

ỦY BAN NHÂN DÂN HUYỆN BA VÌ
PHÒNG GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO BA VÌ



SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM
MỘT SỐ GIẢI PHÁP
TẠO HỨNG THÚ HỌC TOÁN CHO
HỌC SINH LỚP 1



TÁC GIẢ: HÀ THỊ XUÂN HƯƠNG
ĐƠN VỊ CÔNG TÁC: TRƯỜNG TIỂU HỌC VÂN HÒA
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 ngành GGĐT huyện Ba Vì.

Hội đồng khoa học xét duyệt SKKN Trường Tiểu học Vân Hòa.

Họ và tên	Ngày tháng năm sinh	Nơi công tác	Chức danh	Trình độ chuyên môn	Tên sáng kiến
Hà Thị Xuân Hương	14/10/1981	Trường Tiểu học Vân Hòa	Giáo viên	Đại học	Một số giải pháp tạo hứng thú học Toán cho học sinh lớp 1

* Lĩnh vực áp dụng sáng kiến: Nội dung sáng kiến đưa ra các phương pháp nhằm mục đích nâng cao chất lượng dạy – học môn Toán;

* Sáng kiến được nghiên cứu, áp dụng trong nhiều năm;

* Mô tả bản chất của sáng kiến:

MỘT SỐ BIỆN PHÁP TẠO HỨNG THÚ HỌC TOÁN CHO HỌC SINH LỚP 1

+ Các biện pháp trọng tâm:

- Tạo động lực học tập đúng đắn - Học với niềm vui;
- Dạy học qua trò chơi;
- Tạo cơ hội, động lực thi đua;
- Trò chơi do học sinh tạo ra;

+ Các biện pháp khác:

- Thảo luận trên lớp;
- Phân nhóm theo kỹ năng (Dạy học phân hóa);
- Các công cụ trực quan;
- Làm mẫu, minh họa;
- Phối hợp với phụ huynh học sinh.

* Những thông tin cần được bảo mật (nếu có): không có

* Các điều kiện cần thiết để áp dụng sáng kiến: các phương tiện cần thiết cho giáo viên như máy tính có internet, tivi,..

* Đánh giá lợi ích thu được hoặc dự kiến có thể thu được do áp dụng sáng kiến theo ý kiến của tác giả: Nâng cao chất lượng dạy học;

* Đánh giá lợi ích thu được hoặc dự kiến có thể thu được do áp dụng sáng kiến theo ý kiến của tổ chức, cá nhân đã tham gia áp dụng sáng kiến lần đầu hoặc áp dụng thử:

- Nâng cao chất lượng dạy học;
- Học sinh hứng thú, tích cực trong giờ học;

* Danh sách những người đã tham gia áp dụng thử hoặc áp dụng sáng kiến:

Số TT	Họ và tên	Năm sinh	Nơi công tác	Chức danh	Trình độ chuyên môn	Nội dung công việc hỗ trợ
1	Nguyễn Thị Hồng Hà	1974	Trường Tiểu học Vân Hòa	Tổ trưởng	Đại học	- Điều tra khảo sát, góp ý về thực trạng dạy – học môn Toán - Áp dụng phương pháp trong dạy học.
2	Nguyễn Thị Thúy	1974	Trường Tiểu học Vân Hòa	Giáo viên	Đại học	- Điều tra khảo sát, góp ý về thực trạng dạy – học môn Toán - Áp dụng phương pháp trong dạy học.
3	Đặng Thị Lan Chinh	1989	Trường Tiểu học Vân Hòa	Giáo viên	Đại học	- Điều tra khảo sát, góp ý về thực trạng dạy – học môn Toán - Áp dụng phương pháp trong dạy học.
4	Nguyễn Thị Thu Hà	1991	Trường Tiểu học Vân Hòa	Giáo viên	Đại học	- Điều tra khảo sát, góp ý về thực trạng dạy – học môn Toán - Áp dụng phương pháp trong dạy học.

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 5 tháng 5 năm 2024

Người nộp đơn

(Ký và ghi rõ họ tên)

Hà Thị Xuân Hương

MỤC LỤC

STT	NỘI DUNG	TRANG
1	I. Đặt vấn đề	1
2	1. Tính cấp thiết phải tiến hành sáng kiến	1
3	2. Mục đích của sáng kiến	2
4	3. Thời gian, đối tượng, phạm vi nghiên cứu	2
5	II. Nội dung sáng kiến	2
6	1. Hiện trạng vấn đề	2
7	2. Giải pháp thực hiện sáng kiến	4
8	2.1 Các giải pháp trọng tâm	4
9	2.2 Một số giải pháp khác	11
10	3. Kết quả sau khi áp dụng giải pháp sáng kiến	15
11	4. Hiệu quả sáng kiến	15
12	4.1 Hiệu quả về khoa học	15
13	4.2 Hiệu quả về kinh tế	16
14	4.3 Hiệu quả về xã hội	16
15	5. Tính khả thi	16
16	6. Thời gian thực hiện sáng kiến	16
17	7. Kinh phí thực hiện sáng kiến	16
18	III. Kiến nghị, đề xuất	17

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

1. Tính cấp thiết phải thực hiện sáng kiến

Toán học là một môn học quan trọng có vai trò to lớn trong việc phát triển tư duy và trí tuệ của con người. Việc học toán không chỉ giúp học sinh hiểu về các khái niệm số học và hình học mà còn giúp học sinh phát triển kỹ năng logic, tư duy sáng tạo và khả năng giải quyết vấn đề.

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

Chương trình toán lớp 1 hướng đến mục tiêu là giúp các em nắm vững các kỹ năng tính toán cộng trừ (không nhớ); biết đọc, viết và so sánh các số trong phạm vi 100; biết sử dụng các đơn vị đo thông dụng, nhận biết các hình học đơn giản. Trẻ sẽ được học thông qua các hoạt động thực tế, trò chơi, bài tập và câu đố.

Trong hoạt động học tập, hứng thú học tập là một yếu tố quan trọng thúc đẩy học sinh chủ động lĩnh hội tri thức một cách nhanh hơn và sâu sắc hơn. Hứng thú học tập có vai trò to lớn trong việc nâng cao chất lượng học tập cho học sinh và sự phát triển nhân cách cho các em.

