



**ỦY BAN NHÂN DÂN HUYỆN BA VÌ
TRƯỜNG TIỂU HỌC BA TRẠI A**



SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM

**MỘT SỐ TRÒ CHƠI HỌC TẬP GIÚP HỌC SINH
LỚP 2 HỨNG THÚ HỌC TOÁN, NÂNG CAO HIỆU
QUẢ VÀ CHẤT LƯỢNG DẠY HỌC TOÁN**

Tên tác giả: *Lê Thị Lâm*

Đơn vị công tác: *Trường Tiểu học Ba Trại A*

Chức vụ: *Giáo viên*

Năm 2024



CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM
Độc lập - Tự do - Hạnh phúc

ĐƠN YÊU CẦU CÔNG NHẬN SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM

Kính gửi: Hội đồng xét duyệt Sáng kiến kinh nghiệm huyện Ba Vì

Họ và tên	Ngày tháng năm sinh	Nơi công tác	Chức danh	Trình độ chuyên môn	Tên sáng kiến
Lê Thị Lâm	05/11/1976	Trường Tiểu học Ba Trại A	Giáo viên	Đại học	“Một số trò chơi học tập giúp học sinh lớp 2 hứng thú học Toán, nâng cao hiệu quả và chất lượng dạy học Toán”

- Lĩnh vực áp dụng sáng kiến: Sáng kiến kinh nghiệm tôi nghiên cứu và thực nghiệm trong năm học 2023 - 2024 này thuộc lĩnh vực môn Toán.

Nội dung chính mà sáng kiến kinh nghiệm giải quyết là cách giáo viên muốn nâng cao chất lượng dạy học môn Toán thông qua việc thiết kế và tổ chức các trò chơi học tập trong khi dạy Toán ở lớp, giúp học sinh lớp 2 hứng thú học Toán thông qua việc tham gia vào các trò chơi đó.

- Tên sáng kiến kinh nghiệm đề nghị công nhận: “Một số trò chơi học tập giúp học sinh lớp 2 hứng thú học Toán, nâng cao hiệu quả và chất lượng dạy học Toán”

- Sáng kiến được áp dụng lần đầu từ ngày 29/9/2023 tại lớp 2A1 trường Tiểu học Ba Trại A.

- Mô tả bản chất của sáng kiến kinh nghiệm:

1. Nội dung sáng kiến kinh nghiệm: Thiết kế một số trò chơi học tập giúp học sinh lớp 2 hứng thú học Toán, nâng cao hiệu quả và chất lượng dạy học Toán.

2. Các giải pháp:

Giải pháp 1: Thiết kế các trò chơi trong hoạt động Khởi động

Bản thân tôi tích cực đầu tư công sức và thời gian vào nghiên cứu soạn giảng và đẩy mạnh ứng dụng công nghệ thông tin vào giờ dạy.

a. Cách làm cũ: Khi dạy hoạt động khởi động, tôi yêu cầu học sinh lấy bảng con, 2 học sinh lên bảng thực hiện 4 phép tính: $48 + 51$; $25 + 75$; $88 + 12$; $51 + 45$ rồi nhận xét, chữa bài.

b. Cách làm mới: Tôi cho cả lớp hát và vận động theo. Sau đó cùng các con đến với một trò chơi “Ong bay tìm nhụy” để cả lớp “Vui mà học - Học mà vui”

c. Kết quả: 100% học sinh hứng thú học, làm bài nhanh, hết 4 phút.

d. Đánh giá: Giáo viên thiết kế trò chơi và ứng dụng CNTT vào soạn giảng hoạt động khởi động cuốn hút được sự tập trung chú ý của học sinh, các em rất hứng thú tham gia tích cực vào chơi trò chơi, thông qua chơi kiến thức đã “đi” vào trí nhớ của các em rất nhẹ nhàng, sâu sắc và nhớ lâu.

Giải pháp 2: Thiết kế các trò chơi trong hoạt động Luyện tập - Thực hành

Giáo viên coi các bài tập trong hoạt động Luyện tập - Thực hành ở sách giáo khoa là ngữ liệu tham khảo, tích cực nghiên cứu, mạnh dạn thay đổi nội dung trong tiết học để tiết học đó hay hơn, học sinh được học nhiều kiến thức hơn, mở mang tư duy và phát triển được năng lực toán học tốt hơn

a. Cách làm cũ: Trong hoạt động Luyện tập - Thực hành, khi dạy học sinh làm bài tập quan sát các đồng hồ trong sách và ghi giờ vào dưới mỗi đồng hồ

+ **Kết quả:** Đa số các em học sinh biết làm bài nhưng lớp học trầm, có một số bạn chưa tập trung làm bài nên chưa biết làm và làm bài bị chậm. Học sinh chỉ được biết xem đồng hồ giờ đúng và giờ 30 phút (còn gọi là giờ rưỡi).

b. Cách làm mới:

+ **Nội dung:** Tiết Toán này tôi mạnh dạn thay đổi nội dung đồng hồ A chỉ 8 giờ bằng đồng hồ chỉ 10 giờ 15 phút để các con có thêm kiến thức về giờ 15 phút. Như vậy sau tiết học các con biết xem đồng hồ giờ đúng, giờ 15 phút và hai cách gọi về giờ 3 phút (giờ rưỡi).

+ **Hình thức:** Thay thế cách dạy hỏi - đáp và ghi vở bằng hình thức tổ chức trò chơi “Tiếp sức” theo 2 đội, dưới lớp làm trọng tài để cả lớp “Vui mà học - Học mà vui”. Dùng máy tính có mạng internet và ti vi làm nhạc nền cổ vũ 2 đội chơi.

c. Kết quả: 100% học sinh hứng thú học, làm bài nhanh, chính xác, hết 1 phút 40 giây.

d. Đánh giá: Giáo viên thiết kế trò chơi “Tiếp sức”, “Xếp đúng thứ tự” và ứng dụng CNTT vào soạn giảng hoạt động Luyện tập - Thực hành cuốn hút được sự tập trung chú ý cao và chủ động của học sinh, các em tham gia rất tích cực vào chơi trò chơi, lớp học sôi nổi, các em đã dễ dàng có kiến thức về xem giờ trên đồng một cách chính xác và xem đồng hồ đọc giờ rất nhanh; xếp được đúng thứ tự các số theo yêu cầu của bài tập. Đồng thời, học sinh được phát triển cả năng lực giao tiếp, hợp tác và có tính đoàn kết cao cùng đội nhóm khi chơi trò chơi.

Giải pháp 3: Thiết kế các trò chơi trong hoạt động Vận dụng - Trải nghiệm

Giáo viên tích cực trau dồi từ đồng nghiệp, từ phụ huynh học sinh, tham khảo trên kho học liệu điện tử của nhà trường, trên thư viện bài giảng điện tử Violet, tìm kiếm và tham gia các lớp học nâng cao kỹ năng ứng dụng CNTT và thiết kế bài giảng Powerpoint để nâng cao chất lượng dạy học môn Toán.

a. Cách làm cũ: Khi dạy hoạt động Vận dụng - Trải nghiệm của bài: “*Bảng nhân 5*” (Tiết 2), giáo viên thường dạy như sau:

+ Cho học sinh cầm sách đọc đề bài và xác định lại yêu cầu của bài và hướng dẫn các con quan sát nhanh phép tính và tư duy nhanh để đọc kết quả.

+ Có giáo viên dùng bài giảng điện tử để dạy nhưng chỉ thiết kế điền kết quả của các phép tính cho trước (VD: $5 \times 2 = \dots$; $5 \times 7 = \dots$; $5 \times 4 = \dots$; ...). Khi trình chiếu từng phép tính học sinh sẽ nêu kết quả và giáo viên hiệu ứng cho kết quả phép tính hiện ra, nhận xét nội dung học sinh vừa làm đúng hay sai. Cứ như vậy cho đến khi hết bài tập đó.

+ Học sinh làm theo yêu cầu một cách thụ động, thời gian học hoạt động Vận dụng - Trải nghiệm nhàm chán, ít hấp dẫn học sinh, một số học sinh ngồi nghịch.

b. Cách làm mới: *Tôi thiết kế Trò chơi: “Football Game”*

c. Kết quả: 100 % học sinh tích cực theo dõi 2 đội chơi và cổ vũ nhiệt tình, nhận xét chính xác. Thời gian chỉ hết có hơn 1 phút.

d. Đánh giá: Giáo viên thiết kế trò chơi “**Football Game**” và “**Ai nhanh? Ai đúng?**” trong bài giảng Powerpoint vào hoạt động Vận dụng - Trải nghiệm đã giúp học sinh chủ động tập trung chú ý cao và nhanh chóng hệ thống hóa và củng cố, khắc sâu được toàn bộ kiến thức trọng tâm của tiết học. Đồng thời, học sinh được phát triển cả năng lực giao tiếp, hợp tác, phản xạ nhanh và phối hợp cùng các thành viên trong cùng đội chơi của mình.

Giải pháp 4: Thiết kế một số trò chơi khác trong khi dạy tiết Toán lớp 2

Giáo viên cần chủ động, tích cực sưu tầm và tổ chức được nhiều trò chơi để cuốn hút được 100% học sinh trong lớp và tiết học trở nên sinh động? Để từ đó kiến thức dù khó đến đâu học sinh vẫn nhớ và hiểu sâu sắc nội dung bài đã được học.

a. Cách làm cũ: Giáo viên dặn trước học sinh chuẩn bị các vỏ hộp và các đồ chơi có dạng hình khối, xếp ghép thành mô hình hôm có tiết học mang đến lớp nộp sản phẩm.

b. Cách làm mới: Tổ chức trò chơi “**Ai sáng tạo nhất?**”.

c. Kết quả: Tất cả các nhóm học sinh trong lớp đều cùng bạn tạo được sản phẩm là mô hình sáng tạo, đẹp mắt.

d. Đánh giá: Thông qua thực hành học sinh phát triển được các năng lực tư duy, óc sáng tạo và rèn tính cẩn thận, khéo léo và đồng thời nuôi dưỡng ước mơ để sau này lớn lên sẽ tạo được các sản phẩm thật cống hiến cho xã hội chứ không chỉ dừng ở mô hình như hôm nay xếp ghép được. Hơn nữa qua thực hành như vậy các con thêm yêu thích môn Toán

Giải pháp 5: Ứng dụng công nghệ thông tin vào thiết kế các trò chơi học tập trong môn Toán lớp 2

Mỗi giáo viên cần trang bị cho mình vốn kỹ năng ứng dụng công nghệ thông tin đáp ứng được yêu cầu công việc soạn và giảng dạy thì mình trở nên tự tin thiết kế các trò chơi và các đồ dùng dạy học, tranh ảnh, video,... trong các bài giảng rất nhanh chóng tiện lợi mà không tốn kém.

a. Cách làm cũ: Giáo viên cho học sinh mở sách giáo khoa và thực hiện làm lần lượt các bài tập trong sách. Giáo viên củng cố, khắc sâu lại kiến thức bằng hình thức thuyết trình.

b. Cách làm mới: Tôi tìm tòi và thiết kế trò chơi “Chuyền bóng” lồng ghép vào bài giảng điện tử.

c. Kết quả: Học sinh thích thú và tập trung vào chơi trò chơi “Chuyền bóng” và kiến thức về hình học và đo lường được các em nhẹ nhàng hệ thống theo cách “Chơi mà học - Học mà chơi” rất thú vị, chất lượng tiết học ôn tập Toán trở nên hiệu quả.

d. Đánh giá: Giáo viên thiết kế trò chơi “**Chuyền bóng**” tại lớp học trong tiết Toán 85. Thông qua trò chơi học sinh được ôn tập, hệ thống hóa được các kiến thức về hình học và đo lường. Đồng thời được phát triển các năng lực hợp tác, tự học và giải quyết vấn đề cùng rèn luyện đôi tay khéo léo để đỡ và chuyền bóng không bị rơi. Từ đó các con đam mê học môn Toán.

Cùng với các trò chơi tôi thiết kế ở trên để giảng dạy vào một hoạt động thích hợp trong một tiết học thì còn có trò chơi, game được đưa vào xuyên suốt tiết Toán như trò chơi học tập “Đào vàng”, “Đi chợ”, “Đi tìm kho báu”, Các trò chơi đó đều tạo hứng thú cho học sinh học Toán. Kiến thức Toán học vào trí nhớ của các em rất nhẹ nhàng mà sâu sắc, hiệu quả.

