

THÔNG TIN CHUNG VỀ SÁNG KIẾN

1. Tên sáng kiến: “*Một số biện pháp tổ chức trò chơi góp phần nâng cao chất lượng dạy học toán 2 đáp ứng yêu cầu chương trình GDPT 2018*”.

2. Lĩnh vực áp dụng sáng kiến: môn Toán lớp 2

3. Tác giả: - **Họ và tên:** Phạm Thị Hương.

- **Ngày tháng năm sinh:** 18/ 11/ 1978

Chức vụ, đơn vị công tác: Tổ phó tổ 2, giảng dạy và chủ nhiệm lớp 2E Trường Tiểu học Quang Trung, huyện An Lão, thành phố Hải Phòng.

Điện thoại: 0947312887

4. Đơn vị áp dụng sáng kiến

Tên đơn vị: Trường Tiểu học Quang Trung

Địa chỉ: xã Quang Trung, huyện An Lão, thành phố Hải Phòng

I. MÔ TẢ GIẢI PHÁP ĐÃ BIẾT:

Trong giáo dục hiện nay việc đổi mới phương pháp và hình thức tổ chức dạy học môn toán ở bậc tiểu học theo hướng phát huy tính tích cực, chủ động sáng tạo của học sinh, nhằm hướng tới phát triển con người tự chủ, năng động, sáng tạo. Việc gây hứng thú học tập và lôi cuốn các em tham gia vào các hoạt động học tập là hết sức cần thiết. Vì vậy, trò chơi học tập là một hoạt động cần phải có trong các tiết học toán. Nó giúp các em học sinh chơi mà học, học mà chơi. Thông qua các trò chơi toán học các em sẽ nắm được các kiến thức môn Toán một cách dễ dàng. Nó giúp các em nắm vững, củng cố và khắc sâu kiến thức toán học, tạo cho các em niềm say mê học toán, hứng thú trong học tập cũng như trong việc làm. Việc đưa ra các trò chơi toán học một cách thường xuyên và khoa học sẽ giúp cho chất lượng dạy học môn Toán được nâng cao.

Mục tiêu của chương trình GDPT 2018 là chú trọng phát triển phẩm chất, năng lực, coi trọng kỹ năng thực hành, vận dụng kiến thức, kết hợp giáo dục lối sống và hướng nghiệp. Một trong những mục tiêu của môn Toán chương trình GDPT 2018 là: “Phát triển hứng thú trong học toán; góp phần hình thành bước đầu các đức tính kỷ luật, chăm chỉ, kiên trì, chủ động, linh hoạt, sáng tạo, thói quen tự học”. Trong năm học này, môn Toán lớp 2 thực hiện theo chương trình giáo dục phổ thông 2018. Đây là năm đầu tiên thực hiện thay sách lớp 2. Chính vì lẽ đó, dạy học toán 2 đáp ứng yêu cầu của chương trình GDPT 2018 là vô cùng cần thiết.

Môn Toán ở Tiểu học có tầm quan trọng rất lớn, nó cung cấp cho học sinh Tiểu học những kiến thức cơ bản, nền móng ban đầu, có hệ thống để các em có thể học tiếp lên những bậc học trên. Cũng như môn Tiếng Việt, môn Toán cũng góp một phần không nhỏ vào việc phát triển tư duy, khả năng suy luận, tìm tòi,

khám phá và chiếm lĩnh kiến thức mới ở trẻ. Thông qua môn toán còn rèn luyện cho các em phương pháp học tập và làm việc khoa học, linh hoạt, sáng tạo. Ngoài ra nó còn góp một phần không nhỏ vào việc hình thành và phát triển nhân cách ở trẻ.

Toán học ngày càng có nhiều ứng dụng trong cuộc sống. Môn Toán cùng với các môn học khác trong nhà trường Tiểu học có vai trò hết sức quan trọng góp phần đào tạo nên những con người phát triển toàn diện. Trò chơi học tập là một hoạt động mà các em hứng thú nhất. Các trò chơi có nội dung toán học lí thú và bổ ích phù hợp với nhận thức của các em. Thông qua các trò chơi, các em sẽ lĩnh hội những tri thức toán học một cách dễ dàng; kiến thức sẽ được củng cố, khắc sâu một cách vững chắc, tạo cho các em niềm say mê, hứng thú trong học tập, trong việc làm. Khi chúng ta đưa ra được các trò chơi toán học một cách thường xuyên, khoa học thì chắc chắn chất lượng dạy học môn toán sẽ được nâng cao.

