ỦY BAN NHÂN DÂN QUẬN THANH XUÂN
TRƯỜNG TIỂU HỌC THANH XUÂN BẮC

SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM

"TỔ CHỨC MỘT SỐ TRÒ CHƠI HỌC TẬP MÔN TOÁN Ở LỚP 5 TẠO HỨNG THÚ HỌC TẬP CHO HỌC SINH"

Lĩnh vực/ Môn: Toán
Cấp học: Tiểu học
Tên tác giả: Vũ Lan Anh
Đơn vị công tác: Trường Tiểu học Thanh Xuân Bắc
Chức vụ : Giáo viên

Năm học 2019 - 2020

MỤC LỤC

Nội dung	Trang
A. ĐẶT VẤN ĐỀ	1
I. Vị trí của môn Toán trong trường tiểu học	1
II. Đặc điểm tâm lý của học sinh tiểu học	1
III. Lí do chọn đề tài	1
IV. Mục đích nghiên cứu của đề tài	2
V. Nhiệm vụ và phạm vi nghiên cứu	2
VI. Phương pháp nghiên cứu	3
B. PHẦN NỘI DUNG	4
I. Cơ sở lí luận	4
II. Thực trạng vấn đề mà đề tài cần giải quyết	4
III. Giải pháp	6
1. Đề xuất sử dụng một số trò chơi dùng khởi động hoặc củng cố bài học trong giờ học toán	6
1.1. Chuẩn bị	6
1.2. Các bước thực hiện	6
2. Giới thiệu một số trò chơi toán học 5	7
2.1. Trò chơi "Gieo xúc xắc"	7
2.2. Trò chơi "Khỉ Con qua sông"	8
2. 3. Trò chơi "Bingo"	9
2.4. Trò chơi "Đố vui"	10
2.5. Trò chơi "Ném vòng"	11
2.6. Trò chơi "Ô cửa bí mật"	12
2.7.Trò chơi " Xì điện"	15
3. Hiệu quả từ việc tổ chức các trò chơi toán học	15
C. KẾT LUẬN VÀ KHUYẾN NGHỊ	17

A. ĐẶT VẤN ĐỀ

I. Vị trí của môn Toán trong trường Tiểu học

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 cung cấp những tri thức khoa học ban đầu, những nhận thức về thế giới xung quanh nhằm phát triển 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 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 lôgíc, thao tác tư duy 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. Đặc điểm tâm lý của học sinh Tiểu học

- Ở lứa tuổi Tiểu học cơ thể của trẻ đang trong thời kỳ phát triển vì thế sức dẻo dai của cơ thể còn thấp nên trẻ không thể làm lâu một cử động đơn điệu, dễ mệt nhất là hoạt động quá mạnh và ở môi trường thiếu dưỡng khí.

- Học sinh Tiểu học nghe giảng rất dễ hiểu nhưng cũng sẽ quên ngay khi chúng không tập trung cao độ. Vì vậy người giáo viên phải tạo ra hứng thú trong học tập và phải thường xuyên luyện tập cho học sinh.

- Học sinh Tiểu học rất dễ xúc động và thích tiếp xúc với một sự vật, hiện tượng nào đó nhất là những hình ảnh gây cảm xúc mạnh.

- Trẻ hiếu động , ham hiểu biết cái mới nên dễ gây cảm xúc mới, song các em chóng chán. Do vậy trong dạy học giáo viên phải sử dụng nhiều đồ dùng dạy học, đưa học sinh đi tham quan, đi thực tế, tăng cường thực hành, tổ chức các trò chơi xen kẽ... để củng cố khắc sâu kiến thức.

III. Lí do chọn đề tài

Trong chương trình giáo dục tiểu học hiện nay, môn Toán cùng với các môn học khác trong nhà trường tiểu học có những vai trò góp phần quan trọng đào tạo nên những con người phát triển toàn diện.

Toán học là môn khoa học tự nhiên có tính lôgíc và tính chính xác cao, nó là chìa khóa mở ra sự phát triển của các bộ môn khoa học khác.

Muốn học sinh tiểu học học tốt được môn Toán thì mỗi người giáo viên không phải chỉ truyền đạt, giảng giải theo các tài liệu đã có sẵn trong sách giáo khoa, các sách hướng dẫn và thiết kế bài giảng một cách dập khuôn, máy móc. Nếu giáo viên chỉ dạy học như vậy thì việc học tập của học sinh sẽ diễn ra thật

đơn điệu, tẻ nhạt, học sinh học tập một cách thụ động và kết quả học tập không cao. Đó là một trong những nguyên nhân gây ra cản trở việc đào tạo các em thành những con người năng động, tự tin, sáng tạo, sẵn sàng thích ứng với những đổi mới diễn ra hàng ngày.

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 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. Trò chơi học tập là một hoạt động mà các em hứng thú nhất. Các trò chơi có nội dung toán học lý thú và bổ ích phù hợp với việc nhận thức của các em. Thông qua các trò chơi các em sẽ lĩnh hội 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, trong việc làm. Khi tôi đưa ra được các trò chơi toán học một cách thường xuyên, khoa học thì chắc chắn chất lượng dạy học môn toán sẽ ngày càng được nâng cao.

Chính vì những lý do nêu trên mà tôi đã chọn viết đề tài sáng kiến kinh nghiệm **"Tổ chức một số trò chơi học tập môn Toán ở lớp 5 tạo hứng thú học tập cho học sinh".**

IV. Mục đích nghiên cứu của đề tài

Góp phần đổi mới phương pháp dạy học môn Toán ở tiểu học theo phương hướng phát huy tính tích cực, chủ động và sáng tạo của học sinh, tăng cường hoạt động cá thể phối hợp với học tập giao lưu. Hình thành và rèn luyện kỹ năng vận dụng kiến thức vào thực hiện.

Góp phần gây hứng thú học tập môn Toán cho học sinh, một môn học được coi là khó khăn, hóc búa thì việc đưa ra trò chơi toán học nhằm mục đích, để các em học mà chơi, chơi mà học. Trò chơi toán học không những chỉ giúp các em lĩnh hội được tri thức mà còn giúp các em củng cố và khắc sâu các tri thức đó.

V. Nhiệm vụ và phạm vi nghiên cứu

1. Nhiệm vụ

- Tìm hiểu về các trò chơi học tập Toán 5.
- Tìm hiểu về thực trạng tài liệu trò chơi Toán học 5.

2. Phạm vi nghiên cứu

- Đối tượng : Học sinh lớp 5A2, năm học 2019 - 2020.
- Tài liệu : Sách giáo khoa Toán 5, sách hướng dẫn giáo viên Toán 5, sách trò chơi toán học nói chung, tạp chí giáo dục, truyện kể về các nhà khoa học nổi tiếng trên thế giới,…

VI. Phương pháp nghiên cứu

Để thực hiện đề tài này, tôi đã sử dụng các phương pháp sau:

1. Nghiên cứu tài liệu

- Đọc các tài liệu sách, báo, tạp chí giáo dục... có liên quan đến nội dung đề tài.
- Đọc sách giáo khoa, sách giáo viên, các loại sách tham khảo: Toán tuổi thơ, giúp em vui học toán…

2. Nghiên cứu thực tế

- Dự giờ, trao đổi ý kiến với đồng nghiệp về nội dung các trò chơi toán học.
- Tổng kết rút kinh nghiệm trong quá trình dạy học.
- Tổ chức và tiến hành thực nghiệm sư phạm (Soạn giáo án đã thông qua các tiết dạy để kiểm tra tính khả thi của đề tài).

B. PHẦN NỘI DUNG

I. Cơ sở lí luận

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

Trò chơi là loại phổ biến của hoạt động vui chơi là chơi theo luật, luật của trò chơi chính là các quy tắc định rõ mục đích, kết quả và yêu cầu của hành động trò chơi, luật của trò chơi có thể tường minh có thể không.

