

MỤC LỤC

A. ĐẶT VẤN ĐỀ	1
B. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ	4
I. CƠ SỞ LÝ LUẬN VỀ MỘT SỐ GIẢI PHÁP KẾT HỢP TRÒ CHƠI TRONG DẠY HỌC TOÁN ĐỂ TĂNG HỨNG THÚ HỌC TẬP CHO HỌC SINH LỚP 3.....	4
1. Một số khái niệm cơ bản liên quan đến đề tài.....	4
2. Chức năng dạy học của trò chơi.....	6
3. Vai trò và đặc điểm của môn Toán ở tiểu học.....	6
II. MỘT SỐ GIẢI PHÁP KẾT HỢP TRÒ CHƠI TRONG DẠY HỌC TOÁN ĐỂ TĂNG HỨNG THÚ HỌC TẬP CHO HỌC SINH LỚP 3 TRƯỜNG TIỂU HỌC THANH XUÂN BẮC .	7
1. Đặc điểm tình hình lớp học	7
2. Một số giải pháp kết hợp trò chơi hứng thú học tập trong dạy học môn Toán lớp 3.....	7
3.Đánh giá chung về một số giải pháp sử dụng trò chơi nâng cao hiệu quả trong dạy học môn Toán lớp 3 ở trường Tiểu học Thanh Xuân Bắc	9
III. MỘT SỐ TRÒ CHƠI TRONG DẠY HỌC TOÁN ĐỂ NÂNG CAO HIỆU QUẢ HỌC TẬP CHO HỌC SINH LỚP 3.....	10
1. Các nguyên tắc khi sử dụng trò chơi trong môn Toán	10
2. Các bước tiến hành tổ chức trò chơi toán học	11
3. Một số trò chơi sử dụng trong dạy – học toán lớp 3.	11
4. Kết quả nghiên cứu	18
C. KẾT LUẬN VÀ KHUYẾN NGHỊ.....	200
1. Kết luận.....	20
2. Khuyến nghị	200
TÀI LIỆU THAM KHẢO	
PHỤ LỤC	

A. ĐẶT VẤN ĐỀ

1. Lý do chọn đề tài

Cùng với các môn học khác ở bậc Tiểu học, môn Toán có vai trò vô cùng quan trọng, nó giúp học sinh phát triển tư duy logic, khả năng tính toán và giải quyết vấn đề chính xác. Đồng thời giúp học sinh nhận biết được số lượng và hình dạng không gian của thế giới hiện thực. Như chúng ta đã biết, học sinh tiểu học có trí thông minh khá nhạy bén, sắc sảo và một trí tưởng tượng phong phú. Đó là tiền đề tốt cho việc phát triển tư duy toán học. Nhưng với độ tuổi của mình, các em cũng rất dễ bị phân tán, rối trí nếu bị áp đặt, căng thẳng hay quá tải. Hơn nữa, học sinh ở bậc tiểu học cơ thể của các em còn đang trong thời kỳ phát triển hay nói cụ thể hơn là các hệ cơ quan còn chưa hoàn thiện vì thể sức dẻo dai của cơ thể còn thấp, tâm lý chưa ổn định nên trẻ không thể ngồi lâu trong phòng học cũng như làm một việc gì đó trong thời gian dài. Vì vậy, muốn giờ học có hiệu quả, đảm bảo chất lượng đòi hỏi người giáo viên phải đổi mới phương pháp dạy học: “Lấy học sinh làm trung tâm”, hướng sự tập trung vào học sinh trên cơ sở hoạt động của các em.

Đối với môn Toán ở Tiểu học, nếu mỗi giáo viên chỉ truyền đạt, giảng giải theo các tài liệu đã có sẵn trong sách giáo khoa, trong các sách hướng dẫn và thiết kế bài dạy một cách dập khuôn, máy móc thì sẽ làm cho học sinh học tập một cách thụ động. Điều đó khiến cho việc học tập của học sinh diễn ra thật đơn điệu, tẻ nhạt và kết quả học tập không cao. Đây chính là một trong những nguyên nhân gây cản trở việc đào tạo các em thành những con người năng động, tự tin, sáng tạo sẵn sàng thích ứng với những thay đổi diễn ra hàng ngày.

Để gây hứng thú học tập cho các em bằng cách lôi cuốn các em tham gia vào các hoạt động học tập thì phương pháp trò chơi toán học được coi là một trong những phương pháp rất hiệu quả trong quá trình dạy học, đặc biệt là trong dạy học toán 3.

Trò chơi toán học là một hoạt động được tổ chức có tính chất vui chơi, giải trí nhưng có nội dung gắn với bài học hoặc các hoạt động học tập của học sinh. Một trong những yêu cầu đáng chú ý của việc đổi mới phương pháp dạy học toán là phải làm sao cho học sinh vui thích khi học toán. Muốn thế, ta cần tìm cách đưa nhiều hình thức học tập vui vào trong các giờ toán. Một trong các hình thức đó là trò chơi toán học.

Trong nhà trường, trò chơi toán học có thể tổ chức như một hoạt động dạy học toán. Cơ sở tâm sinh lý khẳng định hoạt động dạy học toán dưới dạng trò chơi toán học rất phù hợp với lứa tuổi tiểu học. Thực tế cũng cho thấy hình thức

tổ chức trò chơi toán học để được học sinh hưởng ứng và tích cực tham gia. Việc sử dụng trò chơi toán học trong quá trình dạy học toán 3 nhằm làm cho việc hình thành kiến thức, rèn luyện kỹ năng của học sinh bớt đi vẻ khô khan, tăng thêm phần sinh động, hấp dẫn. Nó có tác động giúp học sinh thay đổi hình thức học tập, chống mệt mỏi, tăng cường khả năng thực hành, vận dụng các kiến thức đã học gây hứng thú, thói quen tập trung tính độc lập, ham hiểu biết và khả năng suy luận giao tiếp của học sinh. Khi chơi, học sinh tưởng tượng suy nghĩ, lập luận đạt kết quả cao mà không nghĩ đó là mình đang học nên sự “khô khan, cứng nhắc” của giờ học toán trở nên nhẹ nhàng, quá trình học tập sẽ được diễn ra một cách tự nhiên và hấp dẫn hơn.

Xuất phát từ lí do trên, qua thực tế giảng dạy và nghiên cứu, tôi mạnh dạn chọn sáng kiến “**Một số giải pháp kết hợp trò chơi trong dạy học toán để tăng hứng thú học tập cho học sinh lớp 3 tại trường Tiểu học Thanh Xuân Bắc**”

2. Mục đích, nhiệm vụ nghiên cứu

2.1. Mục đích nghiên cứu

Thông qua nghiên cứu cơ sở lí luận và thực tiễn của vấn đề sử dụng phương pháp dạy học trò chơi trong môn Toán lớp 3 nhằm 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 tiễn, góp phần gây hứng thú học tập môn Toán cho học sinh, một môn học được coi là khó khăn, khô khan, học 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.

2.2. Nhiệm vụ nghiên cứu:

- Hệ thống hóa những lý luận cơ bản về sử dụng trò chơi trong dạy học toán.
- Tìm hiểu thực trạng sử dụng trò chơi trong dạy học toán cho học sinh lớp 3, tài liệu trò chơi toán 3.
- Quy trình xây dựng và tổ chức một số trò chơi trong môn Toán lớp 3.

3. Đối tượng và phạm vi nghiên cứu

3.1 Đối tượng nghiên cứu: Quá trình sử dụng trò chơi trong dạy học toán để tăng hứng thú học tập cho học sinh lớp 3.

3.2 Phạm vi nghiên cứu: Học sinh lớp 3A5 trường Tiểu học Thanh Xuân Bắc

4. Phương pháp nghiên cứu

4.1 Phương pháp thu thập thông tin:

- Phương pháp phỏng vấn để làm rõ hơn các nhu cầu, mong muốn và của học sinh về phương pháp dạy học trò chơi.

- Phương pháp điều tra bằng bảng hỏi nhằm tìm hiểu về thực trạng dạy học trò chơi và đánh giá mức độ thỏa mãn của học sinh đối với phương pháp dạy học trò chơi trong các tiết học toán.

- Thông qua các bài kiểm tra đánh giá của học sinh.

4.2. Nghiên cứu tài liệu:

- Đọc sách giáo khoa, sách giáo viên, các loại sách tham khảo: Toán tuổi thơ, giúp em vui học toán.