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

TSHS	KẾT QUẢ (ĐIỂM)					
32	10	9	8 - 7	6 - 5	Điểm > 5	Điểm < 5
SL	18	5	8	1	32	0
TL	56.3%	15.6%	25.0%	3.1 %	100%	0%

So sánh đối chứng kết quả khảo sát trước và sau khi thực hiện SKKN:

TSHS	Điểm		Đầu năm học	Cuối năm học
32	10	SL	1	18
		TL	3.1%	56,3%
	9	SL	3	5
		TL	9.4%	15.6%
	8 - 7	SL	8	8
		TL	25.0 %	25.0%
	6 - 5	SL	15	1
		TL	46.9 %	3.1%
	Điểm > 5	SL	27	32
		TL	84.4 %	100%
	Điểm < 5	SL	5	0
		TL	15.6 %	0%

Ngoài ra, trong năm học 2023 - 2024, học sinh lớp 2A1 do tôi giảng dạy và chủ nhiệm còn đạt được các thành tích sau:

Kỳ thi	Cấp tổ chức	Môn	Giải Nhất	Giải Nhì	Giải Ba	Giải KK	Tổng Số
Đấu trường VioEdu	Trường	Toán	1	2	2	4	9
		Tiếng Việt			2	8	10
	Huyện	Toán		1		1	2
Viết chữ đẹp	Trường		1		1	2	4
Toán Quốc tế TIMO			HC Vàng	HC Bạc	HC Đồng	KK	
	Vòng thi Quốc gia	Toán			1		1
	Vòng thi Quốc tế	Toán	1				1

- Những thông tin cần được bảo mật: (không có)

- Các điều kiện cần thiết để áp dụng SKKN: Cơ sở vật chất trong phòng học có mạng internet, ti vi hoặc máy chiếu, máy tính, bảng từ.

- ***Đánh giá lợi ích thu được hoặc dự kiến có thể thu được do áp dụng sáng kiến theo ý kiến của tác giả:*** Sau khi thực hiện các trò chơi học tập đó, tôi thấy dễ dàng kiểm tra nhận thức được của học sinh, đánh giá được chính xác năng lực và giúp học sinh thêm tự tin, bạo dạn. Sau mỗi tiết học, học sinh không chỉ có thêm được những kiến thức bổ ích mà các em còn được phát triển năng lực giao tiếp, hợp tác. Đồng thời từ đó hình thành và phát triển khả năng tư duy toán học nhanh cho học sinh. Thông qua trò chơi giáo viên giáo dục và liên hệ được nhiều điều trong thực tế cuộc sống cho học sinh. Từ đó các em học sinh được phát triển cả phẩm chất chăm chỉ, trung thực, lòng nhân ái và biết chia sẻ; có ý thức tự giác, chủ động, tích cực hơn trong học tập, trong cuộc sống. Kết quả bài kiểm tra cuối năm cao hơn đầu năm học. Điều đó chứng minh cho thành công của SKKN này.

- ***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:*** Sau khi các đồng chí cùng khối 2 được tôi chia sẻ bài giảng để áp dụng thử SKKN này vào giảng dạy đều thấy chất lượng các tiết toán có lồng ghép trò chơi được học sinh thích học hơn và học rất tích cực. Kết quả khảo sát trước khi áp dụng SKKN thấp hơn kết quả khảo sát bằng bài kiểm tra cuối năm học.

Tôi xin chân thành cảm ơn Hội đồng sáng kiến!

Tôi xin cam đoan Sáng kiến kinh nghiệm này là do tự tôi viết, không sao chép nội dung của người khác.

Ba Vì, ngày 8 tháng 5 năm 2024

Tác giả

Lê Thị Lâm

PHIẾU NHẬN XÉT ĐÁNH GIÁ

- Họ tên tác giả: **LÊ THỊ LÂM**

Tên đề tài: *“Một số trò chơi học tập giúp học sinh lớp 2 hứng thú học Toán, nâng cao hiệu quả và chất lượng dạy học Toán”*

- **Lĩnh vực: Toán**

STT	Tiêu chuẩn	Điểm tối đa
1	Sáng kiến có tính mới	
1.1	Hoàn toàn mới, được áp dụng đầu tiên	27/30
1.2	Có cải tiến so với giải pháp trước đây với mức độ khá	
1.3	Có cải tiến so với giải pháp trước đây với mức độ trung bình	
1.4	Không có tính mới hoặc sao chép từ các giải pháp đã có trước đây	
Nhận xét: Các giải pháp đưa ra trong sáng kiến có tính mới, sáng tạo và được áp dụng lần đầu tiên.		
2	Sáng kiến có tính áp dụng	
2.1	Có khả năng áp dụng trong phạm vi toàn ngành hoặc rộng hơn	26/30
2.2	Có khả năng áp dụng trong đơn vị và có thể nhân ra một số đơn vị có cùng điều kiện	
2.3	Có khả năng áp dụng trong đơn vị	
2.4	Không có khả năng áp dụng trong đơn vị	
Nhận xét: SKKN này có tính ứng dụng cao, có thể áp dụng được trong phạm vi toàn ngành hoặc rộng hơn.		
3	Sáng kiến có tính hiệu quả	
3.1	Có hiệu quả, đem lại lợi ích kinh tế - xã hội, có tính lan tỏa	27/30
3.2	Có hiệu quả, đem lại lợi ích kinh tế - xã hội	
3.3	Có hiệu quả, lợi ích phù hợp với mức độ phù hợp tại đơn vị	
3.4	Không có hiệu quả cụ thể	
Nhận xét: Nội dung đảm bảo tính khoa học, chính xác, các giải pháp đưa ra phù hợp với tình hình thực tiễn, dễ áp dụng, mang lại hiệu quả cao và có tính lan tỏa.		
4	Diễn trình bày	
4.1	Trình bày khoa học, hợp lý	10/10
4.2	Trình bày chưa khoa học, chưa hợp lý	
Nhận xét: SKKN trình bày văn bản đúng quy định, thiết kế đẹp; trình bày khoa học, hợp lý.		
Tổng cộng: 90 điểm		

Đánh giá: ☒ Đạt (>70 điểm). ☐ Không đạt
CHỦ TỊCH HỘI ĐỒNG SÁNG KIẾN CƠ SỞ

MỤC LỤC

Mục	Nội dung	Trang
I	ĐẶT VẤN ĐỀ	1
1.	Tính cấp thiết phai 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
1.1	Cách làm cũ	2
1.1.1	Ưu điểm của cách làm cũ	3
1.1.2	Nhược điểm của cách làm cũ	3
1.2	Phân tích nhược điểm	3
2	Giải pháp thực hiện sáng kiến để giải quyết vấn đề	4
2.1	Trò chơi học tập trong tiết Toán ở lớp 2	4
2.1.1	Giải pháp 1: Thiết kế các trò chơi trong hoạt động Khởi động	5
2.1.2	Giải pháp 2: Thiết kế các trò chơi trong hoạt động Luyện tập - Thực hành	5
2.1.3	Giải pháp 3: Thiết kế các trò chơi trong hoạt động Vận dụng - Trải nghiệm	8
2.1.4	Giải pháp 4: Thiết kế một số trò chơi khác trong khi dạy tiết Toán lớp 2	11
2.3.5	Giải pháp 5: Ứng dụng công nghệ thông tin vào thiết kế các trò chơi học tập trong môn Toán lớp 2	12
3	Kết quả sau khi áp dụng giải pháp sáng kiến tại đơn vị	15
3.1	Về phía học sinh	15
3.2	Về phía giáo viên	15
4	Hiệu quả của sáng kiến	17
4.1	Hiệu quả về khoa học	18
4.2	Hiệu quả về kinh tế	18
4.3	Hiệu quả về xã hội	18
5	Tính khả thi	19
6	Thời gian thực hiện đề tài, sáng kiến	19
7	Kinh phí thực hiện đề tài, sáng kiến	19
III	KIẾN NGHỊ, ĐỀ XUẤT	19
1	Về phía Phòng Giáo dục và Đào tạo	19
2	Về phía các nhà trường Tiểu học	20
3	Về phía giáo viên	20
4	Về phía gia đình học sinh	20
	Tài liệu tham khảo	
	Mục lục	

NỘI DUNG CỦA SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM

I. ĐẶT VẤN ĐỀ:

1. Tính cấp thiết phải tiến hành sáng kiến:

Hạnh phúc lớn lao nhất của các em học sinh khi được cấp sách đến trường là được học đọc, học viết và tư duy toán học. Biết đọc, biết viết và tư duy tốt là các em đã có trong tay chiếc chìa khoá để mở cửa kho tàng văn hóa của nhân loại bước vào chiếm lĩnh tri thức làm hành trang vững chắc tiến bước vào tương lai.

Trong hệ thống giáo dục phổ thông nói chung và cấp Tiểu học nói riêng, Toán học là một môn học có vị trí đặc biệt quan trọng. Môn Toán giúp các em phát triển tư duy từ tư duy trực quan đến tư duy trừu tượng, từ tư duy cụ thể đến tư duy khái quát. Có tư duy tốt là điều kiện thuận lợi giúp các em có khả năng học tốt tất cả các môn học khác.

Đối với học sinh lớp 2, thì môn Toán đóng vai trò là cái gốc, là nền móng cho các em học môn Toán ở các lớp tiếp sau. Đồng thời, tiếp nối kiến thức toán học của lớp 1, Toán lớp 2 giúp học sinh có kiến thức sâu hơn vào môn Toán, tạo cho các em biết vận dụng những kiến thức thực tế phục vụ cho đời sống lao động thực tiễn.

Đồng thời, Toán học còn rèn luyện khả năng tư duy sáng tạo độc lập, đòi hỏi tính khoa học và chính xác cao nhằm phát triển trí thông minh toàn diện và hình thành phong cách sống cho học sinh. Những năm gần đây, Bộ Giáo dục và Đào tạo yêu cầu đổi mới phương pháp dạy học nhằm phát huy năng lực của học sinh. Đó là phương pháp tích cực giúp cho học sinh biết tự giác, chủ động chiếm lĩnh kiến thức và biết vận dụng sáng tạo vào làm bài tập. Điều đó càng được khẳng định rất rõ ràng khi dạy các tiết Toán có tổ chức các trò chơi học tập

Bản thân tôi đã nhiều năm giảng dạy trực tiếp với học sinh lớp 2, nên tôi đã hiểu rõ tâm lý đó của các em rất tò mò, thích khám phá nên tôi luôn cố gắng tìm tòi, thiết kế tạo ra cách dạy thật nhẹ nhàng, sinh động, gây hứng thú cho các em. Sao cho **“Học mà vui - Vui mà học”**. Vui chơi như thế nào để sau mỗi trò chơi học tập vẫn đạt được hiệu quả là học sinh hiểu, nhớ và vận dụng tốt được các kiến thức vừa học vào làm đúng bài tập theo yêu cầu. Thông qua trò chơi học tập giúp học sinh dễ dàng nhớ được kiến thức một cách tự nhiên, nhớ được kiến thức lâu hơn và không có cảm giác bị nhồi nhét, áp lực hay mệt mỏi vì học. Vì thế, trò chơi học tập tạo sự hứng thú nhất trong các tiết học. Các trò chơi có nội dung toán học đã giúp các tiết Toán vốn khô khan, khó học, mang tính thực hành cao, đòi hỏi sự chính xác tuyệt đối và khó nhớ trở thành các tiết học rất bổ ích, lí thú, như món quà dành tặng cho các em trong các tiết Toán. Thông qua các trò chơi, các em sẽ lĩnh hội được các tri thức toán học một cách nhẹ nhàng, tự nhiên, củng cố và khắc sâu các kiến thức một cách vững chắc, tạo cho các em niềm say mê, hứng thú trong học tập và trong việc làm. Khi đưa ra được các trò chơi toán học một cách thường xuyên, khoa học ở tất cả các tiết dạy thì chất lượng và hiệu quả của các tiết toán được khẳng định là được nâng cao rõ rệt.

Với những lí do trên, đồng thời để nâng cao trình độ chuyên môn nghiệp vụ sư phạm cho bản thân nên tôi đã mạnh dạn chọn sáng kiến kinh nghiệm: ***“Một số trò chơi học tập giúp học sinh lớp 2 hứng thú học Toán, nâng cao hiệu quả và chất lượng dạy học Toán”***

2. Mục tiêu của đề tài, sáng kiến:

Bản thân tôi đã lựa chọn sáng kiến kinh nghiệm: ***“Một số trò chơi học tập giúp học sinh lớp 2 hứng thú học Toán, nâng cao hiệu quả và chất lượng dạy học Toán”*** để giúp học sinh lớp 2 hứng thú với các tiết học Toán và ghi nhớ được chắc chắn các kiến thức Toán học một cách nhẹ nhàng, tự nhiên, sâu sắc nhất.

