

MỤC LỤC

A. PHẦN MỞ ĐẦU	
1. Lý do chọn đề tài	2
2. Mục đích nghiên cứu	3
3. Nhiệm vụ nghiên cứu	3
4. Phạm vi nghiên cứu	4
5. Phương pháp nghiên cứu	4
B. PHẦN NỘI DUNG	
I. CƠ SỞ LÝ LUẬN	5
II. THỰC TRẠNG VỀ VIỆC TỔ CHỨC TRÒ CHƠI HỌC TOÁN	6
1. Thực trạng tổ chức trò chơi dạy học Toán	6
2. Phân tích những thuận lợi và khó khăn	6, 7
III. NỘI DUNG SÁNG KIẾN	8
1. Trình bày các bước thực hiện giải pháp mới.	8- 16
2. Những ưu, nhược điểm của giải pháp mới.	16
3. Đánh giá về sáng kiến được tạo ra.	16
IV. KẾT QUẢ ĐẠT ĐƯỢC	17,18
C. PHẦN KẾT LUẬN	
1. Kết luận	18
2. Kiến nghị - đề xuất	19,20

A. PHẦN MỞ ĐẦU

1. Lí do chọn đề tài

Thế giới đang thay đổi một cách nhanh chóng và nhất là trong cuộc chiến chống lại đại dịch Covid 19 đang diễn ra trên toàn cầu và không có dấu hiệu dừng lại như vậy đòi hỏi mỗi người chúng ta và nhất là thế hệ trẻ nói chung và học sinh nói riêng cần phải biết tư duy đổi mới sáng tạo và phân tích để theo kịp với guồng quay của thời đại. Việc trang bị kiến thức và các kĩ năng tư duy để giải quyết các vấn đề giúp các em thích ứng với mọi hoàn cảnh chứ không phải học thuộc lòng các phép tính cộng, trừ, nhân, chia Trong thời đại hiện nay, học sinh cần nắm rõ các khái niệm cùng với kĩ năng giải Toán và cách vận dụng chúng một cách sáng tạo linh hoạt mới đáp ứng được với xu hướng phát triển chung và mới theo kịp sự phát triển chung của thế giới nói chung và trong đời sống hằng ngày nói riêng.

Đối với học sinh tiểu học nói chung và nhất là học sinh lớp 2 cấp Tiểu học nói riêng, sự chú ý của học sinh còn bị phân tán, bị lôi cuốn vào các trực quan, thường hướng ra bên ngoài, vào hành động, chưa có khả năng hướng vào bên trong, vào tư duy. Để giúp học sinh học Toán, giáo viên cần trang bị phương pháp dạy và học Toán. Trong những năm gần đây ngành giáo dục của nước nhà đang trong lộ trình thay sách đối với toàn cấp học từ Tiểu học, Trung học cơ sở và Trung học phổ thông, thay đổi toàn diện cả về nội dung lẫn phương pháp dạy học. Chính vì thế mỗi giáo viên cần phải thay đổi cách dạy học thuộc lòng các số, kí hiệu và quá trình thực hiện phép tính đến việc học sinh vận dụng các kĩ năng và kiến thức Toán trong các tình huống sinh hoạt hằng ngày. Một trong các phương pháp dạy học tích cực đó là tổ chức trò chơi dạy học Toán. Trò chơi dạy học Toán đưa học sinh vào các tình huống vui vẻ, khiến học sinh không thấy e sợ. Trò chơi học Toán tạo hứng thú và kích thích sự tò mò của học sinh, do đó cuốn hút học sinh. Khi học sinh chơi là lúc bộc lộ rõ những khả năng hiểu biết và ứng dụng kiến thức theo trình độ thực có của học sinh. Với ý tưởng như thế, chúng tôi đã nghiên cứu và viết đề tài ***“Tổ chức trò chơi trong các tiết Toán***

nhằm tăng hứng thú cho học sinh lớp 2”. Đó là lí do nhóm chúng tôi chọn đề viết sáng kiến kinh nghiệm trong năm học này.

2. Mục đích nghiên cứu

Dạy học Toán nói chung và sử dụng trò chơi nói riêng, thì mục đích trước hết là nhằm đổi mới phương pháp, góp phần gây hứng thú học tập. Giúp học sinh tiếp thu bài nhanh hơn, giờ học sôi nổi hơn. Kích thích tính độc lập chủ động sáng tạo trong việc lĩnh hội tri thức, tạo không khí sôi nổi trong giờ học Toán nói riêng và tất cả các tiết học khác nói chung.

Tìm hiểu hệ thống nội dung, phương pháp, hình thức tổ chức dạy học Toán khối lớp 2.

Tìm hệ thống bài tập có thể thiết kế thành trò chơi.

Tìm hiểu những thuận lợi khó khăn của giáo viên và học sinh khi thiết kế, sử dụng trò chơi trong giờ học Toán. Từ đó, củng cố kiến thức và rèn luyện kỹ năng thực hành vào thực tiễn.

