

PHẦN THỨ NHẤT

ĐẶT VẤN ĐỀ

I. Lí do chọn đề tài:

Trong chương trình giáo dục Tiểu học hiện nay, môn Toán cùng các môn học khác góp phần quan trọng đào tạo nên con người phát triển toàn diện.

Yêu cầu của giáo dục hiện nay đòi hỏi phải đổi mới phương pháp dạy học môn Toán ở bậc Tiểu học theo hướng phát huy năng lực, sự 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. Trò chơi học tập là một hoạt động mà các em hứng thú nhất. Các trò chơi Toán học lí thú và bổ ích sẽ phù hợp với nhận thức của các em làm cho các em thích thú. Thông qua các trò chơi, học sinh lĩnh hội được các tri thức Toán học một cách dễ dàng, củng cố, khắc sâu kiến thức, tạo cho các em niềm say mê, hứng thú trong học tập, trong làm việc. Khi chúng ta đưa ra các trò chơi Toán học một cách thường xuyên, khoa học thì chất lượng dạy học môn Toán sẽ được nâng cao.

Chính vì những lí do trên mà tôi chọn đề tài sáng kiến kinh nghiệm “ **Một số biện pháp giúp học sinh lớp 1 đam mê học toán**”.

II. Mục đích nghiên cứu của đề tài:

- Góp phần đổi mới phương pháp dạy học môn Toán ở Tiểu học, phát triển năng lực chung, năng lực đặc thù môn học và phẩm chất của học sinh, tăng cường hoạt động cá thể, hợp tác làm việc nhóm, giao lưu học tập. Hình thành và rèn luyện kĩ năng vận dụng kiến thức vào thực tiễn.
- Góp phần gây hứng thú cho học sinh khi học Toán, học mà chơi, chơi mà học giúp các em củng cố và khắc sâu kiến thức của bài học.

III. Đối tượng nghiên cứu: Một số biện pháp giúp học sinh lớp 1 đam mê học toán

- Vấn đề nghiên cứu thuộc lĩnh vực môn học, cụ thể là môn Toán lớp 1 trong trường Tiểu học.
- Đối tượng quan sát, khảo sát là kết quả và thái độ học toán của 43 HS lớp 1B

IV. Phương pháp nghiên cứu:

1. Nghiên cứu lí luận:

- Đọc các tài liệu sách, báo, tạp chí giáo dục... liên quan đến nội dung đề tài
- Đọc sách giáo khoa, sách giáo viên, các loại sách tham khảo: Toán tuổi thơ, nhi đồng chăm học, giúp em vui học Toán, 100 trò chơi toán lớp 1....

2. Nghiên cứu thực tiễn:

- Dự giờ, trao đổi ý kiến với đồng nghiệp về nội dung các trò chơi môn Toán
- Tự tổng kết rút kinh nghiệm trong quá trình dạy học
- Tổ chức và tiến hành thực nghiệm sư phạm

VI. Phạm vi nghiên cứu:

- Vấn đề được suy ngẫm, nghiên cứu và vận dụng trong thời gian từ tháng 9 năm 2023 đến tháng 6 năm 2024
- Nội dung cụ thể của vấn đề nghiên cứu là: Một số biện pháp giúp học sinh lớp 1 đam mê môn toán
- Đối tượng khảo sát là học sinh lớp 1

PHẦN THỨ HAI

GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ

A. Cơ sở lý luận:

Để hình thành nhân cách các em phải trải qua hoạt động học tập. Để hoạt động học tập các môn nói chung và môn Toán nói riêng đạt kết quả như mong muốn thì người thầy cần tạo cho học sinh có niềm đam mê và hứng thú trong học tập. Giúp học sinh hiểu biết rất nhiều các nội dung với phạm vi rộng nhưng lại rất thực tế qua đó tạo cho các em sự tò mò và đam mê khám phá.

Hơn thế nữa môn Toán còn giúp các em biết yêu cuộc sống, biết vận dụng kiến thức đã học vào thực tế cuộc sống. Biết rất nhiều các trò chơi, các câu đố, đặc biệt là các trò chơi dân gian. Qua đó sự hiểu biết của các em ngày một phát triển toàn diện hơn, sâu rộng hơn.

B. Cơ sở thực tiễn:

Đối với trẻ là học sinh lớp 1, môn toán tuy có dễ nhưng để học sinh hiểu và làm được quả thực không dễ dàng. Có những em giơ ngón tay để đếm và tính toán mà vẫn không làm được.

Vậy làm thế nào để giáo viên nói - học sinh hiểu, học sinh thực hành - diễn đạt đúng yêu cầu của bài toán. Đây là mục đích chính của đề tài này.

Để tạo hứng thú và đam mê học tập cho HS tôi đưa các trò chơi vào trong các tiết học.

C. Mục tiêu, vị trí, vai trò của đề tài:

C.I.1. Mục tiêu:

- Tạo nguồn và thúc đẩy hứng thú học toán
- Không gây áp lực học cho học sinh
- Giúp học sinh vận dụng được các kiến thức đã học bổ trợ cho các kỹ năng sống của bản thân khi áp dụng vào thực tiễn.

C. I.2. Vị trí của đề tài:

Môn Toán ở trường Tiểu học là môn học độc lập, chiếm phần lớn thời gian trong chương trình học của trẻ.

Môn Toán có tầm quan trọng to lớn. Nó là bộ môn khoa học nghiên cứu có hệ thống, phù hợp với hoạt động nhận thức tự nhiên của con người.

Môn Toán có khả năng giáo dục rất lớn trong việc rèn luyện phương pháp suy nghĩ, phương pháp suy luận logic, thao tác tư duy cần thiết.