Khi học sinh tham gia tích cực vào các trò chơi học tập, các em biết cố gắng, nỗ lực hết mình vì đội nhóm, vì màu cờ sắc áo; biết chia sẻ, hỗ trợ, giúp đỡ đồng đội kịp thời. Từ đó được rèn luyện để có ý thức kỷ luật tốt; phát triển được các năng lực giao tiếp, hợp tác và các phẩm chất chăm chỉ, tính đoàn kết.

Hơn nữa, khi học sinh nhận biết, vận dụng và làm tốt các bài tập toán giúp cho các em phát triển năng lực quan sát, năng lực phán đoán, năng lực tư duy và óc suy luận logic, khả năng so sánh đối chiếu, phân tích, tổng hợp, sớm phát triển tư duy trừu tượng. Từ đó các em học sinh được phát triển tư duy toán học và có tư duy tốt hơn, giúp học tốt các môn học khác .

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

3.1. Thời gian nghiên cứu:

Năm học 2023 - 2024 (Từ tháng 9/2023 đến tháng 5/2024)

3.2. Đối tượng nghiên cứu trong sáng kiến kinh nghiệm là “Một số trò chơi học tập giúp học sinh lớp 2 hứng thú học Toán, nâng cao hiệu quả và chất lượng dạy học Toán” chính là việc giúp học sinh ghi nhớ và vận dụng tốt các kiến thức toán học vào giải bài tập toán gắn với các tình huống cụ thể trong thực tế ở các tiết Toán của lớp 2 thông qua các trò chơi học tập.

3.3. Phạm vi nghiên cứu: Là 32 học sinh lớp 2A1 do tôi giảng dạy và chủ nhiệm.

II. NỘI DUNG CỦA SÁNG KIẾN

1. Hiện trạng vấn đề:

Do trường tôi là một trong những trường thuộc xã miền núi, còn gặp rất nhiều khó khăn. Năm học 2023-2024, tôi được BGH phân công chủ nhiệm và giảng dạy lớp 2A1 của trường Tiểu học Ba Trại A, tôi có khảo sát thực tế qua giờ dạy môn Toán của giáo viên cùng trường, tôi nhận thấy như sau:

1.1. Cách làm cũ:

**** Đối với dạng bài mới:***

- Thông thường các tiết dạy giáo viên bám sát yêu cầu cần đạt và sử dụng sách giáo khoa để dẫn dắt và hướng dẫn học sinh hiểu nội dung kiến thức mới.
- Sau đó giáo viên cho học sinh bài tập vận dụng mức nhận biết để kiểm tra các kiến thức lý thuyết mới vừa học.

- Giáo viên yêu học sinh thực hiện lần lượt các bài tập có trong sách và vở bài tập theo cá nhân là chủ yếu.

- Mời học sinh chữa bài và nhận xét; Giáo viên chốt kiến thức và liên hệ mở rộng.

*** Đối với dạng bài Luyện tập:**

- Nội dung: Giáo viên thường yêu cầu học sinh làm các bài tập Toán trong sách và vở bài tập của môn Toán.

- Hình thức: Giáo viên rất coi trọng hình thức luyện tập cá nhân như cho làm bảng con, làm vở bài tập, mời lên bảng hoặc trả lời miệng. Sau đó mời học sinh khác nhận xét, chữa bài; giáo viên chốt kiến thức và liên hệ giáo dục học sinh.

1.1.1. Ưu điểm của cách làm cũ:

- Giáo viên nhiệt tình, truyền thụ cho học sinh đầy đủ nội dung bài học theo đúng yêu cầu cần đạt, bám sát kế hoạch dạy học và sách giáo khoa; dạy đúng nội dung kiến thức của các bài.

- Học sinh ngoan, rất thích được khám phá, tiếp thu kiến thức mới, có tinh thần thi đua học tập, đa số học sinh làm hết các bài tập Toán theo yêu cầu đúng giờ.

1.1.2. Nhược điểm của cách làm cũ:

- Tiết học còn trầm, học sinh ít hứng thú và căng thẳng khi học.
- Nội dung bài học bị bó hẹp theo sách giáo khoa Toán và Vở bài tập Toán.
- Chưa có nhiều hình thức tổ chức lớp học, các hoạt động trong tiết học chủ yếu chỉ là hoạt động cá nhân.

- Học sinh chưa tự tin, nhút nhát, còn chưa bạo dạn trong việc hỏi thầy, hỏi bạn; một số em chưa hợp tác với giáo viên, còn nói chuyện và làm việc riêng trong giờ học.

- Giáo viên chưa khai thác được nhiều kênh hình, ít hoặc thiếu đồ dùng dạy học.

1.2. Phân tích nhược điểm:

- Giáo viên còn chưa thực sự đầu tư công sức và thời gian vào nghiên cứu soạn giảng và ứng dụng công nghệ thông tin vào giờ dạy nên tiết học còn trầm, ít hứng thú và căng thẳng cho người học.

- Sách Toán và vở bài tập Toán 2 được giáo viên sử dụng trung thành với nội dung các bài trong đó nên chưa có nhiều nội dung kiến thức mở, chưa có nhiều bài toán gắn với tình huống trong thực tế cuộc sống để học sinh được tiếp cận.

- Kỹ năng thiết kế và tổ chức các hoạt động dạy học bằng các hình thức khác nhau của một số giáo viên còn hạn chế, còn ngần ngại,... nên chưa tự tin để thiết kế và tổ chức trò chơi khi dạy Toán.

- Giáo viên chưa chủ động sưu tầm và tổ chức được nhiều trò chơi, chưa lên kế hoạch ứng dụng trò chơi vào trong các bài giảng, ngại phải làm và chuẩn bị một số đồ chơi nên chưa cuốn hút được học sinh, tiết học trầm và học sinh ít phát biểu.

- Còn một số học sinh chưa thực sự chú ý đến lời giảng và thao tác của giáo viên, nghe giáo viên giảng nhưng thấy khó nhớ, chưa hiểu sâu sắc nội dung kiến thức bài học.

- Có một số giáo viên quan niệm, sử dụng trò chơi và các đồ dùng dạy học, tranh ảnh, trong các bài giảng làm cho mất thời gian, lớp học ồn ào ảnh hưởng đến lớp bên cạnh và ảnh hưởng đến quỹ thời gian chung của tiết học. Coi thuyết trình là phương pháp dạy học chính, sau đó yêu cầu làm bài tập theo hướng thụ động, nhồi nhét, chỉ nghe và ghi chứ chưa quan tâm, chưa chú trọng đến tâm lý của học sinh lớp 2 còn đang ở lứa tuổi tư duy trực quan là chính.

Các nhược điểm đó được tôi minh chứng bằng việc khảo sát tiết Toán như sau:

*** Số liệu khảo sát trước khi thực hiện SKKN:-**

Minh chứng 1 + 2: (Đề bài khảo sát và bài làm của 2 học sinh) (Phần phụ lục)

Minh chứng 3: Kết quả bài làm qua phiếu bài tập của học sinh được thống kê bằng bảng sau:

TSHS	KẾT QUẢ (ĐIỂM)					
32	10	9	8 - 7	6 - 5	Điểm > 5	Điểm < 5
SL	1	3	8	15	27	5
TL	3.1%	9.4%	25.0%	46.9%	84.4 %	15.6%

Nhìn bảng trên, tôi cụ thể hóa số học sinh làm đúng hoàn toàn và bài làm có sai như sau:

Tổng số học sinh	Bài làm đúng hoàn toàn	Bài làm có sai
32 em		
SL	1	31
TL	3.1%	96.9%

Các lỗi sai của 31 học sinh lớp 2A1 được chia ra cụ thể như sau:

Tổng số học sinh	Nguyên nhân 31 học sinh làm sai kết quả		
31 em	Đọc lướt đề bài	Chưa hiểu kỹ yêu cầu của đề bài	Làm bài chưa cẩn thận
SL	11	5	15

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

Đối với học sinh Tiểu học nói chung và học sinh lớp 2 nói riêng, chơi là một nhu cầu cần thiết. Có thể nói nhu cầu chơi quan trọng như nhu cầu ăn, nhu cầu ngủ, học tập trong đời sống hàng ngày của các em. Chính vì vậy nên các em học sinh lớp 2 luôn tìm mọi cách tranh thủ mọi thời gian trong mọi điều kiện để chơi. Được chơi các em rất tích cực, tự giác và chủ động tham gia.

2.1. Trò chơi học tập trong tiết Toán ở lớp 2:

Để khắc phục hiện trạng trên và tạo hứng thú học toán cho học sinh lớp 2 tôi đã kiên trì, tích cực suy nghĩ, thiết kế lồng ghép một số trò chơi học tập cụ thể vào tiết Toán khi dạy trực tiếp trên lớp cho học sinh như sau:

2.1.1. Giải pháp 1: Thiết kế các trò chơi trong hoạt động Khởi động

Bản thân tôi tích cực đầu tư công sức và thời gian vào nghiên cứu soạn giảng và đẩy mạnh ứng dụng công nghệ thông tin vào giờ dạy để cuốn hút học sinh, tạo cho các em hứng thú, thích học và chủ động khám phá, chủ động luyện tập nên tiết học trở nên sôi nổi, nhẹ nhàng, không gây căng thẳng cho người học.

Tôi có thể thay đổi phần nội dung bài mới, cho thêm hoặc thay thế các bài tập Toán có nội dung gần gũi thực tế ở sách giáo khoa khác trong tủ sách mềm và kho học liệu phù hợp với đối tượng học sinh của lớp vào giảng dạy.

Ví dụ 1: Khi dạy bài: Phép cộng các số trong phạm vi 100

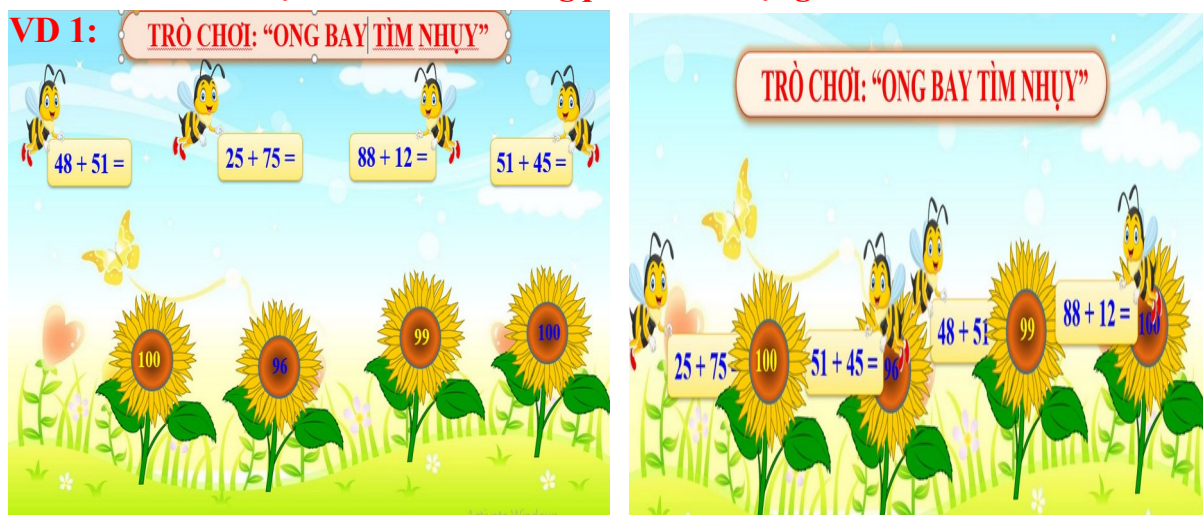
a. Cách làm cũ: Khi dạy hoạt động khởi động, tôi yêu cầu học sinh lấy bảng con, 2 học sinh lên bảng thực hiện 4 phép tính: $48 + 51$; $25 + 75$; $88 + 12$; $51 + 45$ rồi nhận xét, chữa bài. Cách dạy như vậy làm cho học sinh thấy căng thẳng và ít hứng thú khi học. Kết quả: Còn 5 em chưa làm xong, thực hiện hết 9 phút.

b. Cách làm mới: Vào tiết Toán tôi mở tivi và kết nối máy tính, trình chiếu đoạn nhạc cho cả lớp hát và vận động theo. Sau đó cùng các con đến với một trò chơi “Ông bay tìm nhụy” để cả lớp “Vui mà học - Học mà vui”

- + Bước 1: Giáo viên nêu cách chơi cho học sinh nắm được.
- + Bước 2: Học sinh tích cực quan sát và suy nghĩ để làm bài nhanh nhất.
- + Bước 3: Nhận xét kết quả bài làm.
- + Bước 4: Tổng kết trò chơi, khen học sinh.

c. Kết quả: 100% học sinh hứng thú học, làm bài nhanh, hết 4 phút.

