

PHỤ LỤC

I. MỞ ĐẦU	1
1. Lý do lựa chọn biện pháp	1
2. Đối tượng áp dụng	1
II. NỘI DUNG BIỆN PHÁP	2
1. Mục tiêu của biện pháp	2
2. Cơ sở lý luận và cơ sở thực tiễn để xây dựng biện pháp	2
2.1. Cơ sở lý luận.....	2
2.2. Cơ sở thực tiễn.....	2
3. Nội dung của biện pháp.....	3
4. Cách thức, quy trình thực hiện biện pháp.	4
4.1. Biện pháp 1: Tổ chức hoạt động khởi động, nêu vấn đề	4
4.2. Biện pháp 2: Vận dụng linh hoạt các phương pháp dạy học để học sinh phát hiện và giải quyết vấn đề.....	5
4.3 Biện pháp 3: Tổ chức các trò chơi toán học một cách hiệu quả	6
4.3.1. Trò chơi: Đưa ong về tổ/ Trang 25	6
4.3.2. Trò chơi: Bắt vịt / Trang 40.....	7
4.3.3. Trò chơi: Truyền điện.....	7
4.4. Biện pháp 4: Tích cực ứng dụng công nghệ thông tin vào giảng dạy ..	8
4.4.1. Phần mềm: Đâu Lém phiêu lưu ký - Toán lớp 2.....	8
4.4.2. Phần mềm: Quizizz	9
5. Yêu cầu khi thực hiện biện pháp	9
III. THỰC NGHIỆM BIỆN PHÁP TẠI ĐƠN VỊ	9
1. Đối tượng, nội dung, phương pháp thực nghiệm	9
2. Tiến trình thực nghiệm.....	9
3. Đánh giá kết quả thực nghiệm.....	10
IV. KẾT LUẬN, ĐỀ XUẤT	11
1. Kết luận	11
2. Đề xuất.....	11
DANH MỤC TÀI LIỆU THAM KHẢO	12

I. MỞ ĐẦU

1. Lý do lựa chọn biện pháp

Chương trình toán của tiểu học có vị trí và tầm quan trọng rất lớn. Toán học góp phần quan trọng trong việc đặt nền móng cho việc hình thành và phát triển nhân cách học sinh. Môn toán là "chìa khoá" mở cửa cho tất cả các ngành khoa học khác, nó là công cụ cần thiết của người lao động trong thời đại mới. Vì vậy, môn toán là bộ môn không thể thiếu được trong nhà trường, đây là những tri thức, kỹ năng vừa đáp ứng cho phát triển trí tuệ, óc thông minh, sáng tạo, vừa đáp ứng cho việc ứng dụng thiết thực trong cuộc sống hàng ngày, để các em trở thành những người có ích cho xã hội.

Chương trình sách toán 2 mới kế thừa, phát huy ưu điểm của chương trình hiện hành, tiếp thu có chọn lọc kinh nghiệm xây dựng chương trình môn học của các nước tiên tiến trên thế giới, tiếp cận những thành tựu của khoa học giáo dục, chương trình bảo đảm tính tinh giản, thiết thực, hiện đại, đáp ứng nhu cầu hiểu biết thế giới cũng như hứng thú, sở thích của HS. Xuất phát từ thực tiễn triển khai thực hiện các môn học lớp 2 theo chương trình GDPT 2018 mà ngành giáo dục hiện nay đang được toàn xã hội quan tâm ở mức cao nhất về nội dung chương trình, chất lượng dạy học. Chất lượng giáo dục đào tạo trong các nhà trường nói chung và Toán lớp 2 nói riêng đã được nâng cao lên song vẫn còn hạn chế: GV chưa khai thác hết khả năng tiềm ẩn trong nội dung bài học chương trình GDPT 2018 để từ đó tìm ra chìa khoá giải quyết vấn đề. Và HS lớp 2 còn thiếu sự tập trung cao độ, khả năng ghi nhớ và chú ý có chủ định, có tính hiếu động và dễ xúc động, nhớ rất nhanh nhưng quên cũng rất nhanh.

Yêu cầu của giáo dục hiện nay đòi hỏi phải đổi mới phương pháp dạy học môn toán ở bậc Tiểu học theo hướng phát huy tính tích cực, chủ động sáng tạo của học sinh. Vì vậy người giáo viên phải gây được hứng thú trong học tập cho các em bằng cách lôi cuốn các em tham gia vào các hoạt động học tập. Đó chính là những trăn trở của người làm nghề giáo. Chính vì những lý do nêu trên mà chúng tôi đã chọn đề tài :“*Tạo hứng thú và phát triển tư duy môn Toán cho học sinh lớp 2 theo chương trình GDPT 2018*” .

