

ỦY BAN NHÂN DÂN HUYỆN BA VÌ
TRƯỜNG TIỂU HỌC PHÚ ĐÔNG



SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM

Tên đề tài:

**MỘT SỐ GIẢI PHÁP TẠO HỨNG THÚ HỌC TẬP
MÔN TOÁN CHO HỌC SINH LỚP 1**

Tên tác giả: Chu Thị Thanh Huyền

Đơn vị công tác: Trường Tiểu học Phú Đông

Chức vụ: Giáo viên

Năm học: 2023 - 2024

MỤC LỤC

I. ĐẶT VẤN ĐỀ.....	1
1. Lý do chọn đề tài.....	1
2. Mục đích nghiên cứu.....	2
3. Phạm vi, thời gian, kế hoạch nghiên cứu:	2
II. NỘI DUNG CỦA SÁNG KIẾN	3
1. Cơ sở lý luận:	3
2. Cơ sở thực tiễn :	4
3. Khảo sát thực trạng	5
4. Tìm hiểu nguyên nhân.....	6
5. Đề xuất giải pháp:	6
6. Tổ chức thực hiện các giải pháp.....	6
6.1 Biện pháp 1: Sử dụng đồ chơi học tập	6
6. 2. Biện pháp 2. Sử dụng trò chơi học tập.....	7
6.3. Biện pháp 3: Sử dụng bài toán vui.....	10
6.4. Biện pháp 4: Sử dụng thử thách Toán học	10
6.5. Biện pháp 5: Sử dụng cuộc thi Toán học:	11
6.6 Biện pháp 6 : Tích cực ứng dụng công nghệ thông tin, chuyển đổi số trong các hoạt động dạy học.	11
6.7 Biện pháp 7: Sử dụng các phương pháp dạy học tích cực trong giờ học Toán.....	13
7. Kết quả thực hiện đề tài.....	15
8. Hiệu quả của sáng kiến	15
9. Tính khả thi.....	16
10. Kinh phí thực hiện sáng kiến.....	16
III. KẾT LUẬN- KHUYẾN NGHỊ.....	16
1. Kết luận:	16
2. Khuyến nghị:	17

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

1. Lý do chọn đề tài.

Trong công cuộc đổi mới giáo dục hiện nay đòi hỏi những lớp người lao động có năng lực, có bản lĩnh, chủ động sáng tạo, thích ứng với nhu cầu đổi mới của xã hội. Nhu cầu này làm cho mục tiêu đào tạo của nhà trường phải được điều chỉnh một cách hợp lý, dẫn đến tất yếu sự thay đổi về nội dung và phương pháp dạy học để đáp ứng sự đổi mới. Xuất phát từ công cuộc đổi mới giáo dục nói chung và đổi mới dạy học môn Toán ở Tiểu học nói riêng, mỗi giáo viên cần trang bị cho mình phương pháp, cách thức dạy học, đặc biệt là kỹ năng dạy học sao cho hiệu quả nhất.

Toán học là môn học quan trọng trong trường Tiểu học. Nó cung cấp những tri thức khoa học ban đầu, những nhận thức về thế giới xung quanh nhằm phát triển năng lực nhận thức, hoạt động tư duy và bồi dưỡng tình cảm đạo đức tốt đẹp của con người. Trước đây, việc dạy học Toán ở lớp 1 dường như chỉ là truyền thụ kiến thức “một chiều”. Học sinh thụ động tiếp thu kiến thức, hoạt động dưới sự chỉ đạo của giáo viên, ít chủ động, ít quyết đoán khi được giao nhiệm vụ. Việc truyền đạt kiến thức còn gặp khó khăn vì học sinh lớp 1 đầu năm chưa biết đọc, khi biết đọc rồi thì khả năng đọc hiểu của các em chưa tốt, vốn từ, việc tiếp thu còn hạn chế. Giáo viên chưa thực sự nắm được bản chất của phương pháp dạy học tích cực. Học sinh thực hành một cách rập khuôn, máy móc công thức toán học. Ngay cả học sinh cũng chưa biết cách học, cách sử dụng các đồ dùng dạy học. Học sinh chưa có thói quen chủ động, tích cực trong các hoạt động học tập của giờ học Toán. Giáo viên chưa coi trọng việc tổ chức các hoạt động của học sinh, tạo hứng thú trong giờ học, chưa dành đủ thời gian cho học sinh học tập, còn nóng vội, ít biết chờ đợi học sinh. Đặc biệt là giáo viên chưa kịp thời hỗ trợ cho những học sinh gặp khó khăn.

Môn Toán có khả năng giáo dục rất lớn trong việc rèn luyện phương pháp suy nghĩ, phương pháp suy luận logic, thao tác tư duy cần thiết để con người phát triển toàn diện, hình thành nhân cách tốt đẹp cho con người lao động trong thời đại mới.

Hiện nay toàn ngành giáo dục nói chung và giáo dục Tiểu học nói riêng đang thực hiện yêu cầu đổi mới phương pháp dạy học theo hướng phát huy tính tích cực của học sinh làm cho hoạt động dạy trên lớp “nhẹ nhàng, tự nhiên, hiệu quả”. Muốn giờ học Toán ở lớp 1 có hiệu quả thì đòi hỏi giáo viên phải đổi mới phương pháp dạy học tức là kiểu dạy học “*Lấy học sinh làm trung tâm*”, hướng tập trung vào học sinh, trên cơ sở hoạt động của các em. Giáo viên là người định hướng, tổ chức ra những tình huống học tập nó kích thích vào óc tò mò và tư duy

độc lập của các em. Bản chất của phương pháp này chính là tích cực hóa các hoạt động của người học. Thông qua hoạt động học, học sinh tự giác, tích cực, chủ động, sáng tạo, đều được bộc lộ mình và đều có cơ hội phát triển.

Xuất phát từ yêu cầu trên, tôi mạnh dạn đưa ra sáng kiến: ***Một số giải pháp tạo hứng thú học tập môn Toán cho học sinh lớp 1***, nhằm giúp học sinh yêu thích môn học, say mê học Toán và đạt thành tích cao trong học tập.

