cần. Học sinh chơi – Học sinh chia sẻ cho nhau – Báo cáo kết quả. Sau đó giáo viên rút bớt số tiền còn lại là 50.000đ – yêu cầu học sinh lựa chọn các món đồ cần thiết và bỏ lại những món đồ không thật cần thiết.

- Sau đó tôi tổ chức cho học sinh chơi và tổng kết trò chơi.

Qua trò chơi này giúp các em vận dụng vào cuộc sống hằng ngày mua các đồ dùng cần thiết cho bản thân và cho gia đình.

Trò chơi này được sử dụng để giúp các em vận dụng kiến thức đã học vào thực tiễn. Ngoài ra còn giúp học sinh ý thức sử dụng tiền đúng cách và tiết kiệm tiền.

2.6. Giải pháp 6. Lưu ý khi sử dụng các giải pháp tổ chức học thông qua chơi nhằm tạo hứng thú cho học sinh.

Trong quá trình dạy học tôi có 1 số lưu ý rút ra cho bản thân và đồng nghiệp như sau:

- Không phải bất kì một tiết học nào cũng sử dụng tất cả các trò chơi trên.
- Không phải một trò chơi sử dụng cho tất cả các bài.
- Thường xuyên thay đổi linh hoạt hình thức tổ chức các trò chơi (hình thức, số lượng) để tạo hứng thú và sự mới mẻ thu hút học sinh tham gia chơi. Từ đó giúp nâng cao hiệu quả của trò chơi.
- Với những bài (*Luyện tập chung hoặc Ôn tập*) có thể sử dụng thành một game show các trò chơi liên hoàn.
- Không phải trò chơi nào cũng có thể sử dụng trong phạm vi lớp học (giáo viên lưu ý cân nhắc, lựa chọn linh hoạt các trò chơi trong lớp học để học sinh tham gia chơi tốt nhất).
- Không nên quá lạm dụng nhiều trò chơi trong 1 tiết học khiến học sinh cảm thấy chán và không còn hứng thú.

3. Kết quả sau khi áp dụng giải pháp sáng kiến tại đơn vị:

Kết quả được kiểm chứng trước và sau khi áp dụng các giải pháp trên đối với 23 học sinh lớp 3A của trường Tiểu học Minh Quang B năm học 2023- 2024 như sau:

Thời điểm	Số số	Rất thích		Thích		Bình thường		Không thích	
		SL	%	SL	%	SL	%	SL	%
Cuối Tháng 4/ 2024	23	14	60,8	6	26,1	3	13,1	0	0

Biện pháp giúp nâng cao niềm yêu thích và tạo hứng thú, sự say mê trong học tập, phát huy khả năng tìm tòi, khám phá những kiến thức mới của các em; Ý thức học tập tiến bộ rõ rệt, các em chăm học, chịu khó, hứng thú nghe giảng hơn trước đây; Các em được thoải mái tham gia vào hoạt động học tập, giờ học cũng bớt sự căng thẳng khô khan; năng lực học toán và hợp tác nhóm tăng cao; Các em ghi vở rõ ràng, sạch đẹp, ngắn gọn và đầy đủ kiến thức.

Như vậy, nhìn vào bảng số liệu ta thấy rằng việc áp dụng các giải pháp tổ chức học thông qua chơi nhằm tạo hứng thú cho học sinh lớp 3 đã có hiệu quả. Tỷ lệ học sinh đầu năm và đến cuối HKII đã có sự khác biệt. Vì vậy tôi hi vọng biện pháp này có thể áp dụng rộng rãi trong các lớp học nói chung và lớp 3 nói riêng. Đây là thành công bước đầu của biện pháp giáo dục học sinh mà tôi đã chọn.

4. Hiệu quả của sáng kiến.

4.1. Hiệu quả về khoa học

Sáng kiến này đã chỉ ra được những giải pháp mới và áp dụng vào thực tiễn giảng dạy. Các giải pháp này đã phát huy được năng lực học tập của tất cả các đối tượng học sinh trong lớp. Nâng cao chất lượng dạy học Toán cho học sinh. Khắc phục được những hạn chế đã nêu trong đề tài.