2. Đối tượng áp dụng

Học sinh lớp 2B Trường Tiểu học Bát Trang - xã Bát Trang - Huyện An Lão - TP Hải Phòng.

II. NỘI DUNG BIỆN PHÁP

1. Mục tiêu của biện pháp

Mục tiêu của biện pháp nhằm đáp ứng được mục tiêu của chương trình GDPT 2018. Thực hiện dạy học phù hợp với tiến trình nhận thức của HS (đi từ cụ thể đến trừu tượng, từ dễ đến khó); Giúp HS có hứng thú, chủ động và tích cực học tập; Tổ chức quá trình dạy học theo hướng kiến tạo, trong đó HS được tham gia tìm tòi, phát hiện, suy luận giải quyết vấn đề; Linh hoạt trong việc vận dụng các phương pháp, kỹ thuật dạy học tích cực, kết hợp nhuần nhuyễn, sáng tạo với việc vận dụng dạy học trong lớp học với hoạt động thực hành trải nghiệm, vận dụng kiến thức toán học vào thực tiễn.

2. Cơ sở lý luận và cơ sở thực tiễn để xây dựng biện pháp

2.1. Cơ sở lý luận

Đổi mới phương pháp dạy học nhằm phát huy tối đa tính tích cực, chủ động và sáng tạo của HS trên cơ sở khai thác triệt để các đặc điểm tâm sinh lý của HS tiểu học. Đây là phương hướng đổi mới phương pháp dạy và học môn toán ở bậc tiểu học. Một trong những biện pháp chủ yếu để đạt được mục đích trên là gây cho HS hứng thú học tập, tạo niềm tin, niềm vui bằng cách lôi cuốn các em vào những trò chơi toán học hấp dẫn, phù hợp với trình độ nhận thức, đặc điểm lứa tuổi các em trong giờ học toán, đặc biệt là ở các lớp đầu cấp. Toán lớp 2 bước đầu giúp HS có khả năng tự học, tự tìm tòi tư duy toán học. Đổi mới chương trình giáo dục nói, đổi mới phương pháp dạy học môn Toán lớp 2, đổi mới cách đánh giá là những phương diện thể hiện sự quyết tâm cách tân, đem lại những thay đổi về chất lượng và hiệu quả giáo dục trong các nhà trường tiểu học nói chung và trong mỗi tiết dạy học toán nói riêng. Muốn có một giờ học tốt, thì giờ học đó GV phải phát huy được tính tích cực, tự giác, chủ động, sáng tạo của cả GV và HS nhằm nâng cao tri thức, bồi dưỡng năng lực hợp tác, năng lực vận dụng tri thức vào thực tiễn, bồi dưỡng phương pháp tự học, tác động tích cực đến tư tưởng, tình cảm, đem lại hứng thú học tập cho HS. Đáp ứng việc đổi mới nội dung, đồng thời phải đổi mới cả về phương pháp và hình thức tổ chức dạy học nên nửa đầu năm học 2023 - 2024 tôi đã thực hiện biện pháp này cho thấy kết quả dạy học đã được nâng lên, khuyến khích HS học tốt hơn.

2.2. Cơ sở thực tiễn

Chương trình tổng thể Ban hành theo Thông tư 32/2018/TT-BGDĐT ngày 26/12/2018 nêu rõ “*Giáo dục toán học hình thành và phát triển cho học sinh những phẩm chất chủ yếu, năng lực chung và năng lực toán học với các thành tố cốt lõi: năng lực tư duy và lập luận toán học, năng lực mô hình học toán học, năng lực giải quyết vấn đề toán học, năng lực giao tiếp toán học, năng lực sử*

dụng các công cụ và phương tiện học toán; phát triển kiến thức, kỹ năng then chốt và tạo cơ hội để học sinh được trải nghiệm, áp dụng toán học vào đời sống thực tiễn, giáo dục toán học tạo dựng sự kết nối giữa các ý tưởng toán học, giữa toán học với các môn học khác và giữa toán học với đời sống thực tiễn''.