2. Mục đích nghiên cứu

Tôi viết sáng kiến kinh nghiệm này với mục đích :

- Góp phần đổi mới phương pháp dạy học môn toán ở Tiểu học theo hướng phát huy tính tích cực, chủ động và sáng tạo của học sinh, tăng cường hoạt động cá thể phối hợp với học tập giao lưu. Hình thành và rèn luyện kỹ năng vận dụng kiến thức vào thực tiễn

- Góp phần gây hứng thú học tập môn Toán cho học sinh-một môn học được coi là khô khan, học búa thì lựa chọn phương pháp và hình thức dạy học tích cực sẽ giúp các em nhìn nhận, nắm bắt nội dung học tập một cách cụ thể, dễ hiểu

2.1. Đối tượng nghiên cứu: *Một số giải pháp tạo hứng thú học tập môn Toán cho học sinh lớp 1*

2.2. Phương pháp nghiên cứu

- Phương pháp nghiên cứu lí luận.
- Phương pháp điều tra, khảo sát, thu thập số liệu.
- Phương pháp quan sát.
- Phương pháp tổng kết kinh nghiệm.
- Phương pháp phân tích, tổng hợp
- Phương pháp kiểm tra, đánh giá

3. Phạm vi, thời gian, kế hoạch nghiên cứu:

a. Phạm vi nghiên cứu: Đề tài: ***Một số giải pháp tạo hứng thú học tập môn Toán cho học sinh lớp 1.*** Tôi nghiên cứu với 29 HS trong lớp 1A3 Trường Tiểu học Phú Đông.

b. Thời gian nghiên cứu: Từ tháng 9 năm 2023 đến tháng 5 năm 2024 nay và đã đạt được hiệu quả khá khả quan.

c. Kế hoạch nghiên cứu:

- Tháng 9/2023

- + Cập nhật, nghiên cứu các văn bản chỉ đạo của cấp trên để phục vụ đề tài.
- + Nghiên cứu về đặc điểm tâm sinh lý của học sinh Tiểu học cũng như đặc điểm tình hình riêng của trường.
- + Nghiên cứu để nắm được thực trạng GD HS trong nhà trường.

- + Tìm hiểu nguyên nhân.
- **Tháng 10-11/2023:** Lập kế hoạch nghiên cứu, tập hợp số liệu thống kê cụ thể phục vụ cho đề tài.
- **Tháng 12/2023 đến 4/2024**
- + Tiếp tục thăm lớp, dự giờ, triển khai các hoạt động, đánh giá rút kinh nghiệm.
- + So sánh đối chứng và tiến hành viết SKKN.

II. NỘI DUNG CỦA SÁNG KIẾN

1. Cơ sở lý luận:

Ngày 26 tháng 12 năm 2018, Bộ GD&ĐT đã ban hành thông tư 32/2018/TT-BGDĐT về việc ban hành Chương trình giáo dục phổ thông mới. Thông tư này có hiệu lực thi hành kể từ ngày 15 tháng 02 năm 2019 và thay thế Quyết định số 16/2006/QĐ-BGDĐT ngày 05 tháng 5 năm 2006 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo ban hành Chương trình giáo dục phổ thông. Theo thông tư trên, chương trình môn Toán lớp 1 có 4 mạch kiến thức gồm:

- + Số học;
- + Đại lượng và đo đại lượng;
- + Yếu tố hình học;
- + Giải bài toán có lời văn.

Chương trình môn Toán lớp 1 mới không có riêng mạch kiến thức “Giải bài toán có lời văn”, nhưng nội dung này được đề cập đến trong phần thực hành giải quyết vấn đề ở tất cả các mạch kiến thức.

Trong nội dung Hình học của chương trình môn Toán lớp 1 mới có đề cập đến yêu cầu: Nhận biết được vị trí, định hướng trong không gian như: trên – dưới, phải – trái, trước – sau, ở giữa. Nội dung hình học không gian đã được đưa vào sớm hơn, ngay từ lớp 1.

Các nội dung này được xây dựng và điều chỉnh dựa trên nền tảng của các kiến thức cơ bản về Toán học và phù hợp với độ tuổi, trình độ và khả năng của học sinh lớp 1.

Với nội dung Môn Toán như vậy thì mục tiêu môn Toán lớp 1 cũng như dạy học Toán hướng tới đó là:

- + Góp phần hình thành và phát triển năng lực toán học với yêu cầu cần đạt ở mỗi nội dung
- + Có những kiến thức và kỹ năng toán học cơ bản ban đầu, thiết yếu về:
 - * Số và phép tính: Số tự nhiên và các phép tính trên những số đó.
 - * Hình học và Đo lường: Quan sát, nhận biết (ở mức độ trực quan) của một số hình phẳng và hình khối trong thực tiễn; tạo lập một số mô hình hình học đơn

giản, phát triển trí tưởng tượng không gian; giải quyết một số vấn đề thực tiễn đơn giản gắn với Hình học. Một số yếu tố thống kê đơn giản; giải quyết một số vấn đề thực tiễn gắn với một số yếu tố thống kê.

Với chương trình và mục tiêu trên, mỗi giáo viên cần tìm tòi các biện pháp làm sao kích thích hứng thú trong học sinh, giúp học sinh say mê học Toán.

2. Cơ sở thực tiễn :

2.1. Đặc điểm tình hình:

Đầu năm học 2023 – 2024 tôi được Ban Giám Hiệu phân công chủ nhiệm lớp 1A3, tổng số 29 học sinh. Hầu hết các con đi học đúng độ tuổi quy định.

2.2 .Thuận lợi- khó khăn:

a, Thuận lợi

- Về cơ sở vật chất: Phòng học khang trang, sạch đẹp, thoáng mát, đủ ánh sáng, lớp sử dụng bảng chống lóa, có quạt mát; bàn ghế đầy đủ phù hợp với lứa tuổi các em. Mỗi lớp đều được trang bị tivi, và có hệ thống internet đầy đủ, rất thuận tiện cho việc ứng dụng công nghệ thông tin vào dạy học.

- Ban giám hiệu nhà trường: Luôn quan tâm, động viên, tạo mọi điều kiện về cơ sở vật chất và trang thiết bị đồ dùng dạy học phục vụ cho việc dạy học.

- Về giáo viên: Nhiệt tình yêu nghề mến trẻ, luôn quan tâm kèm cặp giúp đỡ học sinh trong lớp, đặc biệt là những em có hoàn cảnh khó khăn, những em học tập chưa tốt. Đa số giáo viên là những người ham học hỏi, tích cực tìm ra phương pháp dạy học mới để đạt được kết quả cao nhất.

- Các phương tiện dạy học đa dạng: Hiện nay, có nhiều phương tiện dạy học như sách giáo khoa, bài giảng điện tử, video, ứng dụng trên điện thoại và máy tính bảng. Nhờ đó, giáo viên có thể lựa chọn phương pháp dạy học phù hợp nhất với học sinh.

- Công nghệ thông tin hỗ trợ dạy học: Công nghệ thông tin đang được ứng dụng rộng rãi trong dạy học, giúp giáo viên và học sinh tương tác dễ dàng hơn, trao đổi thông tin nhanh chóng hơn.

- Giáo viên có nhiều tài liệu tham khảo: Hiện nay, giáo viên dạy Toán lớp 1 có nhiều tài liệu tham khảo như sách giáo khoa, sách hướng dẫn giảng dạy, tài liệu trực tuyến, các bài giảng trực tuyến... Điều này giúp giáo viên có thể nâng cao chất lượng dạy học, cập nhật kiến thức mới nhất và phát triển kỹ năng giảng dạy.

- Tập thể lớp yêu thương đoàn kết, phụ huynh học sinh đồng tình ủng hộ, tham gia tích cực các phong trào do ngành và nhà trường phát động.

b, Khó khăn

* Giáo viên :

- Phương pháp dạy học chưa hiệu quả: Nhiều giáo viên vẫn áp dụng phương pháp dạy truyền thống, tập trung vào việc giảng bài và ghi nhớ. Điều này khiến cho học sinh cảm thấy nhàm chán và khó tiếp thu kiến thức.

