PHÒNG GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO HUYỆN TIÊN LÃNG

**TRƯỜNG TIỂU HỌC ĐOÀN LẬP**

**HỘI THI GIÁO VIÊN DẠY GIỎI CẤP TRƯỜNG**

**NĂM HỌC 2024 – 2025**

**BÁO CÁO**

**BIỆN PHÁP NÂNG CAO CHẤT LƯỢNG GIÁO DỤC**

**TÊN BIỆN PHÁP**

**TÁC GIẢ: NGUYỄN TH**

**Giáo viên trường: ............................... Huyện: ………….**

**Tổ chuyên môn: .............................................**

**Tiên Lãng, tháng 10 năm 2024**

|  |
| --- |
|  |

**Trang bìa 1**

**MỤC LỤC**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **STT** | **Nội dung** | **Trang** |
| 1 |  |  |
| 2 |  |  |
| 3 |  |  |
| 4 |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

 **NỘI DUNG BÁO CÁO**

1. **MỞ ĐẦU**
2. **Lý do lựa chọn biện pháp**

Chương trình GDPT 2018 đã đưa ra yêu cầu đổi mới về phương pháp giáo dục chuyển từ phương pháp giảng dạy truyền thống sang phương pháp dạy học tích cực: tích cực hóa hoạt động học tập; chú trọng tổ chức hoạt động học nhằm hình thành và phát triển năng lực tự học cho học sinh; thực hiện phương châm “Học qua làm”. Theo yêu cầu của bộ giáo dục, bộ sách Kết nối tri thức và cuộc sống đã xây dựng nội dung mới cho sách giáo khoa Toán lớp 2. Chính vì vậy, bản thân là giáo viên dạy Toán, tôi thấy mình cần nghiên cứu các phương pháp mới để phù hợp với nội dung sách mới đồng thời giúp học sinh nâng cao hứng thú học tập và phát triển năng lực cho các em.

Đối với môn Toán ở Tiểu học nói chung và với môn Toán 2 nói riêng, nếu giáo viên chỉ giảng dạy dựa trên tài liệu có sẵn trong sách giáo khoa hoặc các sách hướng dẫn thì sẽ làm cho việc dạy trở nên cứng nhắc, không linh hoạt, điều này dẫn đến tình trạng học sinh tiếp thu một cách thụ động, hạn chế khả năng tư duy dẫn đến các hoạt động bị đơn điệu, nhàm chán và kết quả học tập cũng không được cao. Điều này chính là một trong những nguyên nhân gây trở ngại cho quá trình giáo dục nhất là trong xã hội hiện nay, mục tiêu giáo dục đã và đang hướng đến những con người năng động, tự tin, sáng tạo và linh hoạt, sẵn sàng thích ứng với những thay đổi mới.

 Chơi là một công cụ mạnh mẽ để nâng cao hứng thú học tập của học sinh. Khi được tham gia vào trò chơi, học sinh không chỉ tận hưởng niềm vui và sự thách thức mà còn học hỏi và rèn luyện kỹ năng một cách tự nhiên và hứng thú. Bằng cách kết hợp giữa giải trí và học tập, trò chơi không chỉ giúp học sinh phát triển các kỹ năng như tư duy logic, giải quyết vấn đề, giao tiếp, mà còn tạo điều kiện cho việc tiếp thu kiến thức một cách sâu sắc và lâu dài. Trong nhiều năm công tác và đảm nhận vai trò là giáo viên dạy Toán cho học sinh lớp 2, tôi nhận thấy việc tổ chức các trò chơi học tập rất được các em quan tâm. Chính vì vậy mà tôi quyết định lựa chọn đề tài “Tổ chức các trò chơi giúp nâng cao hứng thú và phát triển năng lực môn Toán cho học sinh lớp 2 (Bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống)” làm nội dung chính cho bài sáng kiến kinh nghiệm của mình.

1. **NỘI DUNG**
2. **Mục tiêu của biện pháp**

Khi thực hiện nghiên cứu đề tài này, tôi đã xác định mục đích nghiên cứu như sau:

- Tìm ra các biện pháp để tổ chức trò chơi học tập hiệu quả, làm cho môn Toán trở nên thú vị và gần gũi hơn đối với học sinh, qua đó kích thích niềm say mê và sự tò mò trong việc khám phá các khía cạnh khác nhau của Toán học.

- Xây dựng không khí học tập tích cực, thoải mái, vui vẻ để học sinh không cảm thấy áp lực, căng thẳng khi thực hiện các phép tính, bài toán.

- Góp phần nâng cao hiệu quả học tập môn Toán, cải thiện chất lượng giáo dục Tiểu học và làm đa dạng thêm nguồn tài liệu tham khảo cho các đề tài nghiên cứu tương tự trong tương lai.

1. **Cơ sở lý luận và cơ sở thực tiễn để xây dựng biện pháp**
	1. **Cơ sở lý luận (bao gồm những lý luận từ những kết quả nghiên cứu theo các tài liệu hoặc các đề tài nghiên cứu có liên quan)**

**2.1.1. Yêu cầu nâng cao hứng thú và phát triển năng lực trong giáo dục**

Việc nâng cao hứng thú và phát triển năng lực trong giáo dục cho học sinh là một yếu tố vô cùng quan trọng và có ý nghĩa lớn đối với sự phát triển toàn diện của học sinh. Đây không chỉ là việc truyền đạt kiến thức và kỹ năng mà còn là việc khuyến khích sự sáng tạo, tư duy logic, khả năng tự học, và khám phá bản thân. Khi học sinh thấy mình hứng thú với một môn học cụ thể, các em có động lực tự thân để tìm hiểu sâu hơn, đặt ra các câu hỏi tinh tế và phát triển khả năng nghiên cứu. Điều này không chỉ giúp học sinh tiếp thu kiến thức một cách tốt hơn mà còn thúc đẩy sự phát triển năng lực cá nhân và sự tự tin trong việc vượt qua thách thức.

