

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

1. Tính cấp thiết phải tiến hành sáng kiến:

Hiện nay, giáo dục đang ngày càng được đổi mới nhằm nâng cao chất lượng dạy và học. Dù là ở bất kỳ môn học nào cũng đều cần thay đổi để thích nghi và mang đến chất lượng dạy học tốt nhất. Với sự phát triển mạnh mẽ của xã hội hiện nay đòi hỏi giáo viên phải không ngừng tìm tòi, sáng tạo những phương pháp dạy mới. Chỉ như thế, mới có thể mang đến một môi trường học tập hiệu quả nhất.

Giáo viên cần phải có nhiều phương pháp học tập thú vị để tăng hiệu quả trong việc giảng dạy. Việc truyền tải những kiến thức khô khan đến học sinh theo cách truyền thống vẫn chưa đủ để học sinh học ghi nhớ và vận dụng. Nên phương pháp tổ chức trò chơi trong dạy học là một phương pháp giảng dạy vô cùng hiệu quả. Phương pháp này không chỉ giúp học sinh dễ dàng hơn trong việc tiếp cận kiến thức mới mà còn là công cụ hỗ trợ học sinh ghi nhớ và ôn lại những bài đã được học trước đó. Hơn thế nữa, phương pháp này còn rèn luyện cho học sinh khả năng suy duy logic, ứng biến nhanh nhạy, tăng sự tự tin và năng động trong học tập. Đồng thời, việc tổ chức các trò chơi cho học sinh sẽ tạo nên một môi trường thoải mái, từ đó tạo sự hưng phấn và tích cực trong tiết học. Ngoài ra, biện pháp này còn rèn luyện khả năng học nhóm cho học sinh, tạo sự cởi mở, đoàn kết và hỗ trợ lẫn nhau.

Môn Toán trong chương trình học lớp 3 là môn vô cùng quan trọng, môn học này được xem là nền tảng cho học sinh khi lên những lớp trên. Nền móng phải vững chắc thì mới có thể đem lại hiệu quả học tập ở sau này. Hơn nữa, nội dung hình học trong Toán lớp 3 còn là nội dung thúc đẩy khả năng tư duy của học sinh, từ khả năng nhận biết đến khả năng phân tích các yếu tố hình học. Vì thế, nội dung hình học trong chương trình Toán lớp 3 cần phải được chú trọng để phát huy khả năng của học sinh.

Sau thời gian nhận lớp chủ nhiệm, tiến hành giảng dạy và khảo sát thực trạng học môn Toán của học sinh lớp 3C trường Tiểu học TTNC Bò và đồng cỏ, tôi nhận thấy còn tồn tại một số vấn đề sau. Bên cạnh các em đã chủ động tiếp thu kiến thức, tự giác thực hiện tốt các nhiệm vụ học tập, yêu thích môn Toán thì vẫn còn một số học sinh e ngại hoặc không yêu thích môn học này. Các em còn thụ động, chưa có ý thức xây dựng bài, chưa thực hiện được các nhiệm vụ giáo viên đề ra trong giờ học, đặc biệt là các nhiệm vụ về nội dung hình học trong môn Toán.

Chính vì vậy, tôi đã tìm hiểu và lựa chọn sáng kiến “*Sử dụng phương pháp trò chơi tạo hứng thú cho học sinh khi học hình học ở lớp 3*” nhằm đưa ra các biện pháp giảng dạy nội dung hình học trong chương trình Toán lớp 3 nhằm đảm bảo kết quả dạy học hiệu quả nhất.

2. Mục tiêu của đề tài, sáng kiến.

Mục đích của việc nghiên cứu đề tài là:

- Nghiên cứu cơ sở lý luận và cơ sở thực tiễn của việc sử dụng phương pháp trò chơi để tạo hứng thú cho học sinh khi học nội dung hình học lớp 3.
- Đưa ra một số biện pháp sử dụng phương pháp trò chơi để tạo hứng thú cho học sinh khi học nội dung hình học lớp 3 ở các học sinh lớp 3C trường Tiểu học TTNC bò và đồng cỏ. Từ đó, rút ra kết luận và bài học kinh nghiệm khi áp dụng sáng kiến.

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

- Thời gian: Từ tháng 9 năm 2023 đến tháng 4 năm 2024
- Đối tượng nghiên cứu: Phương pháp tổ chức trò chơi để tạo hứng thú cho học sinh lớp 3C trường Tiểu học TTNC bò và đồng cỏ
- Phạm vi nghiên cứu: Nội dung hình học môn Toán lớp 3

II. NỘI DUNG CỦA SÁNG KIẾN

1. Cơ sở lý luận

1.1 Nội dung hình học môn Toán ở tiểu học

Các đối tượng hình học được đưa vào môn Toán ở Tiểu học đều cơ bản, cần thiết và thường gặp trong cuộc sống như điểm, đoạn thẳng, đường thẳng, hình vuông, hình chữ nhật, hình tam giác, hình tròn, khối lập phương, khối hộp chữ nhật, khối trụ,...

Dạy học các yếu tố hình học góp phần củng cố kiến thức số học, đại lượng và phép đo đại lượng, phát triển năng lực thực hành, năng lực tư duy đối với học sinh Tiểu học. Đồng thời dạy các yếu tố hình học là một biện pháp quan trọng gắn học với hành, nhà trường với đời sống.

Nội dung về hình học trong môn Toán ở Tiểu học khá phong phú. Các em được làm quen, nhận dạng và nắm bắt các đặc điểm của hình (điểm, đoạn thẳng, đường thẳng, hình tam giác, hình tứ giác, hình chữ nhật, hình vuông, hình thang, hình thoi, hình tròn...), thực hành vẽ hình, tính chu vi, diện tích, thể tích của hình... Không chỉ dừng ở những kiến thức trừu tượng, các em còn được thực hành, liên hệ, ứng dụng vào sự vật, sự việc ngay trong cuộc sống (tính diện tích lớp học, diện tích khu vườn, vườn trường, mảnh ruộng, lắp ghép các hình...)

Trong nội dung về hình học ở Tiểu học có một số bộ phận kiến thức chính hay các dạng bài toán chủ yếu về: nhận dạng hình; cắt ghép hình; tính diện tích các hình phẳng và tính diện tích xung quanh, diện tích toàn phần và thể tích các hình. Trong đề tài này, tôi tập trung đi sâu hơn về biện pháp tạo hứng thú cho môn học dạy tốt nội dung kiến thức hình học môn Toán ở lớp 3. Có nắm vững phần kiến thức này thì mới học tốt các phần kiến thức khác.

1.2 Phương pháp dạy học trò chơi

Phương pháp dạy học trò chơi là một phương pháp giảng dạy cung cấp kiến thức, kỹ năng thông qua các trò chơi. Những trò chơi này sẽ góp phần hình thành những nền tảng kiến thức trong quá trình học tập. Trên thực tế, giáo viên thường tổ chức các trò chơi để học sinh củng cố kiến thức cũ và bổ sung kiến thức đang còn thiếu. Truyền đạt kiến thức thông qua các câu hỏi, đó chính là một trong những phương pháp học hiệu quả nhất hiện nay. Tuy nhiên, phương pháp này tốt nhất nên tổ chức đầu các tiết học sẽ giúp tạo hứng khởi cho học sinh ở những tiết học sau.

Trò chơi học tập là những trò chơi được xây dựng dựa trên những kiến thức trong các môn học. Những trò chơi này thường sử dụng câu hỏi liên quan đến các môn học ở trường nhằm bổ sung kiến thức cho học sinh, khơi gợi sự tò mò liên quan đến việc học tập và có thể vận dụng lý thuyết vào thực tiễn cuộc sống.