Trên cơ sở đánh giá thực trạng việc tìm hiểu những thuận lợi khó khăn của giáo viên và học sinh khối lớp 2 cụ thể là lớp 2A, 2B của trường tiểu học Chu Văn An, thị trấn Đức An, huyện Đak Song, tỉnh Đak Nông năm học 2021-2022 để đề xuất ra những biện pháp khả thi hữu hiệu nhất, nhằm giúp học sinh nắm được các kiến thức cơ bản trong các tiết học, tạo hứng thú cho các em khi tham gia vào các trò chơi qua đó chiếm lĩnh kiến thức một cách nhanh nhất, tạo không khí vui vẻ, thoải mái khi học môn Toán nói riêng và các môn học khác nói chung.

3. Nhiệm vụ nghiên cứu

- Tìm hiểu cơ sở lí luận của đề tài.

- Phân tích thực trạng tổ chức trò chơi trong dạy học toán cho học sinh các lớp 2A, 2B ở trường tiểu học Chu Văn An năm học 2021- 2022 để đề ra các biện pháp tổ chức tốt trò chơi trong học tập môn Toán nhằm tăng hứng thú học tập cho học sinh lớp các lớp 2A, 2B năm học 2021 – 2022 tại trường Tiểu học Chu Văn An, thị trấn Đức An, huyện Đak Song, tỉnh Đak Nông.

4. Phạm vi và đối tượng nghiên cứu

- Thời gian: Từ ngày 15 tháng 9 năm 2021; tổng kết, viết báo cáo tháng 1, năm 2022.

- Một số biện pháp xây dựng nề nếp học tập cho học sinh khối lớp 2 năm học 2021 – 2022 của trường Tiểu học Chu Văn An, thị trấn Đức An, huyện Đắk Song, tỉnh Đắk Nông.

5. Phương pháp nghiên cứu

Phương pháp tra cứu tài liệu, ghi chép, nhận xét.

Phương pháp khảo sát, điều tra, quan sát, phân tích tổng hợp.

B. PHẦN NỘI DUNG

I. CƠ SỞ LÝ LUẬN

Học sinh tiểu học mà đặc biệt là học sinh khối lớp 2 các em còn khá hiếu động, tự do, chưa có ý thức tự giác học tập. Để hình thành những kiến thức Toán cơ bản để định hướng việc học tập của các em có thói quen và hoạt động của mình theo một quy luật là một việc làm hết sức khó khăn cho những người giáo viên như chúng tôi. Là một nhà giáo ngay từ những ngày đầu bước chân vào giảng đường đại học và khi đã là một giáo viên công tác trong môi trường giáo dục, chúng tôi luôn luôn giữ vững lập trường tư tưởng, lúc nào cũng mang trên mình trọng trách vô cùng lớn lao đó là cống hiến hết mình vì sự nghiệp “trồng người” mà Đảng và Nhà nước giao cho, mong sao các em mai sau lớn lên trở thành những người con có ích cho gia đình và xã hội. Dạy cho các em biết tính toán, biết cộng, trừ, nhân, chia, ... là trách nhiệm của mỗi giáo viên khi đến lớp. Nhưng dạy cho các em tính nhanh, tính chính xác thì đó là cả một quá trình không phải ngày một ngày hai là có thể làm được nó đòi hỏi mỗi người giáo viên cần phải có kiến thức, kỹ năng và hơn thế nữa là mỗi người thầy người cô cần phải biết yêu thương học sinh, gần gũi quan tâm đến học sinh. Chúng tôi luôn suy nghĩ, trăn trở tìm ra phương án tốt nhất để góp phần giáo dục cho học sinh là những học sinh ngoan không chỉ có đầy đủ kiến thức, các kỹ năng và thái độ, kỹ năng sống cần có để giúp cho các em giao tiếp hàng ngày và quan trọng hơn là sau này các em lớn lên là những công dân tiêu biểu, có ích cho xã hội. Vậy phải làm thế nào để đạt được yêu cầu này? Đó là một câu hỏi khó không phải ai cũng tìm được câu trả lời. Thấy rõ vấn đề này, chúng tôi luôn coi trọng việc dạy học Toán, trau dồi thêm chuyên môn để không ngừng phát triển về mặt năng lực giảng dạy, mặt khác chúng tôi luôn coi trọng giáo dục đạo đức học sinh trong công tác chủ nhiệm lớp. Mục tiêu giáo dục tiểu học nhằm giúp học sinh hình thành những cơ bản ban đầu để làm nền móng cho các em chuẩn bị cho học sinh tiếp tục học cấp trung học cơ sở và các cấp cao hơn.

