

ỦY BAN NHÂN DÂN QUẬN ĐỒ SƠN
TRƯỜNG TIỂU HỌC HỢP ĐỨC



BẢN MÔ TẢ SÁNG KIẾN

***“Tạo hứng thú học Toán cho học sinh lớp 3
thông qua các trò chơi học tập”***

Tác giả : ĐẶNG THỊ THU LAN

Trình độ chuyên môn: ĐẠI HỌC SƯ PHẠM

Chức vụ: GIÁO VIÊN

Nơi công tác: TRƯỜNG TIỂU HỌC HỢP ĐỨC

Năm học: 2024 - 2025

THÔNG TIN CHUNG VỀ SÁNG KIẾN

1. Tên sáng kiến: *“Tạo hứng thú học Toán cho học sinh lớp 3 thông qua các trò chơi học tập”*

2. Lĩnh vực áp dụng sáng kiến:

Áp dụng trong quá trình giảng dạy môn Toán lớp 3 và các môn học khác. Không những chỉ vận dụng dạy lớp 3 mà có thể sử dụng dạy các môn ở các khối lớp khác.

3. Tác giả

Họ và tên : ĐẶNG THỊ THU LAN

Ngày/tháng/năm sinh: 15/06/1987

Chức vụ, đơn vị công tác: Giáo viên Trường Tiểu học Hợp Đức.

Điện thoại: DD: 0984236420

Gmail : danglan1987@gmail.com

4. Đơn vị áp dụng sáng kiến:

Tên đơn vị : Trường Tiểu học Hợp Đức.

Địa chỉ : Tổ dân phố Bình Minh – Hợp Đức – Đồ Sơn – Hải Phòng

CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM

Độc lập - Tự do - Hạnh phúc

ĐƠN ĐỀ NGHỊ XÉT, CÔNG NHẬN SÁNG KIẾN

Năm học: 2024 - 2025

Kính gửi: - Hội đồng khoa học quận Đồ Sơn;

- Phòng Giáo dục và Đào tạo quận Đồ Sơn;

- Trường Tiểu học Hợp Đức.

Họ và tên: Đặng Thị Thu Lan

Chức vụ, đơn vị công tác: Giáo viên Trường Tiểu học Hợp Đức

Tên sáng kiến: *“Tạo hứng thú học Toán cho học sinh lớp 3 thông qua các trò chơi học tập”*

Lĩnh vực áp dụng sáng kiến: Áp dụng trong quá trình giảng dạy môn Toán lớp 3 và các môn học khác. Không những chỉ vận dụng dạy lớp 3 mà có thể sử dụng dạy các môn ở các khối lớp khác.

1. Đồng tác giả (Không có)

2. Đơn vị áp dụng sáng kiến

Tên đơn vị: Trường Tiểu học Hợp Đức

Địa chỉ: Số 5-Bình Minh-Hợp Đức-Đồ Sơn-Hải Phòng

I. Tính mới, tính sáng tạo :

- Một trong những định hướng đổi mới phương pháp dạy học theo hướng tích cực là ứng dụng công nghệ thông tin vào dạy học, điển hình là sử dụng giáo án điện tử. Ngày nay, trò chơi trên nền tảng ứng dụng công nghệ thông tin được sử dụng rất phổ biến bởi những tiện ích mà nó đem lại nhưng làm thế nào để mỗi giáo án điện tử có chất lượng, thực sự phát huy được hiệu quả, góp phần tạo hứng thú cho học sinh trong mỗi giờ học mà không gây sự nhàm chán thì cần sự sáng tạo, sự đầu tư nghiêm túc của giáo viên. Biện pháp đã làm rõ các bước tiến hành tổ chức trò chơi, xây dựng 1 số trò chơi trên nền tảng CNTT

- Biện pháp không trùng với nội dung của Biện pháp trong đơn đăng ký Biện pháp nộp trước; Chưa bị bộc lộ công khai trong các văn bản, sách báo, tài liệu kỹ thuật đến mức căn cứ vào đó có thể thực hiện ngay được; Không trùng với Biện pháp của người khác đã được áp dụng hoặc áp dụng thử, hoặc đưa vào kế hoạch áp dụng, phổ biến hoặc chuẩn bị các điều kiện để áp dụng, phổ biến; Chưa được quy định thành tiêu chuẩn, quy trình, quy phạm bắt buộc phải thực hiện.

II. Khả năng áp dụng, nhân rộng

- Các giải pháp này có thể áp dụng thực hiện ở môn Toán lớp 3 cũng như các lớp khác. Giải pháp không chỉ bó gọn trong môn Toán mà còn hỗ trợ rất tốt khi học các môn học khác.

- Các giải pháp trên không chỉ áp dụng tại trường Tiểu học Hợp Đức mà còn thực hiện ở tất cả các trường tiểu học khác.

III. Những thông tin cần được bảo mật: không

IV. Các điều kiện cần thiết để áp dụng sáng kiến:

- Các lớp học cần có đầy đủ trang thiết bị để việc Ứng dụng Công nghệ thông tin hiệu quả.
- Người giáo viên phải thực sự yêu nghề, luôn luôn nghiên cứu và tìm ra các hình thức tổ chức dạy học hiệu quả. Ngoài ra, giáo viên tích cực nghiên cứu các kỹ thuật dạy học tích cực để thực hiện cho hiệu quả.
- Trong các tiết học cần có nguồn năng lượng tích cực của cả giáo viên và học sinh.
- Giáo viên cần chuẩn bị những món quà để khen học sinh hàng ngày: Hoa khen, sticker, đồ dùng học tập, tranh tô màu,... Còn phụ huynh cần chuẩn bị những món quà nhỏ, tùy điều kiện có thể, hoặc hỏi thăm khen ngợi, âu yếm con mỗi ngày.
- Giáo viên và phụ huynh phải cùng một trí hướng, phối hợp nhịp nhàng trong quá trình rèn luyện.