Ảnh minh họa các trò chơi trong phần khởi động:



d. Đánh giá: Giáo viên thiết kế trò chơi và ứng dụng CNTT vào soạn giảng hoạt động khởi động cuốn hút được sự tập trung chú ý của học sinh, các em rất hứng thú tham gia tích cực vào chơi trò chơi, thông qua chơi kiến thức đã “đi” vào trí nhớ của các em rất nhẹ nhàng, sâu sắc và nhớ lâu.

2.1.2. Giải pháp 2: Thiết kế các trò chơi trong hoạt động Luyện tập - Thực hành

Giáo viên coi các bài tập trong hoạt động Luyện tập - Thực hành ở sách giáo khoa là ngữ liệu tham khảo, tích cực nghiên cứu, mạnh dạn thay đổi nội dung trong

tiết học để tiết học đó hay hơn, học sinh được học nhiều kiến thức hơn, mở mang tư duy và phát triển được năng lực toán học tốt hơn

Ví dụ 1: Khi dạy Tiết 114: Ngày - Giờ

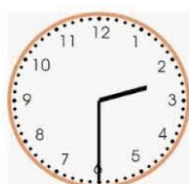
a. Cách làm cũ: Trong hoạt động Luyện tập - Thực hành, khi dạy học sinh làm bài tập quan sát các đồng hồ trong sách và ghi giờ vào dưới mỗi đồng hồ. Giáo viên thường hỏi học sinh: Đồng hồ A chỉ mấy giờ? Vì sao con biết? Rồi cho học sinh khác nhận xét, nếu thấy đúng giáo viên cho học sinh ghi vở bài tập. Cứ thực hiện cách dạy tiếp như vậy với các đồng hồ B, C, D, ... đến khi hết bài.



Đồng hồ A
chỉ 8 giờ



Đồng hồ B
chỉ 9 giờ



Đồng hồ C chỉ
14 giờ 30 phút



Đồng hồ D
chỉ 7 giờ rưỡi

+ **Kết quả:** Đa số các em học sinh biết làm bài nhưng lớp học trầm, có một số bạn chưa tập trung làm bài nên chưa biết làm và làm bài bị chậm. Học sinh chỉ được biết xem đồng hồ giờ đúng và giờ 30 phút (còn gọi là giờ rưỡi).

b. Cách làm mới:

+ **Nội dung:** Tiết Toán này tôi mạnh dạn thay đổi nội dung đồng hồ A chỉ 8 giờ bằng đồng hồ A chỉ 10 giờ 15 phút để các con có thêm kiến thức về giờ 15 phút. Như vậy sau tiết học các con biết xem đồng hồ giờ đúng, giờ 15 phút và hai cách gọi về giờ 3 phút (giờ rưỡi).

+ **Hình thức:** Thay thế cách dạy hỏi - đáp và ghi vở bằng hình thức tổ chức trò chơi “Tiếp sức” theo 2 đội, dưới lớp làm trọng tài để cả lớp “Vui mà học - Học mà vui”. Dùng máy tính có mạng internet và ti vi làm nhạc nền cổ vũ 2 đội chơi.

*** Trò chơi: “Tiếp sức”**

Trò chơi này được áp dụng phù hợp khi dạy các bài về số tự nhiên: Các số có hai chữ số, các số trong phạm vi 100, các số có ba chữ số, các số trong phạm vi 1000

- **Mục đích:** Trò chơi giúp cho các em học sinh có phản xạ nhanh, đoàn kết tốt, biết nêu cao tính tập thể và ý thức tích cực, chủ động.

- **Địa điểm:** Tại lớp học

- **Số lượng học sinh tham gia:** theo hai đội hoặc 4 đội, mỗi đội nhiều nhất 8 học sinh

- **Thời gian:** Hoạt động Luyện tập - Thực hành hoặc cuối các tiết Toán

- **Chuẩn bị:** Giáo viên cần in bài 2 bản giống nhau vào khổ A3

- **Cách chơi:** Giáo viên chia lớp thành 2 đội chơi. Mỗi đội sẽ có nhiệm vụ viết (gắn, hoặc nói) các số còn thiếu vào dãy số. Mỗi bạn chỉ được viết (gắn, nói) một số theo đúng yêu cầu. Đội nào làm đúng hết và nhanh hơn, viết (gắn, nói) các số đẹp sẽ chiến thắng.

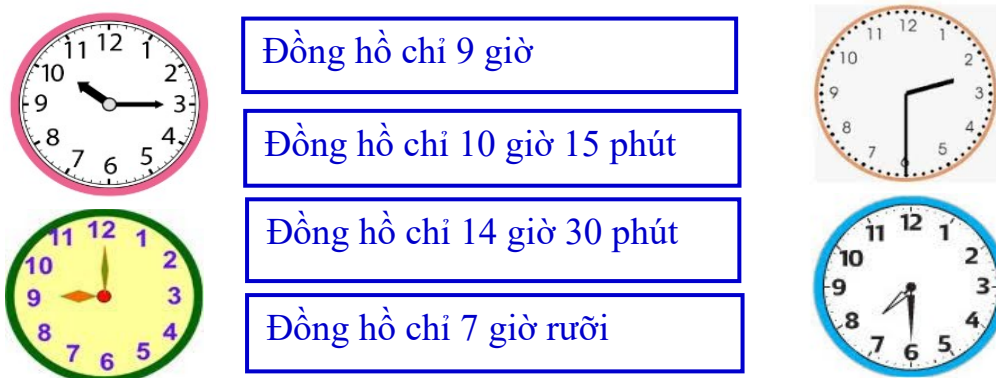
- **Cách tổ chức:** Cho 2 đội chơi; mỗi đội 4 thành viên. Sau khi giáo viên nêu cách chơi cho các bạn chơi thử rồi chơi thật.

- **Tổng kết trò chơi:** Giáo viên cùng các bạn còn lại dưới lớp làm trọng tài đánh giá phần sản phẩm của các đội chơi và tuyên bố đội chiến thắng.

- **Tuyên dương:** Giáo viên tuyên dương đội chiến thắng, cả lớp vỗ tay khen ngợi.

c. **Kết quả:** 100% học sinh hứng thú học, làm bài nhanh, chính xác, hết 1 phút 40 giây.

Ảnh minh họa trò chơi: “Tiếp sức”: Hãy nối đồng hồ với thời gian tương ứng



Ảnh minh họa cho trò chơi: “Tiếp sức”

(Hai đội đều làm đúng, Đội A nhanh hơn nên Đội A chiến thắng)

d. **Đánh giá:** Giáo viên thiết kế trò chơi “Tiếp sức”, “Xếp đúng thứ tự” và ứng dụng CNTT vào soạn giảng hoạt động Luyện tập - Thực hành cuốn hút được sự tập trung chú ý cao và chủ động của học sinh, các em tham gia rất tích cực vào chơi trò chơi, lớp học sôi nổi, có nhạc khi chơi tạo được tính thi đua cao, các thành viên của cả hai đội chơi làm bài rất nhanh hết có 1 phút 40 giây đến 2 phút. Thông qua chơi các em đã dễ dàng có kiến thức về xem giờ trên đồng hồ một cách chính xác

và xem đồng hồ đọc giờ rất nhanh; xếp được đúng thứ tự các số theo yêu cầu của bài tập. Từ đó tư duy Toán học và năng lực tư duy của các em được phát triển, kiến thức được vào trí nhớ của các em sẽ rất ấn tượng thông qua chơi mà học chứ không nhất thiết phải ghi thật nhiều chữ vào vở. Đồng thời, học sinh được phát triển cả năng lực giao tiếp, hợp tác và có tính đoàn kết cao cùng đội nhóm khi chơi trò chơi.

2.1.3. Giải pháp 3: Thiết kế các trò chơi trong hoạt động Vận dụng - Trải nghiệm

Giáo viên tích cực trau dồi từ đồng nghiệp, từ phụ huynh học sinh, tham khảo trên kho học liệu điện tử của nhà trường, trên thư viện bài giảng điện tử Violet, tìm kiếm và tham gia các lớp học nâng cao kỹ năng ứng dụng CNTT và thiết kế bài giảng Powerpoint để có khả năng ứng dụng CNTT tốt hơn vào soạn và giảng các tiết Toán. Biết thiết kế các game, các trò chơi phong phú bằng các phần mềm khác nhau, biết linh hoạt tổ chức các hình thức tổ chức dạy học tạo hứng thú học Toán cho học sinh để nâng cao chất lượng dạy học môn Toán.

Ví dụ 1: Khi dạy tiết toán tiết 98: Bảng nhân 5 (Tiết 2)

a. Cách làm cũ: Khi dạy hoạt động Vận dụng - Trải nghiệm của bài: **“Bảng nhân 5” (Tiết 2)**, giáo viên thường dạy như sau:

+ Cho học sinh cầm sách đọc đề bài và xác định lại yêu cầu của bài và hướng dẫn các con quan sát nhanh phép tính và tư duy nhanh để đọc kết quả.

+ Có giáo viên dùng bài giảng điện tử để dạy nhưng chỉ thiết kế điền kết quả của các phép tính cho trước (VD: $5 \times 2 = \dots$; $5 \times 7 = \dots$; $5 \times 4 = \dots$; ...). Khi trình chiếu từng phép tính học sinh sẽ nêu kết quả và giáo viên hiệu ứng cho kết quả phép tính hiện ra, nhận xét nội dung học sinh vừa làm đúng hay sai. Cứ như vậy cho đến khi hết bài tập đó.

+ Học sinh làm theo yêu cầu một cách thụ động, thời gian học hoạt động Vận dụng - Trải nghiệm nhàm chán, ít hấp dẫn học sinh, một số học sinh ngồi nghịch.

b. Cách làm mới: Tôi thiết kế Trò chơi: “Football Game”

- **Mục đích:** Giúp học sinh củng cố về các phép tính trong bảng nhân 5. Thông qua trò chơi giáo dục học sinh biết tuân thủ luật chơi đá bóng và chơi đá bóng để rèn luyện sức khỏe, phản xạ và tư duy,

- **Địa điểm:** Tại lớp học

- **Số lượng học sinh tham gia:** Cả lớp

- **Thời gian:** Cuối các tiết Toán

- **Chuẩn bị:** Giáo viên cần thiết kế trò chơi bằng game “foot ball” bằng bài giảng điện tử. Học sinh mỗi đội chơi có 1 bảng con và phấn

- **Cách chơi:** Giáo viên chiếu slide có ghi phép tính lên tivi, học sinh nhanh mắt, tư duy ngay và nhanh tay ghi kết quả vào bảng con theo đúng yêu cầu của đề bài. Nếu kết quả đúng sẽ ghi được 1 bàn thắng cho đội của mình.

- **Cách tổ chức:** Chia 2 đội chơi; mỗi đội chơi có 5 thành viên, mỗi đội có 1 bảng con và phấn, có 1 đội trưởng nhanh tay ghi kết quả còn các bạn khác cùng nghĩ

và đọc cho bạn đội trưởng viết nhanh. Cử 2 bạn làm trọng tài ghi số bàn thắng mỗi đội ghi được. Sau khi giáo viên nêu cách chơi cho các bạn chơi thử rồi chơi thật.

- **Tổng kết trò chơi:** Giáo viên cùng các bạn còn lại dưới lớp làm trọng tài đánh giá phần bài làm của các đội chơi và tuyên bố đội chiến thắng.

- **Tuyên dương:** Giáo viên tuyên dương đội chiến thắng, cả lớp vỗ tay khen ngợi.

c. **Kết quả:** Học sinh cả lớp rất hào hứng, phấn khởi khi được chơi trò chơi học tập “Football Game”. Thời gian củng cố bảng nhân 5 chỉ hết hơn 2 phút.

Ảnh minh họa cho trò chơi: “Football Game”



Ví dụ 2: Khi dạy Toán Tiết 142:
Luyện tập

Bài 3: Tính nhẩm

$$200 + 400 = \dots\dots \quad 500 + 500 = \dots\dots$$

$$1000 - 300 = \dots\dots \quad 700 + 30 + 6 =$$

$\dots\dots$

a. **Cách làm cũ:** Giáo viên lựa chọn cho học sinh làm miệng hoặc làm luôn vào vở bài tập Toán.

b. **Cách làm mới:** Tôi nghiên cứu và thiết kế thành trò chơi: “Ai nhanh? Ai đúng?”

