

**UBND HUYỆN BA VÌ
TRƯỜNG TIỂU HỌC CẨM LĨNH**



SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM

**TẠO HỨNG THÚ HỌC MÔN TIẾNG VIỆT CHO HỌC SINH
LỚP 3 THÔNG QUA PHƯƠNG PHÁP TRÒ CHƠI**

Tên tác giả	: Nguyễn Thị Phương
Đơn vị công tác	: Tiểu học Cẩm Lĩnh
Chức vụ	: Giáo viên

Năm học 2023 - 2024

MỤC LỤC

Nội dung	Trang
I. ĐẶT VẤN ĐỀ	1
1. Tính cấp thiết phải tiến hành sáng kiến	1
2. Mục tiêu của đề tài, sáng kiến	2
3. Thời gian, đối tượng, phạm vi nghiên cứu	2
II. NỘI DUNG CỦA SÁNG KIẾN	2
1. Hiện trạng vấn đề	2
2. Giải pháp thực hiện sáng kiến để giải quyết vấn đề	6
3. Kết quả sau khi áp dụng giải pháp sáng kiến tại đơn vị	16
4. Hiệu quả của sáng kiến	17
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
III. KHUYẾN NGHỊ, ĐỀ XUẤT	18

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

1. Tính cấp thiết phải tiến hành sáng kiến

Tiểu học là bậc học rất quan trọng trong việc đặt nền móng cho việc hình thành nhân cách của học sinh. Ở bậc Tiểu học có nhiều môn học, các môn học luôn tác động với nhau giúp học sinh phát triển toàn diện.

Môn Tiếng Việt có vai trò đặc biệt quan trọng, góp phần đặc lực vào việc thực hiện mục tiêu đào tạo thế hệ trẻ ở nhà trường Tiểu học theo đặc trưng riêng. Đồng thời nó là môn học cơ sở nhất, là tiền đề để tiếp thu những môn học khác trong trường Tiểu học với chức năng chủ yếu là: Hình thành năng lực hoạt động ngôn ngữ cho học sinh. Điều này được thực hiện trong bốn dạng hoạt động tương ứng với bốn kĩ năng: nghe, nói, đọc, viết. Đó là mục tiêu cần đạt của chương trình giáo dục phổ thông 2018 đổi mới môn Tiếng Việt.

Với vai trò quan trọng như vậy, nhiệm vụ của môn Tiếng Việt ở Tiểu học là hình thành cho học sinh kĩ năng sử dụng Tiếng Việt trong mọi hoạt động giao tiếp, trong đó có luyện kĩ năng dùng từ, đặt câu (nói, viết, đọc) cho học sinh.

Vì vậy, muốn dạy tốt môn Tiếng Việt ở lớp 3 người giáo viên cần vận dụng nhiều phương pháp và hình thức tổ chức dạy học cho phù hợp với đối tượng học sinh. Trong đó, trò chơi học tập là những trò chơi được đưa vào lớp học nhằm biến việc học tập trên lớp thành một cuộc chơi, giúp học sinh tiếp nhận kiến thức và rèn kĩ năng dễ dàng hơn, hào hứng hơn. Khi vui chơi, trong không khí cổ vũ sôi nổi của tập thể, học sinh sẽ phát huy mọi khả năng vốn có của mình, làm cho quá trình nhận thức trở nên dễ dàng, hiệu quả hơn. Trò chơi học tập cùng lúc đáp ứng cả hai nhu cầu của học sinh - nhu cầu vui chơi và nhu cầu học tập. Trò chơi học tập tạo nên hình thức **"học mà chơi, chơi mà học"** Trong những giờ học căng thẳng, để giúp học sinh thoải mái, thư giãn hơn, thầy cô nên lồng ghép một số trò chơi vào buổi học. Điều này sẽ giúp các em cảm thấy phấn khích, vui vẻ, ham học hơn.

