



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



SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM

**“TỔ CHỨC TRÒ CHƠI HỌC TẬP TẠO HỨNG THÚ
HỌC TOÁN CHO HỌC SINH LỚP 3”**

Tác giả : Nguyễn Hồng Hằng
Đơn vị công tác : Trường Tiểu học Ba Trại A
Chức vụ : Giáo viên - TTCM

Năm học 2023 - 2024



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

ĐƠN YÊU CẦU CÔNG NHẬN SÁNG KIẾN

Kính gửi: Hội đồng chấm sáng kiến kinh nghiệm năm học 2023 - 2024.

Họ và tên	Ngày tháng năm sinh	Nơi công tác	Chức danh	Trình độ chuyên môn	Tên sáng kiến
Nguyễn Hồng Hằng	02/12/1980	Trường Tiểu học Ba Trại A	Giáo viên TTCM	Đại học	Tổ chức trò chơi học tập tạo hứng thú học Toán cho học sinh lớp 3.

- Lĩnh vực áp dụng sáng kiến: Toán
- Tên sáng kiến đề nghị công nhận: ***Tổ chức trò chơi học tập tạo hứng thú học Toán cho học sinh lớp 3.***

- Sáng kiến được áp dụng lần đầu từ ngày 16/9/2023

- Mô tả bản chất của sáng kiến:

+ Mục tiêu: Nghiên cứu, tìm hiểu, ứng dụng thực hiện một số trò chơi Toán học lớp 3 vào dạy học Toán nhằm tạo hứng thú cho học sinh, nâng cao chất lượng dạy- học môn Toán lớp 3.

+ Các bước thực hiện:

Bước 1: Nghiên cứu cơ sở thực tiễn của vấn đề cấp bách.

Bước 2: Nghiên cứu, tìm hiểu, xây dựng và ứng dụng thực nghiệm các trò chơi học tập vào dạy - học Toán lớp 3 nhằm tạo hứng thú cho học sinh nâng cao chất lượng dạy- học môn Toán.

Phân tích, so sánh, đối chứng khẳng định hiệu quả của SKKN.

Bước 3: Rút ra kết luận và nêu ý kiến đề xuất khuyến nghị.

- Những thông tin cần được bảo mật (nếu có): không có.
- Các điều kiện cần thiết để áp dụng sáng kiến:

+ Ban giám hiệu nhà trường tạo điều kiện về cơ sở vật chất, trang thiết bị dạy - học tương đối đầy đủ; lớp học được lắp đặt màn hình ti vi, có kết nối mạng Internet.

+ Giáo viên có laptop sử dụng dạy học trình chiếu. Giáo viên có năng lực chuyên môn tốt; nhiệt tình, tâm huyết với nghề, chủ động tích cực nghiên cứu và ứng dụng các phương pháp, hình thức tổ chức dạy học hay, hiệu quả và phù hợp thực tế của trường lớp mình; ham học hỏi kinh nghiệm từ đồng nghiệp, bạn bè;

luôn yêu thương quan tâm các em học sinh. Hiểu tâm sinh lí học sinh độ tuổi tiểu học.

+ Đánh giá đúng tầm quan trọng của trò chơi học tập trong dạy học môn Toán lớp 3. Nghiên cứu, tìm hiểu và ứng dụng thực nghiệm các trò chơi toán học vào dạy - học Toán nhằm tạo hứng thú cho học sinh và nâng cao chất lượng dạy- học môn Toán lớp 3.

+ Học sinh có ý thức học tập, tiếp thu kiến thức và phát huy năng lực bản thân.

- Đánh giá lợi ích thu được hoặc dự kiến có thể thu được do áp dụng sáng kiến theo ý kiến của tác giả: Sáng kiến kinh nghiệm có tính thiết thực, sử dụng hiệu quả trong dạy học Toán, đã tạo ra hứng thú cao cho học sinh khi học tập, có mang lại hiệu quả cao thể hiện ở kết quả và thành tích học tập của các em học sinh lớp 3A2, trường Tiểu học Ba Trại A trong năm học 2023 - 2024.

Tôi xin cam đoan mọi thông tin nêu trong đơn là trung thực, đúng sự thật và hoàn toàn chịu trách nhiệm trước pháp luật.

Ba Vì, ngày 8 tháng 5 năm 2024

Người nộp đơn

Nguyễn Hồng Hằng

PHIẾU NHẬN XÉT ĐÁNH GIÁ

- Họ tên tác giả: **NGUYỄN HỒNG HÀNG**

- Tên đề tài: **Tổ chức trò chơi học tập tạo hứng thú học Toán cho học sinh lớp 3**

- Môn/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	25/30
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: SKKN có tính mới được tác giả phát hiện và xây dựng nội dung, phương pháp mới và áp dụng trong đơn vị có tính đột phá, phù hợp và nâng cao được hiệu quả, chất lượng trong quá trình thực hiện công tác của mình.		
2	Sáng kiến có tính áp dụng	
2.1	Có khả năng áp dụng trong phạm vi toàn ngành hoặc rộng hơn	27/30
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 có hiệu quả, mang tính khả thi, dễ áp dụng, có tính ứng dụng cao và có khả năng ứng dụng đại trà trong các trường học đạt kết quả cao.		
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: SKKN có sử dụng các phương pháp để phân tích, so sánh, tổng hợp, khái		

quát được mục tiêu, vấn đề nêu ra; phù hợp với quy luật, với xu thế chung, mang lại hiệu quả cao và có tính lan tỏa.		
4	Điểm 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 được trình bày văn bản đúng quy định, in màu, thiết kế đẹp, đóng thành quyển, trình bày khoa học và có kết cấu hợp lý.		
Tổng cộng: 89 điểm Đánh giá: X Đạt (>70 điểm). Không đạt		

CHỦ TỊCH HỘI ĐỒNG SÁNG KIẾN CƠ SỞ
HIỆU TRƯỞNG

MỤC LỤC

PHẦN I. ĐẶT VẤN ĐỀ.....	1
1.Tính cấp thiết phải tiến hành sáng kiến:.....	1
2. Mục tiêu của sáng kiến:.....	2
3.Thời gian, đối tượng, phạm vi nghiên cứu.....	2
PHẦN 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.....	3
2.1. Biện pháp 1: Tìm hiểu nguyên tắc xây dựng trò chơi.....	3
2.2. Biện pháp 2: Xây dựng quy trình các bước tổ chức trò chơi.....	4
2.3. Biện pháp 3: Tổ chức trò chơi học tập trong các tiết dạy tạo hứng thú học Toán cho học sinh.....	4
2.3.1. Trò chơi học tập gắn với nội dung kiến thức về Số và Phép tính.....	4
2.2.2. Tổ chức trò chơi học tập có nội dung liên quan Hình học, Đo lường.....	8
2.2.3. Tổ chức game trò chơi xuyên suốt tiến trình tiết học.....	13
3. Kết quả sau khi áp dụng giải pháp sáng kiến tại đơn vị.....	14
4. Hiệu quả của sáng kiến.....	15
4.1. Hiệu quả về khoa học.....	15
4.2. Hiệu quả về kinh tế.....	15
4.3. Hiệu quả về xã hội.....	15
5. Tính khả thi (khả năng áp dụng vào thực tiễn công tác của đơn vị, địa phương).....	16
6. Thời gian thực hiện sáng kiến.....	16
7. Kinh phí thực hiện sáng kiến.....	17
PHẦN III: KIẾN NGHỊ, ĐỀ XUẤT.....	17
1. Kết luận.....	17
2.Kiến nghị, đề xuất.....	17

PHẦN I. ĐẶT VẤN ĐỀ

1. Tính cấp thiết phải tiến hành sáng kiến:

Toán học ngày càng có nhiều ứng dụng trong cuộc sống, những kiến thức và kỹ năng toán học cơ bản đã giúp con người giải quyết các vấn đề trong thực tế cuộc sống một cách có hệ thống và chính xác. Khả năng giáo dục của môn Toán rất phong phú, giúp học sinh phát triển tư duy, khả năng suy luận, trau dồi trí nhớ, giải quyết vấn đề có căn cứ khoa học chính xác. Môn Toán còn giúp cho học sinh phát triển trí thông minh, tư duy độc lập sáng tạo, kích thích óc tò mò, tự khám phá và rèn luyện một phong cách làm việc khoa học.

