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

BÁO CÁO SÁNG KIẾN

"Một số kinh nghiệm gây hứng thú học toán cho học sinh lớp 2 qua việc tổ chức các trò chơi toán học".

I.TÁC GIẢ SÁNG KIẾN: Nguyễn Thị Kiều

Chức vụ: Giáo viên

Đơn Vị: Trường Tiểu học Ngọc Xuân, thành phố Cao Bằng, tỉnh Cao Bằng.

II. LĨNH VỰC ÁP DỤNG

Sáng kiến được áp dụng đối với việc giảng dạy môn Toán lớp 2.

III. THỰC TRẠNG TRƯỚC KHI ÁP DỤNG SÁNG KIẾN

1. Thực trạng ban đầu

Toán học là môn học có vị trí vô cùng quan trọng. Đặc biệt là trong đời sống và khoa học kĩ thuật hiện đại. Nó góp phần đào tạo học sinh trở thành con người phát triển toàn diện, năng động, sáng tạo đáp ứng được nhu cầu phát triển của khoa học công nghệ trong xã hội thời kỳ đổi mới.

Việc dạy học toán ở tiểu học nhằm cung cấp cho học sinh những kĩ năng tính toán, kĩ năng tư duy, kĩ năng phân tích nhằm phát triển năng lực nhân thức và hoạt động tư duy của học sinh.

Năm học 2015 - 2016, tôi được phân công giảng dạy và chủ nhiệm lớp 2D. Trong quá trình giảng dạy tôi nhận thấy một số thực trạng như sau:

- Học sinh không thích học toán, ngại suy nghĩ và tính toán khiến tiết học trở nên nhàm chán kém hứng thú.

- Giáo viên thường tổ chức hướng dẫn học sinh hoạt động theo các tài liệu sẵn có của cách giáo khoa, sách hướng dẫn và thiết kế bài giảng. Ít khi tổ chức được các trò chơi toán học nhằm gây hứng thú học tập cho học sinh.

Trước thực trạng đó tôi đã tiến hành kiểm tra khảo sát môn toán kết quả thu được như sau:

Lớp	Tổng số HS	HS chưa hứng thú trong học toán	HS hứng thú trong học toán
2D	31	13	18

* Điểm kiểm tra khảo sát môn toán đầu năm học như sau

Lớp	TSHS	*Điểm 9-10*	*Điểm 7-8*	*Điểm 5-6*	*Điểm dưới 5*
2D	31	10	8	11	2

2. Giải pháp đã sử dụng

- Hướng dẫn học sinh học theo sách giáo khoa, sách giáo viên
- Hướng dẫn học sinh hoạt động theo nhóm, cá nhân.
- Phân tích giảng giải.

Khi sử dụng các giải pháp trên giáo viên chưa lôi cuốn được học sinh vào bài học, học sinh còn ỷ lại, ngại suy nghĩ chờ cô hướng dẫn. Là một giáo viên dạy lớp 2, tôi luôn trăn trở là làm thế nào để nâng cao hiệu quả dạy và học toán của lớp mình phụ trách đồng thời phải tạo được ở các em sự hứng thú, niềm say mê…mỗi khi đến giờ học toán. Do đó tôi đã tìm tòi, nghiên cứu vận dụng đổi mới phương pháp dạy học. Từ thực tiễn quá trình dạy học trong những năm qua, tôi đã rút ra được ***"Một số kinh nghiệm gây hứng thú học toán cho học sinh lớp 2 qua việc tổ chức các trò chơi toán học "***để góp một phần nhỏ vào việc thực hiện nâng cao hiệu quả giáo dục nói chung, nâng cao chất lượng dạy và học toán lớp 2 ở Trường Tiểu học Ngọc Xuân nói riêng.

IV. MÔ TẢ BẢN CHẤT CỦA SÁNG KIẾN

1. Tính mới, tính sáng tạo, tính khoa học

1.1. Tính mới

Sáng kiến hoàn toàn mới lần đầu tiên được áp dụng tại lớp 2D trường Tiểu học Ngọc Xuân.

1.2. Tính sáng tạo, tính khoa học

Tính sáng tạo, tính khoa học thể hiện ở các giải pháp sau:

- ***Giải pháp 1: Xác định rõ mục đích, lựa chọn trò chơi cần tổ chức***

+ Trò chơi mang ý nghĩa giáo dục, phù hợp với nội dung bài học.

+ Trò chơi phải nhằm mục đích củng cố, khắc sâu nội dung bài học.

