

CÁCH THIẾT KẾ MỘT SỐ TRÒ CHƠI TOÁN HỌC THEO TỪNG DẠNG BÀI Ở TIỂU HỌC.

MỤC LỤC

I. Đặt vấn đề	1
1. Tính cấp thiết của đề tài	1
2. Mục tiêu của đề tài	2
3. Thời gian, đối tượng, phạm vi nghiên cứu	2
4. Phương pháp nghiên cứu	2
II. Nội dung sáng kiến kinh nghiệm	3
1. Hiện trạng của vấn đề	3
2. Thực trạng của vấn đề trước khi áp dụng sáng kiến kinh nghiệm	3
3. Giải pháp thực hiện sáng kiến để giải quyết vấn đề	4
3.1 Nguyên tắc thiết kế trò chơi dạy học toán ở Tiểu học.	4
3.2 Quy trình tổ chức trò chơi dạy học toán ở Tiểu học	5
3.3 Thiết kế trò chơi dạy học toán ở Tiểu học	6
3.4. Kết quả sau khi áp dụng sáng kiến tại đơn vị.	15
5. Hiệu quả của sáng kiến	15
5.1. Hiệu quả về khoa học.	15
5.2. Hiệu quả về kinh tế.	16
5.3. Hiệu quả về xã hội.	16
6. Tính khả thi. (Khả năng áp dụng vào thực tiễn của đơn vị)	17
7. Thời gian thực hiện đề tài, sáng kiến.	17
8. Kinh phí thực hiện đề tài, sáng kiến.	17
III. Kết luận, kiến nghị	18
1. Kết luận	18
2. Khuyến nghị	19
3. Tài liệu tham khảo	20

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

1. Tính cấp thiết của Sáng kiến:

Như chúng ta đã biết: Môn Toán hình thành, phát triển ở học sinh năng lực toán học, biểu hiện tập trung của năng lực tính toán, với các thành phần sau: tư duy và lập luận toán học; mô hình hoá toán học; giải quyết vấn đề toán học; giao tiếp toán học; sử dụng công cụ, phương tiện học Toán. Đồng thời, thông qua phương pháp tổ chức các hoạt động trò chơi, khám phá, luyện tập, thực hành và trải nghiệm toán học, môn Toán góp phần cùng các môn học và hoạt động giáo dục khác hình thành, phát triển ở học sinh các phẩm chất, và năng lực Toán học cốt lõi, đặc biệt là khả năng tự nhận thức và tích cực hoá bản thân, giúp học sinh bước đầu xác định được năng lực, sở trường của bản thân.

Ở lứa tuổi Tiểu học, các em có trí thông minh khá nhạy bén, sắc sảo, có óc tưởng tượng phong phú. Đó là tiền đề tốt cho việc phát triển tư duy toán học. Nhưng các em cũng rất dễ bị phân tán, rối trí nếu bị áp đặt, căng thẳng hay quá tải. Hơn nữa, học sinh ở bậc Tiểu học tâm lý chưa ổn định nên trẻ không thể ngồi lâu trong phòng học cũng như làm một việc gì đó trong thời gian dài. Vì vậy, muốn giờ học có hiệu quả thì đòi hỏi người giáo viên phải đổi mới phương pháp dạy học. Đổi phương pháp dạy học môn Toán ở bậc Tiểu học phải là sự đổi mới theo hướng phát huy tính tích cực, chủ động sáng tạo của học sinh. Người giáo viên phải gây được hứng thú học tập cho các em bằng cách lôi cuốn các em tham gia vào các hoạt động học tập.

Hiện nay, trong sách giáo khoa mới hoặc trong 1 số tài liệu cũng có viết về trò chơi Toán học, phần lớn các tác giả đều chỉ ra được vai trò, tác dụng và sự cần thiết của trò chơi Toán học trong dạy học môn Toán ở Tiểu học. Một số tác giả cũng giới thiệu một số trò chơi Toán học nhưng còn chung chung, chưa cụ thể cho từng dạng bài. Hơn nữa trò chơi thường khó với học sinh, chưa tạo được sự hào hứng cho học sinh khi chơi và khó để giáo viên thực hiện. Đây là trở ngại không chỉ riêng tôi mà còn là trở ngại của nhiều giáo viên dạy Tiểu học. Là một giáo viên đã hơn 30 năm trong nghề, tôi luôn suy nghĩ làm sao để giờ học Toán đạt hiệu quả cao nhất? Làm thế nào để các em cảm thấy hứng thú trong học Toán, không còn thấy tiết học Toán nặng nề, nhàm chán chỉ có học và làm bài mà thôi? Làm thế nào để giúp giáo viên dễ dàng trong việc sử dụng trò chơi Toán học? Và nếu trò chơi toán học được sử dụng một cách thường xuyên, khoa học thì sẽ nâng cao được chất lượng trong dạy học môn toán.

Xuất phát từ lý do trên, Qua nghiên cứu các tài liệu, trao đổi với các đồng nghiệp, dạy thực nghiệm và bằng kinh nghiệm thực tiễn của bản thân, tôi đã viết Sáng kiến kinh nghiệm: "***Cách thiết kế một số trò chơi Toán học theo***

từng dạng bài ở Tiểu học" để chia sẻ đến toàn thể các đồng nghiệp, với phụ huynh và học sinh. Hi vọng rằng, Sáng kiến sẽ góp phần giúp đỡ cho giáo viên, phụ huynh, học sinh trong quá trình thiết kế và tổ chức trò chơi trong dạy học môn Toán.

*** Điểm mới của đề tài:**

Sáng kiến: "*Cách thiết kế một số trò chơi Toán học theo từng dạng bài ở Tiểu học*" là sự lựa chọn thiết kế các trò chơi dạy học Toán phù hợp với đối tượng học sinh của lớp. Thiết kế trò chơi phù hợp với từng dạng bài - một sáng kiến giúp cho giáo viên dễ dàng và tiện lợi trong sử dụng để dạy học theo từng tiết, từng dạng bài môn Toán ở Tiểu học. Đây là hình thức tổ chức dạy học mà từ trước tới nay ít được chú ý, vận dụng vào từng dạng bài, mặc dù hiện nay theo chương trình sách giáo khoa mới có đưa phần trò chơi vào nhưng còn ít (Trung bình cứ 8 bài mới có 1 trò chơi) mà đa phần các trò chơi khó vận dụng hoặc có vận dụng được thì giáo viên cũng phải thiết kế lại. Vì vậy giáo viên thường ngại nên việc sử dụng trò chơi trong học Toán vẫn còn hình thức, chưa thực sự mang lại hiệu quả cao.

Sáng kiến này góp phần đổi mới phương pháp dạy - học môn Toán ở Tiểu học theo hướng phát huy tính tích cực, chủ động và sáng tạo của học sinh; Tăng cường hoạt động cá nhân phối hợp với học tập giao lưu; Hình thành và rèn luyện kỹ năng vận dụng kiến thức vào thực tiễn. Tạo hứng thú học môn Toán cho học sinh Tiểu học - môn học được coi là khô khan và khó khăn, giúp các em lĩnh hội được tri thức, giúp các em củng cố và khắc sâu các tri thức đó mà còn tạo hứng thú cho học sinh trong học Toán.

