

CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM

Độc lập - Tự do - Hạnh phúc

ĐƠN YÊU CẦU CÔNG NHẬN SÁNG KIẾN

Kính gửi : - Hội đồng sáng kiến trường Tiểu học Tân Hộ Cơ 1.

1. Tôi (chúng tôi) ghi tên dưới đây:

Số TT	Họ và tên	Ngày tháng năm sinh	Nơi công tác (hoặc nơi thường trú)	Chức danh	Trình độ chuyên môn	Tỷ lệ (%) đóng góp vào việc tạo ra sáng kiến (ghi rõ đối với từng đồng tác giả, nếu có)
1	LÊ VĂN HOÁ	18/11/1974	Trường Tiểu học Tân Hộ Cơ 1	Giáo viên	Đại học	100%

2.Là tác giả (nhóm tác giả) đề nghị xét công nhận sáng kiến : "**TẠO HỨNG THỦ HỌC TẬP CHO HỌC SINH LỚP 5 MÔN TOÁN BẰNG CÁC TRÒ CHƠI HỌC TẬP**"

3.Chủ đầu tư tạo ra sáng kiến (trường hợp tác giả không đồng thời là chủ đầu tư tạo ra sáng kiến) : **LÊ VĂN HOÁ ; giáo viên trường Tiểu học Tân Hộ Cơ 1 .Huyện Tân Hồng ,tỉnh Đồng Tháp.**

4. Lĩnh vực áp dụng sáng kiến: **Giáo dục**

5. Ngày sáng kiến được áp dụng lần đầu hoặc áp dụng thử, (ghi ngày nào sớm hơn): ngày **05/09/2023**.

6. Mô tả bản chất của sáng kiến:

6.1. Tình trạng của giải pháp đã biết:

a/Trong quá trình thực hiện nội dung và chương trình Toán 5, tôi nhận thấy việc hình thành các phương pháp giảng dạy phù hợp với nội dung chương trình sách giáo khoa, phù hợp với các đối tượng học sinh vẫn còn nhiều khó khăn, học sinh còn thụ động, chưa thực sự đáp ứng được các yêu cầu mà sách giáo khoa đã định.

Trên thực tế, trong các giờ toán, học sinh tiếp thu còn thụ động, nhất là những học sinh ngại phát biểu, tiếp thu chậm. Cuối tiết học, học sinh thường uể oải, ít tập trung chú ý vào bài vì đặc điểm của học sinh tiểu học là: “Dễ nhớ, mau quên, chóng chán”. Học sinh thường hiếu động hơn khi hoạt động bằng tay, thích được sử dụng đồ dùng trực quan.

Qua tìm hiểu một số đồng nghiệp ở trường, tìm hiểu học sinh, tài liệu tham khảo, tôi nhận thấy đa số giáo viên chưa vận dụng được việc đưa các trò chơi học toán vào tất cả các tiết học hoặc có đưa trò chơi vào giờ học toán cũng chỉ trong những giờ hội giảng. Sở dĩ có tình trạng trên là do giáo viên chưa hiểu hết được tác dụng của trò chơi trong giờ học toán hoặc do giáo viên không đủ thời gian cho học sinh chơi trong một tiết học... vì vậy mà giờ học toán còn khô khan, học sinh còn thụ động trong học tập, một số học sinh yếu kém còn ngại học toán, đến giờ học toán các em không hứng thú dẫn đến kết quả học tập không cao. Mặc dù đã được tiếp thu các chuyên đề về đổi mới phương pháp dạy học do Sở GD&ĐT, PGD&ĐT tổ chức. Song để tổ chức trò chơi trong các giờ dạy học mang lại hiệu quả như giáo viên mong muốn quả là một điều không đơn giản.

