

ỦY BAN NHÂN DÂN HUYỆN BA VÌ  
TRƯỜNG TIỂU HỌC VẠN THẮNG

---



# SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM

ỨNG DỤNG CÔNG NGHỆ THÔNG TIN VÀO DẠY TOÁN  
LỚP 2

|                  |                           |
|------------------|---------------------------|
| Tác giả:         | Nguyễn Thị Xuân Dung      |
| Đơn vị công tác: | Trường Tiểu học Vạn Thắng |
| 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 huyện Ba Vì

| Họ và tên            | Ngày tháng năm sinh | Nơi công tác              | Chức danh | Trình độ chuyên môn | Tên sáng kiến                                                                            |
|----------------------|---------------------|---------------------------|-----------|---------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|
| Nguyễn Thị Xuân Dung | 28-02-1973          | Trường Tiểu học Vạn Thắng | Giáo viên | Đại học             | <i>Sáng kiến kinh nghiệm</i><br><b>“Ứng dụng công nghệ thông tin vào dạy Toán lớp 2”</b> |

- Lĩnh vực áp dụng sáng kiến: Môn Toán
- Tên sáng kiến: “Ứng dụng công nghệ thông tin vào dạy Toán lớp 2”
- Ngày sáng kiến được áp dụng lần đầu hoặc áp dụng thử: ngày 6/9/2023

**Mô tả bản chất của sáng kiến:**

**+ Hiện trạng trước khi sử dụng sáng kiến**

Trong quá trình giảng dạy tôi nhận thấy những khó khăn sau:

- Khó khăn nhất đối với giáo viên chúng tôi là trình độ tin học còn hạn chế, nên việc thiết kế giáo án điện tử rất vất vả và mất nhiều thời gian. Nhà trường luôn tạo điều kiện cho chúng tôi đi học để nâng cao trình độ tin học, nhưng thời gian có hạn nên chúng tôi không thể đi chuyên sâu tìm hiểu được các kiến thức của tin học để soạn bài theo mong muốn.

- Việc thiết kế giáo án điện tử chưa có nhiều kinh nghiệm nên việc thiết kế trò chơi gặp rất nhiều khó khăn.

**+ Mục đích, giải pháp**

- Việc đa ứng dụng công nghệ thông tin vào giảng dạy có rất nhiều cái lợi cho cả học sinh lẫn giáo viên. Vấn đề đặt ra là phải soạn giáo án như thế nào cho phù hợp thì mới đem lại hiệu quả mong muốn. Không nên lạm dụng chỉ ra những kiến thức trọng tâm của bài vào Slide.

**+ Các điều kiện cần thiết để áp dụng sáng kiến**

- Phòng học có đường dây điện ổn định.

- Phòng học có máy chiếu, giáo viên chuẩn bị: PowerPoint, phiếu khen, phần thưởng,...

**+ Đánh giá lợi ích thu được hoặc dự kiến có thể thu được do áp dụng sáng kiến**

- Sau khi áp dụng một số biện pháp Giúp học sinh lớp 2 đạt kết quả cao khi làm toán như trên, tôi nhận thấy học trò lớp tôi chủ nhiệm có những chuyển biến tích cực. Các em đều nắm vững bài. Nhiều năm các lớp do tôi chủ nhiệm đều đạt được kết quả cao, 100% học sinh hoàn thành chương trình lớp 2; 80 % học sinh đạt khá giỏi môn Toán. Điển hình là qua các kì thi gần đây do tôi phụ trách học sinh đều có nhiều tiến bộ. Năm học 2023-2024 lớp tôi có 1 học sinh em Lê Khánh Ly đạt giải nhất Vioedu cấp huyện, và được đi thi Vioedu môn Toán cấp thành phố ,em đã đạt giải vàng cấp thành phố .

- 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.

*Vạn Thắng, ngày 28 tháng 4 năm 2024*

**Người nộp đơn**

*(Ký và ghi rõ họ tên)*

**Nguyễn Thị Xuân Dung**

**PHIẾU NHẬN XÉT ĐÁNH GIÁ**

Họ tên tác giả: Nguyễn Thị Xuân Dung

Tên đề tài: “Ứng dụng công nghệ thông tin vào dạy Toán lớp 2”

Lĩnh vực: môn Toán

| STT               | Tiêu chuẩn                                                                         | Điểm<br>tối đa                                                                              | Điểm<br>chấm |
|-------------------|------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|
| <b>1</b>          | <b>Sáng kiến có tính mới</b>                                                       |                                                                                             |              |
| 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                                                                                           |              |
| Nhận xét:         |                                                                                    |                                                                                             |              |
| <b>2</b>          | <b>Sáng kiến có tính áp dụng</b>                                                   |                                                                                             |              |
| 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:         |                                                                                    |                                                                                             |              |
| <b>3</b>          | <b>Sáng kiến có tính hiệu quả</b>                                                  |                                                                                             |              |
| 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:         |                                                                                    |                                                                                             |              |
| <b>4</b>          | <b>Điểm trình bày</b>                                                              |                                                                                             |              |
| 4.1               | Trình bày khoa học, hợp lý                                                         | 10                                                                                          |              |
| 4.2               | Trình bày chưa khoa học, chưa hợp lý                                               | 5                                                                                           |              |
| Nhận xét:         |                                                                                    |                                                                                             |              |
| <b>Tổng cộng:</b> |                                                                                    | <b>Đánh giá:</b> <input type="checkbox"/> Đạt (>70 điểm) <input type="checkbox"/> Không đạt |              |

**CHỦ TỊCH HỘI ĐỒNG SÁNG KIẾN CƠ SỞ**

## **MỤC LỤC**

### **PHẦN I. ĐẶT VẤN ĐỀ**

|                                                  |   |
|--------------------------------------------------|---|
| 1. Tính cấp thiết phải tiến hành sáng kiến ..... | 1 |
| 2. Mục tiêu của đề tài sáng kiến .....           | 2 |
| 3. Thời gian, đối tượng, phạm vi nghiên cứu..... | 3 |

### **PHẦN II. NỘI DUNG**

|                                                                                       |    |
|---------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 1. Hiện trạng của vấn đề .....                                                        | 3  |
| 2. Giải pháp thực hiện sáng kiến để giải quyết vấn đề .....                           | 5  |
| Giải pháp 1: Thiết kế các hoạt động phần khởi động hấp dẫn.....                       | 6  |
| Giải pháp 2: Thiết kế các Slide thiết kế màu sắc rõ ràng, không lòe lẹt hấp dẫn ..... | 7  |
| Giải pháp 3: Thiết kế các trò chơi rõ ràng .....                                      | 8  |
| Giải pháp 4: Hướng dẫn cách làm toán thật chi tiết.....                               | 8  |
| 3. Kết quả sau khi áp dụng giải pháp sáng kiến tại đơn vị .....                       | 10 |
| 4. Hiệu quả của sáng kiến .....                                                       | 12 |
| 4.1 Hiệu quả về khoa học .....                                                        | 12 |
| 4.2 Hiệu quả về kinh tế .....                                                         | 13 |
| 4.3 Hiệu quả về xã hội .....                                                          | 13 |
| 5. Tính khả thi .....                                                                 | 14 |
| 6. Thời gian thực hiện sáng kiến .....                                                | 15 |
| 7. Kinh phí thực hiện đề tài sáng kiến .....                                          | 15 |