2. Mục tiêu của Sáng kiến:

Thiết kế, xây dựng các trò chơi Toán học mới phù hợp với từng dạng bài, đưa ra một số kỹ thuật tổ chức trò chơi góp phần đổi mới phương pháp dạy học Toán, giúp học sinh tự tin trong việc chiếm lĩnh kiến thức, hào hứng trong tiết học qua đó nâng cao chất lượng môn Toán ở Tiểu học, giúp giáo viên dễ dàng hơn trong việc thiết kế, tổ chức trò chơi trong từng tiết học, từng dạng bài khi dạy Toán.

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

3.1. Thời gian nghiên cứu:

- Từ năm học 2020-2021 đến nay.

3.2. Đối tượng nghiên cứu:

- Phương pháp dạy học Toán ở Tiểu học.
- Phương pháp thiết kế trò chơi Toán học.
- Ý nghĩa, tác dụng của các trò chơi Toán học.

- Hệ thống các trò chơi được sử dụng trong môn Toán.
- Các tiết dạy – học môn Toán của giáo viên và học sinh Tiểu học.

3.3. Phạm vi nghiên cứu:

- Phương pháp thiết kế trò chơi dạy học môn Toán ở Tiểu học.

4. Phương pháp nghiên cứu:

- Phương pháp nghiên cứu tài liệu.
- Phương pháp điều tra, quan sát.
- Phương pháp thực nghiệm sư phạm.
- Phương pháp tổng kết kinh nghiệm.

II. NỘI DUNG SÁNG KIẾN

1. Hiện trạng của vấn đề:

Chúng ta đều biết, đặc điểm tâm sinh lý của học sinh Tiểu học là luôn luôn hiếu động, ham chơi thích cái mới lạ nhưng lại chóng chán. Đối với trẻ, trò chơi là một phát hiện mới, kích thích tò mò, muốn tìm hiểu, khám phá. Do vậy quan điểm: “Thông qua hoạt động vui chơi để tiến hành hoạt động học tập” là phù hợp với học sinh trường Tiểu học. Trò chơi toán học nhằm mục đích là thông qua trò chơi để củng cố kiến thức của bài học, luyện tập lại kiến thức của bài mới, phát hiện ra kiến thức mới của bài học. Thông qua trò chơi học sinh nắm được kiến thức của bài học một cách nhẹ nhàng. Trong quá trình học toán ở Tiểu học, sử dụng trò chơi toán học có nhiều tác dụng như sau: Giúp học sinh thay đổi loại hình hoạt động trong giờ học, làm cho giờ học bớt căng thẳng, tạo cảm giác thoải mái, dễ chịu. Học sinh tiếp thu kiến thức nhẹ nhàng, học sinh ham học và gây hứng thú trong học tập. Kích thích sự tìm tòi, tạo cơ hội để học sinh tự thể hiện mình. Thông qua trò chơi, học sinh vận dụng kiến thức năng nổ, hoạt bát, kích thích trí tưởng tượng, trí nhớ. Từ đó phát triển tư duy mềm, học tập cách xử lý thông minh trong những tình huống phức tạp tăng cường khả năng vận dụng trong cuộc sống để dễ dàng thích nghi với điều kiện mới của xã hội. Vì vậy trò chơi Toán học rất cần thiết trong giờ học Toán ở Tiểu học.

2. Thực trạng vấn đề trước khi áp dụng sáng kiến kinh nghiệm:

* Thực trạng chung của nhà trường:

Qua thực tế giảng dạy, dự giờ thăm lớp, trao đổi với giáo viên khối lớp ở Tiểu học, tôi nhận thấy:

Việc sử dụng hình thức trò chơi trong dạy học toán chưa thực sự được chú trọng. Đa phần giáo viên chưa quan tâm nhiều đến việc đưa trò chơi học toán vào giảng dạy. Hoặc có đưa trò chơi vào giờ học cũng chỉ trong những giờ thao giảng mà thôi. Sở dĩ có tình trạng trên là do các đồng chí giáo viên chưa nhận thức được hết tác dụng của trò chơi trong giờ học toán. Phần vì ngại thiết kế trò chơi, phần vì sợ mất thời gian, sợ khâu quản lý học sinh trong giờ học. Vì vậy mà giờ học Toán còn trầm học sinh còn thụ động trong học tập, một số học sinh còn ngại học Toán, đến giờ học Toán các em không hứng thú dẫn đến kết quả học tập không cao.

Hiện nay, theo chương trình sách giáo khoa mới có đưa các trò chơi vào nội dung bài học nhưng còn hạn chế (Trung bình 8 tiết mới có 1 trò chơi) hơn nữa, các trò chơi đưa ra, giáo viên khó thực hiện phần vì cơ sở vật chất không phù hợp, phần vì nội dung trò chơi còn khó với học sinh, trò chơi còn đơn điệu, chưa có sức hấp dẫn với học sinh nên các em dễ nhàm chán. Hơn nữa giáo viên nếu

thực hiện được cũng phải thiết kế lại, chưa cụ thể cho từng dạng bài, từng tiết học nên việc thực hiện trò chơi Toán học còn hạn chế, chưa đạt hiệu quả cao.

*** Thực trạng của lớp dạy thực nghiệm:**

Kết quả khảo sát môn Toán đầu năm học ở lớp tôi dạy thực nghiệm kết quả như sau:

	TSHS	HT Tốt		Hoàn thành		Chưa HT		Thích học Toán	
		SL	%	SL	%	SL	%	SL	%
Đầu năm	30	5	16,7%	16	53,3%	9	30%	5	16,7%

Qua nghiên cứu, điều tra, dự giờ và dạy thực nghiệm. Đa phần các em chưa thật sự mạnh dạn, tự tin. Từ đầu năm, lớp học rất trầm, chất lượng học Toán còn thấp. Đa số học sinh không có hứng thú học Toán. Khi hỏi: Vì sao không thích học Toán? Đa phần học sinh trả lời: Vì học Toán chỉ ngồi im và phải làm nhiều bài tập nên thấy không thích. Chính điều này khiến tôi suy nghĩ: Phải làm sao để thay đổi hình thức tổ chức dạy học môn Toán, Tạo không khí lớp học sôi nổi, Tạo hứng thú cho các em trong tiết học Toán. Đồng thời, tôi nhận thấy rằng đưa trò chơi vào giờ học Toán ở Tiểu học là cần thiết, nhất là trong giờ học Toán của các lớp khối Tiểu học.

3. Các giải pháp thực hiện Sáng kiến để giải quyết vấn đề.

3.1. Nguyên tắc thiết kế trò chơi.

a. Nguyên tắc vừa sức, dễ thực hiện :

Mỗi trò chơi phải củng cố được một nội dung Toán học cụ thể trong chương trình (Có thể là kiến thức cần kiểm tra bài cũ, kiến thức bài mới, kiến thức thực hành, luyện tập...)

