

UBND HUYỆN BA VÌ
PHÒNG GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO



SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM
“SỬ DỤNG TRÒ CHƠI TRONG DẠY HỌC MÔN TOÁN 6”

Lĩnh vực/ Môn: Toán

Cấp học: Trung học cơ sở

Tên Tác giả: **Phùng Thị Liên**

Đơn vị công tác: Trường THCS Vật Lại

Chức vụ: Giáo viên

NĂM HỌC: 2022 - 2023

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

ĐƠN YÊU CẦU CÔNG NHẬN SÁNG KIẾN

Kính gửi: Hội đồng khoa học chấm SKKN huyện Ba Vì

Họ và tên	Ngày tháng năm sinh	Nơi công tác	Chức danh	Trình độ chuyên môn	Tên sáng kiến
Phùng Thị Liên	20/07/1989	THCS Vật Lại	Hạng III	ĐH	Sử dụng trò chơi trong dạy học môn Toán 6

- **Môn học áp dụng sáng kiến:** Phương pháp “Sử dụng trò chơi trong dạy học môn Toán” không chỉ áp dụng cho hầu hết các tiết dạy bộ môn Toán học lớp 6 nói riêng mà còn có thể áp dụng rộng rãi cho tất cả các môn học cấp THCS.

- **Ngày sáng kiến được áp dụng lần đầu:** ngày 01/11/2022

- **Mô tả bản chất của sáng kiến:**

* **Tình trạng của giải pháp:** Hiện nay, việc tổ chức hoạt động dạy học dưới dạng trò chơi cho học sinh còn rất hạn chế, nếu có tổ chức thì cũng khô khan gây ra sự nhàm chán cho học sinh và chưa phát huy được vai trò, tác dụng vốn có của nó trong quá trình dạy học. Đây cũng là một trong các lí do làm đa số học sinh đều rất sợ học môn Toán. Các em thường học theo kiểu chống đối, tiếp thu kiến thức một cách thụ động. Chính vì vậy mà kết quả học tập không cao, tỉ lệ học sinh đạt Tốt, Khá còn thấp; tỉ lệ học sinh Đạt, Chưa đạt còn khá cao.

* **Những nội dung đã cải tiến, sáng tạo:**

Bước 1: Xác định mục đích, đối tượng, phạm vi và nhiệm vụ cần nghiên cứu.

Bước 2: Xác định phương pháp nghiên cứu và giới hạn thực hiện.

Bước 3: Điều tra thực trạng khi chưa áp dụng giải pháp.

Bước 4: Áp dụng các giải pháp thử nghiệm.

- Thứ nhất: Nguyên tắc thiết kế trò chơi dạy học.

- Thứ hai: Quy trình thực hiện khi tổ chức trò chơi dạy học.

- Thứ ba: Phân loại trò chơi.

- Một số trò chơi đã sử dụng:

+ Trò chơi sử dụng Powerpoint: Sóc nâu và hạt dẻ; giải ô chữ; bức tranh bí ẩn; ...

+ Trò chơi không sử dụng Powerpoint: Tiếp sức; cặp đôi hoàn hảo; leo núi; sơ đồ tư duy; ghép hình; ...

Bước 5: Thống kê kết quả sau khi thực hiện giải pháp có so sánh đối chứng.

Bước 6: Rút ra kết luận và khuyến nghị.

- **Các điều kiện cần thiết để áp dụng sáng kiến:** Giáo viên có thiết bị kết nối Internet, chuẩn bị đồ dùng dạy học.

- **Đánh giá lợi ích thu được do áp dụng sáng kiến theo ý kiến của tác giả:**

+ Học sinh hứng thú, củng cố, mở rộng, khắc sâu kiến thức, phát triển năng lực và phẩm chất, bồi dưỡng năng khiếu và tư duy sáng tạo của học sinh.

+ Tỷ lệ điểm khá giỏi được nâng lên, điểm yếu giảm.

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

Ba Vì, ngày 5 tháng 4 năm 2023

Người nộp đơn

Phùng Thị Liên

Hà Nội, ngày 5 tháng 4 năm 2023

BÁO CÁO TÓM TẮT
SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM
“SỬ DỤNG TRÒ CHƠI TRONG DẠY HỌC MÔN TOÁN 6”

I. Sơ lược lý lịch:

- Họ và tên: Phùng Thị Liên
Giới tính: Nữ
- Ngày, tháng, năm sinh: 20/07/1989
- Quê quán: xã Phú Đông – huyện Ba Vì – TP. Hà Nội
- Nơi thường trú: xã Phú Đông – huyện Ba Vì – TP. Hà Nội
- Đơn vị công tác: Trường THCS Vật Lại
- Chức vụ hiện nay: Giáo viên THCS hạng III
- Trình độ chuyên môn, nghiệp vụ: Đại học sư phạm Toán

II. Sáng kiến kinh nghiệm, cải tiến kỹ thuật, giải pháp công tác, đề tài nghiên cứu khoa học hoặc áp dụng công nghệ mới

1. Tên, lĩnh vực thực hiện sáng kiến đề nghị xem xét: **“Sử dụng trò chơi trong dạy học môn Toán 6”**

2. Lĩnh vực áp dụng sáng kiến: Giáo dục – Đào tạo

3. Các thành viên tham gia nghiên cứu sáng kiến: Phùng Thị Liên

4. Thời gian thực hiện: 01/11/2022

5. Giấy chứng nhận hoặc Quyết định công nhận sáng kiến cơ sở: bản photo gửi kèm hồ sơ

6. Mô tả sáng kiến:

- Mục đích của giải pháp: Phương pháp sử dụng trò chơi trong dạy học tạo cho học sinh hứng thú hơn trong việc học tập môn Toán, tự tin mạnh mẽ phát biểu trước đám đông nhằm phát triển năng lực của các em, từ đó chất lượng bộ môn được nâng cao.

- Nội dung giải pháp:

Bước 1: Xác định mục đích, đối tượng, phạm vi và nhiệm vụ cần nghiên cứu.

Bước 2: Xác định phương pháp nghiên cứu và giới hạn thực hiện.

Bước 3: Điều tra thực trạng khi chưa áp dụng giải pháp.

Bước 4: Áp dụng các giải pháp thử nghiệm.

- Thứ nhất: Nguyên tắc thiết kế trò chơi dạy học.
- Thứ hai: Quy trình thực hiện khi tổ chức trò chơi dạy học.
- Thứ ba: Phân loại trò chơi.
- Một số trò chơi đã sử dụng:
- + Trò chơi sử dụng Powerpoint: Sóc nâu và hạt dẻ; giải ô chữ; bức tranh bí ẩn; ...
- + Trò chơi không sử dụng Powerpoint: Tiếp sức; cặp đôi hoàn hảo; leo núi; sơ đồ tư duy; ghép hình; ...

Bước 5: Thống kê kết quả sau khi thực hiện giải pháp có so sánh đối chứng.

Bước 6: Rút ra kết luận và khuyến nghị.

*** Điều kiện thực hiện giải pháp:**

- Cần chú ý tâm lý, lực học của học sinh để lựa chọn trò chơi cho phù hợp
- Cần đủ không gian làm việc cho trò chơi.
- Bàn ghế phải tiện cho việc bố trí các trò chơi học tập.
- Các phương tiện hiện đại như máy tính, máy chiếu, màn hình ti vi, băng hình,...nếu có thì rất tốt cho hoạt động này.
- Giáo viên cần có sự chuẩn bị bài dạy kỹ càng, dự kiến trước các tình huống sẽ xảy ra, chuẩn bị tốt đồ dùng dạy học và các vật liệu hỗ trợ hoạt động học tập của học sinh như phiếu học tập, bút lông, băng cài, bông hoa,...