Nó cần nhiều thời gian để đầu tư suy nghĩ, tìm tòi, chuẩn bị nguyên vật liệu... Mặt khác tổ chức trò chơi sao cho học sinh tiếp xúc cảm thấy hấp dẫn và thích thú thì phụ thuộc hoàn toàn vào công tác tổ chức của người giáo viên.

b/ Năm học 2023 - 2024 tôi được phân công giảng dạy lớp 5A. Tổng số học sinh của lớp là 30 em. Ngay từ đầu năm học mới, sau khi nhận lớp tôi đã bắt tay ngay vào khảo sát, tìm hiểu về tình hình và chất lượng học tập môn Toán của học sinh. Sau một vài tuần dạy học đầu tiên, tôi thấy chất lượng học tập môn Toán lớp tôi như sau:

Đánh giá	Số lượng	Tỉ lệ
Học sinh chủ động lĩnh hội kiến thức.	16	53,3%
Học sinh biết vận dụng kiến thức vào thực hành.	2	6,7 %
Học sinh bị động trong quá trình tiếp thu kiến thức.	4	13,3%
Học sinh chưa say mê học tập.	8	26,7 %

Trong chương trình giáo dục tiểu học hiện nay, môn Toán cùng với các môn học khác trong nhà trường tiểu học có những vai trò góp phần quan trọng đào tạo nên những con người phát triển toàn diện. Toán học là môn khoa học tự nhiên có tính logic và tính chính xác cao, nó là chìa khóa mở ra sự phát triển của các bộ môn khoa học khác. Muốn học sinh tiểu học học tốt được môn Toán thì mỗi người giáo viên không phải chỉ truyền đạt, giảng giải theo các tài liệu đã có sẵn trong sách giáo khoa, các sách hướng dẫn và thiết kế bài giảng một cách dập khuôn, máy móc. Nếu giáo viên chỉ dạy học như vậy thì việc học tập của học sinh sẽ diễn ra thật đơn điệu, tẻ nhạt, học sinh học tập một cách thụ động và kết quả học tập không cao. Đó là một trong những nguyên nhân gây ra cản trở việc đào tạo các em thành những con người năng động, tự tin, sáng tạo, sẵn sàng thích ứng với những đổi mới diễn ra hàng ngày. 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 học tập cho các em bằng cách lôi cuốn các em tham gia vào các hoạt động học tập. Trò chơi học tập là một hoạt động mà các em hứng thú nhất. Các trò chơi có nội dung toán học lý thú và bổ ích phù hợp với việc nhận thức của các em. Thông qua các trò

chơi các em sẽ lĩnh hội 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, trong việc làm. Khi tôi đưa ra được các trò chơi toán học một cách thường xuyên, khoa học thì chắc chắn chất lượng dạy học môn toán sẽ ngày càng được nâng cao. Chính vì những lý do nêu trên mà tôi đã chọn viết đề tài sáng kiến kinh nghiệm" **TẠO HỨNG THÚ HỌC TẬP CHO HỌC SINH LỚP 5 MÔN TOÁN BẰNG CÁC TRÒ CHƠI HỌC TẬP**".

6.2.Nội dung của giải pháp đề nghị công nhận là sáng kiến:

a/ Mục đích của giải pháp;

Chất lượng học tập của các em còn thấp. Trong giờ học, các em học còn uể oải, nắm kiến thức còn chậm khiến giáo viên phải mất nhiều thời gian. Từ thực trạng trên, tôi nhận thấy rằng đưa trò chơi vào giờ học toán ở tiểu học là cần thiết, nhất là trong giờ học toán lớp 5 nhằm giúp các em có hứng thú trong học tập, nâng cao chất lượng giáo dục trong nhà trường.

b/ Tính mới của giải pháp;

a. Đề xuất sử dụng một số trò chơi dùng khởi động hoặc củng cố bài học trong giờ học toán

Bản chất của trò chơi học tập là dạy học thông qua việc tổ chức hoạt động học tập cho học sinh. Dưới sự hướng dẫn của giáo viên, học sinh được học tập thông qua các trò chơi. Với lứa tuổi học sinh tiểu học, trò chơi thu hút sự tập trung, chú ý, kích thích hứng thú học tập. Từ đó phát triển tính tích cực, độc lập, sáng tạo của học sinh trong quá trình học tập. Tuy nhiên, để các trò chơi học tập trong giờ học toán đạt hiệu quả cao giáo viên cần có sự chuẩn bị và thực hiện theo các bước như sau:

b. Chuẩn bị

- Giáo viên cần chuẩn bị nội dung trò chơi sẽ tiến hành trong giờ học và các phần quà khen thưởng (tùy tình hình thực tế ở từng lớp giáo viên chuẩn bị phần quà khen

thưởng học sinh cho phù hợp).

