
PHẦN I. ĐẶT VẤN ĐỀ

1. Tính cấp thiết phải tiến hành sáng kiến

Đổi mới phương pháp dạy học là : “ Phát huy tính tích cực, chủ động và sáng tạo. Đặc biệt là phương pháp mới giúp học sinh tự tin, năng động, trải nghiệm, hình thành kỹ năng hợp tác nhóm, trên cơ sở khai thác triệt để các đặc điểm tâm sinh lý của học sinh Tiểu học”, là phương hướng đổi mới phương pháp dạy và học môn toán ở bậc Tiểu học. Một trong những biện pháp chủ yếu để đạt được mục đích trên là gây cho học sinh hứng thú học tập, tạo niềm tin, niềm vui bằng cách lôi cuốn các em vào những trò chơi toán học hấp dẫn, phù hợp với trình độ nhận thức, đặc điểm lứa tuổi các em trong giờ học toán, đặc biệt là ở các lớp đầu cấp.

Để học sinh của mình năng động sáng tạo, tự tin và được trải nghiệm nhiều hơn, tạo được hứng thú trong học tập, giờ học bớt căng thẳng, bớt áp lực, học sinh được học mà chơi chơi mà học. Vì vậy tôi đã đưa ra đề tài “**Một số trò chơi góp phần đổi mới phương pháp dạy học Toán Lớp 3** ”.

2. Mục tiêu của đề tài sáng kiến:

Xuất phát từ đặc điểm tâm sinh lý của học sinh Tiểu học: Học sinh Tiểu học luôn luôn hiếu động, ham chơi thích cái mới lạ nhưng lại chóng chán. Đối với trẻ trò chơi là một phát hiện mới, kích thích tò mò, muốn tìm hiểu, khám phá. Do vậy quan điểm “ Thông qua hoạt động vui chơi để tiến hành hoạt động học tập” là phù hợp với trường Tiểu học.

Trò chơi toán học nhằm mục đích là thông qua trò chơi để củng cố kiến thức của bài học, luyện tập lại kiến thức của bài mới, phát hiện ra kiến thức mới của bài học. Thông qua trò chơi học sinh nắm được kiến thức của bài học một cách nhẹ nhàng.

Trong quá trình học toán ở Tiểu học, sử dụng trò chơi toán học có nhiều tác dụng như :

Giúp học sinh thay đổi loại hình hoạt động trong giờ học, làm cho giờ học bớt căng thẳng, tạo cảm giác thoải mái, dễ chịu, tự tin và được trải nghiệm. Học sinh tiếp thu kiến thức nhẹ nhàng, gây hứng thú học tập.

Kích thích sự tìm tòi, tạo cơ hội để học sinh tự thể hiện mình. Kỹ năng hợp tác nhóm, chia sẻ trong nhóm.....

Thông qua trò chơi, học sinh vận dụng kiến thức năng nổ, hoạt bát, kích thích trí tưởng tượng, trí nhớ. Từ đó phát triển tư duy mềm dẻo, học tập cách sử lý thông minh trong những tình huống phức tạp tăng cường khả năng vận dụng trong cuộc sống để dễ dàng thích nghi với điều kiện mới của xã hội.

Chuyển từ kiến thức thông qua hoạt động trò chơi còn giúp các em phát triển được nhiều phẩm chất đạo đức như tình đoàn kết, thân ái, lòng trung thực, tinh thần cộng đồng trách nhiệm. Vì vậy trò chơi toán học rất cần thiết trong giờ học toán ở Tiểu học.

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

- Ngày sáng kiến được áp dụng lần đầu: Tháng 9 năm 2023

- Đối tượng áp dụng: Nghiên cứu và áp dụng cho học sinh lớp 3A, lớp tôi đang trực tiếp chủ nhiệm trong năm học 2023 - 2024.

PHẦN II. NỘI DUNG CỦA SÁNG KIẾN

1. Hiện Trạng vấn đề:

Năm học 2023 - 2024 tôi trực tiếp được phân công giảng dạy tại lớp 3A, lớp có 36 học sinh trong đó có 17 em nữ. Trong quá trình giảng dạy tôi gặp một số khó khăn và thuận lợi như sau:

* **Thuận lợi:**

Bản thân tôi đã trực tiếp giảng dạy lớp 3 được 15 năm nên ít nhiều cũng tích lũy được một số kinh nghiệm dạy học. Trong đó kinh nghiệm dạy học môn toán ở lớp 3 có khả năng tự làm được một số đồ dùng phục vụ cho việc dạy học. Tích cực nghiên cứu tài liệu giáo dục.

Ban giám hiệu nhà trường luôn quan tâm đến công tác đổi mới phương pháp dạy học nhằm nâng cao chất lượng mọi mặt của nhà trường.

Đa số cha mẹ học sinh lớp tôi có trách nhiệm, quan tâm đến việc học của các con nên việc đã mua sắm sách vở cũng như một số đồ dùng cho các con. Thường xuyên giữ liên lạc với giáo viên chủ nhiệm để nắm bắt tình hình học tập của con em mình.

Nhiều học sinh tích cực

* **Khó khăn:**

Một số gia đình có hoàn cảnh khó khăn, làm nghề lao động phổ thông vất vả cả ngày nên có ít thời gian và sức lực để chăm sóc con cái về mọi mặt. Vì thế các con không được chuẩn bị bài ở nhà chu đáo đặc biệt khóa học sinh này còn ảnh hưởng do dịch covid 19 nên đã ảnh hưởng không nhỏ đến kết quả học tập của các con trong đó có môn toán.

Địa bàn xã rộng, học sinh ở rải rác các thôn, việc gặp gỡ trực tiếp giữa giáo viên chủ nhiệm và phụ huynh còn ít. Chủ yếu qua zalo nhóm của lớp mình và lúc phụ huynh đưa đón con.

Một số học sinh nhút nhát, hạn chế về mặt tiếp thu kiến thức ...

Qua tìm hiểu một số giáo viên dạy lớp 3, tìm hiểu học sinh, tài liệu tham khảo ở trường Tiểu học nơi tôi công tác, tôi nhận thấy: Các đồng chí giáo viên chưa quan tâm nhiều đến việc đưa trò chơi học toán vào giảng dạy hoặc có đưa trò chơi học toán nhưng rất ít. Cũng chỉ trong những giờ thao giảng. Sở dĩ có tình trạng trên là do các đồng chí giáo viên chưa nhận thức được hết tác dụng của trò chơi trong giờ học toán. Vì vậy mà giờ học toán còn trầm học sinh còn thụ động trong học tập, một số học sinh yếu kém còn ngại học toán, đến giờ học toán các em không hứng thú dẫn đến kết quả chưa cao.