Chương trình môn Toán xoay quanh ba mạch kiến thức: Số, Đại số và Một số yếu tố giải tích; Hình học và Đo lường; Thống kê và Xác suất. Chương trình được thiết kế theo theo cấu trúc tuyến tính phối hợp với “đồng tâm xoáy ốc” (đồng tâm, mở rộng và nâng cao dần), bao gồm hai nhánh liên kết chặt chẽ với nhau: một nhánh mô tả sự phát triển của các mạch nội dung kiến thức cốt lõi và một nhánh mô tả sự phát triển của năng lực, phẩm chất học sinh.

Các trò chơi được xây dựng từ các dạng bài tập có chọn lọc của các tiết học trong 3 mạch kiến thức trên, nhưng có thể mang những cái tên gọi cảm, gây hứng thú, góp phần hình thành, củng cố hoặc hệ thống kiến thức.

Các trò chơi phải giúp học sinh rèn luyện kỹ năng toán học, phát huy trí tuệ, óc phân tích, tư duy sáng tạo.

Trò chơi phải phù hợp với quỹ thời gian (Sử dụng trong giờ học từ 2 đến 4 phút), thích hợp với môi trường học tập.

Trò chơi có sức hấp dẫn, thu hút được sự chú ý, tham gia của học sinh, tạo không khí vui vẻ, thoải mái.

Trò chơi cần phải gần gũi, sát thực, phù hợp với tâm lí lứa tuổi học sinh lớp Tiểu học. Tổ chức trò chơi không quá cầu kì, phức tạp.

b. Nguyên tắc khai thác và thực hành

Sử dụng triệt để yêu cầu, nội dung kiến thức cơ bản, cũng như đồ dùng, phương tiện có sẵn của môn học (ở bộ đồ dùng học Toán, ở thư viện, đồ dùng của giáo viên, học sinh...).

Các đồ dùng tự làm của giáo viên khai thác từ những vật liệu gần gũi xung quanh (Từ các phế liệu như: Vỏ hộp bánh kẹo, đầu gỗ, đầu nứa, nắp chai, giấy bìa...) Sao cho đồ dùng vừa đảm bảo tính khoa học, tính giáo dục, tính thẩm mỹ nhưng ít tốn kém. Từ các nguyên tắc trên, tôi đã căn cứ vào nội dung kiến thức trong sách giáo khoa, căn cứ vào thời gian, Yêu cầu cần đạt đề ra ở mỗi tiết học cũng như đối tượng học sinh để thiết kế các trò chơi sử dụng trong giờ học toán lớp Tiểu học và cách vận dụng trò chơi vào trong các tiết dạy.

3.2 Quy trình tổ chức trò chơi Trò chơi toán học thông qua 5 bước :

- * Giới thiệu tên trò chơi
- * Phổ biến luật chơi
- * Tiến hành chơi
- * Thảo luận rút ra kiến thức
- * Đánh giá kết luận

3.3 Thiết kế trò chơi dạy học Toán Tiểu học.

a. Trò chơi có nội dung Số, Đại số và Một số yếu tố giải tích.

Trong các năm giảng dạy ở Tiểu học tôi thấy học sinh thường sai về mảng kiến thức so sánh, tính nhẩm các số tròn chục, tròn trăm, nhân chia trong bảng, gấp (giảm) một số đi 1 số lần cũng như một số đơn vị.... còn chậm. Do đó tôi đã thiết kế một số trò chơi có nội dung số học và yếu tố đại số này.

Trò chơi thứ 1: Xếp hàng thứ tự

*** Mục đích chơi:**

- Giúp học sinh củng cố cách so sánh và sắp xếp các số theo thứ tự từ bé đến lớn và ngược lại.

*** Thời gian chơi: 2 phút**

*** Chuẩn bị chơi:**

- Giáo viên:

+ Chuẩn bị 2 lá cờ hiệu (Cờ giấy nhỏ, 2 lá có màu khác nhau). Một số tấm thẻ từ ghi các số

+ Học sinh – mỗi đội 5 tấm thẻ

Ví dụ: Tiết: Đọc, viết và so sánh các số có 3 chữ số SGK Khi tổ chức trò chơi giáo viên có thể chuẩn bị nội dung ghi trong bìa:

* Chọn đội chơi: Mỗi đội 5 em; các em tự đặt tên cho đội mình (Ví dụ: tên gọi tương ứng với màu sắc của cờ hiệu như đội Xanh, đội Đỏ)

* Cách chơi: Hai đội trưởng lên nhận thẻ của tổ và phát cho mỗi bạn ở đội mình. Giáo viên yêu cầu hai đội quan sát, tự so sánh các số vừa nhận trong nhóm với nhau (trong 1, 2 phút).

* Quy ước: Khi cô giáo hô hiệu lệnh và giơ 2 lá cờ trên 2 tay về hai phía (sang ngang) yêu cầu các em nghe, giơ thẻ lên cao và xếp mỗi đội một hàng ngang, bắt đầu từ cô giáo. Khi cô đưa 2 lá cờ song song về phía trước các em tập hợp hàng dọc.

* Giáo viên bắt đầu hô các cách khác nhau như: **“Tập hợp theo thứ tự từ bé đến lớn”**; **“Tập hợp theo thứ tự từ lớn đến bé”** sau hai ba lần thi thay đổi các biển giữa hai đội rồi tiếp tục chơi.

* Ban thư kí ghi kết quả và tổng hợp số bông hoa. Mỗi lần xếp hàng đúng thứ tự, nhanh, không ồn ào, xô lấn, làm lộn xộn, cho 10 bông hoa. Xếp chậm, không thẳng hàng, mất trật tự trừ 2 bông hoa. Đội nào xếp sai không được thưởng bông hoa. Sau 5 phút kết thúc trò chơi đội nào nhiều bông hoa sẽ thắng cuộc.

Trò chơi có thể sử dụng ở các tiết : So sánh các số.

Lưu ý: Đối với trò chơi: Xếp hàng thứ tự này giáo viên có thể biến tấu và vận dụng qua các bài có nội dung phân tích một số dưới dạng tổng.

Ví dụ: Khi dạy bài: "Các số có bốn chữ số" Trong hoạt động 1 bài mới hay bài tập 2 ở hoạt động khám phá.

Phần chuẩn bị giáo viên chuẩn bị một số bộ thẻ từ ghi sẵn các số như:

Chia thành các nhóm, mỗi nhóm 5 em, nhóm trưởng lên nhận bộ thẻ của nhóm mình. Sau đó phát mỗi em một thẻ trong vòng 15 giây các em phải thực hiện đúng theo yêu cầu.

Trò chơi thứ 2: Kết bạn

* Mục đích chơi:

- Rèn luyện, củng cố kỹ năng tính nhẩm nhanh các phép tính cộng, trừ hoặc nhân, chia (số tròn chục, tròn trăm).