Đối với GV, thời gian gần đây đã được tham gia các lớp học bồi dưỡng thay sách. Nhiều GV đã được công nhận là GV dạy giỏi các cấp, tuy nhiên còn không ít GV chưa vận dụng các biện pháp dạy học mới sáng tạo nên kết quả chưa cao, chưa đáp ứng được mục tiêu của chương trình GDPT 2018. Về nhận thức, mỗi GV phải thấy đổi mới phương pháp dạy học là góp phần nâng cao chất lượng dạy học. Muốn gây hứng thú học tập yêu cầu GV phải có biện pháp để HS chú ý và có hứng thú trong học tập và ham mê học môn toán một cách tự giác. Qua nhiều năm dạy học, được giảng dạy hầu hết các lớp bậc Tiểu học tôi cứ trăn trở mãi: làm thế nào để HS của mình năng động sáng tạo hơn, tạo được hứng thú trong học tập, giờ học bớt căng thẳng, bớt áp lực; HS được học mà chơi, chơi mà học? Thông qua thực tế giảng dạy, qua dự giờ học hỏi ở đồng nghiệp cộng với các đợt tập huấn chuyên môn bản thân mạnh dạn sử dụng các giải pháp sau vào giờ học toán ngay từ đầu năm và thấy kết quả học tập của các em tiến bộ hẳn lên. Đó là: *Tổ chức hoạt động khởi động, nêu vấn đề; Vận dụng linh hoạt phương pháp dạy học phát hiện và giải quyết vấn đề; Tổ chức các trò chơi toán học một cách hiệu quả; Tổ chức HS thảo luận nhóm để phát huy tính tích cực sáng tạo và gây hứng thú trong học tập; Tích cực ứng dụng công nghệ thông tin (UDCNTT) vào giảng dạy.*

Như vậy, giờ học toán HS không còn cảm thấy căng thẳng nên kết quả học tập của các em cao hơn, HS hoạt động tích cực và đồng đều. Các em mạnh dạn trình bày ý kiến, nêu thắc mắc,...từ đó các em tự chiếm lĩnh kiến thức và ghi nhớ một cách bền vững hơn. Từ khi được thực hiện tôi như được tiếp thêm sức mạnh. Tôi mạnh dạn trình bày với Ban giám hiệu một số biện pháp dạy học tích cực vào trong dạy học môn Toán nói chung và môn Toán lớp 2 nói riêng. Đặc biệt là việc kết hợp như thế nào để phát huy tối đa hiệu quả của các giải pháp trong tiết học. Vì vậy, tôi chọn và thực hiện ***“Tạo hứng thú và phát triển tư duy môn Toán cho học sinh lớp 2 theo chương trình GDPT 2018”***. Qua thời gian thử nghiệm và được sự đóng góp của Ban giám hiệu, đồng nghiệp tôi đã thực hiện thành công.

3. Nội dung của biện pháp

Để một tiết học Toán đạt kết quả cao là người GV phải sử dụng tốt các giải pháp sau để tạo hứng thú cho HS trong giờ học.

Biện pháp 1: *Tổ chức hoạt động khởi động, nêu vấn đề: sử dụng khởi động đầu tiết học.*

Biện pháp 2: Vận dụng linh hoạt các phương pháp dạy học để học sinh phát hiện và giải quyết vấn đề: sử dụng ngay đầu tiết học đặc biệt là tiết hình thành bài mới, trong tiết dạy có tình huống. Đầu tiên, GV phải nêu vấn đề, sau đó HS thảo luận nhóm để cùng nhau giải quyết vấn đề đó. Nếu vấn đề mà HS giải quyết được luôn thì HS sẽ rất thích, hứng thú. Nếu HS không giải quyết được lúc đó GV mới gợi mở, hướng dẫn sẽ tạo nên sự chú ý ở HS, HS sẽ tập trung ghi nhớ tốt hơn.

Biện pháp 3: Tổ chức trò chơi toán học một cách hiệu quả: Có thể sử dụng ở hoạt động mở đầu với mục đích kiểm tra bài cũ của HS hoặc tạo hứng thú cho HS bước vào bài học. Khi làm các bài tập để các hình thức làm bài, chữa bài phong phú. Lưu ý GV phải nêu được tên trò chơi, phổ biến cách chơi, luật chơi và thời gian. Kết thúc trò chơi GV phải tổng kết, nhận xét.

Biện pháp 4: Ứng dụng CNTT: chính là GV thiết kế bài dạy theo giáo án điện tử, GV khai thác tư liệu trên internet, học liệu trên hành trang số, trên trang Trường học kết nối. Sử dụng một số phần mềm trong dạy học: Quizizz, Đâu lém phiêu lưu kí lớp 2.

4. Cách thức, quy trình thực hiện biện pháp.

4.1. Biện pháp 1: Tổ chức hoạt động khởi động, nêu vấn đề

Hoạt động khởi động là hoạt động mở đầu của tiết học và rất cần thiết trong dạy học nhằm phát triển năng lực cho HS.

