**THÔNG TIN CHUNG VỀ SÁNG KIẾN**

**1.Tên sáng kiến*:*** *“Một số giải pháp úng dụng phương pháp Steam cho trẻ 4-5 tuổi làm quen với các biểu tượng toán sơ đẳng’’*

**2.Lĩnh vực áp dụng sáng kiến:** Phát triển nhận thức

**3.Tác giả:**

Họ và tên:

Ngày tháng năm sinh:

Chức vụ, đơn vị công tác:

**4. Đồng tác giả:** Không có

**5.Đơn vị áp dụng sáng kiến**

**I. Mô tả giải pháp đã biết:**

Giáo dục mầm non là khâu đầu tiên trong hệ thống giáo dục quốc dân. Đây là khâu quan trọng đặt nền móng cho sự phát triển nhân cách toàn diện của trẻ và cho trẻ bước vào học phổ thông. Việc hình thành các biểu tượng toán học cho trẻ mầm non có một vai trò to lớn. Dạy toán cho trẻ không nhằm đào tạo cho trẻ những nhà toán học, mà nhằm phát triển ở trẻ khả năng nhanh nhậy, trí thông minh, sự phán đoán phân tích, so sánh tổng hợp. Giúp trẻ có được những kiến thức sơ đẳng về tập hợp con số, phép đếm, về kích thước hình dạng, khả năng định hướng không gian. Đặc biệt hơn đối với trẻ 4-5 tuổi việc hình thành biểu tượng toán sơ đẳng là một nội dung quan trọng bổ xung vào hành trang cho trẻ khi bước vào lớp một và góp phần quan trọng vào việc hình thành và phát triển toàn diện nhân cách cho trẻ.

Môn toán là môn học rất khô khan và cứng nhắc, các tiết học toán đặc biệt là tiết học hình thành các biểu tượng về số lượng, con số và phép đếm thường lặp đi lặp lại nhiều lần các tiết học có nội dung giống nhau, chỉ khác về số lượng là 1,2,3,4,5. Cho nên nếu ta chỉ tập chung vào kiến thức dạy trẻ theo đúng các bước, nếu lặp lại khi học trẻ thường rất nhanh chán sẽ không thu hút được sự chú ý của trẻ. Hiệu quả của việc hình thành các biểu tượng toán học sơ đẳng cho trẻ mầm non, không chỉ phụ thuộc vào việc xây dựng hệ thống các biểu tượng toán học cần hình thành cho trẻ mà còn phụ thuộc vào phương pháp, biện pháp tổ chức các hoạt động mà trọng tâm là các “tiết học toán” cho trẻ ở trường mầm non. Làm thế nào để cho trẻ tiếp thu kiến thức một cách tự nhiên không bị gò ép phù hợp với sự nhận thức và đặc điểm tâm sinh lý của trẻ ở lứa tuổi này là: “Học mà chơi, chơi mà học.”

**\* Ưu điểm:**

- Các sáng kiến trước đã tìm ra được một số giải pháp để giúp trẻ hình thành các biểu tượng về toán như: Trẻ đã nhận biết các số, hình dạng, kích thước, không gian.

**\* Những bất cập, hạn chế:**

Hình thức cho trẻ làm quen với các biểu tượng sơ đẳng về toán còn chưa sáng tạo. Phương pháp còn theo khung chính.

Nhận thức được tầm quan trọng đó tôi đã tập trung nghiên cứu, tìm tòi để tìm ra một số biện pháp *“Một số giải pháp úng dụng phương pháp Steam cho trẻ 4-5 tuổi làm quen với các biểu tượng toán sơ đẳng’’*

**II. Nội dung giải pháp đề nghị công nhận sáng kiến**

**II.1 Nội dung giải pháp mà tác giả đề xuất:**

**\* Giải pháp 1. Tạo môi trường toán học cho trẻ**

***a. Tạo môi trường lớp học xung quanh trẻ***

Một môi trường học tập tốt có hiệu quả là môt trường gây hứng thú cho trẻ, phát huy được trí tưởng tượng, sáng tạo cho trẻ. Chính vì vậy tôi luôn cố gắng tạo ra nhiều đồ dùng, đồ chơi hấp dẫn trang trí xung quanh lớp.