Vai trò của phương pháp dạy học bằng chơi rất quan trọng đối với việc dạy và học, không chỉ củng cố kiến thức cho học sinh mà còn là công cụ hỗ trợ giáo viên giảng dạy đạt hiệu quả cao hơn. Hơn nữa, việc sử dụng phương pháp này có vai trò khích lệ và nâng cao tinh thần học tập của học sinh, học sinh sẽ có cơ hội sáng tạo, phát huy kỹ năng của mình một cách tốt nhất. Đồng thời, phương pháp này còn đóng vai trò quan trọng trong việc nâng cao chất lượng lớp học, tạo một môi trường học tập năng động, vui tươi, thoải mái và thúc đẩy học sinh tích cực trong việc tiếp thu, ghi nhớ kiến thức.

2. Cơ sở thực tiễn

2.1. Vai trò, ý nghĩa của dạy và học nội dung hình học Toán lớp 3

Nội dung hình học trong môn Toán lớp 3 là nền tảng cho học sinh phát triển ở những năm tiếp theo, giai đoạn này đóng vai trò vô cùng quan trọng đối với các học sinh. Vì thế, khi hoàn thành nội dung hình học Toán lớp 3 (Bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống) học sinh cần nắm được:

- + Điểm ở giữa, trung điểm và cách tìm trung điểm của đoạn thẳng.
- + Hiểu về hình tròn. Nhận biết tâm, bán kính, đường kính của hình tròn.

- + Nhận biết được các góc, phân biệt được góc vuông và góc không vuông.
- + Nhận biết được các hình cơ bản (hình tam giác, hình tứ giác, hình vuông, hình chữ nhật) và đặc điểm của dạng hình đó.
- + Nhận biết các đặc điểm của khối lập phương, khối hộp chữ nhật.
- + Biết cách tính chu vi hình tam giác, hình tứ giác.
- + Biết cách tính chu vi và diện tích của hình vuông, hình chữ nhật.
- + Nắm được các đơn vị đo độ dài, đơn vị đo diện tích xăng-ti-mét vuông.

Đây là những kiến thức nền tảng cho học sinh phát triển kiến thức và tư duy học toán ở những lớp sau, nên học sinh bắt buộc phải nắm được những kiến thức nền tảng đó. Vì thế, giáo viên cần phải có phương pháp dạy học phù hợp để giúp học sinh có thể tiếp thu kiến thức một cách tốt nhất.

2.2 Hiện trạng của vấn đề

Hiện nay, các trường học và cơ sở vẫn đang không ngừng đổi mới và phát triển các phương pháp học tập khoa học, để đảm bảo cho học sinh có điều kiện học tập tốt nhất. Tuy nhiên, môn toán là môn học mà đa số học sinh nào cũng sợ sệt hay căng thẳng khi đối mặt với những con số, những công thức toán học. Từ đó, tạo ra nỗi sợ vô hình khi các em học toán học nói chung và nội dung hình học nói riêng. Nhìn chung, phương pháp giảng dạy của giáo viên trong môn toán vẫn chưa được quá chú trọng, nên dễ dẫn đến sự khô khan trong môn học này. Giáo viên vẫn chưa thật sự nhận thức được tác dụng và tầm quan trọng của các trò chơi trong giờ học toán. Điều đó đã dẫn đến một lớp học toán thụ động và thiếu sự thoải mái trong quá trình học.

Trong quá trình tìm hiểu và nghiên cứu về cách ứng dụng phương pháp dạy học bằng trò chơi cho học sinh, tôi nhận thấy có một số thuận lợi và khó khăn như sau:

Thuận lợi:

Về phía nhà trường: Nhà trường luôn tạo điều kiện cho giáo viên trau dồi, học hỏi những phương pháp dạy học tốt nhất. Đồng thời, nhà trường trang bị đầy đủ các thiết bị như máy chiếu, ti vi thông minh và dụng cụ hỗ trợ cho quá trình dạy và học.

Về phía giáo viên: Giáo viên tích cực trong việc tìm tòi và học hỏi những phương pháp dạy học hiệu quả, luôn lấy học sinh làm trung tâm để phát huy tốt nhất chất lượng và hiệu quả giảng dạy.

Về phía học sinh: Đa số các học sinh đều ngoan và nghe theo những hướng dẫn và chỉ dạy của thầy cô. Hơn nữa, học sinh cũng rất hứng thú đối với

các trò chơi học tập, bởi trò chơi vừa mang lại sự hứng thú, giảm căng thẳng, mệt mỏi vừa giúp tăng khả năng ghi nhớ, phản xạ nhanh.

Khó khăn:

Về phía giáo viên: Giáo viên không được tập huấn rõ ràng và chi tiết về cách thức cũng như tầm quan trọng trong thiết kế trò chơi học tập. Khả năng của giáo viên trong việc thiết kế và ứng dụng các trò chơi học tập vẫn còn hạn chế. Hơn nữa, các tài liệu hướng dẫn về phương pháp tổ chức, thiết kế trò chơi học tập không có nhiều, dẫn đến việc giáo viên muốn học hỏi và tìm hiểu khó khăn.

Về phía học sinh: Bên cạnh các em đã chủ động thực hiện các nhiệm vụ học tập vẫn còn một số em thụ động, chưa có ý thức xây dựng bài, chưa thực hiện được các nhiệm vụ giáo viên đề ra. Các em đã quá quen thuộc với cách dạy truyền thống nên khi áp dụng trò chơi vào lớp học các học sinh thiếu năng động, thiếu tự tin để tham gia các trò chơi học tập. Thêm vào đó, do các em học sinh lớp 3 có độ tuổi nhỏ, nên khi tổ chức những trò chơi học tập có thể gây mất trật tự nếu giáo viên không biết cách quản lý tốt.

Sau thời gian nhận lớp chủ nhiệm, tiến hành giảng dạy và khảo sát thực trạng học môn Toán của học sinh lớp 3C trường Tiểu học TTNC bò và đồng cỏ, tôi nhận thấy còn tồn tại một số vấn đề sau.

Bảng 1: Kết quả khảo sát chất lượng học toán của học sinh lớp 3C trường Tiểu học TTNC bò và đồng cỏ đầu năm học 2023-2024

STT	Chỉ số	Kết quả	Ghi chú
1	Tỉ lệ HS có kết quả môn Toán xếp mức hoàn thành tốt	15/34=44,1%	
2	Tỉ lệ HS có kết quả môn Toán xếp mức hoàn thành	18/34=52%	
3	Tỉ lệ HS có kết quả môn Toán xếp mức chưa hoàn thành	1/34=2,9%	
4	Tỉ lệ HS có kết quả năng lực tính toán xếp mức tốt	15/34=44,1%	
5	Tỉ lệ HS có kết quả năng lực tính toán xếp mức đạt	18/34=52%	
6	Tỉ lệ HS có kết quả năng lực tính toán xếp mức cần cố gắng	1/34=2,9%	

Kết quả khảo sát môn toán của lớp 3C còn thấp vẫn có 1 học sinh chưa hoàn thành .Vì vậy trong quá trình giảng dạy và chủ nhiệm, tôi luôn trăn trở, mong muốn tìm kiếm những biện pháp nhằm mục đích nâng cao hiệu quả dạy và học. Làm thế nào để các em có tâm thế hứng khởi trong học tập, lớp học chủ động, tiết học diễn ra nhẹ nhàng, không khí vui tươi? Giáo viên cần phải làm gì để tạo sức hút, lôi cuốn sự chú ý của những học trò nhỏ vào tiết học của mình?

Sau thời gian 32 năm công tác, thấu hiểu vai trò và trách nhiệm của nghề, tôi đã rút ra bài học cho bản thân. Không chỉ đơn thuần là truyền thụ kiến thức, kỹ năng, thái độ, người giáo viên còn cần giáo dục bằng tình cảm thân thiện, tạo động lực học tập, nuôi dưỡng niềm yêu thích với môn học cho các em học sinh. Để từ đó các em sẽ chủ động tiếp thu kiến thức, áp dụng kiến thức đã học vào thực tiễn, học đi đôi với hành... Xuất phát từ đó, tôi đã tập trung tìm hiểu và nghiên cứu nhằm khơi gợi hứng thú của học sinh với môn Toán- môn học khó, khô khan, dễ gây nhàm chán cho học sinh. Đặc biệt là nội dung kiến thức về hình học trong môn Toán lớp 3. Đây là phần kiến thức cơ bản và trọng tâm nhất mà các em cần nắm vững, nhằm giúp học sinh phát triển kiến thức và tư duy, từ có thể học tốt môn Toán ở những lớp tiếp theo.