Từ những lí do trên cộng với kinh nghiệm đứng lớp, tôi đã thường xuyên áp dụng trò chơi vào các tiết học môn Tiếng Việt. Tôi thấy những trò chơi ấy thật sự có hiệu quả cao trong giờ học, lại dễ tổ chức, dễ thực hiện, tiết học lại sôi nổi gây hứng thú cho học sinh. Vì thế cho nên tôi đã chọn và nghiên cứu đề tài: ***“Tạo hứng thú học môn Tiếng Việt cho học sinh lớp 3 thông qua phương pháp trò chơi”***.

2. Mục tiêu của đề tài, sáng kiến.

Tìm ra các phương pháp tối ưu giúp học sinh lớp 3 học tốt môn Tiếng Việt. Góp phần đổi mới phương pháp dạy học ở Tiểu học theo hướng phát huy tính tích cực, chủ động và sáng tạo của học sinh.

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

- Thời gian: tháng 9 năm 2023
- Đối tượng: Học sinh lớp 3
- Phạm vi nghiên cứu: Lớp 3A4 trường Tiểu học Cẩm Lĩnh

II. NỘI DUNG CỦA SÁNG KIẾN

1. Hiện trạng vấn đề

Môn học có nhiệm vụ cung cấp kiến thức về Tiếng Việt và rèn kỹ năng dùng từ, đặt câu, kỹ năng đọc cho học sinh. Trò chơi học tập là hình thức học tập thông qua trò chơi. Trò chơi học tập môn Tiếng Việt nhằm tạo điều kiện cho các em học sinh thực hành rèn luyện các kỹ năng nghe, nói, đọc, viết đồng thời tiếp thu kiến thức môn học một cách tự giác sáng tạo. Tham gia vào các trò chơi học tập, học sinh còn được rèn luyện, phát triển về cả trí tuệ, thể lực và nhân cách, đáp ứng mục tiêu môn học.

Áp dụng phương pháp trò chơi vào dạy là đưa học sinh vào hoạt động vận dụng. Học sinh phải thể hiện chủ động, sáng tạo để phát hiện điều cần học. Nó làm bớt đi sự căng thẳng khô khan không còn sự tẻ nhạt; đem đến sự sôi nổi, ham mê, hấp dẫn, say sưa tìm hiểu khám phá và lĩnh hội tri thức trong mỗi giờ học. Bởi vậy để đảm bảo cho sự thành công việc sử dụng trò chơi thì nội dung trò chơi phải gắn với mục tiêu bài học, luật chơi rõ ràng đơn giản, dễ nhớ, dễ thực hiện, điều kiện - phương tiện tổ chức trò chơi phong phú, chơi đúng lúc, đúng chỗ, đồng thời kích thích sự thi đua giành phần thắng giữa các đội tham gia.

Thuận lợi:

- Nhà trường quan tâm trang bị đầy đủ cơ sở vật chất cho lớp:
- + Phòng học đủ ánh sáng, bàn ghế đầy đủ đúng quy định.
- + Lớp được trang bị một bộ máy chiếu, máy tính.
- Phụ huynh trang bị cho học sinh có đầy đủ sách giáo khoa.
- Học sinh lớp 3 ngoan, dễ bảo, biết vâng lời thầy cô, ham hiểu biết.
- Chương trình học được sắp xếp hợp lý.
- Học sinh hứng thú với môn Tiếng Việt.
- Bản thân tôi đã dạy nhiều năm lớp 3 nên có kinh nghiệm trong giảng dạy.

Khó khăn:

- Năm nay là năm học thực hiện sách giáo khoa lớp 3 mới
- Học sinh lớp 3 còn nhỏ, hiếu động, mãi chơi, không kiên trì, rất mau chán và hay quên.
- Nhiều học sinh chưa có sự quan tâm của gia đình như chưa chú ý đến việc học của con, sách vở còn chưa giữ gìn, mất sách, sách nát.
- Do địa bàn ở nông thôn nên phần lớn các em ít được sự quan tâm của bố mẹ.

Từ những khó khăn, tồn tại nêu trên tôi đã thực hiện khảo sát học sinh.