Hoạt động này đem lại sự tò mò, hứng thú để lôi cuốn các em vào tiết học. Bên cạnh đó, hoạt động còn kết nối giữa kiến thức mới và kiến thức cũ, sâu chuỗi kiến thức thành một hệ thống bài học. Từ đó học sinh dễ học, nhớ kiến thức lâu hơn.

Ví dụ: Khi dạy Tiết 39: Nặng hơn, nhẹ hơn/ trang 57

Trước khi vào bài, GV mở video và tổ chức cho HS hát bài hát “ Trò chơi bập bênh” một bài hát có liên quan đến bài học.

+ Bài hát vừa rồi nhắc đến trò chơi nào? (HS: trò chơi bập bênh)

+ Trong lớp mình các bạn đã được chơi trò chơi bập bênh chưa? Em thấy trò chơi này như thế nào? (HS: thú vị, vui vì khi bạn nhún chân xuống em có cảm giác như mình được bay lơ lửng,...)

Sau khi HS nêu thì GV dẫn dắt: Khi chơi trò chơi bập bênh lúc mình được lên cao, lúc mình lại xuống thấp, tại sao lại như vậy bài học hôm nay sẽ giúp các em phần nào giải thích được điều này, các em học tiết 39: ***Nặng hơn, nhẹ hơn.***

Như vậy, việc tổ chức hoạt động khởi động, nêu vấn đề có liên quan đến bài học đã tạo được hứng thú học tập cho HS, giúp HS dễ dàng tiếp thu kiến thức mới.

4.2. Biện pháp 2: Vận dụng linh hoạt các phương pháp dạy học để học sinh phát hiện và giải quyết vấn đề

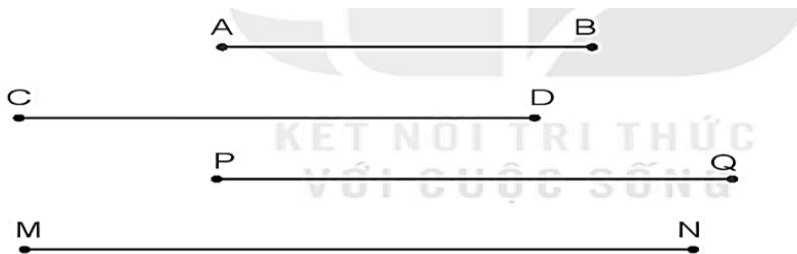
Trong tiết học, các phương pháp dạy học tích cực như: giải quyết vấn đề, vấn đáp, thảo luận nhóm... được vận dụng một cách linh hoạt để học sinh được hoạt động nhiều hơn, kích thích hứng thú, óc sáng tạo, tư duy nhanh nhạy của các em. Bên cạnh đó, các em còn được phát triển ngôn ngữ thông qua việc trao đổi nhóm, mạnh dạn bày tỏ ý kiến của mình với bạn. Thông qua hoạt động chia sẻ bài trước lớp cũng giúp các em tự tin thể hiện ý kiến của mình, tự tin đánh giá mình, đánh giá bạn, qua đó phát triển thêm năng lực giao tiếp và hợp tác, năng lực ngôn ngữ.

Việc vận dụng linh hoạt phương pháp dạy học để học sinh phát hiện và giải quyết vấn đề chính là GV tạo ra các tình huống có vấn đề nhằm giúp HS phát hiện vấn đề cũng như tự giác, chủ động, sáng tạo để giải quyết vấn đề đó một cách nhanh nhất, chính xác nhất. Qua đó giúp HS lĩnh hội tri thức và tự rèn luyện các kỹ năng cơ bản để đạt được các mục tiêu học tập tốt nhất. Khi giáo viên đưa ra tình huống có vấn đề phải dựa trên các nguyên tắc sau:

- Phù hợp với trình độ nhận thức và đặc điểm tâm lí của HS.
- Phù hợp với chủ đề bài học.
- Phù hợp với cuộc sống cũng như gần gũi với HS để các em nhanh chóng tìm ra cách giải quyết.
- Tình huống đưa ra phải có độ dài vừa phải.

Ví dụ: Khi dạy bài 2 của bài " Ôn tập hình phẳng"/ trang 129

- GV đặt câu hỏi để đưa học sinh vào tình huống có vấn đề cần giải quyết như: *Để biết được đoạn thẳng nào dài nhất, đoạn thẳng nào ngắn nhất em làm thế nào?*



- Như vậy, giáo viên đã đưa học sinh vào tình huống có vấn đề yêu cầu học sinh phải tìm ra cách giải.