- Đọc các tài liệu sách, báo giấy, báo mạng, tạp chí giáo dục... có liên quan đến nội dung sáng kiến.

4.3. Nghiên cứu thực tế:

- Tổ chức và tiến hành thực nghiệm sư phạm

- Dự giờ, trao đổi ý kiến với đồng nghiệp về nội dung các trò chơi trong dạy học toán.

- Tổng kết rút kinh nghiệm trong quá trình dạy học.

5. Ý nghĩa của đề tài

- Đề xuất một số trò chơi trong dạy học toán để tăng hứng thú học tập cho học sinh lớp 3

- Có thể sử dụng đề tài làm tài liệu tham khảo trong việc dạy môn Toán lớp 3

- Có thể vận dụng phương pháp dạy học mới nhằm tăng hiệu quả giảng dạy trong quá trình học

- Nâng cao nhận thức của giáo viên và học sinh trong công tác dạy và học

B. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ

I. CƠ SỞ LÝ LUẬN VỀ MỘT SỐ GIẢI PHÁP KẾT HỢP TRÒ CHƠI TRONG DẠY HỌC TOÁN ĐỂ TĂNG HỨNG THÚ HỌC TẬP CHO HỌC SINH LỚP 3

1. Một số khái niệm cơ bản liên quan đến đề tài

1.1 Khái niệm trò chơi

Như chúng ta đã biết trò chơi là một loại hoạt động rất quen thuộc, gần gũi với mọi người. Tuy vậy, cho đến nay, vẫn chưa có một định nghĩa đầy đủ chính xác về trò chơi. Có nhiều cách hiểu xung quanh khái niệm về trò chơi:

- Cách hiểu thứ nhất: Trò chơi là hoạt động vui chơi bày ra để vui chơi, giải trí.

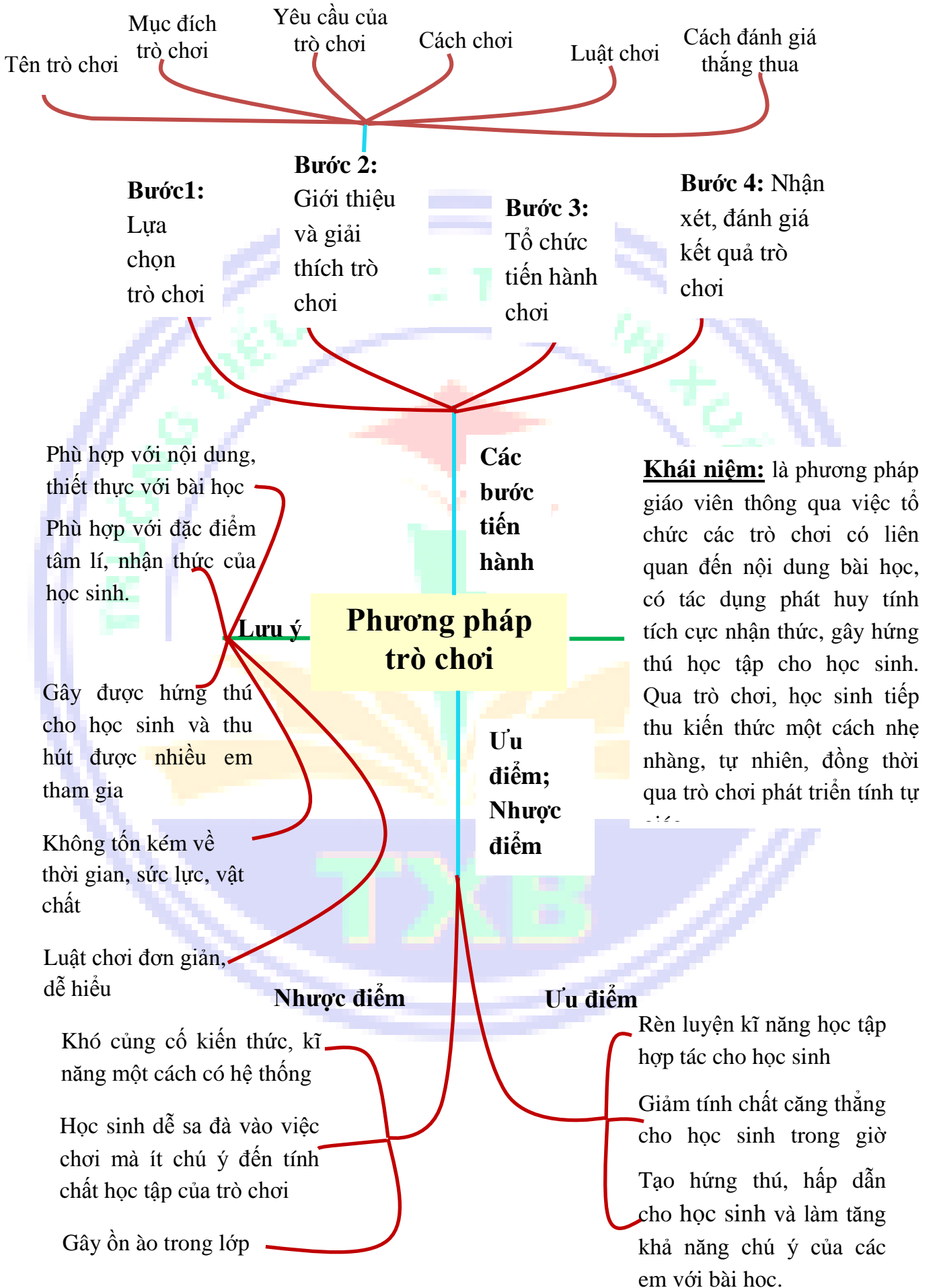
- Cách hiểu thứ hai: Là hoạt động vui chơi có chứa đựng một chủ đề nhất định, có những quy định bắt buộc người tham gia chơi phải tuân thủ. Ví dụ: như trò chơi “bịt mắt bắt dê”, “đánh cờ”, “nhảy dây”...

Để hiểu rõ khái niệm trò chơi, chúng ta cùng tìm hiểu về hoạt động vui chơi. Theo nhà tâm lý học **Đức Karin Eden Hamman** và nhà giáo dục học Đức **Christina Wakhend** thì “cũng giống như cuộc sống và tình yêu, vui chơi là một khái niệm không thể định nghĩa được vì nó là một quá trình, mà đã là một quá trình thì nó luôn sống động, luôn đổi thay và phát triển”. Còn Huizinga lại miêu tả như sau: “Vui chơi là một chức năng văn hoá, là một trong những nền tảng của nền văn minh, có tính chất toàn cầu và hoà nhập trong cuộc sống của con người cũng như loài vật. Vì vậy, vui chơi là trọng tâm không những cho trẻ em mà còn cho người lớn và cả xã hội mà ta đang sống”.

Tóm lại, vui chơi là một dạng hoạt động nhằm thoả mãn sở thích, hứng thú và nhu cầu phát triển thể chất, trí tuệ, ý chí, tình cảm của cá nhân. Cùng với các hoạt động khác, vui chơi là một dạng hoạt động giải trí, giao lưu xã hội, đặc biệt là để phát triển tinh thần cộng đồng, trách nhiệm chung, tình thương yêu đồng loại, qua đó rèn luyện các kĩ năng giao tiếp và hoạt động, phát triển tình cảm, niềm tin đạo đức, xúc cảm thẩm mỹ của cá nhân. Vui chơi trong và ngoài nhà trường góp phần hỗ trợ nâng cao chất lượng học tập trong các giờ chính khoá trên lớp.

Vậy trò chơi là một hoạt động vui chơi mang một chủ đề, một nội dung nhất định, có quy định luật lệ mà người tự nguyện tham gia chơi phải tuân thủ theo.

1.2 Phương pháp trò chơi



1.3. Khái niệm chung về hứng thú

Định nghĩa về hứng thú: Hứng thú là lựa chọn đặc biệt của cá nhân mang phẩm chất tâm lý đặc biệt, tự giác do tác động của cá nhân và môi trường xung quanh đối với một đối tượng nào đó, vừa có ý nghĩa đối với cuộc sống, vừa mang lại xúc cảm cho cá nhân trong quá trình hoạt động.

Hứng thú học tập chính là thái độ lựa chọn đặc biệt của chủ thể đối với đối tượng của hoạt động học tập, sự cuốn hút về mặt tình cảm ý nghĩa thiết thực của nó trong quá trình nhận thức và trong đời sống cá nhân.

