A. ĐẶT VẤN ĐỀ

1. LÍ DO CHỌN ĐỀ TÀI

Trong những năm gần đây ngành Giáo dục và Đào tạo đã và đang tiến hành đổi mới chương trình giáo dục phổ thông, trong đó có đổi mới PPDH nhưng đổi mới PPDH như thế nào để vận dụng có hiệu quả, nâng cao hứng thú và khơi dậy được năng lực học tập của tất cả các đối tượng học sinh, đặc biệt là học sinh yếu kém? Câu hỏi này cần được mọi giáo viên đặt ra cho mình và cách giải quyết.

Qua nhiều năm giảng dạy bộ môn Toán cấp THCS tôi nhận thấy đối với học sinh lớp 6,7 các em rất hồn nhiên, hiếu động, nhiều em thích chơi hơn thích học. Nếu giáo viên chỉ truyền đạt, giảng dạy kiến thức dập khuôn theo sách giáo khoa, sách hướng dẫn sẽ làm cho học sinh học tập thụ động, không hứng thú dẫn đến kết quả học tập không cao. Còn học sinh lớp 8, 9 đa số các em mặc định trong đầu là bộ môn Toán rất khó, nhiều em còn sợ và thụ động trong việc lĩnh hội kiến thức môn Toán.

Để phần nào giúp các em không sợ học môn Toán đòi hỏi giáo viên phải thường xuyên đổi mới phương pháp giảng dạy, gây hứng thú cho các em qua từng bài giảng. Muốn vậy mỗi bài giảng giáo viên cần tạo ra không khí nhẹ nhàng nhưng hấp dẫn. Thầy cô phải biết cách lôi cuốn học sinh vào các hoạt động học tập. Một trong những hình thức gây nhiều hứng thú cho học sinh đó là "trò chơi".

Thông qua các trò chơi có nội dung toán học lý thú, bổ ích và phù hợp các em lĩnh hội kiến thức toán học một cách dễ dàng hơn, củng cố khắc sâu kiến thức một cách vững chắc tạo cho các em niềm say mê, hứng thú học tập. Chính vì lý do đó tôi đã chọn và thực hiện phương pháp ***"Tạo hứng thú học tập cho học sinh trong giờ học Toán tại trường THCS Đồng Thái thông qua tổ chức trò chơi".***

2. ĐỐI TƯỢNG VÀ PHẠM VI NGHIÊN CỨU

2.1. Đối tượng nghiên cứu:

- Học sinh khối THCS.
- Đối tượng thực nghiệm: Học sinh lớp 8G trường THCS Đồng Thái.
- Quá trình vận dụng phương pháp, kĩ thuật dạy học tổ chức trò chơi trong dạy học môn Toán ở trường THCS Đồng Thái của giáo viên.

2.2. Phạm vi nghiên cứu:

Đề tài được xây dựng từ việc tích lũy những kinh nghiệm trong nhiều năm trực tiếp giảng dạy bộ môn Toán. Vì vậy phạm vi nghiên cứu là sử dụng các phương pháp dạy học tích cực trong dạy học bộ môn Toán tại trường THCS Đồng Thái- xã Đồng Thái- huyện Ba Vì- TP Hà Nội.

2.3. Thời gian nghiên cứu

Từ tháng 9/2022 đến hết tháng 3/2023 năm học 2022-2023.

B. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ

1. CƠ SỞ LÍ LUẬN

PPDH được hiểu là cách thức, là con đường hoạt động chung giữa GV và HS, trong những điều kiện dạy học nhất định, nhằm đạt tới mục tiêu dạy học. Việc đổi mới PPDH là yêu cầu tất yếu của thời đại. Có rất nhiều PPDH được áp dụng như PP thảo luận, PP giải quyết vấn đề, PP dự án,….Tuy nhiên, hiện nay PP trò chơi đang được ứng dụng phổ biến và có hiệu quả trong dạy học nói chung và dạy học Toán nói riêng.

Dạy học dựa trên trò chơi là một phương pháp gây nhiều hứng thú cho người học nhưng đòi hỏi tính sáng tạo cao của người dạy. Để có thể vận dụng tối ưu phương pháp này trong dạy học nói chung và dạy học môn Toán ở THCS nói riêng cần linh hoạt tổ chức trò chơi nhằm phát huy tính tích cực của HS.

Từ thực tế giảng dạy, tổ chức trò chơi trong dạy học kết hợp với các phương pháp dạy học khác sẽ có ý nghĩa tích cực đối với yêu cầu đổi mới hiện nay. Việc vận dụng trò chơi trong dạy học sẽ làm thay đổi không khí căng thẳng trong các giờ học, tăng thêm hứng thú cho học sinh, phát huy tư duy sáng tạo, chủ động nắm bắt kiến thức của học sinh. Từ đó, giúp cho các em cảm thấy yêu thích môn học hơn.

Việc tổ chức các trò chơi trong giờ học còn giúp các em rèn luyện về thể chất, giúp các em có tâm thế thoải mái, tự tin nhất để bước vào các hoạt động tiếp theo trong giờ học. Việc cùng nhau chơi các trò chơi sẽ giúp cho các em tự tin hơn, cải thiện được khả năng giao tiếp, giúp các em sống hòa nhã, thân thiện với bạn bè;…..

2. CƠ SỞ THỰC TIỄN

Năm học 2022 – 2023, tôi được nhà trường phân công dạy lớp 8. Ngay từ những tiết đầu lên lớp tôi thấy đa số các em sợ học môn Toán, các em chưa chủ động tiếp thu kiến thức, không khí tiết học trầm lắng. Mỗi khi đặt câu hỏi chỉ có một vài cánh tay giơ lên. Trước tình hình như vậy, Tôi đã bắt tay vào khảo sát mức độ hứng thú của 42 học sinh lớp 8G khi học môn Toán và thu được kết quả như sau:

Mức độ hứng thú	SL	Tỉ lệ %
Thích học	6	14,3%
Bình thường	18	42,85%
Không thích	18	42,85%

Tiếp theo tôi cho các em làm một bài kiểm sau một giờ dạy không tổ chức trò chơi kết quả là:

Điểm	SL	Tỉ lệ %
0 → 2	2	***4,65%***
2,5→ 4,5	8	***19,05%***
5 → 6,5	26	***61,9%***
7 → 8,5	6	***14,4%***
9 → 10	0	***0***