II. THỰC TRẠNG VỀ VIỆC TỔ CHỨC TRÒ CHƠI HỌC TOÁN

1. Thực trạng tổ chức trò chơi dạy học Toán

Trong quá trình thực hiện nội dung và chương trình sách giáo khoa mới, song việc hình thành các phương pháp giảng dạy phù hợp với nội dung chương trình sách giáo khoa, phù hợp với các đối tượng học sinh vẫn còn nhiều khó khăn, học sinh còn thụ động, chưa đáp ứng được các yêu cầu mà sách giáo khoa mới đã định ra, chưa thích ứng cách học theo sách giáo khoa mới.

Trên thực tế, trong các giờ học Toán học sinh còn thụ động, ngại phát biểu, tiếp thu bài chậm, cuối tiết học học sinh thường uể oải, ít tập trung chú ý vào bài. Vì đặc điểm của học sinh tiểu học là: “Dễ nhớ, mau quên, chóng chán”. Học sinh thường hiếu động hơn khi hoạt động bằng tay, thích được sử dụng đồ dùng trực quan.

Việc đưa các trò chơi học Toán vào giảng dạy còn hạn chế, đa số giáo viên chưa vận dụng được việc đưa các trò chơi học Toán vào giảng dạy hoặc có đưa trò chơi học Toán vào giờ học cũng chỉ trong giờ thao giảng. Lý do một số giáo viên chưa hiểu hết được tác dụng của trò chơi trong học Toán. Một số giáo viên thì nghĩ tổ chức các trò chơi sẽ mất thời gian... Vì vậy mà giờ học Toán còn khô khan, học sinh còn thụ động, không hứng thú dẫn đến kết quả học tập không cao.

Để tổ chức trò chơi trong các giờ dạy học sao cho mang lại hiệu quả như giáo viên mong muốn là một điều không đơn giản, nó cần nhiều thời gian để đầu tư suy nghĩ, tìm tòi, chuẩn bị.

2. Phân tích những thuận lợi và khó khăn.

*** Thuận lợi:**

- Hầu hết các em đều biết vâng lời, lễ phép, ngoan ngoãn, có tinh thần giúp đỡ bạn bè.
- Được sự quan tâm, giúp đỡ thường xuyên, kịp thời của Ban giám hiệu, bộ phận chuyên môn, tổng phụ trách Đội, các đoàn thể trong nhà trường.

- Được sự đồng tình, phối kết hợp chặt chẽ của phụ huynh học sinh tạo điều kiện mua sắm trang thiết bị dạy học cần thiết như ti vi, dụng cụ học tập đầy đủ và quan trọng hơn là quan tâm đến việc học của con em mình.

* Khó khăn:

- Lượng tiếp thu kiến thức của học sinh không đồng đều.
 - Điều kiện kinh tế, đời sống sinh hoạt của học sinh còn quá khó khăn.
 - Việc quan tâm giúp đỡ của các bậc phụ huynh đối với một số học sinh còn hạn chế do còn phải đi làm nương rẫy.

- Đặc biệt trong năm học này do ảnh hưởng của dịch covid 19 nên việc đến trường của các em không thường xuyên các em vừa học trực tiếp lại vừa học trực tuyến nên dẫn đến chất lượng chưa cao, một số em còn chưa đủ dụng cụ học trực tuyến như điện thoại thông minh, máy tính bảng, internet, có em phải dùng chung điện thoại với anh chị, hay ba bốn em dùng chung một điện thoại để học.

Với những thuận lợi và khó khăn đã nêu, chúng tôi đã tiến hành khảo sát việc tổ chức trò chơi trong dạy học Toán ở khối lớp 2 và nhận thấy vẫn còn nhiều hạn chế, chưa thường xuyên. Qua thực hiện khảo sát chúng tôi có kết quả như sau:

STT	Số học sinh(em)			Kiến thức, kĩ năng			Năng lực			Chất lượng		
	Lớp 2A	Lớp 2B	Tổng số HS các lớp	T	H	C	T	Đ	C	T	Đ	C
Đầu năm	34	33	67	20	32	15	20	32	15	20	32	15

Với việc thực hiện nhiệm vụ học tập của các lớp như trên việc học sinh chưa hoàn thành các bài tập, hoặc tiết dạy của giáo viên không đảm bảo thời

gian theo quy định, dẫn đến không khí dạy - học diễn ra khá căng thẳng, hiệu quả chất lượng không cao trong đó tập trung vào các yếu tố sau:

Học sinh khối lớp 2 ở lứa tuổi này, các em đã có tiếp xúc dần với các con số, với các phép tính cộng, trừ, nhân, chia, những bài toán giải đòi hỏi phải có sự tư duy. Vì vậy, các em rất cần được học tính nhanh, chính xác và rèn luyện nhiều kỹ năng sống để tự tin trong học tập, trong cuộc sống.

Nhận thức của học sinh về việc học toán và làm các bài tập ở lớp cũng như ở nhà chưa cao.

Chưa có ý thức trong việc tự học, tự tính toán và giải các bài toán.

Một số học sinh chưa thuộc được các bảng cộng, trừ, nhân, chia, các em chưa xác định động cơ học tập đúng đắn nên chưa chăm học.

