

SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM

SỬ DỤNG MỘT SỐ TRÒ CHƠI NHẪM NÂNG CAO HỨNG THÚ VÀ KẾT QUẢ HỌC TẬP MÔN TOÁN CỦA HỌC SINH

SỬ DỤNG MỘT SỐ TRÒ CHƠI NHẪM NÂNG CAO HỨNG THÚ VÀ KẾT QUẢ HỌC TẬP MÔN TOÁN CỦA HỌC SINH LỚP 9

I. ĐẶT VẤN ĐỀ:

Như chúng ta đã biết Toán học là môn học đầy thú vị nếu chúng ta có phương pháp học tập hợp lí. Thật vậy, do tính chất trừu tượng, khái quát cao, sự suy luận logic chặt chẽ, Toán học có khả năng hình thành ở người học óc trừu tượng, năng lực tư duy logic chính xác. Việc tìm kiếm cách chứng minh một định lý, tìm lời cho một bài toán có tác dụng trong việc rèn luyện cho học sinh các phương pháp tư duy khoa học trong học tập, trong việc tìm ra cách giải quyết vấn đề một cách thông minh sáng tạo. Không những thế, môn Toán còn góp phần tích cực vào việc giáo dục cho các em những phẩm chất đáng quý trong lao động và cuộc sống. Khi nhận ra điều này học sinh sẽ ngày càng yêu thích say mê môn Toán hơn, tích cực học tập, ứng dụng nó, từ đó mà chất lượng học tập môn Toán sẽ ngày càng được nâng lên.

Bên cạnh sự thú vị hấp dẫn thì môn Toán cũng là một môn học khó đối với một bộ phận không nhỏ học sinh nói chung, vì là môn khoa học tự nhiên đòi hỏi người học phải có tư duy tương đối sáng sủa nên Toán làm cho một số học sinh học trung bình và yếu có cảm giác “sợ”, chán ngán, thiếu tự tin gây ức chế trong giờ học, từ đó dẫn tới kết quả học tập ngày càng giảm sút khiến học sinh tìm cách né tránh, đối phó, thậm chí quay lưng lại với môn học.

Chính vì vậy kết quả học tập môn Toán của học sinh phụ thuộc rất nhiều vào phương pháp dạy học của người thầy. Cách dạy học của người thầy phải giúp truyền cho các em động cơ, niềm tin và hứng thú học tập. Chỉ khi có hứng thú thật sự học sinh mới có thể nâng cao được chất lượng học tập của bản thân.

Thực tế hiện nay cho thấy hứng thú học môn Toán của học sinh ở nhiều trường THCS nhìn chung vẫn còn hạn chế, không ít em “sợ” toán, coi việc học toán là một công việc nặng nhọc, căng thẳng... dẫn đến kết quả học tập thấp

kém. Nguyên nhân dẫn đến hiện trạng trên thì có nhiều những tự chung lại là môn Toán chưa thực sự hấp dẫn các em.

Muốn cải thiện tình trạng trên người thầy phải không ngừng sáng tạo, đổi mới phương pháp dạy học để có thể tạo ra các giờ học Toán hấp dẫn, lôi cuốn học sinh. Tôi thiết nghĩ “Tổ chức trò chơi học tập” là sự lựa chọn thông minh để thu hút học sinh và đạt mục tiêu bài dạy. Nó là chiếc cầu nối đặc lực, hữu hiệu và tự nhiên giữa giáo viên và học sinh. Thông qua trò chơi, mục tiêu bài học được truyền tải đến học sinh một cách nhẹ nhàng nhưng đầy sâu sắc, dễ hiểu. Nhận thức được điều đó, là một giáo viên đang trực tiếp giảng dạy môn Toán lớp 9 tại trường THCS dân tộc Nội trú Bá Thước, trong những năm học gần đây được sự nhất trí của bộ phận chuyên môn nhà trường, tôi đã mạnh dạn đưa trò chơi học tập vào trong giờ dạy môn Toán 9, điều đó đã đem lại hiệu quả rõ rệt

trong việc nâng cao hứng thú và kết quả học tập môn Toán 9 mà tôi phụ trách giảng dạy.

Sau đây tôi xin mạnh dạn viết ra những suy nghĩ, cách làm của mình để được trao đổi cùng các đồng nghiệp, nhằm góp phần tích cực đổi mới phương pháp, nâng cao chất lượng dạy học môn Toán ở trường THCS. Sáng kiến mang tên ***“Sử dụng một số trò chơi nhằm nâng cao hứng thú và kết quả học tập môn Toán của học sinh lớp 9 trường THCS Dân tộc Nội trú Bá Thước”***

II. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ:

1. Cơ sở lí luận

1.1. Hứng thú và kết quả học tập của học sinh

Hứng thú là một trong những mặt biểu hiện của xu hướng nhân cách, nó có vai trò rất to lớn đối với hoạt động của con người nói chung và hoạt động nhận thức nói riêng, hứng thú làm tăng hiệu quả của quá trình nhận thức, làm nảy sinh khát vọng hành động và hành động một cách say mê, sáng tạo, làm tăng sức làm việc ở mỗi người. Trong hoạt động học tập, hứng thú là yếu tố quan trọng thúc đẩy học sinh khám phá tri thức một cách nhanh hơn, sâu sắc hơn. Khi có hứng thú học tập học sinh sẽ tập trung chú ý vào đối tượng nhận thức, nhờ đó quan sát của các em trở nên nhạy bén và chính xác, chú ý trở nên bền vững, việc ghi nhớ dễ dàng và sâu hơn, quá trình tư duy sẽ tích cực hơn, óc tưởng tượng sẽ phong phú hơn. Các em sẽ tự giác, sáng tạo, say sưa trong quá trình tìm đến với tri thức, và sự vận dụng những điều lĩnh hội được vào giải các bài tập một cách linh hoạt, sáng tạo hơn. Nhờ đó mà kết quả học tập của các em sẽ ngày càng nâng cao, năng lực từng bước được hình thành, phát triển một cách tích cực.

1.2. Phương pháp trò chơi trong học tập

Phương pháp trò chơi là phương pháp tổ chức cho người học tìm hiểu một vấn đề, thực hiện một nhiệm vụ học tập hay thể nghiệm những hành động, những thái độ, những việc làm thông qua một trò chơi học tập nào đó. Trò chơi học tập là hoạt động được diễn ra theo trình tự hoạt động của một trò chơi. Trò

chơi học tập có những đặc điểm sau:

- Nội dung trò chơi gắn với kiến thức, kĩ năng, thái độ của một môn học hoặc một bài học cụ thể.
- Trò chơi học tập thường được diễn ra trong thời gian, không gian nhất định của một giờ học.
- Mọi người học đều thu nhận được những nội dung học tập chứa đựng trong trò chơi phù hợp với trình độ và lứa tuổi.

Khác với trò chơi rèn luyện sức khỏe và giải trí, trò chơi học tập nhằm hướng tới sự nhận biết, thông hiểu, vận dụng kiến thức gắn với các nội dung học tập cụ thể của môn học, bài học, lớp học.