Đề tài : Một số biện pháp giúp học sinh lớp 1 đam mê môn toán có vị trí quan trọng giúp học sinh chiếm lĩnh được các kiến thức toán học một cách hiệu quả

C.I.3. Vai trò của trò chơi học Toán:

- Hoạt động vui chơi là hoạt động mà động cơ của nó nằm trong quá trình hoạt động bản thân trò chơi chứ không nằm ở kết quả chơi.

- Trò chơi học tập làm thay đổi hình thức hoạt động của học sinh, giúp học sinh tiếp thu kiến thức một cách tự giác tích cực. Giúp học sinh rèn luyện củng cố kiến thức đồng thời phát triển các kinh nghiệm được tích lũy qua hoạt động chơi.

- Trò chơi học tập rèn luyện kỹ năng kỹ xảo, thúc đẩy hoạt động trí tuệ, như sử dụng trò chơi học tập mà quá trình 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.

D. Thực trạng vấn đề nghiên cứu

D.I. Đặc điểm chung của giáo viên và học sinh trong môi trường nghiên cứu

D.I.1. Giáo viên: Thông thường các giáo viên soạn đủ giáo án, trên lớp cố gắng truyền đạt đúng, đủ, có thể mở rộng thêm kiến thức cho học sinh thông qua các bài tập trong SGK.

Khi cho học sinh tham gia chơi lớp học thường ồn ào. Nếu thường xuyên như vậy có dẫn đến tình trạng mất nề nếp trong giờ học không! Thường, phạt thế nào cho công bằng, làm sao để tất cả học sinh trong lớp đều cảm thấy thoải mái, không ảm ức...

Đó là những lí do cơ bản khiến giáo viên ngại, ít khi cho học sinh chơi trò chơi trong giờ học Toán.

D.I.2. Học sinh:

Học sinh lớp 1 vừa từ trường mầm non lên còn vô cùng ngỡ ngàng với môi trường học tập mới. Có nhiều em còn sợ đi học, không hiểu học Toán là gì, phải học thế nào, nhưng cũng có một số em luôn hứng khởi với mỗi bài học mới của thầy cô giáo. Tôi đã làm khảo sát với học sinh lớp 1 của mình về mức độ hứng thú học Toán và thu được kết quả như sau:

Mức độ hứng thú học Toán	Đầu năm học	
	Số lượng	Tỉ lệ %
1 Không tham gia	12	27,9
2 Ít tích cực	11	25,5
3 Trung bình	13	30,4
4 Tích cực	5	11,6
5 Rất tích cực	2	4,6

Theo tôi chỉ có thể là tổ chức cho các em tham gia trò chơi học Toán sẽ cải thiện được thực trạng này.

D.II. Những ưu điểm và bất cập của thực trạng học Toán lớp 1:

D.II.1. Những ưu điểm:

- Học Toán là một môn học mới với học sinh lớp 1
- Chơi trò chơi học toán học sinh không phải viết
- Sử dụng được những đồ dùng đơn giản, dễ tìm

- Nhiều học sinh có hứng thú tham gia trò chơi hơn là viết bài làm toán hay học thuộc các kiến thức cần ghi nhớ

D.II.2. Bất cập:

- Học sinh không tập trung, không hứng thú với kiến thức trong bài học hay cách truyền thụ của giáo viên trong giờ giảng bài nên có những HS không hiểu, không làm bài, có làm bài nhưng không biết đúng/sai

- Thao tác học sinh sử dụng đồ dùng học tập còn lóng ngóng: hay làm rơi, cầm ngược, thao tác chậm, ... HS sợ bị chậm, sợ không khéo léo như bạn nên không tham gia

E. Kế hoạch thực hiện:

Xuất phát từ tình hình thực tế tôi đã lập kế hoạch như sau:

Tháng	Nội dung	Tuần dạy
9	Khảo sát thực tế	Tuần 1, 2,3
10	- Lập kế hoạch vận dụng sáng kiến *Biện pháp 1: <i>Xây dựng nề nếp học tập thông qua các trò chơi về số.</i>	Từ đầu năm và xuyên suốt cả năm học.
11	<i>Xây dựng các trò chơi về các phép tính.</i>	Các tuần tiếp theo
12	<i>Tiếp tục xây dựng các trò chơi về các phép tính.</i>	Các tuần tiếp theo
1	Đánh giá số liệu đợt 1 qua lần kiểm tra định kì cuối học kì I	Các tuần tiếp theo
4 và 5	- <i>Xây dựng các trò chơi về hình học.</i>	Các tuần tiếp theo
6	- <i>Xây dựng các trò chơi về đo thời gian.</i> Viết nháp đề tài	Các tuần tiếp theo
7	- Đánh giá số liệu đợt 2 qua lần kiểm tra định kì cuối học kì II - Hoàn thiện và nộp đề tài.	