Trò chơi học tập là trò chơi mà luật của nó bao gồm các quy tắc gắn với kiến thức kỹ năng có được trong hoạt động học tập, gần với nội dung bài học, giúp học sinh khai thác vốn kinh nghiệm của bản thân để chơi, thông qua chơi học sinh được vận dụng các kiến thức kỹ năng đã học vào các tình huống của trò chơi và từ đó học sinh được thực hành luyện tập củng cố mở rộng kiến thức kỹ năng đã học. Như vậy trong trò chơi học tập các kỹ năng môn toán được đưa vào trò chơi.

Chơi là một nhu cầu cần thiết đối với học sinh tiểu học, có thể nói nó quan trọng như ăn, ngủ, học tập trong đời sống các em. Chính vì vậy các em luôn tìm mọi cách và tranh thủ thời gian trong mọi điều kiện để chơi. Được chơi các em sẽ tham gia hết sức tự giác và chủ động. Khi chơi các em biểu lộ tình cảm rất rõ ràng như niềm vui khi thắng lợi và buồn bã khi thất bại. Vui mừng khi thấy đồng đội hoàn thành nhiệm vụ, bản thân các em thấy có lỗi khi không làm tốt được nhiệm vụ của mình. Vì tập thể mà các em khắc phục khó khăn, phấn đấu hết khả năng để mang lại thắng lợi cho tổ, nhóm trong đó có mình. Đây chính là đặc tính thi đua rất cao của các trò chơi. Vì vậy khi đã tham gia trò chơi, học sinh thường vận dụng hết khả năng về sức lực, tập trung sự chú ý, trí thông minh và sự sáng tạo của mình.

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 vốn kinh nghiệm được tích luỹ qua hoạt động chơi.

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

II. Thực trạng vấn đề mà đề tài cần giải quyết

Trong quá trình thực hiện nội dung và chương trình Toán 5, tôi nhận thấy 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 thực sự đáp ứng được các yêu cầu mà sách giáo khoa đã định.

Trên thực tế, trong các giờ toán, học sinh tiếp thu còn thụ động, nhất là những học sinh ngại phát biểu, tiếp thu 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.

Qua tìm hiểu một số đồng nghiệp ở trường, tìm hiểu học sinh, tài liệu tham khảo, tôi nhận thấy đa số giáo viên chưa vận dụng được việc đưa các trò chơi học toán vào tất cả các tiết học hoặc có đưa trò chơi vào giờ học toán cũng chỉ trong những giờ hội giảng. Sở dĩ có tình trạng trên là do giáo viên chưa hiểu hết được tác dụng của trò chơi trong giờ học toán hoặc do giáo viên không đủ thời gian cho học sinh chơi trong một tiết học... vì vậy mà giờ học toán còn khô khan, 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.

Mặc dù đã được tiếp thu các chuyên đề về đổi mới phương pháp dạy học do Sở GD&ĐT, PGD&ĐT tổ chức. Song để tổ chức trò chơi trong các giờ dạy học mang lại hiệu quả như giáo viên mong muốn quả là một điều không đơn giản. Nó cần nhiều thời gian để đầu tư suy nghĩ, tìm tòi, chuẩn bị nguyên vật liệu...Mặt khác tổ chức trò chơi sao cho học sinh tiếp xúc cảm thấy hấp dẫn và thích thú thì phụ thuộc hoàn toàn vào công tác tổ chức của người giáo viên.

Năm học 2019 - 2020 tôi được phân công giảng dạy lớp 5A2. Tổng số học sinh của lớp là 45 em. Ngay từ đầu năm học mới, sau khi nhận lớp tôi đã bắt tay ngay vào khảo sát, tìm hiểu về tình hình và chất lượng học tập môn Toán của học sinh. Sau một vài tuần dạy học đầu tiên, tôi thấy chất lượng học tập môn Toán lớp tôi như sau:

Đánh giá	**Số lượng**	**Tỉ lệ**
Học sinh chủ động lĩnh hội kiến thức.	8	17,8%
Học sinh biết vận dụng kiến thức vào thực hành.	10	22,2%
Học sinh bị động trong quá trình tiếp thu kiến thức.	20	44,4%
Học sinh chưa say mê học tập.	7	15,6%

Qua kết quả trên, tôi nhận thấy rằng: Chất lượng học tập của các em còn thấp. Trong giờ học, các em học còn uể oải, nắm kiến thức còn chậm khiến giáo viên phải mất nhiều thời gian.

Từ thực trạng trên, tôi nhận thấy rằng đưa trò chơi vào giờ học toán ở tiểu học là cần thiết, nhất là trong giờ học toán lớp 5 nhằm giúp các em có hứng thú trong học tập, nâng cao chất lượng giáo dục trong nhà trường.

III. Giải pháp

1. Đề xuất sử dụng một số trò chơi dùng khởi động hoặc củng cố bài học trong giờ học toán

Bản chất của trò chơi học tập là dạy học thông qua việc tổ chức hoạt động học tập cho học sinh. Dưới sự hướng dẫn của giáo viên, học sinh được học tập thông qua các trò chơi. Với lứa tuổi học sinh tiểu học, trò chơi thu hút sự tập trung, chú ý, kích thích hứng thú học tập. Từ đó phát triển tính tích cực, độc lập, sáng tạo của học sinh trong quá trình học tập. Tuy nhiên, để các trò chơi học tập trong giờ học toán đạt hiệu quả cao giáo viên cần có sự chuẩn bị và thực hiện theo các bước như sau:

1.1. Chuẩn bị

- Giáo viên cần chuẩn bị nội dung trò chơi sẽ tiến hành trong giờ học và các phần quà khen thưởng (tùy tình hình thực tế ở từng địa phương giáo viên chuẩn bị phần quà khen thưởng học sinh cho phù hợp).

- Với những trường học có điều kiện sử dụng thiết bị dạy học bằng máy tính, máy chiếu Projector thì giáo viên thiết kế và sử dụng trò chơi trên bài giảng PowerPoint sẽ cuốn hút, hấp dẫn học sinh hơn với các hiệu ứng, âm thanh và hình ảnh chuyển động. Còn ngược lại, với những trường chưa có điều kiện sử dụng các thiết bị dạy học trên, giáo viên chuẩn bị trò chơi bằng các vật liệu bằng giấy, tre, nhựa…, bảng học sinh, phấn, các tấm thẻ trong bộ đồ dùng học tập sẵn có của học sinh…

1.2. Các bước thực hiện

- *Bước 1:* Giáo viên giới thiệu tên, mục đích, thời gian của trò chơi.

- *Bước 2:* Giáo viên hướng dẫn nhiệm vụ cụ thể cho người chơi hoặc đội chơi về luật chơi, cách chơi và thời gian chơi.

- *Bước 3:* Thực hiện trò chơi.

- *Bước 4:* Tổng kết trò chơi. Bước này gồm các nhiệm vụ sau:

+ Giáo viên nhận xét kết quả tham gia trò chơi của từng đội (hoặc cá nhân học sinh), những việc làm tốt cần phát huy, những việc làm chưa tốt của từng đội (cá nhân) để rút kinh nghiệm.

+ Công bố kết quả chơi của từng đội (cá nhân) và trao phần thưởng cho đội (cá nhân) thắng cuộc.

+ Học sinh nêu kiến thức, kĩ năng bài học thông qua trò chơi.

2. Giới thiệu một số trò chơi toán học lớp 5

2.1. Trò chơi "Gieo xúc xắc"

- Mục đích: Giúp học sinh củng cố cuối tiết học dạng bài về số thập phân và các phép tính với số thập phân.

- Chuẩn bị:

+ Giáo viên chuẩn bị 2 quân xúc xắc, mỗi mặt in một số tự nhiên từ 0 đến 9, các phần quà khen thưởng.

