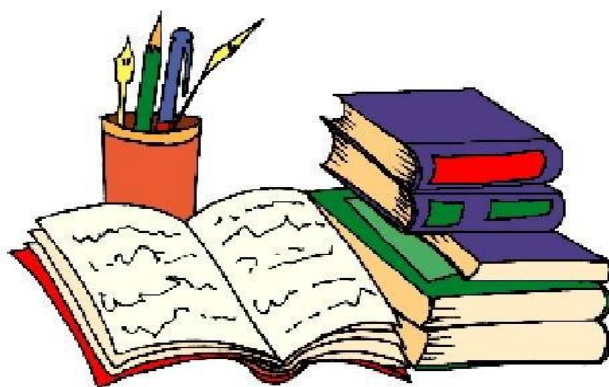


PHÒNG GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO HUYỆN HOÀI ĐỨC
TRƯỜNG TIỂU HỌC AN KHÁNH B

MÃ SKKN

SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM

**“TẠO HỨNG THÚ HỌC MÔN TOÁN LỚP 1 THÔNG QUA
THỦ THUẬT GIỚI THIỆU BÀI VÀ TRÒ CHƠI”**



Lĩnh vực: *Môn Toán*

Cấp học: *Tiểu học*

Tên tác giả: *Nguyễn Thị Nguyệt*

Đơn vị công tác: *Trường Tiểu học An Khánh B*

Chức vụ: *Giáo viên*

Năm học : 2022 - 2023

MỤC LỤC

A. PHẦN MỞ ĐẦU	1
1. Lí do chọn đề tài.....	1
2. Mục đích nghiên cứu	2
3. Đối tượng nghiên cứu.....	2
4. Nhiệm vụ của đề tài.....	2
5. Phạm vi và kế hoạch thực hiện.	2
6. Phương pháp nghiên cứu.	3
B. NỘI DUNG SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM	4
Chương 1: Cơ sở lí luận:	4
1.1. Những căn cứ khoa học.	4
1.2. Một số khái niệm cơ bản.	6
Chương 2: Điều tra thực trạng:.....	6
2.1. Đặc điểm tình hình chung:.....	6
2.1.1. Thuận lợi	6
2.1.2. Khó khăn	7
2.2. Mục đích yêu cầu của điều tra thực trạng.....	7
2.3. Nội dung và cách tiến hành điều tra.....	7
2.4. Kết quả điều tra thực trạng.	7
1. Mục đích của việc thực nghiệm	8
2. Nội dung và cách tiến hành	8
2.1. Các thủ thuật giới thiệu bài.....	8
2.2. Các trò chơi được tổ chức	10
1. Trò chơi: Ai nhanh - Ai đúng.	11
2. Trò chơi: Thi vượt dốc.	12
3. Trò chơi: Thi vượt dốc	13
4. Trò chơi: Cuộc đua kì thú.....	14
5. Trò chơi: Tam giác kỳ lạ	15
6. Trò chơi: Làm tính tiếp sức	16
7. Trò chơi : Bác đưa thư.....	16
8. Trò chơi: Ong đi tìm nhụy	17
9. Trò chơi: Bắt gà.....	17
10. Trò chơi: Nhanh mà đúng.....	18
11. Trò chơi: Nhìn hình đoán phép tính	18

12. Trò chơi: Truyền điện.....	20
13. Trò chơi: Tìm thức ăn cho con vật.....	20
14. Trò chơi: Tìm nhà cho Thỏ.....	20
15. Trò chơi: Câu trả lời đúng.	21
16. Trò chơi: Bác nông dân giỏi	22
3. Tiến hành thực nghiệm.....	23
3.1. Đối tượng thực nghiệm.....	23
3.2. Kết quả đạt được sau khi thực hiện đề tài	23
C. PHẦN KẾT LUẬN VÀ KHUYẾN NGHỊ.....	24
1. Kết luận chung	24
2. Khuyến nghị.....	24

A. PHẦN MỞ ĐẦU

1. Lí do chọn đề tài:

Nhà toán học Georg Cantor viết: “Tình hoa của Toán học nằm ở tự do của nó”. Hay Albert Einstein có câu danh ngôn rất hay: “Toán học thuần túy theo cách riêng của nó, là thi ca của tư duy logic”. Đúng như vậy! Trong các môn khoa học và kỹ thuật, toán học giữ một vị trí nổi bật. Nó có tác dụng lớn đối với kỹ thuật, với sản xuất và chiến đấu. Nó là một môn thể thao của trí tuệ, giúp chúng ta nhiều trong việc rèn luyện phương pháp suy nghĩ, phương pháp suy luận, phương pháp học tập, phương pháp giải quyết các vấn đề, giúp chúng ta rèn luyện trí thông minh sáng tạo. Nó còn giúp chúng ta rèn luyện nhiều đức tính quý báu khác như: Cần cù và nhẫn nại, tự lực cánh sinh, ý chí vượt khó, yêu thích chính xác, ham chuộng chân lý. Để đáp ứng những yêu cầu mà xã hội đặt ra. Giáo dục và đào tạo phải có những cải tiến, điều chỉnh, phải thay đổi về nội dung chương trình, đổi mới phương pháp giảng dạy cho phù hợp. Phương pháp giáo dục phổ thông phải phát huy tính tích cực, tự giác, chủ động sáng tạo của học sinh; phù hợp với đặc điểm của từng lớp học, môn học; bồi dưỡng phương pháp tự học, rèn luyện kỹ năng vận dụng kiến thức vào thực tiễn, tác động đến tình cảm, đem lại niềm vui, hứng thú học tập cho học sinh.

Toán học là môn khoa học tự nhiên có tính logic và tính chính xác cao, nó là chìa khóa mở ra sự phát triển của các bộ môn khoa học khác. Muốn học sinh Tiểu học học tốt được môn Toán thì mỗi người giáo viên không phải chỉ truyền đạt, giảng giải theo các tài liệu đó có sẵn trong sách giáo khoa, trong các sách hướng dẫn và thiết kế bài giảng một cách dập khuôn, máy móc làm cho học sinh học tập một cách thụ động. Nếu chỉ dạy học như vậy thì việc học tập của học sinh sẽ diễn ra thật đơn điệu, tẻ nhạt và kết quả học tập sẽ không cao. Nó là một trong những nguyên nhân gây ra cản trở việc đào tạo các em thành những con người năng động, tự tin, sáng tạo sẵn sàng thích ứng với những đổi mới diễn ra hàng ngày.

Lớp 1- là lớp đầu tiên của bậc Tiểu học, khi mà các em vừa kết thúc lứa tuổi vui chơi của mình để bước vào học tập. Vì thế, việc gây hứng thú học tập cho các em là rất cần thiết. Nó có vai trò vô cùng quan trọng phù hợp với đặc điểm tâm lý, sinh lý của lứa tuổi Tiểu học. Đặc biệt, trong giờ học toán, cách giới thiệu bài và việc tổ chức trò chơi cho các em sẽ gây hứng thú, phấn khởi học tập cho học sinh mà còn mục đích cao hơn đó là giúp cho các em khắc sâu kiến thức, góp phần đạt hiệu quả cao trong giờ học toán.

Do đó, cách giới thiệu bài hay sẽ giúp học sinh chú ý hơn khi bước vào bài mới. Còn tổ chức trò chơi giúp các em hoà nhập với tập thể, nâng cao tinh thần đoàn kết, mạnh dạn tham gia vào các trò chơi, ham chơi, ham học, giúp các em linh hoạt, sáng tạo trong cuộc sống. Vì thế việc tổ chức trò chơi toán học là việc làm cần thiết và quan trọng.

Chính vì những lý do nêu trên mà tôi đã chọn đề tài ***“Tạo hứng thú học môn Toán lớp 1 thông qua thủ thuật giới thiệu bài và trò chơi”*** nhằm gây hứng thú học tập cho học sinh.

2. Mục đích nghiên cứu

Môn Toán là môn học có vị trí nền tảng, là cái gốc góp phần đổi mới phương pháp dạy học môn toán ở Tiểu học, đặc biệt là dạy học toán cho học sinh lớp 1 theo phương hướng phát huy tính tích cực, chủ động và sáng tạo của học sinh, tăng cường hoạt động cá thể phối hợp với học tập giao lưu. Hình thành và rèn luyện kỹ năng vận dụng kiến thức vào thực tiễn.

Góp phần gây hứng thú học tập môn Toán cho học sinh lớp 1, một môn học được coi là khô khan, thì việc đưa ra các trò chơi Toán học nhằm mục đích để các em “Học mà chơi, chơi mà học”. Trò chơi toán học không những chỉ giúp các em lĩnh hội được tri thức mà còn giúp các em củng cố và khắc sâu các tri thức đó.

Trên thực tế, người giáo viên có thể tổ chức được một giờ học Toán sinh động nếu như họ gây cho học sinh niềm say mê học Toán. Mà muốn cho trẻ thích học môn toán, thầy cô giáo cần tìm mọi cách để gây hứng thú trong quá trình lên lớp, gợi ra sự tò mò, ham hiểu biết, thích tìm hiểu, muốn nắm được cái mới lạ mà giờ học toán sẽ đem lại cho các em.

Đề tài “*Tạo hứng thú học môn Toán lớp 1 thông qua thủ thuật giới thiệu bài và trò chơi*” có thể chọn lọc và áp dụng ở các lớp trên.

3. Đối tượng nghiên cứu:

** Đối tượng nghiên cứu:*

Đối tượng nghiên cứu: Là nội dung các bài học Toán trong chương trình Sách giáo khoa Toán lớp 1 dựa trên các nguồn tri thức: Sách giáo khoa, sách tham khảo, tranh ảnh, phương tiện nghe nhìn... và vốn hiểu biết của giáo viên để đưa vào giới thiệu bài và tổ chức các trò chơi gây hứng thú học tập môn Toán cho học sinh lớp 1.

** Đối tượng khảo sát:*

Học sinh lớp 1A6

** Đối tượng thực nghiệm:*

Học sinh lớp 1A6

4. Nhiệm vụ của đề tài:

Tìm hiểu về tình hình dạy và học môn Toán – Lớp 1.

Tổ chức thực nghiệm tại lớp 1A6.

Nghiên cứu nội dung, cấu trúc chương trình sách giáo khoa Toán 1.