**2.1.2. Vai trò và nội dung của trò chơi học tập trong chương trình Toán 2**

Vai trò của trò chơi học tập trong chương trình Toán 2 là tạo ra một môi trường học tập không áp lực, tạo niềm vui và hứng thú cho học sinh trong quá trình tiếp thu kiến thức toán học. Trò chơi giúp kích thích trí tưởng tượng, tăng cường sự tò mò và khám phá của học sinh, giúp các em tự tin hơn trong việc giải quyết các bài toán và thách thức toán học. Nội dung của trò chơi học tập trong chương trình Toán 2 được xây dựng dựa trên các khái niệm toán học cơ bản như cộng, trừ, nhân, chia, số học và hình học.

**2.1.3. Định hướng tổ chức trò chơi để nâng cao hứng thú và phát triển năng lực trong môn Toán cho học sinh lớp 2**

Học sinh lớp 2 đang ở một giai đoạn phát triển tâm lý quan trọng trong cuộc sống của chúng. Đây là thời kỳ mà trẻ bắt đầu tiếp cận với những khía cạnh mới của thế giới xung quanh và bắt đầu hình thành cá nhân của mình. Các em mong muốn tìm hiểu về mọi thứ, từ các vấn đề học tập đến những điều bí ẩn và lạ thường. Sự tò mò này chính là cơ sở để học sinh mở rộng kiến thức và hiểu biết của mình thông qua việc khám phá và tham gia vào các hoạt động học tập, nhất là các hoạt động có sự kết hợp giữa hai yếu tố học và chơi. Để nâng cao hứng thú và phát triển năng lực trong môn Toán cho học sinh lớp 2, việc định hướng tổ chức trò chơi là một phương pháp hiệu quả. Trò chơi không chỉ giúp các em vui chơi, thư giãn mà còn tạo cơ hội để áp dụng kiến thức toán học vào thực tế và rèn luyện các kỹ năng tư duy logic.

Một số loại trò chơi phù hợp để tổ chức cho học sinh trong môn Toán lớp 2 phải kể đến như:

- Trò chơi đếm và so sánh: Đây là những trò chơi giúp học sinh rèn kỹ năng đếm và so sánh số lượng. Ví dụ, học sinh có thể được yêu cầu đếm số hạt trong các hình ảnh và so sánh số lượng hạt trong các hình để tìm ra hình có nhiều hơn hoặc ít hơn.

- Trò chơi cộng và trừ: Trò chơi này giúp học sinh làm quen với phép cộng và phép trừ. Các em có thể được yêu cầu tìm kết quả của các phép tính đơn giản hoặc giải quyết các bài toán cộng và trừ thông qua các trò chơi tương tác.

- Trò chơi về hình học: Trò chơi này giúp học sinh nhận biết và tìm hiểu các hình học cơ bản như hình vuông, hình tròn, hình tam giác. Học sinh có thể được yêu cầu tìm hình với số cạnh nhất định hoặc phân loại các hình theo loại,...

* 1. **Cơ sở thực tiễn (bao gồm các văn bản pháp lý và thực trạng triển khai tại đơn vị, phân tích số liệu thống kê về thực trạng)**

Hiện nay công tác giảng dạy bộ môn toán học tại trường chủ yếu vẫn được các thầy cô áp dụng theo hình thức truyền thống, tức là bám sát vào kiến thức trong sách giáo khoa và hướng dẫn học sinh bằng cách giáo viên giảng bài, đưa ra ví dụ, học sinh ghi chép và ghi nhớ nội dung bài học. Điều này vô tình khiến cho các tiết học toán trở nên nặng nề, nhàm chán, thậm chí nhiều em học sinh còn cảm thấy áp lực, căng thẳng khi không thể giải được bài tập toán hoặc khối lượng kiến thức cần học thuộc, ghi nhớ quá nhiều. Chính thực trạng trên đã khiến cho chất lượng giáo dục môn toán tại trường chưa đạt được kết quả cao, không có nhiều học sinh hứng thú, đam mê với toán học.

Trong quá trình đảm nhận vai trò là giáo viên dạy toán cho các em học sinh lớp 2 tại trường, cá nhân tôi đã nhìn nhận được những thuận lợi và khó khăn sau:

Thuận lợi:

- Trường học cung cấp một môi trường lý tưởng để dạy toán, với phòng học và trang thiết bị đáp ứng đầy đủ các yêu cầu của môn học. Có sự hỗ trợ từ bảng đen, máy chiếu, máy tính và các phần mềm học tập phù hợp, giúp giáo viên trình bày và truyền đạt kiến thức một cách dễ dàng và hiệu quả.

- Đội ngũ giáo viên chất lượng, được đào tạo và có kinh nghiệm trong việc dạy toán. Những giáo viên có kiến thức sâu về toán học và phương pháp dạy học phù hợp sẽ giúp học sinh hiểu và áp dụng toán học một cách tốt hơn.