1.3. Quy trình tổ chức trò chơi trong giờ học

- Người dạy (hoặc người dạy và người học) lựa chọn trò chơi;.
- Chuẩn bị các phương tiện, điều kiện cần thiết cho trò chơi;
- Phổ biến tên trò chơi, nội dung và luật chơi cho người học;
- Chơi thử (nếu thấy cần thiết);
- Người học tiến hành chơi;
- Đánh giá sau trò chơi (Người dạy nhận xét đánh giá, tuyên dương, kết hợp với việc đánh giá lẫn nhau của người học)
- Thảo luận về ý nghĩa giáo dục của trò chơi.

1.4. Những ưu điểm và nhược điểm của việc sử dụng phương pháp trò chơi trong giờ học

1.4.1. Ưu điểm

- Phương pháp trò chơi trong học tập tạo nhiều cơ hội để học sinh tham gia tích cực, chủ động vào quá trình dạy theo tinh thần đổi mới phương pháp dạy học và được phát triển một cách toàn diện vì:

- + Là phương pháp giáo dục phù hợp với trẻ em;
- + Tạo được sự thích thú, hấp dẫn, không khí vui vẻ;
- + Khi chơi học sinh sẽ bộc lộ, thể hiện mình một cách tự nhiên; + Giúp thay đổi hình thức hoạt động và trạng thái tình cảm với việc học; + Học sinh tiếp thu bài học một cách tích cực và tự giác;
- + Tạo cơ hội giúp học sinh rèn luyện kỹ năng và củng cố kiến thức; + Giúp học sinh phát triển tâm lí, thái độ đạo đức: có trách nhiệm cao với đồng đội tôn trọng kỷ luật của nhóm, đội và luật chơi, giúp đỡ đồng đội... - Bằng trò chơi, việc học tập được tiến hành một cách nhẹ nhàng, sinh động; bớt khô khan nhàm chán, học sinh được lôi cuốn vào quá trình học tập một cách tự nhiên, hứng thú và có tinh thần trách nhiệm, đồng thời giải tỏa được những mệt mỏi, căng thẳng trong học tập.

- Qua trò chơi học sinh có cơ hội để thể nghiệm những thái độ, hành vi. Từ đó hình thành được ở các em niềm tin vào những thái độ, hành vi tích cực tạo ra động cơ tốt cho những hành vi ứng xử trong cuộc sống. Học sinh được rèn luyện khả năng quyết định lựa chọn cho mình cách ứng xử đúng đắn, phù hợp trong

tình huống. Hình thành năng lực quan sát, được rèn luyện kỹ năng nhận xét, đánh giá hành vi

- Trò chơi còn giúp tăng cường khả năng giao tiếp cho học sinh.

1.4.2. Hạn chế

- Trong quá trình chơi sẽ dễ gây ồn ào, làm ảnh hưởng đến các lớp khác. - Học sinh có thể ham vui thái quá kéo dài thời gian chơi làm ảnh hưởng đến các hoạt động khác của tiết học.

- Tác dụng giáo dục của trò chơi có thể bị hạn chế hay thậm chí phản tác dụng nếu việc lựa chọn trò chơi không phù hợp hoặc tổ chức trò chơi không tốt.

2. Thực trạng của vấn đề nghiên cứu

2.1. Thực trạng của chương trình Toán lớp 9 THCS

2.1.1. Thuận lợi:

- Chương trình Toán lớp 9 theo quy định về chuẩn kiến thức kỹ năng của Bộ Giáo dục và Đào tạo hiện nay là khá phù hợp với đa số đối tượng học sinh; - Cách trình bày của sách giáo khoa thuận lợi cho việc thiết kế bài học theo tinh thần phát huy tính tích cực, chủ động của học sinh

2.1.2. Khó khăn:

- Kiến thức Toán học là những vấn đề khoa học logic chặt chẽ. Nên nó đòi hỏi người học phải có tư duy tương đối sáng sủa, sắc bén thì mới có thể tiếp thu được.

- Chương trình Toán lớp 9 THCS hiện nay theo quy định chuẩn kiến thức kỹ năng của Bộ Giáo dục và Đào tạo tuy đã có giảm tải nhiều lần song nhìn chung để học tốt môn Toán vẫn là điều khó khăn đối với một bộ phận không nhỏ học sinh nói chung và học sinh khối 9 trường Nội trú Bá Thước nói riêng.

- Các bài tập trong sách giáo khoa dạng trò chơi học tập như ở các lớp dưới không còn mà thay vào đó là hệ thống bài tập với yêu cầu ngày càng cao.

2.2. Thực trạng đối với giáo viên

2.2.1. Thuận lợi

- Bản thân là một giáo viên đã có nhiều năm giảng dạy bộ môn Toán lớp 9 ở trường THCS. Thường xuyên được tiếp xúc với Phương pháp, kỹ thuật và công nghệ dạy học hiện đại; Được đào tạo cơ bản dạy đúng chuyên ngành đào tạo, thường xuyên được tham gia các lớp tập huấn chuyên đề;

- Bản thân luôn nhận được sự quan tâm chỉ đạo của cấp trên, trực tiếp là bộ phận chuyên môn nhà trường; sự phối hợp, cộng tác và giúp đỡ của các đồng chí, đồng nghiệp, sự tin yêu và kính trọng của học sinh.

2.2.2. Khó khăn

Việc vận dụng các phương pháp dạy học mới đôi khi còn cứng nhắc, chưa linh hoạt, nhiều tiết học còn khô khan, chưa tạo ra được không khí nhẹ nhàng, hấp dẫn vui tươi trong giờ học, việc tổ chức các hoạt động học tập của học sinh có khi còn mang tính hình thức... Dẫn đến hiệu quả dạy học chưa được như mong muốn.

2.3. Thực trạng đối với học sinh

2.3.1. Thuận lợi:

- Phần lớn học sinh lớp 9 trong nhà trường đều chăm ngoan, có ý thức trong việc học tập, trong đó nhiều em yêu thích học tập môn Toán, đặc biệt một số em say mê môn Toán.

- Kết quả học tập môn Toán của học sinh lớp 9 nhiều năm gần đây đã được cải thiện chất lượng đại trà ổn định ở mức khá cao, chất lượng mũi nhọn cũng được nâng lên một bước.

5

2.3.2. Khó khăn:

- Một bộ phận không nhỏ học sinh chưa hứng thú với việc học tập bộ môn Toán, biểu hiện qua việc:

+ Học tập một cách thụ động, thiếu phương pháp và động cơ học tập, chưa tích cực, chủ động tham gia vào quá trình tự tìm tòi lĩnh hội kiến thức; + Rụt rè, thiếu tự tin, ngại phát biểu ý kiến, ít tranh luận, ngại lên bảng; + Mất tập trung thậm chí làm việc riêng hoặc ngồi lì trong giờ học; + Không làm bài tập về nhà, không chuẩn bị bài mới, thiếu đồ dùng học tập; + Không hồ hởi, hay căng thẳng, lo lắng khi đến giờ học, thấy học Toán là một gánh nặng, có cảm giác sợ giờ Toán thậm chí dẫn đến hiện tượng nghỉ học với lý do không chính đáng hoặc bỏ tiết vô lý do....

Cụ thể hiện trạng về hứng thú học tập môn Toán của học sinh lớp 9A trường THCS dân tộc Nội trú Bá Thước (trước khi áp dụng đề tài) như sau:

Số HS	Kết quả điều tra hứng thú học tập môn Toán lớp 9A năm học 2011-2012			
	Rất thích (%)	Thích (%)	Bình thường(%)	Không thích(%)
30	13,3	30	33,3	23,4

Nhận xét: Tỷ lệ học sinh không mấy hứng thú với việc học tập môn Toán là khá cao 55,7% trong đó có đến 23,4% không thích học Toán điều này ảnh hưởng rất lớn đến chất lượng dạy học môn Toán tại đơn vị.