V. Hiệu quả, lợi ích thu được do áp dụng giải pháp

5.1. Hiệu quả kinh tế :

- HS học tập tiếp thu bài tốt, gia đình không phải cho học sinh đi học thêm ở các trung tâm góp phần giảm chi phí cho gia đình.
- Phụ huynh khi thấy con em mình học tập tiến bộ nên yên tâm làm việc, góp phần tăng năng suất lao động.
- HS tiếp thu bài nhanh góp phần tiết kiệm thời gian.
- + Những em làm sai, làm không đúng mẫu đã giảm;
- + Chất lượng giải bài toán phép nhân, phép chia của các em tương đối đều;
- + Các em làm đúng, làm tăng lên
- + Các thầy cô giáo khi áp dụng sáng kiến này đều cảm thấy giờ hướng dẫn học sinh tập giải toán không còn nặng nề, khó khăn như trước nữa mà hứng thú, yêu thích giờ học toán hơn.

5.2. Hiệu quả về mặt xã hội :

- Sau hơn 1 học kỳ áp dụng Biện pháp thì các em tiến bộ rõ rệt hơn. Với những trò chơi tương tác tôi đã áp dụng trong những bài dạy bằng bài giảng trình chiếu, tôi đã nhận thấy kết quả thay đổi rõ rệt.
- Thứ nhất, về thái độ có nhiều học sinh chăm học bài cũ hơn vì các em sợ vòng quay tên ngẫu nhiên sẽ quay đúng tên mình. Khi đưa các trò chơi toán học vào trong lớp học không những giúp các em khắc sâu kiến thức mà còn giúp các em phát triển được nhiều phẩm chất như tình đoàn kết, thân ái, tính trung thực, tinh thần trách nhiệm và đã có sự tiến bộ rõ rệt, thu được kết quả cao trong các tiết học.
- Bên cạnh đó một số phụ huynh học sinh sau khi về nghe con kể cách kiểm tra của cô giáo đã gọi điện khen ngợi cô giáo đã làm con em biết lo và chăm học hơn. Họ còn hứa sẽ cùng với cô giáo động viên dạy bảo cho cháu học ở nhà nhiều để kịp với bạn bè.
- Về kết quả học tập thì số lượng học sinh hoàn thành tốt cũng cao hơn so với đầu năm. Điều này cho thấy việc thiết kế trò chơi tương tác để lồng ghép vào trong tiết học Toán là một bước đi đúng hướng.

- Biện pháp giúp nâng cao niềm yêu thích và tạo hứng thú, sự say mê trong học tập, phát huy khả năng tìm tòi, khám phá những kiến thức mới của các em; Ý thức học tập tiến bộ rõ rệt, các em chăm học, chịu khó, hứng thú nghe giảng hơn trước đây; Các em được thoải mái tham gia vào hoạt động học tập, giờ học cũng bớt sự căng thẳng khô khan; năng lực học toán và hợp tác nhóm tăng cao; Các em ghi vở rõ ràng, sạch đẹp, ngắn gọn và đầy đủ kiến thức.

5.3. Giá trị làm lợi khác :

- Sáng kiến này góp phần giúp HS rèn luyện tư duy, tăng tình đoàn kết, đồng thời cũng giúp các em khắc sâu kiến thức, từ đó nâng cao khả năng học tập môn Toán. Thông qua việc học mà chơi, chơi mà học giúp học sinh tự tin hơn trong giải toán, nhờ đó học sinh phát huy được tư duy và nâng cao năng lực sáng tạo, bước đầu hình thành cho học sinh niềm say mê nghiên cứu khoa học.

- Giáo viên thêm yêu nghề mến trẻ, học sinh thích đến trường, phụ huynh tin tưởng hơn vào giáo dục, sẵn sàng đóng góp xây dựng nhà trường ngày càng khang trang hơn. Các ban ngành đoàn thể thêm tin tưởng vào nhà trường, giúp đỡ nhà trường trong việc trang bị thêm cơ sở vật chất hiện đại giúp các con có môi trường học tập tốt nhất.

Hợp Đức, ngày 16 tháng 1 năm 2025

CƠ QUAN ĐƠN VỊ

NGƯỜI NỘP ĐƠN

ÁP DỤNG SÁNG KIẾN

(xác nhận)

.....
.....
.....
.....
.....

Đặng Thị Thu Lan

I. Mô tả giải pháp đã biết :

Mỗi môn học ở Tiểu học đều góp phần vào việc hình thành và phát triển những cơ sở ban đầu, rất quan trọng của nhân cách con người Việt Nam. Toán học với tư cách là môn khoa học nghiên cứu một số mặt của thế giới hiện thực, có một hệ thống kiến thức cơ bản và phương pháp nhận thức cơ bản rất cần thiết cho đời sống, sinh hoạt, lao động. Đó cũng là những công cụ rất cần thiết để học các môn học khác và tiếp tục nhận thức thế giới xung quanh và để hoạt động có hiệu quả trong thực tiễn.

Môn Toán có ảnh hưởng đến nhiều mặt. Nó có khả năng để phát triển tư duy lôgic, bồi dưỡng và phát triển những thao tác trí tuệ cần thiết để nhận thức thế giới hiện thực như trừu tượng hóa, khái quát hóa, phân tích, tổng hợp, so sánh dự đoán, chứng minh và bác bỏ. Nó có vai trò to lớn trong việc rèn luyện phương pháp suy nghĩ, phương pháp suy luận, phương pháp giải quyết vấn đề có căn cứ khoa học, toàn diện, chính xác. Toán học có tác dụng trong việc phát triển trí thông minh, tư duy độc lập, linh hoạt, sáng tạo. Toán học góp phần rèn luyện tư duy trong mọi lĩnh vực hoạt động của con người, góp phần giáo dục ý trí và những đức tính như cần cù nhẫn nại, ý thức vượt khó khăn.

