



ỦY BAN NHÂN DÂN HUYỆN BA VÌ
TRƯỜNG TIỂU HỌC BA TRẠI B



SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM

Tên sáng kiến:

**VẬN DỤNG TRÒ CHƠI GIÚP HỌC SINH LỚP 1
HỨNG THÚ HƠN KHI HỌC TOÁN**

Tên tác giả	: Đào Thị Chính
Đơn vị công tác	: Trường Tiểu học Ba Trại B
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 chấm sáng kiến kinh nghiệm năm học 2023 - 2024

Họ và tên	Ngày tháng năm sinh	Nơi công tác	Chức danh	Trình độ chuyên môn	Tên sáng kiến
Đào Thị Chính	27/9/1978	Trường Tiểu học Ba Trại B	Giáo viên	Đại học	Vận dụng trò chơi giúp học sinh lớp 1 hứng thú hơn khi học Toán

- **Lĩnh vực áp dụng sáng kiến:** Môn Toán

- **Tên sáng kiến đề nghị công nhận:** Vận dụng trò chơi giúp học sinh lớp 1 hứng thú hơn khi học Toán

- **Ngày sáng kiến được áp dụng lần đầu hoặc áp dụng thử:** SKKN được áp dụng thực nghiệm năm học 2023 – 2024 tại lớp 1A4 Trường Tiểu học Ba Trại B vào các tiết Toán.

- **Mô tả bản chất của sáng kiến:**

+ Qua thực trạng hiện tại của các tiết học Toán tôi nhận thấy học sinh ngại phát biểu, tiếp thu chậm, các em luôn cảm thấy sợ, cảm thấy những căng thẳng, nặng nề mỗi khi bắt đầu giờ học, cuối tiết học, học sinh thường uể oải, ít tập trung chú ý vào bài học. Tôi đã tìm hiểu các bước để thiết kế, tổ chức vận dụng, lồng ghép các trò chơi vào giờ học theo định hướng đổi mới theo hướng phát triển năng lực học sinh để học sinh hứng thú, tích cực tham gia các giờ học Toán.

- **Các điều kiện cần thiết để áp dụng sáng kiến:**

+ Giáo viên xây dựng kế hoạch dạy học, tổ chức vận dụng các trò chơi theo chủ điểm của bài học.

+ Giáo viên có sự chuẩn bị kỹ lưỡng trong việc thiết kế, tổ chức nội dung các trò chơi theo định hướng đổi mới nhằm kết hợp giáo dục kỹ năng ứng dụng thực tiễn cho học sinh.

- Đánh giá lợi ích thu được hoặc dự kiến có thể thu được do áp dụng sáng kiến theo ý kiến của tác giả:

Theo ý kiến chủ quan của các nhân tôi, sáng kiến bước đầu thu được những hiệu quả nhất định:

+ Tạo được hứng thú học tập trong giờ học Toán cho học sinh: Số học sinh yêu thích giờ học Toán tăng lên.

+ Học sinh nắm được, củng cố được nội dung kiến thức Toán một cách nhẹ nhàng, giúp học sinh phát triển năng lực tư duy, phát triển trí tưởng tượng, óc sáng tạo, khả năng diễn đạt mạch lạc và nhất là tạo được hứng thú học tập, tạo niềm vui, lòng say mê học tập. Từ đó rèn đức tính chăm chỉ, tự tin, năng động sáng tạo góp phần rèn luyện cho học sinh có những đức tính, phẩm chất và phong cách làm việc của người lao động trong thời đại mới.

+ Thông qua việc tổ chức các trò chơi cũng buộc người giáo viên phải suy nghĩ tìm ra nhiều cách giảng khác nhau cho mỗi bài, sưu tầm nhiều các dạng trò chơi, và phương pháp dạy tốt nhất.

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

.....

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.

Ba Trại, ngày 3 tháng 5 năm 2024

Người nộp đơn

Đào Thị Chính

PHIẾU NHẬN XÉT ĐÁNH GIÁ

- **Họ tên tác giả:** ĐÀO THỊ CHÍNH
- **Tên đề tài:** Vận dụng trò chơi giúp học sinh lớp 1 hứng thú hơn khi học Toán
- **Lĩnh vực:** Toán

STT	Tiêu chuẩn	Điểm tối đa	Điểm đánh giá
1	Sáng kiến có tính mới		
1.1	Hoàn toàn mới, được áp dụng đầu tiên	30	
1.2	Có cải tiến so với giải pháp trước đây với mức độ khá	20	
1.3	Có cải tiến so với giải pháp trước đây với mức độ trung bình	10	
1.4	Không có tính mới hoặc sao chép từ các giải pháp đã có trước đây	0	
Nhận xét:			
2	Sáng kiến có tính áp dụng		
2.1	Có khả năng áp dụng trong phạm vi toàn ngành hoặc rộng hơn	30	
2.2	Có khả năng áp dụng trong đơn vị và có thể nhân ra một số đơn vị có cùng điều kiện	20	
2.3	Có khả năng áp dụng trong đơn vị	10	
2.4	Không có khả năng áp dụng trong đơn vị	0	
Nhận xét:			
3	Sáng kiến có tính hiệu quả		
3.1	Có hiệu quả, đem lại lợi ích kinh tế - xã hội, có tính lan tỏa	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:			
4	Điểm trình bày		
4.1	Trình bày khoa học, hợp lý	10	
4.2	Trình bày chưa khoa học, chưa hợp lý	5	
Nhận xét:			
Tổng cộng:		Đánh giá: ☐ Đạt (>70 điểm) ☐ Không	

CHỦ TỊCH HỘI ĐỒNG SÁNG KIẾN CƠ SỞ

MỤC LỤC

I. ĐẶT VẤN ĐỀ	1
1. Tính cấp thiết phải tiến hành sáng kiến.....	1
2. Mục tiêu của đề tài, sáng kiến.....	3
3. Thời gian, đối tượng, phạm vi nghiên cứu.....	3
II. NỘI DUNG SÁNG KIẾN	3
1. Thực trạng vấn đề.....	3
2. Giải pháp thực hiện sáng kiến để giải quyết vấn đề.....	5
3. Kết quả sau khi áp dụng giải pháp sáng kiến tại đơn vị.....	13
4. Hiệu quả của sáng kiến.....	15
4.1. <i>Hiệu quả về khoa học</i>	15
4.2. <i>Hiệu quả về kinh tế</i>	15
4.3. <i>Hiệu quả về xã hội</i>	15
5. Tính khả thi của sáng kiến	15
6. Thời gian thực hiện đề tài, sáng kiến	16
7. Kinh phí thực hiện đề tài sáng kiến.....	16
III. KIẾN NGHỊ, ĐỀ XUẤT	16

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

1. Tính cấp thiết phải tiến hành sáng kiến

Mục tiêu của chương trình giáo dục phổ thông 2018 là giúp học sinh phát triển toàn diện về đạo đức, trí tuệ, thể chất, thẩm mỹ và các kỹ năng cơ bản, phát triển năng lực cá nhân, tính năng động và sáng tạo, hình thành nhân cách con người Việt Nam xã hội chủ nghĩa, xây dựng tư cách và trách nhiệm công dân; chuẩn bị cho học sinh tiếp tục học lên hoặc đi vào cuộc sống lao động, tham gia xây dựng và bảo vệ Tổ quốc.