Các loại hứng thú học tập:

+ Hứng thú gián tiếp: Những yếu tố bên ngoài đối tượng học tập như khi được khen, giáo viên khuyến khích, ba mẹ thúc đẩy...

+ Hứng thú trực tiếp: Học sinh được hấp dẫn bởi chính đối tượng học tập như thích học toán, hứng thú với bài giảng...

2. Chức năng dạy học của trò chơi

- **Xây dựng đội chơi:** Đó là những trò chơi được sử dụng để cải thiện mối quan hệ giữa cá nhân với cá nhân, giữa tập thể với tập thể.

- **Cải thiện khả năng giao tiếp:** Loại trò chơi này được thiết kế và sử dụng để người chơi thấy được cái họ cần cải thiện trong khả năng giao tiếp.

- **Rèn luyện trí nhớ:** Các hoạt động đòi hỏi phải tái hiện trong thời gian ngắn hoặc dài những kinh nghiệm tri giác, thị giác hoặc thính giác. Trí nhớ được trắc định bằng các trò đó, trong đó phải huy động tri thức từ quá khứ để giải đáp nhanh các câu đố.

- **Học những kĩ năng phán đoán:** Chỉ một loại năng lực lường trước những dữ liệu của các hành động có thể xảy ra trong tương lai ở trong một tình huống, và đánh giá những nhân tố nào quyết định xác suất lớn nhất xảy ra điều gì đó.

- **Học và rèn luyện hành vi có luật:** Có nghĩa là cá nhân hiểu các luật lệ, quy tắc, tôn trọng những thỏa thuận đã nhất trí với nhau tránh vi phạm luật và làm theo những gì đã nhất trí.

- **Học cách làm chủ thái độ đối với thành công và thất bại:** Có nghĩa là cá nhân tán thành những phản ứng được chấp nhận về mặt xã hội trước sự thắng và bại.

3. Vai trò và đặc điểm của môn Toán ở tiểu học

- Trong trường tiểu học, môn Toán có vị trí quan trọng, giúp phát triển trí tuệ, nâng cao năng lực tư duy logic, nâng cao năng lực nhận thức, tính thông minh sáng tạo.

- Môn học toán được xem là công cụ trong nhà trường.

- Về phương pháp dạy dành cho các lớp 1, 2, 3: Học tập cơ bản về các phép tính toán mang tính chất thủ công bắt buộc. Ở giai đoạn này học sinh được chuẩn bị về phương pháp tự học toán dựa vào các hoạt động tích cực chủ động sáng tạo.

II. MỘT SỐ GIẢI PHÁP SỬ DỤNG TRÒ CHƠI TRONG DẠY HỌC MÔN TOÁN LỚP 3 TRƯỜNG TIỂU HỌC THANH XUÂN BẮC

1. Đặc điểm tình hình lớp học

Năm học 2021– 2022 tôi được phân công chủ nhiệm lớp 3A5. Tổng số học sinh trong lớp là: 42 học sinh. Trong đó có 16 học sinh nữ.

Kết quả khảo sát thực tế đầu năm học 2021 – 2022 đối với môn Toán của lớp 3A5 như sau:

Tổng số học sinh	Hoàn thành tốt		Hoàn thành		Chưa hoàn thành	
	SL	%	SL	%	SL	%
42	22	52.3	12	28.6	8	19.1

* Thuận lợi:

- Đa số học sinh ngoan, lễ phép, tập thể lớp có phong trào thi đua học tập tốt, nhà trường luôn quan tâm đầu tư đầy đủ trang thiết bị, đồ dùng dạy học.

- Học sinh lớp 2 lên lớp 3 các em đã được làm quen thành thạo với các môn học và cách học nên phần nào giáo viên cũng đỡ vất vả hơn.

* Khó khăn:

- Trình độ học sinh trong lớp không đồng đều, một số em ý thức tự học còn chưa cao, chưa vượt khó trong học tập.

- Một số em còn bị hổng kiến thức từ lớp dưới, kiến thức cơ bản không nắm vững và do ảnh hưởng của dịch bệnh của Covid 19 nên gây không ít khó khăn cho giáo viên khi giảng dạy.

2. Một số giải pháp sử dụng trò chơi trong dạy học môn Toán lớp 3

Để tìm hiểu thực trạng sử dụng trò chơi trong dạy học môn Toán lớp 3, ngay từ đầu năm học, tôi đã sử dụng phiếu điều tra và phỏng vấn để thu thập số liệu. Đối tượng điều tra, phỏng vấn của tôi là giáo viên và học sinh nơi tôi đang công tác.

2.1. Nhận thức của của giáo viên về sự cần thiết đưa trò chơi vào trong dạy học môn Toán ở lớp 3

Tôi đã sử dụng phiếu điều tra đối với 6 giáo viên chủ nhiệm lớp 3 năm học 2021 – 2022 và kết quả như sau:

STT	Mức độ	Số phiếu	Tỉ lệ
1	Rất cần thiết	3	50%
2	Cần thiết	3	50%

Phân tích kết quả điều tra cho thấy: Số giáo viên cho rằng “rất cần thiết” và “cần thiết” phải đưa trò chơi vào trong dạy học môn Toán là tương đối cao (chiếm tỉ lệ 50%). Như vậy, đa số giáo viên đều cho rằng sử dụng trò chơi trong dạy học môn Toán ở lớp 3 là cần thiết bởi ý nghĩa thiết thực của trò chơi toán học mang lại. Hơn nữa, hiện nay ở các trường Tiểu học đều thực hiện chương trình bán trú (dạy học 2 buổi/ ngày), chương trình học kéo dài cả ngày để tạo sự mệt mỏi cho học sinh. Chính vì vậy việc đưa trò chơi vào trong dạy học nói chung và trong dạy học môn Toán ở tiểu học nói riêng là cần thiết để tạo thuận lợi cho chương trình dạy học 2 buổi/ngày, giúp mang lại trạng thái thoải mái cho học sinh trong quá trình học tập, nhờ đó mà nâng cao chất lượng dạy học trong nhà trường tiểu học.

2.2. Mức độ thường xuyên tổ chức trò chơi cho học sinh của giáo viên trong dạy học môn Toán

Để tìm hiểu mức độ thường xuyên việc tổ chức trò chơi cho học sinh trong dạy học môn Toán của giáo viên, tôi đã điều tra bằng phiếu khảo sát với 85 học sinh được lấy từ học sinh khối 3. Kết quả thu được như sau:

STT	Mức độ sử dụng trò chơi	Số phiếu	Tỉ lệ
1	Thường xuyên	25	29.4%
2	Ít khi	60	70.6%

Theo kết quả khảo sát từ học sinh, hầu hết các giáo viên rất ít tổ chức trò chơi trong dạy học toán, chỉ thỉnh thoảng sử dụng khi có người dự giờ. Một số giáo viên cũng đã tổ chức trò chơi trong giờ học toán với mong muốn đổi mới phương pháp dạy học, góp phần đảm bảo mục tiêu tiết học, thay đổi không khí học tập cho học sinh. Tuy nhiên, không phải mọi giáo viên vận dụng đều đạt hiệu quả. Để vận dụng có hiệu quả trò chơi toán học trong dạy học môn Toán 3, nhiều giáo viên còn lúng túng chưa phát huy hết tác dụng của mỗi trò chơi. Việc đa dạng hoá trò chơi trong tiết học còn hạn chế. Đôi khi giáo viên không làm chủ tốt thời gian trong quá trình tổ chức trò chơi toán học dẫn đến “cháy” giờ hay phân chia thời gian không hợp lý trong tiết dạy. Và một thực trạng thường thấy là sự chuẩn bị, tổ chức một trò chơi toán học của giáo viên chưa thực sự chu đáo, tỉ mỉ, cẩn kẽ và đảm bảo yêu cầu của trò chơi nên hiệu quả của các trò chơi toán học còn hạn chế.

