



SỞ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO HÀ NỘI



Mã SKKN

## SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM

"GÂY HỨNG THÚ HỌC TẬP MÔN TOÁN LỚP 1  
QUA CÁC TRÒ CHƠI"



Lĩnh vực/Môn: Toán  
Cấp học : Tiểu học

Năm học 2016 - 2017



## **PHẦN I: ĐẶT VẤN ĐỀ**

### **I. LÍ DO CHỌN ĐỀ TÀI**

Bậc tiểu học là bậc học góp phần quan trọng trong việc đặt nền móng cho việc hình thành và phát triển nhân cách học sinh. Môn toán cũng như những môn học khác là cung cấp những tri thức khoa học ban đầu, những nhận thức về thế giới xung quanh nhằm phát triển các năng lực nhận thức, hoạt động tư duy và bồi dưỡng tình cảm đạo đức tốt đẹp của con người. Môn toán ở trường tiểu học là một 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 còn là môn học rất cần thiết để học các môn học khác, nhận thức thế giới xung quanh để hoạt động có hiệu quả trong thực tiễn. 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 để nhận thức thế giới hiện thực như: trừu tượng hoá, khái quát hoá, khả năng phân tích tổng hợp, so sánh, dự đoán, chứng minh.

Môn Toán còn góp phần giáo dục lí trí và những đức tính tốt như: trung thực, cần cù, chịu khó, ý thức vượt khó khăn, tìm tòi sáng tạo và nhiều kĩ năng tính toán cần thiết để con người phát triển toàn diện, hình thành nhân cách tốt đẹp cho con người lao động trong thời đại mới.

## **II. MỤC ĐÍCH NGHIÊN CỨU:**

Trên cơ sở khai thác những đặc điểm tâm sinh lí của học sinh tiểu học là hết sức cần thiết. Ở tiểu học, một yêu cầu quan trọng là dạy cho trẻ cách học nhằm xây dựng cho học sinh những kĩ năng cơ sở giao tiếp. Đối với học sinh tiểu học, dạy học cần quán triệt phương châm: nhẹ nhàng hơn, tự nhiên hơn, chất lượng hơn.

Như vậy, đổi mới phương pháp dạy học phải thiết thực, góp phần thực hiện mục tiêu giáo dục tiểu học, tạo điều kiện để cá thể hoá dạy học và khuyến khích dạy học phát triển ra nội dung của bài học. Làm như vậy sẽ phát triển được các năng lực, sở trường của từng học sinh, rèn luyện học sinh trở thành những người lao động chủ động sáng tạo.

Theo các kết quả nghiên cứu của Viện Khoa học giáo dục và kinh nghiệm của các nhà sư phạm thì có năm giải pháp mang tính khả thi cao nhằm góp phần thực hiện đổi mới phương pháp dạy học. Tuy nhiên, vấn đề thực hiện có thành công hay không lại tùy thuộc vào hoàn cảnh cụ thể cũng như phụ thuộc vào sự cố gắng của từng địa phương, của giáo viên từng trường, từng lớp. Một trong năm giải pháp đó là đổi mới hình thức tổ chức dạy học. Việc tăng cường tổ chức các trò chơi học tập là một vấn đề cần nhiều đầu tư suy nghĩ để thực hiện. Đây là hình thức gây hứng thú học tập cho học sinh, quán triệt ý tưởng giúp cho học sinh tiểu học “học mà chơi, chơi mà học” và phù hợp với đặc điểm tâm sinh lí học sinh tiểu học. Tuy nhiên, có nhiều câu hỏi được đặt ra “Chơi lúc nào? Chơi trò chơi gì để góp phần nâng cao chất lượng học toán?”. Đây chính là một vấn đề gây tranh cãi cần giải quyết.

## ***“Gây hứng thú học tập môn Toán lớp 1 qua các trò chơi ”***

---

Xuất phát từ những lý do thực tế nêu trên, trong năm học này (2016 – 2017) tôi đã thiết kế một số trò chơi đưa vào giảng dạy ở phần củng cố kiến thức của mỗi tiết học Môn Toán nhằm làm cho các em học sinh say mê, ham thích học tập ghi nhớ kiến thức một cách lâu dài. Trong phạm vi của bài viết này ***“Gây hứng thú học tập môn Toán lớp 1 qua các trò chơi ”***, tôi xin đưa ra những kinh nghiệm nhỏ nhoi của mình, có thể nó không mới nhưng tôi đã thực hiện và đạt được một số kết quả tương đối. Mong rằng những kinh nghiệm này góp phần bổ sung và làm phong phú hơn phương pháp dạy học của các bạn đồng nghiệp.