Với mục tiêu giáo dục hiện nay đòi hỏi phải đổi mới phương pháp dạy học môn toán ở bậc Tiểu học theo hướng phát huy tính tích cực, chủ động sáng tạo của học sinh. Vì vậy người giáo viên phải gây được hứng thú học tập cho các em bằng cách lôi cuốn các em tham gia vào các hoạt động học tập. Trong đó, trò chơi học tập là một hoạt động mà các em hứng thú nhất. Trò chơi phù hợp với tâm sinh lý học sinh, giúp chống mệt mỏi; Tăng cường khả năng thực hành, vận dụng kiến thức đã học; Phát triển hứng thú, tập thói quen tập trung, tính độc lập, ham hiểu biết và khả năng suy luận. Thông qua các trò chơi, các em sẽ lĩnh hội được những tri thức toán học một cách dễ dàng, củng cố, khắc sâu kiến thức một cách vững chắc, tạo cho các em niềm say mê, hứng thú trong học tập. Vì vậy giáo viên phải áp dụng những biện pháp dạy học phù hợp với các đối tượng học sinh thì khẳng định được rằng chất lượng học tập môn Toán sẽ được nâng lên.

Trong thực tế giảng dạy và chủ nhiệm học sinh lớp 3A5 năm học 2023 – 2024 tôi nhận thấy có 1 số thuận lợi và khó khăn như sau:

a. Ưu điểm:

- Nhà trường luôn động viên, khích lệ và tạo điều kiện tốt nhất để giáo viên chúng tôi thực hiện đổi mới phương pháp dạy học.
- Cơ sở vật chất, trang thiết bị dạy học đầy đủ cơ bản đáp ứng được yêu cầu đổi mới.
- Đa số phụ huynh học sinh đồng thuận, ủng hộ và luôn phối hợp với giáo viên trong quá trình giáo dục học sinh.
- Học sinh có nề nếp, có ý thức học tập tốt.
- Cơ bản học sinh biết đọc, biết viết và hiểu nội dung bài Toán sau khi thực hiện, chất lượng học sinh biết tính toán chiếm đa số. Học sinh đoàn kết và có ý thức hỗ trợ nhau khi học môn Toán.

b. Hạn chế:

- Trong lớp vẫn còn một số học sinh nhút nhát, chậm tiến, chưa chủ động, chưa tích cực và ngại tham gia trò chơi, tham gia các hoạt động tập thể nên việc ghi nhớ, khắc sâu kiến thức bài học còn gặp khó khăn.

- Trình độ học sinh trong lớp không đồng đều. Nhiều học sinh chỉ làm bài tập cá nhân, khi làm riêng biệt còn tính toán hơi chậm và không chịu học hỏi

- Nhiều học sinh còn chưa chủ động tự học và khám phá kiến thức.

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

1.Nội dung giải pháp

Qua quá trình công tác giảng dạy và chủ nhiệm lớp 3 tôi thấy: Học tập không nhất thiết phải đi kèm với sự căng thẳng và áp lực. Trái lại, khi được tiếp cận với Toán học thông qua các hoạt động vui chơi, các em có thể phát triển sự hứng thú và niềm vui trong quá trình học tập. Các trò chơi toán học không chỉ giúp làm giảm căng thẳng cho các em, mà còn tạo ra một môi trường học tập thoải mái, khuyến khích trẻ khám phá và tiếp thu kiến thức một cách tự nhiên. Khi được tham gia vào những hoạt động vui vẻ và thách thức trí tuệ, các em sẽ cảm thấy hấp dẫn và thích thú với môn Toán. từ đó, môn toán sẽ không trở thành gánh nặng trong tâm lý của các em.

Hơn nữa, việc sử dụng trò chơi trong dạy và học Toán còn có thể tạo ra những trải nghiệm tích cực, giúp các em cộng, trừ, nhân, chia một cách hiệu quả hơn. Các em sẽ có cơ hội vận dụng và củng cố các khái niệm toán học một cách sáng tạo. Trò chơi Toán học không chỉ giúp trẻ nâng cao kiến thức và kỹ năng về môn học này, mà giúp tăng cường sự tự tin và lòng tự trọng. Khi trẻ hoàn thành các trò chơi Toán học, các em sẽ cảm thấy một sự thỏa mãn và tự hào về bản thân. Điều này giúp củng cố niềm tin của trẻ vào khả năng học tập và giải quyết vấn đề của chính mình. Khi trẻ cảm thấy tự tin hơn, các em sẽ trở nên nhiệt huyết và tích cực hơn trong quá trình học tập.

Vậy làm thế nào để vượt qua những khó khăn, thử thách và khắc phục các mặt hạn chế để đưa chất lượng giáo dục nâng lên. Sau mỗi một năm học thực nghiệm bản thân tôi lại ghi lại những ưu điểm và hạn chế và tìm hướng khắc phục hạn chế đó trong năm học tiếp theo. Cứ như vậy, tôi đã có được những giải pháp tối ưu để giúp học sinh qua mỗi một năm học chủ động hơn, tích cực hơn, kỹ năng tính toán tốt hơn. Sau đây tôi xin chia sẻ để các bạn đồng nghiệp cùng tham khảo:

Giải pháp 1.Nguyên tắc dạy học thông qua chơi

Tạo ra môi trường an toàn và hỗ trợ: Môi trường học tập thông qua chơi cần phải được tạo ra một cách an toàn và hỗ trợ, nơi mà học sinh cảm thấy thoải mái để tham gia và khám phá. Giáo viên cần phải đảm bảo rằng không có sự áp đặt hoặc áp lực nào đối với học sinh trong quá trình chơi.