- Với những trường học có điều kiện sử dụng thiết bị dạy học bằng máy tính, máy chiếu Projector thì giáo viên thiết kế và sử dụng trò chơi trên bài giảng PowerPoint sẽ cuốn hút, hấp dẫn học sinh hơn với các hiệu ứng, âm thanh và hình ảnh chuyển động. Còn ngược lại, với những trường chưa có điều kiện sử dụng các thiết bị dạy học trên, giáo viên chuẩn bị trò chơi bằng các vật liệu bằng giấy, tre, nhựa..., bảng học sinh, phấn, các tấm thẻ trong bộ đồ dùng học tập sẵn có của học sinh...

c. Các bước thực hiện

- *Bước 1:* Giáo viên giới thiệu tên, mục đích, thời gian của trò chơi.

- *Bước 2:* Giáo viên hướng dẫn nhiệm vụ cụ thể cho người chơi hoặc đội chơi về luật chơi, cách chơi và thời gian chơi.

- *Bước 3:* Thực hiện trò chơi.

-**Bước 4:** Tổng kết trò chơi. Bước này gồm các nhiệm vụ sau:

+ Giáo viên nhận xét kết quả tham gia trò chơi của từng đội (hoặc cá nhân học sinh), những việc làm tốt cần phát huy, những việc làm chưa tốt của từng đội (cá nhân) để rút kinh nghiệm.

+ Công bố kết quả chơi của từng đội (cá nhân) và trao phần thưởng cho đội (cá nhân) thắng cuộc.

+ Học sinh nêu kiến thức, kỹ năng bài học thông qua trò chơi.

Giới thiệu một số trò chơi toán học lớp 5

1/ Trò chơi “Gieo xúc xắc”

- **Mục đích:** Giúp học sinh củng cố cuối tiết học dạng bài về số thập phân và các phép tính với số thập phân.

- **Chuẩn bị:**

+ Giáo viên chuẩn bị 2 quân xúc xắc, mỗi mặt in một số tự nhiên từ 0 đến 9, các phần quà khen thưởng.

+ Chọn đại diện mỗi tổ 2 học sinh, sau đó chia làm hai đội. Lớp trưởng là người gieo xúc xắc. Lớp phó học tập làm thư kí ghi các số lập được và ghi tổng các số đọc đúng của mỗi đội.

+ Hai quả chuông.

- **Thời gian chơi:** 3 - 5 phút.

- **Cách chơi:**

Ví dụ: Khi dạy bài “*Hàng của số thập phân. Đọc, viết số thập phân*” – SGK trang 37.

- Gieo xúc xắc phần nguyên lần lượt có một, hai, ba hoặc bốn chữ số trước, sau đó gieo đến phần thập phân (lần lượt có một, hai, ba, bốn chữ số phần thập phân). Lớp phó học tập ghi nhanh số viết được sau khi gieo xúc xắc lên bảng.

+ Ví dụ các số thập phân viết được sau khi gieo xúc xắc:

2,92; 34,210; 506,837; 7349,0081

- Gieo xúc xắc được số thập phân nào, học sinh hai đội lắc chuông, thi đọc nhanh số thập phân vừa lập được. Đội nào lắc chuông trước, đọc đúng và đọc được nhiều số thập phân nhất, đội đó sẽ thắng cuộc.

2/ Trò chơi “Khỉ Con qua sông”

- **Mục đích:** Giúp học sinh củng cố cuối bài các tiết học toán. Với trò chơi này tiết học nào giáo viên cũng có thể sử dụng song giáo viên cần lưu ý chuẩn bị nội dung câu hỏi phù hợp với từng bài.

- **Chuẩn bị:**

+ Một con khỉ đồ chơi làm bằng nhựa, tờ giấy A2 vẽ dòng sông, các mẫu gỗ (hoặc nhựa) làm các tấm phao trên mặt sông.

+ Với mỗi tiết học, giáo viên chuẩn bị 3 đến 6 câu hỏi.