### **III. ĐỐI TƯỢNG NGHIÊN CỨU**

- Phần củng cố của các tiết học toán

### **IV. THỜI GIAN NGHIÊN CỨU**

- Từ tháng 9/2016 đến tháng 2/2017

## **PHẦN II: GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ**

### **I. Cơ sở xuất phát:**

#### **1. Đặc điểm tâm lí của học sinh tiểu học.**

Nói đến đặc điểm tâm lí của học sinh tiểu học thì vấn đề đầu tiên đó là quá trình nhận thức của các em. Quá trình nhận thức giúp các em có những hiểu biết nhất định về thế giới xung quanh, về bản thân mình, từ đó thể hiện thái độ và có những hành vi, hoạt động tham gia vào các mối quan hệ xã hội trong việc nhận thức thế giới, con người có thể đạt tới các mức độ nhận thức khác nhau từ thấp đến cao, từ đơn giản đến phức tạp. Mức độ thấp là nhận thức cảm tính, mức độ cao là nhận thức lí tính. Hai quá trình này có quan hệ chặt chẽ với nhau, bổ sung, chi phối lẫn nhau. Ở lứa tuổi các em thì nhận thức cảm tính chiếm ưu thế hơn nhận thức lí tính. Các em dễ tiếp thu qua tri giác và những tác động trực tiếp được trẻ quan sát. Tuy nhiên, trẻ vẫn thích quan sát cái gì sắc sảo, hấp dẫn và khả năng ghi nhớ tốt, đặc biệt là ghi nhớ máy móc. Trẻ dễ nhớ những gì tác động trực tiếp. Các em có thể hành động trên đối tượng đó. Do đó, trẻ thích tham gia các hoạt động mang tính thực tiễn.

Như vậy, về khả năng trí tuệ, các em đã có khả năng lĩnh hội các khái niệm ban đầu, cơ bản trên cả lĩnh vực tri thức khoa học và đạo đức mặc dù phải dựa trên cơ sở là những sự vật, hiện tượng trực quan. Các em đã bước đầu biết so sánh, phân tích, nhận biết các giá trị của hành vi đạo đức, nhận thức được những hành vi đạo đức đúng và bày tỏ thái độ với những hành vi không phù hợp với chuẩn mực đạo đức.

## ***“Gây hứng thú học tập môn Toán lớp 1 qua các trò chơi ”***

---

Ở lứa tuổi này, nhu cầu học tập của các em không chỉ đơn thuần là hoạt động nhận thức mà nó còn gắn liền với nhu cầu vui chơi.

Nhu cầu vui chơi của các em chiếm một vị trí rất lớn. Đặc biệt ở các em xuất hiện nhu cầu lớn về tự đánh giá mình và đánh giá người khác trong cuộc sống, trong học tập. Mặc dù lúc đầu việc đánh giá này của trẻ chỉ mang tính bề ngoài, đánh giá bạn chỉ thông qua các hoạt động tập thể hoặc qua sự đánh giá của cô giáo. Về sau, việc đánh giá bạn còn được dựa trên dư luận của tập thể. Điều này có ý nghĩa lớn, nó đánh dấu một bước lớn trong sự phát triển nhân cách của các em.

Về hứng thú, ở lứa tuổi này các em có hứng thú riêng biệt với từng bộ môn. Tuy nhiên, nếu khéo lồng các nội dung dạy học vào các trò chơi thì dễ lôi cuốn các em vào quá trình học tập một cách tích cực, tự giác mà chính các em không nhận thấy điều đó. Đối với các trò chơi các em thường hứng thú với các trò chơi có quy tắc, đòi hỏi sự cố gắng, sự khéo léo nhất định, giàu trí tưởng tượng.