G. MÔ TẢ, PHÂN TÍCH VÀ VẬN DỤNG ĐỀ TÀI:

MỘT SỐ BIỆN PHÁP GIÚP HỌC SINH LỚP 1 ĐAM MÊ HỌC TOÁN

G.I. Nguyên tắc tổ chức trò chơi trong môn Toán:

Để các trò chơi góp phần mang lại hiệu quả cao cho giờ học, khi tổ chức và thiết kế trò chơi cần đảm bảo các nguyên tắc sau:

G.I.1. Thiết kế trò chơi trong môn Toán

- Tổ chức trò chơi học tập để dạy môn Toán nói chung và môn Toán lớp 1 nói riêng, phải dựa vào nội dung bài học, điều kiện thời gian trong mỗi tiết học cụ thể để đưa ra các trò chơi cho phù hợp. Giáo viên phải có kế hoạch chuẩn bị chu đáo, tỉ mỉ, cẩn kẽ, đảm bảo các yêu cầu sau:

- + Trò chơi mang ý nghĩa giáo dục
- + Trò chơi phải nhằm mục đích củng cố, khắc sâu nội dung bài học
- + Hình thức tổ chức trò chơi phải phong phú, đa dạng.
- + Trò chơi phải được chuẩn bị chu đáo.
- Cấu trúc của trò chơi học tập:
 - + Tên trò chơi
 - + Mục đích: nhằm ôn luyện củng cố kiến thức kĩ năng nào. Mục đích của trò chơi sẽ quy định hành động chơi được thiết kế trong trò chơi.
 - + Chuẩn bị đồ dùng, đồ chơi- mô tả đồ dùng, đồ chơi được sử dụng trong trò chơi học tập.
 - + Cách chơi – nêu luật chơi: Chỉ ra quy tắc của hành động chơi, quy định đối với người chơi, thời gian chơi, quy định thắng thua của trò chơi.
 - + Số người tham gia chơi; Cần chỉ rõ số người tham gia chơi.

G.I.2. Cách tổ chức trò chơi:

- Thời gian tiến hành thường từ 5-7 phút.
- Giới thiệu trò chơi:
 - + Nêu tên trò chơi
 - + Hướng dẫn cách chơi bằng cách mô tả và thực hành, nêu ra luật chơi.
- Chơi thử, qua đó nhấn mạnh luật chơi.
- Chơi thật.
- Nhận xét kết quả chơi, thái độ của người tham dự, giáo viên có thể nêu thêm những tri thức được học tập qua trò chơi, những sai lầm cần tránh

- Thưởng – phạt; phân minh, đúng luật chơi sao cho người chơi chấp nhận thoải mái và tự giác làm trò chơi 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...)

Lưu ý: Thời gian, số lượng người chơi, bảng tính sao, phần thưởng

G. II. Giới thiệu một số trò chơi học Toán lớp 1:

* Các trò chơi được thiết kế cho các tiết học theo mạch kiến thức trong chương trình sách giáo khoa Toán 1

- Phần thứ nhất: Số

- Phần thứ hai: Phép tính

- Phần thứ ba: Hình học

- Phần thứ tư: Đo thời gian

*Sau đây tôi xin giới thiệu một số trò chơi tiêu biểu mà tôi đã áp dụng trong quá trình dạy Toán cho học sinh lớp 1 để uơm mầm đam mê toán ngay từ khi buổi đầu tiên cắp sách tới trường.

G.II.1: BIỆN PHÁP 1:

Xây dựng nề nếp học tập thông qua các trò chơi về số.

* Mục tiêu : HS được củng cố về các kiến thức sau:

- Nhận biết số, nắm được cấu tạo số, biết được vị trí của số trong dãy số. biết so sánh các số đã học.vận dụng các số được học vào thực tế

* Cách thực hiện: Tổ chức trò chơi trong giờ dạy Toán cho học sinh lớp 1

G.II.1.1:Trò chơi: Ghép Bài

Bước 1: Xác định mục tiêu: Củng cố về cấu tạo của số 10.

Bước 2: Chuẩn bị : 10bộ , mỗi bộ gồm 11 tấm bìa ghi các số từ 0 đến 10

Bước 3: Cách chơi: 2 người chơi hoặc nhiều hơn, có thể cho cả lớp chơi.

Tráo các quân bài (44 quân bài) . Đặt ngửa 12 quân bài bất kì ở giữa bàn chơi. Những quân bài còn lại đặt úp xuống thành một chồng.

Các bạn tham gia chơi ‘ oản tù tì” để tìm ra người đi trước.Người chơi lần lượt lấy một quân bài ở chồng úp sấp, lật ngửa ra.Nếu quân bài vừa lấy ghép (cộng) với một số trong các quân bài đã đặt ngửa trên bàn thành 10 thì bạn chơi được nhặt quân bài lên và giữ lại (như vậy người chơi đã giữ được một

cặp quân bài tạo thành 10) Ví dụ : Bạn lấy được quân bài mang số 3, trong số các quân bài ở bàn có quân bài mang số 7, như vậy bạn được nhặt quân bài mang số đó lên và giữ lại ($7 + 3 = 10$)

Nếu quân bài lấy được không ghép được với quân bài nào trong số các quân bài đặt ngửa trên bàn, thì người chơi phải đặt ngửa quân bài của mình lên mặt bàn và để bạn khác chơi tiếp.

Bạn chơi tiếp theo cũng chơi tương tự như vậy.

Khi đã lấy hết các quân bài ở chồng bài úp sấp, người chơi lần lượt lấy từng cặp quân bài đặt ngửa trên bàn.

Bạn nào thu được nhiều quân bài nhất là người thắng cuộc.

Trò chơi này còn có thể chơi đơn giản hơn với các số trong bộ thực hành Toán của học sinh.

- Trong thời gian 1 phút bạn nào ghép được nhiều cặp số có kết quả bằng 10 gài lên bảng gài trong bộ thực hành thì sẽ chiến thắng.

Bước 4: Kết luận: học sinh nắm chắc cấu tạo số để vận dụng sang học phép cộng trong phạm vi 10 được thuận lợi.

Ngoài ra trò chơi này còn vận dụng vào tất cả các bài dạy về số. Học sinh vô cùng thích thú và đam mê học chỉ ngong đến giờ toán để được tham gia chơi. Hơn nữa trò chơi này rất dễ thực hiện các con có thể tự tổ chức chơi khi ra chơi với một nhóm bạn cùng lớp hay khác lớp. Qua đó mối quan hệ của các em được mở rộng các liên kết nơ ron thần kinh được phát triển rộng hơn tạo điều kiện tốt cho bộ não tư duy phát triển.