* **Ghi chú:** Trò chơi này giáo viên thiết kế trên máy tính, có lồng ghép hình ảnh bày cá sấu há miệng chờ dưới sông, hiệu ứng hình ảnh, âm thanh, nhạc và lời nhân vật giáo viên ghi âm lồng sẵn sẽ hấp dẫn học sinh tham gia trò chơi hơn.

- **Thời gian chơi:** 3 – 5 phút.

- **Cách chơi:**

+ Giáo viên dẫn truyện hướng dẫn học sinh cách chơi: Ở phía bờ sông bên này nơi gia đình nhà Khi Con sinh sống, thức ăn ngày càng cạn kiệt. Khi Con muốn sang bờ

sông bên kia để tìm thức ăn mang về cho gia đình. Nhưng để sang được bờ bên kia Khi Con chỉ có một cách duy nhất là nhảy qua các tấm phao của lão cá sấu thả trên mặt sông, nhưng lão cá sấu yêu cầu Khi Con phải trả lời được các câu hỏi lão dấu trong mỗi tấm phao, nếu Khi Con trả lời đúng thì sẽ được nhảy qua tấm phao đó. Chúng ta cùng giúp Khi Con nhé!

+ Với mỗi câu trả lời đúng, Khi Con sẽ nhảy qua được một tấm phao kê trên mặt sông.

Ví dụ 1: Khi dạy bài “**Viết các số đo diện tích dưới dạng số thập phân**” – SGK trang 46. Với cách chơi như trên, giáo viên xây dựng hệ thống câu hỏi củng cố kiến thức cho học sinh như sau:

- Câu hỏi 1: $24 \text{ cm}^2 = \dots \text{m}^2$ - Câu hỏi 2: $6 \text{ cm}^2 \ 19 \text{ mm}^2 = \dots \text{mm}^2$
- Câu hỏi 3: $2434 \text{ m}^2 = \dots \text{ha}$ - Câu hỏi 4: $47 \text{ ha} = \dots \text{m}^2$
- Câu hỏi 5: $68,2 \text{ m}^2 = \dots \text{m}^2 \dots \text{dm}^2$ - Câu hỏi 6: $8,1 \text{ km}^2 = \dots \text{ha}$

Ví dụ 2: Khi dạy bài “**Quãng đường**” – SGK trang 140. Giáo viên xây dựng hệ thống câu hỏi củng cố kiến thức cho học sinh như sau:

- Câu hỏi 1: Muốn tính quãng đường ta thực hiện như thế nào?
- Câu hỏi 2: Nêu công thức tính quãng đường.
- Câu hỏi 3: Một người đi xe đạp trong 24 phút với vận tốc 18 km/giờ . Tính quãng đường người đó đi được.

3/ Trò chơi “Bingo”

- **Mục đích:** Giúp học sinh củng cố bài Phân số - Hỗn số.

- **Chuẩn bị:**

+ Giáo viên chuẩn bị 3 tấm thẻ ghi sẵn các phân số hoặc hỗn số (hoặc tạo slide ghi các phân số đó trên máy tính).

+ Các tấm thẻ ghi các phân số cho học sinh tham gia chơi. (Các tấm thẻ làm bằng giấy hoặc bảng con của học sinh).

+ Giáo viên chuẩn bị quà khen thưởng học sinh.

- **Thời gian chơi:** 3 – 5 phút.

- **Cách chơi:**

+ Học sinh cả lớp tham gia trò chơi.

+ Mỗi học sinh khi tham gia chơi nhận 1 tấm thẻ (bảng con), trên tấm thẻ (bảng con) có ghi các phân số (hỗn số). Khi quản trò đọc yêu cầu tìm các phân số (hỗn số) bằng ... (quản trò gắn phân số đó lên bảng hoặc chiếu máy) thì người chơi phải giơ cao tấm thẻ (bảng con) của mình có kết quả bằng phân số (hỗn số) quản trò gắn trên bảng (chiếu máy) và chạy nhanh về nhóm có cùng đáp án.

+ 5 người cùng tìm ra được đáp án đúng xếp thành một hàng dọc/ ngang/ chéo/ thẳng cùng kêu lên “Bingo”.

+ Nếu cả 3 đội cùng tìm được kết quả đúng thì đội nào tìm được kết quả nhanh hơn thì đội đó giành chiến thắng, nhận quà khen thưởng từ giáo viên.