Tóm lại, ở bậc tiểu học, các em có những biến đổi sâu sắc về tâm sinh lí. Nó mang đặc trưng riêng cho lứa tuổi này. Vì vậy, để tổ chức các hoạt động học tập cho các em có hiệu quả thì mỗi nhà giáo dục phải nắm vững những đặc điểm chung nhất, cơ bản nhất về tâm sinh lí của lứa tuổi này để vận dụng nó mà tổ chức các trò chơi học tập tương thích với mục đích dạy học. Đây là cả một vấn đề không đơn giản đòi hỏi một quá trình công phu và sáng tạo.

## **2. Trẻ em với trò chơi nói chung và đối với trò chơi toán học nói riêng.**

Lòng khao khát tự do của trẻ được bộc lộ trong mọi lĩnh vực của cuộc sống hàng ngày nhưng chủ yếu trong khi chúng chơi. Ai cũng biết trẻ em thích chơi và hoàn toàn bị cuốn hút vào trò chơi như thế nào.

Trong các trò chơi của con trẻ, cũng như trong các trò giải trí của người lớn khả năng chơi, hành động một cách tùy tiện, chơi gắn liền với các nhu cầu thám hiểm, thoả mãn tính tò mò là động lực chính của việc học tập và khám phá của con người.

Trên thực tế, người giáo viên có thể tổ chức được một giờ học toán sinh động nếu như họ gây cho học sinh niềm say mê học toán. Mà muốn cho trẻ thích học môn toán, thầy cô giáo cần tìm mọi cách để gây hứng thú trong quá trình lên lớp, gợi ra sự tò mò, ham hiểu biết, thích tìm hiểu, muốn nắm được cái mới lạ mà giờ học toán sẽ đem lại cho các em.

Đối với học sinh tiểu học, vui chơi vẫn là một thành tố quan trọng trong hoạt động của học sinh. Vì vậy, chúng ta thấy trò chơi học tập có những tác dụng sau:

- Giúp học sinh thay đổi động hình hoạt động, chống mệt mỏi căng thẳng trong học tập, tăng cường khả năng luyện tập thực hành và vận dụng nhanh các kiến thức đã học.
- Tận dụng được vốn hiểu biết của học sinh trong quá trình dạy học.
- Ghi nhớ nội dung kiến thức một cách tự nhiên theo kiểu học mà chơi, chơi mà học.

## **“Gây hứng thú học tập môn Toán lớp 1 qua các trò chơi ”**

- Qua đó gây niềm tin cho học sinh, thích học môn toán, rèn luyện trí thông minh, nhanh nhẹn, kích thích suy nghĩ sáng tạo, phát huy sáng kiến, bộc lộ tài năng cá nhân, rèn luyện tính mạnh dạn tự tin trong cuộc sống.

- Tạo cho các em có lòng say mê tìm tòi, nghiên cứu trong học tập, thích khám phá.

Rõ ràng, trò chơi học tập là một trong những hình thức tốt để giúp cho việc lĩnh hội nội dung kiến thức môn toán ở trường một cách tích cực, tự giác, tránh gò ép, áp đặt. Từ đó giúp cho học sinh nhớ lâu, hiểu kĩ và vận dụng linh hoạt trong đời sống cũng như trong học tập.

## **II. Đặc điểm tình hình:**

### ***1. Thực tế dạy học toán ở tiểu học hiện nay.***

Môn toán – môn học từ xưa đến nay được xem là khô khan hóc búa, mang tính trừu tượng cao. Vì vậy, việc lĩnh hội tri thức toán học là rất khó khăn đối với học sinh lớp một. Điều này cũng dễ hiểu vì: để lĩnh hội được tri thức toán học thì học sinh cần phải biết so sánh, phân tích, tổng hợp, trừu tượng hoá và khái quát hoá mà chức năng trừu tượng hoá và khái quát hoá ở trẻ còn chưa phát triển đầy đủ.

Thêm vào đó là lượng kiến thức môn toán đưa vào chương trình ngày càng nhiều đã dẫn tới sự quá tải, làm cho học sinh phải tiếp thu tri thức rất vất vả, các em luôn cảm thấy sợ, cảm thấy không khí căng thẳng, nặng nề mỗi khi bắt đầu giờ học...