Cha mẹ chưa quan tâm đúng mức đến việc học của các em, còn khoán trắng cho nhà trường, chưa tạo điều kiện cho các em học tập.

Bên cạnh đó nhân lúc học trực tuyến các em không học mà sử dụng điện thoại vào các trò chơi vô bổ như: điện tử, game,... cũng như những phim ảnh không lành mạnh, đã trực tiếp tác động làm ảnh hưởng không ít đến việc học tập của các em.

Chất lượng học sinh trong lớp không đồng đều.

Với những nguyên nhân và hạn chế đã nêu, nhóm chúng tôi đề xuất một số giải pháp, biện pháp như sau:

III. NỘI DUNG SÁNG KIẾN

1. Trình bày các bước thực hiện giải pháp mới.

- Trước những khó khăn trên, chúng tôi đã bước đầu nghiên cứu và áp dụng một số biện pháp nhằm giúp việc tổ chức trò chơi học tập hiệu quả:

1.1. Giải pháp 1: Thiết kế trò chơi vừa sức, dễ thực hiện:

Mặc dù cả khi học trực tuyến cũng như trực tiếp thì khi thiết kế các trò chơi cũng cần phải vừa sức với các em cụ thể như sau;

Một là: Mỗi trò chơi phải củng cố được một nội dung Toán học cụ thể trong chương trình (có thể là kiến thức cần kiểm tra bài cũ, kiến thức bài mới, kiến thức thực hành, luyện tập...)

Hai là: Tạo cho học sinh sự hứng thú, trong quá trình học tập của học sinh. Trò chơi có sức hấp dẫn, thu hút được sự chú ý, tham gia của học sinh, tạo không khí vui vẻ, thoải mái khi tham gia chơi.

Ba là: Mỗi trò chơi có tên gọi ngộ nghĩnh, chứa đựng yếu tố may rủi, kích thích người tham gia, bộc lộ kiến thức và kỹ năng thực sự. Các trò chơi phải giúp học sinh rèn luyện kỹ năng Toán học, phát huy trí tuệ, óc phân tích, tư duy sáng tạo.

Bốn là: Trò chơi phải phù hợp với quỹ thời gian (Sử dụng trong giờ học từ 5 đến 10 phút), thích hợp với môi trường học tập.

Năm là: Trò chơi cần phải gần gũi, sát thực, phù hợp với tâm lý lứa tuổi học sinh khối lớp 2, việc tổ chức trò chơi không quá cầu kỳ, phức tạp.

Sáu là: Mỗi trò chơi không lãng phí tiền của, đơn giản dễ kiểm, dễ sử dụng.

1.2. Giải pháp 2: Khai thác và thực hành:

Sử dụng triệt để yêu cầu, nội dung kiến thức cơ bản, cũng như đồ dùng, phương tiện có sẵn của môn học (ở thư viện, đồ dùng của giáo viên, học sinh...).

Các đồ dùng tự làm của giáo viên khai thác từ những vật liệu gần gũi xung quanh sao cho đồ dùng vừa đảm bảo tính khoa học, tính giáo dục, tính thẩm mỹ nhưng ít tốn kém.

Từ các nguyên tắc trên, chúng tôi đã 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.

1.3. Giải pháp 3: Xây dựng quy trình tổ chức trò chơi:

Trò chơi Toán học thông qua 5 bước:

- Giới thiệu tên trò chơi.
- Phổ biến luật chơi.
- Tiến hành chơi.
- Thảo luận rút ra kiến thức.
- Đánh giá kết luận.

1.4. Giải pháp 4: Xác định tình huống có thể xảy ra khi tổ chức trò chơi:

- Học sinh không hiểu luật chơi, không hứng thú tham gia.
- Học sinh tham gia quá sôi nổi, gây ồn... Giáo viên khó điều khiển.
- Học sinh tham gia hiểu thắng dẫn tới cạnh tranh thiếu lành mạnh.
- Giáo viên không lường hết các tình huống giải quyết các vấn đề của học sinh.
- Học sinh trong lớp không tham gia chơi đầy đủ dẫn đến chất lượng tiếp thu bài của các em chưa cao.

1.5. Giải pháp 5: Xây dựng các trò chơi

1.5.1. Những trò chơi củng cố nội dung số học và đại số.

❖ Trò chơi 1: Em là học sinh lớp 2 .

Mục đích: Rèn luyện kỹ năng tính nhẩm nhanh.

Chuẩn bị: 5 phép tính ở thẻ và phiếu học tập cho mỗi học sinh trong lớp.

Trong phiếu học tập có đáp án ở hai cột A và B.