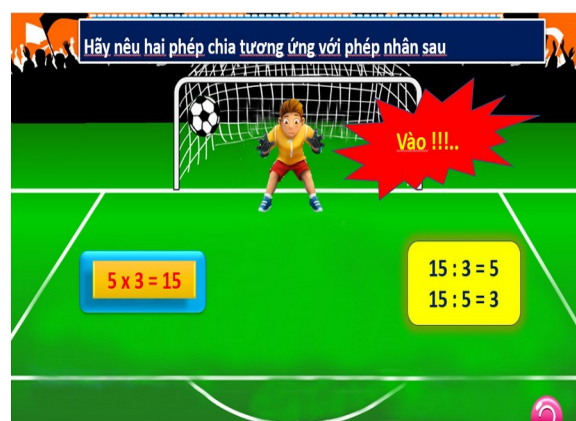
* **Trò chơi 4: “Ai nhanh? Ai đúng?”** vận dụng cho bài toán hoặc tiết Toán có nội dung củng cố lại kiến thức của các bài có phép tính cộng, trừ, nhân chia và các kiến thức có yếu tố hình học

VD 1: Em hãy nối các phép tính ở cột A với kết quả của phép tính ở cột B

VD 2: Em hãy nối đồng hồ với các giờ tương ứng.

- **Mục đích:** Giúp học sinh củng cố các phép tính cộng các số trong phạm vi 1000. Thông qua trò chơi giúp học sinh luyện kỹ năng tính nhẩm nhanh và chính xác.

- **Chuẩn bị:** 2 bảng nhựa cứng kẻ sẵn, ghi trước các phép tính trong hình chữ nhật và các số ghi kết quả của các phép tính trong hình tròn.



- **Địa điểm:** Tại lớp học

- **Số lượng học sinh tham gia:** Theo hai đội, mỗi đội 4 học sinh

- **Thời gian:** Cuối các tiết Toán

- **Cách chơi:** Thi đua giữa 2 đội Họa mi và Sơn ca, mỗi đội chơi 4 học sinh, xếp thành 2 hàng dọc và chơi tiếp sức. Khi quản trò (GV) hô: “Bắt đầu” bạn số 1 ở các đội chơi cầm bút lông nổi phép tính với kết quả đúng, sau đó đưa bút lông cho bạn số 2 và đi về cuối hàng. Trò chơi cứ lặp lại như vậy đến bạn cuối cùng của mỗi đội chơi. Các bạn dưới lớp cổ vũ cho cả hai đội chơi và hô: “Cố lên! Cố lên!”. Đội nào làm xong trước và kết quả đúng hết sẽ chiến thắng.

- **Cách tổ chức:** Chia 2 đội chơi; mỗi đội chơi có 4 thành viên (bằng số phép tính cần nối với kết quả). Sau khi giáo viên nêu cách chơi cho các bạn chơi thử rồi chơi thật.

- **Tổng kết trò chơi:** Giáo viên cùng các bạn còn lại dưới lớp làm trọng tài đánh giá phần sản phẩm của các đội chơi. GV đánh giá nhận xét: Cả 2 Đội Họa mi và Sơn ca đều hoàn thành tốt, bài làm đúng nhưng Đội Sơn ca nhanh hơn nên chiến thắng.

- **Tuyên dương:** Giáo viên tuyên dương đội Sơn ca, cả lớp vỗ tay khen ngợi.

c. Kết quả: 100 % học sinh tích cực theo dõi 2 đội chơi và cổ vũ nhiệt tình, nhận xét chính xác. Thời gian chỉ hết có hơn 1 phút.

Trò chơi: “Ai nhanh? Ai đúng?”

Em hãy nối phép tính với kết quả của phép tính:

ĐỘI HỌA MI		ĐỘI SƠN CA	
$200 + 400$	600	$200 + 400$	600
$1000 - 300$	700	$1000 - 300$	700



Ảnh minh họa trò chơi: “Ai nhanh? Ai đúng?”

d. Đánh giá: Giáo viên thiết kế trò chơi “Football Game” và “Ai nhanh? Ai đúng?” trong bài giảng Powerpoint vào hoạt động Vận dụng - Trải nghiệm đã giúp học sinh chủ động tập trung chú ý cao và nhanh chóng hệ thống hóa và củng cố, khắc sâu được toàn bộ kiến thức trọng tâm của tiết học. Đồng thời, học sinh được phát triển cả năng lực giao tiếp, hợp tác, phản xạ nhanh và phối hợp cùng các thành viên trong cùng đội chơi của mình.

2.1.4. Giải pháp 4: Thiết kế một số trò chơi khác trong khi dạy tiết Toán lớp 2

Giáo viên cần chủ động, tích cực sưu tầm và tổ chức được nhiều trò chơi, lập kế hoạch cụ thể cho từng trò chơi (Thời gian chơi bao lâu? Địa điểm chơi ở đâu? Cách chơi? Trò chơi nào đạt hiệu quả nhất? Cần chuẩn bị các đồ dùng nào cho phù hợp? ...) vào trong hoạt động nào của bài giảng? Làm thế nào để cuốn hút được 100% học sinh trong lớp và tiết học trở nên sinh động? Để từ đó kiến thức dù khó đến đâu học sinh vẫn nhớ và hiểu sâu sắc nội dung bài đã được học.

Ví dụ 1: Tiết 125: Em vui học Toán (Tiết 2)

Bài 3: Sử dụng các vỏ hộp và vật liệu tái chế để xây dựng một số mô hình theo ý tưởng của em

a. Cách làm cũ: Giáo viên dặn trước học sinh chuẩn bị các vỏ hộp và các đồ chơi có dạng hình khối, xếp ghép thành mô hình hôm có tiết học mang đến lớp nộp sản phẩm.

b. Cách làm mới: Tổ chức trò chơi “Ai sáng tạo nhất?”.

- Tôi hướng dẫn học sinh trước một tuần về nhà chuẩn bị các vật liệu tái chế, vỏ hộp vệ sinh sạch sẽ, các đồ chơi có dạng hình khối. Tôi mở google hàng ngày vào giờ nghỉ cho học sinh cả lớp tham khảo các mô hình lắp ghép để học sinh hình thành ý tưởng phù hợp với các vật dụng mình đang có rồi khi đến tiết học ở lớp mình sẽ thực hành.

+ Nội dung: Học sinh thỏa thích sáng tạo theo ý mình.

+ Hình thức: Tổ chức trò chơi “Ai sáng tạo nhất?” Cho học sinh làm việc theo nhóm đôi, góp vật liệu cùng xếp ghép ra sản phẩm yêu thích. Sau thời gian quy định, đại diện nhóm thuyết trình về mô hình nhóm mình.

c. **Kết quả:** Tất cả các nhóm học sinh trong lớp đều cùng bạn tạo được sản phẩm là mô hình sáng tạo, đẹp mắt.

Ảnh minh họa trò chơi “Ai sáng tạo nhất?”

Các sản phẩm học sinh xếp được từ các hình khối



d. **Đánh giá:** Giáo viên thiết kế trò chơi “Ai sáng tạo nhất?” tại lớp học trong tiết Toán 125. Thông qua thực hành học sinh phát triển được các năng lực tư duy, óc sáng tạo và rèn tính cẩn thận, khéo léo và đồng thời nuôi dưỡng ước mơ để sau này lớn lên sẽ tạo được các sản phẩm thật công hiến cho xã hội chứ không chỉ dừng ở mô hình như hôm nay xếp ghép được. Hơn nữa qua thực hành như vậy các con thêm yêu thích môn Toán

2.1.5. Giải pháp 5: Ứng dụng công nghệ thông tin vào thiết kế các trò chơi học tập trong môn Toán lớp 2

Mỗi giáo viên cần trang bị cho mình vốn kỹ năng ứng dụng công nghệ thông tin đáp ứng được yêu cầu công việc soạn và giảng dạy để tự tin thiết kế các trò chơi và các đồ dùng dạy học, tranh ảnh, video,... trong các bài giảng rất nhanh chóng tiện lợi mà không tốn kém. Khi dạy học sinh thấy hấp dẫn, cuốn hút sẽ tập trung, thời gian của tiết học sẽ đảm bảo. Coi trực quan là phương pháp dạy học chính, học sinh sẽ rất chú ý, được tương tác, thực hành nhiều các em sẽ hiểu bài kỹ và mong muốn được học tiết Toán mỗi ngày.

Ví dụ: Khi dạy tiết 85: Ôn tập về hình học và đo lường

a. **Cách làm cũ:** Giáo viên cho học sinh mở sách giáo khoa và thực hiện làm lần lượt các bài tập trong sách. Giáo viên củng cố, khắc sâu lại kiến thức bằng hình thức thuyết trình.

b. **Cách làm mới:** Tôi tìm tòi và thiết kế trò chơi “Chuyền bóng” lồng ghép vào bài giảng điện tử

+ Nội dung: Học sinh nhìn hình vẽ trên tivi, đến lượt được nhận bóng thì đọc nhanh tên hình đó và chuyền bóng tiếp cho bạn khác. Các hình vẽ có nội dung là đường thẳng, đường cong, đường gấp khúc, ... với các hình dạng, kích thước và màu sắc khác nhau

+ Hình thức: Tạo hình các nhân vật có số lượng bằng số lượng các hình vẽ, cho học sinh chơi theo đội, mỗi thành viên có quyền được nhận bóng và trả lời. Bạn nào trả lời đúng được khen bằng 1 tràng pháo tay, bạn trả lời sai hát tặng cả lớp 1 bài, không may bị rơi bóng sẽ mất lượt trả lời.

c. Kết quả: Học sinh thích thú và tập trung vào chơi trò chơi “Chuyện bóng” và kiến thức về hình học và đo lường được các em nhẹ nhàng hệ thống theo cách “Chơi mà học - Học mà chơi” rất thú vị, chất lượng tiết học ôn tập Toán trở nên hiệu quả.

Ảnh minh họa trò chơi “Chuyện bóng”:



d. Đánh giá: Giáo viên thiết kế trò chơi “Chuyện bóng” tại lớp học trong tiết Toán 85. Thông qua trò chơi học sinh được ôn tập, hệ thống hóa được các kiến thức về hình học và đo lường. Đồng thời được phát triển các năng lực hợp tác, tự học và giải quyết vấn đề cùng rèn luyện đôi tay khéo léo để đỡ và chuyền bóng không bị rơi. Từ đó các con đam mê học môn Toán.

Trong giảng dạy thực tế, tôi còn thiết kế nhiều trò chơi học tập khác để tạo hứng thú và nâng cao chất lượng và hiệu quả môn Toán. Đó là các trò chơi:

Trò chơi: “Rung chuông vàng”; Trò chơi: “Tinh mắt, nhanh tay”;

Cùng với các trò chơi tôi thiết kế ở trên để giảng dạy vào một hoạt động thích hợp trong một tiết học thì còn có trò chơi, game được đưa vào xuyên suốt tiết Toán như trò chơi học tập “Đào vàng”, “Đi chợ”, “Đi tìm kho báu”, Các trò chơi đó

đều tạo hứng thú cho học sinh học Toán. Kiến thức Toán học vào trí nhớ của các em rất nhẹ nhàng mà sâu sắc, hiệu quả.

Thứ Hai ngày 8 tháng 4 năm 2024

Tiết 146: Ki - lô - mét (Tiết 1)

Trò chơi: **“Rung chuông vàng”**

Chọn chữ cái trước câu trả lời đúng:

1 km = m

A. 10

B. 100

C. 1000

Ảnh minh họa trò chơi: “Rung chuông vàng” (Áp dụng vào Tiết 146)



* Sau khi thực hiện các trò chơi học tập đó, tôi thấy dễ dàng kiểm tra nhận thức được của học sinh, đánh giá được chính xác năng lực và giúp học sinh thêm tự tin, bạo dạn. Sau mỗi tiết học, học sinh không chỉ có thêm được những kiến thức bổ ích mà các em còn được phát triển năng lực giao tiếp, hợp tác. Đồng thời từ đó hình thành và phát triển khả năng tư duy toán học nhanh cho học sinh. Thông qua trò chơi giáo viên giáo dục và liên hệ được nhiều điều trong thực tế cuộc sống cho học sinh. Từ đó các em học sinh được phát triển cả phẩm chất chăm chỉ, trung thực, lòng nhân ái và biết chia sẻ; có ý thức tự giác, chủ động, tích cực hơn trong học tập, trong cuộc sống.