Ngoài ra, việc tìm hiểu trên thực tế còn cho thấy: bản thân giáo viên – những người truyền thụ kiến thức cũng gặp phải một số khó khăn sau:



## **“Gây hứng thú học tập môn Toán lớp 1 qua các trò chơi ”**

- Thời gian dành cho một tiết học toán từ 35 đến 40 phút, thời gian dành để củng cố kiến thức cho mỗi tiết dạy không nhiều từ 3 đến 5 phút cho nên giáo viên chưa biết cách tổ chức như thế nào để thay đổi hình thức hoạt động giúp học sinh vừa ôn tập củng cố, vừa giảm bớt căng thẳng sau một thời gian học tập căng thẳng.

- Hiện nay, trò chơi toán học còn rất đơn lẻ, nghèo nàn, ít được phổ biến và nhiều giáo viên hầu như không biết nhiều đến trò chơi vì có ít tài liệu tham khảo vấn đề này.

- Một thực trạng nữa là đa số giáo viên rất ngại tổ chức trò chơi phục vụ học tập toán do ngại tìm tòi, sưu tầm, thiết kế hay do không biết hoặc không có thời gian.

Nói tóm lại, dựa trên những căn cứ lý luận và thực tiễn nêu trên, tôi thấy việc tăng cường tổ chức các trò chơi học tập để khắc phục tình trạng trên nhằm gây hứng thú học tập cho các em và nâng cao hiệu quả giờ học là vô cùng cần thiết cần phải làm ngay.

### **III. Quá trình thực hiện**

#### **1. Chuẩn bị:**

- Trước tiên tôi đọc thêm sách báo nghiên cứu kỹ các vấn đề mình sắp thực hiện, sưu tầm một số trò chơi toán học phù hợp với đặc thù riêng của lớp mình.

- Chuẩn bị đồ dùng dạy học sẵn sàng và kỹ lưỡng.

#### **2. Tổ chức thực hiện**

## “Gây hứng thú học tập môn Toán lớp 1 qua các trò chơi ”

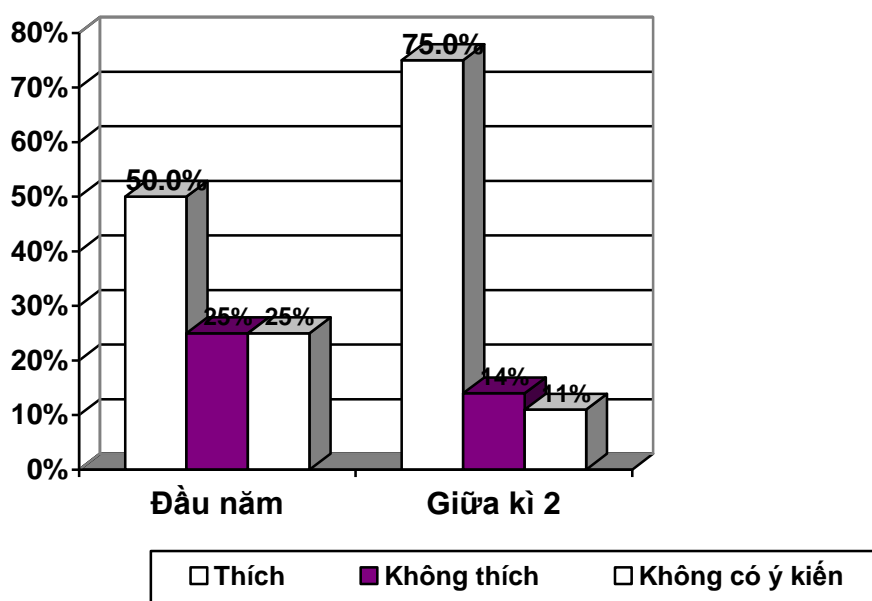
Lựa chọn trò chơi phù hợp với nội dung bài học, sau đó thiết kế chi tiết trong bài soạn rồi khi lên lớp tôi tiến hành tổ chức cho các em học sinh chơi ở bước củng cố trong mỗi tiết học toán.

### V. Kết quả đạt được

Trong năm học này các em học sinh của lớp tôi được tham gia các trò chơi toán học do tôi tổ chức bắt đầu từ tuần 8, đến giữa kì 2 tôi tiến hành phỏng vấn điều tra hứng thú học tập của các em và thu được kết quả như sau:

- Tỷ lệ học sinh thích học môn Toán tăng lên 75 % so với đầu năm là 53%.
- Tỷ lệ học sinh không thích học môn Toán giảm xuống còn 14% so với đầu năm là 25%.
- Tỷ lệ học sinh không tỏ rõ ý kiến giảm xuống còn 11% so với đầu năm là 25%.

