

UBND HUYỆN BA VÌ
TRƯỜNG TIỂU HỌC TIÊN PHONG

-----***-----



SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM

“MỘT SỐ BIỆN PHÁP ỨNG DỤNG CÔNG NGHỆ THÔNG TIN
TRONG DẠY HỌC MÔN TOÁN LỚP 1 NHẪM TẠO HỨNG
THÚ CHO HỌC SINH”

Tên tác giả : Kiều Thị Quế

Đơn vị công tác : Trường Tiểu học Tiên Phong

Huyện Ba Vì, TP Hà Nội

Chức vụ : Giáo viên

Năm học 2023 – 2024

MỘT SỐ BIỆN PHÁP ỨNG DỤNG CÔNG NGHỆ THÔNG TIN TRONG DẠY HỌC MÔN TOÁN LỚP 1 NHẪM TẠO HỨNG THÚ CHO HỌC SINH

PHẦN MỞ ĐẦU

1. Lí do chọn đề tài

Trong chương trình giáo dục phổ thông, môn Toán đóng vai trò quan trọng trong việc thực hiện mục tiêu giáo dục đào tạo ra những con người phát triển toàn diện. Chương trình toán lớp 1 được coi là tiền đề, nền tảng góp phần thực hiện mục tiêu toán tiểu học. Đồng thời trang bị cho các em những kiến thức cơ bản của bậc học, nhằm góp phần bồi dưỡng phẩm chất, nhân cách toàn diện của con người. Cùng với môn Tiếng Việt, môn Toán góp phần vào việc hình thành và phát triển những cơ sở ban đầu rất quan trọng của nhân cách con người Việt Nam.

Các kiến thức kĩ năng của môn Toán ở Tiểu học có nhiều ứng dụng trong đời sống, chúng rất cần thiết cho người lao động, rất cần thiết để học các môn học khác ở Tiểu học và học tập tiếp môn Toán ở trung học.

Môn Toán giúp học sinh nhận biết được các mối quan hệ về số lượng, về hình dạng, không gian của thế giới hiện thực, giúp học sinh có phương pháp nhận thức một số mặt của thế giới xung quanh và biết cách hoạt động có hiệu quả trong đời sống. Góp phần rất quan trọng trong việc rèn luyện phương pháp suy nghĩ, phương pháp luận, phương pháp giải quyết vấn đề, góp phần phát triển trí thông minh, cách suy nghĩ độc lập, linh hoạt sáng tạo. Đóng góp vào việc hình thành các phẩm chất cần thiết và quan trọng của người lao động, cần cù cần thận có ý chí vượt khó, làm việc có kế hoạch, nề nếp, tác phong khoa học.

Tuy nhiên, nhiều giáo viên chưa thực sự quan tâm đến việc hướng dẫn học sinh vận dụng những kiến thức đã biết, đã hiểu vào thực hành làm cho tiết dạy không tạo được hứng thú nếu chỉ được tiếp xúc với hình ảnh, tài liệu được cung cấp trong sách thay vì các hình ảnh gần gũi thực tế bên ngoài. Kết quả là học sinh có thể biết rất nhiều nhưng làm thì chẳng được bao nhiêu dẫn đến các em dễ chán nản, không hứng thú với môn Toán. Để khắc phục được những hạn chế nêu trên đòi hỏi người giáo viên phải chuyển đổi từ dạy học truyền thống sang dạy học hiện đại, áp dụng công nghệ thông tin nhằm làm thay đổi nội dung, hình thức và phương pháp dạy học một cách phong phú, tạo ra môi giao lưu giữa người và máy đã trở thành mối tương tác hai chiều với các phương tiện đa truyền thông như âm thanh, hình ảnh, video, Meet.google.com, Powerpoint, Quizizz.com, Azota, Google.class room...

Để nâng cao được chất lượng dạy và học môn Toán ở trong nhà trường cần phải có những đổi mới mạnh mẽ, phát huy tính tích cực, chủ động sáng tạo; đặc

biệt mở rộng khả năng tương tác của người học bằng ba hướng: kéo thế giới vào trong lớp học; mang lớp học ra khỏi bốn bức tường; chú trọng tăng năng lực tiếp cận, xử lý để tạo thông tin mới và trải nghiệm cho người học.

Để làm được điều đó thì trước hết cần tạo được hứng thú học tập cho học sinh. Chính vì lí do đó tôi đã mạnh dạn đưa ra xây dựng biện pháp: **“Ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học môn Toán lớp 1 nhằm tạo hứng thú cho học sinh.”**.

2. Phạm vi và đối tượng thực hiện.

- Phạm vi đề tài: Đề tài áp dụng đối với môn Toán cho học sinh lớp 1.
- Đối tượng thực hiện: Học sinh lớp 1A, Trường Tiểu học Tiên Phong.

3. Mục đích của biện pháp.

- Nghiên cứu các biện pháp **Ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học môn Toán lớp 1A nhằm tạo hứng thú cho học sinh”**.

4. Phương pháp nghiên cứu.

Để thực hiện các nhiệm vụ mà đề tài đặt ra, tôi đã sử dụng một số phương pháp như sau:

- Phương pháp quan sát.
- Phương pháp thuyết trình.
- Phương pháp dạy học qua trò chơi.
- Phương pháp xử lý tình huống.
- Phương pháp giải quyết vấn đề.

