



BÁO CÁO

DAY HỌC TRẢI NGHIỆM TRONG CHƯƠNG TRÌNH GDPT 2018

Thưa các đồng chí về dự Hội nghị!

Thực hiện sự chỉ đạo của Phòng GD-ĐT huyện Vĩnh Bảo về việc tổ chức “Chuyên đề chuyên môn Toán cấp huyện năm học 2024-2025, đặt tại Trường THCS Tiên Phong & Vĩnh Phong, do liên trường THCS Tiên Phong & Vĩnh Phong và THCS Đồng Minh đồng tổ chức”; Nhóm Toán trường THCS Đồng Minh xây dựng Chuyên đề chuyên môn theo hướng “*Day học gắn liền với trải nghiệm*”.

Trên cơ sở Mục tiêu của chương trình GDPT 2018 là nâng cao toàn diện năng lực, phẩm chất của người học, giúp các em vận dụng kiến thức toán học vào giải quyết các vấn đề thực tế.

Sau đây chúng tôi báo cáo về việc “*Day học gắn liền với trải nghiệm thông qua bài Hình thoi - Hình học 8 trong chương trình GDPT 2018*” mà nhóm thống nhất qua bước.

1. Mục đích và ý nghĩa của chuyên đề

1.1. Mục đích: Giúp học sinh hiểu sâu và vận dụng kiến thức hình học về hình thoi thông qua các hoạt động trải nghiệm và thực hành.

1.2. Ý nghĩa: Giúp học sinh tăng cường khả năng tư duy hình học, rèn luyện kỹ năng giải quyết vấn đề và tạo sự hứng thú của học sinh với môn toán thông qua hoạt động trải nghiệm và thực hành.

2. Cơ sở lý thuyết

- Dựa và định nghĩa hình thoi: Hình thoi là tứ giác có bốn cạnh bằng nhau

- Dựa vào tính chất hình thoi:

+) Hai đường chéo của hình thoi vuông góc với nhau và cắt nhau tại trung điểm của mỗi đường

- +) Hai cặp góc đối diện bằng nhau
- +) Các đường chéo chia hình thoi thành bốn tam giác vuông bằng nhau.

3. Mô tả hoạt động dạy học trải nghiệm

3.1. Chuẩn bị

- Tài liệu: SGK toán 8, bảng phụ, dụng cụ đo góc, dây, thước thẳng, các hình cắt sẵn hình thoi.
- Đồ dùng dạy học: Bảng, bút, máy chiếu, các dụng cụ thực hành.
- Phương pháp: Kết hợp dạy lý thuyết và tổ chức trải nghiệm thực tế
- Hình thức tổ chức: HS làm việc cá nhân kết hợp với hoạt động nhóm nhỏ, thực hành với dụng cụ.

3.2. Các bước tổ chức dạy học

3.2.1. Hoạt động khởi động: (5 phút)

- GV cho HS làm bài tập trắc nghiệm đúng- sai
- GV cho HS chơi trò chơi thông qua HĐ trong sách H3.46

3.2.2. Hoạt động hình thành kiến thức

- GV cho Hs tìm hiểu định nghĩa và tính chất của hình thoi thông qua ví dụ và hình ảnh minh họa, thông qua câu hỏi phát vấn.
- GV cho HS tìm hiểu tính chất của hình thoi qua việc gấp, cắt hình thoi.
- HS rút ra tính chất của hình thoi: Tính chất về cạnh, góc, đường chéo.
- GV đưa ra bảng cho đã có sẵn tính chất của hình bình hành hs điền tính chất của hình thoi để từ đó HS thấy được điểm khác nhau cơ bản giữa hình bình hành và hình thoi để rút ra dấu hiệu nhận biết hình thoi.

3.2.3. Hoạt động trải nghiệm

HĐ 1: Tìm hiểu và xác định hình thoi từ thực tế

- HS quan sát các hình dạng xung quanh như viên gạch lát nền, cửa sổ, đồ trang trí có hình dạng tương tự hình thoi.
- Thảo luận về các tính chất của hình thoi và lý do nó được áp dụng vào thiết kế và đời sống

HĐ2: Trải nghiệm thực hành vẽ và xác định hình thoi

- Yêu cầu HS sử dụng thước kẻ và com pa để vẽ một hình thoi chính xác dựa trên các tính chất.
- HS thảo luận và rút ra quy tắc tạo hình thoi từ hai đường chéo.

HD 3: Ứng dụng hình thoi vào làm bài toán thực tế.

GV chia lớp thành các nhóm nhỏ, mỗi nhóm được cung cấp một hình thoi có sẵn và yêu cầu các nhóm thực hiện

- Đo và ghi nhận các cạnh và các góc của hình thoi
- Sử dụng dây và thước đo để kiểm tra tính chất hai đường chéo vuông góc với nhau và đường chéo là đường phân giác.
- Trình bày kết quả thông qua các nhóm.
- Dựa vào các thông số học sinh có thể tính được diện tích, chu vi của hình thoi.

3.2.4. Thảo luận và củng cố kiến thức

- GV dùng sơ đồ tư duy để chốt kiến thức
- GV cho HS làm một số bài tập trắc nghiệm để củng cố kiến thức.

3.2.5. Kiến nghị đề xuất, rút kinh nghiệm.

- Cần chú ý phân chia thời gian hợp lý cho phần lý thuyết và phần trải nghiệm, tạo thêm nhiều hoạt động trải nghiệm hơn để học sinh phát huy khả năng sáng tạo.