Cách chơi: Khi Giáo viên đọc phép tính, học sinh tính và khoanh tròn vào đáp án đúng. Học sinh chọn được các đáp án đúng thì xứng đáng *Em là học sinh lớp 2.*

THẺ PHÉP TÍNH

$$8 + 3 = \dots$$

$$11 - 2 = \dots$$

$$8 + 4 = \dots$$

$$11 - 9 = \dots$$

$$11 - 6 = \dots$$

PHIẾU HS CHƠI

Thứ tự	A	B
1	4	11
2	9	8
3	12	10
4	6	3
5	2	5

❖ Trò chơi 2: Em làm cô giáo

Mục đích: Rèn kỹ năng tính Toán nhanh nhẹn và chính xác

Chuẩn bị: Giáo viên chuẩn bị các phiếu bài tập có phép tính và có sẵn kết quả đúng, kết quả sai lẫn lộn.

Cách chơi: Học sinh sẽ lần lượt từng em điền Đ hay S vào ô trống. Đội nào làm nhanh thì chiến thắng.

❖ **Trò chơi 3: Trò chơi: Họa sĩ Toán học**

Mục đích: So sánh số

Chuẩn bị: Phiếu bài tập cho mỗi học, bảng phụ có kết quả

Cách chơi: Giáo viên nêu yêu cầu cho học sinh thực hiện

- Tô màu đỏ vào ngôi sao có số lớn nhất.

- Tô màu xanh vào ngôi sao có số bé nhất

Tô màu vào đỏ vào ngôi sao có số lớn nhất



Tô màu xanh vào ngôi sao bé nhất



❖ **Trò chơi 4: Bắn tên**

Mục đích: Giúp học sinh ôn lại bảng cộng trừ.

Chuẩn bị: Phép tính (Giáo viên hoặc học sinh)

Luật chơi: Lớp chia thành 5 nhóm để thi đua. Giáo viên ra hiệu lệnh đầu tiên, giáo viên đọc một phép tính chẳng hạn $12 - 3$ rồi chỉ vào một em thuộc một trong 5 nhóm, em đó phải bật ngay ra kết quả. Nếu kết quả đúng thì em đó có quyền “bắn tên” một bạn nhóm khác. Nếu bạn trả lời đúng thì có quyền “bắn tên” bạn khác. Nếu trả lời sai thì bị “trúng tên”. Cuối trò chơi, nhóm nào còn nhiều bạn sống sót nhất thì chiến thắng.

❖ **Trò chơi 5: “ Thỏ hái cà rốt”.**

Mục đích: Rèn luyện kỹ năng so sánh các số.

Chuẩn bị: Hình các chú thỏ và các giỏ cà rốt.

Cách chơi: Giáo viên giới thiệu vị trí các chú thỏ và cho biết số cà rốt mà các chú thỏ hái được. Học sinh so sánh và tìm được chú thỏ hái nhiều cà rốt nhất và chú thỏ hái ít cà rốt nhất.



58



64



54



73

Thỏ hái cà rốt

❖ Trò chơi 6: Rồng rắn lên mây

Mục đích: Giúp học sinh thuộc cộng trừ trong bảng.

Cách chơi: Giáo viên hoặc 1 học sinh làm chủ nhà. Học sinh chia thành 5 nhóm tạo thành 5 con rồng. Học sinh vừa đi vừa đọc “Rồng rắn lên mây có cái cây lúc lắc, có ông chủ nhà không?”


GV trả lời: “Ông chủ không có ở nhà mà chỉ để lại phép tính”. Giáo viên nêu phép tính và chỉ định học sinh làm đuôi rồng trả lời. Nếu trả lời sai phải ở nhà ông chủ. Nhóm nào còn số em đuôi rồng nhiều nhất thì chiến thắng.

❖ Trò chơi 7: Gà mổ thóc

Mục đích: Rèn luyện kỹ năng tính nhẩm nhanh.

Chuẩn bị: 1 hình vẽ gà trống và 1 hình vẽ gà mái. Một số thẻ từ hình dạng hạt thóc có phép tính.

Cách chơi: Gà mái chỉ ăn hạt thóc phép tính có kết quả bằng 15 và gà trống chỉ ăn hạt thóc phép tính có kết quả nhỏ hơn 15. Học sinh tính nhẩm phép tính của mình rồi cho gà ăn.

<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin-bottom: 10px;"> =15  </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> $7+8$ $9+6$ $14+1$ $12+2$ </div> <div style="text-align: center;"> $8+7$ $15+0$ $11+4$ $10+4$ $13+2$ </div> </div>	<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin-bottom: 10px;"> <15  </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> $7+7$ $6+4$ $4+5$ $9+4$ </div> <div style="text-align: center;"> $7+6$ $5+5$ $7+4$ $9+8$ $8+8$ </div> </div>
---	---

Trò chơi Gà mổ thóc

❖ Trò chơi 8: Song đấu

Mục đích: Rèn luyện kỹ năng tính nhẩm nhanh.

Chuẩn bị: Bảng cộng, bảng trừ bất kì không có kết quả.

Cách chơi: Hai học sinh đấu với nhau bằng cách lần lượt nêu kết quả của phép tính. Học sinh nào nêu đúng và nhanh hơn thì chiến thắng.

❖ Trò chơi 9: Bingo Toán học

Mục đích: Rèn luyện kỹ năng tính nhẩm nhanh.