Khuyến khích sự tò mò và sáng tạo: Trò chơi nên được thiết kế để khuyến khích sự tò mò và sáng tạo của học sinh. Các hoạt động chơi nên mở ra cơ hội cho học sinh khám phá, đặt câu hỏi và tìm kiếm các giải pháp sáng tạo.

Tạo cơ hội cho học sinh tự tìm hiểu: Thay vì chỉ truyền đạt kiến thức, giáo viên nên giúp học sinh tự tìm hiểu thông qua trò chơi. Bằng cách này, học sinh có thể phát triển kỹ năng nghiên cứu và tự học, giúp họ trở thành người học tự chủ và có khả năng thích ứng với môi trường học tập đa dạng.

Tạo điều kiện cho học sinh hợp tác và tương tác: Trò chơi thường tạo ra cơ hội cho học sinh hợp tác và tương tác với nhau. Điều này giúp phát triển kỹ năng giao tiếp, làm việc nhóm và giải quyết xung đột, từ đó tạo ra một môi trường học tập tích cực và trải nghiệm đa chiều.

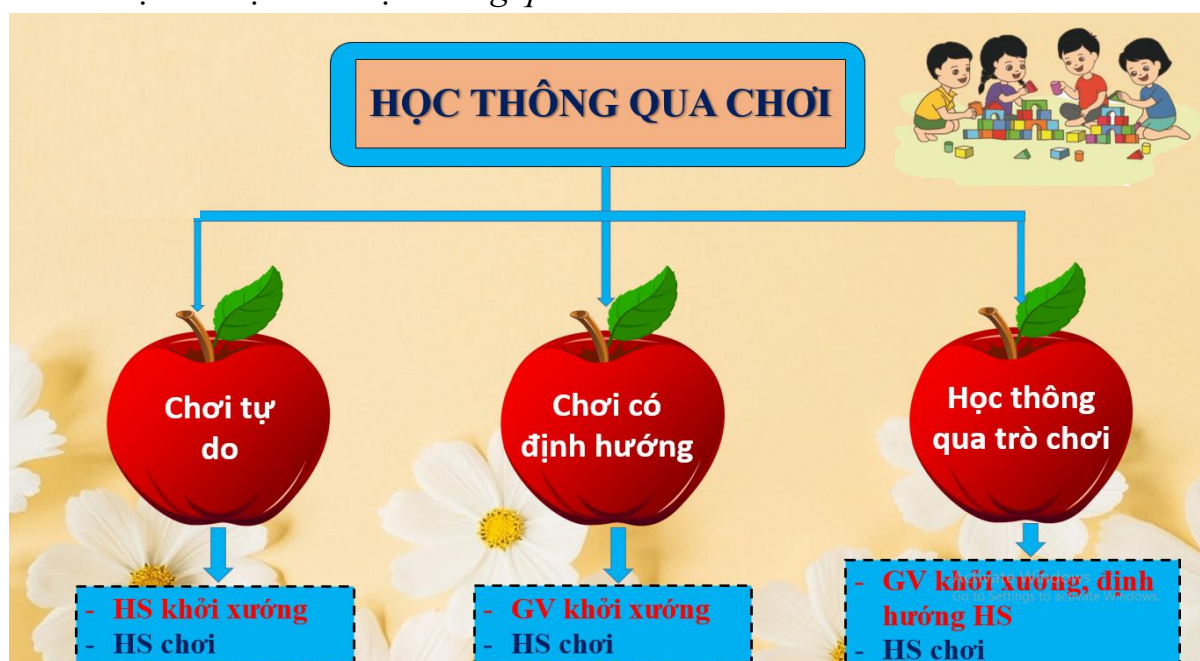
Phản hồi tích cực và khích lệ: Giáo viên cần phải cung cấp phản hồi tích cực và khích lệ trong quá trình chơi. Những lời khen ngợi và sự ủng hộ từ giáo viên có thể giúp học sinh cảm thấy tự tin hơn và tiếp tục khám phá và học hỏi.

Liên kết với mục tiêu học tập: Mặc dù việc chơi là vui vẻ, nhưng cần phải có một liên kết rõ ràng với mục tiêu học tập. Trò chơi nên được thiết kế để giúp học sinh đạt được các mục tiêu học tập cụ thể và phát triển những kỹ năng và kiến thức cần thiết.

Tóm lại, việc áp dụng nguyên tắc dạy học thông qua chơi đòi hỏi sự linh hoạt và sáng tạo từ giáo viên, cũng như sự hỗ trợ và khích lệ từ môi trường học tập. Quan trọng nhất là việc giữ cho trải nghiệm học tập thông qua chơi là một trải nghiệm tích cực và ý nghĩa đối với học sinh.

Giải pháp 2. Một số loại hình học thông qua chơi

- Một số loại hình học thông qua chơi đó là:



Trong phạm vi đề tài, tôi lựa chọn nhiều hình thức chơi có định hướng và học thông qua chơi.

Giải pháp 3. Tổ chức học thông qua chơi theo tiến trình tiết học.

***Vận dụng các trò chơi tạo không khí thoải mái, thân thiện, tích cực cho học sinh khi bước vào tiết học (Phần khởi động)**

- Khởi động tiết học được bắt đầu với không khí thoải mái, vui tươi tạo hứng thú cho học sinh sẽ phát huy được tốt nhất khả năng tập trung. Từ đó tạo tiền đề để học sinh chủ động trong hoạt động học.

- Cụ thể khi thực hiện trò chơi tôi phải chuẩn bị như sau:

- Chuẩn bị trò chơi: Nêu tên trò chơi tên trò chơi phải gần gũi và hướng về yêu quý động vật.

Nghiên cứu kĩ xem trò chơi cần những phương tiện gì? Câu lệnh gì?

Cách thức chơi. Luật chơi. Hướng dẫn học sinh chơi, thời gian chơi.