Giáo dục có vị trí, vai trò hết sức quan trọng đối với mỗi quốc gia, dân tộc. Nhiều quốc gia trên thế giới đã đạt được thành tựu to lớn trong quá trình phát triển nhờ sớm coi trọng giáo dục và đào tạo. Chính vì vậy quá trình đổi mới giáo dục luôn luôn được đẩy mạnh và phát triển sao cho phù hợp với xu thế của đất nước cũng như xu thế của thế giới. Ở nước ta giáo dục và đào tạo còn nhiều hạn chế chính vì vậy làm sao để giáo dục Việt Nam có thể phát triển cũng như sánh vai với các nước trên thế giới thì việc cải cách toàn diện giáo dục là điều tất yếu. Một trong những vấn đề cần thay đổi đó là đổi mới phương pháp dạy học.

Đổi mới phương pháp dạy học, trong đó có phương pháp dạy học Toán là một yêu cầu tất yếu và cấp bách của giáo dục nước ta hiện nay. Môn Toán là một môn học quan trọng không thể thiếu trong chương trình học cũng như trong cuộc sống. Hướng đổi mới phương pháp dạy học Toán hiện nay là tích cực hoá học tập của học sinh, khơi dậy và phát triển khả năng tự học, nhằm hình thành cho học sinh tư duy tích cực, độc lập, sáng tạo, nâng cao năng lực phát hiện và giải quyết vấn đề, rèn luyện kỹ năng vận dụng vào thực tiễn, tác động đến tình cảm, tạo niềm vui hứng thú học tập với các em.

Môn Toán lớp 1 nơi mở ra những con số, những phép tính kì diệu đầu tiên với mỗi con người. Nhưng để có thể tạo hứng thú và sự đam mê môn học thì đòi hỏi người tổ chức phải đưa ra những phương pháp phù hợp và gây hứng thú với người học, đặc biệt là đối với các em nhỏ mới từ lớp mẫu giáo chuyển lên học lớp 1.

Ở mẫu giáo các em chơi nhiều hơn học và vừa học vừa chơi. Các em không phải chịu những tiết học căng thẳng, nặng nề. Ở cái tuổi vẫn còn thích chạy nhảy, nô đùa và ôm búp bê thì việc tập trung vào một tiết học 35 phút ngồi một chỗ thật là quá khó khăn đối với các em. Hơn nữa học sinh lại học 6 - 7 tiết một ngày và ngày nào cũng thế, cái đầu bé nhỏ, non nớt của các em như muốn bung ra và nặng trĩu. Tiết học căng thẳng sẽ làm các em mệt mỏi và không thể tập trung vào bài học được nữa. Vậy làm thế nào để các em không cảm thấy căng thẳng suốt một tiết học và có thể tiếp thu tốt bài học mà không thấy mệt? Do vậy, tổ chức trò chơi một cách hợp lý trong giờ học là rất cần thiết.

Thông qua việc tổ chức các trò chơi trải nghiệm nhằm tạo cho học sinh môi trường học tập tích cực và thú vị, khuyến khích học sinh tham gia vào các hoạt động sáng tạo và tư duy sáng tạo. Qua các trò chơi trải nghiệm, học sinh được khám phá, áp dụng kiến thức vào thực tiễn, đối mặt và giải quyết các thách thức, từ đó rèn luyện kỹ năng sáng tạo, tư duy linh hoạt và khả năng đề xuất các giải pháp mới và độc đáo.

Trong tiết Toán, nhu cầu tổ chức trò chơi cho học sinh rất cần thiết bởi vì Toán học là một môn học trừu tượng với nhiều khái niệm và bài tập làm các em phải suy nghĩ nhiều. Do vậy, các em học toán dễ mệt mỏi, cảm thấy căng thẳng hơn nếu cứ phải ngồi tập trung vào tiết học mà không có một hình thức giải trí nào. Chơi trong khi học, giảm bớt sự căng thẳng của giờ học và để cụ thể hoá sự trừu tượng của Toán học, giúp học sinh tiếp thu dễ dàng. Học trong khi chơi để học sinh trau dồi kiến thức và dễ nhớ, nhớ lâu hơn.

Việc dạy học thầy giảng - trò nghe, ghi chép và làm theo mẫu làm cho người học thụ động, không phát huy được tính tích cực, chủ động, sáng tạo. Việc áp dụng tổ chức trò chơi học tập sẽ là cầu nối giữa người dạy và người học, giúp cho tư duy và nhận thức của người học phát triển theo chiều hướng logic từ trực quan sinh động đến tư duy trừu tượng, đến thực tiễn. Việc tổ chức dạy học theo hình thức “trò chơi học tập” cho phép các cá nhân trong lớp cùng thảo luận, nghiên cứu, chia sẻ những băn khoăn, suy nghĩ, kinh nghiệm của mình, cùng nhau xây dựng nhận thức mới về các nội dung môn học. Khi hoạt động trò chơi, mỗi cá nhân có thể hiểu rõ trình độ hiểu biết của mình về chủ đề nêu ra, thấy được điều mình cần phải học hỏi thêm về các nội dung của bài học. Việc tiếp thu kiến thức trở thành quá trình học hỏi lẫn nhau chứ không phải là sự tiếp nhận thụ động từ giáo viên. Như vậy việc đổi mới phương pháp dạy học đòi hỏi người giáo viên phải có phương pháp dạy học tích cực, hình thức tổ chức hoạt động học hợp lý trong dạy học nói chung và trong nhà trường tiểu học nói riêng. Đó là một yêu cầu hết sức quan trọng đặt ra nhằm nâng cao chất lượng dạy học trong việc triển khai và thực hiện chương trình sách giáo khoa tiểu học mới.

Nhưng nếu đưa một hình thức vui chơi không phù hợp về thời gian và nội dung vào tiết dạy thì tiết dạy sẽ bị ngắt quãng - kiến thức bị lu mờ. Vậy phải có hình thức vui chơi như thế nào mới là hợp lý?

Mỗi tiết học giáo viên nên tổ chức một trò chơi khác nhau, mỗi trò chơi sẽ giúp cho học sinh tiếp thu kiến thức một cách thoải mái học mà chơi, chơi mà học.