Năm học 2023-2024 là năm học thứ 4 thực hiện chương trình GDPT 2018 đối với lớp 1. Tạo hứng thú học toán và tình yêu toán là một trong ba mục tiêu quan trọng của chương trình Toán lớp 1. Vậy làm thế nào để học sinh lớp 1 hứng thú với môn Toán? Cũng như các thầy cô giáo khác, tôi luôn trăn trở, tìm tòi, từng bước thực hiện việc đổi mới phương pháp giảng dạy Toán để làm cho những tiết học toán trở nên sinh động, hấp dẫn hơn; làm cho những con số tưởng chừng như khô khan, vô hồn thành có hồn. Và hơn thế nữa là có thể giúp học sinh phát huy tính năng động, sáng tạo, phát triển phẩm chất và năng lực toán học cho các em. Để làm được điều đó thì trước hết cần tạo được hứng thú học tập cho học sinh. Chính vì lý do đó tôi đã mạnh dạn đưa ra: ***“Một số giải pháp tạo hứng thú học Toán cho học sinh lớp 1”***

2. Mục đích của sáng kiến

- Nghiên cứu thực trạng học Toán ở Tiểu học;
- Tìm tòi và áp dụng một số giải pháp tạo hứng thú học môn Toán cho học sinh.

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

3.1 Thời gian nghiên cứu

a. Từ 5/9/2023 đến 30/9/2023

- Tiến hành điều tra, quan sát việc;
- Tìm hiểu nguyên nhân dẫn tới kết quả như đã quan sát.

b. Từ 01/10/2023 đến 31/12/2023

- Tiến hành nghiên cứu tìm ra các giải pháp khắc phục;
- Xin ý kiến chỉ đạo, góp ý của chuyên môn nhà trường và các đồng nghiệp;
- Tiếp tục thực hiện hình thức dạy học đã điều chỉnh, rút kinh nghiệm;
- Quan sát và đối chiếu kết quả.

c. Tháng 01/01/2024 đến 29/2/2024

- Họp chuyên môn tổ về các biện pháp đã thực hiện;
- Đề xuất các ý kiến để phát huy hiệu quả cho học sinh trong trường.

d. Tháng 01/3/2024 đến tháng 05/2024

- Khảo sát kết quả và so sánh đối chiếu kết quả với thời gian trước khi vận dụng sáng kiến;
- Rút ra bài học kinh nghiệm;
- Hoàn tất sáng kiến kinh nghiệm.

3.2 Đối tượng, phạm vi nghiên cứu

- Học sinh lớp 1 tại trường Tiểu học Vân Hòa.

II. NỘI DUNG SÁNG KIẾN

1. Hiện trạng của vấn đề

Ngày 6/9/2023, Nhà trường đã ban hành kế hoạch năm học 2023-2024, với những nhiệm vụ cụ thể nhằm nâng cao chất lượng giáo dục, trong đó đã đưa ra một trong ba biện pháp trọng tâm như sau:

Tập trung các biện pháp, giải pháp nâng cao chất lượng giáo dục đại trà. Ưu tiên bồi dưỡng học sinh năng khiếu, phụ đạo học sinh còn hạn chế về năng lực và phẩm chất. *(Trích trong mục D.I.2 Kế hoạch số 208/KH-THVH ngày*

6/9/2023 của trường Tiểu học Vân Hòa về tổ chức thực hiện nhiệm vụ năm học 2023-2024)

Nhiệm vụ mà Nhà trường đưa ra trong năm học 2023-2024 rất phù hợp và sát với thực tế tình hình Nhà trường. Tuy nhiên qua thực tế giảng dạy của bản thân, qua tìm hiểu khi dự giờ thăm lớp và qua tham vấn ý kiến của các đồng nghiệp, cùng với trao đổi với phụ huynh học sinh trong những năm trước đây và đầu năm học, bản thân tôi thấy:

*** Đối với học sinh:**

- Trong giờ học các em nhút nhát, chưa mạnh dạn tham gia vào các hoạt động học tập.
- Nhiều học sinh ngồi học thụ động, thiếu sự tập trung trong giờ học;
- Tâm trạng chán nản, uể oải, không hứng thú học tập làm cho không khí lớp học căng thẳng, trầm lắng;
- Kết quả học tập môn Toán của nhiều học sinh chưa cao.

*** Đối với giáo viên:**

- Bản thân tôi và nhiều giáo viên chưa quan tâm sâu sắc đến việc tạo động lực học tập cho học sinh;
- Bản thân mỗi giáo viên thường áp dụng nhiều phương pháp mới trong giờ học nhưng mới chỉ dừng lại ở suy nghĩ: tiết học phải áp dụng phương pháp mới nhưng lại chưa chú ý xem phương pháp đó thực sự có lợi cuốn được học sinh không, có tác dụng nâng cao chất lượng giờ dạy không;
- Khi học sinh chưa chú ý, giáo viên thường tỏ ra cáu gắt, khó chịu;
- Phần Khởi động tiết dạy thường cho học sinh hát hoặc theo hình thức kiểm tra bài cũ;
- Trong giờ học chưa tạo động lực thi đua cho học sinh;
- Trò chơi sử dụng trong bài thường là các trò chơi trên bảng phụ;
- Trò chơi trong tiết học chủ yếu là do giáo viên tổ chức;
- Hình ảnh khi sử dụng xây dựng bài giảng Powerpoi thường là các hình ảnh vẽ trong sách giáo khoa;
- củng cố, tổng kết bài thường là những câu hỏi;
- Công tác phối hợp với phụ huynh thường chỉ dừng ở mức yêu cầu phụ huynh nhắc nhở con em mình học bài;
- Chưa phân loại, ưu tiên đến từng nhóm đối tượng học sinh;

Năm học 2023 – 2024, tôi được nhà trường phân công giảng dạy lớp 1. Sau 10 ngày làm quen với lớp và hai tuần thực học, tôi trao đổi trực tiếp thăm dò sự hứng thú học toán của các em bằng câu hỏi: “Con có thích học Toán không”, kết quả như sau:

Sĩ số	Rất thích		Thích		Bình thường		Không thích	
	SL	%	SL	%	SL	%	SL	%
29	5	17,24	6	20,69	11	37,93	7	24,14

Trước thực trạng trên, tôi đã tìm tòi nghiên cứu và một số phương pháp nhằm mang lại hiệu quả cho các tiết học:

2. Giải pháp thực hiện sáng kiến

Điều quan trọng của công việc dạy học là làm cho học sinh tham gia tích cực trong lớp học để tăng động lực và cải thiện kết quả học tập. Cả phụ huynh và giáo viên đều đóng vai trò quan trọng trong quá trình này. Nếu như ở nhà, phụ huynh thúc đẩy con cái bằng cách giáo dục chúng về tầm quan trọng của việc học đối với tương lai thì khi học sinh bước vào lớp học, giáo viên sẽ sử dụng những chiến thuật cụ thể giúp học sinh học tập tốt hơn.