- Luyện tác phong nhanh nhẹn, tinh mắt.

* Chuẩn bị: Giáo viên chuẩn bị 10 đến 15 tấm bìa hình chữ nhật kích thước 10 x15 cm; có dây đeo. Mỗi tấm đều ghi một phép tính hoặc kết quả tương ứng. *Ví dụ: Cộng trừ các số có 3 chữ số (không nhớ).*

Nội dung ghi trong thẻ như sau:

300 + 400	500 + 40	700 - 300	300 + 60 + 7
700 - 400	700	367	300
100 + 20 + 4	400	124	540

* Thời gian: Từ 5 đến 7 phút.

* Cách chơi : Học sinh xung phong lên rút thẻ của mình, sau đó tất cả đội tập hợp thành vòng tròn, các em đeo thẻ trước ngực, mỗi em tự quan sát số thẻ của mình đứng trước và sau số thẻ của bạn nào trong nhóm mình. Tự tính nhẩm kết quả hoặc phép tính tương ứng với kết quả hoặc phép tính ghi trên thẻ của mình.

* Yêu cầu cả đội nhảy cò cò, vừa hát vừa vỗ tay cùng cả lớp: “Nhảy cò cò cho cái giò nó khoẻ, nhảy khe khẽ cho nó khoẻ đôi chân” Khi giáo viên hô “**Tìm bạn! Tìm bạn !**” Các em phải nhanh chóng tìm và chạy về với bạn đeo thẻ có kết quả hoặc phép tính tương ứng với thẻ của mình. Những ai tìm đúng, tìm nhanh bạn mình nhất thì ghi được 10 bông hoa. Bạn nào tìm sai thì phải tự nhẩm lại để tìm đúng bạn mình. Sau một lượt giáo viên đổi thẻ lẫn lộn, sau đó cho các em tiếp tục chơi hoặc nhóm khác chơi.

Trò chơi có thể áp dụng cho tiết luyện tập, tiết ôn tập bốn phép tính trong phạm vi 100000 đặc biệt là các bài tập tính nhẩm.

Lưu ý: Đối với trò chơi **Kết bạn** này giáo viên có thể thay đổi hình thức chơi khác như trò chơi **Đố bạn**.

* Mục đích chơi:

Rèn luyện, củng cố kỹ năng tính nhẩm nhanh các phép tính cộng, trừ hoặc nhân, chia (số tròn chục, tròn trăm).

* Cách chơi: Cá nhân, Lớp trưởng hay một bạn nào khác là người khởi xướng hô: 8000 – 3000 đố bạn, đố bạn – cả lớp đồng thanh đố ai, đố ai; rồi người khởi xướng hô tên một bạn bất kỳ trong lớp. Bạn được kêu tên sẽ đứng lên nêu kết quả nếu đúng thì được quyền đố tiếp còn sai mất quyền ưu tiên đố.

Cứ tiếp tục chơi như vậy cho đến hết số lượng bài tập theo yêu cầu trong sách giáo khoa.

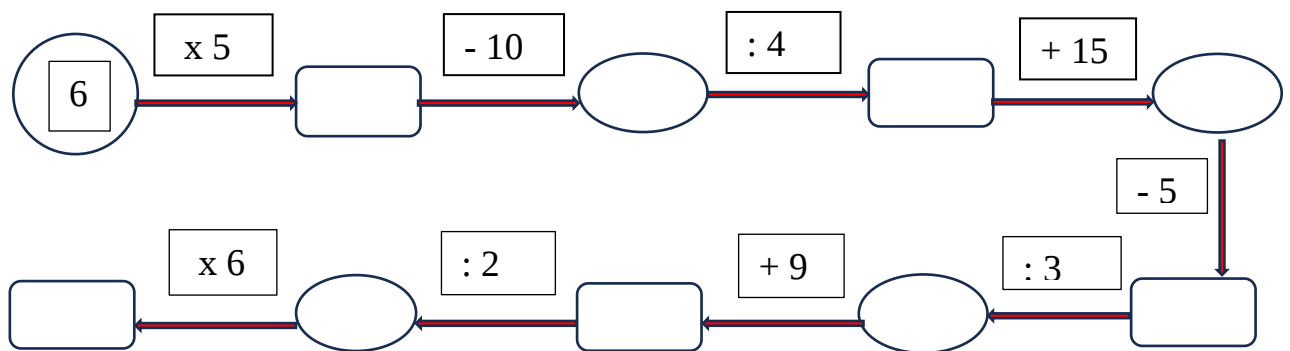
Đối với trò chơi này giáo viên có thể áp dụng trong các tiết dạy ở hoạt động 2: Khám phá, có dạng bài tập tính nhẩm.

Trò chơi thứ 3: Giành cờ chiến thắng

* Mục đích chơi:

- củng cố khái niệm giảm đi một số lần và gấp lên một số lần.
- Luyện cách xử lý linh hoạt, hợp tác với nhau làm việc.

* Chuẩn bị chơi: Giáo viên chuẩn bị một số phiếu học tập có thể có nội dung như sau :



* Cách chơi: Giáo viên phát cho các học sinh ngồi đầu dãy, mỗi em một phiếu. Em ngồi đầu dãy làm phép tính đầu tiên rồi viết kết quả vào hình tròn, hoặc hình chữ nhật, sau đó chuyển ngay phiếu cho bạn thứ 2 trong dãy để tính tiếp. Cứ như vậy cho đến học sinh cuối cùng trong dãy.

Nếu dãy nào về đích trước (làm nhanh và đúng nhất) thì thắng cuộc, giành được cờ chiến thắng, được nhận phần thưởng: bút chì, thước kẻ.

Trong trường hợp các đội cùng làm xong một lúc thì đội nào kết quả đúng, trật tự khi chơi sẽ thắng cuộc.

Trò chơi có thể áp dụng cho các bài dạng điền kết quả phép tính trong SGK. Giáo viên sử dụng trong hoạt động củng cố giúp học sinh khắc sâu kiến thức.

Trò chơi thứ 4: Phân tích số

* Mục đích chơi:

- Giúp học sinh củng cố cách phân tích số có bốn chữ số thành tổng của các nghìn, trăm, chục, đơn vị và ngược lại. Phát triển năng lực phân tích, tổng hợp.

- Rèn tác phong nhanh nhẹn hợp tác với nhau trong khi làm việc.