- Thư viện trường cung cấp đủ tài liệu và tài nguyên học tập cho môn toán, bao gồm sách giáo trình, sách bài tập, đề thi mẫu và các tài liệu tham khảo. Ngoài ra, trường có thể cung cấp phòng truy cập internet để học sinh và giáo viên có thể tìm hiểu và nghiên cứu sâu hơn về toán học.

- Các em học sinh hầu hết đều rất ngoan ngoãn, chịu lắng nghe, có thái độ tích cực trong học tập, tham gia các hoạt động do giáo viên và nhà trường tổ chức.

- Các bậc phụ huynh cũng rất quan tâm đến việc học tập của con em mình, tạo điều kiện và luôn sẵn sàng phối hợp với giáo viên trong việc hướng dẫn các con học tập.

Khó khăn:

- Phương pháp dạy toán theo cách truyền thống không còn phù hợp, khiến cho tiết học trở nên nhàm chán, không hiệu quả.

- Học sinh trong cùng một lớp có sự chênh lệch về trình độ học tập. Điều này tạo ra một thách thức cho giáo viên khi phải đảm bảo rằng mọi học sinh đều hiểu và tiếp thu được kiến thức.

- Các trò chơi học tập trong môn toán cũng như các môn học khác không được áp dụng thường xuyên nên thời gian đầu thực hiện sáng kiến học sinh còn bỡ ngỡ, ngại ngùng khi tham gia.

- Toán học là một môn học khó, mang tính chất khoa học và logic nên một số học sinh cảm thấy áp lực và lo lắng khi tham gia tiết học, nhất là với những em có thành tích toán học chưa cao.

Để làm rõ hơn thực trạng trên, đầu năm học tôi đã tiến hành một cuộc khảo sát nhỏ về cảm nhận của học sinh với môn toán và thu được kết quả sau:

Bảng khảo sát hứng thú và năng lực học môn toán của học sinh lớp 2E trước khi thực nghiệm biện pháp:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tiêu chí** | **Số lượng** | **Tỉ lệ** |
| Học sinh tích cực, xây dựng bài sôi nổi | 10/31 | 25% |
| Học sinh tích cực trong các hoạt động nhóm | 7/31 | 17,5% |
| Học sinh tích cực sáng tạo trong học toán | 8/31 | 20% |
| Học sinh có khả năng vận dụng kiến thức vào thực tiễn tốt | 5/31 | 12,5% |
| Học sinh giải quyết được các tình huống trong trò chơi học tập | 6/40 | 15% |

 Với kết quả từ bảng khảo sát trên có thể thấy được rằng công tác giảng dạy toán học cho các em học sinh tại lớp 2… chưa thực sự hiệu quả bởi chỉ có 25% số học sinh tích cực, xây dựng bài sôi nổi và chỉ có 17.5% học sinh tích cực trong các hoạt động nhóm. Bên cạnh đó, 20% học sinh tích cực sáng tạo trong học toán, 12,5% học sinh có khả năng vận dụng kiến thức vào thực tiễn tốt và 15% học sinh giải quyết được các tình huống trong trò chơi học tập. Đây chính là vấn đề khó khăn và cũng là động lực thôi thúc tôi thực hiện sáng kiến này.

Bảng khảo sát kết quả học tập của học sinh trước SKKN:

|  |  |
| --- | --- |
| **Tiêu chí** | **Trước BP** |
| **Số lượng** | **Tỉ lệ** |
| Hoàn thành tốt | 5/31 | 12,5% |
| Hoàn thành | 10/31 | 25% |
| Chưa hoàn thành | 25/31 | 62,5% |

 Nhìn vào bảng khảo sát kết quả học tập trước khi áp dụng sáng kiến, có thể thấy chất lượng học tập của học sinh lớp 2… còn rất yếu. Cụ thể, chỉ có 5 trong số 31 học sinh hoàn thành tốt môn học chiếm 12,5%; có 10 học sinh hoàn thành chiếm 25% và có đến 25 học sinh chưa hoàn thành môn chiếm 62,5%. Từ kết quả trên có thể thấy, phương pháp truyền thống mà trước nay tôi áp dụng chưa phù hợp giúp học sinh tiếp thu tối đa kiến thức.

1. **Nội dung biện pháp**

 Biện pháp 1: Áp dụng hiệu quả các trò chơi vận động để giúp học sinh rèn luyện sức khỏe và tiếp thu nội dung bài học

 Biện pháp 2: Vận dụng hiệu quả các trò chơi tập thể để củng cố tinh thần đoàn kết, phát triển khả năng tương tác và giúp học sinh ghi nhớ kiến thức

Biện pháp 3: Sử dụng phần mềm trực tuyến giúp sáng tạo đa dạng trò chơi và cách chơi mới mẻ

 Biện pháp 4: Tổ chức trò chơi trải nghiệm giúp học sinh sáng tạo với thực tiễn

 Biện pháp 5: Tổ chức trò chơi ngoài trời kết hợp tranh vẽ hình học giúp học sinh năng động, sáng tạo, sôi nổi trong học tập

1. **Các thức/quy trình thực hiện biện pháp**

**Biện pháp 1: Áp dụng hiệu quả các trò chơi vận động để giúp học sinh rèn luyện sức khỏe và tiếp thu nội dung bài học**

Trong quá trình giảng dạy môn toán cho học sinh, tôi đã sưu tầm và tổ chức rất nhiều trò chơi vận động để củng cố nội dung bài học và giúp các em thuần thục hơn khi thực hiện các phép tính, dạng toán. Một số trò chơi vận động mà tôi đã tổ chức như: Vượt chướng ngại vật, hàng rào toán học, siêu toán học, nhanh như chớp,...