- Giáo viên chưa thực sự nắm được bản chất của phương pháp dạy học “Phát huy tính tích cực, chủ động, sáng tạo cho học sinh”.

- Một số giáo viên tuổi cao còn ngại thay đổi, ít cập nhật thông tin về sự phát triển của khoa học kỹ thuật, chưa tích cực ứng dụng CNTT để tìm tòi các tài liệu cho bài dạy thêm phong phú hấp dẫn.

- Giáo viên còn thiếu kinh nghiệm với cách tổ chức hoạt động tích cực cho trò lĩnh hội kiến thức. Hoặc có tổ chức thì còn lúng túng, mất thời gian.

***Học sinh:**

- Học sinh lớp 1 mới chuyển từ hoạt động vui chơi sang hoạt động học tập nên các em còn khá lúng túng, ngỡ ngàng với các môn học ở trường nhất là môn Toán.

- Việc truyền đạt kiến thức môn Toán còn gặp khó khăn vì học sinh đầu năm học chưa biết đọc, rồi khi biết đọc rồi thì khả năng đọc hiểu của các em chưa tốt, vốn từ, việc tiếp thu còn hạn chế.

- Học sinh thụ động tiếp thu kiến thức, hoạt động dưới sự chỉ đạo của thầy, ít chủ động, ít quyết đoán khi được giao nhiệm vụ.

3. Khảo sát thực trạng

Năm học 2023 -2024 tôi được BGH nhà trường phân công chỉ nhiệm lớp 1A3 tổng số học sinh là 29 em. Sau thời gian nhận lớp và giảng dạy, tôi thấy khả năng học Toán của các em còn nhiều hạn chế. Tiến hành khảo sát, tôi thu được kết quả cụ thể như sau:

BẢNG KHẢO SÁT HỨNG THÚ HỌC TOÁN

Thời điểm khảo sát: Tháng 10/2023

Thời gian khảo sát	HS hứng thú, tích cực, chủ động học tập trong giờ Toán	HS chưa hứng thú, tích cực, chủ động học tập trong giờ Toán	Kết quả môn Toán		
			Hoàn thành tốt	Hoàn thành	Chưa hoàn thành
Đầu năm	10	19	10	17	2

4. Tìm hiểu nguyên nhân

Qua giảng dạy tôi nhận thấy kết quả chưa cao là do nguyên nhân cả hai phía: Người dạy và người học.

- Học sinh chưa hình thành được thói quen, nề nếp học tập. Học sinh chưa có ý thức tự giác học bài ở nhà.

- Nhiều học sinh chưa biết cách bảo quản đồ dùng học tập, thiếu đồ dùng thực hành môn Toán, thao tác với bộ đồ dùng chậm, chưa thành thạo nên ảnh hưởng đến quá trình học tập trên lớp.

- Giáo viên chưa tích cực đổi mới phương pháp, chưa tạo được hứng thú học tập cho học sinh trong bầu không khí mới, chưa dành đủ thời gian cho học sinh học tập, còn nóng vội, ít biết chờ đợi, chưa hỗ trợ học sinh kịp thời khi các em gặp khó khăn.

- Giáo viên chưa coi trọng việc tổ chức các hoạt động học tập của học sinh.

- Giáo viên chưa sử dụng phối hợp các phương pháp và hình thức tổ chức dạy học phù hợp với đặc điểm, tâm lý lứa tuổi của học sinh lớp 1.

- Giáo viên chưa quan tâm đến kế hoạch bài dạy, chưa đổi mới mạnh mẽ về cách đánh giá học sinh. Trong quá trình đánh giá chưa cho học sinh đánh giá lẫn nhau.

Trước thực trạng trên, tôi thấy cần phải trau dồi kiến thức tìm ra phương pháp đổi mới trong giảng dạy, khắc phục thực trạng trên để kết quả dạy học được nâng lên, thu hút sự chú ý của học sinh vào hoạt động học.

5. Đề xuất giải pháp:

Sau đây tôi xin trình bày một số biện pháp, hình thức tổ chức dạy học mà tôi đã vận dụng và có hiệu quả trong mỗi tiết học :

- + Biện pháp 1: Sử dụng đồ chơi học tập

- + Biện pháp 2: Sử dụng trò chơi học tập,

- + Biện pháp 3: Sử dụng bài toán vui

- + Biện pháp 4: Sử dụng thử thách Toán học

- + Biện pháp 5 : Sử dụng cuộc thi Toán học

- + Biện pháp 6 : Tích cực ứng dụng công nghệ thông tin, chuyển đổi số trong các hoạt động dạy học.

- + Biện pháp 7: Sử dụng các phương pháp dạy học tích cực trong giờ học Toán

6. Tổ chức thực hiện các giải pháp

6.1 Biện pháp 1: Sử dụng đồ chơi học tập

Các trò chơi và đồ chơi học tập là cách tuyệt vời để giúp trẻ học toán một cách vui nhộn và thú vị. Sử dụng đồ chơi và trò chơi học tập là một trong những

phương pháp dạy học môn Toán lớp 1 hiệu quả. Dưới đây là các cách sử dụng đồ chơi trong dạy học môn Toán lớp 1:

- Sử dụng đồ chơi giáo dục: Đồ chơi giáo dục có thể giúp học sinh rèn luyện các kỹ năng toán học như phép tính cộng, trừ, nhân, chia, hình học... Các đồ chơi này có thể là xếp hình, bảng số, bộ đồ chơi đếm. Học sinh sẽ cảm thấy hứng thú hơn khi học toán thông qua các đồ chơi này. Sau đây là 1 số ví dụ tôi đã thực hiện và học sinh rất hứng thú

- Sử dụng đồ chơi bóng: Tôi sử dụng đồ chơi bóng để giảng dạy về phép cộng trong phạm vi 10. Để làm điều này, tôi vẽ số chấm từ 1 đến 10 lên các quả bóng khác nhau và đặt chúng trên mặt bàn. Sau đó, tôi yêu cầu học sinh lựa chọn hai quả bóng và đếm số chấm trên mỗi quả bóng trước khi cộng chúng lại với nhau để tìm ra kết quả. Ví dụ: Nếu học sinh chọn hai quả bóng với số chấm là 3 và 4, học sinh sẽ đếm số chấm trên cả hai quả bóng và tìm ra kết quả là 7.

- Sử dụng đồ chơi “Bàn tính cốc giấy” Khi dạy bài: Bảng cộng, trừ trong phạm vi 10. Tôi sử dụng 5 cốc nhựa (nhiều nhóm nhiều bộ cốc như vậy). Cốc thứ nhất ghi các số từ 0 đến 9, cốc thứ hai ghi các dấu +, -. Cốc thứ ba ghi các số từ 0 đến 9. Cốc thứ tư ghi dấu =. Cốc thứ 5 ghi các số từ 0 đến 9. Sau đó cho học sinh chơi theo nhóm. Một bạn đổ và 1 bạn xoay cốc để ra phép tính và kết quả. Trò chơi giúp ghi nhớ số và các phép tính trong phạm vi 10.