Là một người giáo viên trực tiếp dạy lớp 1 và đặc biệt là dạy môn Toán. Tôi rất trăn trở và suy nghĩ nhiều để học sinh làm sao có thể hứng thú và học môn Toán đạt hiệu quả nhất nên tôi đi sâu về nghiên cứu đề tài: ***“Vận dụng trò chơi giúp học sinh lớp 1 hứng thú hơn khi học Toán”***. Qua đây nêu ra cách thức thiết kế một trò chơi học tập môn Toán cũng như cách tổ chức một trò chơi nhằm góp phần làm thay đổi hình thức hoạt động của học sinh, giúp các em tiếp thu kiến thức một cách tự giác và tích cực hơn.

2. Mục tiêu của đề tài, sáng kiến

Tôi viết sáng kiến kinh nghiệm này với mong muốn:

+ Góp phần đổi mới phương pháp dạy học môn Toán ở lớp 1. Đặc biệt là dạy học môn Toán cho học sinh lớp 1 theo hướng phát huy tính tích cực, chủ động sáng tạo của học sinh. Hình thành và rèn luyện kỹ năng vận dụng kiến thức vào thực tiễn, tăng cường hoạt động cá nhân phối hợp với học tập giao lưu.

+ Góp phần gây hứng thú trong học tập môn Toán cho học sinh lớp 1 - một môn học được coi là khô khan. Việc đưa ra các trò chơi Toán học nhằm mục đích để các em học mà chơi, chơi mà học. Trò chơi Toán học không chỉ giúp các em lĩnh hội được các tri thức mà còn giúp các em củng cố và khắc sâu các tri thức đó.

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

- Thời gian thực hiện đề tài: Từ tháng 9 năm 2023 đến hết tháng 4 năm 2024

- Đối tượng, phạm vi nghiên cứu: Học sinh lớp 1A4 - Trường Tiểu học Ba Trại B

II. NỘI DUNG SÁNG KIẾN

1. Thực trạng vấn đề

1.1. Về phía giáo viên

Trước đây mặc dù liên tục được tiếp thu, đổi mới phương pháp dạy học song để có thể vận dụng trò chơi trong các giờ dạy học Toán sao cho mang lại hiệu quả như giáo viên mong muốn quả là một điều không hề đơn giản. Nó cần nhiều thời gian để đầu tư suy nghĩ, tìm tòi, chuẩn bị đồ dùng, ... Mặt khác, vận dụng trò chơi học tập cho học sinh tiếp xúc cảm thấy hấp dẫn nhất và thích thú thì phụ thuộc hoàn toàn vào công tác tổ chức của giáo viên mà kỹ năng tổ chức trò chơi của giáo viên còn rất nhiều hạn chế.

Muốn chất lượng môn Toán lớp 1 được nâng cao, yếu tố đầu tiên cũng là yếu tố quan trọng nhất là học sinh phải yêu thích môn Toán, phải có hứng thú học toán thực sự. Bởi vậy, đòi hỏi người giáo viên phải đổi mới phương pháp, hình thức tổ chức dạy học trong đó vận dụng linh hoạt các trò chơi học tập toán vào các tiết học là ưu tiên số một và là việc cần được làm ngay.

1.2. Về phía học sinh

Môn Toán là môn học từ xưa đến nay được xem là rất khô khan, hóc búa và mang tính trừu tượng cao. Vì vậy việc lĩnh hội tri thức Toán học là rất khó khăn đối với học sinh lớp 1. Điều này cũng dễ hiểu vì: để lĩnh hội được tri thức Toán học thì học sinh cần phải biết so sánh, phân tích, tổng hợp và khái quát hóa mà chức năng trừu tượng hóa và khái quát hóa ở trẻ em còn chưa phát triển đầy đủ. Thêm vào đó, chương trình sách giáo khoa mới, lượng kiến thức môn Toán đưa vào chương trình khá lớn đã dẫn đến một thực trạng học sinh tiếp nhận kiến thức rất vất vả, thụ động nhất là những học sinh ngại phát biểu, tiếp thu chậm, các em luôn cảm thấy sợ, cảm thấy những căng thẳng, nặng nề mỗi khi bắt đầu giờ học. Cuối tiết học, học sinh thường uể oải, ít tập trung chú ý vào bài học vì đặc điểm của học sinh lớp một là “dễ nhớ, mau quên, chóng chán”. Bởi vậy, chất lượng học tập toán nhìn chung chưa cao.

Hơn thế nữa là đặc điểm tư duy học sinh lớp 1 chủ yếu là tư duy trực quan, vật thật hay thông qua những hành động cụ thể để hình thành những khái niệm, kiến thức, kỹ năng, học sinh hiểu động từ hơn khi được hoạt động bằng tay, thích được sử dụng trực quan.

Dưới đây là bảng số liệu thống kê chất lượng đầu năm môn Toán của học sinh lớp tôi năm học 2023 – 2024:

Lớp	Tổng số học sinh	Hoàn thành tốt (T)		Hoàn thành (H)		Chưa hoàn thành (C)	
		SL	%	SL	%	SL	%
1A4	39	10	25,6	22	56,5	7	17,9

1.3. Những nguyên nhân

Trong quá trình giảng dạy và dự giờ các đồng nghiệp trong trường, tôi nhận thấy rằng giáo viên chưa thường xuyên vận dụng các trò chơi toán cho học sinh trong giờ dạy do các nguyên nhân sau:

Giáo viên ngại vận dụng và tổ chức trò chơi vì thời gian của mỗi tiết học là có hạn, cơ sở vật chất không đáp ứng tốt cho việc tổ chức trò chơi.

Để chuẩn bị cho một trò chơi trong tiết học người giáo viên phải chuẩn bị rất nhiều (đồ dùng học tập, các thiết bị dạy học, hình thức tổ chức, cách thức tổ chức,...) vì vậy mỗi giáo viên khi tiến hành dạy học đều ngại vận dụng hơn.

Do học sinh mới bắt đầu chuyển từ lớp mẫu giáo lên lớp một, đang từ hoạt động chơi là chủ yếu nay chuyển sang hoạt động học là chủ yếu. Mặt khác ở giai đoạn này các em chưa đọc thông viết thạo, các em còn đánh vần khi đọc đề toán. Nên khi học sinh phải tiếp thu bài toán qua kênh chữ nhiều thì các em khó có thể nắm bắt.

Vận dụng trò chơi giúp học sinh lớp 1 hứng thú hơn khi học Toán

Học sinh chưa nắm được cách chơi, luật chơi, học sinh chưa mạnh dạn, tự tin để tham gia các trò chơi.

Chính vì những nguyên nhân trên bản thân tôi nhận thấy cần có những phương pháp dạy học phù hợp hơn trong quá trình dạy học môn Toán 1 theo cách vận dụng trò chơi.