Nghiên cứu các thủ thuật giới thiệu bài, phương pháp tổ chức, hướng dẫn trò chơi cho học sinh trong giờ học Toán lớp 1. Áp dụng thực tiễn trò chơi theo từng bài, từng phần của nội dung chương trình SGK Toán 1.

Đề xuất những ý kiến riêng về việc tổ chức trò chơi Toán học và những biện pháp giảng dạy có hiệu quả khi sử dụng trò chơi trong dạy học Toán lớp 1.

5. Phạm vi và kế hoạch thực hiện:

Nghiên cứu ở lớp 1A6.

Thời gian từ tháng 9/2022 đến tháng 3/2023

Từ tuần 1 tháng 9/2022: Nhận lớp và tiến hành điều tra, khảo sát thực trạng.

Từ tuần 3 tháng 9/ 2022: Bắt đầu đưa vào thực nghiệm.

Tháng 3/ 2023: Tổng kết rút kinh nghiệm và hoàn thiện đề tài.

Tài liệu nghiên cứu: Sách giáo khoa Toán 1, sách giáo viên Toán 1, sách trò chơi toán học nói chung...

6. Phương pháp nghiên cứu:

Để thực hiện đề tài này, tôi đã sử dụng các phương pháp sau:

6.1. Phương pháp nghiên cứu tài liệu:

Đọc các tài liệu sách, báo, tạp chí giáo dục....có liên quan đến nội dung đề tài.

Đọc SGK, sách giáo viên, các loại sách tham khảo: Toán tuổi thơ, giúp em vui học toán.

6.2. Phương pháp nghiên cứu thực tiễn:

Dự giờ, trao đổi ý kiến với đồng nghiệp về nội dung các trò chơi toán học.

Tổng kết rút kinh nghiệm trong quá trình dạy học.

Tổ chức và tiến hành thực nghiệm sư phạm (thông qua kết quả các tiết dạy) để kiểm tra tính khả thi của đề tài.

Ngoài ra, tôi còn sử dụng các phương pháp nghiên cứu thực tiễn khác: Phỏng vấn, điều tra, trực quan, khảo sát, đối thoại, tổng kết kinh nghiệm, phương pháp thực hành.

B. NỘI DUNG SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM

Chương 1: Cơ sở lí luận:

1.1. Những căn cứ khoa học.

1.1.1. Căn cứ vào mục tiêu giáo dục Tiểu học.

Giáo dục Tiểu học nhằm giúp học sinh hình thành cơ sở ban đầu cho sự phát triển đúng đắn và lâu dài về đạo đức, trí tuệ, thẩm mỹ, thể chất và các kĩ năng cơ bản góp phần hình thành nhân cách con người Việt Nam xã hội chủ nghĩa, bước đầu xây dựng tư cách và trách nhiệm công dân, chuẩn bị cho học sinh tiếp tục học trung học cơ sở.

Nói đến đặc điểm tâm lí của học sinh Tiểu học thì vấn đề đầu tiên đó là quá trình nhận thức của các em. Quá trình nhận thức giúp các em có những hiểu biết nhất định về thế giới xung quanh, về bản thân mình, từ đó thể hiện thái độ và có những hành vi, hoạt động tham gia vào các mối quan hệ xã hội trong việc nhận thức thế giới, con người có thể đạt tới các mức độ nhận thức khác nhau từ thấp đến cao, từ đơn giản đến phức tạp. Mức độ thấp là nhận thức cảm tính, mức độ cao là nhận thức lí tính. Hai quá trình này có quan hệ chặt chẽ với nhau, bổ sung, chi phối lẫn nhau. Ở lứa tuổi các em thì nhận thức cảm tính chiếm ưu thế hơn nhận thức lí tính. Các em dễ tiếp thu qua tri giác và những tác động trực tiếp được các em quan sát. Tuy nhiên, các em vẫn thích quan sát cái gì sắc sảo, hấp dẫn và khả năng ghi nhớ tốt, đặc biệt là ghi nhớ máy móc. Các em dễ nhớ những gì tác động trực tiếp. Các em có thể hành động trên đối tượng đó. Do đó, các em thích tham gia các hoạt động mang tính thực tiễn.

1.1.2. Căn cứ vào vị trí của môn Toán trong trường Tiểu học:

Bậc Tiểu học là bậc học góp phần quan trọng trong việc đặt nền móng cho việc hình thành và phát triển nhân cách học sinh. Môn Toán cũng như những môn học khác cung cấp những tri thức khoa học ban đầu, những nhận thức về thế giới xung quanh nhằm phát triển năng lực nhận thức, hoạt động tư duy và bồi dưỡng tình cảm đạo đức tốt đẹp của con người.

Môn Toán ở trường Tiểu học là một môn độc lập, chiếm phần lớn thời gian trong chương trình học của trẻ. Môn Toán có tầm quan trọng to lớn. Nó là bộ môn khoa học nghiên cứu có hệ thống, phù hợp với hoạt động nhận thức tự nhiên của con người.

Môn Toán có khả năng giáo dục rất lớn trong việc rèn luyện phương pháp suy nghĩ, phương pháp suy luận logic, thao tác tư duy cần thiết để con người phát triển toàn diện, hình thành nhân cách tốt đẹp cho con người lao động trong thời đại mới.

1.1.3. Căn cứ vào đặc điểm tâm sinh lý của học sinh Tiểu học.

Học sinh Tiểu học, lứa tuổi của các em còn nhỏ. Ở lứa tuổi này, cơ thể của trẻ đang trong thời kỳ phát triển hay nói cụ thể là các hệ cơ quan còn chưa hoàn thiện. Vì thế sức dẻo dai của cơ thể còn thấp nên trẻ không thể làm lâu một cử động đơn điệu, dễ mệt nhất là khi hoạt động quá mạnh và ở môi trường thiếu dưỡng khí.

Học sinh Tiểu học nghe giảng rất dễ hiểu nhưng cũng sẽ quên ngay khi chúng không tập trung cao độ. Vì vậy người giáo viên phải tạo ra hứng thú trong học tập và

phải thường xuyên được luyện tập.

Học sinh Tiểu học rất dễ xúc động và thích tiếp xúc với một sự vật, hiện tượng nào đó nhất là những hình ảnh gây cảm xúc mạnh.

Trẻ hiếu động, ham hiểu biết cái mới nên dễ gây cảm xúc mới, song các em chóng chán. Do vậy trong dạy học giáo viên phải sử dụng nhiều đồ dùng dạy học để xây dựng kiến thức đi từ cụ thể đến trừu tượng, từ dễ đến khó. Đặc biệt, cần chú ý cách tiếp cận dựa trên sự trải nghiệm của HS, thông qua hoạt động thực hành, tổ chức các trò chơi xen kẽ...chứ không chỉ tập trung vào tính logic tuyệt đối của vấn đề để củng cố khắc sâu kiến thức.

1.1.4. Căn cứ vào nhu cầu về đổi mới phương pháp dạy học:

Học sinh Tiểu học 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 rất dễ bị phân tán, rối trí nếu bị áp đặt, căng thẳng, quá tải. Chính vì thế nội dung chương trình, phương pháp giảng dạy, hình thức chuyển tải, truyền đạt làm thế nào cho phù hợp với tâm sinh lý lứa tuổi là điều không thể xem nhẹ. Đặc biệt đối với học sinh lớp 1, lớp mà các em vừa mới vượt qua những mới mẻ ban đầu chuyển từ hoạt động vui chơi sang hoạt động học tập là chủ đạo. Vì ở lứa tuổi mẫu giáo, các em được học theo cách vui chơi là chủ yếu còn yêu cầu về kỷ luật học tập và kết quả học tập không đặt ra nghiêm ngặt đối với mỗi em. Lên đến lớp 1 thì yêu cầu đó đặt ra là thường xuyên đối với các em ở tất cả các môn học. Như vậy nói về cách học, về yêu cầu học thì trẻ lớp 1 gặp phải một sự thay đổi đột ngột mà đến cuối năm lớp 1 các em mới quen dần với cách học đó. Do vậy giờ học sẽ trở nên nặng nề, không duy trì được khả năng chú ý của các em nếu các em chỉ có nghe và làm theo.

Muốn giờ học có hiệu quả thì đòi hỏi người giáo viên phải đổi mới phương pháp dạy học tức là kiểu dạy học “Lấy học sinh làm trung tâm” hướng tập trung vào học sinh, trên cơ sở hoạt động của các em. Kiểu dạy này người giáo viên là người định hướng, tổ chức ra những tình huống học tập cho học sinh. Muốn các em học được thì trước hết giáo viên phải nắm chắc nội dung của mỗi bài và lựa chọn, vận dụng các phương pháp sao cho phù hợp, bài nào thì sử dụng các phương pháp trực quan, thuyết trình, trò chơi ... hoặc bài nào thì sử dụng phương pháp giảng giải, kiểm tra, thí nghiệm ... nhưng phải chú ý đến đặc điểm tâm sinh lý của học sinh Tiểu học, chú ý đến sự phân hoá của học sinh, từ nhu cầu, năng lực nhận thức và cách thức học tập khác nhau của từng cá nhân.

Học sinh Tiểu học không thể ngồi quá lâu trong giờ học cũng như làm một việc nhiều thời gian vì thế giáo viên có thể thay đổi hoạt động học của các em trong giờ học: cho các em thảo luận, làm bài tập hoặc thông qua trò chơi. Có như vậy mới gây được hứng thú học tập và khắc sâu được bài học.

1.1.5. Căn cứ vào mục tiêu môn học.

Dạy học Toán 1 nhằm giúp học sinh:

Bước đầu có một số kiến thức cơ bản, đơn giản, thiết thực:

Số tự nhiên: đếm, đọc, viết được các số tự nhiên trong phạm vi 100, nhận biết

được chục và đơn vị, số tròn chục, biết so sánh các số trong phạm vi 100.

Các phép tính với số tự nhiên: thực hiện được phép cộng, phép trừ (không nhớ) trong phạm vi 100; nhận biết và viết được phép tính phù hợp với câu trả lời của bài toán có lời văn và tính được kết quả đúng.

Hình học trực quan: nhận biết được vị trí, định hướng trong không gian: trên - dưới, trái - phải, trước - sau, ở giữa; nhận biết được hình vuông, hình tam giác, hình tròn, hình chữ nhật, nhận diện được khối lập phương, khối hộp chữ nhật.