+ Trò chơi phải phù hợp với tâm sinh lý học sinh lớp 2, phù hợp với khả năng người hướng dẫn và cơ sở vật chất của nhà trường.

+Hình thức tổ chức trò chơi phải đa dạng, phong phú.

+ Trò chơi phải được chuẩn bị chu đáo

+ Trò chơi phải gây được hứng thú đối với học sinh

•Giải pháp 2: Tiến hành lồng ghép, xem kẽ trò chơi toán học sao cho phù hợp với nội dung từng bài.

- Học sinh tiểu học có trí thông minh khá nhạy bén sắc sảo, có có tưởng tượng phong phú. Đó là tiền đề tốt cho tốt cho việc phát triển tư duy toán học. Chính vì thế nội dung chương trình, phương pháp giảng dạy, hình thức chuyển tải, truyền đạt làm thế nào cho phù hợp với tâm sinh lý lứa tuổi là điều không thể xem nhẹ.

- Muốn các em học tốt thì trước hết giáo viên phải nắm chắc nội dung của mỗi bài và lựa chọn, vận dụng các phương pháp sao cho phù hợp, bài nào thì sử dụng phương pháp trực quan, thuyết trình, trò chơi…

- Tùy theo nội dung từng bài giáo viên có thể tổ chức trò chơi xen kẽ để củng cố khắc sâu kiến thức sao cho phù hợp để vừa đảm bảo mục tiêu của tiết dạy vừa gây hứng thú học tập cho học sinh. Ví dụ với bài Luyện tập (tiết 4) có thể tổ chức trò chơi "Câu cá"; ….

• Giải pháp 3: Khi xây dựng và tổ chức các trò chơi toán học cần phải đảm bảo tính khoa học và tuân theo quy trình nhất định

Thông qua các Trò chơi toán học các em sẽ lĩnh hội được 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. Do vậy người giáo viên

cần có kĩ năng tổ chức, hướng dẫn các em thực hiện các trò chơi theo quy trình nhất định, bao gồm:

+ Xác định tên trò chơi

+ Xác định mục đích của trò chơi: Nêu rõ mục đích của trò chơi ôn luyện, củng cố kiến thức, kỹ năng nào.

+ Xác định đồ dùng, đồ chơi.

+ Xác định luật chơi

+ Xác định số người tham gia chơi.

+ Nêu lên cách chơi

+ Nhận xét kết quả chơi.

• Giải pháp 4:Các bước khi tổ chức trò chơi

Thời gian tiến hành thường từ 5 - 7 phút

- Đầu tiên là giới thiệu trò chơi:

+ Nêu tên trò chơi

+ Hướng dẫn cách chơi bằng cách vừa mô tả vừa thực hành, nêu rõ luật chơi.

- Chơi thử, qua đó nhấn mạnh luật chơi
- Chơi thật

- Nhận xét kết quả chơi, thái độ của người tham dự, giáo viên có thể nêu thêm những tri thức học tập được qua trò chơi, những sai lầm cần tránh.

- Thưởng - phạt phân minh, đúng luật chơi, sao cho người chơi chấp nhận thoải mái và tự giác làm trò chơi thêm hấp dẫn, kích thích học tập của học sinh. Phạt những học sinh phạm luật chơi bằng hình thức đơn giản, vui như: hát một bài, nhảy lò cò,…

- Nêu ý nghĩa trò chơi

Sau đây là một số trò chơi mà tôi đã tổ chức thực hiện trong quá trình dạy và học toán đối với học sinh lớp 2.

Trò chơi 1: Câu cá

Trò chơi có thể sử dụng trong nhiều tiết học như tiết 4, tiết 8, tiết 9, Ôn tập về phép cộng và phép trừ,… . Sử dụng vào hoạt động củng cố bài.

Ví dụ: Bài Luyện tập (tiết 4)

- Mục đích : Luyện tập và củng cố kỹ năng làm tính cộng nhẩm không nhớ , có nhớ các số có hai chữ số.

- Chuẩn bị: Mô hình các con cá có gắn nam châm, các thẻ ghi các phép tính cộng: 34 + 42; 23 + 26; 40 + 29; 32 + 59; 17+ 56, 89- 25, 52-27... dùng gim kẹp gắn các thẻ này lên mình con cá; cần câu có gắn dây, đầu dây buộc nam châm (tất cả gồm 2 bộ)

- Cách chơi: Chọn hai đội chơi, mỗi đội gồm 3 em.