Thực tế trong chương trình tiểu học, môn Toán là một trong những môn học mang tính tư duy, logic và có tính chính xác cao, đôi khi làm cho học sinh cảm thấy căng thẳng hoặc nhàm chán. Có khá nhiều học sinh chưa hứng thú học Toán nên chưa tập trung chú ý học, ít phát biểu, có em còn sợ học Toán nên giờ học Toán còn trầm và hay bị kéo dài thời gian, hiệu quả giờ học chưa cao.

Giáo viên có thể thay đổi phương pháp và các hình thức tổ chức hoạt động học tập của học sinh trong giờ học: cho các em thảo luận, làm bài tập hoặc tiếp nhận, củng cố, khắc sâu kiến thức thông qua trò chơi để thay đổi không khí lớp học, tạo ra hứng thú học tập và niềm đam mê Toán học cho các em giúp nâng cao chất lượng dạy học và đáp ứng phát triển phẩm chất, năng lực cho học sinh.

Trò chơi học tập là một hoạt động mà các em hứng thú nhất. Học thông qua chơi là một cách tiếp cận trong giáo dục góp phần tích cực hoá các hoạt động học của học sinh nhằm đáp ứng các mục tiêu trong Chương trình Giáo dục phổ thông 2018. Các trò chơi có nội dung học tập lý thú và bổ ích phù hợp với việc nhận thức của học sinh, thông qua các trò chơi các em sẽ lĩnh hội những tri thức Toán học một cách dễ dàng, củng cố, khắc sâu kiến thức một cách vững chắc, tạo cho các em niềm say mê, hứng thú trong học tập. Trò chơi học tập rèn luyện kỹ năng, kỹ xảo, thúc đẩy hoạt động trí tuệ, nhờ sử dụng trò chơi học tập mà quá trình dạy học trở thành một hoạt động vui và hấp dẫn hơn, cơ hội học tập đa dạng hơn. Trò chơi học tập không chỉ là phương tiện mà còn là phương pháp giáo dục. Tổ chức trò chơi trong dạy học Toán giúp các em phát triển các phẩm chất và năng lực giao tiếp, hợp tác giúp nâng cao chất lượng dạy học môn Toán.

Chính vì những lý do nêu trên mà tôi đã chọn Biện pháp ***“Tổ chức trò chơi***

học tập tạo hứng thú học Toán cho học sinh lớp 3” để nghiên cứu, ứng dụng thực hiện trong năm học 2023 – 2024.

2. Mục tiêu của sáng kiến:

Đổi mới hình thức tổ chức dạy- học Toán bằng cách tổ chức một số các trò chơi học tập trong dạy học, tạo ra hứng thú học tập và niềm đam mê Toán học cho các em, giúp nâng cao chất lượng dạy học môn Toán và đáp ứng phát triển phẩm chất, năng lực cho học sinh.

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

- Thời gian: Năm học 2023 – 2024, từ tháng 9 năm 2023 đến tháng 5 năm 2024.

- Đối tượng nghiên cứu: Tổ chức trò chơi học tập tạo hứng thú học Toán cho học sinh lớp 3

- Phạm vi nghiên cứu: Học sinh lớp 3A2, trường Tiểu học Ba Trại A.

PHẦN II: NỘI DUNG CỦA SÁNG KIẾN

1. Hiện trạng vấn đề.

1.1. Thuận lợi:

- Ban giám hiệu trường tiểu học Ba Trại A luôn chú trọng đầu tư cơ sở vật chất và nâng cao trình độ đội ngũ giáo viên. Lớp học được lắp đặt 01 màn hình ti vi cố định, có mạng internet giúp giáo viên có thể thường xuyên ứng dụng công nghệ thông tin, sử dụng bài giảng điện tử trong dạy học.

- Bản thân giáo viên ham học hỏi, luôn tích cực chủ động nghiên cứu tự học nâng cao trình độ chuyên môn nghiệp vụ của bản thân để ứng dụng vào quá trình dạy học và bồi dưỡng học sinh.

- Học sinh lớp 3A2 năm học 2023 - 2024 đa phần các em đều ngoan, có đầy đủ sách vở và đồ dùng học tập. Đến trường, các em được theo học bán trú 100%

1.2. Khó khăn:

Trường Tiểu học Ba Trại A là một trường thuộc địa phận 7 xã miền núi của huyện Ba Vì. Trong lớp 3A2 có nhiều học sinh là con em đồng bào dân tộc Mường, trình độ nhận thức của các em không đồng đều. Một số học sinh khá mạnh dạn, tiếp thu bài nhanh, trái lại có những học sinh nhận thức chậm, chưa có hứng thú học với môn Toán (đặc biệt là học sinh dân tộc).

Thực hiện khảo sát đầu năm học về sự hứng thú học Toán và khảo sát chất lượng môn Toán với 40 học sinh lớp 3A2 tôi giảng dạy kết quả thu được như sau:

Tổng số HS	Học sinh học tập tích cực, hăng hái phát biểu xây dựng bài.		Học sinh ít hứng thú trong học tập, có biểu hiện lười học.	
	Số lượng (HS)	Tỉ lệ (%)	Số lượng (HS)	Tỉ lệ (%)
40	18	45,0	22	55,0

Bảng 1: Khảo sát sự hứng thú học tập môn Toán của học sinh lớp 3A2.

Thời điểm	TSHS	Điểm 9 - 10		Điểm 7 - 8		Điểm 5 - 6		Điểm dưới 5	
		Số lượng (HS)	Tỉ lệ (%)	Số lượng (HS)	Tỉ lệ (%)	Số lượng (HS)	Tỉ lệ (%)	Số lượng (HS)	Tỉ lệ (%)
Tháng 9	40	11	27,5	15	37,5	11	27,5	2	7,5

Bảng 2: Kết quả khảo sát chất lượng môn Toán đầu năm của học sinh lớp 3A2.

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

Qua số liệu thống kê trong 2 bảng khảo sát (ở phần **1. Hiện trạng vấn đề**) nêu trên, tôi nhận thấy niềm yêu thích, sự hứng thú học Toán cũng như chất lượng môn Toán của HS lớp mình còn ở mức rất hạn chế. Vì thế việc thay đổi cách tổ chức dạy học với hình thức tổ chức trò chơi học tập nhằm tạo hứng thú học Toán cho học sinh là việc cần phải làm ngay để nâng cao chất lượng dạy học môn Toán.

Tôi đã tiến hành thực hiện một số biện pháp sau:

2.1. Biện pháp 1: Tìm hiểu nguyên tắc xây dựng trò chơi.

Tổ chức trò chơi học tập phải dựa vào nội dung bài học, điều kiện thời gian trong mỗi tiết học cụ thể để xây dựng ra các trò chơi cho phù hợp. Song muốn tổ chức được trò chơi trong dạy Toán có hiệu quả cao thì đòi hỏi mỗi giáo viên phải có kế hoạch chuẩn bị chu đáo, tỉ mỉ, cẩn kẽ và đảm bảo các yêu cầu sau:

- + Trò chơi phong phú, hấp dẫn phù hợp với mục tiêu từng tiết học
- + Luật chơi rõ ràng, đơn giản dễ nhớ, dễ thực hiện.
- + Điều kiện, phương tiện tổ chức trò chơi đơn giản, dễ làm, ít tốn kém.
- + Trò chơi phải mang ý nghĩa giáo dục, được sử dụng đúng lúc đúng chỗ.
- + Trò chơi phải phù hợp với tâm sinh lý học sinh lớp 3, kích thích được sự hứng thú cho học sinh.
- + Đánh giá trò chơi thái độ nhẹ nhàng mang tính chất khích lệ, động viên và phải công bằng.
- + Hình thức tổ chức trò chơi phải đa dạng, phong phú.