Bảng kết quả trên cho thấy tỉ lệ học sinh thích học môn Toán còn thấp, nhiều em học yếu, một số em không thực hiện được các nội dung đơn giản. Có lẽ do sự ảnh hưởng của dịch bệnh Covid 19 trong 3 năm liên tiếp, các em phải học oline trong điều kiện phương tiện chưa đầy đủ, ít tương tác với bạn bè, giáo viên nên chất lượng học tập còn hạn chế. Bên cạnh đó, địa bàn là vùng nông thôn, điều kiện kinh tế còn gặp nhiều khó khăn, một số phụ huynh phải đi làm xa, việc quản lí con chưa thường xuyên nên các em chưa chú ý học. Những hạn chế này khiến cho các em càng khó khăn hơn trong việc tiếp thu môn Toán. Các em dần chán nản, và đối với học sinh yếu kém sẽ không thích môn học vì không tiếp thu nổi những kiến thức Toán đã vốn khó và khô khan.

Với những khó khăn trên tôi luôn trăn trở làm thế nào để tổ chức được một tiết học Toán hiệu quả nhất?

Với kinh nghiệm nhiều năm giảng dạy, tôi nhận thấy việc đưa các trò chơi toán học vào các tiết dạy là một yếu tố quan trọng để nâng cao chất lượng dạy học môn Toán. Bởi vì:

- Vui chơi vừa là nhu cầu, vừa là quyền lợi của các em học sinh, nó giúp các em cân bằng được trạng thái tâm lí, tinh thần khi phải học những bài toán với những con số khô khan, những tiết học căng thẳng. Vui chơi còn là phương pháp nhanh nhất, đạt hiệu quả cao nhất, kích thích được sự hứng khởi, phấn chấn cho học sinh, tập trung đông đủ các đối tượng học sinh tham gia vui – học một cách nhiệt tình, trách nhiệm, hoà hợp và thân thiện, xoá dần được ranh giới giữa học sinh khá giỏi và học sinh yếu kém, học sinh gia đình có điều kiện khá giả và học sinh có hoàn cảnh khó khăn, ….

- Đối với hoạt động trò chơi chỉ cần từ 5 đến 7 phút là giáo viên có thể tổ chức được một trò chơi phù hợp để dẫn dắt (hoạt động khởi động) hoặc củng cố kiến thức đã học (hoạt động vận dụng) hoặc khám phá thông điệp (hoạt động tìm

tòi mở rộng). Từ đó giáo dục được thái độ của học sinh trong việc học tập môn Toán cũng như thúc đẩy việc tự học, tự nghiên cứu của học sinh, gây hứng thú học tập bộ môn, hình thành thói quen nghiên cứu trước bài học, nghiên cứu thông tin liên quan đến nội dung bài học trước ở nhà qua internet, sách, báo và người thân trong gia đình (bố, mẹ, anh, chị, ...) từ đó đem lại thành công cho tiết dạy Toán.

3. NỘI DUNG.

3.1. Khái niệm và vai trò của trò chơi trong dạy học.

Trò chơi là một hoạt động của con người nhằm mục đích chủ yếu là vui chơi giải trí, thư giãn sau những giờ làm việc căng thẳng mệt mỏi. Nhưng qua trò chơi người chơi được rèn luyện thể lực, trí lực, rèn luyện các giác quan tạo cơ hội giao lưu với mọi người, cùng hợp tác với bạn bè đồng đội trong nhóm trong tổ....

Vai trò của trò chơi học tập trong dạy học môn Toán: Trò chơi trong học tập làm thay đổi hình thức hoạt động của học sinh, tạo bầu không khí học tập dễ chịu, thoải mái trong giờ học từ đó phát huy được tính tự giác , tích cực và qua đó giúp hình thành được nhiều kĩ năng như: khả năng quan sát, tư duy sáng tạo, hoạt động nhóm, tự tin, hợp tác và nêu cao tinh thần đồng đội.Từ đó góp phần nâng cao chất lượng dạy học môn Toán.

Trò chơi trong học tập không chỉ giúp học sinh lĩnh hội kiến thức một cách dễ dàng mà còn giúp các em củng cố và khắc sâu kiến thức một cách tốt hơn. Tạo điều kiện để cá thể hoá hoạt động dạy học. Giáo dục học sinh tính tự giác, trung thực, sự kiên trì, tính kỷ luật và tinh thần đồng đội trong học tập cũng như trong cuộc sống hàng ngày.

3.2. Ưu điểm của phương pháp trò chơi.

Phương pháp trò chơi có những ưu điểm sau:

Tăng cường khả năng chú ý nội dung bài học phát huy tính năng động của các em.

+ Nâng cao hứng thú cho người học, góp phần làm giảm mệt mỏi, căng thẳng trong học tập của học sinh. Phát triển tính độc lập, ham hiểu biết và khả năng suy luận.

+ Tăng cường khả năng thực hành, vận dụng các kiến thức đã học.

+ Tăng cường khả năng giao tiếp giữa giáo viên và học sinh, và giữa học sinh với nhau, giúp học sinh rèn luyện các khả năng ứng xử, giao tiếp.

+ Thu hút cả lớp theo dõi tham gia các hoạt động.

Khi chơi, các em tưởng tượng, suy ngẫm, thử nghiệm, lập luận để đạt kết quả mà không nghĩ là mình đang học. Kiến thức cung cấp trong giờ sinh học sẽ được giảm nhẹ, quá trình học tập diễn ra một cách tự nhiên hơn, hấp dẫn hơn.

Trò chơi là phương tiện có ý nghĩa trong việc góp phần thực hiện đổi mới phương pháp dạy học, nhằm phát huy tính năng động, sáng tạo và gây hứng thú trong giờ học của học sinh. Ngoài ra thông qua hoạt động trò chơi còn giúp các em phát triển được nhiều phẩm chất đạo đức như tình đoàn kết, thân ái, lòng trung thực, tinh thần cộng đồng trách nhiệm.

3.3. Hạn chế của phương pháp trò chơi.

- Mất nhiều thời gian chuẩn bị.
- Phải suy nghĩ kịch bản, thiết kế trò chơi..
- Giáo viên phải có kĩ năng trong việc tổ chức trò chơi.