- Từ các khối hình có sẵn trong bộ đồ dùng Toán tôi tổ chức cho học sinh hay các nhóm học sinh lên ý tưởng, chuẩn bị hình khối, thực hành và báo cáo sản phẩm mà các em ghép được từ các hình khối như hình vuông, hình tròn, hình tam giác, khối lập phương, khối hộp chữ nhật.

- Đây là các cách để tôi có thể áp dụng để giúp học sinh hứng thú và nâng cao kỹ năng toán học.

6. 2. Biện pháp 2. Sử dụng trò chơi học tập

- Sử dụng trò chơi học tập: Trò chơi học tập là một cách thú vị và hiệu quả để học sinh học toán. Các trò chơi này có thể là bài tập tương tác trên máy tính, game toán học, các trò chơi giúp rèn luyện tính cộng, trừ, nhân, chia, giải toán... Tôi thường sử dụng trong các hoạt động khởi động, hay các bài tập ở hoạt động Luyện tập, Thực hành. Học sinh rất hào hứng, sôi nổi, hiệu quả tiết học nhờ thế mà có hiệu quả cao. Sau đây là 1 số trong rất nhiều trò chơi mà tôi đã sử dụng khi dạy Toán

Tôi dựa vào nội dung bài học, vào điều kiện cơ sở vật chất của trường, thời gian trong từng tiết học mà lựa chọn hoặc thiết kế các trò chơi cho phù hợp. Một số trò chơi tôi đã áp dụng hiệu quả như:

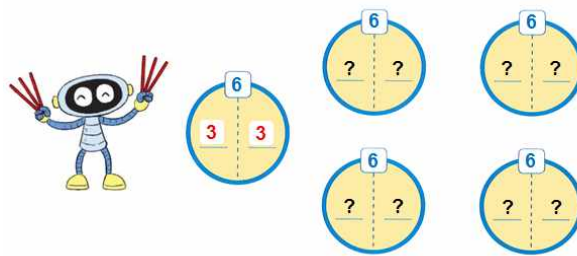
*** Trò chơi: Rồng rắn lên mây**

- **Mục đích:** Áp dụng vào hoạt động thực hành luyện tập ở các dạng bài như điền số, so sánh số lượng hai nhóm đồ vật nhiều hơn, ít hơn, bằng nhau.... Ở hoạt động luyện tập, sau khi HS hoàn thành xong bài, thay vì gọi 1 - 2 HS đọc bài làm của mình, GV chữa bài bằng trò chơi nhằm giúp HS được vận động sau một thời gian dài ngồi học.

- **Cách chơi:** 1HS làm rỗng mẹ đi vòng quanh lớp nói “Rỗng rỗng lên mây, ai mà nói đúng theo tôi về trời”. Rỗng mẹ đặt câu hỏi và gọi bạn (đóng vai rỗng con) trả lời. Nếu trả lời đúng thì sẽ nổi đuôi vào sau rỗng mẹ. Tương tự như vậy đến khi hết câu hỏi được một nhóm 5 - 7 HS. GV cho các em đi quanh lớp hát 1 bài tặng các bạn.

Ví dụ: Bài 5: Mấy và mấy (Tiết 2): Bài tập 2 (SGK/ 35): Sau khi HS thảo luận nhóm đôi thực hiện yêu cầu, GV chữa bài qua trò chơi: *Rỗng rỗng lên mây* để tách số 6 bằng nhiều cách.

2 Lấy 6 que tính. Tách 6 que tính đó thành hai nhóm.
Tìm que tính ở mỗi nhóm (theo mẫu).



* Trò chơi: Ong tìm hoa

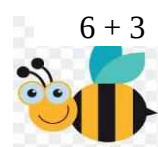
- **Mục đích:** Đây là loại trò chơi dùng để giải quyết các bài tập thực hành, hoạt động vận dụng trong các tiết luyện tập. Không chỉ giúp HS có hứng thú với giờ học Toán, mà còn tăng thêm kỹ năng làm việc nhóm, rèn tính tập thể, đoàn kết.

- **Cách chơi:** Chọn 2 đội, mỗi đội 5 em. GV chuẩn bị:

+ 2 bông hoa 5 cánh, mỗi bông một màu, trên mỗi cánh hoa ghi các số phù hợp với bài toán, mặt sau gắn nam châm. Ví dụ:



+ Mỗi bên 5 chú ong trên mình ghi các phép tính, mặt sau có gắn nam châm. Ví dụ:



+ GV chia bảng làm 2, gắn mỗi bên bảng một bông hoa đồng thời giới thiệu trò chơi: Khi nghe hiệu lệnh “bắt đầu” thì lần lượt từng bạn lên nhặt 1 chú ong trong rổ gắn với cánh hoa phù hợp, cứ như vậy cho đến khi hết ong. Trong vòng 1 phút, đội nào nhanh hơn và đúng nhiều hơn là đội chiến thắng. Số lượng ong và hoa (cánh hoa) GV có thể linh hoạt thay đổi tùy thuộc vào yêu cầu của bài.

Ví dụ:

Bài 12: Bảng cộng, bảng trừ trong phạm vi 10 (Tiết 1): Bài tập 3 (SGK/81)

Sau khi cho HS làm PBT, GV cho HS kiểm tra nhóm đôi và chữa bài bằng trò chơi *Ong tìm hoa*

Bài 13: Luyện tập chung (Tiết 1): Bài tập 1 (SGK/88)

Thay vì cho HS nêu các con ong chứa phép tính có kết quả bằng 4, chúng tôi đưa ra bông hoa chữ số 4, sau đó cho HS nối tiếp lựa chọn các con ong chứa phép tính có kết quả bằng 4 vào bông hoa.

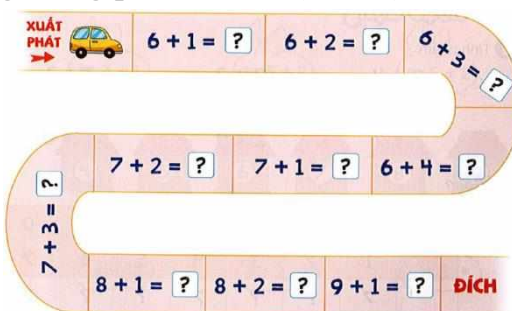
* Trò chơi: *Vượt chướng ngại vật*

- *Mục đích:* Đây là trò chơi được xây dựng trên nền tảng ứng dụng công nghệ thông tin. Trò chơi với hiệu ứng sinh động không chỉ tạo sự thích thú đối với các em mà còn giáo dục đảm bảo an toàn khi tham gia giao thông. Trò chơi có thể áp dụng linh hoạt ở các hoạt động khởi động ôn lại kiến thức cũ, thực hành luyện tập hoặc vận dụng với các phép tính trong phạm vi 10, phạm vi 100 (không nhớ).