Đo lường: nhận biết được dài hơn, ngắn hơn, bằng nhau; nhận biết được đơn vị đo độ dài xăng-ti-met; nhận biết về tuần lễ và các ngày trong tuần; về đọc giờ đúng trên mặt đồng hồ; thực hiện đo và ước lượng độ dài....

1.1.6. Vai trò, tác dụng của trò chơi trong Toán học:

Hoạt động vui chơi là hoạt động mà động cơ của nó nằm trong chính quá trình hoạt động trong bản thân trò chơi chứ không nằm ở kết quả chơi.

Chính vì thế chơi là một nhu cầu cần thiết đối với học sinh Tiểu học, đặc biệt là học sinh lớp 1 nhằm giúp các em ngày càng hoàn thiện về nhân cách. Trò chơi là một yêu cầu mang tính sinh học của trẻ em nhất là đối với lứa tuổi mẫu giáo và lứa tuổi học sinh lớp 1. Có thể nói, nó quan trọng như ăn, ngủ, học tập trong đời sống các em. Chính vì vậy các em luôn tìm mọi cách và tranh thủ thời gian trong mọi điều kiện để chơi. Chính vì lẽ đó mà trong mọi giờ học, mọi tiết học, ở tất cả các môn nói chung và môn Toán nói riêng đều phải thiết kế trò chơi vào trong từng tiết học nhằm khắc sâu kiến thức cũ, giới thiệu kiến thức mới. Trò chơi trong giờ học được xem như nội dung, phương pháp, phương tiện để giảng dạy các môn học nói chung và môn Toán nói riêng.

Trong quá trình chơi, đã xây dựng cho các em tác phong khắt khe, nhanh nhẹn, tính kỷ luật, sự sáng tạo... góp phần giáo dục đạo đức, hình thành nhân cách cho học sinh. Khi tham gia trò chơi các em vận dụng kiến thức đã học, vận dụng trí thông minh và sự sáng tạo của mình để khắc sâu kiến thức. Bên cạnh đó người giáo viên có cơ hội động viên, khích lệ học sinh hăng say học tập tham gia chơi nhiệt tình, từ đó tạo cho trẻ một tinh thần thoải mái vì trẻ “ Học mà chơi, chơi mà học”.

Như vậy, trò chơi không chỉ là phương tiện mà cũng là phương pháp giáo dục.

1.2. Một số khái niệm cơ bản.

“Hứng thú”: Cảm thấy thích thú, say sưa.

“Thông qua”: Bằng.

“Thủ thuật”: Cách thức khéo léo thuộc về phương pháp cụ thể đem lại kết quả tốt trong nghề chuyên môn.

Chương 2: Điều tra thực trạng:

2.1. Đặc điểm tình hình chung:

2.1.1. Thuận lợi:

Học sinh ngoan, có ý thức học tập.

Giáo viên trẻ, nhiệt tình, có trách nhiệm cao trong công tác giáo dục học sinh.

Giáo viên nắm được chương trình Toán lớp 1.

Giáo viên chịu khó học hỏi luồng thông tin từ sách báo, truyền hình, truyền thanh, mạng In-ter-nét, tìm hiểu thêm các tài liệu... nhằm nâng cao tay nghề, mở mang kiến thức.

Nội dung sách giáo khoa phù hợp với trình độ nhận thức của học sinh.

Đồ dùng dạy học cũng được trang bị và tự làm khá đầy đủ.

Được sự ủng hộ giúp đỡ của các chị em giáo viên trong tổ. Ngoài ra được sự quan tâm, chỉ đạo sâu sát của ban giám hiệu nhà trường về chuyên môn.

2.1.2. Khó khăn:

Qua thực tế giảng dạy tôi thấy giáo viên đều nhiệt tình trong công tác giảng dạy, nhưng việc kết hợp giữa các phương pháp chưa nhuần nhuyễn. Đa số giáo viên chỉ dạy theo sách hướng dẫn nên hiệu quả học tập của học sinh chưa cao. Việc chuyển tải nội dung bài học trong SGK như thế nào để học sinh hiểu và vận dụng nắm bắt kiến thức chắc nhất và nhanh nhất, có hứng thú với tiết học là một vấn đề về cách dạy, cách học mà giáo viên cần nghiên cứu.

Học sinh đa số các em tích cực trong học tập, song một số em thường không mấy tập trung nên việc nắm kiến thức bài học chưa chắc và sau mỗi tiết học các em thường căng thẳng mệt mỏi.

2.2. Mục đích yêu cầu của điều tra thực trạng:

“Tạo hứng thú học môn Toán lớp 1 thông qua thủ thuật giới thiệu bài và trò chơi” nhằm:

Điều tra thực trạng để đưa ra phương pháp dạy học phù hợp với đối tượng học sinh lớp 1, phù hợp với từng bài dạy để rèn các kĩ năng, kĩ xảo cho học sinh, thúc đẩy hoạt động trí tuệ của học sinh. Chính vì vậy chúng ta cần có một giải pháp hay hơn để giúp học sinh hứng thú trong học tập và đặc biệt là môn Toán. Từng bước nâng cao chất lượng giáo dục toàn diện cho học sinh.

Đồng thời căn cứ vào thực tế đó để đưa ra nội dung và các biện pháp nhằm tạo hứng thú học môn Toán cho học sinh lớp 1A6.

2.3. Nội dung và cách tiến hành điều tra:

Trong trường Tiểu học mỗi một tuần có 3 tiết Toán. Do vậy, thời lượng tiết Toán trong cả năm là 105 tiết. Thời lượng học mỗi tiết từ 35 - 40 phút. Thời gian dành cho giới thiệu bài từ 1 đến 2 phút; thời gian dành để củng cố kiến thức cho mỗi tiết dạy không nhiều từ 3 đến 5 phút cho nên giáo viên chưa nghiên cứu nhiều đến cách tổ chức như thế nào để thay đổi hình thức hoạt động giúp học sinh.

Trong khi đó, cấu trúc chương trình sách giáo khoa toán lớp 1 gồm 2 mạch kiến thức:

Số và Phép tính

Hình học và Đo lường.

2.4. Kết quả điều tra thực trạng.

Qua quá trình điều tra (bằng các phương pháp: Phỏng vấn, điều tra, khảo sát, đối thoại, tổng kết kinh nghiệm, phương pháp thực hành), theo dõi thực trạng cách giới

thiệu bài và việc tổ chức trò chơi học Toán ở trường mình, tôi thấy việc giới thiệu bài thường đơn giản, tổ chức trò chơi cho học sinh trong các giờ học Toán còn nhiều bất cập, chưa thực sự được quan tâm đúng mức đôi khi người giáo viên sợ mất thời gian, ngại tìm tòi sáng tạo và tổ chức trò chơi. Hình thức tổ chức trò chơi còn nghèo nàn, chưa phong phú. Học sinh chưa mạnh dạn khi tham gia chơi. Nhiều em trong quá trình chơi chưa nhiệt tình, còn đứng ngoài cuộc.

Thông qua phương pháp khảo sát học sinh lớp 1A6 do tôi chủ nhiệm qua hai tiết toán (giới thiệu bài đơn giản và không tổ chức trò chơi). Kết quả như sau:

Số lượng học sinh được khảo sát	Hứng thú	Bình thường	Không hứng thú
48	12	15	21

Qua bảng kết quả chúng ta dễ nhận thấy: Vẫn còn nhiều học sinh chưa thực sự thích môn Toán. Và một tiết học thành công là nhờ sự kết hợp ăn ý giữa hoạt động của thầy và trò, cùng với công tác chuẩn bị của cả thầy và trò. Nếu chỉ có thầy hoặc trò có sự chuẩn bị tốt cũng không tạo nên thành công của tiết học được.

Chương 3: Tổ chức thực nghiệm khoa học.

1. Mục đích của việc thực nghiệm:

Căn cứ nội dung kiến thức, trình độ học sinh và điều kiện hiện có, giáo viên lựa chọn trò chơi để dựa vào dạy học như một hoạt động dạy học Toán. Giáo viên phải thật đặc biệt chú ý xác định rõ mục đích học tập của trò chơi, giúp học sinh có hứng thú học tập, tiếp nhận và giải quyết vấn đề nhanh, chính xác, tiết học nhẹ nhàng, thoải mái...

Để tạo được hứng thú cho các em học sinh trong mỗi tiết học Toán thì cần có phần giới thiệu bài và các trò chơi sinh động, hấp dẫn. Bản thân tôi đã mạnh dạn đưa ra thực hiện một số cách giới thiệu bài và một số trò chơi nhằm góp phần tạo cho các em học sinh lớp 1A6 (lớp tôi chủ nhiệm) hứng thú học tập môn Toán.

2. Nội dung và cách tiến hành:

2.1. Các thủ thuật giới thiệu bài:

Để góp phần tích cực nâng cao hiệu quả tiết dạy, khi giới thiệu bài mới người giáo viên phải nắm rõ tác dụng của việc giới thiệu bài. Phải giới thiệu sao cho đạt hiệu quả, gợi cho các em hứng thú để chuẩn bị chiếm lĩnh kiến thức mới. Giúp học sinh định hướng được nội dung hoạt động của giờ học, liên hệ giữa bài mới và bài đã học để thấy được tính hệ thống của môn Toán. Bản thân tôi đã tiến hành thực nghiệm khoa học tại lớp 1A6, với các thủ thuật giới thiệu bài tạo hứng thú học tập cho học sinh của lớp như sau:

2.1.1. Sử dụng tranh minh họa để giới thiệu bài.

Ở lứa tuổi các em thì nhận thức cảm tính chiếm ưu thế hơn nhận thức lý tính.

Các em dễ tiếp thu qua tri giác và những tác động trực tiếp được trẻ quan sát. Tuy nhiên, trẻ vẫn thích quan sát cái gì sắc sảo, hấp dẫn và khả năng ghi nhớ tốt, đặc biệt là ghi nhớ máy móc. Trẻ dễ nhớ những gì tác động trực tiếp. Các em có thể hành động trên đối tượng đó.

