

**ỦY BAN NHÂN DÂN HUYỆN BA VÌ
TRƯỜNG TIỂU HỌC TÂY ĐĂNG B**

-----o0o-----



SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM
TỔ CHỨC MỘT SỐ TRÒ CHƠI TRONG DẠY HỌC TOÁN LỚP
MỘT THEO CHƯƠNG TRÌNH GDPT 2028

Lĩnh vực/ Môn: Toán

Cấp học: Tiểu học

Tên tác giả: Nguyễn Thị Hương Châm

Đơn vị công tác: Trường Tiểu học Tây Đăng B

Chức vụ: Giáo viên

NĂM HỌC: 2023-2024

CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM**Độc lập - Tự do - Hạnh phúc**

ĐƠN YÊU CẦU CÔNG NHẬN SÁNG KIẾN**Kính gửi: Hội đồng khoa học chấm SKKN cấp Huyện**

Họ và tên	Ngày tháng năm sinh	Nơi công tác	Chức danh	Trình độ chuyên môn	Tên sáng kiến
Nguyễn Thị Hương Châm	20/01/1982	Trường Tiểu học Tây Đằng B	Giáo viên	Đại học	Tổ chức một số trò chơi trong dạy học Toán lớp Một theo Chương trình GDPT 2018

I. Lĩnh vực áp dụng sáng kiến:

Lĩnh vực môn Toán. Vấn đề sáng kiến giải quyết là: **Tổ chức một số trò chơi trong dạy học Toán lớp 1.**

II. Ngày sáng kiến được áp dụng lần đầu:

Tôi đã áp dụng sáng kiến này từ đầu tháng 9 năm 2023 đến tháng 4 năm 2024.

III. Mô tả bản chất của sáng kiến:**• Hiện trạng trước khi áp dụng sáng kiến:**

Trước khi áp dụng sáng kiến, tôi đã tìm hiểu và biết rằng: Việc dạy học môn Toán nếu chỉ hướng dẫn, truyền đạt theo SGK hay các tài liệu có sẵn thì việc học của học sinh sẽ trở nên đơn điệu, thiếu hấp dẫn, thiếu tích cực. Yêu cầu của giáo dục hiện nay là đòi hỏi phải đổi mới phương pháp dạy học môn Toán theo hướng phát huy tính tích cực, chủ động, sáng tạo của học sinh. Chính vì vậy giáo viên cần tạo nên hứng thú học tập cho học sinh bằng cách lôi cuốn các em tham gia vào các hoạt động học tập. Trò chơi là một hoạt động học tập mà các em hứng thú nhất. Thông qua hoạt động trò chơi các em sẽ lĩnh hội các kiến thức Toán học một cách dễ dàng, củng cố, khắc sâu nội dung bài học một cách vững chắc và gây được hứng thú trong học tập cho các em.

Ở bậc mầm non hoạt động chủ đạo của trẻ là vui chơi, bắt đầu lên lớp 1 hoạt động của trẻ có sự thay đổi lớn, lúc này hoạt động học tập là chính. Việc học của trẻ trở thành chủ đạo nên các em cảm thấy khó khăn đặc biệt trong giai đoạn đầu. Nội dung môn Toán lớp 1 là nội dung sơ khai nhưng lại là nền tảng

cho các lớp tiếp theo. Vì thế, việc tổ chức trò chơi cho học sinh trong những tiết học là hoạt động cần thiết, nó phù hợp với đặc điểm tâm lí, sinh lí của lứa tuổi học sinh Tiểu học. Đặc biệt trong bộ môn Toán, việc tổ chức trò chơi cho các em, ngoài việc tạo hứng thú, tăng cường tính tích cực học tập cho học sinh còn giúp học sinh khắc sâu kiến thức - kĩ năng, từ đó giúp giờ học toán đạt hiệu quả cao hơn.

Thực tế cho thấy trong tiết học toán, đặc biệt ở lớp 1 giáo viên cũng đã sử dụng các trò chơi nhằm giúp học sinh nâng cao hiệu quả học tập. Tuy nhiên việc sử dụng các trò chơi trong giờ học toán còn chưa mang lại hiệu quả như mong đợi vì giáo viên chưa biết cách chọn trò chơi đúng thời điểm, hệ thống trò chơi chưa theo một quy trình thống nhất, vì thế chưa phát triển được tư duy cho học sinh. Xuất phát từ thực tế trên, tôi tiến hành nghiên cứu đề tài ***“Tổ chức một số trò chơi trong dạy học Toán lớp Một theo Chương trình GDPT 2018”***.

Mục đích, giải pháp:

Với sáng kiến và biện pháp tôi đưa ra, nhằm:

- Giúp phong phú, linh hoạt hình thức hoạt động của học sinh, giúp các em tiếp thu kiến thức một cách tự giác và tích cực hơn.
- Giúp hình thành và rèn luyện kĩ năng vận dụng kiến thức vào thực tiễn, tăng cường hoạt động cá nhân phối hợp với học tập giao lưu, các em cũng được học mà chơi, chơi mà học.
- Giúp gây hứng thú cho học sinh khi học môn Toán - một môn học được coi là khô khan. Trò chơi Toán học không chỉ giúp các em lĩnh hội được các tri thức mà còn giúp các em củng cố và khắc sâu các tri thức đó.

Để đạt được hiệu quả như mong muốn, tôi đã thực hiện các giải pháp sau:

1. *Giải pháp 1: Lồng ghép trò chơi vào thời gian nghỉ giữa giờ*
2. *Giải pháp 2: Lồng ghép trò chơi vào hoạt động củng cố*
3. *Giải pháp 3: Yêu cầu khi tổ chức trò chơi*
4. *Giải pháp 4: Cách thức tổ chức một số trò chơi trong dạy học môn*

Toán

5. *Giải pháp 5: Thiết kế các trò chơi trên Microsoft PowerPoint*

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

- + Sự tham mưu, giúp đỡ của nhà trường.
- + Sự nhiệt tình, tâm huyết của giáo viên chủ nhiệm.
- + Sự tin yêu của học trò dành cho GVCN của mình.
- + Các tài liệu tập huấn chuyên đề theo CT GDPT 2018, tài liệu tập huấn Sách Tiếng Việt Cánh diều, tâm lý tuổi Tiểu học.

V. Đánh giá lợi ích thu được khi áp dụng sáng kiến:

Sau khi nghiên cứu đề tài **“Tổ chức trò chơi trong dạy học Toán lớp Một”** với việc vận dụng các biện pháp tổ chức các trò chơi như trên, tôi nhận thấy chất lượng trong môn học được nâng lên rõ rệt. Các em hứng thú học tập và luôn tự giác trong học tập. Kết quả đã đạt được như sau: (Tổng số 37 em)

Thời gian	Hoàn thành tốt		Hoàn thành		Chưa hoàn thành	
	SL	TL	SL	TL	SL	TL
Khảo trước khi thực hiện	7	18,9%	18	48,7%	12	32,4%
Khảo sát sau khi thực hiện	25	67,6 %	12	32,4 %	0	0 %
So sánh đối chứng						

Tôi xin cam đoan mọi thông tin nêu trong đơn là trung thực, đúng sự thật và hoàn toàn chịu trách nhiệm trước pháp luật.

Tây Đằng, ngày 10 tháng 5 năm 2024

Người làm đơn

Nguyễn Thị Hương Châm

UBND HUYỆN BA VÌ
TRƯỜNG TH TÂY ĐĂNG B

CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM
Độc lập - Tự do - Hạnh phúc

PHIẾU NHẬN XÉT ĐÁNH GIÁ

- **Họ tên tác giả:** Nguyễn Thị Hương Châm
- **Tên đề tài:** Tổ chức một số trò chơi trong dạy học Toán lớp Một theo Chương trình GDPT 2018
- **Lĩnh vực:** Môn Toán

STT	Tiêu chuẩn	Điểm tối đa	Điểm HĐ ĐG
1	Sáng kiến có tính mới		
1.1	Hoàn toàn mới, được áp dụng đầu tiên	30	
1.2	Có cải tiến so với giải pháp trước đây với mức độ khá	20	
1.3	Có cải tiến so với giải pháp trước đây với mức độ trung bình	10	
1.4	Không có tính mới hoặc sao chép từ các giải pháp đã có trước	0	
Nhận xét:			
2	Sáng kiến có tính áp dụng		
2.1	Có khả năng áp dụng trong phạm vi toàn ngành hoặc rộng hơn	30	
2.2	Có khả năng áp dụng trong đơn vị và có thể nhân ra một số đơn vị có cùng điều kiện	20	
2.3	Có khả năng áp dụng trong đơn vị	10	
2.4	Không có khả năng áp dụng trong đơn vị	0	
Nhận xét:			
3	Sáng kiến có tính hiệu quả		
3.1	Có hiệu quả, đem lại lợi ích kinh tế - xã hội, có tính lan tỏa	30	
3.2	Có hiệu quả, đem lại lợi ích kinh tế - xã hội	20	
3.3	Có hiệu quả, lợi ích phù hợp với mức độ phù hợp tại đơn vị	10	
3.4	Không có hiệu quả cụ thể	0	
Nhận xét:			
4	Điểm trình bày		
4.1	Trình bày khoa học, hợp lý	10	
4.2	Trình bày chưa khoa học, chưa hợp lý	5	
Nhận xét:			
Tổng cộng:		Đánh giá: ☐ Đạt (>70 điểm) ☐ Không	

CHỦ TỊCH HỘI ĐỒNG SÁNG KIẾN CƠ SỞ

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

1. Tính cấp thiết phải tiến hành sáng kiến

Để đảm bảo phát triển bền vững, nhiều quốc gia đã không ngừng đổi mới về giáo dục để nâng cao chất lượng nguồn nhân lực, trang bị cho các thế hệ tương lai nền tảng văn hóa vững chắc và năng lực thích ứng cao trước mọi biến động của thiên nhiên và xã hội. Đổi mới giáo dục đã trở thành nhu cầu cấp thiết và xu thế mang tính toàn cầu.