+ Chọn đại diện mỗi tổ 2 học sinh, sau đó chia làm hai đội. Lớp trưởng là người gieo xúc xắc. Lớp phó học tập làm thư kí ghi các số lập được và ghi tổng các số đọc đúng của mỗi đội.

+ Hai quả chuông.

- Thời gian chơi: 3 - 5 phút.

- Cách chơi:

Ví dụ 1: Khi dạy bài ***"Hàng của số thập phân. Đọc, viết số thập phân"*** – SGK trang 37.

- Gieo xúc xắc phần nguyên lần lượt có một, hai, ba hoặc bốn chữ số trước, sau đó gieo đến phần thập phân (lần lượt có một, hai, ba, bốn chữ số phần thập phân). Lớp phó học tập ghi nhanh số viết được sau khi gieo xúc xắc lên bảng.

+ Ví dụ các số thập phân viết được sau khi gieo xúc xắc:

2,92; 34,210; 506,837; 7349,0081

- Gieo xúc xắc được số thập phân nào, học sinh hai đội lắc chuông, thi đọc nhanh số thập phân vừa lập được. Đội nào lắc chuông trước, đọc đúng và đọc được nhiều số thập phân nhất, đội đó sẽ thắng cuộc.

Ví dụ 2: Khi dạy các bài "***Các phép tính với số thập phân: Cộng hai số thập phân,Tổng nhiều số thập phân, Trừ hai số thập phân, Nhân một số thập phân với một số tự nhiên, nhân một số thập phân với một số thập phân, Chia một số thập phân cho một số thập phân"…***

- Gieo xúc xắc lập thành các phép tính cộng, trừ, nhân, chia số thập phân sau đó cho học sinh thực hiện củng cố cuối các tiết học.

+ Ví dụ các phép tính với số thập phân lập được sau khi gieo xúc xắc:

120,45 + 3,681

876,92 – 32,45

9,17 x 6

36,8 : 4

- *Lưu ý:* Với mỗi bài học, giáo viên chủ động, linh hoạt hướng dẫn quản trò gieo xúc xắc tạo thành các số thập phân, sau đó yêu cầu học sinh thực hiện.

2.2. Trò chơi "Khỉ Con qua sông"

- Mục đích: Giúp học sinh củng cố cuối bài các tiết học toán. Với trò chơi này tiết học nào giáo viên cũng có thể sử dụng song giáo viên cần lưu ý chuẩn bị nội dung câu hỏi phù hợp với từng bài.

- Chuẩn bị:

+ Một con khỉ đồ chơi làm bằng nhựa, tờ giấy A2 vẽ dòng sông, các mẩu gỗ (hoặc nhựa) làm các tấm phao trên mặt sông.

+ Với mỗi tiết học, giáo viên chuẩn bị 3 đến 6 câu hỏi.

** Ghi chú:* Trò chơi này giáo viên thiết kế trên máy tính, có lồng ghép hình ảnh bầy cá sấu há miệng chờ dưới sông, hiệu ứng hình ảnh, âm thanh, nhạc và lời nhân vật giáo viên ghi âm lồng sẵn sẽ hấp dẫn học sinh tham gia trò chơi hơn.

- Thời gian chơi: 3 – 5 phút.

- Cách chơi:

+ Giáo viên dẫn truyện hướng dẫn học sinh cách chơi: Ở phía bờ sông bên này nơi gia đình nhà Khỉ Con sinh sống, thức ăn ngày càng cạn kiệt. Khỉ Con muốn sang bờ sông bên kia để tìm thức ăn mang về cho gia đình. Nhưng để sang được bờ bên kia Khỉ Con chỉ có một cách duy nhất là nhảy qua các tấm phao của lão cá sấu thả trên mặt sông, nhưng lão cá sấu yêu cầu Khỉ Con phải trả lời được các câu hỏi lão dấu trong mỗi tấm phao, nếu Khỉ Con trả lời đúng thì sẽ được nhảy qua tấm phao đó. Chúng ta cùng giúp Khỉ Con nhé!

+ Với mỗi câu trả lời đúng, Khỉ Con sẽ nhảy qua được một tấm phao kê trên mặt sông.

Ví dụ 1: Khi dạy bài **"Viết các số đo diện tích dưới dạng số thập phân"** – SGK trang 46. Với cách chơi như trên, giáo viên xây dựng hệ thống câu hỏi củng cố kiến thức cho học sinh như sau:

- Câu hỏi 1: 24 m^2 = …m^2
- Câu hỏi 2: 6cm^2 19mm^2 = … mm^2
- Câu hỏi 3: 2434m^2 = … ha
- Câu hỏi 4: 47 ha = … m^2
- Câu hỏi 5: 68,2 m^2 = … m^2…dm^2
- Câu hỏi 6: 8,1 km^2 = … ha

Ví dụ 2: Khi dạy bài **"Tỉ số phần trăm (tiếp theo)"** – SGK trang 78 cuối tiết học, giáo viên cho học sinh chơi trò chơi này với các câu hỏi củng cố kiến thức như sau:

- Câu hỏi 1: Nêu cách tính tỉ số phần trăm của hai số.

- Câu hỏi 2: Hãy cho ta biết tỉ số phần trăm của hai số 15 : 25
- Câu hỏi 3: Nêu cách tính một số phần trăm của một số.
- Câu hỏi 4: Hãy cho ta biết 125% của 360 bằng bao nhiêu?
- Câu hỏi 5: Nêu cách tìm một số khi biết một số phần trăm của nó.
- Câu hỏi 6: 84,6% của …… là 1269kg.

Ví dụ 3: Khi dạy bài **"Quãng đường"** – SGK trang 140. Giáo viên xây dựng hệ thống câu hỏi củng cố kiến thức cho học sinh như sau:
- Câu hỏi 1: Muốn tính quãng đường ta thực hiện như thế nào?
- Câu hỏi 2: Nêu công thức tính quãng đường.
- Câu hỏi 3: Một người đi xe đạp trong 24 phút với vận tốc 18km/giờ. Tính quãng đường người đó đi được.

2. 3. Trò chơi "Bingo"

- Mục đích: Giúp học sinh củng cố bài Phân số - Hỗn số.

- Chuẩn bị:

+ Giáo viên chuẩn bị 3 tấm thẻ ghi sẵn các phân số hoặc hỗn số (hoặc tạo slide ghi các phân số đó trên máy tính).
+ Các tấm thẻ ghi các phân số cho học sinh tham gia chơi. (Các tấm thẻ làm bằng giấy hoặc bảng con của học sinh).
+ Giáo viên chuẩn bị quà khen thưởng học sinh.

- Thời gian chơi: 3 – 5 phút.

- Cách chơi:

+ Học sinh cả lớp tham gia trò chơi.
+ Mỗi học sinh khi tham gia chơi nhận 1 tấm thẻ (bảng con), trên tấm thẻ (bảng con) có ghi các phân số (hỗn số). Khi quản trò đọc yêu cầu tìm các phân số (hỗn số) bằng … (quản trò gắn phân số đó lên bảng hoặc chiếu máy) thì người chơi phải giơ cao tấm thẻ (bảng con) của mình có kết quả bằng phân số (hỗn số quản trò gắn trên bảng (chiếu máy) và chạy nhanh về nhóm có cùng đáp án.
+ 5 người cùng tìm ra được đáp án đúng xếp thành một hàng dọc/ ngang/ chéo/ thẳng cùng kêu lên "Bingo".
+ Nếu cả 3 đội cùng tìm được kết quả đúng thì đội nào tìm được kết quả nhanh hơn thì đội đó giành chiến thắng, nhận quà khen thưởng từ giáo viên.

Ví dụ: Khi dạy bài **"Ôn tập - Tính chất cơ bản của phân số"** – SGK trang 5.

- *Giáo viên chuẩn bị:*

+ 3 tấm thẻ có ghi các phân số $\frac{5}{10}$; $\frac{2}{3}$; $\frac{49}{70}$ để quản trò sử dụng gắn lên bảng (hoặc chiếu máy).