Khi nghe hô: Hãy câu những con cá có có tổng là 76,49, 69, 91, 64, 25, …Các em ở hai đội phải tiến hành câu.

- Cách phân định thắng thua

+ Câu được 1 con cá theo yêu cầu được thưởng một bông hoa, nếu sai không được hoa.

+ Đội nào câu được nhiều cá đúng, nhanh, được nhiều hoa hơn và xong trước là đội đó thắng cuộc.

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

<u>Trò chơi 2:</u> Ong tìm mật

Trò chơi có thể áp dụng vào các bảng +, -, x,
(cụ thể tiết 59: 14 trừ đi một số: 14 - 8)

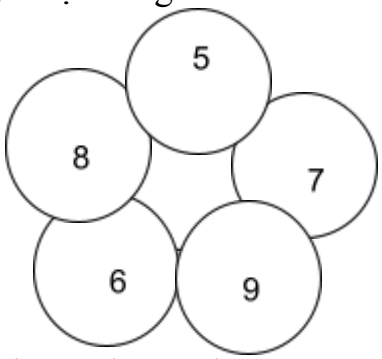
- Mục đích:

+ Củng cố kĩ năng làm tính nhẩm dạng trừ có nhớ: 14 - 8

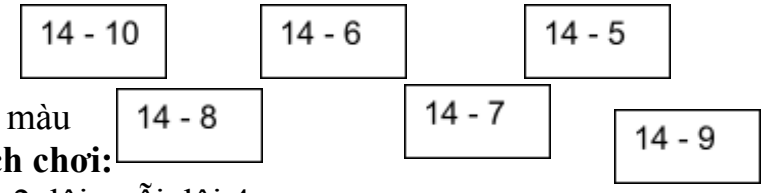
+ Rèn tính tập thể.

- **Chuẩn bị:**

+ 2 bông hoa 5 cánh, mỗi bông một màu, trên mỗi cánh hoa ghi các chữ số như sau: 5,6,7,8,9 mặt sau gắn nam châm.



+ 10 chú ong trên mình ghi các phép tính, mặt sau có gắn nam châm



+ Phấn màu

- **Cách chơi:**

+ Chọn 2 đội, mỗi đội 4 em .

+ Giáo viên chia bảng làm 2, gắn mỗi bên bảng một bông hoa và 6 chú ong ở bên dưới không theo thứ tự, đồng thời giới thiệu trò chơi: Cô có 2 bông hoa trên những cánh hoa là các kết quả của phép tính, còn những chú ong thì chở các phép tính đi tìm kết quả của mình. Nhưng các chú ong không biết phải tìm như thế nào, các em hãy giúp các chú ong nhé.

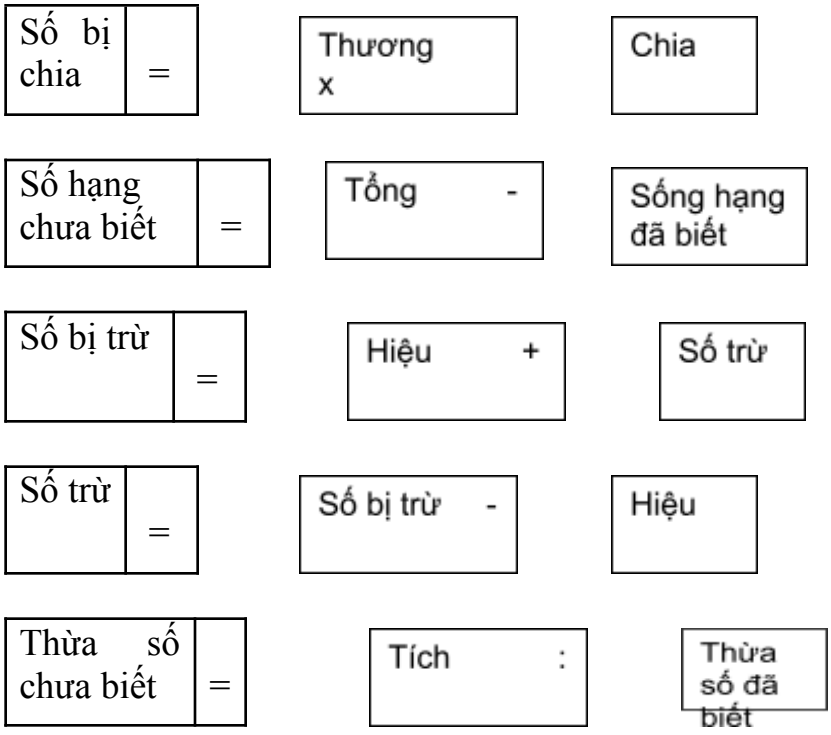
+ Hai đội xếp thành hàng dọc . Khi nghe hiệu lệnh "Bắt đầu " thì lần lượt từng bạn lên gắn chú ong có phép tính với số thích hợp. Bạn thứ nhất gắn xong phép tính đầu tiên, bạn thứ hai tiếp tục cứ như vậy cho đến khi hết các phép tính. Trong vòng 1 phút, đội nào đúng và nhanh hơn là đội chiến thắng.