Kết quả kiểm tra KSCL đầu năm cụ thể như sau

“Một số trò chơi góp phần đổi mới phương pháp dạy học Toán Lớp 3 ”

TS HS	Lớp	Giỏi	Khá	TB	Yếu
36	3A	7	9	17	3

2. Giải pháp thực hiện sáng kiến . (Nguyên tắc thiết kế trò chơi)

a. Giải pháp 1: nguyên tắc vừa sức, dễ thực hiện

- Mỗi trò chơi phải củng cố được một nội dung toán học cụ thể trong chương trình (Có thể là kiến thức cần kiểm tra bài cũ, kiến thức bài mới, kiến thức thực hành, luyện tập...)

- Chương trình toán 3 được chia thành 5 mạch kiến thức : Số học và yếu tố đại số, đại lượng và đo đại lượng, yếu tố hình học, yếu tố thống kê, các dạng toán giải. Các trò chơi được xây dựng từ các dạng bài tập có chọn lọc của các tiết học trong 5 mạch kiến thức trên, nhưng có thể mang những cái tên gọi cảm, gây hứng thú, góp phần hình thành, củng cố hoặc hệ thống kiến thức.

- Các trò chơi phải giúp học sinh rèn luyện kỹ năng toán học, phát huy trí tuệ, óc phân tích, tư duy sáng tạo.

- Trò chơi phải phù hợp với quỹ thời gian (Sử dụng trong giờ học từ 5 đến 10 phút), thích hợp với môi trường học tập.

-Trò chơi có sức hấp dẫn, thu hút được sự chú ý, tham gia của học sinh, tạo không khí vui vẻ, thoải mái.

- Trò chơi cần phải gần gũi, sát thực, phù hợp với tâm lý lứa tuổi học sinh lớp 3. Tổ chức trò chơi không quá cầu kỳ, phức tạp .

b. Giải pháp 2: Nguyên tắc khai thác và thực hành

- Sử dụng triệt để yêu cầu, nội dung kiến thức cơ bản, củng như đồ dùng, phương tiện có sẵn của môn học (ở thư viện, đồ dùng của giáo viên, học sinh...).

- Các đồ dùng tự làm của giáo viên khai thác từ những vật liệu gần gũi xung quanh (Từ các phế liệu như : Vỏ hộp bánh kẹo, vỏ lon nước, vỏ lon bia, đầu gỗ, đầu nứa, nắp chai, giấy bìa...) Sao cho đồ dùng vừa đảm bảo tính khoa học, tính giáo dục, tính thẩm mỹ nhưng ít tốn kém.

c. Giải pháp 3: Quy trình tổ chức trò chơi :

Trò chơi toán học thông qua 5 bước :

- GV Giới thiệu tên trò chơi
- GV Phổ biến luật chơi
- Tiến hành chơi
- Thảo luận rút ra kiến thức
- GV Đánh giá kết luận .

MỘT SỐ TRÒ CHƠI HỌC TOÁN LỚP 3

“Một số trò chơi góp phần đổi mới phương pháp dạy học Toán Lớp 3 ”

A. TRÒ CHƠI CÓ NỘI DUNG SỐ HỌC VÀ YẾU TỐ ĐẠI SỐ.

1. TRÒ CHƠI : XẾP HÀNG THỨ TỰ.

* Mục đích chơi : Giúp học sinh củng cố cách so sánh và sắp xếp các số theo thứ tự từ bé đến lớn và ngược lại.

* Thời gian chơi : 5 phút

* Chuẩn bị chơi : Giáo viên – chuẩn bị 4 lá cờ hiệu (Cờ giấy nhỏ, 4 lá có màu khác nhau)

Học sinh – mỗi đội 4 mảnh bìa (Có kích thước 10 x 15 cm) trong mỗi mảnh bìa có ghi các số.

Ví dụ. : Tiết 1 : So sánh các số trong phạm vi 100 000 bài tập số 36231, 1236, 6312, 1236 (trang 19)

Khi tổ chức trò chơi giáo viên có thể chuẩn bị nội dung ghi trong bìa: .

* Chọn đội chơi: Mỗi đội 4 Em; các em tự đặt tên cho đội mình (Ví dụ : tên gọi tương ứng với màu sắc của cờ hiệu như đội Vàng, đội đỏ)

Trong phần này tôi mạnh dạn áp dụng linh hoạt phương pháp mới .

* Cách chơi

* Quản trò lên điều khiển

* Hai đội trưởng lên nhận bìa của Quản trò và phát bìa cho mỗi bạn ở đội mình. Giáo viên yêu cầu hai đội quan sát, tự so sánh các số vừa nhận trong nhóm với nhau (trong 1, 2 phút)

* Quy ước : Khi quản trò hô hiệu lệnh và giơ 2 lá cờ trên 2 tay về hai phía(sang ngang) yêu cầu các bạn nghe, giơ biển lên cao và xếp mỗi đội một hàng ngang, bắt đầu từ quản trò. Khi quản trò đưa 2 lá cờ song song về phía trước các bạn tập hợp hàng dọc.

* Quản trò bắt đầu hô các cách khác nhau như: “ Tập hợp theo thứ tự từ bé đến lớn ”; “ Tập hợp theo thứ tự từ lớn đến bé ” sau hai ba lần thi thay đổi các biển giữa hai đội rồi tiếp tục chơi.

* Ban thư ký ghi kết quả. Mỗi lần xếp hàng đúng thứ tự, nhanh, không ồn ào, xô lấn, làm lộn xộn, (xếp thứ nhất). Xếp chậm, không thẳng hàng, mất trật tự (xếp thứ hai).

- Trò chơi có thể sử dụng ở các tiết: luyện tập , bài tập số 3 trang 20. Vận dụng ở tiết Ôn tập số và phép tính trong phạm vi 100 000 bài số 2 trang 105 sgk).

2. TRÒ CHƠI : PHÂN TÍCH SỐ

* Mục đích chơi :

- Giúp học sinh củng cố cách phân tích số có bốn chữ số thành tổng của các nghìn, trăm, chục, đơn vị và ngược lại.

“Một số trò chơi góp phần đổi mới phương pháp dạy học Toán Lớp 3 ”

- Phát triển năng lực phân tích, tổng hợp.

- Rèn tác phong nhanh nhẹn.