### **PHẦN III. KIẾN NGHỊ VÀ ĐỀ XUẤT**

|                    |    |
|--------------------|----|
| 1. Kiến nghị ..... | 15 |
| 2. Đề xuất .....   | 15 |

### **TÀI LIỆU THAM KHẢO**

### **MỘT SỐ HÌNH ẢNH MINH CHỨNG**

## **PHẦN I. ĐẶT VẤN ĐỀ**

### **1. Tính cấp thiết phải tiến hành sáng kiến.**

Sự ra đời của công nghệ thông tin là sự tích hợp đồng thời các tiến bộ về công nghệ và tổ chức thông tin, đem đến nhiều ảnh hưởng tích cực cho sự phát triển của giáo dục. Công nghệ thông tin và đặc biệt là sự phát triển của internet mở ra một kho kiến thức vô cùng đa dạng và phong phú cho người học và người dạy, giúp cho việc tìm hiểu kiến thức đơn giản hơn rất nhiều, cải thiện chất lượng học và dạy và học. Công nghệ thông tin thúc đẩy một nền giáo dục mở, giúp con người tiếp cận thông tin đa chiều, rút ngắn khoảng cách, thu hẹp mọi không gian, tiết kiệm tối ưu về thời gian. Nếu như trước đây, việc tiếp thu kiến thức được cung cấp từ sách vở và giáo viên thì hiện nay, nguồn kiến thức đa dạng này được cung cấp trực tuyến qua kết nối internet. Người thầy chủ yếu là người truyền thụ kiến thức. Điều này đóng một vai trò to lớn trong quá trình đổi mới giáo dục. Ứng dụng công nghệ thông tin được ngành giáo dục đón nhận để cập nhật với xu thế phát triển của thời đại đòi hỏi người giáo viên nâng cao trình độ để hướng dẫn học sinh học tập, làm toán nhanh, chính xác, đào tạo ra những em học sinh nhanh nhẹn thông minh, tự chủ, tính toán giỏi. Vai trò của công nghệ thông tin tạo không gian và thời gian học linh động.

Đối với giáo dục và đào tạo, công nghệ thông tin có tác dụng mạnh mẽ, làm thay đổi nội dung, phương pháp dạy và học, là phương tiện để tiến tới “xã hội học tập”. Bộ giáo dục và đào tạo cũng yêu cầu “đẩy mạnh ứng dụng công nghệ thông tin trong giáo dục đào tạo ở tất cả các cấp học, bậc học, ngành học, theo hướng dẫn học. Công nghệ thông tin như là một công cụ hỗ trợ đắc lực nhất cho đổi mới phương pháp dạy học ở các môn”. Nhất là môn Toán lớp hai Tiểu học. Huyện Ba Vì ngành giáo dục cũng triển khai trong toàn ngành áp dụng nhiều đổi mới trong dạy và học, huyện cũng triển áp dụng công nghệ thông tin trong dạy và học tiến tới một nền tảng công nghệ. Huyện Ba Vì đi tiên phong trong cải cách ngành giáo dục, áp dụng công nghệ thông tin trong dạy và học.

Thực hiện tinh thần chỉ đạo của cấp trên, trong nhiều năm gần đây trường Tiểu học Vạn Thắng, việc đưa công nghệ thông tin vào giảng dạy đã phổ biến và mang tính thường nhật. Học sinh được làm quen với giáo án điện tử, các hình ảnh trình chiếu trên màn hình hoặc làm các bài thi Vioedu môn Toán, Tiếng Việt trực tiếp trên máy tính, đó chính là cách các em làm quen với công nghệ thông

tin. Việc ứng dụng công nghệ thông tin trong công tác giảng dạy là một trong những hướng tích cực nhất, hiệu quả nhất giúp học sinh hứng thú học tập hơn, tiếp thu bài tốt hơn, tạo ra một sân chơi cho học sinh lý thú và bổ ích, tạo hứng khởi và khắc sâu kiến thức cho các em học sinh.

Toán học là một môn khoa học đòi hỏi độ chính xác cao, cách trình bày ngắn gọn, rõ ràng. Vậy làm thế nào để có phương pháp dạy dễ hiểu “ Học mà chơi- Chơi mà học” thu hút các em một cách tự nhiên nhất. Đó là một trong những suy nghĩ trăn trở của một giáo viên chủ nhiệm như tôi. Trong năm học này, tôi được phân công chủ nhiệm lớp 2a5, tôi dành thời gian và tâm huyết của mình thiết kế các bài giảng điện tử để đưa vào giảng dạy, ngoài sử dụng phần mềm Power Point, sử dụng các phần mềm vào phần luyện tập dưới dạng trò chơi, tạo phiếu kiểm tra để học sinh hứng thú học tập. Với khả năng và kinh nghiệm của mình tôi muốn khơi dậy những tiềm năng đam mê Toán học và thái độ tích cực của mỗi học sinh trong học tập. Chính vì lẽ đó tôi viết đề tài: **“Ứng dụng công nghệ thông tin vào dạy Toán lớp 2”**.

## **2. Mục tiêu của đề tài, sáng kiến.**

Ứng dụng công nghệ trong dạy học môn toán lớp Hai nhằm tạo ra môi trường học tập linh hoạt và tăng tương tác giữa người dạy, người học.

Bởi vậy qua sáng kiến kinh nghiệm này tôi muốn truyền tải tới bạn bè đồng nghiệp, những ứng dụng tốt nhất cho của công nghệ thông tin với môn Toán lớp Hai và có thể áp dụng ở các khối, cấp học khác để các em học sinh học tập tốt hơn, đạt kết quả cao hơn.

- Sử dụng công nghệ vào trong giảng dạy sẽ được thực hiện như sau:

Giáo viên: Trang bị máy tính riêng và các kỹ năng sử dụng các phần mềm hỗ trợ thiết kế bài giảng điện tử nhằm gia tăng sự chú ý của học sinh.