*** Cấu trúc của trò chơi học tập:**

- + Tên trò chơi
- + Mục đích: Nêu rõ mục đích của trò chơi nhằm ôn luyện, củng cố kiến thức, kỹ năng nào. Mục đích của trò chơi sẽ quy 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 quy định đối với người chơi, quy định thắng thua của trò chơi.
- + Số người tham gia chơi: Cần chỉ rõ số người tham gia trò chơi.
- + Nêu lên cách chơi: Để người chơi nắm và thực hiện tốt.

2.2. Biện pháp 2: Xây dựng quy trình các bước tổ chức trò chơi.

- Bước 1: Giới thiệu trò chơi (Nêu tên trò chơi).
- Bước 2: Nêu thời gian chơi, lựa chọn đội chơi hoặc hình thức chơi.
- Bước 3: Hướng dẫn luật chơi.
- Bước 4: Tổ chức cho học sinh chơi.
- Bước 5: Tổng kết trò chơi (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.)

2.3. Biện pháp 3: Tổ chức trò chơi học tập trong các tiết dạy tạo hứng thú học Toán cho học sinh.

2.3.1. Trò chơi học tập gắn với nội dung kiến thức về Số và Phép tính.

***Trò chơi 1: Ai nhanh – Ai đúng?** (Kết hợp với các động tác hình thể - hình thức sáng tạo mới áp dụng cho toàn bộ các dạng bài tập trắc nghiệm Lựa chọn đáp án đúng trong Chương trình môn Toán lớp 3. Trò chơi có thể áp dụng cho hoạt động khởi động tiết học nhằm củng cố kiến thức cũ; phần Luyện tập – thực hành hoặc ở hoạt động vận dụng để củng cố kiến thức mới của bài học)

- Mục đích: Kết hợp tư duy với vận động hình thể, tạo cho học sinh tâm thế thoải mái và hứng thú học tập, tích cực thi đua vận dụng kiến thức kỹ năng làm bài nhanh để giành được chiến thắng.
- Thời gian chơi: 3 – 4 phút.
- Chuẩn bị: Đơn giản, dễ làm và không tốn nhiều chi phí. Giáo viên ứng dụng công nghệ thông tin, chuẩn bị sẵn hệ thống câu hỏi, bài tập trình chiếu nội dung câu hỏi bài tập trên slide bài giảng điện tử. Học sinh tính nhẩm, tính nháp, ... tìm ra đáp án trong thời gian cho phép và lựa chọn biểu thị bằng động tác hình thể theo quy ước.
- Cách chơi: Học sinh nghe hướng dẫn và thực hiện tham gia chơi lựa chọn đáp án đúng biểu thị bằng động tác cơ thể theo nội dung mỗi bài tập.

1 Chọn câu trả lời đúng.

a) Biết số trừ là 36, hiệu là 25, số bị trừ là:

A. 51 B. 11 C. 61

b) Biết số bị trừ là 52, hiệu là 28, số trừ là:

A. 80 B. 34 C. 24

Ví dụ 1 : Bài tập 1, phần Luyện tập bài ***Tìm số bị trừ, số trừ*** trang 13.

2 Chọn câu trả lời đúng.

a) Đồng hồ bên đồ chuông lúc:

A. 3 giờ 30 phút B. 6 giờ 3 phút
C. 6 giờ 15 phút D. 3 giờ 6 phút



b) Nếu ngày 4 tháng 10 là thứ Ba thì ngày 10 tháng 10 là:

A. Chủ nhật B. Thứ Hai C. Thứ Ba D. Thứ Tư

Ví dụ 2: Bài tập 2, phần Luyện tập bài ***Ôn tập về đo lường*** trang 23.

Ví dụ 3: Trò chơi ***Ai nhanh ?– Ai đúng?*** phần Khởi động tiết 58 bài ***Luyện tập chung*** trang 83).



Hình ảnh học sinh lựa chọn đáp án B khi làm bài Toán.



Hình ảnh học sinh lựa chọn đáp án C khi làm bài Toán.

Hiệu

quả: Trò chơi này áp dụng được cho tất cả các dạng bài tập trắc nghiệm trong chương trình môn Toán lớp 3 với nội dung bài tập có yêu cầu: Chọn câu trả lời/đáp án đúng (Dạng bài tập trắc nghiệm chọn đáp án đúng trong 3 hoặc 4 đáp án A, B, C/ A, B, C, D cho sẵn). Trò chơi kết hợp khả năng tư duy, kỹ năng làm Toán với vận động hình thể, tạo cho học sinh tâm thế thoải mái và hứng thú học tập, áp dụng được đồng loạt cho tất cả học sinh trong lớp cùng tham gia một lúc nên các em rất tích cực thi đua làm bài nhanh để lựa chọn được đáp án đúng

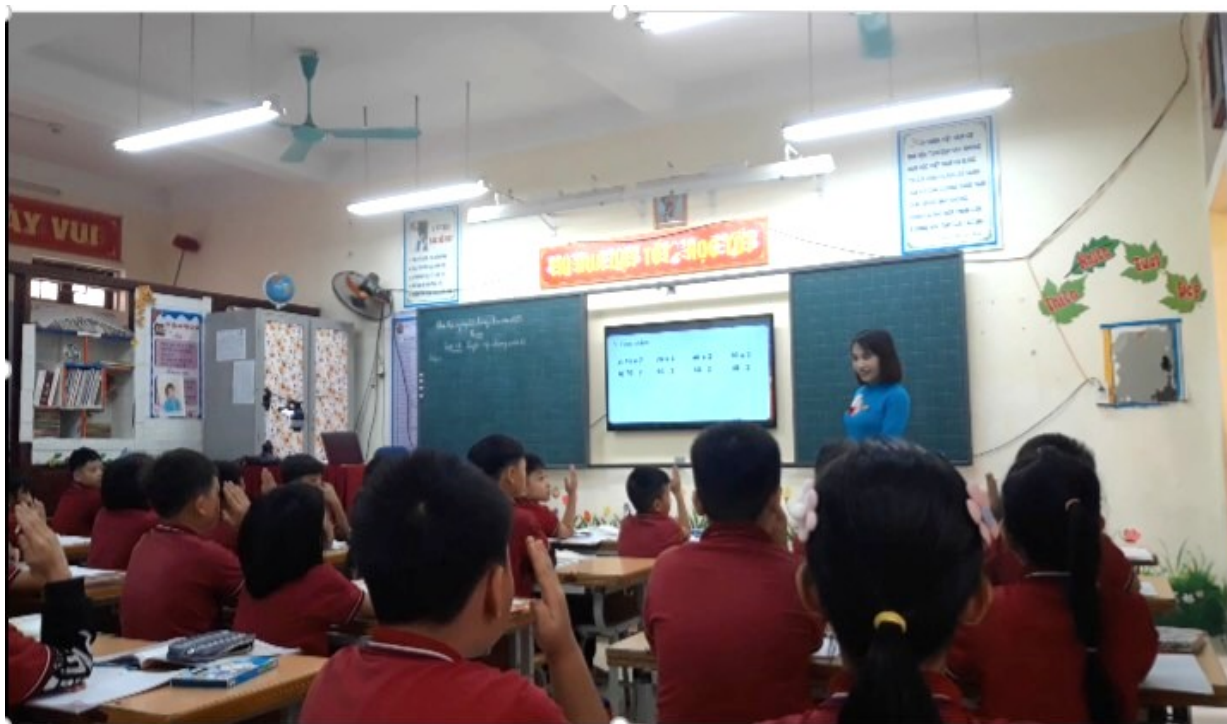
*** Trò chơi 2: Truyền điện.** (Áp dụng với các dạng bài tính nhẩm cộng, trừ các số tròn chục, tròn trăm, tròn nghìn hay các bài về Bảng nhân, bảng chia trong chương trình Toán học lớp 3)

-Mục đích: Giúp học sinh hứng thú với các bài tính nhẩm cộng, trừ các số tròn chục, tròn trăm, tròn nghìn hay các bài về phép nhân chia trong bảng nhân bảng chia.