* Chuẩn bị chơi: Giáo viên chuẩn bị 2 bảng phụ hoặc 2 tờ giấy rô ki có nội dung ghi giống nhau. Một số mảnh giấy ghi kết quả tương ứng.

Ví dụ : Viết số thích hợp vào chỗ chấm.

$$\begin{array}{ll} \dots\dots = 1000 + 900 + 50 + 2 & 7550 = \dots\dots + \dots\dots + \dots\dots \\ \dots\dots = 9000 + 900 + 90 + 9 & 7050 = \dots\dots + \dots\dots + \dots\dots \\ \dots\dots = 9000 + 100 + 50 + 2 & 1095 = \dots\dots + \dots\dots + \dots\dots \\ 8001 = 8000 + \dots & \dots\dots = 7000 + 500 \\ 8100 = 8000 + \dots\dots & 9009 = 9000 + \dots\dots \end{array}$$

1952	9152	7000 + 50	700 + 500 + 50		
9999	9	100	7500	1000 + 90 + 5	1

- Học sinh chuẩn bị phần (hoặc bút dạ)

* Thời gian chơi: 3 – 5 phút

* Cách chơi: Chơi theo kiểu đồng đội, chia lớp thành bốn nhóm, mỗi nhóm chọn đội chơi (6 em), các em còn lại cổ vũ cho đội mình.

Hai đội xếp thành hai hàng dọc. Đội trưởng lên nhận và phát cho mỗi bạn trong đội mình một mảnh giấy ghi kết quả tương ứng với nội dung ghi trên bảng. Các bạn đọc, quan sát, so sánh tìm vị trí của mình cần điền (1-2 phút).

Khi quản trò có hiệu lệnh bắt đầu chơi, yêu cầu từng bạn trong đội lên điền kết quả của mình vào bảng phụ treo trên bảng lớp (phần bài của đội mình). Bạn thứ nhất điền xong quay xuống nhanh chóng và vỗ vào tay bạn thứ hai, bạn thứ hai lên điền, Cứ thế tiếp tục cho đến hết. Học sinh dưới lớp và giáo viên đánh giá, thống kê kết quả đạt được của các nhóm. Mỗi kết quả đúng được thưởng 1 bông hoa. Đội nào nhiều bông hoa sẽ thắng. Trong trường hợp cả hai đội đều điền đúng kết quả thì đội nào nhanh hơn, trình bày đẹp hơn sẽ thắng.

(Trò chơi được sử dụng ở tiết Các số trong phạm vi 10000 (tiếp theo) bài tập 5 trang 9, vận dụng ở tiết Ôn tập số và phép tính trong phạm vi 100 000 bài số 3 trang 105 sgk).

3 . TRÒ CHƠI : GIẢI ĐÁP NHANH

* Mục đích chơi : - Luyện kỹ năng tính nhẩm các phép tính cộng, trừ. (tròn chục, tròn trăm, tròn nghìn), nhân chia trong bảng.

- Rèn kỹ năng tính toán nhanh nhậy.

* Thời gian chơi : 5-7 phút
* Chuẩn bị: Chọn 2 đội chơi, mỗi đội tự đặt tên cho mình (chẳng hạn hoa cúc – hoa mai).

- Cử ban giám khảo, thư ký, các em còn lại cổ vũ cho đội mình.

* Cách chơi : Chơi thi đua giữa hai nhóm. Đại diện 2 nhóm oản tù tì xem bên nào ra đề trước. Nhóm thứ nhất nêu tên một phép nhân, chia đã học hay một phép tính cộng trừ các số tròn chục, tròn trăm. nhóm thứ hai trả lời kết quả. Nếu nói sai thì khán giả (các em ở dưới) được quyền trả lời.

Sau khi trả lời, nhóm thứ hai nêu nhanh một phép tính khác yêu cầu nhóm thứ nhất trả lời. Tiến hành tương tự sau khoảng 5 phút thì dừng lại, ban thư ký tổng hợp xem hai nhóm có bao nhiêu kết quả đúng. Mỗi kết quả đúng ghi được một bông hoa. Nhóm nào nhiều bông hoa sẽ thắng cuộc.

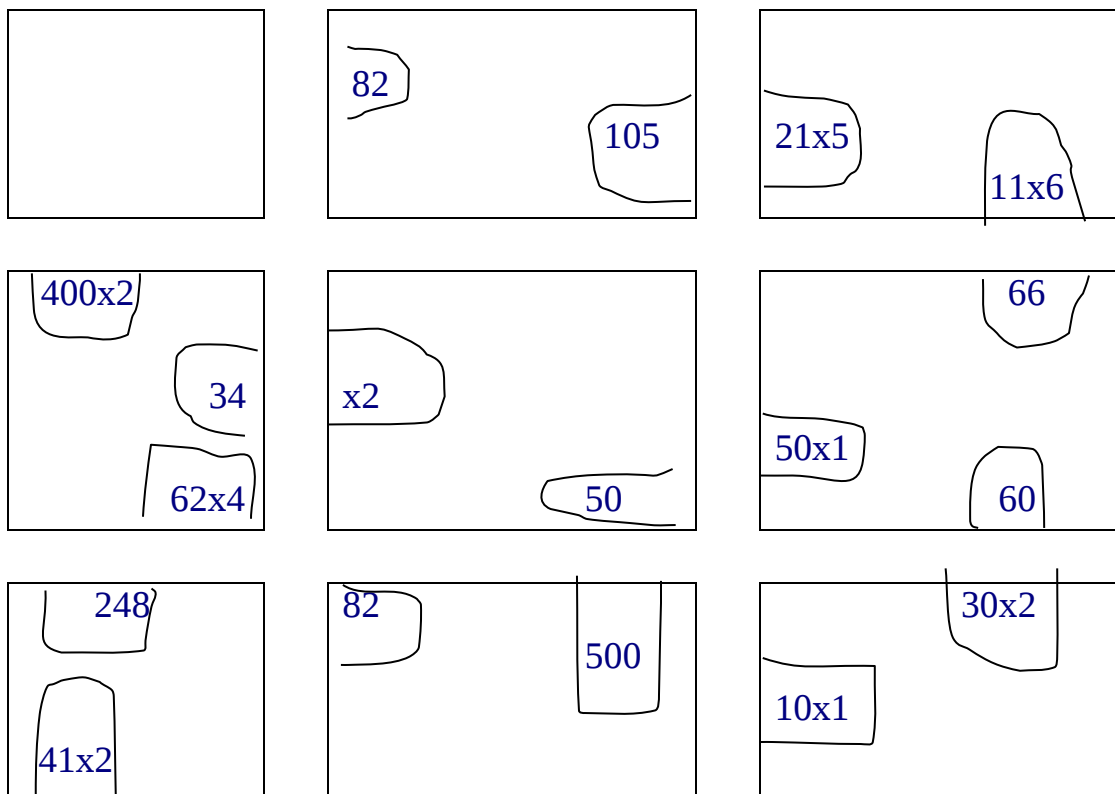
Trò chơi này được sử dụng ở tiết bảng nhân, bảng chia 6,7,8,9 có bài tính nhẩm, sử dụng ở tiết luyện tập bài số 2 trang 80 SGK.