- Có tình trạng trên là do nhiều nguyên nhân, trong đó: Do kiến thức tiền đề của các em ở các lớp dưới không tốt (mất gốc) chiếm 29,1% ; Do ham chơi, chưa quyết tâm kiên trì học tập chiếm 17%; Do kiến thức môn Toán quá khó, khô khan và kém hấp dẫn chiếm 31,5% ; Do hoàn cảnh gia đình và điều kiện xã hội tác động chiếm 5%; Do giáo viên dạy khó hiểu chiếm 4%; Do các nguyên nhân khác chiếm 3,6%.

- Thực tế cho thấy nguyên nhân dẫn đến các em chưa hứng thú với việc học tập môn Toán chủ yếu là do các em bị mất gốc và thấy kiến thức môn học khó

và khô khan kém hấp dẫn (chiếm 61,6%).

- Từ thực trạng nói trên dẫn đến chất lượng học tập môn Toán lớp 9 còn thấp, cụ thể như sau:

Năm học	Loại kém		Loại yếu		Loại TB		Loại Khá		Loại Giỏi	
	S1	%	S1	%	S1	%	S1	%	S1	%
2009 - 2010	0	0.0	9	15.3	35	59	13	22.0	2	3.4
2010-2011	0	0.0	5	9.1	36	65	12	21.8	2	3.6

6

Kết quả chất lượng môn Toán hai năm học gần đây cho thấy tỉ lệ học sinh khá giỏi Toán là khá khiêm tốn (chỉ chiếm khoảng 25%), trong khi đó tỉ lệ học sinh yếu môn Toán khá cao so với mặt bằng chung chất lượng của nhà trường.

3. Giải pháp và tổ chức thực hiện

3.1. Cách tổ chức trò chơi học tập trong tiết Toán lớp 9

3.1.1. Những nguyên tắc khi sử dụng phương pháp trò chơi trong dạy học Toán

- Cần có sự chuẩn bị tốt, mọi học sinh đều hiểu trò chơi và tham gia dễ dàng. học sinh phải nắm được quy tắc chơi và phải tôn trọng, tuân thủ luật chơi. - Phải quy định rõ thời gian, địa điểm chơi. Không lạm dụng quá nhiều kiến thức và thời lượng bài học.

- Phải phát huy tính tích cực, chủ động, sáng tạo của học sinh, tạo điều kiện cho học sinh tham gia tổ chức, điều khiển tất cả các khâu: từ chuẩn bị, tiến hành trò chơi và đánh giá sau khi chơi.

- Giáo viên phải có tác phong chừng mực, nghiêm túc nhưng lại vui vẻ, gần gũi, hòa đồng với học sinh; Lời nói phải rõ ràng, dễ hiểu, ấn tượng, luôn gây tạo sự hấp dẫn và pha trộn ít hài hước trong mỗi trò chơi. Nhằm tác động đến tình cảm, tâm lý và đem lại niềm vui tươi, sự hứng thú trong học tập cho học sinh.

- Sau mỗi trò chơi phải có thưởng phạt phân minh. Tuy nhiên nên tránh xử phạt đối với đội thua, người thua, mà tập trung tuyên dương, khen thưởng (nếu có) đối với người thắng, đội thắng. Nhằm động viên, khích lệ tinh thần các em một cách kịp thời, kích thích sự phấn chấn, hào hứng học tập cho học sinh.

- Sau khi chơi, Giáo viên cần cho học sinh thảo luận để nhận ra ý nghĩa giáo dục của trò chơi.

3.1.2. Cách lựa chọn trò chơi

- Giáo viên xác định được mục tiêu của trò chơi đưa ra là gì? (Hình thành, luyện tập, củng cố kiến thức nào? Giáo dục kĩ năng gì? Phẩm chất gì?) điều này được xác định dựa trên mục tiêu bài học.

- Trò chơi đưa ra phải đa dạng, phong phú, hấp dẫn; luật chơi đơn giản dễ hiểu, dễ chơi, phải phù hợp với chủ đề bài học với đặc điểm và trình độ học sinh, với quỹ thời gian, với hoàn cảnh, điều kiện thực tế của lớp học, có tác dụng khích lệ tinh thần học tập cho tất cả các đối tượng học sinh trong lớp, tránh bỏ rơi học sinh yếu kém ngoài cuộc, đặc biệt trò chơi phải không gây nguy hiểm cho học sinh và môi trường xung quanh.

- Không nên chọn những trò chơi chỉ được mặt vui nhộn, nhưng lại thiếu tác dụng giáo dục về kiến thức, phẩm chất cũng như kĩ năng học tập. - Trò chơi phải được luân phiên thay đổi một cách hợp lí để không gây nhàm chán cho học sinh.

3.1.3. Hướng dẫn cách chơi

- Trước hết, giáo viên phải chia được các đội chơi cho phù hợp, cân đối lực lượng, hợp với yêu cầu trò chơi.

- Giới thiệu trò chơi, luật chơi, quán triệt ý thức kỷ luật khi chơi. Đây là khâu rất quan trọng, giáo viên nên giới thiệu trò chơi một cách ngắn gọn, súc tích, dễ hiểu, thu hút và hấp dẫn người chơi (nếu luật chơi khó thì giáo viên có thể chơi mẫu trước).

- Động viên học sinh chơi nhiệt tình, hết mình, chơi đẹp, đảm bảo nề nếp, nội qui nhà trường.

3.2. Một số trò chơi đã sử dụng trong tiết dạy học Toán 9 ở trường THCS Dân tộc Nội trú Bá Thước

3.2.1. Trò chơi “Chạy tiếp sức”

a/ Tác dụng của trò chơi:

- Rèn luyện tính trách nhiệm, ý thức tập thể cho học sinh.

- Thay vì dùng phương pháp thảo luận nhóm nhỏ thông thường thì trò chơi “Chạy tiếp sức” sẽ giúp học sinh thảo luận nhóm một cách nhẹ nhàng, hiệu quả, không bị gò ép, rập khuôn. Nhờ sự “tiếp sức” của mỗi thành viên, nhất là sự đóng góp, diễn giải của những học sinh tích cực, học sinh khá-giỏi, các em học sinh trung bình, yếu, kém sẽ có thêm cơ hội để nắm bắt kiến thức đã học, có cơ hội để được làm việc, được hoạt động nhiều hơn.

- Trò chơi này rất dễ chuẩn bị, dễ chơi, áp dụng được cho nhiều bài.

b/ Chuẩn bị

- Giáo viên chuẩn bị sẵn một số bài toán hoặc câu hỏi có nội dung liên quan đến tiết dạy chia làm hai (hoặc 3 nhóm tương đương nhau – có thể chuẩn bị sẵn vào bảng phụ).

- Học sinh chuẩn bị bảng nhóm, phấn, bút dạ.

c/ Cách chơi

- Giáo viên đưa đề bài lên bảng phụ (hoặc màn hình chiếu)

- Cho các đội thảo luận làm bài theo dãy hoặc khu vực (tương đương với số nhóm đề bài GV đưa ra).

- Học sinh trao đổi một số phút (tùy mức độ yêu cầu).