- Khi HS cần trả lời câu hỏi dựa trên những kiến thức đã học và những hiểu biết thực tế buộc HS phải tư duy, suy nghĩ cùng nhau trao đổi tìm ra cách giải

quyết. Bằng những kiến thức của HS sau khi tự tìm được hướng giải quyết thì sẽ nhớ bài rất lâu. Đặc biệt là thấy tự hào, hứng thú, tự giác học tập các bài tiếp theo.

4.3 Biện pháp 3: Tổ chức các trò chơi toán học một cách hiệu quả

Đối với bậc tiểu học, học sinh sẽ tiếp thu bài học hiệu quả hơn khi ở trong môi trường thư giãn và vui vẻ. Do đó, việc tổ chức các trò chơi trong các tiết học là rất quan trọng. Giáo viên biết sử dụng trò chơi sẽ góp phần thiết thực vào việc tạo ra sự hứng thú, thu hút học sinh vào bài học, kích thích tư duy để tập trung vào bài và củng cố khắc sâu kiến thức cơ bản của bài học và rèn luyện kỹ năng cho học sinh.

Giáo viên có thể linh hoạt lồng ghép các trò chơi vào các hoạt động trong một tiết học như: Hoạt động khởi động để kiểm tra bài cũ; Hoạt động khám phá kiến thức mới; Hoạt động thực hành - Luyện tập và hoạt động củng cố kiến thức.

Người GV (chỉ huy) khi hướng dẫn phải:

- Công bố rõ ràng, ngắn gọn về luật chơi, kỹ thuật chơi trên màn hình ti vi (có thể cho HS chơi thử) để khi chơi HS không lúng túng, không bị động.

- Trong một tiết học, GV không nên cho HS chơi quá hai trò chơi vì các em thiếu sẽ thời gian cần thiết để tư duy toán học.

- Trong quá trình tổ chức, GV cần tạo điều kiện cho tất cả HS trong lớp cùng tham gia. Tránh trường hợp chỉ có 1 bộ phận nhỏ tham gia chơi còn phần lớn HS khác ngồi cổ vũ. Làm như vậy hiệu quả không cao mà còn ảnh hưởng đến lớp khác.

- GV bao quát lớp tránh tình trạng HS nhốn nháo, không tập trung vào trò chơi.

- Khi kết thúc trò chơi, GV tổng kết, đánh giá, rút kinh nghiệm. Lưu ý, GV bảo đảm sự công bằng khách quan nhưng thật khéo léo tế nhị.

4.3.1. Trò chơi: Đưa ong về tổ/ Trang 25

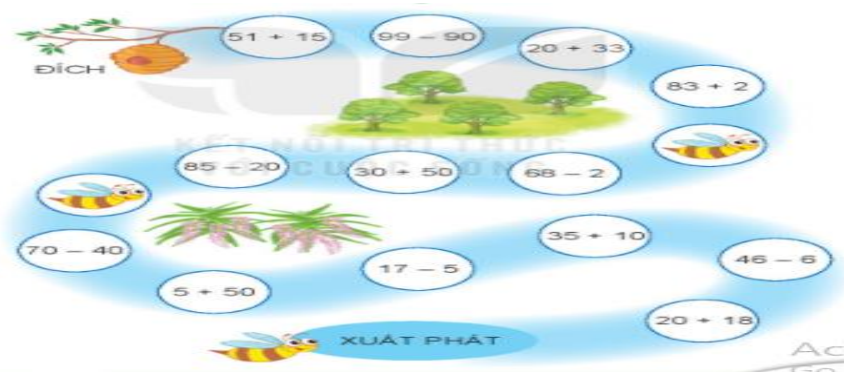
- Mục đích: Củng cố, rèn kỹ năng thực hiện phép cộng, trừ trong phạm vi 100.

- Tổ chức cho HS chơi trong nhóm: 4 HS/nhóm

- Cách chơi: Sử dụng xúc xắc, người chơi bắt đầu từ ô xuất phát. Khi đến lượt, người chơi gieo xúc xắc. Đếm số chấm ở mặt trên xúc xắc rồi di chuyển số ô bằng số chấm đó. Nêu kết quả phép tính tại ô đi đến, nếu nêu sai kết quả thì phải

quay về ô xuất phát trước đó. Nếu đến được ô may mắn thì chú ong được bay ngay về tổ.

Trò chơi kết thúc khi đưa được ong về tổ.