Các giải pháp đã biết:

- Giáo viên lên lớp hình thành kiến thức cho HS, thực hành rèn luyện kĩ năng qua hoạt động cả lớp hoặc cá nhân mỗi HS, qua làm bảng, nháp, bảng phụ, bảng lớp... Học sinh được chiếm lĩnh kiến thức, thông qua kiến thức giáo viên cung cấp học sinh tự thực hành làm các bài tập.

- Giáo viên đưa ra hệ thống những câu hỏi gợi mở dẫn dắt học sinh tìm hiểu vấn đề. Học sinh tích cực suy nghĩ, trả lời câu hỏi giáo viên đưa ra, phát hiện giải quyết vấn đề, thực hành rèn kĩ năng giải toán và thực hành tính. Kết quả là học sinh cũng đã thuộc bài, biết tính toán.

- Bên cạnh đó, một số giáo viên cũng đã đưa trò chơi vào dạy học toán để nâng cao hứng thú cho học sinh như: Ai nhanh hơn, Ai nhanh ai đúng, Hái hoa dân chủ, ... nhưng hiệu quả chưa cao.

*** Ưu điểm của giải pháp đã và đang áp dụng tại trường:**

- Học sinh nắm được các kiến thức cơ bản của bài
- Giáo viên không mất quá nhiều thời gian để nghiên cứu, tìm tòi các biện pháp, hình thức tổ chức dạy học. Ngoài nghiên cứu nội dung bài, giáo viên không phải đầu tư nghiên cứu thêm các hình thức dạy học, các trò chơi học tập hạn chế phải tìm kiếm, chuẩn bị những đồ dùng, phương tiện dạy học, thiết kế hoạt động dạy học theo hình thức mới.

*** Hạn chế của giải pháp đã và đang áp dụng tại trường:**

- Một số giáo viên thường làm việc một cách máy móc, dạy rập khuôn, chạy theo chương trình, chưa khai thác sâu kiến thức hay chưa áp dụng những phương pháp dạy học mới để gây hứng thú học tập của các em.

- Học sinh học tập còn thụ động, chủ yếu nghe giảng để ghi nhớ và làm theo mẫu dẫn đến những tiết học trở nên buồn tẻ, nhàm chán. Cách dạy - học như vậy đang cản trở việc hình thành năng lực và phẩm chất người lao động năng động tự tin, linh hoạt, sáng tạo sẵn sàng thích ứng với những đổi mới đang diễn ra hàng ngày.

-Việc tổ chức trò chơi học tập trong giờ học toán đã và đang được áp dụng song chưa hiệu quả do giáo viên chưa thực sự quan tâm, sợ mất nhiều thời gian, ngại tìm tòi, sáng tạo để tổ chức trò chơi. Hình thức tổ chức còn nghèo nàn, chưa phong phú. Học sinh tham gia chơi chưa mạnh dạn, còn đứng ngoài cuộc.

Từ những băn khoăn, trăn trở làm thế nào để gây hứng thú học tập môn toán cho học sinh góp phần nâng cao chất lượng giờ học môn toán. Cùng với những kinh nghiệm đã tích lũy được của bản thân trong những năm qua, nhằm giúp học sinh khắc sâu được kiến thức đã học, phát huy năng lực tự chủ, tích cực học tập, vận dụng tốt vào trong thực tế hàng ngày, đúng với chủ đề của bộ sách “Kết nối tri thức với cuộc sống” mà chúng tôi đang tiến hành giảng dạy theo chương trình giáo dục phổ thông 2018, tôi đã mạnh dạn nghiên cứu và áp dụng thành công: ***“Một số biện pháp tổ chức trò chơi góp phần nâng cao chất lượng dạy học toán 2 đáp ứng yêu cầu chương trình GDPT 2018”***

II. NỘI DUNG GIẢI PHÁP ĐỀ NGHỊ CÔNG NHẬN SÁNG KIẾN:

II.0. Nội dung giải pháp đề nghị công nhận sáng kiến:

Tôi đã mạnh dạn cải tiến nội dung, phương pháp trong giảng dạy, đưa những kiến thức được coi là khô khan trong một số bài tập của môn Toán thành những trò chơi học tập nhằm mục đích tạo hứng thú học tập, giúp các em học mà chơi, chơi mà học. Trò chơi toán học không những chỉ giúp các em lĩnh hội được kiến thức mà còn giúp các em củng cố và khắc sâu các kiến thức đó. Giáo viên không gây áp lực cho học sinh. Giúp giáo viên thực hiện tốt thông tư 27. Khi tổng kết, đánh giá trò chơi, học sinh được tham gia nhận xét, góp ý bạn trong thực hiện nhiệm vụ học tập. Đó cũng là điểm mới trong thực hiện đánh giá học sinh theo thông tư 27, đáp ứng mục tiêu của chương trình GDPT 2018. Các giải pháp cụ thể như sau:

Giải pháp 1: Chú trọng tạo hứng thú cho học sinh ngay từ đầu tiết học

Trò chơi học tập rèn luyện kỹ năng, kỹ xảo, thúc đẩy hoạt động trí tuệ, nhờ sử dụng trò chơi học tập mà quá trình dạy học trở thành một hoạt động vui và hấp dẫn hơn, cơ hội học tập đa dạng hơn. Trò chơi không chỉ là phương tiện mà còn là phương pháp giáo dục giúp học sinh tiếp cận chương trình GDPT 2018 với một trong các mục tiêu của môn Toán là: “Phát triển hứng thú trong học

toán; góp phần hình thành bước đầu các đức tính kỉ luật, chăm chỉ, kiên trì, chủ động, linh hoạt, sáng tạo, thói quen tự học”.

Để tạo hứng thú cho học sinh xuyên suốt trong một buổi học thì cách vào bài có lời cuốn hấp dẫn hay không là điều vô cùng cần thiết. Thay vì vào bài trực tiếp tôi thường bắt đầu vào một vấn đề để thu hút học sinh tham gia. Đó cũng chính là một cách vào bài rất hiệu quả giúp học sinh không bị nhàm chán. Không chiếm quá nhiều thời gian, các trò chơi nhỏ trong phần khởi động chỉ mất 3 phút sẽ giúp học sinh hứng thú hơn khi bước vào tiết học.

Các trò chơi khởi động tôi thường tổ chức liên quan đến những kiến thức của tiết học trước đó. Thay vì những bài đặt tính rồi tính vào bảng con, những bài tính theo hàng ngang hay những bài điền số, ... tôi đã tổ chức cho các em chơi các trò chơi như: Gà con qua cầu, Ong non học việc, Tàu ơi mình đi đâu thế, Nhím nâu vượt đường, ... Thông qua các trò chơi, các em sẽ hăng say để đi tìm kết quả cho câu hỏi được đặt ra. Ai cũng muốn tìm thật nhanh kết quả, ngay cả đối với những em chưa nhanh, chưa hăng hái. Những trò chơi này sẽ giúp các em tham gia vào các tiết học tích cực, chủ động hơn, củng cố được các kiến thức đã học một cách tự nhiên mà không bị gò bó, nhàm chán.

Giải pháp 2: Tổ chức trò chơi học tập linh hoạt, phù hợp điều kiện thực tế.

Học sinh Tiểu học, tư duy cụ thể chiếm ưu thế, các em rất tò mò ham hiểu biết, từ đó tôi lựa chọn những nội dung, phương pháp phù hợp, khơi dậy tính tò mò ham hiểu biết của học sinh cũng như tạo hứng thú cho học sinh học tập.

Trong quá trình tổ chức trò chơi, tôi luôn phải linh hoạt, tùy thuộc vào tình hình thực tế trên lớp và đối tượng học sinh tôi đang giảng dạy để tổ chức sao cho đạt hiệu quả, tránh để học sinh nhàm chán, không thích tham gia vào hoạt động. Tùy theo kiến thức nội dung bài học mà tôi thay đổi trò chơi sao cho phù hợp.

Với đặc điểm của chương trình môn Toán lớp 2 có nhiều bài mà nội dung kiến thức cần cung cấp cho học sinh có yêu cầu khác nhau. Vì vậy, tôi không tùy tiện tổ chức tiết học vui mà có thể chỉ lựa chọn một hoạt động nhỏ của tiết học (như củng cố bài học) nhằm thay đổi không khí, tạo hứng thú cho học sinh. Tránh để các hoạt động vui trong tiết học trở thành thái quá, mãi vui mà quên mất kiến thức, hoạt động trọng tâm của bài. Tránh các hoạt động quá vui gây ồn ào, ảnh hưởng tới lớp học khác.

Để đáp ứng những yêu cầu của mục đích dạy học, tôi lựa chọn các trò chơi phù hợp với các nhiệm vụ học tập tương ứng với nội dung dạy học. Mỗi trò chơi cần có một vị trí đóng góp cụ thể trong tiến trình thực hiện mục đích dạy

học. Vì vậy, để đáp ứng yêu cầu dạy học bộ môn Toán lớp 2, hệ thống các 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 một cách linh hoạt tạo cho giáo viên có cơ hội tổ chức trò chơi phù hợp với đối tượng học sinh của mình.