- Bốc thăm chọn ra 2 (hoặc 3) đội chơi.

- Khi có hiệu lệnh của giáo viên, lần lượt từng thành viên của 2 (hoặc 3) đội dùng phần (bút) của đội mình lên viết đáp án tương ứng vào phần bảng của đội mình, mỗi lần lên bảng chỉ được ghi một câu trả lời (hoặc một bước trong toàn bộ công việc của đội) cứ học sinh này ghi xong chạy về trao phần cho bạn thì học sinh tiếp theo mới được lên bảng, người lên sau có thể sửa kết quả của người lên trước, nhưng khi sửa thì không được làm thêm việc khác, hết lượt có thể vòng lại lượt 2, 3...).

8

- Thời gian chơi được quy định trước (nên từ khoảng 1- 3phút), đội nào xong trước là đội giành chiến thắng về mặt thời gian, khi hết giờ chơi giáo viên ra hiệu lệnh dừng cuộc chơi. Giáo viên và cả lớp cùng đánh giá, cho điểm, đội chiến thắng là đội hết ít thời gian mà có kết quả tốt nhất.

Ví dụ 1: Khi dạy tiết 16 “Ôn tập chương I -Đại số 9” để giúp học sinh hệ thống kiến thức của chương, tôi đã cho học sinh chơi trò chơi với yêu cầu sau:

Điền biểu thức thích hợp vào chỗ trống (...) dưới đây:

TT	Nhóm (<i>tên nhóm</i>)	Nhóm (<i>tên nhóm</i>)
1	$\begin{aligned} & x \\ & \geq \\ & 0 \\ & \Leftrightarrow x = \dots \text{ (với } a \geq 0) \\ & \lfloor \rfloor = \\ & \begin{matrix} 2 \\ x \ a \end{matrix} \end{aligned}$	$^2 A = \dots\dots$
2	$AB = \dots \text{ (với } A \geq 0 \text{ và } B \geq 0)$	$\begin{matrix} 2 \\ A \end{matrix} = \dots\dots\dots \text{ (với } B \geq 0)$ $A . B$
3	$^2 A = \dots\dots$	$\begin{aligned} & x \\ & \geq \\ & 0 \\ & \Leftrightarrow x = \dots \text{ (với } a \geq 0) \\ & \lfloor \rfloor = \\ & \begin{matrix} 2 \\ x \ a \end{matrix} \end{aligned}$
4	$\begin{matrix} A \\ = \dots\dots \text{ (với } A \geq 0 \text{ và } B > \\ 0) \end{matrix} B$	$AB = \dots \text{ (Với } A \geq 0 \text{ và } B \geq 0) \quad AB = \dots \text{ (Với } A < 0 \text{ và } B \geq 0)$
5	$\begin{matrix} 2 \\ A \end{matrix} = \dots\dots\dots \text{ (với } B \geq 0)$ $A . B$	$^A = \dots \text{ (với } AB \geq 0 \text{ và } B \neq 0) B$
6	$AB = \dots \text{ (Với } A \geq 0 \text{ và } B \geq 0) \quad AB = \dots \text{ (Với } A < 0 \text{ và } B \geq 0)$	$AB = \dots \text{ (với } A \geq 0 \text{ và } B \geq 0)$

7	$A = \dots$ (với $AB \geq 0$ và $B \neq 0$) B	$A = \dots$ (với $A \geq 0$ và $B > 0$) B
---	--	--

Ví dụ 2: Khi dạy bài Công thức nghiệm của phương trình bậc hai (tiết 54 - đại số 9) để giúp học sinh rèn luyện kỹ năng vận dụng công thức nghiệm, cuối tiết học giáo viên cho học sinh chơi như sau:

Dùng công thức nghiệm giải các phương trình bậc hai sau

Bước	Nhóm (tên nhóm)	Nhóm (tên nhóm)	Nhóm (tên nhóm)
	a/ $5x^2 - x + 2 = 0$	b/ $4x^2 - 4x + 1 = 0$	c/ $-3x^2 + x + 5 = 0$
1. Xác định các hệ số a, b, c			
2. Tính Δ			
3. Kết luận về số nghiệm của PT			
4. Viết nghiệm (nếu có)			

9

3.2.2. Trò chơi “Sai ở đâu? Sửa thế nào?”:

a/ Tác dụng của trò chơi:

- Thông qua việc suy nghĩ, lập luận, thảo luận để tìm ra chỗ sai (học sinh thường mắc phải) trong lời giải của một bài toán đã có lời giải sẵn, từ đó giúp học sinh nắm chắc và hiểu đúng, hiểu sâu sắc kiến thức đã học, rèn luyện kỹ năng trình bày.

- Rèn luyện tư duy khoa học biện chứng, kỹ năng đánh giá, lập luận. -

Trò chơi này dễ chơi, dễ chuẩn bị và áp dụng được trong nhiều tiết dạy.

b/ Chuẩn bị:

Giáo viên chuẩn bị sẵn một số bài toán có lời giải sai ở một vài bước trên bảng phụ (bố trí những chỗ sai là những sai lầm mà học sinh thường hay mắc phải khi làm kiểu bài này).

c/ Cách chơi:

- Tùy vào lúc thích hợp của tiết học, giáo viên đưa các bài toán có lời giải như đã nói ở trên lên bảng chính.

- Các đội thảo luận trong vài phút để truy tìm ra chỗ sai của bài giải và đưa ra phương án sửa sai. Đội tìm ra và có phương án sửa sai nhanh nhất sẽ trình bày đáp án, nếu chưa đúng các đội sau có quyền xin trả lời, khi nào lời giải đã đúng thì trò chơi dừng lại. Giáo viên yêu cầu những đội có câu trả lời đúng chỉ ra nguyên nhân sai lầm từ đó nhấn mạnh để cả lớp rút kinh nghiệm. - Đội

chiến thắng là đội tìm ra nhanh nhất những chỗ sai, chỉ ra nguyên nhân sai và sửa lại cho đúng.

Ví dụ 1:

Khi dạy (Tiết 16, 17- Đại số 9), để giúp khắc sâu kiến thức và tránh một số sai lầm thường mắc phải khi giải toán về căn bậc hai, giáo viên có thể cho học sinh chơi theo luật chơi trên với các bài giải như sau:

a/ Rút gọn biểu thức: $\frac{x^2 + 2x + 1}{x - 1} ; x \neq -1$

Giải

$$\frac{x^2 + 2x + 1}{x - 1} ; x \neq -1$$

$$\frac{x^2 + 1}{x - 1} = \frac{x^2 + 1}{x - 1} = 2 \cdot \frac{x + 1}{x - 1} \cdot \frac{x - 1}{x - 1} \cdot \frac{x + 1}{x - 1} \cdot \frac{x - 1}{x - 1} \cdot \frac{x + 1}{x - 1}$$

$$A = 2$$

()
2

+()

Sai lầm ở đây là sai lầm khi áp dụng HĐT² $A = |A|$ (Lời giải đúng là $\frac{x^2 + 1}{x - 1} = 2 \cdot \frac{x + 1}{x - 1} \cdot \frac{x - 1}{x - 1} \cdot \frac{x + 1}{x - 1}$)

1^x

+ = 2

x⁺
()