Năm học 2023 – 2024, tôi được phân công chủ nhiệm lớp 3A4 có 35 học sinh, trong đó có 13 học sinh nữ và 22 học sinh nam. Các con học sinh mới từ lớp 2 lên, tôi tìm hiểu các con qua chất lượng học tập môn Tiếng Việt. Để nắm được tình hình nhận thức được kiến thức của môn Tiếng Việt và qua đó tìm hiểu xem các con yêu thích học môn Tiếng Việt ra sao qua phiếu khảo sát sau:

PHIẾU KHẢO SÁT HỌC SINH**Đối tượng điều tra là học sinh lớp 3**

Họ và tên học sinh: Lớp 3

Em hãy điền dấu X vào ô trống trước các ý trả lời đúng nhất cho các câu hỏi sau:

1. Con có thích học môn Tiếng Việt không?

- ☐ Rất thích
- ☐ Thích
- ☐ Không thích

2. Con có thích chơi các trò chơi học tập không?

- ☐ Rất thích
- ☐ Thích
- ☐ Không thích

3. Khi học tập môn Tiếng Việt con thích nhất nội dung nào?

- ☐ Khởi động
- ☐ Khám phá
- ☐ Vận dụng

*** Kết quả thăm dò đối với học sinh đầu năm.**

Bảng 1: Mức độ yêu thích học môn Tiếng Việt

STT	Nội dung	Học sinh đề xuất	
		Ý kiến	Tỉ lệ (%)
1	Rất thích	15	42,9
2	Thích	11	31,4
3	Không thích	9	25,7

Bảng 2: Mức độ yêu thích chơi các trò chơi học tập

STT	Nội dung	Học sinh đề xuất	
		Ý kiến	Tỉ lệ (%)
1	Rất thích	30	85,7
2	Thích	3	8,6
3	Không thích	2	5,7

Bảng 3: Thói quen học tập môn Tiếng Việt của học sinh.

STT	Nội dung	Học sinh đề xuất	
		Ý kiến	Tỉ lệ (%)
1	Khởi động	15	42,85
2	Khám phá	16	17,1
3	Vận dụng	4	11,4

**** Nhận xét kết quả điều tra:***

Với kết quả điều tra trên, tôi thấy số lượng học sinh say mê và thực sự yêu thích môn Tiếng Việt chưa cao, còn nhiều em rụt rè, nhút nhát chưa mạnh dạn. Chính vì vậy tôi đã phân loại học sinh theo các đối tượng sau:

- Học sinh yêu thích môn học và hăng hái, chăm chỉ say mê học.

Học sinh nhút nhát, chưa say mê hứng thú học. Các đối tượng học sinh này tôi sẽ xây dựng thành các đôi bạn cùng tiến để giúp đỡ nhau trong học tập.

Trên cơ sở đó, tôi luôn cố gắng đổi mới các phương pháp dạy và tổ chức các trò chơi học tập để các em luôn hứng thú và yêu thích học.

Để có một giờ dạy đạt kết quả cao, thì giáo viên phải cần phải có phương pháp giảng dạy phù hợp với đối tượng học sinh. Là một giáo viên trực tiếp dạy

lớp 3, tôi suy nghĩ và tìm tòi phương pháp tổ chức các trò chơi học tập cho học sinh qua môn Tiếng Việt.

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

2.1. Biện pháp 1. Nghiên cứu kĩ nội dung chương trình sách giáo khoa.

- Do năm nay là năm học thứ hai thay sách giáo khoa nên tôi cần nắm chắc các bài trong chương trình. Môn Tiếng Việt lớp 3 các con được học 8 chủ điểm, mỗi chủ điểm học trong 4 tuần. Mỗi tuần các con học 2 bài, bài đầu 3 tiết, bài sau 4 tiết. Trong các tiết học đều có thể kết hợp vừa chơi vừa học ở phần khởi động, hoặc khám phá, hoặc phần vận dụng.

2.2. Biện pháp 2. Nghiên cứu kĩ bài dạy trước khi lên lớp.

- Ở tất cả các tiết học, trước khi đến lớp tôi đều nghiên cứu để xem bài đó cần cung cấp kiến thức gì? Dạy từng nội dung ra sao và lựa chọn phương pháp cho phù hợp vào các môn trong đó có môn Tiếng Việt.

Nhưng để tạo được hứng thú cho học sinh trong học tập thì việc thiết kế các trò chơi là một việc rất quan trọng. Biện pháp tiếp theo của tôi là thiết kế hệ thống trò chơi cho môn Tiếng Việt.