Năm học này là năm học thứ tư cả nước áp dụng Chương trình Giáo dục phổ thông mới, bắt đầu từ lớp 1. Chương trình Giáo dục phổ thông xác định rõ mục tiêu giúp học sinh phát triển toàn diện về đạo đức, trí tuệ, thể chất, thẩm mỹ và các kỹ năng cơ bản, phát triển năng lực cá nhân, tính năng động và sáng tạo, hình thành nhân cách con người Việt Nam xã hội chủ nghĩa, xây dựng tư cách và trách nhiệm công dân. Mỗi nội dung giáo dục đều được thực hiện ở tất cả các môn học và hoạt động giáo dục, trong đó có một số môn học và hoạt động giáo dục đảm nhiệm vai trò cốt lõi.

Việc dạy học môn Toán nếu chỉ hướng dẫn, truyền đạt theo SGK hay các tài liệu có sẵn thì việc học của học sinh sẽ trở nên đơn điệu, thiếu hấp dẫn, thiếu tích cực. Yêu cầu của giáo dục hiện nay là đòi hỏi phải đổi mới phương pháp dạy học môn Toán theo hướng phát huy tính tích cực, chủ động, sáng tạo của học sinh. Chính vì vậy giáo viên cần tạo nên hứng thú học tập cho học sinh bằng cách lôi cuốn các em tham gia vào các hoạt động học tập. Trò chơi là một hoạt động học tập mà các em hứng thú nhất. Thông qua hoạt động trò chơi các em sẽ lĩnh hội các kiến thức Toán học một cách dễ dàng, củng cố, khắc sâu nội dung bài học một cách vững chắc và gây được hứng thú trong học tập cho các em.

Ở bậc mầm non hoạt động chủ đạo của trẻ là vui chơi, bắt đầu lên lớp 1 hoạt động của trẻ có sự thay đổi lớn, lúc này hoạt động học tập là chính. Việc học của trẻ trở thành chủ đạo nên các em cảm thấy khó khăn đặc biệt trong giai đoạn đầu. Nội dung môn Toán lớp 1 là nội dung sơ khai nhưng lại là nền tảng cho các lớp tiếp theo. Vì thế, việc tổ chức trò chơi cho học sinh trong những tiết học là hoạt động cần thiết, nó phù hợp với đặc điểm tâm lý, sinh lý của lứa tuổi học sinh Tiểu học. Đặc biệt trong bộ môn Toán, việc tổ chức trò chơi cho các em, ngoài việc tạo hứng thú, tăng cường tính tích cực học tập cho học sinh còn giúp học sinh khắc sâu kiến thức - kỹ năng, từ đó giúp giờ học toán đạt hiệu quả cao hơn.

Thực tế cho thấy trong tiết học toán, đặc biệt ở lớp 1 giáo viên cũng đã sử

dụng các trò chơi nhằm giúp học sinh nâng cao hiệu quả học tập. Tuy nhiên việc sử dụng các trò chơi trong giờ học toán còn chưa mang lại hiệu quả như mong đợi vì giáo viên chưa biết cách chọn trò chơi đúng thời điểm, hệ thống trò chơi chưa theo một quy trình thống nhất, vì thế chưa phát triển được tư duy cho học sinh. Xuất phát từ thực tế trên, tôi tiến hành nghiên cứu đề tài *“Tổ chức một số trò chơi trong dạy học Toán lớp Một theo Chương trình GDPT 2018”*.

2. Mục tiêu của đề tài, sáng kiến

- Giúp phong phú, linh hoạt hình thức hoạt động của học sinh, giúp các em tiếp thu kiến thức một cách tự giác và tích cực hơn.
- Giúp hình thành và rèn luyện kỹ năng vận dụng kiến thức vào thực tiễn, tăng cường hoạt động cá nhân phối hợp với học tập giao lưu, các em cũng được học mà chơi, chơi mà học.
- Giúp gây hứng thú cho học sinh khi học môn Toán - một môn học được coi là khô khan. Trò chơi Toán học không chỉ giúp các em lĩnh hội được các tri thức mà còn giúp các em củng cố và khắc sâu các tri thức đó.

3. Nhiệm vụ nghiên cứu đề tài

- Nghiên cứu nội dung, cấu trúc chương trình sách giáo khoa Toán 1 bộ sách Cánh Diều.
- Nghiên cứu phương pháp tổ chức, hướng dẫn trò chơi cho học sinh trong giờ học toán lớp Một, áp dụng thực tiễn trò chơi theo từng bài, từng phần của nội dung sách Toán lớp Một.
- Cách thức tổ chức một số trò chơi trong môn Toán lớp Một.

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

- *Thời gian nghiên cứu:* Từ tháng 9/2023 đến tháng 5/ 2024.
- *Đối tượng nghiên cứu:* Phương pháp tổ chức một số trò chơi trong dạy Toán lớp Một.
- *Phạm vi nghiên cứu:* 37 em học sinh lớp 1A4 - Trường tiểu học Tây Đằng B - huyện Ba Vì - Thành phố Hà Nội.

5. Phương pháp nghiên cứu

- Phương pháp nghiên cứu lí luận
- Phương pháp điều tra, quan sát.
- Phương pháp tổng kết kinh nghiệm
- Phương pháp thực nghiệm sư phạm.
- Phương pháp thống kê toán học.

II. NỘI DUNG CỦA SÁNG KIẾN

1. Cơ sở lí luận của vấn đề

1.1. Đặc điểm học sinh lớp 1

- Nếu như ở bậc mầm non hoạt động chủ đạo của các em là vui chơi, thì bước sang bậc tiểu học hoạt động của trẻ đã có sự thay đổi rõ nét về chất, lúc này hoạt động chính của các em chuyển từ vui chơi sang học tập. Việc học trở thành chủ đạo nên các em cảm thấy khó khăn đặc biệt trong giai đoạn đầu (lớp 1).

- Học sinh Tiểu học các em chỉ hứng thú với những đặc điểm bên ngoài của quá trình học tập nên hứng thú đó dễ mất đi. Cho nên giáo viên phải đưa trẻ vào với những hứng thú của quá trình học tập bằng nhiều hình thức khác nhau.

- Ở lứa tuổi đầu cấp Tiểu học cơ thể của trẻ đang trong quá trình hình thành và phát triển. các hệ cơ quan còn chưa hoàn thiện, vì vậy sức dẻo dai của cơ thể còn thấp, do đó các em không thể làm lâu một hoạt động đơn điệu và dễ bị mệt mỏi.

- Học sinh lớp 1 nghe giảng rất dễ dàng tiếp thu bài học nhưng các em cũng sẽ quên ngay sau đó nếu các em không tập trung cao độ. Chính vì vậy, người giáo viên luôn luôn phải đổi mới trong bài học và phải thường xuyên học tập.

- Học sinh lớp 1 còn nhạy cảm và tò mò. Các em luôn muốn khám phá một sự vật - hiện tượng nào đó đặc biệt là những hình ảnh tạo cảm xúc mạnh.

- Các em còn hiếu động và ham khám phá sự mới mẻ nên dễ tạo cảm xúc mới nhưng rồi cũng mau chán. Vậy nên trong dạy học giáo viên cần sử dụng các đồ dùng dạy học; tăng cường hoạt động thực hành; tổ chức các trò chơi học tập ... để củng cố khắc sâu nội dung - kiến thức.

- Tính cách của học sinh đầu cấp tiểu học mới được hình thành nên chưa ổn định, tính cách điển hình của trẻ là hồn nhiên, cả tin và hay bắt chước.

- Học sinh ở độ tuổi này rất dễ xúc cảm, tình cảm chưa bền vững, chưa sâu sắc, các em thường có những tình cảm sâu sắc với những gì ấn tượng và tâm đắc nhất. Việc tìm hiểu đặc điểm tâm sinh lý của học sinh giúp giáo viên vận dụng và biết lựa chọn hình thức dạy học một cách hiệu quả

1.2. Ý nghĩa của trò chơi học tập

Nhân cách của học sinh không chỉ được hình thành trong học tập và lao động mà còn được hình thành trong hoạt động vui chơi. Trò chơi làm thỏa mãn tâm lí được chơi của trẻ đồng thời giúp hoàn thiện các chức năng tâm sinh lí và hình thành nên nhân cách cho các em.

- Trẻ được thể hiện các cảm xúc của bản thân khi chơi trò chơi, hiểu được những mối quan hệ, những cách ứng xử khi được chơi trò chơi. Khi tham gia các

trò chơi trẻ luôn phải chú ý tập chung, vận động cơ quan não bộ, cơ thể liên tục nghĩa là các em được trải nghiệm và hoạt động thật. Nói cách khác “Chơi là dịp tốt để các em tìm hiểu thế giới xung quanh, qua đó kích thích tính tò mò, óc quan sát, năng lực phán đoán, tư duy. Các tình huống nảy sinh trong khi chơi buộc trẻ phải động não suy nghĩ. Đó chính là cơ hội để trẻ được rèn luyện trí tuệ làm nảy sinh nhiều sáng kiến, mầm mống của sáng tạo sau này”.

- Trò chơi luôn mang lại cho các em những niềm vui của tuổi thơ vì các em được thả sức ước mơ tưởng tượng những thứ chúng mong muốn.