4. TRÒ CHƠI: LẮP HÌNH

* Mục đích :- Giúp học sinh rèn luyện kỹ năng nhân nhẩm với số tròn chục, tròn trăm, nhân số có 2 chữ số với số có 1 chữ số(không nhớ).

- Phát triển năng lực tư duy sáng tạo, giúp các em có tinh thần đoàn kết .

* Chuẩn bị : Giáo viên chuẩn bị một số tấm bìa nhỏ hình như sau:



* Cách chơi : Chơi thi đua giữa các nhóm. Chia lớp thành hai nhóm (mỗi nhóm 6 em). Quản trò phát cho mỗi nhóm 6 miếng bìa như hình vẽ trên. Các nhóm thi đua ghép các phép tính với kết quả để tạo thành hình vuông lớn. Nhóm nào ghép xong trước và đúng sẽ thắng.

(Nếu 2 nhóm ghép xong cùng một lúc thì nhóm nào giữ trật tự trong khi làm sẽ thắng).

Trò chơi có thể sử dụng ở tiết ôn tập bảng nhân, nhân số có hai chữ số với số có một chữ số (không nhớ). Tùy trình độ, đối tượng học sinh mà giáo viên có thể thay đổi nội dung trong tám bìa.

Trò chơi được sử dụng trong tiết Nhân với số có một chữ số bài số 1 trang 71, vận dụng bài 2 trang 72 SGK.

5 . TRÒ CHƠI : BẮC MẶT NẠ THÔNG THÁI.

* Mục đích chơi : - Giúp học sinh củng cố lại thứ tự thực hiện phép tính trong biểu thức.

- Rèn luyện kỹ năng quan sát, khả năng diễn đạt thành thạo, tự tin.

- Chuẩn bị: Giáo viên chuẩn bị 4 biển hình mặt nạ, một bên có hình mặt cười một bên có hình mặt mếu, 4 bảng con. Chọn 3 đội chơi, mỗi đội chơi khoảng 3 em. Chọn ban thư ký, ban giám khảo, các em còn lại là cổ động viên.

* Cách chơi : Chơi thi đua giữa các đội

- Quản trò lần lượt xuất hiện từng bảng . Trên mỗi bảng con có ghi cách thực hiện 1 biểu thức.

$96 : 4 \times 2$	$96 : 4 \times 2$	$12 + 38 : 2$	$12 + 38 : 2$
$= 96 : 8$	$= 24 \times 2$	$= 50 : 2$	$= 12 + 19$
$= 12$	$= 48$	$= 25$	$= 31$

Mỗi lần quản trò xuất hiện một bảng con, các đội quan sát nội dung. Khi quản trò có tiến hiệu nếu đội nào thấy thực hiện đúng thì giơ mặt cười nếu thấy là thực hiện sai thì giơ mặt mếu. Quản trò có thể nêu câu hỏi chấp vấn thêm để các bạn nhớ lại thứ tự thực hiện phép tính trong một biểu thức như vì sao đội bạn cho là đúng? Hoặc căn cứ vào đâu mà đội bạn cho là sai?

- Quản trò cũng đưa ra đáp án bằng cách quay mặt nạ.

- Ban thư ký tổng hợp số bông hoa sau một cuộc chơi: Mỗi lần trả lời đúng, quay mặt nạ đúng thì được 2 bông hoa, nếu quay mặt nạ đúng xong chưa trả lời được câu hỏi phụ của quản trò thì bị trừ đi 1 bông hoa. Đội nào nhiều bông hoa nhất đội đó sẽ thắng cuộc được thưởng bút chì, vở viết, kẹo,

Trò chơi được sử dụng ở tiết tính giá trị của biểu thức (tiếp theo) bài số 2 trang 90, có thể sử dụng ở tiết Tính giá trị biểu thức số bài số 2 trang 92.

6 . TRÒ CHƠI : TÌM NGỌC TRAI

“Một số trò chơi góp phần đổi mới phương pháp dạy học Toán Lớp 3 ”

* Mục đích : - Cùng cố về nhận biết giá trị các số La Mã .

- Tạo hứng thú học tập, rèn luyện và phát triển năng lực tư duy.

* Chuẩn bị : Học sinh chuẩn bị 5 que tính.

* Thời gian chơi: Khoảng 3- 5 phút.

* Cách chơi : Chơi thi đua giữa cá nhân.

Các bạn đặt que tính lên bàn, khi quản trò nêu lệnh các bạn thi nhau xếp xem ai làm nhanh nhất, đúng nhất.

Ví dụ : Trò chơi được sử dụng trong tiết Luyện tập bài 3,4 tr11 sgk.

Quản trò nêu lệnh: Hãy dùng 5 que tính để xếp thành số mười bốn.

Các bạn thi xếp .

Quản trò nêu tiếp nhắc một que tính để được số mười sáu.

Các bạn xếp:

Tiến hành tương tự xếp 5 que tính để được số mười sáu, nhắc một que tính để xếp lại thành số hai mốt.

Bạn nào làm xong trước sau mỗi lần thì có tín hiệu giơ tay hoặc vỗ tay.

Quản trò quan sát, nhận xét và tổng hợp kết quả . Nếu bạn nào làm nhanh đúng và đẹp nhất trong số lần xếp số thì được phong bì “Ngọc Trai ” được thưởng một bó que tính .

Trò chơi được sử dụng ở tiết làm quen với số La Mã, bài luyện tập bài số 3,4 trang 11.

B. TRÒ CHƠI CÓ NỘI DUNG ĐẠI LƯỢNG VÀ ĐO ĐẠI LƯỢNG – YẾU TỐ THỐNG KÊ

1 .TRÒ CHƠI : TRỞ TÀI MUA BÁN

* Mục đích :

- Giúp các em nắm vững kỹ năng tính nhẩm nhanh 4 phép tính, nắm vững một số đơn vị tiền Việt Nam.