PHẦN NỘI DUNG

I. Thực trạng ứng dụng CNTT trong dạy học môn Toán lớp 1 Trường Tiểu học Tiên Phong.

1. Vai trò của ứng dụng CNTT trong dạy học.

Trong thời đại của chúng ta, sự bùng nổ CNTT đã tác động lớn đến công cuộc phát triển kinh tế xã hội loài người. Đảng và Nhà nước đã xác định rõ ý nghĩa và tầm quan trọng của tin học và CNTT, truyền thông cũng như những yêu cầu đầy mạnh của ứng dụng CNTT, đào tạo nguồn nhân lực đáp ứng yêu cầu CNH, HĐH, mở cửa và hội nhập, hướng tới nền kinh tế tri thức của nước ta nói riêng - thế giới nói chung. Chính vì xác định được tầm quan trọng đó nên Nhà nước ta đã đưa môn Tin học vào trong nhà trường và ngay từ Tiểu học, học sinh được tiếp xúc với môn Tin học để làm quen dần với lĩnh vực CNTT.

Đổi mới phương pháp dạy học nằm trong nguồn mạch chung của cuộc vận động đổi mới do Đảng đề ra. Mục tiêu của đổi mới nhằm đưa ra yêu cầu đào tạo cho phù hợp với sự phát triển đi lên đòi hỏi mọi lĩnh vực phải đổi mới để phù hợp và thích ứng. Những năm học gần đây, ngành giáo dục xác định đẩy mạnh ứng dụng CNTT, đổi mới quản lý tài chính và xây dựng trường học thân thiện, học sinh tích cực. Với sự phát triển của ngành CNTT, dạy học với sự hỗ trợ của CNTT trong giảng dạy, dạy học đa phương tiện, sử dụng CNTT trong dạy học có thể giải quyết được các nhiệm vụ cơ bản của quá trình dạy học.

2. Thuận lợi

- Bản thân tôi luôn yêu nghề, mến trẻ, nhiệt tình trong công tác, có năng lực chuyên môn và có trình độ nghiệp vụ sư phạm vững vàng, luôn tích cực tự học, tự bồi dưỡng để nâng cao trình độ.

- Đa số học sinh có khả năng tiếp thu bài tốt, một số em yêu thích môn Toán, thích khám phá, tìm hiểu và tích cực tham gia các hoạt động học tập.

- Phụ huynh chuẩn bị đầy đủ sách vở cho con em. Sự kết hợp giữa gia đình, nhà trường giúp việc học tập của các em được đôn đốc, chặt chẽ hơn.

3. Khó khăn

- Vẫn còn nhiều phụ huynh chưa có điều kiện hay quan tâm đến việc học toán của học sinh.

- Khả năng tiếp thu của học sinh không đồng đều, nhiều em chưa hứng thú với môn học này. Nhiều em còn ham chơi, chưa có ý thức trong học tập.

- Lớp học còn thiếu trang thiết bị, các thiết bị nghe, nhìn để minh họa cho bài giảng của giáo viên, hệ thống Internet đôi khi còn chậm nên việc kết nối mạng, ứng dụng công nghệ thông tin vào dạy học gặp nhiều khó khăn.

Năm học 2023 – 2024, tôi được nhà trường phân công giảng dạy lớp 1A với 37 học sinh. Sau 1 tuần dạy học trực tiếp, tôi đã tiến hành khảo sát khi chưa ứng dụng CNTT trong môn Toán lớp 1A. Tôi thu được kết quả như sau:

Bảng 1: Bảng tổng hợp kết quả thăm dò mức độ hứng thú học môn Toán

Tên lớp	Số số	Rất thích		Thích		Bình thường		Không thích	
		SL	%	SL	%	SL	%	SL	%
1A	37	5	13,5	10	27,0	14	37,9	8	21,6

Dựa vào kết quả thăm dò hứng thú học môn Toán của học sinh, tôi thực sự ngạc nhiên: chỉ có 40,5 % học sinh hứng thú với việc học môn Toán, trong khi số học sinh không hứng thú, thậm chí là cảm thấy sợ học toán lên tới 21,5 % (chiếm gần $\frac{1}{4}$ số học sinh của lớp)

II. Biện pháp “Ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học môn Toán lớp 1 nhằm tạo hứng thú cho học sinh”

Qua quá trình tìm hiểu nguyên nhân dẫn đến sự bất cập của học sinh chưa hào hứng, tích cực chủ động để học tốt môn Toán tôi đưa ra biện pháp như sau:

Biện pháp 1. Sử dụng giáo án điện tử và sách giáo khoa điện tử vào việc giảng dạy:

Đến nay giáo án điện tử đã được nhiều giáo viên đón nhận một cách tích cực, bởi nó tạo ra một không khí học tập sôi nổi, thu hút sự chú ý của học sinh, học sinh thực sự làm chủ trong tiết học.

Khi dạy bằng giáo án điện tử giáo viên đỡ vất vả hơn nhiều. Thay bằng các thao tác gắn đồ dùng lên bảng, giáo viên chỉ cần kích chuột là có. Dạy bằng giáo án điện tử còn tránh được tình trạng cháy giáo án do quá nhiều thao tác gắn và tháo đồ dùng dạy học.