Và các biện pháp cụ thể để tôi đạt được hiệu quả cao trong giảng dạy nội dung hình học đó chính là:

- Ứng dụng các phần mềm công nghệ thông tin vào tổ chức trò chơi hình học cho học sinh.
- Tổ chức trò chơi qua các hoạt động trải nghiệm trong giờ học toán giúp học sinh biết ứng dụng kiến thức hình học vào thực tiễn
- Tổ chức trò chơi kết hợp vận động giúp củng cố kiến thức về hình học cho học sinh.

2. Các giải pháp thực hiện

2.1 Biện pháp: Ứng dụng các phần mềm công nghệ thông tin vào tổ chức trò chơi hình học cho học sinh

Bên cạnh việc sử dụng sách mềm, Power Point trong công tác soạn giảng và giảng dạy các môn học, giáo viên có thể linh hoạt sử dụng các phần mềm, ứng dụng mới, tiện ích hơn để nâng cao hiệu quả, chất lượng giảng dạy.

Mục đích chính của việc ứng dụng các phần mềm công nghệ thông tin để tổ chức trò chơi khi học toán hình nhằm hỗ trợ quá trình giảng dạy của thầy cô trở nên sinh động hơn. Đồng thời, việc tổ chức các trò chơi còn giúp các bài toán hình học trở nên thú vị hơn, thu hút sự chú ý của học sinh. Việc tổ chức trò

chơi còn phát huy được khả năng sáng tạo và chủ động của học sinh. Ứng dụng công nghệ thông tin để tổ chức trò chơi là các giảng dạy phù hợp với bối cảnh của môn Toán lớp 3. Từ đó, góp phần nâng cao chất lượng dạy và học hình học trong môn Toán lớp 3.

Phần mềm thiết kế trò chơi là một phần mềm bao gồm nhiều công cụ khác nhau được sử dụng để tạo ra những trò chơi của riêng mình, với những công cụ đã được thiết lập sẵn có đầy đủ chức năng cần thiết.

Việc ứng dụng công nghệ thông tin vào thiết kế trò chơi đóng vai trò vô cùng quan trọng. Với ngành công nghệ thông tin đang ngày một phát triển, xã hội đang chuyển sang xu hướng công nghệ hóa nên việc vận dụng công nghệ thông tin vào thiết kế trò chơi mang lại rất nhiều lợi ích. Nếu trước đây muốn tổ chức trò chơi cho học sinh giáo viên cần phải lên kế hoạch, chuẩn bị dụng cụ hỗ trợ trò chơi, tính toán thời gian thực hiện thì khi áp dụng công nghệ thông tin giáo viên sẽ có thể dễ dàng hơn khi tổ chức trò chơi cho học sinh. Sử dụng công nghệ thông tin còn tạo thế chủ động trong việc xây dựng trò chơi mới lạ, hấp dẫn cho học sinh. Hơn nữa, sử dụng công nghệ thông tin để thiết kế trò chơi còn giúp trò chơi trở nên sinh động hơn, nhiều màu sắc và có tính linh hoạt. Điều này sẽ giúp ích rất nhiều trong quá trình dạy và học.

Việc tổ chức các trò chơi học tập có thể thực hiện rất linh hoạt trong các hoạt động của tiết học, từ hoạt động Khởi động, Khám phá hay hoạt động Vận dụng, củng cố kiến thức cuối bài. Bên cạnh đó, giáo viên cần sáng tạo, linh hoạt tổ chức trò chơi vào hoạt động, tiết dạy phù hợp. Các trò chơi học tập có thể sử dụng trong các tiết học bài mới, tiết ôn tập cuối mỗi chủ đề, tiết tăng cường và ôn luyện buổi 2, nhằm mục tiêu tạo không khí hứng khởi cho lớp học, xua tan căng thẳng mệt mỏi và quan trọng là giúp củng cố, khắc sâu hơn những kiến thức các em đã được tìm hiểu và tiếp nhận.

Các phần mềm tôi đã sử dụng để thiết kế và tổ chức trò chơi cho học sinh ví dụ: ***Phần mềm Wordwall***

Phần mềm này là công cụ hiệu quả trong việc hỗ trợ học tập và giảng dạy trực tuyến, hỗ trợ thầy cô giáo thiết kế những hoạt động học tập, trò chơi cho lớp học. Cách thao tác vô cùng đơn giản, thầy cô có thể dễ dàng thực hiện. Phần mềm này cung cấp nhiều tính năng hỗ trợ học tập vô cùng hiệu quả như: trò chơi nối từ, giải câu đố, đoán chữ, điền từ vào chỗ trống,... Ứng dụng tương tích với mọi nền tảng thiết bị tạo điều kiện thuận lợi cho giáo viên sử dụng trong quá trình giảng dạy. Đồng thời, ứng dụng này còn hỗ trợ nhiều âm thanh cho trò chơi, tạo được sự sinh động và hấp dẫn.

Ví dụ: Khi giảng dạy học sinh đến bài 50: Chu vi hình tam giác, hình tứ giác,

hình chữ nhật, hình vuông (*Toán 3 sách Kết nối tri thức với cuộc sống*) tôi đã tiến hành tổ chức trò chơi trên phần mềm Wordwall qua bộ câu hỏi củng cố kiến thức cho học sinh trong hoạt động Vận dụng ở tiết 3.

Trước tiên, tôi chuẩn bị bộ câu hỏi về chu vi hình tam giác, hình tứ giác, hình vuông, hình chữ nhật và nhập vào hệ thống của phần mềm Wordwall. tôi tiến hành cho học sinh chơi trò chơi “Ai thông minh hơn?” để củng cố kiến thức, lần lượt theo các bước sau:

Bước 1: Giới thiệu về trò chơi và chia nhóm

Giáo viên giới thiệu về trò chơi “Ai thông minh hơn?” và chia lớp 3C thành 3 nhóm.

Bước 2: Hướng dẫn cách chơi

Bước 3: Tổ chức trò chơi

Tôi sẽ mở câu hỏi trên phần mềm lần lượt từ câu 1 đến câu 10 để từng nhóm lần lượt trả lời từng bảng câu hỏi.

Khi câu hỏi hiện ra, các nhóm sẽ thảo luận để đưa ra câu trả lời cuối cùng, đáp án đúng sẽ hiện dấu tích xanh và đáp án sai sẽ hiện dấu X đỏ. Lúc này, điểm số sẽ được tự động cộng trực tiếp trên phần mềm.

Ví dụ câu hỏi trong trò chơi:

Câu 1: Tính chu vi hình tam giác có cạnh lần lượt là 5dm, 7dm và 8dm.

(Đáp án: B. 20dm)

A. 20cm B. 20dm C. 21 dm D. 22dm

Câu 2: Tính chu vi hình chữ nhật có chiều dài 8cm, chiều rộng 5cm.

(Đáp án: C. 26cm)

A. 24cm B. 25cm C. 26cm D. 28cm

Câu 3: Tính chu vi hình vuông có cạnh 5m. (Đáp án: C.20m)

A. 42cm B. 20cm C. 20m D. 32m



Hình 3: Câu hỏi trong trò chơi

Câu 4: Tính chu vi hình tứ giác có cạnh lần lượt là 4cm, 6cm, 7cm, 10cm.
(Đáp án: D. 27cm)

A. 30cm B. 28cm C. 29cm D. 27cm

Câu 5: Tính chu vi hình chữ nhật có chiều dài 2dm, chiều rộng 10cm.
(Đáp án: C. 60cm)

A. 24dm B. 24cm C. 60cm D. 60dm

Câu 6: Tính chu vi hình vuông có cạnh 26cm. (Đáp án: A. 104cm)
A. 104cm B. 100cm C. 102cm D. 106cm

Câu 7, 8, 9, 10: Tương tự

Bước 4: Nhận xét, đánh giá và củng cố kiến thức

Kết thúc trò chơi, tôi tiến hành kiểm tra điểm số, nhóm nào đạt được số điểm tích lũy cao nhất sẽ là nhóm chiến thắng. Kết hợp với một vài câu hỏi củng cố sau trò chơi Ai thông minh hơn?