- Thời gian chơi: 2 – 4 phút.
- Luật chơi: Có thể chơi cả lớp hoặc chia lớp thành 2 đội để thi đua. Giáo viên sẽ “châm ngòi” đầu tiên.

Ví dụ 1 (Áp dụng chơi chia đội) Khi áp dụng trong tiết học *Bảng nhân 6, bảng chia 6* (trang 28) cô đọc một phép tính chẳng hạn 6×8 rồi chỉ vào một em thuộc một trong 2 đội, em đó phải bật ngay ra kết quả. Nếu kết quả đúng thì em đó có quyền “truyền điện” một bạn thuộc đội đối phương. Em sẽ đọc bất kì phép tính nào, ví dụ $36 : 6$ và chỉ vào một bạn (ở đội kia) bạn đó lập tức phải có ngay kết quả là 6, rồi lại “truyền điện” trả lại đội ban đầu. Cứ như thế cô cùng 2 thư ký ghi kết quả của mỗi đội. Hết thời gian chơi đội nào có nhiều bạn đọc kết quả đúng thì thắng. Kết thúc khen và thưởng một tràng vỗ tay cho những bạn nói đúng và nhanh, tuyên dương đội thắng cuộc và có thưởng nhỏ như mỗi bạn được chiếc bút chì, cục tẩy, viên phấn trắng,....

Ví dụ 2 (Áp dụng chơi cả lớp)



Hình ảnh học sinh hào hứng học Toán với trò chơi Truyền điện dạng bài Tính nhẩm

Hiệu quả: Trò chơi này không cần phải chuẩn bị đồ dùng, giáo cụ, không cầu kỳ nhưng vẫn gây được không khí vui, sôi nổi, hào hứng trong giờ học cho học sinh. Sau mỗi giờ học tôi nhận thấy học sinh thuộc, nhớ nhanh bảng nhân và chia; cộng trừ nhẩm các số tròn chục, tròn trăm, tròn nghìn, tròn chục nghìn nhanh, chính xác. Trò chơi còn giúp học sinh rèn luyện sự chú ý và kỹ năng phản ứng nhanh, ý thức tích cực. Một số em trước đây bố, mẹ hay than phiền với thầy cô là cháu rất ngại và không chịu học Bảng cửu chương thì sau đó lại là

những em tích cực học và thuộc nhanh nhất. Tôi quan sát thấy ngay cả trong giờ ra chơi các em cũng chia nhóm đồ nhau.

***Trò chơi 3: “Tìm bạn”** - Áp dụng cho các bài tập lựa chọn các phép tính có cùng kết quả, các biểu thức có cùng giá trị, hoặc lựa chọn phép tính với kết quả thích hợp.

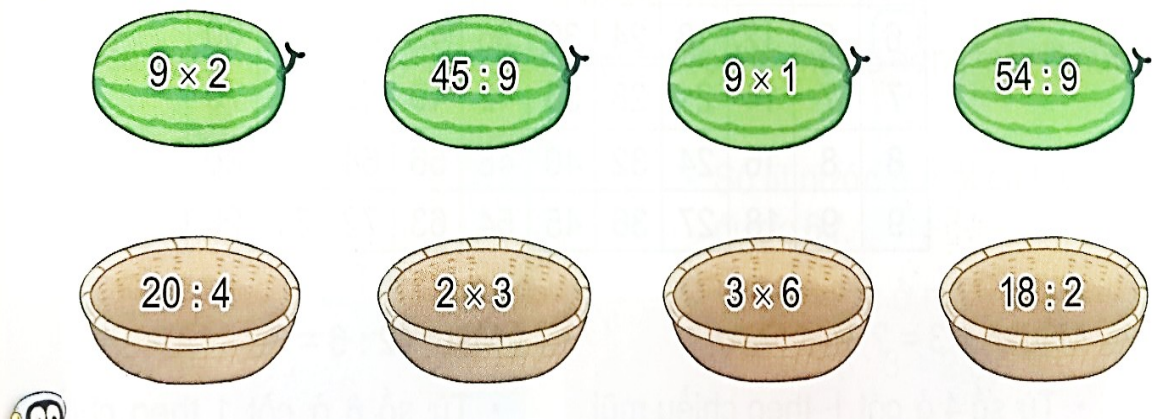
- Mục đích: Rèn luyện củng cố kĩ năng tính nhẩm, phát triển năng lực tư duy và giao tiếp Toán học, rèn luyện tác phong nhanh nhẹn cho học sinh.

- Chuẩn bị: Giáo viên chuẩn bị sẵn từ 10 – 16 tấm bìa cứng, mỗi tấm bìa có ghi một phép tính, bìa có thể sử dụng lại để chơi nhiều lần khác.

- Cách chơi: Tổ chức cho hai đội chơi thi đua. Những bạn chơi sẽ tập hợp thành vòng tròn, mỗi bạn sẽ cầm một thẻ số và tự tính giá trị của phép tính trên thẻ của mình và vừa đi vừa hát. Khi giáo viên hô “*Tìm bạn, tìm bạn*” thì các em phải nhanh chóng tìm và chạy về với bạn có phép tính có kết quả giống như phép tính của mình. Bạn nào tính đúng nhanh nhất sẽ được 10 điểm. Đội nào tính chưa đúng sẽ phải tính lại đưa ra kết quả đúng cho mình. Kết thúc sẽ tính điểm thi đua, đội nào nhiều điểm hơn là đội đó thắng cuộc.

Ví dụ: Ứng dụng với nội dung bài tập 2 **Bài Bảng nhân 9, bảng chia 9** trong SGK trang 37, tôi chuẩn bị 16 tấm thẻ có ghi lần lượt các phép tính như nội dung trong bài tập để tổ chức cho học sinh chơi hình thức 2 đội chơi mỗi đội 8 học sinh.

2 Hai phép tính nào dưới đây có cùng kết quả?



Hiệu quả: Trong mỗi lần các em chơi trò chơi, tôi nhận thấy các em rất hào hứng và thích thú khi được vừa học được chơi và còn tìm được bạn cho mình. Qua trò chơi giúp các em ôn tập củng cố kiến thức các bảng nhân chia; kĩ năng thực hiện phép tính, kĩ năng làm toán và còn giúp học sinh có thêm sự tự tin, mạnh dạn để tìm được đúng bạn cho mình.

***Trò chơi 4: “Đố bạn”** – Áp dụng cho các bài tập dạng tìm số điền vào ô trống.

- Mục đích: Trò chơi giúp luyện kỹ năng tính nhẩm và rèn luyện kỹ năng nói, diễn đạt cho các em thêm mạnh dạn, tự tin trong giao tiếp.

- Chuẩn bị: Không cần chuẩn bị nhiều, chỉ cần giáo viên chiếu nội dung bài tập trên Bảng trình chiếu điện tử cho các đội học sinh tham gia chơi.

- Cách chơi: Có hai đội chơi. Đội thứ nhất ra đề thì đội thứ hai sẽ trả lời. Nếu đội thứ hai trả lời sai thì khán giả dưới lớp sẽ được trả lời. Cứ như vậy sau khi đội thứ hai trả lời xong thì đội thứ hai sẽ được hỏi lại đội thứ nhất. Trò chơi tiếp diễn cho đến khi hết câu hỏi hay phép tính của bài. Mỗi câu trả lời đúng sẽ được 10 điểm, Tổng kết tính điểm đội nào có nhiều điểm hơn thì đội đó sẽ thắng cuộc.