Khi sử dụng giáo án điện tử giáo viên có thể thiết kế bài học như sách giáo khoa, không cần in tranh ảnh tốn tiền, mất thời gian mà hình ảnh lại nhỏ không rõ nét như khi đưa lên màn hình lớn. Đối với môn Toán không có nhiều tranh ảnh như các môn học khác, nhưng không phải vì thế mà không cần đến ứng dụng CNTT. Môn Toán tuy ít tranh ảnh, nhưng mỗi bài học hay mỗi bài toán ta đưa lên màn hình lớn sẽ giúp học sinh chú ý hơn. Những từ ngữ trọng tâm trong bài ta có thể đổi màu hoặc gạch chân sẽ giúp học sinh hiểu bài hơn, từ đó giải bài toán một cách dễ dàng. Hoặc khi tóm tắt đề bài ta có thể dùng những hình ảnh phù hợp với đề bài (như con gà, con cá, bông hoa...) những hình ảnh này ta có thể lấy trên mạng Internet. Cách tóm tắt đề bài đó sẽ giúp học sinh dễ hiểu bài và làm bài tốt hơn. Những bài toán về hình học ta có thể đưa lên màn hình

lớn, tô màu những phần cần thiết, như vậy sẽ giúp học sinh dễ hiểu bài hơn. Hoặc những bài toán về ghép hình, mỗi bài toán có thể có nhiều cách ghép khác nhau. Cùng một lúc giáo viên đưa các đáp án lên bảng sẽ rất vất vả và mất thời gian. Nhưng nếu dạy bằng giáo án điện tử thì chỉ cần thiết kế trong một Slide là có đủ các đáp án của bài.

Ví dụ: Khi dạy bài Phép cộng trong phạm vi 6. Để củng cố các phép cộng trong phạm vi 6, tôi cho HS chơi trò chơi Ngôi nhà thiên thần. Mỗi Slide là một phép tính có nhiều đáp án, HS sẽ chọn đáp án đúng. Tôi dùng hiệu ứng khi HS chọn đáp án đúng sẽ có âm thanh chỉ phép tính đó. Tạo hứng thú cho các em khi học.







Ví dụ: Khi dạy bài So sánh các số trong phạm vi 100. HS được ôn lại thứ tự các số và từ đó HS biết cách so sánh các số.



Ngoài sử dụng phần mềm Power Point còn có thể sử dụng phần mềm Violet vào phần luyện tập dưới dạng trò chơi sẽ gây hứng thú học tập cho học sinh. Trò chơi có thể diễn ra đầu, giữa hoặc cuối tiết học. Trò chơi có thể giải quyết được một hoặc nhiều bài toán. Trò chơi này còn giúp học sinh tính toán và phản xạ nhanh, từ đó phát triển tư duy cho học sinh. Để thường xuyên đổi mới ta có thể lấy tên trò chơi là “Ai nhanh, ai đúng?” hoặc “Thử tài đoán nhanh”... Nếu coi giáo án là “kịch bản” thì bài giảng được coi là “vở kịch được công diễn”. Bài giảng là tiến trình giáo viên triển khai giáo án của mình ở trên lớp. Như vậy, bài giảng điện tử là bài giảng của giáo viên được thể hiện trên lớp nhờ sự hỗ trợ của các thiết bị điện tử và phương tiện CNTT.

***Những lưu ý cần thiết khi thiết kế giáo án điện tử**

Đối với môn Toán những con số, những dấu cộng, trừ, nhân, chia quá nhỏ nên Cần chọn phông chữ, màu chữ, phông nền, màu nền cho phù hợp. Không nên chọn màu sắc tối, nhợt nhạt sẽ không gây được sự chú ý của học sinh. Không nên chọn màu sắc quá lòe loẹt, hoặc quá nhiều màu sắc trong một Slide nhìn sẽ rối mắt.

- Chỉ đưa những kiến thức trọng tâm của bài vào Slide.
- Những kiến thức cần nhấn mạnh thì nên chọn hiệu ứng đổi màu hoặc gạch chân, chứ không nên chọn hiệu ứng quá sinh động làm cho học sinh chỉ chú ý xem các hiệu ứng không chú ý đến kiến thức của bài.
- Hiệu ứng chuyển trang cũng nên chọn hiệu ứng phù hợp, không nên chọn hiệu ứng quá nhanh hay quá chậm hoặc quá sống động ảnh hưởng đến sự tập trung vào bài học của học sinh.
- Khi sử dụng phần mềm Violet cần chọn bài toán phù hợp với nội dung kiến thức của bài để học sinh chơi trò chơi. Không nên chọn bài quá khó, bởi vì phần

trò chơi này học sinh làm bài tập trắc nghiệm trong thời gian ngắn. Đề bài nên thiết kế ở phần mềm Microsoft Office..., chọn màu cho phù hợp, chụp ảnh rồi mới đưa vào Violet. Bởi phần mềm Violet phông chữ nhỏ, chỉ có màu đen. Ngoài ra tôi đã sử dụng các trang sách giáo khoa điện tử bộ sách cánh diều: <https://booktoan.com/sach-giao-khoa-toan-lop-1-canh-dieu.html> để đưa lên trực tuyến cho các em quan sát xem lật từng trang tạo cảm giác mới lạ, tăng hứng thú trong việc học cho các em.

Biện pháp 2. Sử dụng các phần mềm hữu ích nhằm phục vụ cho công tác dạy học môn Toán lớp 1.

Để ứng dụng CNTT vào quá trình dạy học bản thân tôi đã tiếp xúc với khá nhiều phần mềm hay, với mục đích là lấy thông tin từ đó để đưa vào bài giảng.