- Biết ứng dụng để trao đổi hàng hoá khi cần thiết. Biết một vài nguyên tắc tối thiểu khi mua bán. Quan trọng là các em được trải nghiệm.

*Chuẩn bị: Giáo viên chuẩn bị cho hai đội, mỗi đội đi mua là 3 em: và 2 bạn là người bán hàng.

Chuẩn bị một số tờ tiền 30 000 đồng gồm các loại tiền: 500 đồng 6 tờ, 1000 đồng 7 tờ, 2000 đồng 5 tờ, 5000 đồng 2 tờ.

Chuẩn bị một số đồ dùng học tập đồ dùng ở bếp như: thước 8000 đồng / 1 cái, , bút mực 12000 đồng / 1 cái, bút màu 15 000 đồng / 1 hộp, hộp bút 28 000 đồng / 1 cái,

Trong đó sẽ ghi sẵn giá vào giấy và dùng băng dính dính vào các đồ vật, bày tất cả vào hai bàn cho hai đội. Phát cho hai đội mỗi đội một giỏ mây để đựng hàng mua sắm.

* Luật chơi : Khi quản trò hô “bắt đầu ” và tính giờ thì 6 bạn của hai đội sẽ vào “quầy ” chọn mua các đồ thích hợp, mua tới đâu trả tiền cho người bán hàng. Nếu tiền chẵn cần cộng nhằm cẩn thận, Sau 4 phút quản trò hô “ Đóng cửa ” thì hai nhóm phải lập tức rời quầy, đếm số mặt hàng mua của mỗi nhóm vừa hết số tiền là nhóm “ Khéo mua”, được thưởng một quyển truyện tranh, và ngược lại. . Nếu số tiền cộng lại ít hơn số tiền đã mua là người “ Chậm tính toán”, đều không được thưởng.

(Chú ý : 3 người trong đội đều được thưởng như nhau)

Trò chơi được sử dụng trong tiết Tiền Việt Nam bài số 2 trang 52

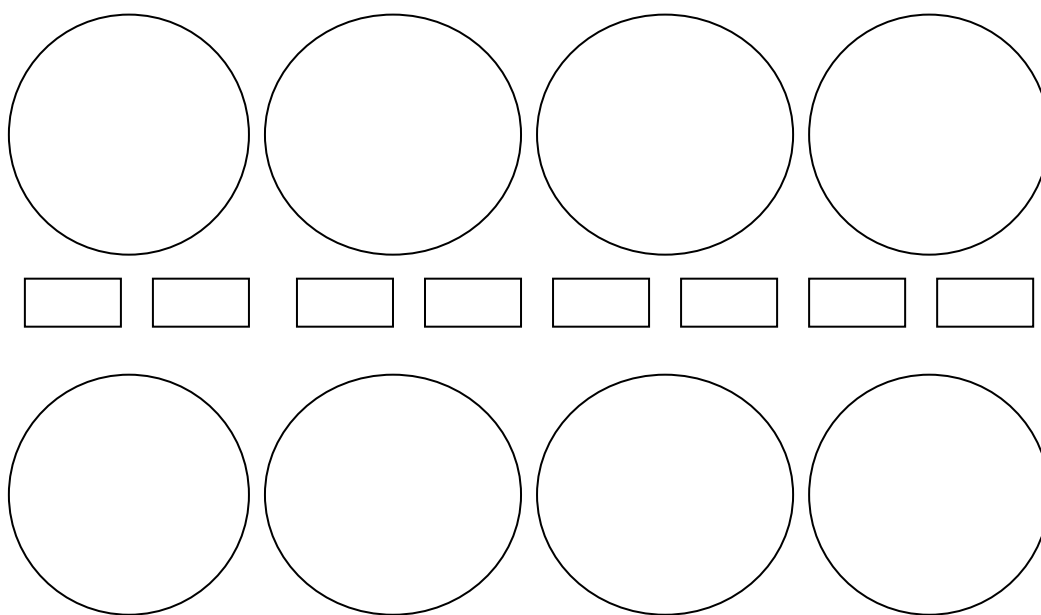
2. TRÒ CHƠI : TÌM ĐƯỜNG ĐI ĐÚNG

* Mục đích : Củng cố biểu tượng về thời gian

* Chuẩn bị : Phiếu học tập có vẽ mô hình đồng hồ và thời gian tương ứng.

Ví dụ : Tiết Thực hành xem đồng hồ bài số 3 trang 39.

Giáo viên chuẩn bị phiếu có nội dung như hình vẽ



Bảng phụ có nội dung giống phiếu học tập.

* Cách chơi: Chia lớp thành các nhóm nhỏ (nhóm bàn). Các nhóm tự bàn bạc, thảo luận và nối các hình với các đáp án có sẵn. Các nhóm thi đua nhóm nào nối đúng và nhanh nhất.

Sau 3 - 4 phút yêu cầu các nhóm dùng bút, quản trò tổng kết bài đúng trên bảng phụ.

Các nhóm đối chéo bài cho nhau để nhận xét. Nhóm nào làm được nhanh đúng sẽ thắng cuộc.

C. TRÒ CHƠI: Củng cố nội dung hình học

1. TRÒ CHƠI : HÁI HOA TOÁN HỌC

* Mục đích chơi : Giúp học sinh nhớ lâu các công thức tính chu vi, diện tích của hình chữ nhật, hình vuông, chu vi hình tam giác. Từ đó vận dụng linh hoạt, kết hợp với kỹ năng tính nhẩm để tính chu vi, diện tích của hình với số đo cho trước, ...

- Phát triển khả năng diễn đạt rõ ràng , mạch lạc .

* Chuẩn bị : Giáo viên chuẩn bị một cây cảnh đặt lên bàn giáo viên làm cây hoa. Treo sẵn trên cây các bông hoa được cắt bằng giấy màu trong có ghi nội dung câu hỏi. (Tuỳ theo nội dung bài học để giáo viên chọn nội dung ghi trong hoa).

Ví dụ: Khi dạy bài này cần: “ Ôn tập hình học” ở cuối năm giáo viên có thể chọn nội dung:

1. Muốn tìm diện tích hình vuông

Một cạnh nhân bốn ra ngay khó gì?

Bạn hãy cho biết hai câu thơ trên đúng hay sai? Hãy tính nhẩm nhanh diện tích hình vuông mà cạnh bằng 30(m)?