Sử dụng đồng hồ đếm ngược và camera quay, lưu lại các hoạt động của các nhóm, HS thật sự hứng thú và tích cực tham gia trò chơi, thi đua về đích nhanh nhất.

4.3.2. Trò chơi: Bắt vịt / Trang 40

- Mục đích: Củng cố kiến thức về phép cộng (qua 10) trong phạm vi 20. Qua trò chơi HS được hứng thú học tập, được tương tác với nhau.

- Tổ chức HS chơi trò chơi theo cặp

- Cách chơi: Sử dụng xúc xắc, người chơi bắt đầu từ ô xuất phát. Khi đến lượt, người chơi gieo xúc xắc. Đếm số chấm ở mặt trên xúc xắc rồi di chuyển số ô bằng số chấm đó. Nêu kết quả phép tính tại ô đi đến rồi bắt 1 con vịt ghi số bằng kết quả đó.

Trò chơi kết thúc khi bắt được 5 con vịt -> GV nhận xét và củng cố lại kiến thức



4.3.3. Trò chơi: Truyền điện

Mục đích: Luyện tập và củng cố kỹ năng làm các phép tính cộng trừ có nhớ trong phạm vi 100; Luyện tập phản xạ nhanh ở HS

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

Cách chơi: Các em ngồi tại chỗ. Giáo viên gọi bắt đầu từ 1 em xung phong. Ví dụ em A gọi to 1 số trong phạm vi 100 chẳng hạn “18 - 9” và chỉ nhanh vào

em B bất kỳ để truyền điện. Lúc này em B phải nói tiếp, ví dụ “7” rồi lại chỉ nhanh vào em C bất kỳ. Em C sẽ đọc các phép tính khác tương tự và mời một bạn khác nêu kết quả của phép tính đó. Kết thúc khen và thưởng một tràng vỗ tay cho những bạn nói đúng và nhanh.

Trò chơi “Truyền điện” gắn với mục tiêu của tiết học về ôn tập bảng cộng có nhớ, bảng trừ có nhớ (Bài 14/53)

4.4. Biện pháp 4: Tích cực ứng dụng công nghệ thông tin vào giảng dạy

Ngày nay việc ứng dụng công nghệ thông tin (CNTT) vào dạy học là vô cùng quan trọng. Nó được sử dụng rộng rãi và thường xuyên tại các trường học hiện nay. Trong tiết học đó, HS được làm quen và sử dụng các thiết bị CNTT. Điều đó khiến các em thêm hứng thú, hào hứng hơn trong tiết học.

Giáo án điện tử có thể sử dụng rộng rãi trong các bài học của chương trình môn Toán nói chung và Toán 2 nói riêng. Cụ thể: phù hợp với các bài thành lập các bảng +, -, x, ...; rất hiệu quả khi dạy các bài về hình học; hỗ trợ rất tốt khi dạy các bài về đại lượng; hỗ trợ sử dụng trong các bài luyện tập, phân bài mới hoặc phần củng cố kiến thức, tổ chức trò chơi,...

Ví dụ: Trong tiết dạy thực nghiệm bài 34 " Ôn tập hình phẳng" / Trang 129, tôi đã thiết kế theo GADT ở tất cả dạng bài tập.

Ngoài ra, tôi thường xuyên sử dụng máy soi để soi bài làm của HS, chữa bài cho HS mà cả lớp cùng quan sát được, HS rất hứng thú khi được chữa bài trên máy soi.

Hiện nay có rất nhiều những phần mềm trò chơi toán học mà giáo viên có thể sử dụng ở trên lớp như: Đâu Lém phiêu lưu ký - Toán 2, phần mềm quizizz...

4.4.1. Phần mềm: Đâu Lém phiêu lưu ký - Toán lớp 2

Đâu Lém Phiêu lưu ký là chương trình được thiết kế dưới dạng trò chơi. Phần mềm bao gồm tất cả các kiến thức xuyên suốt trong SHS. GV có thể kiểm tra kiến thức đã học, ôn tập củng cố. Bên cạnh đó, các con có thể tự học tại nhà nhằm khắc sâu kiến thức đã học.



4.4.2. Phần mềm: Quizizz

Tại phần mềm này, GV có thể tự thiết kế các bài tập nhằm kiểm tra kiến thức HS. Các bài tập được thể kể dưới nhiều dạng bài tập như: trắc nghiệm, nói, sắp xếp, ghép đôi, điện tử... HS thực hiện và được tính điểm sau mỗi câu trả lời đúng, nhằm kích thích hứng thú của các em.