Tôi lựa chọn thời điểm thích hợp khi tổ chức các trò chơi học tập cho học sinh căn cứ vào nội dung bài học. Các thời điểm được tính đến là:

+ Sau khi hoàn thành một bài tập, một bài học. Cách này có ưu điểm là kích thích được sự hứng thú học tập của học sinh, giờ học tránh được không khí suy nghĩ căng thẳng trở thành “ *Vui mà học, học mà chơi*” hết sức sinh động.

+ Khi dạy các bài ôn tập, tôi thường đưa một số trò chơi để ôn tập lại, củng cố, hệ thống hóa lại những kiến thức đã học. Với cách này sẽ giúp cho học sinh hệ thống lại kiến thức một cách sinh động và hiệu quả.

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

Giải pháp 3 : Xây dựng hệ thống trò chơi học tập phù hợp với kiến thức và nội dung từng bài học.

Để tổ chức cho các em trò chơi học tập tôi đã nghiên cứu sưu tầm và xây dựng hệ thống trò chơi học tập có thể tổ chức cho học sinh khi dạy từng dạng bài, phù hợp với từng mạch kiến thức.

a, Trò chơi “ Tiếp sức đồng đội”

Trò chơi này áp dụng cho các tiết học: Ôn tập phép cộng, phép trừ (không nhớ) trong phạm vi 200, các bài tập trong các phần luyện tập về phép cộng, phép trừ (qua 10) trong phạm vi 20,...

Chuẩn bị: 3 chiếc bút nước và giấy ghi sẵn nội dung bài (ví dụ ghi nội dung như sau):

Tính nhẩm (theo mẫu)

$$50 + 70 = \qquad 20 + 80 = \qquad 100 - 50 =$$

$$70 + 30 = \qquad 100 - 30 = \qquad 100 - 90 =$$

- Trước khi cho học sinh chơi, tôi hướng dẫn cách chơi như sau: Tôi chia lớp làm 3 nhóm, mỗi nhóm cử 6 bạn , xếp thành 3 hàng dọc. Sau khi GV hô: “Trò chơi bắt đầu” thì bạn số 1 sẽ chạy lên điền kết quả vào ô thứ nhất. Điền xong thì bạn số 1 chạy về đưa bút cho bạn số 2 và cứ thế tiếp tục đến bạn số 6. Nếu chạy trước khi bạn chưa chạy xuống đến nơi thì sẽ bị phạm luật. Mỗi đáp

án đúng được 2 điểm, phạm lỗi trừ 1 điểm. Đội nào nhiều điểm hơn đội đó sẽ thắng cuộc.

- Cho học sinh chơi trò chơi.
- Sau đó tôi cho HS kiểm tra kết quả đã hoàn thành của 2 đội, chốt cách điền đúng; nhận xét cách tham gia trò chơi của 2 đội, của cá nhân và tuyên dương các đội, cá nhân tham gia chơi tốt.
- Tôi có thể yêu cầu một số thành viên của đội chơi giải thích cách làm **b**,
Trò chơi “Xây nhà cho thỏ”

Trò chơi này giống như một hình thức để chữa bài, củng cố bài cho học sinh. Vận dụng cho các bài tập có nhiều phần nhỏ, hình thức trình bày ngắn gọn như các bài tính (theo mẫu), điền số, tính nhẩm theo hàng ngang Nó gần giống với trò chơi “*Tiếp sức đồng đội*” nhưng có sự bố trí sắp xếp bài tập theo cách sáng tạo hình ngôi nhà, hình tháp để cuốn hút học sinh.

Chẳng hạn như: dạy Bài 18: Luyện tập chung của bài “Thực hành và trải nghiệm với các đơn vị ki- lô- gam, lít” (tiết 1) trang 70. Tôi viết các phép tính xếp theo hình tạo thành ngôi nhà. Sau khi học sinh đã thực hành làm bài tập 2 vào vở nháp, trao đổi kiểm tra bài nhóm 2, tôi chấm đúng / sai, nhận xét học sinh sau đó tôi cho học sinh chơi trò chơi thi đua giữa 2 đội.

- Tôi hướng dẫn cách chơi như sau: Mỗi phép tính giống như những viên gạch giúp chúng ta xây lên ngôi nhà. Cũng giống như việc xây nhà các em sẽ hoàn thành các phép tính đã cho lần lượt từ dưới móng nhà lên đến mái nhà. Khi hoàn thành hết các phép tính tức là việc xây nhà thành công. Các em sẽ tiếp sức cùng nhau để hoàn thành việc xây nhà. Đội nào hoàn thành công việc trước, kết quả chính xác sẽ là đội thắng cuộc.