2.3. Biện pháp 3. Thiết kế hệ thống trò chơi.

Tổ chức các trò chơi học tập nhằm “Tạo hứng thú thông qua phương pháp trò chơi”. Tổ chức trò chơi học tập, chúng ta phải dựa vào nội dung bài học, điều kiện thời gian trong mỗi tiết học cụ thể để đưa ra các trò chơi cho phù hợp.

**** Để xây dựng hệ thống trò chơi thì đều cần phải thực hiện các nguyên tắc sau:***

- Trò chơi mang ý nghĩa giáo dục.
- Trò chơi phải nhằm mục đích củng cố, khắc sâu nội dung bài học.
- Trò chơi phải phù hợp với tâm sinh lí của học sinh lớp, phù hợp với khả năng người hướng dẫn và cơ sở vật chất của nhà trường.
- Hình thức tổ chức trò chơi phải đa dạng, phong phú.
- Trò chơi phải chuẩn bị chu đáo.
- Trò chơi phải gây hứng thú với học sinh.

**** Mỗi trò chơi học tập người giáo viên phải đảm bảo các cấu trúc sau:***

- Tên trò chơi.
- Mục đích: Nêu rõ mục đích của trò chơi nhằm ôn luyện, củng cố kiến thức, kĩ năng nào. Mục đích của trò chơi sẽ qui định hành động chơi được thiết kế trong trò chơi.

- Đồ dùng, đồ chơi: Mô tả đồ dùng, đồ chơi được sử dụng trong trò chơi học tập.

- Luật chơi: Chỉ rõ qui tắc của hành động chơi qui định đối với người chơi, qui định thắng thua của trò chơi.

- Số người tham gia chơi: Cần chỉ rõ số người tham gia chơi.

*** Ví dụ một số trò chơi:**

Trò chơi 1: Ô cửa bí mật

a. Mục đích:

- củng cố nghĩa, chủ đề hoặc thể loại từ
- Rèn sự liên tưởng nhanh.

b. Chuẩn bị:

- Giáo án điện tử, máy chiếu, máy tính

c. Cách chơi:

- Giáo viên nêu yêu cầu: Ô cửa bí mật

d. Luật chơi:

- Có 4 Ô cửa. Nhiệm vụ của học sinh là chọn các ô cửa bất kì, sau trả lời câu hỏi sau các ô cửa. Học sinh nào trả lời đúng sẽ được nhận một phần quà. Nếu học sinh trả lời sai thì sẽ nhường quyền trả lời cho học sinh khác.

*** Trò chơi vận dụng trong các bài tập rèn kỹ năng nói, nghe, đọc, viết**

- Trò chơi này có thể áp dụng ở tất cả các tiết viết chính tả, hoặc luyện từ và câu. Đặc biệt được áp dụng ở một số bài dùng để củng cố một nhóm từ nhằm nhấn mạnh kiến thức trọng tâm của bài tập như.

VD: Bài 19 (Tuần 29 tr 90).



(Trò chơi ô cửa bí mật)

2.4. Biện pháp 4: Tổ chức trò chơi trong giờ học.

* *Tổ chức trò chơi trong giờ học:*

- Thời gian tiến hành thường từ 4-5 phút. (tiến hành ngay đầu tiết học phần Khám phá hoặc có thể lồng ghép trong mỗi bài tập, cuối bài học) nhằm thu hút sự chú ý và củng cố kiến thức một cách vững chắc hơn qua mỗi loại bài tập tương ứng với mỗi loại kiến thức.

- Đầu tiên là giới thiệu trò chơi:

+ Nêu tên trò chơi.

+ Hướng dẫn trò chơi bằng cách vừa mô tả vừa thực hành, nêu rõ quy định chơi.

- Chơi thử và qua đó nhấn mạnh luật chơi.

- Chơi thật.

- Nhận xét kết quả chơi, thái độ của người tham dự, giáo viên có thể nêu thêm những tri thức được học tập qua trò chơi, những sai lầm cần tránh.