Ví dụ 1: Khi dạy học sinh đến Bài 6: Luyện tập chung, Toán 2 - Bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống, tôi đã tổ chức cho học sinh chơi trò chơi “Nhanh chân tìm bạn” để giúp các em nâng cao khả năng tính toán và lập phép tính cộng, trừ cho học sinh.

- Cách chơi: Ở trò chơi này, tôi sẽ chuẩn bị cắt thẻ giấy có ghi các số và các dấu cộng, trừ trong toán học. Sau đó, tôi sẽ phát cho mỗi học sinh một thẻ giấy khác nhau. Nhiệm vụ của học sinh là trong vòng 2 phút phải chạy đi tìm kiếm những bạn có thẻ giấy phù hợp để thiết lập được một phép tính chính xác. Chẳng hạn một nhóm hợp lệ sẽ gồm: Học sinh học thẻ giấy số 30, học sinh giữ thẻ giấy dấu +, học sinh giữ thẻ giấy số 6 và học sinh giữ thẻ giấy số 36. Kết thúc thời gian 2 phút, học sinh nào không nhanh chóng tìm kiếm được nhóm phù hợp sẽ chịu một hình phạt nhỏ trước lớp.

Ví dụ 2: Khi dạy học sinh đến Bài 11: Phép trừ (qua 10) trong phạm vi 20, Toán 2 - Bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống, tôi đã tổ chức cho học sinh chơi trò chơi “Làm toán cướp cờ”.

- Cách chơi: Với trò chơi này, tôi sẽ chia lớp thành 4 đội, các đội sẽ xếp thành hàng dọc đứng cạnh nhau. Cùng với đó, tôi chuẩn bị thêm rất nhiều câu hỏi liên quan đến phép trừ trong phạm vi 20, sau mỗi câu hỏi đọc lên, lần lượt từng thành viên ở mỗi đội sẽ giơ tay dành quyền trả lời. Nếu trả lời đúng, thành viên đó sẽ chạy lên lấy 1 lá cờ và mang về đội của mình. Nếu trả lời sai, thành viên của 3 đội còn lại sẽ giành quyền trả lời. Cứ như vậy cho đến khi kết thúc bộ câu hỏi, nhóm nào có nhiều lá cờ hơn thì sẽ chiến thắng.

 \* Kết quả:

Sau khi tổ chức các trò chơi mang tính chất vận động trong giờ học toán cho học sinh lớp 2, tôi đã nhận thấy một sự tiến bộ đáng kể trong tinh thần và thái độ học tập của các em. Hầu hết các em không còn cảm thấy áp lực và căng thẳng nữa, mà ngược lại rất phấn khởi và mong chờ được tham gia các trò chơi toán học trên lớp. Nhờ điều này, không chỉ thành tích học tập môn toán của các em được nâng cao mà khả năng ứng dụng toán học của các em cũng đã được cải thiện.

**Biện pháp 2: Vận dụng hiệu quả các trò chơi tập thể để củng cố tinh thần đoàn kết, phát triển khả năng tương tác và giúp học sinh ghi nhớ kiến thức**

Trong quá trình giảng dạy môn toán cho học sinh lớp 2, tôi đã tổ chức một số trò chơi mang tính chất tập thể cao như: Đoàn kết, làm toán cướp cờ, nhóm ai nhanh hơn, ong xây tổ,... để giúp học sinh ghi nhớ kiến thức và củng cố tinh thần đoàn kết cho các em.

Ví dụ 1: Khi dạy học sinh đến Bài 7: Phép cộng (qua 10) trong phạm vi 20, Toán 2 - Bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống, tôi đã tổ chức cho học sinh chơi trò chơi “Đoàn kết”.

- Cách chơi: Với trò chơi này, tôi sẽ đóng vai trò là người quản trò, sau khi tôi hô “Đoàn kết, đoàn kết”, học sinh sẽ cùng đồng thanh “Kết mấy, kết mấy”, tiếp đó tôi sẽ lồng ghép các phép tính có liên quan đến kiến thức của bài học vào bằng cách hô tiếp “ Kết (phép tính) lại với nhau” (Chẳng hạn: Kết 4+5 bạn lại với nhau). Lúc này, học sinh sẽ vừa phải nhẩm nhanh phép tính vừa phải tìm kiếm nhóm bạn sao cho số lượng thành viên bằng với kết quả của phép tính. Học sinh nào không có nhóm sẽ bị loại khỏi trò chơi và chịu hình phạt vui trước lớp.

 Ví dụ 2: Khi dạy học sinh đến Bài 25: Đường gấp khúc. Hình tứ giác - Bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống, tôi đã tổ chức cho học sinh chơi trò chơi “Hợp sức tìm hình” nhằm giúp học sinh biết cách nhận diện và phân biệt hình tứ giác.

- Cách chơi: Đối với trò chơi này, tôi sẽ chuẩn bị các khổ giấy và những thẻ giấy chứa hình ảnh của những đồ vật với nhiều hình dáng khác nhau (Hình tròn, hình vuông, hình tam giác, hình thoi, hình ô van, hình chữ nhật, hình đa giác, hình ngôi nhà, chiếc xe, hộp quà,...). Nhiệm vụ của các nhóm học sinh là cần phải nhanh chóng tìm ra những thẻ hình nào có chửa hình tứ giác. Số lượng các thẻ giấy trong hộp là như nhau, trong vòng 5 phút, nhóm nào tìm được nhiều thẻ giấy có hình tứ giác hơn thì sẽ chiến thắng.