Chuẩn bị: 9 thẻ từ có phép tính, 5 bảng kẻ ô có sẵn kết quả của 9 phép tính.

Cách chơi: HS chia làm 5 nhóm, mỗi nhóm có 1 bảng kết quả được xáo trộn vị trí. Giáo viên hoặc một học sinh đọc phép tính, HS trong nhóm nhẩm và khoanh tròn đáp án. Nhóm nào có 4 kết quả thẳng hàng ngang hay hàng dọc, hoặc hàng chéo thì hô “*Bingo*”

Trò chơi: Bingo

Phép tính

✦ $7 + 6 =$

✦ $7 + 9 =$

✦ $8 + 4 =$

✦ $8 + 7 =$

✦ $6 + 8 =$

✦ $15 - 9 =$

✦ $14 - 7 =$

Phiếu HS chơi

12	13	14
16	15	6
7	9	8

❖ **Trò chơi 10: Rung chuông vàng**

Mục đích: Rèn luyện kỹ năng tính nhẩm nhanh.

Chuẩn bị: Thẻ ghi sẵn phép tính, bảng con.

Cách chơi: Cả lớp chia thành 5 nhóm ngồi xen kẽ với nhau. Giáo viên đọc phép tính, học sinh nhẩm và viết kết quả vào bảng con. Mỗi học sinh có kết quả đúng thì mang lại 1 điểm cho nhóm mình. Kết thúc trò chơi. Nhóm nào nhiều điểm nhất thì chiến thắng.

❖ **Trò chơi 11: Ô số bí mật**

Mục đích: Rèn luyện kỹ năng tính nhẩm nhanh.

Chuẩn bị: 12 thẻ có viết sẵn 12 phép tính ở mặt trong thẻ. Mặt ngoài viết thứ tự số từ 1 đến số 12.

Cách chơi: Học sinh chọn số và nhận được phép tính tương ứng. Nếu học sinh trả lời đúng thì nhận được phần thưởng.

Ô số bí mật

$14-7=...$	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12

❖ Trò chơi 12: Xổ số

Mục đích: Rèn luyện kỹ năng tính Toán

Chuẩn bị: 1 bảng phụ bài tập có kết quả che lại. Phiếu bài tập cho học sinh cả lớp.

Cách chơi: Học sinh tự làm bài tập để kết quả, kết quả là những con số để dò khi xổ số. Giáo viên hướng dẫn học sinh “dò số” với kết quả “xổ số” của mình. Học sinh nào có dãy số trùng với kết quả của giáo viên thì “trúng số”



VÉ SỐ

$$\begin{array}{r} 69 \\ + \\ \hline 16 \end{array}$$



$$\begin{array}{r} 57 \\ + \\ \hline 25 \end{array}$$



$$\begin{array}{r} 47 \\ + \\ \hline 47 \end{array}$$



$$\begin{array}{r} 17 \\ + \\ \hline 28 \end{array}$$



$$\begin{array}{r} 37 \\ + \\ \hline 5 \end{array}$$



$$\begin{array}{r} 77 \\ + \\ \hline 9 \end{array}$$



❖ Trò chơi 13: “Đoàn kết”.

Mục đích: Rèn luyện kỹ năng tính nhẩm nhanh.

Chuẩn bị: Phép tính

Cách chơi: Giáo viên hô: “Đoàn kết, Đoàn kết”

Học sinh hỏi: “Kết mấy, kết mấy?”.

Giáo viên hô: “Kết $2+6$ ” hoặc “ $8-3$ ”.....

Học sinh phải nhẩm nhanh được kết quả và kết thành nhóm theo yêu cầu.

Ai nhanh được tuyên dương, ai chậm bị phạt tùy theo yêu cầu của lớp.

Ngoài trò chơi **Vé số** các trò chơi như: **Rung chuông vàng**, **Xổ số**, **Ô số bí mật** có thể thiết kế trên phần mềm ActivInspive để đỡ tốn thời gian chuẩn bị và làm đồ dùng. Thao tác khi cho học sinh chơi cũng thuận lợi và học sinh cũng hứng thú hơn.

1.5.2. Các trò chơi củng cố nội dung hình học

❖ Trò chơi 1: Em làm kiến trúc sư

Mục đích: Nhận diện hình học, đếm hình

Chuẩn bị: các hình vuông, hình tròn, hình tam giác.

Cách chơi: Giáo viên ra yêu cầu làm một ngôi nhà từ 1 hình vuông và 2 hình tam giác, hay làm một chiếc thuyền làm từ 1 hình vuông và 3 hình tam giác..... Học sinh nào ghép đúng và nhanh sẽ được thưởng.

❖ Trò chơi 2: Ai thông minh hơn học sinh lớp 2?