**Ví dụ:** Cắt những con vật bằng mút, vẽ những phương tiện giao thông, treo những chiếc vòng nhiều màu sắc, dán lên tường, trang trí theo chủ đề, cho trẻ đếm và có thể học các môn khác.

Chúng ta biết rằng trẻ nhỏ luôn yêu thích cái đẹp, trí tưởng tượng của trẻ là vô cùng phong phú do vậy môi trường học tập xung quanh trẻ là một yếu tố cực kỳ quan trọng kích thích đứa trẻ tư duy và sáng tạo. Ta cần tạo cho trẻ một tâm lý thật thoải mái, coi lớp học như ngôi nhà thân yêu của mình và trong ngôi nhà đó trẻ được tham gia dọn dẹp, trang trí, sáng tạo theo ý mình. Chính vì vậy tôi dã khuyến khích trẻ sưu tầm đồ chơi, tranh ảnh để trang trí lớp học theo chủ đề.Xây dựng góc toán phong phú, nhiều chủng loại sắp xếp bố trí đồ chơi gọn gàng, đồ chơi luôn để ở tư thế “mở’’ để kích thích trẻ hứng thú hoạt động, đồ dùng, đồ chơi phải đảm bảo thuận tiện cho thao tác sử dụng, được sắp xếp sao cho dễ lấy, dễ cất và đặc biệt có thể sử dụng vào các môn học và các hoạt động khác. Góc toán phải được bố trí thật nổi, thật đẹp mắt, vừa đảm bảo tính thẩm mỹ, lại vừa đảm bảo tính chính xác.

 - Các đồ dùng đồ chơi trong góc toán được phân chia thành từng “mảng” riêng biệt:

 - Số lượng

 - Hình khối

 - Không gian

**Ví dụ**: Trong hoạt động góc cho trẻ cắt tranh từ những hoạ báo, những quyển truyện tranh đã cũ, sách, báo, tranh những con vật, cây, quả, hình... và trang trí ở “góc học toán” của lớp, dán theo mảng và gắn các chữ có số tương ứng, các hình ảnh được trang trí theo chủ đề.

 Chính những việc làm tưởng như rất đơn giản này đã góp phần hình thành ở trẻ sự say mê tìm tòi, tính cẩn thận trong công việc và củng cố thêm phần kiến thức về toán cho trẻ. Vào các giờ hoạt động góc, tôi tổ chức cho trẻ sưu tầm và vẽ, cắt, dán hình ảnh trong sách báo có liên quan đến bộ môn toán để làm “sách”, “tập san” và làm các quyển sách có dạng các hình đã học

**Ví dụ:** Khi học số 5 thuộc chủ đề thế giới thực vật thì trẻ sẽ cắt, vẽ, xé 5 cây, 5 bông hoa, 5 quả, ... vào trang “sách” và viết số tương ứng, đến hết chủ đề này, lại sang chủ đề khác ở bài khác trẻ lại sưu tập tiếp dần dần trẻ có bộ sưu tập về môn toán rất phong phú.

 - Cho trẻ sưu tập các hộp có dạng các hình khối sau đó cô cùng trẻ sẽ trang trí các chi tiết vào hình khối cho ngộ nghĩnh thành hình người, hình con vât lật đật, và trưng bày ở lớp với các hình học cũng thế như vậy trẻ sẽ rất thích thú và ghi nhớ được các hình khối.

***b. Tận dụng môi trường toán học ở mọi lúc, mọi nơi.***

 Chúng ta không chỉ tạo môi trường toán học cho trẻ ở trong lớp học mà còn tạo cho trẻ bất kỳ thời điểm nào có thể. Toán học không phải là cái gì đó thật cứng nhắc khô khan, chỉ là số, là hình mà toán học có thể là bất kỳ thứ gì ở xung quanh trẻ.

**Ví dụ:** Khi cho trẻ đi tham quan, đi dạo, ta có thể hỏi trẻ “có bao nhiêu luống rau, có bao nhiêu cây vải, luống rau này có hình gì, quả này có dạng gì?... Hoặc khi đến giờ ăn trẻ xếp đĩa và khăn cho mỗi bàn, trẻ phải biết lấy đủ số đĩa cho mỗi bàn, như thế trẻ đã biết sắp xếp tương ứng 1 - 1 ta có thể tận dụng mọi cơ hội để có thể hình thành các biểu tượng về toán cho trẻ.