Ví dụ: Khi dạy bài “**Ôn tập - Tính chất cơ bản của phân số**” – SGK trang 5.

- *Giáo viên chuẩn bị:*

+ 3 tấm thẻ có ghi các phân số để quản trò sử dụng gắn lên bảng (hoặc chiếu máy).

+ 45 tấm thẻ có ghi các phân số phát cho học sinh trong lớp tham gia trò chơi

- *Cách chơi:*

+ Khi quản trò nêu yêu cầu tìm các phân số bằng thì người chơi phải giơ cao tấm thẻ của mình có kết quả bằng phân số và chạy nhanh về nhóm có cùng đáp án. 5 người cùng tìm ra được đáp án đúng xếp thành một hàng dọc/ngang/chéo/thẳng cùng kêu lên “Bingo”. Đội nào tìm được kết quả nhanh và chính xác thì đội đó giành chiến thắng, nhận quà khen thưởng từ giáo viên.

+ *Đáp án đúng:*

4/ Trò chơi “**Đố vui bằng vòng quay may mắn**”

- **Mục đích:** Đây là trò chơi giáo viên đưa ra các câu đố sáng tạo, có vần luyện láy mang tính chất dí dỏm, vui tươi, ngộ nghĩnh, để gây sự chú ý và tò mò của học sinh, giúp các em ghi nhớ cách tính diện tích một hình trong chương trình học. Trò chơi này dùng khởi động tiết học hoặc củng cố nội dung bài học.

a .Chuẩn bị : Giáo viên chuẩn bị các câu đố và các phần quà nhỏ.

- **Thời gian chơi:** 3 – 5 phút.

- **Cách chơi:**

+ Giáo viên dùng câu đố khởi động tiết học trước khi vào bài mới hoặc củng cố kiến thức cuối bài học cho học sinh.

+ Học sinh lắng nghe, dơ tay xin trả lời câu đố. Học sinh nào trả lời đúng và nhanh thì nhận được phần thưởng.

Ví dụ: 1. Sử dụng trong bài “Diện tích hình tam giác”: Muốn tính diện tích một hình Chiều cao nhân đáy chia ra hai phần Đố bạn đó là cách tính diện tích hình gì?

b. Sử dụng trong bài “Diện tích hình thang”: Muốn tính diện tích một hình Giá trị hai đáy ta mang cộng vào Tổng này nhân với chiều cao Chia đôi lấy nửa thế nào cũng ra Đố bạn đó là cách tính diện tích hình nào?

c. Sử dụng trong bài “Diện tích hình tròn”: Muốn tính diện tích một hình Bán kính, bán kính nhân vào với nhau Ba phẩy mười bốn nhân sau. Chính là diện tích ở đâu cũng làm Đố bạn đó là cách tính diện tích hình nào?

d. Sử dụng trong bài “ Diện tích xung quanh của hình hộp chữ nhật”: Để tính diện tích một hình Chu vi mặt đáy đã xong Đem nhân chiều cao tức thì ra ngay Đố bạn đó là cách tính diện tích hình nào?

e. Sử dụng trong bài “ Diện tích xung quanh và diện tích toàn phần của hình lập phương”:

1) Để tính diện tích một hình Diện tích một mặt nhân sáu chẳng sai bao giờ Đó bạn đó là cách tính diện tích hình nào?

2) Để tính diện tích một hình Diện tích một mặt nhân bốn chẳng sai bao giờ Đó bạn đó là cách tính diện tích hình nào?

5/ Trò chơi “Ném vòng”

- **Mục đích:** Trò chơi này dùng khởi động tiết học hoặc củng cố kiến thức sau bài học.

- **Chuẩn bị:** + Giáo viên chuẩn bị 2 - 3 vỏ chai nước Lavi loại 500ml. Bên trong chai, phía dưới đựng các viên sỏi nhỏ và phía trên gần miệng chai có các câu hỏi toán học.

+ 9 chiếc vòng nhựa đường kính 5 - 6 cm.

- **Thời gian chơi:** 3 – 5 phút.