*** Điểm mới trong giải pháp nghiên cứu:**

Sử dụng trò chơi trong hoạt động dạy học có thể áp dụng cho tất cả các hoạt động dạy học như: Hoạt động mở đầu, hoạt động hình thành kiến thức, hoạt động luyện tập và hoạt động vận dụng. Ngoài việc kiểm tra được kiến thức cũ, tiếp thu kiến thức mới và luyện tập, vận dụng kiến thức đã học thì trò chơi góp phần phát triển năng lực, phẩm chất, rèn cho học sinh tính trung thực, tổ chức tự lực, đoàn kết. Từ đó giờ học sôi nổi hơn, các em hào hứng với bộ môn hơn, chất lượng học tập cũng tăng lên.

Lồng ghép 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 Toán ở trường THCS sẽ làm thay đổi không khí căng thẳng trong các giờ học, tăng thêm hứng thú cho học sinh, học sinh phát huy được năng lực, phẩm chất của bản thân.

Biện pháp này áp dụng được cho tất cả các môn học ở bậc THCS, trong các hoạt động dạy học ở tất cả các bài cung cấp kiến thức mới, luyện tập thực hành, ôn tập rèn kỹ năng. Tổ chức hoạt động dạy-học bằng trò chơi học tập nó còn rèn cho học sinh các kỹ năng cơ bản như nghe, nhìn, đọc, viết, tính toán, kỹ năng sống, kỹ năng học tập, biết đoàn kết, tương trợ, hợp tác lẫn nhau, có những đức tính tốt

cần thiết cho bản thân và xã hội. Đó cũng chính là điểm mới trong đề tài sáng kiến kinh nghiệm này.

- Khả năng áp dụng, phổ biến rộng rãi của giải pháp (nêu rõ cụ thể khả năng áp dụng, phổ biến rộng rãi của giải pháp cho các đối tượng, tổ chức nào): Giải pháp có thể áp dụng cho tất cả học sinh các khối lớp; áp dụng cho tất cả các bài, các môn học; giáo viên tất cả các môn đều có thể áp dụng

7. Địa chỉ áp dụng sáng kiến: Trường THCS Vật Lại

8. Thời gian bắt đầu áp dụng sáng kiến: 01/11/2022

9. Hiệu quả kinh tế, xã hội mà giải pháp mang lại:

- Sử dụng trò chơi trong hoạt động dạy học góp phần hình thành năng lực, phẩm chất cho học sinh. Các em có ý thức trách nhiệm cá nhân cao, tôn trọng kỉ luật, giúp đỡ đồng đội, gắn kết với đồng đội, đoàn kết, tích cực mạnh dạn tham gia các hoạt động nhóm. Qua điều tra học sinh, tôi thấy đa số các em thích được tổ chức trò chơi trong hoạt động dạy học.

- Sử dụng trò chơi trong hoạt động dạy học còn giúp học sinh hứng thú học tập hơn. Học sinh, tự giác, tích cực, chủ động trong việc tìm tòi kiến thức, đa số các em đã say mê, yêu thích môn học từ đó chăm học, học tốt hơn. Chính vì vậy chất lượng học tập của học sinh có sự tiến bộ rõ rệt so với kết quả khảo sát đầu năm học. Tỷ lệ học sinh có kết quả học tập Tốt, Khá tăng; tỷ lệ học sinh có kết quả học tập Đạt, Chưa đạt giảm.

Kết quả giữa học kì II năm học 2022 – 2023 **(Có so sánh đối chứng với chất lượng khảo sát đầu năm)**

Lớp	Sĩ Số	Tốt				Khá				Đạt				Chưa đạt			
		SL	%	Tăng		SL	%	Tăng		SL	%	Giảm		SL	%	Giảm	
				SL	%			SL	%			SL	%			SL	%
6A	40	25	62,5	15	37,5	12	30	4	10	3	7,5	4	10	0	0	0	0

Như vậy, tổ chức hoạt động dạy học có sử dụng trò chơi học tập đúng mục đích là một yếu tố góp phần quan trọng trong việc quyết định chất lượng giờ dạy môn Toán nói riêng và chất lượng giảng dạy nói chung trong các nhà trường THCS trong giai đoạn hiện nay.

10. Đăng ký Sở hữu trí tuệ (nếu có):.....

Hiệu trưởng xác nhận

Người báo cáo

Phùng Thị Liên

MỤC LỤC

Nội dung	Trang
PHẦN A: ĐẶT VẤN ĐỀ	1
1. Lý do chọn đề tài.	1
2. Nhiệm vụ nghiên cứu.	2
3. Phương pháp nghiên cứu.	2
4. Phạm vi, giới hạn phạm vi nghiên cứu.	3
PHẦN B: GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ	4
I. CƠ SỞ LÝ LUẬN	4
1. Cơ sở khoa học.	4
2. Cơ sở thực tiễn	4
II. THỰC TRẠNG	5
1. Thuận lợi	5
2. Khó khăn	5
III. GIẢI PHÁP THỰC HIỆN	6
1. Mục tiêu của giải pháp	6
2. Các giải pháp thực hiện	6
3. Giới thiệu một số trò chơi đã sử dụng	8
4. Điều kiện thực hiện giải pháp	12
5. Kết quả khảo nghiệm, giá trị khoa học của vấn đề nghiên cứu	12
6. Điểm mới trong kết quả nghiên cứu	12
7. Hiệu quả của sáng kiến kinh nghiệm	13
PHẦN C: KẾT LUẬN VÀ KHUYẾN NGHỊ	14
1. Kết luận	14
2. Các đề xuất và khuyến nghị	14

TÀI LIỆU THAM KHẢO

PHỤ LỤC

PHẦN A: ĐẶT VẤN ĐỀ

1. Lý do chọn đề tài.

Nếu có một yêu cầu “Ném tờ giấy đi xa nhất trong vòng 15 giây” thì bạn sẽ làm thế nào? Bạn thứ nhất để nguyên bản tờ giấy rồi ném tờ giấy đi. Tuy nhiên, cách này không giúp cho tờ giấy đi xa được. Bạn thứ hai thì gấp tờ giấy thành chiếc máy bay rồi phi chiếc máy bay đi. Cách này đã giúp cho tờ giấy đi xa hơn nhưng lại không theo hướng mình mong muốn, thậm chí còn quay về vị trí ban đầu. Bạn khác thì vò tờ giấy lại và ném nó đi. Cách này đã giúp cho tờ giấy đi xa hơn và đúng theo hướng mình mong muốn. Còn một bạn khác lại dùng 15 giây của mình đi nhặt một viên sỏi và gói lại trong tờ giấy rồi mới ném nó đi. Cách này thực sự đã làm cho tờ giấy đi xa nhất và đạt được yêu cầu đề ra.

Qua kết quả trên, chúng ta thấy rằng: Cùng một vấn đề, cùng một điều kiện thời gian nhưng với phương pháp khác nhau thì cho chúng ta những kết quả khác nhau. Đó là minh họa cho thấy lợi ích của sáng tạo trong giải quyết vấn đề. Và trong dạy học cũng vậy, là một giáo viên đứng lớp ngoài trình độ về chuyên môn, nghiệp vụ. Mỗi thầy cô giáo cần đổi mới phương pháp dạy học nhằm đáp ứng với chương trình giáo dục phổ thông 2018 – chương trình giáo dục nước ta hiện nay. Mỗi thầy cô giáo cần lựa chọn đúng phương pháp sáng tạo trong dạy học để tích cực hoá học tập của học sinh; khơi dậy và phát triển khả năng tự học nhằm hình thành cho học sinh tư duy tích cực, độc lập, sáng tạo; nâng cao năng lực phát hiện và giải quyết vấn đề; rèn luyện kỹ năng vận dụng kiến thức vào thực tiễn, tác động đến tình cảm, tạo niềm vui, hứng thú học tập cho học sinh. Để cho việc tiếp thu kiến thức của học sinh trở nên dễ dàng, hiệu quả hơn.