Dưới đây là một số cách mà tôi đã áp dụng để giúp HS hứng thú trong giờ học Toán:

2.1 Các giải pháp trọng tâm

Giải pháp 1: Khởi động tạo động lực học tập đúng đắn – học với niềm vui

Bắt đầu lớp học bằng một hoạt động khởi động, điều này thực sự tạo ra sự khác biệt trong cách học sinh duy trì hoạt động trong lớp học. Khi khởi động, giáo viên có thể đưa vào các hoạt động thể chất hoặc các trò chơi học tập thúc đẩy cạnh tranh và hợp tác nhiều hơn cũng như tránh được thời gian trống. Thay vì các hoạt động cá nhân, tôi thường thay thế bằng các hoạt động nhằm mục đích lôi cuốn được tất cả học sinh tham gia. Tùy theo nội dung bài, phần khởi động có thể là một bài hát liên quan đến nội dung bài học kết hợp với sự vận động của học sinh, hoặc khai thác một bức tranh liên quan nội dung bài, hoặc trò chơi vừa kết hợp khéo léo kiểm tra kiến thức bài cũ.

Động cơ học tập được hình thành từ những cảm xúc, nhu cầu học tập của học sinh. Học sinh có động cơ học tập đúng đắn sẽ kích thích, thúc đẩy tính tích cực, tự giác chiếm lĩnh kiến thức. Đối với học sinh lớp 1 thì động cơ học tập không có sẵn. Đa số các em đều chưa ý thức được mục đích của việc học toán. Vì thế trong quá trình học tập và rèn luyện, giáo viên là người dẫn dắt hình thành động cơ học toán cho các em.

Theo quan sát của mình, tôi thấy có hai nguyên nhân khiến các em chưa có động cơ học tập môn Toán: Một là các em thực sự không thấy môn Toán thú vị với mình hoặc không thấy ý nghĩa thực sự của việc học toán. Hai là, các em có mong muốn học, có thấy được giá trị, thấy được ý nghĩa của việc học toán nhưng do khả năng, trí tuệ kém không theo được chương trình nên các em tự ti, thiếu kiên trì. Đặc điểm chung của học sinh không có động cơ học toán là những học sinh học chưa tốt môn Toán.

Để tạo ra được động cơ học toán cho học sinh, trước hết tôi đã giúp học sinh thấy được ứng dụng quan trọng, hữu ích của toán trong cuộc sống hàng ngày. Bởi vậy, ngay đầu năm học, tôi cho các em tìm hiểu mục lục sách giáo khoa toán lớp một. Sau đó, tôi giới thiệu về những nội dung chính trong chương trình toán lớp một để kích thích sự tò mò, khám phá của các em.

Ví dụ 1: Tôi giới thiệu về ứng dụng kì diệu và ý nghĩa của phép tính cộng, trừ trong cuộc sống. Hoặc khi giới thiệu về phần hình học, tôi cho các em tìm những đồ vật có dạng hình vuông, hình tròn, hình chữ nhật, hình tam giác mà các em biết. Hoạt động này giúp các em thấy toán học thật gần gũi với cuộc sống. Tôi giới thiệu thêm: Chương trình Toán lớp Một sẽ giúp chúng mình khám phá thêm những đặc điểm thú vị của chúng. Những đặc điểm thú vị đó đang chờ chúng mình khám phá đấy. Qua những lời giới thiệu ấy, tôi thấy rõ sự tò mò, sự hào hứng hiện lên trong ánh mắt của các em.

Việc tạo động cơ học tập cho học sinh không chỉ dừng lại ở đó mà trong mỗi tiết học toán, tôi còn thiết kế thêm một số bài tập hay tình huống liên quan đến thực tế.

Ví dụ 2: Khi học bài: Khối hộp chữ nhật, khối lập phương

Ở phần khởi động thay vì cho học sinh hát hay chơi một trò chơi vận động thì tôi tạo động cơ học tập bằng một tình huống thực tế như sau:

+ Hằng ngày, bạn nào thường được uống sữa?

+ GV giơ hộp sữa hỏi: Con thấy hộp sữa có dạng gì? Các bề mặt của hộp sữa có phải là hình chữ nhật không?

Sau đó, tôi dẫn dắt học sinh vào bài mới: Vậy hộp sữa có phải là hình chữ nhật không hay là dạng hình gì? Cô trò mình cùng tìm hiểu bài “Khối hộp chữ nhật, khối lập phương” để hiểu rõ điều đó.

Ngoài ra, tôi luôn luôn tìm ra cách giới thiệu để tạo hứng thú cho các em mỗi khi bắt đầu một bài học mới. Chẳng hạn như: Khi dạy bài “ Các số 0, 1, 2, 3, 4, 5” trang 8 . Tôi cho học sinh khởi động xem video và hát bài “Đếm sao”. Từ đó, tôi dẫn vào giới thiệu bài mới.

Bên cạnh đó, khi giao việc, tôi luôn chú ý chia nhỏ các nhiệm vụ học tập để các em dễ dàng giải quyết. Như vậy sẽ tạo tâm lí thoải mái, vui vẻ, tự tin cho các em. Tôi mang những hoạt động vui nhộn đến lớp học vì học sinh thích được học với niềm vui. Dành thời gian để thiết kế các hoạt động khiến học sinh cảm giác như đang chơi một trò chơi hoặc được khám phá những điều thú vị. Điều này giúp giữ cho học sinh tập trung trong suốt bài học và tăng cường sự chú ý của học sinh. Tạo không khí lớp học thoải mái để ngay cả những học sinh nhút nhát cũng có thể thể hiện bản thân và đọc, viết, trình bày ý kiến của mình.