- ***Thưởng - phạt:*** phân minh, đúng luật chơi, sao cho người chơi chấp nhận thoải mái và tự giác làm trò chơi thêm hấp dẫn, kích thích học tập của học sinh,... Phạt những học sinh phạm luật chơi bằng những hình thức đơn giản, vui như hát một bài, nhảy cò cò...

Sau đây là một số trò chơi có thể áp dụng để tổ chức cho học sinh giải các bài tập trong tiết 3 Luyện tập luyện từ và câu, một cách hào hứng hiệu quả đồng thời gây hứng thú trong giờ học.

Trò chơi 1: Chăm sóc vật nuôi

a. Mục đích:

- Kể cách chăm sóc các con vật, hình vẽ tương ứng mà vòng quay ở trò chơi

- Có biểu tượng về nghĩa của từ

b. Chuẩn bị:

- Tranh ảnh con vật

c. Cách chơi:

- 4 nhóm chơi/lần

- Các tranh (ảnh, đồ vật) xếp thành 4 nhóm

d. Luật chơi:

- Dựa vào từ đã cho ở đầu bài, học sinh cố gắng xếp tranh vào các nhóm. Trong khoảng thời gian quy định, ai tìm được nhiều từ nhất là người thắng cuộc.

*** Trò chơi được vận dụng ở : Bài 14 - Học nghề Tiếng Việt 3 tập 2**

Trò chơi 2: Tìm nhanh từ có nghĩa giống nhau.

a. Mục đích:

- Mở rộng vốn từ bằng cách tạo “từ” từ một “từ” cho trước.
- Rèn khả năng huy động nhanh vốn từ.

b. Chuẩn bị:

- Phấn, bảng con

c. Cách chơi:

- Giáo viên nêu yêu cầu. Thi tìm nhanh các từ cùng nghĩa với từ : xanh mướt, xinh xắn, kì lạ.

d. Luật chơi:

- Dựa vào từ đã cho ở đầu bài, học sinh cố gắng ghi nhanh các từ vào bảng con. Trong khoảng thời gian quy định, ai tìm được nhiều từ nhất là người thắng cuộc.



(Học sinh tham gia trò chơi tìm nhanh từ có nghĩa giống nhau)

*** Trò chơi này sử dụng các bài tập:**

Bài 4 tiết 3 (Tuần 20 - trang 22 bài tập 2 tiết 3 bài Những cái tên đáng yêu/ Tiếng Việt 3 tập 2).

Bài 10: Quả Hồng của thỏ con (Tuần 23 - trang 46 Tiết 3 – bài 1/Tiếng Việt 3 tập 2). Tìm các từ ngữ có nghĩa giống với : chăm chỉ, kiên nhẫn

Trò chơi 3: Ghép đôi

a. Mục đích:

- Nhận biết từ có nghĩa giống nhau

- Rèn trí thông minh, khả năng phân tích.

b. Chuẩn bị:

- Hoa có dán sẵn băng dính (Số lượng tùy theo số từ có trong bài và số hoa phải có 2 màu khác nhau, gấp 2 lần số từ).

c. Cách chơi:

- Giáo viên chia lớp thành 2 nhóm và nêu yêu cầu: Tìm từ có nghĩa giống nhau

d. Luật chơi:

- Trong khoảng thời gian quy định (có thể là 2 phút), học sinh của các nhóm tiếp sức nhau dán hoa có ghi từ có nghĩa giống nhau Nhóm nào đúng và nhanh hơn là thắng cuộc.

*** Trò chơi vận dụng được ở các bài tập sau:**

Bài 4 (Tuần 20 - trang 21). Tìm trong những từ dưới đây các từ có nghĩa giống nhau.