- Cho học sinh chơi trò chơi.
- Sau đó tôi kiểm tra kết quả đã hoàn thành của 2 đội, chốt cách điền đúng; nhận xét cách tham gia trò chơi của 2 đội, của cá nhân và tuyên dương các đội, cá nhân tham gia chơi tốt.
- Tôi có thể yêu cầu một số thành viên của đội chơi nêu cách làm -HS giải thích.

=>Khi thực hiện các phép tính có đơn vị đo ki- lô- gam, lít thì sau khi viết kết quả phải viết đơn vị vào sau kết quả.



Hình ảnh học sinh tham gia trò chơi Xây nhà cho thỏ

c. Trò chơi : Kết bạn

Trò chơi này áp dụng cho các tiết học: Phép cộng (qua 10) trong phạm vi 20, Phép trừ (qua 10) trong phạm vi 20, Phép cộng, phép trừ (có nhớ) trong phạm vi 100,... giúp luyện cho HS tác phong nhanh nhẹn, tinh mắt.

Chuẩn bị: Tôi chuẩn bị 10 đến 12 tấm bìa hình chữ nhật kích thước 10x20 cm, có dây đeo. Mỗi tấm đều ghi một phép tính hoặc kết quả tương ứng.

Ví dụ nội dung thẻ như sau:

14 - 6	9	8	16 - 9
17 - 8	14	7	7 + 7
5 + 6	11	9 + 4	13

- Tôi hướng dẫn cách chơi: Học sinh xung phong lên rút thẻ của mình, sau đó tất cả đội tập hợp thành vòng tròn, các em đeo thẻ trước ngực, mỗi em tự quan sát số thẻ của mình và số thẻ của bạn. Cho 1 phút tự tính nhằm kết quả hoặc phép tính tương ứng với kết quả hoặc phép tính ghi trên thẻ của mình.

Bắt đầu chơi cả đội nhảy lò cò, vừa hát vừa vỗ tay cùng cả lớp: “Nhảy lò cò cho cái giò nó khỏe, đi xen kẽ cho nó khỏe cái giò”. Khi giáo viên hô “Tìm bạn! tìm bạn!” các em phải nhanh chóng tìm và chạy về với bạn đeo thẻ có kết quả hoặc phép tính tương ứng với thẻ của mình. Những ai tìm đúng, tìm nhanh bạn mình nhất thì ghi được 10 điểm. Bạn nào tìm sai thì phải tự nhầm lại để tìm đúng bạn mình. Sau một lượt giáo viên đổi thẻ lẫn lộn, sau đó cho các em tiếp tục chơi hoặc nhóm khác chơi.

d, Trò chơi “Kéo co”

Trò chơi này cũng có thể áp dụng như một hình thức để chữa bài, củng cố bài cho học sinh. Vận dụng cho các bài tập có nhiều phần nhỏ, hình thức trình bày ngắn gọn như các bài tính nhẩm, tính hay điền số,... như đã nêu ở trên. Ngoài ra còn có thể vận dụng khi chữa các bài toán giải về thêm, bớt một số đơn vị, nhiều hơn, ít hơn một số đơn vị.

Chẳng hạn như: dạy bài “Luyện tập” về phép trừ (qua 10) trong phạm vi 20 (trang 44). Sau khi học sinh đã thực hành làm bài tập 2 vào vở nháp, trao đổi kiểm tra bài nhóm 2, GV chấm đúng / sai, nhận xét học sinh sau đó cho học sinh chơi trò chơi .

- Tôi hướng dẫn cách chơi: Các em học sinh sẽ trả lời câu hỏi để giúp đội mình kéo thắng đội bạn. Mỗi câu trả lời đúng trong thời gian quy định sẽ giúp đội mình thắng 1 hiệp. Trường hợp cả hai đội không trả lời đúng sẽ coi như hòa. Hiệp đó không tính vào số hiệp thắng. Kết thúc trò chơi đội nào có số hiệp thắng nhiều hơn (tương đương với trả lời đúng nhiều câu hỏi hơn) sẽ là đội chiến thắng.

- Cho học sinh chơi trò chơi: Giáo viên hỏi lần lượt từng phần, học sinh nêu kết quả, giáo viên đưa kết quả trên màn hình.