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

2.1. Thời gian thực hiện

Trong mỗi tiết học toán, cần vận dụng các trò chơi một cách hợp lý. Không nên lạm dụng quá sẽ làm học sinh mất tập trung và không lĩnh hội được kiến thức. Vận dụng trò chơi không đúng lúc sẽ không có kết quả cao. Vì vậy, vận dụng trò chơi phải đúng lúc, đúng mức độ và theo tôi nên vận dụng trò chơi vào cuối tiết dạy hoặc thời gian nghỉ giữa giờ. Cụ thể như sau:

**** Thời gian nghỉ giữa giờ***

Trong một tiết học của học sinh lớp 1 bao giờ cũng có thời gian nghỉ giữa giờ. Vì vậy, vận dụng trò chơi vào thời gian nghỉ giữa giờ là rất cần thiết và bổ ích. Nếu không có những trò chơi giữa giờ này tiết học sẽ trở nên quá căng thẳng và mệt mỏi vì phải ngồi tập trung vào bài quá lâu. Càng về cuối tiết sự tiếp thu của các em sẽ càng kém đi. Nếu để các em nghỉ tự do trong 2, 3 phút thì khi tiếp tục bài học một số em sẽ không còn tập trung nữa vì đang dở việc riêng. Vì vậy, vận dụng trò chơi vào thời gian này rất nên làm.

Vận dụng trò chơi vào thời gian nghỉ giữa giờ nên tổ chức cho cả lớp chơi và chơi những trò chơi có sự vận động để giúp học sinh không chỉ thư giãn đầu óc mà còn thư giãn các cơ, giúp học sinh đỡ mệt mỏi, tinh thần sảng khoái, tiếp thu bài tốt hơn.

Các trò chơi có vận động chân tay rất phong phú. Vì vậy mỗi tiết học nên sử dụng một trò chơi khác nhau cho phù hợp với bài học và cũng để các em không cảm thấy nhàm chán khi chơi mãi một trò. Từ những trò chơi quen thuộc, đã biết, giáo viên có thể phát triển thêm thành những trò chơi mới hợp với bài dạy và để các em khỏi chán.

**** Thời gian hoạt động vận dụng, trải nghiệm***

Cuối mỗi tiết học, người giáo viên muốn kiểm tra trí thông minh, sáng tạo cũng như tiếp thu kiến thức của học sinh như thế nào, giáo viên nên tạo một không khí trao đổi hay đó là sự thông tin hai chiều giữa giáo viên và học sinh. Điều làm nhanh nhất và có hiệu quả nhất cũng như gây sự sôi động trong lớp đó là trò chơi.

Trong phần củng cố này, nếu chỉ đặt câu hỏi cho học sinh trả lời thì kết quả sẽ không cao vì lúc này các em đã cảm thấy mệt mỏi nên nhiều em không còn

tập trung tư tưởng nữa. Nếu đưa những trò chơi có nội dung chứa đựng những kiến thức cơ bản của tiết học vào phần củng cố thì những trò chơi này sẽ gây thu hút, sự chú ý của các em, thổi bùng lên niềm hứng thú nên những kiến thức cơ bản đó được chuyển tải đến tất cả học sinh trong lớp và nó sẽ giúp các em nhớ lâu hơn.

Ví dụ: Trong các tiết dạy khái niệm như khái niệm nhiều hơn, ít hơn.

- Nếu giáo viên chỉ đặt câu hỏi:
 - + Nhiều hơn nghĩa là như thế nào?
 - + Ít hơn nghĩa là như thế nào?

- Khi trả lời thì chỉ một vài em được giáo viên chỉ định đứng dậy trả lời còn các em khác chưa chắc đã tập trung chú ý nghe, thậm chí có những em không biết bạn trả lời như thế nào hay cô hỏi gì.

Để thu hút sự chú ý của học sinh và để đạt hiệu quả cao hơn, giáo viên có thể thay những câu hỏi đó bằng trò chơi có nội dung tương tự.

Trò chơi trong phần củng cố nên có nội dung chứa đựng những kiến thức cơ bản của bài dạy. Như vậy vừa có thể khắc sâu kiến thức cho học sinh, vừa để các em nhớ lâu hơn những kiến thức cơ bản ấy.

**** Để vận dụng tốt các trò chơi giáo viên phải thực hiện tốt các yêu cầu sau:***

- Chuẩn bị trò chơi phải đúng yêu cầu, đạt được mục đích, phải phù hợp với trình độ kiến thức và kỹ năng của các em.
- Trò chơi phải cuốn hút 100% học sinh.
- Luật chơi rõ ràng, công bằng, khách quan.
- Khi tiến hành chơi:
 - + Giáo viên phải nêu tên trò chơi, phổ biến luật chơi.
 - + Khi giới thiệu trò chơi phải ngắn gọn, rõ ràng, dễ hiểu.
 - + Đánh giá đúng thực chất kết quả sau mỗi lần chơi.

2.2. Một số trò chơi được tổ chức trong tiết dạy học Toán

2.2.1. Trò chơi: Tập tầm vông

- Mục đích : Trò chơi dân gian “ tập tầm vông” có thể chơi trong các ***tiết dạy khái niệm*** để củng cố khái niệm có và không .

- Thời gian: 2 – 3 phút
- Chuẩn bị: Một vật nhỏ có thể nắm gọn trong lòng bàn tay khi nắm lại.
- Hình thức tổ chức: Cả lớp
- Cách tổ chức: Cho tất cả các học sinh tham gia chơi có thể giáo viên là người điều khiển trò chơi hoặc chọn một bạn làm quản trò. Bạn quản trò giấu vật nhỏ vào một trong hai tay sao cho các bạn không nhìn thấy. Sau đó giơ ra phía trước và cùng các bạn hát:

Tập tầm vông

Tay không tay có

Tập tầm vó

Tay có tay không

Mời các bạn

Đoán sao cho đúng

Tập tầm vó

Đố tay nào có, tay nào không?

- Sau đó gọi 1 bạn đoán bạn đoán đúng tay có bạn sẽ dành chiến thắng.
- Với trò chơi này cả lớp đều được chơi. Giáo viên quan sát xem khi các em mở tay ra có em nào hiểu sai khái niệm có và không hay hiểu ngược lại không, từ đó sửa cho các em.



(Hình ảnh: Học sinh chơi trò chơi “Tập tầm vông”)

2.2.2. Trò chơi: “Oẳn tù tì”

- Mục đích: Học sinh có thể nhận biết được các số 0, 1, 2, 3, 4, 5.
- Thời gian: 3 phút
- Chuẩn bị: Phát cho mỗi học sinh 3 hình bất kì (tam giác, tròn, vuông..) và số lượng hình phát cho học sinh thắng cuộc.
- Hình thức tổ chức: Cả lớp
- Cách tổ chức: Cả lớp cùng hát và làm theo lời bài hát.

Oẳn tù tì

Oẳn tù tì

Ra cái gì

Ra cái này

Giáo viên có thể kết hợp cho học sinh đếm theo lời bài hát:

Oẳn tù tì

Oẳn tù tì

Ra số gì,

Ra số một (học sinh giơ một ngón tay)

Học sinh nào giơ số ngón tay đúng theo yêu cầu sẽ được một hình còn học sinh nào giơ sai sẽ phải nộp lại một hình. Sau đó lại hát chơi tiếp.