3.4. Cách thức tổ chức phương pháp trò chơi.

Trò chơi có thể tổ chức theo các bước sau:

** Bước phổ biến trò chơi (Chuyển giao nhiệm vụ).*

+ Giáo viên giúp học sinh nắm vững trò chơi như: Tên trò chơi, nội dung, cách chơi, cách phân thắng bại…

+ Giáo viên chọn một số học sinh tham gia trò chơi, bảo đảm qua các giờ học, lần lượt học sinh được tham gia tất cả, đặc biệt chú ý những học sinh nhút nhát, ít phát biểu.

** Bước học sinh thực hiện trò chơi (Thực hiện nhiệm vụ).*

+ Các em thảo luận với nhau về việc thực hiện trò chơi.

+ Chơi theo hướng dẫn.

** Bước tổng kết, đánh giá (Xử lí, đánh giá kết quả hoạt động).*

- Giáo viên hướng dẫn học sinh đánh giá việc thực hiện trò chơi: trò chơi có được thực hiện đúng quy tắc không, có phù hợp với nội dung bài học không, có thể rút ra bài học gì qua trò chơi này? Giáo viên nhận xét, đánh giá chung và tuyên bố nhóm (hay cá nhân) thắng cuộc (nếu có).

- Giáo viên khen thưởng nhóm có kết quả tốt bằng cách:

+ Tặng một tràng pháo tay cùng với những lời động viên khen ngợi.

+ Ghi điểm các thành viên trong nhóm.

+ Trao thẻ đỏ cho nhóm thực hiện tốt, thẻ xanh cho nhóm chưa tốt.

+ Trao thưởng một hoặc hai gói quà cho đội thắng.

Như vậy, với những biện pháp đã vận dụng vào từng thời điểm, mục đích, nội dung khác nhau thật sự phát huy tác dụng, giờ dạy học thực sự là giờ "vừa học, vừa chơi", kết hợp được giữa "học và hành", hấp dẫn học sinh và gây sự chú ý học hơn nhiều.

3.5. Một số lưu ý khi thực hiện phương pháp trò chơi.

- Trò chơi phải đáp ứng được mục tiêu dạy học.

- Trò chơi phải tạo được hứng thú học tập cho học sinh. Các trò chơi đưa ra phải được các em nhiệt tình hưởng ứng. Phải thực hiện được chức năng dạy học thông qua trò chơi để học tập, rèn luyện.

- Trò chơi phải hướng tới mọi đối tượng học sinh. Có nghĩa là học sinh nào cũng có thể tham gia được. Giáo viên không nên chỉ tập trung vào những học sinh khá giỏi mà còn để ý, khuyến khích động viên những học sinh yếu, học sinh có tác phong chậm hay rụt rè nhút nhát tham gia, tạo điều kiện cho các em rèn luyện tác phong, hoà đồng với tập thể.

- Trò chơi phải được thiết kế phù hợp với đặc điểm nhận thức và khả năng của học sinh. Tuỳ theo độ tuổi, theo lớp mà thiết kế tổ chức các trò chơi phù hợp.

- Trò chơi phải được chuẩn bị kỹ càng trước giờ học. Chuẩn bị về: Phương tiện; Nội dung; Cách thức; Người tham gia (Có thể gọi những HS xung phong tham gia hoặc giáo viên phân nhóm)

- Trò chơi phải được tổ chức vào thời điểm phù hợp nhất trong giờ học. Tùy theo nội dung và mục tiêu của từng phần trong bài mà tổ chức hoạt động trò chơi cho phù hợp.

4. GIỚI THIỆU MỘT SỐ TRÒ CHƠI.

4.1. Trò chơi: Truyền bóng/ hộp quà bí mật.

Trò chơi này được sử dụng vào hoạt động khởi động.

- Mục đích của trò chơi:

+ Giúp học sinh khắc sâu kiến thức cũ hoặc vận dụng các kiến thức vào bài mới.

+ Kiểm tra được kiến thức của nhiều học sinh mà vẫn đảm bảo sự nhẹ nhàng và hiệu quả.

+ Rèn luyện cho học sinh sự tự tin, bạo dạn trước tập thể lớp, bên cạnh đó cũng giúp học sinh có được khả năng diễn đạt, trình bày vấn đề .

+ Tạo tâm thế tốt cho học sinh khi vào giờ học.

- Chuẩn bị:

+ Giáo viên cần chuẩn bị chu đáo hệ thống câu hỏi hoặc bài tập có liên quan đến nội dung của bài tập ghi vào các mảnh giấy nhỏ được gấp lại dán lên quả bóng hoặc trong hộp quà.

- Tiến hành:

+ Giáo viên phổ biến cách chơi trò chơi này: học sinh truyền bóng hoặc hộp quà theo nhạc (lưu ý khi truyền phải truyền lần lượt từ trái sang phải, từ trên xuống dưới). Khi bản nhạc kết thúc, bóng hoặc hộp quà trên tay bạn nào bạn ấy được bóc 1 câu hỏi trên quả bóng hoặc bốc 1 phần thưởng trong hộp quà đọc to cho cả lớp nghe và trả lời.

4.2. Trò chơi: Đoán ô chữ.

- Trò chơi này tổ chức vào cuối tiết học, tiết luyện để củng cố và khắc sâu kiến thức bài học cho học sinh
- Mục đích:
+ Củng cố khắc sâu kiến thức của bài học, của chủ đề ... từ đó giáo dục ý thức, thái độ của học sinh qua bài học.
+ Rèn luyện kỹ năng quan sát, nhớ, vận dụng kiến thức đã học của học sinh.
+ Phát triển tư duy nhanh nhạy, sáng tạo, phán đoán thông tin qua nội dung câu hỏi của học sinh.
- Chuẩn bị:
+ Thiết kế trò chơi trên máy vi tính và chiếu lên màn hình qua máy chiếu đa năng thì trò chơi này sẽ rất hấp dẫn và thu hút nhiều học sinh tham gia.
Cách xây dựng ô chữ:
- Trong mỗi tiết, chủ đề bài học đều có kiến thức trọng tâm hoặc các nội dung cần giáo dục thái độ cho học sinh. Ta lấy kiến thức đó làm chủ đề, từ hàng dọc hay chùm chìa khoá.
- Chọn các từ, các thuật ngữ, các nhân tố để lấy làm từ hàng ngang. Các từ hàng ngang phải cô đọng, xúc tích, phải thể hiện được nội dung của bài trong vòng từ 5- 7 phút, số hàng ngang bằng số nhóm để mỗi nhóm có thể được trả lời ít nhất một lần hoặc có thể không chia nhóm và cho cả lớp cùng tham gia.
- Các ô chữ phải rõ ràng, chính xác, gợi ý phải đúng nội dung.
- Các chữ cái trong các hàng ngang được sắp xếp theo một trật tự nhất định để làm xuất hiện từ hàng dọc hoặc lựa chọn các chữ cái trong từ hàng ngang, để tìm ra từ chủ đề (hay từ chìa khoá).
- Tiến hành:
+ Giáo viên là người nêu các gợi ý và tổ chức trò chơi.