- *Cách chơi:* Trong một cuộc đua sau khi xuất phát ô tô gặp phải một số chướng ngại vật. HS sẽ giúp bác tài xế vượt qua các chướng ngại vật bằng cách tìm đáp án đúng cho mỗi câu hỏi. Mỗi một câu trả lời đúng ô tô sẽ vượt qua được một chướng ngại vật (nếu sai bạn khác sẽ hỗ trợ), cứ như vậy lần lượt cho đến hết các chướng ngại vật. Trả lời đúng tất cả các câu hỏi ô tô sẽ về tới đích. GV có thể tổ chức cho cả lớp cùng tham gia bằng cách điền đáp án vào bảng con, hoặc gọi cá nhân, tùy theo tình hình thực tế giảng dạy.

Ví dụ:

Bài 10: Phép cộng trong phạm vi 10 (Tiết 3): Bài tập 3 (SGK/ 61)



Khi tổ chức trò chơi, GV và HS cần nhận xét về kết quả, thái độ tham gia trò chơi của từng đội, rút kinh nghiệm, cũng như liên hệ giáo dục HS tinh thần đoàn kết, khi tham gia trò chơi.

Việc tổ chức trò chơi trong các giờ học toán là vô cùng cần thiết. Song không nên quá lạm dụng phương pháp này. Người GV cần bám sát kiến thức, kỹ năng từng tiết học, bài học; phải có kế hoạch, chuẩn bị thật chu đáo cho mỗi trò chơi; có kỹ năng tổ chức, hướng dẫn các em thực hiện các trò chơi thật hợp lý và đồng bộ, phát huy được tối đa vai trò của HS.

6.3. Biện pháp 3: Sử dụng bài toán vui

- Bài toán vui là một cách thú vị để học sinh rèn luyện kỹ năng giải toán. Giáo viên có thể sử dụng các bài toán vui như câu đố, truyện cười, trò chơi câu hỏi và trả lời... để giúp học sinh phát triển khả năng tư duy, tìm ra hướng giải quyết vấn đề và rèn luyện kỹ năng giải toán. Học sinh sẽ cảm thấy thú vị và tăng cường sự tự tin khi giải quyết các bài toán vui. Một số bài toán vui trong số nhiều bài toán mà tôi đã sử dụng.

Bài 1: 2 con vịt đi trước 2 con vịt, 2 con vịt đi sau 2 con vịt, 2 con vịt đi giữa 2 con vịt. Hỏi có mấy con vịt?

Đáp án: 4 con vịt

Bài 2: Một chàng thanh niên vào cửa hàng bánh, yêu cầu:

- Hãy chuẩn bị cho ta 9 cái bánh, đựng vào 4 cái hộp bánh, mà mỗi hộp chỉ có đúng 3 cái bánh!

Ông chủ đang ngơ ngác thì một chú bé –người sau này trở thành nhà toán học nổi tiếng người Đức –chạy ra đỡ lời ông chủ:

-Xin ngài cứ yên tâm, bánh sẽ được xếp theo đúng yêu cầu ngay đây ạ. Vậy chú bé đã làm thế nào?

Đáp án: Cậu bé xếp 9 cái bánh vào 3 hộp bánh nhỏ. Xong đặt 3 hộp bánh đó vào một cái hộp to.

6.4. Biện pháp 4: Sử dụng thử thách Toán học .

- Thử thách toán học là một cách tuyệt vời để học sinh rèn luyện kỹ năng giải quyết các bài toán phức tạp. Giáo viên có thể thiết kế các bài thử thách toán học bằng cách sử dụng các câu hỏi và bài toán khó hơn, yêu cầu học sinh suy nghĩ sáng tạo và tìm cách giải quyết các vấn đề. Học sinh sẽ cảm thấy thách thức và tăng cường sự tự tin khi giải quyết các bài toán phức tạp. Giáo viên có thể tham khảo các bài toán trong sân chơi “Đấu trường Vioedu”, “Toán Kangaroo” hay “Sân chơi Toán Timo”.

- Toán Timo, Toán Kangaroo hay “ Đấu trường vioedu “ ,tôi thường tham khảo các bài toán ở các sân chơi này khi dạy mở rộng thêm kiến thức, dạy phân

hóa đối tượng trong các tiết hướng dẫn học và đã có những hiệu quả đáng ghi nhận. Tôi đã lựa chọn được các em có năng khiếu và cũng đã dành thời gian để bồi dưỡng các em tham gia các sân chơi trí tuệ.

6.5. Biện pháp 5: Sử dụng cuộc thi Toán học:

- Cuộc thi Toán học là một cách thú vị để học sinh tham gia vào các hoạt động học tập và rèn luyện kỹ năng Toán học. Giáo viên có thể tổ chức các cuộc thi Toán học giữa các học sinh trong lớp hoặc giữa các lớp khác nhau. Học sinh sẽ cảm thấy hào hứng và tăng cường sự cạnh tranh khi tham gia vào các cuộc thi Toán học.

- Ví dụ: Giáo viên tổ chức cho học sinh thi “Rung chuông vàng”. Tôi soạn hệ thống câu hỏi làm trên Powerpoint và tổ chức cho HS chơi trên lớp hoặc cả khối.

6.6 Biện pháp 6 : Tích cực ứng dụng công nghệ thông tin, chuyển đổi số trong các hoạt động dạy học.

Trong mỗi tiết học môn Toán thường có 4 hoạt động đó là: hoạt động mở đầu (khởi động), hoạt động hình thành kiến thức (khám phá), hoạt động luyện tập thực hành và hoạt động vận dụng trải nghiệm. Tôi đã ứng dụng công nghệ thông tin hiệu quả trong hoạt động mở đầu, hoạt động hình thành kiến thức như sau:

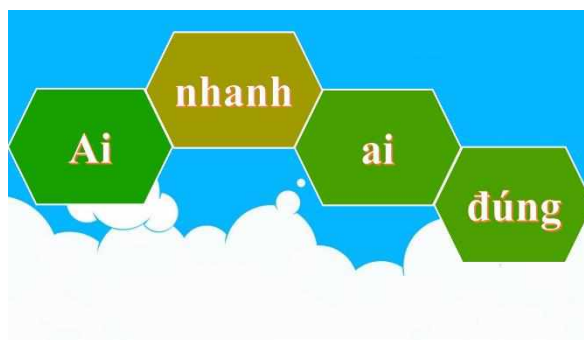
a. Hoạt động mở đầu

Trước kia các giờ kiểm tra bài cũ thường khiến HS căng thẳng, lo lắng; vì vậy để giảm bớt sự căng thẳng đó chúng tôi đã ứng dụng công nghệ thông tin vào tổ chức hoạt động khởi động tạo cho HS hứng thú khi bắt đầu tiết học như: Hát và vận động theo nhạc bài hát có nội dung liên quan đến bài học; tổ chức một số trò chơi (Ai nhanh, ai đúng; hái táo; ô cửa bí mật; nhà làm vườn thông thái,...).