- Nguyên tắc của trò chơi:

Trò chơi mang ý nghĩa giáo dục. Nhằm mục đích khởi động để ôn lại kiến thức đã học liên quan đến bài mới. Các hình thức trò chơi phải đa dạng phong phú, gây được sự hứng thú với học sinh, làm sao thi đua mà không căng thẳng, vui mà học toán thực thụ.

Ví dụ 1: Khi dạy Bài 11: Bảng nhân 8, bảng chia 8 (SGK- trang 33 - Bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống)

Phần Khởi động: Tôi tổ chức cho học sinh chơi trò chơi: **Giải cứu cá heo**

**Mục đích*

- Ôn luyện lại các phép tính trong bảng nhân 7, bảng chia 7.
- Rèn kỹ năng phản xạ nhanh cho học sinh

**Chuẩn bị:* Tôi thiết kế trò chơi trên powerpoint gồm 1 bức tranh có hình chú cá heo.

Với mỗi chặng đường chúng ta phải vượt qua một câu hỏi:



+ Câu 1: Kết quả của phép tính 7×8 :

- A. 15 B. 56 C. 64

+ Câu 2: Có 63 bông hoa cắm đều và 7 lọ. Hỏi mỗi lọ có bao nhiêu bông hoa?

- A. 56 B. 9 C. 8

+ Câu 3: Bố Lan đi công tác 4 tuần. Hỏi bố Lan đi công tác bao nhiêu ngày?

- A. 11 B. 48 C. 28

Cách chơi:

- Trò chơi này, tôi tổ chức cho cả lớp cùng tham gia. học sinh nào giơ tay nhanh sẽ được quyền trả lời.

- Giới thiệu trò chơi :

- Sau đó tôi đưa ra các câu hỏi, tổ chức cho học sinh chơi và tổng kết trò chơi.

Qua trò chơi này giúp các em nhớ lại và khắc sâu hơn kiến thức của bảng nhân 7, bảng chia 7.

Trò chơi học tập này được sử dụng như một phương pháp tổ chức cho học sinh nhớ lại và khắc sâu hơn kiến thức đã học. Đây là một cầu nối để dẫn dắt vào bài mới một cách nhẹ nhàng, tự nhiên.

Ví dụ 2: Khi dạy “*Ôn tập hình học và đo lường*”: tôi cho các em lắng nghe giai điệu bài hát “*Con đường tới trường*” do nhạc sỹ Trương Nhã Thy sáng tác. Sau khi lắng nghe bài hát, các em cảm nhận được nội dung bài hát, để tạo tiết học sôi nổi và thu hút hơn, tôi tổ chức trò chơi: “*Bạn nào nghe giỏi nhất*” trả lời nhanh các câu hỏi

như: Trong bài hát nhắc đến thông tin gì? Bạn nhỏ đã thực hiện các công việc trong bài hát như thế nào?,... tôi đã kết hợp sử dụng phương pháp hỏi đáp nhanh, trắc nghiệm để dẫn dắt vào nội dung bài với một tâm thế thoải mái, vui vẻ. Từ đó các em tham gia bài học một cách hứng thú, tích cực, chủ động hơn góp phần tạo cho tiết học rất nhẹ nhàng và hiệu quả.

Trò chơi học tập này được sử dụng như một phương pháp tổ chức cho học sinh học tập thông qua việc lắng nghe một bài hát liên quan đến nội dung bài học. Đây là hình thức học tập nhẹ nhàng đồng thời kích thích được năng khiếu của một số học sinh. Khi các em cùng nhau hát hoặc nghe người khác hát thì sẽ rất vui. Điều này đồng nghĩa với việc dẫn dắt các em vào thế giới bài học một cách dễ dàng, tạo hứng thú sinh động cho bài học mới. Đồng thời, nó cũng phù hợp với những giờ dạy đòi hỏi không khí sôi nổi. Việc để các em chìm đắm vào trong những giai điệu âm nhạc sẽ là một cách thú vị để các em giảm căng thẳng, góp phần thăng bằng cảm xúc, tạo những rung động thẩm mỹ. Sau khi nghe bài hát xong, giáo viên tổ chức trò chơi nhỏ như **“Ai nghe giỏi”** đồng thời áp dụng phương pháp vấn đáp trả lời nhanh cho các em để liên hệ vào bài mới thật sâu sắc.

Những trò chơi ở phần khởi động có tác dụng tạo không khí hứng khởi, vui tươi và tâm thế thoải mái nhất cho mỗi học sinh trước khi vào bài mới. Giáo viên cần chuẩn bị chu đáo, lựa chọn, thay đổi trò chơi linh hoạt để học sinh không bị nhàm chán.

***Vận dụng các trò chơi để giúp học sinh chiếm lĩnh kiến thức mới một cách nhẹ nhàng và dễ dàng hơn (Phần khám phá)**

- Thông qua chơi học sinh không ngừng học hỏi và kết nối được với môi trường xung quanh qua cách học tập hứng thú có ý nghĩa và thúc đẩy sự tham gia tích cực tạo nhiều cơ hội trải nghiệm của học sinh qua trò chơi thì các em dễ dàng chiếm lĩnh được kiến thức mới một cách nhẹ nhàng, hiệu quả. Đặc biệt học thông qua chơi rất hiệu quả trong một số tiết học STEM.

Ví dụ: khi dạy Bài 47: STEM: Làm đồng hồ sử dụng số La Mã.

Phần khám phá: Tôi tổ chức cho học sinh chơi trò chơi: **Ai thông minh**

***Mục đích**

- Học sinh nhận biết được Các chữ số La Mã.
- Rèn kỹ năng phản xạ nhanh cho học sinh

***Chuẩn bị:** Giáo viên chuẩn bị in sẵn 17 tờ giấy in sẵn 2 mặt đồng hồ số La Mã và đồng hồ số tự nhiên. Để học sinh đổ nhau theo nhóm đôi.