$\frac{x + 1}{x - 1}$ Vậy $A = 2$ nếu $x > -1$ hoặc
 $A = -2$ nếu $x < -1$

b/ Tìm x biết

$$16x + 16 - 9x + 9 + 4x + 4 + x + 1 = 16 (*)$$

10

Gải:

$$\text{Ta có : } (*) \Leftrightarrow 4x + 1 - 3x + 1 + 2x + 1 + x + 1 = 16 \Leftrightarrow 4x + 1 = 16 \Leftrightarrow x + 1 =$$

$$4 \Leftrightarrow (x + 1)^2 = 4^2 \text{ hay } 16 = (x + 1)^2$$

$$\Leftrightarrow 16 = |x + 1| \Leftrightarrow \begin{cases} x = 15 \\ x = -17 \end{cases}$$

Vậy: $x = -15$ và $x =$

$$\begin{cases} x = 15 \\ x = -17 \end{cases}$$

Sai lầm ở đây là khi áp dụng ²

() $A = x^2$ đã không nêu ĐK của biểu thức

$A \geq 0$, đây là một lỗi mà học sinh rất hay mắc phải, nên trong quá trình giảng dạy GV thường xuyên phải nhắc nhở HS.

c/ Tìm x , biết: $(4 - 17) \cdot 3 \leq 3(4 - 17) - x$.

Giải:

$$(4 - 17) \cdot 3 \leq 3(4 - 17) - x \Leftrightarrow 3x \leq 3(\text{chia cả hai vế cho } 4 - 17) \Leftrightarrow x \leq$$

$$\frac{3}{3}. \text{ Vậy } x \leq \frac{3}{3}.$$

Sai lầm khi chia (hoặc nhân) cả hai vế của BĐT với cùng một âm mà không đổi chiều BĐT.

d/ Tìm giá trị nhỏ nhất của : $M = x + \frac{1}{x}$

Giải:

$$\text{Ta có } A = x + \frac{1}{x} = \left(x + \frac{1}{x}\right) - \frac{1}{4} = \left(x + \frac{1}{x}\right)^2 \geq -\frac{1}{4}$$

$$\text{Vậy min } A = -\frac{1}{4}.$$

Sai lầm ở đây là sau khi chứng minh được $A \geq -\frac{1}{4}$ chưa chỉ ra xảy ra $A = -\frac{1}{4}$ khi nào (nếu làm tiếp ta thấy $A = -\frac{1}{4}$ khi $x = -\frac{1}{2}$ vô lí) nên $A = -\frac{1}{4}$ không phải là GTNN. (Lời giải đúng là: Để tồn tại x thì $x \geq 0$, do đó $A = x + \frac{1}{x} \geq 0$ hay GTNN của $A = 0$ khi và chỉ khi $x = 0$).

Vậy trò chơi đã nhẹ nhàng giúp các em hiểu đúng, hiểu sâu kiến thức vừa học, tránh những sai lầm thường mắc phải. Mức độ cao hơn có thể cho học sinh tự thiết kế trò chơi theo luật chơi trên để tự chơi với nhau theo từng BT cụ thể...

3.2.3. Trò chơi “Đoán ý đồng đội”

a/ Tác dụng của trò chơi

- Trò chơi giúp học sinh ôn tập kiến thức một cách sâu sắc, thông qua việc diễn đạt và đọc được nội dung kiến thức bằng một cách diễn đạt khác, tạo không khí vui tươi, nhẹ nhàng pha lẫn hài hước (ngộ nghĩnh) cho giờ học. - Rèn luyện kỹ năng diễn đạt, kỹ năng phán đoán, hợp tác cho học sinh.

11

- Trò chơi này có thể áp dụng trong nhiều tiết học đặc biệt là các tiết hình học có liên quan đến khái niệm hoặc tiết ôn tập hình.

b/ Chuẩn bị

Giáo viên chuẩn bị các tấm bìa cứng trên đó có vẽ sẵn các hình ảnh, dùng các nam châm nhỏ để gắn úp các hình ảnh vào bảng chính

c/ Cách chơi:

- Chia lớp thành hai đội, cho các đội bốc thăm thứ tự chơi. Mỗi đội cử hai học sinh tham gia trò chơi, một học sinh làm nhiệm vụ diễn đạt (HS1) đứng trên bục giảng, một học sinh làm nhiệm vụ đoán ý bạn (HS2) đứng quay mặt ra

hướng khác.

- HS1 chọn 1 tấm bìa, lật lên sao cho chỉ để mình HS1 quan sát thấy hình ảnh trong tấm bìa, sau khi qua sát HS1 diễn đạt nội dung trong tấm bìa như thế nào để bạn mình (HS2) có thể đọc đúng được khái niệm toán học trong tấm bìa mà không phạm luật chơi (nghĩa là khi diễn đạt không được sử dụng các từ đã được dùng để gọi tên hình ảnh đó, không được dùng tiếng nước ngoài hoặc tiếng dân tộc thiểu số).

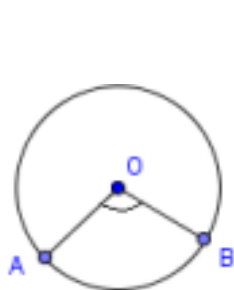
- Khi HS2 đã đoán đúng nội dung tấm bìa thì HS1 được gắn ngửa tấm bìa lên góc bảng dành cho đội mình, rồi nhanh chóng lật tiếp tấm bìa khác để tiếp tục chơi.

- Học sinh có quyền bỏ qua bất cứ tấm bìa nào nếu thấy khó diễn đạt hoặc khó đoán và gắn nó trở lại bảng; Sau phần thi của hai đội đội GV lật những tấm bìa còn lại (nếu có) để cả lớp cùng quan sát (có thể cho HS khác thử diễn đạt)

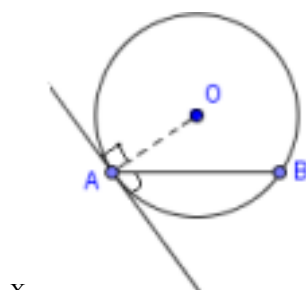
- Mỗi đội có khoảng thời gian là 1 hoặc 2 phút đội nào đoán đúng nhiều hơn thì dành chiến thắng. Cả lớp làm giám khảo.

- Để tăng thêm sự hấp dẫn cho trò chơi này giáo viên lồng vào nền mỗi tấm bìa một chữ cái để ghép được thành tên một địa danh, một nhân vật lịch sử hoặc một sự kiện, phong trào...cho học sinh đoán sau khi đã lật hết các tấm bìa.

Ví dụ: Khi dạy “Tiết 56: Ôn tập chương III – Hình học 9” chúng ta có thể sử dụng các hình vẽ sau để giúp học sinh ôn lại các định nghĩa. Câu hỏi 1: Đây là hình vẽ gì ?