- Các phẩm chất khác của các em như sự mạnh mẽ, bền bỉ... được hình thành trong trò chơi. Trò chơi giúp các em hình thành tính kỷ luật và tính thẩm mỹ cao. Như vậy “trò chơi là trường học của cuộc sống”. Trò chơi nuôi dưỡng tâm hồn trẻ thơ mà không gì có thể thay thế được.

2. Hiện trạng vấn đề

2.1. Giáo viên

Trong quá trình giảng dạy và dự giờ các đồng nghiệp trong trường. Tôi nhận thấy rằng giáo viên chưa thường xuyên tổ chức các trò chơi toán cho học sinh trong giờ dạy do các nguyên nhân sau:

Giáo viên ngại vận dụng và tổ chức trò chơi vì thời gian của mỗi tiết học là có hạn, cơ sở vật chất không đáp ứng tốt cho việc tổ chức trò chơi.

Để chuẩn bị cho một trò chơi trong tiết học người giáo viên phải chuẩn bị rất nhiều (*đồ dùng học tập, các thiết bị dạy học, hình thức tổ chức, cách thức tổ chức,...*) vì vậy mỗi giáo viên khi tiến hành dạy học đều ngại vận dụng hơn.

2.2. Học sinh

Do học sinh mới bắt đầu chuyển từ lớp mẫu giáo lên lớp một, đang từ hoạt động chơi là chủ yếu nay chuyển sang hoạt động học là chủ yếu. Mặt khác ở giai đoạn này các em chưa đọc thông viết thạo, các em còn đánh vần khi đọc đề toán. Nên khi học sinh phải tiếp thu bài toán qua kênh chữ nhiều thì các em khó có thể nắm bắt.

Học sinh chưa nắm được cách chơi, luật chơi, học sinh chưa mạnh dạn, tự tin để tham gia các trò chơi.

Từ những thực trạng trên, tôi thấy việc đưa trò chơi học tập phù hợp vào dạy học môn Toán là cần thiết.

2.3. Số liệu điều tra thực trạng (gắn với việc tổ chức trò chơi học tập)

Đây là bảng số liệu thống kê khảo sát trước khi thực hiện đề tài:

Lớp	Tổng số học sinh	Hoàn thành tốt (T)		Hoàn thành (H)		Chưa hoàn thành (C)	
		SL	TL	SL	TL	SL	TL

1A4	37	7	18,9%	18	48,7%	12	32,4%
-----	----	---	-------	----	-------	----	-------

3. Các giải pháp thực hiện sáng kiến để giải quyết vấn đề

Trong mỗi tiết học toán, cần tổ chức các trò chơi một cách hợp lý. Lạm dụng quá cũng sẽ làm loãng bài học, mất tập trung của học sinh. Tổ chức trò chơi không đúng lúc sẽ không có kết quả cao. Vì vậy, tổ chức trò chơi phải đúng lúc, đúng mức độ và theo tôi nên tổ chức trò chơi vào cuối tiết dạy hoặc thời gian nghỉ giữa giờ. Cụ thể như sau:

3.1. Giải pháp 1: Lồng ghép trò chơi vào thời gian nghỉ giữa giờ

Như các thầy cô đã biết: Học sinh tiểu học có trí thông minh khá nhạy bén, sắc sảo, có óc tưởng tượng phong phú. Đó là tiền đề tốt cho việc phát triển tư duy toán học. Nhưng các em cũng rất dễ bị phân tán, rối trí nếu bị áp đặt, căng thẳng hay quá tải. Muốn giờ học có hiệu quả thì đòi hỏi người giáo viên phải đổi mới phương pháp dạy học.

Đối với môn Toán ở bậc tiểu học, đặc biệt ở các lớp 1, 2, 3 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 rập khuôn, máy móc thì sẽ làm cho học sinh học tập một cách thụ động không phát huy được tính tích cực cho học sinh. Điều đó sẽ khiến cho việc học tập của học sinh diễn ra thật đơn điệu, tẻ nhạt và kết quả học tập không cao. 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.

Trò chơi học tập là một hoạt động mà các em hứng thú nhất. Các trò chơi có nội dung toán học lí thú và bổ ích phù hợp với nhận thức của các em. Thông qua các trò chơi, các em sẽ lĩnh hội những kiến thức bài học một cách dễ dàng; kiến thức sẽ được củng cố, khắc sâu một cách vững chắc, tạo cho các em niềm say mê, hứng thú trong học tập. Khi chúng ta đưa ra được các trò chơi toán học một cách thường xuyên, khoa học thì chắc chắn chất lượng dạy học môn toán sẽ ngày càng được nâng cao.

Tổ chức trò chơi vào thời gian nghỉ giữa giờ là rất cần thiết. Nếu không có những trò chơi giữa giờ này tiết học sẽ trở nên quá căng thẳng và mệt mỏi vì phải ngồi tập trung vào bài quá lâu. Càng về cuối tiết sự tiếp thu của các em sẽ càng kém đi. Nếu để các em nghỉ tự do trong 5 phút thì khi tiếp tục bài học một số em sẽ không còn tập trung nữa vì đang dở việc riêng. Vì vậy, tổ chức trò chơi vào thời gian này rất nên làm.

Tổ chức trò chơi vào thời gian nghỉ giữa giờ nên tổ chức cho cả lớp chơi và chơi những trò chơi có sự vận động để giúp học sinh không chỉ thư giãn đầu

óc mà còn thư giãn các cơ, giúp học sinh đỡ mỏi mệt, tinh thần sảng khoái, tiếp thu bài tốt hơn.

Các trò chơi có vận động chân tay rất phong phú. Vì vậy mỗi tiết học nên sử dụng một trò chơi khác nhau cho phù hợp với bài học và cũng để các em không cảm thấy nhàm chán khi chơi mãi một trò. Từ những trò chơi quen thuộc, đã biết, giáo viên có thể phát triển thêm thành những trò chơi mới hợp với bài dạy và để các em khỏi chán.

Ví dụ: 2 - 3 học sinh lên điều hành cả lớp tập bài hát “*Thế đục buổi sáng*”. Đây là một bài hát có video minh họa rõ ràng, đáng yêu, động tác đơn giản, giai điệu vui nhộn. (Hình 1 - Phần minh chứng)

3.2. Giải pháp 2: Lồng ghép trò chơi vào hoạt động củng cố

Cuối mỗi tiết học, người giáo viên muốn kiểm tra trí thông minh, sáng tạo cũng như tiếp thu kiến thức của học sinh như thế nào, giáo viên nên tạo không khí trao đổi hay đó là sự thông tin hai chiều giữa giáo viên và học sinh. Điều làm nhanh nhất và có hiệu quả nhất cũng như gây sự sôi động trong lớp đó là trò chơi.

Trong phần củng cố này, nếu chỉ đặt câu hỏi cho học sinh trả lời thì kết quả sẽ không cao vì lúc này các em đã cảm thấy mệt mỏi nên nhiều em không còn tập trung tư tưởng nữa. Nếu đưa những trò chơi có nội dung chứa đựng những kiến thức cơ bản của tiết học vào phần củng cố thì những trò chơi này sẽ thu hút sự chú ý, thổi bùng lên sự hứng thú của các em. Từ đó những kiến thức cơ bản được chuyển tải đến tất cả học sinh trong lớp và nó sẽ giúp các em nhớ lâu hơn.

Ví dụ: Bài “*Nhiều hơn-ít hơn-bằng nhau*” tuần 3, trang 22.

- Nếu giáo viên chỉ đặt câu hỏi :

+ Nhiều hơn nghĩa là như thế nào?

+ Ít hơn nghĩa là như thế nào?

- Khi trả lời thì chỉ một vài em được giáo viên chỉ định đứng dậy trả lời còn các em khác chưa chắc đã tập trung chú ý nghe, thậm chí có những em không biết bạn trả lời như thế nào hay cô hỏi gì.

- Để thu hút sự chú ý của học sinh và để đạt hiệu quả cao hơn, giáo viên có thể lồng ghép những câu hỏi đó vào trò chơi và đảm bảo nội dung của câu hỏi được giữ nguyên.

- Trò chơi trong phần củng cố nên có nội dung chứa đựng những kiến thức cơ bản của bài dạy. Như vậy, vừa có thể khắc sâu kiến thức cho học sinh, vừa để các em nhớ lâu hơn những kiến thức cơ bản ấy. Dưới đây là một số trò chơi mà tôi đã vận dụng trong hoạt động củng cố bài.

Ví dụ: Trò chơi PUZZLE

Trò chơi giúp học sinh rèn luyện khả năng ghi nhớ và phân chuẩn bị cũng tương đối dễ thực hiện, áp dụng được với nhiều bài nên tôi thường xuyên cho học sinh lớp mình chủ nhiệm chơi trò chơi này ở hoạt động củng cố của các tiết học. Tôi nhận thấy các con rất tập trung suy nghĩ, cố gắng ghi nhớ để tìm được mảnh ghép tương ứng và được khắc sâu, mở rộng hơn kiến thức.

Tôi thiết kế trò chơi Puzzle trong dạy bài “*Nhiều hơn - Ít hơn - Bằng nhau*”

- Mục đích của trò chơi: Giúp học sinh

+ Đếm được số lượng vật trong phạm vi 9.

+ Nhận biết được cách so sánh các số trong phạm vi 9.

- Chuẩn bị:

Mỗi học sinh nhờ bố mẹ chuẩn bị cho mình một bộ thẻ với nội dung cho ở bên dưới. (Hình 2 - Phần minh chứng)

- Cách thực hiện:

+ Chơi cá nhân:

Học sinh úp bề mặt các thẻ xuống sàn rồi tráo toàn bộ thẻ, sau đó xếp các thẻ thành 5 hàng ngang.