Có 5 ô chữ, đằng sau mỗi ô chữ là một câu hỏi. Nếu trả lời đúng mỗi câu hỏi sẽ được 10 điểm, nếu trả lời sai không được điểm và quyền chơi thuộc về các bạn còn lại. Bạn nào giải được ô chữ bí mật được 10 điểm và kèm theo một phần thưởng. Thời gian cho mỗi câu hỏi tối đa là 15 giây. HS nào nào tìm được được ô chữ là người chiến thắng.

+ Mỗi nhóm được trả lời một lần và lựa chọn từ hàng ngang, sau đó thảo luận 30 giây, nếu không có câu trả lời thì quyền trả lời dành cho nhóm khác, nếu trả lời đúng thì giáo viên bóc ô chữ đó ra (hoặc cho xuất hiện trên màn hình).
+ Mỗi từ hàng ngang giải đúng được tính 10 điểm, giải được từ hàng dọc hoặc từ chủ đề (hay chùm chìa khoá) thì được 20 điểm. Nếu giải từ chìa khoá khi chưa mở hết các ô chữ thì nhóm đó được cộng 40 điểm (nhóm nào đưa ra tín hiệu trả lời trước thì nhóm đó giành được quyền trả lời). Sau đó các nhóm lại tiếp tục chơi

để mở các ô chữ còn lại nhưng lúc này mỗi từ hàng ngang đúng chỉ được 5 điểm (vì đã lộ chữ cái của từ chìa khoá). Còn nếu nhóm trả lời từ chìa khoá bị sai thì nhóm đó mất quyền chơi, các nhóm còn lại vẫn tiếp tục chơi.

+ Cuối giờ các nhóm tự đánh giá và cộng điểm và báo cáo lại giáo viên từ đó giáo viên sẽ tổng hợp điểm cho các nhóm.

4.3. Trò chơi: Hái hoa ghi điểm.

Trò chơi này được sử dụng vào tiết luyện tập hoặc ôn tập .

- Mục đích của trò chơi:

+ Giúp học sinh khắc sâu kiến thức và tái hiện tốt hoặc vận dụng các kiến thức bài học.

+ Kiểm tra được kiến thức của nhiều học sinh trong một tiết học mà vẫn đảm bảo sự nhẹ nhàng và hiệu quả.

+ Rèn luyện cho học sinh sự tự tin, bạo dạn trước tập thể lớp, bên cạnh đó cũng giúp học sinh có được khả năng diễn đạt, trình bày vấn đề .

- Chuẩn bị:

+ Giáo viên cần chuẩn bị chu đáo hệ thống câu hỏi hoặc bài tập có liên quan đến nội dung của bài học ghi vào các mảnh giấy nhỏ cắt hình bông hoa có kích thước như nhau và được gấp lại.

+ Với tiết luyện tập giáo viên cho học sinh trước hệ thống bài tập để về nhà các em chuẩn bị. Còn với tiết bài mới yêu cầu học sinh xem lại toàn bộ các câu hỏi và bài tập trong SGK, sách bài tập đến hết phần nội dung đã học.

+ 1 chậu cây cảnh nhỏ trên có cài các câu hỏi hoặc bài tập để trên bục giảng

+ Kê riêng 2 bàn dành cho học sinh ngồi chuẩn bị câu trả lời sau khi đã bốc câu hỏi.

- Tiến hành:

+ Giáo viên phổ biến cách học thông qua trò chơi này: học sinh lựa chọn câu hỏi của mình đã được gài trên các cành cây, học sinh có thể trả lời ngay hoặc về chỗ chuẩn bị trong 2 phút (không được sử dụng tài liệu). Học sinh cũng có thể đổi câu hỏi nếu câu đó không trả lời được (chỉ 1 lần). Nhưng đổi câu hỏi phải bị trừ đi 1 điểm trong kết quả cuối cùng.

+ Sau khi chọn song câu hỏi học sinh đọc to câu hỏi cho các bạn phía dưới lớp biết và có thời gian 2 phút để chuẩn bị (có thể trả lời ngay).

+ Sau 2 phút giáo viên gọi học sinh đã bốc câu hỏi trả lời và cho 1 học sinh chuẩn bị bằng việc bốc một câu hỏi khác.

+ Học sinh trả lời song giáo viên gọi học sinh phía dưới nhận xét, giáo viên tổng hợp và cho điểm.

+ Với học sinh trả lời tốt cho điểm tương ứng với mức độ đó đồng thời tán thưởng bằng một tràng pháo tay. Đối với các học sinh trả lời chưa tốt hoặc chưa trả lời được cần phê bình nhưng mang tính chất động viên để các em tiếp tục phấn đấu, không bị chán nản.

4.4. Trò chơi: Tiếp sức.

Dùng để dạy một phần kiến thức mới hoặc củng cố cuối bài hoặc ôn tập kiến thức.

- Mục đích trò chơi:

+ Củng cố khắc sâu kiến thức của bài học, biết vận dụng linh hoạt, sáng tạo kiến thức đã học vào trong trò chơi.

+ Rèn luyện tác phong nhanh nhẹn, phối hợp nhịp nhàng giữa các thành viên trong nhóm.

+ Giáo dục ý thức tích cực và tinh thần hợp tác trong các hoạt động tập thể.

- Chuẩn bị:

+ Chia lớp thành 2 hoặc 3 nhóm, cũng có thể tổ chức cho 2 hoặc 3 cá nhân.

+ Chia phần bảng và phấn viết cho mỗi nhóm.

+ Quy định thời gian chơi: 2 hoặc 3 phút.