Bên cạnh đó, môn Toán là môn Khoa học tự nhiên, để học tốt bộ môn này đòi hỏi học sinh không những chăm học mà phải biết tư duy, sáng tạo; phải biết suy luận, phân tích, tổng hợp. Nên đa số học sinh cho rằng đây là môn học khó, khô khan, không yêu thích môn học, chưa chăm học; dẫn đến chất lượng bộ môn chưa cao.

Qua thực tế giảng dạy bộ môn Toán bậc THCS cho thấy: Ở các trường hiện nay, việc tổ chức hoạt động dạy học dưới dạng trò chơi cho học sinh còn rất hạn chế, nếu có tổ chức thì cũng khô khan gây ra sự nhàm chán cho học sinh và chưa phát huy được vai trò, tác dụng vốn có của nó trong quá trình dạy học. Đây cũng là một trong các lí do làm đa số học sinh đều rất sợ học môn Toán. Các em thường học theo kiểu chống đối, tiếp thu kiến thức một cách thụ động nên kết quả học tập không cao. Một trong những giải pháp bảo đảm thành công trong dạy học cho học sinh nói chung và môn Toán nói riêng là tạo được sự hứng thú nhận thức cho các

em. Chất lượng dạy học sẽ cao khi nó kích thích được hứng thú, nhu cầu, sở thích và khả năng độc lập, tích cực tư duy của học sinh.

Trong quá trình dạy học, tôi nhận thấy các em thích được trải nghiệm, thích được vui chơi, không thích sự gò bó và ép buộc. Nếu chúng ta biến giờ học Toán thành một trò chơi thì quá trình học tập sẽ diễn ra tự nhiên, học sinh tích cực tham gia một cách chủ động, kèm theo các hiệu ứng về hình ảnh và âm thanh giúp các em thêm hứng thú học tập từ đó đem lại hiệu quả cao hơn. Tổ chức dạy học Toán học dưới dạng trò chơi là một hình thức tổ chức dạy học nhằm gây hứng thú, củng cố, mở rộng, khắc sâu kiến thức, phát triển năng lực và phẩm chất, bồi dưỡng năng khiếu và tư duy sáng tạo của học sinh.

Chính vì lẽ đó, để nâng cao chất lượng môn Toán, tôi đã chọn biện pháp: **“Sử dụng trò chơi trong dạy học môn Toán 6”** để nghiên cứu và ứng dụng vào thực tế tại đơn vị, với mong muốn giúp học sinh phát triển năng lực tư duy logic về Toán học, phát huy tính tích cực, sáng tạo và hứng thú cao trong học tập bộ môn.

2. Nhiệm vụ nghiên cứu.

- **Thứ nhất:** Phương pháp sử dụng trò chơi trong dạy học là một trong các phương pháp dạy học theo định hướng phát triển năng lực học sinh trong môn Toán nhằm mục đích nâng cao chất lượng dạy và học. Phát huy có hiệu quả những kiến thức, năng lực và phẩm chất của mình để giải quyết những tình huống thực tiễn có liên quan. Học sinh hứng thú hơn trong việc học tập môn Toán, tự tin mạnh mẽ phát biểu trước đám đông, cải thiện chất lượng học tập từ đó chất lượng bộ môn được nâng cao.

- **Thứ hai:** Việc tổ chức trò chơi học tập góp phần hình thành và phát triển năng lực cho học sinh về:

+ **Phẩm chất:** Các em phát triển phẩm chất: Trung thực, chăm chỉ, trách nhiệm...

+ **Năng lực:** Giúp học sinh phát triển hai loại năng lực:

Năng lực chung: Năng lực tự chủ và tự học, giao tiếp và hợp tác, giải quyết các vấn đề và sáng tạo.

Năng lực đặc thù: Năng lực toán học: gồm các thành phần cốt lõi sau: Năng lực tư duy và lập luận toán học, năng lực mô hình hoá toán học, năng lực giải quyết vấn đề toán học, năng lực giao tiếp toán học; năng lực sử dụng công cụ, phương tiện toán học.

3. Phương pháp nghiên cứu.

- **Phương pháp nghiên cứu lý luận:** Nghiên cứu lý thuyết về phương pháp trò chơi trong dạy học nói chung và sử dụng trò chơi trong dạy học Toán học nói riêng.

- **Phương pháp trực quan:** Quan sát hoạt động của học sinh

- **Phương pháp thực nghiệm sư phạm:** Tổ chức dạy và đánh giá tại trường THCS nơi công tác.

- **Phương pháp tổng kết kinh nghiệm:** Tổng kết kinh nghiệm giảng dạy của bản thân khi sử dụng phương pháp trò chơi trong dạy học Toán học.

- **Phương pháp thống kê toán học:** Để xử lý các kết quả thực nghiệm, các dữ liệu thống kê nhằm rút ra các kết luận khoa học và thực tiễn của đề tài.

4. Phạm vi, giới hạn phạm vi nghiên cứu.

- **Phạm vi nghiên cứu:** Do hạn chế về thời gian và nguồn lực nên về mặt không gian đề tài chỉ nghiên cứu trong phạm vi trường THCS Vật Lại - Ba Vì - Hà Nội.

- **Đối tượng nghiên cứu:** HS lớp 6A trường THCS Vật Lại - Ba Vì - Hà Nội

- **Thời gian nghiên cứu:** Từ 01/11/2022 đến 01/04/2023

PHẦN B: GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ

I. CƠ SỞ LÝ LUẬN

1. Cơ sở khoa học.

- Quan điểm về phương pháp dạy học.

Phương pháp dạy học được hiểu là tổng thể các định hướng về hành động phương pháp, mà ở đó có sự kết hợp của nhiều yếu tố như: nguyên tắc dạy học; cơ sở lý thuyết của lý luận dạy học; môi trường và điều kiện dạy học; định hướng cụ thể về vai trò của giáo viên, học sinh khi tham gia vào quá trình dạy học. Quan điểm dạy học bao gồm các định hướng có tính chiến lược và nó chính là mô hình lý thuyết của phương pháp dạy học.

Có rất nhiều phương pháp dạy học như phương pháp thảo luận, nghiên cứu, trò chơi hay xử lý tình huống, đóng vai, học nhóm... Ở đây, phương pháp dạy học sẽ được hiểu là những hành động, cách thức của giáo viên và học sinh nhằm đạt được mục tiêu của việc dạy học, ở trong những điều kiện dạy học nhất định.

- Phương pháp trò chơi.

Phương pháp trò chơi học tập là phương pháp dạy học mà giáo viên sẽ tổ chức cho các em học sinh tìm hiểu về một vấn đề nào đó thông qua chơi trò chơi. Và phương pháp này thuộc danh sách các phương pháp dạy học mới giúp tăng sự kích thích, hứng thú tìm hiểu vấn đề của học sinh.

Bản chất của phương pháp sử dụng trò chơi học tập là dạy học thông qua việc tổ chức hoạt động cho học sinh. Dưới sự hướng dẫn của giáo viên, học sinh được hoạt động bằng cách tự chơi trò chơi trong đó mục đích của trò chơi chuyển tải mục tiêu của bài học. Luật chơi (cách chơi) thể hiện nội dung và phương pháp học, đặc biệt là phương pháp học tập có sự hợp tác và sự tự đánh giá.