2.3. Thái độ của học sinh khi học Toán

Không phải học sinh nào cũng thích học môn Toán. Nhiều học sinh còn sợ mỗi khi đến tiết toán. Điều này cũng hết sức dễ hiểu bởi học sinh từ lớp 1 đến lớp 3 vẫn còn có nhận thức ham chơi hơn ham học. Những môn đòi hỏi sự tập

trung cao như môn Toán khiến nhiều học sinh mệt mỏi, điều mà học sinh chưa từng phải trải qua trước đó. Nhiều khi học sinh không chạy theo kịp kiến thức ở trên lớp, sợ bị cô giáo gọi lên bảng khiến học sinh dễ dàng bỏ cuộc, không còn hứng thú với môn học. Để khảo sát thái độ của học sinh khi học môn Toán, đầu năm học tôi đã phát ra 42 phiếu khảo sát cho học sinh lớp tôi và kết quả thu được cũng một phần phản ánh được điều đó:

STT	Thái độ của học sinh khi học toán	SL	%
1	Rất thích	6	14.3%
2	Thích	10	23.8%
3	Bình thường	10	23.8%
4	Căng thẳng, mệt mỏi, sợ bị gọi	16	38.1%

Nhìn vào kết quả của bảng khảo sát, chỉ có 14.3% học sinh trong lớp rất thích học môn Toán. Có tới 38.1% số học sinh thường bị căng thẳng, mệt mỏi, sợ bị gọi trả lời mỗi khi đến giờ học toán.

3. Đánh giá chung về một số giải pháp sử dụng trò chơi trong dạy học môn Toán lớp 3 ở trường Tiểu học Thanh Xuân Bắc

Qua việc phân tích thực trạng sử dụng phương pháp dạy học trò chơi trong môn Toán cho thấy việc sử dụng trò chơi trong dạy học môn Toán nói chung và dạy học môn Toán ở lớp 3 nói riêng còn chưa phổ biến. Việc tổ chức trò chơi cho học sinh còn tiến hành một cách gò bó, gượng ép, chưa theo một quy trình nhất định nên hiệu quả giờ học chưa cao. Hầu hết giáo viên chưa khai thác lợi thế của dạy học 2 buổi/ngày để tổ chức trò chơi vào các tiết tự học, luyện tập. Theo tôi, những tồn tại trên đây chủ yếu do những nguyên nhân sau:

- Mặc dù đã được tiếp thu chuyên đề đổi mới phương pháp dạy học và được Phòng - Sở Giáo Dục và Đào Tạo chỉ đạo, khuyến khích nhiều về việc tổ chức trò chơi trong các giờ học song trên thực tế, để tổ chức trò chơi sao cho mang lại hiệu quả như mong muốn thì quả là điều không đơn giản. Nó cần có thời gian đầu tư suy nghĩ, tìm tòi, sáng tạo, chuẩn bị đồ dùng cho trò chơi đó.

- Mặt khác, để trò chơi sinh động, hấp dẫn, mang lại hiệu quả thiết thực thì còn phụ thuộc vào khả năng tổ chức của người giáo viên. Thực tế thì hiện nay giáo viên còn quen với phương pháp dạy học truyền thống, kiến thức và kỹ năng tổ chức trò chơi còn hạn chế nên họ thường có tâm lý ngại, chưa tổ chức được các trò chơi trong các tiết học toán.

Do đó, việc bổ sung thêm những trò chơi trong dạy học toán để tăng hứng thú học tập cho học sinh là hết sức cần thiết.

III. MỘT SỐ TRÒ CHƠI TRONG DẠY HỌC TOÁN ĐỂ TĂNG HỨNG THÚ HỌC TẬP CHO HỌC SINH LỚP 3

1. Các nguyên tắc khi sử dụng trò chơi trong môn Toán

Để đạt hiệu quả trong sử dụng trò chơi học tập dạy - học toán 3 thì việc đa dạng hoá trò chơi trong giờ học là vô cùng quan trọng để các em “chơi mà học” là điều không dễ dàng. Vì vậy khi thiết kế trò chơi học tập, giáo viên phải nắm vững và thực hiện các nguyên tắc chủ yếu sau:

a) Nội dung trò chơi phải gắn với mục tiêu từng tiết học

Giáo viên căn cứ vào từng bài, loại bài để thiết kế các trò chơi học tập phù hợp, phong phú. Tránh lặp đi lặp lại một hoặc một số trò chơi trong nhiều tiết học. Mỗi một trò chơi phải đảm bảo giải quyết một mục tiêu nhất định của hoạt động nào đó trong tiết học. Không thiết kế các trò chơi chỉ giải quyết một khía cạnh mục tiêu quá nhỏ hoặc xa rời mục tiêu dạy học cụ thể.

b) Luật chơi rõ ràng, đơn giản dễ nhớ, dễ thực hiện

Khi thiết kế trò chơi tránh rườm rà, phức tạp, quá cầu kỳ giúp học sinh nắm bắt nhanh chóng luật chơi và cách chơi, đảm bảo thời gian tiết học, không ảnh hưởng tới lớp khác hay ảnh hưởng tới vệ sinh sức khoẻ của học sinh. Trò chơi phải phù hợp với tâm sinh lý lứa tuổi và phù hợp với khả năng người hướng dẫn.

c) Điều kiện, phương tiện tổ chức trò chơi phong phú hấp dẫn

Khi thiết kế trò chơi, giáo viên cần chú ý đến điều kiện, phương tiện tổ chức trò chơi. Trò chơi phải phù hợp với lớp học, phương tiện đơn giản, dễ làm, tránh cầu kỳ, tốn kém nhưng vẫn đảm bảo phong phú và hấp dẫn. Một số phương tiện giáo viên có thể dặn học sinh chuẩn bị từ tiết trước.

d) Sử dụng trò chơi đúng lúc, đúng chỗ

Sử dụng trò chơi học tập quá lạm dụng sẽ tác dụng trái ngược với mong muốn. Do đó cần căn cứ vào từng hoạt động để tổ chức những trò chơi phù hợp. Trò chơi có thể sử dụng ở bất cứ hoạt động nào của tiết học nhưng phải phù hợp với mục tiêu của hoạt động đó.

e) Trò chơi phải kích thích được sự hứng thú của từng học sinh.

Mỗi trò chơi phải đảm bảo kích thích được sự thi đua giành phần thắng giữa các đội tham gia. Tránh chỉ thiết kế cho học sinh thích môn Toán bởi nội dung trò chơi quá khó so với trình độ chung của lớp. Trò chơi đảm bảo được nhiều học sinh hay nhiều lượt học sinh tham gia.

g) Đánh giá kết quả của trò chơi

Khi đánh giá kết quả trò chơi cần đánh giá với thái độ nhẹ nhàng mang tính chất khích lệ, động viên nhưng phải công bằng.

2. Các bước tiến hành tổ chức trò chơi toán học

Nhìn chung, để tổ chức một trò chơi học tập, giáo viên cần tiến hành các bước cơ bản sau:

2.1. Nêu yêu cầu cụ thể của hoạt động học tập cần giải quyết và tên trò chơi để giải quyết hoạt động đó.

2.2. Thành lập đội chơi (cử đội trưởng, ban giám khảo, thư kí nếu cần).

2.3. Nêu luật chơi, cách tính, thời gian chơi: Giáo viên giải thích cách chơi trong đó ai chơi trực tiếp, ai cổ động, ai đánh giá, chơi như thế nào, đánh giá như thế nào, chơi bao nhiêu lần, phần thưởng là gì? Chú ý chọn hình thức ngắn gọn, rõ ràng để giải thích cách chơi. Không nên giải thích dài dòng khiến học sinh mất hứng thú ngay từ khi chưa tham gia trò chơi.

2.4. Tổ chức chơi thử (mẫu), nếu cần.

2.5. Tổ chức cho các đội chơi trò chơi.

2.6. Tổ chức đánh giá kết quả của các đội chơi.

2.7. Tổ chức cho học sinh rút kinh nghiệm và khắc sâu kiến thức qua trò chơi.

Tùy mục tiêu của mỗi trò chơi, trình độ của học sinh và thời gian mà giáo viên có thể linh động thêm hoặc bớt các bước trên khi tiến hành tổ chức trò chơi.

3. Một số trò chơi trong dạy học toán để tăng hứng thú học tập cho học sinh lớp 3

3.1. Trò chơi "Nói đúng mật khẩu"

Dạy bài: Giới thiệu bảng nhân; Giới thiệu bảng chia (Tr.74; 75 SGK Toán 3)

Mục tiêu: Luyện nhanh kết quả một số phép tính nhân, chia

Chuẩn bị: Một số phép tính có kèm theo đáp án. Số phép tính bằng số học sinh tham gia chơi và được phô tô thành 2 hoặc 4 bản giao cho học sinh được chọn làm lính gác.