(Bài tập vận dụng trong tiết luyện tập từ ngữ có nghĩa giống nhau SGK trang 21)

Ví dụ : hiền lành- hiền hậu

Trắng tinh – trắng phau

Bài 1 (Tuần 22 - trang 37). Xếp các từ ngữ dưới đây vào nhóm thích hợp:

- a. Từ chỉ sự vật Mẫu: núi
b. Từ ngữ chỉ đặc điểm Mẫu: Sừng sững

VỚI CUỘC SỐNG

mênh mông	núi	uốn lượn	ruộng bậc thang
thác nước	ngoằn ngoèo	trắng xóa	suối
sừng sững	rừng	gập ghềnh	quanh co

Từ ngữ chỉ sự vật	Từ ngữ chỉ đặc điểm
M: núi	M: sừng sững

(Bài tập vận dụng trong tiết luyện tập từ ngữ về núi rừng SGK trang 37)

Trò chơi 4: Em yêu biển đảo

a. Mục đích:

- Nhận biết phân biệt lỗi chính tả.
- Rèn trí thông minh, khả năng phân tích, khái quát nhanh của đối tượng.

Giáo dục An ninh quốc phòng, HS biết một số hòn đảo của đất nước ta

b. Chuẩn bị:

Tên một số hòn đảo ở nước ta

1. Mỗi HS sẽ chọn một hòn đảo mình thích, sau đó mở ra các câu hỏi, bài tập chính tả các con sẽ làm, vừa có thể kiểm tra bài cũ luôn

2. Nếu trả lời đúng con biết thêm một số thông tin về hòn đảo đó

*** Chú ý:** trò chơi áp dụng cho các tiết 3 (chính tả) sách giáo khoa TV 3 tập 2.

- Tuần 28 Tr.80 bài Đất nước là gì? (Tiết 3) (phần khởi động)



Trò chơi 5: Nhìn hình đoán chữ.

a. Mục đích:

- Luyện sử dụng từ ngữ bằng cách tạo nhanh các cụm từ có hình ảnh so sánh đúng. Có biểu tượng về hình ảnh so sánh.

Luyện phản ứng nhanh, óc liên tưởng, trí tưởng tượng.

b. Chuẩn bị:

- Tranh vẽ các hình ảnh dùng để so sánh.

c. Cách chơi:

- Giáo viên nêu yêu cầu: Nhìn hình đoán chữ

d. Luật chơi:

- Giáo viên treo tranh có hình ảnh so sánh. H/s nhận biết các sự vật có trong tranh từ đó liên tưởng tới hình ảnh so sánh. Học sinh nêu được so sánh đúng thì giáo viên cất hình ảnh đó đi treo hình ảnh khác. Nếu học sinh không nêu được thì giáo viên tiếp tục gợi ý để học sinh đoán.

**** Trò chơi vận dụng trong các bài tập.***

Bài 3 (tuần 21 tr 29). Đặt câu so sánh các sự vật đó với nhau.

- Mắt mèo tròn như hòn bi ve.

Bài 1 (tuần 5 tr 48). Tìm từ ngữ chỉ đặc điểm của con đường.

Mẫu: Mấp mô

Trò chơi 6: Ai nhanh ai đúng

a. Mục đích:

- Mở rộng vốn từ và củng cố cách sử dụng từ hợp nghĩa.
- Luyện khả năng phản xạ nhanh.

b. Chuẩn bị:

- Một số từ ngữ thuộc chủ đề bài học.

c. Cách chơi:

- Giáo nêu yêu cầu: Tìm từ chỉ người, đồ vật, hoạt động trong nhóm từ cho trước.

d. Luật chơi:

- Khi nghe giáo viên đọc xong từ ngữ, học sinh xung phong nói tìm từ thuộc các nhóm từ theo yêu cầu của bài. Học sinh nói đúng, giáo viên yêu cầu lớp khen bạn. Học sinh nói sai, giáo viên yêu cầu học sinh khác chơi tiếp. Tiếp tục cho đến hết số từ giáo viên đã chuẩn bị.

Chơi trò chơi: Ai nhanh, ai đúng

Luật chơi



(Học sinh tham gia trò chơi “ Ai nhanh, ai đúng trong tiết mở rộng vốn từ về Thư viện)

*** Trò chơi vận dụng trong các bài tập phân luyện tập.**

- Trò chơi này có thể sử dụng được ở tất cả các tiết 3 bài thứ 2 trong tuần (Luyện tập Luyện từ và câu). Có thể tổ chức cuối bài tập, có mục đích cung cấp vốn từ hoặc tổ chức cuối tiết học.