- **Cách chơi:** + Đặt 3 cái chai thành một hàng thẳng, các chai cách nhau 20 đến 30 cm. Người chơi đứng xếp hàng ngang. Mỗi học sinh khi chơi được nhận 3 chiếc vòng nhựa.

+ Lần lượt từng học sinh tham gia chơi.

+ Với mỗi một vòng ném được lọt vào cổ chai thì học sinh sẽ bốc thăm và trả lời 1 câu hỏi có sẵn trong chai. Học sinh nào ném được nhiều vòng lọt vào cổ chai và trả lời được nhiều câu hỏi hơn thì học sinh đó thắng cuộc và nhận được phần thưởng do giáo viên chuẩn bị.

Ví dụ: Khi dạy bài “**Bảng đơn vị đo diện tích**” – SGK trang 27, giáo viên sử dụng trò chơi “**Ném vòng**” vào củng cố cuối bài học cho học sinh.

- Giáo viên chuẩn bị các câu hỏi để lần lượt vào trong 3 chai như sau:

1. Con hãy đọc bảng đơn vị đo diện tích.

2. Mỗi đơn vị đo diện tích gấp tiếp liền.

Mỗi đơn vị đo diện tích bằng tiếp liền.

3. $9\text{hm}^2 = \dots \text{m}^2$

4. $2\text{dam}^2 \ 40\text{dm}^2 = \dots \text{dm}^2$

5. $76\text{km}^2 \ 8\text{hm}^2 = \dots \text{hm}^2$

6. $24\text{m}^2 \ 9\text{dm}^2 = \dots \text{dm}^2$

7. $80\ 000\text{m}^2 = \dots \text{hm}^2$

8. $16 \text{dam}^2 = \dots \text{hm}^2$

9. $8\text{dam}^2 = \text{km}^2$

6/ Trò chơi “Ô cửa bí mật”

- **Mục đích:** Trò chơi dùng củng cố kiến thức cho học sinh sau bài học “Diện tích hình tròn” hoặc các bài học khác do giáo viên linh động lựa chọn nội dung bài cho học sinh chơi.

- **Chuẩn bị:**

+ Giáo viên chuẩn bị ảnh nhà toán học bất kì. Nếu chọn được ảnh nhà toán học liên quan đến nội dung bài học càng tốt.

+ Dùng giấy màu (các màu sắc khác nhau) viết các câu hỏi củng cố, cắt tạo thành hình các miếng ghép ô cửa che lấp hình ảnh nhà toán học.

+ Với những trường có điều kiện sử dụng thiết bị dạy học bằng máy tính, máy chiếu Projector thì giáo viên thiết kế và sử dụng trên bài giảng PowerPoint sẽ cuốn hút và hấp dẫn học sinh hơn với các hiệu ứng và hình ảnh chuyển động.

+ Số lượng câu hỏi giáo viên chuẩn bị 4 câu.

- *Lưu ý:* khi thiết kế, giáo viên khéo léo dùng ít nhất 2 đến 3 miếng ghép che khuôn mặt nhà bác học.

- **Thời gian chơi:** 3 – 5 phút.

- **Cách chơi** + Học sinh lần lượt lựa chọn miếng ghép của mình và trả lời câu hỏi. Với mỗi miếng ghép có câu trả lời đúng thì vị trí bức ảnh chỗ miếng ghép đó sẽ được mở ra.

+ Học sinh trả lời câu hỏi sai, giáo viên sẽ chuyển câu trả lời cho học sinh dưới lớp tham gia.

+ Trường hợp học sinh đoán được nội dung bức ảnh khi các miếng ghép chưa được mở hết, giáo viên hỏi miệng nhanh các câu hỏi trong các miếng ghép còn lại, nếu học sinh trả lời đúng thì giáo viên mở miếng ghép. Ngược lại nếu học sinh đó không trả lời được câu hỏi, giáo viên dành quyền trả lời cho học sinh cả lớp.

+ Khi bức ảnh được mở ra, giáo viên yêu cầu học sinh trình bày những hiểu biết của mình về nhà toán học. Học sinh không trình bày được, giáo viên sẽ giới thiệu tóm tắt về nhà toán học đó giúp học sinh mở rộng vốn hiểu biết của mình.