\* Kết quả:

Sau thời gian áp dụng các trò chơi tập thể vào trong tiết dạy toán, tôi quan sát thấy các em học sinh đã không còn lo lắng hay áp lực khi học toán mà ngược lại rất vui vẻ, thoải mái. Đặc biệt, nhờ vào các trò chơi tập thể, học sinh có cơ hội hợp tác, trao đổi và đoàn kết, giúp đỡ lẫn nhau. Đây là một điều vô cùng đáng mừng và cũng nhờ đó mà các kỹ năng sống của học sinh cũng hoàn thiện hơn.

**Biện pháp 3: Sử dụng phần mềm trực tuyến giúp sáng tạo đa dạng trò chơi và cách chơi mới mẻ**

Ví dụ 1: Sử dụng phối hợp phần mềm “Vòng quay may mắn" và phần mềm Bamboozle

Với trò chơi này, giáo viên có thể sử dụng làm khuấy động lớp học bằng “Vòng quay may mắn" để tìm ra học sinh trả lời câu hỏi trong trò chơi của Bamboozle và có cơ hội nhận thưởng từ giáo viên

Áp dụng: Bài “Phép cộng (có nhớ) số có hai chữ số với số có một chữ số” - trang 72 SGK Toán 2 - bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống

Mục đích:

Giúp học sinh rèn luyện khả năng tính toán phép cộng (có nhớ) số có hai chữ số với số có một chữ số từ đó các em thực hiện phép tính nhanh và chính xác hơn.

Cách chơi:

Đầu tiên tôi tạo câu hỏi trên phần mềm baamboozle. Đến buổi học, tôi sẽ trình chiếu trên màn hình cho học sinh. Tôi tiến hành chia lớp thành 4 nhóm, mỗi nhóm có 10 học sinh. Các nhóm sẽ lần lượt chọn câu hỏi theo số bất kì. Sau khi câu hỏi được mở ra, các nhóm có 2 phút để cùng thảo luận. Sau đó, tôi dùng vòng quay may mắn để lựa chọn học sinh trong nhóm đó trả lời câu hỏi. Các nhóm thực hiện liên tục cho đến khi hoàn thành tất cả các câu hỏi. Nhóm nào trả lời đúng nhiều câu nhất sẽ giành chiến thắng.

 Với việc sử dụng phần mềm baamboozle kết hợp vòng quay may mắn, tôi đã tổ chức trò chơi giúp không khí lớp học trở nên vui vẻ sôi động hơn. Học sinh vừa được rèn luyện khả năng tính toán, vừa được giải tỏa căng thẳng. Học sinh trong lớp rất tích cực tham gia trò chơi đồng thời khả năng tính toán của các em được nâng cao hơn rất nhiều

Ví dụ 2: Tổ chức dạng trò chơi trên phần mềm Wordwall

Phần mềm Wordwall là một trong những ứng dụng trực tuyến giúp tạo ra trò chơi học tập một cách dễ dàng. Phần mềm này cung cấp nhiều loại trò chơi đa dạng như từ điển từ, câu đố, trò chơi ghép hình, trò chơi kéo và thả,... giúp giáo viên có nhiều sự lựa chọn, đồng thời giúp học sinh luôn cảm thấy hứng thú và tích cực khi tham gia mà không bị nhàm chán.

Ví dụ: Bài “Điểm, đoạn thẳng, đường thẳng, đường cong, ba điểm thẳng hàng” - trang 98 SGK Toán 2 - bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống

Mục đích:

Giúp các em học sinh nhận biết và ghi nhớ: Điểm, đoạn thẳng, đường thẳng, đường cong, ba điểm thẳng hàng.

Cách chơi:

Tôi tạo bộ câu hỏi trên phần mềm wordwall trước buổi học. Đến buổi học, tôi chiếu lên máy chiếu để học sinh dễ theo dõi. Tôi chọn 4 nhóm lên bản, mỗi nhóm gồm 4 thành viên lên bảng tham gia trò chơi. Các nhóm sẽ đứng thành hàng dọc. Tôi phát cho mỗi nhóm một cái chuông. Mỗi câu hỏi được chiếu lên, học sinh sẽ rung chuông để trả lời. Các thành viên trong nhóm sẽ thay phiên nhau trả lời từng câu hỏi. Đến khi trả lời hết các câu hỏi, nhóm nào có số câu trả lời đúng nhiều nhất sẽ giành chiến thắng.

 Học sinh trong lớp rất tích cực xung phong tham gia trò chơi giúp cho không khí lớp học trở nên vui vẻ. Sau trò chơi, học sinh nhận biết rất tốt: Điểm, đoạn thẳng, đường thẳng, đường cong, ba điểm thẳng hàng, từ đó các em học những bài hình học một cách dễ dàng hơn.

\* Kết quả:

Việc sử dụng phần mềm trực tuyến đã giúp giáo viên sáng tạo đa dạng trò chơi và cách chơi mới mẻ cho học sinh. Nhờ đó, các em không bị nhàm chán mà luôn hào hứng và tích cực mỗi khi tham gia trò chơi. Việc tiếp thu kiến thức của học sinh trở nên dễ dàng hơn đồng thời giúp học sinh thêm yêu thích môn Toán và học tập tích cực hơn.