- Tiến hành:

+ Khi trọng tài hô bắt đầu thì 2 nhóm hoặc 2 cá nhân làm bài: lần lượt học sinh số 1 của mỗi nhóm lên làm, sau đó về chỗ giao phấn cho bạn thứ hai lên làm tiếp... cứ như vậy cho đến hết thời gian quy định.

+ Cá nhân hoặc nhóm nào hoàn thành với số lượng nhiều hơn trong khoảng thời gian đã cho, và đúng yêu cầu thì sẽ là đội thắng và được thưởng (bằng điểm hoặc bằng tràng pháo tay).

+ Giáo viên nhận xét, xác định đội thắng, đội thua để cho điểm hoặc thưởng bằng các hình thức khác.

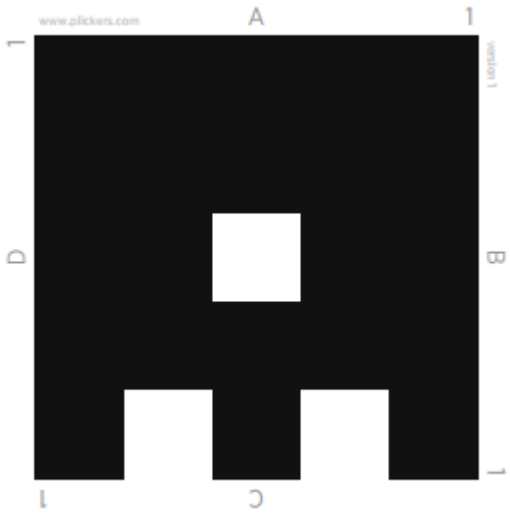
4.5. Trò chơi: Plickers

Hiện nay, hình thức kiểm tra trắc nghiệm rất phổ biến trong nhiều môn học. Thi trắc nghiệm đặc biệt hiệu quả khi được sử dụng cho các bài thi trên diện rộng và kiến thức chuẩn hóa.

Tuy nhiên, để giúp học sinh quen với phương pháp làm bài, biết vận dụng kiến thức, có kĩ năng làm bài thi trắc nghiệm trong thời gian nhất định và đạt được kết quả cao thì việc ôn tập theo hình thức này khá vất vả với giáo viên khi không có máy chấm bài trắc nghiệm. Học sinh ôn làm bài tập trắc nghiệm trên giấy thường thấy khô khan, khó nhớ và ít hứng thú.

Để giải quyết vấn đề này, giáo viên có thể sử dụng Plickers – một công cụ giúp tổ chức ôn tập và kiểm tra trắc nghiệm trong lớp học một cách hiệu quả và thú vị.

Chỉ cần giáo viên có điện thoại thông minh và lớp học có máy tính kết nối mạng Internet, mỗi học sinh được phát một thẻ in trên giấy.



Thẻ của mỗi học sinh tương ứng là mã của em đó, 4 cạnh của thẻ có mã là 4 đáp án A, B, C, D. Học sinh đọc câu hỏi trên màn hình và chọn đáp án nào thì giơ cạnh có chữ đó lên trên.

Khi đó giáo viên dùng máy điện thoại để quét đọc đáp án của học sinh trên thẻ và tự động nạp vào hệ thống. Sau khi học sinh trả lời bộ câu hỏi, Plicker có phần Hiển thị điểm (Score sheet) tổng hợp kết quả của học sinh rất nhanh và ngay lập tức hiện trên màn hình máy tính.

4.6. Trò chơi trực tuyến "Quizizz"

Ứng dụng Quizizz trò chơi trắc nghiệm trực tuyến vào dạy học môn Toán

Sự phát triển của công nghệ thông tin dẫn đến tốc độ phát triển của trò chơi trực tuyến trên các trang web rất nhanh. Trước thực tế trên, với mong muốn chuyển niềm say mê chơi game của học sinh sang mê học Toán, tôi đã thử nghiệm kết hợp việc dạy - học Toán vào trò chơi trực tuyến nhằm tạo hứng thú cho các em học sinh.

Quizizz không chỉ là kho trò chơi trắc nghiệm thú vị từ cộng đồng mà còn là công cụ để chúng ta tạo ra các câu hỏi trắc nghiệm và sử dụng trong giảng dạy cũng như học tập. Quizizz thúc đẩy quá trình học tập của học sinh đồng thời là công cụ tạo bài thi trắc nghiệm nhanh, trực quan cho giáo viên. Sử dụng game giải đố dạng trắc nghiệm để cả lớp chơi cùng nhau hoặc chỉ định bài tập về nhà cho từng hoạt động. Giáo viên có thể chọn từ bộ sưu tập các câu hỏi do giáo viên khác tạo và chia sẻ.

Ngoài ra, học sinh dễ dàng tham gia trò chơi trên Quizizz; khi chơi học sinh thực sự có hứng thú và có cạnh tranh nên hiệu quả đạt được tương đối cao.

Tôi thường dùng Quizizz trong các bài test cuối giờ, hoặc có thể giao bài tập về nhà cho học sinh.

Trong năm học này, tôi thường xuyên ứng dụng vào giờ học toán. Thời gian đầu, có một vài em gặp khó khăn khi đăng nhập do kết nối mạng, … Hiện nay, 100% HS của tôi đã tham gia trò chơi trực tuyến Quizizz và làm bài tập củng cố sau giờ học.

GV thiết kế trò chơi trên phần mềm sau đó gửi đường link hoặc mà đăng nhập cho học sinh rồi hướng dẫn học sinh đăng nhập

Cách đăng nhập vào trò chơi:

Cách 1: Đăng nhập theo đường link của GV

Cách 2: Click vào link: https://quizizz.com/admin

(có thể dùng máy tính hoặc điện thoại)

5. VÍ DỤ MINH HỌA VỀ VIỆC SỬ DỤNG PHƯƠNG PHÁP TRÒ CHƠI.

5.1 Trò chơi "nhanh tay, nhanh mắt"

Trò chơi này áp dụng gần như tất cả các bài trong chương trình toán học

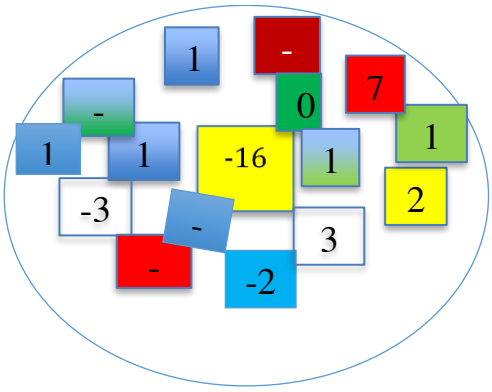
Chuẩn bị: những miếng bìa mica các mẫu có gắn sẵn các nam châm. Với những miếng bìa này giáo viên có thể ghi tất cả các nội dung cần học sinh quan tâm. Dụng cụ này có thể sử dụng rất nhiều lần.