Hiện nay, tại trường Tiểu học Bát Trang đã triển khai sử dụng phần mềm này tại "Phòng học thông minh". Mỗi học sinh có một máy tính để thực hành. Tôi thấy rằng phần mềm đem lại hiệu quả cao cho các con. GV có thể kiểm soát được HS làm đúng, chưa đúng trên máy tính chủ. Từ đó giúp các con khắc sâu thêm kiến thức đã học.

5. Yêu cầu khi thực hiện biện pháp

Đối với nhà trường: nhà trường trang bị đầy đủ trang thiết bị (máy chiếu hoặc màn hình tivi, máy soi, wifi phủ sóng toàn trường).

Đối với giáo viên: Nghiên cứu kĩ bài; không ngừng học tập để nâng cao trình độ chuyên môn, nghiệp vụ, tin học, ứng dụng CNTT vào giảng dạy và soạn bài.

III. THỰC NGHIỆM BIỆN PHÁP TẠI ĐƠN VỊ

1. Đối tượng, nội dung, phương pháp thực nghiệm

Tôi đã lựa chọn học sinh lớp 2B để tiến hành thực nghiệm biện pháp ngay từ đầu năm học 2023-2024.

Qua việc dự giờ của Ban giám hiệu, Phòng giáo dục, lên chuyên đề các tiết học toán được đánh giá rất cao về chất lượng giờ dạy: học sinh có hứng thú học tập, tích cực chủ động trong hoạt động học, hoạt động dạy và học phối hợp nhịp nhàng, giáo viên ứng dụng CNTT vào giờ dạy hiệu quả.

2. Tiến trình thực nghiệm

Để thực hiện biện pháp “*Tạo hứng thú và phát triển tư duy môn Toán cho học sinh lớp 2 theo chương trình GDPT 2018*”, tôi đã tìm hiểu nghiên cứu từ cơ

sở lý luận và cơ sở thực tiễn, hiện trạng và thực hiện các giải pháp đó trong quá trình giảng dạy. Qua quá trình áp dụng và thực hiện, tôi đã lựa chọn đưa ra các biện pháp tốt nhất, hiệu quả nhất để nâng cao chất lượng môn Toán mà mình phụ trách giảng dạy, Cùng tổ chuyên môn trao đổi, thảo luận, rút kinh nghiệm để nhân rộng phạm vi sử dụng trong các khối lớp khác trong nhà trường.

Trong lớp, từ đầu năm đến giờ tôi đã thực hiện qua các tiết toán hình thành bài mới và rất nhiều tiết luyện tập vận dụng biện pháp tôi đã nêu và đạt kết quả tốt. Học sinh hứng thú học tập, nhớ bài lâu và vận dụng làm tốt các bài tập.

3. Đánh giá kết quả thực nghiệm

Sau khi áp dụng các giải pháp tổ chức các hoạt động học tập nhằm gây hứng thú cho học sinh trong học tập môn Toán hiệu quả, chất lượng tiến bộ rõ rệt của học sinh lớp 2B thể hiện qua bảng kết quả khảo sát như sau:

Bảng kết quả khảo sát cuối HKI

Lớp	Sĩ số	Điểm TB	% Điểm 9, 10	% > TB
2A	32	9,16	82,4%	100%
2B	32	9,19	94,5%	100%
2C	32	9,14	80,9%	100%
2D	32	9,15	81,7%	100%
2E	32	9,13	79,2%	100%

Từ bảng kết quả khảo sát cuối HK I, tôi nhận thấy rằng điểm trung bình và điểm 9, 10 của lớp 2B đạt phần trăm cao nhất khối.

Học sinh hứng thú và yêu thích học các tiết học toán. 100% học sinh hiểu bài và vận dụng vào thực hành luyện tập tốt, vận dụng linh hoạt trong cuộc sống.

Bên cạnh đó, giáo viên có nhận thức sâu sắc toàn diện về tầm quan trọng của việc khơi gợi hứng thú của học sinh qua các trò chơi trong tiết học Toán chính là góp phần nâng cao chất lượng giáo dục toàn diện. Từ đó, giáo viên không ngừng học hỏi, tự bồi dưỡng nâng cao tay nghề, có kỹ năng sử dụng thành thạo các trang thiết bị hiện đại.

Nâng cao hiệu quả các tiết học trong môn Toán lớp 2 bằng cách tạo hứng thú và phát triển tư duy môn Toán cho học sinh lớp 2 theo chương trình GDPT 2018 có thể áp dụng trong việc giảng dạy các tiết Toán ở tất cả các khối lớp tại trường tiểu học Bát Trang và các trường học trên diện rộng.