+ 45 tấm thẻ có ghi các phân số phát cho học sinh trong lớp tham gia trò chơi.

$\frac{1}{2}$	$\frac{8}{24}$	$\frac{100}{205}$	$\frac{7}{10}$	$\frac{87}{202}$	$\frac{24}{29}$	$\frac{19}{60}$	$\frac{75}{150}$	$\frac{22}{33}$
$\frac{12}{29}$	$\frac{44}{61}$	$\frac{28}{40}$	$\frac{31}{90}$	$\frac{18}{27}$	$\frac{29}{37}$	$\frac{53}{87}$	$\frac{106}{234}$	$\frac{72}{269}$
$\frac{41}{83}$	$\frac{25}{2525}$	$\frac{85}{1000}$	$\frac{5}{7}$	$\frac{15}{18}$	$\frac{2}{4}$	$\frac{56}{80}$	$\frac{12}{30}$	$\frac{12}{29}$
$\frac{36}{64}$	$\frac{16}{32}$	$\frac{69}{2000}$	$\frac{31}{5}$	$\frac{20}{30}$	$\frac{87}{100}$	$\frac{29}{100}$	$\frac{6}{25}$	$\frac{4}{8}$
$\frac{77}{110}$	$\frac{17}{13}$	$\frac{14}{5}$	$\frac{14}{20}$	$\frac{6}{54}$	$\frac{14}{16}$	$\frac{10}{240}$	$\frac{24}{36}$	$\frac{17}{68}$

- *Cách chơi:*

+ Khi quản trò nêu yêu cầu tìm các phân số bằng $\frac{5}{10}$; $\frac{2}{3}$; $\frac{49}{70}$ thì người chơi phải giơ cao tấm thẻ của mình có kết quả bằng phân số $\frac{5}{10}$; $\frac{2}{3}$; $\frac{49}{70}$ và chạy nhanh về nhóm có cùng đáp án. 5 người cùng tìm ra được đáp án đúng xếp thành một hàng dọc/ngang/chéo/thẳng cùng kêu lên "Bingo". Đội nào tìm được kết quả nhanh và chính xác thì đội đó giành chiến thắng, nhận quà khen thưởng từ giáo viên.

+ Đáp án đúng:

$$\frac{5}{10} = \frac{1}{2} = \frac{2}{4} = \frac{4}{8} = \frac{16}{32} = \frac{75}{150}$$

$$\frac{2}{3} = \frac{8}{24} = \frac{18}{27} = \frac{22}{33} = \frac{20}{30} = \frac{24}{36}$$

$$\frac{49}{70} = \frac{7}{10} = \frac{14}{20} = \frac{28}{40} = \frac{77}{110} = \frac{56}{80}$$

2.4. Trò chơi "Đố vui"

- Mục đích: Đây là trò chơi giáo viên đưa ra các câu đố sáng tạo, có vần luyến láy mang tính chất dí dỏm, vui tươi, ngộ nghĩnh, dễ gây sự chú ý và tò mò của học sinh, giúp các em ghi nhớ cách tính diện tích một hình trong chương trình học. Trò chơi này dùng khởi động tiết học hoặc củng cố nội dung bài học.

- Chuẩn bị : Giáo viên chuẩn bị các câu đố và các phần quà nhỏ.

- Thời gian chơi: 3 – 5 phút.

- Cách chơi:

+ Giáo viên dùng câu đố khởi động tiết học trước khi vào bài mới hoặc dùng củng cố kiến thức cuối bài học cho học sinh.

+ Học sinh lắng nghe, dơ tay xin trả lời câu đố. Học sinh nào trả lời đúng và nhanh thì nhận được phần thưởng.

Ví dụ:

1. Sử dụng trong bài "Diện tích hình tam giác":

Muốn tính diện tích một hình
Chiều cao nhân đáy chia ra hai phần
Đố bạn đó là cách tính diện tích hình gì?

2. Sử dụng trong bài "Diện tích hình thang":

Muốn tính diện tích một hình
Giá trị hai đáy ta mang cộng vào
Tổng này nhân với chiều cao
Chia đôi lấy nửa thế nào cũng ra
Đố bạn đó là cách tính diện tích hình nào?

3. Sử dụng trong bài "Diện tích hình tròn":

Muốn tính diện tích một hình
Bán kính, bán kính nhân vào với nhau
Ba phẩy mười bốn nhân sau.
Chính là diện tích ở đâu cũng làm
Đố bạn đó là cách tính diện tích hình nào?

4. Sử dụng trong bài " Diện tích xung quanh của hình hộp chữ nhật":

Để tính diện tích một hình
Chu vi mặt đáy đã xong
Đem nhân chiều cao tức thì ra ngay
Đố bạn đó là cách tính diện tích hình nào?

5. Sử dụng trong bài " Diện tích xung quanh và diện tích toàn phần của hình lập phương":

a) Để tính diện tích một hình
Diện tích một mặt nhân sáu chẳng sai bao giờ
Đố bạn đó là cách tính diện tích hình nào?

b) Để tính diện tích một hình
Diện tích một mặt nhân bốn chẳng sai bao giờ
Đố bạn đó là cách tính diện tích hình nào?

2.5. Trò chơi "Ném vòng"

- Mục đích: Trò chơi này dùng khởi động tiết học hoặc củng cố kiến thức sau bài học.

- Chuẩn bị:

+ Giáo viên chuẩn bị 2 - 3 vỏ chai nước Lavi loại 500ml. Bên trong chai, phía dưới đựng các viên sỏi nhỏ và phía trên gần miệng chai có các câu hỏi toán học.
+ 9 chiếc vòng nhựa đường kính 5 - 6 cm.

+ Vẽ vạch cho học sinh đứng ném vòng cách chai 100cm.

- Thời gian chơi: 3 – 5 phút.

- Cách chơi:

+ Đặt 3 cái chai thành một hàng thẳng, các chai cách nhau 20 đến 30 cm. Người chơi đứng xếp hàng ngang. Mỗi học sinh khi chơi được nhận 3 chiếc vòng nhựa.

+ Lần lượt từng học sinh tham gia chơi.

+ Với mỗi một vòng ném được lọt vào cổ chai thì học sinh sẽ bốc thăm và trả lời 1 câu hỏi có sẵn trong chai. Học sinh nào ném được nhiều vòng lọt vào cổ chai và trả lời được nhiều câu hỏi hơn thì học sinh đó thắng cuộc và nhận được phần thưởng do giáo viên chuẩn bị.

Ví dụ: Khi dạy **bài "Bảng đơn vị đo diện tích"** – SGK trang 27, giáo viên sử dụng trò chơi **"Ném vòng"** vào củng cố cuối bài học cho học sinh.

- Giáo viên chuẩn bị các câu hỏi để lần lượt vào trong 3 chai như sau:

1. Con hãy đọc bảng đơn vị đo diện tích.
2. - Mỗi đơn vị đo diện tích gấp …… tiếp liền.
   - Mỗi đơn vị đo diện tích bằng …… tiếp liền.
3. $9hm^2$ = … m^2
4. $2dam^2$ $40dm^2$ = …. dm^2
5. $76km^2$ $8hm^2$ = …. hm^2
6. $24m^2 9dm^2$ = …. dm^2
7. 80 000m^2 = …. hm^2
8. 16 dam^2 = …. hm^2
9. $8dam^2$ = km^2

2.6. Trò chơi "Ô cửa bí mật"

- Mục đích: Trò chơi dùng củng cố kiến thức cho học sinh sau bài học "Diện tích hình tròn" hoặc các bài học khác do giáo viên linh động lựa chọn nội dung bài cho học sinh chơi.

- Chuẩn bị:

+ Giáo viên chuẩn bị ảnh nhà toán học bất kì. Nếu chọn được ảnh nhà toán học liên quan đến nội dung bài học càng tốt.