Lật hai thẻ bất kì. Nếu hai thẻ vừa lật tương ứng với nhau thì em cất cặp thẻ đó. Nếu hai thẻ vừa lật không tương ứng với nhau thì em úp hai thẻ đó xuống vị trí cũ.

Trò chơi kết thúc khi em lật được hết các thẻ tương ứng với nhau.

+ Thi đấu (2 bạn trở lên)

Thực hiện tương tự như trường hợp chơi cá nhân. Hai bạn oẳn tù tì để xác định thứ tự chơi. Hai bạn lần lượt lật hai thẻ bất kì để tìm các cặp thẻ tương ứng với nhau. Bạn nào lật được nhiều cặp thẻ tương ứng với nhau hơn là người chiến thắng.

Tương tự, tôi đã tổ chức cho học sinh lớp mình chơi trò chơi Puzzle trong những bài học sau:

- Các số 7, 8, 9 (SGK Toán Cánh Diều - Trang 14)

- Số 10 (SGK Toán Cánh Diều - Trang 18)

- Phép cộng trong phạm vi 10 (SGK Toán Cánh Diều - Trang 48)

- Phép trừ trong phạm vi 10 (SGK Toán Cánh Diều - Trang 68)

- Em vui học toán (SGK Toán Cánh Diều - Trang 80)
- Các số 17, 18, 19, 20 (SGK Toán Cánh Diều - Trang 89)
- Các số đến 100 (SGK Toán Cánh Diều - Trang 102)

Ví dụ: Trò chơi AI NHANH HƠN

- Mục đích trò chơi:
 - + Biết xem lịch tờ hàng ngày.
- Chuẩn bị:
 - + Giáo viên cần chuẩn bị các câu hỏi, ví dụ: (Hình 3 - Phần minh chứng)
 - + Mỗi nhóm cần chuẩn bị: vài viên phấn, 1 bảng con, 7 tờ lịch tương ứng với 7 ngày trong cùng một tuần. (Hình 3 - Phần minh chứng)
- Cách thực hiện: Thi đấu theo nhóm, mỗi nhóm 7 bạn.
 - + Các nhóm xếp thành các hàng dọc, sau đó nhóm trưởng phát cho mỗi bạn trong nhóm một tờ lịch. Mỗi bạn cần chú ý về thứ, ngày trong tờ lịch của mình và của các thành viên khác trong nhóm.
 - + Giáo viên đọc to một yêu cầu, các thành viên trong mỗi nhóm lắng nghe và thực hiện. Lưu ý, nếu yêu cầu của giáo viên rơi vào thứ, ngày của bạn nào trong mỗi nhóm thì bạn đó phải thực hiện, các bạn khác không được quyền thực hiện hộ.
 - + Nhóm nào thực hiện yêu cầu của giáo viên nhanh nhất thì chiến thắng trong lượt chơi đó.
 - + Sau mỗi lượt chơi, các thành viên trong nhóm đổi các tờ lịch cho nhau rồi thực hiện lượt chơi tiếp theo.
 - + Cứ tiếp tục như vậy cho đến khi giáo viên đọc hết các yêu cầu, nhóm nào chiến thắng nhiều lượt nhất là nhóm thắng cuộc.

Trò chơi này tôi lồng vào hoạt động củng cố của bài “*Các ngày trong tuần lễ*” (SGK Toán Cánh Diều - Trang 148). Sau trò chơi, tôi nhận thấy học sinh rất thích thú, hào hứng xem lịch đồng thời khắc sâu, mở rộng hơn kiến thức về ngày, tháng vừa được học.

Ví dụ: Trò chơi : RUNG CHUÔNG VÀNG

Bài: Luyện tập

- Mục đích:
 - Rèn trí thông minh, nhanh nhẹn, kỹ năng tính khi có bài toán về nhiều hơn.
- Chuẩn bị :
 - + Slide powerpoint trò chơi
 - + Bảng con
 - + Bút dạ hoặc phấn, khăn lau.

- Cách chơi:

+ Cả lớp nghe câu hỏi trên slide sau đó viết đáp án đúng vào bảng con.

- Cách tính điểm:

+ Sau mỗi câu hỏi, những học sinh trả lời sai sẽ bị loại khỏi trò chơi, học sinh được ở cuối cùng là người chiến thắng.

* Các ứng dụng CNTT trên có thể ứng dụng vào rất nhiều bài học trong môn toán cũng như nhiều môn học khác. Thông qua ứng dụng học sinh rất hào hứng, thích thú tham gia. Giờ học trở nên hứng thú hơn, hiệu quả tiết học cao hơn.

Ví dụ: Trò chơi XẾP QUE TÍNH

Bài: Phép cộng dạng $25 + 14$

Bài: Phép trừ dạng $39 - 15$

- Mục đích của trò chơi:

Thực hiện được phép cộng, phép trừ (không nhớ) trong phạm vi 100.

- Chuẩn bị:

Mỗi bàn cần chuẩn bị 30 que tính. Sử dụng bộ đề bài bên dưới để làm mẫu.

- Cách thực hiện: Chơi theo nhóm bàn, hoặc nhóm 4

+ Khi giáo viên ra hiệu lệnh bắt đầu, các nhóm dùng các que tính xếp lại một phép tính ở trong bộ đề bài. Thực hiện theo yêu cầu đề bài để tạo thành phép tính đúng. Thực hiện tương tự cho các phép tính còn lại.

+ Với mỗi phép tính, nhóm nào hoàn thành đúng và nhanh nhất được 3 điểm, đúng và nhanh thứ hai được 2 điểm, đúng và nhanh thứ ba được 1 điểm.

+ Sau 10 lượt chơi (tương ứng với 10 phép tính), bạn nào có nhiều điểm nhất là người thắng cuộc.

- Định hướng phát triển trò chơi:

Trò chơi này có thể tổ chức thi đấu theo hình thức chơi cá nhân và áp dụng với dạng phép cộng, phép trừ (không nhớ) trong phạm vi 10. (Hình 4 - Phần minh chứng)

Trò chơi này tôi lồng ghép vào hoạt động củng cố của bài “*Phép cộng dạng $25+14$* ” (SGK Toán Cánh Diều - Trang 134) và bài “*Phép trừ dạng $39 - 15$* ” (SGK Toán Cánh Diều - Trang 140). Học sinh rất hào hứng, tò mò và hăng say tìm lời giải cho trò chơi này. Trò chơi giúp các em củng cố và khắc sâu hơn kiến thức vừa được học.

3.3. Giải pháp 3: Yêu cầu khi tổ chức trò chơi

Để tổ chức tốt các trò chơi giáo viên phải vận dụng tốt các yêu cầu sau:

- Chuẩn bị trò chơi phải đúng yêu cầu, đạt được mục đích, phải phù hợp với trình độ kiến thức và kỹ năng của các em.
- Trò chơi phải cuốn hút 100% học sinh.
- Luật chơi rõ ràng, công bằng, khách quan.
- Khi tiến hành chơi:
 - + Giáo viên phải nêu tên trò chơi, phổ biến luật chơi.
 - + Khi giới thiệu trò chơi phải ngắn gọn, rõ ràng, dễ hiểu.
 - + Đánh giá đúng thực chất kết quả sau mỗi lần chơi.
 - + Trả lời đúng, thắng cuộc sẽ được thưởng: tặng quà, sao năng động, khen trước lớp,... nếu thua sẽ thực hiện các hình thức phạt: nhảy lò cò, làm cốc pha nước chanh,...

3.4. Giải pháp 4: Cách thức tổ chức một số trò chơi trong dạy học môn Toán

3.4.1. Trò chơi: Tập tầm vông, tay không, tay có

- Mục đích: Trò chơi dân gian “tập tầm vông” có thể chơi trong các *tiết dạy khái niệm* để củng cố khái niệm có và không, nhận biết số.
- Thời gian: 3 - 5 phút
- Chuẩn bị: Số tự nhiên nhỏ có thể nắm gọn trong lòng bàn tay khi nắm lại.
- Hình thức tổ chức: Cả lớp
- Cách tổ chức: Cho tất cả các học sinh tham gia chơi có thể giáo viên là người điều khiển trò chơi hoặc chọn một bạn làm quản trò. Bạn quản trò giấu số tự nhiên nhỏ vào một trong hai tay sao cho các bạn không nhìn thấy. Sau đó giơ ra phía trước và cùng các bạn hát:

Tập tầm vông
Tay không tay có
Tập tầm vó
Tay có tay không
Mời các bạn
Đoán sao cho đúng
Tập tầm vó
Đố tay nào có, tay nào không?

- Sau đó gọi 1 bạn đoán bạn đoán đúng tay có và nói đó là số nào thì bạn đó sẽ giành chiến thắng.

- Với trò chơi này cả lớp đều được chơi. Giáo viên quan sát xem khi các em mở tay ra có em nào hiểu sai khái niệm có và không hay hiểu ngược lại không,

Nếu học sinh nói sai số có thể nhờ sự giúp đỡ của các bạn khác. Từ đó giáo viên có thể sửa cho các em còn nhầm, sai kiến thức cần đạt.

Ví dụ: Bài “ Số 10” trang 18 lồng ghép trò chơi này ở hoạt động khởi động.