- Đưa ứng dụng công nghệ thông tin vào giảng dạy môn Toán, đổi mới hình thức lên lớp bằng các bài giảng trình chiếu, mang đến cho học sinh những giờ học hấp dẫn. Đồng thời, tạo điều kiện học sinh được thực hành và tham gia tốt các cuộc thi trên mạng dành cho học sinh lớp 2 cấp Tiểu học như cuộc thi Vioedu môn Toán và Vioedu môn Tiếng Việt.

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

- **Thời gian nghiên cứu:** Từ tháng 9 đến tháng 5 năm học 2023-2024
- **Đối tượng nghiên cứu:** 36 em học sinh lớp 2a5 trường Tiểu học Vạn Thắng.
- **Phạm vi nghiên cứu:** Các biện pháp tôi đưa ra có thể áp dụng thuận lợi ở bộ Môn Toán trong Trường Tiểu học Vạn Thắng không chỉ ở lớp 2 mà còn có thể áp dụng linh hoạt ở các khối lớp khác, trường khác, trong địa bàn huyện, thành phố hoặc các trường khác trên đất nước Việt Nam.

## PHẦN II. NỘI DUNG

### 1. Hiện trạng của vấn đề

Học sinh Tiểu học còn nhỏ, nên quá trình nhận thức thường gắn liền với những hình ảnh, hoạt động cụ thể. Bởi vậy các phương tiện trực quan rất cần thiết trong quá trình giảng dạy. Đặc biệt là các phương tiện trực quan sinh động, rực rỡ sẽ thu hút được sự chú ý của học sinh. Trong những tiết học có sử dụng trực quan đẹp, rực rỡ học sinh sẽ chú ý đến bài giảng hơn và kết quả là học sinh tiếp thu bài tốt hơn, nhớ lâu hơn.

Trước đây, các tiết học hầu như nhàm chán, học sinh ít tập trung chú ý, giáo viên chủ yếu sử dụng tranh ảnh có sẵn, lời nói để hướng dẫn hoạt động. Học sinh chưa được tự thể hiện mình, chưa được bộc lộ hết khả năng bản thân của mình.

Ngày nay, việc ứng dụng công nghệ thông tin vào dạy học đã phát triển rộng ở các cấp học. Công nghệ thông tin có tác dụng mạnh mẽ làm thay đổi phương pháp, phương thức dạy học. Công nghệ thông tin là phương tiện để tiến tới “xã hội học tập”. Học tập ở mọi nơi mọi lúc, học bạn bè, học thầy cô, học tập trên mạng.

Trong lĩnh vực giáo dục và đào tạo, chúng ta đang thực hiện việc tuyên truyền, quảng bá khuyến khích giáo viên, học sinh học và sử dụng công nghệ thông tin để nâng cao kỹ năng dạy và học, từ đó cải thiện chất lượng giáo dục. Mục tiêu cuối cùng của việc ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học là nâng cao một bước cơ bản chất lượng học tập cho học sinh, tạo ra một môi trường giáo dục mang tính tương tác cao.

Đặc biệt với môn Toán là môn học có khả năng giáo dục rất lớn, nó là công cụ cần thiết để học các môn học khác. Ngoài ra môn Toán còn giúp các em học

sinh nhận thức thế giới xung quanh rèn cho học sinh phương pháp suy nghĩ, tác phong làm việc khoa học.

Việc sử dụng giảng dạy bằng công nghệ thông tin trong việc dạy Toán đã giúp học sinh từng bước phát triển tư duy, rèn luyện phương pháp và kỹ năng logic, tập dượt khả năng quan sát, phỏng đoán tìm tòi. Phát huy khả năng tư duy độc lập, sáng tạo quá trình tự học, tự chiếm lĩnh kiến thức thông qua các phần mềm máy tính. Giờ học Toán bằng công nghệ thông tin diễn ra một cách nhẹ nhàng, sinh động. Đó là công việc hết sức quan trọng với người dạy và người học trong khi truyền thụ và lĩnh hội kiến thức.

Đối với học sinh lớp Hai các em nhận thức tiếp thu bài học thường gắn với hành động trực quan, các em thích quan sát các sự vật hiện tượng có màu sắc sặc sỡ, hấp dẫn, khả năng kiểm soát, điều khiển chú ý còn hạn chế. Ở giai đoạn này học sinh thích quan tâm chú ý đến những môn học, giờ học có đồ dùng trực quan sinh động, hấp dẫn có nhiều tranh ảnh, trò chơi. Sự tập trung chú ý khái quát của các em thiếu tính bền vững, chưa thể tập trung lâu dài và dễ bị phân tán trong quá trình học tập. Vì vậy giáo viên cần mạnh dạn, tự tin, không ngại khó và không ngừng sáng tạo. Hãy tự thiết kế cho mình những bài giảng điện tử qua đó giáo viên có thể tự mình tích lũy được rất nhiều kinh nghiệm quý báu nhờ quá trình tự học hỏi say mê, tự mày mò để nâng cao trình độ công nghệ thông tin.

- Việc đưa ứng dụng công nghệ thông tin vào giảng dạy có rất nhiều cái lợi cho cả học sinh lẫn giáo viên. Vấn đề đặt ra là phải soạn giáo án như thế nào cho phù hợp thì mới đem lại hiệu quả mong muốn.

Thực hiện trên tiết học là hoạt động chủ đạo của học sinh, giáo viên là người hướng dẫn, gợi ý, kích thích hoạt động, sáng tạo tích cực của học sinh.

Đối với môn Toán không có nhiều tranh ảnh như các bé môn khác, nên rất cần đến ứng dụng công nghệ thông tin. Ngoại trừ việc đã sử dụng dạy và học toán chỉ là những con số, các bài toán và những hình vẽ. Thì những con số, những bài toán và những hình vẽ nếu được đưa lên màn hình lớn với sự nhấn mạnh bằng cách đổi màu chữ hay gạch chân, sẽ có hiệu quả hơn. Chính vì vậy mà việc đưa ứng dụng công nghệ thông tin vào giảng dạy môn Toán là cần thiết.

- Đối với học sinh của tôi học sinh lớp Hai Trường Tiểu học Vạn Thắng các em còn nhỏ, đa số học sinh đều là dân tộc Kinh, nhà gần trường. Các em thường ở nhà với ông bà nên việc học còn thiếu sự hướng dẫn giúp đỡ của cha mẹ, đặc

biệt là môn toán nên chất lượng còn hạn chế ,các em chưa hiểu sâu bản chất về môn toán vì vậy khi khảo sát chất lượng chưa được cao.

- Đầu năm học 2023-2024, tôi được nhà trường phân công dạy lớp 2a5, với sĩ số 36 học sinh. Sau 2 tuần làm công tác giảng dạy, tôi nhận thấy kỹ năng làm toán của các em còn hạn chế, học sinh chưa hiểu bài còn sai nhiều.