Cách chơi: 2 học sinh làm lính gác ở cửa lớp (mỗi lính gác được phát một bản đề cùng đáp án), cả lớp xếp hàng ở ngoài cửa lớp. Lính gác một đọc phép tính, lính gác 2 căn cứ vào câu trả lời và đáp án sẵn có để quyết định hô: "Đúng mật khẩu được vào" hay "Sai mật khẩu, không được vào". Nếu học sinh trả lời sai thì phải quay trở ra xếp ở cuối hàng chờ đến lượt sau. Cứ tiếp tục như vậy cho đến khi tất cả các bạn được vào lớp.

3.2. Trò chơi "Hoa đua nở"

Dạy bài: Luyện tập (Tr.40 SGK Toán 3)

Mục tiêu: Giúp học sinh củng cố kỹ năng tìm thành phần chưa biết của phép tính

Chuẩn bị:

+ 4 cây cảnh có đánh số 1, 2, 3, 4

+ Một số bông hoa cắt bằng giấy màu trên đó có ghi các bài toán về tìm x

Cách chơi: Chia lớp thành 4 đội, lần lượt từng đội cử người lên lấy hoa ở bàn giáo viên. Khi đã lấy được hoa, người chơi đọc to bài toán ghi trên bông hoa. Sau khi đọc xong phải trả lời ngay bài toán đó giải đúng hay sai. Nếu trả lời đúng thì được cài bông hoa đó lên cây của đội mình. Kết thúc đội nào có nhiều bông hoa hơn thì đội đó thắng cuộc.

3.3. Trò chơi “Kiến tha mồi”

Dạy bài: Luyện tập (Bài 4, Tr. 81 SGK Toán 3)

Mục tiêu: Giúp học sinh củng cố về các phép tính

Chuẩn bị: Một số mảnh bìa hoặc giấy hình hạt gạo có ghi các phép tính chưa có kết quả hoặc kết quả. Chẳng hạn:

$$80:2 \times 3$$

$$70+60:3$$

$$11 \times 3+6$$

$$120$$

$$90$$

Cách chơi: Chọn 2 đội chơi, mỗi đội có 5 chú kiến. Các đội chọn tên cho đội mình (Kiến vàng, Kiến đen). Khi vào cuộc chơi, giáo viên hô to một số là kết quả của 1 trong các phép tính được ghi trong các hạt gạo, chẳng hạn: “một trăm hai mươi” hoặc hô 1 phép tính có kết quả là số ghi trên hạt gạo, chẳng hạn: “tám mươi chia hai nhân ba”. Sau khi giáo viên dứt tiếng hô, mỗi đội cử một bạn kiến lên tìm mồi, nếu tìm đúng thì được tha mồi về tổ. Kết thúc cuộc chơi, đội nào tha được nhiều mồi hơn là thắng cuộc.

***Lưu ý:** Giáo viên căn cứ vào trình độ học sinh để điều chỉnh số lần chơi và cử Ban giám khảo, thư kí.

3.4. Trò chơi: “Mua và bán”

Dạy bài: Tiền Việt Nam, Luyện tập (Tr 130, 132 SGK Toán 3)

Mục tiêu:

+ Củng cố cho học sinh nhận biết và sử dụng một số loại giấy bạc trong phạm vi 100.000 đồng (1 000 đồng, 2 000 đồng, 5 000 đồng, 10 000 đồng, 20 000 đồng, 50 000 đồng, 100 000 đồng)

+ Rèn kỹ năng cộng, trừ các số theo đơn vị "đồng"

+ Thực hành trả tiền và nhận lại tiền thừa trong khi mua và bán.

Chuẩn bị:

+ 1 số tờ giấy bạc loại 500 đồng, 1 000 đồng, 2 000 đồng, 5 000 đồng, 10.000 đồng)

+ 1 số đồ vật: thước kẻ, giấy thủ công, hồ dán, cặp tóc, tẩy

+ 1 số tờ bìa ghi giá 1 000 đồng; 2 000 đồng; 6 000 đồng; 7 000 đồng; 50 000 đồng; 15 000 đồng.

+ Tất cả bày lên bàn giáo viên

Cách chơi: Gọi 2 em chơi:

- 1 em đóng người bán hàng; 1 em đóng người mua hàng

+ Phát tiền cho cả 2 em

+ Người mua hàng có thể mua bất kỳ mặt hàng nào trả tiền theo đúng giá ghi trên sản phẩm người mua và người bán hàng sẽ phải suy nghĩ

Ví dụ: Mua thước kẻ. Mỗi chiếc thước kẻ giá 2 000 đồng

Người mua 3 chiếc thước kẻ. Người mua đưa 10 000 đồng

Người bán phải suy nghĩ và trả lại: 4000 đồng

- Sau mỗi 1 lần 2 em đóng vai mua bán xong cho các bạn nhận xét, nếu đúng thì được chơi lần 2 và được thưởng một đồ dùng học tập. Nếu sai thì về chỗ để bạn khác lên chơi.

* Tổng kết: Khen nhưng em nghĩ ra cách trả tiền để người bán phải suy nghĩ trả lại khó và em biết tính để trả lại cho đúng là những "nhà kinh doanh giỏi".

3.5. Trò chơi " Về đúng nhà mình "

Dạy bài: Luyện tập; Ôn tập về hình học (Tr.89, 174 SGK Toán 3)

Mục tiêu: Ôn tập về các công thức tính chu vi, công thức tính diện tích các hình.

Chuẩn bị:

+ Các miếng bìa cắt hình ngôi nhà. Trên mỗi ngôi nhà đó có vẽ hình chữ nhật, hình vuông, hình tứ giác, hình tam giác.

+ Các tấm bìa có ghi các công thức sau:



Cách chơi: Mỗi lần cho 4 học sinh cùng chơi, mỗi em đeo một miếng bìa trước ngực ghi các công thức đã chuẩn bị ở trên, rồi tập hợp thành hàng dọc, vừa đi vừa hát: “trời nắng, trời nắng thỏ đi tắm nắng, vượn vai vượn vai thỏ rung đôi tai”. Khi nghe giáo viên hô: “Mưa to rồi, mau về nhà thôi” thì lập tức các “chú

thỏ” phải về đúng nhà của mình (Tức ngôi nhà có hình công thức mình đang đeo).

Ai nhanh nhất được phong tặng “Chú thỏ nhanh nhất”, còn ai chậm thì bị phạt biểu diễn một trò vui hoặc trả lời các câu đố khác ví dụ như:

Diện tích chữ nhật là gì?

Lấy dài.....tức thì có ngay.

Chu vi chữ nhật dễ thay!

Lấynhân 2 là thành.

Thế còn diện tích hình vuông?

Lấy cạnh..... Tức thì hiện ra.

3.6. Trò chơi: Truyền điện

Mục tiêu:

- + Luyện tập và củng cố kỹ năng làm các phép tính nhân, chia, cộng trừ
- + Luyện phản xạ nhanh ở các em

Chuẩn bị: Không cần chuẩn bị bất kỳ đồ dùng nào

Cách chơi: Các em ngồi tại chỗ. Giáo viên gọi bắt đầu từ một em xung phong.

Ví dụ em hô to một số chẳng hạn “8 và chỉ nhanh vào em B bất kỳ để “truyền điện”. Lúc này em B phải nói tiếp, ví dụ “gấp 4 đơn vị rồi chỉ nhanh vào em C bất kỳ. Thế là em C phải nói tiếp “bằng 32”. Nếu C nói đúng thì được quyền hô to một số như A rồi chỉ vào một bạn D nào đó để “truyền điện” tiếp. Cứ làm như thế nếu bạn nào nói sai (chẳng hạn A nói “56 truyền cho B, mà B nói “giảm 4 lần, C đọc kết quả là 52. Như vậy C đọc kết quả sai) thì phải nhảy lò cò một vòng từ chỗ của mình lên bảng. Kết thúc khen và thưởng một tràng vỗ tay cho những bạn nói đúng và nhanh.

* Lưu ý:

- + Trò chơi này không cần phải chuẩn bị đồ dùng, giáo cụ...
- + Trò chơi này có thể áp dụng được vào nhiều bài

(Ví dụ: Luyện tập các bảng cộng trừ, nhân chia) và có thể thay đổi hình thức “truyền điện”. Ví dụ: Một em hô to 6×3 và chỉ vào em tiếp theo để truyền thì em này chỉ việc nói kết quả bằng 18.

+ Trò chơi này không cầu kỳ nhưng vẫn gây được không khí vui, sôi nổi, hào hứng trong giờ học cho các em.