**Ví dụ:** Khi hoạt động góc “bán hàng” khi trẻ đi mua và bán phải đếm số hàng, đưa số tiền đúng với yêu cầu của người bán ở góc xây dựng yêu cầu, trẻ xây mô hình ngôi nhà của bé, yêu cầu phía trước ngôi nhà có gì, phía sau có gì? Môi trường toán học cho trẻ là rất phong phú, nếu chúng ta biết tận dụng vào toán học cho trẻ thì rất có hiệu quả, trẻ vừa học vừa chơi. Trẻ học mà không biết mình đang học.

Thông thường thì những hành động thoải mái và có tính khám phá đối với trẻ sẽ không đảm bảo cho việc học và việc nhận thức sâu các khái niệm. Ta phải tạo điều kiện thuận lợi để tạo môi trường, khuyến khích môi trường tư duy toán học ta cần nhận thức được điều gì cho trẻ muốn học. John Holt đã nói “Khi chúng ta kích thích sự khát khao khám phá, để nhận thức cái mới của trẻ và dành được quyền kiểm soát nó, không cố gắng bắt buộc trẻ phải nhanh hơn và hơn nữa khi trẻ đã sẵn sàng thì cả thầy và trò đều cảm thấy thoải mái và tạo được nhiều tiến bộ”.

**\* Giải pháp 2. Ứng dụng phương pháp giáo dục Steam trong việc hình thành các biểu tượng toán học cho trẻ.**

Trẻ nhỏ không học các khái niệm toán học bằng cách học vẹt hay bằng các quy tắc. Trẻ được khuyến khích trong quá trình học, biết tìm kiếm các chuẩn mực. Giải quyết các vấn đề nếu ta chỉ đơn thuần dạy trẻ xác định vị trí trong không gian nhận biết hình khối, đếm, so sánh, thêm bớt, chia theo hình thức thông thường, một số tiết học về số lượng nội dung lại lặp đi lặp lại như thế sẽ rất nhàm chán và đơn điệu, cứng nhắc, sự hứng thú của trẻ sẽ giảm đi. do vậy ta cần có sự linh hoạt thay đổi các hình thức tiết học để trẻ học không nhàm chán.

***a. Gây hứng thú cho trẻ ở phần giới thiệu bài***

Trong tiết học toán, việc sử dụng lời nói đầu, dẫn dắt vào bài mới lạ, gây ấn tượng, thì mới thu hút sự chú ý của trẻ, làm cho trẻ hứng thú, tinh thần thoải mái khi học.

**Ví dụ:** Dạy bài khối vuông, khối chữ nhật, khối cầu, khối trụ. Phần giới thiệu bài tôi nói: “Các cầu thủ bóng đá của lớp ta vừa đi thi đấu về, sau đây là lễ trao giải.” Tiếng nhạc nổi lên, hai đội đi ra giơ tay vẫy. Giải quả bóng vàng được trao cho cầu thủ A, các cháu thấy bạn A nhận được quả bóng như thế nào? vào giờ học xung quanh chủ đề thể thao, cho trẻ xếp gôn bằng các khối và tập đá bóng bằng các khối cầu. Trẻ rất hứng thú chơi nhưng không biết là mình đang học một tiết toán về các khối. Hoặc ta dạy bài khối vuông, khối chữ nhật trong chủ đề ngành nghề, giới thiệu cho trẻ về nghề xây dựng dẫn trẻ đi thăm một số công trình xây dựng bằng các khối ...

 Khi dạy trẻ biết tạo nhóm có 6 đối tượng, nhận biết chữ số 6 ở chủ đề “bản thân”. Tôi đã nghĩ ra chủ đề xuyên suốt giờ học đó là “Sinh nhật búp bê tròn 6 tuổi”. Mở đầu tiết dạy trong tiếng nhạc “Chúc mừng sinh nhật” các cháu được lên đốt nến và thổi nến, nói những lời chúc mừng sinh nhật có ý nhĩa, trẻ được đếm số nến, tặng quà cho búp bê. Sau đó trẻ sẽ được bày cỗ sinh nhật búp bê, như vậy trẻ rất thích thú.