Để thực hiện được, tôi đã ứng dụng một số phần mềm sau:

- + Phần mềm Office (như Powerpoint, Word, Excel...)
- + Phần mềm E-Learning, Paint (dùng để chỉnh sửa hình ảnh, vẽ ...),

Ngoài ra, tôi cũng thường vào trang thông tin điện tử, thư viện trực tuyến, Violet để tham khảo và có thể tự xây dựng được các bài giảng điện tử theo ý tưởng của mình một cách nhanh chóng.

- Mạng Internet (google, youtube) là giao diện mạng toàn cầu rộng lớn, nơi chia sẻ các thông tin cần thiết, bổ ích. Do đó, tôi có thể lấy các video liên quan đến bài học, các phim tư liệu, âm thanh, hình ảnh,... để xây dựng giáo án thêm phong phú hơn.

Quizizz: Đây là trò chơi trên web, học sinh không phải cài đặt gì chỉ cần ấn vào link điền tên mình là chơi được. Đặc biệt, việc soạn 1 trò chơi trên quizizz rất nhanh. Trong Quizizz có sẵn kho câu hỏi, bài tập tương tác mà giáo viên cả nước đã làm. Chúng ta chỉ cần gõ tên nội dung mình muốn rồi nhấn tìm kiếm sẽ hiện ra nhiều lựa chọn. Thầy cô thấy câu nào hợp với nội dung mình cần thì ấn nút “add” sẽ tự động đưa câu đó vào bài thầy cô thiết kế. Cứ nhặt như vậy chỉ vài phút là có một trò chơi rất hay, nhiều hình ảnh và thú vị. Khi chơi lại có nhạc, có thứ tự bảng điểm nên các con rất thích, rất thi đua. Khi thi xong, tôi chụp ảnh 3 bạn đứng nhất để nêu tên, tặng sao và đưa ảnh lên nhóm zalo lớp ngay.

Dùng classkick để tạo bài tập tương tác. Tôi tạo 1 số bài tập như kéo thả, nối tranh với tiếng, từ, Nhúng link vào ô chat cho học sinh ấn vào là dẫn tới câu hỏi, bài tập tương tác.

Dùng Azota để tạo và gửi bài tập cho học sinh làm bài tập. Tạo cơ hội cho các con được tiếp cận với công nghệ thông tin.

Ví dụ: Khi dạy bài Các số đến 10

Để xây dựng bài giảng này, trước hết tôi sử dụng các phần mềm nêu trên. Ở phần dẫn dắt vào bài mới, tôi đã cho học sinh xem một đoạn video về bài dạy của cô thu được chiếu trên truyền hình qua kết nối với powerpoint để các em quan sát và rút ra bài học.



Ở hoạt động 1 : Phần bài tập 1 để tổ chức tốt hoạt động này tôi đã yêu cầu học sinh đọc câu hỏi: Trong bức tranh trên có mấy con ngựa? Mấy bông hoa ? Mấy bạn?...

- Sau khi thảo luận xong, tôi sử dụng powerpoint, để soạn trò chơi học tập, cụ thể ở đây là **“Ô cửa bí mật”**

Sau mỗi ô cửa sẽ là một nội dung câu hỏi. Nhiệm vụ của các nhóm là TLCH và mời nhóm bạn nhận xét, chia sẻ.

*** Ví dụ : Câu 1: Bức tranh có mấy con ngựa? 2**

Câu 2: Bức tranh có mấy ngôi nhà? 1...

Với mỗi câu hỏi về hạng và tổng tôi sẽ đưa vào 1 ô cửa để các em trả lời.

Biện pháp 3. Sử dụng linh hoạt các PP và hình thức tổ chức dạy học theo định hướng hình thành, phát triển phẩm chất, năng lực của học sinh

Thông qua môn Toán, học sinh hình thành được tư duy toán, nhận biết các số,... Vì vậy, khi dạy học các tiết Toán, tôi luôn chú ý vừa ứng dụng CNTT kết hợp với Sử dụng linh hoạt các PP và hình thức tổ chức dạy học **theo định hướng hình thành, phát triển phẩm chất, năng lực của học sinh**

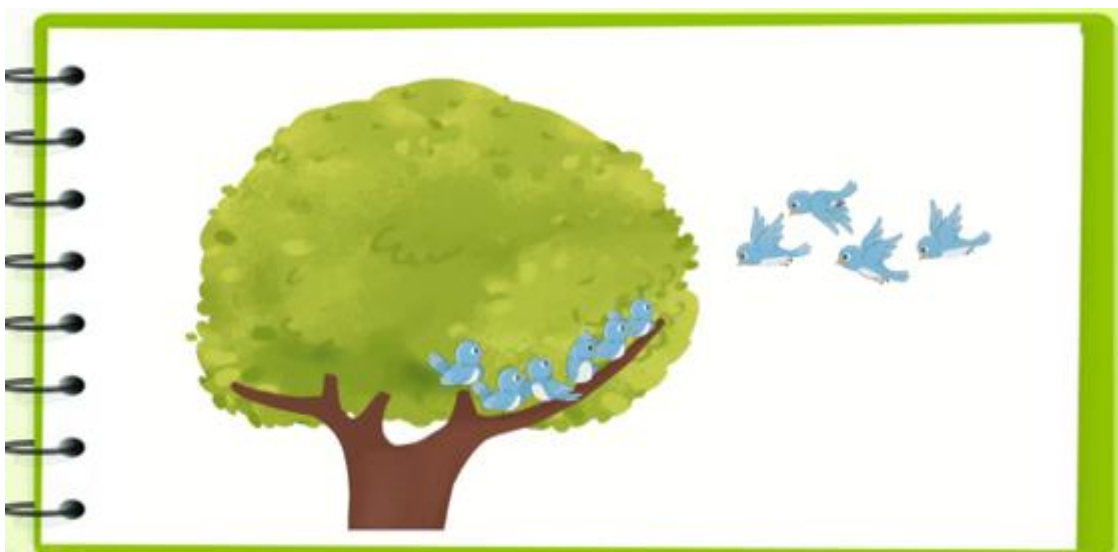
Ví dụ 1: Dạy bài Bài toán liên quan đến phép cộng, trừ