Ví dụ: Sau mỗi lần học sinh đọc, trình bày hãy khích lệ học sinh bằng những lời động viên, những tràng pháo tay. Giao ước ngay từ đầu năm học với học sinh để học sinh được thể hiện niềm vui của mình khi học sinh làm bài đúng bằng những động tác như vỗ tay, đập tay vào nhau,....

Từ những việc làm cụ thể và tỉ mỉ đó, tôi đã giúp học sinh nhận ra động cơ học tập đúng đắn. Các em đã tích cực, chủ động hơn trong việc chiếm lĩnh kiến thức. Đây không chỉ là một việc làm thiết thực để tạo hứng thú học toán mà còn có giá trị gắn kết toán học với cuộc sống và mang cuộc sống vào trong toán học.

Giải pháp 2: Dạy học qua trò chơi

Trò chơi học tập là trò chơi gắn liền với các hoạt động học tập và nội dung bài học giúp học sinh củng cố, khắc sâu kiến thức, khai thác kinh nghiệm vốn có của bản thân; tạo môi trường để học sinh rèn luyện sự linh hoạt, nhạy bén, có thói quen phản ứng nhanh; giúp các em mạnh dạn khi thể hiện mình trước tập thể. Thông qua trò chơi tạo không khí thi đua sôi nổi trong mỗi tiết học, làm cho tiết học của HS trở nên nhẹ nhàng hơn, sinh động, học sinh ghi nhớ bài tốt và hứng thú học tập hơn. Trong quá trình chơi các em sẽ bộc lộ nhiều cảm xúc rất rõ ràng như: niềm vui khi thắng và buồn bã khi thua; vui mừng khi đồng đội hoàn thành nhiệm vụ, bản thân cảm thấy có lỗi khi không làm tốt nhiệm vụ của mình; vì tập thể mà cố gắng hết khả năng để mang lại chiến thắng cho tổ, nhóm của mình. Đây cũng chính là đặc tính thi đua rất cao của trò chơi học tập. Đặc biệt, đối với môn toán thì trò chơi học tập càng có ý nghĩa quan trọng hơn trong việc tạo hứng thú học toán cho học sinh. Bởi vậy, trong quá trình dạy học toán, tôi dựa theo nội dung của từng bài, từng mạch kiến thức và điều kiện thời gian trong mỗi tiết học để thiết kế trò chơi sao cho phù hợp. Trò chơi học tập có thể tổ chức xen kẽ trong các hoạt động dạy học vào đầu giờ, giữa giờ hay cuối tiết học.

Đối với mỗi trò chơi, tôi đều thiết kế chu đáo theo quy trình sau:

Bước 1: Giới thiệu tên trò chơi, mục đích của trò chơi.

Bước 2: Hướng dẫn học sinh chơi trò chơi. Ở bước này giáo viên cần làm những việc sau:

- + Chia đội chơi, quy định số thành viên mỗi đội chơi
- + Chuẩn bị đồ dùng, dụng cụ để chơi (giấy khổ to, thẻ từ, quân bài, cờ,...)
- + Giới thiệu cách chơi: quy định thời gian chơi, những điều người chơi không được làm, cách tính điểm,...

+ Chơi thử (nếu cần)

Bước 3: Tổ chức cho học sinh chơi trò chơi

Bước 4: Nhận xét, đánh giá kết quả trò chơi

Để trò chơi mang lại hiệu quả cao thì khi thiết kế và tổ chức trò chơi trong giờ học toán cần lưu ý:

- Lựa chọn trò chơi mang ý nghĩa giáo dục .
- Thời gian chơi mỗi trò chơi khoảng từ 3 – 5 phút.
- Trong mỗi tiết học không nên lạm dụng tổ chức nhiều trò chơi.
- Hình thức trò chơi đa dạng, phong phú. Khi tổ chức trò chơi giáo viên có thể lồng ghép vào trò chơi các nhân vật hoạt hình, các câu chuyện cổ tích quen thuộc mà trẻ yêu thích để làm cho trò chơi thêm hấp dẫn.

Một số trò chơi tiêu biểu

Ví dụ 1: Tên trò chơi: **Tìm nhà cho thỏ** - dạy bài 10: “**Phép cộng trong phạm vi 10**” (SGK Toán 1 trang 56 – bộ sách Kết nối)

Mục đích

- Rèn luyện kỹ năng thực hiện các phép tính cộng trong phạm vi 10
- Rèn kỹ năng phản xạ nhanh cho học sinh

Chuẩn bị: Giáo viên chuẩn bị giấy màu và cắt hình chú Thỏ, mỗi chú Thỏ sẽ có 1 phép tính và 2 căn nhà số 9 và số 10.

Cách chơi:

- GV mời 6 HS tham gia trò chơi.
- GV giới thiệu trò chơi như sau: Cô có 2 căn nhà của Thỏ, một căn nhà mang số 9 và mang số 10. Nhiệm vụ của các bạn tham gia chơi là đóng vai chú Thỏ, nhanh phép tính và chạy về đúng ngôi nhà của mình. Nếu chú Thỏ nào chạy về đúng ngôi nhà của mình trong thời gian 20 giây thì chú Thỏ đó sẽ là người thắng cuộc sẽ được cô thưởng sticker. Ở dưới các bạn và cô sẽ cùng làm Ban giám khảo nhận xét xem chú Thỏ nào trở về đúng ngôi nhà của mình nhanh nhất nhé! Các em đã sẵn sàng chưa? Thời gian bắt đầu.

Ví dụ 2: Tên trò chơi: *Trò chơi: Nhanh tay – Nhanh mắt?* - dạy bài 10: “**Phép cộng trong phạm vi 10**” (SGK Toán 1 trang 56 – bộ sách Kết nối)

+ Mục đích: Giúp HS viết đúng và nhanh các phép tính có kết quả đúng theo yêu cầu;

Rèn tính đoàn kết với đồng đội trong nhóm.