Đáp án : Câu thơ trên sai vì diện tích hình vuông bằng cạnh nhân với cạnh. Diện tích hình vuông có cạnh bằng 30 m là 900 (m²).

2. Nêu quy tắc tính chu vi hình vuông?

3. Đố bạn điền tiếp những từ thích hợp và chỗ trống trong bài thơ sau :
Diện tích chữ nhật là gì ?

Lấy dài.....tức thì ra ngay.

Chu vi chữ nhật dễ thay.

Lấynhân hai là thành.

Đáp án : Diện tích chữ nhật là gì?

Lấy dài nhân rộng tức thì ra ngay .

Chu vi chữ nhật dễ thay.

Lấy dài cộng rộng nhân hai là thành.

4. Một hình chữ nhật có số cạnh dài bằng 7m, cạnh rộng bằng 40 dm.

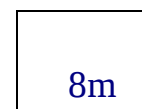
Bạn A nói: Diện tích hình chữ nhật bằng 28 mét vuông.

Bạn B nói: Diện tích hình chữ nhật bằng 280 mét vuông.

Theo bạn ai nói đúng? ai nói sai? vì sao?

Đáp án : Bạn A nói đúng, bạn B nói sai.

- 5 . Hình bên tên gọi là gì ?
Chu vi, diện tích em thì tính mau?



5m

Đáp án : hình bên là hình chữ nhật.

$$\text{Chu vi} = (9 + 5) \times 2 = 28 (\text{ m}).$$

$$\text{Diện tích} = 9 \times 5 = 45 (\text{ m}^2)$$

- 6 . Hãy nêu cách tính chu vi, diện tích của hình chữ nhật.

Đáp án : Chu vi = (dài + rộng) x 2 ; (chiều dài, chiều rộng cùng đơn vị đo).

Diện tích = dài x rộng ; (dài , rộng cùng đơn vị đo)

7. Một hình vuông có cạnh bằng 4 m. Bạn Lan tính ra chu vi hình vuông bằng 16m. Bạn Hoa bảo rằng diện tích hình vuông này bằng 16m. Vậy ai nói đúng? ai nói sai?

Đáp án : Bạn Lan nói đúng, bạn Hoa nói sai.

* **Cách chơi :** Chơi thi đua giữa cá nhân.

* Quản trò điều khiển

Học sinh xung phong lên hái hoa phải đọc to, rõ ràng nội dung câu hỏi cho cả lớp cùng nghe sau đó mới trả lời kết quả. Nếu bạn hái hoa trả lời chính xác, diễn đạt trôi chảy, gọn gàng, các bạn ở dưới lớp vỗ tay thật to để cổ vũ cho bạn.

Nếu bạn trả lời đúng kết quả nhưng diễn đạt chưa mạch lạc, thì lớp vẫn vỗ tay khuyến khích bạn song nhỏ và ngắn hơn. Nếu bạn trả lời sai các bạn ở dưới lớp gợi ý vẫn không trả lời được thì phải lắc cò cò về chỗ.

Giáo viên đánh giá, nhận xét có phần thưởng cho những bạn xuất sắc trong cuộc chơi.

2. TRÒ CHƠI: AI NHANH, AI ĐÚNG

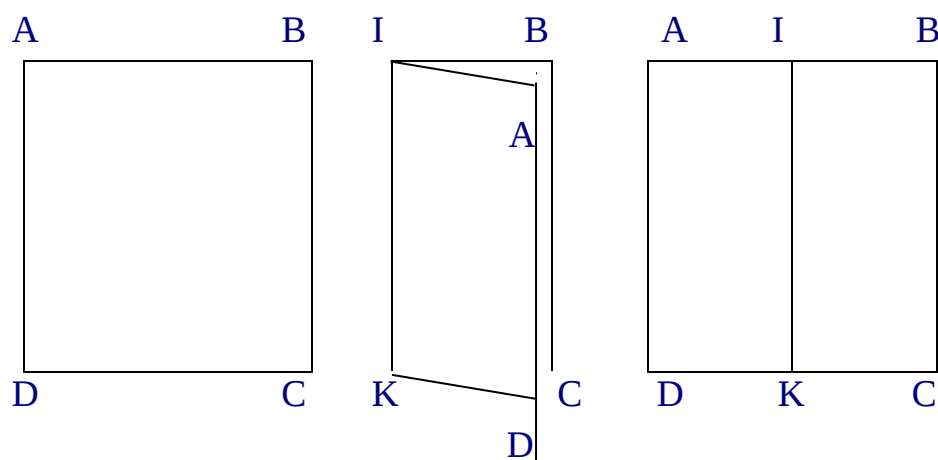
* Mục đích chơi :

- Củng cố cách xác định trung điểm đoạn thẳng cho trước.
- Rèn luyện kỹ năng ước lượng, tính cẩn thận...

* Chuẩn bị : - Mỗi học sinh chuẩn bị 1 đoạn dây dài 20 cm.
 - Một tờ giấy hình chữ nhật.

* Cách chơi:

Chơi thi đua giữa các cá nhân trong lớp. Học sinh thi nhau tìm trung điểm hai cạnh dài của tờ giấy bằng cách gấp đôi tờ giấy hình chữ nhật rồi đánh dấu trung điểm 2 cạnh dài của hình:



(Đoạn thẳng AB trùng lên đoạn thẳng BC)

Sau 1-2 phút học sinh nào xác định nhanh, chính xác trung điểm ngay cạnh dài của hình chữ nhật thì thắng, được tuyên dương.

- Tiến hành tương tự khi yêu cầu học sinh tìm trung điểm của đoạn dây.
- Trò chơi này áp dụng cho tiết luyện tập bài tập số 2 trang 23 sgk.

3 .TRÒ CHƠI : NHANH MẮT, NHANH TAY

a : Mục đích chơi : Giúp học sinh thực hành nhận biết góc vuông trên mô hình và từ đó có thể ứng dụng trong cuộc sống hằng ngày.

Phát triển trí tưởng tượng, óc sáng tạo. Rèn tính cẩn thận, khéo léo.

b.Chuẩn bị : Giáo viên gấp sẵn một số hình mẫu minh họa bằng giấy màu để minh họa.

- Một số mảnh bìa đánh số có hình dạng sẵn.

* Cách chơi : Chia lớp thành các nhóm nhỏ (nhóm cặp đôi).

Chơi thi đua giữa các nhóm.

Các nhóm quan sát hình mẫu minh họa trên bảng, tưởng tượng, lựa chọn rồi ghép các miếng bìa có đánh số để được góc vuông như hình mẫu. Sau 5 - 7 phút nhóm nào ghép được nhiều hình có góc vuông nhất thì nhóm đó thắng cuộc.