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

3.1. Về phía học sinh:

Học sinh lớp 2A1 do tôi giảng dạy rất yêu thích môn Toán, các em thường mong muốn, háo hức được học tiết Toán để khám phá tìm ra những điều mới thông qua các trò chơi học tập.

- Trong giờ học, học sinh rất tập trung chú ý học, tiếp thu bài tốt, hăng hái phát biểu xây dựng bài, chia sẻ ý kiến của mình và lắng nghe ý kiến của bạn. Không khí giờ học rất sôi nổi, hấp dẫn cuốn hút học sinh.

- Học sinh chủ động, tự giác và mạnh dạn trong giao tiếp, hứng khởi khi được nêu ý kiến. Thông qua đó các em học sinh được phát triển phẩm chất chăm chỉ, trách nhiệm và chia sẻ; phát triển các năng lực giao tiếp, hợp tác, thể hiện ý kiến cá nhân, tự học và tự giải quyết vấn đề,... của học sinh tiểu học.

3.2. Về phía giáo viên:

Giáo viên lĩnh hội và tích lũy được nhiều hơn kinh nghiệm lựa chọn và thiết kế các trò chơi học tập phù hợp nhất với nội dung bài và đối tượng học sinh, đảm bảo rèn đúng kĩ năng cho học sinh theo yêu cầu của bài tập. Giúp cho bản thân tôi thiết kế được nhiều trò chơi học tập nhanh nhất, tạo không khí nhẹ nhàng, sôi nổi trong tiết dạy, thấy hào hứng khi truyền thụ kiến thức.

Mình chứng 4: (Phiếu bài tập ngày 26/4/2024) (Phần Phụ lục)

Mình chứng 5: Ảnh bài làm của hai học sinh

Họ và tên học sinh: Nguyễn Như Quỳnh Lớp 2A1
Thứ Sáu ngày 26 tháng 4 năm 2024
PHIẾU BÀI TẬP
MÔN: TOÁN

Điểm	Lời nhận xét của cô giáo
<u>10</u>	<u>360. Khien.com.kien. Bai. Bai. Bai.</u>

I. PHẦN TRẮC NGHIỆM: (4 điểm) (4đ)
Khoanh vào chữ cái trước câu trả lời đúng:

Câu 1 (0,5đ): Số liền sau của 999 là:
A. 998 B. 990 C. 1000 đ D. 991

Câu 2 (0,5đ): Số gồm bốn trăm ba đơn vị được viết là:
A. 430 B. 403 đ C. 304 D. 340

Câu 3 (0,5đ): Dãy số được sắp xếp từ bé đến lớn là:
A. 245; 334; 423; 556 đ B. 423; 245; 334; 556
C. 556; 423; 334; 245 D. 423; 334; 556; 245

Câu 4 (0,5đ): Cho phép tính: $934 - 217 = 717$. Nối các số với thành phần tương ứng:
A. Số hạng B. Số bị trừ C. Số trừ D. Hiệu

Câu 5 (0,5đ): Nếu thứ Ba là ngày Giải phóng Miền Nam 30 tháng 4, thì thứ Ba tuần trước là ngày tháng 4. Số thích hợp điền vào chỗ chấm là:
A. 22 B. 23 đ C. 24 D. 25

Câu 6 (0,5đ): $1 \square 3 < 131$ Chữ số thích hợp cần điền vào ô trống là:
A. 1 hoặc 2 B. 0 hoặc 1 C. 0 hoặc 2 D. 0; 1 hoặc 2 đ

Câu 7 (0,5đ): Mỗi đôi đũa có 2 chiếc đũa. Vậy có 9 đôi đũa như thế có số chiếc đũa là:
A. 7 B. 9 C. 11 D. 18 đ

Câu 8 (0,5đ): Chọn hình thích hợp đặt vào dấu "?"
A.  B.  C.  đ D. 

II. PHẦN TỰ LUẬN: (6 điểm) (6đ)

Bài 1 (2 điểm): Tính

a) $570 + 44 - 60 = 614 - 60 = 554$ đ
b) $20 : 5 + 847 = 4 + 847 = 851$ đ
c) $2 \times 10 : 5 = 20 : 5 = 4$ đ
d) $761 - 280 - 300 = 481 - 300 = 181$ đ

Bài 2 (1 điểm): Đặt tính rồi tính

$283 + 26$	$583 + 307$	$584 - 28$	$967 - 439$
$\begin{array}{r} 283 \\ + 26 \\ \hline 309 \end{array}$	$\begin{array}{r} 583 \\ + 307 \\ \hline 890 \end{array}$	$\begin{array}{r} 584 \\ - 28 \\ \hline 556 \end{array}$	$\begin{array}{r} 967 \\ - 439 \\ \hline 528 \end{array}$

Bài 3 (1,5 điểm): Khối Một có 235 học sinh, khối 2 có 271 học sinh. Hỏi khối Hai có nhiều hơn khối Một bao nhiêu học sinh?
Đáp số: 36 học sinh đ

Bài 4 (1,5 điểm): Quan sát biểu đồ tranh các đồ chơi và điền số thích hợp vào chỗ chấm:

	Số đồ chơi của trẻ em						
Gấu							
Cá							
Rô-bốt							
Búp bê							

a) (0,5 điểm) Mỗi loại có bao nhiêu con? Điền số thích hợp vào ô trống:
 7 đ  8 đ  6 đ  5 đ

b) (0,5 điểm) Loại đồ chơi nhiều nhất có ... 8 ... con. đ
Loại đồ chơi ít nhất có ... 5 ... con. đ

c) (0,5 điểm) Số con búp bê ít hơn số con gấu là ... 2 ... con; đ
Tổng số con gấu và con rô-bốt nhiều hơn số con cá là ... 5 ... con. đ

(Bài của HS đạt điểm 10)

Họ và tên học sinh: Đinh Hoàng Duy..... Lớp 2A1
Thứ Sáu ngày 26 tháng 4 năm 2024
PHIẾU BÀI TẬP
MÔN: TOÁN

Điểm	Lời nhận xét của cô giáo
<u>8</u>	<u>Đầu làm đúng, cuối sai!</u> <u>Số chục, số hàng, số... năng đọc đề nhé!</u>

I. PHÂN TRẮC NGHIỆM: (4 điểm) (3đ)

Khoanh vào chữ cái trước câu trả lời đúng:

Câu 1 (0,5đ): Số liền sau của 999 là:
A. 998 B. 990 C. 1000 đ D. 991

Câu 2 (0,5đ): Số gồm bốn trăm bảy đơn vị được viết là:
A. 430 B. 403 đ C. 304 D. 340

Câu 3 (0,5đ): Dãy số được sắp xếp từ bé đến lớn là:
A. 245; 334; 423; 556 đ B. 423; 245; 334; 556
C. 556; 423; 334; 245 D. 423; 334; 556; 245

Câu 4 (0,5đ): Cho phép tính: $934 - 217 = 717$. Nội các số với thành phần tương ứng:
A. Số hạng B. Số bị trừ đ C. Số trừ D. Hiệu

Câu 5 (0,5đ): Nếu thứ Ba là ngày Giải phóng Miền Nam 30 tháng 4, thì thứ Ba tuần trước là ngày tháng 4. Số thích hợp điền vào chỗ chấm là:
A. 22 B. 23 đ C. 24 D. 25

Câu 6 (0,5đ): $1\square3 < 131$ Chữ số thích hợp cần điền vào ô trống là:
A. 1 hoặc 2 B. 0 hoặc 1 C. 0 hoặc 2 D. 0; 1 hoặc 2 đ

Câu 7 (0,5đ): Mỗi đôi đĩa có 2 chiếc đĩa. Vậy có 9 đôi đĩa như thế có số chiếc đĩa là:
A. 7 B. 9 C. 11 đ D. 18

Câu 8 (0,5đ): Chọn hình thích hợp đặt vào dấu " ? "
A. B. C. D.

II. PHÂN TỰ LUẬN: (6 điểm) (5,25đ)

Bài 1 (2 điểm): Tính
a) $570 + 44 - 60 = 554$ đ
b) $20 : 5 + 847 = 169$ đ
c) $2 \times 10 : 5 = 4$ đ
d) $761 - 280 - 300 = 181$ đ

Bài 2 (1 điểm): Đặt tính rồi tính

283 + 26 583 + 307 584 - 28 967 - 439

283	583	584	967
+ 26	+ 307	- 28	- 439
309 đ	890 đ	556 đ	528 đ

Bài 3 (1,5 điểm): Khối Một có 235 học sinh, khối 2 có 271 học sinh. Hỏi khối Hai có nhiều hơn khối Một bao nhiêu học sinh?

Giải:
 $271 - 235 = 36$ (hoặc 36) đ
Đáp số: 36 học sinh đ

Bài 4 (1,5 điểm): Quan sát biểu đồ tranh các đồ chơi và điền số thích hợp vào chỗ chấm:
Số đồ chơi của trẻ em

Đồ chơi	Số đồ chơi
Gấu	7
Cá	8
Rô-bốt	6
Búp bê	5

a) (0,5 điểm) Mỗi loại có bao nhiêu con? Điền số thích hợp vào ô trống:
 7 đ 8 đ 6 đ 5 đ

b) (0,5 điểm) Loại đồ chơi nhiều nhất có ... con.
Loại đồ chơi ít nhất có ... con.

c) (0,5 điểm) Số con búp bê ít hơn số con gấu là ... con.
Tổng số con gấu và con rô-bốt nhiều hơn số con cá là ... con.

(Bài của HS học tiền bộ)

Minh chứng 6:

TSHS	KẾT QUẢ (ĐIỂM)					
32	10	9	8 - 7	6 - 5	Điểm > 5	Điểm < 5
SL	18	5	8	1	32	0
TL	56.3%	15.6%	25.0%	3.1 %	100%	0%

Tổng số học sinh	Bài làm đúng hoàn toàn	Bài làm có sai
32 em		
SL	18	14
TL	56.3%	43.7%

Các lỗi sai của 14 học sinh lớp 2A1 được chia ra cụ thể như sau:

Tổng số học sinh	Nguyên nhân làm sai kết quả		
32 em	Đọc lướt đề bài	Chưa xác định đúng yêu cầu của bài	Làm bài chưa cẩn thận
SL	6	3	5

Minh chứng 7:

So sánh đối chứng kết quả khảo sát trước và sau khi thực hiện sáng kiến kinh nghiệm bằng số liệu như bảng sau:

TSHS	Điểm		Đầu năm	Cuối năm
32	10	SL	1	18
		TL	3.1%	56,3%
	9	SL	3	5
		TL	9.4%	15.6%
	8 - 7	SL	8	8
		TL	25.0 %	25.0%
	6 - 5	SL	15	1
		TL	46.9 %	3.1%
	Điểm > 5	SL	27	32
		TL	84.4 %	100%
	Điểm < 5	SL	5	0
		TL	15.6 %	0%

Minh chứng 8:

Ngoài ra, trong năm học 2023 - 2024, học sinh lớp 2A1 do tôi giảng dạy và chủ nhiệm còn đạt được các thành tích sau:

Kỳ thi	Cấp tổ chức	Môn	Giải Nhất	Giải Nhì	Giải Ba	Giải KK	Tổng Số
Đấu trường VioEdu	Trường	Toán	1	2	2	4	9
		Tiếng Việt			2	8	10
	Huyện	Toán		1		1	2
Viết chữ đẹp	Trường		1		1	2	4
Toán Quốc tế TIMO			HC Vàng	HC Bạc	HC Đồng	KK	
	Vòng thi Quốc gia	Toán			1		1
	Vòng thi Quốc tế	Toán	1				1

4. Hiệu quả của sáng kiến:

Là giáo viên trực tiếp giảng dạy học sinh lớp 2 nhiều năm, sau khi áp dụng SKKN **“Một số trò chơi học tập giúp học sinh lớp 2 hứng thú học Toán, nâng cao hiệu quả và chất lượng dạy học Toán”** vào lớp 2A1 năm học 2023-2024 tôi thấy sáng kiến kinh nghiệm này có hiệu quả như:

4.1. Hiệu quả về khoa học:

- Sáng kiến kinh nghiệm đã góp phần giúp cho cả giáo viên và học sinh thuận lợi cho việc xây dựng các bài tập, các trò chơi theo nhiều cấp độ, nhiều hình thức tổ chức phù hợp với các hoạt động và đối tượng học sinh.