Ngoài ra để tạo hứng thú cho học sinh xuyên suốt trong một buổi học thì cách vào bài có lời cuốn, hấp dẫn là điều vô cùng cần thiết. Thay vì vào bài trực tiếp thì các thầy cô hãy bắt đầu với một vấn đề mà có thể thu hút học sinh tham gia và đó cũng là cách hiệu quả nhất để học sinh nhanh chóng vào bài. Không chiếm quá nhiều thời gian, các trò chơi nhỏ chỉ mất 3 phút cho học sinh tiểu học hứng thú vào tiết học, sẽ mang đến giờ học thật thú vị cho thầy và trò có thể áp dụng ở tất cả các tiết môn Tiếng Việt

Trò chơi khởi động 3 phút: Chuyền bóng

a. Chuẩn bị:

- Một quả bóng, câu hỏi và phần quà

b. Luật chơi:

- Người quản trò sẽ bắt nhịp một bài hát, cả lớp sẽ cùng hát theo và cùng chuyền quả bóng đi.

- Khi bài hát kết thúc, học sinh nào cầm quả bóng trên tay thì sẽ trả lời câu hỏi .

- Nếu trả lời đúng sẽ nhận được quà

- Nếu trả lời sai sẽ nhường quyền trả lời cho học sinh nào xung phong

Lưu ý: ngoài bóng, chúng ta có thể sử dụng hộp quà hoặc và thực hiện tương tự. Khi ấy trò chơi sẽ có tên: “Hộp quà bí mật”.



(Học sinh hào hứng tham gia trò chơi chuyển bóng)

Trò chơi khởi động 3 phút: Trò chơi “ Đố bạn”

Mục đích: tạo không khí vui vẻ, thoải mái, rèn luyện phản xạ nhanh nhẹn, hoạt bát, giáo dục tinh thần đoàn kết giúp đỡ lẫn nhau.

Cách chơi.

- Lấy học tìm theo yêu cầu của quản trò
- Quản trò chia tập thể thành các đội tùy theo số lượng người chơi
- Quản trò hô " Đố bạn, Đố bạn?....người chơi đáp : " Đố gì, Đố gì?"
- Quản trò hô " đố bạn tìm được 1 từ chỉ hoạt động của học sinh" Các đội chơi tìm nhanh, đội nào tìm được nhanh là thắng . Cứ như vậy quản trò có thể đố các câu hỏi khác nhau, về từ có nghĩa giống nhau, câu đố,...

- Lưu ý: mỗi đội lần lượt cử 1 người chơi lên

Trò chơi khởi động 3 phút: trò chim bay cò bay.

Cách chơi:

- Học sinh đứng tại chỗ trong lớp học, quản trò đứng phía trên bục giảng.
- Người điều khiển hô “chim bay” đồng thời giang hai cánh tay như chim đang bay.

- Cùng lúc đó mọi người phải làm động tác và hô theo người điều khiển. Nếu người điều khiển hô những vật không bay được như “nhà bay” hay “bàn bay” mà người nào làm động tác bay theo người điều khiển hay những vật bay được mà lại không làm động tác bay thì sẽ bị phạt.

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

Sau đây tôi xin trình bày kế hoạch bài dạy tôi đã thực hiện tại lớp 3

PHIẾU KHẢO SÁT

Đề bài (thời gian 6')

Câu 1 (5 đ): Nối các từ dưới đây vào nhóm thích hợp

Ngôi nhà

nhặt rác

tô màu

cái bảng

viết bài

máy tính

Quyển sách

Từ ngữ chỉ sự vật

Từ ngữ chỉ hoạt động

Câu 2(5đ): Điền dấu câu thích hợp vào chỗ trống:

Bức tranh của bạn nhỏ có nhiều cảnh vật () làng xóm () sông máng () trường học () trời mây,...

* KẾT QUẢ PHIẾU KHẢO SÁT

Lớp	Số số	Kết quả					
		Hoàn thành tốt		Hoàn thành		Chưa hoàn thành	
3A4	35	30	85,7%	5	14,3%	0	0%

Với một thời gian ngắn ngủi để áp dụng phương pháp trò chơi vào dạy - học môn Tiếng Việt tôi thấy 100% học sinh hứng thú học, các giờ học mất đi sự trầm lắng thay vào đó là không khí sôi nổi, hào hứng. Chất lượng lớp đi lên rõ rệt.