- Tôi có thể gọi một số em giải thích cách làm phần

- Tôi nhận xét cách tham gia trò chơi của học sinh và tuyên dương học sinh tích cực tham gia.

e, Trò chơi “ Rung chuông vàng”

Đây là một trò chơi rất đặc biệt và có thể áp dụng trong rất nhiều tiết dạy ở phần củng cố kiến thức và các bài luyện tập, ôn tập, kể cả khi dạy về giải toán có lời văn, dạng lựa chọn đáp án đúng.

Chẳng hạn như: dạy bài “Luyện tập” về Phép trừ (có nhớ) số có hai chữ số cho số có hai chữ số (Bài 23, tiết 4/ trang 93). Sau khi học sinh đã thực hành xong phần luyện tập, giáo viên cho học sinh chơi trò chơi để củng cố, khắc sâu kiến thức.

Câu 3. Tòa nhà có 60 căn phòng, có 35 căn phòng đã bật đèn. Hỏi còn bao nhiêu căn phòng chưa bật đèn?

A. 25

B. 95

C. 30

Đáp án: A

Câu 4. Chọn nét quả đúng.

a) $32 + 48 - 16$

A. 54

B. 64

C. 74

b) $33 - 16 + 53$

A. 70

B. 60

C. 50

a) Đáp án B

b) Đáp án A

Tôi hướng dẫn cách chơi: Tôi đưa các câu hỏi và các đáp án lên màn hình, học sinh lựa chọn ghi bảng con phương án trả lời đúng

- Cho học sinh chơi trò chơi.

- Tôi nhận xét , khen học sinh có đáp án đúng.



Hình ảnh học sinh tham gia trò chơi Rung chuông vàng

Giải pháp 4 : Tăng cường nhận xét, đánh giá theo hướng phát triển năng lực của học sinh. Tuyên dương, khen thưởng kịp thời

Khi học sinh tham gia trò chơi học tập trong tiết học, tôi luôn quan sát, thúc đẩy để tránh tình trạng những em lười học, lười hoạt động lại ngồi chơi. Cần có hoạt động cá nhân trước khi tham gia chơi với những bài tập cần sự tư duy độc lập của học sinh. Khi cho học sinh tham gia các trò chơi tôi luôn nhận xét, tuyên dương để khích lệ học sinh ngay khi học sinh tham gia chơi bằng những lời khen, lời động viên kịp thời.

Tôi luôn thưởng phạt phân minh, đúng luật chơi, sao cho người chơi chấp nhận thoải mái và tự giác làm trò chơi thêm hấp dẫn, kích thích học tập của học sinh. Phạt những học sinh phạm luật chơi bằng những hình thức đơn giản, vui (như chào các bạn thắng cuộc, hát một bài, nhảy lò cò... Tuyệt đối tôi không bao giờ phê bình hoặc nói nặng lời mà phải luôn động viên các em.

Thực hiện đánh giá học sinh theo thông tư 27, việc tuyên dương, khen thưởng, động viên khích lệ học sinh kịp thời tạo động lực cho các em phấn đấu là vô cùng quan trọng. Khi học sinh thực hiện hoạt động vui học đạt kết quả tốt, tôi luôn động viên, khích lệ tuyên dương kịp thời nhóm, cá nhân hoạt động tích cực. Đối với học sinh làm tốt tôi luôn nêu gương để học sinh khác học tập. Với học sinh còn hạn chế về mặt nào đó, tôi không chê trách, hay gây áp lực, yêu cầu máy móc, khiến căng đối với học sinh mà luôn động viên khuyến khích để các em nỗ lực cố gắng vươn lên.

Trên đây là một số giải pháp tôi đã nghiên cứu áp dụng trong thực tế giảng dạy. *Tổ chức trò chơi học tập trong giờ học toán* góp phần nâng cao chất lượng giờ học toán cho học sinh lớp 2 ở Trường Tiểu học Quang Trung, đem lại hiệu quả cao trong việc chiếm lĩnh tri thức, giúp học sinh tự chủ trong học tập và hình thành kỹ năng tính toán, phát triển toàn diện phẩm chất và năng lực học tập của các em.

II.1. Tính mới, tính sáng tạo:

II.1.1. Tính mới:

- Giáo viên kết hợp các phương pháp dạy học với các trò chơi có nội dung toán học lí thú và bổ ích phù hợp với việc nhận thức của các em. Các trò chơi học tập có thể tổ chức trong phần bài mới, trong khi củng cố bài tập hoặc củng cố toàn bài học, kết hợp cùng các hình thức, phương pháp dạy học khác như cá nhân, cả lớp, phương pháp phát hiện và giải quyết vấn đề,để mang lại hiệu quả trong quá trình dạy học và giáo dục HS, giúp học sinh nắm kiến thức môn toán ngày càng vững vàng hơn, hăng say trong các giờ học toán, nâng cao chất lượng giảng dạy và làm nền tảng vững chắc cho các lớp trên, đáp ứng yêu cầu trình GDPT 2018 là tiền đề khi bước vào học lớp 3.