- Ở phần khởi động để dẫn dắt vào bài mới tôi đã tải video bài hát: Ba ngọn nến lung linh cho các em thưởng thức. Sau khi các em nghe xong bài hát tôi hỏi các em

H: Ban đầu chỉ có ba, mẹ thì bao nhiêu người. Nếu có thêm em và các bạn nữa là bao nhiêu người?



- Hay trên cây lúc đầu có 6 chim, giờ thêm 4 con chim nữa bay tới thì có tất cả bao nhiêu con chim.



Biện pháp 4: Tổ chức hoạt động trải nghiệm cho học sinh kết hợp ứng dụng CNTT trong quá trình trải nghiệm.

Dạy học trải nghiệm nhằm giúp học sinh kết hợp những kinh nghiệm, hiểu biết sẵn có vào bài học cũng như áp dụng, vận dụng những kiến thức có trong bài học trên lớp vào cuộc sống. Việc dạy học trải nghiệm giúp phát triển năng lực tư duy, sáng tạo, giải quyết vấn đề của học sinh, giúp các em có cách nhìn toàn diện hơn trước các hiện tượng, sự việc nảy sinh trong hoạt động, cuộc sống hàng ngày.

*** Ví dụ: Khi dạy bài phép cộng, phép trừ trong phạm vi 10**

- Đầu tiên, tôi tổ chức cho học sinh trải nghiệm theo các nội dung bài học.



[Download File](#)

Trong quá trình trải nghiệm, tôi gợi ý cho học sinh sử dụng các thiết bị để chụp ảnh, quay phim, ghi lại những gì em quan sát được.

- Sau khi trải nghiệm xong, tôi cho học sinh trình bày trước lớp bằng cách mô tả, giới thiệu hoặc vẽ lại những nội dung mà mình quan sát được. Và tôi đã sử dụng các thiết bị để chụp ảnh bài làm của học sinh cho các em xem.

*** Ví dụ:** Khi dạy bài các số trong phạm vi 100.

Sau khi các em trình bày xong tôi sử dụng phần mềm Powerpoint để tạo trò chơi: Ô chữ kì diệu giúp các em biết thêm các số.

- Ở phần củng cố tôi đã lên Youtube để tải video để cho học sinh xem nhằm mở rộng và khắc sâu nội dung bài học.



Biện pháp 5: Sử dụng các kênh bài tập áp dụng hướng dẫn giải bài tập cho học sinh

Tôi đã sử dụng các kênh học liệu

<https://vietjack.com/giai-bai-tap-toan-1/>

Tôi hướng dẫn các em quan sát và đưa ra bài tập trực quan:

Đưa ra trò chơi về thời gian cho các em đóng vai và trả lời ngay trên lớp.

Ví dụ một bạn đóng vai mẹ, và một bạn đóng vai con. Thời gian mẹ đi chợ là 9h sáng, sau 7 tiếng mẹ mới về vậy mẹ đi chợ mấy giờ về?

Biện pháp 6: Tổ chức, vận dụng phù hợp các trò chơi học tập.

Trò chơi học tập là trò chơi gắn liền với các hoạt động học tập và nội dung bài học giúp học sinh khai thác kinh nghiệm vốn có của bản thân để chơi và để học. Trong quá trình chơi trò chơi các em sẽ bộc lộ nhiều cảm xúc rất rõ ràng như: niềm vui khi thắng và buồn bã khi thua; vui mừng khi đồng đội hoàn thành nhiệm vụ, bản thân cảm thấy có lỗi khi không làm tốt nhiệm vụ của mình. Vì tập thể mà cố gắng hết khả năng để mang lại chiến thắng cho tổ, nhóm của mình. Đây cũng chính là đặc tính thi đua rất cao của trò chơi học tập, tạo hứng thú học toán cho học sinh.

Trong quá trình dạy học, tôi dựa theo nội dung của từng bài, từng mạch kiến thức và điều kiện thời gian trong mỗi tiết học để thiết kế trò chơi sao cho phù hợp. Trò chơi học tập có thể tổ chức ở cả 4 bước lên lớp.

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

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

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

- + Chia đội chơi, quy định số thành viên mỗi đội chơi, cử trọng tài, thư kí,...
- + Chuẩn bị đồ dùng, dụng cụ để chơi (giấy khổ to, thẻ từ, quân bài, cờ,...)
- + Giới thiệu cách chơi: quy định thời gian chơi, những điều người chơi

không được làm, cách tính điểm,...

- + Chơi thử (nếu cần)

Bước 3: Tổ chức cho học sinh chơi trò chơi

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

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

- Lựa chọn trò chơi mang ý nghĩa giáo dục
- Thời gian chơi mỗi trò chơi từ 3 – 5 phút
- Trong mỗi tiết học không nên lạm dụng tổ chức nhiều trò chơi

- Hình thức trò chơi đa dạng, phong phú. Khi tổ chức trò chơi giáo viên có thể lồng ghép vào trò chơi các nhân vật hoạt hình, các câu chuyện cổ tích quen thuộc mà trẻ yêu thích để làm cho trò chơi thêm hấp dẫn.