Ví dụ: Tôi xây dựng trò chơi ở bài **Tìm số bị chia, số chia** với nội dung bài tập 1 trang 41.



1 Số ?

a) $\boxed{?} \xrightarrow{\times 2} 8$

c) $\boxed{?} \xrightarrow{: 4} 7$

b) $\boxed{?} \xrightarrow{: 5} 6$

d) $\boxed{?} \xrightarrow{\times 3} 30$

2.2.2. Tổ chức trò chơi học tập có nội dung liên quan Hình học, Đo lường.

***Trò chơi 5: “Giải cứu đại dương”** - Áp dụng với các bài tập dạng điền khuyết tìm kết quả các phép tính; đổi đơn vị đo đại lượng.

- Mục đích: củng cố kỹ năng đổi đơn vị đo độ dài cho học sinh, giúp học sinh say sưa và hứng thú hơn trong học tập.

- Chuẩn bị: Giáo viên chuẩn bị trò chơi dưới hình thức Game show, ứng dụng hiệu ứng trình chiếu trên màn hình ti vi lớp tổ chức cho học sinh chơi.

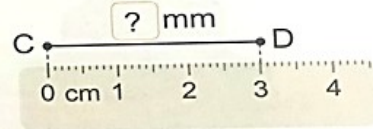
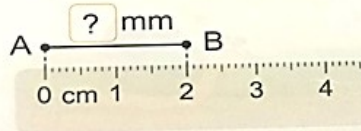
- Cách chơi: Các sinh vật dưới biển đang bị phù thủy bắt và nhốt. Các em hãy giúp nàng tiên cá cứu các sinh vật dưới đại dương bằng cách trả lời đúng các câu hỏi hoặc làm đúng bài tập. Mỗi bạn có quyền trả lời một câu hỏi để cứu một

sinh vật bị nhốt.

Ví dụ: Tôi xây dựng trò chơi ở bài **Mi – li – mét** với nội dung bài tập 2 trang 85 gồm 6 phép tính được xây dựng thành trò chơi với 6 câu hỏi tương ứng. Mỗi câu hỏi, nếu HS trả lời đúng sẽ giải cứu được một sinh vật biển bị bắt cóc.



1 Số ?



2 Số ?

a) $1 \text{ cm} = ? \text{ mm}$
 $1 \text{ m} = ? \text{ mm}$

b) $10 \text{ mm} = ? \text{ cm}$
 $1 \text{ 000 mm} = ? \text{ m}$

c) $6 \text{ cm} = ? \text{ mm}$
 $2 \text{ cm} = ? \text{ mm}$

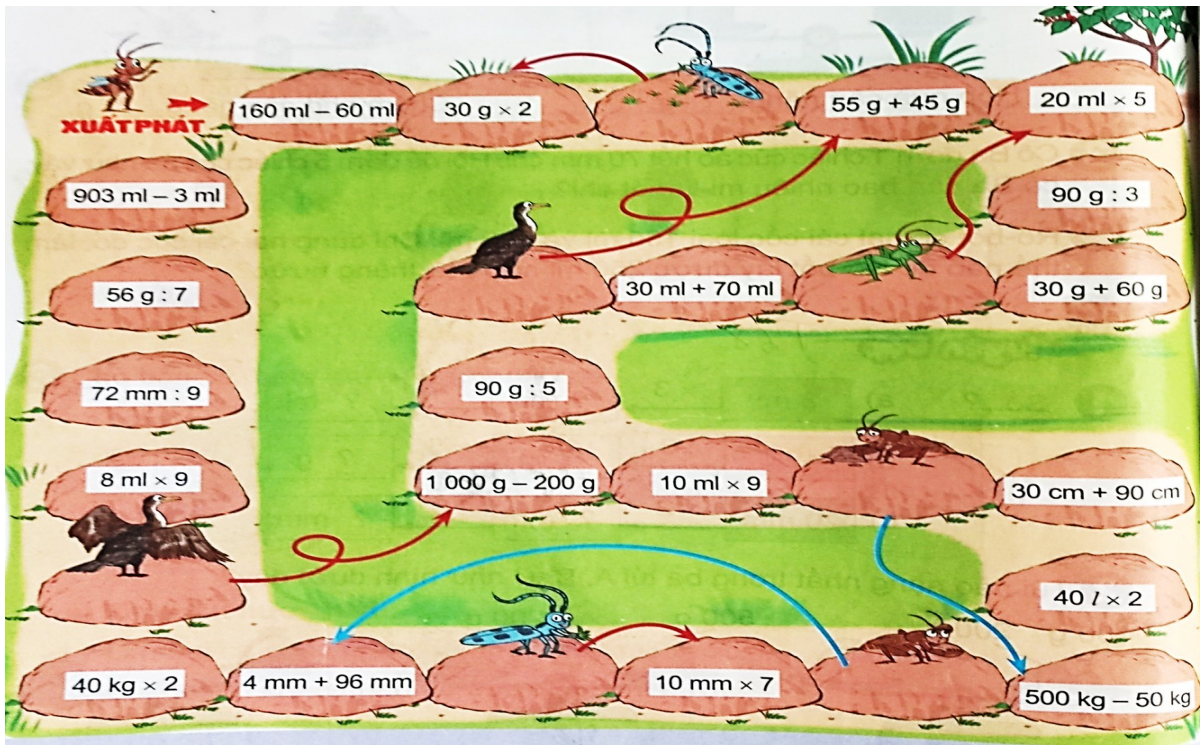
85



Hình ảnh game show trò chơi Giải cứu đại dương với các sinh vật biển

Hiệu quả: Nội dung của trò chơi này khá giống với các tình tiết trong câu chuyện cổ tích, giúp các em học sinh thêm phần hứng thú, tập trung tích cực giải Toán nhanh hơn để giải cứu các sinh vật biển. Từ đó mang lại hiệu quả cao hơn trong giờ học. Đồng thời còn giúp hình thành phát triển phẩm chất nhân ái, chăm chỉ và các năng lực Toán học cho học sinh.

***Trò chơi 6: Đế Mèn phiêu lưu ký** (Trò chơi trong Sách giáo khoa Toán 3 tập 1, trang 96)



- Chuẩn bị: Mỗi nhóm chuẩn bị một con xúc xắc. Giáo viên chiếu nội dung bài tập hình ảnh trò chơi lên màn hình tivi lớn ở lớp.

- Cách chơi:

+ HS chơi theo nhóm 4.

+ Người chơi bắt đầu từ ô xuất phát. Khi đến lượt, người chơi gieo xúc xắc.

Đếm số chấm ở mặt trên xúc xắc rồi di chuyển số ô bằng số chấm đó. Nếu đến ô có hình con vật thì di chuyển theo hướng mũi tên.

+ Nêu kết quả phép tính tại ô đi đến, nếu nêu sai kết quả thì phải quay về ô

xuất phát trước đó

+ Trò chơi kết thúc khi đưa Đế Mèn đi được đúng một vòng, tức là trở lại ô xuất phát.