Việc đặt ra các tình huống có vấn đề để cô và trẻ cùng giải quyết sẽ gây cho trẻ được trí tò mò và thích thú.

***b. Chọn chủ đề và dạy tích hợp theo chủ đề***

Quá trình tổ chức tiết học cần phải lồng ghép chủ điểm một cách xuyên suốt từ phần vào bài đến phần kết thúc giữa các nội dung trong bài cần có sự chuyển tiếp, lồng chủ đề một cách nhẹ nhàng, hoặc bằng những câu chuyện hấp dẫn lôi cuốn trẻ, giúp trẻ tiếp thu kiến một cách tự nhiên.

**Ví dụ 1:** Dạy trẻ xác định phía trên, phía dưới, phía trước, phía sau của đối tượng khác. Tôi chọn đối tượng xác định là con Voi, bằng câu chuyện kể về chú Voi, cho trẻ đi thăm Tây Nguyên một vùng đất hùng vĩ của đất nước nơi có rất nhiều các chú Voi sinh sống. Trên đường đi phải đi qua nhiều nơi khác nhau, mỗi vùng quê có những phong cảnh những trò chơi khác nhau. Đến mỗi nơi đều có đối tượng để trẻ xác định các hướng cơ bản của đối tượng đó.

 Ngoài ra còn có nhiều trò chơi dân gian ví dụ như trò chơi “Mõ làng mõ xóm”. Cô hoặc một trẻ làm người đi rao mõ. Vừa gõ mõ vừa đọc:

|  |  |
| --- | --- |
| “Chiềng làng chiềng chạThượng hạ tây đôngNếu là đàn ôngĐứng ra phía trướcNếu là con gáiĐứng ra phía sau.’’ | “Ấy là mõ xómMõ làng là tôiThấy tôi đứng nàyCon trai bên tráiCon gái bên phảiNhanh nhanh lên nào.” |

 Sau khi người giao mõ đọc xong từng vế thì trẻ trai và trẻ gái đứng đúng vào vị trí người giao mõ yêu cầu. Tiếp theo là cô phải đặt các câu hỏi để trẻ trả lời xem trẻ đang đứng ở vị trí nào của người giao mõ.

 Trẻ được đi chơi nhiều nơi, được ngắm phong cảnh quê hương đất nước, vừa được chơi trò chơi. Như vậy trẻ rất thích, rất tích cực tham gia vào các hoạt động giúp cho tiết học đạt kết quả.

**Ví dụ 2:** Khi dạy trẻ bài đo các đối tượng thuộc chủ đề “Phương tiện giao thông thay vì chuẩn bị cho trẻ 3 băng giấy để đo. Tôi đã chuẩn bi cho mỗi trẻ một bức tranh có vẽ 3 đoạn đường dài ngắn khác nhau. Thay cho các chữ số tôi đã vẽ hình 3 chiếc ô tô có gắn các chữ số tương ứng với số lần đo ở các đoạn đường.

**3**

**4**

**5**

 Cô giới thiệu đẫn dắt để cháu thực hành đo. Các bác tài xế ở nơi xa đến chưa thạo đường đi, các bác phải tìm được con đường có độ dài có số lần đo bằng chữ số ở xe của các bác. Các cháu có muốn giúp các bác tìm đường đi không? Chúng mình phải làm thế nào để xe đi đúng đường? (phải đo). Thế là trẻ bắt tay vào đo một cách rất thích thú. Khi đo xong trẻ nói kết quả và tìm chiếc xe có chữ số tương ứng với số lần đo ở con đường đó đặt vào đúng con đường đó. Rồi xuyên suốt bài học các cháu được đo chiều dài đoạn đường bằng bàn chân mình. Rồi treo cờ chuẩn bị cho hội thi “Bé với an toàn giao thông”. Trong cả một giờ học các cháu rất thích thú, hồ hởi, cháu đang học mà như đang được chơi.

 Việc lồng nội dung chủ đề và các môn học khác làm cho tiết học phong phú, hấp dẫn, và củng cố những kiến thức của trẻ. Việc chọn hình thức gây ấn tượng cho trẻ bằng lời nói dẫn dắt vào bài bằng những cách khác nhau, tôi còn lồng ghép văn học, âm nhạc, MTXQ vào bài.