=> Từ kết quả khảo sát cụ thể qua các bài làm toán của học sinh lớp 2a5 do tôi giảng dạy, tôi có bảng tổng hợp như sau:

### **BẢNG PHÂN TÍCH KẾT QUẢ BÀI LÀM CỦA HỌC SINH**

| <b>Lớp</b> | <b>Sĩ số</b> | <b>HTT</b> |      | <b>HT</b> |      | <b>CHT</b> |     |
|------------|--------------|------------|------|-----------|------|------------|-----|
|            |              | SL         | %    | SL        | %    | SL         | %   |
| 2a5        | 36           | 16         | 44,5 | 17        | 47,2 | 3          | 8,3 |

Trước thực tế trên, tôi đã nghiên cứu và đưa ra một số biện pháp để nâng cao chất lượng môn toán. Áp dụng công nghệ thông tin vào dạy môn Toán lớp Hai.

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

Trường Tiểu học Vạn Thắng là đơn vị điển hình về ứng dụng công nghệ thông tin, nên đã sớm triển khai việc đưa ứng dụng công nghệ thông tin vào đổi mới phương pháp dạy và học. Năm học 2023 - 2024 tiếp tục thực hiện tinh thần chỉ đạo của Bộ Giáo dục, Sở Giáo dục và Đào tạo Hà Nội, Trường Tiểu học Vạn Thắng đã phát động phong trào ứng dụng công nghệ thông tin trong giảng dạy. Đây cũng là một trong những tiêu chí đánh giá mỗi giáo viên trong nhà trường.

- Được sự quan tâm của Ban Giám Hiệu, sự động viên của các cấp lãnh đạo trường hỗ trợ về cơ sở vật chất cho nhà trường. Trong những năm học vừa qua trường đã được cấp máy chiếu, tivi và hệ thống mạng Inte net.

- Nhà trường luôn tạo điều kiện cho giáo viên học nâng cao trình độ tin học. Thường xuyên tổ chức các lớp tập huấn sử dụng công nghệ thông tin cho giáo viên. Trường còn tổ chức các buổi tham luận về ứng dụng công nghệ thông tin để giáo viên trao đổi kinh nghiệm và học hỏi lẫn nhau.

Ví dụ: ngoài việc mở chuyên đề về công nghệ thông tin do nhà trường tổ chức, nhà trường còn tổ chức cho giáo viên tham gia ngày hội giao lưu công nghệ thông tin - STEM.

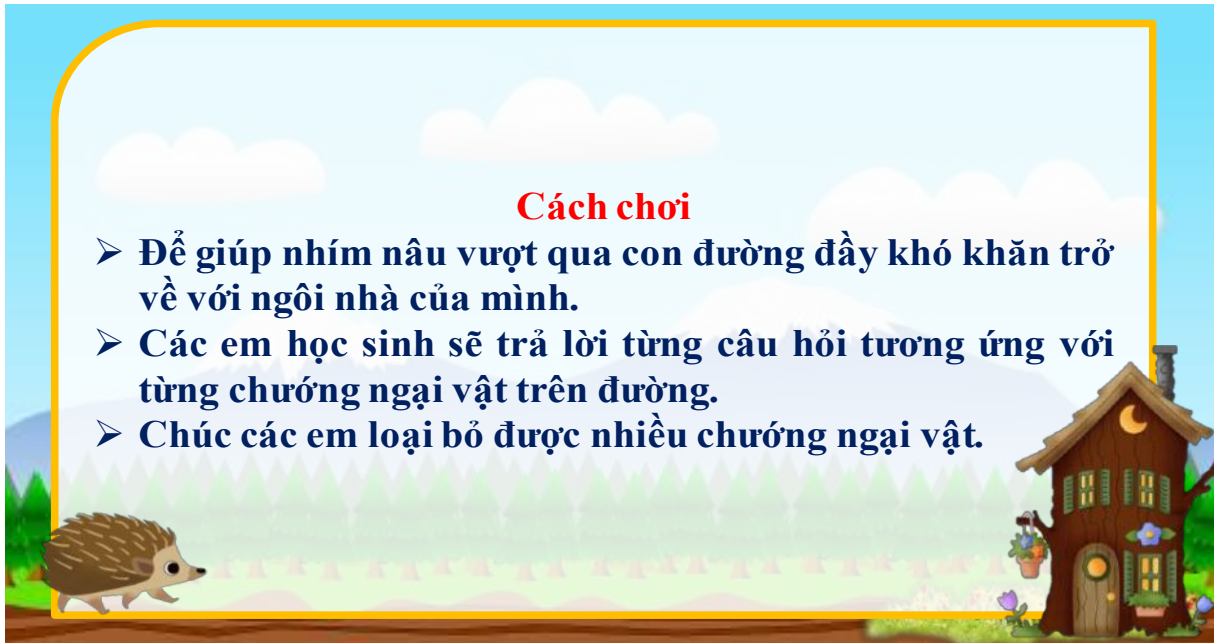
Chính vì vậy tôi tự thiết kế cho mình những bài giảng điện tử qua đó tôi có thể tự mình tích lũy được rất nhiều kinh nghiệm quý báu nhờ quá trình tự học hỏi say mê, tự mày mò của mình. Thực hiện trên tiết học là hoạt động chủ đạo của học sinh, giáo viên là người hướng dẫn, gợi ý, kích thích hoạt động, sáng tạo tích cực của các em. Tôi đưa ra các biện pháp ứng dụng công nghệ thông tin vào dạy Toán lớp 2 như sau:

### **Giải pháp 1: Thiết kế các hoạt động phần khởi động hấp dẫn:**

Để bài học có hiệu quả tôi thường thiết kế có các bài hát hoặc trò chơi với hình ảnh sinh động ngộ nghĩnh xen lẫn tiếng nhạc. Mỗi khi tiếng nhạc vang lên là lớp học im phăng phắc lắng nghe hoặc khởi động bằng các hình ảnh, nhân vật của các câu chuyện cổ tích gây hứng thú cho các em hoặc các trò chơi dân gian như trò chơi bắt bướm, rò chơi rung chuông vàng, trò chơi bóng bay thông thái, nhím nâu vượt đường ...