Cách chơi:

- Trò chơi này, tôi tổ chức cho cả lớp cùng tham gia.
- Giới thiệu trò chơi- luật chơi :
- Sau đó tôi cho học sinh chơi, lần lượt học sinh đổ nhau theo nhóm đôi. Sau đó cho 1-2 nhóm đổ nhau trên bảng lớp.

Qua trò chơi này giúp các em chiếm lĩnh hình thành kiến thức mới về số La Mã và nhận biết được giá trị tương ứng của chữ số La Mã và chữ số tự nhiên.

Trò chơi học tập này được sử dụng như một phương pháp tổ chức cho học sinh khám phá và chiếm lĩnh kiến thức mới. Đây là một phương pháp có tác dụng cho các

em hình thành kiến thức bài mới dễ dàng và có hiệu quả cao.

Ví dụ: khi dạy Bài 50: Chu vi hình chữ nhật, hình vuông (tiết 2)

Phần khám phá: Tôi tổ chức cho học sinh chơi trò chơi: ***Tập làm kĩ sư***

****Mục đích***

- Học sinh hình thành được khái niệm về chu vi hình chữ nhật, hình vuông.
- Rèn kĩ năng phản xạ nhanh cho học sinh

****Chuẩn bị:*** Giáo viên chuẩn bị thước dây.

Cách chơi:

- Trò chơi này, tôi tổ chức cho cả lớp cùng tham gia.
- Giới thiệu trò chơi- luật chơi:
- Sau đó tôi cho học sinh chơi theo nhóm 4 - học sinh đo độ dài đường viền các đồ vật: Trang bìa sách giáo khoa Toán 3, mặt bàn học, hộp bút, viên gạch lát nền.
- Phân công 1 học sinh làm thư kí, 2-3 học sinh đo và đọc kết quả. Sau đó học sinh tính chu vi của các hình vừa đo và báo cáo, so sánh kết quả.
- Giáo viên nhận xét đánh giá tuyên dương học sinh.

Qua trò chơi này giúp các em chiếm lĩnh hình thành kiến thức mới về cách tính chu vi hình chữ nhật, hình vuông.

Trò chơi học tập này được sử dụng như một phương pháp tổ chức cho học sinh khám phá và chiếm lĩnh kiến thức mới. Đây là một phương pháp có tác dụng cho các em hình thành kiến thức bài mới dễ dàng và có hiệu quả cao.

Như vậy sử dụng trò chơi trong phần khám phá giúp học sinh dễ dàng hình thành được kiến thức qua kĩ năng tích lũy được ở mỗi trò chơi. Học sinh chủ động chiếm lĩnh, hiểu và khắc sâu kiến thức. Từ đó giúp giáo viên dễ dàng thực hiện được những yêu cầu cần đạt của bài học. Có tác dụng giúp học sinh hệ thống lại kiến thức đã học.

*** Vận dụng các trò chơi để giúp học sinh củng cố, khắc sâu kiến thức của bài học (Phần hoạt động nối tiếp)**

- Sử dụng trò chơi này để nhằm mục đích củng cố, khắc sâu trọng tâm của bài học một cách dễ dàng nhất.

Ví dụ: khi dạy Bài 5: Bảng nhân 3, bảng chia 3 (tiết 1)

Phần củng cố: Tôi tổ chức cho học sinh chơi trò chơi: ***Trang trí bánh kem.***

****Mục đích***

- Củng cố khắc sâu kiến thức của bảng nhân 3.
- Rèn kĩ năng phản xạ nhanh cho học sinh

**Chuẩn bị:* Tôi thiết kế trò chơi trên powerpoint gồm 6 quả dâu tương ứng với 6 phép tính và 6 bánh kem.



- Để trang trí được bánh kem chúng ta phải vượt qua 6 câu hỏi:

+ Câu 1: Kết quả của phép tính $3 \times 5 =$

+ Câu 2: Kết quả của phép tính $3 \times 2 =$

+ Câu 3: Kết quả của phép tính $3 \times 6 =$

+ Câu 4: Kết quả của phép tính $3 \times 3 =$

+ Câu 5: Kết quả của phép tính $3 \times 7 =$

+ Câu 6: Kết quả của phép tính $3 \times 9 =$

Cách chơi:

- Trò chơi này, tôi tổ chức cho học sinh tham gia. học sinh nào giờ tay nhanh sẽ được quyền trả lời.

- Giới thiệu trò chơi - luật chơi:

- Sau đó tôi đưa ra các câu hỏi, tổ chức cho học sinh chơi và tổng kết trò chơi.

Qua trò chơi này giúp các em nhớ lại và khắc sâu hơn kiến thức của bảng nhân

3.

Ví dụ: khi dạy Bài 12: Bảng nhân 9, bảng chia 9 (tiết 2)

Phần củng cố: Tôi tổ chức cho học sinh chơi trò chơi: **Truyền điện.**

**Mục đích*

- Củng cố khắc sâu kiến thức của bảng chia 9.

- Rèn kỹ năng phản xạ nhanh cho học sinh

**Chuẩn bị:*

Cách chơi:

- Trò chơi này, tôi tổ chức cho tất cả học sinh tham gia.

- Giới thiệu trò chơi - luật chơi :

- Sau đó tôi tổ chức cho học sinh chơi và tổng kết trò chơi.

Qua trò chơi này giúp các em nhớ lại và khắc sâu hơn kiến thức của bảng chia 9.

Trò chơi học tập này được sử dụng như một phương pháp tổ chức cho học sinh giúp các em nhớ lại và khắc sâu hơn kiến thức đã học. Đây là một phương pháp có tác dụng cho các em củng cố khắc sâu kiến thức của bài học.