Mục đích: Nhận diện hình học, đếm hình

Chuẩn bị: Hình vẽ, bảng con

Cách chơi: Học sinh nhìn hình vẽ và đếm có bao nhiêu hình tam giác hoặc bao nhiêu hình vuông và viết kết quả vào bảng con. Nếu học sinh có kết quả đúng thì hô “*Hôm nay, em thông minh hơn học sinh lớp 2*”

2. Những ưu, nhược điểm của giải pháp mới.

* *Ưu điểm.*

- Học sinh nhanh nhẹn, hiểu động và tự tin.
- Cơ sở vật chất đầy đủ.
- Có nhiều đồ dùng dạy học đáp ứng cho nhu cầu vừa học vừa chơi.

* *Nhược điểm*

- Đòi hỏi nhiều thời gian: Một lớp học đông với thời gian giảng dạy là 35 phút học một tiết là một trở ngại rất lớn, học sinh dễ cảm thấy chán nản
- Trong giờ học Toán còn trầm. Học sinh còn thụ động trong học tập. Một số học sinh yếu kém còn ngại học Toán. Đến giờ học Toán các em không hứng thú dẫn đến kết quả học tập không cao..
- Hiện nay, trò chơi Toán học còn rất đơn lẻ, ít được phổ biến và gặp khó khăn trong việc thiết kế trò chơi vì có ít tài liệu tham khảo vấn đề này.

3. Đánh giá về sáng kiến được tạo ra.

3.1. Tính mới

Trong quá trình học Toán ở tiểu học, sử dụng trò chơi Toán học có nhiều tác dụng như:

- Giúp học sinh thay đổi loại hình hoạt động trong giờ học, làm cho giờ học bớt căng thẳng, tạo cảm giác thoải mái, dễ chịu. Học sinh tiếp thu kiến thức nhẹ nhàng, gây hứng thú học tập. Kích thích sự tìm tòi, tạo cơ hội để học sinh tự thể hiện mình.

- Thông qua trò chơi, học sinh vận dụng kiến thức năng nổ, hoạt bát, kích thích trí tượng tưởng, trí nhớ. Từ đó phát triển tư duy mềm dẻo, học tập các xử lý thông minh trong những tình huống phức tạp tăng cường khả năng vận dụng trong cuộc sống để dễ dàng thích nghi với điều kiện mới của xã hội.

- Ngoài ra thông qua hoạt động trò chơi còn giúp các em phát triển được nhiều phẩm chất đạo đức như tình đoàn kết, thân ái, lòng trung thực, tinh thần cộng đồng trách nhiệm. Vì vậy trò chơi Toán học rất cần thiết trong giờ Toán ở tiểu học.

3.2. Hiệu quả áp dụng.

- Học sinh nắm được kiến thức bài học, nhớ lâu những kiến thức bài học đó.

- Các em hào hứng, chờ đợi tiết học Toán, ham mê, yêu thích học môn Toán.

- Học sinh nhanh nhẹn, có tinh thần đoàn kết.

3.3. Khả năng áp dụng sáng kiến.

Sáng kiến này được áp dụng vào dạy và học môn Toán ở khối lớp 2.

IV. KẾT QUẢ ĐẠT ĐƯỢC

Qua quá trình thực hiện các biện pháp đã nêu ở trên nhóm chúng tôi thấy học sinh đã đạt được kết quả đáng khích lệ trong năm học 2021- 2022 như sau:

STT	Số học sinh			Kiến thức, kĩ năng			Năng lực			Phẩm chất		
	Lớp 2A	Lớp 2B	Tổng số HS các lớp	T	H	C	T	Đ	C	T	Đ	C
Đầu năm	34	33	67	20	32	15	20	32	15	20	32	15
Cuối HKI	34	33	67	35	32	0	35	32	0	35	32	0

Từ kết quả trên cho thấy, chất lượng của học sinh được nâng lên một cách rõ rệt. Học sinh nắm được kiến thức bài học, học đến bài nào học sinh nhớ lâu những kiến thức của bài học đó. Các em hào hứng, chờ đợi tiết học Toán, ham mê, yêu thích học môn Toán.

C. PHÂN KẾT LUẬN

1. Kết luận

Qua việc áp dụng thành công sáng kiến kinh nghiệm “Tổ chức trò chơi trong giờ học Toán cho học sinh lớp 2”, chúng tôi đã rút ra được một số kinh nghiệm:

- Muốn lồng ghép tổ chức trò chơi vào các tiết học nhằm làm cho bài học sinh động, học sinh tiếp thu bài một cách nhẹ nhàng mà đạt hiệu quả cao, trước hết người giáo viên phải có tâm huyết với nghề, phải hết lòng tin yêu học sinh.

- Phải xác định tổ chức trò chơi Toán cho học sinh là vô cùng cần thiết. Song giáo viên cũng không nên quá lạm dụng những trò chơi. Ở mỗi giờ học ta chỉ nên tổ chức cho các em chơi từ 1 - 2 trò chơi trong khoảng 5 -7 phút. Do vậy, người giáo viên cần có kĩ năng tổ chức, hướng dẫn các em thực hiện trò chơi thật hợp lý và đồng bộ, phát huy tối đa vai trò học tập của học sinh.