2. Cơ sở thực tiễn.

Sử dụng trò chơi trong các hoạt động dạy học giúp học sinh tiếp thu, lĩnh hội và khắc sâu được nhiều tri thức nhiều khái niệm trên cơ sở đó những phẩm chất trí tuệ của các em được hình thành như: Sự nhanh trí, tính linh hoạt, sáng tạo và kiên trì. Để thực hiện các yêu cầu của trò chơi, học sinh không chỉ ghi nhớ một cách máy móc, đơn thuần những điều đã biết mà phải vận dụng, tổng hợp toàn bộ kiến thức, suy nghĩ, lựa chọn phương án phù hợp để hoàn thành nhiệm vụ. Đây chính là mục tiêu của các tiết học.

Việc thiết kế trò chơi trong các hoạt động dạy học là phương pháp có tác dụng khơi dậy hứng thú học tập cho học sinh đồng thời tạo ấn tượng sâu sắc về hình ảnh giáo viên, giúp tiết học nhẹ nhàng mà hiệu quả. Trò chơi dạy học có nhiều cấp độ từ việc vui chơi trước khi học, đến việc học dưới hình thức trò chơi và mức độ cao hơn là học tập từ trò chơi. Nhưng nỗ lực đó không chỉ đòi hỏi tính

khoa học và nghệ thuật mà cần đến tinh thần đam mê nghề nghiệp, trái tim đầy nhiệt huyết của người giáo viên. Sử dụng trò chơi để rèn luyện kỹ năng, vận dụng kiến thức cho học sinh đòi hỏi kỹ năng sư phạm thuần thục và khả năng sáng tạo cao từ khâu xây dựng, lựa chọn, tổ chức thực hiện đến việc hướng dẫn học sinh tư duy phát hiện tri thức từ trò chơi.

II. THỰC TRẠNG.

Tôi tham gia giảng dạy đã được 12 năm, trong quá trình theo dõi, bám sát lớp tôi thấy có một số thuận lợi và khó khăn như sau:

1. Thuận lợi:

- Trường THCS Vật Lại là một trường nằm gần trung tâm Huyện, có sở vật chất khang trang, sạch đẹp đáp ứng được nhu cầu dạy và học của giáo viên và học sinh. Số lượng học sinh đông hơn 1000 học sinh nhưng số lượng học sinh giỏi các cấp hàng năm thường xếp vào top đầu trong các trường của huyện.

- Đa số phụ huynh quan tâm, tạo điều kiện tốt cho con em .

- Học sinh của địa phương có truyền thống hiếu học, nhiều em có ý thức nỗ lực phấn đấu vươn lên.

- Trang thiết bị của nhà trường được trang bị tương đối đầy đủ như:

- + Bảng phụ (trang bị cho tất cả các phòng học).

- + Máy tính, máy chiếu (ti vi) cho các phòng bộ môn

- + Mỗi lớp ở khối 6, 7 đều có tivi để phục vụ quá trình giảng dạy và học tập của giáo viên và học sinh.

- + Mạng Internet đã cung cấp được rất nhiều tài liệu bổ ích phục vụ cho việc soạn giảng giáo án điện tử.

- + Có nhiều phần mềm hỗ trợ việc thiết kế và tổ chức trò chơi trong dạy học.

2. Khó khăn:

- Về phía giáo viên:

- + Công tác tự nghiên cứu, tự bồi dưỡng để nâng cao chất lượng dạy học đòi hỏi nhiều thời gian, tâm huyết. Bản thân là giáo viên giảng dạy môn Toán phải hoàn thành chỉ tiêu chất lượng giảng dạy đã đề ra, tôi còn là giáo viên chủ nhiệm nên trách nhiệm lại nặng nề, áp lực công việc lớn cũng là những khó khăn không nhỏ với các thầy cô giáo.

- + Cơ sở vật chất, trang thiết bị dạy học phục vụ cho việc tổ chức các trò chơi học tập còn hạn chế.

- + Giáo viên sẽ mất nhiều thời gian để suy nghĩ, thiết kế các hoạt động, làm đồ dùng dạy học, truy cập mạng Internet để tìm thông tin cho bài dạy.

- + Phần mềm hỗ trợ soạn giảng thật sự hiệu quả thì rất hiếm cũng ít người biết đến, mới chỉ có một số ít người biết sử dụng các phần mềm đó.

- Về phía học sinh:

+ Đối tượng học sinh nông thôn nên tiếp cận các trò chơi học tập còn nhiều hạn chế.

+ Các em chưa mạnh dạn trong hoạt động nhóm, hoạt động tập thể, các hoạt động trò chơi học tập còn mới mẻ với các em,...

+ Một số học sinh còn bị ảnh hưởng bởi cách truyền thụ trước đây, nên ỷ lại, lười suy nghĩ, không chuẩn bị bài ở nhà, trong giờ học thì lơ là không tập trung... làm giảm khả năng tư duy của học sinh.

Từ thuận lợi và khó khăn trên, qua khảo sát học sinh lớp 6A trường THCS Vật Lại đầu năm học khi chưa thực hiện đề tài như sau:

Kết quả học tập đầu năm học 2022 – 2023

Lớp	Số	Tốt		Khá		Đạt		Chưa đạt	
		SL	%	SL	%	SL	%	SL	%
6A	40	10	25	8	20	22	55	0	0

Kết quả khảo sát trước khi thực hiện đề tài

Qua kết quả bảng ta thấy tỉ lệ học sinh đạt Tốt, Khá còn thấp; tỉ lệ Đạt, Chưa đạt còn khá cao. Bởi vậy tôi đã áp dụng biện pháp “***Sử dụng trò chơi trong dạy học môn Toán 6***”

III. GIẢI PHÁP THỰC HIỆN.

1. Mục tiêu của giải pháp.

Phương pháp sử dụng trò chơi trong dạy học tạo cho học sinh hứng thú hơn trong việc học tập môn Toán, tự tin mạnh mẽ phát biểu trước đám đông nhằm phát triển năng lực của các em, từ đó chất lượng bộ môn được nâng cao.

2. Các giải pháp thực hiện.

Thứ nhất: Nguyên tắc thiết kế trò chơi dạy học

Nguyên tắc bám sát mục tiêu dạy học và triệt để khai thác các thiết bị dạy học sẵn có:

+ Khi thiết kế trò chơi dạy học phải căn cứ mục tiêu dạy học, yêu cầu, nội dung kiến thức cơ bản, triệt để khai thác các thiết bị dạy học có sẵn của môn học (ở thư viện, đồ dùng của GV và HS...).

+ Các đồ dùng dạy học tự làm đảm bảo tính khoa học, tính giáo dục, tính thẩm mỹ nhưng ít tốn kém.

Nguyên tắc phù hợp đặc điểm tâm lý lứa tuổi, có sức hấp dẫn cao:

+ 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 lý lứa tuổi học sinh. Tổ chức trò chơi không quá cầu kỳ, phức tạp.

Nguyên tắc vừa sức, dễ thực hiện:

+ Mỗi trò chơi phải củng cố được một nội dung cụ thể trong chương trình (Có thể là kiến thức cần kiểm tra nhắc lại nội dung bài cũ, kiến thức bài mới, kỹ năng thực hành, luyện tập, vận dụng...)

+ Các trò chơi phải giúp học sinh phát huy trí tuệ, óc phân tích, tư duy sáng tạo.

+ Trò chơi phải phù hợp với quỹ thời gian, thích hợp với môi trường học.