3.7. Trò chơi: Thi quay kim đồng hồ

Dạy bài: Bài xem đồng hồ, Thực hành xem đồng hồ (Tr 13, 123 SGK Toán 3)

Mục tiêu:

- + Củng cố kỹ năng xem đồng hồ

+ Cùng cố nhận biết các đơn vị thời gian (giờ, phút)

Chuẩn bị: 3 mô hình đồng hồ

Cách chơi:

+ Chia lớp thành 3 đội (3 tổ theo lớp học)

+ Lần thứ nhất: Gọi 3 em lên bảng (3 em đại diện cho 3 đội), phát cho mỗi em 1 mô hình đồng hồ, chuẩn bị quay kim đồng hồ theo hiệu lệnh của giáo viên. Khi nghe giáo viên hô to một giờ nào đó, 3 em này ngay lập tức phải quay kim đến đúng giờ đó. Em nào quay chậm nhất hoặc sai lệch bị loại khỏi cuộc chơi.

+ Lần thứ hai: Các đội lại thay người chơi khác

+ Cứ chơi như vậy 8 - 10 lần. Đội nào còn nhiều thành viên nhất đội đó là đội thắng cuộc.

* **Lưu ý:** Để các em chơi nhanh, vui và thử phản ứng nhanh, giáo viên cần chuẩn bị sẵn một số giờ để khi hô cho nhanh. Ví dụ: 7 giờ 5 phút, 11 giờ 50 phút, 9 giờ kém 10 phút, 4 giờ kém 5 phút, 8 giờ 7 phút, 12 giờ 34 phút, 4 giờ kém 13 phút...

3.8. Một số trò chơi ứng dụng công nghệ thông tin

3.8.1. Trò chơi hộp quà âm nhạc



Màn hình trò chơi hộp quà âm nhạc

- **Dạy bài:** Luyện tập chung (Tr.60 SGK Toán 3)

- **Mục tiêu:**

- Cùng cố kỹ năng tính nhẩm.
- Biết cộng trừ trên các số với đơn vị là đồng.

- **Hình thức chơi:** cả lớp

- **Cách chơi:** Trong trò chơi này, giáo viên đã cài sẵn 5 bài hát phù hợp với lứa tuổi học sinh và 5 hộp quà hiển thị trên màn hình có đánh số từ 1 đến 5. Giáo

viên còn chuẩn bị một hộp quà thật, khi nhạc lên, cả lớp sẽ hát theo, đồng thời các em cũng sẽ chuyển hộp quà thật đi. Trong quá trình hộp quà di chuyển, giáo viên sẽ cho nhạc dừng bất ngờ, khi nhạc dừng lại, hộp quà trong tay học sinh nào, học sinh đó sẽ bốc bất kì một số trong hộp quà. Học sinh bốc trúng số nào, giáo viên sẽ mở hộp quà có số tương ứng trên màn hình để học sinh trả lời câu hỏi có trong hộp quà đó. Cách chơi tương tự với những hộp quà còn lại. Ví dụ:

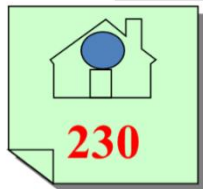
- * Hộp quà 1: $4\ 000\ \text{đồng} + 3\ 000\ \text{đồng} = ?$
- * Hộp quà 2: $6\ 000\ \text{đồng} - 2\ 000\ \text{đồng} = ?$
- * Hộp quà 3: Trong ví có bao nhiêu tiền? (10 000 đồng; 50 000 đồng; 500 đồng)
- * Hộp quà 4: Trong ví có bao nhiêu tiền? (30 000 đồng; 40 000 đồng; 20 000 đồng)
- * Hộp quà 5: An mua 3 cái thước kẻ, mỗi cái thước kẻ 3000 đồng. Hỏi An phải trả bao nhiêu tiền?

Bạn nào trả lời đúng được câu hỏi trong hộp quà sẽ nhận được phần thưởng của giáo viên.

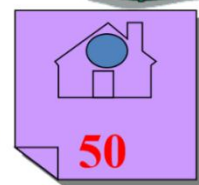
3.8.2. Trò chơi tìm nhà cho thú cưng



Trò chơi :Tìm nhà cho thú cưng

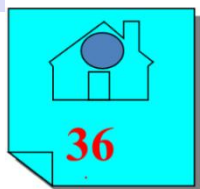


$$142 - 42 : 2$$

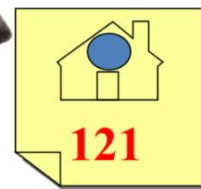


$$86 - (81 - 31)$$

$$90 + 70 \times 20$$



$$(142 - 42) : 2$$



Màn hình trò chơi tìm nhà cho thú cưng

Dạy bài: Luyện tập chung (Bài 4 Tr.83 SGK)

Mục tiêu: Biết tính giá trị biểu thức ở cả ba dạng

Hình thức chơi: Cá nhân.

Cách chơi: Trong trò chơi này giáo viên đưa lên màn hình 4 con thú cưng: chó bull, thỏ, mèo và chó chihuahua. Mỗi con thú cưng chứa một biểu thức: $142 -$

42; 2; $86 - (81 - 31)$; $90 + 70 \times 20$; $(142 - 42) : 2$. Bốn ngôi nhà chứa giá trị của mỗi biểu thức: 230; 36; 121; 50. Để giúp các con thú cưng tìm đúng nhà của mình, học sinh phải tìm đúng được giá trị của biểu thức tương ứng với biểu thức mà thú cưng đó đang có. Giáo viên chọn bạn xung phong đầu tiên, nếu học sinh trả lời đúng thì thú cưng đó sẽ được di chuyển về đúng ngôi nhà của mình, đồng thời có quyền chọn tiếp một bạn bất kì khác trong lớp để tìm nhà cho những con thú cưng còn lại.

* **Lưu ý:** Giáo viên có thể áp dụng trò chơi này vào rất nhiều bài. Với mỗi bài, giáo viên có thể thay đổi con vật cần tìm nhà và thay đổi hình ảnh các ngôi nhà để tạo cho học sinh sự mới lạ khiến các em vui và ham học hơn nữa.

3.8.3. Trò chơi hái hoa



Màn hình trò chơi hái hoa

Day bài: Thực hành xem đồng hồ (tiếp theo) (Bài 1 Tr.125)

Mục tiêu:

- Nhận biết được về thời gian (thời điểm, khoảng thời gian).
- Biết xem đồng hồ, chính xác đến từng phút

Hình thức chơi: Theo nhóm.

Cách chơi: Giáo viên chiếu trên màn hình biểu tượng cái cây với nhiều bông hoa được gắn trên đó. Giáo viên yêu cầu học sinh chia thành 2 đội và mỗi đội cử đại diện học sinh lên chọn hoa (mỗi học sinh chỉ được chọn một lần). Ở trò chơi này, học sinh được trực tiếp dùng chuột kích vào bông hoa mình thích, (bông hoa được chọn sẽ rơi xuống) trong mỗi bông hoa có chứa một câu hỏi gắn với nội dung bài học (Ví dụ: Câu 1: An tập thể dục lúc mấy giờ?). Học sinh trả lời đúng sẽ ghi được điểm và mời bất kì bạn nào ở đội bên kia, nếu trả lời sai

quyền ưu tiên trả lời sẽ thuộc về đội bạn. Đội thắng cuộc là đội ghi được nhiều điểm hơn.

* **Lưu ý:** Ở trò chơi này, giáo viên để học sinh tự mình dùng chuột để kích vào bông hoa mà các em chọn. Điều này giúp các em tập trung vào trò chơi, cố gắng đọc đúng các đồng hồ để ghi điểm cho đội mình. Thông qua trò chơi này, học sinh được khắc sâu hơn kiến thức các em vừa học một cách nhẹ nhàng.

4. Kết quả nghiên cứu

Sáng kiến “**Một số giải pháp kết hợp trò chơi trong dạy học toán để tăng hứng thú học tập cho học sinh lớp 3 tại trường Tiểu học Thanh Xuân Bắc**” mà tôi đã áp dụng giảng dạy trong năm học qua vào giờ học toán tại lớp 3A5 đã thu lại được nhiều kết quả hết sức khả quan, phần nào đã khắc phục được các thực trạng đã nêu trong dạy học toán từ trước tới nay.