Đây là cách thường dùng mà nhiều môn học đã áp dụng để giới thiệu bài. Giáo viên có thể giới thiệu bằng tranh ảnh sẵn có trong SGK được phóng to lên hoặc đưa tranh lên màn hình để trình chiếu (có thể bằng các hình ảnh động). Tranh ảnh được sử dụng để giới thiệu bài thường có ở trong SGK, cũng có thể sưu tầm tranh không có trong SGK nhưng có liên quan đến nội dung bài học để giới thiệu (đây chính là phương pháp trực quan). Tranh ảnh sưu tầm được tôi chụp lại và đưa vào các trang slide trong power point để trình chiếu trên màn hình.

Lưu ý: Tranh ảnh cụ thể là những đồ vật, con vật, đồ chơi gần gũi với học sinh, có màu sắc đẹp nhằm thu hút sự tập trung và chú ý của học sinh.

2.1.2. Nhắc lại vấn đề đặt ra trong bài cũ để giới thiệu bài.

Phân môn Toán là môn học được tách bạch và phân chia rất rõ ràng. Nhưng các bài học lại có mối quan hệ logic theo nội dung kiến thức. Do vậy khi nhắc lại vấn đề đặt ra trong bài cũ để giới thiệu bài là rất quan trọng và cần thiết. Dựa trên cơ sở các kiến thức học sinh đã được học ở bài trước, giáo viên sẽ dùng kiến thức đó để giới thiệu vào bài mới.

Với cách giới thiệu này giáo viên đưa ra một hoặc hai câu hỏi thuộc nội dung bài cũ rồi gọi học sinh trả lời. Sau khi học sinh trả lời giáo viên sẽ “kết nối” câu trả lời của học sinh vào phần giới thiệu bài. Sử dụng cách giới thiệu này học sinh sẽ nhớ lại được nội dung của bài cũ.

2.1.3. Sử dụng nội dung chính của bài học để giới thiệu bài.

Trên cơ sở nội dung chính của bài học, giáo viên giới thiệu một cách trực tiếp, không vòng vo mà bằng một vài câu khái quát ngắn gọn, song chứa đựng phần lớn nội dung của bài học. Sử dụng với các tiết Luyện tập.

2.1.4. Cho học sinh nghe nhạc để giới thiệu bài.

Một khởi đầu tốt đẹp sẽ tạo nên thành công. Trong dạy học cũng vậy, nếu có một phần giới thiệu bài tốt sẽ tạo hứng thú cho các em học sinh trong cả tiết học. Nghe nhạc là một thủ thuật giới thiệu bài rất hay và hấp dẫn học sinh bởi các em học sinh rất thích hát và nghe hát. Mỗi khi được nghe một đoạn bài hát khi học bài các em học sinh có tâm lý rất thoải mái, sáng khoái, nhẹ nhàng để bước vào một bài học với nhiều nội dung kiến thức. Sử dụng phương pháp nghe nhạc để giới thiệu vào các bài: Học số, đếm số...

Lưu ý: Các bài hát, đoạn nhạc... phải ngắn gọn, hay, không quá dài, nêu luôn được nội dung cần giới thiệu vào bài.

2.1.5. Nghe câu chuyện hay trò chơi Toán học.

Những câu chuyện, trò chơi ngắn gọn trong 1-2 phút sẽ làm cho học sinh tò mò, thích thú. Các em sẽ mong muốn tìm ra những lời giải còn khúc mắc. Từ đó các em hào hứng hơn.

Ví dụ về câu chuyện Thỏ.

Giáo viên đưa ra hình ảnh trên màn hình kết hợp kể: Các con ạ! Trong một khu rừng nọ, ngày ngày Thỏ mẹ chăm chỉ dạy con học bài. Thỏ mẹ đố Thỏ con: 4 với 6 số nào lớn hơn? 10 với 6 số nào bé hơn? Thỏ con trả lời rất nhanh kết quả. Sau đó Thỏ mẹ lại đố con 17 với 26 số nào lớn hơn? Thỏ con đang suy nghĩ? Cô trò mình cùng giúp Thỏ con qua bài học ngày hôm nay nhé: So sánh số có hai chữ số.

Lưu ý: Khi kể chuyện giáo viên phải kể với giọng truyền cảm, gây chú ý và lắng nghe của học sinh.

Như vậy, việc giới thiệu bài không chỉ đóng khung trong sách tham khảo đã in sẵn mà tùy thuộc vào các bài học khác nhau để có các cách giới thiệu khác nhau. Giáo viên phải tùy vào đối tượng học sinh lớp mình đang dạy mà lựa chọn cách giới thiệu phù hợp nhất nhằm đạt hiệu quả cao nhất của bài dạy.

2.2. Các trò chơi được tổ chức:

2.2.1. Thiết kế trò chơi trong môn Toán :

* Tổ chức trò chơi học tập để dạy môn Toán nói chung và môn Toán lớp 1 nói riêng, chúng ta phải dựa vào nội dung bài học, điều kiện thời gian trong mỗi tiết học cụ thể để đưa ra các trò chơi cho phù hợp. 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, cặn kẽ và đảm bảo các yêu cầu sau:

Trò chơi mang ý nghĩa giáo dục.

Trò chơi phải nhằm mục đích củng cố, khắc sâu nội dung bài học.

Trò chơi phải phù hợp với tâm sinh lý học sinh lớp 1, phù hợp với khả năng người hướng dẫn và cơ sở vật chất của nhà trường.

Hình thức tổ chức trò chơi phải đa dạng, phong phú.

Trò chơi phải được chuẩn bị chu đáo.

Trò chơi phải gây được hứng thú đối với học sinh.

* 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.

Nêu lên luật chơi (cách chơi): chỉ rõ quy tắc của hành động chơi quy định đối với người chơi, quy định thắng thua của trò chơi. Cần chỉ rõ số người tham gia trò chơi.

Tổ chức hoạt động chơi tại lớp theo nhóm hoặc cặp đôi.

Tổng kết, rút kinh nghiệm.

2.2.2. Cách tổ chức trò chơi:

Thời gian tiến hành: thường từ 5 - 7 phút

Đầu tiên là giới thiệu trò chơi:

Nêu tên trò chơi.

Hướng dẫn cách chơi bằng cách vừa mô tả vừa thực hành, nêu rõ luật chơi.

Chơi thử và qua đó nhấn mạnh luật chơi.

Chơi thật.

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

Đánh giá kết quả: Sau mỗi lần chơi giáo viên cần nhận xét đánh giá kết quả của học sinh. Để đánh giá đúng thực chất của cuộc chơi giáo viên phải thống kê ra được những ưu điểm, nhược điểm của từng đội tham gia chơi.

Dựa vào yêu cầu, nội quy chơi, kết quả cuộc chơi giáo viên đánh giá cuộc chơi và phân loại thắng thua thật công bằng, rõ ràng. Giáo viên phải hết sức lưu ý vấn đề này vì đôi khi có giáo viên nêu yêu cầu và luật chơi rất khắt khe nhưng khi đánh giá kết quả lại đại khái không chính xác hoặc không công bằng vì vậy đã làm cho học sinh mất phần khởi, đôi khi các em biểu lộ sự phản đối với sự đánh giá đó và không chấp nhận kết luận của giáo viên.

Có thể nói điều khiển tiến trình một cuộc chơi (nhất là với học sinh Tiểu học, các em hiếu động và mức độ hiểu biết còn có hạn) sao cho sôi nổi, sinh động, hấp dẫn lôi cuốn được học sinh tham gia chơi một cách thích thú đó là nghệ thuật của nhà sư phạm. Có lẽ chỉ có lòng yêu nghề, mến trẻ, sự ham học hỏi nghiên cứu, tích lũy kinh nghiệm thì nghệ thuật đổi mới ngày càng phong phú và hoàn thiện được.

2.2.3. Một số trò chơi được áp dụng trong quá trình dạy học Toán:

Các trò chơi được tổ chức xen kẽ với phần giới thiệu bài, nội dung bài mới hoặc phần thực hành và khi củng cố bài. Dựa vào cấu trúc chương trình SGK Toán lớp 1 mà tôi đưa ra các trò chơi cho phù hợp:

2.2.3.1. Sau đây tôi xin giới thiệu một số trò chơi được áp dụng cho dạng bài số học và phép tính:

1. Trò chơi: Ai nhanh - Ai đúng.

(Áp dụng dạy bài nhiều hơn, ít hơn, bằng nhau)

Mục đích:

Học sinh biết so sánh số lượng của hai nhóm đồ vật.

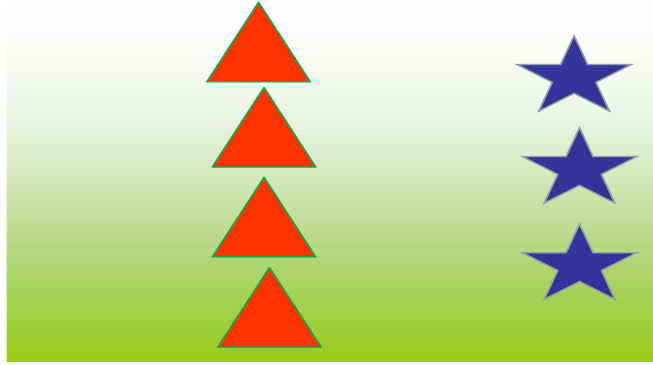
Học sinh biết sử dụng các từ nhiều hơn, ít hơn, bằng trong khi chơi.

Chuẩn bị: 3 cái bảng, 5 viên phấn, tranh vẽ 4 quyển vở và 3 cái bút, 10 cái bút để làm phần thưởng.