IV. KẾT LUẬN, ĐỀ XUẤT

1. Kết luận

Nền giáo dục Việt Nam nói chung và giáo dục Tiểu học nói riêng đã có những bước phát triển đáng kể. Tuy nhiên, để đáp ứng nhu cầu ngày càng cao của chương trình GDPT 2018, đòi hỏi GV cần có sự đổi mới toàn diện và sâu sắc. Một trong những giải pháp quan trọng là đổi mới và vận dụng linh hoạt, có hiệu quả các phương pháp, hình thức dạy học.

Trong báo cáo này, tôi đã tiến hành nghiên cứu cơ sở lí luận và cơ sở thực tiễn của đề tài; tìm hiểu về các biện pháp tạo hứng thú và phát triển tư duy cho HS tiểu học qua môn Toán lớp 2; đề ra một số giải pháp trong dạy học Toán lớp 2 theo định hướng đổi mới phương pháp dạy học. Ngoài ra tôi đã tiến hành thực nghiệm sư phạm thực tế với việc sử dụng trò chơi và ứng dụng CNTT vào dạy học (cụ thể ở đây là phần mềm soạn giáo án điện tử Power Point, phần mềm Đâu Lém phiêu lưu kí, phần mềm Quizizz) và bước đầu đã khẳng định tính khả thi của đề tài. Hy vọng đề tài sẽ là tài liệu tham khảo hữu ích cho các bạn sinh viên và giáo viên ngành Tiểu học.

2. Đề xuất

Qua thực tế giảng dạy môn toán ở Trường tiểu học nói chung và lớp 2 nói riêng, tôi thấy người GV phải luôn luôn tìm tòi học hỏi, trau dồi kinh nghiệm để nâng cao trình độ nghiệp vụ.

Về phía các nhà trường trang bị đầy đủ cơ sở vật chất (tivi màn ảnh rộng, máy soi, máy tính, wifi), thường xuyên tổ chức các chuyên đề để tìm ra các biện pháp tối ưu nhằm nâng cao chất lượng dạy và học môn Toán lớp 2 theo chương trình GDPT 2018.

Ban giám hiệu nhà trường, tổ khối trưởng chuyên môn thường xuyên dự giờ các GV của nhà trường để tư vấn, hướng dẫn GV nâng cao tay nghề, tiếp cận, vận dụng linh hoạt, kết hợp nhuần nhuyễn các phương pháp, kĩ thuật dạy học tích cực.

Tôi xin chân thành cảm ơn và tiếp thu ý kiến!

**NHẬN XÉT ĐÁNH GIÁ CỦA
NHÀ TRƯỜNG**

NGƯỜI VIẾT BÁO CÁO

Lê Thị Thùy Trang

DANH MỤC TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Công văn 2345/BGDĐT-GDTH năm 2021 về hướng dẫn xây dựng kế hoạch giáo dục cấp Tiểu học.
2. Tài liệu tập huấn giáo viên chương trình GDPT 2018.
3. Một số điểm mới và các vấn đề cơ bản trong chương trình GDPT 2018.
4. Một số điểm mới và các vấn đề cơ bản trong chương trình GDPT 2018.
5. Tạp chí giáo dục.
6. Thông tư 27/2020/TT-BGDĐT về đánh giá học sinh Tiểu học.
7. Guy Palmade (1998). *Các phương pháp sư phạm*. NXB Đại học Quốc Gia, Hà Nội.
8. I.F Khamlop (1978). *Phát huy tính tích cực học tập của học sinh như thế nào?*. NXB Giáo dục, Hà Nội.
9. Ngô Thị Bích Thảo (2013). *Phương pháp và công nghệ dạy học*. NXB Đại học Sư phạm Hà Nội, Hà Nội.
10. Nguyễn Lăng Bình (chủ biên) – Đỗ Hương Trà (2017). *Dạy và học tích cực – Một số phương pháp và kỹ thuật dạy học*. NXB Đại học sư phạm, Hà Nội.
11. Robert J.Marzano (2013). *Các phương pháp dạy học hiệu quả*. NXB Giáo dục Việt Nam.
12. Trịnh Văn Biều (2005). *Các phương pháp dạy học hiệu quả*. NXB Đại học Sư phạm Thành Phố Hồ Chí Minh.
13. Đỗ Đình Hoan (2002). *Một số vấn đề cơ bản của chương trình Tiểu học mới*. NXB Giáo dục, Hà Nội.