Học sinh tự tin trong tiết học, biết lựa chọn cách giải tốt nhất cho bài làm của mình, tạo điều kiện phát triển tư duy, năng lực tự học, góp phần nâng cao chất lượng học tập.

4.2. Hiệu quả về kinh tế

- HS học tập tiếp thu bài tốt, gia đình không phải cho học sinh đi học thêm ở các trung tâm góp phần giảm chi phí cho gia đình.
- Phụ huynh khi thấy con em mình học tập tiến bộ nên yên tâm làm việc, góp phần tăng năng suất lao động.
- HS tiếp thu bài nhanh góp phần tiết kiệm thời gian.

4.3. Hiệu quả về xã hội

- Học sinh hiểu bài nên thích học môn Toán, không còn sợ đến lớp, đến trường, sợ cô giáo.
- Biện pháp giáo dục giúp giáo viên gần gũi, mến trẻ hơn. Đến lớp với tâm lý thoải mái, không còn căng thẳng.
- Học sinh học tập tốt gia đình đầm ấm, cha mẹ và học sinh vui vẻ, yêu thương nhau hơn.

5. Tính khả thi

- Sáng kiến đã áp dụng rất thành công trong phạm vi lớp 3A của tôi và có thể áp dụng ở tất cả các khối lớp.

6. Thời gian thực hiện đề tài, sáng kiến

Áp dụng trong năm học 2023 - 2024

7. Kinh phí thực hiện đề tài sáng kiến

Không tốn kém về kinh phí, không phải mất tiền mua các phần mềm. Chúng ta chỉ cần bớt chút thời gian nghiên cứu học hỏi, ứng dụng công nghệ thông tin để tạo ra các trò chơi hấp dẫn với học sinh.

III. KIẾN NGHỊ, ĐỀ XUẤT

- Đối với giáo viên: Cần xác định rõ yêu cầu cần đạt của từng bài để có cách lựa chọn nội dung giảng dạy và tổ chức các trò chơi học tập phù hợp nhằm gây hứng thú học tập cho học sinh và hiệu quả của giờ dạy. Phối hợp với các tổ chức để tổ chức nhiều loại hình trò chơi cho học sinh đặc biệt là các trò chơi dân gian.

- Đối với ban giám hiệu: Nên tổ chức các chuyên đề, trao đổi kinh nghiệm trong dạy học và đầu tư cơ sở vật chất phục trong công tác dạy và học.

Trên đây là các giải pháp tổ chức học thông qua chơi nhằm tạo hứng thú cho học sinh trong môn Toán ở lớp 3 mà tôi đã thực nghiệm tại lớp tôi trong năm học 2023 – 2024. Trong quá trình thực hiện chắc chắn sẽ không tránh khỏi những thiếu sót. Tôi kính mong được sự giúp đỡ, đóng góp ý kiến của hội đồng khoa học các cấp cho sáng kiến kinh nghiệm của tôi được hoàn thiện hơn. Xin trân trọng cảm ơn!

XÁC NHẬN CỦA CƠ QUAN
(Ký tên, đóng dấu)

Minh Quang, ngày 2 tháng 5 năm 2024
Người viết sáng kiến
(Ký tên)

Nguyễn Thị Thu Huyền

DANH MỤC TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Luật Giáo dục sửa đổi năm 2009 -NXB Chính trị Quốc gia - Hà Nội 2009.
2. Thông tư 27 về việc đánh giá học sinh lớp 3
3. Điều lệ trường Tiểu học .
4. Nhiệm vụ năm học 2022-2023
5. Hỏi đáp về phương pháp dạy học ở Tiểu học- NXBGD 2002.
6. Đổi mới về nội dung và phương pháp Giáo dục Tiểu học NXBGD - 2002.
7. Tài liệu bồi dưỡng giáo viên dạy môn Toán – NXBGD - 2005.
8. Tài liệu tổng thể chương trình giáo dục phổ thông mới