* KẾT QUẢ:

Sau 1 năm nghiên cứu và vận dụng đề tài ***“Tạo hứng thú học môn Tiếng Việt cho học sinh lớp 3 thông qua phương pháp trò chơi”*** Không chỉ ở môn Tiếng Việt mà các môn học khác, các em đều có chuyển biến rõ rệt, chất lượng học tập ngày càng nâng cao. Điều này còn được thể hiện qua phần khảo sát thực nghiệm, tôi đã thu được kết quả như sau:

Kết quả	Số học sinh yêu thích môn học	Số học sinh thích môn học	Số học sinh không thích
Chưa áp dụng sáng kiến	22	10	3
Khi áp dụng sáng kiến	30	5	0

4. Hiệu quả của sáng kiến

4.1. Hiệu quả về khoa học:

Sáng kiến này đã chỉ ra được những giải pháp mới và 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 dạy học Tiếng Việt cho học sinh. Khắc phục được những hạn chế đã nêu trong đề tài.

Học sinh tự tin trong tiết học, biết lựa chọn cách giải tốt nhất cho bài làm của mình, tạo điều kiện phát triển tư duy, năng lực tự học, góp phần nâng cao chất lượng học tập.

4.2. Hiệu quả về kinh tế:

- HS học tập tiếp thu bài tốt, gia đình không phải cho học sinh đi học thêm ở các trung tâm góp phần giảm chi phí cho gia đình.

- Phụ huynh khi thấy con em mình học tập tiến bộ nên yên tâm làm việc, góp phần tăng năng suất lao động.

- HS tiếp thu bài nhanh góp phần tiết kiệm thời gian.

4.3. Hiệu quả về xã hội:

- Học sinh hiểu bài nên thích học môn Tiếng Việt, không còn sợ đến lớp, đến trường, sợ cô giáo.

- Biện pháp giáo dục giúp giáo viên gần gũi, mến trẻ hơn. Đến lớp với tâm lý thoải mái, không còn căng thẳng.

- Học sinh học tập tốt gia đình đầm ấm, cha mẹ và học sinh vui vẻ, yêu thương nhau hơn.

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

- Sáng kiến đã áp dụng rất thành công trong phạm vi lớp 3A4 của tôi và có thể lan rộng các khối toàn trường, huyện và tỉnh.

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

Năm học 2023 - 2024.

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

Chi phí được tính bằng thời gian, tâm huyết tôi dành cho học sinh trong quá trình giảng dạy, không được tính bằng vật chất.

III. KIẾN NGHỊ, ĐỀ XUẤT

- Đối với giáo viên: Cần xác định rõ mục tiêu chính của từng bài để có cách lựa chọn nội dung giảng dạy và tổ chức các trò chơi học tập phù hợp nhằm gây hứng thú học tập cho học sinh và hiệu quả của giờ dạy. Phối hợp với các tổ chức để tổ chức nhiều loại hình trò chơi cho học sinh đặc biệt là các trò chơi dân gian.

- Đối với ban giám hiệu: Nên tổ chức các chuyên đề, trao đổi kinh nghiệm trong dạy học và đầu tư cơ sở vật chất phục vụ công tác dạy và học.

Trên đây là các giải pháp tổ chức học thông qua chơi nhằm tạo hứng thú cho học sinh trong môn Tiếng Việt ở lớp 3 mà tôi đã thực nghiệm tại lớp tôi trong năm học 2023 - 2024. Trong quá trình thực hiện chắc chắn sẽ không tránh khỏi những thiếu sót. Tôi kính mong được sự giúp đỡ, đóng góp ý kiến của hội đồng khoa học các cấp cho sáng kiến kinh nghiệm của tôi được hoàn thiện hơn. Xin trân trọng cảm ơn!

XÁC NHẬN CỦA CƠ QUAN
(Ký tên, đóng dấu)

Cẩm Linh, ngày 25 tháng 4 năm 2024
Người viết sáng kiến

Nguyễn Thị Phương