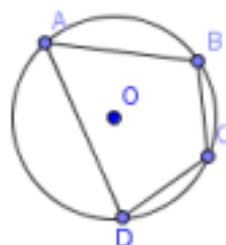


Góc ở tâm
y



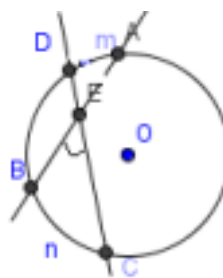
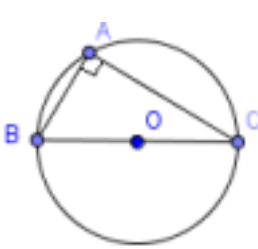
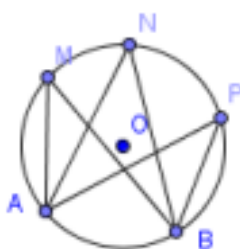
x

Góc tạo bởi tia tiếp tuyến và dây cung



Tứ giác nội tiếp đường tròn

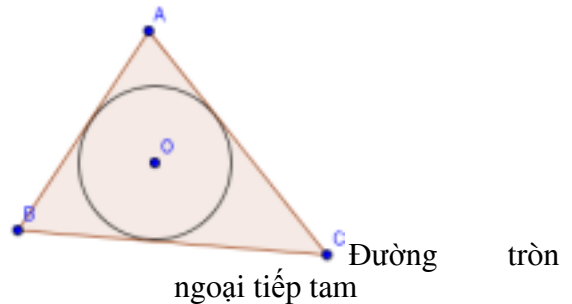
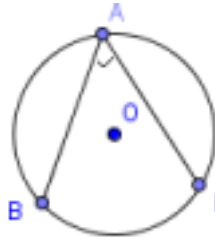
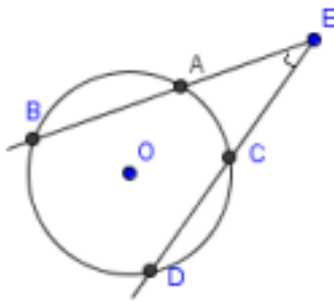
12



Góc nội tiếp chắn nửa đường tròn

tròn Góc có đỉnh ở bên trong đường tròn

Các góc nội tiếp cùng chắn một cung



Góc có đỉnh ở bên ngoài đường tròn
Góc nội tiếp

Câu hỏi 2 (Giành cho cả lớp): Hãy dùng các tất cả các chữ cái trên các tấm bìa để ghép thành một cụm từ gồm 9 chữ cái (Gợi ý: Đây là cụm từ trong một phong trào, đang được các nhà trường tích cực hưởng ứng xây dựng, hiện nay).
Đáp án: “**THÂN THIỆN**”

3.2.4. Trò chơi “Ai nhanh mắt hơn”:

a/ Tác dụng của trò chơi:

- Rèn luyện tính nhanh nhẹn, khả năng quan sát cho học sinh. - Học sinh củng cố kiến thức (chủ yếu ở mức độ nhận biết) một cách nhẹ nhàng, tích cực, vui tươi.

- Trò chơi này rất dễ chơi, dễ thiết kế lại phù hợp với nhiều đối tượng học sinh, đặc biệt có tác dụng rất tốt cho học sinh trung bình và yếu. b/ Chuẩn bị:

- Giáo viên chuẩn bị sẵn một số nội dung kiến thức cần kiểm tra (bằng chữ hoặc hình vẽ) để đưa lên màn hình máy chiếu (hoặc bảng phụ). - Học sinh chuẩn bị bảng nhóm, bút dạ.

c/ Cách chơi:

- Giáo viên chiếu nội dung kiến thức cần kiểm tra lên màn hình. - Yêu cầu học sinh tìm và liệt kê những hình, những số, những vấn đề liên quan đến bài học vào bảng nhóm.

13

- Trong vài phút, đội nào tìm được nhiều hình, hoặc nhiều số,...(ghi lên bảng nhóm) chính xác hơn thì đội đó sẽ thắng cuộc.

Ví dụ: Khi dạy xong bài: “Tứ giác nội tiếp” (Tiết 48 – Hình học 9), giáo viên cho học sinh các nhóm tìm ra những tứ giác nội tiếp được đường tròn trong các hình sau (Đưa hình vẽ lên màn hình hoặc bảng phụ): Hình thang, hình thang

vuông, hình thang, hình thang cân, hình bình hành, hình thoi, hình chữ nhật, hình vuông, tứ giác có hai đường chéo bằng nhau, tứ giác có hai đường chéo vuông góc,....

Đội chiến thắng là đội tìm ra nhiều và chính xác hơn các tứ giác nội tiếp đường tròn.

3.2.5. Trò chơi “Thử tài ghi nhớ”:

a/ Tác dụng của trò chơi:

Rèn luyện trí nhớ, tạo niềm vui thích, hăng say, tích cực học tập cho các em học sinh.

b/ Chuẩn bị: - Giáo viên chuẩn bị một số nội dung kiến thức cần thiết liên quan đến bài học (Đưa vào máy tính hoặc ghi sẵn lên bảng phụ). - Học sinh chuẩn bị bảng nhóm, bút dạ

c/ Cách chơi:

- Giáo viên đưa nội dung cần thử trí nhớ lên màn hình (hoặc treo bảng phụ) cho các nhóm quan sát trong vòng vài giây đến vài chục giây, sau đó giáo viên cất bảng phụ (chuyển Slides)

- Giáo viên yêu cầu em hãy ghi lại những nội dung mà mình đã nhìn thấy. - Học sinh các nhóm thi nhau ghi lên bảng nhóm của nhóm mình - Nhóm có nội dung ghi lại đúng và được nhiều hơn là nhóm giành chiến thắng.

Ví dụ: Khi dạy bài Ôn tập chương I (Tiết 16 – Hình học 9), giáo viên có đưa các hệ thức về cạnh và đường cao trong tam giác vuông, một số tính chất của các tỉ số lượng giác, các hệ thức về cạnh và góc trong tam giác vuông (kèm theo hình vẽ). Cho học sinh chơi theo luật chơi như đã nêu ở trên.

3.2.6 Trò chơi “Nhà sáng tạo trẻ”:

a/ Tác dụng của trò chơi:

- Cũng cố sâu sắc kiến thức, dạng Toán đã học.

- Kích thích tính tư duy, sáng tạo, ham học của học sinh. (Trò chơi này có thể sử dụng được cho rất nhiều giờ học).

b/ Chuẩn bị: Học sinh chuẩn bị bảng nhóm, bút dạ.

c/ Cách chơi:

- Để củng cố kiến thức bài dạy, giáo viên cho học sinh giải một số bài tập đơn giản liên quan, sau đó yêu cầu các đội đặt một bài toán có nội dung tương tự bài tập đã giải trong đó đã có sáng tạo cho khác đi.

14

- Giáo viên cùng nhóm học sinh khác xem xét, kiểm định, đánh giá đề toán của các đội, rồi đưa ra kết luận đội nào đạt danh hiệu “Nhà sáng tạo trẻ”. Ví dụ 1: Khi dạy tiết 17 (Ôn tập chương I đại số 9) chúng ta có thể cho học sinh chơi theo luật chơi trên như sau Cho cả lớp giải bài toán:

Rút gọn biểu thức $A = 1566 -$

Giải

Ta có $A = 15\ 6\ 6 - = ^2$

$$(3\ 6) - = 3\ 6 - = 3 - 6$$

Sau đó giáo viên yêu cầu: Em hãy thay đổi biểu thức dưới dấu căn (biểu thức 15 - 66), để được bài toán tương tự ?

Học sinh có thể đưa ra các bài tập như sau:

Rút gọn biểu thức: a/ $55\ 6\ 6 -$; b/ $29\ 6\ 6 -$; c/ $21\ 6\ 6 -$; d/ $15\ 4\ 11 -$; e/ $15\ 2$

$14 +$; f/ $15\ 4\ 14 +$; g/ $8\ 2\ 15 -$

Sau khi chơi xong trò chơi này chắc chắn kỹ năng rút gọn biểu thức có chứa căn bậc hai của các em sẽ được cải thiện rất nhiều.