Cách chơi: Giáo viên chia lớp làm ba nhóm:

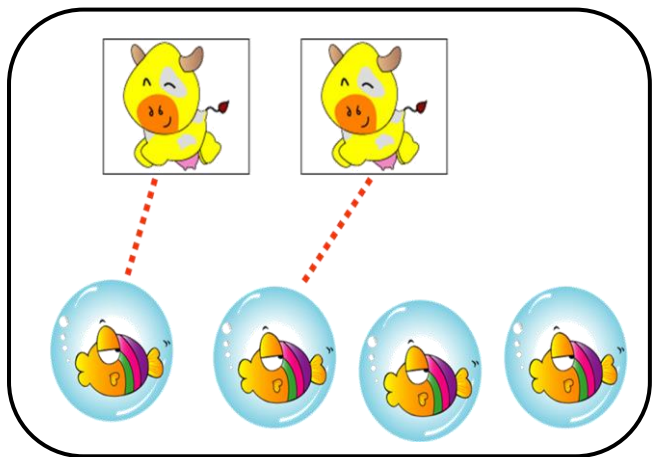
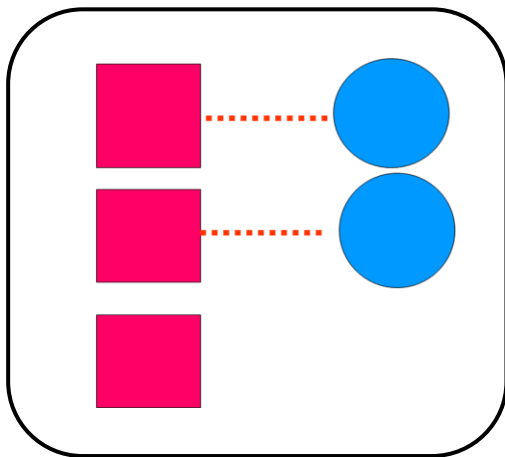
Giáo viên đưa hai nhóm đối tượng có số lượng khác nhau. Các nhóm nhìn nhanh nêu nhanh xem nhóm đồ vật nào có số lượng nhiều hơn, nhóm đồ vật nào có số lượng ít hơn.

Giáo viên đưa ra hình ảnh: Một bên có 4 tam giác, một bên có 3 ngôi sao (tương ứng 1-1). Học sinh nêu nhanh xem tam giác nhiều hơn ngôi sao hay ngôi sao nhiều hơn tam giác.

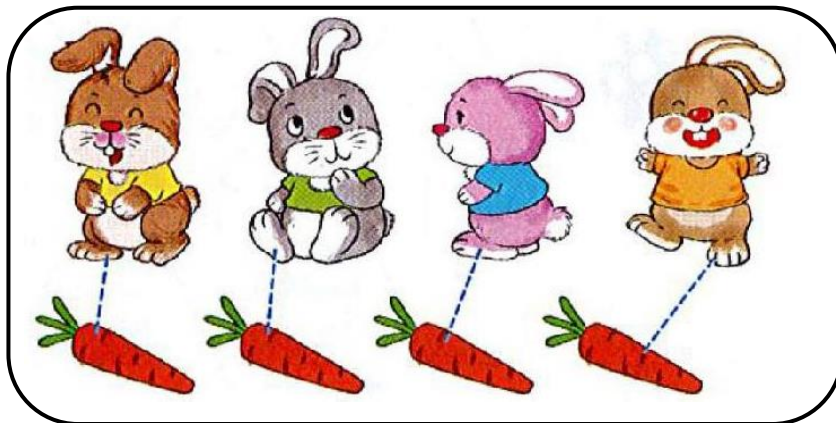


Tổng kết trò chơi: Nhóm nào có số người nêu nhanh và đúng nhiều thì nhóm đó thắng. Giáo viên khen thưởng học sinh nêu nhanh (có thể khen thưởng bằng vật thật như trong trò chơi: quyền vờ, cái bút).

Một số hình ảnh có thể áp dụng trong trò chơi:



Hay:



Khi dạy bài: Nhiều hơn, ít hơn giáo viên sẽ sử dụng trò chơi khi giới thiệu bài hoặc trước khi củng cố bài học. Với học sinh lớp 1 thì giáo viên nên chọn những vật so sánh có màu sắc gây hứng thú cho học sinh.

2. Trò chơi: Thi vượt dốc.

(Áp dụng dạy các bài các số từ 1 đến 10)

Mục đích: Củng cố về so sánh và sắp thứ tự các số trong phạm vi 10.

Chuẩn bị:

Giáo viên chuẩn bị sẵn trên giấy khổ lớn hai hình vẽ như sau:

				6				9																									
				5				5				3				4																	
				2				0										9				8											
3						6																7				8							
7				4																								6				4	

9 miếng bìa nhỏ, trong đó viết dấu “ $>$ ”, dấu “ $=$ ”, viết dấu “ $<$ ”. Sử dụng các dấu trong bộ đồ dùng học Toán.

Cách chơi:

Hai bạn đại diện cho hai tổ cùng chơi. Các bạn còn lại cổ vũ và giám sát. Mỗi người chơi phải chọn những miếng bìa có dấu thích hợp ($>$; $<$; $=$) gắn vào các ô trống trên mỗi bậc thang của hình vẽ để lên được đỉnh dốc.

Cách tính điểm:

Bạn nào lên được đỉnh dốc trước thì người đó thắng cuộc.

Nếu đội leo lên đỉnh dốc trước mà điền dấu không đúng hết thì ta tính số bậc (điền đúng) của cả hai đội để lựa chọn.

Đội thắng cuộc được thưởng 1 tràng pháo tay. Đội thua cuộc thì phải hát tặng các bạn 1 bài hát.

						6		<	9												
						5		=	5			3		<	4						
				2		>	0								9	>	8				
3				<	6												7	<	8		
7	>	4																6	>	4	

* Lưu ý: Trò chơi này có thể áp dụng chơi trong nhiều bài học nội dung khác nhau (so sánh và sắp thứ tự trong phạm vi 100) ta chỉ cần thay các số bằng các số khác phù hợp là được.

Giáo viên có thể thay đổi các số trên hình vẽ để cho các nhóm khác nhau chơi.

VD: Có thể sử dụng trò chơi trong khi kiểm tra bài cũ, nghỉ giữa giờ hoặc trước khi củng cố bài học.

Tổng kết trò chơi: Sau khi học sinh chơi xong, giáo viên nên hỏi lại học sinh: Vì sao gắn dấu $>$, $<$, $=$. Trò chơi Thi vượt dốc vừa củng cố kiến thức Toán học, vừa rèn tác phong nhanh nhay cho học sinh.

3. Trò chơi: Thi vượt dốc

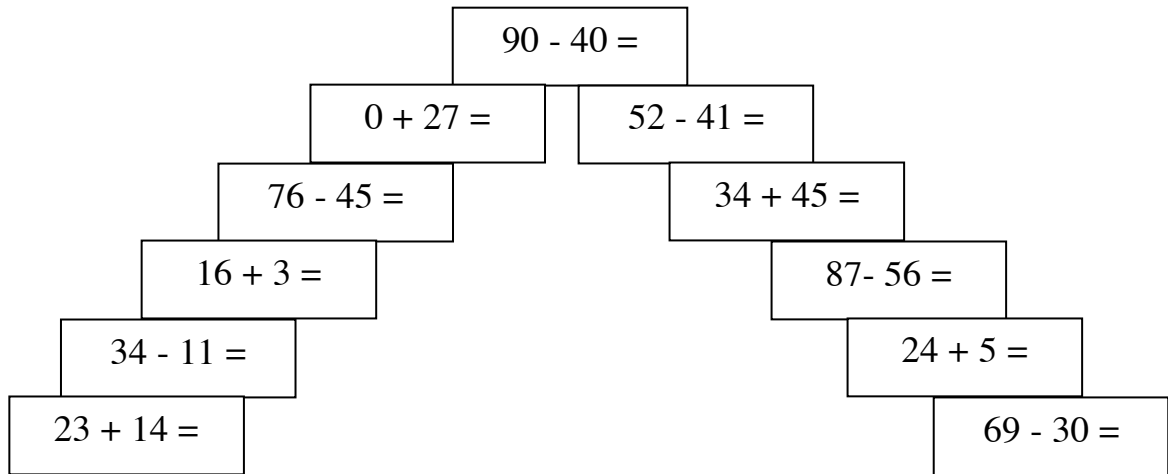
Áp dụng trong những bài: Phép cộng (trừ) số có hai chữ số với số có một (hai) chữ số

Mục đích :

Luyện kỹ năng tính nhẩm các phép tính cộng, trừ trong phạm vi đã học.

Chuẩn bị : Phấn màu hoặc bút dạ.

2 bảng phụ hoặc 2 tờ bìa cứng ghi nội dung như sau.



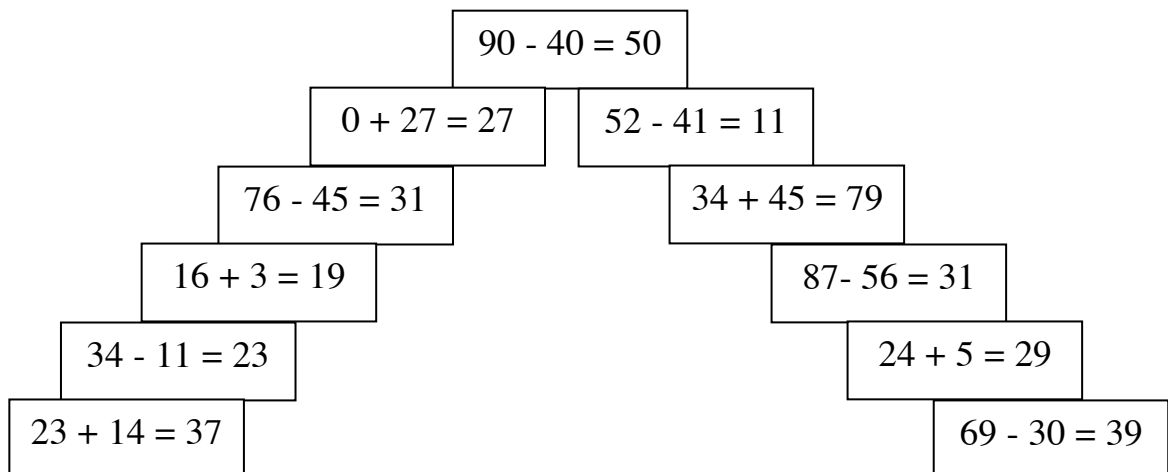
Cách chơi :

Chọn 2 đội chơi. Mỗi đội 5 em lên bảng, có nhiệm vụ điền kết quả vào các phép tính. Khi nghe hiệu lệnh “ Bắt đầu” 2 đội bắt đầu nhẩm nhanh rồi ghi kết quả vào từng phép tính một, em này điền xong thì lại đến em khác, từ dưới lên: cứ như vậy đội nào leo lên dốc “ 90 - 40” trước là đội đó thắng cuộc.

Nếu đội leo lên đỉnh dốc trước mà làm không đúng hết thì ta tính số bậc (làm phép tính đúng) của cả hai đội để lựa chọn.