Oẳn tù tì

Ra số gì,

Ra số năm (Học sinh giơ năm ngón tay)

Như vậy sau khi hết thời gian chơi, đếm số hình của mỗi học sinh có được. Học sinh nào được nhiều hình nhất sẽ giành chiến thắng.



(Hình ảnh: Học sinh chơi trò chơi “Oẳn tù tì”)

2.2.3. Múa hát bài hát “Tập đếm”

- Mục đích: Luyện tập phép cộng trong phạm vi 10
- Thời gian: 3 phút
- Chuẩn bị: Bảng con, phấn
- Hình thức tổ chức: Cả lớp
- Cách tổ chức: Giáo viên cho cả lớp hát múa bài “Tập đếm”

Nào các bạn cùng ra đây
Ta hát chung một bài nào!
Mời các bạn cùng giơ tay,
Ta đếm cho thật đều:
1 với 1 là 2
2 thêm 2 là 4
4 với 1 là 5
5 ngón tay sạch đều.

Rồi cho học sinh lập và ghi lại các phép tính trong bài hát vào bảng con.
Như vậy chơi cũng vui mà học cũng vui.



(Hình ảnh: Học sinh chơi trò chơi “Tập đếm”)

Vận dụng trò chơi giúp học sinh lớp 1 hứng thú hơn khi học Toán

2.2.4. Trò chơi: “Ai nhanh hơn”

- Mục đích: Nhằm củng cố cho bài học: Giúp học sinh nhận biết và đọc tên được các hình vuông, hình tròn và hình tam giác. Từ đó nhận biết các hình này qua vật thật.

- Thời gian: 3 phút
- Chuẩn bị: 3 hình vuông, 3 hình tròn, 3 hình tam giác.
- Hình thức tổ chức: 3 nhóm
- Cách tổ chức: Giáo viên gắn lên bảng 3 hình vuông, 3 hình tròn, 3 hình tam giác.

Yêu cầu 3 học sinh đại diện 3 nhóm lên bảng, Giáo viên nêu rõ nhiệm vụ: mỗi em chọn 1 loại hình theo yêu cầu của giáo viên. Ví dụ:

HS1: chọn 1 hình tam giác.

HS2: chọn 1 hình vuông.

HS3: chọn 1 hình tròn.

Khi giáo viên hô: “Bắt đầu” thì 3 học sinh sẽ chọn và gắn hình được yêu cầu lên bảng. Học sinh thi đua chọn nhanh các hình theo nhiệm vụ được giao.

- Tổng kết trò chơi: Giáo viên cùng cả lớp phân thắng - thua, khen thưởng bạn chọn nhanh 1 tràng vỗ tay, phạt bạn thua bằng 1 bài hát.



(Hình ảnh: Học sinh chơi trò chơi “Ai nhanh hơn”)

2.3. Tăng cường áp dụng công nghệ thông tin khi tổ chức trò chơi trong dạy học

Việc tăng cường sử dụng công nghệ thông tin với các trò chơi trong dạy học, đặc biệt là việc sử dụng bài giảng điện tử trong giảng dạy sẽ giúp các em quan sát được những hình ảnh trực quan, sinh động rõ nét, các giờ học sẽ trở nên sinh động, các em sẽ học tập hào hứng và dễ tiếp thu bài hơn, chính vì những lợi ích trên mà bản thân tôi luôn tăng cường ứng dụng công nghệ thông tin trong giảng dạy. Qua các giờ học trên các em cảm thấy rất thích thú, hoạt động sôi nổi hơn. Điều này giúp các em khơi gợi được óc tò mò, yêu thích học hỏi và khám phá hơn. Và vì thế sẽ tạo ra sự tự giác, tích cực hứng thú trong học tập và rèn luyện của các em.

Vận dụng trò chơi giúp học sinh lớp 1 hứng thú hơn khi học Toán

2.3.1. Trò chơi: “Cánh cụt câu cá”

- Mục đích: Luyện tập các số đến 99.

- Thời gian: 3 phút

- Chuẩn bị: 1 cái xúc xắc, 1 chú chim cánh cụt bằng nhựa; slide để trình chiếu

- Hình thức tổ chức: Chơi theo nhóm (mỗi tổ 1 nhóm)

- Cách tổ chức:

+ Người chơi bắt đầu đi từ ô **xuất phát**. Khi đến lượt, người chơi gieo xúc xắc. Đếm số chấm ở trên mặt xúc xắc rồi di chuyển số ô bằng số chấm nhận được.

+ Câu con cá thích hợp với số ở ô đang đứng. Ví dụ: đến ô số **14** thì ghi con cá ghi số **mười bốn**.

+ Trò chơi kết thúc khi câu được hết số cá.

+ Kết thúc trò chơi, giáo viên và cả lớp sẽ kiểm tra, nhóm nào câu được hết số cá nhanh hơn và đúng sẽ được thưởng.



(Hình ảnh bài giảng điện tử trò chơi “Cánh cụt câu cá”)

2.3.2. Trò chơi: “Bắt gà”:

- Mục đích: Củng cố phép cộng, phép trừ trong phạm vi 10

- Thời gian: 3 phút

- Chuẩn bị: 1 cái xúc xắc; sile bài giảng điện tử để trình chiếu

- Hình thức tổ chức: Chơi theo nhóm (mỗi tổ là 1 nhóm)