+ Dùng giấy màu (các màu sắc khác nhau) viết các câu hỏi củng cố, cắt tạo thành hình các miếng ghép ô cửa che lấp hình ảnh nhà toán học.

+ Với những trường có điều kiện sử dụng thiết bị dạy học bằng máy tính, máy chiếu Projector thì giáo viên thiết kế và sử dụng trên bài giảng PowerPoint sẽ cuốn hút và hấp dẫn học sinh hơn với các hiệu ứng và hình ảnh chuyển động.

+ Số lượng câu hỏi giáo viên chuẩn bị 4 câu.

- *Lưu ý:* khi thiết kế, giáo viên khéo léo dùng ít nhất 2 đến 3 miếng ghép che khuôn mặt nhà bác học.

- Thời gian chơi: 3 – 5 phút.

- Cách chơi:

+ Học sinh lần lượt lựa chọn miếng ghép của mình và trả lời câu hỏi. Với mỗi miếng ghép có câu trả lời đúng thì vị trí bức ảnh chỗ miếng ghép đó sẽ được mở ra.

+ Học sinh trả lời câu hỏi sai, giáo viên sẽ chuyển câu trả lời cho học sinh dưới lớp tham gia.

+ Trường hợp học sinh đoán được nội dung bức ảnh khi các miếng ghép chưa được mở hết, giáo viên hỏi miệng nhanh các câu hỏi trong các miếng ghép còn lại, nếu học sinh trả lời đúng thì giáo viên mở miếng ghép. Ngược lại nếu học sinh đó không trả lời được câu hỏi, giáo viên dành quyền trả lời cho học sinh cả lớp.

+ Khi bức ảnh được mở ra, giáo viên yêu cầu học sinh trình bày những hiểu biết của mình về nhà toán học. Học sinh không trình bày được, giáo viên sẽ giới thiệu tóm tắt về nhà toán học đó giúp học sinh mở rộng vốn hiểu biết của mình.

+ Học sinh trả lời đúng mỗi câu hỏi trong miếng ghép sẽ nhận được phần quà do giáo viên chuẩn bị.

- *Lưu ý:*

+ Với tiết học giáo viên chuẩn bị trò chơi bằng giấy, giáo viên cho học sinh lên bảng tự mở các miếng ghép ô cửa.

+ Với tiết học giáo viên sử dụng máy chiếu Projector, máy tính thiết kế trò chơi trên trên bài giảng PowerPoint, giáo viên cho quản trò lên điều khiển trò chơi mở miếng ghép.

Ví dụ: Khi dạy bài **"Diện tích hình tròn"** – SGK trang 99, giáo viên chuẩn bị ảnh nhà toán học Archimedes và câu hỏi sau:

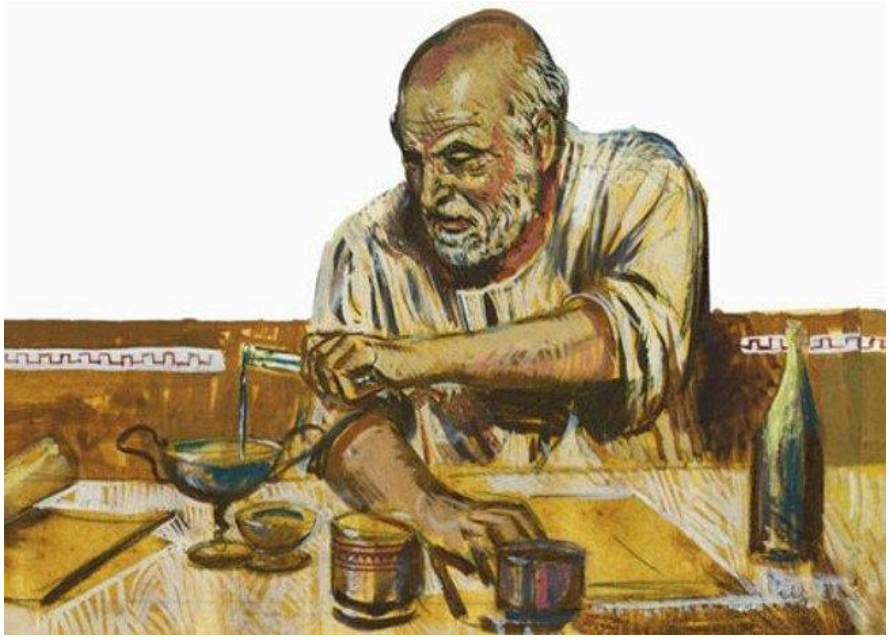
- Câu hỏi 1: Nêu quy tắc tính diện tích hình tròn.
- Câu hỏi 2: Bạn Hùng ghi công thức tính diện tích hình tròn vào sổ tay toán học của bạn như sau:

$$S = d \times 3,14$$

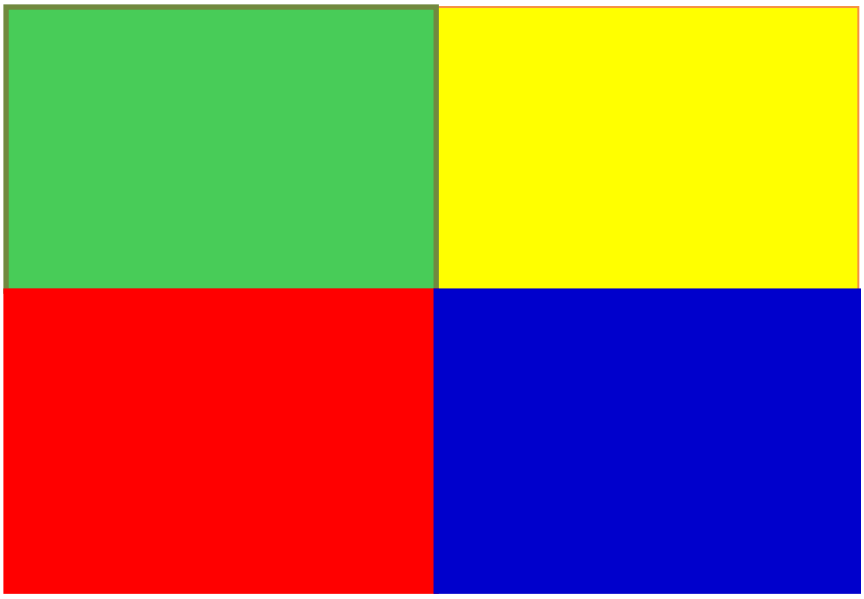
Bạn ghi như vậy đúng hay sai? Vì sao?

- Câu hỏi 3: Tính diện tích hình tròn có bán kính 3dm.
- Câu hỏi 4: Tính diện tích hình tròn có đường kính 4m.

Lưu ý: Câu hỏi 2, 3, 4, giáo viên yêu cầu học sinh giải thích câu trả lời của mình để cả lớp hiểu kĩ thêm bài học.



Các miếng ghép được sắp xếp như sau:



Sau khi miếng ghép được mở ra, giáo viên giới thiệu tóm tắt về nhà toán học Archimedes (hoặc bổ sung nếu trường hợp học sinh đã kể được những hiểu biết của mình về nhà toán học).

Archimedes (sinh khoảng năm 287 và mất khoảng năm 212 trước Công Nguyên). Ông là một nhà toán học, nhà vật lý, kỹ sư, nhà phát minh, và một nhà thiên văn học người Hy Lạp. Ông được coi là một trong những nhà khoa học, toán học hàng đầu của thời kỳ cổ đại. Ông đã báo trước phép vi tích phân và giải tích hiện đại bằng việc áp dụng các khái niệm về vô cùng bé và phương pháp vét cạn để suy ra và chứng minh chặt chẽ một loạt các định lý hình học, bao gồm

các định lý về diện tích hình tròn, diện tích bề mặt và thể tích của hình cầu, cũng như diện tích dưới một đường parabol.