Ví dụ:

Bài 10: Phép cộng trong phạm vi 10 (Tiết 2 - SGK/58): Tôi ứng dụng công nghệ thông tin bằng cách: Cho HS hát và vận động theo nhạc bài hát: *Tập đếm*. Sau khi hát và vận động, tôi đưa câu hỏi để dẫn dắt kết nối vào bài như: “Hai thêm hai bằng mấy?”, “Thêm vào ta làm tình gì?” sau đó GV sẽ kết nối vào bài học.

Bài 4: So sánh số (Tiết 4 - SGK/30): Phần khởi động tôi ứng dụng công nghệ thông tin cho HS chơi trò chơi: *Ai nhanh ai đúng* để kiểm tra kiến thức HS các tiết học trước.



Ứng dụng công nghệ thông tin để khởi động đầu tiết học sẽ làm nóng không khí, tạo hứng thú cho HS xuyên suốt trong một buổi học, giúp giảm bớt áp lực trong giờ học Toán, HS có thể tự tin trước khi vào các hoạt động tiếp theo.

b. Hoạt động hình thành kiến thức

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. Khi ứng dụng công nghệ thông tin GV có thể thiết kế bài học sinh động, hấp dẫn, hình ảnh đẹp lôi cuốn HS mà không cần mất thời gian, tốn nhiều kinh phí in tranh ảnh.

Những bài toán về hình học ta có thể đưa lên màn hình lớn, tô màu vào các hình, đưa ra các hình đồng dạng. Sự đa dạng về hình dạng sẽ giúp HS hứng thú, dễ nhận biết.

Ví dụ: Bài 7. Hình vuông, hình tròn, hình tam giác, hình chữ nhật (SGK trang 46)



Khi dạy các số từ 0 đến 10, tôi sử dụng giáo án điện tử để HS dễ quan sát, dễ tư duy.

Ví dụ: Bài 1: Các số 0, 1, 2, 3, 4, 5 (SGK trang 8)

Kết hợp sử dụng đồ dùng quen thuộc, tôi đưa hiệu ứng sử dụng các hình ảnh trực quan sự vật gần gũi với học sinh để giới thiệu các số in và số viết:



Tôi không chỉ ứng dụng công nghệ thông tin bằng tranh ảnh, hiệu ứng qua giáo án điện tử mà chúng tôi còn thường xuyên áp dụng chuyển đổi số - sử dụng phần mềm **Plickers** để khởi động, chữa bài. Với phần mềm **Plickers** HS rất hào hứng, thú vị với các câu hỏi, bài tập trắc nghiệm có các đáp án lựa chọn.

Ví dụ: Bài 2: Các số 6, 7, 8, 9, 10 (Tiết 1): Bài tập 3 (SGK/ 14).

Tôi đưa ra câu hỏi với 2 phương án lựa chọn, trong vòng 15 giây HS gõ mã đáp án của mình, GV sẽ dùng phần mềm **Plickers** để quét các đáp án của HS. HS trả lời đúng sẽ hiện màu xanh, HS trả lời sai sẽ hiện màu đỏ.



Như vậy bằng việc sử dụng công nghệ thông tin GV có thể mang lại cho HS những giờ học bổ ích và lí thú, có thể tác động đến hầu hết các giác quan của HS, tạo những ấn tượng sâu sắc tới các em. Khi soạn những bài giảng này, GV không phải vất vả trong việc phóng to tranh ảnh ra giấy, vừa không tốn tiền, thời gian và công sức, lại không phải mất công bảo quản đồ dùng sau mỗi lần dạy xong. Ứng dụng công nghệ thông tin hình ảnh màu sắc lại sống động, rõ nét, GV dễ dàng trong việc lưu trữ để sử dụng trong các năm học sau.

6.7 Biện pháp 7: Sử dụng các phương pháp dạy học tích cực trong giờ học Toán

GV cần kết hợp nhuần nhuyễn, sáng tạo với việc vận dụng các phương pháp, kĩ thuật dạy học truyền thống với các phương pháp và kĩ thuật dạy học tích cực tạo hứng thú học tập cho HS nhằm nâng cao chất lượng dạy học môn toán. Một trong các kĩ thuật tôi thường sử dụng trong lớp học của mình như: *Lẩu băng chuyền*, *Hẹn hò*,....

a. Kĩ thuật Lẩu băng chuyền

Kĩ thuật “*Lẩu băng chuyền*” dùng để tổ chức cho HS hoạt động theo cặp đôi chia sẻ bài học hoặc thực hiện nhiệm vụ GV yêu cầu một cách hiệu quả, tránh nhàm chán, tạo sự hào hứng. Kĩ thuật “*Lẩu băng chuyền*” thực hiện như sau:

Bước 1: Tạo ra dãy lẩu băng chuyền bằng cách tạo ra các nhóm gồm 2 hàng ngang hoặc dọc, HS đứng hoặc ngồi đối diện song song với nhau.

Bước 2: HS trao đổi bài cặp đôi với bạn đối diện trong thời gian GV quy định.

Bước 3: Hết thời gian lượt lần thứ nhất, GV ra khẩu lệnh “chuyển” hoặc dùng hiệu lệnh (tiếng chuông, tiếng thước,...) HS di chuyển sang bên phải hoặc trái của mình 1 bước chân (hoặc ghế của bạn bên cạnh). Sau đó người đầu hàng chuyển hàng sang phía đối diện

Bước 4: Hết lần, GV ra khẩu lệnh/ hiệu lệnh, HS di chuyển sang phải/ trái của mình theo vòng tròn để trở về chỗ ngồi ban đầu theo trật tự.

Ví dụ:

Bài 12: Bảng cộng, bảng trừ trong phạm vi 10 (Tiết 1): Bài 2 (SGK/ 81)

Để các em ghi nhớ bảng cộng, tôi sử dụng kĩ thuật **Lầu băng chuyển** cho HS đọc cho nhau nghe bảng cộng mình yêu thích. Qua việc đọc và lắng nghe bạn đọc HS sẽ ghi nhớ lâu hơn. Ngoài ra, HS còn được phát triển năng lực, phẩm chất qua kiểm tra đánh giá của bạn.

b. Kĩ thuật Ổ bi

Kĩ thuật “Ổ bi” là một hoạt động nhóm đôi đơn giản giúp HS có thể trao đổi với nhiều người trong 1 thời gian ngắn. Kĩ thuật “Ổ bi” thực hiện như sau:

Bước 1: Tạo thành vòng ổ bi

Chia HS thành 2 nhóm cân đối số lượng; 2 nhóm HS đó chính là 2 vòng bi (vòng trong và vòng ngoài) HS ngồi hoặc đứng đối diện nhau theo vòng tròn hoặc theo bàn.