Cách chơi: Chia làm 2 đôi hoặc cho 2 học sinh chơi. Ai nhanh lấy được nhiều miếng bìa theo yêu cầu của chủ trò thì đội đó (hay người đó) thắng

Ví dụ: Bài luyện tập về cộng hai số nguyên cùng dấu (Số học 6) Giáo viên gắn các miếng bìa trên bảng như hình vẽ sau:

Câu hỏi:

1. Tìm số đối của 3
2. Tìm số đối của 16
3. Tìm số đối của|-15 |
4. Tìm các số có giá trị tuyệt đối bằng 7
5. Tìm số liền sau của số -11
6. Tìm số liền trước của số -3
7. Tìm các số nguyên x
8. ….



Tác dụng của trò chơi: Học sinh lại có thêm một trò chơi lí thú, trò chơi này các em cũng có thể tự làm và tự tổ chức chơi với nhau và có thể áp dụng cho tất cả các môn học. Qua trò chơi này các em rèn khả năng nghe tốt, phản xạ nhanh và đặc biệt đây là một cách thú vị để các em rèn luyện về các phần của bài học.

Giáo viên có thể lấy dạng bài tập trắc nghiệm điền khuyết làm trò chơi loại này bằng cách phần nội dung cần điền giáo viên ghi sẵn ra các tấm bìa mica úp

xuống sau đó cho các đội chơi lần lượt lên lật lên và thật nhanh gắn vào chỗ trống cho đúng.

Ví dụ: Bài cộng hai số nguyên cùng dấu (Số học 6)

Chia làm hai đội chơi, mỗi đội 3 học sinh lên lần lượt lật từng miếng bìa để ghép vào đúng chỗ trên bảng.

Đội 1:

1) Tổng của 3 số nguyên âm là một số nguyên âm

2) Tổng của 5 số nguyên dương là một số nguyên dương

3) (-13) + (-17) = - 30

4) | -15+ 5 = 20

5) Giảm 5°C tức là cộng với - 5

Đội 2

1) (-13) + (-17) = - 30

2) | -15+ 5 = 20

3) Tổng của 3 số nguyên âm là một số nguyên âm

4) Tổng của 5 số nguyên dương là một số nguyên dương

5) Giảm 5°C tức là cộng với - 5

5.2. TRÒ CHƠI: ĐOÁN Ô CHỮ

(Đại 7- Ôn tập chương III - Thống kê)

1. Thời điểm tổ chức trò chơi: Sử dụng trong hoạt động khởi động
2. Thời gian: 5 phút
3. Mục tiêu: Học sinh được ôn tập, củng cố kiến thức về thống kê.
4. Chuẩn bị: Thiết kế trò chơi trên powerpoint và sử dụng máy tính, bảng thông minh để trình chiếu, các phần quà cho học sinh tham gia.
5. Hình thức: 4 đội chơi.
6. Thể lệ và hình thức chơi: Trong thời gian 5 phút, các nhóm phải đưa ra đáp án nhóm nào có câu trả lời đúng sẽ được cộng 10 điểm, nhóm nào có câu trả lời sai không được cộng điểm. Kết thúc trò chơi nhóm nào được nhiều điểm nhóm đó sẽ chiến thắng. Giáo viên sẽ trao thưởng (thẻ tích điểm hoặc đồ dùng học tập) cho nhóm chiến thắng.
7. Sản phẩm của trò chơi: Củng cố kiến thức về chương thống kê.

Hàng ngang	Nội dung	Đáp án
1 (13 ô chữ)	Khi điều tra về một vấn đề được quan tâm, công việc đầu tiên người điều tra cần phải làm là gì ?	Thu thập số liệu

2 (13 ô chữ)	Các số liệu thu thập được khi điều tra về một dấu hiệu gọi là gì ?	Số liệu thống kê
3 (7 ô chữ)	Vấn đề hay hiện tượng mà người điều tra quan tâm, tìm hiểu được gọi là gì ?	Dấu hiệu
4 (9 ô chữ)	Bảng phân phối thực nghiệm của dấu hiệu còn có tên gọi là gì ?	Bảng tần số
5(10 ô chữ)	Để có một hình ảnh cụ thể về giá trị của dấu hiệu và tần số ta cần phải làm gì ?	Dựng biểu đồ
6 (15 ô chữ)	Số nào có thể là "đại diện" cho các giá trị của dấu hiệu ?	Số trung bình cộng
7 (3 ô chữ)	Giá trị có tần số lớn nhất trong bảng tần số được gọi là gì của dấu hiệu ?	Mốt

5.3. TRÒ CHƠI: Ô CHỮ BÍ ẨN

(Số 6 - Bài 4: Rút gọn phân số)

1. Thời điểm tổ chức trò chơi: Sử dụng vào thời điểm củng cố bài.

2. Thời gian: 7 phút

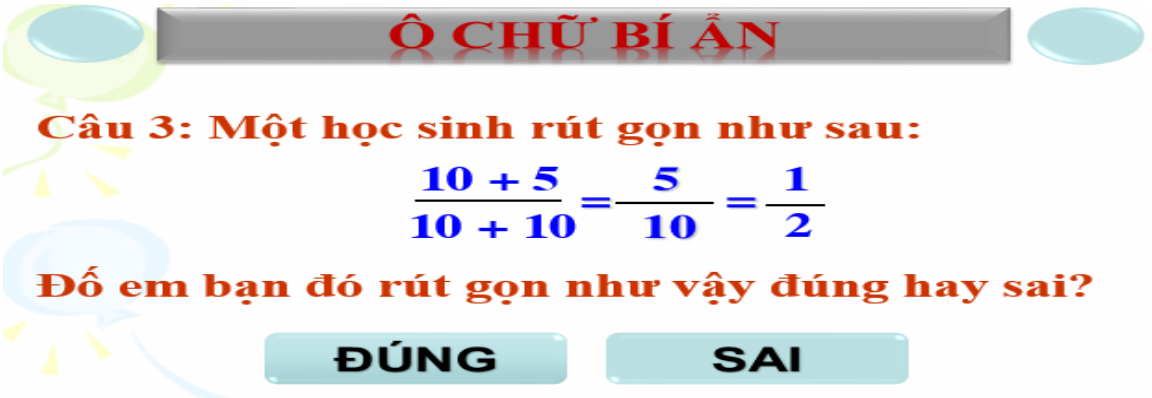
3. Mục tiêu: Củng cố cho học sinh kiến thức về rút gọn phân số.