Các thành tựu toán học khác bao gồm việc suy ra một phép xấp xỉ tương đối chính xác số pi, định nghĩa một dạng đường xoáy ốc mang tên ông (xoắn ốc Archimedes), và tạo ra một hệ sử dụng phép lũy thừa để biểu thị những số lớn. Ông cũng là một trong những người đầu tiên áp dụng toán học vào các bài toán vật lý, lập nên các ngành thủy tĩnh học và tĩnh học, bao gồm lời giải thích cho nguyên lý của đòn bẩy. Ông cũng được biết đến là người đã thiết kế ra nhiều loại máy móc, chẳng hạn máy bơm trục vít, ròng rọc phức hợp, và các công cụ chiến tranh để bảo vệ quê hương ông Syracusa.

2.7.Trò chơi " Xì điện"

- **Mục đích**: Trò chơi áp dụng cho dạng bài nhân, chia số tự nhiên với số thập phân thành nhân chia hai số tự nhiên.
- **Chuẩn bị:** Giáo viên chuẩn bị sẵn các phép tính.

Ví dụ:

15 x 0,25 = ?	168 : 0,1 = ?	934: 0,01 = ?	45 : 0,01 = ?

- Thời gian chơi: 3 - 5 phút

- Cách chơi:

+ Lớp chia thành 2 đội.

+ Giáo viên sẽ "**châm ngòi**". Đầu tiên giáo viên đọc một phép tính chẳng hạn 15 x 0,25 rồi chỉ vào một em thuộc một trong 2 đội, em đó phải đọc ngay ra kết quả. Nếu kết quả đúng thì em đó có quyền "**Xì điện**"một bạn thuộc đối phương. Em sẽ đọc bất kỳ phép tính nào, ví dụ 45 : 0,01 và chỉ một bạn (ở bên kia) bạn đó phải có kết quả ngay là 4500, rồi lại "**Xì điện**" đặt câu hỏi tìm phép tính khác cho đội bạn. Giáo viên cùng 2 thư ký ghi kết quả của mỗi đội. Hết thời gian chơi đội nào có nhiều bạn trả lời kết quả đúng thì thắng.

Chú ý: Khi được quyền trả lời mà học sinh lúng túng không bật ngay ra được kết quả thì mất quyền trả lời và "**Xì điện**", giáo viên sẽ chỉ định một bạn khác bắt đầu.

* Trò chơi này tôi thường áp dụng khi dạy các tiết luyện tập của mảng kiến thức nhân chia các số thập phân. Sau mỗi giờ học tôi nhận thấy các em nhớ rất nhanh về cách nhẩm khi thực hiện các phép tính nhân và chia các số thập phân. Một số em trước đây bố, mẹ thường hay than phiền với cô là cháu rất ngại về tính nhẩm thì nay lại là những học sinh tích cực tính nhẩm và làm tính rất nhanh. Tôi quan sát thấy ngay cả trong giờ ra chơi các em cũng chia nhóm đố nhau.

3. Hiệu quả từ việc tổ chức các trò chơi Toán học

Ngoài những trò chơi đã giới thiệu ở trên, tôi còn sử dụng công nghệ thông tin vào thiết kế một số trò chơi bằng những hình ảnh, âm thanh, hiệu ứng sinh động và hấp dẫn như: Rung chuông vàng, Chiếc nón kỳ diệu, Giải cứu công chúa,... đã tạo cho học sinh sự hứng thú hơn rất nhiều trong các giờ học toán.

Tôi nhận thấy rằng khi đưa các trò chơi vào các tiết học toán không những giúp các em củng cố khắc sâu kiến thức mà còn giúp các em phát triển được nhiều phẩm chất đạo đức như tình đoàn kết, thân ái, tính trung thực, tinh thần trách nhiệm. Điều đáng mừng là các em rất hào hứng, chờ đợi tiết học toán mỗi khi đến lớp. Hiện chất lượng giờ học toán của lớp tôi như sau:

Đánh giá	**Số lượng**	**Tỉ lệ**
Học sinh chủ động lĩnh hội kiến thức.	40	88,9%
Học sinh biết vận dụng kiến thức vào thực hành.	45	100%
Học sinh bị động trong quá trình tiếp thu kiến thức.	0	0%
Học sinh yêu thích môn Toán	32	71,1%

Kết quả đạt được như trên cho thấy những cố gắng đổi mới trong phương pháp dạy học của tôi đã có hiệu quả.

C. KẾT LUẬN VÀ KHUYẾN NGHỊ

Để nâng cao hiệu quả dạy học Toán, người giáo viên cần không ngừng đổi mới phương pháp dạy học theo hướng tích cực, lấy học sinh làm trung tâm. Giáo viên cần nghiên cứu kĩ nội dung từng bài dạy từ đó có phương pháp, hình thức tổ chức dạy học hợp lí. Trong mỗi tiết học, giáo viên nên áp dụng trò chơi phù hợp cho từng nội dung bài học.

Qua việc nghiên cứu và áp dụng trò chơi toán học có hiệu quả tại lớp mình, bản thân tôi nhận thấy sáng kiến này có thể áp dụng rộng rãi cho tất cả những lớp 5 ở trong trường đồng thời hi vọng phạm vi áp dụng của sáng kiến sẽ được rộng rãi hơn.

Trên đây là một số kinh nghiệm của tôi qua thực tế giảng dạy. Tôi rất mong nhận được ý kiến đóng góp của các bạn đồng nghiệp và các cấp trên để sáng kiến của tôi được hoàn chỉnh hơn và từng bước áp dụng vào thực tế.

Tôi xin chân thành cảm ơn!

Hà Nội, ngày 2 tháng 3 năm 2020.

XÁC NHẬN
CỦA THỦ TRƯỞNG ĐƠN VỊ

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

Tác giả

Vũ Lan Anh

TRƯỜNG TH THANH XUÂN BẮC
LỚP: 5A2
TIẾT: 25 TUẦN : 5
Ngày dạy: 11 – 10 - 2019
Giáo viên soạn: ***Vũ Lan Anh***

KẾ HOẠCH DẠY HỌC
MÔN: TOÁN

Bài: MI – LI- MÉT VUÔNG. BẢNG ĐƠN VỊ ĐO DIỆN TÍCH

A. Mục đích, yêu cầu:

1. Kiến thức: HS biết

- Biết tên gọi, kí hiệu, độ lớn của mi - li - mét vuông. Quan hệ giữa mi - li - mét vuông và xăng - ti - mét vuông.
- Biết tên gọi, kí hiệu, thứ tự, mối quan hệ của các đơn vị đo diện tích trong bảng đơn vị đo diện tích.

2. Kĩ năng: Biết chuyển đổi các số đo diện tích từ đơn vị này sang đơn vị khác.

3. Thái độ: Ham học bộ môn Toán.

B. Đồ dùng dạy - học:

- Máy tính, máy chiếu, thẻ chơi trò chơi.

C. Các hoạt động dạy học chủ yếu:

Thời gian	Nội dung các hoạt động dạy học	Phương pháp, hình thức tổ chức các hoạt động dạy học tương ứng	
		Hoạt động của giáo viên	**Hoạt động của học sinh**
5’	**I. Ổn định tổ chức**	- Mở nhạc bài: Gặp nhau giữa trời thu Hà Nội.	- HS hát
	II. Kiểm tra bài cũ	- Kể tên các đơn vị đo diện tích đã học?	- HSTL , NX
		? Điền số thích hợp vào chỗ chấm $1hm^2$ = …dam^2 $1dam^2$ = ….m^2 1 m^2 = …..dam^2	- HSTL, NX
		- GV nhận xét.	
		- GV giới thiệu bài: **Mi – li – mét vuông. Bảng đơn vị đo diện tích**	- HS ghi đầu bài vào vở
		- GV ghi đầu bài.	
15’	**III. Bài mới** **1. Giới thiệu đơn vị đo diện tích Mi –li – mét vuông.**	- GV đưa hình vuông có độ dài 1 cạnh là 1cm.	