(Hình 5 - Phần minh chứng)

3.4.2. Trò chơi “Con voi”

- Trò chơi dân gian củng cố các biểu tượng về trước, sau, phải, trái
- Thời gian: 5 phút
- Chuẩn bị: Khoảng trống đủ rộng để tổ chức trò chơi.
- Hình thức tổ chức: Cả lớp
- Cách tổ chức: Cho tất cả các học sinh tham gia chơi thành vòng tròn. Một bạn tách ra sẽ đứng vào giữa vòng tròn, vừa hát vừa giả làm con voi. Các bạn khác vỗ tay cùng hát :

Con voi, con voi
Cái vòi đi trước
Hai chân trước đi trước
Hai chân sau đi sau
Còn cái đuôi đi sau rớt
Tôi xin kể nốt
Câu chuyện con voi.....

- Trong lúc hát bạn sẽ làm động tác theo lời bài hát:
- + Khi hát “Cái vòi đi trước” đưa tay lên xoa mũi giả làm cái vòi.
- + Khi hát “Hai chân trước đi trước” đưa hai tay trước thả lỏng xuống giả làm 2 chân trước.
- + Hát câu ‘Hai chân sau đi sau’ giậm hai chân xuống đất giả làm đôi chân.
- + Câu “còn cái đuôi đi sau rớt lấy một tay đưa về sau vẫy vẫy giả làm đuôi. Sau khi làm xong lại mời các bạn khác lên thay.

Ví dụ: Bài “ Trên-dưới. Phải-trái. Trước-sau. Ở giữa” trang 6 lồng ghép trò chơi này ở hoạt động Củng cố.

3.4.3. Trò chơi: “Oẳn tù tì”.

- Mục đích: Học sinh có thể nhận biết được số lượng từ 1 đến 5.
- Thời gian: 5 phút
- Chuẩn bị: Phát cho mỗi học sinh 3 hình bất kì (*tam giác, tròn, vuông..*) và số lượng hình phát cho học sinh thắng cuộc.
- Hình thức tổ chức: Cả lớp
- Cách tổ chức: Cả lớp cùng hát và làm theo lời bài hát.

Oẳn tù tì

Oẳn tù tì

Ra cái gì

Ra cái này

Giáo viên có thể kết hợp cho học sinh đếm theo lời bài hát:

Oẳn tù tì

Oẳn tù tì

Ra số gì,

Ra số một (*học sinh giơ một ngón tay*)

Học sinh nào giơ số ngón tay đúng theo yêu cầu sẽ được một hình còn học

sinh nào giơ sai sẽ phải nộp lại một hình. Sau đó lại hát chơi tiếp.

Oẳn tù tì

Ra số gì,

Ra số năm (*Học sinh giơ năm ngón tay*)

Như vậy sau khi hết thời gian chơi, đếm số hình của mỗi học sinh có được.

Học sinh nào nhiều nhất sẽ giành chiến thắng.

Ví dụ: Bài “ Các số 4, 5, 6” trang 12 lồng ghép trò chơi này ở hoạt động 2 Luyện tập, bài 2. (Hình 6 - Phần minh chứng)

3.4.4. Trò chơi “chuyền bóng”

- Mục đích: Học sinh có thể nhớ lại các số đã học, cách đếm, thứ tự các số.

- Thời gian: 5 phút

- Chuẩn bị: Số bóng tương ứng với số học (*ví dụ 7 quả*) các quả bóng ghi số thứ tự từ 1 đến 7.

- Hình thức tổ chức: Cả lớp

- Cách tổ chức:

+ Mỗi tổ xếp thành một hàng dọc cạnh bàn. Giáo viên xếp 7 quả bóng giữa lớp, trên mỗi quả bóng có ghi số 1 hoặc 2, 3, 4, 5, 6, 7 (*nếu học số 7*).

+ Giáo viên ra lệnh truyền bóng số 3.

+ Bốn em đứng đầu chạy lên chọn đúng bóng số 3 đem về chuyền cho bạn sau đó chuyền bóng xuống cuối hàng rồi đi xuống cuối để em khác đứng đầu nhặt bóng. (chỉ có 1 quả bóng số 3, em nào nhanh sẽ lấy được bóng, em nào chậm sẽ không có bóng để chuyền).

+ Cứ như vậy giáo viên cho chuyền tiếp bóng số 7, 2, 1....

+ Cuối cùng đếm số bóng của mỗi tổ, tổ nào chuyền được nhiều bóng nhất là thắng.

- Chơi như vậy vừa rèn cho các em tính nhanh nhẹn, vừa giúp các em đỡ mỗi khi phải ngồi lâu và còn giúp các em nhận biết đúng các số. Vừa chơi vừa

học như vậy các em sẽ nhớ lâu hơn và không còn cảm thấy căng thẳng, mệt mỏi nữa.

Ví dụ: Bài “ Luyện tập” trang 20 lồng ghép trò chơi này ở hoạt động Luyện tập, bài 2.

3.4.5. Trò chơi bịt mắt vẽ hình:

- Mục đích: Học sinh nhận biết được các số đã học.

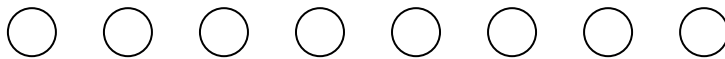
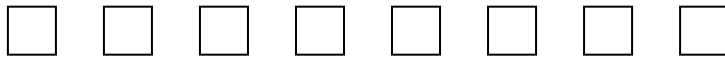
- Thời gian: 5 phút

- Hình thức tổ chức: 4 nhóm mỗi nhóm 5 bạn

- Cách tổ chức:

+ Lần lượt mỗi bạn trong nhóm đi lên bảng, một tay bịt mắt, một tay vẽ hình (mỗi bạn vẽ 1 hình vuông) và phải vẽ đủ 8 hình (*nếu học số 8*)

+ Bạn sau phải chuyển sang vẽ hình khác (*hình tròn*) xuống dưới.



+ Nếu trong tổ hết người mà chưa đủ số hình thì bạn cuối cùng phải vẽ cho đủ (*hoặc làm lại từ đầu đến khi đủ 8 hình thì thôi*).

+ 4 nhóm thi với nhau, nhóm nào vẽ xong trước, vẽ đẹp, thẳng hàng là thắng.

Ngoài những trò chơi vận động như vậy, giáo viên có thể cho học sinh chơi những trò chơi có hát múa mà vẫn kết hợp vừa học vừa chơi được.

Ví dụ: Bài “ Các số 7, 8, 9” trang 20 lồng ghép trò chơi này ở hoạt động Luyện tập, bài 2.

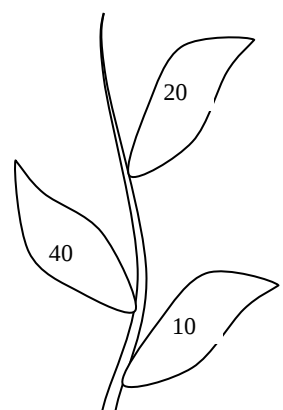
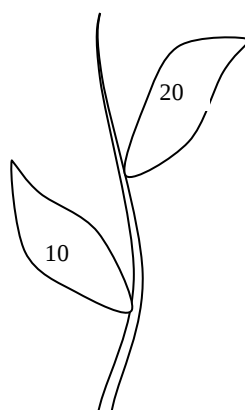
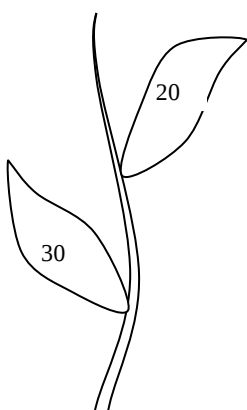
3.4.6. Trò chơi: “Lá + lá = hoa”:

- Mục đích: Kiểm tra xem học sinh cộng các số có đúng không?

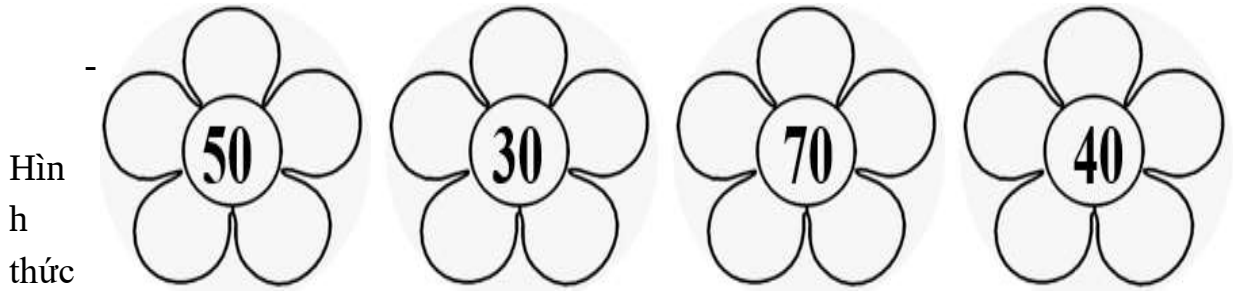
- Thời gian: 3 phút

- Chuẩn bị:

+ Vẽ lên bảng phụ hoặc giấy khổ A3 các cây hoa (*cây chỉ có lá mà chưa có hoa*). Mỗi cây có 2 lá (*hoặc 3 lá*), trên mỗi lá có ghi các số tròn chục. Chẳng hạn:

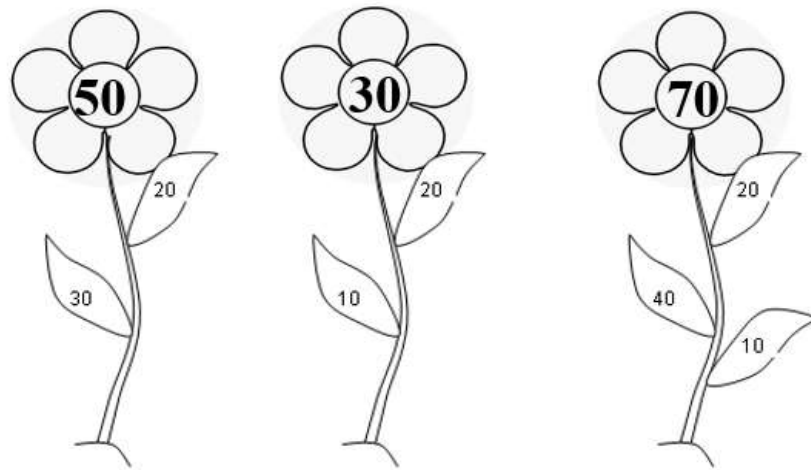


+ Cắt 1 số bông hoa bằng bìa ở giữa có ghi số là kết quả của các phép cộng các số tròn chục ở từng cây (mỗi cây có 1 bông hoa kết quả đúng). Có thể làm thêm những bông hoa ghi kết quả sai. Chẳng hạn:



tổ chức: 2 đội mỗi đội 3 bạn. Tổ chức cho học sinh chơi theo hình thức tiếp sức, thi giữa 2 đội.