Từ các nguyên tắc trên cho thấy, khi thiết kế trò chơi dạy học cần căn cứ vào nội dung kiến thức trong sách giáo khoa, căn cứ vào thời gian, mục tiêu đề ra ở mỗi tiết học cũng như đối tượng học sinh, môi trường học tập, ... như vậy thì trò chơi mới có ý nghĩa thực tiễn.

Thứ hai: Quy trình thực hiện khi tổ chức trò chơi dạy học

Bước 1: Chuẩn bị trò chơi

- Nghiên cứu tài liệu: Chương trình, sách giáo khoa, chuẩn kiến thức kỹ năng (tài liệu hướng dẫn học tập)... Hệ thống sách tham khảo: sách báo, tạp chí giáo dục...

- Nghiên cứu thực tế lớp học: xem có học sinh khuyết tật không, nhu cầu, sở thích, hoàn cảnh... Tìm hiểu xem học sinh lớp yếu ở mạch kiến thức nào, để lựa chọn trò chơi cho phù hợp, giúp các em củng cố kiến thức để hiểu bài một cách chắc chắn.

Bước 2: Lựa chọn trò chơi:

Việc lựa chọn các trò chơi học tập phải đáp ứng những yêu cầu của mục đích, nhiệm vụ, dạy học. Trò chơi phải được lựa chọn sao cho đa dạng về chủ đề, phong phú về cách chơi. Dựa vào hình thức, cách chơi và luật chơi của trò chơi có thể thay thế các trò chơi một cách linh hoạt.

Bước 3: Xây dựng và thiết kế trò chơi.

Thiết kế trò chơi học tập thường qua các bước như sau:

+ Mục đích: Nêu rõ mục đích của trò chơi nhằm ôn luyện, củng cố kiến thức, năng lực và phẩm chất nào?

+ Đồ dùng phục vụ trò chơi

+ Nêu luật chơi

+ Số người tham gia

+ Nêu cách chơi, cách tính điểm

+ Thời gian chơi

Bước 4 : Cách tiến hành trò chơi .

- Giới thiệu trò chơi, hướng dẫn cách chơi, phổ biến luật chơi.
- Chơi thật.
- Nhận xét, rút kinh nghiệm và tổng kết trò chơi.

Cần có các biện pháp linh hoạt nhưng vẫn đảm bảo cách thức hoạt động trò chơi học tập như: Tổ chức thành các trò chơi học tập; đóng kịch; cuộc thi; sưu tầm; biểu diễn; hái hoa dân chủ;... Có thể tổ chức trong lớp học hoặc tổ chức ngoài trời, ngoài sân tùy thuộc vào yêu cầu của môn học; có những bài học có thể cần hoá trang, chuẩn bị phương tiện như loa máy, đèn chiếu, dụng cụ để vẽ,... thì cần có đồ dùng trực quan mang tính chính xác và khoa học. Quy định thành viên nam nữ trong đội chơi, yêu cầu nhanh, chính xác hay yêu cầu đúng, đẹp, an toàn, đều vui tươi, mỗi người chỉ được một lần, yêu cầu về giọng nói, trang phục, ...

Thứ 3: Phân loại trò chơi.

- **Trò chơi sử dụng Powerpoint:** Sóc nâu và hạt dẻ; Bức tranh bí ẩn; Lật mảnh ghép; Chiếc nón kì diệu; Giải ô chữ; Vòng quay may mắn; Ô chữ bí mật.....

+ Là trò chơi ứng dụng công nghệ thông tin và có sự tương tác giữa giáo viên và học sinh.

+ Được sử dụng trong hoạt động khởi động, hoạt động luyện tập...

+ Trò chơi đã tạo hứng thú trong học tập, phát triển phẩm chất và năng lực cho học sinh.

- **Trò chơi không sử dụng Powerpoint (Trò chơi sử dụng Hand - On):** Cùng leo núi; Tiếp sức; Ghép nối kiến thức; ...

+ Thường được sử dụng trong hoạt động luyện tập sau khi hình thành kiến thức hoặc trong các bài ôn tập, luyện tập.

+ Chơi theo nhóm, có sự thi đua giữa các nhóm trong lớp.

+ Học sinh hứng thú, tích cực, chủ động. Phát huy phẩm chất, năng lực của học sinh

3. Giới thiệu một số trò chơi đã sử dụng.

*** Trò chơi sử dụng Powerpoint.**

Trò chơi 1: “Sóc Nâu và hạt dẻ”: Đây là loại trò chơi dùng cho hoạt động khởi động hoặc luyện tập, thông qua trò chơi này tôi đưa ra các nội dung liên quan đến nội dung bài học để tạo tâm thế vào bài hoặc gây hứng thú khi củng cố bài mới cho các em đồng thời phát triển phẩm chất, năng lực của học sinh.

- Số lượng người tham gia: Tất cả học sinh trong lớp

- Hình thức chơi: Giáo viên đưa ra các câu hỏi liên quan đến nội dung bài học sinh đã được học để trả lời

- Thể lệ chơi: Người dẫn chương trình mời bất kì 1 bạn trong lớp lựa chọn câu hỏi. Người dẫn chương trình đọc câu hỏi, người chơi suy nghĩ trong thời gian

quy định và phải đưa ra được đáp án đúng, nếu trả lời sai thì bạn khác được quyền trả lời. Cứ như vậy cho đến khi kết thúc trò chơi

- Áp dụng trò chơi vào hoạt động mở đầu: Thường là các tiết sau khi học sinh đã được học lý thuyết từ tiết trước hoặc áp dụng vào hoạt động luyện tập và vận dụng sau khi học xong phần lý thuyết cung cấp kiến thức mới (**Minh chứng 1**)

Trò chơi 2: “Giải ô chữ”: Đây là loại trò chơi dùng để củng cố bài học sau khi hoàn thành nội dung bài. Đồng thời cũng là để thay đổi không khí căng thẳng trong một tiết dạy nên tôi muốn tạo sự bất ngờ nhỏ để lấy lại tinh thần học tập cho các em và mong các em ghi nhớ những kiến thức chính của bài. Trò chơi “Giải ô chữ” có thể được thiết kế trên rất nhiều các phần mềm khác nhau như phần mềm MS.Powerpoint và phần mềm Olympia crossword 4.0 hoặc phần mềm Violet. Cụ thể:

- Số lượng người tham gia: Cả lớp hoặc có thể thiết lập đội chơi
- Hình thức chơi: Từ chìa khóa có bao nhiêu chữ cái thì tương ứng sẽ có bấy nhiêu câu hỏi liên quan đến các từ, các chữ mà người chơi cần phải vượt qua.
- Thể lệ chơi: Người dẫn chương trình cho người chơi lựa chọn chữ cái hoặc hàng ngang, người dẫn chương trình đọc câu hỏi liên quan đến các chữ cái, các từ hàng ngang, người chơi phải đưa ra được đáp án đúng, nếu trả lời sai thì bạn khác được quyền trả lời. Sau lượt thứ nhất người chơi sẽ có quyền đưa ra đáp án về từ chìa khóa, nếu đúng sẽ đạt được số điểm theo quy định, nếu trả lời sai thì mất quyền tham gia chơi.

- Áp dụng trò chơi “Giải ô chữ” trong hoạt động luyện tập của các bài mới để kiểm tra khả năng tính toán của học sinh trong các nội dung như: phép cộng, phép trừ, phép nhân, phép chia số tự nhiên; phép cộng, phép trừ, phép nhân, phép chia số nguyên; phép cộng, phép trừ, phép nhân, phép chia phân số; phép cộng, phép trừ, phép nhân, phép chia số thập phân. (**Minh chứng 2**)

Trò chơi 3: “Bức tranh bí ẩn”: Đây là loại trò chơi dùng cho hoạt động “Mở đầu” hoặc hoạt động “Luyện tập – Vận dụng”. Thông qua trò chơi này tôi đưa ra hình ảnh liên quan đến nội dung bài học để tạo tâm thế vào bài, gây hứng thú, học sinh sẽ biết nội dung bài học hôm nay hoặc học sinh được củng cố các kiến thức đã học trong bài. Từ đó, phát triển phẩm chất, năng lực của học sinh.