Thời gian	Nội dung các hoạt động dạy học	Phương pháp, hình thức tổ chức các hoạt động dạy học tương ứng	
		Hoạt động của giáo viên	**Hoạt động của học sinh**
	MT: HS biết đọc, viết về đơn vị mm^2 và ứng dụng trong thực tế.	- GV chia hình vuông này thành 100 hình vuông nhỏ, sao cho độ dài mỗi cạnh của hình vuông nhỏ bằng 1mm.	
		- Tính diện tích của 1 hình vuông nhỏ này?	- HSTL
		-> Mi-li-mét vuông là diện tích của hình vuông có cạnh dài 1mm. Viết tắt là mm^2.	- HS nhắc lại cách đọc viết mm^2.
		- Vậy $1cm^2$ = ? mm^2 $1\ mm^2$ = ? cm^2	- HS trả lời + NX.
		- Lấy ví dụ đo những diện tích bằng mm^2?	- HS liên hệ thực tế.
		-> mm^2 là đơn vị dùng để đo những diện tích rất nhỏ.	
	2. Giới thiệu bảng đơn vị đo diện tích *MT: HS biết mối quan hệ giữa các đơn vị đo diện tích trong bảng đơn vị đo diện tích.*	- GV yêu cầu HS thảo luận nhóm bàn theo nội dung phiếu học tập.	- HS thảo luận nhóm bàn.
		- Các nhóm báo cáo kết quả thảo luận.	- Các nhóm trình bày. Các nhóm khác NX, bổ sung.
		+ Gv hướng dẫn HS tìm hiểu mối quan hệ giữa các đơn vi đo diện tích nhỏ hơn m^2, lớn hơn m^2. (theo bảng)	
		- Con có nhận xét gì về hai đơn vị đo diện tích đứng liền kề nhau trong bảng đơn vị đo diện tích?	- HS nhận xét
		- $1km^2$ = ? hm^2 - $1hm^2$ = ? km^2	- HSTL
		- Đọc bảng đơn vị đo diện tích theo thứ tự từ bé đến lớn và ngược lại.	- HS đọc
		- Yêu cầu HS nhẩm thuộc lòng bảng đơn vị đo diện tích.	- HS nhẩm thuộc
15’	**3. Thực hành** **Bài 1** *MT: Củng cố cho*	- Nêu yêu cầu bài tập số 1	- HS nêu
		- Bài tập 1 yêu cầu con làm gì?	- HSTL.
		- Y/C HS làm bài vào vở	- HS làm vở

Thời gian	Nội dung các hoạt động dạy học	Phương pháp, hình thức tổ chức các hoạt động dạy học tương ứng	
		Hoạt động của giáo viên	**Hoạt động của học sinh**
	HS cách đọc, viết đơn vị đo diện tích mm^2.	- Gọi HS chữa bài (chiếu máy HS đọc) - GV nhận xét, chốt đáp án đúng.	- HS chữa + nhận xét
	Bài 2 *MT: Củng cố cho HS cách đổi các đơn vị đo diện tích trong bảng đơn vị đo.*	- Nêu yêu cầu bài tập 2. - Bài tập yêu cầu con làm gì? - Y/C HS làm bài vào vở. - GV NX chốt đáp án đúng - Nhận xét mối quan hệ giữa các đơn vị đo diện tích trong bảng.	- HS nêu - HSTL - HS làm vở. - HS chữa + nhận xét - HS TL
3’	**4. Trò chơi:** ‘‘***<u>Ném vòng”</u>***	- Cách chơi: GV + Đặt 2 cái chai thành một hàng thẳng, các chai cách nhau 20 đến 30 cm. Người chơi đứng xếp hàng ngang. Mỗi học sinh khi chơi được nhận 2 chiếc vòng nhựa. + Với mỗi một vòng ném được lọt vào cổ chai thì học sinh sẽ bốc thăm và trả lời 1 câu hỏi có sẵn trong chai. Học sinh nào ném được nhiều vòng lọt vào cổ chai và trả lời được nhiều câu hỏi hơn thì học sinh đó thắng cuộc và nhận được phần thưởng do giáo viên chuẩn bị. 1. Con hãy đọc bảng đơn vị đo diện tích. 2. - Mỗi đơn vị đo diện tích gấp …… tiếp liền. - Mỗi đơn vị đo diện tích bằng …… tiếp liền. 3. $9hm^2$ = … m^2 4. $2dam^2$ $40dm^2$ = …. dm^2 5. $76km^2$ $8hm^2$ = …. hm^2	- HS chơi cá nhân + cả lớp

Thời gian	Nội dung các hoạt động dạy học	Phương pháp, hình thức tổ chức các hoạt động dạy học tương ứng	
		Hoạt động của giáo viên	**Hoạt động của học sinh**
2’	**5. Củng cố - dặn dò**	6. $24m^2 9dm^2$ = …. dm^2 7. 80 000m^2 = …. hm^2 8. 16 dam^2 = …. hm^2 9. 8dam^2 = km^2 - GV chấm chữa nhận xét, khen thưởng cho HS. - Hãy đọc bảng đơn vị đo diện tích theo thứ tự từ bé đến lớn. - Chuẩn bị bài sau: Luyện tập - GV NX giờ học.	- 1HS đọc. - HS lắng nghe

**** Rút kinh nghiệm bổ sung:***

……
……
……
……

TRƯỜNG TH THANH XUÂN BẮC
LỚP: 5A2
TIẾT: 56 TUẦN : 12
Ngày dạy: 25 – 11 - 2019
Giáo viên soạn: ***Vũ Lan Anh***

KẾ HOẠCH DẠY HỌC
MÔN: TOÁN

BÀI: NHÂN MỘT SỐ THẬP PHÂN VỚI 10, 100, 1000…

A. Mục đích, yêu cầu: *Giúp HS:*

1. Kiến thức:

- Củng cố kỹ năng nhân một số thập phân với một số tự nhiên.
- Củng cố kỹ năng viết các số đo đại lượng dưới dạng số thập phân.

2. Kĩ năng:

- Biết và vận dụng được quy tắc nhân nhẩm một số thập phân với 10, 100, 1000 ...

3. Thái độ: HS tích cực học tập, ham học bộ môn Toán.

B. Đồ dùng dạy - học:

- Máy tính, máy chiếu, thẻ chơi trò chơi.

C. Các hoạt động dạy học chủ yếu:

Thời gian	Nội dung các hoạt động dạy học	Phương pháp, hình thức tổ chức các hoạt động dạy học tương ứng	
		Hoạt động của giáo viên	**Hoạt động của học sinh**
1’	**I. Ổn định tổ chức**	- Mở nhạc bài: Bụi phấn	- HS hát
3’	**II. Kiểm tra bài cũ**	- Bài 2 tiết 55 - GV nhận xét HS.	- 2 HS lên bảng làm bài, học sinh cả lớp làm nháp, theo dõi và nhận xét.
15’	**III. Bài mới**		
	1. Giới thiệu bài	- Nêu tên bài, ghi bảng	- Nghe, ghi vở
	2. Hướng dẫn nhân nhẩm một số thập phân với 10, 100, 1000 ... *MT: HS nắm được cách nhân một số thập phân với 10, 100, 1000…*		