Đội thắng cuộc được thưởng 1 tràng pháo tay. Đội thua cuộc thì phải hát tặng các bạn 1 bài hát.

* Lưu ý: Trò chơi này có thể áp dụng chơi trong nhiều bài học nội dung khác nhau ta chỉ cần thay các phép tính phù hợp là được.



4. Trò chơi: Cuộc đua kì thú

(Áp dụng dạy bài phép cộng trong phạm vi 10)

Mục đích:

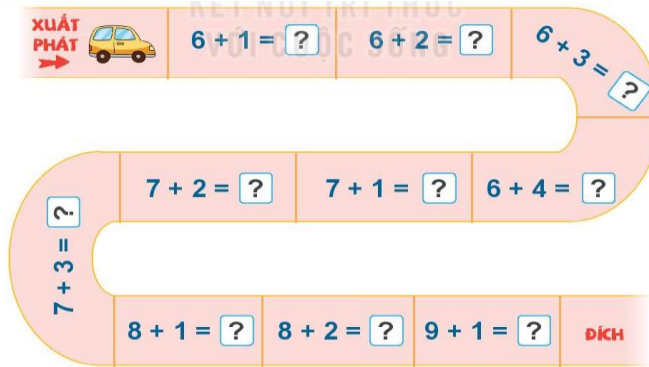
Nhằm củng cố và hình thành các phép cộng trong phạm vi 10. HS sử dụng đếm

thêm để tìm kết quả phép tính.

Chuẩn bị: Đưa sẵn hình như sau lên máy chiếu.

Cách chơi: GV sẽ bắt đầu đẩy xe, HS đồng thanh hô xe ai. Khi GV đọc tên xe thì bạn đó trả lời kết quả phép tính. Trả lời đúng xe sẽ tiến đến phép tính đó và bạn đó dành được quyền đẩy xe tiếp, trả lời sai quyền đẩy xe quay về GV. Cứ như vậy cho đến khi xe tới đích.

* Lưu ý: Trò chơi này có thể áp dụng chơi trong nhiều bài học nội dung khác nhau



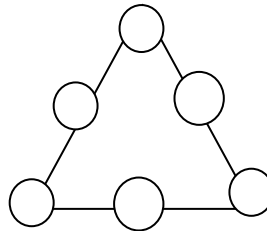
5. Trò chơi: Tam giác kỳ lạ

(Áp dụng dạy bài các bài phép cộng trong phạm vi 10)

Mục đích:

Luyện tập làm tính trong phạm vi 10.

Chuẩn bị: Vẽ sẵn hình như sau:



6 tấm bìa ghi các số: 0; 1; 2; 3; 4; 5

Bao nhiêu bạn (nhóm) chơi thì cần bấy nhiêu tranh vẽ và bộ số nêu trên.

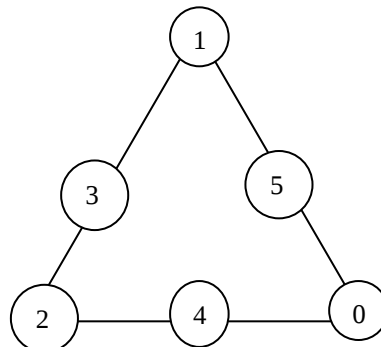
Cách chơi:

Có thể chơi theo cá nhân hoặc chơi theo nhóm.

Mỗi bạn (nhóm) phải dùng 6 tấm bìa ghi số đặt vào các hình tròn trong hình tam giác nêu trên sao cho khi cộng 3 số trên mỗi cạnh đều được kết quả là 6.

Tổng kết trò chơi: Giáo viên tuyên dương học sinh (nhóm) làm nhanh và đúng.

Đáp án có thể:



6. Trò chơi: Làm tính tiếp sức

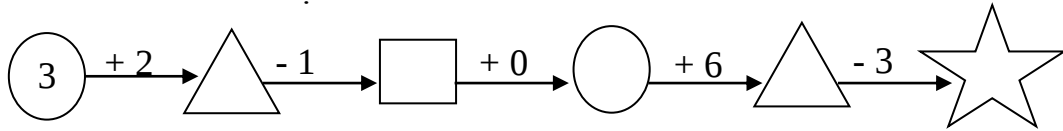
(Áp dụng dạy bài các bài phép cộng trong phạm vi 10)

Mục đích:

Rèn kĩ năng làm tính cộng, trừ trong phạm vi 10.

Chuẩn bị:

Giáo viên chuẩn bị sẵn hai hình như sau:



Cách chơi:

Hai đội chơi, mỗi đội 5 bạn. Khi giáo viên ra hiệu lệnh bắt đầu chơi thì bạn đầu tiên của mỗi đội lên điền kết quả phép tính đầu tiên vào hình tam giác rồi nhanh chóng trao lại bút viết cho bạn thứ hai. Cứ tiếp tục như vậy, bạn thứ năm lên điền kết quả phép tính cuối cùng vào ngôi sao.

Đội nào làm đúng và nhanh hơn sẽ thắng cuộc.

7. Trò chơi : Bác đưa thư

(Áp dụng dạy bài: phép trừ trong phạm vi 10)

Mục đích: Giúp học sinh thuộc lòng bảng trừ trong phạm vi 10. Kết hợp với thói quen nói “cảm ơn” khi người khác giúp một việc gì đó.

Chuẩn bị:

Một số thẻ, mỗi thẻ có ghi 1 số : 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 là kết quả của các phép trừ để làm số nhà .

Một số phong bì có ghi phép trừ trong bảng: $10 - 6$; $9 - 3$; $8 - 3$; $9 - 2$...

Một tấm các đeo ở ngực ghi “Nhân viên bưu điện”

Cách chơi: Gọi 1 số em lên bảng chơi giáo viên phát cho mỗi em 1 thẻ để làm số nhà. Một em đóng vai “Bác đưa thư” ngực đeo “Nhân viên Bưu điện” tay cầm tập phong bì.

Một số em đứng trên bảng, lần lượt từng em một nói:

Bác đưa thư ơi

Cháu có thư không?

Đưa giúp cháu với

Số nhàlà 7

Khi đọc đến câu cuối cùng “ Số nhàlà 7” thì đồng thời em đó giơ thẻ ghi số 8 của mình lên cho cả lớp xem. Lúc này nhiệm vụ của “ Bác đưa thư” phải tính nhẩm cho nhanh để chọn đúng lá thư có ghi phép tính có kết quả là số tương ứng giao cho chủ nhà (ở trường hợp này phải chọn phong bì “ $9 - 1$ ” giao cho chủ nhà. Chủ nhà nhận thư và nói lời “Cảm ơn”. Cứ như vậy các bạn chơi lại nói và “Bác đưa thư” lại tiếp tục đưa thư cho các nhà khác.

Nếu “Bác đưa thư “ nhẩm sai, đưa không đúng địa chỉ nhận thì không được đóng vai đưa thư nữa mà trở về chỗ để các bạn khác lên thay.

Nếu các lần đưa thư đều đúng thì sau 3 lần được cô giáo tuyên dương và đổi chỗ cho bạn khác chơi.

8. Trò chơi: Ong đi tìm nhụy

(Trò chơi có thể áp dụng vào các bảng +, -

Cụ thể Bài: Bảng cộng, bảng trừ trong phạm vi 10)

Mục đích :

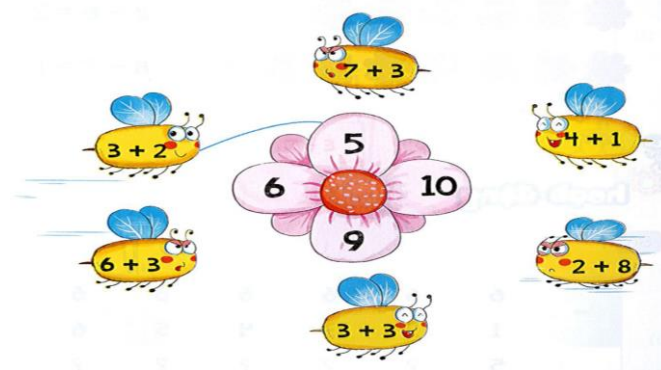
Củng cố kỹ năng tính nhẩm trong phạm vi 10.

Rèn tính tập thể.

Chuẩn bị : 2 bông hoa 4 cánh, mỗi bông một màu, trên mỗi cánh hoa ghi các số như sau, mặt sau gắn nam châm.

12 chú ong trên mình ghi các phép tính, mặt sau có gắn nam châm

! Tìm cánh hoa cho mỗi chú ong.



Cách chơi :

Chọn 2 đội, mỗi đội 6 em

Giáo viên chia bảng làm 2, gắn mỗi bên bảng một bông hoa và 5 chú Ong, ở bên dưới không theo trật tự, đồng thời giới thiệu trò chơi.

Cô có 2 bông hoa trên những cánh hoa là các kết quả của phép tính còn những chú Ong thì chở các phép tính đi tìm kết quả của mình. Nhưng các chú Ong không biết phải tìm như thế nào, các chú muốn nhờ các con giúp, các con có giúp được không?

2 đội xếp thành hàng. Khi nghe hiệu lệnh “bắt đầu” thì lần lượt từng bạn lên nối các phép tính với số thích hợp. Bạn thứ nhất nối xong phép tính đầu tiên, trao phần cho bạn thứ 2 lên nối, cứ như vậy cho đến khi nối hết các phép tính. Trong cùng 1 phút, đội nào nối đúng và nhanh hơn là đội chiến thắng.

* Lưu ý : Sau khi học sinh chơi xong, giáo viên chấm và hỏi thêm một số câu hỏi sau để khắc sâu bài học.

9. Trò chơi: Bắt gà

(Trò chơi có thể áp dụng vào các bảng +, -

Cụ thể Bài: Ôn tập phép cộng, phép trừ trong phạm vi 10)

Mục đích :

Củng cố kỹ năng tính nhẩm trong phạm vi 10.

Rèn tính tập thể.

Chuẩn bị : phiếu như trong SGK, mặt sau gắn nam châm và 1 con xúc xắc.

Cách chơi : Chơi theo nhóm

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 chấ đó. Tìm kết quả phép tính tại ô đi đến rồi bắt một con gà ghi số bằng kết quả đó.

Trò chơi kết thúc khi bắt được 5b con gà.