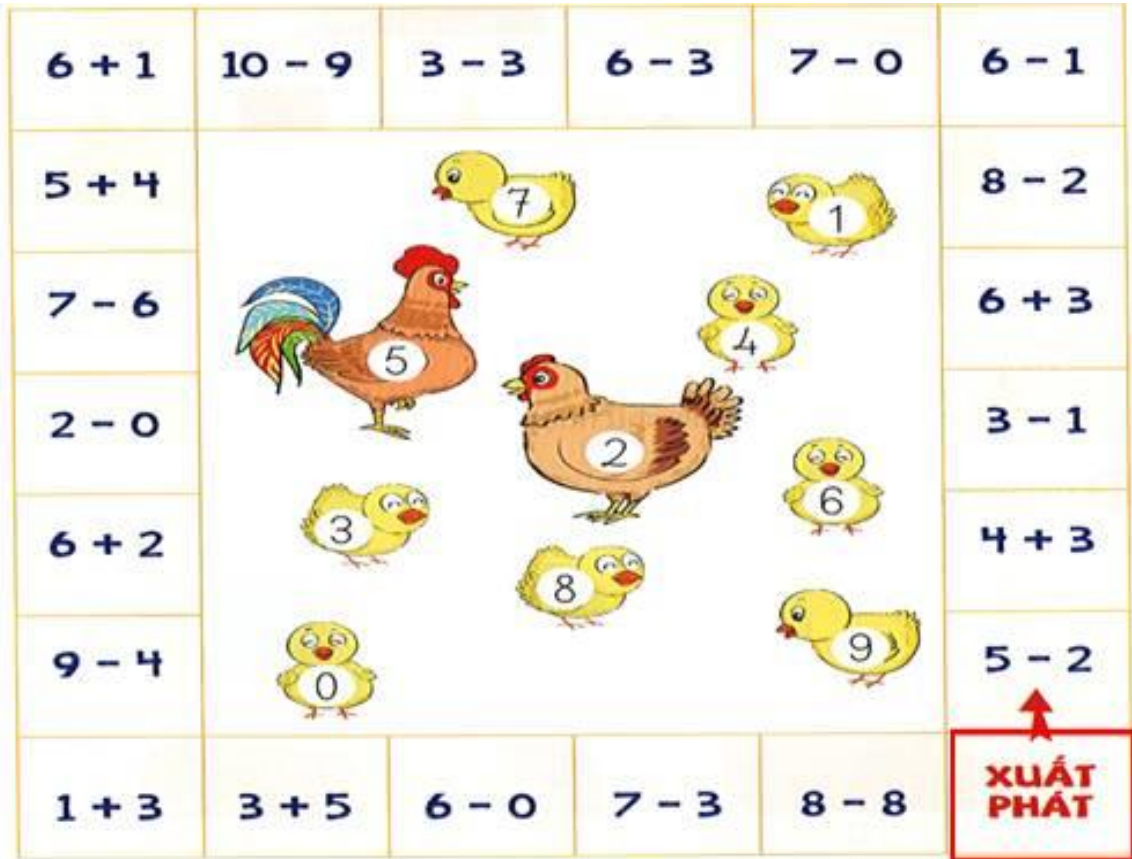
- Cách tổ chức:

+ Người chơi bắt đầu đi từ ô **xuất phát**. Khi đến lượt, người chơi gieo xúc xắc. Đếm số chấm ở trên mặt xúc xắc rồi di chuyển số ô bằng số chấm nhận được.

+ Tìm kết quả phép tính tại ô đi đến rồi bắt một con gà ghi số bằng kết quả đó.

+ Trò chơi kết thúc khi bắt được 5 con gà.

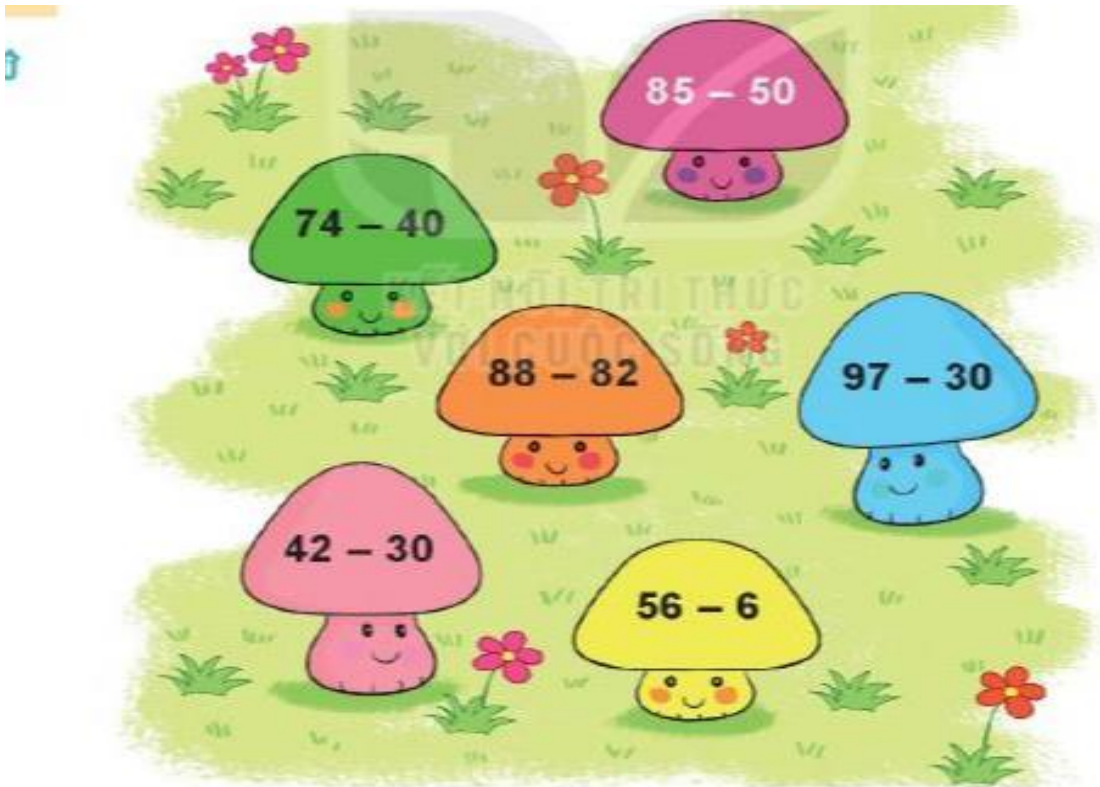
+ Kết thúc trò chơi, giáo viên và cả lớp sẽ kiểm tra, nhóm nào câu được hết số cá nhanh hơn và đúng sẽ được thưởng.



(Hình ảnh bài giảng điện tử trò chơi “Bắt gà”)

2. 3.3. Trò chơi: “Hái nấm”