- Cách tổ chức: Giáo viên hô gắn hoa gắn hoa, lúc đấy mỗi bạn của mỗi tổ lên cầm bông hoa gắn vào cây sao cho bông hoa đó có kết quả đúng với cây. Lưu ý mỗi bạn chỉ gắn 1 bông hoa.



- Kết quả: Đội nào gắn đúng và nhanh nhất đội đó sẽ giành chiến thắng.

- Tương tự bài: “Phép trừ các số tròn chục” cũng cho học sinh chơi trò chơi này nhưng thay phép cộng bằng phép trừ.

- Ngoài việc tổ chức trò chơi trong các tiết học toán, những bài tập khó trong phần nâng cao cũng có thể tổ chức cho các em chơi trò chơi phù hợp để giúp các em đỡ căng thẳng và dễ hiểu hơn.

Ví dụ: Bài “ Cộng, trừ các số tròn chục” trang 132 lồng ghép trò chơi này ở hoạt động Cùng cố.

3.5. Giải pháp 5: Thiết kế các trò chơi trên Microsoft PowerPoint

Việc sử dụng phần mềm PowerPoint vào giảng dạy giờ không còn là điều xa lạ với mỗi giáo viên. Để tạo các trò chơi hấp dẫn, hứng thú trên các slide cần kết hợp với bộ **Office 365** để có thêm tính năng chèn mô hình 3D. Giáo viên tạo hiệu ứng, lồng ghép nhạc, ghi âm,... cho các hình ảnh đó theo ý muốn của mình. Như vậy giáo viên sẽ có cả kho trò chơi mà mình muốn.

3.5.1. Ong tìm mật

- Mục đích: Học sinh tính toán nhanh hơn.
- Thời gian: 3 phút
- Cách tổ chức: Chú ong có lời dẫn “Một ngày mới đến rồi mình sẽ làm việc chăm các bạn có muốn đi cùng mình không nào? Mỗi bông hoa mình ghé đến sẽ có các phép tính các bạn học đấy. bạn nào hãy giúp mình nào?” Con ong bay đến đậu vào bông hoa ra phép tính.
- Kết quả: Học sinh trả lời cô, chốt đáp án, chèn lời nói của chú ong “Bạn giỏi quá! Cảm ơn bạn.”

Ví dụ: Bài “ Phép trừ dạng $17 - 2$ ” trang 128 lồng ghép trò chơi này ở hoạt động khởi động. (Hình 7 - Phần minh chứng)

3.5.2 Tìm Tôn Hành Giả

- Mục đích: Học sinh xác định được vật dài hơn-ngắn hơn, cao-thấp của vật.
- Thời gian: 3 phút
- Cách tổ chức: Chọn đáp án đúng A, B. Có thể lồng tiếng hoặc giáo viên đọc. Học sinh trả lời nhanh bằng hình thức giơ tay.
- Kết quả: Học sinh trả lời cô bấm slide đáp án đúng là Tôn Ngộ Không thật còn đáp án nào sai sẽ Tôn Ngộ Không giả biến mất.

Ví dụ: Bài “ Phép cộng dạng $25 + 4$, $25 + 40$ ” trang 136 lồng ghép trò chơi này ở hoạt động Luyện tập, bài 2. (Hình 8 - Phần minh chứng)

3.5.3. Hái táo

- Mục đích: Học sinh rèn kỹ năng tính toán nhanh.
- Thời gian: 5 phút
- Cách tổ chức: Ấn sau mỗi trái táo là một phép tính, chọn quả nào thì phép tính đó mới xuất hiện. Học sinh đứng tại chỗ nêu kết quả của phép tính đó.
- Kết quả: Hái trái táo nào phải nêu đúng kết quả của phép tính thì quả táo sẽ tự rụng vào giỏ.

Ví dụ: Bài “ Luyện tập” trang 70, lồng ghép trò chơi này ở hoạt động Luyện tập, bài 2. (Hình 9 - Phần minh chứng)

Cứ như vậy thì giáo viên có thể thiết kế được rất nhiều trò chơi khác nhau. Sử dụng được rất nhiều lần với nội dung khác nhau. Tạo hứng thú cho học sinh.

Sau mỗi trò chơi học sinh sẽ được nhận lời khen từ cô giáo, hoặc nhận phần quà, thưởng sao, hoa,...để gây sự thích thú muốn tham gia chơi tiếp.

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

Sau khi nghiên cứu đề tài “*Tổ chức trò chơi trong dạy học Toán lớp Một*”, với việc vận dụng các biện pháp tổ chức các trò chơi như trên, tôi nhận thấy chất lượng trong môn học được nâng lên rõ rệt. Các em hứng thú học tập và luôn tự giác trong học tập. Kết quả đã đạt được như sau: (Tổng số 37 em)

Thời gian	Hoàn thành tốt		Hoàn thành		Chưa hoàn thành	
	SL	TL	SL	TL	SL	TL
Khảo trước khi thực hiện	7	18,9%	18	48,7%	12	32,4%
Khảo sát sau khi thực hiện	25	67,6 %	12	32,4 %	0	0 %
So sánh đối chứng						

5. Hiệu quả của sáng kiến

5.1. Hiệu quả về khoa học

- Việc ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học sẽ mang lại những trải nghiệm hoàn toàn mới mẻ cho người dạy và người học.

- Giúp người dạy tăng tính sáng tạo và tính linh động trong bài giảng của mình. Giáo viên có thể thoải mái tìm hiểu thêm những kiến thức, thông tin ở lĩnh vực khác và đưa vào bài giảng của mình. Ngoài ra khi thông thạo các kỹ năng sử dụng phần mềm hỗ trợ, giáo viên cũng có thể tăng sự hấp dẫn của bài giảng khi đưa vào các hình ảnh, âm thanh, video hoặc tài liệu sinh động, thực tiễn vận dụng vào trong việc thiết kế các trò chơi.

5.2. Hiệu quả về kinh tế

- Giảm thiểu việc mua và phụ thuộc vào nguồn tài liệu bài tập bên ngoài cho cả giáo viên và học sinh. Đề tài chỉ ra các phương pháp tổ chức tổ chức trò chơi trong dạy học Toán cho học sinh lớp 1.

- Nâng cao chất lượng giảng dạy của giáo viên và giúp học sinh có hứng thú, say mê hơn với môn học.

5.3. Hiệu quả về xã hội

- Nâng cao chất lượng học tập của học sinh và giúp giáo viên, học sinh tiếp cận các kiến thức mới, các ứng dụng về công nghệ thông tin trong quá trình dạy và học.

6. Tính khả thi

Đối tượng trọng tâm áp dụng của sáng kiến kinh nghiệm này là giáo viên và học sinh lớp 1 trường Tiểu học Tây Đằng B. Ngoài ra, sáng kiến này cũng có thể triển khai thành chuyên đề để nhân rộng và áp dụng trong các nhà trường Tiểu học.

7. Thời gian thực hiện đề tài, sáng kiến

- Từ tháng 9 năm 2023 đến tháng 4 năm 2024.

8. Kinh phí thực hiện đề tài, sáng kiến

- Từ nguồn tài chính của bản thân.

KẾT LUẬN VÀ KHUYẾN NGHỊ

1. Kết luận

Điểm mới nhất của Chương trình Giáo dục phổ thông 2018 là tăng cường năng lực vận dụng kiến thức vào đời sống. Chính vì thế, cách dạy - học môn Toán cũng cần phải thay đổi, từ chỗ tập trung rèn luyện kỹ năng giải toán thì nay cần thêm các hoạt động rèn luyện trí tuệ và khả năng vận dụng, qua đó giúp học sinh hứng thú trong học tập và nâng cao hiệu quả phát triển năng lực toán học.

Qua việc nghiên cứu và giảng dạy thực tế ở lớp trong thời gian qua, bản thân tôi nhận thấy việc đưa hình thức trò chơi vào giờ dạy học Toán lớp Một nói riêng và ở Tiểu học nói chung là rất cần thiết. Sau quá trình nghiên cứu và áp dụng kinh nghiệm sáng kiến thì học sinh phát triển năng lực tư duy, phát triển trí tưởng tượng, khả năng diễn đạt mạch lạc, nhất là tạo sự hứng thú, tạo niềm vui, lòng say mê trong học tập cho học sinh. Từ đó rèn luyện đức tính chăm chỉ, tự tin, năng động sáng tạo góp phần rèn luyện phẩm chất của người học sinh. Vì vậy theo chủ quan của bản thân tôi thì sáng kiến kinh nghiệm này có thể áp dụng và phổ biến để nâng cao chất lượng giáo dục học sinh.