Giáo viên không còn thấy lúng túng khi tổ chức một giờ học toán sao cho sinh động. Các trò chơi toán học được vận dụng thành thạo, khá linh hoạt, khai thác triệt để tác dụng của mỗi trò chơi. Thông qua việc tổ chức các trò chơi toán học cho các em, giáo viên đã rút ra được nhiều kinh nghiệm quý báu trong giảng dạy và chu đáo hơn khi chuẩn bị đồ dùng dạy học. Việc thiết kế bài giảng đạt hiệu quả cao và sinh động hơn. Giờ dạy - học môn Toán luôn sinh động, gây nhiều hứng thú cho học sinh. Kết quả khảo sát thái độ của học sinh khi học toán sau gần một năm học tôi tăng cường sử dụng trò chơi trong các giờ học toán với 42 học sinh trong lớp thu được kết quả như sau:

Số học sinh được khảo sát	Thái độ của học sinh khi học toán	Trước khi thực hiện sáng kiến		Sau khi thực hiện sáng kiến	
		SL	%	SL	%
42	Rất thích	6	14.3	20	47.6
	Thích	10	23.8	16	38.1
	Bình thường	10	23.8	6	14.3
	Căng thẳng, mệt mỏi, sợ bị gọi	16	38.1	0	0

Sự hứng thú của các em trong mỗi giờ học toán được nâng lên nên giờ học toán của các em không còn khô khan, mệt mỏi như trước đây nữa mà trở

nên sôi động, hấp dẫn. Các em tiếp thu kiến thức một cách nhẹ nhàng, hào hứng, phù hợp với đặc điểm tâm lí lứa tuổi của học sinh lớp 3 “ Học mà chơi, chơi mà học”. Tính nhút nhát, tự ti của một số em được khắc phục, các em mạnh dạn, tự tin và ham học hơn.

Từ đó chất lượng học tập môn Toán của các em được cải thiện rõ rệt so với đầu năm. Điều này được kiểm chứng qua kết quả bài kiểm tra học kì I năm học 2021 – 2022:

Số học sinh được khảo sát	Kết quả học tập	Trước khi thực hiện sáng kiến		Sau khi thực hiện sáng kiến	
		SL	%	SL	%
42	Hoàn thành tốt	22	52.3	32	76.2
	Hoàn thành	12	28.6	10	23.8
	Chưa hoàn thành	8	19.1	0	0

C. KẾT LUẬN VÀ KHUYẾN NGHỊ

1. Kết luận

- Qua quá trình thực nghiệm nghiên cứu đề tài "*Một số giải pháp kết hợp trò chơi trong dạy học toán để tăng hứng thú học tập cho học sinh lớp 3 tại trường Tiểu học Thanh Xuân Bắc*". Bản thân tôi nhận thấy rằng. Trò chơi toán học là một loại hình hoạt động vui chơi có nhiều tác dụng trong các giờ học của học sinh Tiểu học. Trò chơi toán học tạo ra không khí vui tươi, hồn nhiên, sinh động trong giờ học. Nó còn kích thích được trí tưởng tượng, tò mò, ham hiểu biết ở học sinh. Tổ chức tốt trò chơi toán học không chỉ làm cho các em hứng thú hơn trong học tập mà còn giúp các em tự tin hơn, có được cơ hội tự khẳng định mình và tự đánh giá nhau trong học tập.

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 trong dạy học toán cho học sinh lớp 3 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 kỹ 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 lớp 3 nói riêng, giáo viên cần phải dựa và 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 bài dạy của mình đạt hiệu quả cao nhất.

2. Khuyến nghị

** Đối với mỗi giáo viên:*

Cần luôn luôn rèn luyện trau dồi kiến thức, học hỏi để làm sao có những tiết dạy có hiệu quả, áp dụng tổ chức trò chơi trong giờ học toán linh hoạt để học sinh thấy được rằng học toán không nhàm chán, khô khan như các em nghĩ. Đặc biệt, giáo viên nên có một tâm lý vững vàng và một tinh thần sẵn sàng giải đáp mọi thắc mắc cũng như đồng hành chia sẻ cùng các em học sinh khi gặp những vấn đề tâm lý đối với môn học, giúp học sinh giải tỏa những áp lực khi tiếp cận với môn Toán lớp 3.

** Đối với nhà trường và các cấp lãnh đạo:*

Tôi mong muốn nhà trường quan tâm hơn nữa đến việc mua sắm các trang thiết bị, đồ dùng dạy học phục vụ cho việc tổ chức các trò chơi trong các tiết học.

Có những hình thức khen thưởng, khích lệ động viên những giáo viên áp dụng có hiệu quả.

Trên đây là một số kinh nghiệm của tôi qua thực tế giảng dạy. Mặc dù đã cố gắng rất nhiều nhưng đề tài của tôi chắc chắn không thể tránh khỏi những thiếu sót. Tôi kính mong được sự giúp đỡ, đóng góp ý kiến của hội đồng khoa học các cấp cho sáng kiến kinh nghiệm của tôi được hoàn thiện hơn.

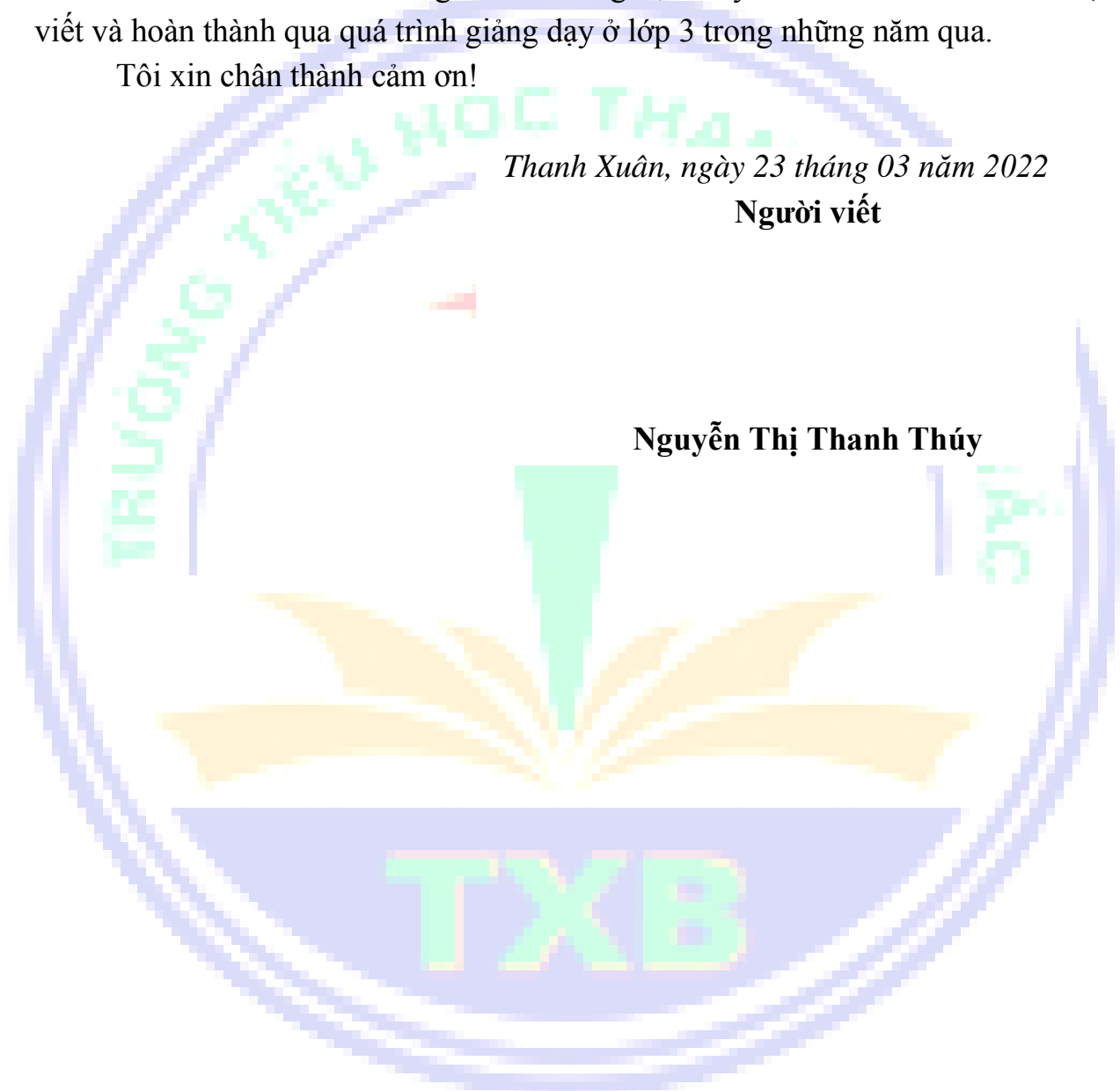
Tôi xin cam kết bản sáng kiến kinh nghiệm này là do bản thân đã đúc rút, viết và hoàn thành qua quá trình giảng dạy ở lớp 3 trong những năm qua.