3.2.7. Trò chơi “Đuổi hình bắt chữ”

a/ Tác dụng của trò chơi:

- Qua trò chơi này học sinh được ôn lại các kiến thức đã học một cách nhanh chóng và nhẹ nhàng. Từ các hình vẽ các em phát hiện được các định lí định nghĩa ... đã học

- Rèn luyện kỹ năng đọc hình, kỹ năng ngôn ngữ, khả năng phản ứng nhanh nhạy cho học sinh.

b/ Chuẩn bị: Giáo viên chuẩn bị sẵn các hình vẽ của nội dung kiến thức cần học sinh ôn tập (chú ý tạo hiệu ứng nhấn mạnh những yếu tố trên hình liên qua đến nội dung định nghĩa, định lí,... cần phát biểu; tạo hiệu ứng chạy ra cho từng hình hoặc nếu không dùng màn chiếu thì vẽ từng hình lên giấy trắng khổ A₃).

c/ Cách chơi

- Chia toàn lớp thành 2 hoặc 3 đội chơi

- Giáo viên nêu yêu cầu “Phát biểu nội dung kiến thức được thể hiện bằng hình vẽ sau”

- Giáo viên chiếu lần lượt các hình vẽ lên màn hình (hoặc dán lên bảng chính);

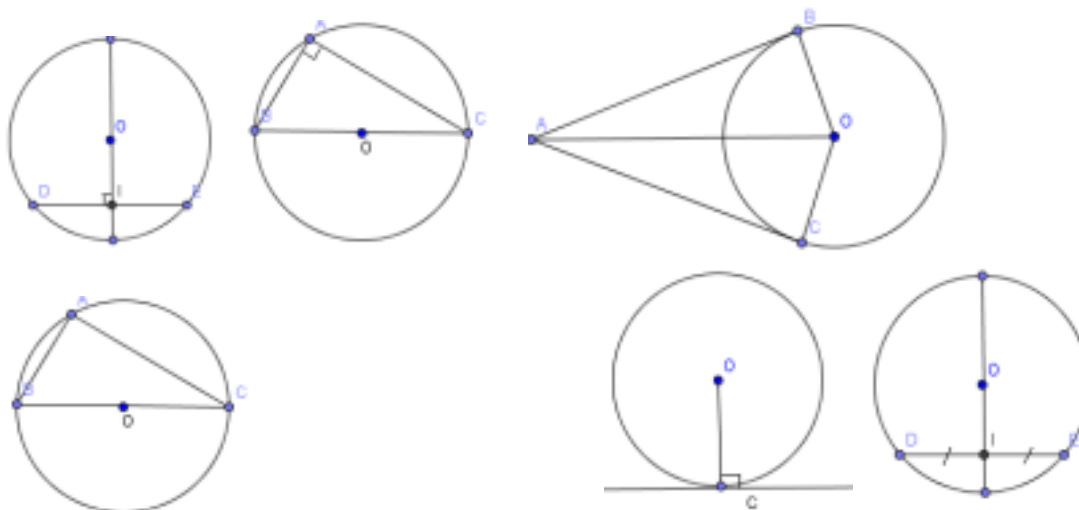
- Học sinh các nhóm giành quyền phát biểu bằng cách giơ tay; - Chỉ khi học sinh đã trả lời mà cả lớp và giáo viên thấy đúng mới chuyển sang hình tiếp theo;

- Nhóm nào trả lời đúng nội dung của nhiều hình nhất là nhóm giành chiến thắng.

- Để tăng thêm tính hấp dẫn cho trò chơi ta có thể đưa tất cả các hình lên một Slide và cứ sau một trả lời đúng thì hình vẽ được thay bằng một chữ cái in hoa và sau khi tất cả các hình đã được phát biểu nội dung đúng thì ta được đủ chữ cái ghép được thành tên một địa danh, một danh nhân, một sự kiện ... để học sinh đoán và khi đoán đúng thì hình ảnh sẽ được giáo viên cho hiện ra.

Ví dụ: Đề dạy “Tiết 36: Ôn tập chương II – Hình học 9”. Ta có thể dùng lần lượt các hình vẽ sau đây để cho học sinh ôn tập các định lý theo luật chơi nói trên

Câu hỏi 1: Phát biểu nội dung kiến thức được thể hiện bằng hình vẽ sau ?



Sau

khi trả lời đúng ta được các chữ cái như sau:

Q I A T C H O B

Câu hỏi 2: Hãy dùng tất cả các chữ cái ở trên để ghép thành tên một địa danh gồm 7 chữ cái (Gợi ý: Đây là một địa danh rất thân thuộc với chúng ta, mang tên người anh hùng trong kháng chiến chống Pháp tại miền Tây tỉnh Thanh Hóa).

Đáp án: “**BÁ THƯỞC**”

Sau đó giáo viên trình chiếu một số hình ảnh về quê hương Bá Thước.

Trò chơi giúp học sinh ôn lại một cách tự nhiên, nhanh chóng hệ thống kiến thức của chương. Trò chơi này có thể vận dụng tốt cho các bài ôn tập, các giờ ngoại khóa, không chỉ là của môn Toán mà còn có thể áp dụng tốt cho các môn học khác. Giúp các em chơi mà học, đồng thời góp phần giáo dục cho HS về truyền thống quê hương, đất nước, đặc biệt là huyện Bá Thước, rèn luyện cho các em phẩm chất kỹ năng của người lao động trong thời kỳ hội nhập quốc tế.

4. Kiểm nghiệm

4.1. Kết quả điều tra về hứng thú học tập môn Toán 9

16

Từ năm học 2011-2012 tôi đã tiến hành áp dụng đề tài tại lớp 9A trường THCS Dân tộc Nội trú Bá Thước. Đã tiến hành đo hứng thú học tập của học sinh lớp thực nghiệm trước và sau khi áp dụng đề tài, phương pháp đo là thăm dò bằng phiếu kín (ba lần, mỗi lần cách nhau khoảng 1 đến 2 tháng) rồi tính trung bình cộng các lần đo. Kết quả thu được như sau:

Thời điểm điều tra	Số	Mức độ hứng thú
--------------------	----	-----------------

	HS	Rất thích (%)	Thích (%)	Bình thường (%)	Không thích (%)
Trước khi áp dụng đề tài	30	13,3	30	33,3	23,4
Sau khi áp dụng đề tài	30	26,6	53,3	16,8	3,3

Nhận xét: Sau khi áp dụng đề tài hứng thú học tập môn Toán của học sinh được nâng lên rõ rệt: Tỷ lệ học sinh rất thích học môn Toán tăng gấp đôi, tỷ lệ thích học tăng thêm 23,3%, tỷ lệ học sinh ngại học môn Toán giảm từ 23,4 % xuống còn 3,3%. Đã không còn hiện tượng học sinh chán học, lười học, bỏ tiết... Học sinh đã tích cực, chủ động hơn trong việc tham gia vào quá trình tìm tòi lĩnh hội tri thức.