- Khi đồng hành cùng các học sinh có năng khiếu môn Toán tham gia sân chơi Đấu trường Toán học VioEdu, cuộc thi Toán Quốc tế Kangaroo, Toán Quốc tế Timo giúp giáo viên bổ sung và nâng cao kiến thức chuyên môn cũng như hiệu quả giảng dạy, giúp học sinh có thêm nhiều kiến thức bổ ích, cả cô và trò cùng tiến bộ.

4.2. Hiệu quả về kinh tế:

- Sáng kiến kinh nghiệm đã giúp mà giảm thiểu việc phải mua và phụ thuộc vào nguồn tài liệu bên ngoài.

- Tiết kiệm được khoản tiền khi phải mời chuyên gia, giảng viên về bổ túc phần kiến thức. Giảm thiểu thời gian trên lớp của giáo viên và học sinh. Bên cạnh đó, là những hiệu quả gián tiếp lâu dài về mặt kinh tế như nâng cao hiệu suất công việc của giáo viên, giúp học sinh có hứng thú hơn với môn học và nghiên cứu khoa học,...

- Sáng kiến kinh nghiệm này được góp vào thư viện sáng kiến miễn phí để các thầy cô giáo cùng tham khảo và trau dồi để đội ngũ giáo viên cùng phát triển.

4.3. Hiệu quả về xã hội:

*** Về phía học sinh:**

- Giúp học sinh tiếp cận các kiến thức mới mẻ, thời sự, có phương pháp học tập đúng đắn. Các nghiên cứu khoa học hiện đại được đưa vào nhằm đem đến cái nhìn tổng quan cho học sinh về môn học nói riêng và quá trình nghiên cứu khoa học nói chung.

- Học sinh thêm yêu thích môn Toán, các em thường mong muốn, háo hức được học tiết Toán để khám phá tìm ra những điều mới thông qua các trò chơi học tập.

- Trong giờ học, học sinh rất tập trung chú ý học, tiếp thu bài tốt, hăng hái phát biểu xây dựng bài, chia sẻ ý kiến của mình và lắng nghe ý kiến của bạn. Không khí giờ học rất sôi nổi, hấp dẫn cuốn hút học sinh.

- Góp phần giúp học sinh hạn chế việc sử dụng điện thoại và các thiết bị điện tử, giảm các trường hợp học sinh tiểu học nghiện game,...

- Học sinh chủ động, tự giác và mạnh dạn trong giao tiếp, hứng khởi khi được nêu ý kiến. Thông qua đó các em học sinh được phát triển phẩm chất chăm chỉ, trách nhiệm và chia sẻ; phát triển các năng lực giao tiếp, hợp tác, thể hiện ý kiến cá nhân, tự học và tự giải quyết vấn đề,... của học sinh tiểu học.

*** Về phía giáo viên:**

- Giáo viên lĩnh hội và tích lũy được nhiều hơn kinh nghiệm lựa chọn và thiết kế các trò chơi học tập phù hợp nhất với nội dung bài và đối tượng học sinh, đảm bảo rèn đúng kỹ năng cho học sinh theo yêu cầu của bài tập. Giúp cho bản thân tôi thiết kế được nhiều trò chơi học tập nhanh nhất, tạo không khí nhẹ nhàng, sôi nổi trong tiết dạy, thấy hào hứng khi truyền thụ kiến thức.

- Có thêm kinh nghiệm quý khi phối hợp với phụ huynh học sinh để đồng hành và bồi dưỡng học sinh có năng khiếu.

*** Về phía gia đình học sinh và xã hội:**

- Các bậc phụ huynh học sinh biết cách dạy con học Toán thông qua các trò chơi học tập, đồng hành cùng con để phát triển các năng lực nổi trội của riêng con.
- Gia đình học sinh biết cách phối hợp với giáo viên trực tiếp giảng dạy con để rèn con theo đúng hướng bằng các phương pháp phù hợp với nhận thức và cá tính của con để đạt được hiệu quả.
- Biết động viên, khích lệ con kịp thời vào thời điểm thích hợp tạo động lực cho con có thêm niềm tin, tiếp thêm sức mạnh để cho con có sự tự tin tiếp tục phát huy và phát triển năng lực nổi trội của mình.
- Từ đó xã hội có thêm những công dân tích cực, biết làm việc và cống hiến cho cộng đồng, cho quê hương, cho đất nước tạo ra các sản phẩm tốt góp phần xây dựng quê hương, đất nước ngày càng giàu và đẹp.

5. Tính khả thi:

- Sau khi áp dụng sáng kiến kinh nghiệm này vào thực tế giảng dạy tôi thấy hiệu quả và chất lượng của môn toán lớp 2A1 do tôi chủ nhiệm nâng lên rõ rệt. Điều đó được khẳng định bằng kết quả khảo sát môn Toán đầu năm học và kết quả kiểm tra cuối học kỳ 2 năm học 2023-2024. Chứng minh sáng kiến kinh nghiệm *“Một số trò chơi học tập giúp học sinh lớp 2 hứng thú học Toán, nâng cao hiệu quả và chất lượng dạy học Toán”* có tính khả thi cao, không chỉ áp dụng cho tiết Toán của lớp 2 mà còn phù hợp với tất cả các khối lớp trong trường Tiểu học Ba Trại A và có thể nhân rộng đối với các trường học và cơ sở giáo dục khác.
- Các trò chơi học tập tôi đã thiết kế và sử dụng đều dễ làm, dễ áp dụng, học sinh hứng thú học và có hiệu quả khi dạy Toán nên giáo viên nào cũng có thể thực hiện lồng ghép vào các tiết dạy được.
- Thông qua các trò chơi học tập trong các tiết Toán, bên cạnh việc học sinh được hệ thống, hiểu thêm về kiến thức các em còn được phát triển các năng lực tư duy, năng lực hợp tác, năng lực thuyết trình, giải quyết vấn đề, ... và các phẩm chất chăm chỉ, trách nhiệm, trung thực nên sáng kiến kinh nghiệm này mang tính thực tiễn cao cần nhân rộng.

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

Một năm học 2023-2024 (Từ tháng 9/2023 đến tháng 5/2024)

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

Sáng kiến kinh nghiệm này do tôi nghiên cứu và thực hiện tại lớp 2A1 trường Tiểu học Ba Trại A chủ yếu bằng sự sáng tạo và nhờ các ứng dụng từ công nghệ thông tin không tốn kém về kinh tế.

III. KIẾN NGHỊ, ĐỀ XUẤT

Sau quá trình thực hiện đề tài này tôi có một số đề xuất nhỏ sau:

1. Về phía Phòng Giáo dục và Đào tạo:

- Phòng Giáo dục và Đào tạo nên tổ chức thường xuyên các buổi chuyên đề cho giáo viên các trường về “Đổi mới phương pháp dạy học”.
- Hàng năm tổ chức các cuộc thi Giải Toán cấp huyện cho học sinh Tiểu học.

2. Về phía các nhà trường Tiểu học:

- Các Nhà trường nên tổ chức các buổi giao lưu Toán, sân chơi Đấu trường toán học VioEdu, Toán Quốc tế Kangaroo, Thi giải Toán, ... cho học sinh.
- Các Nhà trường nên trang bị máy tính, máy chiếu hoặc tivi riêng có kết nối mạng Internet tại lớp học.
- Tạo điều kiện cho giáo viên tự bồi dưỡng, nâng cao trình độ chuyên môn và kỹ năng nghiệp vụ sư phạm.

3. Về phía giáo viên:

- Mỗi giáo viên cần đặc biệt quan tâm phát hiện, rèn luyện và bồi dưỡng học sinh có năng khiếu giải toán để học sinh học tập tiến bộ.
- Từ đầu năm học, mỗi giáo viên chủ nhiệm lớp nên dạy Toán theo dạng bài, chú trọng đến thiết kế và tổ chức các trò chơi học tập.
- Các thầy cô giáo giải toán giỏi trong trường sẽ nêu ra các biện pháp rèn hiệu quả cùng chia sẻ để bạn bè đồng nghiệp học tập nâng cao chuyên môn, nghiệp vụ.

4. Về phía gia đình học sinh:

- Các gia đình cần quan tâm thực sự đến việc học toán và kỳ thi giải toán của con em mình. Hằng ngày cần kết hợp với giáo viên kiểm tra vở và rèn luyện, bồi dưỡng cho các con.

Trên đây là một số kinh nghiệm nhỏ của tôi trong quá trình giảng dạy môn Toán. Với thời gian nghiên cứu, thực nghiệm trong một năm học và trong phạm vi lớp 2A1 gồm 32 học sinh nên trong quá trình thực hiện không tránh khỏi những thiếu sót và hạn chế.

Vậy tôi kính mong nhận được những góp ý chân thành của các bạn đồng nghiệp, của Hội Đồng sáng kiến và đặc biệt là ý kiến đóng góp của các Hội Đồng khoa học cấp trên cho sáng kiến kinh nghiệm của tôi được hoàn thiện hơn và được ứng dụng nhân rộng trong giảng dạy môn Toán ở các trường Tiểu học.

Tôi xin được cảm ơn sự giúp đỡ nhiệt tình và có trách nhiệm của các đồng chí ở tổ 2 nói riêng, các bạn đồng nghiệp nói chung và đặc biệt là Ban giám hiệu Trường Tiểu học Ba Trại A để tôi thực hiện thành công được sáng kiến kinh nghiệm này.

Tôi xin chân thành cảm ơn Hội đồng sáng kiến!

Tôi xin cam đoan Sáng kiến kinh nghiệm này là do tự tôi viết, không sao chép nội dung của người khác.

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

Ba Vì, ngày 8 tháng 5 năm 2024
Tác giả

Lê Thị Lâm

PHỤ LỤC

MỘT SỐ MINH CHỨNG CHO SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM

Minh chứng 1: Nội dung bài khảo sát đầu năm học

Sau khi học xong hết tiết 19 Toán lớp 2 tôi đã khảo sát qua phiếu học tập sau:

Họ và tên học sinh: Lớp 2A1

Thứ Sáu ngày 29 tháng 9 năm 2023

PHIẾU BÀI TẬP MÔN TOÁN

Điểm	Lời nhận xét của cô giáo
.....	

Bài 1 (4 điểm): Tính:

$3 + 9 = \dots\dots$

$5 + 6 = \dots\dots$

$6 + 8 = \dots\dots$

$9 + 7 = \dots\dots$

$9 + 3 = \dots\dots$

$6 + 5 = \dots\dots$

$7 + 8 = \dots\dots$

$7 + 9 = \dots\dots$

Bài 2 (2 điểm): Số?

$7 + \square = 12$

$23 + 50 + \square = 85$

$\square - 30 = 60$

$15 - 2 + 9 = \square$

Bài 3 (1 điểm): Đúng ghi Đ, sai ghi S

$29 \text{ dm} + 10 \text{ dm} = 30 \text{ dm} \quad \square$

$72 \text{ dm} - 12 \text{ dm} + 4 \text{ dm} = 64 \text{ dm} \quad \square$

Bài 4 (1 điểm): Điền dấu (< ; > ; =) thích hợp vào ô trống

$4 + 3 + 3 \quad \square \quad 4 + 6$

$9 + 1 + 7 \quad \square \quad 18$

Bài 5 (2 điểm):

Rổ thứ nhất có 9 quả cam, rổ thứ hai có 8 quả cam. Hỏi cả hai rổ đựng được tất cả bao nhiêu quả cam?

Phép tính: $\square \bigcirc \square = \square$

Trả lời: Cả hai ngăn đựng được tất cả $\square$ quả cam.

= =

Minh chứng 2: Bài làm của 2 học sinh

Họ và tên học sinh: Nguyễn Văn Tuấn..... Lớp 2A1
Thứ Sáu ngày 29 tháng 9 năm 2023
PHIẾU BÀI TẬP MÔN TOÁN
Tiết 10: Luyện tập

Điểm	Lời nhận xét của cô giáo
9	Bài làm bài sạch sẽ, đẹp, đúng. Đã chú ý tính toán, chỗ chính xác, rõ ràng.