4. Chuẩn bị: Thiết kế trò chơi trên powerpoint và sử dụng máy tính, bảng thông minh để trình chiếu, các phần quà cho học sinh tham gia.

5. Thể lệ và hình thức chơi: Trong thời gian 5 phút, các nhóm phải trả lời được 5 câu hỏi tương ứng với các nội dung trong 5 câu để ô chữ bí ẩn được mở ra. Nhóm nào trả lời đúng, mỗi câu sẽ được cộng 10 điểm, nhóm nào trả lời sai, cơ

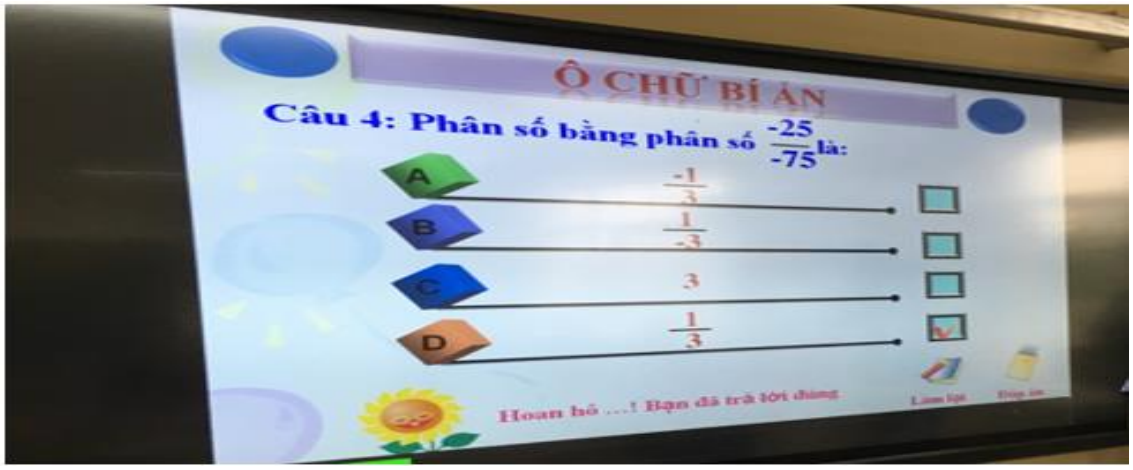
hội chuyển cho nhóm khác. Kết thúc trò chơi giáo viên sẽ nhận xét, cho điểm các đội chơi.

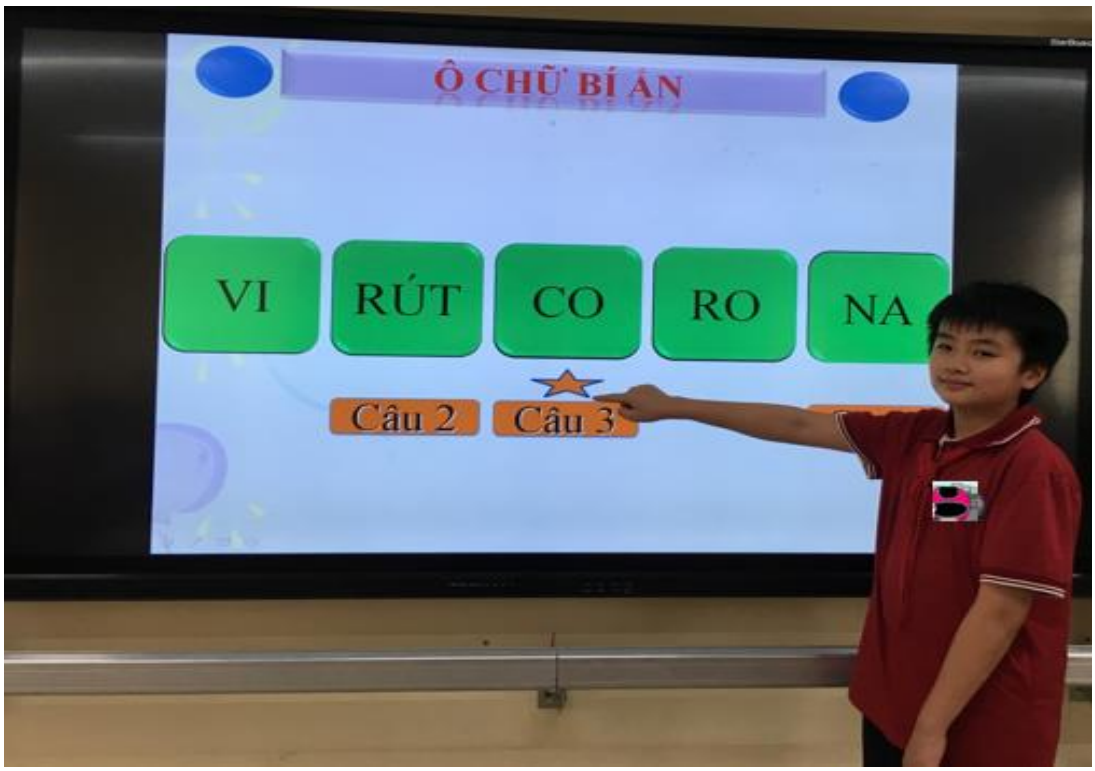
7. Sản phẩm của trò chơi: Học sinh được củng cố lại kiến thức sau khi học xong bài rút gọn phân số.



Kết thúc trò chơi: Học sinh được củng cố lại kiến thức sau khi học xong bài rút gọn phân số, phát triển năng lực tự học, giải quyết vấn đề, giao tiếp, tương tác trong học tập.