Thời gian	Nội dung các hoạt động dạy học	Phương pháp, hình thức tổ chức các hoạt động dạy học tương ứng	
		Hoạt động của giáo viên	**Hoạt động của học sinh**
	a) Ví dụ 1	- GV nêu ví dụ.	- 1 HS lên bảng thực hiện, HS cả lớp làm bài vào vở nháp
		- GV nhận xét phần đặt tính và tính của HS.	
		- HDHS nhận xét để rút ra quy tắc	- HS biết nhân nhẩm một số TP với 10.
	b) Ví dụ 2	- GV nêu ví dụ	- 1 HS lên bảng làm phép tính, HS cả lớp làm bài vào giấy nháp.
		- GV nhận xét phần đặt tính và kết quả tính của HS	
		- HD HS nhận xét để tìm ra quy tắc.	- HS biết nhân nhẩm một số TP với 100.
	c) Quy tắc nhân nhẩm một số thập phân với 10, 100, 1000 ... *MT: HS nắm được quy tắc nhân một số thập phân với 10, 100, 1000…*	- Dựa vào cách nhân một số thập phân với 10, 100 em hãy nêu cách nhân một số thập phân với 1000. - GV yêu cầu HS học thuộc quy tắc ngay tại lớp.	- HSTL. - 3 hoặc 4 HS nêu quy tắc nhân một số TP với 10, 100, 1000 ....
17'	***3. Luyện tập***		
	Bài 1 *MT: Củng cố kỹ năng nhân một số thập phân với một số tự nhiên.*	- GV yêu cầu HS tự làm bài. - GV cho HS chơi trò chơi "**Xì điện"** chữa bài. **- Cách chơi**: Lớp chia thành 2 đội. Lớp trưởng "**châm ngòi**" chữa phép tính đầu tiên 1,4 x 10 = ? sau đó "**Xì điện"** cho 1 bạn 1 đội, bạn nhận được điện truyền phải đọc phép tính và	- HS làm bài vào SGK. - HS chơi trò chơi chữa bài.

Thời gian	Nội dung các hoạt động dạy học	Phương pháp, hình thức tổ chức các hoạt động dạy học tương ứng	
		Hoạt động của giáo viên	**Hoạt động của học sinh**
		nêu kết quả đúng. Nếu kết quả đúng thì em đó có quyền "**Xì điện**" một bạn thuộc đối phương. Lớp phó học tập ghi kết quả của mỗi đội. Hết thời gian chơi đội nào có nhiều bạn trả lời kết quả đúng thì đội đó thắng cuộc. ***Chú ý***: Khi được quyền trả lời mà học sinh lúng túng không bật ngay ra được kết quả thì mất quyền trả lời và "**Xì điện**", lớp trưởng sẽ chỉ định một bạn khác bắt đầu chữa. - GV theo dõi, nhận xét, khen đội thắng cuộc.	
	Bài 2 *MT: Củng cố kỹ năng viết các số đo đại lượng dưới dạng số thập phân.*	- GV yêu cầu HS đọc và nêu đề bài toán. - GV gọi HS nhận xét bài làm của bạn trên bảng. - GV nhận xét HS.	- 1 HS đọc đề bài toán trước lớp. - 3 HS lên bảng làm bài, HS cả lớp làm bài vào vở
	Bài 3 *MT: Củng cố kỹ năng nhân một số thập phân với một số tự nhiên qua bài toán có lời văn.*	- GV chiếu đề bài. - GV theo dõi bài HS chữa và nhận xét.	- 1 HS nêu yêu cầu. - HS tự làm và chữa bài.
2'	**3. Củng cố, dặn dò:**	- Muốn nhân một số thập phân với 10, 100, 1000… con làm như thế nào? - Dặn dò chuẩn bị bài sau: "**Nhân một số thập phân với một số thập phân".** - Nhận xét tiết học.	- HS trả lời - HS lắng nghe

**** Rút kinh nghiệm bổ sung:***

……

……

……

……

PHIẾU ĐIỀU TRA THỰC TRẠNG HỌC SINH
TRƯỚC KHI THỰC HIỆN SÁNG KIẾN

- Thời gian thực hiện: Ngày 20 tháng 9 năm 2019.
- Giáo viên điều tra : Vũ Lan Anh
- Học sinh được điều tra: Học sinh lớp 5A2, trường Tiểu học Thanh Xuân Bắc, quận Thanh Xuân, Hà Nội.
- Hình thức điều tra: Trong các giờ dạy học môn Toán.
- Nội dung điều tra : Kiểm tra kĩ năng lĩnh hội kiến thức của học sinh trong tiết học Toán.
- Với tổng số học sinh được điều tra là 50/50 học sinh.

Kết quả điều tra:

Tiêu chí đánh giá	Số học sinh	Tỉ lệ %
Học sinh chủ động lĩnh hội kiến thức.	8	17,8%
Học sinh biết vận dụng kiến thức vào thực hành.	10	22,2%
Học sinh bị động trong quá trình tiếp thu kiến thức.	20	44,4%
Học sinh chưa say mê học tập.	7	15,6%

Qua kết quả điều tra trên, tôi nhận thấy rằng: Chất lượng học tập của các em còn thấp. Trong giờ học, các em học còn uể oải, nắm kiến thức còn chậm khiến giáo viên phải mất nhiều thời gian giảng giải kiến thức cho học sinh.

Từ thực trạng trên, tôi nhận thấy rằng đưa trò chơi vào giờ học toán ở tiểu học là cần thiết, nhất là trong giờ học toán lớp 5 nhằm giúp các em có hứng thú trong học tập, nâng cao chất lượng giáo dục trong nhà trường.

Thanh Xuân Bắc, ngày 20 tháng 9 năm 2019
Người điều tra

Vũ Lan Anh

PHIẾU ĐIỀU TRA THỰC TRẠNG HỌC SINH
SAU KHI THỰC HIỆN SÁNG KIẾN

- Thời gian thực hiện : Ngày 11 tháng 2 năm 2020.
- Giáo viên điều tra : Vũ Lan Anh
- Học sinh được điều tra : Học sinh lớp 5A2, trường Tiểu học Thanh Xuân Bắc, quận Thanh Xuân, Hà Nội.
- Hình thức điều tra : Trong các giờ dạy học môn Toán.
- Nội dung điều tra : Kiểm tra kĩ năng lĩnh hội kiến thức của học sinh trong tiết học Toán.
- Với tổng số học sinh được điều tra là 50/50 học sinh.

Kết quả như sau:

Tiêu chí đánh giá	Số học sinh	Tỉ lệ %
Học sinh chủ động lĩnh hội kiến thức.	40	88,9%
Học sinh biết vận dụng kiến thức vào thực hành.	45	100%
Học sinh bị động trong quá trình tiếp thu kiến thức.	0	0%
Học sinh yêu thích môn Toán	32	71,1%

Kết quả đạt được như trên cho thấy những cố gắng đổi mới trong phương pháp dạy học của tôi đã có hiệu quả.

Thanh Xuân Bắc, ngày 11 tháng 2 năm 2020
Người điều tra

Vũ Lan Anh

UBND QUẬN THANH XUÂN
TRƯỜNG TH THANH XUÂN BẮC

CỘNG HOÀ XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM
Độc lập - Tự do - Hạnh phúc

BIÊN BẢN ĐÁNH GIÁ TÍNH HIỆU QUẢ DO CÁC GIẢI PHÁP SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM ĐẶT RA

Tác giả : Vũ Lan Anh

Đơn vị : Trường Tiểu Thanh Xuân Bắc

Tên SKKN: Tổ chức một số trò chơi học tập môn Toán ở lớp 5 tạo hứng thú học tập cho học sinh

Môn : Toán

Đánh giá của tổ chuyên môn :

- Sáng kiến đã đem lại hiệu quả tích cực trong việc gây hứng thú học tập môn toán cho học sinh..
- Các tiết học nhẹ nhàng và hấp dẫn.
- Học sinh học tập sôi nổi, hứng thú, tích cực.
- Giúp HS hiểu bài, nắm kiến thức vững hơn.

Ngày tháng năm 2020

Tổ trưởng CM
(Ký, ghi rõ họ tên)

Lê Thanh Hương

Hiệu trưởng