Qua trò chơi này, không khí lớp học sôi động hơn, chuẩn bị tốt hơn tâm thế cho các tiết học sau. Học sinh được củng cố kiến thức về tính chu vi hình tam giác, tứ giác, hình vuông, hình chữ nhật. Học sinh thành thạo và vận dụng linh hoạt các công thức đã học vào giải quyết các câu hỏi trong trò chơi.

Sau khi áp dụng biện pháp sử dụng phần mềm công nghệ thông tin để tổ chức trò chơi cho học sinh trong quá trình giảng dạy, tôi nhận thấy rằng đa số các em học sinh đều cảm thấy hào hứng, thích thú và chủ động tham gia trả lời các câu hỏi trong trò chơi. Điều này giúp việc giảng dạy trở nên sinh động, hấp dẫn và giảm bớt sự nhàm chán, áp lực trong tiết học. Đồng thời, dựa vào những câu hỏi nhanh trong từng trò chơi sẽ giúp học sinh củng cố kiến thức đã được học trước đó và tăng khả năng ghi nhớ các nội dung vừa học, mang lại hiệu quả học tập cao cho học sinh.

2.2 Biện pháp: Tổ chức trò chơi qua các hoạt động trải nghiệm trong giờ học toán giúp học sinh biết ứng dụng kiến thức hình học vào thực tiễn

Việc tổ chức trò chơi thông qua các hoạt động trải nghiệm trong giờ học nội dung hình học Toán lớp 3 là phương pháp dạy học giúp học sinh biết cách vận dụng những kiến thức về hình học vào thực tiễn cuộc sống. Điều này không chỉ mang lại giá trị về kiến thức và còn có giá trị thực tiễn.

Hoạt động trải nghiệm trong giờ học là một phương pháp học vô cùng hiệu quả, phương pháp này khuyến khích học sinh tích cực, chủ động để khám phá các kiến thức mới. Đồng thời, hoạt động trải nghiệm trong giờ học còn hỗ

trợ học sinh hình thành các khái niệm từ đó nắm bắt và đưa ra được các phân tích riêng cho mình. Trong hoạt động trải nghiệm giáo viên đóng vai trò rất quan trọng, giáo viên sẽ là người định hướng và hình thành hành vi cho học sinh.

Ứng dụng các kiến thức toán học vào thực tiễn là việc vận dụng những kiến thức những nội dung đã được học vào những tình huống và sự việc trong cuộc sống hằng ngày. Việc ứng dụng kiến thức toán vào thực tiễn còn là quá trình hình thành những suy nghĩ và cái nhìn kết nối giữa môn học và cuộc sống. Việc này sẽ giúp cho học sinh nâng cao khả năng vận dụng và ghi nhớ nguồn kiến thức được nạp tại lớp học.

Việc ứng dụng các kiến thức toán học vào thực tiễn được tôi tổ chức linh hoạt trong một số giờ học, thường xuyên trong các tiết tăng cường buổi 2 và các tiết Hoạt động trải nghiệm theo chủ đề, đặc biệt là các giờ Hoạt động trải nghiệm chào mừng ngày lễ lớn trong năm.

- Những đơn vị kiến thức mà tôi thường áp dụng cho những hoạt động trải nghiệm thực tế là các nội dung trong thực tiễn liên quan tới kiến thức hình học:

+ Trung điểm đoạn thẳng. Ví dụ: cho học sinh sử dụng thước để tìm trung điểm của quyển sách, bàn học, bảng con...

+ Hình tròn, tâm, bán kính, đường kính của hình tròn. Ví dụ: cho học sinh thi đua tìm các vật dụng có dạng hình tròn ở trong lớp/ ở nhà; thực hành vẽ hình tròn theo kích thước yêu cầu...

+ Góc vuông, góc không vuông. Ví dụ: cho học sinh thi tìm nhanh góc vuông trong lớp học (góc của bảng lớp, khung ảnh, bảng nội quy, góc bàn học...), ứng dụng vào làm khung tranh, ảnh, trang trí lớp học...

+ Hình tam giác, hình tứ giác. Hình chữ nhật, hình vuông. Ví dụ: tổ chức cho học sinh thi kể tên và nhận diện các đồ vật có dạng hình tam giác, hình vuông, hình chữ nhật ở lớp hay ở nhà; thực hành vẽ hoặc tạo hình các hình đã học theo kích thước cho sẵn...

+ Khối lập phương, khối hình hộp chữ nhật. Ví dụ: cho học sinh thi kể tên các đồ vật có dạng hình khối lập phương, khối hộp, chữ nhật; thực hành làm khối lập phương hoặc khối hình hộp chữ nhật bằng giấy theo số đo có sẵn...

Ví dụ: Khi dạy đến nội dung bài 50: Chu vi hình tam giác, hình tứ giác, hình chữ nhật, hình vuông (*Chủ đề 9 Toán 3 sách Kết nối tri thức với cuộc sống*) tôi đã tổ chức trò chơi hoạt động trải nghiệm để củng cố kiến thức bài học cho học sinh.

Bước 1: Giới thiệu trò chơi và nhiệm vụ khi chơi cho học sinh

Đầu tiên, tôi tiến hành chia lớp 3C với sĩ số là 34 học sinh thành 7 nhóm, mỗi nhóm tương ứng 5 học sinh.(Riêng 1 nhóm 4 bạn)

Tôi chuẩn bị sẵn 7 sợi dây thép nhỏ được bọc bằng dính giấy, mỗi sợi có chiều dài là 50cm và phát cho mỗi nhóm một sợi. Tôi giao nhiệm vụ cho các nhóm đó là sẽ nắn sợi dây đồng để tạo thành hình chữ nhật và tính chu vi hình chữ nhật đó.

Với 7 nhóm, tôi chuẩn bị 7 đề bài khác nhau, được ghi trên 7 tờ giấy và sẽ phát cho các nhóm khi bắt đầu chơi:

- + Nhóm 1: tạo hình chữ nhật có chiều dài là 15cm và chiều rộng 7cm.
- + Nhóm 2: tạo hình chữ nhật có chiều dài là 10cm và chiều rộng 8cm.
- + Nhóm 3: tạo hình tam giác có độ dài các cạnh là 10cm, 6cm và 8cm.
- + Nhóm 4: tạo hình tam giác có độ dài các cạnh là 7cm, 9cm và 8cm.
- + Nhóm 5: tạo hình vuông có chiều dài các cạnh 12cm.
- + Nhóm 6: tạo hình vuông có chiều dài các cạnh 8cm.
- + Nhóm 7: tạo hình tứ giác có độ dài các cạnh là 5cm, 7cm, 4cm và 8cm.

Tôi đặt ra mốc thời gian tối đa là 4 phút để các nhóm tham gia thảo luận và hoàn thành nhiệm vụ. Trong thời gian này các thành viên của nhóm sẽ cùng nhau dùng dây tạo thành hình chữ nhật theo đúng kích cỡ tôi đã đưa ra và tiến hành áp dụng công thức tính chu vi

Bước 2: Hướng dẫn cách chơi

Mỗi nhóm học sinh, tôi hướng dẫn các nhóm phân chia nhiệm vụ cho nhau: 1 học sinh chuẩn bị thước kẻ, 1 học sinh chuẩn bị giấy tính chu vi, 1 học sinh thực hành nắn sợi dây đồng thành hình theo yêu cầu.