10. Trò chơi: Nhanh mà đúng

(Trò chơi có thể áp dụng vào các bài cộng, trừ trong phạm vi 10)

Mục đích:

Luyện tập các phép tính cộng và trừ trong phạm vi 10.

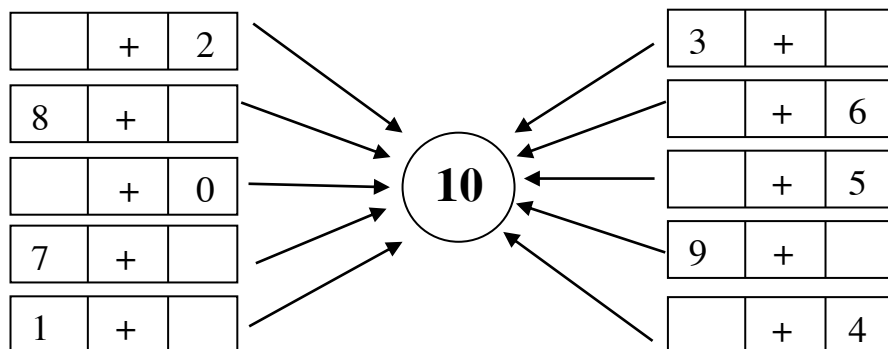
Chuẩn bị:

Giáo viên treo trên bảng bức tranh như sau:

Cách chơi:

Hai nhóm cùng chơi, mỗi nhóm 5 bạn. Đặt tên hai nhóm là Thỏ và Sóc. Khi giáo viên ra hiệu lệnh bắt đầu thì bạn đầu tiên của mỗi nhóm lên điền số thích hợp vào ô trống trong khung xuất phát rồi nhanh chóng trao bút viết cho bạn thứ hai. Cứ như thế, bạn thứ năm lên điền số thích hợp vào ô trống trong khung cuối cùng.

Nhóm nào làm đúng và về đích trước thì nhóm đó thắng cuộc và được tuyên dương



11. Trò chơi: Nhìn hình đoán phép tính

(Trò chơi có thể áp dụng vào các bài cộng, trừ trong phạm vi 10)

Mục đích:

Luyện tập các phép tính cộng và trừ trong phạm vi 10.

Chuẩn bị:

Giáo viên chuẩn bị các hình ảnh thể hiện các phép tính lên màn hình.

Cách chơi:

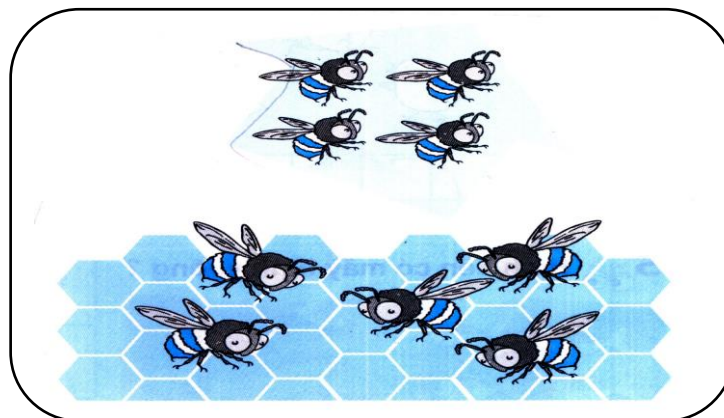
Giáo viên lần lượt đưa ra các hình ảnh, học sinh nhìn và đoán phép tính.



--	--	--	--	--



$$? + ? = ?$$



--	--	--	--	--

12. Trò chơi: Truyền điện

Mục đích:

Luyện tập và củng cố kỹ năng làm các phép tính cộng trừ không nhớ trong phạm vi 10.

Luyện phản xạ nhanh ở các em.

Chuẩn bị:

Không cần chuẩn bị bất kỳ đồ dùng nào.

Cách chơi :

Các em ngồi tại chỗ. Trò chơi này không cần phải chuẩn bị đồ dùng, giáo cụ ...

Trò chơi này có thể áp dụng được vào nhiều bài (Ví dụ: Luyện tập các bảng cộng, trừ trong phạm vi 10) và có thể thay đổi hình thức “truyền”. Ví dụ: 1 em hô to “ $5 + 2$ ” và chỉ vào em tiếp theo để truyền thì em này chỉ việc nói kết quả “bằng 7”. Hay “ $10 - 7$ ” truyền vào bạn tiếp theo nói “bằng 3”.

Trò chơi này không cầu kỳ nhưng vẫn gây được không khí vui, sôi nổi, hào hứng trong giờ học cho các em.

13. Trò chơi: Tìm thức ăn cho con vật

(Dạy bài Phép cộng số có hai chữ số với số có một chữ số)

Mục đích :

Luyện tập củng cố kỹ năng cộng số có hai chữ số với số có một chữ số

Chuẩn bị :

Giáo viên treo lên bảng bức tranh như sau::

Cách chơi:

Chia lớp làm 2 đội, khi nghe hiệu lệnh “bắt đầu” thì bạn đầu tiên của mỗi nhóm lên nói phép tính thích hợp với kết quả trong khung rồi nhanh chóng trao bút viết cho bạn thứ hai. Cứ như thế, bạn thứ tư lên nói phép tính thích hợp với kết quả cuối cùng.

Nhóm nào làm đúng và về đích trước thì nhóm đó thắng cuộc và được tuyên dương.

14. Trò chơi: Tìm nhà cho Thỏ

(Dạy các bài cộng trừ trong phạm vi 100)

Mục đích

Rèn kỹ năng làm tính cộng, trừ trong phạm vi 100.

Chuẩn bị

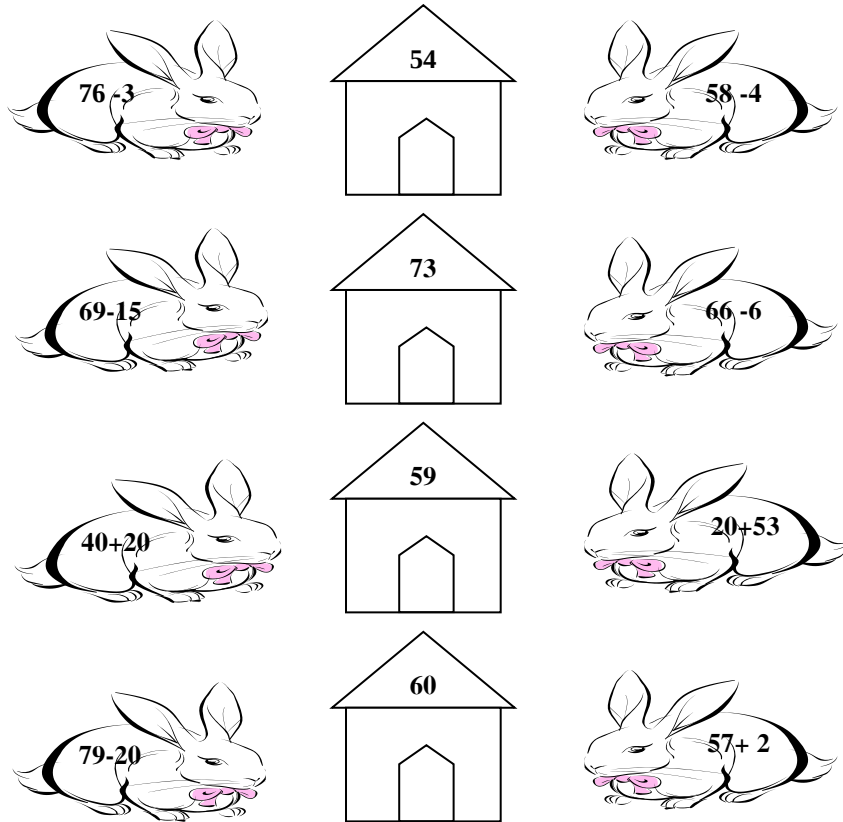
Giáo viên treo lên bảng bức tranh như sau:

Cách chơi:

Hai đội chơi, mỗi đội 4 bạn. Khi giáo viên ra hiệu lệnh bắt đầu chơi thì bạn đầu tiên của mỗi đội lên nói (di chuyển) hai chú thỏ với “nhà” có số là kết quả phép tính trên hình chú thỏ đó, rồi nhanh chóng trao lại bút viết cho bạn thứ hai. Cứ tiếp tục như thế cho đến bạn cuối cùng.

Đội nào làm đúng và nhanh hơn sẽ thắng cuộc.

Những bài tập phần này tương tự như nhau. Do vậy giáo viên có thể nêu bài tập thành các trò chơi, một trò chơi trong phần này có thể áp dụng cho nhiều tiết học.



2.2.3.2. Trò chơi được áp dụng cho dạng bài có yếu tố hình học và đo lường:

*** Hình học:**

Bước đầu nhận dạng về hình vuông, hình tròn, hình tam giác, hình chữ nhật. Nhận diện được khối lập phương, khối hộp chữ nhật.

Có biểu tượng về dài hơn, ngắn hơn, cao hơn, thấp hơn từ đó có biểu tượng về độ dài đoạn thẳng qua đặc tính dài - ngắn của chúng. Biết so sánh độ dài các đoạn (trực tiếp hoặc gián tiếp).

Học sinh nhận ra và nêu đúng tên các hình: Hình vuông, hình tròn, hình tam giác, hình chữ nhật. Bước đầu nhận ra hình vuông, hình tròn, hình tam giác, hình chữ nhật thông qua các vật thật vì sang phần này học sinh chỉ nhận biết trực quan qua các hình vẽ cụ thể, cho nên trong quá trình tổ chức dạy học, giáo viên nên tổ chức các trò chơi đơn giản.

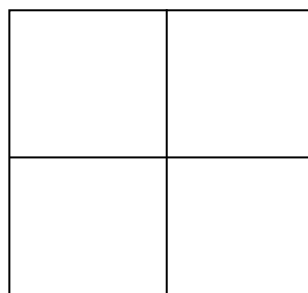
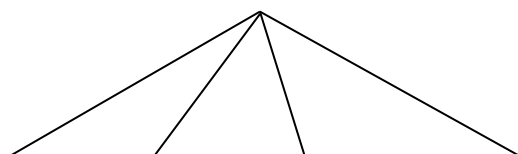
Để sử dụng trò chơi khi dạy phần này tôi thường cho học sinh chơi các trò chơi sau:

15. Trò chơi: Câu trả lời đúng.

Mục đích: Học sinh biết tìm số lượng hình tam giác, hình vuông, khối lập phương, khối hộp chữ nhật.