G.II.1.2.Trò Chơi : Đố biết số nào

Bước 1: Giáo viên xác định mục tiêu: Củng cố về cấu tạo thập phân của các số có hai chữ số. Củng cố về so sánh, thứ tự các số trong phạm vi 100.

Vận dụng vào các bài học trong mạch kiến thức Các số trong phạm vi 100: Mười một, mười hai; Mười ba, mười bốn, mười lăm; Mười sáu, mười bảy, mười tám, mười chín: Các số tròn chục, Các số có hai chữ số

Bước 2: Chuẩn bị: Mỗi học sinh chuẩn bị một bảng gài, 11 tấm bìa ghi các số từ 0 đến 10 (Trong bộ đồ dùng học toán 1)

Bước 3: Nêu cách chơi: Cả lớp cùng chơi.

GV ra hiệu lệnh, yêu cầu cả lớp nêu các số theo hiệu lệnh của GV, chẳng hạn như:

- Số gồm 3 chục và 5 đơn vị - Số gồm 8 chục và 2 đơn vị
- Số liền trước số 40 - Số liền sau số 99

Cả lớp lấy các thẻ số gài vào bảng gài rồi giơ lên.

Bạn nào làm sai sẽ tự sửa hoặc bạn khác hay giáo viên giúp bạn đó hiểu đúng và tự sửa lại được.

*** Học sinh lần lượt lên thay cô giáo nêu các lệnh.

Bước 4: Kết luận

Qua trò chơi này học sinh được củng cố tất cả các kiến thức về cấu tạo hệ thập phân của các số có 2 chữ số. Học sinh vừa là người tham gia chơi lại vừa có thể đóng vai là người quản trò nêu các lệnh. Qua đó học sinh được tương tác với nhau rất tốt.

Tôi vận dụng khi dạy tiết 22: Luyện tập (trang 38)

Để học sinh nắm chắc cấu tạo của số 10, cứ hỏi 10 gồm mấy và mấy học sinh rất nhàm chán và không nhớ được dẫn đến các con không thích học toán. Chính vì thế tôi đưa Trò chơi: Ghép bài vào học sinh rất thích thú cả lớp được chơi.

Tôi sử dụng triệt để bộ đồ dung học toán. Tôi yêu cầu cả lớp lấy các số từ 1 đến 10 để lên mặt bàn. Mỗi em cầm bảng gài lên và gài lên bảng gài 5 số khác nhau. Nhiệm vụ của từng em là tìm các quân bài khác (các số) để ghép với một trong các số đó để được 10. Trong thời gian 2 phút em nào tìm được

Đủ các cặp quân bài có kết quả là 10 thì dành chiến thắng. Để rèn kĩ năng nói tôi gọi từng em lên trình bày kết quả của mình. Qua đây các em nắm chắc và nhớ lâu cấu tạo của số 10. Việc này rất thuận lợi cho các con khi học các bài phép cộng và phép trừ trong phạm vi 10.

G.II. 2: BIỆN PHÁP 2: *Xây dựng các trò chơi về các phép tính.*

*Mục tiêu : HS được củng cố về các kiến thức sau:

Kĩ năng làm tính cộng, trừ trong phạm vi 10, kĩ năng làm tính cộng, trừ không nhớ trong phạm vi 100

* Cách thực hiện: Tổ chức trò chơi trong giờ dạy Toán cho học sinh lớp 1

Trò chơi: **Xây nhà**

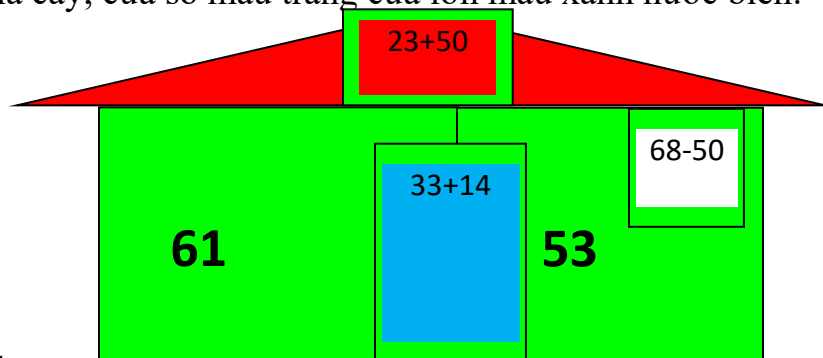
Mục tiêu: Củng cố kĩ năng làm tính cộng, trừ không nhớ trong phạm vi 100.

Rèn luyện kỹ năng quan sát cho học sinh

Chuẩn bị: 2 hình vẽ ngôi nhà trên bìa và các mảnh giấy hình tam giác, chữ nhật (như hình vẽ), có 5 mảnh ghi các tổng tương ứng với các tổng ghi trên ngôi nhà và 2 mảnh ghi sai.

Cách chơi: Chọn 2 đội chơi, mỗi đội có 5 em.

Khi nghe hô “1, 2, 3 bắt đầu” các em phải nhanh kết quả các phép tính trên ngôi nhà và các phép tính ở các thẻ, rồi tìm mảnh giấy có kết quả tương ứng gắn vào đúng vị trí. Khi dán xong sẽ được hình ngôi nhà có mái màu đỏ, tường màu xanh lá cây, cửa sổ màu trắng cửa lớn màu xanh nước biển.



- Cách tính sao như sau:

+ Gắn đúng 1 hình được 10 sao, hình nào gắn sai không được sao, gắn đúng cả 5 hình được 50 sao.