Bước 3 : Tổ chức trò chơi

Sau khi đã truyền tải đầy đủ các quy định và thông tin của trò chơi, các nhóm đã sẵn sàng chơi, tôi phát đề bài cho các nhóm. Khi tôi hô hiệu lệnh bắt đầu, các nhóm mới được phép mở đề ra và nhanh chóng hợp tác cùng nhau hoàn thành nhiệm vụ. Nhóm nào hoàn thành nhanh và chính xác nhất sẽ là nhóm thắng cuộc.

Bước 4: Nhận xét, đánh giá và củng cố kiến thức

Hoàn thành và kết thúc trò chơi, tôi sẽ đánh giá kết quả dựa trên thời gian hoàn thành và đáp án để chọn ra nhóm thắng cuộc. Nhóm thắng cuộc sẽ được tuyên dương trước lớp. Đồng thời khích lệ nhóm thua cần tốc độ nhanh hơn và đúng hơn.

Sau khi kết thúc trò chơi tôi củng cố lại kiến thức về bài tính chu vi hình chữ nhật học sinh, nhằm đảm bảo tất cả các học sinh đều nắm được bài học và có thể áp dụng thực tiễn. Đồng thời, tôi sẽ giải đáp những câu hỏi và thắc mắc của các em học sinh về bài học chu vi.

Trong quá trình dạy các tiết tăng cường buổi 2, tiết học Hoạt động trải nghiệm theo chủ đề tôi cũng thường xuyên tổ chức các trò chơi nhằm tăng cường hoạt động trải nghiệm cho học sinh.

Ví dụ: Sau khi học xong nội dung về Hình tròn, tâm, bán kính, tôi tổ chức cho các em thực hành vẽ, cắt các hình tròn theo nhiều kích thước khác nhau. Vận dụng sáng tạo để tạo hình hoa, con vật, quả cầu, sử dụng trong trang trí lớp, tạo thiệp chúc mừng người thân và thầy cô nhân các ngày lễ lớn như 8/3, 26/3, 20/10, 20/11, 22/12, chúc mừng năm mới, chúc mừng sinh nhật...

Với nội dung về Góc vuông, góc không vuông, sau khi học xong kiến thức này, tôi hướng dẫn cho các em ứng dụng vào làm khung tranh, ảnh, trang trí lớp học hay làm quà tặng bạn bè, người thân... Các em học sinh sẽ thi đua tạo những sản phẩm đẹp nhất, bình chọn món quà đẹp nhất, từ đó tạo nên không khí cạnh tranh đầy hứng khởi cho lớp học.

Sau khi học xong nội dung kiến thức về Hình tam giác, hình tứ giác, hình chữ nhật, hình vuông ... tôi tổ chức cho các em chơi trò chơi Ai nhanh, ai khéo? Học sinh sẽ thi đua theo nhóm cắt giấy màu thành hình tam giác, tứ giác, hình chữ nhật,..., sau đó sáng tạo thành các bức tranh, tấm thiệp thật đẹp để thi đua giữa các nhóm. Việc làm này vừa tăng khả năng vận dụng, sáng tạo, vừa tạo môi trường hoạt động đầy hứng thú, tăng cường sự thi đua, hợp tác, tăng tình đoàn kết của tập thể học sinh trong lớp.

Với nội dung Khối lập phương, khối hình hộp chữ nhật, tôi cho các em thực hành làm khối lập phương hoặc khối hình hộp chữ nhật bằng giấy ... Từ đó sử dụng các khối hộp đó làm hộp quà tặng bạn cả người thân, ống đựng bút, hộp đựng bút, trang trí lớp học theo chủ đề...

Những trò chơi được tổ chức thông qua các hoạt động thực tiễn này giúp việc giảng dạy của tôi trở nên hiệu quả và năng động hơn. Các học sinh có thể dựa vào những hoạt động thực tế để áp dụng bài học. Hơn nữa, việc tổ chức trò chơi này còn giúp tạo tinh thần đoàn kết, trách nhiệm giữa các học sinh, rèn luyện khả năng hỗ trợ lẫn nhau trong học tập. Đồng thời, biện pháp này sẽ tạo sự

hứng khởi và vui vẻ cho học sinh khi tham gia tiết học. Ngoài ra, biện pháp còn là công cụ thúc đẩy sự phản xạ nhanh nhạy của học sinh.

2.3 Biện pháp: Tổ chức trò chơi kết hợp vận động giúp củng cố kiến thức về hình học cho học sinh

Mục đích của biện pháp tổ chức trò chơi vào quá trình học tập môn Toán 3 là giúp học sinh củng cố kiến thức đã học và ghi nhớ những kiến thức mới một cách dễ dàng. Đồng thời, đây còn là cách giúp học sinh tăng cường khả năng sáng tạo, tăng tính năng động trong học tập và giúp học sinh vận động trong giờ học. Biện pháp này cũng góp phần tạo sự hứng khởi, vui vẻ trong quá trình học tập của học sinh. Đồng thời, tham gia trò chơi giúp học sinh rèn luyện kỹ năng học nhóm, đoàn kết và hỗ trợ lẫn nhau.

Việc tổ chức những trò chơi học tập kết hợp với vận động mang lại rất nhiều lợi ích cho học sinh, giúp học sinh có thể giảm bớt sự căng thẳng trong quá trình học tập. Hơn nữa, tổ chức các trò chơi vận động còn góp phần tạo nên một không khí lớp học vui vẻ, năng động và tạo cho học sinh tinh thần thoải mái để việc tiếp thu kiến thức trở nên dễ dàng hơn, hiệu quả hơn.

Thông thường, quy trình tổ chức trò chơi được thực hiện lần lượt các bước như sau:

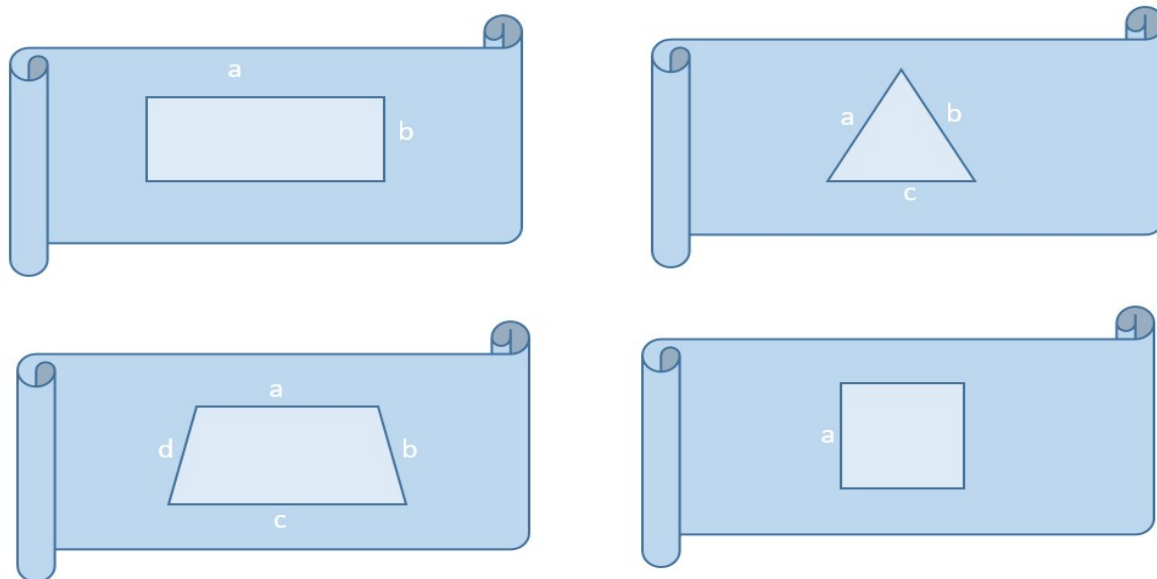
- Bước 1: Giáo viên giới thiệu về trò chơi và mục đích của trò chơi.
- Bước 2: Giáo viên hướng dẫn học sinh cách thức và quy định của trò chơi
- Bước 3: Tổ chức thực hiện trò chơi.
- Bước 4: Nhận xét và góp ý sau trò chơi.