Bước 2: Các nhóm đôi trao đổi theo yêu cầu của GV

Bước 3: HS di chuyển theo 1 trong 3 cách tùy theo hiệu lệnh của GV

Cách 1: Vòng trong ngồi yên vòng ngoài di chuyển

Cách 2: Vòng trong di chuyển vòng ngoài ngồi yên

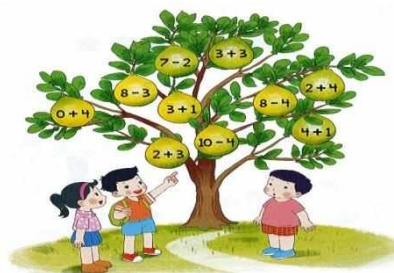
Cách 3: Hai vòng di chuyển ngược chiều nhau cùng lúc. Vòng trong di chuyển sang trái, vòng ngoài di chuyển sang phải hoặc ngược lại

Bước 4: HS di chuyển về vị trí theo hiệu lệnh của GV

Hết thời gian hoạt động, GV ra khẩu lệnh/ hiệu lệnh, HS di chuyển sang Phải/ Trái của mình theo vòng tròn để trở về chỗ ngồi ban đầu theo trật tự.

Ví dụ:

Bài 13: Luyện tập chung (Tiết 2): Bài tập 3 (SGK/ 63)



Với phần (a) của bài tập này: Lượt 1, vòng trong sẽ mang các quả bưởi chứa phép tính, các bạn vòng trong sẽ đọc phép tính và kết quả; Lượt 2, vòng ngoài sẽ mang bưởi, vòng trong sẽ đọc kết quả. Sau khi HS chơi, GV cần kiểm soát xem mỗi em đã đọc được mấy phép tính, sau đó sẽ cho HS đang cầm bưởi nối tiếp nhau đứng lên nêu kết quả.

Việc vận dụng các phương pháp dạy học tích cực trong giờ học toán là vô cùng cần thiết. Đòi hỏi mỗi người thầy phải có kế hoạch, chuẩn bị thật chu đáo, có kỹ năng tổ chức, hướng dẫn các em thực hiện thật hợp lý và đồng bộ, phát huy được tối đa vai trò của HS.

7. Kết quả thực hiện đề tài

Sau khi sử dụng những biện pháp nêu ở trên tôi thấy các em có sự tiến bộ rõ rệt. Nhờ sử dụng nhiều biện pháp tạo hứng thú học toán nên hầu hết các em học sinh lớp 1A3 đều thích thú với các tiết học Toán. Nhiều em say mê học toán và tích cực tham gia các sân chơi trí tuệ. Có 2 em đạt giải khuyến khích thi đấu trường Vioedu cấp Huyện.

Tiền hành khảo sát, tôi thu được kết quả cụ thể như sau:

BẢNG KHẢO SÁT HỨNG THÚ HỌC TOÁN

Thời điểm khảo sát: Tháng 5 /2024

Thời gian khảo sát	HS hứng thú, tích cực, chủ động học tập trong giờ Toán	HS chưa hứng thú, tích cực, chủ động học tập trong giờ Toán	Kết quả môn Toán		
			Hoàn thành tốt	Hoàn thành	Chưa hoàn thành
Cuối năm	20	9	18	11	0

8. Hiệu quả của sáng kiến

a. Hiệu quả về mặt kinh tế:

Áp dụng các giải pháp này, GV không tốn kém kinh phí, thời gian để sưu tầm tranh ảnh, làm đồ dùng học tập.

b. Hiệu quả về mặt xã hội:

Áp dụng các giải pháp này, làm cho GV và HS tương tác nhịp nhàng, tạo hứng thú học tập cho HS, HS tích cực chủ động trong tiết học nhờ các hiệu ứng, hình ảnh sinh động của việc ứng dụng công nghệ thông tin. Khi áp dụng các kỹ thuật dạy học tích cực, các trò chơi học tập giúp HS thích thú hơn trong quá trình học tập.

Học tốt môn Toán sẽ giúp các em trở thành người công dân năng động, tự tin trong thời đại mới và vững bước vào tương lai.

c. Giá trị làm lợi khác:

Khi áp dụng sáng kiến vào dạy học Toán không những giúp các em khắc sâu kiến thức, thu được kết quả cao trong học toán, mà còn giúp các em phát triển được nhiều phẩm chất như tình đoàn kết, thân ái, tính trung thực, tinh thần trách nhiệm,... Ngoài ra trong quá trình dạy, tôi phát hiện ra một số HS có tư duy tốt trong môn Toán. Từ đó giúp tôi có phương pháp giảng dạy chuyên biệt hơn với những HS đó trong tiết Toán tăng cường.

9. Tính khả thi

- Với những hiệu quả tích cực mà việc áp dụng SKKN mang lại cho lớp 1A3 cũng như các lớp khác của tổ khối 1 trong năm học 2023-2024 đã khẳng định tính khả thi của SKKN và tạo hiệu ứng lan tỏa tích cực tới các trường bạn, trong nhân dân và trong PHHS của trường và trong toàn xã hội.

10. Kinh phí thực hiện sáng kiến

- Kinh phí thực hiện SKKN được trích từ nguồn ngân sách nhà nước chi hỗ trợ GV mua máy tính, ti vi trên các lớp học, mua mới, sửa chữa hệ thống máy tính phòng Tin học, hệ thống đường truyền mạng Internet. Kinh phí còn được huy động từ nguồn xã hội hóa (GV đầu tư mua máy tính, máy chiếu phi vật thể, tai nghe, ổ điện...).

III. KẾT LUẬN- KHUYẾN NGHỊ

1. Kết luận:

Việc vận dụng các biện pháp tạo hứng thú vào việc dạy học Toán cho học sinh lớp 1 có ý nghĩa rất quan trọng và tích cực. Nó giúp trẻ có động lực học tập và tăng khả năng tiếp thu kiến thức. Khi được tạo hứng thú, trẻ sẽ có sự quan tâm và ham muốn học tập, giúp tạo nên môi trường học tập tích cực và sáng tạo. Khi các hoạt động học tập được thiết kế để tạo ra sự thú vị và hấp dẫn, học sinh sẽ muốn học tập và khám phá nhiều hơn, và điều này sẽ giúp học sinh tiếp thu kiến thức một cách hiệu quả hơn. Các hoạt động tạo hứng thú sẽ giúp học sinh hiểu các khái niệm toán học một cách dễ dàng hơn. Khi sử dụng các hình ảnh, đồ chơi, trò chơi và hoạt động thực tế, học sinh sẽ có thể hình dung và hiểu bài tập và khái niệm toán học tốt hơn. Đồng thời, các hoạt động tạo hứng thú cũng giúp học sinh rèn luyện kỹ năng tư duy và giải quyết vấn đề. Những hoạt động này thường có tính thử thách cao, giúp học sinh phát triển khả năng tư duy sáng tạo và khả năng giải quyết vấn đề. Khi học sinh thấy mình đang hoàn thành các hoạt động toán học thú vị và đạt được kết quả tích cực, học sinh sẽ tự tin hơn trong khả năng của mình và tin rằng mình có thể giải quyết những thử thách khó khăn hơn trong tương lai. Ngoài ra, việc tạo hứng thú trong dạy học toán cũng giúp học sinh phát triển toàn diện. Không chỉ là kiến thức toán học, học sinh còn có cơ hội rèn luyện kỹ năng xã hội, tư duy logic, sáng tạo, tinh thần cạnh tranh và hợp tác.