+ Luật chơi: Yêu cầu HS viết phép tính đúng với kết quả theo yêu cầu

+ Cách tiến hành: Giáo viên vẽ 2 bông hoa trên bảng, ở giữa nhụy có ghi 1 chữ số (VD: số 5, 10) là kết quả của các phép tính cần tìm. Gọi hai nhóm HS, mỗi nhóm gồm 6 HS lên chơi.

Khi giáo viên hô: Bắt đầu thì các em tiếp sức nhau và ghi phép tính vào mỗi cánh hoa có kết quả đúng theo yêu cầu. Thời gian 2 phút, nhóm nào xong trước nhóm đó là đội thắng cuộc.

Mỗi phép tính tôi đọc lên, học sinh nêu đúng hoặc sai, tôi quan sát kiểm tra và kết luận. Cứ lần lượt đến hết 6 phép tính giáo viên sẽ nhận xét chung, khen ngợi, động viên, thưởng sticker hoặc sao.

Trò chơi vận động trong toán học không chỉ là phương tiện giáo dục thể chất mà còn là hoạt động giúp học sinh rèn luyện kỹ năng tính toán, khả năng tư duy, Từ đó giúp các em phát triển toàn diện về thể chất lẫn trí tuệ.

Ví dụ 3: Trò chơi: **Giải cứu Bạch Tuyết** (dạy bài **Phép trừ trong phạm vi 10 trang 68**)

Mục đích

- Rèn luyện kỹ năng thực hiện các phép tính trừ trong phạm vi 10
- Rèn kỹ năng phản xạ nhanh cho học sinh.

Chuẩn bị: Giáo viên thiết kế trò chơi trên PowerPoint gồm một bức tranh có hình nàng Bạch Tuyết và 4 ô cửa bí mật. Các ô cửa có chứa đề bài như sau:

- | | |
|------------------------|------------------------|
| - Ô cửa 1: $6 - 2 = ?$ | - Ô cửa 2: $3 - 1 = ?$ |
| - Ô cửa 3: $2 = 4 - ?$ | - Ô cửa 4: $5 - ? = 1$ |

Cách chơi

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

- Giới thiệu trò chơi như sau: Các em ạ! Mụ phù thủy độc ác nham hiểm đã nhốt nàng Bạch Tuyết ở một nơi bí mật. Để giải cứu được nàng Bạch Tuyết chúng mình phải vượt qua 4 thử thách bằng cách mở lần lượt 4 ô cửa bí mật này. Mỗi ô cửa đều có chứa 1 phép tính, các con cần tìm số điền vào dấu “?”. Sau khi điền đúng số vào các phép tính trong 4 ô cửa nàng Bạch Tuyết sẽ được giải cứu. Các em có muốn giúp nàng Bạch Tuyết không nào?



Tên trò chơi này gắn liền với nhân vật trong câu chuyện cổ tích mà học sinh rất thích. Vì vậy, trò chơi tạo cho học sinh rất hào hứng, hứng thú học tập.

Ví dụ 4: Trò chơi “Ai may mắn?” (Có thể áp dụng dạy tất cả các bài)

- **Mục đích:** Luyện tập so sánh, cộng trừ các số không nhớ trong phạm vi 100. củng cố về thứ tự các số trong phạm vi 100.

- **Chuẩn bị:** Nội dung trò chơi được đưa trên trang slide như sau:



Đèn chạy ngẫu nhiên theo vòng quay tên học sinh, khi đèn sáng và dừng ở bạn nào thì bạn đó sẽ được quyền trả lời bằng cách chọn một hình ảnh bất kì mà con thích. Ẩn dưới mỗi bức ảnh là một phép tính hay một câu hỏi. Sau khi ảnh được mở ra, HS có 5 giây suy nghĩ và phải nêu ngay được kết quả. Nếu trả lời đúng sẽ được thưởng một tràng pháo tay.

Ví dụ 5: Trò chơi: **Đoàn tàu vui vẻ.** (Dạy bài 22: So sánh số có hai chữ số trang 16 tập 2 sách Kết nối)

Mục đích

- Rèn luyện kỹ năng nhận biết, so sánh các số có hai chữ số.
- Rèn kỹ năng phản xạ nhanh cho học sinh.

Chuẩn bị: Giáo viên thiết kế trò chơi trên PowerPoint gồm 4 bức tranh về cảnh đẹp: Hồ Gươm, Huế, Hạ Long, Cầu Rồng. Mỗi địa điểm trên tương ứng với đề bài như sau:

Câu 1: Số bé nhất có hai chữ số là số nào?

Câu 2: Số tròn chục lớn nhất có hai chữ số là số nào?

Câu 3: Số gồm 7 chục và 1 đơn vị là số nào?

Câu 4: Số 48 gồm mấy chục và mấy đơn vị?

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 như sau: Đoàn tàu sẽ đưa chúng ta đến thăm một số cảnh đẹp của nước mình. Tới mỗi địa điểm, các con hãy trả lời câu hỏi theo yêu cầu được gắn trên các toa tàu để giúp đoàn tàu đi tiếp nhé!



Ngoài ra, còn rất nhiều các trò chơi khác như: Truyền điện, Đố bạn, Nhanh tay nhanh mắt, Tiếp sức học tập, Ai là triệu phú, Bình hoa kì diệu, Trạm xe buýt may mắn, Giải cứu rừng xanh, Đưa ong về tổ, Giúp bạn qua sông,.....

Từ việc tổ chức các trò chơi, trên tinh thần “học mà chơi – chơi mà học”, “chơi vui học càng vui” nhằm thoả mãn nhu cầu của học sinh. Với ưu thế như vậy, trò chơi thực sự là một phương tiện hữu hiệu để tạo ra sự hài hoà, thoải mái mà vẫn đảm bảo yêu cầu về kiến thức kĩ năng, đảm bảo tính tự nhiên cho cuộc sống cũng như học tập của học sinh tiểu học một cách hứng thú và bổ ích. Nhờ vậy, các em đã tích cực, chủ động, hứng thú hơn trong học tập. Đây không chỉ là một việc làm thiết thực để tạo hứng thú học toán mà còn có giá trị gắn kết toán học với cuộc sống và mang cuộc sống vào trong toán học.