Ví dụ: Tổ chức trò chơi củng cố kiến thức bài “Chu vi, Diện tích hình chữ nhật, diện tích hình vuông” (*Chủ đề 9 Toán 3 sách Kết nối tri thức với cuộc sống*) cho học sinh. Tôi đã thực hiện các bước sau:

Bước 1: Giới thiệu trò chơi và chia nhóm tham gia cho học sinh

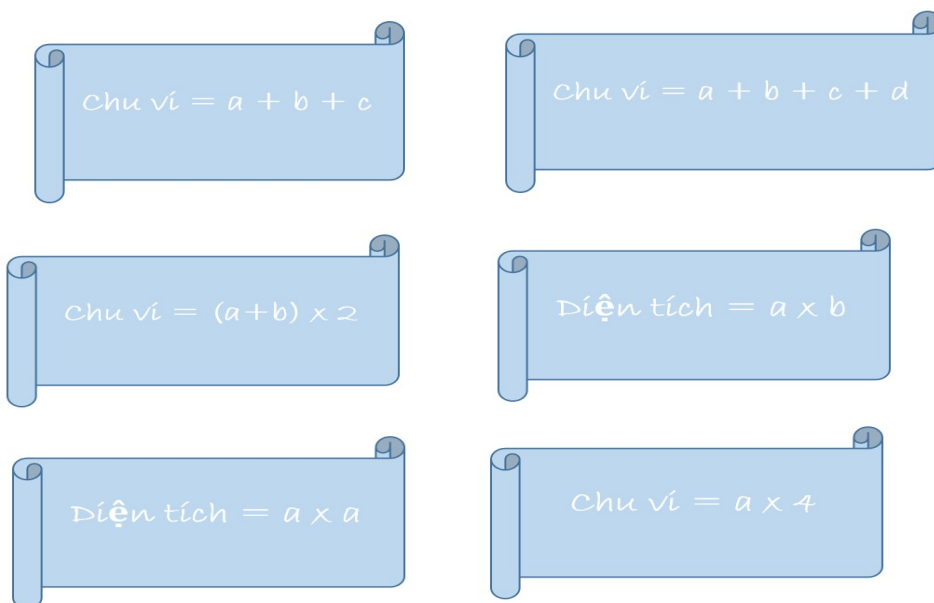
Việc đầu tiên, tôi chuẩn bị đầy đủ các vật dụng hỗ trợ trò chơi cần thiết bao gồm các cuộn giấy bên trong được vẽ sẵn các hình và công thức tính diện tích mà học sinh đã được học trước đó.

Sau đó, tôi tiến hành chia lớp 3C thành 3 nhóm, mỗi lượt gồm 4-6 học sinh tham gia chơi, tương ứng phát cho 4-6 cuộn giấy có chứa công thức và hình. Các tờ giấy có chứa hình đã chuẩn bị trước đó được cuộn lại, bao gồm hình chữ nhật, hình vuông, hình tam giác, hình tứ giác:



Hình 8a. Phiếu chứa các hình đã học

Bên trong của mỗi cuộn giấy sẽ chứa các công thức tính chu vi, diện tích của các hình:



Hình 8b. Phiếu ghi công thức tính chu vi, diện tích các hình đã học

Bước 2: Hướng dẫn cách chơi

Sau khi giáo viên hô bắt đầu, các học sinh mở cuộn giấy của mình ra. Học sinh giữ cuộn giấy có chứa hình vẽ và công thức tương ứng với hình vẽ đó nhanh chóng di chuyển và ghép cặp với nhau, tạo nhóm công thức đúng với hình đang giữ.

Bước 3: Tổ chức trò chơi

Học sinh nghe hiệu lệnh, mở giấy và bắt cặp nhanh, chính xác. Nhóm nào ghép cặp đúng và nhanh nhất là nhóm thắng cuộc

Bước 4: Kết thúc trò chơi, đánh giá và củng cố kiến thức

Cuối cùng, tôi sẽ dựa vào kết quả trên bảng để xem xét nhóm nào tập hợp đủ hình và công thức đúng và nhanh nhất sẽ là nhóm chiến thắng và tôi sẽ khen thưởng mỗi bạn 1 chiếc kẹo.

Kết thúc trò chơi và tôi bắt đầu củng cố lại những kiến thức về bài học trong trò chơi mà các học sinh vừa được chơi. Đồng thời, tôi sẽ giải đáp các thắc mắc liên quan đến bài học cho học sinh. Nhằm giúp học sinh ghi nhớ nắm vững những kiến thức vừa chơi trước đó.

Việc áp dụng biện pháp tổ chức trò chơi học tập, tôi đã nhận thấy rằng có nhiều sự thay đổi tốt ở các học sinh. Thái độ học tập của học sinh trở nên tích cực và năng động hơn rất nhiều so với việc học bình thường. Biện pháp này đã mang lại cho học sinh một tinh thần thoải mái và sự hứng khởi khi tham gia tiết học. Các nội dung được học các em đều có thể ghi nhớ vô cùng tốt, việc vận dụng kiến thức cũng trở nên hiệu quả hơn. Đồng thời, biện pháp này còn giúp việc giảng dạy của tôi trở nên dễ dàng và mang lại chất lượng cao hơn.

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

Sau thời gian áp dụng sáng kiến, tôi đã tiến hành khảo sát, đánh giá lại thái độ học tập, cùng kết quả học tập môn học Toán của học sinh lớp 3C trường Tiểu học TTNC bỏ và đồng cỏ. Kết quả thu được thể hiện qua bảng sau:

Bảng 2: So sánh thành tích học tập trước và sau khi áp dụng sáng kiến ở lớp 3C trường Tiểu học TTNC bỏ và đồng cỏ.

STT	Chỉ số	Kết quả		So sánh
		Kết quả khảo sát khi chưa áp dụng đề tài	Kết quả khảo sát sau khi áp dụng đề tài	
1	Tỉ lệ HS có kết quả môn Toán xếp mức hoàn thành tốt	15/34=44,1%	24/34=70,6%	+26,5
2	Tỉ lệ HS có kết quả môn Toán xếp mức hoàn thành	18/34=52%	10/34=29,4%	-22,6
3	Tỉ lệ HS có kết quả môn Toán xếp mức chưa hoàn thành	1/34=2,9%	0/34=0%	-2,9
4	Tỉ lệ HS có kết quả năng lực tính toán xếp mức tốt	15/34=44,1%	24/34=70,6%	+26,5
5	Tỉ lệ HS có kết quả năng lực tính	18/34=52%	10/34=29,4%	-22,6

	toán xếp mức đạt			
6	Tỉ lệ HS có kết quả năng lực tính toán xếp mức cần cố gắng	$1/34=2,9\%$	$0/34=0\%$	-2,9

Qua bảng số liệu trên tôi đã nhận thấy được nhiều sự thay đổi tích cực trong kết quả học tập lẫn thái độ học tập của học sinh. Học sinh đã tham gia các hoạt động học tập trên lớp một cách hứng khởi hơn. Giờ học cũng trở nên thoải mái, vui vẻ hơn. Học sinh có sự chủ động trong tìm hiểu bài học, làm các bài tập về nhà. Đồng thời, các kiến thức về các hình học và công thức tính toán chu vi, diện tích đã được các em học sinh ghi nhớ hiệu quả hơn. Kết quả trên chưa phải là những con số tối đa như mong đợi, nhưng sự tiến bộ về kết quả học tập và rèn luyện cũng là động lực để cô trò chúng tôi tiếp tục cố gắng trong thời gian tới.