2. Khuyến nghị:

a. Đối với Ban giám hiệu nhà trường và các cơ quan quản lý giáo dục

- Đào tạo và hỗ trợ giáo viên: Ban giám hiệu nhà trường và cơ quan quản lý giáo dục có thể cung cấp các khoá đào tạo hoặc các buổi hội thảo cho giáo viên về các biện pháp tạo hứng thú và phương pháp giảng dạy Toán hiệu quả. Ngoài ra, họ cũng có thể hỗ trợ giáo viên bằng cách cung cấp tài liệu, sách giáo khoa, phần mềm và các công cụ hỗ trợ khác.

- Sử dụng công nghệ thông tin: Ban giám hiệu nhà trường và cơ quan quản lý giáo dục có thể khuyến khích giáo viên sử dụng công nghệ thông tin để tạo hứng thú cho học sinh. Các công cụ như video, trò chơi, ứng dụng di động và các phần mềm học tập sẽ giúp học sinh hứng thú và tăng cường hiệu quả giảng dạy Toán học.

- Hỗ trợ học sinh: Ban giám hiệu nhà trường và cơ quan quản lý giáo dục cần hỗ trợ học sinh bằng cách cung cấp các tài liệu, sách giáo khoa, bài tập, trò chơi và các tài nguyên khác để họ có thể tìm hiểu Toán học một cách thú vị và hiệu quả.

b. Đối với giáo viên

- Lập kế hoạch giảng dạy và chuẩn bị tài liệu: Giáo viên cần lập kế hoạch giảng dạy cụ thể, bao gồm các hoạt động tạo hứng thú, phương pháp dạy học, tài liệu giảng dạy và các tài nguyên hỗ trợ khác.

- Sử dụng phương tiện trực quan và thực tiễn: Giáo viên có thể sử dụng phương tiện trực quan như hình ảnh, video, hoạt động thực tế và các trò chơi giáo dục để giúp học sinh hiểu bài học và tạo hứng thú.

Trên đây là một số kinh nghiệm tạo hứng thú cho học sinh lớp 1 khi dạy học Toán của bản thân tôi. Trong quá trình nghiên cứu chắc chắn là không thể tránh khỏi những thiếu sót, kính mong nhận được sự đóng góp ý kiến của Ban giám hiệu nhà trường và các đồng nghiệp để tôi hoàn thiện hơn biện pháp của mình

**** Tôi xin cam đoan đề tài trên là do tôi nghiên cứu và thực hiện, nếu sai tôi xin hoàn toàn chịu trách nhiệm.***

Xin chân thành cảm ơn!

Hà Nội, ngày 09 tháng 5 năm 2024

Tác giả

Chu Thị Thanh Huyền

CÁC MINH CHỨNG PHỤC VỤ CHO SÁNG KIẾN



Học sinh sáng tạo cùng hình khối khi tham gia học môn Toán



Học sinh tham gia trò chơi Tìm trùng cho nông và Chim đưa thư



Học sinh tham gia chơi trò chơi “Rồng rắn lên mây” trong giờ học Toán



Học sinh tham gia chơi trò chơi “Tiếp sức ” trong giờ học Toán



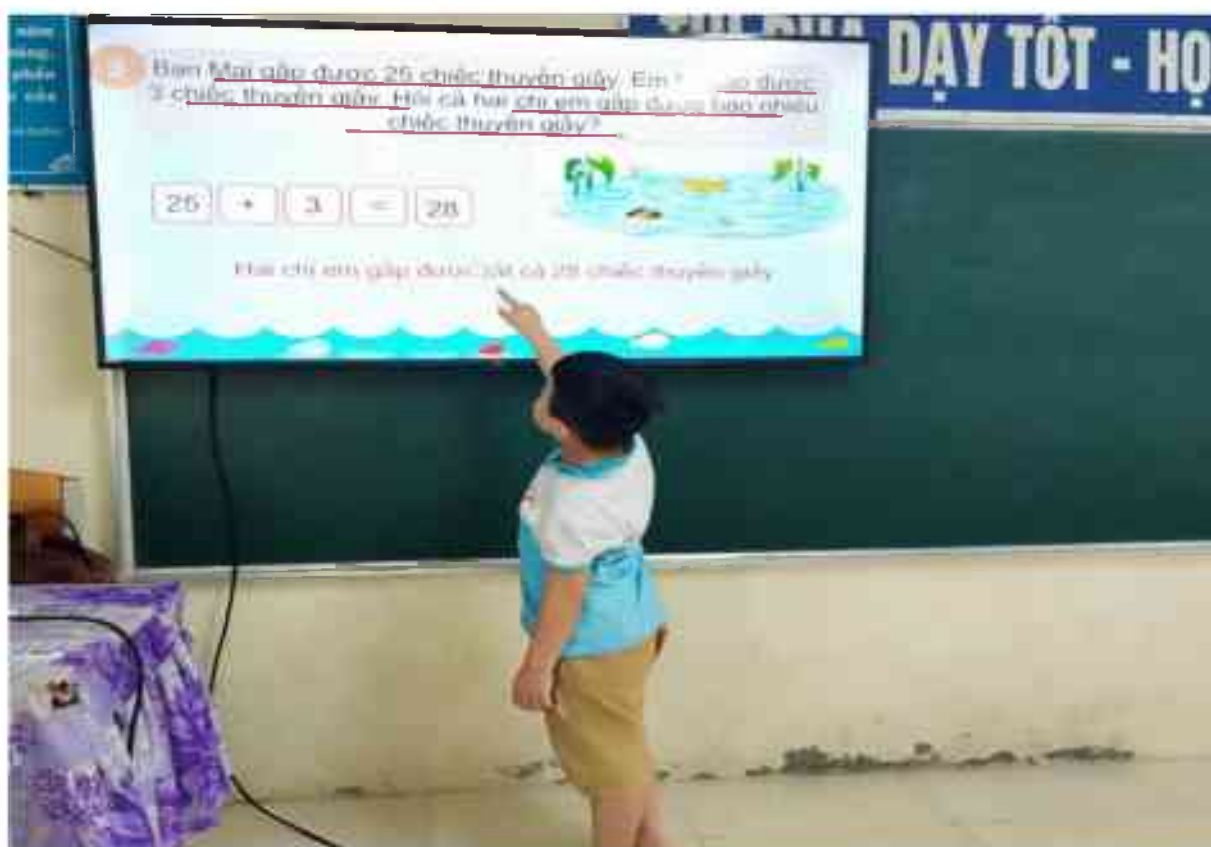
Học sinh tham gia thi “Đấu trường Vioedu”



Học sinh tham gia thi Rung chuông vàng trong giờ học Toán



Giáo viên áp dụng Kỹ thuật Ô bi cho HS khi học



Học sinh tích cực, hứng thú khi tham gia học Toán



Học sinh tham gia thi đấu trường Vioedu cấp huyện