**Biểu đồ HỨNG THÚ HỌC TẬP MÔN TOÁN  
Lớp 1M**



## **VI. Một số trò chơi đã được thực hiện**

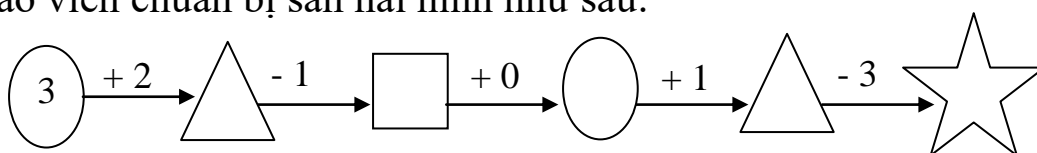
### **1. Trò chơi LÀM TÍNH TIẾP SỨC**

#### **1. Mục đích**

Rèn kĩ năng làm tính cộng, trừ trong phạm vi 5.

#### **2. Chuẩn bị**

Giáo viên chuẩn bị sẵn hai hình như sau:



#### **3. Cách chơi**

Hai đội chơi, mỗi đội 5 bạn. Khi giáo viên ra hiệu lệnh bắt đầu chơi thì bạn đầu tiên của mỗi đội lên điền kết quả phép tính đầu tiên vào hình tam giác rồi nhanh chóng trao lại bút viết cho bạn thứ hai. Cứ tiếp tục như vậy, bạn thứ năm lên điền kết quả phép tính cuối cùng vào ngôi sao.

Đội nào làm đúng và nhanh hơn sẽ thắng cuộc.

### **2. Trò chơi “TAM GIÁC KÌ LẠ”**

#### **1. Mục đích**

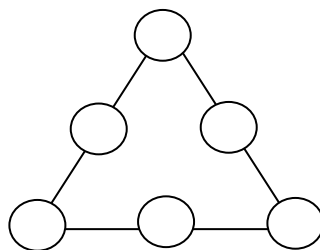
Luyện tập làm tính cộng trong phạm vi 6.

## **“Gây hứng thú học tập môn Toán lớp 1 qua các trò chơi ”**

---

### **2. Chuẩn bị**

Giáo viên vẽ sẵn hình vẽ như sau:



Và 6 tấm bìa ghi các số: **0; 1; 2; 3; 4; 5.**

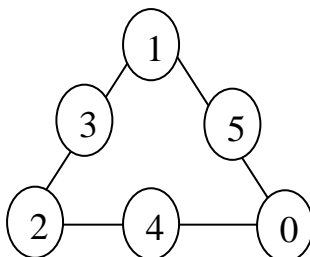
Bao nhiêu bạn (nhóm) chơi thì cần bấy nhiêu tranh vẽ và bộ số nêu trên.

### **3. Cách chơi**

Có thể chơi theo cá nhân hoặc theo nhóm.

Mỗi bạn (nhóm) phải dùng 6 tấm bìa ghi số đặt vào các hình tròn trong hình vẽ nêu trên sao cho khi cộng 3 số trên mỗi cạnh đều được kết quả là 6. Bạn (hoặc nhóm) nào làm xong trước sẽ thắng cuộc.

Chẳng hạn:



## **3. Trò chơi “NÊU ĐÚNG KẾT QUẢ”**

### **1. Mục đích**

- củng cố ý nghĩa của phép cộng, phép trừ.
- Rèn kỹ năng cộng, trừ trong phạm vi 6.

### **2. Chuẩn bị**

Mỗi học sinh bày sẵn 7 tấm bìa ghi các số từ 0 đến 6 trên bàn.

## “Gây hứng thú học tập môn Toán lớp 1 qua các trò chơi ”



### 3. Cách chơi

Cả lớp cùng chơi. Giáo viên nói, chẳng hạn: “1 cộng 5”, “3 thêm 2”, “6 trừ 4”, “5 bớt 2”,.... Học sinh thi đua giơ các tấm bìa ghi kết quả tương ứng (6, 5, 2, 3,...), học sinh nào làm sai sẽ bị phạt (nhảy lò cò, hát,...)