Bài 1 (4 điểm): Tính:
3 + 9 = 12 đ 5 + 6 = 11 đ 6 + 8 = 14 đ 9 + 7 = 16 đ
9 + 3 = 12 đ 6 + 5 = 11 đ 7 + 8 = 15 đ 7 + 9 = 16 đ

Bài 2 (2 điểm): Số?
7 + 5 = 12 đ 23 + 50 + 22 = 85 đ
80 - 30 = 50 đ 15 - 2 + 9 = 22 đ

Bài 3 (1 điểm): Đúng ghi Đ, sai ghi S
29 dm + 10 dm = 30 dm S 72 dm - 12 dm + 4 dm = 64 dm Đ

Bài 4 (1 điểm): Điền dấu (<, >, =) thích hợp vào ô trống
4 + 3 + 3 = 10 4 + 6 > 9 + 1 + 7 > 18 đ

Bài 5 (2 điểm):
Rõ thứ nhất có 9 quả cam, rõ thứ hai có 8 quả cam. Hỏi cả hai rõ đựng được tất cả bao nhiêu quả cam?
Phép tính: 9 + 8 = 17 đ
Trả lời: Cả hai ngăn đựng được tất cả 17 quả cam. đ

Họ và tên học sinh: Đinh Văn Tuấn..... Lớp 2A1
Thứ Sáu ngày 29 tháng 9 năm 2023
PHIẾU BÀI TẬP MÔN TOÁN
Tiết 10: Luyện tập

Điểm	Lời nhận xét của cô giáo
6	Bài làm bài sạch sẽ, đẹp, đúng. Đã chú ý tính toán, chỗ chính xác, rõ ràng.

Bài 1 (4 điểm): Tính:
3 + 9 = 12 đ 5 + 6 = 11 đ 6 + 8 = 14 đ 9 + 7 = 16 đ
9 + 3 = 12 đ 6 + 5 = 11 đ 7 + 8 = 15 đ 7 + 9 = 16 đ

Bài 2 (2 điểm): Số?
7 + 5 = 12 đ 23 + 50 + 15 = 88 đ
90 - 30 = 60 đ 15 - 2 + 9 = 22 đ

Bài 3 (1 điểm): Đúng ghi Đ, sai ghi S
29 dm + 10 dm = 30 dm P 72 dm - 12 dm + 4 dm = 64 dm S

Bài 4 (1 điểm): Điền dấu (<, >, =) thích hợp vào ô trống
4 + 3 + 3 = 10 4 + 6 > 9 + 1 + 7 > 18 đ

Bài 5 (2 điểm):
Rõ thứ nhất có 9 quả cam, rõ thứ hai có 8 quả cam. Hỏi cả hai rõ đựng được tất cả bao nhiêu quả cam?
Phép tính: 9 + 8 = 17 đ
Trả lời: Cả hai ngăn đựng được tất cả 17 quả cam. đ

(Bài làm đạt điểm cao của lớp)

(Một bài đạt mức hoàn thành)

Minh chứng 3: Kết quả bài làm qua phiếu bài tập của học sinh được thống kê bằng bảng sau:

TSHS	KẾT QUẢ (ĐIỂM)					
32	10	9	8 - 7	6 - 5	Điểm > 5	Điểm < 5
SL	1	3	8	15	27	5
TL	3.1%	9.4%	25.0%	46.9%	84.4 %	15.6%

Nhìn bảng trên, tôi cụ thể hóa số học sinh làm đúng hoàn toàn và bài làm có sai như sau:

Tổng số học sinh	Bài làm đúng hoàn toàn	Bài làm có sai
32 em		
SL	1	31
TL	3.1%	96.9%

Các lỗi sai của 31 học sinh lớp 2A1 được chia ra cụ thể như sau:

Tổng số học sinh	Nguyên nhân 31 học sinh làm sai kết quả		
31 em	Đọc lướt đề bài	Chưa hiểu kĩ yêu cầu của đề bài	Làm bài chưa cẩn thận
SL	11	5	15

Minh chứng 4: Bài khảo sát sau khi áp dụng sáng kiến

Họ và tên học sinh: Lớp 2A1

Thứ Sáu ngày 26 tháng 4 năm 2024

PHIẾU BÀI TẬP

Môn: Toán

Điểm	Lời nhận xét của cô giáo
.....	

I. PHẦN TRẮC NGHIỆM: (4 điểm)

Khoanh vào chữ cái trước câu trả lời đúng:

Câu 1 (0,5đ): Số liền sau của 999 là:

- A. 998 B. 990 C. 1000 D. 991

Câu 2 (0,5đ): Số gồm bốn trăm ba đơn vị được viết là:

- A. 430 B. 403 C. 304 D. 340

Câu 3 (0,5đ): Dãy số được sắp xếp từ bé đến lớn là:

- A. 245; 334; 423; 556 B. 423; 245; 334; 556
C. 556; 423; 334; 245 D. 423; 334; 556; 245

Câu 4 (0,5đ): Trong phép tính: $934 - 217 = 717$. Nối các số với thành phần tương ứng:

A. Số hạng	B. Số bị trừ	C. Số trừ	D. Hiệu
hạng			

Câu 5 (0,5đ): Nếu thứ Ba là ngày Giải phóng Miền Nam 30 tháng 4, thì thứ Ba tuần trước là ngày tháng 4. Số thích hợp điền vào chỗ chấm là:

- A. 22 B. 23 C. 24 D. 25

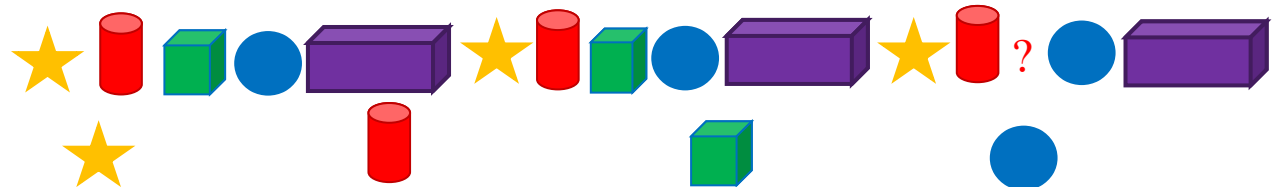
Câu 6 (0,5đ): $1 \square 3 < 131$. Chữ số thích hợp cần điền vào ô trống là:

- A. 1 hoặc 2 B. 0 hoặc 1 C. 0 hoặc 2 D. 0; 1 hoặc 2

Câu 7 (0,5đ): Mỗi đôi đĩa có 2 chiếc đĩa. Vậy có 9 đôi đĩa như thế có số chiếc đĩa là:

- A. 7 B. 9 C. 11 D. 18

Câu 8 (0,5đ): Chọn hình thích hợp đặt vào dấu “?”



Búp bê								
-----------	---	---	---	---	--	--	--	--

a) (0,5 điểm) Mỗi loại có bao nhiêu con? Điền số thích hợp vào ô trống:









b) (0,5 điểm) Loại đồ chơi nhiều nhất cócon.

Loại đồ chơi ít nhất có.....con.

c) (0,5 điểm) Số con búp bê ít hơn số con gấu làcon;

Tổng số con gấu và con rô-bốt nhiều hơn số con cá làcon.

[TIMO] Thông báo kết quả Vòng

quốc tế Kỳ thi Olympic Toán học Quốc tế

quốc

Hộp thư

VIDEO

Kính g

Thân g

Trước

tất cả

Vòng

kính g

Vòng

1. Kết

Số bả

Họ và

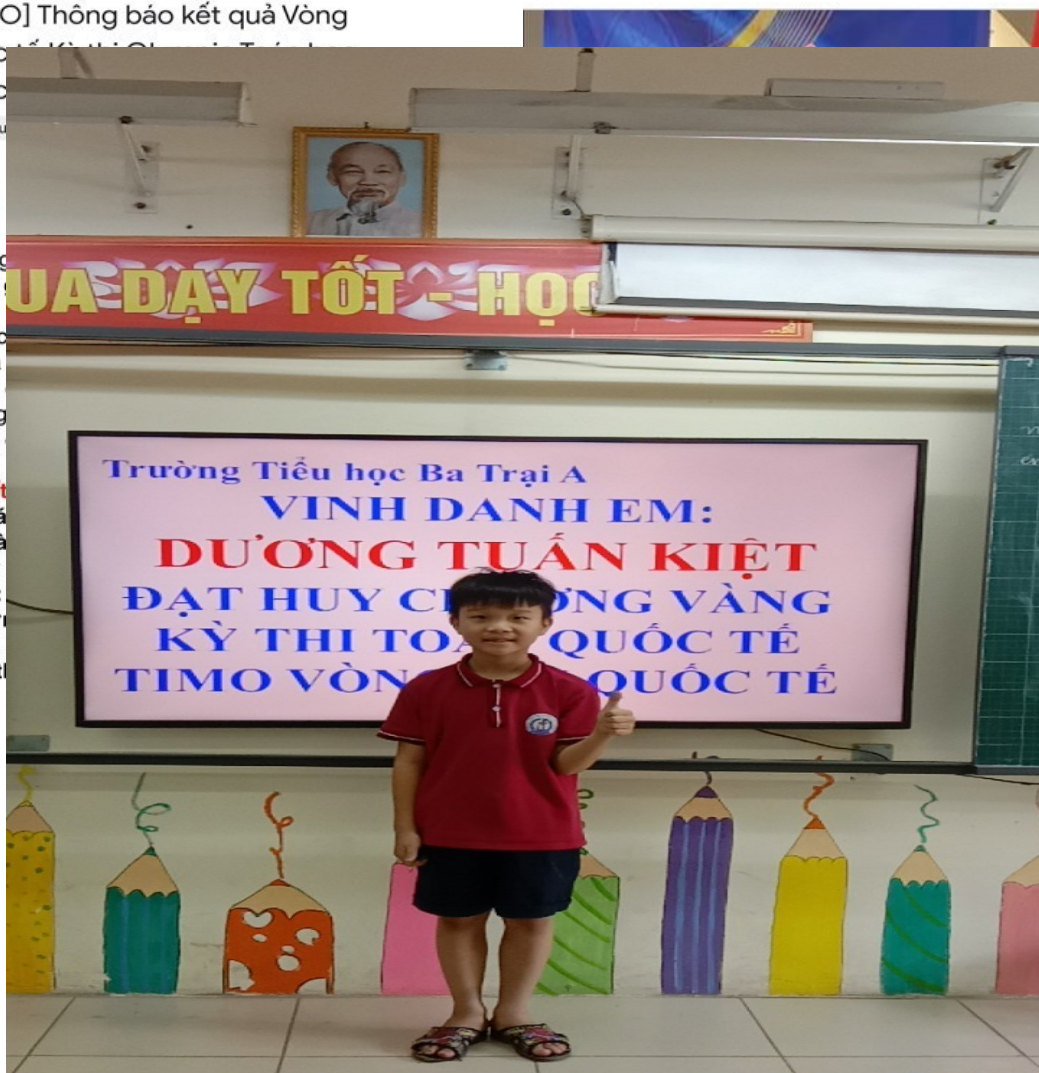
Ngày

Khởi:

Trườn

Điểm

Giải t



**Ảnh em Dương Tuấn Kiệt học sinh lớp 2A1
đạt Huy chương Vàng Toán Quốc tế Timo vòng thi Quốc tế**

PHỤ LỤC

CÁC TÀI LIỆU THAM KHẢO

STT	TÊN TÀI LIỆU	GHI CHÚ
-----	--------------	---------

1	Giáo trình <i>Phương pháp dạy học Toán Tiểu học</i> - Nhà xuất bản ĐHSP Hà Nội.	
2	Giáo trình <i>Phương pháp dạy học một số môn học Tiểu học</i> - Trần Quốc Tuý, Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam, 2006.	
3	Chỉ thị nhiệm vụ năm học của Bộ Giáo dục và Đào tạo	
4	Điều lệ nhà trường	
5	Báo Giáo dục và thời đại	
6	Tập san Giáo dục Tiểu học	
7	Dạy Toán ở trường Tiểu học	
8	Sách Toán lớp 2 tập 1 + 2	
9	Sách hướng dẫn GV giảng dạy Toán lớp 2	
10	Các dạng toán cơ bản lớp 2	
11	Đề ôn luyện Toán lớp 2	
12	Các bài toán thông minh lớp 2	
13	Bồi dưỡng học sinh giỏi Toán lớp 2	
14	100 câu hỏi tình huống dạy học Toán Tiểu học	
15	Vở Luyện Toán Violympic Toán lớp 2 (Tập 1 + 2)	
16	Vở Bài tập Toán lớp 2 (Tập 1 + 2)	
17	Sách ôn luyện các bài Toán Quốc tế Kangaroo	
18	Các đề ôn luyện giải Toán Quốc tế TIMO	
19	Toán tuổi thơ	
20	Các đề ôn luyện và cách dạy học Toán lớp 2 trên phần mềm Đấu trường Toán học VioEdu của Công ty FPT	
21	Các nguồn tài liệu về cách thiết kế các trò chơi, game trong tiết Toán lớp 2 trên internet.	
22	Đánh giá học sinh theo Thông tư 27 của Bộ GD&ĐT	