4. Hiệu quả của sáng kiến

Qua thời gian áp dụng sáng kiến, tôi đã nhận thấy được nhiều sự thay đổi tích cực, vô cùng đáng mừng về thái độ và kết quả học tập của các em. Học sinh đã tham gia các hoạt động học tập trên lớp một cách hứng khởi và tích cực. Học sinh thoải mái, vui vẻ và có sự chủ động trong tìm hiểu bài học, các bài tập về nhà đều được các em thực hiện đầy đủ. Đồng thời, các kiến thức về hình học và công thức tính toán chu vi, diện tích đã được các em học sinh ghi nhớ hiệu quả hơn nhờ vào các câu hỏi được bố trí trong trò chơi. Việc vận dụng công thức đã học vào giải toán cũng trở nên nhanh chóng, dễ dàng hơn. Nhờ vậy, quá trình giảng dạy của tôi trở nên hiệu quả và đạt chất lượng tốt hơn, đã có sự thay đổi lớn trong điểm số của học sinh theo hướng tích cực.

4.1. Hiệu quả về khoa học: Nhằm mục tiêu tạo không khí lớp học thân thiện, tích cực, giúp học sinh chủ động tiếp thu kiến thức, tích cực thực hiện nhiệm vụ học tập, góp phần hình thành và phát triển năng lực toán học cho học sinh, nâng cao chất lượng dạy học môn Toán, tôi đã nghiên cứu và vận dụng sáng kiến “*Sử dụng phương pháp trò chơi tạo hứng thú cho học sinh khi học hình học ở lớp 3C trường Tiểu học TTNC Bò và đồng cỏ.*”. Tính mới, tính sáng tạo của sáng kiến được thể hiện trong từng biện pháp tôi đã đưa ra.

- *Biện pháp: Ứng dụng các phần mềm công nghệ thông tin vào tổ chức trò chơi hình học cho học sinh.*

Điểm đặc biệt của biện pháp này chính là kích thích khả năng phản xạ nhanh và khả năng ghi nhớ các nội dung đã học. Nhờ đó, góp phần tạo sự năng động, sáng tạo và tăng sự yêu thích của học sinh đối với việc học. Ngoài ra, còn

tạo nên một không khí lớp học vui vẻ, thoải mái, tăng sự tương tác từ đó hiệu quả học nội dung hình học Toán lớp 3 cũng tốt hơn.

- Biện pháp: Tổ chức trò chơi qua các hoạt động trải nghiệm trong giờ học toán giúp học sinh biết ứng dụng kiến thức hình học vào thực tiễn

Điểm mới của biện pháp tổ chức trò chơi dựa vào hoạt động thực tiễn là có thể liên kết giữa kiến thức sách vở với đời sống, giữa sự khô khan với sự sáng tạo. Từ đó, giúp giáo viên tăng cường hiệu quả giảng dạy của mình, tạo một không khí lớp học năng động, sáng tạo. Đồng thời, đây là cách kích thích sự cạnh tranh lành mạnh giữa các học sinh để đạt được kết quả học tập tốt nhất.

- Biện pháp: Tổ chức trò chơi kết hợp vận động giúp củng cố kiến thức về hình học cho học sinh.

Điểm mới của biện pháp này chính là tổ chức được nhiều hoạt động để các học sinh cùng nhau tham gia, tăng tinh thần đoàn kết và hỗ trợ lẫn nhau. Cũng từ đó, học sinh sẽ có thêm sự hứng thú đối với môn học, mang đến sự thoải mái giảm các áp lực học tập ở lớp. Nhờ đó, kiến thức sẽ được học sinh tiếp thu nhanh chóng hơn, nâng cao chất lượng dạy và học.

Các biện pháp đã nêu trên cần được giáo viên sử dụng linh hoạt, khéo léo và thường xuyên để tạo không khí thoải mái cho lớp học, tạo sân chơi kiến thức bổ ích cho học sinh. Từ đó, giáo viên có thể từng bước cải thiện thái độ học tập của học sinh và nâng cao chất lượng, hiệu quả dạy học nội dung hình học. Lưu ý khi tổ chức trò chơi, giáo viên cần vận dụng kiến thức phù hợp, hướng dẫn cách chơi rõ ràng, bao quát lớp, tránh mất trật tự khi chơi.

4.2. Hiệu quả về kinh tế: Biện pháp tổ chức trò chơi trong dạy học toán chủ yếu thiết kế trên phần mềm để tổ chức cho học sinh chơi hoặc các con sáng tạo bằng các vật liệu đơn giản dễ tìm nên không gây tốn kém mà học sinh lại rất hào hứng khi được vừa học vừa chơi.

4.3. Hiệu quả về xã hội: Biện pháp tổ chức trò chơi trong dạy học toán điểm mới của biện pháp này chính là tổ chức được nhiều hoạt động để các học sinh cùng nhau tham gia, tăng tinh thần đoàn kết và hỗ trợ lẫn nhau. Cũng từ đó, học sinh sẽ có thêm sự hứng thú đối với môn học, mang đến sự thoải mái giảm các áp lực học tập ở lớp. Nhờ đó, kiến thức sẽ được học sinh tiếp thu nhanh chóng hơn, nâng cao chất lượng dạy và học.

5. Tính khả thi

2.2.1 Khả năng áp dụng hoặc áp dụng thử, nhân rộng

Từ khi áp dụng các biện pháp trên từ tháng 9 năm học 2023 - 2024 cho đến nay, tôi nhận thấy học sinh rất hứng thú tham gia các hoạt động học tập, thực hiện có hiệu quả các nhiệm vụ được giao; chủ động, tự giác, nhiệt tình, sáng tạo hơn trong môn học Toán và cả các môn học khác. Việc sử dụng trò chơi trong dạy học toán, tổ chức các trò chơi không cần yêu cầu quá cao, mà tùy thuộc vào trình độ cũng như khả năng của học sinh, điều kiện thực tế của nhà trường mà giáo viên có thể điều chỉnh nội dung và cách thức tổ chức trò chơi cho phù hợp.

Những biện pháp được nêu ra ở trên có khả năng ứng dụng không chỉ trong môn Toán mà còn ứng dụng được ở nhiều môn học khác trong bậc học tiểu học và các cấp học tiếp theo. Do đó những biện pháp trên có thể triển khai thực hiện cho những năm học tiếp theo và có khả năng áp dụng được trên phạm vi toàn huyện, toàn tỉnh.

2.2.2. Khả năng mang lại lợi ích thiết thực

Thực hiện “*Sử dụng phương pháp trò chơi tạo hứng thú cho học sinh khi học hình học ở lớp 3.*” trong thời gian vừa qua, tôi thấy mình đã lựa chọn được giải pháp đúng đắn cho bài toán tạo không khí lớp học thân thiện, lôi cuốn học sinh vào bài học, nâng cao chất lượng dạy và học môn Toán. Các em đã chủ động, tích cực hơn khi tham gia các hoạt động học tập môn Toán...

6. Thời gian thực hiện đề tài, sáng kiến: Trong năm học 2023-2024

7. Kinh phí thực hiện đề tài, sáng kiến : Đề nghị nhà trường hỗ trợ - trích từ nguồn ngân sách để tổ chức các hoạt động, phong trào, ngày hội , phối kết hợp với phụ huynh học sinh để nâng cao công tác xã hội hóa và ủng hộ của các bậc phụ huynh học sinh và các mạnh thường quân.

III. KIẾN NGHỊ ĐỀ XUẤT

1. Đối với Phòng Giáo dục và Đào tạo

Phòng Giáo dục và Đào tạo quận tích cực tổ chức các lớp bồi dưỡng chuyên môn nghiệp vụ, các chuyên đề về phương pháp tổ chức trò chơi học tập cho giáo viên có cơ hội trao kiến thức, chia sẻ kinh nghiệm để dạy tốt môn Toán

2.2. Đối với nhà trường

- Nhà trường tiếp tục trang bị đầy đủ thiết bị công nghệ cho dạy học, không gian thư viện mở,... để giúp học sinh tăng trải nghiệm, từ đó phát triển niềm yêu thích của bản thân đối với Toán. Ngoài ra, thư viện cần được bổ sung thêm những cuốn sách hay về trò chơi toán học

- Động viên, khuyến khích giáo viên học tập, nghiên cứu những phương pháp dạy học tích cực áp dụng vào bài dạy, trao đổi, nâng cao trình độ chuyên môn nghiệp vụ.