- Số lượng người tham gia: Cả lớp hoặc có thể thiết lập đội chơi
- Hình thức chơi: Người dẫn chương trình đọc câu hỏi liên quan đến các mảnh ghép, người chơi phải đưa ra được đáp án đúng, nếu trả lời sai thì bạn khác được quyền trả lời. Trả lời đúng mảnh ghép được mở ra, người chơi sẽ có quyền

đưa ra đáp án về bức tranh bí ẩn, nếu đúng sẽ đạt được số điểm theo quy định, nếu trả lời sai thì mất quyền tham gia chơi. Cứ như vậy cho đến khi kết thúc trò chơi.

- Áp dụng trò chơi trong hoạt động mở đầu bài “Phân tích một số ra thừa số nguyên tố” hoặc trong hoạt động luyện tập – vận dụng các bài liên quan đến “Hình học trực quan” (Hình tam giác, hình chữ nhật, hình vuông, ...) (**Minh chứng 3**)

***Trò chơi không sử dụng Powerpoint (Trò chơi sử dụng Hand - On):**

Trò chơi 1: “Tiếp sức”: Áp dụng cho bài tập luyện tập, vận dụng công thức hoặc các bước giải một bài toán.

- Số lượng người tham gia: từ 5 đến 7 học sinh
- Hình thức chơi: Chia lớp thành các đội tương ứng với các đội, số lượng học sinh ở mỗi đội bằng nhau. Mỗi đội sẽ có một bảng phụ. Mỗi đội được cung cấp một hộp chứa sẵn nội dung luyện tập, củng cố. Khi trò chơi bắt đầu, thành viên đầu tiên nhận hộp chứa nội dung, thực hiện theo yêu cầu. Sau đó sẽ giao lại cho thành viên tiếp theo. Cứ như vậy cho đến thành viên cuối cùng. Đội thắng cuộc là đội hoàn thành xong sớm nhất, đúng nhiều phương án nhất. Chính sự thi đua giữa các đội, áp lực về thời gian, tinh thần đồng đội sẽ khiến cho các em tham gia tích cực hơn.
- Ưu điểm: Tất cả học sinh đều được tham gia, đơn giản, dễ thiết kế
- Nhược điểm: Học sinh chưa có sự chuẩn bị, bất ngờ trong đề bài nên dễ làm sai
- Áp dụng trò chơi “Tiếp sức” dùng cho hoạt động luyện tập, thông qua trò chơi này giúp các em vận dụng nhanh kiến thức vừa lĩnh hội, gây hứng thú khi củng cố bài, đồng thời phát triển phẩm chất, năng lực của học sinh. (**Minh chứng 4**)

Trò chơi 2: “Cặp đôi hoàn hảo”:

- Số lượng người tham gia: Từ 10 đến 14 người
- Hình thức chơi: Giáo viên chuẩn bị sẵn từ 10 đến 14 tấm bìa hình chữ nhật. Mỗi tấm ghi sẵn một phép tính hoặc kết quả tương ứng. Học sinh tham gia trò chơi lên rút 1 tấm bìa bất kì, sau đó tập hợp xếp thành vòng tròn. Mỗi học sinh tự quan sát tấm bìa của mình và của các bạn khác, tính nhẩm phép tính để chọn được cặp có cùng giá trị. Giáo viên cho học sinh trong lớp hát 1 đoạn trong 1 bài hát. Kết thúc lời hát, học sinh tự tìm tấm bìa có cùng giá trị để tạo cặp. Ai tìm đúng, tìm nhanh bạn của mình thì chiến thắng.
- Áp dụng trò chơi “Cặp đôi hoàn hảo” trong hoạt động luyện tập của các bài mới để kiểm tra khả năng tính toán của học sinh trong các nội dung như: phép cộng, phép trừ, phép nhân, phép chia số tự nhiên; phép cộng, phép trừ, phép nhân,

phép chia số nguyên; phép cộng, phép trừ, phép nhân, phép chia phân số; phép cộng, phép trừ, phép nhân, phép chia số thập phân.

Trò chơi 3: “Sơ đồ tư duy”:

- Phát triển thêm năng khiếu thuyết trình khi giáo viên kết hợp giữa việc thiết kế và trình bày ý tưởng.

- Hình thức chơi: Chia thành các đội tranh tài thiết kế và tài thuyết trình

- Ưu điểm: đơn giản, giáo viên chỉ cần chuẩn bị màu, giấy, cọ vẽ, bút...Hiệu ứng tích cực, học sinh thích thú. Tổng hợp được đầy đủ kiến thức của bài, của chương.

- Nhược điểm: Tốn nhiều thời gian để vẽ, thuyết trình, nhận xét đánh giá

- Áp dụng “Sơ đồ tư duy” được cả với bài lí thuyết và bài luyện tập (**Minh chứng 5**)

Trò chơi 4: “Cùng leo núi”: Đây là loại trò chơi dùng cho hoạt động “Luyện tập”, thông qua trò chơi này giúp các em vận dụng được khả năng tính toán nhanh khéo léo, gây hứng thú khi củng cố bài, đồng thời phát triển phẩm chất, năng lực của học sinh.

- Số lượng người tham gia: Chia lớp thành các cặp đôi

- Hình thức chơi: Giáo viên chuẩn bị sẵn nội dung, các cặp đôi thi đua tính toán để điền các kết quả đúng tương ứng; làm đúng bậc 1 thì được lên tiếp bậc hai. Cứ như vậy ai làm đúng và lên được đỉnh núi trước thì chiến thắng

- Áp dụng trò chơi trong hoạt động luyện tập – vận dụng của các bài mới để kiểm tra khả năng tính toán của học sinh trong các nội dung như: phép cộng, phép trừ, phép nhân, phép chia số tự nhiên; phép cộng, phép trừ, phép nhân, phép chia số nguyên; phép cộng, phép trừ, phép nhân, phép chia phân số; phép cộng, phép trừ, phép nhân, phép chia số thập phân. (**Minh chứng 6**)

Trò chơi 5: “Ghép hình”: Đây là loại trò chơi dùng cho hoạt động “Luyện tập – Vận dụng”, thông qua trò chơi này giúp các em phát triển năng lực tư duy, trí tưởng tượng, gây hứng thú khi củng cố bài, đồng thời phát triển phẩm chất, năng lực của học sinh.

- Số lượng người tham gia: Chia lớp thành các cặp đôi hoặc các đội

- Hình thức chơi: Giáo viên chuẩn bị sẵn nội dung, các cặp đôi hoặc đội chơi thi đua, sử dụng các hình có sẵn để ghép thành một hình khác đúng theo yêu cầu của giáo viên. Cặp nào hoặc đội nào ghép đúng và nhanh nhất thì chiến thắng

- Áp dụng trò chơi trong hoạt động luyện tập – vận dụng của các bài mới để kiểm tra khả năng tư duy, trí tưởng tượng của học sinh trong các bài như: Tam giác đều, hình vuông, lục giác đều; hình chữ nhật, hình thoi; hình bình hành; hình thang cân. (**Minh chứng 7**)

4. Điều kiện thực hiện giải pháp.