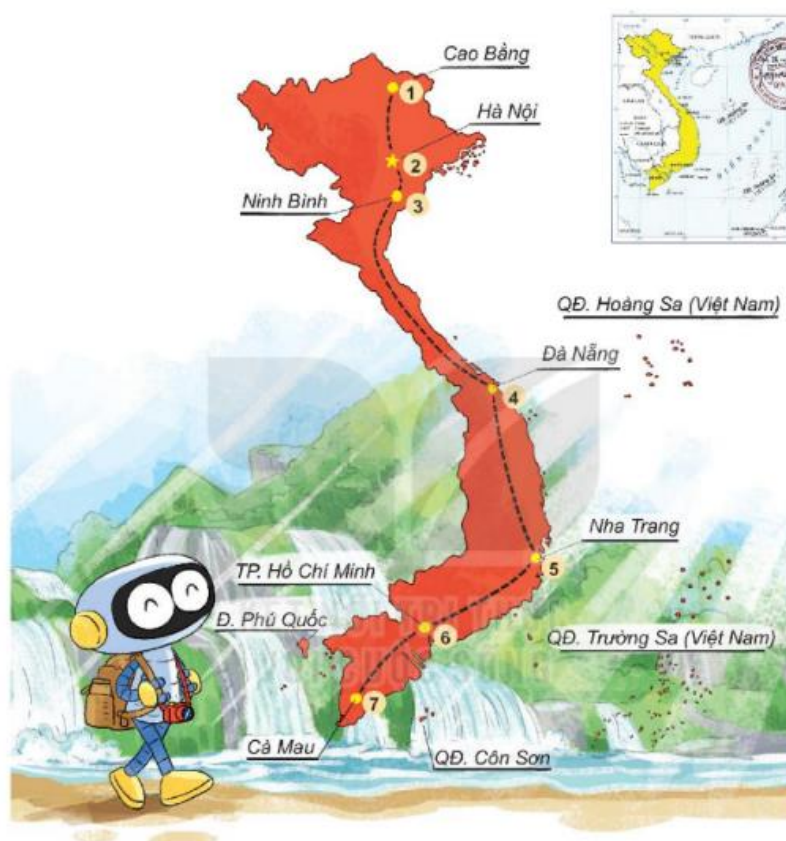
- Mục đích: Củng cố phép trừ số có 2 chữ số cho số có 2 chữ số
- Thời gian: 3 phút
- Chuẩn bị: 1 con xúc xắc có dán số 6, 12, 34, 35, 50, 67 vào sáu mặt; slide bài giảng điện tử để trình chiếu
- Hình thức tổ chức: Chơi theo nhóm (mỗi tổ 1 nhóm)
- Cách tổ chức:
 - + Khi đến lượt, người chơi gieo xúc xắc để nhận được 1 số ở mặt trên xúc xắc.
 - + Hái cây nấm ghi phép tính có kết quả bằng số nhận được.
 - + Trò chơi kết thúc khi câu được hết số cá.
 - + Kết thúc trò chơi, giáo viên và cả lớp sẽ kiểm tra, nhóm nào câu được hết số cá nhanh hơn và đúng sẽ được thưởng.



(Hình ảnh bài giảng điện tử trò chơi “Hái nấm”)

2.3.4. Trò chơi: “Bạn Rô-bốt đi du lịch”

- Mục đích: Củng cố về các ngày trong tuần
- Thời gian: 3 phút
- Chuẩn bị: bản đồ Việt Nam có ghi các tỉnh, thành phố: Cao Bằng, Hà Nội, Ninh Bình, Đà Nẵng, Nha Trang, TP Hồ Chí Minh, Phú Quốc, Cà Mau; slide bài giảng để trình chiếu.
- Hình thức tổ chức: nhóm đôi theo bàn, sau đó tổ chức cho học sinh chơi theo hình thức tiếp sức, thi giữa 2 đội (đội 1 gồm tổ 1+2; đội 2 gồm tổ 3+4)
- Cách tổ chức:
 - + Hai bạn trong nhóm sẽ quan sát trên bản đồ, hỏi và trả lời câu hỏi: Mỗi ngày Rô-bốt ở một nơi khác nhau và thứ Hai, Rô-bốt ở Cao Bằng, hỏi:
 - a) Thứ Ba, Rô-bốt ở đâu?
 - b) Thứ mấy rô-bốt ở Đà Nẵng?
 - c) Rô-bốt kết thúc hành trình vào ngày nào trong tuần?
 - + Mỗi đội 2 thành viên sẽ thực hành hỏi và trả lời trước lớp.
 - + Kết thúc trò chơi, giáo viên và cả lớp sẽ kiểm tra, đội nào thực hiện đúng và nhanh nhất đội đó sẽ giành chiến thắng.



(Hình ảnh bài giảng điện tử trò chơi “Bạn Rô-bốt đi du lịch”)

Ngoài việc tổ chức trò chơi trong các tiết học toán, những bài tập khó trong phần nâng cao cũng có thể tổ chức cho các em chơi trò chơi phù hợp để giúp các em đỡ căng thẳng và dễ hiểu hơn.

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

Qua quá trình tìm hiểu nghiên cứu và vận dụng đề tài này, tôi nhận thấy việc đưa hình thức trò chơi vào giờ học toán ở Tiểu học nói chung và giờ học Toán ở lớp 1 nói riêng là rất hợp lý và cần thiết. Bởi vì sử dụng trò chơi học tập 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 năng lực tư duy, phát triển trí tưởng tượng, óc sáng tạo, khả năng diễn đạt mạch lạc và nhất là tạo được hứng thú học tập, tạo niềm vui, lòng say mê học tập. Từ đó rèn đức tính chăm chỉ, tự tin, năng động sáng tạo góp phần rèn luyện cho học sinh có những đức tính, phẩm chất và phong cách làm việc của người lao động trong thời đại mới.

Thông qua việc tổ chức các trò chơi cũng buộc người giáo viên phải suy nghĩ tìm ra nhiều cách giảng khác nhau cho mỗi bài, sưu tầm nhiều các dạng trò chơi và phương pháp dạy tốt nhất.

Trên đây mới chỉ là một số trò chơi mà tôi áp dụng trong giờ học toán ở lớp tôi và kết quả thu được đáng khích lệ. Những học sinh còn hạn chế ở lớp tôi nay cũng đã thích học toán, cha mẹ học sinh phấn khởi khi thấy con tiến bộ.

Việc tổ chức trò chơi hợp lý không chỉ đạt hiệu quả ở môn Toán mà nó còn đạt hiệu quả cao ở tất cả các môn học.

*** Bảng đối chiếu trước và sau khi vận dụng các trò chơi**

Sau thời gian áp dụng những trò chơi trên vào dạy học môn Toán cho học sinh lớp tôi, tôi thu được qua đánh giá thường xuyên và định kì (cuối kì I và giữa kì II), kết quả đã đạt được kết quả như sau:

Lớp	Tổng số học sinh	Cuối kì I						Cuối kì II					
		Hoàn thành tốt (T)		Hoàn thành (H)		Chưa hoàn thành (C)		Hoàn thành tốt (T)		Hoàn thành (H)		Chưa hoàn thành (C)	
		SL	%	SL	%	SL	%	SL	%	SL	%	SL	%
1A4	39	13	33,3	22	56,4	4	10,3	18	46,2	21	53,8	0	0

* Việc áp dụng sáng kiến “**Vận dụng trò chơi giúp học sinh lớp 1 hứng thú hơn khi học Toán**” không chỉ giúp học sinh hào hứng hơn trong các tiết học, tiếp thu kiến thức một cách tốt nhất mà còn kích thích sự ham học tập để các em tự tin tham gia các cuộc thi cấp huyện, cấp thành phố. Đặc biệt, trong cuộc thi Đấu trường Toán học Vioedu cấp huyện, cấp thành phố vừa qua, lớp tôi có một học sinh là em Nguyễn Quang Nam đã đạt giải Nhất cấp huyện (đứng vị trí số 1), tổng số câu đúng 30/30 với thời gian 6 phút 6 giây; Ngày 4/5 vừa qua, em là 1/15 bạn học sinh lớp 1 đại diện cho học sinh của huyện Ba Vì dự thi cấp thành phố và đạt Huy chương Đồng với tổng số 28/30 câu đúng.