Ví dụ: Khi dạy bài Phép cộng trong phạm vi 6 (SGK Toán 1 – trang 40) tôi tổ chức cho học sinh chơi trò chơi “ Giải cứu Bạch Tuyết” như sau:

Tên trò chơi: **Giải cứu Bạch Tuyết**

***Mục đích**

- Rèn luyện kỹ năng thực hiện các phép tính cộng trong phạm vi 6.
- Rèn kỹ năng phản xạ nhanh cho học sinh

***Chuẩn bị:** Giáo viên thiết kế trò chơi trên powerPoint gồm 1 bức tranh có hình nàng Bạch Tuyết và 4 ô cửa bí mật. Các ô cửa có chứa đề bài như sau:

- Ô cửa 1: $4 + 2 = ?$
- Ô cửa 2: $1 + 5 = ?$
- Ô cửa 3: $6 + 0$
- Ô cửa 4: $3 + 3$

***Cách chơi**

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



Ảnh trò chơi “ Giải cứu Bạch Tuyết”

Ví dụ : Khi dạy bài So sánh các số trong phạm vi 100. Tôi tổ chức cho học sinh chơi trò chơi “ Điều ước tặng cô” như sau:

Tên trò chơi: **Điều ước tặng cô**

***Mục đích**

- Rèn luyện kỹ năng so sánh số trong phạm vi 100.

- Rèn kĩ năng so sánh, phản xạ nhanh cho học sinh.

***Chuẩn bị:** Giáo viên thiết kế trò chơi trên powerPoint gồm nhiều slide, mỗi slide là một phép tính. Các slide có chứa đề bài như sau:

- Slide 1: $80 \dots 90$
- Slide 2: $37 \dots 27$
- Slide 3: $50 \dots 50, \dots$

***Cách chơi**

-Trò chơi này, tôi tổ chức cho cả lớp cùng tham gia. HS sẽ chọn những phương án đúng và viết vào bảng con. HS rất hứng thú và sôi nổi, nhanh nhẹn.





(Một số hình ảnh lớp 1A giờ học Toán)

Với trò chơi này vừa giúp HS rèn luyện kỹ năng so sánh số, vừa giáo dục HS lòng biết ơn, yêu quý thầy cô giáo của mình.