- Cần chú ý tâm lý, lực học của học sinh để lựa chọn trò chơi cho phù hợp
- Cần đủ không gian làm việc cho trò chơi.
- Bàn ghế phải tiện cho việc bố trí các trò chơi học tập.
- Các phương tiện hiện đại như máy tính, máy chiếu, màn hình ti vi, băng hình,...nếu có thì rất tốt cho hoạt động này.
- Giáo viên cần có sự chuẩn bị bài dạy kĩ càng, dự kiến trước các tình huống sẽ xảy ra, chuẩn bị tốt đồ dùng dạy học và các vật liệu hỗ trợ hoạt động học tập của học sinh như phiếu học tập, bút lông, băng cài, bông hoa,...

5. Kết quả khảo nghiệm, giá trị khoa học của vấn đề nghiên cứu.

Trước đây, trong quá trình giảng dạy, giáo viên truyền đạt kiến thức bằng phương pháp thông báo có giải thích, đàm thoại, trình bày, mô tả... Học sinh học bằng tưởng tượng và ghi nhớ một cách máy móc, mau quên.

Trong năm học này tôi áp dụng biện pháp “Sử dụng trò chơi trong dạy học môn Toán 6”, do tăng cường sử dụng trò chơi trong các tiết học tôi thấy học sinh hứng thú, cảm thấy thích học hơn, nắm vững kiến thức và nhớ lâu, nhờ đó chất lượng bộ môn ngày càng được nâng lên, tỷ lệ học sinh đạt loại tốt, khá ngày càng tăng, học sinh đạt và chưa đạt ngày càng giảm.

6. Điểm mới trong kết quả nghiên cứu.

Sử dụng trò chơi trong hoạt động dạy học áp dụng cho tất cả các hoạt động dạy học như: Hoạt động mở đầu, hoạt động hình thành kiến thức, hoạt động luyện tập và hoạt động vận dụng. Ngoài việc kiểm tra được kiến thức cũ, tiếp thu kiến thức mới và luyện tập, vận dụng kiến thức đã học thì trò chơi góp phần phát triển năng lực, phẩm chất, rèn cho học sinh tính trung thực, tổ chức tự lực, đoàn kết. Từ đó giờ học sôi nổi hơn, các em hào hứng với bộ môn hơn, chất lượng học tập cũng tăng lên.

Lồng ghép 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 Toán ở trường THCS sẽ làm thay đổi không khí căng thẳng trong các giờ học, tăng thêm hứng thú cho học sinh, học sinh phát huy được năng lực, phẩm chất của bản thân.

Biện pháp này áp dụng được cho tất cả các môn học ở bậc THCS, trong các hoạt động dạy học ở tất cả các bài cung cấp kiến thức mới, luyện tập thực hành, ôn tập rèn kỹ năng. Tổ chức hoạt động dạy-học bằng trò chơi học tập nó còn rèn cho học sinh các kỹ năng cơ bản như nghe, nhìn, đọc, viết, tính toán, kỹ năng sống, kỹ năng học tập, biết đoàn kết, tương trợ, hợp tác lẫn nhau, có những đức tính tốt

cần thiết cho bản thân và xã hội. Đó cũng chính là điểm mới trong đề tài sáng kiến kinh nghiệm này.

7. Hiệu quả của sáng kiến kinh nghiệm.

- Sử dụng trò chơi trong hoạt động dạy học góp phần hình thành năng lực, phẩm chất cho học sinh. Các em có ý thức trách nhiệm cá nhân cao, tôn trọng kỉ luật, giúp đỡ đồng đội, gắn kết với đồng đội, đoàn kết, tích cực mạnh dạn tham gia các hoạt động nhóm. Qua điều tra học sinh, tôi thấy đa số các em thích được tổ chức trò chơi trong hoạt động dạy học.

- Sử dụng trò chơi trong hoạt động dạy học còn giúp học sinh hứng thú học tập hơn. Học sinh, tự giác, tích cực, chủ động trong việc tìm tòi kiến thức, đa số các em đã say mê, yêu thích môn học từ đó chăm học, học tốt hơn. Chính vì vậy chất lượng học tập của học sinh có sự tiến bộ rõ rệt so với kết quả khảo sát đầu năm học. Tỉ lệ học sinh có kết quả học tập Tốt, Khá tăng; tỉ lệ học sinh có kết quả học tập Đạt, Chưa đạt giảm.

Kết quả giữa học kì II năm học 2022 – 2023 (Có so sánh đối chứng với chất lượng khảo sát đầu năm)

Lớp	Sĩ Số	Tốt				Khá				Đạt				Chưa đạt			
		SL	%	Tăng		SL	%	Tăng		SL	%	Giảm		SL	%	Giảm	
				SL	%			SL	%			SL	%			SL	%
6A	40	25	62,5	15	37,5	12	30	4	10	3	7,5	4	10	0	0	0	0

Như vậy, tổ chức hoạt động dạy học có sử dụng trò chơi học tập đúng mục đích là một yếu tố góp phần quan trọng trong việc quyết định chất lượng giờ dạy môn Toán nói riêng và chất lượng giảng dạy nói chung trong các nhà trường THCS trong giai đoạn hiện nay.

PHẦN C: KẾT LUẬN VÀ KHUYẾN NGHỊ

1. Kết luận

- Từ kết quả trên tôi thấy số lượng, chất lượng học sinh đạt loại Tốt, Khá đã tăng lên rõ rệt. Không những chỉ có học sinh, phụ huynh học sinh, giáo viên giảng dạy, ban giám hiệu mà tất cả giáo viên trong nhà trường đều phấn khởi. Lãnh đạo địa phương vui mừng, tự hào và nhìn nhận sự chuyển biến tích cực trong công tác giảng dạy trường tôi nói riêng và xã Vật Lại nói chung.

- Bản thân đúc rút được nhiều kinh nghiệm quý, đồng thời tăng thêm động lực và niềm đam mê trong công tác giảng dạy những năm tiếp theo. Theo tôi thì đây là một số giải pháp mà tôi cho là thiết thực, áp dụng được cho tất cả đối tượng học sinh và cho tất cả các môn học cấp THCS vì có những ưu điểm sau:

+ Phát huy được tính tích cực, tư duy sáng tạo, tăng cường khả năng giao tiếp và sự mạnh dạn của mọi đối tượng học sinh.

+ Tăng cường khả năng làm việc của học sinh, trong khi đó giáo viên chỉ là người tổ chức, điều khiển mọi hoạt động.

+ Học sinh tiếp thu bài tốt hơn, thích học môn Toán hơn. Vì vậy mà số lượng học sinh Tốt và khá tăng lên, học sinh Đạt và chưa đạt giảm một cách đáng kể.

Tuy nhiên có hạn chế là một số tình huống phát sinh làm kéo dài thời gian dự kiến cho mỗi hoạt động.

Trên đây là đề tài bản thân tôi đúc rút trong quá trình giảng dạy bộ môn nên còn có tính chủ quan, chưa được trọn vẹn. Bởi vậy rất mong được các đồng nghiệp cùng chia sẻ đóng góp để việc giảng dạy bộ môn Toán 6 đạt hiệu quả cao hơn, góp phần thực hiện tốt nhiệm vụ của ngành giáo dục đã đề ra.

2. Các đề xuất và khuyến nghị

- Đối với phòng.

+ Mở các chuyên đề bộ môn có tính chất điển hình, tạo cho giáo viên có điều kiện trao đổi kinh nghiệm nhằm nâng cao trình độ chuyên môn nghiệp vụ.

+ Cung cấp thường xuyên, kịp thời các loại tài liệu tham khảo về cho các trường

- Đối với trường.

+ Tạo điều kiện tổ chức các hoạt động ngoại khóa.