Trò chơi được sử dụng trong tiết thực hành nhận biết và vẽ góc vuông bằng ê - ke bài tập số 3 trang 43 – sgk.

3. Kết quả sau khi áp dụng đề tài

a. Kết quả KTĐK cuối năm

TS HS	Lớp	Giỏi	Khá	TB	Yếu
36	3A	11	10	15	0

b. Giáo viên: Năm học 2023 – 2024, đạt giải ba môn Toán, Giáo viên giỏi cấp Huyện.

(Minh chứng ảnh phần phụ lục)

c. Bài dạy minh họa

TOÁN

Tiết 62 Bài 41: LÀM QUEN VỚI BIỂU THỨC SỐ

Trang 87

I. YÊU CẦU CẦN ĐẠT:

1. Năng lực đặc thù:

- Làm quen với biểu thức số; đọc, viết các số. Bước đầu nhận biết ý nghĩa của các biểu thức số.
- Phát triển năng lực lập luận, tư duy toán học, NL mô hình hóa toán học, NL giải quyết vấn đề toán học và năng lực giao tiếp toán học.

2. Năng lực chung.

- Năng lực tự chủ, tự học: Chủ động học tập, tìm hiểu nội dung bài học. Biết lắng nghe và trả lời nội dung trong bài học.
- Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo: tham gia tích cực trò chơi, vận dụng.
- Năng lực giao tiếp và hợp tác: Thực hiện tốt nhiệm vụ trong hoạt động nhóm.

3. Phẩm chất.

- Phẩm chất nhân ái: Có ý thức giúp đỡ lẫn nhau trong hoạt động nhóm để hoàn thành nhiệm vụ.
- Phẩm chất chăm chỉ: Chăm chỉ suy nghĩ, trả lời câu hỏi; làm tốt các bài tập.
- Phẩm chất trách nhiệm: Giữ trật tự, biết lắng nghe, học tập nghiêm túc.

II. ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

- Kế hoạch bài dạy, bài giảng Power point.
- SGK và các thiết bị, học liệu phục vụ cho tiết dạy.(thẻ số ,cánh hoa ,phiếu học tập)

III. HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC

“Một số trò chơi góp phần đổi mới phương pháp dạy học Toán Lớp 3 ”

- GV yêu cầu HS đọc đề bài - GV cho hs làm mẫu với Biểu thức “$21 + 18$” đọc là “Hai mươi một cộng mười tám” - GV yêu cầu HS làm việc theo nhóm đôi - Mời các nhóm trình bày bài làm - Gv nhận xét, tuyên dương - GV kết luận: Khi đọc các biểu thức có nhiều phép tính ta đọc theo thứ tự từ trái sang phải Bài 2: (Làm việc cá nhân) - Gv gọi HS đọc đề bài - GV cho HS làm trên phiếu học tập. - GV mời các em trình bày kết quả. - GV mời HS khác nhận xét. - GV nhận xét, tuyên dương	-Đọc đề bài ,xác định yêu cầu . -Một em làm mẫu -Thảo luận nhóm đôi -Báo cáo theo hình thức truyền điện -Nhận xét - 1 HS đọc - HS lắng nghe - HS làm bài vào phiếu - Các em trình bày, các bạn khác nhận xét, bổ sung - Đổi phiếu kiểm tra chéo
Bài 3: (Làm việc cá nhân qua trò chơi :Gọi thuyền) - GV gọi HS đọc đề bài - GV mời 1 em lên điều khiển trò chơi - GV nhận xét, tuyên dương - GV kết luận: Khi viết biểu thức có nhiều phép tính ta viết theo thứ tự từ trái sang phải .	- HS đọc đề bài,xác định yêu cầu . - 1 HS lên điều khiển trò chơi - HS chơi :1 HS gọi thuyền “Gọi thuyền gọi thuyền “,cả lớp hỏi “Thuyền chở gì chở gì?”,em gọi thuyền đáp(nêu biểu thức cần viết : thuyền chở)cả lớp viết biểu thức số vào bảng con . - HS nhận xét - Hs lắng nghe
4. Vận dụng. - Mục tiêu: + củng cố những kiến thức đã học trong tiết học để học sinh khắc sâu nội dung.	

“Một số trò chơi góp phần đổi mới phương pháp dạy học Toán Lớp 3 ”

- + Vận dụng kiến thức đã học vào thực tiễn.
- + Tạo không khí vui vẻ, hào hứng, lưu luyến sau khi học sinh bài học.
- Cách tiến hành:

Bài 4:

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> - GV giới thiệu tranh - Để có được bình cá đẹp các con cần làm gì ? - Nêu ích lợi cá cảnh - GV gọi HS đọc biểu thức số - Yêu cầu HS đối chiếu với hình vẽ và giải thích ý nghĩa của biểu thức số. - GV hỏi: Em hiểu thế nào về ý nghĩa phép tính $8 + 9$? - Tương tự HS làm với các biểu thức còn lại: $8 + 6$; $8 + 9 + 6$ - GV hỏi thêm: Bạn nào giỏi hãy nêu ý nghĩa của biểu thức $8 - 6$?.... - QS lớp học nêu biểu thức *Qua bài học hôm nay các con đã được làm quen nội dung nào ? - GV nhận xét tiết học và dặn dò | <ul style="list-style-type: none"> - HS quan sát - HS trả lời - HS đọc biểu thức số - HS làm theo yêu cầu của GV - Tổng Số cá ở bình A với số cá ở bình C - Tổng số cá ở bình A với số cá ở bình C - Tổng số cá ở 3 bình A, B, C - HS trả lời ,Nhận xét -HS trả lời |
|---|--|

IV. ĐIỀU CHỈNH SAU BÀI DẠY:

.....

.....

.....

4. HIỆU QUẢ SÁNG KIẾN:

4.1. Hiệu quả về khoa học:

Giải pháp có tính khoa học cao mang lại tiết học thoải mái cho học sinh, các em tự tin hơn và tự đánh giá nhau trong học tập, cùng nhau hoàn thành nội dung bài .

4.2. Hiệu quả về kinh tế:

Với phương pháp dạy học này thì, giáo viên không phải phô trương bài tập không tốn kém về kinh tế, tiết kiệm được tiền:

Các đồ dùng tự làm , khai thác từ những vật liệu gần gũi xung quanh (Từ các phế liệu : Bìa, vỏ hộp bánh kẹo, vỏ chai nước, mẫu gỗ) nên chi phí thấp.