Những trò chơi được sử dụng để củng cố kiến thức, mang tính tổng hợp kiến thức trọng tâm của bài học.

Giải pháp 4. Vận dụng các trò chơi để giúp học sinh khởi động, khám phá và củng cố, khắc sâu kiến thức của bài học theo game show liên hoàn trong cả bài học.

- Sử dụng trò chơi này để nhằm mục đích tạo hứng thú cho học sinh chủ động khám phá, chiếm lĩnh kiến thức mới và củng cố, khắc sâu trọng tâm của bài học một cách dễ dàng và hiệu quả nhất.

Ví dụ: Khi dạy bài Ôn tập hình học và đo lường

Tôi thiết kế giáo án điện tử xuyên suốt theo một rạp xiếc vui nhộn:

-Mở đầu là lời mời chào hấp dẫn của một chú hề:



- Học sinh hoàn thành phần a bài 1, được xem tiết mục Khỉ múa bóng.
- Học sinh hoàn thành phần b bài 1, được xem tiết mục Voi nhảy cầu.
- Tương tự như vậy với các bài tập.

Khi học sinh hoàn thành bài 4, 5 sẽ được xem video chiếu một số tiết mục xiếc thú vui nhộn tại 1 rạp xiếc.

Qua tiết học này, tôi thấy học sinh rất hứng thú hoàn thành các bài tập đề được



xem tiếp các tiết mục xiếc.

Như vậy việc sử dụng trò chơi này sẽ tạo hứng thú, sự thích thú và lôi cuốn trong toàn bộ tiết học. Từ đó giúp học sinh có thể tư duy, ghi nhớ nội dung bài học một cách dễ dàng và củng cố trọng tâm kiến thức của bài học đạt hiệu quả cao.

Giải pháp 5. Thực hiện tích hợp với các môn học khác và ứng dụng trong thực tế.

- Môn Toán góp phần hình thành và phát triển phẩm chất, năng lực học sinh; phát triển kiến thức, kỹ năng then chốt và tạo cơ hội để học sinh được trải nghiệm, vận dụng Toán học vào thực tiễn, tạo lập sự kết nối giữa các ý tưởng Toán học, giữa Toán học với thực tiễn, giữa Toán học với các môn học khác như môn Tiếng Việt, Tự nhiên và xã hội, Hoạt động trải nghiệm,... Vì vậy các kiến thức, kỹ năng Toán học cần được liên kết với nhau, tích hợp và bổ trợ cho các môn học, các lĩnh vực tri thức khác nhằm giúp học sinh không chỉ có kiến thức, kỹ năng Toán học mà còn có thể vận dụng, thực hành vào trong cuộc sống hằng ngày. Từ đó học sinh tích lũy được kinh nghiệm trong thực tế và các kinh nghiệm đó sẽ bền vững.

Ví dụ khi dạy: Bài 68: Tiền Việt Nam (tập 2 - Bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống)

Trò chơi: Đi siêu thị

***Mục đích**

- Giúp học sinh tự chủ động khám phá kiến thức và vận dụng vào cuộc sống.
- Rèn kỹ năng phản xạ nhanh cho học sinh

**Chuẩn bị:* - Tôi chuẩn bị trò chơi trên powerpoint với các món đồ dùng



Cách chơi:

- Trò chơi này, tôi tổ chức cho tất cả học sinh tham gia.
- Giới thiệu trò chơi - luật chơi : (giả định mỗi học sinh có số tiền 100.000đ. Các em đi siêu thị và sẽ được mua những món đồ tùy ý mà các em cần. Học sinh chơi – Học sinh chia sẻ cho nhau – Báo cáo kết quả. Sau đó giáo viên rút bớt số tiền còn lại là 50.000đ – yêu cầu học sinh lựa chọn các món đồ cần thiết và bỏ lại những món đồ không thật cần thiết.

- Sau đó tôi tổ chức cho học sinh chơi và tổng kết trò chơi.

Qua trò chơi này giúp các em vận dụng vào cuộc sống hằng ngày mua các đồ dùng cần thiết cho bản thân và cho gia đình.

Trò chơi này được sử dụng để giúp các em vận dụng kiến thức đã học vào thực tiễn. Ngoài ra còn giúp học sinh ý thức sử dụng tiền đúng cách và tiết kiệm tiền.

Giải pháp 6. Lưu ý khi sử dụng các giải pháp tổ chức học thông qua chơi nhằm tạo hứng thú cho học sinh.

Trong quá trình dạy học tôi có 1 số lưu ý rút ra cho bản thân và đồng nghiệp như sau:

- Không phải bất kì một tiết học nào cũng sử dụng tất cả các trò chơi trên.
- Không phải một trò chơi sử dụng cho tất cả các bài.
- Thường xuyên thay đổi linh hoạt hình thức tổ chức các trò chơi (hình thức, số lượng) để tạo hứng thú và sự mới mẻ thu hút học sinh tham gia chơi. Từ đó giúp nâng cao hiệu quả của trò chơi.
- Với những bài (*Luyện tập chung hoặc Ôn tập*) có thể sử dụng thành một game show các trò chơi liên hoàn.
- Không phải trò chơi nào cũng có thể sử dụng trong phạm vi lớp học (giáo viên lưu ý cân nhắc, lựa chọn linh hoạt các trò chơi trong lớp học để học sinh tham gia chơi tốt nhất).
- Không nên quá lạm dụng nhiều trò chơi trong 1 tiết học khiến học sinh cảm thấy chán và không còn hứng thú.