+ Đội nào gắn nhiều hình đúng, nhanh, xong trước là đội thắng cuộc.

+ Cả hai đội cùng gắn được số hình đúng bằng nhau thì đội nào nhanh hơn, xong trước là đội thắng cuộc.

+ Nếu đội gắn xong trước mà gắn được ít hình đúng hơn đội xong sau, thì đội xong sau là đội chiến thắng.

Lưu ý: ở trò chơi kiểu này nên đưa ra một vài kết quả không đúng để học sinh lựa chọn, nếu nhìn bằng mắt mà không tính kỹ sẽ rất dễ nhầm.

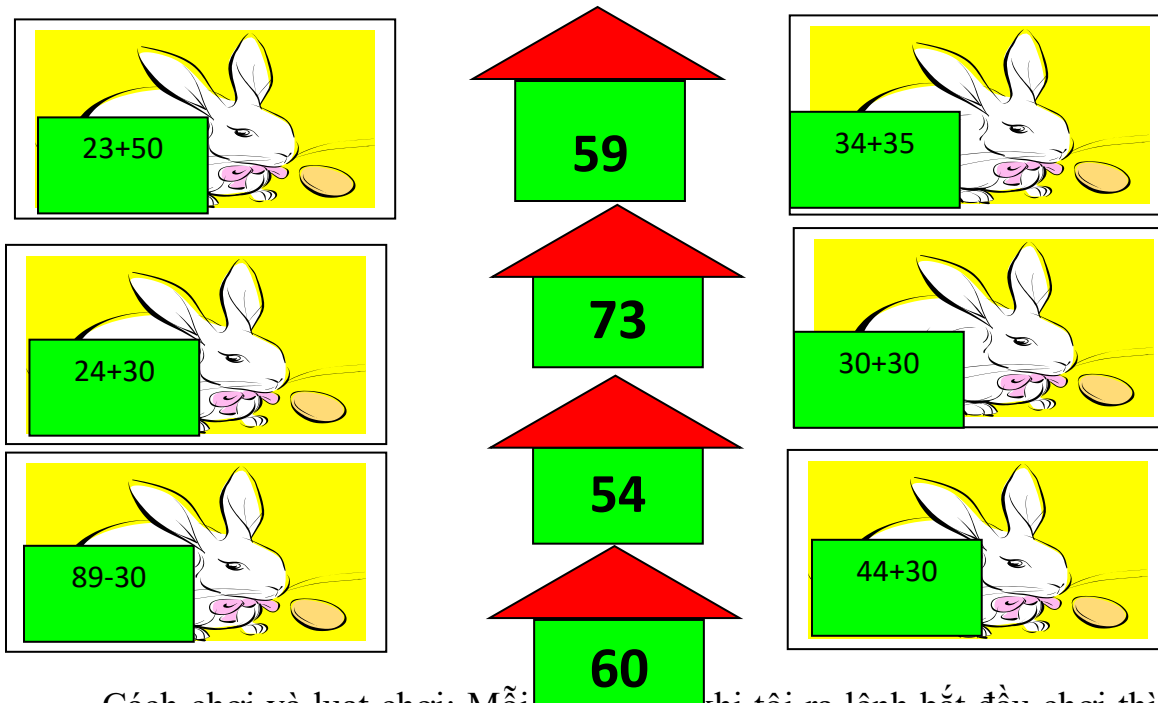
** Tôi ken các bộ phận của ngôi nhà ra ra từng phần riêng, các thẻ số và các phép tính cũng vậy. Như thế trò chơi được chơi nhiều lần mà không chán vì thay thế các thẻ khác nhau và cô giáo chỉ phải chuâm bị và thiết kế 1 lần.

Kết luận: với trò chơi này các con rất hào hứng và thích thú qua đó các em còn được phát triển về trí tưởng tượng và sáng tạo về những ngôi nhà trong tương lai.

Minh chứng

Tôi vận dụng khi dạy tiết 78: Luyện tập (trang 109)

Khi học sinh làm đến bài 4 Nói theo mẫu. Cứ làm bình thường như trong sách giáo khoa là nói học sinh sẽ không hứng thú vì có nhiều bài nói rồi. Tôi tổ chức cho các con chơi trò chơi: TÌM NHÀ CHO THỎ



Cách chơi và luật chơi: Mỗi lần chơi, khi tôi ra lệnh bắt đầu chơi thì bạn đầu tiên của mỗi đội lên nói chú thỏ với “nhà” có kết quả của phép tính trên hình chú thỏ, rồi nhanh chóng trao lại bút viết cho bạn thứ 2, cứ tiếp tục như vậy cho tới bạn cuối cùng.

Đội nào đúng và nhanh hơn sẽ thắng cuộc.

Các em chơi rất hào hứng, em nào cũng muốn chơi.

**** Nhà và chú thỏ tôi ken ra giấy khổ to để dùng được nhiều lần. các thẻ số và phép tính cũng vậy, tôi in rồi thành các thẻ.**

G.II. 3: BIỆN PHÁP 3: Xây dựng các trò chơi về hình học.

* Mục tiêu : - Rèn kĩ năng nhận dạng hình, óc quan sát, trí tưởng tượng, sự linh hoạt, khéo léo, sáng tạo của học sinh

- Nhận biết được hình học ứng dụng vào thực tế

* Cách thực hiện: Tổ chức trò chơi trong giờ dạy Toán cho học sinh lớp 1

Kết luận: Qua trò chơi này các giác quan cảm giác và óc triu tượng hóa được phát triển đây là nhiệm vụ rất khó nhận biết của người giáo viên về năng lực của học sinh. Nhưng qua trò chơi này thì người giáo viên dễ dàng

phát hiện ra năng lực trừu tượng hóa, khái quát hóa , năng lực tiềm ẩn của học sinh mình.

TRÒ CHƠI “VUI TẠO HÌNH VỚI 10 QUE TÍNH”

Mục đích:

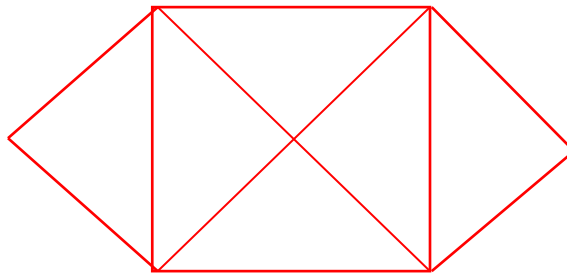
Phát triển óc suy luận kích thích trí tưởng tượng về hình. Thể hiện trí thông minh, khéo léo trong thao tác.

Chuẩn bị:

Chơi cá nhân trong vòng 3 đến 5 phút.

Cách chơi:

Mỗi em có 10 que tính. Tôi yêu cầu với 10 que tính đó xếp sao cho đủ 3 hình vuông và 10 hình tam giác. Học sinh nào xong trước giờ cờ báo hiệu . Tôi sẽ đi vào các bàn kiểm tra việc xếp của các em

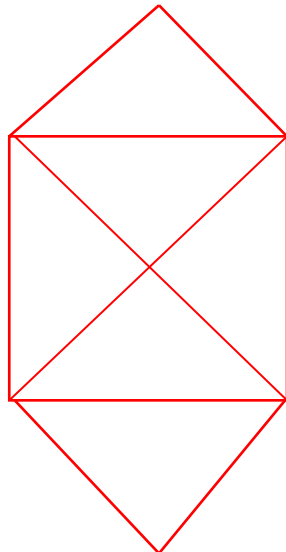


Trò chơi này tôi cho các em chơi ở tuần 18 bài “ Một chục tia”. Tôi thấy các em rất thích thú. Nhiều em tạo hình rất nhanh, Như vậy trò chơi này đã tích cực hóa hoạt động học tập của các em. Rèn cho các em trí tưởng tượng hình học.

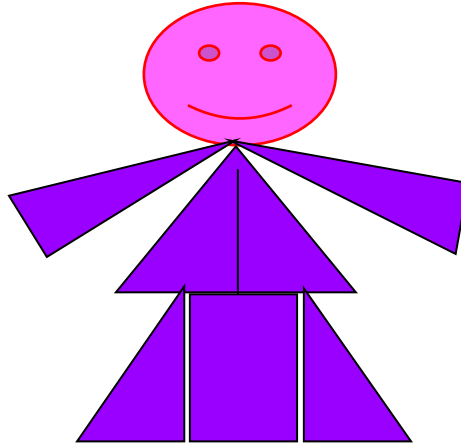
Kết luận Qua trò chơi này óc trừu tượng hóa và trí tưởng tượng hình học

được phát triển. Cô giáo là người được nghe từng em nói bằng hình ảnh trực quan qua hoạt động xếp hình.

*** **NÂNG CAO, MỞ RỘNG:** tôi gợi mở để các em xếp được các hình ở tư thế khác nhau. Chẳng hạn như sau:



Tôi vận dụng khi dạy về hình vuông, hình tròn, hình tam giác
Để củng cố nắm vững các hình đã học tôi tổ chức cho các em chơi trò chơi:
Em là nhà họa sĩ thông thái.



*** CÁCH CHƠI VÀ LUẬT CHƠI: Tôi yêu cầu các em để sẵn bộ đồ dùng học toán lên bàn: Sau đó tôi treo bức tranh đã vẽ chuẩn bị sẵn lên bảng; yêu cầu học sinh quan sát kỹ bức vẽ xem có bao nhiêu hình là những hình như thế nào? Sau một phút, tôi cất bức tranh vẽ và yêu cầu các em chọn các hình thích hợp từ bộ đồ dùng toán học để xếp hình giống như bức vẽ, 5 em học xong sớm nhất, xếp hình đúng và đẹp nhất là người thắng cuộc được khen thưởng. Nếu nhiều học sinh lúng túng tôi lại treo lên cho các con qua sát lại lần nữa.

G.II. 4: BIỆN PHÁP 4: *Xây dựng các trò chơi về đo thời gian*

*Mục tiêu:-Củng cố kỹ năng xem giờ, xem lịch, xem ngày mức độ đơn giản.

-Rèn cho HS kỹ năng vận dụng xem giờ, xem lịch, tính ngày vào thực tiễn

* Cách thực hiện: Tổ chức trò chơi trong giờ dạy Toán cho học sinh lớp 1

Trò chơi: Thợ chỉnh đồng hồ

Mục tiêu: Củng cố về xem đồng hồ

Chuẩn bị: Mỗi học sinh chuẩn bị một mô hình đồng hồ (trong bộ đồ dùng học Toán 1).

Cách chơi: Cả lớp cùng chơi.

Giáo viên hô, chẳng hạn “6 giờ”, HS phải xoay kim ngắn và kim dài sao cho đồng hồ của mình chỉ đúng 6 giờ, cần lưu ý học sinh quay các kim đồng hồ phải quay đúng chiều, rồi giờ lên.

Bạn nào sai sẽ tự sửa lại hoặc nhờ bạn hướng dẫn để tự sửa được.