+ Học sinh trả lời đúng mỗi câu hỏi trong miếng ghép sẽ nhận được phần quà do giáo viên chuẩn bị.

- *Lưu ý:* + Với tiết học giáo viên chuẩn bị trò chơi bằng giấy, giáo viên cho học sinh lên bảng tự mở các miếng ghép ô cửa.

+ Với tiết học giáo viên sử dụng máy chiếu Projector, máy tính thiết kế trò chơi trên bài giảng PowerPoint, giáo viên cho quản trò lên điều khiển trò chơi mở miếng ghép.

Ví dụ: Khi dạy bài “**Diện tích hình tròn**” – SGK trang 99, giáo viên chuẩn bị ảnh nhà toán học Archimedes và câu hỏi sau:

- Câu hỏi 1: Nêu quy tắc tính diện tích hình tròn.

- Câu hỏi 2: Bạn Hùng ghi công thức tính diện tích hình tròn vào sổ tay toán học của bạn như sau: $S = d \times 3,14$. Bạn ghi như vậy đúng hay sai? Vì sao?

- Câu hỏi 3: Tính diện tích hình tròn có bán kính 3dm.

- Câu hỏi 4: Tính diện tích hình tròn có đường kính 4m.

Lưu ý: Câu hỏi 2, 3, 4, giáo viên yêu cầu học sinh giải thích câu trả lời của mình để cả lớp hiểu kỹ thêm bài học. Các miếng ghép được sắp xếp như sau: Sau khi miếng ghép được mở ra, giáo viên giới thiệu tóm tắt về nhà toán học Archimedes (hoặc bổ sung nếu trường hợp học sinh đã kể được những hiểu biết của mình về nhà toán học). Archimedes (sinh khoảng năm 287 và mất khoảng năm 212 trước Công Nguyên). Ông là một nhà toán học, nhà vật lý, kỹ sư, nhà phát minh, và một nhà thiên văn học người Hy Lạp. Ông được coi là một trong những nhà khoa học, toán học hàng đầu của thời kỳ cổ đại. Ông đã báo trước phép vi tích phân và giải tích hiện đại bằng việc áp dụng các khái niệm về vô cùng bé và

phương pháp vét cạn để suy ra và chứng minh chặt chẽ một loạt các định lý hình học, và tạo ra một hệ sử dụng phép lũy thừa để biểu thị những số lớn. Ông cũng là một trong những người đầu tiên áp dụng toán học vào các bài toán vật lý, lập nên các ngành thủy tĩnh học và tĩnh học, bao gồm lời giải thích cho nguyên lý của đòn bẩy. Ông cũng được biết đến là người đã thiết kế ra nhiều loại máy móc, chẳng hạn máy bơm trục vít, ròng rọc phức hợp, và các công cụ chiến tranh để bảo vệ quê hương ông Syracuse.

7/Trò chơi “Xi điện”

- **Mục đích:** Trò chơi áp dụng cho dạng bài nhân, chia số tự nhiên với số thập phân thành nhân chia hai số tự nhiên.

- **Chuẩn bị:** Giáo viên chuẩn bị sẵn các phép tính. Ví dụ:

15 x 0,25 = ?	168 : 0,1 = ?	934: 0,01 = ?	45 : 0,01 = ?
---------------	---------------	---------------	---------------

- **Thời gian chơi:** 3 - 5 phút

- **Cách chơi:** + Lớp chia thành 2 đội.

+ Giáo viên sẽ “**châm ngòi**”. Đầu tiên giáo viên đọc một phép tính chẳng hạn $15 \times 0,25$ rồi chỉ vào một em thuộc một trong 2 đội, em đó phải đọc ngay ra kết quả. Nếu kết quả đúng thì em đó có quyền “**Xi điện**” một bạn thuộc đối phương. Em sẽ đọc bất kỳ phép tính nào, ví dụ $45 : 0,01$ và chỉ một bạn (ở bên kia) bạn đó phải có kết quả ngay là 4500, rồi lại “**Xi điện**” đặt câu hỏi tìm phép tính khác cho đội bạn. Giáo viên cùng 2 thư ký ghi kết quả của mỗi đội. Hết thời gian chơi đội nào có nhiều bạn trả lời kết quả đúng thì thắng.