Ví dụ: Ở tiết 40 bài 15 Ki lô gam phần khởi động tôi thiết kế trò chơi Nhím Nâu vượt đường để ôn lại bài cũ





### Cách chơi

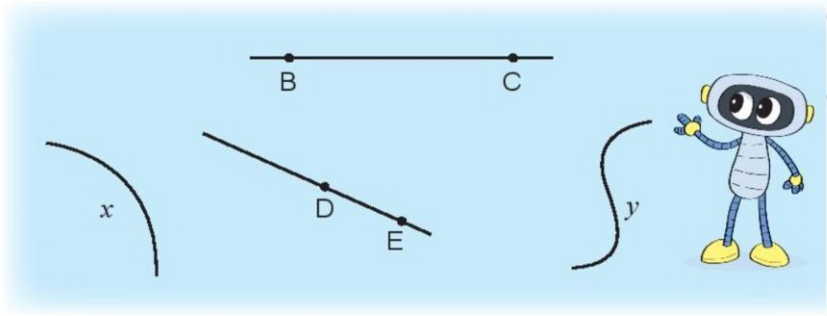
- Để giúp nhím nâu vượt qua con đường đầy khó khăn trở về với ngôi nhà của mình.
- Các em học sinh sẽ trả lời từng câu hỏi tương ứng với từng chương ngại vật trên đường.
- Chúc các em loại bỏ được nhiều chương ngại vật.

**Giải pháp 2: Thiết kế các Slide màu sắc rõ ràng, ngắn gọn, đáp án chính xác, hấp dẫn, tạo sự hứng khởi cho các em.**

Ví dụ ở mỗi bài học ngoài xây dựng kế hoạch bài học, tôi thường dày công thiết kế Slide sao cho bắt mắt phù hợp với nội dung bài học, không lòe loẹt, rõ nét, ngắn gọn lên màn hình để cả lớp nhìn được hiểu bài, với những bài tập khó tôi còn có những câu hỏi bên ngoài để các em hiểu bài chi tiết. Ví dụ ở tiết 68 bài: đường thẳng ,đường cong tôi thiết kế rõ ràng để học sinh nhận ra đâu là đường thẳng và các em nhận biết được đâu là đường cong.



**1**



a) Kể tên các đường thẳng trong hình vẽ.

b) Kể tên các đường cong trong hình vẽ.

a. Các đường thẳng trong hình vẽ là: BC, DE  
b. Các đường cong trong hình vẽ là: x

Các em học sinh lớp 2A5 của tôi thường hào hứng khi tham gia học tập đặc biệt là môn Toán. Các em thường trật tự quan sát, hăng hái phát biểu, sôi nổi thảo luận nhiều em học tốt môn Toán, giờ Toán các em vui vẻ học, giáo viên cũng thấy nhẹ nhàng, khi tôi đưa ra các câu hỏi nhiều em giơ tay phát biểu.

### (Minh chứng 1)

#### **Giải pháp 3: Thiết kế các trò chơi rõ ràng.**

Tôi thiết kế các trò chơi giúp học sinh củng cố, khắc sâu các kiến thức giúp các em hiểu bài sâu hơn, các trò chơi gắn với đời sống thực tế hoặc gắn liền với các câu chuyện cổ tích như: Nàng Bạch Tuyết và bảy Chú Lùn, trò chơi ai nhanh ai đúng, tìm nhà cho mây, bóng bay thông thái, ong mật tìm hoa, trò chơi bắt bướm, các trò chơi đều gắn liền với tuổi thơ của các em. Ví dụ tiết 98 Bài 40 Bảng nhân 5 (tiết 2) Trò chơi ong mật tìm hoa ở cuối bài. Cách chơi ong mật tìm hoa học sinh củng cố sâu kiến thức về bảng nhân 5, nhân 2 qua việc các em trả lời đúng các câu hỏi thì ong sẽ bay tới bông hoa đó kêu vo ve rất hấp dẫn .



#### **Giải pháp 4: Hướng dẫn cách làm Toán thật chi tiết :**

Ngoài việc thiết kế chi tiết rõ ràng tôi còn đổi mới phương pháp tạo hứng khởi vui tươi, hướng dẫn bằng các hình ảnh, câu hỏi gợi mở để các em hiểu bài vì thế lớp tôi các em đều học tiến bộ môn toán, nhất là khi hướng dẫn các em học sinh thi giải toán Vioedu trên máy tính tôi thường dạy các em làm trực tiếp trên máy tính. Tôi hướng dẫn các em cách làm bài nhanh, chính xác.

Ví dụ: Bước 1: Đăng nhập

Bước 2: Nhập mật khẩu.

Bước 3: Vào thi

Dạy các em làm bài trực tiếp trên máy tính, cách làm bài, cách nhẩm nhanh chính xác, cách kết thúc nhanh. (**Minh chứng 2 và minh chứng 3**)

**Tuy công nghệ thông tin thuận lợi nhưng muốn đạt hiệu quả cao chúng ta cần lưu ý:**

- Đối với môn Toán những khi thiết kế giáo án điện tử cần chú ý những điều sau:

Cần chọn phong chữ, màu chữ, phong nền, màu nền cho phù hợp. Không nên chọn màu sắc tối, nhợt nhạt sẽ không gây được sự chú ý của học sinh. Không nên chọn màu sắc quá lòe loẹt, hoặc quá nhiều màu sắc trong một Slide nhìn sẽ rối mắt.

Chỉ đưa những kiến thức trọng tâm của bài vào Slid. Những kiến thức cần nhấn mạnh thì nên chọn hiệu ứng đổi màu hoặc gạch chân, chứ không nên chọn hiệu ứng quá sinh động làm cho học sinh chỉ chú ý xem các hiệu ứng không chú ý đến kiến thức của bài.

Hiệu ứng chuyển trang cũng nên chọn hiệu ứng phù hợp, không nên chọn hiệu ứng quá nhanh hay quá chậm hoặc qua sống động ảnh hưởng đến sự tập trung vào bài học của học sinh.

Khi sử dụng phần mềm Canva[4] cần chọn bài toán phù hợp với nội dung kiến thức của bài để học sinh chơi trò chơi. Không nên chọn bài quá khó, bởi vì phần trò chơi này học sinh làm bài tập trắc nghiệm trong thời gian ngắn.

Cách thiết kế giáo án điện tử Toán lớp Hai:

- + Nghiên cứu nội dung bài.
- + Lựa chọn phần mềm hỗ trợ Canva tạo vi deo, âm thanh, hình ảnh, hiệu ứng.
- + Sắp xếp Slide[5]
- + Tạo trò chơi.
- + Trình chiếu thử.

Ngoài ra chúng ta tạo phiếu kiểm tra trực tuyến để học sinh làm bài tập ở nhà:

- + Nghiên cứu nội dung cần kiểm tra.

+ Lựa chọn hình ảnh đẹp trên phần mềm chèn hình ảnh vào phiếu kiểm tra, tạo hứng thú và kích thích sáng tạo của học sinh

Ví dụ: Bài kiểm tra môn Toán tháng 9

+ Tạo đề kiểm tra trực tuyến học sinh làm trên điện thoại hoặc máy tính.

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

Qua thời gian giảng dạy tôi thấy những tiết học có sử dụng công nghệ thông tin học sinh tiếp thu bài nhanh hơn và tiết học sinh động hơn những tiết học không sử dụng công nghệ thông tin.