Chuẩn bị: Tờ bìa có vẽ 2 hình: 1 tam giác và 1 hình vuông

Tờ bìa có vẽ khối lập phương, khối hộp chữ nhật.



Cách chơi:

Giáo viên chia lớp làm các nhóm 4 học sinh.

Giáo viên treo tờ bìa có vẽ hình như trên và nêu: “Bạn Lan nói hình trên có 6 hình tam giác và 5 hình vuông. Hỏi bạn Lan nói có đúng không? Giáo viên đếm từ 10 đến 0 nếu nhóm nào có câu trả lời nhanh và đúng thì nhóm đó thắng cuộc chơi.

Với tờ bìa khối lập phương, khối hộp chữ nhật giáo viên cho HS thi đếm nhanh có bao nhiêu khối lập phương, bao nhiêu khối hộp chữ nhật. HS các nhóm giờ số tương ứng với số lượng các hình.

Lưu ý: Trong khi giáo viên đếm mà nhóm nào giờ tay hoặc nêu thì nhóm đó phạm luật và bị loại khỏi cuộc chơi.

* Đo lường:

Giới thiệu về đơn vị đo độ dài xăng-ti-mét (cm), đọc, viết, thực hiện phép tính với các số đo theo đơn vị đo xăng-ti-mét. Tập đo và ước lượng đo độ dài.

16. Trò chơi: Bác nông dân giỏi

(Áp dụng dạy các bài về độ dài và đo độ dài:)

Mục đích:

Học sinh biết dùng thước chia cm để đo đoạn thẳng.

Chuẩn bị:

3 tờ bìa hình chữ nhật mặt sau có bông hoa điểm 10, 3 thước thẳng chia cm.

Cách chơi:

Giáo viên chia lớp làm 3 nhóm, yêu cầu các nhóm cử đại diện 1 bạn tham gia chơi.

Giáo viên treo tờ bìa đã định kích thước và nói: Một bác nông dân được hợp tác

xã chia cho một mảnh vườn hình chữ nhật nhưng chưa rõ kích thước là bao nhiêu. Em hãy giúp bác ấy đo lại thửa ruộng nhà mình.

Học sinh dùng thước đo các cạnh mảnh vườn (tờ bìa).

Tổng kết trò chơi: Tuyên dương, khen thưởng cho học sinh đo nhanh và chính xác tờ bìa có bông hoa điểm 10 đỏ.

3. Tiến hành thực nghiệm:

3.1. Đối tượng thực nghiệm:

48 học sinh lớp 1A6

3.2. Kết quả đạt được sau khi thực hiện đề tài:

Qua thời gian thực hiện từ tháng 9/2022 đến tháng 3/2023 những thủ thuật giới thiệu bài và trò chơi trên đã được tôi đưa vào các tiết dạy phù hợp nội dung của từng bài. Việc nghiên cứu, tổ chức các trò chơi tuy vất vả nhưng tôi tìm thấy niềm vui trong công việc và cảm thấy yêu nghề hơn. Bởi thông qua trò chơi quan hệ cô - trò không còn khoảng cách. Tình cảm giữa học sinh với học sinh ngày càng gần gũi, gắn bó hơn.

100% học sinh hứng thú học môn Toán.

Giờ học sôi nổi hẳn lên. Để có thể tham gia vào các trò chơi, bắt buộc các em phải chú ý đến bài học. Vì thế các em tiếp thu bài chủ động, kiến thức thâm nhập vào các em dễ dàng hơn.

Từ khi đưa trò chơi vào các tiết dạy Toán các em có hứng thú rõ nét trong các giờ học khiến giờ học không còn nhàm chán, gò ép nữa.

Trò chơi có sức hấp dẫn lớn, em nào cũng xung phong và muốn được thể hiện mình. Do đó các em bỏ dần tính tự ty, tự đại, nói năng lưu loát, bạo dạn hơn.

Sau khi lựa chọn để vận dụng một số trò chơi toán học nêu trên vào các tiết học. Không những học sinh nắm được kiến thức bài học mà còn nhớ rất lâu những kiến thức của bài học đó.

Các em được rèn khả năng nhanh nhẹn, khéo léo và tạo cho các em mạnh dạn, tự tin hơn.

Điều đáng mừng là các em rất hào hứng, chờ đợi tiết học toán, tạo cho các em lòng yêu thích khi học môn toán.

Kết quả:

Số lượng học sinh được khảo sát	Hứng thú	Bình thường	Không hứng thú
48	48	0	0

Kết quả khảo sát:

Xếp loại	Số lượng	Phần trăm (%)
Hoàn thành tốt	45	93,8

Chính vì vậy kết quả môn Toán của lớp 1A6 được nâng lên rõ rệt.

C. PHẦN KẾT LUẬN VÀ KHUYẾN NGHỊ

1. Kết luận chung:

Trong thời gian qua, tôi đã đưa các thủ thuật giới thiệu bài và một số trò chơi vào trực tiếp giảng dạy môn Toán. Phải nói rằng việc củng cố rèn luyện kỹ năng phản xạ và tính toán nhanh của học sinh là rất cần thiết phù hợp với lứa tuổi. Dạy học theo hình thức này rất đúng với tinh thần đổi mới phương pháp dạy học của ngành giáo dục hiện nay.

Việc giới thiệu bài không chỉ đóng khung trong sách tham khảo đã in sẵn mà tùy thuộc vào các bài học khác nhau để có các cách giới thiệu khác nhau. Giáo viên phải tùy vào đối tượng học sinh lớp mình đang dạy mà lựa chọn cách giới thiệu phù hợp nhất nhằm đạt hiệu quả cao nhất của bài dạy.

Muốn tạo hứng thú học tập môn Toán lớp 1 thông qua thủ thuật giới thiệu bài, người giáo viên cần phải:

Nắm vững chương trình nội dung bài học môn Toán.

Nắm được đặc trưng phương pháp bộ môn.

Chuẩn bị cơ sở vật chất để giới thiệu bài.

Phối hợp giới thiệu bài giữa lý thuyết và thực hành.

Tùy vào mục tiêu, nội dung của bài học, trình độ của học sinh để dạy theo nhiều cách. Song mỗi bài dạy Toán ở Tiểu học nói chung và ở lớp 1 nói riêng đưa trò chơi vào tiết học sẽ làm cho các em tiếp thu bài một cách tự nhiên, say mê, hứng thú hơn. Thế nhưng ngoài việc sưu tầm trò chơi giáo viên còn phải tự nghiên cứu, tìm tòi sáng tác ra trò chơi mới.

Trò chơi học tập là một loại hình hoạt động vui chơi có nhiều tác dụng trong các giờ học của học sinh Tiểu học. Trò chơi học tập tạo ra không khí vui tươi, hồn nhiên, sinh động trong giờ học. Nó còn kích thích được trí tưởng tượng, tò mò, ham hiểu biết ở trẻ.

Tổ chức tốt trò chơi học tập không chỉ làm cho các em hứng thú hơn trong học tập mà còn giúp các em tự tin hơn, có được cơ hội tự khẳng định mình và tự đánh giá nhau trong học tập.

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 5 đến 7 phút hoặc cùng lắm là 10 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.

2. Khuyến nghị:

Khi tổ chức trò chơi học tập nói chung và môn Toán lớp 1 nói riêng, chúng ta phải dựa vào nội dung bài học, vào điều kiện cơ sở vật chất của trường, thời gian trong từng tiết học mà lựa chọn hoặc thiết kế các trò chơi cho phù hợp. Song để tổ chức được trò chơi toán học có hiệu quả đòi hỏi mỗi người thầy phải có kế hoạch, chuẩn bị thật chu đáo cho mỗi trò chơi. Tuy nhiên, do thời gian nghiên cứu và khả năng của bản

thân có hạn nên tôi chỉ có thể đưa ra một vài kinh nghiệm nhỏ bé của bản thân tôi và xin khuyến nghị một số ý kiến nhỏ như sau:

2.1. Về phía giáo viên:

Giáo viên là người giữ vai trò chủ đạo trong việc hình thành hứng thú cho học sinh, là người trực tiếp và gần gũi trẻ nên người giáo viên cần có lòng nhiệt tình với công việc, lòng yêu nghề mến trẻ, phải có phương pháp dạy học phù hợp, đa dạng để thích ứng với nhiều đối tượng học sinh, biết động viên, khuyến khích một cách khách quan và kịp thời để các em tự tin, chủ động và có niềm tin vào kết quả học tập của mình.

2.2. Về phía học sinh:

Các em phải xác định được việc học tập là cần thiết, học rất bổ ích, học cho mình, có nhu cầu hứng thú học tập và hoạt động thực tiễn. Trên lớp, các em cần có thái độ học tập đúng đắn như: chú ý nghe giảng, không nói chuyện riêng, tích cực giơ tay phát biểu ý kiến.

Các em phải có lòng say mê học tập, khắc phục khó khăn vươn lên trong học tập.

2.3. Về phía gia đình:

Gia đình phải tạo điều kiện cho các em tham gia mọi hoạt động học tập và giáo dục: mua đầy đủ sách vở, đồ dung học tập, dành thời gian cho các em học tập, vui chơi và hoạt động thực tiễn một cách hợp lý.

Khuyến khích, động viên trẻ học tập, đề ra mục đích học tập để trẻ phấn đấu, vươn lên.

Thường xuyên chỉ dẫn, kiểm tra việc học tập của các em ở nhà.

2.4. Về phía nhà trường:

Nhà trường cần tổ chức các hoạt động ngoại khóa đa dạng, phong phú và hấp dẫn để cuốn hút học sinh tích cực tham gia.

Cuối cùng, tôi rất mong sẽ được sự đóng góp, giúp đỡ của các thầy cô giáo cùng bạn bè đồng nghiệp để tôi có thể học hỏi, nghiên cứu và tìm ra được thêm nhiều biện pháp giáo dục và dạy học thích hợp, giúp cho quá trình dạy học đạt hiệu quả cao hơn như mục tiêu giáo dục Tiểu học đã đề ra.

Tôi xin chân thành cảm ơn !

Hoài Đức, ngày 30 tháng 3 năm 2023

Người viết



Nguyễn Thị Nguyệt