Tôi xin chân thành cảm ơn!

Thanh Xuân, ngày 23 tháng 03 năm 2022

Người viết

Nguyễn Thị Thanh Thúy



TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Nguyễn Như An (1996), Phương pháp dạy học giáo dục học tập tập 1,

2 nhà xuất bản Hà Nội

2. Nguyễn Thị Hòa (2007), Phát triển tính tích cực của trẻ thông qua các trò chơi

3. Đặng Tiến Huy, 50 trò chơi vui khỏe thông minh

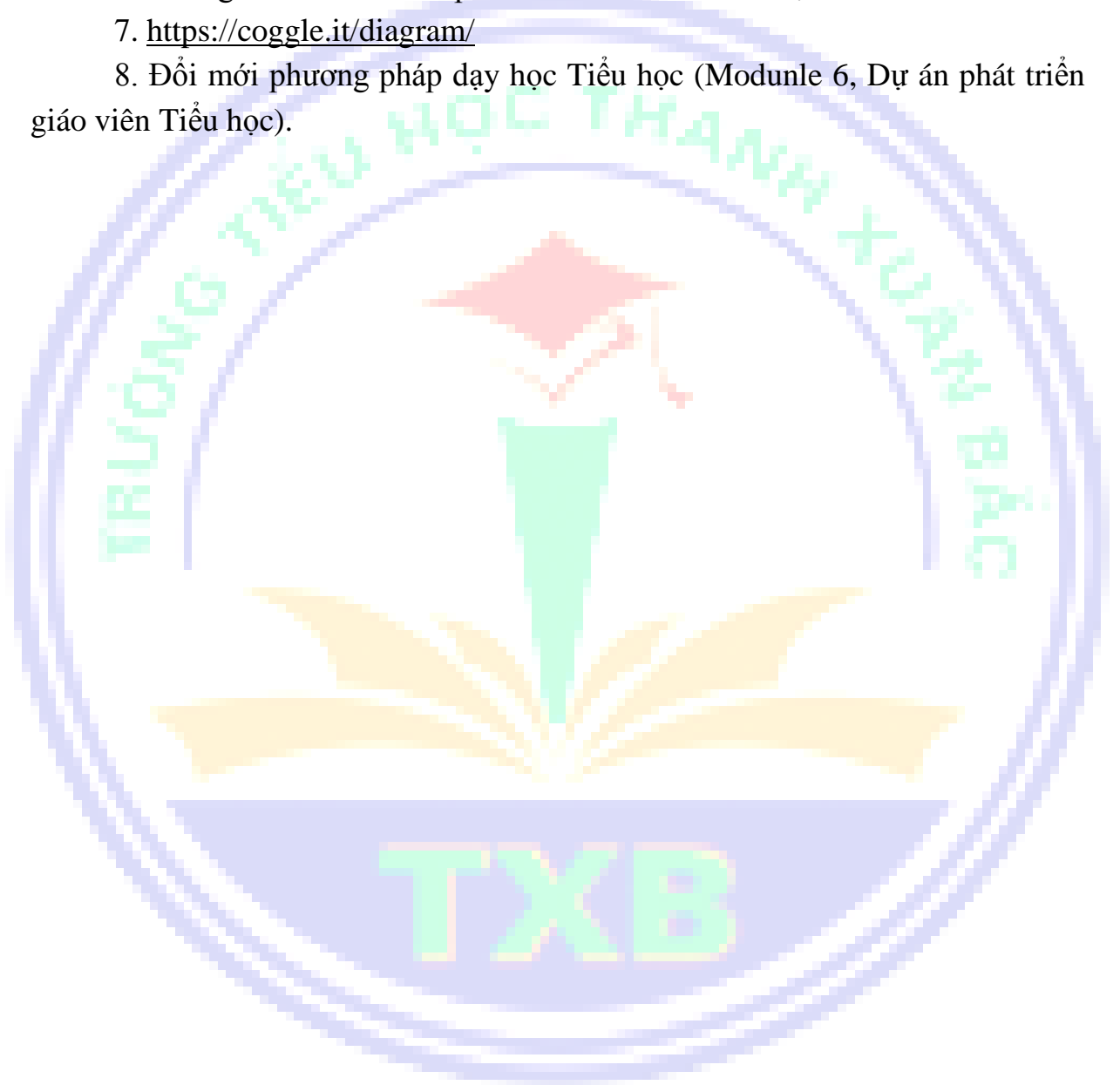
4. Một số bài báo trên các trang mạng điện tử: toplist, bigshool...

5. Một số bài báo trên trang tạp chí giáo dục.

6. Sách giáo khoa Toán lớp 3 - Nhà xuất bản Giáo dục.

7. <https://coggle.it/diagram/>

8. Đổi mới phương pháp dạy học Tiểu học (Modunle 6, Dự án phát triển giáo viên Tiểu học).



PHỤ LỤC 1
PHIẾU KHẢO SÁT HỌC SINH
 (Trước khi thực hiện đề tài)

Em hãy cho biết ý kiến của mình qua các câu hỏi sau bằng cách khoanh vào một phương án phù hợp nhất với bản thân hoặc trả lời các câu hỏi

Câu 1: Thái độ của em khi học môn toán là gì?

- a. Rất thích
- b. Thích
- c. Bình thường
- d. Căng thẳng, mệt mỏi, sợ bị gọi lên bảng

Câu 2: Giáo viên có sử dụng trò chơi trong dạy học không?

- a. Thường xuyên
- b. Ít khi
- c. Không bao giờ

Câu 3: Giáo viên dạy môn toán có lôi cuốn, hấp dẫn?

- a. Rất lôi cuốn, hấp dẫn
- b. Bình thường
- c. Nhàm chán, khô khan

Câu 4: Trong giờ học toán, em có chăm chú nghe giảng không?

- a. Rất chăm chú
- b. Chăm chú, đôi lúc mất tập trung
- c. Còn làm việc riêng

Câu 5: Em có hăng hái phát biểu ý kiến xây dựng bài trong giờ học toán không?

- a. Rất hăng hái
- b. Ít khi
- c. Không bao giờ trừ khi bị gọi lên bảng.

Câu 6: Em có thích chơi trò chơi trong giờ học toán không?

- a. Rất thích
- b. Bình thường
- c. Không thích

Câu 7: Em gặp những khó khăn gì khi học môn toán?

.....

.....

.....

PHỤ LỤC 2
PHIẾU KHẢO SÁT HỌC SINH
(Sau khi thực hiện đề tài)

Em hãy cho biết ý kiến của mình qua các câu hỏi sau bằng cách khoanh vào một phương án phù hợp nhất với bản thân hoặc trả lời các câu hỏi

Câu 1: Thái độ của em khi học môn Toán là gì?

- a. Rất thích
- b. Thích
- c. Bình thường
- d. Căng thẳng, mệt mỏi, sợ bị gọi lên bảng

Câu 2: Trong giờ học môn Toán, khi giáo viên tổ chức trò chơi, em cảm thấy thế nào?

- a. Rất thích, hào hứng tham gia
- b. Thích
- c. Bình thường
- d. Uể oải, không muốn tham gia

Câu 3: Các trò chơi trong giờ học môn Toán có hấp dẫn, dễ chơi, dễ hiểu?

- a. Rất hấp dẫn, dễ chơi, dễ hiểu
- b. Bình thường
- c. Không hấp dẫn, nhàm chán.

Câu 4: Trong giờ học toán, em có chăm chú nghe giảng không?

- a. Rất chăm chú
- b. Chăm chú, đôi lúc mất tập trung
- c. Còn làm việc riêng

Câu 5: Em có hăng hái phát biểu ý kiến xây dựng bài trong giờ học toán không?

- a. Rất hăng hái
- b. Ít khi
- c. Không bao giờ trừ khi bị gọi lên bảng.

Câu 6: Mức độ giáo viên sử dụng trò chơi trong giờ học toán là?

- a. Quá nhiều
- b. Vừa phải, hợp lí
- c. Hơi ít

Câu 7: Em gặp những khó khăn gì khi chơi các trò chơi trong giờ học toán?

.....

.....

.....