<u>Trò chơi 3:</u> Tìm *x*

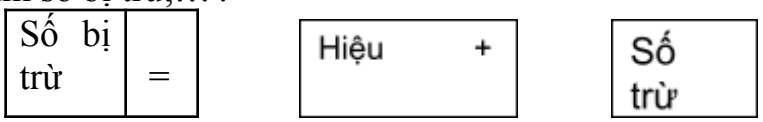
(Bài: Tìm số bị trừ (SGK tr56))

- **Mục đích:** Củng cố quy tắc tìm *x*

- **Chuẩn bị:** 3 bộ thẻ bằng bìa cứng có gắn nam châm, mỗi bộ gồm các 15 thẻ sau:



- Cách chơi: Mỗi lần 2 nhóm chơi, mỗi nhóm 3 em. GV phát cho mỗi nhóm một bộ thẻ đã được xáo trộn thứ tự. Sau hiệu lệnh của giáo viên: ***Tìm số bị trừ*** ,... Các nhóm bắt đầu chọn thẻ để xếp thành hàng ngang biểu thị quy tắc tìm số bị trừ,… .



- Nhóm nào xếp nhanh, đúng là thắng cuộc.

Trò chơi 4: Hái hoa toán học

(Áp dụng những tiết ôn toán cuối năm)

- Mục đích: Rèn các kĩ năng tính nhẩm cộng, trừ, nhân, chia, kỹ năng giải toán.

*** Chuẩn bị**:

- Mô hình đồng hồ
- Phần thưởng (hoa học tốt do giáo viên quy định)
- Một cây cảnh, trên có đính các bông hoa bằng giấy màu trong có các đề toán. Chẳng hạn:

+ Em hãy đọc bảng nhân 4
+ Em hãy đọc bảng chia 3
+ Tính chu vi hình tam giác biết độ dài các cạnh đều là 3cm
+ 1dm bằng bao nhiêu cm?
+ 1km bằng bao nhiêu mét?
+ Hãy quay đồng hồ chỉ 20 giờ 15 phút.

+ Anh 15 tuổi, em kém anh 5 tuổi. Hỏi em bao nhiêu tuổi?
+ Tuần này chủ nhật ngày 26 - 10. Hỏi chủ nhật tuần sau là ngày nào?
+ Mô hình đồng hồ
+ phần thưởng.

- Cách chơi: Cho các em chơi trong lớp. Lần lượt từng em lên hái hoa. Em nào hái được hoa thì hãy đọc to nội dung bông hoa cho cả lớp cùng nghe. Sau đó suy nghĩ 1 phút rồi trả lời trước lớp. Em nào trả lời đúng thì được khen và nhận một phần thưởng.

<u>Trò chơi 5:</u> Ai nhẩm nhanh hơn

(Áp dụng ở các bài nhân, chia, cộng trừ nhẩm)

- Mục đích: Củng cố về các phép tính, nhân, chia, cộng, trừ nhẩm.
- Chuẩn bị: 20 thẻ có gắn nam châm cỡ 10 x 15 cm. Mỗi thẻ có ghi các phép tính.

Ví dụ:

5 x 5 - 10	4 x 10 + 15	16 : 4 x 3

- Cách chơi: Mỗi lần 2 nhóm chơi, mỗi nhóm khoảng 3 em. Giáo viên phát cho mỗi em một thẻ. Ví dụ bạn nhóm 1 đố bạn nhóm 2: 5 x 5 - 10 bằng bao nhiêu . Bạn nhóm 2 trả lời 5 x 5 - 10 bằng 15. Bạn nhóm hai trả lời đúng được quyền đố lại các bạn nhóm 1. Nhóm nào trả lời đúng nhiều hơn là thắng cuộc.