Chúng tôi phương pháp tổ chức trò chơi học tập đã mang lại hứng thú học tập cho học sinh trong giờ học môn Toán 9 tại lớp áp dụng đề tài, cũng nhờ đó mà mối quan hệ bạn bè, thầy trò ngày càng trở nên thân thiện hơn, quý mến hơn. Giờ học Toán đã thực sự trở thành “món ăn khoái khẩu” của học sinh trong lớp, góp phần tích cực vào phong trào thi đua xây dựng “Trường học thân thiện học sinh tích cực” với khẩu hiệu “Mỗi ngày đến trường là một ngày vui”.

4.2. Kết quả chất lượng môn Toán 9 năm học 2011 – 2012

- Kết quả khảo sát đầu năm học (Khi chưa áp dụng đề tài)

Lớp	Số HS	Xếp loại							
		Giỏi		Khá		T. Bình		Yếu	
		SL	%	SL	%	SL	%	SL	%
9B	30	1	3,3	7	23,3	16	53,4	6	20
9A	30	1	3,3	6	20	18	59,1	5	16,6

- Kết quả chất lượng cuối năm học (đã áp dụng đề tài)

Lớp	Số HS	Xếp loại							
		Giỏi		Khá		T. Bình		Yếu	
		SL	%	SL	%	SL	%	SL	%
Không áp dụng đề tài (9B)	30	1	3,3	10	33,3	14	43,4	3	10
Áp dụng đề tài (9A)	30	3	10	13	43,3	13	43,4	1	3,3

Nhận xét: Với hai đối tượng tương đương nhau (lớp 9A và 9B), cùng có số học sinh là 30em/1 lớp; có kết quả khảo sát đầu năm tương đương nhau; có điều kiện học tập như nhau, cùng một giáo viên dạy. So với kết quả khảo sát đầu năm chất lượng ở cả hai lớp đều có sự chuyển biến theo chiều hướng tích cực. Song kết quả chất lượng cuối năm của hai lớp đã có sự khác biệt rõ ràng, tại lớp 9A (lớp có áp dụng đề tài) tỉ lệ học sinh khá giỏi tăng nhiều hơn so với lớp 9B (lớp không áp dụng đề tài) tỉ lệ xếp loại giỏi chênh lệch 7,7% so với tổng số; học sinh khá tăng hơn 10% tổng số; đặc biệt tại lớp áp dụng đề tài tỉ lệ học sinh yếu kém giảm mạnh so với lớp đối chứng (giảm 7,7% tổng số).

Qua đó chứng tỏ việc áp dụng đề tài đã có tác động mạnh mẽ đến việc nâng cao kết quả học tập môn Toán của học sinh.

III. KẾT LUẬN VÀ ĐỀ XUẤT:

1. Kết luận:

Qua thời gian áp dụng, kiểm nghiệm, đánh giá tôi nhận thấy: Sử dụng trò chơi học tập trong giờ học Toán một cách hợp lí có tác dụng rất tốt giúp nâng cao hứng thú và kết quả học tập môn Toán của học sinh. “Tổ chức trò chơi học tập” có thể nói là một kỹ thuật dạy học hiệu quả, nó tạo ra quá trình tương tác một cách tự nhiên, thu hút học sinh vận dụng những kinh nghiệm kiến thức của mình một cách hoàn toàn tự giác, để tham gia vào quá trình học tập tích cực và chủ động.

Bên cạnh những ưu điểm nói trên thì việc sử dụng các trò chơi học tập trong giờ học Toán nói trên còn mang tính phổ biến, tính khả thi cao: Từ khâu chuẩn bị, thiết kế đến tổ chức trò chơi đều khá dễ dàng cho cả thầy và trò, luật chơi đơn giản, gần gũi được chế biến từ luật chơi của các trò chơi dân gian hoặc trò chơi trên truyền hình...Đề tài có thể áp dụng được cho nhiều đối tượng, cùng một lúc có thể nhiều người được chơi – được học, rất phù hợp với lứa tuổi và tâm sinh lí học sinh cấp cơ sở, có thể áp dụng cho nhiều môn học, lại phù hợp với tất cả các vùng miền.

Việc sử dụng trò chơi trong giờ học có rất nhiều ưu điểm, tuy nhiên khi sử dụng nó chúng ta cũng không nên quá lạm dụng, chỉ nên sử dụng trong một số giờ học, một số kiểu bài phù hợp để khởi động giờ học, củng cố kiến thức hoặc khi thấy giờ học quá khô khan học sinh tỏ ra mệt mỏi ...; nên chọn thời điểm hợp lí để tổ chức trò chơi, thời gian chơi không được kéo dài.

Với mong muốn góp phần nhỏ bé vào việc nâng cao chất lượng môn Toán, tôi xin mạnh dạn nêu ra sáng kiến kinh nghiệm nhỏ của bản thân đã được áp dụng kiểm nghiệm, mang lại hiệu quả tích cực cho việc dạy học môn Toán tại trường, chắc chắn sáng kiến còn nhiều hạn chế, khiếm khuyết. Rất mong nhận được sự góp ý của Hội đồng khoa học, thầy cô, đồng nghiệp và các bạn để đề tài hoàn thiện hơn, giúp bản thân học hỏi tích lũy thêm kinh nghiệm, nâng cao trình độ chuyên môn, nghiệp vụ để công tác dạy học đạt hiệu quả cao hơn, góp một phần nhỏ bé vào việc nâng cao chất lượng giáo dục.

2. Đề xuất

- Đối với tổ chuyên môn: Đưa trò chơi học tập vào các tiết dạy ở nhiều môn nhiều khối lớp, đặc biệt là các lớp 6, 7, 8.

- Đối với nhà trường: Tăng cường đầu tư cơ sở vật chất bàn ghế, thiết bị dạy học quy chuẩn phục vụ việc dạy học bằng các phương pháp dạy học tích cực. - Đối với cấp trên: Những đề tài SKKN hay có tính khả thi cao nên được phổ biến và áp dụng rộng rãi.

Xin chân thành cảm ơn!

NGƯỜI VIẾT

HIỆU TRƯỞNG

(Xác nhận)

Trịnh Tiến Nam

Trần Văn Thuận

Thanh hoá, ngày 02 tháng 03 năm 2013 Tôi xin cam đoan đây là SKKN của mình viết, không sao chép nội dung của người khác

MỤC LỤC

Mục Nội dung Trang I. ĐẶT VẤN ĐỀ 1 II. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ 2 ^{1.}

Cơ sở lí luận ² 2. Thực trạng của vấn đề nghiên cứu ⁵ 3. Giải pháp và tổ chức thực hiện ⁶ 3.1. Cách tổ chức trò chơi học tập trong tiết Toán lớp 9 ⁶ 3.2. Một số trò chơi đã sử dụng trong tiết dạy học Toán 9 ở

trường THCS Dân tộc Nội trú Bá Thước⁸ 3.2.1. Trò chơi “Chạy

tiếp sức” ⁸ 3.2.2. Trò chơi “Sai ở đâu? Sửa thế nào?”: ¹⁰ 3.2.3. Trò chơi

“Đoán ý đồng đội” ¹² 3.2.4. Trò chơi “Ai nhanh mắt hơn”: ¹³

3.2.5. Trò chơi “Thử tài ghi nhớ”: ¹⁴ 3.2.6 Trò chơi “Nhà sáng tạo trẻ”: ¹⁵

3.2.7. Trò chơi “Đuổi hình bắt chữ” 15

4. Kiểm nghiệm 16^{III.} KẾT LUẬN VÀ ĐỀ XUẤT: 18^{1.} Kết luận: 18^{2.}

Đề xuất 19