Một số hình ảnh minh họa học sinh tham gia chơi trò chơi


Ô CHỮ BÍ ẨN
Câu 4: Phân số bằng phân số $\frac{-25}{-75}$ là:
A
$\frac{-1}{3}$
B
$\frac{1}{-3}$
C
3
D
$\frac{1}{3}$
Hoan hô ...! Bạn đã trả lời đúng


Ô CHỮ BÍ ẨN
VI
RÚT
CO
RO
NA
Câu 2
Câu 3

Bài 11. Phân tích đa thức thành nhân tử
bằng phương pháp nhóm hạng tử.
1. Ví dụ

6. HIỆU QUẢ

Qua một thời gian tìm tòi, nghiên cứu, thực hiện đề tài trên lớp 8G là lớp tôi trực tiếp giảng dạy trong năm học 2022 - 2023 tôi đã khảo sát và thu được kết quả như sau:

Mức độ hứng thú	**Đầu năm**		**Giữa kì II**	
	SL	**Tỉ lệ %**	**SL**	**Tỉ lệ %**
Thích học	6	14,3%	25	59,52%
Bình thường	18	42,85%	11	26,19%
Không thích	18	42,85%	6	14,29%

Điểm	**Đầu năm**		**Giữa kì II**	
	SL	Tỉ lệ %	SL	Tỉ lệ %
0 → 2	2	*4,65%*	0	*0*
2,5→ 4,5	8	*19,05%*	2	4,76%
5 → 6,5	26	*61,9%*	10	23,81%
7 → 8,5	6	*14,4%*	22	52,38%
9 → 10	0	*0*	8	19,05%

- Kết quả thi viduedu Toán 8 cấp huyện tại lớp 8G:
  Giải nhất: 1 em.
  Giải nhì : 2 em.
- Kết quả thi Olimpic Toán 8 cấp huyện: 1 em Đạt giải khuyến khích.

Với kết quả trên tôi thấy việc lồng ghép các trò chơi phù hợp trong tiết dạy bước đầu đã mang lại kết quả khá tích cực: Không khí giờ học thay đổi, đa số các em có hứng thú học tập, việc trao đổi tranh luận sôi nổi hơn, mạnh dạn trình bày ý kiến của mình trước lớp. Khả năng ghi nhớ và vận dụng kiến thức tốt hơn. Kết quả trong các kì thi HSG cấp huyện cũng rất khả quan.

C. KẾT LUẬN VÀ KHUYẾN NGHỊ

1. KẾT LUẬN

Kính thưa quý đồng nghiệp và các bạn!

Trên đây là một số trò chơi tôi đã thường xuyên tổ chức trong giờ dạy môn Toán năm học 2022 – 2023 tại trường THCS Đồng Thái. Tôi nhận thấy các tiết học có tổ chức trò chơi các em hứng thú học tập hơn nhiều, kiến thức đã được các em ôn tập, củng cố lại một cách nhẹ nhàng không gò bó. Thông qua các trò chơi các em không chỉ nhận về các kiến thức mà còn có cả các khả năng giao tiếp, phân công, giúp đỡ nhau, rèn khả năng tư duy, hoạt động nhanh nhạy, chính xác,… và chính những điều đó là ưu điểm lớn nhất mà có lẽ là tất cả các nhà hoạt động giáo dục quan tâm.

Theo tôi nghĩ để chuẩn bị, tổ chức các trò chơi này không quá phức tạp, sử dụng được nhiều lần, trên nhiều lớp và hiệu quả lại rất cao nên tôi xin mạnh dạn chia sẻ để các bạn đồng nghiệp cùng tham khảo. Bản thân tôi sẽ tiếp tục nghiên cứu, tổ chức các trò chơi phù hợp với điều kiện của nhà trường, trình độ nhận thức của học sinh để ứng dụng vào giảng dạy môn Toán trong các năm học tiếp theo.

Trong khuôn khổ thời gian có hạn, kinh nghiệm bản thân còn hạn chế nên không tránh khỏi những thiếu sót. Rất mong nhận được sự đóng góp ý kiến của quý vị và các bạn đồng nghiệp để sáng kiến của tôi được hoàn thiện hơn.

Tôi xin trân trọng cảm ơn!

2. KHUYẾN NGHỊ

- Đối với giáo viên: Không ngừng tự học, tự bồi dưỡng để nâng cao trình độ chuyên môn nghiệp vụ; luôn tìm tòi sáng tạo những phương pháp dạy học tích cực; có kĩ năng sử dụng thành thạo công nghệ thông tin, các trang thiết bị dạy học hiện đại để áp dụng vào quá trình giảng dạy. Tăng cường tổ chức những trò chơi phù hợp, thiết kế các đồ dùng dạy học trực quan để kích thích hứng thú học tập cho học sinh.

- Đối với các cấp lãnh đạo:

+ Tăng cường chỉ đạo đổi mới phương pháp dạy học trong nhà trường .

+ Có hình thức động viên, khen thưởng kịp thời đối với những giáo viên có thành tích trong giảng dạy cũng như có phương pháp dạy học tích cực mang lại hiệu quả cao.

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

Đồng Thái, ngày 30 tháng 3 năm 2023

Người thực hiện

Phùng Thị Thanh

MỤC LỤC

A. ĐẶT VẤN ĐỀ 0
1. LÍ DO CHỌN ĐỀ TÀI 0
2. ĐỐI TƯỢNG VÀ PHẠM VI NGHIÊN CỨU 0
2.1. Đối tượng nghiên cứu: 0
2.2. Phạm vi nghiên cứu: 0
B. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ 1
1. CƠ SỞ LÍ LUẬN 1
2. CƠ SỞ THỰC TIỄN 1
3. NỘI DUNG. 3
3.1. Khái niệm và vai trò của trò chơi trong dạy học. 3
3.2. Ưu điểm của phương pháp trò chơi. 3
3.3. Hạn chế của phương pháp trò chơi. 4
3.4. Cách thức tổ chức phương pháp trò chơi. 4
3.5. Một số lưu ý khi thực hiện phương pháp trò chơi. 4
4. GIỚI THIỆU MỘT SỐ TRÒ CHƠI. 5
5. VÍ DỤ MINH HỌA VỀ VIỆC SỬ DỤNG PHƯƠNG PHÁP TRÒ CHƠI. 10
6. HIỆU QUẢ 17
C. KẾT LUẬN VÀ KHUYẾN NGHỊ 18
1. KẾT LUẬN 18
2. KHUYẾN NGHỊ 18