**Biện pháp 4: Tổ chức trò chơi trải nghiệm giúp học sinh sáng tạo với thực tiễn**

Trò chơi trải nghiệm trong môn toán giúp học sinh thấy toán học thú vị hơn và phát triển kỹ năng toán học một cách tự nhiên. Các em học cách giải quyết vấn đề, cải thiện kỹ năng số học và logic, và phát triển khả năng tư duy sáng tạo thông qua việc tham gia vào các hoạt động trò chơi. Ngoài ra, trò chơi trải nghiệm cũng khuyến khích sự hợp tác và giao tiếp trong nhóm, giúp học sinh phát triển kỹ năng xã hội quan trọng.

Áp dụng: Đo dung tích kết hợp với thiết lập phép tính cộng trừ trong phạm vi 100

Mục đích:

Tổ chức trò chơi kết hợp nội dung thực hành đo dung tích với cộng trừ trong phạm vi 100 nhằm mục đích giúp học sinh đồng thời rèn luyện khả năng tính toán và cách đo dung tích.

Cách chơi:

Trước buổi trải nghiệm, tôi giao nhiệm vụ chuẩn bị cho 5 nhóm: 5 cốc nước nhỏ, bình nước lớn và 1 bình rỗng lớn.

Đến buổi trải nghiệm, tôi giao cho mỗi nhóm một cốc đong có phân lượng. Học sinh sẽ sử dụng các dụng cụ đã chuẩn bị để đo nước trong các cốc nhỏ.

Ví dụ: 5 học sinh mang 5 chiếc cốc và đánh dấu theo tên. Các em sẽ rút ra được các phép tính liên quan đến lượng nước trong các cốc như sau:

- Lượng nước ở mỗi cốc bất kỳ

- Tổng lượng nước ở hai cốc bất kỳ

- Tổng lượng nước ở 3 cốc bất kỳ

- Tổng lượng nước ở 4 cốc bất kỳ

- Tổng lượng nước ở 5 cốc

Nếu như cốc đong không đủ để đo hết nước trong 1 cốc, các em sẽ linh hoạt chia ra đong nhiều lần, sau đó đổ nước trong cốc đong vào bình lớn rồi đo tiếp số nước còn lại trong cốc.

Nhóm nào hoàn thành nhanh nhất sẽ giơ tay lên báo hiệu đã xong. Khi toàn bộ các nhóm hoàn thành, giáo viên sẽ kiểm tra từ nhóm làm xong chậm nhất đến nhanh nhất. Nhóm nào đo chính xác trong thời gian nhanh nhất sẽ giành chiến thắng.

\* Kết quả:

Trò chơi giúp các em học sinh được thực hành việc đo dung tích trong thực tế đồng thời rèn luyện năng lực tính toán. Trong quá trình tổ chức, tôi nhận thấy học sinh rất tích cực tham gia trò chơi đồng thời các em làm việc nhóm rất hiệu quả. Thông qua trò chơi học sinh tính toán nhanh và chính xác hơn.

**Biện pháp 5: Tổ chức trò chơi ngoài trời kết hợp tranh vẽ hình học giúp học sinh năng động, sáng tạo, sôi nổi trong học tập**

Tổ chức trò chơi ngoài trời kết hợp tranh vẽ hình học không chỉ giúp học sinh năng động và sáng tạo trong học tập mà còn phát triển nhiều kỹ năng tương tác và tư duy logic. Bên cạnh đó, tổ chức trò chơi ngoài trời kết hợp với vẽ tranh hình học sẽ giúp các em củng cố kiến thức một cách tự nhiên nhất.

Áp dụng: Bài 25 “Điểm, đoạn thẳng, đường thẳng, đường cong, ba điểm thẳng hàng” - trang 98 SGK Toán 2 - bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống

Hoạt động 1: Trò chơi ngoài trời

Đầu tiên, tôi tiến hành chia lớp thành 6 nhóm, mỗi nhóm 5 thành viên.

Sau đó mỗi nhóm xếp thành hàng theo yêu cầu của 1 học sinh bất kỳ từ nhóm khác để tạo thành:

- Đoạn thẳng và nêu ra các điểm của đoạn thẳng

- Đường thẳng, đường cong

- Ba điểm thẳng hàng -> 4,5 điểm thẳng hàng

Để cho nhiệm vụ của các nhóm khác nhau, học sinh sẽ hô tên bất kỳ để thử thách phản xạ của các nhóm. Ví dụ: A và C xếp thành 1 đoạn thẳng, D và B xếp thành 1 đoạn thẳng, cả nhóm xếp thành một đường cong, A E D xếp 3 điểm thẳng hàng,.... Các nhóm thực hiện lần lượt như vậy. Tổng kết lại nhóm nào thực hiện chính xác và nhanh nhất sẽ giành chiến thắng.

Hoạt động 2: Vẽ tranh

Sau khi các nhóm thực hiện hoạt động 1, tôi giao cho các em hoạt động 2 để các nhóm thực hiện tại nhà. Các em có thời gian 2 ngày để cùng nhau vẽ 1 bức tranh về khung cảnh trường học có các điểm thẳng hàng. Tôi gợi ý các em có thể vẽ 3 cây thẳng nhau, hoặc 3 ghế đá hoặc 3 bạn học sinh thẳng hàng. Đến buổi sau các nhóm sẽ treo tranh xung quanh lớp học. Các nhóm xem tranh của nhóm bạn và tìm kiếm các chi tiết thẳng hàng trong bức tranh rồi viết kết quả vào giấy và nộp lại cho giáo viên.