Kết luận: Đây là trò chơi vô cùng thực tế học sinh được trải nghiệm, được cảm, được quan sát mô hình đồng hồ. Các em rất thích thú hào hứng và nhớ lâu, biết xem giờ thực tế. Hơn nữa trò chơi rất dễ tổ chức, tự các con có thể tổ chức được, cùng 1 lúc rất nhiều em được tham gia. Các em chủ động lĩnh hội kiến thức.

Trò chơi : Xem lịch

Mục tiêu: - Luyện tập về gọi tên các ngày trong tuần (thứ hai, thứ ba, thứ tư, thứ năm, thứ sáu, thứ bảy, chủ nhật)

- Đọc thứ , ngày, tháng trên một tờ lịch tháng.

- Vận dụng dạy bài Các ngày trong tuần lễ

Chuẩn bị: - Treo trên bảng một tờ lịch tháng nào đó.

- Một “cỗ bài” có ghi các số từ 1 đến 31.

Chủ nhật	Thứ Hai	Thứ Ba	Thứ Tư	Thứ Năm	Thứ Sáu	Thứ Bảy
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

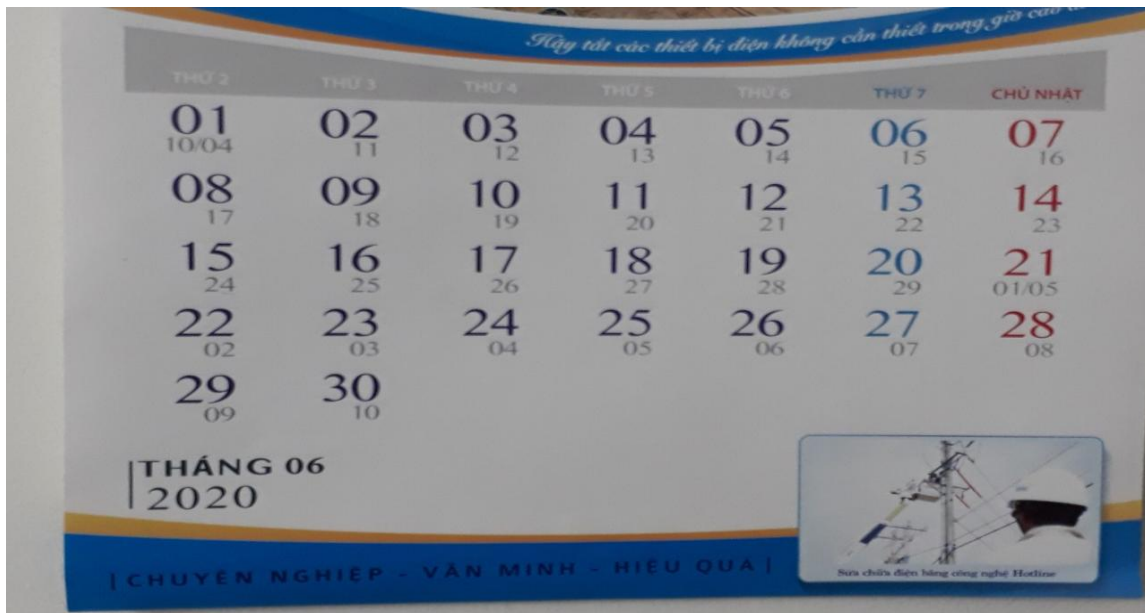
Cách chơi: Hai hoặc nhiều bạn cùng chơi. Mỗi bạn bắt một quân bài có ghi số. Đối chiếu với ngày có ghi cùng số đó trên tờ lịch tháng. Đọc thứ, ngày, tháng của ngày vừa được chọn ra.

Bạn nào trả lời nhanh và đúng thì ghi được 1 điểm. Bạn nào được nhiều sao hơn thì được khen thưởng.

Kết luận: Học sinh nhận biết nhanh hơn rõ ràng hơn về các ngày trong tuần lễ, dễ hiểu hơn khi sử dụng lịch trong bộ thực hành Toán của học sinh. Đặc biệt các em biết xem lịch trên tờ lịch nhà mình. Qua đây các con được làm quen với nội dung về biểu bảng để học lên các lớp trên được dễ dàng hơn.

Tôi vận dụng khi dạy tiết 119: Các ngày trong tuần

(dạy ngày 22/6/2020)



Tôi yêu cầu các em mang từ lịch tháng và lịch quyền đến lớp. các con sẽ quan sát từ lịch đọc các thứ, các ngày và tháng trên từ lịch tháng. Đọc ngày hôm nay và chỉ trên từ lịch tháng.

**** CÁCH CHƠI VÀ LUẬT CHƠI:**

Đại diện 5 bạn nữ, 5 bạn nam lên chọn bất kì mỗi bạn 2 thẻ số mà tôi đã chuẩn bị rồi nhanh chóng tìm trên từ lịch đúng ngày ứng với thẻ số đó và gắn vào từ lịch tháng. Đội nào gắn xong trước và đúng là giành chiến thắng. Tôi lại gọi xen kẽ đội nam và đội nữ đọc thứ, ngày, tháng của thẻ số mà bạn vừa chọn để gắn.

H. Kết quả thực nghiệm-so sánh đối chứng

- Sau một năm nghiên cứu và thực nghiệm đề tài: “MỘT SỐ BIỆN PHÁP GIÚP HỌC SINH LỚP 1 ĐAM MÊ HỌC TOÁN”. Tôi thấy kết quả học tập của học sinh đạt cao hơn, các em hăng say học tập, đam mê, hứng thú học.