* Chuẩn bị chơi: Giáo viên chuẩn bị 2 bảng phụ hoặc 2 tờ giấy Tô ki có nội dung ghi giống nhau. Ví dụ: Viết số thích hợp vào chỗ chấm:

$$\dots\dots\dots = 1000 + 900 + 50 + 2$$

$$7550 = \dots\dots + \dots + \dots\dots$$

$$\dots\dots\dots = 9000 + 100 + 50 + 2$$

$$7050 = \dots\dots + \dots + \dots\dots$$

$$\dots\dots\dots = 8000 + 1$$

$$\dots\dots\dots = 9000 + 900 + 90 + 9$$

$$1095 = \dots\dots\dots$$

$$9009 = 9000 + \dots\dots$$

$$8100 = 8000 + \dots\dots$$

$$\dots\dots\dots = 7000 + 500$$

7000+500+50	1952	9999	9152	100
1000+90+5	7000+50	8001	9	7500

* Thời gian chơi: 2 – 4 phút

* Cách chơi: Chơi theo kiểu đồng đội, chia lớp thành hai nhóm, mỗi nhóm chọn đội chơi (5-10 em), các em còn lại cổ vũ cho đội mình.

Hai đội xếp thành hai hàng dọc. Đội trưởng nhận và phát cho mỗi bạn trong đội mình một mảnh giấy ghi kết quả tương ứng với nội dung trên bảng. Các em tự đọc, quan sát so sánh tìm vị trí số mình cần điền (1 phút đến 2 phút).

Khi giáo viên có hiệu lệnh bắt đầu chơi, yêu cầu từng bạn trong đội lên điền kết quả của mình vào bảng phụ treo trên bảng lớp (phần bài của đội mình). Bạn thứ nhất điền xong quay xuống nhanh chóng và vỗ vào tay bạn thứ hai, bạn thứ hai lên điền... Cứ thế tiếp tục cho điền hết.

Học sinh dưới lớp và giáo viên đánh giá, thống kê số bông hoa. Mỗi kết quả đúng ghi bông hoa. Đội nào nhiều bông hoa sẽ thắng. Trong trường hợp cả hai đội đều điền đúng kết quả thì đội nào nhanh hơn, trình bày đẹp hơn sẽ thắng.

Trò chơi được sử dụng ở tiết các số có bốn chữ số (tiếp theo) bài tập vận dụng ở tiết ôn tập các số đến 100 000 bài SGK.)

Trò chơi thứ 5: Giải đáp nhanh

* Mục đích chơi:

Luyện kĩ năng tính nhẩm các phép tính nhẩm cộng trừ (tròn chục), nhân chia trong bảng.

* Thời gian chơi: 2 đến 4 phút.

* Chuẩn bị: Chọn 2 đội chơi, mỗi đội tự đặt tên cho mình. Chẳng hạn: Thỏ trắng, thỏ nâu, Cún con ...

* Cách chơi:

+ Chơi thi đua giữa 2 nhóm. Đại diện 2 nhóm oẳn tù tì xem bên nào ra đề trước. Nhóm thứ nhất nêu lên một phép nhân, chia đã học hoặc cộng, trừ các số tròn chục, tròn trăm. Nhóm thứ 2 trả lời kết quả. Nếu trả lời sai thì khán giả được quyền trả lời.

+ Sau khi trả lời nhóm thứ 2 nêu nhanh 1 phép tính khán giả yêu cầu nhóm thứ nhất trả lời. Tiến hành tương tự sau khoảng 3 phút thì dừng lại. Bạn thư kí tổng hợp xem 2 nhóm có bao nhiêu kết quả đúng. Mỗi kết quả đúng ghi 10 bông hoa. Nhóm nào nhiều bông hoa thì thắng cuộc.

+ Nếu 2 nhóm có số bông hoa bằng nhau thì nhóm nào đọc rõ ràng, trả lời nhanh, đúng, mạch lạc hơn thì nhóm đó thắng cuộc.

Trò chơi thứ 6: Tìm ngôi sao sáng

*** Mục đích chơi:**

Củng cố về nhận biết giá trị các số La Mã. Tạo hứng thú học tập, rèn luyện và phát triển năng lực tư duy.

* Chuẩn bị: Học sinh chuẩn bị mỗi em 5 que tính.

* Thời gian chơi: 2 đến 4 phút.

* Cách chơi:

+ Chơi thi đua giữa các cá nhân.

+ Các em đặt que tính lên bàn, khi giáo viên nêu lệnh học sinh thi nhau xếp xem ai làm nhanh nhất.

Ví dụ: Trò chơi được sử dụng trong tiết: Luyện tập chữ số La Mã (SGK)

Giáo viên nêu lệnh: Hãy dùng 5 que tính xếp thành số mười bốn.

XIV

Giáo viên nêu tiếp: Nhắc 1 que diêm xếp lại để được số mười sáu.

XIV XVI

Tiến hành tương tự: Xếp 5 que diêm thành số mười chín. Nhắc 1 que diêm xếp lại thành số hai mốt.

XIX

XXI

b. Trò chơi có nội dung về Hình học và Đo lường

Trò chơi 1: Trổ tài mua sắm

*** Mục đích chơi:**

Giúp người chơi nắm vững kỹ năng tính toán 4 phép tính, nắm vững một số đơn vị tiền Việt Nam.

Biết ứng dụng để trao đổi hàng hoá khi cần thiết. Biết một vài nguyên tắc tối thiểu khi trao đổi.

* Chuẩn bị: Giáo viên chuẩn bị cho hai đội, mỗi đội: 40 000 đồng gồm các loại tiền: 10000 đồng 1 tờ, 1000 đồng 5 tờ, 2000 đồng 5 tờ, 5000 đồng 3 tờ.

Chuẩn bị một số đồ dùng học tập như: Nhãn vở 5000 đồng/1 tập gồm 10 cái, thước kẻ 5000 đồng /1 cái, bảng đen 20000 đồng /1 cái, vở viết 6000 đồng/1 quyển, bút bi 4 000 đồng /1 cái,

Trong đó sẽ ghi sẵn giá vào giấy và dùng băng dính dính vào các đồ vật, bày tất cả vào hai bàn cho hai đội. Phát cho hai đội mỗi đội một giỏ mây để đựng hàng mua sắm .

* Luật chơi: Khi giáo viên hô “Bắt đầu” và tính giờ thì hai bạn của hai đội sẽ vào “quầy” chọn mua các đồ thích hợp, mua tới đâu bỏ tiền vào hộp tới đó. Nếu tiền chẵn cần cộng nhằm cẩn thận, chọn đủ hàng rồi mới bỏ tiền vào hộp, nếu bỏ vào rồi không được lấy lại. Sau 4 phút giáo viên hô “ Đóng cửa” thì hai bạn phải lập tức rời quầy, bàn giao số tiền còn lại cho hai bạn tiếp theo. Giáo viên lại hô “Mở cửa” và hai bạn vào mua hàng đến hết giờ. Các bạn phải nộp lại giỏ hàng cho các bạn kiểm tra.

Nếu số mặt hàng mua đủ và vừa hết số tiền là người “Khéo mua”, được thưởng một quyển truyện tranh. Nếu hết tiền mà mua không đủ hàng thì là người “Vụng mua” được thưởng một cây bút chì. Nếu tiền thừa mà không mua đủ hàng là người “Keo kiệt” chỉ được thưởng một nhãn vở. Nếu số tiền, hàng cộng lại hơn số có là người “Tham”. Nếu số tiền cộng lại ít hơn số tiền đã mua là người “Chậm tính toán”, đều không được thưởng. (Chú ý: 4 người trong đội đều được thưởng như nhau).