Ví dụ: Khi tôi dạy học sinh bài “khối trụ, khối cầu” nếu không có giáo án điện tử học sinh còn nhầm lẫn khối cầu với hình tròn, hay hiểu lơ mơ về khối trụ, nhưng khi tôi chiếu hình ảnh lên học sinh dễ dàng nhận ra đâu là khối trụ, đâu là khối cầu và tìm ra các vật có dạng khối trụ như ống tre, cuộn chỉ, lon bia, khúc gỗ, hộp sữa. Học sinh còn dễ dàng hiểu và nêu được các vật có dạng khối cầu như quả bóng đá, quả bóng ten nít, quả địa cầu và viên bi có dạng khối cầu và nhiều vật dụng khác. Ví dụ: học sinh có thể dễ dàng trả lời đúng các bài tập sau:

**1** Hình nào là khối trụ? Hình nào là khối cầu?

A.  B.  C.  D. 

**2** a) Mỗi vật sau có dạng khối gì?

Khối trụ  Khối cầu 

b) Hãy nêu tên một số đồ vật có dạng khối trụ hoặc khối cầu mà em biết.

**3** Quan sát tranh rồi chỉ ra hình có dạng khối trụ, hình có dạng khối cầu.



Sau khi nghiên cứu và đưa ứng dụng công nghệ thông tin vào giảng dạy môn Toán lớp 2a5 tôi thấy học sinh thích học những tiết có dạy bằng giáo án điện tử hơn những tiết dạy truyền thống. Học sinh hiểu bài hơn, hứng thú học bài và biết áp dụng vào thực tế.

**\* Kết quả đối chiếu so với đầu năm học như sau:**

| <b>TRƯỚC KHI ỨNG DỤNG CNTT</b> |              |            |      |           |      |            |     |
|--------------------------------|--------------|------------|------|-----------|------|------------|-----|
| <b>Lớp</b>                     | <b>Sĩ số</b> | <b>HTT</b> |      | <b>HT</b> |      | <b>CHT</b> |     |
|                                |              | SL         | %    | SL        | %    | SL         | %   |
| 2a5                            | 36           | 16         | 44,5 | 17        | 47,2 | 3          | 8,3 |
| <b>SAU KHI ỨNG DỤNG CNTT</b>   |              |            |      |           |      |            |     |
| <b>Lớp</b>                     | <b>Sĩ số</b> | <b>HTT</b> |      | <b>HT</b> |      | <b>CHT</b> |     |
|                                |              | SL         | %    | SL        | %    | SL         | %   |
| 2a5                            | 36           | 29         | 80,5 | 7         | 19,5 | 0          | 0   |

- Nhìn vào bảng trên cho thấy sau khi sử dụng công nghệ thông tin vào trong các bài dạy, chất lượng học tập của học sinh được tăng cao rõ rệt. Học sinh học tập sôi nổi, hào hứng tích cực, phát huy được tính năng động, sáng tạo và ưa khám phá của học sinh tiểu học. Hầu hết các em ở lớp 2a5 nắm chắc bài và tìm kết quả nhanh, các tiết học khác có ứng dụng công nghệ thông tin kết quả cao hơn hẳn so với khi dạy không có ứng dụng công nghệ thông tin.

Ngoài ra Với niềm say mê môn Toán, sự nỗ lực của cô và trò, cuộc thi đấu trường Vioedu lớp 2a5 đã gặt hái được những thành tích cao: Năm học 2023-2024 có 7 em tham gia cấp trường, 2 em tham gia cấp huyện, đặc biệt có em Lê Khánh Ly tham gia vòng chung kết Vioedu môn Toán cấp huyện và đạt giải Nhất cấp huyện, sau đó em tiếp tục tham gia vòng chung kết Đấu trường Toán học Vioedu cấp thành phố em đã đạt giải vàng. Đó thực sự là niềm vui, niềm tự hào của tôi, của học sinh và trường Tiểu học Vạn Thắng. Tôi hướng dẫn em cách làm, cách nhẩm nhanh, chính xác cách kết thúc bài thật nhanh để về đích. Chính vì vậy em đã trả lời rất chính xác em đã đứng số 2 trên tổng số 78 em lớp

Hai thi Vioedu Toán cấp huyện và được Phòng Giáo dục và đào tạo Ba Vì xếp giải Nhất cấp huyện và em Lê Khánh Ly tiếp tục được đi thi chung kết đầu trường Vioedu môn Toán cấp Thành phố em đứng thứ Nhì cụm và đứng số 5 trên tổng số 281 em tham gia thi Vioedu cấp Thành phố. Em đã đạt giải Vàng cấp thành phố. **(Minh chứng 4 và minh chứng 5)**

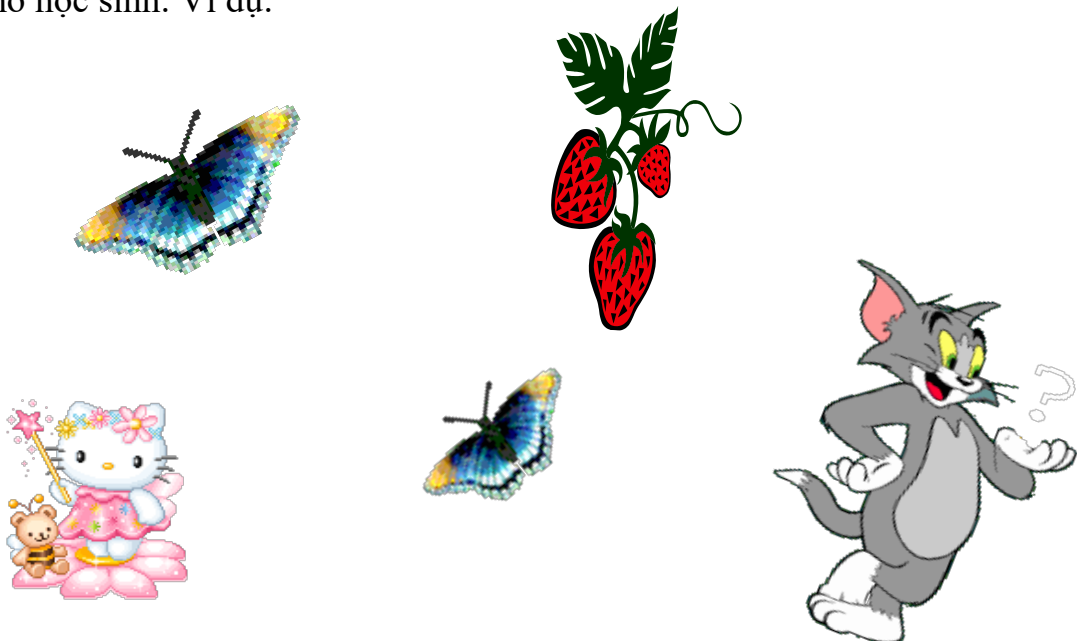
#### 4. Hiệu quả của sáng kiến

##### 4.1 Hiệu quả về khoa học

Đến năm học 2023 - 2024, giáo án điện tử đã được nhiều giáo viên đánh nhận một cách tích cực, bởi nó tạo ra một không khí học tập sôi nổi, thu hút sự chú ý của học sinh, học sinh thực sự làm chủ trong tiết học. Khi dạy bằng giáo án điện tử giáo viên nhẹ nhàng hơn. Thay bằng các thao tác gấn đã dùng lên bảng, giáo viên chỉ cần click chuột là có. Dạy bằng giáo án điện tử còn tránh được tình trạng cháy giáo án.