Qua việc tổ chức trò chơi trong các tiết học toán tôi nhận thấy: học sinh hiểu bài nhanh, nhớ lâu, thích học toán. Thông qua việc tổ chức các trò chơi cũng buộc người giáo viên phải suy nghĩ tìm ra nhiều cách tổ chức dạy học khác nhau cho mỗi bài, sưu tầm nhiều dạng trò chơi và phương pháp dạy tốt nhất.

Trên đây là một số biện pháp nhỏ về việc tổ chức trò chơi trong môn Toán mà tôi áp dụng và thu được kết quả đáng khích lệ. Những học sinh kém ở lớp tôi nay cũng thích học toán, cha mẹ học sinh phấn khởi khi thấy con tiến bộ. Việc tổ chức trò chơi hợp lý không chỉ đạt hiệu quả ở môn Toán mà nó còn đạt hiệu quả cao ở tất cả các môn học.

2. Khuyến nghị

Đối với mỗi giáo viên cần phải có lòng say mê nghề nghiệp, tìm tòi, nghiên cứu, cải tiến các phương pháp dạy học, trao đổi, hỗ trợ nhau để nâng cao chất lượng của mỗi môn học.

Tăng cường bồi dưỡng giáo viên, tổ chức các buổi hội thảo, chuyên đề về phân môn Học vắn để giáo viên có cơ hội trao đổi những sáng kiến về các phương pháp dạy học đối với việc dạy các yếu tố hình học cũng như từng dạng bài, phân môn khác để cùng giúp nhau nâng cao chuyên môn cũng như nâng cao chất lượng dạy và học.

Vì thời gian nghiên cứu xen kẽ quá trình dạy chính khóa nên việc nghiên cứu còn giới hạn trong phạm vi một lớp do tôi phụ trách. Khả năng bản thân giáo viên có hạn, tài liệu tham khảo ít nên phạm vi nghiên cứu có phần hạn chế.

Tôi sẽ tiếp tục nghiên cứu để tìm ra thêm nhiều cách tổ chức trò chơi trong dạy học để giúp các em hứng thú và đạt kết quả cao nhất trong học tập.

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

- Đối với giáo viên:

+ Nghiên cứu cụ thể từng tiết, dạng bài dạy, lựa chọn biện pháp phù hợp, vận dụng phương pháp và hình thức tổ chức linh hoạt đảm bảo khả năng tiếp thu bài của các đối tượng học sinh trong lớp.

+ GV phải tâm huyết với nghề. Tham gia giảng dạy một cách nhiệt tình, không mang tính hình thức.

+ Giáo viên tự học, tự trau dồi, tích lũy vốn từ, vốn kiến thức phong phú.

+ Khi dạy học, giáo viên không máy móc phải cho học sinh làm bài tập, ví dụ trong SGK, mà giáo viên chủ động đưa ra ví dụ, bài tập từ đơn giản, gần gũi để học sinh tìm hiểu, trải nghiệm, phân tích đánh giá rút ra kiến thức bài học

- Đối với Nhà trường, các cấp quản lý giáo dục:

+ Nên tổ chức các chuyên đề cho từng môn học để giáo viên được học hỏi kinh nghiệm của đồng nghiệp.

Tôi xin cam kết: Sáng kiến này là do chính tôi viết, các giải pháp, biện pháp mà tôi đưa ra đã được áp dụng trong thực tế và chưa từng được đăng tải trên mạng internet, chưa từng được công bố trên sách, báo hay đã được hội đồng sáng kiến các cấp công nhận. Nếu sai, tôi xin hoàn toàn chịu trách nhiệm.

Rất mong sự góp ý, giúp đỡ của các cấp lãnh đạo, của ban giám hiệu và bạn bè đồng nghiệp. Tôi xin trân trọng cảm ơn!

Ba Vì, ngày 10 tháng 05 năm 2024

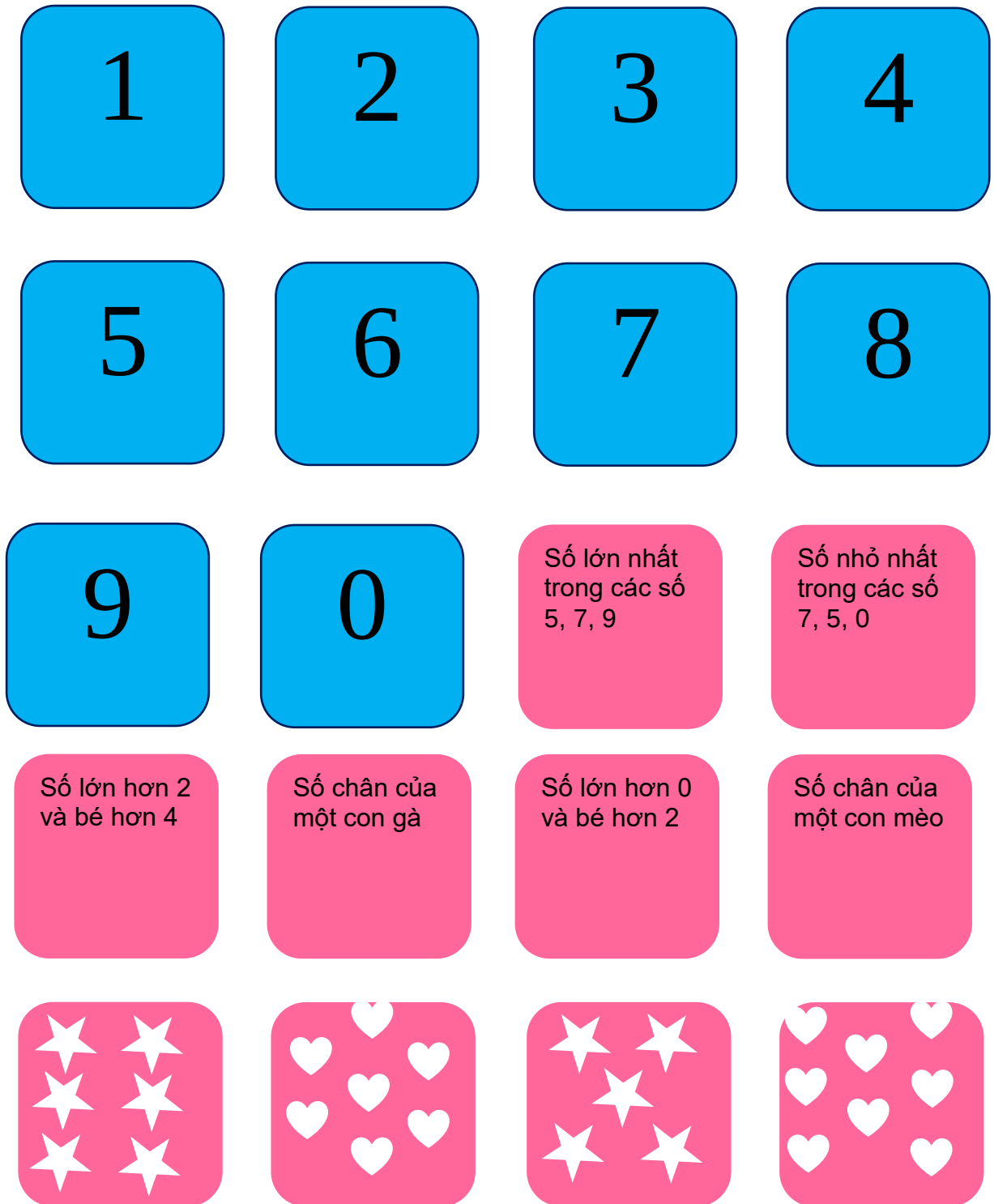
Người viết

Nguyễn Thị Hương Châm

HÌNH ẢNH MINH CHỨNG



Hình 1. Video nghỉ giữa giờ bài “Thể dục buổi sáng”



Hình 2. Trò chơi Puzzle

Nếu hôm qua là thứ tư, thì ngày mai là thứ mấy?

Nếu ngày mai là ngày 12 thì hôm nay là ngày mấy?

Nếu hôm nay là thứ ba thì hôm qua là thứ mấy?

Mỗi nhóm hãy viết các ngày của tuần tiếp theo ra bảng con

Hãy xếp thành hàng ngang với số ngày lớn dần từ trái sang phải

Nếu ngày mai là ngày 9 thì hôm qua là ngày mấy?