Trò chơi được sử dụng trong tiết tiền Việt Nam.

Trò chơi 2: Tìm anh, tìm em, tìm bố, tìm mẹ.

* Mục đích chơi:

- Luyện ghi nhớ thứ tự bảng đơn vị đo khối lượng.
- Rèn tác phong nhanh nhẹn, hoạt bát trong nói năng, đi đứng.

* Chuẩn bị: Hai đội chơi. Mỗi đội 4 em ứng với 4 đơn vị đo trong bảng đơn vị đo. (Số em chơi ứng với số đơn vị đo mà các em đã học) Một ban thư ký có giấy bút ghi chép. Thời gian chơi 3 phút. Chuẩn bị một băng giấy ghi như sau:

Bố	Mẹ	Anh	Em
Km	hm	dam	m

* Cách chơi: Chơi theo kiểu đồng đội thi đua hai nhóm. Mỗi nhóm cử một bạn thư ký và 4 bạn chơi. Giáo viên đưa băng giấy cho cả hai đội quan sát nhận xét trong một phút. Nếu cần thiết giáo viên hỏi các câu hỏi: Bố ứng với tên gì? Mẹ ứng với tên gì? Em tên là gì? Tôi là dam em tôi là gì?...Khi giáo viên hô “ Cuộc chơi bắt đầu”. Đội thứ nhất ra câu hỏi trước. Ví dụ: Tôi là Km, con cả tôi là gì? Đội hai trả lời ngay. Nếu không trả lời thì các bạn khán giả có thể trả lời thay.

Sau khi trả lời xong đội thứ hai lại đặt câu hỏi ngay để đội thứ nhất trả lời. Và cứ thế cho đến hết 3 phút trò chơi dừng lại. Thư kí chấm ghi số bông hoa tổng hợp mỗi một đáp án đúng cho 10 bông hoa. Đội nào nhiều bông hoa hơn đội đó thắng cuộc. Đội thắng cuộc và khán giả trả lời đúng được thưởng êke, thước kẻ, bút chì....

Trò chơi được sử dụng trong các tiết dạy bảng đơn vị đo độ dài.

Sau khi áp dụng các trò chơi vào mảng nội dung đại lượng và đo đại lượng các em học sinh đã nắm chắc được cách tính cộng, trừ trên các số với đơn vị là đồng và thứ tự các đơn vị đo độ dài. Nắm chắc cách so sánh các đơn vị đo độ dài.

*** Trò chơi: Củng cố nội dung hình học**

Việc nắm chắc các quy tắc tính chu vi và diện tích của một hình đối với các em học sinh Tiểu học là rất khó. Các em nhớ đó rồi quên đó cho nên các em thường tính toán sai. Do đó tôi đã thiết kế các quy tắc tính diện tích và chu vi của một dưới dạng bài thơ để giúp cho các em ghi nhớ được tốt hơn.

Trò chơi 1: Thông minh khéo léo

*** Mục đích chơi:**

Củng cố khái niệm về các hình, công thức tính diện tích của các hình. Phát triển óc tưởng tượng, sáng tạo.

* Chuẩn bị: 4 hình bình hành bằng giấy bìa, học sinh chơi chuẩn bị giấy, bút, kéo... thời gian cho cuộc chơi từ 2 đến 4 phút.

* Cách chơi: 4 đội chơi ứng với 4 tổ. Mỗi đội gồm 4 người chơi. Các bạn còn lại ở lớp làm cổ động viên. Các đội cùng có nhiệm vụ như nhau. Từ một hình chữ nhật, vuông, ... cho trước hãy chia hình chữ nhật, vuông, Đó thành 3 phần có diện tích bằng nhau. Sau 4 phút đội nào có nhiều cách chia hơn và chính xác đội đó thắng cuộc. (Đội thắng được thưởng êke, thước kẻ...)

Trò chơi được thực hiện ở các tiết: Diện tích của một hình.

Trò chơi 2: Ô số bí mật

* Mục đích chơi: Giúp học sinh nhớ lâu các công thức tính chu vi, diện tích của hình chữ nhật, hình vuông. Từ đó vận dụng linh hoạt, kết hợp với kỹ năng tính nhằm để tính chu vi, diện tích của hình với số đo cho trước...

- Phát triển khả năng diễn đạt rõ ràng, mạch lạc.

* Chuẩn bị: - Giáo viên chuẩn bị một bảng phụ kẻ 5 ô ghi thứ tự từ 1 tới 5.

	1	
5	2	4
	3	

- 5 mảnh giấy ghi nội dung câu hỏi theo thứ tự từ 1 tới 5

Ví dụ: Khi dạy bài: "Ôn tập hình học" cuối năm ở hoạt động củng cố giáo viên có thể chọn nội dung:

1. Muốn tìm diện tích hình vuông

Một cạnh nhân bốn ra ngay khó gì?

Bạn hãy cho biết hai câu thơ trên đúng hay sai? Hãy tính nhẩm nhanh diện tích hình vuông mà cạnh bằng 3cm.

Đáp án: Câu thơ trên sai vì diện tích hình vuông bằng cạnh nhân với cạnh . Diện tích hình vuông có cạnh bằng 3cm là 9cm^2

2. Nêu quy tắc tính chu vi hình vuông ?

3. Đố bạn điền tiếp những từ thích hợp và chỗ trống trong bài thơ sau :

Diện tích chữ nhật là gì?

Lấy dài.....tức thì ra ngay.

Chu vi chữ nhật dễ thay.

Lấynhân hai là thành.

Đáp án: Diện tích chữ nhật là gì?

Lấy dài nhân rộng tức thì ra ngay.

Chu vi chữ nhật dễ thay.

Lấy dài cộng rộng nhân hai là thành.

4. Muốn tính diện tích hình thang

Đáy lớn, đáy bé ta mang.....vào

Cộng rồivới chiều cao

.....lấy nửa thế nào cũng ra.

5. Diện tích tam giác dễ thôi

Chiều caođáy chia đôi là thành.

Đáp án: Muốn tính diện tích hình thang

Đáy lớn, đáy bé ta mang cộng vào

Cộng rồi nhân với chiều cao

Chia đôi lấy nửa thế nào cũng ra.

5. Diện tích tam giác dễ thôi

Chiều cao nhân đáy chia đôi là thành.

* Cách chơi: Chơi thi đua giữa các nhóm

Chia lớp thành 4 nhóm: Đại diện nhóm chọn ô số nào thì giáo viên đọc nội dung câu đó ra toàn đội suy nghĩ trong vòng 15 giây rồi trả lời. Đúng được 10 bông hoa, sai đội khác trả lời bổ sung. Sau khi hết lượt chơi của 4 đội mà số bông hoa bằng nhau giáo viên sẽ đọc nội dung ô cuối cùng đội nào giành quyền ưu tiên trả lời trước và trả lời đúng thì giành chiến thắng.