(Hình ảnh: Học sinh Nguyễn Quang Nam được vinh danh)

4. Hiệu quả của sáng kiến

4.1. Hiệu quả về khoa học

Sáng kiến: “*Vận dụng trò chơi giúp học sinh lớp 1 hứng thú hơn khi học Toán*” đã chỉ ra được những giải pháp cụ thể và được áp dụng vào thực tiễn giảng dạy. Các giải pháp này đã phát huy được năng lực học tập của tất cả các đối tượng học sinh trong lớp, nâng cao chất lượng học tập không chỉ trong một chủ đề mà trong cả quá trình học tập của các em.

Học sinh chủ động hơn, tự tin hơn trong tiết học, các em không chỉ biết vận dụng các trò chơi đó vào trong từng bài tập của môn học mà còn vận dụng trong các môn học khác và trong cuộc sống hàng ngày.

4.2. Hiệu quả về kinh tế

Vận dụng trò chơi trong dạy học Toán giúp học sinh vui vẻ hơn, tiếp thu bài tốt hơn, đạt kết quả học tập cao hơn, gia đình không phải lo cho các con đi học thêm ở bên ngoài, góp phần giảm chi phí cho gia đình.

Khi các con có kết quả học tập tốt, phụ huynh cũng yên tâm làm việc, làm tăng năng suất lao động.

Học sinh có nhiều thời gian nghỉ ngơi thư giãn và phụ giúp công việc cho gia đình phù hợp với sức của các con.

4.3. Hiệu quả về xã hội

Học sinh được chơi trò chơi trong các tiết học giúp các em yêu thích môn học hơn, thích đến trường đến lớp hơn, không còn áp lực hay sợ sệt vào mỗi buổi sáng trước khi đến lớp.

Vận dụng các trò chơi trong dạy học làm cho học sinh biết đoàn kết với nhau, biết giúp đỡ hỗ trợ nhau, yêu thương nhau hơn.

Học sinh có kết quả học tập tốt, gia đình có nhiều thời gian chăm sóc các con hơn, vui vẻ hơn và giúp mọi người trong gia đình gần gũi nhau hơn, yêu thương nhau nhiều hơn.

5. Tính khả thi của sáng kiến

Sáng kiến: “*Vận dụng trò chơi giúp học sinh lớp 1 hứng thú hơn khi học Toán*” đã được áp dụng rất thành công tại lớp 1A4 của tôi trong năm học 2023 - 2024. Tôi nghĩ rằng với cách vận dụng các trò chơi này không chỉ có hiệu quả đối với lớp tôi, khối tôi mà còn áp dụng được với tất cả các khối lớp khác và kết quả đạt được là rất cao.

6. Thời gian thực hiện đề tài, sáng kiến

Sáng kiến được thực hiện trong năm học 2023 - 2024 tại lớp 1A4 - Trường Tiểu học Ba Trại B.

7. Kinh phí thực hiện đề tài sáng kiến

Với sáng kiến này sẽ không tốn kém về kinh phí, chúng ta chỉ cần có thời gian, có tâm huyết và nghiêm túc nghiên cứu, học hỏi để tổ chức các trò chơi hấp dẫn đối với học sinh. Bên cạnh đó, áp dụng công nghệ thông tin để tạo ra những trò chơi trong bài giảng điện tử cũng giúp cho học sinh tiếp thu bài tốt hơn.

III. KIẾN NGHỊ, ĐỀ XUẤT

Qua việc nghiên cứu và giảng dạy thực tế ở lớp trong thời gian qua, bản thân tôi nhận thấy việc đưa hình thức trò chơi vào giờ dạy học Toán ở Tiểu học nói chung và giờ học toán lớp 1 nói riêng là rất cần thiết, đặc biệt là trong chương trình sách giáo khoa mới “Kết nối tri thức với cuộc sống” mà chúng tôi đang thực hiện. Sau quá trình nghiên cứu và áp dụng kinh nghiệm sáng kiến thì học sinh đã phát triển năng lực tư duy, phát triển trí tưởng tượng, khả năng diễn đạt mạch lạc, nhất là tạo sự hứng thú, tạo niềm vui, lòng say mê trong học tập cho học sinh. Từ đó rèn luyện đức tính chăm chỉ, tự tin, năng động sáng tạo góp phần rèn luyện phẩm chất của người học sinh và cả lớp hăng say học môn Toán hơn. Vì vậy theo chủ quan của bản thân tôi thì kinh nghiệm sáng kiến này có thể áp dụng và phổ biến nâng cao chất lượng giáo dục học sinh.

Sau quá trình thực hiện đề tài tôi nhận thấy hạn chế rất lớn về tài liệu tham khảo để giáo viên dạy học không chỉ ở trường tôi mà ở rất nhiều trường khác trong huyện. Để giáo viên chủ động hơn nữa trong các bước lên lớp và để cả thầy và trò không mất nhiều thời gian tại lớp. Tôi mong muốn mỗi năm Phòng giáo dục - Sở giáo dục đào tạo bổ sung thêm những trang thiết bị dạy học hiện đại, chất lượng cao. Các đề tài đã được cấp huyện, cấp thành phố công nhận nên tổ chức thành các chuyên đề phổ biến rộng rãi xuống các nhà trường để chúng tôi được học hỏi kinh nghiệm và áp dụng vào thực tế giảng dạy. Từ đó giúp đội ngũ giáo viên cùng nhau được học hỏi kinh nghiệm, nâng cao trình độ chuyên môn, năng lực sư phạm cũng như tháo gỡ những khó khăn gặp phải khi giảng dạy.

Vì thời gian nghiên cứu xen kẽ quá trình dạy chính khóa nên việc nghiên cứu còn giới hạn trong phạm vi một lớp do tôi phụ trách.

Khả năng bản thân giáo viên có hạn, tài liệu tham khảo ít nên phạm vi nghiên cứu có phần hạn chế.

Tôi sẽ tiếp tục nghiên cứu để tìm ra thêm nhiều cách tổ chức trò chơi trong dạy học để giúp các em hứng thú và đạt kết quả cao nhất trong học tập.

Trên đây là một vài kinh nghiệm nhỏ mà bản thân tôi đúc rút được qua quá trình giảng dạy. Tuy nhiên do thời gian có hạn chắc chắn còn những thiếu sót. Rất mong sự góp ý, giúp đỡ của các cấp lãnh đạo, của Ban giám hiệu và bạn bè đồng nghiệp để tôi rút kinh nghiệm và làm tốt hơn trong các năm sau.

Tôi xin chân thành cảm ơn!

Tôi xin cam đoan đây là sáng kiến do tôi viết không sao chép của bất kỳ ai!

XÁC NHẬN CỦA CƠ QUAN

Ba Trại, ngày 3 tháng 5 năm 2024
Người viết sáng kiến

Đào Thị Chính