2.3. Đối với giáo viên

- Tích cực cập nhật, trau dồi những kiến thức, phương pháp dạy học mới để thực hiện được những tiết học có hiệu quả, góp phần nâng cao chất lượng giáo dục.

- Thường xuyên sử dụng các biện pháp tổ chức trò chơi tại lớp học trong dạy học góp phần tạo không khí hứng khởi cho tiết học, sự thoải mái với môn Toán học khô khan. Từ đó các em thêm chủ động tiếp cận tri thức, góp phần hình thành và phát triển tư duy logic, sáng tạo cho học sinh. Đây cũng biện pháp giúp cho học sinh tăng hiệu quả ghi nhớ khi các trò chơi được tổ chức dựa trên các kiến thức đã từng học trước đó, tạo điều kiện cho học sinh ôn bài và tiếp thu bài một cách hiệu quả.

Việc sử dụng phương pháp trò chơi để tạo hứng thú cho học sinh khi học nội dung hình học lớp 3 là một trong những phương pháp hỗ trợ cho quá trình dạy và học trở nên hiệu quả hơn. Với nhiều phương pháp tổ chức trò chơi khác nhau từ sử dụng phần mềm công nghệ thông tin, tổ chức trò chơi thông qua các hoạt động trải nghiệm đến hình thức tổ chức dựa trên những món vật dụng đơn giản là công cụ hữu hiệu để phát triển tư duy và khả năng học hỏi của học sinh, đơn giản hóa việc học toán hình. Đặc biệt, khi sử dụng các biện pháp tổ chức trò chơi tại lớp học đã tạo niềm hứng khởi, sự thoải mái với nội dung hình học vốn khô khan. Đây cũng biện pháp giúp cho học sinh tăng hiệu quả ghi nhớ khi các trò chơi được tổ chức dựa trên các kiến thức đã từng học trước đó, tạo điều kiện cho học sinh ôn bài và tiếp thu bài một cách hiệu quả.

Trên đây, là sáng kiến kinh nghiệm được rút ra từ quá trình tổ chức thực hiện “*Sử dụng phương pháp trò chơi tạo hứng thú cho học sinh khi học hình học ở lớp 3C trường Tiểu học TTNC bò và đồng cỏ.*”. Trong quá trình thực hiện, tôi thấy sáng kiến này có tính khả thi, và có thể áp dụng rộng rãi tại các trường trong xã Vân Hoà cũng như các trường khác trong huyện, trong thành phố. Rất mong nhận được sự góp ý, đánh giá chân thành từ các thầy cô./.

Tôi xin chân thành cảm ơn!

XÁC NHẬN CỦA CƠ QUAN

Vân Hoà, ngày 8 tháng 5 năm 2024

Người viết sáng kiến

Nguyễn Thị Thái Anh

DANH MỤC TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Sách Toán 3- Bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống, Hà Huy Khoái, Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam, năm 2022.
 2. Giúp em giỏi Toán 3, Trần Ngọc Lan, Nhà xuất bản Đại học Sư phạm, năm 2021.
 3. Phát triển và nâng cao toán 3, Trần Ngọc Lan, Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam, năm 2021.
- Và một số tài liệu liên quan khác./









Hộp đựng bút – Sản phẩm của học sinh.
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 xét đánh giá công nhận SKKN trường Tiểu học Trung tâm nghiên cứu Bò và Đồng cỏ Ba Vì.

- Hội đồng xét đánh giá công nhận SKKN ngành GD&ĐT huyện Ba Vì.

Họ, tên	Ngày tháng năm sinh	Nơi công tác	Chức danh	Trình độ chuyên môn	Tên sáng kiến
Nguyễn Thị Thái Anh	09/10/1972	Tiểu học TTNC Bò & Đồng cỏ	Giáo viên	ĐH sư phạm	“Sử dụng phương pháp trò chơi tạo hứng thú cho học sinh khi học hình học ở lớp 3”

- Lĩnh vực áp dụng sáng kiến: Môn Toán

- Ngày áp dụng sáng kiến: bắt đầu từ Tháng 9/ 2023.

- Mô tả bản chất của sáng kiến :

1. Mục đích nghiên cứu

Trên cơ sở nghiên cứu lý luận và thực tiễn, đề xuất một số biện pháp giúp giáo viên sử dụng có hiệu quả trò chơi toán học khi dạy hình học cho học sinh lớp 3, góp phần nâng cao hiệu quả dạy học hình học nói riêng và môn Toán học nói chung.

2. Những biện pháp thực hiện:

- 1.1 Biện pháp: Ứng dụng các phần mềm công nghệ thông tin vào tổ chức trò chơi hình học cho học sinh

1.2 Biện pháp: Tổ chức trò chơi qua các hoạt động trải nghiệm trong giờ học toán giúp học sinh biết ứng dụng kiến thức hình học vào thực tiễn

1.3 Biện pháp: Tổ chức trò chơi kết hợp vận động giúp củng cố kiến thức về hình học cho học sinh

* Đánh giá lợi ích thu được:

Sau khi thực hiện các biện pháp nêu trên, tôi thực hiện khảo sát mức độ yêu thích việc sử dụng trò chơi toán học trong , năm học 2023-2024 tại thời điểm tháng 5/2024 và thu được kết quả rất khả quan.

Cụ thể là số học sinh yêu thích sử dụng trò chơi trong dạy học toán đã tăng lên đáng kể, còn số học sinh ở mức độ “không thích” đã giảm một cách rõ rệt.

Qua thời gian áp dụng các biện pháp trò chơi trong dạy học toán tại trường tiểu học nơi tôi công tác đã cho thấy những hiệu quả rất đáng mừng.

- Các em hứng thú học tập đặc biệt đối với các em học yếu đã chăm học hơn, tự tin hơn và có ý thức vươn lên trong học tập và rèn luyện. Cha mẹ các em phối hợp với giáo viên, quan tâm nhiều đến việc học tập của con em mình.

Danh sách những người tham gia áp dụng sáng kiến:

Số TT	Họ và tên	Ngày,tháng, năm sinh	Nơi công tác	Chức danh	Trình độ chuyên môn	Nội dung công việc
1	Đinh Thị Quý	13/6/1972	Tiểu học TTNC Bò	Giáo viên	ĐHSP	Dự giờ rút kinh nghiệm và tham gia áp dụng SKKN trong việc sử dụng trò chơi trong dạy học toán 3
2	Nguyễn Thị Minh	31/03/1970	Tiểu học TTNC Bò	Giáo viên	CĐSP	
3	Nguyễn Thị Ngọc Hảo	11/1/1971	Tiểu học TTNC Bò	Giáo viên	ĐHSP	
4	Ngô Thị Thanh Thảo	06/02/1974	Tiểu học TTNC Bò	Giáo viên	ĐHSP	

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.

Vân Hòa, ngày 08 tháng 05 năm 2024

Người nộp đơn

Nguyễn Thị Thái Anh

PHIẾU NHẬN XÉT ĐÁNH GIÁ

- Họ tên tác giả: Nguyễn Thị Thái Anh
- Tên đề tài: “Sử dụng phương pháp trò chơi tạo hứng thú cho học sinh khi học hình học ở lớp 3”
- Môn: Toán

STT	Tiêu chuẩn	Điểm tối đa	Điểm đạt
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 đây	0	
	<u>Nhận xét:</u>		
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	
	<u>Nhận xét:</u>		
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	
	<u>Nhận xét:</u>		
4	Diễn trình bày		
4.1	Trình bày khoa học, hợp lý	10	
4.2	Trình bày chưa khoa học, chưa hợp lý	5	
	<u>Nhận xét:</u>		
Tổng cộng:		Đánh giá:	

☐ Đạt (>70 điểm)

☐ Không đạt

CHỦ TỊCH HỘI ĐỒNG SÁNG KIẾN CƠ SỞ