**Ví dụ:** Dạy bài về số lượng, thêm bớt trong phạm vi 5 trong chủ đề “Gia đình” chẳng hạn. Tôi kể cho trẻ nghe câu chuyện “Nhổ củ cải” bằng mô hình rối dẹt tôi đã thay thế 3 nhân vật là bạn của bé An. Vừa kể cô vừa đưa các nhân vật ra theo diễn biến câu chuyện đến đoạn “Ông nhổ củ cải không được liền gọi Bà và bé An ra” cô dừng lại đặt câu hỏi “vừa rồi chỉ có một mình ông nhổ củ cải bây giờ thêm bà và bé An là thêm mấy người? (2 người). Thế là tất cả bây giờ có mấy người nhổ cải (3 người) câu chuyện cứ tiếp diễn thêm 1, 2, 3 người nhổ nữa và cuối cùng có 5 người nhổ củ cải đã lên được, trẻ vừa được nghe chuyện vừa biết cách tạo nhóm có 5 đối tượng, trẻ rất thích thú say sưa đắm mình vào câu chuyện kể và nắm được kiến thức bài học như được khắc sâu vào trong tâm trí trẻ.

 Trong một tiết học ta có thể lồng ghép và tích hợp các môn học khác như thế ta tận dụng được tối đa đồ dùng đã chuẩn bị, củng cố kiến thức cho trẻ trong quá trình cung cấp kiến thức cho trẻ ta nên linh hoạt thay đổi hình thức để trẻ khỏi nhàm chán và hứng thú học tập, không nên gò ép trẻ theo một khuôn mẫu nhất định, trẻ cần được học mà chơi, chơi mà học.

**\* Giải pháp 3. Sáng tạo một số trò chơi nhằm ôn luyện, củng cố kiến thức cho trẻ.**

 Với trẻ lứa tuổi mẫu giáo, chơi là hoạt động chủ đạo. Hoạt động chơi quyết định sự hình thành, phát riển tâm lý và nhân cách cho trẻ. Chơi là một hoạt động độc lập, tự do, tự nguyện của trẻ mẫu giáo. Qua trò chơi trẻ rèn luyện được tính độc lập của mình, tính sáng tạo của trẻ cũng được thể hiện rõ nét trong hoạt động chơi. Ngoài ra tính sáng tạo còn thể hiện khi trẻ biết phối hợp các biểu tượng đã biết vào trò chơi và tự mình điều khiển chúng.

 Trò chơi đối với trẻ nhỏ luôn chiếm một vị trí quan trọng trong các công trình nghiên cứu, phương pháp giáo dục thuận lợi nhất là thông qua trò chơi. Trò chơi toán học là một trong những phương tiện dạy học, nhằm thúc đẩy sự hình thành những biểu tượng toán học, nó tạo điều kiện và tình huống để trẻ áp dụng những kiến thức thu được của mình, trẻ học cách nắm vững kiến thức và sử dụng chúng trong những tình huống khác nhau, vì vậy mà kiến thức của trẻ được củng cố.

 Trò chơi toán học là một dạng của trò chơi học tập. Trẻ phải giải quyết nhiệm vụ học tập dưới hình thức chơi nhẹ nhàng, thoải mái, làm trẻ dễ dàng vượt qua những khó khăn trở ngại nhất định. Trẻ tiếp nhận nhiệm vụ học tập như nnhiệm vụ chơi, do đó tính tích cực của hoạt động nhận thức trong lúc chơi được nâng cao. Trong một chừng mực nào đó, trò chơi học tập vừa là phương tiện dạy học, vừa là hình thức dạy học cho trẻ. Trò chơi học tập được sử dụng trong quá trình dạy hoc nhằm tích cực hóa hoạt động nhận thức cho trẻ.

 Chính vì vậy trong các tiết học Toán nói riêng và các hoạt động khác nói chung tôi luôn cố gắng suy nghĩ sáng tạo ra một số trò chơi mới để áp dụng vào giờ học nhằm thay đổi hoạt động chống sự chán nản, mệt mỏi, làm cho trẻ có hứng thú hoạt động.

*\** ***Trò chơi 1:* “Câu cá":** (Chủ đề thế giới động vật).