Sau khi vận dụng các quy tắc tính chu vi và diện tích của một hình dưới dạng một bài thơ thì các em đã nắm chắc cách tính hơn và thực hiện một cách chính xác.

c. Trò chơi có nội dung Thống kê và Xác suất

Trò chơi: Tập làm khoa học.

* Mục đích chơi: Giúp cho học sinh củng cố cách đo, đọc và so sánh số đo độ dài. Bước đầu tập sắp xếp số liệu, lập bảng thống kê. Rèn khả năng quan sát, ước lượng.

* Chuẩn bị:

- Học sinh mỗi nhóm 5 em chuẩn bị một thước mét, một êke vuông cỡ to, bút, giấy nháp.

- Giáo viên chuẩn bị mỗi nhóm 1 tờ giấy có kẻ sẵn bảng như sau:

Kết quả chiều cao của các bạn trong nhóm. (Từ thấp đến cao)

Số thứ tự	Họ và tên	Chiều cao
1		
2		
3		
4		
5		

Thời gian cho trò chơi này từ 4 đến 6 phút.

* Cách chơi: Các nhóm thi đua với nhau trước tiên các em dự đoán thứ tự cao thấp rồi thực hành đo chiều cao của từng thành viên nhóm rồi viết số đo ra giấy nháp. Sau đó so sánh tìm ra thứ tự từ thấp đến cao rồi sắp xếp đi vào thống kê. Nhóm nào đo chính xác lập bảng đúng yêu cầu sạch đẹp, nhanh, trật tự nhóm đó thắng cuộc. Phần thưởng là bút chì, eke, thước kẻ....

Trò chơi được sử dụng ở bài tập trong tiết thực hành đo độ dài (tiếp theo) SGK.

Sau khi vận dụng trò chơi này vào việc thực hành đo độ dài học sinh từng bước biết cách đo và đọc các đơn vị đo một cách nhanh nhất và chính xác nhất.

Ngoài những trò chơi trên, việc sử dụng công nghệ thông tin vào dạy học cũng giúp GV tổ chức được các trò chơi hay bằng những hình ảnh sinh động và hấp dẫn như: Rung chuông vàng, Chiếc nón kỳ diệu...đã tạo cho học sinh sự hứng thú hơn rất nhiều trong các giờ học toán.

3.4 Kết quả Sau khi áp dụng sáng kiến tại đơn vị.

Tôi nhận thấy rằng khi đưa các trò chơi vào các tiết học toán không những giúp các em khắc sâu kiến thức mà còn giúp các em phát triển được nhiều phẩm chất đạo đức như tình đoàn kết, thân ái, tính trung thực, tinh thần trách nhiệm. Học sinh rất hứng thú, yêu thích học Toán. Kết quả của những lần khảo sát đã nói lên được điều đó.

Sau khi thực hiện sáng kiến tại đây là số liệu khảo sát cụ thể:

	TSHS	HT Tốt		Hoàn Thành		Chưa HT		Thích học Toán	
		SL	%	SL	%	SL	%	SL	%
Đầu năm	30	5	16,7%	16	53,3%	9	30%	5	16,7%
Cuối kì 1	30	15	50%	14	46,7%	1	3,3%	22	73,4%
So sánh kết quả đầu năm	30	Tăng 10	33,3%	Giảm 2	6,6%	Giảm 8	26,7%	Tăng 17	56,7%

Qua khảo sát thực tế, tôi nhận thấy, chất lượng môn Toán được nâng lên rõ rệt, các em nắm chắc kiến thức. Đa số các em thích học môn Toán, mong chờ đến tiết học Toán để được chơi trò chơi, sự tập trung vào tiết học Toán tốt hơn. Đây chính là thành công khi thực hiện sáng kiến này.

4. Hiệu quả của sáng kiến.

4.1. Hiệu quả về khoa học.

Sau một khoảng thời gian vận dụng trò chơi trong dạy môn toán tôi thấy không khí học tập sôi nổi, các em học tập tích cực, những em chậm chạp cũng năng động hơn. Các giờ học toán đã được diễn ra nhẹ nhàng, gây được hứng thú nhiều hơn cho học sinh không còn nặng nề nhàm chán, sợ học toán như trước nữa.

Các em học sinh đã nắm chắc được cách tính giảm và gấp một số đi nhiều lần. Nắm chắc cách so sánh các số. Đồng thời các em có kỹ năng tính nhẩm tốt hơn.

Học sinh nắm chắc cách tính chu vi cũng như diện tích của một hình. Từ đó các em vận dụng vào giải bài tập một cách chắc chắn.

Học sinh đã nhận định các dạng toán giải tốt hơn. Bên cạnh đó kĩ năng giải toán ngày càng cải thiện.

4.2. Hiệu quả về kinh tế.

Mặc dù hiệu quả kinh tế trực tiếp của sáng kiến rất khó đánh giá định lượng cụ thể, tuy nhiên có thể chỉ ra một số lợi ích kinh tế trực tiếp như sau:

Giảm thiểu việc mua và phụ thuộc vào nguồn tài liệu bài tập bên ngoài cho cả giáo viên và học sinh. Đề tài chỉ ra phương pháp xây dựng thiết kế trò chơi nhiều cấp độ dựa trên nguồn tư liệu mở có sẵn trên mạng internet.

Hạn chế bớt việc giáo viên phải tự nghiên cứu, học chuyên đề, tập huấn về thiết kế trò chơi. 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...

4.3. Hiệu quả về xã hội.

Thông qua các trò chơi Toán học, mối quan hệ giữa giáo viên và học sinh không còn khoảng cách (vì nhiều lúc giáo viên cũng tham gia cùng chơi với học sinh). Tình cảm bạn bè giữa học sinh với học sinh ngày càng gần gũi, gắn bó hơn. Những giờ học thoải mái, sôi nổi, hiệu quả ngày càng tăng. Chất lượng học tập của các em ngày được nâng lên, hạn chế tình trạng học sinh tiếp thu kiến thức một cách thụ động, trong giờ học không còn hiện tượng học sinh ngủ gật, uể oải hay mất tập trung trong học tập. Không những thế mà còn giúp học sinh nhút nhát, cá biệt hòa mình vào tập thể. Số lượng học sinh yêu thích môn toán ngày một tăng lên.

Trực tiếp nâng cao chất học tập môn Toán. Giúp học sinh tiếp cận các kiến thức mới mẻ, tạo sự hứng thú của học sinh trong các tiết học Toán. Có phương pháp học tập đúng đắn, Năm kiến thức 1 cách vững vàng, chắc chắn hơn. Giúp giáo viên bổ sung và nâng cao kiến thức chuyên môn cũng như hiệu quả giảng dạy.