2.Hiệu quả

Từ thực tiễn tổ chức các trò chơi toán học nhằm gây hứng thú cho học sinh trong quá trình học môn toán lớp 2 ở trường Tiểu học Ngọc Xuân cho thấy trò chơi học tập thật sự có tác dụng trong việc lồng ghép vào các tiết dạy. Thông qua các trò chơi, học sinh lớp rất hào hứng học tập. Sự phân biệt đối tượng giữa học sinh học tốt với học sinh học chưa tốt được giảm bớt. Từ đó khuyến khích các em cố gắng vươn lên trong học tập. Qua trò chơi giúp cho các em nắm được kiến thức, củng cố vững chắc bài học đồng thời giúp các em được rèn khả năng nhanh nhẹn, khéo léo, mạnh dạn, tự tin và tạo không khí giờ học sôi nổi, thi đua lành mạnh.

Với kết quả đạt được như trên tôi tiếp tục kiểm tra khảo sát cuối năm. kết quả đạt được như sau:

Lớp	Tổng số HS	HS chưa hứng thú trong học toán	HS hứng thú trong học toán
2D	31	0	31

* Điểm kiểm tra môn toán cuối năm học như sau

Lớp	TSHS	*Điểm 9-10*	*Điểm 7-8*	*Điểm 5-6*	*Điểm dưới 5*
2D	31	18	13	0	0

3. Khả năng và các điều kiện cần thiết để áp dụng sáng kiến:

https://topskkn.com/sang-kien-kinh-nghiem-lop-2/

Để làm tốt những vấn đề nêu trên người giáo viên cần có kĩ năng tổ chức, hướng dẫn các em thực hiện các trò chơi thật hợp lý và đồng bộ, phát huy được tối da vai trò của học sinh.

Khi tổ chức trò chơi học tập nói chung và môn toán lớp 2 nói riêng Giáo viên phải dựa vào nội dung bài học, vào điều kiện cơ sở vật chất của trường, thời gian trong từng tiết học mà lựa chọn hoặc thiết kế các trò chơi cho phù hợp. Song để tổ chức được trò chơi toán học có hiệu quả đòi hỏi mỗi người thầy phải có kế hoạch, chuẩn bị thật chu đáo cho mỗi trò chơi chẳng hạn như:

- Khi soạn bài giáo viên cần xác định được nên lồng ghép trò chơi vào phần nào, cần chuẩn bị những đồ dùng gì như thẻ các phép tính, bông hoa,... được làm bằng bìa cứng, giấy màu các vật liệu này vừa dễ tìm kiếm lại ít tốn kém giáo viên có thể tự làm mà không mất nhiều thời gian.

Sau mỗi trò chơi cần tổ chức cho các em tự đánh giá nhận xét về việc thực hiện mục tiêu của trò chơi đặt ra để giúp các em củng cố sâu nội dung kiến thức bài học.

Việc tổ chức trò chơi trong các giờ học toán là vô cùng cần thiết. Song không nên quá lạm dụng phương pháp này. Ở mỗi giờ học ta chỉ nên tổ chức 1 đến hai trò chơi trong khoảng 5 - 7 phút.

Việc áp dụng **"*Một số kinh nghiệm gây hứng thú học toán cho học sinh lớp 2 qua việc tổ chức các trò chơi toán học*"** đã giúp các em học sinh có thêm một công cụ mới để học tập. Vì vậy theo ý kiến chủ quan của tôi thì kinh nghiệm sáng kiến này có thể áp dụng phổ biến trong trường Tiểu học nhằm nâng cao chất lượng học toán cho học sinh lớp 2.

4. Thời gian và những người tham gia tổ chức áp dụng sáng kiến lần đầu.

Sáng kiến được áp dụng lần đầu trong năm học 2015 – 2016 và đã được tôi thực hiện tại một số giờ học toán với học sinh lớp 2D Trường Tiểu học Ngọc Xuân.

V. KẾT LUẬN

Trò chơi toán học là một loại hình hoạt động vui chơi có nhiều tác dụng trong các giờ học toán 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 trẻ. Để 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 cơ hội tự khẳng định mình và tự đánh giá nhau trong học tập.

Trên đây là một số kinh nghiệm gây hứng thú học toán cho học sinh lớp 2 qua việc tổ chức trò chơi toán học của tôi được rút ra từ thực tiễn quá trình dạy học trong những năm qua. Rất mong nhận được ý kiến đóng góp từ các bạn đồng nghiệp để sáng kiến này được hoàn thiện hơn trong quá trình dạy học ở Tiểu học./

Ngọc Xuân, ngày 7 tháng 4 năm 2017

Người viết sáng kiến

Nguyễn Thị Kiều