***Chuẩn bị*:**

 **-** Mỗi tổ 1 cần câu có móc câu, 5 con cá, trên miệng mỗi con có làm vòng tròn để trẻ câu

***Luật chơi:***

 - Trẻ phải nhảy qua các con suối (số con suối tương ứng với số lượng cần dạy trẻ, ví dụ 1,2,3,4,5) khộng dẫm vào vạch và câu được cá bỏ vào giỏ. Nếu dẫm vào vạch phải quay trở lại.

***Cách chơi:***

 - Chia lớp làm 2 ( Hay 3 ) đội tuỳ ý, số trẻ bằng nhau. Lần lượt từng trẻ phải nhảy qua các con suối (Ví dụ bài số 5 thì 5 con suối). Sau đó cầm cần câu, câu cá bỏ vào giỏ. Cứ như vậy bạn này về, bạn khác tiếp tục lên. trong thời gian “một bản nhạc”, tổ nào câu được nhiều cá là thắng cuộc.

***\* Trò chơi 2:* “Nghe âm thanh tạo số lượng.”**

***Mục đích trò chơi***

 - Trẻ đếm số lượng trong phạm vi 5

 - Trẻ được vận động cơ thể

 - Luyện tai nghe cho trẻ

***Cách tiến hành:***

 Tuỳ theo chủ đề Tôi lựa chọn các hoạt động và âm thanh hợp lý, cho trẻ đếm sau đó cho trẻ làm lại động tác theo số lượng âm thanh do cô tạo ra hoặc trẻ giơ số tương ứng

*\** ***Ví dụ:***

 - Chủ đề nghề nghiệp tôi chọn tiếng và động tác đóng đinh của bác thợ mộc.

 - Chủ đề thế giới động vật cô giả làm tiếng kêu một số con vật cho trẻ đếm sau đó bắt chiếc lại.

 - Chủ đề giao thông cho trẻ đếm tiếng còi xe ...

***\* Trò chơi 3:* “Chơi gôn”.**

***Mục đích:***

 - Trẻ ôn luyện, nhận biết các hình, khối cơ bản

 - Luyện nhận biết chữ số từ 1 đến 5

***Chuẩn bị:***

 - 1 đến 5 khối cầu (quả bóng nhỏ - làm bóng gôn)

 - Tạo các “lỗ gôn” có miệng là, hình vuông, hình chữ nhật (Khi trẻ học hình, khối) có thể ghi chữ số để cho trẻ học chữ số

 - Gậy đánh gôn

***Cách chơi:***

 - Trẻ sẽ để quả bóng ở một vị trí theo quy định và dùng gậy đánh làm sao cho quả bóng đi vào lỗ, nếu quả bóng rơi vào “lỗ gôn” miệng là hình gì thì được thưởng một khối có mặt là hình đó. Hoặc “lỗ gôn” có gắn chữ số nào thì được thưởng một bông hoa hay một món quà có gắn chữ số đó.

 **Ví dụ:** Trẻ đánh vào lỗ miệng hình vuông thì được thưởng khối vuông (Tự ra chọn quà)

Nếu là bài số lượng trẻ đánh quả vào lỗ ghi số nào thì trẻ được từng đó. điểm.

**Ví dụ:** Trẻ đánh vào lỗ số 5 được thưởng 8 điểm trẻ nhận được một bông hoa hoặc 1 món quà có số 5.

***Luật chơi:***

 ***-*** Nếu trẻ đánh bóng không trúng “lỗ gôn” thì không được nhận quà.

**\* Giải pháp 4. Ứng dụng công nghệ thông tin vào trong giảng dạy:**

 Sử dụng những trò chơi hấp dẫn từ chương trình kidsmart, đặc biệt là thông qua đĩa: "Ngôi nhà toán học của Milie" tôi đã cho trẻ được ôn lại về các số lượng đã học từ các trò chơi như: "Máy số, tạo ra một con côn trùng, Xưởng làm bánh, Con số của tôi".

 Đối với các tiết học định hướng về không gian trong phần ôn và phần luyện tôi cho trẻ chơi các trò chơi như:  "Truy tìm hạt mứt, Đồng hồ cát"...

 Các tiết học về hình khối, kích cỡ tôi cho trẻ chơi các trò chơi như: To - nhỏ - vừa; Xếp nhà...