Chú ý: Khi được quyền trả lời mà học sinh lúng túng không bật ngay ra được kết quả thì mất quyền trả lời và “**Xi điện**”, giáo viên sẽ chỉ định một bạn khác bắt đầu.

* Trò chơi này tôi thường áp dụng khi dạy các tiết luyện tập của mảng kiến thức nhân chia các số thập phân. Sau mỗi giờ học tôi nhận thấy các em nhớ rất nhanh về cách nhẩm khi thực hiện các phép tính nhân và chia các số thập phân. Một số em trước đây bố, mẹ thường hay than phiền với cô là cháu rất ngại về tính nhẩm thì nay lại là những học sinh tích cực tính nhẩm và làm tính rất nhanh. Tôi quan sát thấy ngay cả trong giờ ra chơi các em cũng chia nhóm đổ nhau.

c/ Ưu, nhược điểm của giải pháp mới:

Qua giải pháp này, giáo viên gây được hứng thú học tập cho các em bằng cách lôi cuốn các em tham gia vào các hoạt động học tập; Trò chơi học tập là một hoạt động mà các em hứng thú nhất. Các trò chơi có nội dung toán học lý thú và bổ ích phù hợp với việc nhận thức của các em. Thông qua các trò chơi các em sẽ lĩnh hội 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.

7. Khả năng áp dụng của giải pháp:

Ngoài những trò chơi đã giới thiệu ở trên, tôi còn sử dụng công nghệ thông tin vào thiết kế một số trò chơi bằng những hình ảnh, âm thanh, hiệu ứng sinh động và hấp dẫn như: Rung chuông vàng, Chiếc nón kỳ diệu, Giải cứu công chúa, vòng

quay may mắn,... đã tạo cho học sinh sự hứng thú hơn rất nhiều trong các giờ học toán. Tôi nhận thấy rằng khi đưa các trò chơi vào các tiết học toán không những giúp các em củng cố khắc sâu kiến thức mà còn giúp các em phát triển được nhiều phẩm chất đạo đức như tình đoàn kết, thân ái, tính trung thực, tinh thần trách nhiệm. Điều đáng mừng là các em rất hào hứng, chờ đợi tiết học toán mỗi khi đến lớp.

8. Hiệu quả, lợi ích thu được của giải pháp.

Để nâng cao hiệu quả dạy học Toán, người giáo viên cần không ngừng đổi mới phương pháp dạy học theo hướng tích cực, lấy học sinh làm trung tâm. Giáo viên cần nghiên cứu kỹ nội dung từng bài dạy từ đó có phương pháp, hình thức tổ chức dạy học hợp lý. Trong mỗi tiết học, giáo viên nên áp dụng trò chơi phù hợp cho từng nội dung bài học.

9. Những thông tin cần được bảo mật (nếu có); không

10. Các điều kiện cần thiết để áp dụng sáng kiến;

11. Đánh giá lợi ích thu được hoặc dự kiến có thể thu được do áp dụng sáng kiến theo ý kiến của tác giả:

Kết quả đạt được như trên cho thấy những cố gắng đổi mới trong phương pháp dạy học của tôi đã có hiệu quả.

Đánh giá	Số lượng	Tỉ lệ
Học sinh chủ động lĩnh hội kiến thức.	28	93,3%
Học sinh biết vận dụng kiến thức vào thực hành.	25	83,3%
Học sinh bị động trong quá trình tiếp thu kiến thức.	0	0 %
Học sinh yêu thích môn Toán	30	100%

12. Đánh giá lợi ích thu được hoặc dự kiến có thể thu được do áp dụng sáng kiến theo ý kiến của tổ chức, cá nhân đã tham gia áp dụng sáng kiến lần đầu, kể cả áp dụng thử (nếu có): Không.

13. Danh sách những người đã tham gia áp dụng thử hoặc áp dụng sáng kiến lần đầu (nếu có): không

Tôi xin cam đoan mọi thông tin nêu trong đơn là trung thực, đúng sự thật và hoàn toàn chịu trách nhiệm trước pháp luật./.

Tân Hồng, ngày 29 tháng 03 năm 2024

NGƯỜI NỘP ĐƠN