Ảnh học sinh tham gia trò chơi

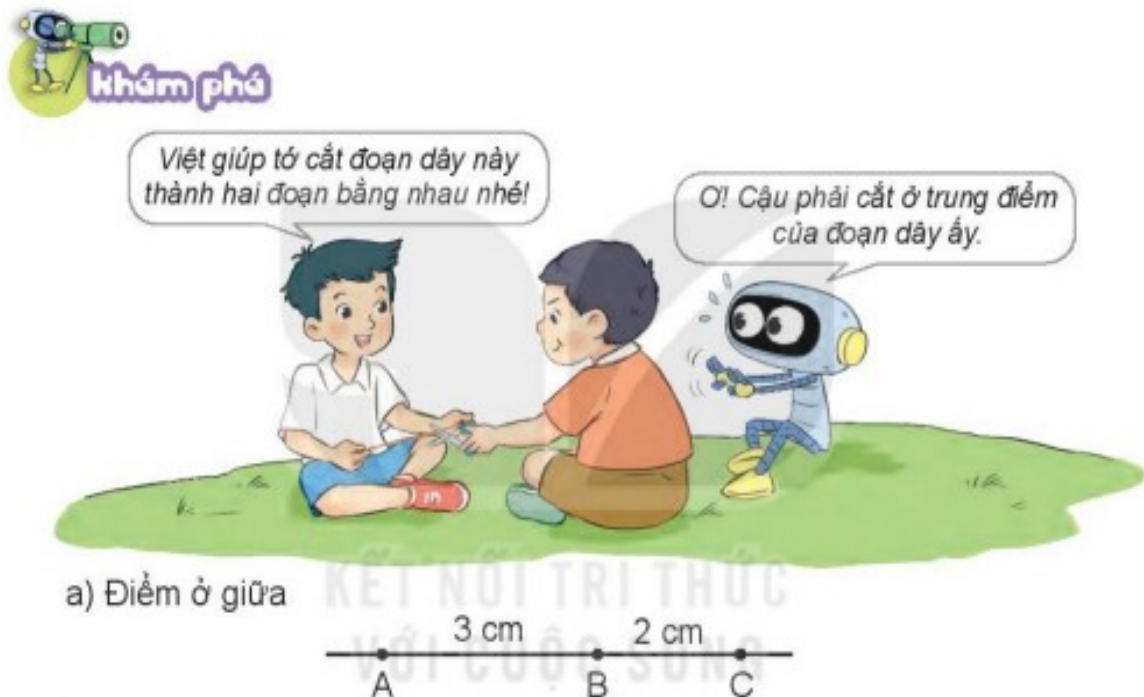
Trò chơi 7: Ai thông minh nhất? (Áp dụng cho bài học Điểm ở giữa, trung điểm của đoạn thẳng hoặc bài Thực hành vẽ góc vuông hay các bài tập nhận dạng hình.)

- Mục đích: Củng cố cách xác định trung điểm đoạn thẳng cho trước, cách xác định góc vuông, nhận diện hình hình học. Giúp học sinh rèn luyện khả năng tư duy, cách ước lượng và óc phán đoán suy luận cẩn thận, chính xác.

- Chuẩn bị: HS chuẩn bị (sợi dây, kéo, tờ giấy hình chữ nhật) theo nội dung từng bài học.

- Cách chơi: Chơi thi đua đồng loạt cả lớp.

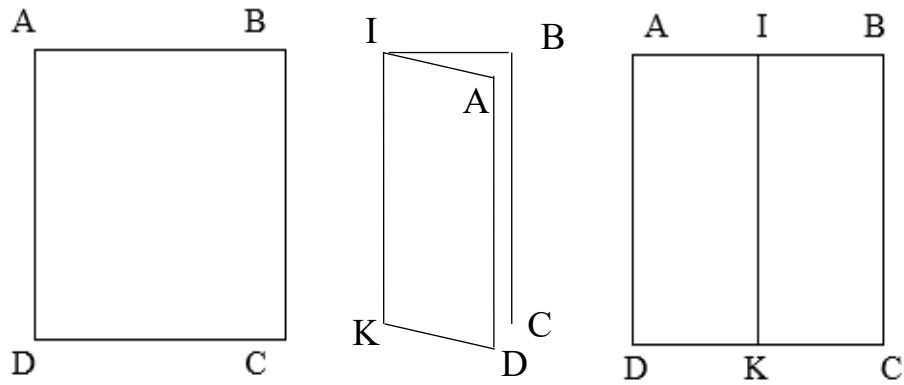
Ví dụ 1: Bài “Điểm ở giữa, trung điểm của đoạn thẳng” trang 49.



- Chuẩn bị: Mỗi học sinh chuẩn bị 1 đoạn dây mang đến lớp.

- Cách chơi: Giáo viên tổ chức cho học sinh cả lớp thi đua tìm cách giúp bạn Nam và Việt không sử dụng thước đo độ dài tìm cách cắt đoạn dây thành hai phần bằng nhau, xác định trung điểm của đoạn dây bằng cách thực hành trên đoạn dây em chuẩn bị mang đến lớp. Bạn nào phát hiện ra cách làm đúng (gấp đôi đoạn dây thành hai phần bằng nhau, cắt ở điểm chính giữa sẽ chia đoạn dây thành hai phần bằng nhau và điểm chính giữa của đoạn dây đó được gọi là trung điểm của đoạn dây), chia sẻ trước lớp nhanh nhất sẽ là người thắng cuộc và được tôn vinh là thông minh nhất lớp. Bạn sẽ được cả lớp vỗ tay khen thưởng, được cô giáo tặng cho một phần quà.

- Mở rộng: cho học sinh thi đua tìm trung điểm hai cạnh ngắn của tờ giấy bằng cách gấp đôi tờ giấy hình chữ nhật rồi đánh dấu trung điểm 2 cạnh ngắn của hình:



(Đoạn thẳng AD trùng lên đoạn thẳng BC)

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

Trò chơi: Ai thông minh nhất?



Ảnh học sinh thực hành xác định trung điểm của đoạn dây

***Trò chơi 8: Bức tranh bí ẩn**

- Mục đích: Củng cố kiến thức về góc vuông, góc không vuông, hình chữ nhật, hình vuông; nêu được tên đỉnh, cạnh của góc vuông, góc không vuông, tên hình chữ nhật, tên hình vuông và ứng dụng tìm được các góc vuông, góc không vuông; các vật có dạng hình vuông hình chữ nhật ngay trong lớp học của mình.

- Chuẩn bị: Bức tranh bí ẩn có chứa câu hỏi bài tập.

- Cách chơi: Chơi thi đua cả lớp. Giáo viên mở bức tranh bí ẩn nào thì học sinh giờ tay trả lời. Nếu đúng thì được cả lớp khen thưởng hoặc được nhận quà. Nếu em trả lời sai thì bạn khác trong lớp được quyền trả lời thay. Trò chơi cứ thế tiếp diễn cho đến khi mở hết các bức tranh bí ẩn ra.

Ví dụ: Tôi xây dựng trò chơi cho bài tập 1 trang 59 bài **Hình chữ nhật, hình vuông**.

2.2.3. Tổ chức game trò chơi xuyên suốt tiến trình tiết học

Ví dụ: Hành trình Đi tìm kho báu; Hành trình giải cứu khủng long; Hành trình du lịch núi Ba Vì; Hành trình khám phá các hành tinh; ...

- Mục đích: Học sinh hào hứng, tích cực học tập, các em cùng nhau thi đua vượt qua các chướng ngại vật bằng cách giải các bài toán để tìm được kho báu (hoặc giải cứu khủng long/ du lịch núi Ba Vì/ ...). Học sinh thích thú khi được tham gia vào các game trò chơi thú vị có các chướng ngại vật là các bài toán. Học Toán, giải Toán mà không có chút căng thẳng áp lực gì.

- Chuẩn bị: Giáo viên chuẩn bị nội dung Bài giảng điện tử theo hình thức Game Đi tìm kho báu (Giải cứu khủng long/ Du lịch núi Ba Vì/ ...)

- Thời gian: Hành trình game xuyên suốt hết 1 tiết học.

- Cách thực hiện: Tổ chức tiến trình nội dung tiết học theo các chặng, mỗi chặng vượt một Chướng ngại vật là giải một bài toán để đi đến đích của cuộc hành trình thú vị.

Hiệu quả: Trong một số các tiết dạy tôi đã linh hoạt áp dụng một số game show trò chơi như trên cho học sinh. Tôi nhận thấy: Học sinh rất hứng thú, các em tích cực say sưa học tập khi được tham gia vào các trò chơi mà cô giáo tổ chức. Học thông qua chơi giúp các em giảm đi sự mệt mỏi, tăng cường khả năng thực hành, vận dụng các kiến thức đã học để hoàn thành tốt bài tập chinh phục đích đến. Học sinh được tưởng tượng, suy ngẫm, thử nghiệm, lập luận để giải Toán mà lại không nghĩ là mình đang học. Sự “khô khan” của giờ học Toán do đó sẽ được giảm nhẹ, quá trình học tập diễn ra một cách tự nhiên, hấp dẫn mà lại rất hiệu quả.