- Khi tổ chức các trò chơi giúp giáo viên tìm thấy niềm vui ở trong công việc và càng thấy yêu nghề hơn bởi vì thông qua các trò chơi, quan hệ giữa giáo viên và học sinh không còn khoảng cách, tình cảm bạn bè giữa học sinh với học sinh ngày càng gần gũi, gắn bó hơn.

- Giáo viên có cơ hội để quan sát, phát hiện năng lực, phẩm chất, sự nhanh nhạy của học sinh trong hoạt động phục vụ cho đánh giá học sinh theo thông tư 27. Tạo điều kiện để những học sinh yếu chưa tích cực cũng tự giác tham gia hoạt động nhằm tiếp thu kiến thức. Tạo môi trường giáo dục thân thiện cho học sinh. Góp phần thực hiện định hướng mục tiêu giáo dục đào tạo “chuyển mạnh từ trang bị kiến thức sang phát triển năng lực, phẩm chất của người học”.

- Học sinh có những giờ học thoải mái, sôi nổi, hiệu quả ngày càng tăng, hạn chế tình trạng học sinh tiếp thu kiến thức một cách thụ động, không còn hiện tượng học sinh uể oải, mất tập trung trong học tập.

II.1.2. Tính sáng tạo:

- Tùy theo nội dung từng bài giáo viên sẽ tổ chức các trò chơi xen kẽ nhằm củng cố, khắc sâu kiến thức cho các em, vừa đảm bảo được mục tiêu của bài học, vừa gây hứng thú học tập cho học sinh.

- Các giải pháp tôi đưa ra đã thu hút học sinh cùng tham gia vào hoạt động. Học sinh chủ động thể hiện cách hiểu, cách làm của bản thân qua thực hiện nhiệm vụ của trò chơi học tập, học sinh dễ dàng ghi nhớ, khắc sâu kiến thức, cải thiện hành vi thực hiện nhiệm vụ học tập.

- Các trò chơi có số lượng học sinh được tham gia đông hơn.

- Học sinh tiếp thu, ghi nhớ kiến thức, khắc sâu nội dung bài học một cách tự nhiên, thoải mái, không gò ép, học sinh có hứng thú, hăng say bước vào hoạt động học tập tiếp theo. Khác với giải pháp đã biết khiến học sinh tiếp thu bài thụ

động, hiểu bài chưa sâu sắc, đôi khi làm bài còn sai, kĩ năng tính toán tìm nhanh kết quả của bài toán, kĩ năng vận dụng toán trong thực tế còn ít thì các giải pháp tôi đưa ra đã cho thấy hiệu quả rõ rệt đã nêu trên.

II.2. Khả năng áp dụng, nhân rộng:

Tôi đã áp dụng những giải pháp đã trình bày ở trên để tổ chức trò chơi góp phần nâng cao chất lượng dạy học toán 2 đáp ứng yêu cầu tiếp cận chương trình GDPT 2018. Sau khi áp dụng đã thu được kết quả cao. Phần lớn các em đều hứng thú học tập môn Toán, rất thích học môn Toán. Các em có ý thức học tập tốt (có tính tự chủ, tự giác, sáng tạo, ý thức kỉ luật tốt, tinh thần tự giác cao). Các em có khả năng hợp tác tốt, cùng bạn bè và mọi người tham gia trò chơi tích cực, ghi nhớ kiến thức lâu, hiệu quả. Trong quá trình thực hiện cả giáo viên lẫn học sinh đều có cơ hội thể hiện năng lực của bản thân mình.

Bằng những giải pháp thiết thực, dễ áp dụng không gây áp lực với người dạy, cũng như người học, giải pháp này không chỉ áp dụng với học sinh lớp tôi hay học sinh lớp 2 của trường Tiểu học Quang Trung mà có thể áp dụng trong dạy học Toán cho học sinh các khối lớp trong trường Tiểu học.

II.3. Hiệu quả, lợi ích thu được do áp dụng giải pháp:

a. Hiệu quả kinh tế

- Việc tổ chức trò chơi học tập trong giờ học toán thật sự không tốn tiền để mua đồ dùng học tập của cả giáo viên và học sinh cũng như nhà trường. Vì dụng cụ học tập chỉ là bảng con, giấy, bút, thước kẻ,... thậm chí là những tấm bảng nhóm trong danh mục thiết bị dạy học được sử dụng nhiều lần. Có những dụng cụ, đồ dùng mà giáo viên, phụ huynh, học sinh có thể tự làm.