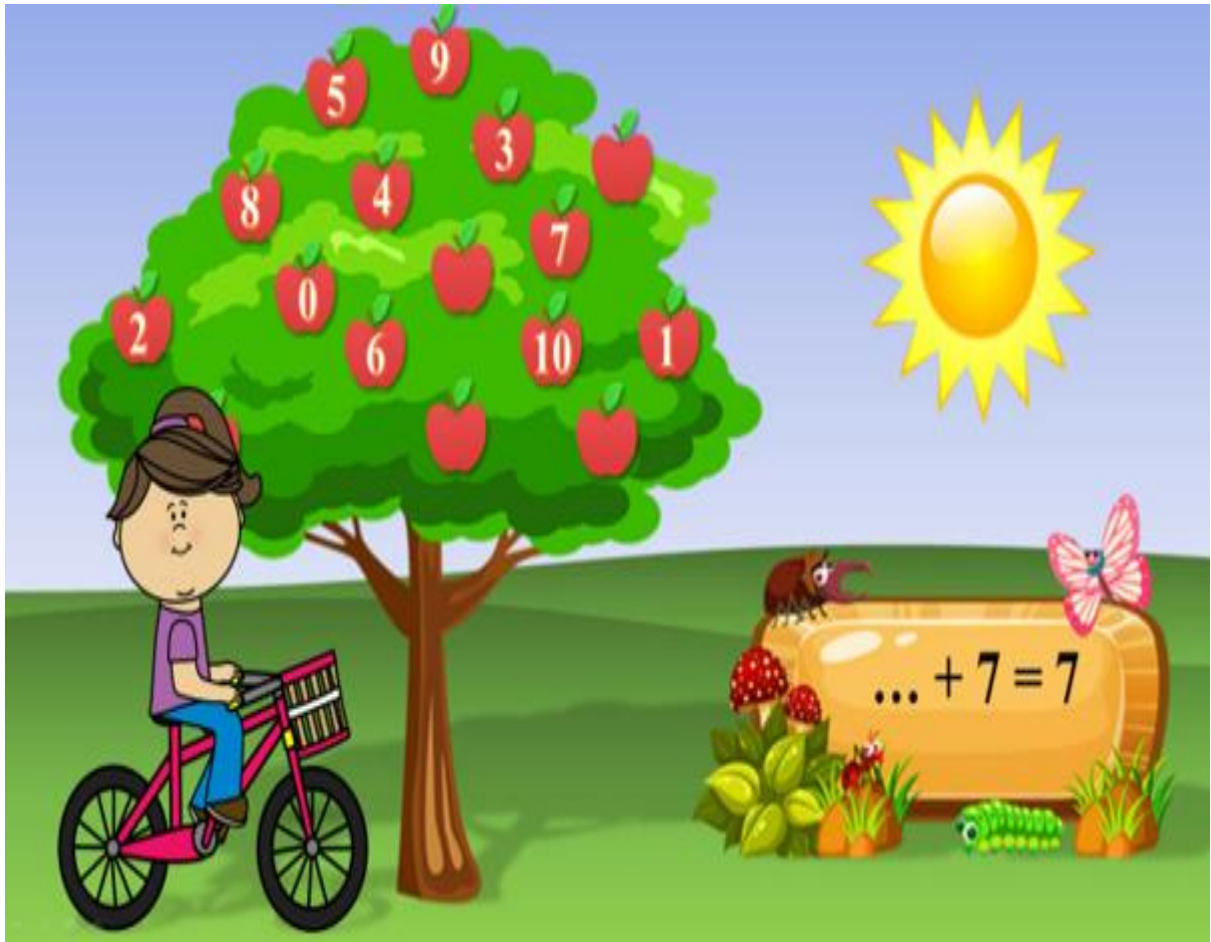


Ví dụ: Khi dạy bài **Em vui học toán.**(Tuần 18)

Tôi tổ chức cho HS Trò chơi Hứng táo. HS chọn quả trên cây ứng với kết quả đúng, nếu trả lời đúng quả táo sẽ rụng xuống giỏ xe. Với trò chơi này giúp HS vừa ôn lại kiến thức đã học vừa tạo hứng thú cho HS yêu thích môn học.







Ví dụ: Bài Luyện tập (SGK Toán 1- Trang 138. Sách cánh diều). Tôi tổ chức cho học sinh chơi trò chơi “ **Cô bé quàng khăn đỏ**” như sau:

Tên trò chơi: “ **Cô bé quàng khăn đỏ**”

***Mục đích**

- Củng cố và rèn luyện kỹ năng thực hiện các phép tính cộng trong phạm vi 100.(không nhớ).

- Rèn kỹ năng tính nhẩm, phản xạ nhanh cho học sinh.

***Chuẩn bị:** Giáo viên thiết kế trò chơi trên powerPoint gồm nhiều slide, mỗi slide là một phép tính. Các slide có chứa đề bài như sau:

- Slide 1: $84 + 5$
- Slide 2: $54 + 4$
- Slide 3: $23 + 4$
- Slide 4: $31 + 8$

***Cách chơi**

- Trò chơi này, tôi tổ chức cho cả lớp cùng tham gia. HS sẽ chọn những phương án đúng. Học sinh nào giơ tay nhanh sẽ được quyền trả lời.

CÔ BÈ QUẢNG KHẨN ĐỎ



Play



1

$$85 + 4$$

89

88

87



2

$$54 + 4$$

55

56

58



Hoc10

3

$23 + 4$

27

32

28

Hoc10

4

$31 + 8$

33

39

31





Ngoài ra tôi còn tổ chức nhiều trò chơi khác như: Câu cá cùng Đôrêmon (Mỗi con cá mang một phép tính cộng hoặc trừ, HS câu được con cá nào sẽ đọc kết quả của phép tính đó và đem được cá về nhà), Hái quả (cũng tương tự: Mỗi quả là một phép tính cộng hoặc trừ, điền số, so sánh...HS trả lời đúng sẽ hái được quả đem về...Trong thời gian có hạn tôi chỉ xin trình bày một vài ví dụ.

Với các trò chơi tôi có thể áp dụng phần khởi động hoặc phần củng cố của bài.

HIỆU QUẢ THỰC HIỆN CỦA VIỆC ÁP DỤNG BIỆN PHÁP TRONG THỰC TẾ DẠY HỌC

Sau một thời gian ứng dụng công nghệ thông tin vào trong môn Toán, tôi thấy chất lượng tiết học ngày càng có hiệu quả hơn, giúp cho giáo viên không quá vất vả và tốn nhiều thời gian để chuẩn bị đồ dùng dạy học.

Kết quả học tập của học sinh khảo sát sau khi ứng dụng CNTT của lớp tôi cuối HKII năm học 2023-2024:

Tên lớp	Số số	Rất thích		Thích		Bình thường		Không thích	
		SL	%	SL	%	SL	%	SL	%
1A	37	22	59,5	12	32,4	3	8,1	0	0

Nhìn vào bảng số liệu và thực trạng học môn Toán của học sinh, tôi nghĩ mình đã tìm được hướng đi đúng, cách làm phù hợp để tạo hứng thú học cũng như góp phần nâng cao chất lượng dạy - học cho sinh.

- Chất lượng học tập các môn Toán cuối HK II được nâng lên rõ rệt:

Xếp loại: **T: 27 em, H: 10 em, C: 0 em**

KHUYẾN NGHỊ VÀ ĐỀ XUẤT

1. Những bài học kinh nghiệm được rút ra từ quá trình áp dụng các biện pháp.

Việc ứng dụng CNTT trong dạy học nói chung và dạy học môn Toán đem lại cho người dạy và người học nhiều hứng thú, và làm cho bài học trở nên sinh động, hấp dẫn hơn, từ đó tăng hiệu quả của việc dạy học. Vì thế, chúng ta phải làm như thế nào để việc ứng dụng CNTT trở thành việc làm thường xuyên, liên tục của GV và HS nhằm phát huy mặt tích cực, sáng tạo, linh hoạt, phù hợp để giảm thiểu mặt hạn chế của vấn đề là nhiệm vụ của mỗi giáo viên trong việc nâng cao chất lượng giáo dục của nhà trường nói riêng và của ngành giáo dục nói chung.