Nhóm nào có bức tranh đẹp nhất, đúng yêu cầu giáo viên đưa ra, trả lời kết quả tìm kiếm chi tiết thẳng hàng trong tranh của bạn đầy đủ nhất sẽ giành chiến thắng.

\* Kết quả:

Thông qua trò chơi tôi nhận thấy học sinh trong lớp tham gia rất vui vẻ và đoàn kết. Các em có thời gian được cười nói, giải tỏa căng thẳng áp lực học tập. Đồng thời, học sinh dễ dàng ghi nhớ kiến thức bài học cũng như rèn luyện phản xạ nhanh, tư duy logic và nâng cao năng lực làm việc nhóm.

1. **THỰC NGHIỆM BIỆN PHÁP TẠI ĐƠN VỊ**
2. **Đối tượng, nội dung, phương pháp thực nghiệm**

 - Đối tượng: 31 em học sinh lớp 2E Trường tiểu học Đoàn Lập trong năm học 2023 – 2024

## - Đối tượng nghiên cứu: Các biện pháp nhằm tổ chức các trò chơi giúp nâng cao hứng thú và phát triển năng lực môn Toán cho học sinh lớp 2 (Bộ sách Kết nối tri thức)

## - Phương pháp nghiên cứu

Để đề tài sáng kiến được hoàn thiện và đạt hiệu quả, tôi đã sử dụng các phương pháp nghiên cứu sau:

- Phương pháp nghiên cứu lý thuyết

- Phương pháp quan sát

- Phương pháp thống kế

- Phương pháp toán học

- Phương pháp phân tích tổng hợp

- Phương pháp thực nghiệm

- Phương pháp so sánh với cuộc sống).

1. **Đánh giá kết quả thực nghiệm**

Qua thời gian áp dụng biện pháp mới vào chương trình giảng dạy của mình, tôi nhận thấy rằng biện pháp này đã mang lại hiệu quả đáng kể. Cụ thể:

Các em học sinh đã chủ động tham gia vào các buổi học, tích cực xây dựng bài học. Điều này cho thấy sự quan tâm và hứng thú của các em với toán học đã được nâng cao. Không chỉ thế, hầu hết các em đều giữ được tinh thần, thái độ và tác phong tốt trong suốt buổi học, tạo điều kiện thuận lợi cho việc truyền đạt kiến thức.

Các biện pháp mới đã giúp học sinh tiếp thu kiến thức một cách tốt hơn, tự nhiên hơn và trở nên thành thạo trong việc thực hiện các phép tính. Phương pháp giảng dạy này phù hợp với khả năng học tập của từng học sinh, giúp tạo ra môi trường học tập thân thiện, tích cực và khuyến khích sự tương tác giữa học sinh với nhau.

Một trong những kết quả đáng mừng nhất của việc áp dụng biện pháp mới là sự cải thiện đáng kể trong kết quả học tập môn Toán của các em. Các em đã có khả năng tiếp thu và áp dụng kiến thức Toán một cách hiệu quả hơn trong các bài tập và bài kiểm tra. Chính và điều này đã hình thành niềm yêu thích, say mê với môn học của các em. Minh chứng cụ thể nhất đã được tôi thể hiện trong hai bảng khảo sát dưới đây:

Bảng so sánh hứng thú và năng lực học môn toán của học sinh lớp 2… trước và sau SKKN:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tiêu chí** | **Trước khi áp dụng sáng kiến** | **Sau khi áp dụng sáng kiến** |
| **Số lượng** | **Tỉ lệ** | **Số lượng** | **Tỉ lệ** |
| Học sinh tích cực, xây dựng bài sôi nổi | 10/31 | 25% | 35/40 | 87.5% |
| Học sinh tích cực trong các hoạt động nhóm | 7/31 | 17,5% | 30/40 | 75% |
| Học sinh tích cực sáng tạo trong học toán | 8/31 | 20% | 28/40 | 70% |
| Học sinh có khả năng vận dụng kiến thức vào thực tiễn tốt | 5/31 | 12,5% | 36/40 | 90% |
| Học sinh giải quyết được các tình huống trong trò chơi học tập | 6/31 | 15% | 32/40 | 80% |

Từ bảng khảo sát trên có thể thấy được rằng các trò chơi trong sáng kiến đã giúp học sinh có thêm niềm say mê, hứng thú cũng như nâng cao năng lực toán học. Cụ thể số học sinh tích cực, xây dựng bài sôi nổi đã tăng lên và đạt 87.5%, số học sinh tích cực trong các hoạt động nhóm cũng tăng lên và đạt 75%, có đến 28 học sinh tích cực sáng tạo trong học toán chiếm 70%, học sinh có khả năng vận dụng kiến thức vào thực tiễn tốt đã tăng từ 12,5% lên 90% và 80% học sinh giải quyết được các tình huống trong trò chơi học tập.