Mức độ hứng thú học Toán	Thời gian 30/9/2019		Thời gian 30/6/2020	
	Số lượng	Tỉ lệ %	Số lượng	Tỉ lệ %
1 Không tham gia	12	27,9	1	2,3
2 Ít tích cực	11	25,5	2	4,6
3 Trung bình	13	30,4	4	9,3

4 Tích cực	5	11,6	18	41,9
5 Rất tích cực	2	4,6	18	41,9

- Học sinh còn có thể sáng tạo ra trò chơi để đố các bạn như vậy vô hình chung chúng ta đã đưa các em đến với môn Toán một cách nhẹ nhàng - học mà chơi, chơi mà học. Các em không còn cảm thấy khó nhớ bài hay sợ học Toán nữa.

Kết quả đánh giá bằng điểm số sau 2 lần kiểm tra định kì

Điểm KT 43	10		9		8		7		6		5		Dưới 5	
	SL	%	SL	%	SL	%	SL	%	SL	%	S L	%	SL	%
Cuối Kì 1	10	23,2	7	16,2	15	37,5	5	9,3	3	6,9	1	2,3	2	4,6
Cuối Kì 2	13	30,2	17	39,8	2	4,6	2	4,6	3	6,9	6	13,9	0	

** Nhìn vào bảng kết quả thi cuối năm tôi thấy vô cùng phấn khởi kết quả học tập của các em có tiến bộ vượt bậc.

Năm học 2019 – 2020 học sinh lớp tôi đã đạt được kết quả như sau:

*Về tập thể:

+ Đạt giải Ba thi Văn nghệ. + Đạt giải Ba phong trào Vở sạch chữ đẹp.

*Về cá nhân: Thi Viết chữ đẹp cấp trường thì có:

+ Em Nguyễn Duy Hữu đạt giải Nhất.

+ Em Lê Thị Bích Hà đạt giải Nhì

Thi cờ Vua cấp Trường thì có: Em Phùng Minh Khuê đạt giải Ba

PHẦN THỨ BA: KẾT LUẬN VÀ KHUYẾN NGHỊ

I. KẾT LUẬN

Việc dạy đều các môn học ở trường nói chung cũng như môn toán nói riêng là rất quan trọng cần được thực hiện tốt ở từng loại, từng bài cụ thể, không được coi nhẹ môn nào. Chính vì ý thức được điều này mà chất lượng giảng dạy của tôi được nâng cao.

Trò chơi học tập là một phương tiện có ý nghĩa trong việc góp phần củng cố và nâng cao chất lượng môn toán nói riêng và các môn học khác ở tiểu học

nói chung, nhằm phát huy tính tích cực, độc lập sáng tạo của học sinh. Với ý nghĩa đó tôi đã vận dụng phương pháp “ Vui học - Học vui ” rất phù hợp với tâm lý học sinh lớp một, thực tế đã cho thấy kết quả đạt được là chất lượng của học sinh được nâng cao rõ rệt. Đó là thành quả của cô và trò chúng tôi trong năm học này.

II. KHUYẾN NGHỊ

1. Kiến nghị Ban giám hiệu đ▯a đề tài này áp dụng vào giảng dạy ở tất cả các lớp khối Một và khối Hai.

2. Thành lập câu lạc bộ: “ Em yêu Toán học” để các em đ▯ợc tìm hiểu, đ▯ợc khám phá, đ▯ợc tìm tòi sâu hơn, rộng hơn kiến thức về Toán.

3. Rất mong Hội đồng Khoa học các cấp xem xét để đề tài của tôi đ▯ợc áp dụng thực nghiệm trong toàn tr▯ờng, toàn huyện.

Tôi rất kính mong sự đóng góp ý kiến của Hội đồng Khoa học các cấp để đề tài của tôi hoàn thiện hơn, đạt kết quả cao hơn.

Tôi xin chân thành cảm ơn!

Đức An, ngày 10 tháng 7 năm 2024

Người viết

MỤC LỤC	
NỘI DUNG	TRANG

PHẦN THỨ NHẤT

ĐẶT VẤN ĐỀ

- I. Lí do chọn đề tài:
- II. Mục đích nghiên cứu của đề tài:
- III. Đối tượng nghiên cứu:
- IV. Phương pháp nghiên cứu:
- VI. Phạm vi nghiên cứu:

PHẦN THỨ HAI

GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ

- A. Cơ sở lý luận:
- B. Cơ sở thực tiễn:
- C. Mục tiêu, vị trí, vai trò của đề tài:
- D. Thực trạng vấn đề nghiên cứu
- E. Kế hoạch thực hiện:
- G. MÔ TẢ, PHÂN TÍCH VÀ VẬN DỤNG ĐỀ TÀI:
 - G.II.1: BIỆN PHÁP 1: *Xây dựng nề nếp học tập thông qua các trò chơi về số.*
 - G.II. 2: BIỆN PHÁP 2:
Xây dựng các trò chơi về các phép tính.
 - G.II. 3: BIỆN PHÁP 3: *Xây dựng các trò chơi về hình học.*
 - G.II. 4: BIỆN PHÁP 4: *Xây dựng các trò chơi về đo thời gian*
- H. Kết quả thực nghiệm-so sánh đối chứng
- PHẦN THỨ BA: KẾT LUẬN VÀ KHUYẾN NGHỊ
- I. KẾT LUẬN

II. KHUYẾN NGHỊ

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. SGK + SGV Bộ GD & ĐT – Sách giáo khoa Toán lớp 1 – NXB Giáo dục – Hà Nội, 2005.
2. Phương pháp dạy học Toán ở tiểu học I – NXB ĐHSP – Hà Nội, 2009.
3. Giáo dục tiểu học – NXB Giáo dục – Hà Nội, 1997.
4. Tâm lí học tiểu học – NXB ĐHSP – Hà Nội, 2008.
5. Bài tập phát triển năng lực môn toán tập 1, tập 2- NXB ĐHSP