- Các em tham gia hoạt động, được thực hành trực tiếp với đồ dùng học tập. Như vậy không cần tốn nhiều tiền của đầu tư mà hiệu quả giáo dục lại cao.

- Học sinh sẽ trở thành những người lao động giỏi, năng động, có tính kỉ luật, hợp tác, làm ra nhiều của cải vật chất thì lợi ích kinh tế mà biện pháp này mang lại là rất lớn không ai có thể đo đếm được.

- Với điều kiện các lớp học được trang bị màn hình ti vi, máy tính, máy chiếu như hiện nay giáo viên sẽ tận dụng tốt được hiệu quả của công nghệ thông tin, tránh lãng phí, hư hỏng khi không sử dụng đến các thiết bị mà nhà trường trang bị cho.

b. Hiệu quả về mặt xã hội

- Tổ chức trò chơi học tập trong giờ học toán giúp học sinh hứng thú trong học tập, tiếp thu bài tốt hơn, phát huy tính tích cực tự học, sáng tạo, tính tự giác, tự quản, sự tự tin.

- Khi tham gia trò chơi học tập học sinh cũng rèn kỹ năng hợp tác tốt, tính kỷ luật tốt, đó cũng là một yêu cầu cần rèn luyện là tiền đề cho người lao động trong thời đại 4.0 khi mà công nghiệp đang dần tập trung vào kết nối, tự động hóa, máy móc và dữ liệu

Học sinh tiếp thu bài một cách tự nhiên, nắm vững bài, tự tin hơn trong học tập, trong cuộc sống, mạnh dạn khẳng định bản thân, bày tỏ ý kiến trước một vấn đề còn thắc mắc. Đây là tiền đề giúp các em trở thành những con người mới năng động, sáng tạo theo yêu cầu của xã hội hiện nay.

Thông qua các trò chơi học tập trong giờ học toán, HS biết hỗ trợ hợp tác lẫn nhau, biết thực hiện nhanh một mệnh lệnh, một yêu cầu đặt ra; nhiều học sinh đã chú tâm hơn trong giờ học toán, kỹ năng tính toán, trình bày bài giải của các em tốt hơn, đảm bảo cho học sinh thực hiện tốt nhiệm vụ trong các giờ học toán. Qua đó các em nắm bài tốt hơn, nhớ bài sâu hơn.

Có thể nói rằng việc học sinh tham gia trò chơi học tập đã thu hút được các em vào hoạt động một cách tích cực và có hiệu quả. Qua đó không chỉ hình thành ở các em kỹ năng tính toán, giải toán có lời văn mà còn rèn kỹ năng vận dụng kiến thức toán vào thực tế.

Giáo viên hiểu rõ về đặc điểm, mặt mạnh, mặt yếu của từng em học sinh hơn, từ đó có điều kiện trao đổi cụ thể, sâu sắc hơn với phụ huynh học sinh về con em mình. Từ đó mở ra cơ hội để sự phối hợp giữa gia đình và nhà trường chặt chẽ hơn. Cũng từ đó mà công tác xã hội hóa của nhà trường được thuận lợi hơn; phụ huynh học sinh, gia đình, xã hội sẽ quan tâm tới việc học tập của con em mình hơn.

Đối với giáo viên cấp Tiểu học có thể ứng dụng đề tài vào việc vận dụng dạy học không chỉ môn Toán lớp 2 mà còn ở vận dụng trong các tiết toán ở các khối lớp ở Tiểu học nhằm tạo hứng thú trong dạy học và nâng cao chất lượng giáo dục toàn diện cho học sinh, là tiền đề để học sinh học tốt hơn ở các cấp học tiếp theo. Đây cũng là đổi mới phương pháp dạy học của giáo viên góp phần đáp ứng yêu cầu chương trình GDPT 2018”

Với kết quả của đề tài này, tôi mong muốn được các đồng chí đồng nghiệp quan tâm, chia sẻ đóng góp những ý kiến để bổ sung cho đề tài được tốt hơn. Tôi xin chân thành cảm ơn!

An Lão, ngày 20 tháng 01 năm 2022

**XÁC NHẬN CỦA CƠ QUAN
ĐƠN VỊ ÁP DỤNG SÁNG KIẾN**

Người viết

Phạm Thị Hương