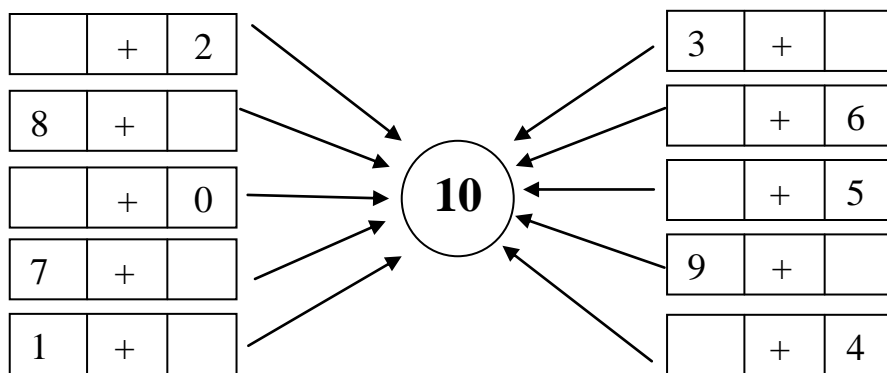
### 4. Trò chơi “NHANH MÀ ĐÚNG”

#### 1. Mục đích

Luyện tập các phép tính cộng và trừ trong phạm vi 10.

#### 2. Chuẩn bị

Giáo viên treo trên bảng bức tranh như sau:



## ***“Gây hứng thú học tập môn Toán lớp 1 qua các trò chơi ”***

---

### **3. Cách chơi**

Hai nhóm cùng chơi, mỗi nhóm 5 bạn. Đặt tên hai nhóm là Thỏ và Sóc. Khi giáo viên ra hiệu lệnh bắt đầu thì bạn đầu tiên của mỗi nhóm lên điền số thích hợp vào ô trống trong khung xuất phát rồi nhanh chóng trao bút viết cho bạn thứ hai. Cứ như thế, bạn thứ năm lên điền số thích hợp vào ô trống trong khung cuối cùng.

Nhóm nào làm đúng và về đích trước thì nhóm đó thắng cuộc và được tuyên dương.

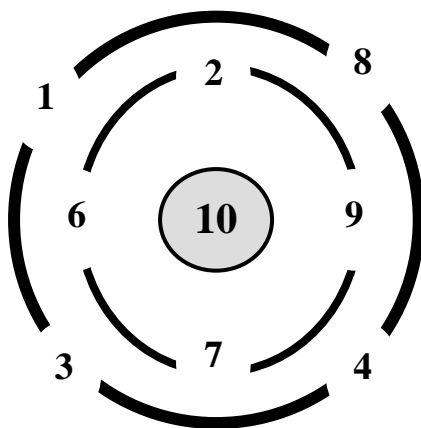
### **5. Trò chơi “MỞ THÀNH CỨU CÔNG CHÚA”**

#### **1. Mục đích**

Rèn luyện kỹ năng tính nhẩm nhanh trong phạm vi 10.

#### **2. Chuẩn bị**

Vẽ sẵn hình vẽ như hình bên. Bao nhiêu người chơi thì chuẩn bị bấy nhiêu hình vẽ.



## “Gây hứng thú học tập môn Toán lớp 1 qua các trò chơi ”

### 3. Cách chơi

Tòa thành có 2 vòng, mỗi vòng thành có 4 cửa vào, trên đó ghi sẵn các số như hình vẽ. Công chúa đang bị giam giữ trong phòng có ghi số 10. Muốn đến được phòng công chúa mỗi người phải tìm cách chọn con đường đi qua hai “cửa” sao cho khi cộng các số ghi trên các “cửa” đi qua phải có kết quả là 10. Mỗi vòng thành chỉ được đi qua một “cửa”.

Ví dụ: Trong một lượt đi, người chơi phải đi qua các “cửa” ghi các số 4 và 6 vì  $4 + 6 = 10$ .

Ai đến nhanh thì người đó sẽ cứu được công chúa.

## 6. Trò chơi CHÍNH TẢ TOÁN HỌC

### 1. Mục đích

Rèn luyện khả năng tập sử dụng các chữ số và kí hiệu toán học để ghi chép, trình bày các mệnh đề toán học được phát biểu bằng lời.

### 2. Chuẩn bị

Một số tờ phiếu trong đó có ghi các câu sau:

- Hãy viết các số: mười hai, năm mươi tư, sáu mươi bảy, chín mươi tám,..
- Hãy viết số gồm 1 chục và 5 đơn vị.
- Hãy viết số liền sau của 99; hãy viết số liền trước của 35;...