+ Phân luồng các đối tượng học sinh, tạo điều kiện thuận lợi cho công tác phụ đạo học sinh yếu kém, bồi dưỡng học sinh giỏi.

+ Xây dựng nội dung buổi sinh hoạt chuyên môn tập trung vào tìm giải pháp nâng cao chất lượng giờ dạy.

Khi viết sáng kiến này tôi đã được sự quan tâm của Ban giám hiệu và các đồng nghiệp nhưng không tránh khỏi thiếu sót. Tôi rất mong sự góp ý kiến của các thầy cô đồng nghiệp cùng hội đồng khoa học để sáng kiến này hoàn thiện hơn nhằm nâng cao chất lượng giáo dục cho học sinh THCS.

Tôi xin cam đoan đây là sáng kiến kinh nghiệm của mình viết, không sao chép nội dung của người khác.

Tôi xin chân thành cảm ơn!

Ba Vì, ngày 5 tháng 4 năm 2023

Người viết sáng kiến

Phùng Thị Liên

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Sách Toán 6 – Cánh diều – của nhà xuất bản Đại học sư phạm.
2. Sách Bài tập Toán 6 – Cánh diều – của nhà xuất bản Đại học sư phạm.
3. Sách giáo viên Toán 6 – Cánh diều – của nhà xuất bản Đại học sư phạm.
4. Các tài liệu thiết kế trò chơi trên mạng internet.

PHỤ LỤC
HÌNH ẢNH TRÒ CHƠI TRONG BÀI GIẢNG POWERPOINT
1. Minh chứng 1:



Hình ảnh trò chơi “Sóc nâu và hạt dẻ”

2. Minh chứng 2:

Phép nhân hai số nguyên. Trò chơi ô chữ.

TRÒ CHƠI: “Ô CHỮ”

Đố: Giáo sư toán học nổi tiếng người Việt Nam?

H $5.(-4) = -20$ **U** $(-5).2 = -10$ **N** $4.(-25) = -100$

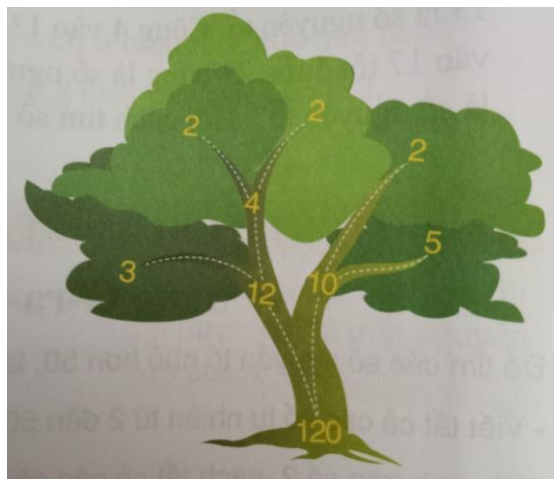
G $(-7).(-8) = 56$ **O** $6.(-15) = -90$ **C** $1.2 = 2$

B $6.(-10) = -60$ **A** $(-125).0 = 0$

- 100	56	-90	- 60	0	-90	2	- 20	0	- 10
N	G	O	B	A	O	C	H	A	U

Hình ảnh trò chơi “Giải ô chữ”

3. Minh chứng 3:



Hình ảnh trò chơi “Bức tranh bí ẩn”



Hình ảnh học sinh tích cực tham gia trò chơi

HÌNH ẢNH TRÒ CHƠI KHÔNG SỬ DỤNG POWERPOINT

4. Minh chứng 4:



Hình ảnh trò chơi “Tiếp sức”

5. Minh chứng 5:



Hình ảnh trò chơi “Sơ đồ tư duy”

6. Minh chứng 6:



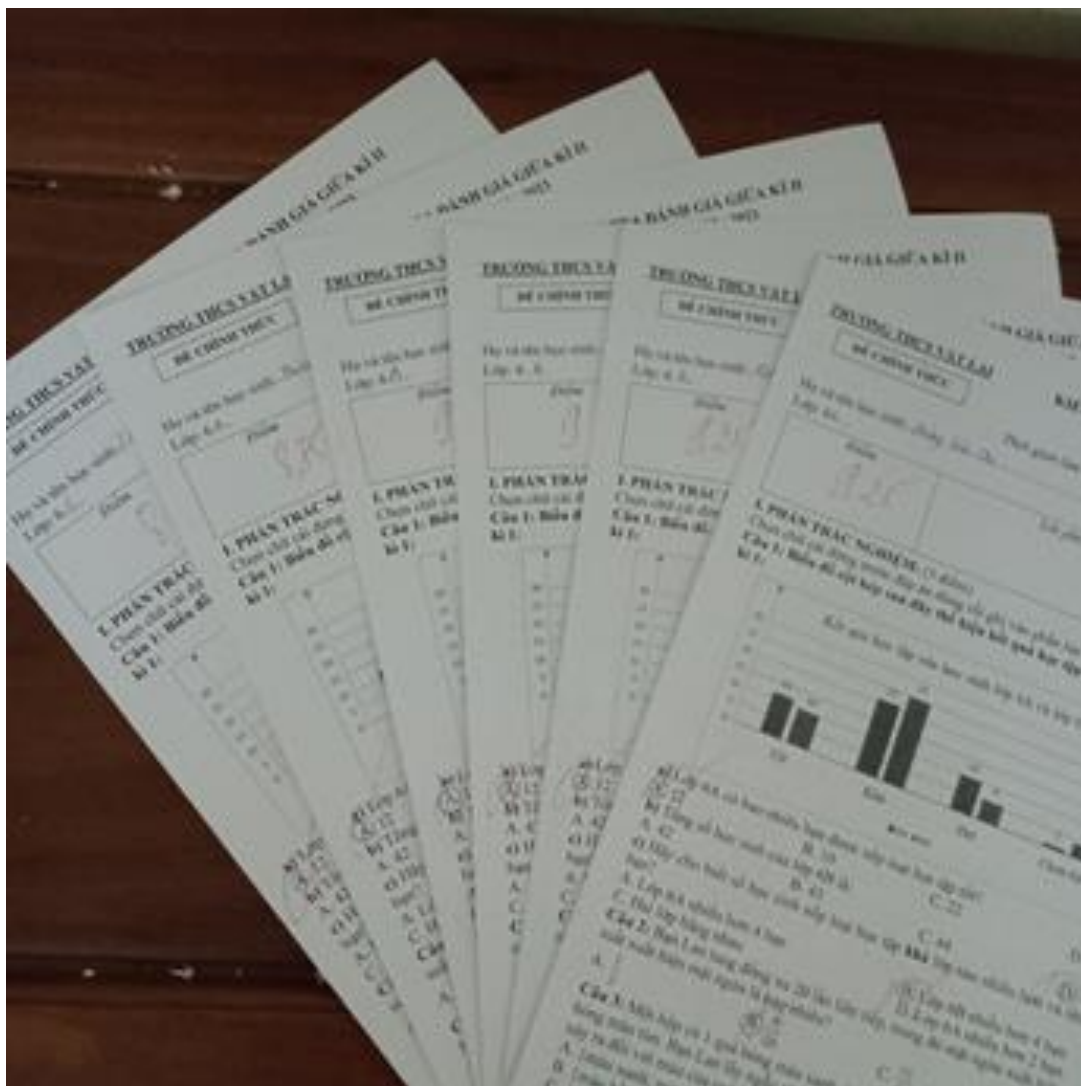
Hình ảnh trò chơi “Cùng leo núi”

7. Minh chứng 7:



Hình ảnh trò chơi “Ghép hình”

8. Minh chứng 8:



Hình ảnh bài kiểm tra giữa học kì 2 của một số học sinh