5. Tính khả thi. (Khả năng áp dụng vào thực tiễn của đơn vị)

Sáng kiến kinh nghiệm này có tính khả thi cao, Khả năng áp dụng và nhân rộng rất tốt phương pháp thiết kế trò chơi theo từng dạng bài ở Tiểu học: Áp dụng sáng kiến kinh nghiệm này là cho các học sinh, phụ huynh và giáo viên của các trường Tiểu học. Bồi dưỡng học sinh giỏi môn Toán tham gia các kì thi viedu và giải Toán quốc tế. Ngoài ra, sáng kiến này cũng có thể dùng làm tài liệu cho các học sinh TH, phụ huynh và học sinh trong học Toán. Ngoài những trò chơi đã giới thiệu ở trên, tôi còn tìm tòi, sáng tạo áp dụng cho một số trò chơi phục vụ cho một số môn học khác.

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

Sáng kiến này được thực hiện lâu dài, kể cả khi chương trình, nội dung môn học có thay đổi. Có thể áp dụng cho cả các môn học khác và các cấp học khác.

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

Sáng kiến này không cần đến kinh phí để thực hiện, chỉ là những nguyên vật liệu có thể tận dụng trong các bộ đồ dùng học Toán hàng ngày.

III. KẾT LUẬN, KHUYẾN NGHỊ

1. Kết luận:

Qua quá trình tìm hiểu, nghiên cứu sáng kiến, tôi rút ra kinh nghiệm: Trò chơi Toán học gắn với nội dung 1 bài học, gắn với 1 dạng bài là một hoạt động vui chơi có nhiều tác dụng trong các giờ học Toán của học sinh Tiểu học. Trò chơi Toán học không chỉ giúp học sinh khai thác được kinh nghiệm của bản thân, rèn luyện cả trí tuệ và nhân cách học sinh mà còn tạo ra không khí vui tươi, hồn nhiên, sinh động trong giờ học. Không chỉ kích thích được trí tưởng tượng, tò mò, ham hiểu biết ở trẻ mà còn phát triển trí thông minh, sự sáng tạo, tính nhanh nhẹn và giao lưu với bạn bè trong nhóm, trong lớp. Không những thế, trò chơi Toán học còn góp phần nâng cao chất lượng của giờ dạy học Toán nói riêng và chất lượng giáo dục nói chung. Đồng thời tạo sự say mê hứng thú, sự tự tin, có cơ hội tự khẳng định mình và tự đánh giá nhau trong học tập. Từ đó học sinh ngày càng yêu thích môn Toán hơn thông qua các trò chơi học tập.

Tuy nhiên việc tổ chức trò chơi trong các giờ học toán là vô cùng cần thiết. Song không nên quá lạm dụng phương pháp này, ở mỗi giờ học ta chỉ nên tổ chức cho các em chơi từ 1 đến 2 trò chơi trong khoảng từ 2 đến 4 phút. Do vậy người giáo viên cần có kỹ năng tổ chức, hướng dẫn các em thực hiện các trò chơi thật hợp lý và đồng bộ, phát huy được tối đa vai trò của học sinh.

Với kết quả đã thu được qua quá trình dạy thực nghiệm ở lớp và áp dụng có hiệu quả ở các lớp trong trường, bản thân tôi nhận thấy: Sáng kiến này có thể áp dụng rộng rãi cho tất cả các khối lớp trong trường Tiểu học, có thể áp dụng cả cho các khối lớp ở cấp trên. Đồng thời hy vọng sáng kiến này sẽ giúp cho giáo viên dễ dàng hơn trong việc thiết kế, tổ chức trò chơi cho từng tiết học, từng dạng bài, tạo hứng thú không chỉ cho học sinh mà còn cho cả giáo viên trong việc sáng tạo các trò chơi mới để thu hút học sinh vào bài giảng, tạo niềm vui, lòng say mê học tập cho học sinh. Từ đó góp phần nâng cao chất lượng dạy và học môn Toán.

2. Khuyến nghị:

*** Về phía giáo viên:**

Muốn có kết quả cao trong việc sử dụng trò chơi trong giờ học Toán ngoài những mục tiêu chung của bài dạy giáo viên cần chú ý đến những vấn đề sau:

Nắm vững đặc điểm tâm sinh lý của học sinh tiểu học, từ đó lựa chọn thiết kế trò chơi cho phù hợp.

Tổ chức trò chơi sao cho mọi học sinh được chơi, nhất là những em còn hay rụt rè thiếu tự tin.

Giáo viên cần khắc phục những khó khăn về cơ sở vật chất, sưu tầm các vật liệu đơn giản để làm đồ dùng trong trò chơi.

Không ngừng đổi mới tư duy, dám nghĩ, dám làm, tích cực trong việc đổi mới phương pháp dạy học theo hướng tích cực, lấy học sinh làm trung tâm.

Đầu tư nhiều thời gian hơn nữa trong việc nghiên cứu từng bài dạy, lựa chọn phương pháp, hình thức tổ chức dạy học, nên áp dụng trò chơi phù hợp cho từng nội dung bài học.

Muốn tổ chức các trò chơi học tập đạt hiệu quả thì người GV phải chuẩn bị thật cụ thể và chi tiết từ việc tìm trò chơi, chuẩn bị các vật dụng cần thiết phục vụ cho trò chơi, hình thức thưởng - phạt và quan trọng là phải xác định được tác dụng của trò chơi.

*** Đối với các cấp quản lý GD:**

Tiếp tục tổ chức các lớp tập huấn về đổi mới phương pháp dạy học cho đội ngũ giáo viên.

Nên tạo điều kiện cho GV các trường, cụm chuyên môn giao lưu, sinh hoạt chuyên môn với nhau từ đó giúp giáo viên có cơ hội học tập, trao đổi kinh nghiệm lẫn nhau.

Các cấp quản lý giáo dục nên động viên, khuyến khích giáo viên có những sáng kiến, đề tài mang tính sáng tạo góp phần nâng cao chất lượng giáo dục.

Đề nghị nhà trường bổ sung cơ sở vật chất như bàn ghế, phương tiện, đồ dùng dạy học,... cho giáo viên có điều kiện thuận lợi trong việc tổ chức các trò chơi cho học sinh.

Mặc dù đã rất cố gắng nhưng thời gian nghiên cứu chưa nhiều, hiểu biết và kinh nghiệm của bản thân còn hạn chế nên trong phạm vi đề tài này, tôi mới chỉ xây dựng được một số trò chơi nhằm góp phần đổi mới phương pháp, nâng

cao hiệu quả dạy học môn Toán. Rất mong được sự góp ý, bổ sung của các đồng nghiệp để sáng kiến kinh nghiệm được hoàn thiện hơn.

Tiên Phong, ngày 10 tháng 5 năm 2024

**XÁC NHẬN CỦA
THỦ TRƯỞNG ĐƠN VỊ**

NGƯỜI THỰC HIỆN

Nguyễn Thị oanh

TÀI LIỆU THAM KHẢO

Chương trình Giáo dục tổng thể 2018

Tạp chí Giáo dục.

Sách giáo khoa.

Sách giáo viên.

Toán tuổi thơ.

Tài liệu giới thiệu trò chơi các môn học.

Mạng Internet.