Hãy viết  
số liền  
sau số

99

Hãy viết  
số gồm 1  
chục và 5  
đơn vị

### 3. Cách chơi

Giáo viên chia lớp thành 2 đội, lần lượt mỗi đội cử một bạn lên chọn tờ phiếu rồi đọc to cho các bạn còn lại ghi vào bảng con (giấy nháp).

Đội nào có nhiều bạn ghi đúng và trình bày đẹp là đội thắng cuộc.

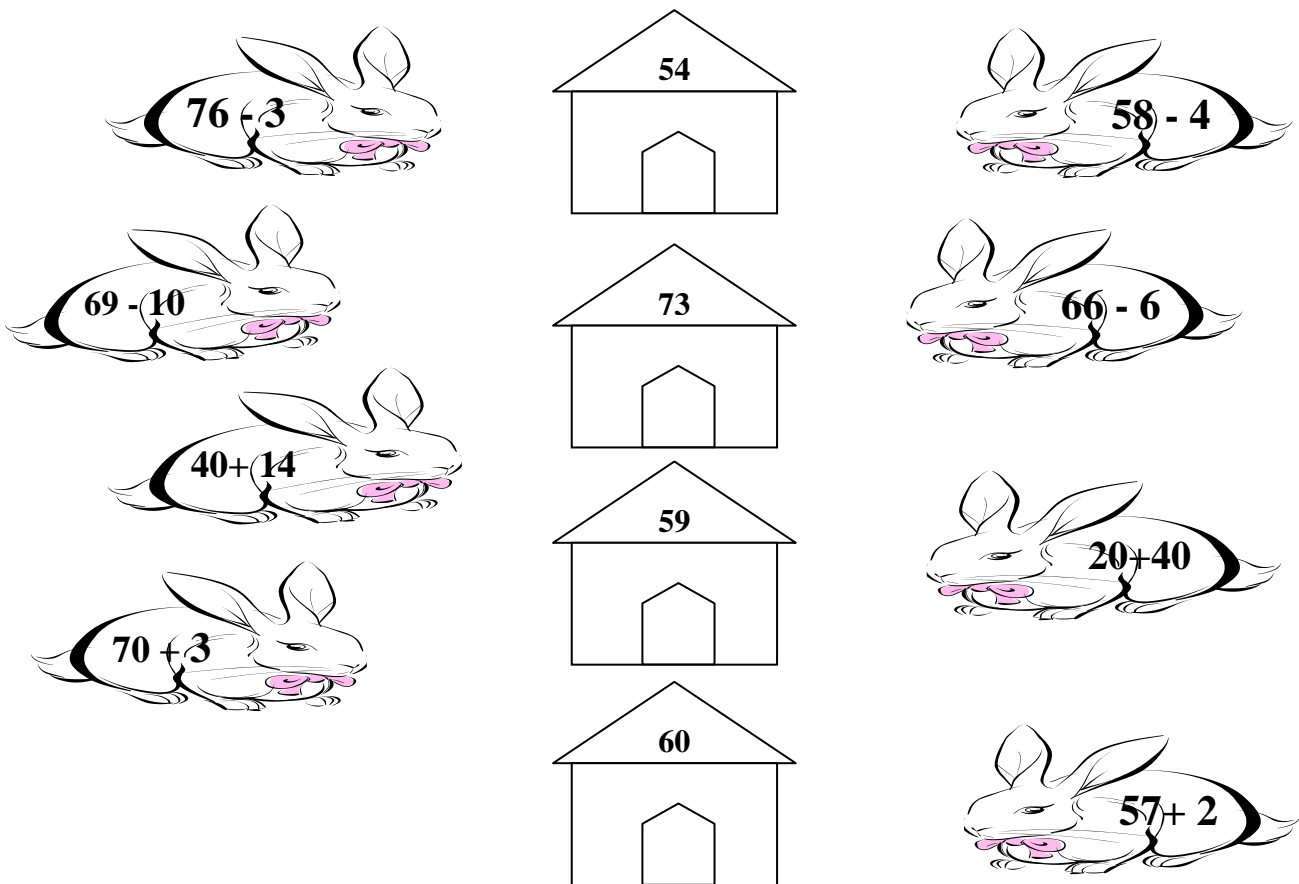
## **7. Trò chơi “TÌM NHÀ CHO THỎ”**

### **1. Mục đích**

Rèn kĩ năng làm tính cộng, trừ trong phạm vi 100.