- Khi tổ chức trò chơi học tập nói chung và trò chơi môn Toán nói riêng, giáo viên cần phải dựa vào nội dung bài học, điều kiện cơ sở vật chất của nhà trường, dựa vào thời gian trong từng tiết học mà lựa chọn hoặc thiết kế các trò

chơi cho phù hợp. Giáo viên cần chuẩn bị kế hoạch tổ chức trò chơi một cách chu đáo để đạt hiệu quả cao.

- Bên cạnh sự nỗ lực của giáo viên, phải có sự chỉ đạo sâu sát của Ban giám hiệu nhà trường tranh thủ sự hỗ trợ cần thiết của các lực lượng giáo dục trong và ngoài nhà trường nhằm phục vụ tốt nhất cho công tác giảng dạy của mình.

2. Đề xuất kiến nghị, khả năng áp dụng:

Muốn có kết quả cao trong việc sử dụng trò chơi trong giờ học, chúng tôi mạnh dạn đưa ra một số đề xuất, kiến nghị như sau:

2.1. Đối với học sinh:

- Học sinh cần tích cực, chủ động tìm tòi, học tập.
- Học sinh cần lắng nghe giáo viên phổ biến và tuân thủ luật chơi..

2.2. Đối với giáo viên:

Muốn có kết quả cao trong việc sử dụng trò chơi trong giờ học Toán ngoài những mục tiêu chung của bài dạy giáo viên cần chú ý đến những vấn đề sau:

- Nắm vững đặc điểm tâm sinh lý của học sinh tiểu học, từ đó lựa chọn thiết kế trò chơi cho phù hợp.
- Tổ chức trò chơi sao cho mọi học sinh được chơi nhất là những em còn rụt rè thiếu tự tin.
- Giáo viên cần khắc phục những khó khăn về cơ sở vật chất, sưu tầm các trò chơi là các vật liệu đơn giản để làm đồ dùng trong trò chơi.
- Tạo không khí học tập cởi mở, khuyến khích các ý tưởng sáng tạo, kích thích hứng thú học tập và tinh thần tự giác, tích cực của học sinh.
- Tuy nhiên giáo viên không nên quá lạm dụng phương pháp này, ta nên chỉ tổ chức 1 đến 2 trò chơi trong một tiết học.

2.3. Đối với nhà trường

Tạo mọi điều kiện về trang thiết bị dạy học phục vụ cho công tác dạy học cũng như trong việc nâng cao kiến thức chuyên môn cho giáo viên.

Trên đây là những kinh nghiệm mà nhóm chúng tôi đã nghiên cứu, tìm tòi, phát triển và vận dụng. Mặc dù đã có nhiều chuyển biến về kết quả giáo dục học sinh khi học môn Toán cũng như học các môn học khác mà nhóm chúng tôi đã

nghiên cứu và áp dụng đề tài nhưng không thể tránh khỏi những hạn chế nhất định. Rất mong sự góp ý của quý thầy cô để đề tài đạt được hiệu quả cao hơn bổ sung cho đề tài được hoàn thiện hơn, để bản thân người viết có thêm điều kiện để có thể tiếp tục mở rộng, nghiên cứu về đề tài trong thời gian tới.

Nhóm chúng tôi xin chân thành cảm ơn!

Đức An, ngày 25 tháng 9 năm 2021

NHÓM TÁC GIẢ SÁNG KIẾN

(Ký, ghi rõ họ tên)

**ĐÁNH GIÁ KẾT QUẢ CỦA HỘI ĐỒNG
CHẤM SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM CẤP TRƯỜNG**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**T/M HỘI ĐỒNG
CHỦ TỊCH**

ĐÁNH GIÁ KẾT QUẢ CỦA HỘI ĐỒNG

CHĂM SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM CẤP HUYỆN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**T/M HỘI ĐỒNG
CHỦ TỊCH**

PHẦN TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Phương pháp dạy học Toán ở Tiểu học, Vũ Quốc Chung (chủ biên)
NXB Giáo dục, Hà Nội
2. Các phương pháp dạy học phát huy tính tích cực của học sinh tiểu học qua môn Toán, Nguyễn Trọng Chiến (Chủ biên) Trường ĐHSP – ĐH Huế.
3. Những vấn đề cơ bản về chương trình và quá trình dạy học, Nguyễn Hữu Châu (chủ biên), NXB Giáo Dục Hà Nội, 2005
4. Trò chơi học tập cấp tiểu học, NXB Đại học Sư phạm
5. Hoạt động và trò chơi Toán lớp 2 – Bộ GD&ĐT năm 2005
6. Giáo trình tâm lý học Tiểu học
7. Giáo trình giáo dục học ở Tiểu học
8. Yêu cầu cơ bản về kiến thức và kỹ năng các lớp 1, 2, 3, 4 - Bộ Giáo dục - Đào tạo