Đối với môn Toán không có nhiều tranh ảnh như các môn học khác, nhưng không phải vì thế mà không cần đến ứng dụng công nghệ thông tin. Môn Toán tuy ít tranh ảnh, nhưng mỗi bài học hay mỗi bài toán ta đưa lên màn hình lớn sẽ giúp học sinh chú ý hơn.

Những từ ngữ trọng tâm trong bài ta có thể đổi màu hoặc gạch chân sẽ giúp học sinh hiểu bài hơn, từ đó giải bài toán một cách dễ dàng. Hoặc khi tóm tắt đề bài, ta có thể dùng những hình ảnh phù hợp với đề bài (như con chim, con cá, bông hoa...) những hình ảnh này tôi có thể lấy trên mạng Internet tạo hứng thú cho học sinh. Ví dụ:



Trên đây là một vài hình ảnh minh họa tôi đã lấy từ trên mạng, dễ dàng tìm kiếm chúng để tạo sự hứng thú trong việc theo dõi.

Cách tóm tắt đề bài đó sẽ giúp học sinh dễ hiểu bài và làm bài tốt hơn. Những bài toán về hình học ta có thể đưa lên màn hình lớn, tô màu những phần cần thiết, như vậy sẽ giúp học sinh dễ hiểu bài hơn. Hoặc những bài toán về ghép hình, mỗi bài toán có thể có nhiều cách ghép khác nhau. Cùng một lúc giáo viên đưa các đáp án lên bảng sẽ rất vất vả và mất thời gian. Nhưng nếu dạy bằng giáo án điện tử thì chỉ cần thiết kế trong một Slide là có đủ các đáp án của bài. Dựa vào đó học sinh biết được mình đã ghép theo cách nào, và còn có những cách ghép nào nữa. Từ đó học sinh có thể vận dụng các cách ghép hình cho các bài học sau.

Ngoài sử dụng phần mềm PowerPoint tôi còn sử dụng phần mềm Violet vào phần luyện tập dưới dạng trò chơi sẽ gây hứng thú học tập cho học sinh. Trò chơi có thể diễn ra đầu, giữa hoặc cuối tiết học. Trò chơi có thể giải quyết được một hoặc nhiều bài toán. Trò chơi này còn giúp học sinh tính toán và phản xạ nhanh, từ đó phát triển tư duy cho học sinh. Để thường xuyên đổi mới tôi thường lấy tên trò chơi là “Ai nhanh, ai đúng ?” hoặc “Thử tài đoán nhanh”, trò chơi bắt bướm, trò chơi bóng bay thông thái, trò chơi trốn tìm gắn liền với các câu chuyện cổ tích rất hấp dẫn.

Sáng kiến áp dụng công nghệ thông tin vào môn Toán lớp Hai giúp tiện ích cho giáo viên không phải sử dụng tranh ảnh công kênh, chỉ cần một chiếc máy tính nhỏ gọn là có đầy đủ tranh ảnh, màu sắc, soạn bài thoải mái, chiếu, áp tất cả các hình ảnh sách giáo khoa lên mà không tốn nhiều thời gian. Vì vậy đưa ứng dụng công nghệ thông tin vào giảng dạy có rất nhiều cái lợi cho cả học sinh lẫn giáo viên.

#### **4.2 Hiệu quả về kinh tế :**

Khi sử dụng giáo án điện tử giáo viên có thể thiết kế bài học như sách giáo khoa, không cần in tranh ảnh tốn tiền, mất thời gian. Hình ảnh rõ nét, hấp dẫn.

#### **4.3 Hiệu quả về xã hội :**

Công nghệ thông tin đã mang đến những đổi mới trong giáo dục, giúp học sinh, sinh viên tiếp cận với đa dạng các nguồn tri thức khổng lồ trên thế giới và học tập hiệu quả hơn.

Tiếp cận nguồn kiến thức phong phú, các phương pháp dạy và học trực tuyến, học liệu điện tử,... giúp học sinh, sinh viên tiếp cận với nguồn tri thức khổng lồ trên thế giới một cách dễ dàng và nhanh chóng. Họ có thể tìm kiếm thông tin, tài liệu học tập từ các nguồn khác nhau trên internet, bao gồm cả các nguồn từ nước ngoài. Ví dụ như việc học sinh có thể sử dụng các phần mềm học trực tuyến như Khan Academy, Coursera,... để học các môn học khác như Tự nhiên xã hội, Tiếng Anh,... một cách hiệu quả.

Phát triển tư duy sáng tạo Các trò chơi học tập giúp học sinh, sinh viên vừa học vừa chơi, tạo hứng thú và tiếp thu kiến thức một cách tự nhiên. Các trò chơi này thường yêu cầu học sinh sử dụng tư duy sáng tạo để giải quyết các vấn đề, từ đó giúp họ phát triển tư duy sáng tạo. Ví dụ, các em có thể sử dụng các trò chơi học tập như Minecraft Education Edition, Prodigy Math,... để học các môn học như Toán, Tự nhiên xã hội, Tiếng Anh

### **5. Tính khả thi (khả năng áp dụng vào thực tiễn công tác của đơn vị, địa phương)**

Việc áp dụng công nghệ thông tin không những áp dụng vào môn Toán lớp Hai mà còn áp dụng vào các môn học khác áp dụng vào các lớp, khối học khác. Sáng kiến: Ứng dụng công nghệ thông tin vào dạy môn Toán lớp Hai có thể áp dụng được ở tất cả các địa phương trên mọi miền đất nước, giúp các em ở tất cả các em hiểu bài hơn, học tốt hơn và không gây tốn kém cho giáo viên và học sinh.

Việc ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học ở các trường hiện nay là rất cần thiết. Nó có tác động mạnh mẽ làm thay đổi nội dung phương pháp phương thức dạy, và học theo chương trình thay sách giáo khoa hiện nay. Do đó việc soạn bài giảng điện tử là không thể thiếu. Để có được một bài giảng chất lượng thì giáo viên phải tự tìm tòi hỏi nghiên cứu và mất nhiều thời gian mới có được. Bài giảng điện tử là một phương tiện dạy học theo phương pháp mới hiện nay đòi hỏi sự đầu tư của giáo viên về thời gian để xây dựng giáo án điện tử.