*Bảng khảo sát kết quả học tập của học sinh trước và sau SKKN:*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tiêu chí** | **Trước SKKN** | **Sau SKKN** |
| **Số lượng** | **Tỉ lệ** | **Số lượng** | **Tỉ lệ** |
| Hoàn thành tốt | 5/40 | 12,5% | 15/40 | 37,5% |
| Hoàn thành | 10/40 | 25% | 25/40 | 62,5% |
| Chưa hoàn thành | 25/40 | 62,5% | 0/40 | 0% |

Thông qua số liệu trong bảng khảo sát này có thể thấy rằng nhờ vào việc áp dụng SKKN mà kết quả học tập môn toán của các em học sinh cũng có sự thay đổi to lớn. Nếu như trước kia số học sinh hoàn thành tốt môn Toán chỉ đạt 12.5% thì sau SKKN đã tăng lên được 37,5%, tiếp đến, nếu như trước đây số học sinh hoàn thành môn chỉ đạt 25% thì sau khi tổ chức trò chơi học tập đã tăng lên 62,5%. Cùng với đó, số học sinh chưa hoàn thành đã giảm từ 62,5% xuống còn 0%. Kết quả đạt được chính là động lực để tôi tiếp tục phát triển sáng kiến trong tương lai.

1. **KẾT LUẬN, ĐỀ XUẤT**

Sau thời gian thực hiện biện pháp, cá nhân tôi cũng rút ra được rất nhiều bài học kinh nghiệm quý báu để nâng cao chất lượng học tập môn Toán cho các em học sinh. Cụ thể:

- Giáo viên cần có đam mê và tình yêu đối với nghề, đặc biệt yêu thương học sinh và tự nâng cao kiến thức cho chính mình.

- Ngay khi đảm nhận được công việc, giáo viên cần đánh giá năng lực của học sinh và phân loại theo khả năng để có thể sử dụng các phương pháp giảng dạy phù hợp.

- Giáo viên cần lồng ghép linh hoạt các trò chơi toán học để học sinh có những kỹ năng tính toán nhanh, chính xác và củng cố chắc chắn các dạng toán ở các lớp thấp hơn.

- Sắp xếp bài tập vào các trò chơi theo từng dạng, từ dễ đến khó, phù hợp với mức độ nhận thức của học sinh, giúp họ tiến bộ từng bước.- Kiến nghị đề xuất để triển khai, ứng dụng biện pháp vào thực tiễn của nhà trường

Để nghiên cứu này được hoàn thiện và phát triển tốt hơn trong tương lai, tôi xin đưa ra những kiến nghị cụ thể sau đây:

- Đối với nhà trường: Ban lãnh đạo nhà trường nên tập trung vào việc tạo điều kiện để giáo viên có thể nâng cao trình độ chuyên môn và cung cấp đầy đủ cơ sở vật chất giúp giáo viên tổ chức được đa dạng các trò chơi trong quá trình giảng dạy môn Toán lớp 2.

- Đối với giáo viên: Giáo viên cần cố gắng đổi mới phương pháp giảng dạy, tổ chức đa dạng các trò chơi khác nhau trong quá trình giảng dạy môn Toán 2 và luôn đồng hành, quan tâm cũng như động viên, khuyến học sinh của mình.

- Đối với phụ huynh: Các bậc cha mẹ nên dành thời gian và quan tâm đến công việc học tập của con mình, tạo môi trường thuận lợi nhất để con có thể tiếp thu kiến ​​thức và phát triển kỹ năng, tư duy.

 *……………, ngày… tháng … năm 2024*

|  |  |
| --- | --- |
|  **XÁC NHẬN CỦA HIỆU TRƯỞNG** *(Ký tên, đóng dấu)* | **TÁC GIẢ** *(Ký, ghi rõ họ tên)* |

**V. DANH MỤC TÀI LIỆU THAM KHẢO**

1. Sách Toán lớp 2, Bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống, NXB Giáo dục Việt Nam.

2. Võ Mộng Trình, Nguyễn Đức Tấn (2021), Định hướng phát triển năng lực toán học, NXB Đại học Quốc Gia Hà Nội

3. Sách Toán bồi dưỡng học sinh lớp 2, NXB Giáo dục Việt Nam.

4. Bài tập phát triển năng lực học toán cho học sinh lớp 2, NXB Giáo dục Việt Nam.

5. Sách phát triển tư duy môn toán cho học sinh lớp 2, NXB Dân trí.

**Chú ý:**

- Font chữ của Báo cáo: Times New Roman, cỡ chữ 14pt; paragraph 1,3 - 1,5 line, lề trái 3 cm; lề trên, lề dưới, lề phải 2 cm (có thể sử dụng hình thức trình bày văn bản Latex).

**- Báo cáo theo đúng mẫu trên và in thành 04 cuốn:**

 + 01 cuốn nộp trong hồ sơ dự thi.

 + 03 cuốn nộp cho Ban giám khảo ngay trước khi báo cáo.

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

BẢN TÓM TẮT THÀNH TÍCH

1. THÔNG TIN CÁ NHÂN
* Họ và tên: Giới tính:
* Ngày tháng năm sinh: sinh:
* Năm vào ngành: ; Trình độ đào tạo:
* Trường tiểu học nơi công tác:
* Xếp loại Chuẩn nghề nghiệp GVTH năm 2023-2024:
1. TÓM TẮT THÀNH TÍCH CÁ NHÂN
2. Kết quả giảng dạy
3. Danh hiệu giáo viên giỏi các cấp theo năm học
4. Các thành tích đạt được khác (nếu có)

 *Đoàn Lập, ngày.... tháng.... năm 2024*

**XÁC NHẬN CỦA HIỆU TRƯỞNG NGƯỜI VIẾT**