Đặc biệt trong tiết dạy Toán dự thi GVG cấp Thành phố dạy bài Luyện tập chung tôi đã ứng dụng tổ chức cho các em Game show ***Du lịch núi Ba Vì*** theo xuyên suốt tiến trình tiết học. Học sinh được cùng nhau vượt qua các chướng ngại vật ở các chặng với các bài Toán mang tính ứng dụng vận dụng thực tiễn. Các em rất hứng thú tích cực học tập, thi đua giải toán tốt; phát huy tốt năng lực và phẩm chất Toán học; xuất sắc vượt qua các Chướng ngại vật một cách ngoạn mục. Qua mỗi chặng Vượt chướng ngại vật các em giải Toán xuất sắc và được du lịch qua màn ảnh nhỏ khám phá thêm những kiến thức thiết thực về du lịch và lịch sử địa phương. Tiết dạy đã mang đến thành công lớn, đó là đạt giải Nhì Hội thi Giáo viên giỏi cấp Thành phố trong năm học 2023 -2024 này. Ngoài ra, trong quá trình dạy học tôi thường tổ chức nhiều các trò chơi khác khi thực hiện dạy học ứng dụng Công nghệ thông tin bằng Bài giảng điện tử như: ***Cùng nhau gieo hạt; Cùng lên xe buýt; Thỏ nhỏ cà rốt; Khám phá vùng đất Tây Nguyên, ...*** Các trò chơi này ở dạng câu hỏi lựa chọn hoặc điền khuyết, giáo viên đưa ra các phép toán hay câu hỏi mở, học sinh ghi nhanh kết quả vào bảng con hoặc phát cờ giành quyền trả lời. Những bạn thắng cuộc sau trò chơi thường được cộng điểm thi đua cho tổ. Tất cả các em học sinh trong lớp đều rất tích cực, hào hứng chơi trò chơi mà thực chất là đang thi đua học tập và nắm chắc kiến thức.

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

Qua thời gian thực nghiệm tại lớp 3A2, tôi đã nhận thấy các em học sinh có nhiều thay đổi tích cực. Một số em trước kia ngại học Toán, nay chỉ mong đến giờ Toán để được “học mà chơi, chơi mà học”. Hầu hết các em đều rất hào hứng, vui vẻ khám phá, hăng say luyện tập và làm tốt các bài tập. Kết quả học tập của các em cũng tiến bộ hằng ngày. Có nhiều em ban đầu rụt rè, nhút nhát giờ đã mạnh dạn hơn, nói rõ ràng, chững chạc hơn.

- Kết quả khảo sát thực trạng hứng thú học Toán của học sinh trước và sau khi thực hiện Biện pháp giáo dục như sau:

Đối chứng	Tổng số học sinh	Học sinh học tập tích cực, hăng hái phát biểu xây dựng bài.		Học sinh ít hứng thú trong học tập, có biểu hiện lười học.	
		Số lượng (HS)	Tỉ lệ (%)	Số lượng (HS)	Tỉ lệ (%)
Trước khi thực hiện biện pháp	40	18	45,0	22	55,0
Sau khi thực hiện biện pháp	40	34	85,0	6	15,0

- Kết quả học tập môn Toán của học sinh lớp 3A2 năm học 2023 - 2024 tính đến thời điểm cuối Học kỳ II như sau:

Thời điểm	Tổng số học sinh	Điểm 9 - 10		Điểm 7 - 8		Điểm 5 - 6		Điểm dưới 5	
		Số lượng (HS)	Tỉ lệ (%)	Số lượng (HS)	Tỉ lệ (%)	Số lượng (HS)	Tỉ lệ (%)	Số lượng (HS)	Tỉ lệ (%)
Đầu năm	40	11	27,5	15	37,5	11	27,5	3	7,5
Cuối HK II	40	35	87,5	5	12,5	0	0	0	0

Kết quả thi Vioedu Toán cấp trường, lớp 3A2 có 10 em tham gia dự thi đạt giải trong đó có em Hoàng Nhật Nam đạt giải Nhất cấp trường và được chọn dự thi vòng cấp Huyện, đạt Huy chương đồng.

Như vậy thông qua trò chơi học tập, hình thức học mà chơi- chơi mà học, học sinh được tích cực vận dụng kiến thức Toán học giúp các em kích thích trí nhớ, trí tượng tưởng. Học sinh nắm vững, nhớ lâu những kiến thức đã học. Các em được rèn khả năng nhanh nhẹn, khéo léo và thêm mạnh dạn, tự tin hơn, học tập hiệu quả hơn. Các em được phát triển năng lực tự học, tự giải quyết vấn đề; năng lực giao tiếp hợp tác và nhiều phẩm chất đạo đức tốt đẹp như tình đoàn kết, thân ái, lòng trung thực, tinh thần cộng đồng trách nhiệm. Hầu hết học sinh đã yêu thích và rất hứng thú học Toán. Chất lượng môn học đạt kết quả cao.

4. Hiệu quả của sáng kiến.

4.1. Hiệu quả về khoa học.

Sáng kiến kinh nghiệm giúp giáo viên và học sinh thực hiện được nhiều trò chơi học tập đa dạng về hình thức, phong phú về nội dung, ứng dụng cao Công nghệ thông tin vào quá trình thực hiện. Các trò chơi học tập được tổ chức trong quá trình giảng dạy môn Toán đều dễ thực hiện, phù hợp với nội dung chương trình môn Toán lớp 3 và khả năng tiếp nhận, thích ứng của học sinh, giúp tạo hứng thú học tập cho các em mang lại hiệu quả cao trong quá trình giảng dạy.

4.2. Hiệu quả về kinh tế.

Thực hiện sáng kiến không tốn kém nhiều kinh phí cũng không tốn quá nhiều thời gian công sức cho việc chuẩn bị đồ dùng dạy học. Đa phần các trò chơi học tập giáo viên đều xây dựng và tổ chức thực hiện qua ứng dụng công nghệ thông tin trên Bài giảng Powpoint với sự sáng tạo khi kết hợp trò chơi với vận động ngôn ngữ hình thể (trò chơi Ai nhanh? Ai đúng?), ngôn ngữ giao tiếp Toán học (trò chơi Đối đáp, trò chơi Truyền điện; trò chơi Tìm bạn, ...). Có trò

chơi cần chuẩn bị đồ dùng học tập thì đồ dùng cũng rất đơn giản dễ tìm, dễ kiếm trong thực tiễn cuộc sống (sợi dây, tờ giấy hình chữ nhật, tấm nhựa pho-mech, ...).

4.3. Hiệu quả về xã hội.

Giáo dục ngày nay nhằm mục tiêu phát triển toàn diện năng lực – phẩm chất của học sinh. Tổ chức các trò chơi học tập trong dạy học Toán không chỉ tạo hứng thú học tập nâng cao chất lượng giảng dạy mà còn giúp học sinh phát huy các năng lực toán học như: năng lực giao tiếp toán học, năng lực tư duy và lập luận toán học, vận dụng giải quyết toán học, ... Đồng thời qua một số trò chơi có nội dung Toán học mang tên *Giải cứu đại dương*, *Giải cứu Khủng long*, *Cùng nhau gieo hạt*, *Du lịch núi Ba Vì*, *Đi tìm kho báu*, *Khám phá các hành tinh*, ... giúp học sinh được phát triển các phẩm chất nhân ái, yêu nước, chăm chỉ, trách nhiệm,... đúng với mục tiêu của Chương trình Giáo dục Phổ thông 2018: “Dạy học theo định hướng phát triển năng lực, phẩm chất người học.