Ngoài những trò chơi ở trên, giữa tiết học tôi cũng đã cho học sinh giải lao bằng cách hát một vài bài hát, hoặc các trò chơi nho nhỏ kết hợp với các động tác như: "Con thỏ, ăn cỏ, chui vào hang", "Con muỗi, bay lên, bay xuống, chích vào tay" hay hát kết hợp một vài động tác phụ họa như bài "Một con vịt",

"Kìa con bướm vàng" hay bài hát có lời nhắc học sinh cất và giữ gìn đồ dùng để tạo cho không khí lớp học sôi nổi hơn.

Giải pháp 3: Tạo cơ hội, động lực thi đua

Tôi thường tạo cơ hội để học sinh thể hiện bản thân và tích cực tham gia vào hoạt động học tập, không để học sinh chỉ ngồi yên một chỗ và đợi đến khi giáo viên giao nhiệm vụ, khuyến khích học sinh tự thực hiện thêm các nhiệm vụ trong khi cá nhân học sinh đó đã hoàn thành tốt các yêu cầu của giáo viên.

Khi tổ chức hoạt động học cho HS, để tăng tính tích cực chủ động, tạo hứng thú cho học sinh, thay vì chỉ cho học sinh thi đua khi tổ chức trò chơi, tôi đã cho HS thi đua về mọi mặt (ý thức tự quản, tốc độ hoàn thành bài,...) trong cả tiết học Tiếng Việt bằng cách thưởng hoa cho mỗi tổ và gắn vào **“Góc thi đua”** của lớp. Cuối mỗi tiết sẽ tổng kết số hoa của mỗi tổ. Việc làm này tạo ra sự hứng thú rất lớn cho HS giúp cho tiết học không bị nhàm chán.

Giải pháp 4: Trò chơi do học sinh tạo ra

Đây cũng là một lựa chọn thú vị, để thử thách và khiến học sinh tham gia tích cực. Điều này cũng cho học sinh cơ hội thể hiện kiến thức, kỹ năng hoặc tài năng của bản thân. Tôi thường biến ý tưởng này thành một công cụ để mọi học sinh có cơ hội thể hiện bản thân trong việc tạo ra các trò chơi. Tôi làm cho hoạt động trở nên thú vị hơn bằng cách thực hiện một cuộc thăm dò/bỏ phiếu để tìm ra trò chơi được yêu thích nhất trong tháng. Hình thức này có thể sử dụng ở phần củng cố, tổng kết bài. Sau đây là một số trò chơi có thể áp dụng được ở đa số các bài học:

Ví dụ 1: Trò chơi Ai nhanh ai đúng? ở bài 1 Các số 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6:

Cách chơi: Lớp trưởng đọc số, dưới lớp các bạn viết số vào bảng, sau thời gian ngắn, lớp trưởng yêu cầu cả lớp giơ bảng, tổ nào có ít bạn viết sai hơn sẽ chiến thắng.

Ví dụ 2: Trò chơi Xi điện ở bài Phép cộng trong phạm vi 10

Cách chơi: Lớp trưởng nêu phép tính và chỉ định một học sinh nêu kết quả. Nếu bạn đó trả lời đúng sẽ được phép nêu một phép tính khác và chỉ định 1 bạn nêu kết quả. Nếu bạn trả lời sai, lớp trưởng sẽ nêu phép tính khác. Trò chơi diễn ra tương tự.

2.2 Một số giải pháp khác

Giải pháp 5: Thảo luận trên lớp

Thảo luận trong lớp học là cách hiệu quả và dễ thực hiện để thu hút toàn bộ lớp học giúp phân tích, mổ xẻ một chủ đề. Nó đặc biệt hiệu quả trong việc

giúp học sinh tìm và khám phá các vấn đề phức tạp, hoặc một chủ đề có nhiều cách giải thích. Các hoạt động thảo luận nhóm có thể được tổ chức thường xuyên để cho học sinh tương tác, trao đổi ý tưởng bên cạnh việc vui chơi. Tôi thường đưa ra các chủ đề hấp dẫn, kích thích tư duy phê phán và lý luận logic của học sinh. Đặc biệt tôi luôn tạo ra môi trường thân thiện và tự do để học sinh được thể hiện ý kiến cá nhân.

Ví dụ 1: Học sinh đang thảo luận nhóm đôi bài tập 3 – Bài 37 Luyện tập chung (tiết 1) – Sách Kết nối tri thức



3 Lịch chơi thể thao của Rô-bốt trong một tuần:

a) Rô-bốt chơi môn thể thao nào vào thứ Tư ?

b) Rô-bốt chơi bóng bàn vào những ngày nào ?

c) Ngày nào Rô-bốt chơi các môn thể thao giống ngày thứ Hai ?

Ngày	Sáng	Chiều
Thứ Hai		
Thứ Ba		
Thứ Tư		
Thứ Năm		
Thứ Sáu		
Thứ Bảy		
Chủ nhật		

Ví dụ 2: Thảo luận nhóm 4 Bài 26 - Đơn vị đo độ dài (tiết 1) – KNTT



Khám phá lớp học
Em hãy ước lượng độ dài các đồ vật trong lớp học bằng gang tay.
Đo độ dài thực tế của chúng bằng gang tay.

Đồ vật	Ước lượng	Thực tế
	? gang tay	? gang tay
	? gang tay	? gang tay
	? gang tay	? gang tay
	? gang tay	? gang tay

Giải pháp 6: Các dụng cụ trực quan

Thông thường học sinh sẽ chú ý và quan tâm nhiều hơn đến việc trình bày dưới dạng hình ảnh hoặc dụng cụ trực quan. Vì vậy, tôi thường sử dụng nhiều hơn các dụng cụ trực quan để làm cho bài học thú vị và thu hút học sinh

hơn như bộ đồ dùng Toán lớp 1. Ngoài ra, trong các bài giảng power point thay vì sử dụng hình ảnh vẽ trong sách giáo khoa, tôi thường sử dụng ảnh chụp vật thật sẽ thu hút học sinh hơn.