Những tiết dạy có sử dụng công nghệ thông tin gây hứng thú học tập cho học sinh, làm cho tiết học nhẹ nhàng và hiệu quả hơn.

Người thầy chỉ cần tìm tài học hỏi ở sách vở, học ở bạn bè, tự học trên mạng internet - nguồn tài nguyên quý giá mà không bao giờ bạn có thể khai thác hết, chỉ có như thế trình độ ứng dụng của người thầy mới ngày một phát triển để mang lại những bài giảng hay cho các em học sinh.

#### **6. Thời gian thực hiện đề tài, sáng kiến.**

Thời gian áp dụng đề tài sáng kiến áp dụng năm học 2023-2024 và các năm học tiếp theo

#### **7. Kinh phí thực hiện đề tài, sáng kiến**

Kinh phí thực hiện: Các gói mạng sẵn có trên điện thoại thông minh hoặc bắt WiFi của nhà trường.

### **PHẦN III. KIẾN NGHỊ VÀ ĐỀ XUẤT**

#### **1. Kiến nghị**

Khó khăn nhất đối với giáo viên chúng tôi là trình độ tin học còn hạn chế, nên việc thiết kế giáo án điện tử rất vất vả và mất nhiều thời gian.

Việc thiết kế giáo án điện tử chưa có nhiều kinh nghiệm nên việc thiết kế trò chơi gặp rất nhiều khó khăn. Nên tôi mong muốn nhà trường và các cấp trên:

Tổ chức các buổi sinh hoạt chuyên môn, chuyên đề bàn luận về việc nâng cao trình độ công nghệ thông tin áp dụng trong mỗi bài học giúp học sinh học toán tốt hơn. Tổ chức, tạo điều kiện cho giáo viên được đi tập huấn các chương trình ứng dụng công nghệ thông tin trong soạn - giảng để bổ sung thêm kiến thức về soạn giáo án điện tử, tạo các trò chơi để chúng tôi dạy tốt hơn.

Trang bị điều kiện về cơ sở vật chất, đồ dùng, thiết bị dạy học.

Học tập nâng cao trình độ chuyên môn, nghiệp vụ, nâng cao trình độ công nghệ thông tin.

Đổi mới phương pháp dạy học theo hướng phát triển năng lực của học sinh.

#### **2. Đề xuất**

- Đề xuất: Đề nghị cấp trên hàng năm tổ chức các lớp mở rộng công nghệ thông tin để nâng cao trình độ cho giáo viên.

- Đề nghị nhà trường phủ sóng WiFi toàn trường hoặc đường truyền mạng ổn định để giáo viên thoải mái tìm tài hình ảnh cho bài học.

Trên đây là sáng kinh nghiệm “**Ứng dụng công nghệ thông tin dạy Toán 2**”. Rất mong được sự góp ý của Hội đồng khoa học các cấp và các bạn đồng nghiệp để sáng kiến được hoàn thiện hơn.

Xin chân thành cảm ơn!

Vạn Thắng , ngày 28 tháng 4 năm 2024

**Xác nhận của cơ quan**  
(Kí tên đóng dấu )

**Người viết sáng kiến**

**Nguyễn Thị Xuân Dung**

## **TÀI LIỆU THAM KHẢO**

- [1]     Kĩ năng Toán, Nhà xuất bản Đại học Sư Phạm Hà Nội.
- [2]     500 Bài toán cơ bản nâng cao lớp 2, Nhà xuất bản Tổng hợp Thành phố Hồ Chí Minh.
- [3]     Bồi dưỡng học sinh giỏi Toán lớp 2, Nhà xuất bản Đại học Quốc Gia Hà Nội.
- [4]     Các trang web thiết kế bài giảng.

## MỘT SỐ HÌNH ẢNH MINH HỌA

**Minh chứng 1:** Đây là hình ảnh các em hứng thú học bài, rất nhiều em giơ tay phát biểu .



**Minh chứng 2:** Đây là hình ảnh tôi đang hướng dẫn em Lê Khánh Ly và em Đỗ Quỳnh Như đang luyện Toán Vioedu trên máy :



**Minh chứng 3:** Đây là hình ảnh tôi hướng dẫn em Lê Khánh Ly luyện thi môn Toán Vioedu



**Minh chứng 4:** Đây là hình ảnh em Lê Khánh Ly đạt giải nhất cấp huyện và tiếp tục đi thi đấu trường Vioedu môn Toán cấp thành phố năm học 2023-2024



**Minh chứng 5:** Em Lê Khánh Ly được giải vàng trong kì thi Vioedu cấp Thành phố .



**CHUNG KẾT ĐẦU TRƯỞNG VIOEDU THÀNH PHỐ HÀ NỘI**

**TOP 10 HỌC SINH**

**CÓ THÀNH TÍCH XUẤT SẮC NHẤT KHỐI 02**



**LÊ THỊ BẢO CHÂU**

cqa-0020  
Trường Tiểu Học Cát Quế A  
Huyện Hoài Đức



**PHẠM ĐỨC ANH**

dd324-0130  
Trường Tiểu Học Đồng Đa  
Quận Đống Đa



**HOÀNG GIA BẢO**

bvd10-1262  
Trường Tiểu Học Bế Văn Đàn  
Quận Đống Đa

| THỨ HẠNG | HỌ VÀ TÊN             | TK VIOEDU  | TRƯỜNG                           | HUYỆN            |
|----------|-----------------------|------------|----------------------------------|------------------|
| 4        | Tống Minh Hưng        | 22161422   | Liên cấp TH&THCS Ngôi Sao Hà Nội | Quận Thanh Xuân  |
| 5        | Lê Khánh Ly           | vt-3805    | Trường Tiểu Học Vạn Thắng        | Huyện Ba Vì      |
| 6        | Trương Khánh Nam      | tl48-3743  | Trường Tiểu Học Thanh Liệt       | Huyện Thanh Trì  |
| 7        | Nguyễn Anh Khang      | nt1-3637   | Trường Tiểu Học I-Sắc Newton     | Quận Bắc Từ Liêm |
| 8        | Vũ Trọng Hải          | dd324-0139 | Trường Tiểu Học Đồng Đa          | Quận Đống Đa     |
| 9        | Lê Hoàng Quân         | aka-0056   | Trường Tiểu Học An Khánh A       | Huyện Hoài Đức   |
| 10       | Nguyễn Trần Minh Hạnh | 22161253   | Liên cấp TH&THCS Ngôi Sao Hà Nội | Quận Thanh Xuân  |