Đồ dùng tái sử dụng cho nhiều trò chơi trong nhiều môn học.

“Một số trò chơi góp phần đổi mới phương pháp dạy học Toán Lớp 3 ”

4.3. Hiệu quả về xã hội:

Giải pháp mang lại hiệu quả cao trong tiết học thúc đẩy sự quan tâm của cha mẹ, gia đình với các con, Đặc biệt, việc chơi các trò chơi kết nối với thực tế cuộc sống làm cho các em hứng thú và gần gũi với thầy cô, tình cảm thầy trò ngày càng trở nên thân thiện.

5. TÍNH KHẢ THI.

Với giải pháp này, tôi đã triển khai và áp dụng lớp 3. Bởi từ phương pháp này tôi sẽ giúp các em nắm được cái hay, mới lạ trong việc tiếp thu bài, giúp cho các em ngày càng yêu quý môn học hơn. Tôi hy vọng được thực hiện giảng dạy ở các lớp trong những năm học tới.

6. THỜI GIAN THỰC HIỆN ĐỀ TÀI, SÁNG KIẾN.

- 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 cụ thể là học sinh lớp 3.
 - + Nghiên cứu để nắm được thực trạng truyền cảm hứng cho học sinh trong nhà trường.
 - + Tìm hiểu nguyên nhân.
- Tháng 09/2023: Lập kế hoạch nghiên cứu, tập hợp số liệu thống kê cụ thể phục vụ cho đề tài.
- Tháng 09/2023 đến tháng 2/2024: thực hiện dạy theo phương pháp mới
 - + Rút kinh nghiệm.
 - + So sánh đối chứng và tiến hành viết SKKN.

7. KINH PHÍ THỰC HIỆN ĐỀ TÀI, SÁNG KIẾN.

Chi phí thấp, không tốn kém nhiều về vật chất.

PHẦN III: KIẾN NGHỊ VÀ ĐỀ XUẤT

1. Đối với giáo viên

Giáo viên cần linh hoạt sử dụng các phương pháp dạy học khác nhau trong giờ học toán nhằm kích thích hứng thu học tập cho học sinh.

Đặc biệt mạnh dạn sử dụng linh hoạt một số phương pháp mới mà tôi đã được tập huấn trong chương trình tiếp thu sách giáo khoa mới. Bản thân tôi nhận thấy việc đưa hình thức trò chơi vào giờ học toán ở Tiểu học nói chung và giờ học toán lớp 3 nói riêng là rất cần thiết. Bởi vì sử dụng trò chơi học tập theo phương pháp mới này không chỉ giúp học sinh nắm được, củng cố được nội dung kiến thức toán một cách nhẹ nhàng, mà còn giúp học sinh phát triển lực tư duy, phát triển trí tưởng tượng, khả năng diễn đạt mạch lạc, tự tin hơn, năng động, được trải nghiệm, liên hệ thực tế. Nhất là tạo hứng thú học tập, tạo niềm vui, lòng say mê học tập cho các em. Từ đó rèn luyện đức tính chăm chỉ, tự tin, năng động sáng tạo góp phần rèn luyện cho các em phẩm chất và phong cách làm việc của thời đại 4,0.

2. Đối với các cấp quản lý giáo dục

+ Tiếp tục tổ chức các lớp tập huấn về đổi mới phương pháp dạy học cho đội ngũ giáo viên.

+ Nên tạo điều kiện cho GV các trường, cụm chuyên môn giao lưu, sinh hoạt chuyên môn với nhau từ đó giúp giáo viên có cơ hội học tập, trao đổi kinh nghiệm lẫn nhau.

+ Các cấp quản lý giáo dục nên động viên, khuyến khích giáo viên có những sáng kiến, đề tài mang tính sáng tạo góp phần nâng cao chất lượng giáo dục

Trên đây là một số kinh nghiệm của bản thân tôi trong việc đổi mới phương pháp dạy – học môn Toán ở lớp Ba nhằm nâng cao chất lượng học tập của học sinh ở môn học này mà tôi đã áp dụng trong những năm học qua ở các lớp do tôi phụ trách. Chắc chắn rằng trong đề tài này sẽ còn những thiếu sót. Tôi kính mong lãnh đạo các cấp và các đồng nghiệp đóng góp ý kiến bổ sung để đề tài của tôi được hoàn thiện hơn.

Tôi xin cam đoan sáng kiến trên là do tôi viết, không sao chép của người khác. Nếu không đúng sự thật tôi xin hoàn toàn chịu trách nhiệm

Tôi xin chân thành cảm ơn những ý kiến đóng góp của các đồng nghiệp!

Cam Thượng, ngày 10 tháng 4 năm 2024

**XÁC NHẬN
CỦA BAN GIÁM HIỆU**

Người viết

Lê Thị Kim Ngọc

MỘT SỐ HÌNH ẢNH MINH CHỨNG



“Một số trò chơi góp phần đổi mới phương pháp dạy học Toán Lớp 3 ”



“Một số trò chơi góp phần đổi mới phương pháp dạy học Toán Lớp 3 ”

MỤC LỤC

Tiêu đề	Trang
PHẦN I. ĐẶT VẤN ĐỀ	1
1. Tính cấp thiết phải tiến hành sáng kiến	1
2. Mục tiêu của đề tài sáng kiến	1
3. Thời gian, đối tượng, phạm vi nghiên cứu	2
PHẦN II. NỘI DUNG CỦA SÁNG KIẾN	3
1. Hiện trạng vấn đề	3
2. Giải pháp thực hiện sáng kiến	4
a. Giải pháp 1: Nguyên tắc vừa sức, dễ thực hiện	4
b. Giải pháp 2: Nguyên tắc khai thác và thực hành	4
c. Giải pháp 3: Quy trình tổ chức trò chơi	4
3. Kết quả sau khi áp dụng đề tài	14
4. Hiệu quả của sáng kiến	17
4.1. Hiệu quả về khoa học	17
4.2. Hiệu quả về kinh tế	17
4.3. Hiệu quả về xã hội	18
5. Tính khả thi	18
6. Thời gian thực hiện đề tài, sáng kiến	18
7. Kinh phí thực hiện đề tài, sáng kiến	18
PHẦN III. KIẾN NGHỊ VÀ ĐỀ XUẤT	19
1. Đối với giáo viên	19
2. Đối với các cấp quản lý giáo dục	19
MỘT SỐ HÌNH ẢNH MINH CHỨNG	