- Cần tăng cường việc ứng dụng các hoạt động trải nghiệm vào các bài học hình học khác

- Cần cải tiến các thiết bị, đồ dùng để hỗ trợ học sinh thực hành tốt hơn trong các hoạt động trải nghiệm.

KẾT LUẬN

Dạy học môn toán gắn liền với hoạt động trải nghiệm là một phương thức dạy học gắn liền với thực tế.

Thông qua dạy học hoạt động trải nghiệm không những giúp cho học sinh lĩnh hội kiến thức mà còn hình thành phát triển năng lực, kỹ năng cần thiết cho bản thân, đặc biệt năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo, từ đó giúp các em có nhiều sáng tạo trong đời sống và xã hội.

Tuy nhiên muốn thực hiện được thì giáo viên phải đầu tư rất nhiều thời gian vào việc chuẩn bị và còn phụ thuộc vào rất nhiều yếu tố khác như đối tượng học sinh, thời gian, nội dung bài, đồ dùng giảng dạy ...

Song đây cũng là một trong những định hướng đổi mới phương pháp dạy học theo chương trình GDPT2018, do vậy nhóm toán trường THCS Đồng Minh không ngừng học tập phương pháp dạy học, tham khảo tài liệu sách báo, học hỏi đồng nghiệp, tham gia các buổi tập huấn SGK mới, ôn tập các kiến thức bồi dưỡng giáo viên với một mong muốn chất lượng giảng dạy ngày càng được nâng cao, học sinh nắm được nội dung kiến thức cơ bản và biết vận dụng các kiến thức đã học vào giải quyết các tình huống trong thực tế.

Trên đây là báo cáo về “Dạy học gắn liền với hoạt động trải nghiệm Toán”^[1] trong chương trình GDPT 2018. Rất mong được sự chỉ đạo của các đồng chí lãnh đạo, các ý kiến chia sẻ của đồng chí giáo viên dạy Toán 8 đặc biệt các đồng chí trong Hội đồng bộ môn Toán trong toàn huyện.

Chúng tôi xin trân trọng cảm ơn!

Vĩnh Bảo, ngày 04 tháng 11 năm 2024
 NHÓM VIẾT BÁO CÁO
 Nhóm toán 8 Trường THCS Đồng Minh





Đạy học sinh trải nghiệm toán là một phương pháp rất hiệu quả giúp các em hiểu rõ hơn về các khái niệm toán học thông qua việc thực hành và áp dụng vào thực tế. Dưới đây là một số cách để tổ chức các hoạt động trải nghiệm toán cho học sinh:

1. Sử dụng trò chơi

- “Trò chơi số”: Tổ chức các trò chơi như bingo số, đếm số lượng đồ vật trong lớp học hoặc tìm kiếm số trong môi trường xung quanh.
- “Trò chơi logic”: Sử dụng các trò chơi như Sudoku hoặc cờ vua để phát triển tư duy logic và khả năng giải quyết vấn đề.

2. Thực hành ngoài trời

- “Khảo sát địa hình”: Dẫn học sinh ra ngoài để đo chiều cao của cây, khoảng cách giữa các điểm hoặc diện tích của một khu vực. Sử dụng thước dây và máy tính để tính toán.
- “Chơi với hình khối”: Sử dụng các khối hình (như hình lập phương, hình trụ) để tạo ra các cấu trúc khác nhau, từ đó giúp học sinh nhận biết và phân loại hình khối.

3. Dự án thực tế

- “Tính toán chi phí”: Yêu cầu học sinh lập kế hoạch cho một bữa tiệc nhỏ, bao gồm tính toán chi phí cho thực phẩm, đồ uống và trang trí.
- “Lập bảng biểu”: Học sinh có thể thu thập dữ liệu (như sở thích của bạn bè) và tạo bảng biểu hoặc biểu đồ thể hiện dữ liệu đó.

4. Sử dụng công nghệ

- “Phần mềm mô phỏng”: Sử dụng phần mềm hoặc ứng dụng giáo dục để mô phỏng các bài toán phức tạp hoặc tình huống thực tế.
- “Video hướng dẫn”: Tạo video hướng dẫn về các khái niệm toán học và yêu cầu học sinh tham gia vào các bài tập tương tác.

5. Kết hợp nghệ thuật

- “Vẽ hình học”: Khuyến khích học sinh vẽ tranh sử dụng các hình dạng hình học cơ bản.
- “Thực hiện dự án nghệ thuật”: Kết hợp toán với nghệ thuật bằng cách tạo ra những tác phẩm nghệ thuật có liên quan đến tỷ lệ, đối xứng và hình khối.

6. Thảo luận nhóm

Tổ chức thảo luận nhóm về các bài toán thực tiễn mà họ gặp phải trong cuộc sống hàng ngày và cùng nhau tìm giải pháp.

7. Khuyến khích sáng tạo

Cho phép học sinh tự thiết kế bài toán của riêng mình và trình bày cho cả lớp. Điều này không chỉ giúp củng cố kiến thức mà còn phát triển kỹ năng giao tiếp. Bằng cách kết hợp những phương pháp này, giáo viên có thể tạo ra một môi trường học tập thú vị và đầy cảm hứng cho học sinh khi trải nghiệm với môn Toán!