### **2. Chuẩn bị**

Giáo viên treo lên bảng bức tranh như sau:





### **3. Cách chơi**

Hai đội chơi, mỗi đội 4 bạn. Khi giáo viên ra hiệu lệnh bắt đầu chơi thì bạn đầu tiên của mỗi đội lên nói (di chuyển) hai chú thỏ với “nhà” có số là kết quả phép tính trên hình chú thỏ đó, rồi nhanh chóng trao lại bút viết cho bạn thứ hai. Cứ tiếp tục như thế cho đến bạn cuối cùng.

Đội nào làm đúng và nhanh hơn sẽ thắng cuộc.

## **8. Trò chơi “BIN GO”**

### **1. Mục đích**

Rèn kỹ năng cộng, trừ nhẩm (không nhớ) trong phạm vi 100. Rèn tác phong nhanh nhẹn, sự hợp tác tinh ý trong công việc.

### **2. Chuẩn bị**

Giáo viên kẻ bảng gồm 9 ô vuông như hình vẽ, chuẩn bị một số phép tính gồm cả phép cộng và phép trừ. Các phép tính phải được giấu kín trước khi chơi, chẳng hạn giáo viên sẽ viết sẵn ra những thẻ bài các phép tính:

$$45 + 4; \quad 64 + 3; \quad 92 + 3; \quad 69 - 8; \quad 96 - 6;$$

$$56 - 5; \quad 47 - 4; \quad 26 - 6; \quad 57 + 2$$

## ***“Gây hứng thú học tập môn Toán lớp 1 qua các trò chơi ”***

---

### **3. Cách chơi**


Chia lớp thành 2 đội, mỗi đội cử 3 bạn tham gia chơi. Giáo viên phát cho một đội bút xanh gọi là “Quân xanh”, đội còn lại mang bút đỏ gọi là “Quân đỏ”. Khi giáo viên rút một thẻ bài có ghi phép tính đọc to lên, hai đội nghe rõ và nhẩm kết quả.

Đội nào hô kết quả đúng và trước thì được phép viết kết quả vào một ô trong bảng. Đội nào viết được các kết quả vào 3 ô mà thẳng hàng (hàng dọc, hàng ngang, hàng chéo) thì đội đó thắng cuộc.

### **PHẦN III**

#### **KẾT LUẬN VÀ KIẾN NGHỊ**

Qua thực tế giảng dạy ở lớp trong thời gian qua, bản thân tôi nhận thấy việc đưa hình thức trò chơi vào giờ học toán ở Tiểu học nói chung và giờ học toán lớp 1 nói riêng là rất cần thiết. Bởi vì sử dụng trò chơi học tập không chỉ giúp học sinh nắm được, củng cố được nội dung kiến thức toán một cách nhẹ nhàng, mà còn giúp học sinh phát triển năng lực tư duy, phát triển trí tưởng tượng, khả năng diễn đạt mạch lạc, nhất là tạo hứng thú, tạo niềm vui, lòng say mê học tập cho học sinh. Từ đó rèn luyện đức tính chăm chỉ, tự tin, năng động sáng tạo góp phần rèn luyện cho học sinh phẩm chất và phong cách làm việc của người lao động mới. Mặc dù đã cố gắng nhưng thời gian áp dụng chưa nhiều, kinh nghiệm và trình độ bản thân còn hạn chế nên sáng kiến kinh nghiệm còn nhiều điểm thiếu sót, mong các bạn đồng nghiệp góp ý để tôi ngày càng tiến bộ hơn. Tôi xin chân thành cảm ơn !

**\* Ý kiến đề xuất:**

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 hay rụt rè thiếu tự tin.
- Giáo viên cần khắc phục những khó khăn về cơ sở vật chất, sưu tầm các vật liệu đơn giản để làm đồ dùng trong các trò chơi.

Hà Nội, ngày 30 tháng 3 năm 2017

*Tôi xin cam đoan đây là sáng kiến kinh nghiệm do mình viết  
không sao chép nội dung của người khác*