Các biện pháp trong Sáng kiến kinh nghiệm được tôi trình bày trong phần thi ***Thuyết trình Biện pháp giáo dục nâng cao chất lượng dạy học Hội thi Giáo viên giỏi Thành phố*** ngày 12/3/2024 được Ban giám khảo đánh giá đạt hiệu quả cao trong công tác giáo dục.



Ảnh chụp thuyết trình Biện pháp giáo dục Thi Giáo viên giỏi thành phố năm học 2023 -2024

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

SKKN “*Tổ chức trò chơi học tập tạo hứng thú học Toán cho học sinh lớp 3*” áp dụng trong năm học 2023 - 2024 trực tiếp ở lớp 3A2 mà tôi giảng dạy ở trường Tiểu học Ba Trại A đạt hiệu quả cao trong chất lượng giảng dạy môn Toán.

Hình thức dạy học kết hợp học mà chơi, chơi mà học đã tạo ra hứng thú cho học sinh, giúp các em dần hết sợ Toán và trở nên yêu thích môn Toán. Thông qua trò chơi học sinh hứng thú học tập hơn, tiếp thu bài học nhanh hơn, khắc sâu được kiến thức đã học, làm cho giờ học trở nên nhẹ nhàng, thoải mái; nâng cao chất lượng dạy học môn Toán.

Đặc biệt trò chơi ***Ai nhanh- Ai đúng?*** lựa chọn đáp án đúng trong các đáp án A, B, C, D cho sẵn với hình thức sáng tạo bằng các động tác hình thể mà tôi sử dụng trong tiết dự thi môn Toán – kỳ thi Giáo viên giỏi cấp Huyện được rất nhiều thầy cô trong nhà trường vận dụng vào quá trình giảng dạy.

Nội dung các biện pháp, các trò chơi trong sáng kiến mang tính khả thi, có thể và nên được nhân rộng trong các khối lớp ở các trường Tiểu học.

6. Thời gian thực hiện sáng kiến.

Sáng kiến kinh nghiệm *“Tổ chức trò chơi học tập tạo hứng thú học Toán cho học sinh lớp 3”* được thực hiện trong năm học năm học 2023 – 2024, trên đối tượng học sinh lớp 3A2, trường Tiểu học Ba Trại A. Thời gian từ tháng 9 năm 2023 đến tháng 5 năm 2024.

7. Kinh phí thực hiện sáng kiến.

Các trò chơi được tổ chức thực hiện trong quá trình giảng dạy chủ yếu là ứng dụng công nghệ thông tin với sự sáng tạo khi kết hợp với ngôn ngữ hình thể, ngôn ngữ toán học, và các năng lực toán học của học sinh nên không tốn kém nhiều kinh phí, dễ thực hiện, dễ tổ chức và phù hợp tâm sinh lý lứa tuổi học sinh.

Dự trù kinh phí in màu, đóng quyển 2 bộ khoảng 100. 000 đồng.

PHẦN III: KIẾN NGHỊ, ĐỀ XUẤT.

1. Kết luận.

Qua việc áp dụng biện pháp giáo dục *“Tổ chức trò chơi học tập tạo hứng thú học Toán cho học sinh lớp 3”* vào quá trình giảng dạy bản thân tôi nhận thấy:

Việc đưa các trò chơi học tập vào dạy học Toán là rất cần thiết. Trò chơi học tập giúp các em học sinh nắm kiến thức một cách rất nhẹ nhàng, thoải mái, giảm căng thẳng, áp lực. Học sinh được phát triển năng lực tư duy và giải toán; năng lực giao tiếp toán học.

Hình thức dạy học tổ chức các trò chơi học tập, kết hợp học mà chơi, chơi mà học đã tạo ra hứng thú cho học sinh, giúp các em trở nên yêu thích môn

Toán. Thông qua trò chơi, học sinh hứng thú học tập hơn, tiếp thu bài học nhanh hơn, khắc sâu được kiến thức đã học, làm cho giờ học trở nên nhẹ nhàng, thoải mái. Học sinh cũng mạnh dạn, tự tin và linh hoạt hơn, có kỹ năng giao tiếp tốt hơn. Nhờ đó, các em được phát triển tốt các năng lực và phẩm chất.

Đối với cá nhân, tôi cảm thấy tự tin và linh hoạt hơn trong quá trình tổ chức trò chơi. Khi đã nắm chắc quy trình sử dụng trò chơi tôi có nhiều sáng tạo trong thiết kế sử dụng trò chơi.

2. Kiến nghị, đề xuất.

Sau quá trình thực hiện Sáng kiến kinh nghiệm của mình, tôi mạnh dạn xin có một số ý kiến nhỏ sau:

- Phòng Giáo dục và Đào tạo nên tổ chức thường xuyên các buổi chuyên đề cho giáo viên các nhà trường Tiểu học về Phương pháp dạy học kết hợp “Học mà chơi – Chơi mà học” đặc biệt là với môn Toán một cách hiệu quả, thiết thực để giáo viên chúng tôi có điều kiện học hỏi nâng cao năng lực chuyên môn đạt chất lượng giảng dạy tốt nhất. Tôi rất mong được giảm bớt việc ghi chép sổ sách, soạn giáo án bản word để giáo viên có thêm thời gian dành cho việc nghiên cứu bài dạy và sáng tạo trong dạy học.

- Các nhà trường nên tổ chức các buổi giao lưu Toán học, câu lạc bộ Toán tuổi thơ, ... với nhiều hình thức trò chơi sinh động, hấp dẫn để các em học sinh được trải nghiệm “học mà chơi, chơi mà học” sẽ phát huy tính tích cực, chủ động và hứng thú cho học sinh tham gia sôi nổi. Tạo mọi điều kiện về cơ sở vật chất cũng như những thiết yếu tạo ra nhiều đồ dùng học tập sử dụng trong quá trình dạy – học.

- Thầy cô giáo luôn tự học hỏi trau dồi kiến thức, đầu tư nghiên cứu tìm ra phương pháp hình thức dạy học phù hợp, tạo hứng thú học tập cho học sinh để các em sẵn sàng tìm tòi, khám phá, luyện tập và vận dụng kiến thức nhằm nâng cao chất lượng dạy học; chia sẻ những kinh nghiệm quý báu của bản thân để đồng nghiệp học tập nâng cao trình độ chuyên môn cũng như chất lượng giảng dạy.

- Các bậc phụ huynh nên chú ý quan tâm đến việc học của con em mình, đặc biệt là sự hứng thú, niềm vui của các em trong quá trình học tập; thường xuyên trao đổi với thầy cô giảng dạy để tìm cách học tốt nhất cho các em.

Trên đây là một số kinh nghiệm nhỏ của tôi trong quá trình giảng dạy môn Toán nhằm tạo hứng thú học tập cho học sinh, nâng cao chất lượng dạy học Toán lớp 3. Tuy nhiên với thời gian nghiên cứu, thực nghiệm trong một năm học

và trong phạm vi lớp chủ nhiệm gồm 40 em học sinh nên trong quá trình thực hiện sáng kiến không thể tránh khỏi một số hạn chế và thiếu sót.

Tôi kính mong nhận được sự góp ý chân thành của bạn bè đồng nghiệp, 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 rộng rãi hơn trong giảng dạy.

Tôi xin chân thành cảm ơn!

Tôi xin cam đoan đây là SKKN của mình tự viết, không sao chép nội dung của người khác.

Ba Trại, ngày 8 tháng 5 năm 2024

XÁC NHẬN CỦA CƠ QUAN

(Ký tên, đóng dấu)

Người viết sáng kiến

(Ký tên)

Nguyễn Hồng Hằng

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Sách giáo khoa Toán 3, NXBGD
2. Sách hướng dẫn giảng dạy Toán 3 (Sách Giáo Viên), NXBGD
3. Phương pháp dạy học môn Toán ở Tiểu học
4. Giáo trình tâm lý học Tiểu học.
5. Một số tài liệu khác và tranh ảnh sưu tầm trên internet.