2. Tính mới, tính sáng tạo :

Một trong những định hướng đổi mới phương pháp dạy học theo hướng tích cực là ứng dụng công nghệ thông tin vào dạy học, điển hình là sử dụng giáo án điện tử. Ngày nay, trò chơi trên nền tảng ứng dụng công nghệ thông tin được sử dụng rất phổ biến bởi những tiện ích mà nó đem lại nhưng làm thế nào để mỗi giáo án điện tử có

chất lượng, thực sự phát huy được hiệu quả, góp phần tạo hứng thú cho học sinh trong mỗi giờ học mà không gây sự nhàm chán thì cần sự sáng tạo, sự đầu tư nghiêm túc của giáo viên. Biện pháp đã làm rõ các bước tiến hành tổ chức trò chơi, xây dựng 1 số trò chơi trên nền tảng CNTT

Biện pháp không trùng với nội dung của Biện pháp trong đơn đăng ký Biện pháp nộp trước; Chưa bị bộc lộ công khai trong các văn bản, sách báo, tài liệu kỹ thuật đến mức căn cứ vào đó có thể thực hiện ngay được; Không trùng với Biện pháp của người khác đã được áp dụng hoặc áp dụng thử, hoặc đưa vào kế hoạch áp dụng, phổ biến hoặc chuẩn bị các điều kiện để áp dụng, phổ biến; Chưa được quy định thành tiêu chuẩn, quy trình, quy phạm bắt buộc phải thực hiện.

3. Khả năng áp dụng, nhân rộng

Các giải pháp này có thể áp dụng thực hiện ở môn Toán lớp 3 cũng như các lớp khác. Giải pháp không chỉ bó gọn trong môn Toán mà còn hỗ trợ rất tốt khi học các môn học khác.

Các giải pháp trên không chỉ áp dụng tại trường Tiểu học Hợp Đức mà còn thực hiện ở tất cả các trường tiểu học khác.

4. Hiệu quả, lợi ích thu được do áp dụng giải pháp

4.1. Hiệu quả kinh tế :

- HS học tập tiếp thu bài tốt, gia đình không phải cho học sinh đi học thêm ở các trung tâm góp phần giảm chi phí cho gia đình.

- Phụ huynh khi thấy con em mình học tập tiến bộ nên yên tâm làm việc, góp phần tăng năng suất lao động.

- HS tiếp thu bài nhanh góp phần tiết kiệm thời gian.

+ Những em làm sai, làm không đúng mẫu đã giảm;

+ Chất lượng giải bài toán phép nhân, phép chia của các em tương đối đều;

+ Các em làm đúng, làm tăng lên

+ Các thầy cô giáo khi áp dụng sáng kiến này đều cảm thấy giờ hướng dẫn học sinh tập giải toán không còn nặng nề, khó khăn như trước nữa mà hứng thú, yêu thích giờ học toán hơn.

4.2. Hiệu quả về mặt xã hội :

- Sau hơn 1 học kì áp dụng Biện pháp thì các em tiến bộ rõ rệt hơn. Với những trò chơi tương tác tôi đã áp dụng trong những bài dạy bằng bài giảng trình chiếu, tôi đã nhận thấy kết quả thay đổi rõ rệt.

- Thứ nhất, về thái độ có nhiều học sinh chăm học bài cũ hơn vì các em sợ vòng quay tên ngẫu nhiên sẽ quay đúng tên mình. Khi đưa các trò chơi toán học vào trong lớp học không những giúp các em khắc sâu kiến thức mà còn giúp các em phát triển được nhiều phẩm chất như tình đoàn kết, thân ái, tính trung thực, tinh thần trách nhiệm và đã có sự tiến bộ rõ rệt, thu được kết quả cao trong các tiết học.

- Bên cạnh đó một số phụ huynh học sinh sau khi về nghe con kể cách kiểm tra của cô giáo đã gọi điện khen ngợi cô giáo đã làm con em biết lo và chăm học hơn. Họ còn hứa sẽ cùng với cô giáo động viên dạy bảo cho cháu học ở nhà nhiều để kịp với bạn bè.

- Về kết quả học tập thì số lượng học sinh hoàn thành tốt cũng cao hơn so với đầu năm. Điều này cho thấy việc thiết kế trò chơi tương tác để lồng ghép vào trong tiết học Toán là một bước đi đúng hướng.

- Biện pháp giúp nâng cao niềm yêu thích và tạo hứng thú, sự say mê trong học tập, phát huy khả năng tìm tòi, khám phá những kiến thức mới của các em; Ý thức học tập tiến bộ rõ rệt, các em chăm học, chịu khó, hứng thú nghe giảng hơn trước đây; Các em được thoải mái tham gia vào hoạt động học tập, giờ học cũng bớt sự căng thẳng khô khan; năng lực học toán và hợp tác nhóm tăng cao; Các em ghi vở rõ ràng, sạch đẹp, ngắn gọn và đầy đủ kiến thức.

4.3. Giá trị làm lợi khác :

- Sáng kiến này góp phần giúp HS rèn luyện tư duy, tăng tình đoàn kết, đồng thời cũng giúp các em khắc sâu kiến thức, từ đó nâng cao khả năng học tập môn Toán. Thông qua việc học mà chơi, chơi mà học giúp học sinh tự tin hơn trong giải toán, nhờ đó học sinh phát huy được tư duy và nâng cao năng lực sáng tạo, bước đầu hình thành cho học sinh niềm say mê nghiên cứu khoa học.

- Giáo viên thêm yêu nghề mến trẻ, học sinh thích đến trường, phụ huynh tin tưởng hơn vào giáo dục, sẵn sàng đóng góp xây dựng nhà trường ngày càng khang trang hơn. Các ban ngành đoàn thể thêm tin tưởng vào nhà trường, giúp đỡ nhà trường trong việc trang bị thêm cơ sở vật chất hiện đại giúp các con có môi trường học tập tốt nhất.

**CƠ QUAN ĐƠN VỊ
ÁP DỤNG SÁNG KIẾN
(xác nhận)**

.....
.....
.....
.....
.....
.....

**TÁC GIẢ
(Kí tên)**

Đặng Thị Thu Lan

[illegible]