Hình 3. Trò chơi Ai nhanh hơn

BỘ ĐỀ BÀI

a) Di chuyển 1 que tính để có phép tính đúng

$18 - 3 = 19$	$15 + 14 = 26$
$9 + 15 = 34$	$17 + 5 = 20$

b) Bỏ đi 1 que tính để được phép tính đúng

$26 - 8 = 17$	$27 - 3 = 18$
---------------	---------------

$18 + 7 = 23$	$8 + 19 = 25$
---------------	---------------

c) Di chuyển 2 que tính để được phép tính đúng

$14 - 9 = 18$	$11 + 6 = 28$
---------------	---------------

Hình 4. Trò chơi Xếp que tính



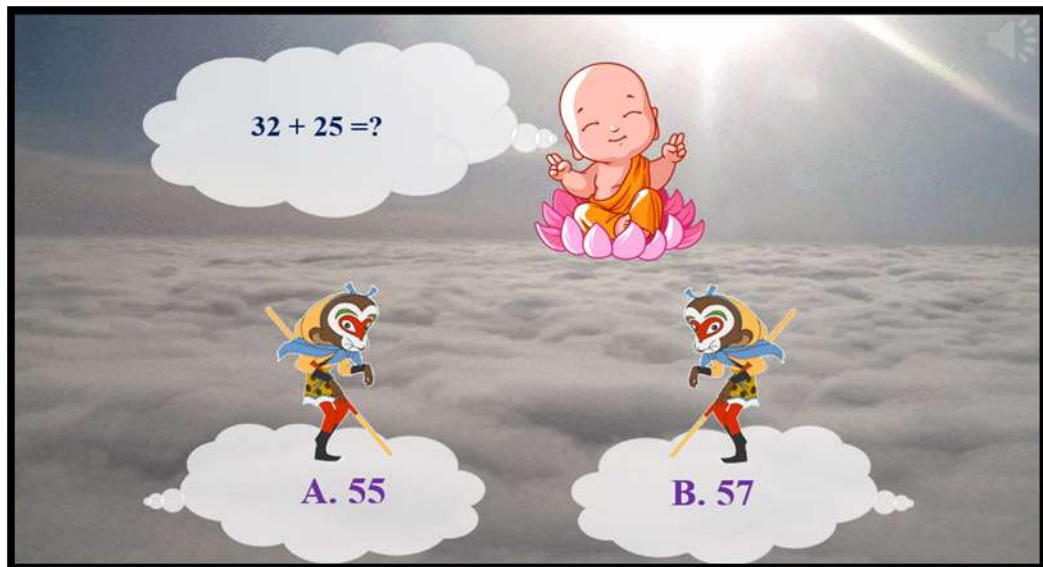
Hình 5. Học sinh chơi trò “Tập tầm vông”

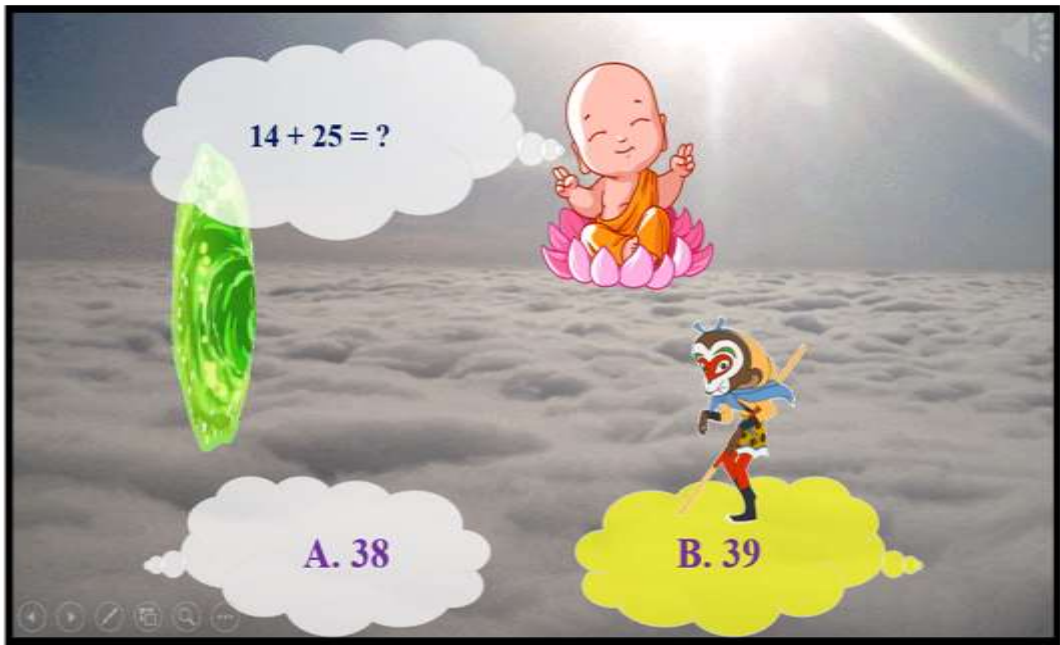


Hình 6. Học sinh chơi trò “Oẳn tù tì”

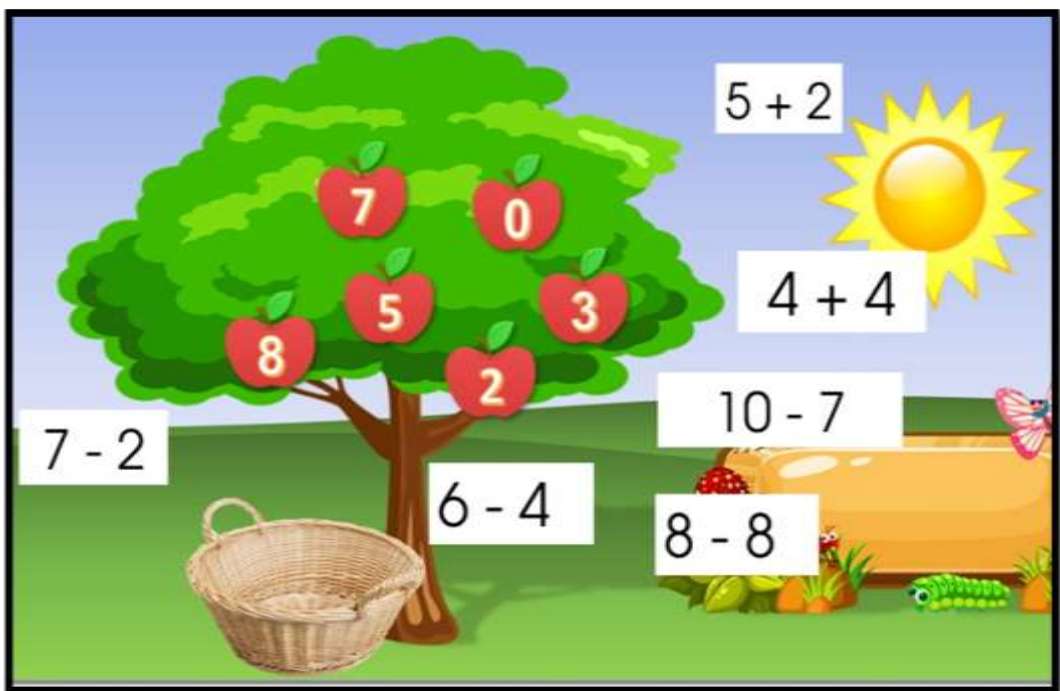


Hình 7. Trò chơi “Ong tìm mật”





Hình 8. Trò chơi “Tìm tôn hành giả”



Hình 9. Trò chơi “Hái táo”

TÀI LIỆU THAM KHẢO

[1] Đỗ Đức Thái, Đỗ Tiến Đạt, Nguyễn Hoài Anh, Trần Thúy Nga, Nguyễn Thị Thanh Sơn (2020), *Toán 1*, NXB Đại học Sư phạm, Hà Nội.

[2] Đỗ Đức Thái, Đỗ Tiến Đạt, Nguyễn Hoài Anh, Trần Thúy Nga, Nguyễn Thị Thanh Sơn (2020), *Sách giáo viên Toán 1*, NXB Đại học Sư phạm, Hà Nội.

[3] PGS.TS. Chu Cẩm Thơ, ThS. Lưu Thanh Hà, ThS. Lê Quang Hòa, Trịnh Thị Lộc (2021), *Trò chơi Phát triển năng lực toán lớp 1*, NXB Giáo dục Việt Nam.

[4] Phần mềm **Office 365**.

MỤC LỤC

	Trang
I. ĐẶT VẤN ĐỀ	1
1. Tính cấp thiết phải tiến hành sáng kiến	1
2. Mục tiêu của đề tài, sáng kiến.	2
3. Nhiệm vụ nghiên cứu đề tài.	2
4. Thời gian, đối tượng, phạm vi nghiên cứu	2
5. Phương pháp nghiên cứu	2
II. NỘI DUNG CỦA SÁNG KIẾN	3
1. Cơ sở lí luận của vấn đề.	3
1.1. Đặc điểm học sinh lớp 1	3
1.2. Ý nghĩa của trò chơi học tập	3
2. Hiện trạng vấn đề	4
2.1. Giáo viên	4
2.2. Học sinh	4
2.3. Số liệu điều tra thực trạng (gắn với việc tổ chức trò chơi học tập)	4
3. Các giải pháp thực hiện sáng kiến để giải quyết vấn đề	5
3.1. Giải pháp 1: Lồng ghép trò chơi vào thời gian nghỉ giữa giờ	5
3.2. Giải pháp 2: Lồng ghép trò chơi vào hoạt động củng cố	6
3.3. Giải pháp 3: Yêu cầu khi tổ chức trò chơi	9
3.4. Giải pháp 4: Cách thức tổ chức một số trò chơi trong dạy học môn Toán	10
3.5. Giải pháp 5: Thiết kế các trò chơi trên Microsoft PowerPoint	14
4. Kết quả sau khi áp dụng giải pháp sáng kiến tại đơn vị.	15
5. Hiệu quả của sáng kiến	16
5.1. Hiệu quả về khoa học	16
5.2. Hiệu quả về kinh tế	16
5.3. Hiệu quả về xã hội	16
6. Tính khả thi	16
7. Thời gian thực hiện đề tài, sáng kiến	16
8. Kinh phí thực hiện đề tài, sáng kiến	16
III. KIẾN NGHỊ, ĐỀ XUẤT	17
1. Kết luận.	17
2. Kiến nghị	17
3. Đề xuất kiến nghị để thực hiện áp dụng hoặc mở rộng sáng kiến	18

MINH CHỨNG TÀI LIỆU THAM KHẢO	
---	--