Qua thực tế giảng dạy, qua tìm hiểu, dự giờ, dạy thử nghiệm, tiến hành tìm hiểu nguyên nhân tôi thấy mình rút ra một số kinh nghiệm sau:

Quan tâm nhiều hơn nữa đến động cơ, thái độ học tập của từng đối tượng học sinh. Không gây áp lực cho học sinh, thay vào đó là động viên, khuyến khích giúp đỡ để học sinh tự giác học tập. Bản thân mỗi GV phải tự thay đổi nhận thức, đổi mới, sáng tạo, tăng cường tự học, tự bồi dưỡng về chuyên môn nghiệp vụ, đặc biệt là các PPDH, kỹ thuật dạy học mới, tìm tòi học hỏi về CNTT để tiết học luôn mới mẻ, hấp dẫn, sinh động với học sinh.

Để biện pháp đạt hiệu quả cao thì khi áp dụng đề tài nhất thiết phải đáp ứng được các điều kiện sau:

- + Tìm hiểu và hiểu rõ nguyên nhân vì sao học sinh chưa hứng thú với việc học để đưa ra những giải pháp phù hợp với đối tượng học sinh lớp mình giảng dạy.
- + Chuẩn bị kĩ bài trước khi đến lớp, nắm chắc kiến thức, kĩ năng của môn học và dự kiến được những tình huống sư phạm có thể xảy ra trong tiết học.
- + GV phải nắm được xu hướng đổi mới của giáo dục để điều chỉnh giải pháp cho phù hợp.
- + Khi vận dụng các giải pháp cần linh hoạt, vừa sức với học sinh.
- + Động viên khen thưởng kịp thời để gây hứng thú học tập cho học sinh.

2. Những kiến nghị, đề xuất để triển khai, ứng dụng các biện pháp vào thực tiễn.

- **Đối với giáo viên:** Không ngừng học hỏi, nâng cao trình độ chuyên môn, tham gia dự giờ đồng nghiệp, các chuyên đề về Ứng dụng công nghệ thông tin, chia sẻ kinh nghiệm dạy học, nâng cao trình độ quản lí và giáo dục học sinh, góp phần nâng cao chất lượng dạy và học.

- **Phụ huynh học sinh** thường xuyên liên hệ với giáo viên chủ nhiệm để nắm bắt tình hình học tập và các biểu hiện của các em, nhắc nhở, giúp đỡ các em

hoàn thành nhiệm vụ học tập. Luôn động viên, khích lệ các em phấn đấu để trở thành con ngoan trò giỏi. Ngoài ra cha mẹ phải là những người mẫu mực, sống có trách nhiệm và làm gương cho các em noi theo.

- **Ban giám hiệu nhà trường:** mở các chuyên đề về Ứng dụng công nghệ thông tin, chia sẻ kinh nghiệm dạy học hiệu quả để tất cả giáo viên trong trường có thể học hỏi lẫn nhau, nâng cao trình độ quản lí và giáo dục học sinh, góp phần nâng cao chất lượng dạy và học.

Khuyến khích giáo viên đầu tư, trao đổi, chia sẻ kinh nghiệm qua các buổi dự giờ thăm lớp của đồng nghiệp. Tổ chức các buổi sinh hoạt chuyên môn, tổ chức cho giáo viên đi học tập kinh nghiệm ở trường bạn.

Trên đây là biện pháp mà bản thân tôi đã thực hiện và ứng dụng trong môn Toán cho học sinh. Tôi rất mong được sự giúp đỡ, góp ý của các cấp quản lí, các anh chị em đồng nghiệp để bản thân tôi có những biện pháp phù hợp hơn trong công tác giảng dạy của mình.

Tôi xin trân trọng cảm ơn!

XÁC NHẬN CỦA CƠ QUAN

Ba Vì, ngày 10 tháng 5 năm 2024

TÁC GIẢ

Kiều Thị Quế

MỤC LỤC

TT	NỘI DUNG	TRANG
	PHẦN MỞ ĐẦU	1
1	1. Lí do chọn đề tài	1
2	2. Phạm vi và đối tượng thực hiện.	2
3	3. Mục đích của biện pháp.	2
4	4. Phương pháp nghiên cứu.	2
	PHẦN NỘI DUNG	3
5	I. Thực trạng của giải pháp	3
6	1. Vai trò của ứng dụng CNTT trong dạy học.	3
7	2. Thuận lợi	3
8	3. Khó khăn	3
9	II. Biện pháp	4
10	Biện pháp 1. Sử dụng giáo án điện tử và sách giáo khoa điện tử vào việc giảng dạy.	4
11	Biện pháp 2. Sử dụng các phần mềm hữu ích nhằm phục vụ cho công tác dạy học môn Toán lớp 1.	9
12	Biện pháp 3. Sử dụng linh hoạt các PP và hình thức tổ chức dạy học theo định hướng hình thành, phát triển phẩm chất, năng lực của học sinh	10
13	Biện pháp 4: Tổ chức hoạt động trải nghiệm cho học sinh kết hợp ứng dụng CNTT trong quá trình trải nghiệm.	11
14	Biện pháp 5: Sử dụng các kênh bài tập áp dụng hướng dẫn giải bài tập cho học sinh	13
15	Biện pháp 6: Tổ chức, vận dụng phù hợp các trò chơi học tập.	13
	PHẦN KẾT LUẬN	24
16	1. Những bài học kinh nghiệm được rút ra	24
17	2. Những kiến nghị, đề xuất.	24