Ví dụ 1: Bài 11 Phép trừ trong phạm vi 10 – Sách giáo khoa trang sách Kết nối, hình ảnh vẽ kém hấp dẫn được thay bằng hình chụp quả cam thật rồi tạo hiệu ứng 1 quả cam biến mất:



Ví dụ 2: Bài 15 Vị trí định hướng trong không gian – Sách giáo khoa trang sách Kết nối, hình ảnh chú rùa và thỏ thay bằng hình chụp chú thỏ và rùa thật:



Thỏ

Rùa

- Bên phải là bạn Rùa.
- Bên trái là bạn Thỏ.



Thỏ

Rùa

- Bên phải là bạn Rùa.
- Bên trái là bạn Thỏ.

Giải pháp 7: Phân nhóm theo kỹ năng (Dạy học phân hóa)

Tất cả học sinh trong lớp không thể có cùng một sở thích, hứng thú cũng như năng lực nhận thức. Vì vậy, tôi thường chia học sinh thành các nhóm dựa trên các kỹ năng mà học sinh cần được bổ sung hoặc hỗ trợ, từ đó tôi có thể sử dụng chính các học sinh để hỗ trợ bạn mình hoặc có cách hỗ trợ học sinh phù hợp. Đó là các nhóm học sinh:

- Nhóm HS ở mức Nhận biết
- Nhóm HS ở mức Kết nối, sắp xếp
- Nhóm HS ở mức Vận dụng

Tiếp theo, tôi thường chú ý đến việc **phân chia nội dung kiến thức của từng phần theo các mức nhận thức năng lực của học sinh**. Với mỗi tiết học tôi phân chia mức độ ưu tiên từng bài tập cho từng đối tượng học sinh.

Ví dụ: Ở bài 29 Phép cộng số có hai chữ số với số có một chữ số (tiết 2)

luyện tập

1 Đặt tính rồi tính.

$42 + 4$ $73 + 6$ $34 + 5$

2 Số ?

3 Bọn Mai gấp được 25 chiếc thuyền giấy. Em Mi gấp được 3 chiếc thuyền giấy. Hỏi cả hai chị em gấp được bao nhiêu chiếc thuyền giấy?

$?$ + $?$ = $?$

4 Lá sen chỉ chỗ được 17 chú ếch con. Trên lá sen đang có 14 chú ếch con.

Tìm đáp án cho hết ếch con lên lá sen.

A B C

5 Lấy mỗi số trên vỏ sò màu xanh cộng với một số trên vỏ sò màu vàng để được một số trên vỏ sò màu cam. Tìm các phép tính đó.

$40 + 3 = 43$ $62 + 2 = 64$ $55 + 4 = 59$

$?$ + $?$ = $?$ $?$ + $?$ = $?$

Tôi phân chia mức độ ưu tiên chú trọng, quan tâm, hướng dẫn như sau:

Nhóm HS ở mức Nhận biết: Bài 1, bài 2

Nhóm HS ở mức Kết nối, sắp xếp: Bài 3, bài 4

Nhóm HS ở mức Vận dụng: Bài 4, 5

Giải pháp 8: Làm mẫu, minh họa

Thay vì chỉ đơn giản là giao cho học sinh thực hiện một nhiệm vụ, tôi thường mời học sinh hoặc do chính giáo viên làm mẫu và minh họa để các học sinh khác có thể thực hiện nhiệm vụ một cách dễ dàng hơn.

Ví dụ: Bài 24 Luyện tập chung trang 24 – sách Kết nối

1 Số ?

a)

b)

c)

32 gồm 3 chục và 2 đơn vị.

? gồm ? chục và ? đơn vị.

? gồm ? chục và ? đơn vị.

Sau khi cho học sinh đọc yêu cầu, tôi sẽ cho cả lớp quan sát hình phần a và mời một học sinh làm mẫu trước lớp. Sau khi học sinh điền số, tôi yêu cầu em học sinh đó giải thích cách làm của mình.

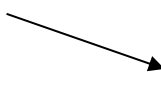
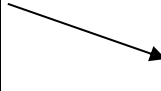
Giải pháp 9: Phối hợp với phụ huynh học sinh

Ngoài giờ học trên lớp dưới sự định hướng, hỗ trợ của thầy cô, bạn bè thì sự phối hợp, hợp tác của phụ huynh học sinh cũng góp phần quan trọng để giúp học sinh có hứng thú học tập. Vì vậy, tôi định hướng cho các bậc phụ huynh qua các buổi họp phụ huynh và qua zalo nhóm lớp với yêu cầu hướng dẫn con chuẩn bị bài ở nhà và luyện tập các kiến thức toán học theo định hướng:

- Hỗ trợ kỹ năng giải quyết bài toán: Hướng dẫn con cách làm bài theo từng bước: đọc đề, hiểu yêu cầu, chọn phương pháp, giải bài, kiểm tra lại kết quả.
- Ôn tập và kiểm tra kiến thức thường xuyên: Cha mẹ có thể sử dụng các sách ôn tập để giúp con ôn tập theo từng chủ đề hoặc theo từng học kì.

3. Kết quả sau khi áp dụng giải pháp sáng kiến

Sau khi nhiều năm tìm tòi và một năm chính thức áp dụng sáng kiến, lớp tôi chủ nhiệm đã thu được kết quả như sau:

Thời gian thực hiện	TS HS	Rất thích		Thích		Bình thường		Không thích	
		SL	%	SL	%	SL	%	SL	%
Trước	29	5	17,24	6	20,69	11	37,93	7	24,14
Sau	29	12	41,38	8	33,32	7	18,4	2	6,9
Sự chuyển biến									

Bảng tổng hợp kết quả thăm dò mức độ hứng thú học Toán

4. Hiệu quả của sáng kiến

4.1 Hiệu quả về khoa học

Trong suốt những năm vừa qua, đặc biệt là năm học 2023- 2024 nhờ áp dụng các phương pháp trên, lớp tôi chủ nhiệm đã thấy hiệu quả rõ rệt. Chất lượng học tập môn Toán thay đổi rõ rệt. Cụ thể như sau:

Thời điểm đánh giá	Hoàn thành tốt		Hoàn thành		Chưa hoàn thành	
	SL	%	SL	%	SL	%
KS đầu năm	6	20,69	18	62,07	5	17,24
Giữa kì II	15	51,72	12	41,38	2	6,9

Bảng so sánh qua kiểm tra, đánh giá ở môn Toán năm học 2023-2024

4.2 Hiệu quả về kinh tế

Trong những năm gần đây, để nâng cao kế hoạch đại trà, Nhà trường thường khuyến khích giáo viên phụ đạo miễn phí cho học sinh sau buổi học. Nhưng khi áp dụng những giải pháp trên học sinh hiểu bài ngay trên lớp từ đó sẽ tiết kiệm được kinh phí cho công tác phụ đạo học sinh còn hạn chế và cũng tiết kiệm được tiền sử dụng cơ sở vật chất. Tuy hiệu quả về kinh tế không nhiều nhưng nếu mỗi người giáo viên làm được tự chung lại sẽ thành lớn.

4.3 Hiệu quả về xã hội

Khi áp dụng các giải pháp trên, học sinh lớp 1 ở trường tôi đều trở nên thích thú, say mê với mỗi nhiệm vụ được giao, cùng thi đua học. So với môn học Tiếng Việt thì trong lớp tôi chủ nhiệm cũng như cả khối 1, số lượng học sinh tham gia các sân chơi về Toán như Vioedu cao hơn và cũng đạt kết quả cao hơn. Nhiều em đọc có tiến bộ rõ rệt. Ngoài những kết quả đã đạt được như thống kê ở trên, còn có tác dụng đem lại sự tích cực chủ động trong học tập; thoải mái tự tin trong giờ học cho các em. Nhiều em bắt đầu cố gắng nỗ lực và có tính kiên trì chịu khó cao.

5. Tính khả thi

Các giải pháp trong sáng kiến mà tôi đã áp dụng vào giảng dạy dễ vận dụng và đặc biệt giảm được tối đa thời gian lĩnh hội kiến thức mới, giúp các em có thời gian để luyện tập; tạo được môi trường học tập lành mạnh, vui vẻ, thân thiện và tích cực.

Triển khai sáng kiến không mất quá nhiều thời gian đầu tư, dễ nhân rộng; rèn được trực tiếp các kỹ năng tư duy, phán đoán, nâng cao hiệu quả học tập cho học sinh. Giờ học toán diễn ra nhẹ nhàng, tự nhiên. Vì vậy, chất lượng môn toán được nâng cao. Đặc biệt các em rất thích học toán. Điều đó đáp ứng được yêu cầu đổi mới giáo dục hiện nay.

6. Thời gian thực hiện sáng kiến

Sáng kiến “Một số giải pháp tạo hứng thú học tập môn toán cho học sinh lớp 1” được tôi thực hiện trong cả năm học và có thể áp dụng được vào tất cả các bài học của môn Toán.

7. Kinh phí thực hiện sáng kiến

Để đưa ra được những giải pháp trong sáng kiến, bản thân tôi cũng mất nhiều thời gian nhưng chi phí thực hiện sáng kiến thấp.

III. KIẾN NGHỊ, ĐỀ XUẤT

Cùng với Tiếng Việt, Toán là môn học không thể thiếu trong hệ thống giáo dục của đất nước, đặc biệt đối với lứa tuổi học sinh ở bậc tiểu học – lứa tuổi đang trong giai đoạn hình thành về nhân cách và tư duy. Vì vậy, Toán không chỉ là “công cụ của tư duy” mà còn bước đệm để hình thành nhân cách của một đứa trẻ. Do đó, việc tạo hứng thú trong học tập môn Toán nhằm mục đích nâng cao chất lượng dạy và học môn Toán ngay từ lớp 1 là việc làm hết sức cần thiết giúp học sinh học tốt môn học khác, giúp học sinh phát huy được năng lực của bản thân phù hợp với yêu cầu của đổi mới giáo dục.

Để học sinh tích cực, hứng thú học môn Toán, giáo viên cần phải nắm vững đặc điểm tâm lí của học sinh, quan tâm đến mọi đối tượng học sinh, luôn gần gũi, yêu thương và sẻ chia với học sinh; động viên, khen ngợi kịp thời sự tiến bộ dù nhỏ của các em. Ngoài ra, người giáo viên cũng cần nắm được xu hướng đổi mới của giáo dục, cập nhật những điều mới mẻ phù hợp với đặc điểm tâm lí học sinh. Vận dụng những phương pháp giảng dạy mới để đưa vào bài dạy nhằm gây hứng thú, tạo động lực học tập cho học sinh. Có như vậy, các em sẽ hào hứng, chủ động và tích cực học tập và đạt hiệu quả cao hơn trong học toán. Để giáo dục thành công một học sinh đòi hỏi mỗi người giáo viên phải không ngừng nỗ lực phấn đấu, sáng tạo, đổi mới hình thức, phương pháp dạy học. Cùng với sự tâm huyết, sự tận tâm, tận tụy, tận tình, sự thích ứng, khả năng sáng tạo của mỗi người giáo viên sẽ mang lại những giờ học hứng thú, đầy sáng tạo cho học sinh.

Trên đây là nội dung sáng kiến kinh nghiệm mà tôi đã nghiên cứu và áp dụng. Tôi rất mong có sự bổ sung, góp ý kiến của các đồng nghiệp trong khối, trong trường; Tổ chuyên môn; Ban Giám hiệu và Hội đồng khoa học các cấp để đề tài của tôi được hoàn thiện hơn.

Tôi xin trân trọng cảm ơn!

Vân Hòa, ngày 5 tháng 5 năm 2024

XÁC NHẬN CỦA CƠ QUAN

Người viết sáng kiến

Hà Thị Xuân Hương

PHIẾU NHẬN XÉT ĐÁNH GIÁ

Họ tên tác giả: Hà Thị Xuân Hương

Tên đề tài: **Một số giải pháp tạo hứng thú học Toán cho học sinh lớp 1**

Lĩnh vực: Toán

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

CHỦ TỊCH HỘI ĐỒNG SÁNG KIẾN CƠ SỞ