 Áp dụng được các trò chơi trong đĩa "Ngôi nhà toán học của Milie" sẽ tiết kiệm rất nhiều thời gian cho cô giáo chuẩn bị các đồ dùng trong phần ôn và phần luyện. Ngoài ra tôi còn nghiên cứu các phần mềm thiết kế bài giảng điện tử như: E - leaning, trình chiếu Powerpoint để thiết kế các tiết dạy toán:

 **Ví dụ:** Trong tiết dạy toán thay vì cô giáo xếp trên bảng các đối tượng tôi sử dụng các hình đã được scan vào máy vi tính và cho các đối tượng lần lượt xuất hiện sau mỗi lần ấn chuột. Đặc biệt trong tiết dạy về chia các nhóm đối tượng thành 2 phần theo các cách, tôi cũng có thể dùng các hiệu ứng trong Power point để ấn chuột chia các đối tượng thành 2 phần và có một dãy số cho trẻ chọn số tương ứng với phần còn lại, nhờ vậy vừa tiết kiệm được đồ dùng phải chuẩn bị trong tiết học vừa có thể cho trẻ làm quen với các cách ấn chuột, các thao tác cơ bản của máy tính, phát huy tính tích cực của trẻ.

 Nhờ ứng dụng được công nghệ thông tin mà trong phần trò chuyện tôi đã tìm được những đoạn phim phù hợp với chủ đề chủ điểm và cho chạy hình ảnh động, như vậy gây hứng thú cho trẻ rất lớn. Không cần các hỗ trợ như đàn, đài, đầu đĩa...chỉ với 1 chiếc máy vi tính tôi có thể lồng nhạc vào bài dạy, cho trẻ được xem những đoạn phim trong phần trò chuyện….

 Để có thể đạt được kết quả cao khi ứng dụng công nghệ thông tin vào các tiết dạy toán, hàng ngày thông qua trò chơi Kidsmart trong các giờ hoạt động góc, giờ đón trả trẻ, tôi đã cho trẻ lớp tôi làm quen với các thao tác với chuột nên khi vào bài dạy trẻ đã sử dụng chuột 1 cách thành thạo. Ngoài ra tôi trang trí lớp, tạo môi trường cho trẻ được hoạt động ví dụ tôi trang trí cạnh góc Kidsmart trò chơi: Con bọ dễ thương, trò chơi máy số...để trẻ biết cách chơi.

**II.1 Tính mới tính sáng tạo của giải pháp**

**- Tính mới của giải pháp là**: Điểm mới của đề tài mà tôi lựa chọn đó là: Thiết kế các nội dung giảng dạy phong phú, vui nhộn, mang tính chất chơi mà học, học mà chơi. Trẻ phấn khởi và ủng hộ cô trong các hoạt động.

**-Tính sáng tạo**: Áp dụng phương pháp giáo dục tiên tiến vào dạy trẻ làm quen với biểu tượng về toán.

**II.2. Khả năng áp dụng, nhân rộng:**

 Giải pháp trên được ứng dụng vào tất cả các hoạt động trong hoạt động làm quen với biểu tượng toán cho trẻ 4 - 5 tuổi. Có thể áp dụng nhân rộng trong các trường mầm non với các độ tuổi.

**II.3. Hiệu quả, lợi ích thu được**

**a. Hiệu quả kinh tế**.

- Trẻ hứng thú, tự tin tham gia vào các hoạt động. Các bài dạy sẽ có hiệu quả cao hơn, tiết kiệm thời gian cho giáo viên và chi phí cho trường.

**b. Hiệu quả về xã hội**.

- Hình thành các biểu tượng sơ đẳng về toán.

**c. Giá trị làm lợi khác**

- Chất lượng và kết quả giờ dạy của tôi được nhà trường và chuyên môn đánh giá có chất lượng và sáng tạo.

- Trẻ có hứng thú tham gia các hoạt động làm quen với toán, trẻ đã phát huy được tính tích cực.

- 100% các cháu 4-5 tuổi đã nhận biết được 5 chữ số, thêm bớt thành thạo trong phạm vi 5, nhận được các hình khối cơ bản.

- 100% trẻ đã xác định được vị trí trong không gian.

- 90% các cháu có khả năng so sánh rất tốt.

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |