

TRƯỜNG ĐẠI HỌC HOA LƯ
KHOA SƯ PHẠM TIỂU HỌC – MẦM NON

BÙI THỊ ÁNH TÂM

THIẾT KẾ MỘT SỐ TRÒ CHƠI HỌC TẬP
GÓP PHẦN ĐỔI MỚI PHƯƠNG PHÁP DẠY HỌC
MÔN TOÁN LỚP 1, LỚP 2, LỚP 3

KHÓA LUẬN TỐT NGHIỆP

Mã sinh viên: 2452020238

NINH BÌNH, 2024

TRƯỜNG ĐẠI HỌC HOA LƯ
KHOA SƯ PHẠM TIỂU HỌC – MẦM NON

BÙI THỊ ÁNH TÂM

**THIẾT KẾ MỘT SỐ TRÒ CHƠI HỌC TẬP
GÓP PHẦN ĐỔI MỚI PHƯƠNG PHÁP DẠY HỌC
MÔN TOÁN LỚP 1, LỚP 2, LỚP 3**

KHÓA LUẬN TỐT NGHIỆP

Mã sinh viên: 2452020238

Người hướng dẫn: ThS. Nguyễn Thị Hiền

NINH BÌNH, 2024

LỜI CAM ĐOAN

Tôi xin cam đoan đề tài khóa luận **“Thiết kế một số trò chơi học tập góp phần đổi mới phương pháp dạy học môn Toán lớp 1, lớp 2, lớp 3”** là công trình nghiên cứu của tôi và được hoàn thành dưới sự hướng dẫn của Giảng viên – ThS. Nguyễn Thị Hiền. Kết quả nghiên cứu của khóa luận là trung thực, các tài liệu, thông tin được trích dẫn trong khóa luận có nguồn gốc rõ ràng.

Ninh Bình, ngày 10 tháng 05 năm 2024

Người thực hiện

Bùi Thị Ánh Tâm

XÁC NHẬN CỦA NGƯỜI HƯỚNG DẪN KHOA HỌC

Đề tài **“Thiết kế một số trò chơi học tập góp phần đổi mới phương pháp dạy học môn Toán lớp 1, lớp 2, lớp 3”** của sinh viên Bùi Thị Ánh Tâm là công trình nghiên cứu không trùng lặp và chưa được công bố dưới bất kỳ hình thức nào. Trong đề tài có sự tham khảo một số tài liệu có nguồn gốc và được trích dẫn rõ ràng.

Ninh Bình, ngày 10 tháng 05 năm 2024

Giảng viên hướng dẫn

ThS. Nguyễn Thị Hiền

DANH MỤC CÁC CHỮ VIẾT TẮT

STT	Từ viết tắt	Nghĩa
1	GV	Giáo viên
2	HS	Học sinh
3	PPDH	Phương pháp dạy học
4	PTDH	Phương tiện dạy học
5	TCHT	Trò chơi học tập

DANH MỤC CÁC BẢNG, HÌNH

Tên bảng, hình	Trang
Hình 1: Quy trình thiết kế trò chơi học tập trong môn Toán	29
Bảng 2.3.1: Bảng thống kê một số TCHT trong dạy học môn Toán lớp 1	31
Bảng 2.3.2: Bảng thống kê một số TCHT trong dạy học môn Toán lớp 2	41
Bảng 2.3.3: Bảng thống kê một số TCHT trong dạy học môn Toán lớp 3	52

MỤC LỤC

LỜI CAM ĐOAN	i
XÁC NHẬN CỦA NGƯỜI HƯỚNG DẪN KHOA HỌC.....	ii
DANH MỤC CÁC CHỮ VIẾT TẮT.....	iii
DANH MỤC CÁC BẢNG, HÌNH	iv
MỞ ĐẦU	1
1. Lí do chọn đề tài.....	1
2. Tổng quan nghiên cứu.....	2
3. Mục đích và nhiệm vụ nghiên cứu.....	3
4. Đối tượng và phạm vi nghiên cứu.....	3
5. Phương pháp nghiên cứu.....	3
6. Ý nghĩa khoa học và ý nghĩa thực tiễn.....	4
Chương 1 CƠ SỞ LÝ LUẬN.....	5
1.1. ĐỊNH HƯỚNG ĐỔI MỚI PHƯƠNG PHÁP DẠY HỌC	5
1.1.1. Tìm hiểu về định hướng đổi mới phương pháp dạy học.....	5
1.1.2. Một số phương pháp dạy học tích cực	6
1.1.2.1. Phương pháp thảo luận nhóm	6
1.1.2.2. Phương pháp quan sát	7
1.1.2.3. Phương pháp trực quan	7
1.1.2.4. Phương pháp gợi mở - vấn đáp	8
1.1.2.5. Phương pháp phát hiện và giải quyết vấn đề	9
1.2. TÌM HIỂU VỀ PHƯƠNG PHÁP TRÒ CHƠI HỌC TẬP	10
1.2.1. Quan niệm về trò chơi học tập	10
1.2.2. Cấu trúc của Trò chơi học tập	10
1.2.3. Vai trò của trò chơi học tập trong dạy học.	11
1.2.4. Phân loại trò chơi học tập.....	11
1.2.4.1. Phân loại theo tính chất bài học	12
1.2.4.2. Phân loại trò chơi theo tác dụng.....	12
1.3. TỔNG QUAN VỀ CHƯƠNG TRÌNH MÔN TOÁN LỚP 1, LỚP 2, LỚP 3 THEO CHƯƠNG TRÌNH GIÁO DỤC PHỔ THÔNG 2018	12
1.3.1. Đặc điểm môn học	12
1.3.2. Quan điểm xây dựng chương trình	13

1.3.2.1. Bảo đảm tính tinh giản, thiết thực, hiện đại	14
1.3.2.2. Bảo đảm tính thống nhất, sự nhất quán và phát triển liên tục.....	14
1.3.2.3. Bảo đảm tính tích hợp và phân hóa.....	14
1.3.2.4. Bảo đảm tính mở	15
1.3.3. Mục tiêu chương trình.....	15
1.3.3.1. Mục tiêu chung.....	15
1.3.3.2. Mục tiêu cấp tiểu học	16
1.3.4. Nội dung và yêu cầu cần đạt của chương trình.....	16
1.3.4.1. Nội dung của chương trình.....	16
1.3.4.2. Yêu cầu cần đạt của chương trình.....	18
1.3.5. Khái quát nội dung chương trình môn Toán lớp 1, lớp 2, lớp 3	18
1.3.5.1. Khái quát nội dung chương trình môn Toán lớp 1	18
1.3.5.2. Khái quát nội dung chương trình môn Toán lớp 2.....	19
1.3.5.3. Khái quát nội dung chương trình môn Toán lớp 3	21
1.4. ĐẶC ĐIỂM TÂM LÝ LÚA TUỔI HỌC SINH TIỂU HỌC	24
1.4.1. Tri giác.....	24
1.4.2. Chú ý	25
1.4.3. Trí nhớ	25
1.4.4. Tưởng tượng.....	26
1.4.5. Tư duy	26
Chương 2: THIẾT KẾ TRÒ CHƠI HỌC TẬP TRONG DẠY HỌC MÔN TOÁN LỚP 1, LỚP 2, LỚP 3	27
2.1. MỘT SỐ NGUYÊN TẮC THIẾT KẾ TRÒ CHƠI HỌC TẬP TRONG DẠY HỌC MÔN TOÁN TIỂU HỌC	27
2.1.1. Đảm bảo tính mục đích	27
2.1.2. Đảm bảo tính giáo dục	27
2.1.3. Đảm bảo tính đa dạng	27
2.1.4. Đảm bảo tính vừa sức.....	28
2.1.5. Đảm bảo tính hấp dẫn	28
2.1.6. Đảm bảo tính phát triển.....	28
2.2. QUY TRÌNH THIẾT KẾ TRÒ CHƠI HỌC TẬP TRONG DẠY HỌC MÔN TOÁN TIỂU HỌC	29

2.3. THIẾT KẾ MỘT SỐ TRÒ CHƠI HỌC TẬP TRONG DẠY HỌC MÔN TOÁN LỚP 1, LỚP 2, LỚP 3.	31
2.3.1. Thiết kế một số trò chơi trong dạy học môn Toán lớp 1	31
2.3.2. Thiết kế một số trò chơi trong dạy học môn Toán lớp 2.....	41
2.3.3. Thiết kế một số trò chơi trong dạy học môn Toán lớp 3	52
KẾT LUẬN	63
DANH MỤC TÀI LIỆU THAM KHẢO.....	64

MỞ ĐẦU

1. Lí do chọn đề tài

Tại Nghị quyết số 29 – NQ/TW ngày 4/11/2013, Hội nghị Trung ương 8 khóa XI về đổi mới căn bản, toàn diện giáo dục và đào tạo đã nêu rõ: *“Tiếp tục đổi mới mạnh mẽ phương pháp dạy và học theo hướng hiện đại; phát huy tính tích cực, chủ động, sáng tạo và vận dụng kiến thức, kỹ năng của người học; khắc phục lối truyền thụ áp đặt một chiều, ghi nhớ máy móc. Tập trung dạy cách học, cách nghĩ, khuyến khích tự học, tạo cơ sở để người học tự cập nhật và đổi mới tri thức, kỹ năng, phát triển năng lực.”* [12]. Một trong những định hướng cơ bản của việc đổi mới giáo dục là chuyển từ nền giáo dục mang tính hàn lâm, xa rời thực tiễn sang một nền giáo dục chú trọng việc hình thành năng lực hành động, phát huy tính chủ động, sáng tạo của người học. Do đó, đổi mới PPDH theo hướng tích cực hóa vai trò người học là vô cùng quan trọng và cần thiết. GV có thể vận dụng linh hoạt các PPDH tích cực, đặc biệt là việc thiết kế, tổ chức các TCHT. Việc thiết kế và tổ chức các TCHT một cách hợp lí, có hiệu quả là một trong những cách phát huy tính tích cực, tự giác, chủ động của người học; đồng thời cũng hình thành và phát triển các năng lực chung, năng lực đặc thù cho người học.

Trong chương trình giáo dục ở bậc Tiểu học, môn Toán là môn học bắt buộc xuyên suốt từ lớp 1 đến lớp 5. Các chủ đề (mạch kiến thức) của môn Toán được sắp xếp theo 3 nội dung chính:

- Số và phép tính
- Hình học và đo lường
- Một số yếu tố thống kê và xác suất

Các mạch kiến thức có nhiều ứng dụng trong cuộc sống, những kiến thức và kỹ năng toán học cơ bản giúp người học giải quyết các vấn đề trong thực tế cuộc sống một cách có hệ thống và chính xác. Tuy nhiên, nội dung môn Toán thường mang tính logic, khái quát. Nhiều nội dung toán học có tính tư duy trừu tượng cao, dẫn đến tình trạng HS khó tiếp thu kiến thức, còn ngại học, nhất là đối với những HS đầu cấp tiểu học. Do đó, để giảm bớt những căng thẳng và việc dạy Toán trở nên sinh động, hấp dẫn, kích thích hứng thú học tập cho HS thì việc thiết kế và tổ chức các trò chơi học tập trong dạy học môn Toán là vô cùng cần thiết. Việc thiết kế và tổ chức các trò chơi học tập giúp HS có thể dễ dàng tiếp cận, hình thành và khắc sâu kiến thức; đồng thời cũng

góp phần hình thành và phát triển ở HS các phẩm chất, các năng lực chung và các năng lực Toán học. Phương pháp trò chơi học tập mang lại những ưu điểm như hiệu quả cao, sử dụng đa dạng ở nhiều hoạt động, có nhiều dạng trò chơi học tập ... Trò chơi học tập không chỉ duy trì tốt hơn sự chú ý của HS mà còn giảm tính chất căng thẳng của giờ học, tạo cơ hội cho HS rèn luyện kỹ năng hợp tác, vận dụng khả năng tư duy của bản thân. Vì vậy, việc thiết kế và tổ chức trò chơi học tập trong các giờ học sẽ phát huy tính tích cực, tự giác, chủ động của HS; nâng cao chất lượng dạy học, đáp ứng được yêu cầu đổi mới chương trình giáo dục phổ thông 2018. Vì thế, tổ chức các trò chơi học tập đặc biệt phù hợp trong các giờ dạy Toán ở bậc Tiểu học nói chung và đặc biệt ở các lớp 1, lớp 2, lớp 3 nói riêng.

Bản thân là một sinh viên của khoa Sư phạm Tiểu học – Mầm non, sau khi học các học phần Phương pháp dạy học, được đi thực tập và rèn nghiệp vụ ở các trường Tiểu học, em nhận thấy rằng để định hướng cho HS dễ dàng tiếp thu được kiến thức qua các hoạt động dạy học trong môn Toán thì GV cần quan tâm đến vấn đề đổi mới PPDH và sử dụng hiệu quả PTDH. Thông qua việc thực hiện đề tài, có thể nắm rõ hơn về cách thức thiết kế TCHT trong dạy học môn Toán, cũng như có thể mở rộng kiến thức về PPDH tích cực chuẩn bị cho công tác giảng dạy khi ra trường.

Xuất phát từ những lí do trên, em lựa chọn đề tài: **“Thiết kế một số trò chơi học tập góp phần đổi mới phương pháp dạy học môn Toán lớp 1, lớp 2, lớp 3”** làm đề tài khóa luận tốt nghiệp.

2. Tổng quan nghiên cứu

Đổi mới PPDH trong chương trình phổ thông nói chung, ở bậc tiểu học nói riêng là vấn đề được toàn xã hội quan tâm. Đó cũng chính là một trong những định hướng cơ bản của việc đổi mới giáo dục hiện nay.

Nhà sư phạm nổi tiếng người Tiệp Khắc I.A.Komenxki (1592-1670) được coi là đại diện cho khuynh hướng sử dụng trò chơi dạy học làm phương tiện phát triển toàn diện ở trẻ em. Trong nền giáo dục cổ điển, ý tưởng sử dụng trò chơi với mục đích dạy học được thể hiện đầy đủ trong hệ thống giáo dục của nhà sư phạm người Đức Ph.Phroebl (1782 – 1852). Vào những năm 30 – 40 – 60 của thế kỷ XX, một số tác giả như R.I.Giucovskaia, VR.Bexpalova, E.I.Udalsova đã đề cập đến vấn đề sử dụng trò chơi dạy học trên “tiết học” trong công trình nghiên cứu của mình.

Ở Việt Nam, Cũng đã có những tác giả nghiên cứu nội dung này như: Nhóm tác giả Đỗ Tiến Đạt, Trần Ngọc Lan, Phạm Thanh Tâm đã đề cập đến các loại trò chơi theo từng nội dung bài học trong chương trình Toán 1 qua cuốn sách “100 trò chơi Toán lớp 1”. Nguyễn Thị Thu Hương, trường Đại học Vinh với khóa luận tốt nghiệp “Nghiên cứu sử dụng trò chơi trong dạy học môn Toán ở lớp 2”. Hay khóa luận tốt nghiệp của Nguyễn Kim Huệ trường Đại học Hùng Vương “Thiết kế và tổ chức trò chơi học tập theo hướng phát triển năng lực cho học sinh lớp 1 trong dạy học chủ đề số và phép tính theo chương trình giáo dục phổ thông mới”.

3. Mục đích và nhiệm vụ nghiên cứu

3.1. Mục đích

Mục đích nghiên cứu của đề tài là thiết kế một số trò chơi học tập trong dạy học môn Toán lớp 1, lớp 2, lớp 3 nhằm đổi mới phương pháp dạy học, góp phần nâng cao chất lượng dạy học môn Toán.

3.2. Nhiệm vụ

- Tìm hiểu Chương trình Giáo dục phổ thông môn Toán Tiểu học 2018.
- Nghiên cứu cơ sở lí luận của việc thiết kế trò chơi học tập trong dạy học môn Toán Tiểu học.
- Đề xuất quy trình thiết kế trò chơi học tập trong dạy học môn Toán Tiểu học.
- Thiết kế một số trò chơi học tập sử dụng trong dạy học môn Toán lớp 1, lớp 2, lớp 3.

4. Đối tượng và phạm vi nghiên cứu

4.1. Đối tượng

- Chương trình Giáo dục phổ thông môn Toán Tiểu học 2018.
- Trò chơi học tập trong dạy học môn Toán Tiểu học theo Chương trình Giáo dục phổ thông 2018.

4.2. Phạm vi nghiên cứu

Đề tài tập trung nghiên cứu, thiết kế một số trò chơi học tập môn Toán lớp 1, lớp 2, lớp 3 theo chương trình Giáo dục phổ thông 2018.

5. Phương pháp nghiên cứu

5.1. Phương pháp nghiên cứu lí luận

- Đọc và tìm hiểu chương trình Giáo dục phổ thông Toán Tiểu học, sách giáo khoa toán tiểu học.
- Xác định định hướng đổi mới phương pháp dạy học nói chung, dạy học toán ở tiểu học nói riêng. Các tài liệu về trò chơi học tập trong dạy học ở Tiểu học.

- Phân tích, so sánh, hệ thống hóa, khái quát hóa các vấn đề nghiên cứu có liên quan đến đề tài: Các văn bản Nghị quyết của Đảng, chính phủ, Bộ Giáo dục và Đào tạo về chiến lược phát triển, đổi mới giáo dục, chiến lược đổi mới PPDH. Chương trình giáo dục phổ thông môn Toán. Các công trình khoa học đề cập đến trò chơi học tập làm cơ sở cho việc thiết kế và tổ chức một số trò chơi học tập trong dạy học môn Toán lớp 1, lớp 2, lớp 3.

5.2. Phương pháp nghiên cứu thực tiễn

- Tìm hiểu nhận thức của Giáo viên tiểu học về vai trò của trò chơi học tập và tình hình sử dụng trò chơi học tập trong dạy học qua trao đổi, dự giờ, quan sát.

- Xin ý kiến, trao đổi với một số thầy cô giáo ở bộ môn Toán và tổ nghiệp vụ Tiểu học trường Đại học Hoa Lư, một số giáo viên Tiểu học nhằm hoàn thiện đề tài về cả nội dung và hình thức.

- Phương pháp phân tích và tổng kết kinh nghiệm: Thu thập, tổng hợp từ các nghiên cứu về TCHT, từ đó đưa ra những kết luận phù hợp với đề tài nghiên cứu.

6. Ý nghĩa khoa học và ý nghĩa thực tiễn

6.1. Ý nghĩa khoa học

Việc nghiên cứu đề tài này sẽ góp phần giúp bản thân hiểu sâu sắc hơn các kiến thức trên trong quá trình học tập và nghiên cứu Toán học.

6.2. Ý nghĩa thực tiễn

Kết quả nghiên cứu đề tài sau khi nghiệm thu sẽ làm tài liệu tham khảo cho sinh viên ngành Giáo dục Tiểu học Trường Đại học Hoa Lư trong học tập và thực hành sư phạm, góp phần nâng cao hiệu quả dạy học môn Toán ở Tiểu học.

Chương 1

CƠ SỞ LÝ LUẬN

1.1. ĐỊNH HƯỚNG ĐỔI MỚI PHƯƠNG PHÁP DẠY HỌC

1.1.1. Tìm hiểu về định hướng đổi mới phương pháp dạy học

Tại Nghị quyết số 29 – NQ/TW ngày 4/11/2013, Hội nghị Trung ương 8 khóa XI tiếp tục về đổi mới căn bản, toàn diện giáo dục và đào tạo nêu rõ: *“Tiếp tục đổi mới mạnh mẽ phương pháp dạy và học theo hướng hiện đại; phát huy tính tích cực, chủ động, sáng tạo và vận dụng kiến thức, kỹ năng của người học; khắc phục lối truyền thụ áp đặt một chiều, ghi nhớ máy móc. Tập trung dạy cách học, cách nghĩ, khuyến khích tự học, tạo cơ sở để người học tự cập nhật và đổi mới tri thức, kỹ năng, phát triển năng lực. Chuyển từ học chủ yếu trên lớp sang tổ chức hình thức học tập đa dạng, chú ý các hoạt động xã hội, ngoại khóa, nghiên cứu khoa học. Đẩy mạnh ứng dụng công nghệ thông tin và truyền thông trong dạy và học.”* [12]

Định hướng về phương pháp giáo dục được Chương trình giáo dục phổ thông tổng thể 2018 chỉ ra rằng: Các môn học và hoạt động giáo dục trong nhà trường áp dụng các phương pháp tích cực hóa hoạt động của HS, trong đó GV đóng vai trò tổ chức, hướng dẫn hoạt động cho HS, tạo môi trường học tập thân thiện và những tình huống có vấn đề để khuyến khích HS tham gia vào các hoạt động học tập, tự phát hiện năng lực, nguyện vọng của bản thân, rèn luyện thói quen và khả năng tự học, phát huy tiềm năng và những kiến thức, kỹ năng đã tích lũy để phát triển.

Đổi mới phương pháp dạy học đang thực hiện bước chuyển từ chương trình giáo dục tiếp cận nội dung sang tiếp cận năng lực của người học, nghĩa là từ chỗ quan tâm đến việc HS học được cái gì đến chỗ quan tâm HS vận dụng được cái gì qua việc học. Để đảm bảo được điều đó, phải thực hiện chuyển từ phương pháp dạy học theo lối "truyền thụ một chiều" sang dạy cách học, cách vận dụng kiến thức, rèn luyện kỹ năng, hình thành năng lực và phẩm chất. Có thể chọn lựa một cách linh hoạt các phương pháp chung và phương pháp đặc thù của môn học để thực hiện. Tuy nhiên dù sử dụng bất kỳ phương pháp nào cũng phải đảm bảo được nguyên tắc “Học sinh tự mình hoàn thành nhiệm vụ nhận thức (*tự chiếm lĩnh kiến thức*) với sự tổ chức, hướng dẫn của giáo viên”.

1.1.2. Một số phương pháp dạy học tích cực

Phương pháp dạy học tích cực phát huy tính tích cực, tự giác, chủ động của người học, hình thành và phát triển năng lực tự học, sự linh hoạt, độc lập, sáng tạo trong tư duy cho người học.

Trước yêu cầu đổi mới phương pháp dạy học ở tiểu học cần khuyến khích GV đổi mới cách thức sử dụng PPDH. Trong đó, một số PPDH thường được sử dụng trong dạy học môn Toán ở tiểu học: PPDH phát hiện và giải quyết vấn đề, PPDH gợi mở - vấn đáp, PPDH thảo luận nhóm, PPDH trực quan,...

1.1.2.1. Phương pháp thảo luận nhóm

a. Quan niệm

Thảo luận nhóm là một phương pháp dạy học trong đó GV sẽ tổ chức cho HS thảo luận trong những nhóm nhỏ để thực hiện các hoạt động. Mỗi HS không chỉ có trách nhiệm thực hiện các hoạt động của nhóm mà còn phải có trách nhiệm hợp tác, giúp đỡ các thành viên trong nhóm hoàn thành các nhiệm vụ được giao.

b. Cách tiến hành

Bước 1: Chuẩn bị nội dung thảo luận

Chọn nội dung thảo luận thích hợp với HS. Trước khi đưa ra vấn đề thảo luận, GV phải nghiên cứu xem HS đã biết gì, sẽ suy nghĩ gì về vấn đề này. Nếu có thể, GV giao nhiệm vụ trước cho HS chuẩn bị ở nhà. Những nhiệm vụ này phải cụ thể, sát với nội dung thảo luận.

Bước 2: Tiến hành thảo luận

- Mở đầu thảo luận, GV thông báo về vấn đề cần thảo luận, hình thức và cách thức thảo luận.
- GV tổ chức cho HS thảo luận theo nhóm. Mỗi nhóm làm việc độc lập.
- Đại diện nhóm đưa ra ý kiến của nhóm mình để thảo luận trước cả lớp.
- Trong quá trình HS thảo luận, GV làm nhiệm vụ quan sát theo dõi, giúp đỡ khi cần thiết và khuyến khích sự tham gia của mỗi cá nhân HS.

Bước 3: Tổng kết và đánh giá thảo luận

- GV hoặc HS tổng kết thảo luận và trình bày những ý kiến đã được thống nhất của tập thể HS, sau cuộc thảo luận có thể kết thúc mở.
- GV đánh giá các ý kiến phát biểu, nhận xét về tinh thần thái độ làm việc chung của các nhóm, của cá nhân.

1.1.2.2. Phương pháp quan sát

a. Quan niệm

Phương pháp quan sát là phương pháp GV tổ chức cho HS sử dụng các giác quan khác nhau để tri giác các sự vật hiện tượng có kế hoạch, có trọng tâm. Từ những quan sát đó, HS có thể rút ra các kết luận khoa học.

b. Cách tiến hành

Bước 1: Xác định mục đích quan sát

GV cần xác định rõ việc tổ chức cho HS quan sát nhằm đạt được mục tiêu kiến thức hay kỹ năng nào

Bước 2: Lựa chọn đối tượng quan sát

- Đối tượng quan sát: các sự vật, hiện tượng, các mối quan hệ đang diễn ra trong môi trường tự nhiên hay xã hội hay các tranh ảnh, mô hình, sơ đồ, diễn tả các sự vật, hiện tượng đó...

- Khi lựa chọn đối tượng quan sát, GV cần ưu tiên lựa chọn các vật thật

- Khi không có điều kiện tiếp xúc vật thật, GV cho HS quan sát qua tranh ảnh, mô hình. Quan sát các vật thật, HS sẽ được hình thành các biểu tượng sinh động; còn tranh ảnh, sơ đồ chỉ thể hiện được sự vật, hiện tượng ở trạng thái tĩnh với tính khái quát cao.

Bước 3: Tổ chức và hướng dẫn học sinh quan sát

- Tổ chức cho HS quan sát cá nhân, quan sát theo nhóm hoặc cả lớp. Điều đó phụ thuộc vào số đồ dùng chuẩn bị được, khả năng quản lý của GV và kỹ năng tự quản, làm việc hợp tác nhóm của HS.

- Tùy theo mục đích và đối tượng sử dụng cho HS quan sát, GV chỉ cần hướng dẫn cho HS sử dụng nhiều giác quan để phán đoán, cảm nhận sự vật, hiện tượng.

- Sử dụng những câu hỏi nhằm hướng dẫn HS

Bước 4: Tổ chức cho HS báo cáo kết quả quan sát về đối tượng

HS tự trình bày bằng lời hoặc phiếu học tập hay phương tiện dạy học. GV tổ chức cho HS hoàn thiện các kiến thức, kỹ năng và bổ sung các kiến thức cần thiết.

1.1.2.3. Phương pháp trực quan

a. Quan niệm

Phương pháp dạy học trực quan trong dạy học toán ở tiểu học là một phương pháp dạy học, trong đó GV tổ chức hướng dẫn cho HS trực tiếp hoạt động trên các phương tiện, đồ dùng dạy học, từ đó giúp HS hình thành kiến thức và kỹ năng cần thiết của môn Toán.

b. Cách tiến hành

Bước 1: GV cần chuẩn bị hình ảnh, video, băng đĩa,... về chủ đề bài học. Các hình ảnh, video cần được xem xét kỹ lưỡng, chứa đựng nội dung bài học.

Bước 2: GV treo các tranh ảnh, đồ dùng minh họa, các vật dụng thí nghiệm hay những thiết bị. Sau đó, GV cần đưa ra định hướng quan sát cho HS.

Bước 3: GV yêu cầu một số HS trình bày lại, giải thích nội dung sơ đồ, biểu đồ, trình bày những gì thu nhận được qua thí nghiệm hoặc qua những phương tiện kỹ thuật, phim đèn chiếu....

Bước 4: Từ những chi tiết, thông tin HS thu được từ phương tiện trực quan, GV nêu câu hỏi yêu cầu HS rút ra kết luận khái quát về vấn đề mà phương tiện trực quan cần truyền tải.

1.1.2.4. Phương pháp gợi mở - vấn đáp

a. Quan niệm

Phương pháp gợi mở - vấn đáp trong dạy học toán ở Tiểu học là phương pháp dạy học trong đó giáo viên không trực tiếp đưa ra những kiến thức hoàn chỉnh mà sử dụng một hệ thống câu hỏi hướng dẫn học sinh suy nghĩ lần lượt trả lời, từ đó tiến tới các kiến thức và kỹ năng cần thiết.

b. Các loại vấn đáp

Vấn đáp tái hiện: Được thực hiện khi những câu hỏi do GV đặt ra chỉ yêu cầu HS nhớ lại, nhắc lại kiến thức đã biết và trả lời dựa vào trí nhớ, không cần suy luận.

Vấn đáp giải thích minh họa: Được thực hiện khi câu hỏi của GV đưa ra có kèm theo các ví dụ minh họa (bằng lời hoặc bằng hình ảnh trực quan) nhằm giúp HS dễ hiểu, dễ ghi nhớ.

Vấn đáp tìm tòi: Là loại vấn đáp mà GV tổ chức sự trao đổi ý kiến - kể cả tranh luận - giữa thầy với cả lớp, có khi giữa trò với trò, thông qua đó, HS nắm được tri thức mới. Hệ thống câu hỏi được sắp đặt hợp lý nhằm phát hiện, đặt ra và giải quyết một số vấn đề xác định, buộc HS phải liên tục cố gắng, tìm tòi lời giải đáp. Trật tự logic của các câu hỏi kích thích sự tìm tòi, sự ham muốn hiểu biết. GV đóng vai trò người tổ chức sự tìm tòi còn HS thì tự lực phát hiện kiến thức mới, vì vậy kết thúc cuộc đàm thoại, HS có được niềm vui của sự khám phá. Cuối giai đoạn đàm thoại, GV khéo léo vận dụng các ý kiến của HS để kết luận vấn đề đặt ra, có bổ sung, chỉnh lý khi cần thiết.

c. Cách tiến hành

Bước 1: GV chuẩn bị một hệ thống câu hỏi theo trọng tâm của chủ đề học. Hình dung những tình huống có thể xảy ra.

Bước 2: GV đặt câu hỏi nhỏ, riêng rẽ cho HS trả lời (hoặc để HS tự nguyện). Tổ hợp các câu hỏi và đáp án là nguồn tri thức mới.

Bước 3: GV đưa ra câu trả lời chính xác và rút ra kết luận khoa học.

1.1.2.5. Phương pháp phát hiện và giải quyết vấn đề

a. Quan niệm

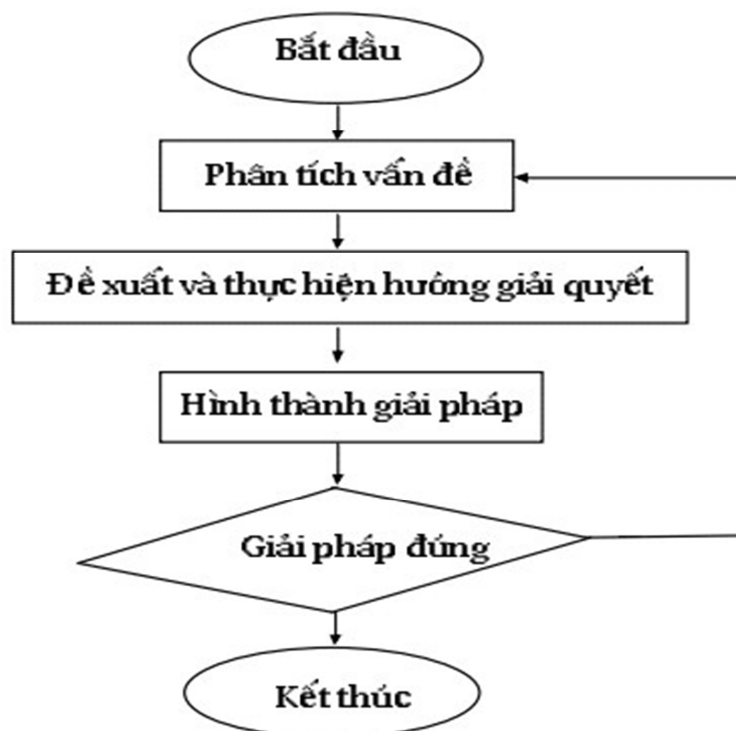
Phương pháp dạy học phát hiện và giải quyết vấn đề là phương pháp dạy học trong đó GV tạo ra những tình huống có vấn đề, hoạt động tự giác, tích cực, chủ động, sáng tạo để giải quyết vấn đề và thông qua đó chiếm lĩnh tri thức, rèn luyện kỹ năng và đạt được những mục đích học tập khác.

b. Cách tiến hành

Bước 1: Phát hiện hoặc thâm nhập vấn đề

- Phát hiện vấn đề từ một tình huống gợi vấn đề
- Giải thích và chính xác hóa tình huống để hiểu đúng vấn đề được đặt ra
- Phát biểu vấn đề và đặt mục tiêu giải quyết vấn đề đó

Bước 2: Tìm giải pháp



Bước 3: Trình bày giải pháp

- HS trình bày lại toàn bộ từ việc phát biểu vấn đề tới giải pháp. Nếu vấn đề là một đề bài cho sẵn thì có thể không cần phát biểu lại vấn đề.

Bước 4: Nghiên cứu sâu giải pháp

- Tìm hiểu những khả năng ứng dụng kết quả
- Đề xuất những vấn đề mới có liên quan nhờ xét tương tự, khái quát hóa, lật ngược vấn đề và giải quyết nếu có thể.

Như vậy, việc lựa chọn và vận dụng linh hoạt các phương pháp trong toàn bộ quá trình dạy học là phương hướng quan trọng để phát huy tính tích cực của học sinh và nâng cao chất lượng dạy học.

1.2. TÌM HIỂU VỀ PHƯƠNG PHÁP TRÒ CHƠI HỌC TẬP

1.2.1. Quan niệm về trò chơi học tập

Trò chơi học tập là trò chơi chứa đựng các yếu tố dạy học và có nguồn gốc trong nền giáo dục dân gian. Nó thuộc nhóm trò chơi có luật, do người lớn nghĩ ra cho trẻ chơi và dùng vào mục đích giáo dục và dạy học, hướng tới việc phát triển hoạt động trí tuệ cho trẻ.

E.I. Chikhieva quan niệm: *“Trò chơi được gọi là TCHT hay trò chơi dạy học là vì trò chơi đó gắn liền với một mục đích dạy học nhất định và đòi hỏi cần phải có tài liệu dạy học phù hợp kèm theo”* (dẫn theo Nguyễn Kim Chuyên). [6]

Theo Đặng Thành Hưng, những trò chơi giáo dục được lựa chọn và sử dụng trực tiếp để dạy học, tuân theo mục đích, nội dung, các nguyên tắc và phương pháp dạy học, có chức năng tổ chức, hướng dẫn và động viên trẻ hay HS tìm kiếm và lĩnh hội tri thức, học tập và rèn luyện kỹ năng, tích lũy và phát triển các phương thức hoạt động và hành vi ứng xử xã hội, văn hóa, đạo đức, thẩm mỹ, pháp luật, khoa học, ngôn ngữ, cải thiện và phát triển thể chất, tức là tổ chức và hướng dẫn quá trình học tập của HS khi họ tham gia trò chơi gọi là trò chơi dạy học.[10]

Ta có thể hiểu, phương pháp trò chơi học tập là PPDH thông qua việc tổ chức hoạt động cho học sinh. Dưới sự hướng dẫn của GV, HS được hoạt động bằng cách chơi trò chơi trong đó mục đích của trò chơi chuyển tải mục tiêu của bài học.

1.2.2. Cấu trúc của Trò chơi học tập

a. Tên trò chơi

b. Mục đích: Nêu rõ mục đích của trò chơi nhằm ôn luyện, củng cố kiến thức, kỹ năng nào. Mục đích của trò chơi sẽ quy định hành động chơi được thiết kế trong trò chơi.

c. Chuẩn bị: Mô tả đồ dùng, đồ chơi được sử dụng trong Trò chơi học tập.

d. Thời điểm tổ chức: Nêu rõ trò chơi được tổ chức trong hoạt động nào của tiết học: Khởi động, luyện tập, vận dụng ...

e. Thời gian: Thời gian tổ chức trò chơi

f. Cách chơi và luật chơi: Chỉ rõ quy tắc của hành động chơi quy định đối với người chơi, quy định thắng thua của trò chơi.

g. Tổng kết: Giáo viên nhận xét trò chơi: ý thức học sinh tham gia, nhận xét kết quả chơi, tuyên dương...

1.2.3. Vai trò của trò chơi học tập trong dạy học.

Trò chơi học tập là một trong số các loại trò chơi được sử dụng như một phương tiện nhằm giáo dục phát triển nhân cách toàn diện cho HS, giúp HS được thỏa mãn nhu cầu chơi, nhu cầu học, khám phá và hòa nhập vào thế giới xung quanh. Vì vậy, việc thiết kế trò chơi học tập cho HS là một việc làm vô cùng quan trọng.

Trò chơi học tập có vai trò vô cùng quan trọng trong hoạt động dạy học, góp phần nâng cao hiệu quả của việc dạy và học. Trò chơi học tập tác động đến sự phát triển thể chất cũng như trí tuệ, hoàn thiện các quá trình tri giác, chú ý, tư duy, tưởng tượng, sáng tạo. HS lĩnh hội được kiến thức, khắc sâu tri thức đồng thời phát huy trí tưởng tượng và tư duy.

Trò chơi học tập mang tính học tập và giàu cảm xúc, vì thế HS không những điều khiển được các mối quan hệ qua lại giữa HS với nhau mà còn phát triển tính tích cực của trẻ khi chơi. Trò chơi học tập không chỉ giúp HS rèn luyện trí thông minh mà còn giáo dục HS tự tin vào bản thân, rèn tính tổ chức, tính kỷ luật.

Việc dạy học bằng các trò chơi học tập đã tạo cho HS khả năng giải quyết nhiệm vụ nhận thức dưới hình thức chơi nhẹ nhàng, không bị áp đặt. Những nhiệm vụ chơi và hành động chơi đòi hỏi HS tích cực huy động các tri thức, kỹ năng, kỹ xảo của bản thân để đạt được kết quả mà trò chơi đặt ra.

Khi chơi HS thỏa sức tưởng tượng, sáng tạo, đó là những giây phút vô tư, hồn nhiên của HS. Qua vui chơi học sinh ghi nhớ tốt nội dung học tập và rèn luyện được các kỹ năng cần thiết như kỹ năng tổ chức, kỹ năng giao tiếp, hợp tác.

1.2.4. Phân loại trò chơi học tập

Trò chơi của trẻ rất đa dạng, phong phú cả về nội dung và cách thức tổ chức chơi. Có nhiều dạng trò chơi học tập để tổ chức phù hợp với từng tiết học, từng đối tượng trong dạy học, cụ thể như:

- Trò chơi phân loại theo tính chất bài học
- Trò chơi phân loại theo tác dụng

1.2.4.1. Phân loại theo tính chất bài học

Nhóm trò chơi khởi động: sử dụng trò chơi để giới thiệu bài học, thu hút HS hướng vào bài học và tạo hứng thú cho HS.

Nhóm trò chơi tìm hiểu kiến thức mới: mục đích để HS tích cực tìm tòi, phát hiện kiến thức của bài, HS chủ động tham gia vào bài học, phát triển các kỹ năng xử lý tình huống, mạnh dạn, tự tin trước đám đông, các năng lực hợp tác, giải quyết vấn đề, xử lý tình huống.

Nhóm trò chơi vận dụng kiến thức: mục đích giúp HS có thể vận dụng những kiến thức đã học để giải quyết các vấn đề của bài học, bài tập, những vấn đề thực tế; đồng thời rèn luyện khả năng tư duy, khả năng phản ứng nhanh, khả năng diễn đạt, tạo không khí vui tươi và tinh thần học tập tích cực.

Nhóm trò chơi ôn tập và củng cố kiến thức: tạo sân chơi học tập, giúp HS củng cố lại kiến thức bài học nhưng không căng thẳng và mệt mỏi sau khi học xong bài học, rèn trí nhớ và khả năng tư duy giúp các em khắc sâu kiến thức.

1.2.4.2. Phân loại trò chơi theo tác dụng

Nhóm trò chơi phát triển nhận thức: là những trò chơi đòi hỏi người tham gia phải sử dụng các chức năng nhận thức, nỗ lực nhận thức, thực hiện các hành vi và hành động nhận thức để thực hiện và hoàn thành việc chơi; qua đó, cải thiện và phát triển trí tuệ và khả năng tư duy của mình.

Nhóm trò chơi phát triển các giá trị: là những trò chơi phát triển các giá trị văn hoá, xã hội, chính trị, pháp luật hoặc các giá trị về đạo đức, thẩm mỹ... kích thích thái độ, tình cảm tích cực, khuyến khích sự phát triển các phẩm chất cá nhân của HS.

Nhóm trò chơi phát triển vận động: là trò chơi có nội dung chủ yếu là vận động, đòi hỏi người chơi phải vận động tuân thủ theo luật hay quy tắc nhất định, nhằm phát triển khả năng vận động, sự nhanh nhẹn, khéo léo của HS.

1.3. TỔNG QUAN VỀ CHƯƠNG TRÌNH MÔN TOÁN LỚP 1, LỚP 2, LỚP 3 THEO CHƯƠNG TRÌNH GIÁO DỤC PHỔ THÔNG 2018

1.3.1. Đặc điểm môn học

Toán học ngày càng có nhiều ứng dụng trong cuộc sống, những kiến thức và kỹ năng toán học cơ bản đã giúp con người giải quyết các vấn đề trong thực tế cuộc sống một cách có hệ thống và chính xác, góp phần thúc đẩy xã hội phát triển.

Môn Toán ở trường phổ thông góp phần hình thành và phát triển các phẩm chất chủ yếu, năng lực chung và năng lực toán học cho học sinh; phát triển kiến thức, kỹ năng then chốt và tạo cơ hội để học sinh được trải nghiệm, vận dụng toán học vào thực tiễn; tạo lập sự kết nối giữa các ý tưởng toán học, giữa Toán học với thực tiễn, giữa Toán học với các môn học và hoạt động giáo dục khác.

Nội dung môn Toán thường mang tính logic, trừu tượng, khái quát. Do đó, để hiểu và học được Toán, chương trình Toán ở trường phổ thông cần bảo đảm sự cân đối giữa “học” kiến thức và “vận dụng” kiến thức vào giải quyết vấn đề cụ thể.

Trong chương trình giáo dục phổ thông, Toán là môn học bắt buộc từ lớp 1 đến lớp 12. Nội dung giáo dục toán học được phân chia theo hai giai đoạn:

- Giai đoạn giáo dục cơ bản: Môn Toán giúp học sinh hiểu được một cách có hệ thống những khái niệm, nguyên lý, quy tắc toán học cần thiết nhất cho tất cả mọi người, làm nền tảng cho việc học tập ở các trình độ học tập tiếp theo hoặc có thể sử dụng trong cuộc sống hằng ngày.

- Giai đoạn giáo dục định hướng nghề nghiệp: Môn Toán giúp học sinh có cái nhìn tương đối tổng quát về toán học, hiểu được vai trò và những ứng dụng của toán học trong thực tiễn, những ngành nghề có liên quan đến toán học để học sinh có cơ sở định hướng nghề nghiệp, cũng như có khả năng tự mình tìm hiểu những vấn đề có liên quan đến toán học trong suốt cuộc đời. Bên cạnh nội dung giáo dục cốt lõi, trong mỗi năm học, học sinh (đặc biệt là những học sinh có định hướng khoa học tự nhiên và công nghệ) được chọn học một số chuyên đề học tập. Các chuyên đề này nhằm tăng cường kiến thức về toán học, kỹ năng vận dụng kiến thức toán vào thực tiễn, đáp ứng sở thích, nhu cầu và định hướng nghề nghiệp của học sinh.

Chương trình môn Toán trong cả hai giai đoạn giáo dục có cấu trúc tuyến tính kết hợp với “đồng tâm xoáy ốc” (đồng tâm, mở rộng và nâng cao dần), xoay quanh và tích hợp ba mạch kiến thức: Số, Đại số và Một số yếu tố giải tích; Hình học và Đo lường; Thống kê và Xác suất.

1.3.2. Quan điểm xây dựng chương trình

Chương trình môn Toán quán triệt các quy định cơ bản được nêu trong Chương trình tổng thể, đồng thời chương trình môn Toán nhấn mạnh một số quan điểm sau:

1.3.2.1. Bảo đảm tính tình giản, thiết thực, hiện đại

Chương trình môn Toán bảo đảm tính tình giản, thiết thực, hiện đại thể hiện ở việc phản ánh những nội dung nhất thiết phải được đề cập trong nhà trường phổ thông, đáp ứng nhu cầu hiểu biết thế giới cũng như hứng thú, sở thích của người học, phù hợp với cách tiếp cận của thế giới ngày nay. Chương trình quán triệt tinh thần “toán học cho mọi người”, ai cũng học được Toán nhưng mỗi người có thể học Toán theo cách phù hợp với sở thích và năng lực cá nhân.

Chương trình môn Toán chú trọng tính ứng dụng, gắn kết với thực tiễn hay các môn học, hoạt động giáo dục khác, đặc biệt với các môn học nhằm thực hiện giáo dục STEM, gắn với xu hướng phát triển hiện đại của kinh tế, khoa học, đời sống xã hội và những vấn đề cấp thiết có tính toàn cầu (như biến đổi khí hậu, phát triển bền vững, giáo dục tài chính, ...).

Điều này còn được thể hiện qua các hoạt động thực hành và trải nghiệm trong giáo dục toán học với nhiều hình thức như: thực hiện những đề tài, dự án học tập về Toán, đặc biệt là những đề tài và dự án về ứng dụng toán học trong thực tiễn; tổ chức trò chơi học toán, câu lạc bộ toán học, diễn đàn, hội thảo, cuộc thi về Toán,... tạo cơ hội giúp học sinh vận dụng kiến thức, kĩ năng và kinh nghiệm của bản thân vào thực tiễn một cách sáng tạo.

1.3.2.2. Bảo đảm tính thống nhất, sự nhất quán và phát triển liên tục

Chương trình môn Toán bảo đảm tính thống nhất, sự phát triển liên tục (từ lớp 1 đến lớp 12), bao gồm hai nhánh liên kết chặt chẽ với nhau, một nhánh mô tả sự phát triển của các mạch nội dung kiến thức cốt lõi và một nhánh mô tả sự phát triển của năng lực, phẩm chất của học sinh. Đồng thời, chương trình môn Toán chú ý tiếp nối với chương trình giáo dục mầm non và tạo nền tảng cho giáo dục nghề nghiệp và giáo dục đại học.

1.3.2.3. Bảo đảm tính tích hợp và phân hóa

Chương trình môn Toán thực hiện tích hợp nội môn xoay quanh ba mạch kiến thức: Số, Đại số và Một số yếu tố giải tích; Hình học và Đo lường; Thống kê và Xác suất; thực hiện tích hợp liên môn thông qua các nội dung, chủ đề liên quan hoặc các kiến thức toán học được khai thác, sử dụng trong các môn học khác như Vật lí, Hoá học, Sinh học, Địa lí, Tin học, Công nghệ, Lịch sử, Nghệ thuật,...; thực hiện tích hợp nội môn và liên môn thông qua các hoạt động thực hành và trải nghiệm trong giáo dục toán học.

Đồng thời, chương trình môn Toán bảo đảm yêu cầu phân hoá. Đối với tất cả các cấp học, môn Toán quán triệt tinh thần dạy học theo hướng cá thể hoá người học trên cơ sở bảo đảm đa số học sinh (trên tất cả các vùng miền của cả nước) đáp ứng được yêu cầu cần đạt của chương trình; đồng thời chú ý tới các đối tượng chuyên biệt (học sinh giỏi, học sinh khuyết tật, học sinh có hoàn cảnh khó khăn, ...). Đối với cấp trung học phổ thông, môn Toán có hệ thống chuyên đề học tập chuyên sâu và các nội dung học tập giúp học sinh nâng cao kiến thức, kỹ năng thực hành, vận dụng giải quyết các vấn đề gắn với thực tiễn.

1.3.2.4. Bảo đảm tính mở

Chương trình môn Toán bảo đảm định hướng thống nhất và những nội dung giáo dục toán học cốt lõi, bắt buộc đối với học sinh toàn quốc, đồng thời trao quyền chủ động và trách nhiệm cho địa phương và nhà trường trong việc lựa chọn, bổ sung một số nội dung giáo dục toán học và triển khai kế hoạch giáo dục phù hợp với đối tượng và điều kiện của địa phương, của cơ sở giáo dục.

Chương trình môn Toán chỉ quy định những nguyên tắc, định hướng chung về yêu cầu cần đạt về phẩm chất và năng lực của học sinh, nội dung giáo dục, phương pháp giáo dục và việc đánh giá kết quả giáo dục, không quy định quá chi tiết, để tạo điều kiện cho tác giả sách giáo khoa và giáo viên phát huy tính chủ động, sáng tạo trong thực hiện chương trình.

Chương trình bảo đảm tính ổn định và khả năng phát triển trong quá trình thực hiện cho phù hợp với tiến bộ khoa học – công nghệ và yêu cầu của thực tế.

1.3.3. Mục tiêu chương trình

1.3.3.1. Mục tiêu chung

Chương trình môn Toán giúp học sinh đạt các mục tiêu chủ yếu sau:

Hình thành và phát triển năng lực toán học bao gồm các thành tố cốt lõi sau: năng lực tư duy và lập luận toán học; năng lực mô hình hoá toán học; năng lực giải quyết vấn đề toán học; năng lực giao tiếp toán học; năng lực sử dụng công cụ, phương tiện học toán.

Góp phần hình thành và phát triển ở học sinh các phẩm chất chủ yếu và năng lực chung theo các mức độ phù hợp với môn học, cấp học được quy định tại Chương trình tổng thể.

Có kiến thức, kỹ năng toán học phổ thông, cơ bản, thiết yếu; phát triển khả năng giải quyết vấn đề có tính tích hợp liên môn giữa môn Toán và các

môn học khác như Vật lí, Hoá học, Sinh học, Địa lí, Tin học, Công nghệ, Lịch sử, Nghệ thuật, ...; tạo cơ hội để học sinh được trải nghiệm, áp dụng toán học vào thực tiễn.

Có hiểu biết tương đối tổng quát về sự hữu ích của toán học đối với từng ngành nghề liên quan để làm cơ sở định hướng nghề nghiệp, cũng như có đủ năng lực tối thiểu để tự tìm hiểu những vấn đề liên quan đến toán học trong suốt cuộc đời.

1.3.3.2. Mục tiêu cấp tiểu học

Môn Toán cấp tiểu học nhằm giúp học sinh đạt các mục tiêu chủ yếu sau:

Góp phần hình thành và phát triển năng lực toán học với yêu cầu cần đạt: thực hiện được các thao tác tư duy ở mức độ đơn giản; nêu và trả lời được câu hỏi khi lập luận, giải quyết vấn đề đơn giản; lựa chọn được các phép toán và công thức số học để trình bày, diễn đạt (nói hoặc viết) được các nội dung, ý tưởng, cách thức giải quyết vấn đề; sử dụng được ngôn ngữ toán học kết hợp với ngôn ngữ thông thường, động tác hình thể để biểu đạt các nội dung toán học ở những tình huống đơn giản; sử dụng được các công cụ, phương tiện học toán đơn giản để thực hiện các nhiệm vụ học tập toán đơn giản.

Có những kiến thức và kĩ năng toán học cơ bản ban đầu, thiết yếu về:

- Số và phép tính: Số tự nhiên, phân số, số thập phân và các phép tính trên những tập hợp số đó.

- Hình học và Đo lường: Quan sát, nhận biết, mô tả hình dạng và đặc điểm (ở mức độ trực quan) của một số hình phẳng và hình khối trong thực tiễn; tạo lập một số mô hình hình học đơn giản; tính toán một số đại lượng hình học; phát triển trí tưởng tượng không gian; giải quyết một số vấn đề thực tiễn đơn giản gắn với Hình học và Đo lường (với các đại lượng đo thông dụng).

- Thống kê và Xác suất: Một số yếu tố thống kê và xác suất đơn giản; giải quyết một số vấn đề thực tiễn đơn giản gắn với một số yếu tố thống kê và xác suất.

Cùng với các môn học và hoạt động giáo dục khác như: Đạo đức, Tự nhiên và xã hội, Hoạt động trải nghiệm, ... góp phần giúp học sinh có những hiểu biết ban đầu về một số nghề nghiệp trong xã hội.

1.3.4. Nội dung và yêu cầu cần đạt của chương trình

1.3.4.1. Nội dung của chương trình

Nội dung môn Toán được tích hợp xoay quanh ba mạch kiến thức: Số, Đại số và Một số yếu tố giải tích; Hình học và Đo lường; Thống kê và Xác suất.

Số, Đại số và Một số yếu tố giải tích là cơ sở cho tất cả các nghiên cứu sâu hơn về toán học, nhằm hình thành những công cụ toán học để giải quyết các vấn đề của toán học và các lĩnh vực khoa học khác có liên quan; tạo cho học sinh khả năng suy luận suy diễn, góp phần phát triển tư duy logic, khả năng sáng tạo toán học và hình thành khả năng sử dụng các thuật toán.

Hình học và Đo lường là một trong những thành phần quan trọng của giáo dục toán học, rất cần thiết cho học sinh trong việc tiếp thu các kiến thức về không gian và phát triển các kỹ năng thực tế thiết yếu. Hình học và Đo lường hình thành những công cụ nhằm mô tả các đối tượng, thực thể của thế giới xung quanh; cung cấp cho học sinh kiến thức, kỹ năng toán học cơ bản về Hình học, Đo lường (với các đại lượng đo thông dụng) và tạo cho học sinh khả năng suy luận, kỹ năng thực hiện các chứng minh toán học, góp phần vào phát triển tư duy logic, khả năng sáng tạo toán học, trí tưởng tượng không gian và tính trực giác. Đồng thời, Hình học còn góp phần giáo dục thẩm mỹ và nâng cao văn hoá toán học cho học sinh. Việc gắn kết Đo lường và Hình học sẽ tăng cường tính trực quan, thực tiễn của việc dạy học môn Toán.

Thống kê và Xác suất là một thành phần bắt buộc của giáo dục toán học trong nhà trường, góp phần tăng cường tính ứng dụng và giá trị thiết thực của giáo dục toán học. Thống kê và Xác suất tạo cho học sinh khả năng nhận thức và phân tích các thông tin được thể hiện dưới nhiều hình thức khác nhau, hiểu bản chất xác suất của nhiều sự phụ thuộc trong thực tế, hình thành sự hiểu biết về vai trò của thống kê như là một nguồn thông tin quan trọng về mặt xã hội, biết áp dụng tư duy thống kê để phân tích dữ liệu. Từ đó, nâng cao sự hiểu biết và phương pháp nghiên cứu thế giới hiện đại cho học sinh.

Ngoài ra, chương trình môn Toán ở từng cấp cũng dành thời lượng thích đáng để tiến hành các hoạt động thực hành và trải nghiệm cho học sinh chẳng hạn như: Tiến hành các đề tài, dự án học tập về Toán, đặc biệt là các đề tài và các dự án về ứng dụng toán học trong thực tiễn; tổ chức các trò chơi học toán, câu lạc bộ toán học, diễn đàn, hội thảo, cuộc thi về Toán; ra báo tường (hoặc nội san) về Toán; tham quan các cơ sở đào tạo và nghiên cứu toán học, giao lưu với học sinh có khả năng và yêu thích môn Toán,... Những hoạt động đó sẽ giúp học sinh vận dụng những tri thức, kiến thức, kỹ năng, thái độ đã được tích lũy từ giáo dục toán học và những kinh nghiệm của bản thân vào thực tiễn cuộc sống một cách sáng tạo; phát triển cho học sinh năng lực tổ chức và quản lý hoạt động, năng lực tự nhận thức và tích cực hoá bản thân; giúp học

sinh bước đầu xác định được năng lực, sở trường của bản thân nhằm định hướng và lựa chọn nghề nghiệp; tạo lập một số năng lực cơ bản cho người lao động tương lai và người công dân có trách nhiệm.

1.3.4.2. Yêu cầu cần đạt của chương trình

a. Yêu cầu cần đạt về phẩm chất chủ yếu và năng lực chung

Môn Toán góp phần hình thành và phát triển ở học sinh các phẩm chất chủ yếu và năng lực chung theo các mức độ phù hợp với môn học, cấp học đã được quy định tại Chương trình tổng thể.

b. Yêu cầu cần đạt về năng lực đặc thù

Môn Toán góp phần hình thành và phát triển cho học sinh năng lực toán học (biểu hiện tập trung nhất của năng lực tính toán) bao gồm các thành phần cốt lõi sau: năng lực tư duy và lập luận toán học; năng lực mô hình hoá toán học; năng lực giải quyết vấn đề toán học; năng lực giao tiếp toán học; năng lực sử dụng công cụ, phương tiện học toán.

1.3.5. Khái quát nội dung chương trình môn Toán lớp 1, lớp 2, lớp 3

1.3.5.1. Khái quát nội dung chương trình môn Toán lớp 1

a. Số tự nhiên

- Đếm, đọc, viết được các số trong phạm vi 10; trong phạm vi 20; trong phạm vi 100.
- Nhận biết được chục và đơn vị, số tròn chục.
- Nhận biết được cách so sánh, sắp xếp thứ tự các số trong phạm vi 100 (ở các nhóm có không quá 4 số).

b. Các phép tính với số tự nhiên

- Nhận biết được ý nghĩa của phép cộng, phép trừ.
- Thực hiện được phép cộng, phép trừ (không nhớ) các số trong phạm vi 100.
- Làm quen với việc thực hiện tính toán trong trường hợp có hai dấu phép tính cộng, trừ (theo thứ tự từ trái sang phải).
- Thực hiện được việc cộng, trừ nhẩm trong phạm vi 10.
- Thực hiện được việc cộng, trừ nhẩm các số tròn chục.
- Nhận biết được ý nghĩa thực tiễn của phép tính (cộng, trừ) thông qua tranh ảnh, hình vẽ hoặc tình huống thực tiễn.
- Nhận biết được ý nghĩa thực tiễn của phép tính (cộng, trừ) phù hợp với câu trả lời của bài toán có lời văn và tính được kết quả đúng.

c. Hình học trực quan

- Nhận biết được vị trí, định hướng trong không gian: trên - dưới, trái - phải, trước - sau, ở giữa.
- Nhận dạng được hình vuông, hình tròn, hình tam giác, hình chữ nhật thông qua việc sử dụng đồ dùng học tập cá nhân hoặc vật thật.
- Nhận dạng được khối lập phương, khối hộp chữ nhật thông qua việc sử dụng bộ đồ dùng học tập cá nhân hoặc vật thật.
- Nhận biết và thực hiện được việc lắp ghép, xếp hình gắn với sử dụng bộ đồ dùng học tập cá nhân hoặc vật thật.

d. Đo lường

- Nhận biết được về dài hơn, ngắn hơn, bằng nhau.
- Nhận biết được đơn vị đo độ dài: cm (xăng-ti-mét); đọc và viết được số đo độ dài trong phạm vi 100 cm.
- Nhận biết được mỗi tuần lễ có 7 ngày và tên gọi, thứ tự các ngày trong tuần lễ.
- Nhận biết được giờ đúng trên đồng hồ.
- Thực hiện được việc đo và ước lượng độ dài theo đơn vị đo tự quy ước (gang tay, bước chân...).
- Thực hiện được việc đo độ dài bằng thước thẳng với đơn vị đo là cm.
- Thực hiện được việc đọc giờ đúng trên đồng hồ.
- Xác định được thứ, ngày trong tuần khi xem lịch (loại lịch tờ hằng ngày).
- Giải quyết được một số vấn đề thực tiễn đơn giản liên quan đến cơ độ dài, đọc giờ đúng và xem lịch (loại lịch tờ hằng ngày).

1.3.5.2. Khái quát nội dung chương trình môn Toán lớp 2

a. Số tự nhiên

- Đếm, đọc, viết được các số trong phạm vi 1000.
- Nhận biết được số tròn trăm.
- Nhận biết được số liền trước số liền sau của một số.
- Thực hiện được việc viết số thành tổng của trăm, chục, đơn vị.
- Nhận biết được tia số và viết được số thích hợp trên tia số.
- Nhận biết được cách so sánh hai số trong phạm vi 1000.
- Xác định được số lớn nhất hoặc số bé nhất trong một nhóm có không quá bốn số (trong phạm vi 1000).
- Thực hiện được việc sắp xếp các số theo thứ tự (từ bé đến lớn hoặc ngược lại) trong một nhóm có không quá bốn số (trong phạm vi 1000).

- Làm quen với việc ước lượng số đồ vật theo các nhóm 1 chục.

b. Các phép tính với số tự nhiên

- Nhận biết được các thành phần của phép cộng, phép trừ.
- Thực hiện được phép cộng, phép trừ (không nhớ, có nhớ không quá một lượt) các số trong phạm vi 1000.
- Thực hiện được việc tính toán trong trường hợp có hai dấu phép tính cộng, trừ theo thứ tự (từ trái sang phải).
- Nhận biết được ý nghĩa của phép nhân, phép chia.
- Nhận biết được các thành phần của phép nhân, phép chia.
- Vận dụng được bảng nhân 2 và bảng nhân 5; bảng chia 2 và bảng chia 5 trong thực hành tính.
- Thực hiện được việc cộng, trừ nhẩm trong phạm vi 20.
- Thực hiện được việc cộng, trừ nhẩm các số tròn chục, tròn trăm trong phạm vi 1000.
- Nhận biết ý nghĩa thực tiễn của phép tính (cộng, trừ, nhân, chia) thông qua tranh ảnh, hình vẽ hoặc tình huống thực tiễn.
- Giải quyết được một số vấn đề gắn với việc giải các bài toán có một bước tính (trong phạm vi các số và phép tính đã học) liên quan đến ý nghĩa thực tế của phép tính.

c. Hình học trực quan.

- Nhận biết được điểm, đoạn thẳng, đường cong, đường thẳng, đường gấp khúc, ba điểm thẳng hàng thông qua hình ảnh trực quan.
- Nhận dạng được hình tứ giác; khối trụ, khối cầu thông qua việc sử dụng bộ đồ dùng học tập cá nhân hoặc vật thật.
- Thực hiện được việc vẽ đoạn thẳng có độ dài cho trước.
- Nhận biết và thực hiện được việc gấp, cắt, ghép, xếp và tạo hình gắn với việc sử dụng bộ đồ dùng học tập cá nhân hoặc vật thật.
- Giải quyết được một số vấn đề thực tiễn đơn giản liên quan đến hình phẳng và hình khối đã học.

d. Đo lường

- Nhận biết được về “nặng hơn”, “nhẹ hơn”.
- Nhận biết được đơn vị đo khối lượng: kg (ki-lô-gam); đọc và viết được số đo khối lượng trong phạm vi 1000kg.
- Nhận biết được đơn vị đo dung tích: l (lít); đọc và viết được số đo dung tích trong phạm vi 1000l.

- Nhận biết được các đơn vị đo độ dài dm (đề-xi-mét), m (mét), km (ki-lô-mét) và quan hệ giữa các đơn vị đo độ dài đã học.
- Nhận biết được một ngày có 24 giờ; 1 giờ có 60 phút.
- Nhận biết được số ngày trong tháng, ngày trong tháng (ví dụ: tháng Ba có 31 ngày; sinh nhật Bác Hồ là ngày 19 tháng 5).
- Nhận biết được tiền Việt Nam thông qua hình ảnh một số tờ tiền.
- Sử dụng được một số dụng cụ thông dụng (một số loại cân thông dụng, thước thẳng có chia vạch đến xăng-ti-mét,...) để thực hành cân, đo, đong, đếm.
- Đọc được giờ trên đồng hồ khi kim phút chỉ số 3, số 6.
- Thực hiện được việc chuyển đổi và tính toán với các số đo độ dài, khối lượng dung dịch đã học.
- Thực hiện được việc ước lượng số các số đo trong một số trường hợp đơn giản (ví dụ: cột cờ trường em cao khoảng 6m, cửa ra vào lớp em cao khoảng 2m,...)
- Tính được độ dài đường gấp khúc khi biết độ dài các cạnh.
- Giải quyết được một số vấn đề thực tiễn liên quan đến đo lường các đại lượng đã học.

e. Một số yếu tố thống kê

- Làm quen với việc thu thập, phân loại, kiểm đếm các đối tượng thống kê (trong một số tình huống đơn giản).
- Đọc và mô tả được các số liệu ở dạng biểu đồ tranh.
- Nêu được một số nhận xét đơn giản từ biểu đồ tranh.

f. Một số yếu tố xác suất

Làm quen với việc mô tả những hiện tượng liên quan tới các thuật ngữ: có thể, chắc chắn, không thể, thông qua một vài thí nghiệm, trò chơi hoặc xuất phát từ thực tiễn.

1.3.5.3. Khái quát nội dung chương trình môn Toán lớp 3

a. Số tự nhiên

- Đọc, viết được các số trong phạm vi 10 000; trong phạm vi 100 000.
- Nhận biết được số tròn nghìn, tròn mười nghìn.
- Nhận biết được cấu tạo thập phân của một số.
- Nhận biết được chữ số La Mã và viết được các số tự nhiên trong phạm vi 20 bằng cách sử dụng chữ số La Mã.
- Nhận biết được cách so sánh hai số trong phạm vi 100 000.

- Xác định được số lớn nhất hoặc số bé nhất trong một nhóm có không quá 4 số (trong phạm vi 100 000).

- Thực hiện được việc sắp xếp các số theo thứ tự (từ bé đến lớn hoặc ngược lại) trong một nhóm có không quá 4 số (trong phạm vi 100 000).

- Làm quen với việc làm tròn số đến tròn chục, tròn trăm, tròn nghìn, tròn mười nghìn (ví dụ: làm tròn số 1234 đến hàng chục thì được số 1230).

b. Các phép tính với số tự nhiên

- Thực hiện được phép cộng, phép trừ các số có đến 5 chữ số (có nhớ không quá hai lượt và không liên tiếp).

- Nhận biết được tính chất giao hoán, tính chất kết hợp của phép cộng và mối quan hệ giữa phép cộng với phép trừ trong thực hành tính.

- Vận dụng được các bảng nhân, bảng chia 2, 3,..., 9 trong thực hành tính.

- Thực hiện được phép nhân với số có một chữ số (có nhớ không quá hai lượt và không liên tiếp).

- Thực hiện được phép chia cho số có một chữ số.

- Nhận biết và thực hiện được phép chia hết và phép chia có dư.

- Nhận biết được tính chất giao hoán, tính chất kết hợp của phép nhân và mối quan hệ giữa phép nhân với phép chia trong thực hành tính.

- Thực hiện được cộng, trừ, nhân, chia nhằm trong những trường hợp đơn giản.

- Làm quen với biểu thức số.

- Tính được giá trị của biểu thức số có đến hai dấu phép tính và không có dấu ngoặc.

- Tính được giá trị của biểu thức số có đến hai dấu phép tính và có dấu ngoặc theo nguyên tắc thực hiện trong dấu ngoặc trước.

- Xác định được thành phần chưa biết của phép tính thông qua các giá trị đã biết.

- Giải quyết được một số vấn đề gắn với việc giải các bài toán có đến hai bước tính (trong phạm vi các số và phép tính đã học) liên quan đến ý nghĩa thực tế của phép tính; liên quan đến thành phần và kết quả của phép tính; liên quan đến các mối quan hệ so sánh trực tiếp và đơn giản (chẳng hạn: gấp một số lên một số lần, giảm một số đi một số lần, so sánh số lớn gấp mấy lần số bé).

c. Phân số

- Nhận biết được về $\frac{1}{2}; \frac{1}{3}; \dots; \frac{1}{9}$ thông qua các hình ảnh trực quan.

- Xác định được $\frac{1}{2}; \frac{1}{3}; \dots; \frac{1}{9}$ của một nhóm đồ vật (đối tượng) bằng việc chia thành các phần đều nhau.

d. Hình học trực quan

- Nhận biết được điểm ở giữa, trung điểm của đoạn thẳng.
- Nhận biết được góc, góc vuông, góc không vuông.
- Nhận biết được tam giác, tứ giác.
- Nhận biết được một số yếu tố cơ bản như đỉnh, cạnh, góc của hình chữ nhật, hình vuông; tâm, bán kính, đường kính của hình tròn.
- Nhận biết được một số yếu tố cơ bản như đỉnh, cạnh, mặt của khối lập phương, khối hộp chữ nhật.
- Thực hiện được việc vẽ góc vuông, đường tròn, vẽ trang trí.
- Sử dụng được ê – ke để kiểm tra góc vuông, sử dụng được compa để vẽ đường tròn.
- Thực hiện được việc vẽ hình vuông, hình chữ nhật bằng lưới ô vuông.
- Giải quyết được một số vấn đề liên quan đến gấp, cắt, ghép, xếp, vẽ và tạo hình trang trí.

e. Đo lường

- Nhận biết được “diện tích” thông qua một số biểu tượng cụ thể.
- Nhận biết được đơn vị đo diện tích: cm^2 (xăng-ti-mét vuông).
- Nhận biết được đơn vị đo độ dài: mm (mi-li-mét); quan hệ giữa các đơn vị m, dm, cm và mm.
- Nhận biết được đơn vị đo khối lượng: g (gam); quan hệ giữa g và kg.
- Nhận biết được đơn vị đo dung tích: ml (mi-li-lít); quan hệ giữa l và ml.
- Nhận biết được đơn vị đo nhiệt độ ($^{\circ}\text{C}$).
- Nhận biết được mệnh giá của các tờ tiền Việt Nam (trong phạm vi 100000 đồng); nhận biết được tờ tiền hai trăm nghìn đồng và năm trăm nghìn đồng (không yêu cầu học sinh đọc, viết số chỉ mệnh giá).
- Nhận biết được tháng trong năm.
- Sử dụng được một số dụng cụ thông dụng (một số loại cân thông dụng, thước thẳng có chia vạch đến mi-li-mét, nhiệt kế,...) để thực hành cân, đo, đong, đếm.
- Đọc được giờ chính xác đến 5 phút và từng phút trên đồng hồ.
- Thực hiện được việc chuyển đổi và tính toán với các số đo độ dài (mm, cm, dm, m, km); diện tích (cm^2); khối lượng (g, kg); dung tích (ml, l); thời gian (phút, giờ, ngày, tuần lễ, tháng, năm); tiền Việt Nam đã học.

- Tính được chu vi của hình tam giác, hình tứ giác, hình chữ nhật, hình vuông khi biết độ dài các cạnh.
- Tính được diện tích hình chữ nhật, hình vuông.
- Thực hiện được việc ước lượng các kết quả đo lường trong một số trường hợp đơn giản (ví dụ: cân nặng của một con gà khoảng 2kg,...).
- Giải quyết được một số vấn đề thực tiễn liên quan đến đo lường.

f. Một số yếu tố thống kê

- Nhận biết được cách thu thập, phân loại, ghi chép số liệu thống kê (trong một số tình huống đơn giản) theo các tiêu chí cho trước.
- Đọc và mô tả được các số liệu ở dạng bảng.
- Nêu được một số nhận xét đơn giản từ bảng số liệu.

g. Một số yếu tố xác suất

Nhận biết và mô tả được các khả năng xảy ra (có tính ngẫu nhiên) của một sự kiện khi thực hiện (1 lần) thí nghiệm đơn giản (ví dụ: nhận ra được hai khả năng xảy ra đối với mặt xuất hiện của đồng xu khi tung 1 lần; nhận ra được hai khả năng xảy ra đối với màu của quả bóng lấy ra từ hộp kín đựng các quả bóng có hai màu xanh hoặc đỏ;...).

1.4. ĐẶC ĐIỂM TÂM LÝ LỨA TUỔI HỌC SINH TIỂU HỌC

Trẻ em ở lứa tuổi học sinh tiểu học là thực thể đang lớn lên và đang hoàn thiện về cơ thể và phát triển về tâm hồn. Trẻ em ở lứa tuổi học sinh tiểu học là nhân cách đang hình thành chứ chưa phải là một cá nhân đã định hình đầy đủ, ổn định. Trẻ em ở lứa tuổi học sinh Tiểu học thực hiện bước chuyển từ hoạt động vui chơi là hoạt động chủ đạo sang hoạt động học tập là hoạt động chủ đạo.

1.4.1. Tri giác

Tri giác của học sinh tiểu học mang tính đại thể, ít đi sâu vào chi tiết và nặng về tính không chủ định, vì thế trẻ khó phân biệt một cách chính xác các đối tượng giống nhau. Trẻ nhận ra các đối tượng không phải là những dấu hiệu cơ bản, bản chất mà là những gì trực tiếp gây cho trẻ xúc cảm. Tri giác không gian và thời gian của HS tiểu học còn hạn chế.

Ở các lớp đầu tiểu học, tri giác của các em thường gắn với hoạt động thực tiễn của trẻ. Khi tri giác nhất là khi tri giác được nhiều đối tượng cùng loại học sinh nhận ra những thuộc tính chung và riêng của sự vật bắt đầu có những khái niệm, khái quát hóa sơ bộ. Vì thế có thể coi tri giác là yếu tố ban đầu của tư duy chính xác là tiền đề của tư duy đúng đắn.

Trò chơi là một hoạt động thú vị, hấp dẫn và lôi cuốn học sinh. Nó kích thích các em phát triển tri giác. Khi tổ chức trò chơi cho học sinh, giáo viên phải hướng dẫn học sinh quan sát: tranh, ảnh... được sử dụng trong trò chơi đó. Vì vậy, việc sử dụng các trò chơi giúp học sinh tri giác tinh tế và chính xác hơn.

1.4.2. Chú ý

Chú ý không chủ định được phát triển mạnh và chiếm ưu thế ở học sinh tiểu học. Tất cả những thứ mang tính mới mẻ, bất ngờ, rực rỡ khác thường dễ lôi cuốn sự chú của các em. Chú ý có chủ định phát triển cùng với sự phát triển động cơ học tập.

Chú ý của học sinh tiểu học chưa bền vững, nhất là học sinh lớp đầu tiểu học. Vì thế, các em thường bỏ sót chữ cái trong từ, bỏ sót từ trong câu,... Các nghiên cứu chỉ ra rằng, học sinh tiểu học thường chỉ tập trung và duy trì sự chú ý trong khoảng 30 – 35 phút.

Cùng với sự hoàn thiện hoạt động học tập thì chú ý có chủ định ngày càng phát triển mạnh mẽ hơn. Khả năng chú ý có chủ định của học sinh tăng dần. Trong quá trình học tập trẻ em không chỉ làm tăng vốn hiểu biết của mình, mà chủ yếu là trong các em đã diễn ra các quá trình phát triển tâm lý. Cho trẻ chơi dưới hình thức với những trò chơi học tập sôi nổi cũng là một cách tăng cường sự chú ý của học sinh.

1.4.3. Trí nhớ

Học sinh tiểu học có trí nhớ trực quan - hình tượng phát triển chiếm ưu thế hơn trí nhớ từ ngữ - logic, vì ở lứa tuổi này hoạt động của hệ thống tín hiệu thứ nhất ở các em tương đối chiếm ưu thế, các em nhớ và giữ gìn chính xác những sự vật, hiện tượng cụ thể nhanh hơn, tốt hơn những định nghĩa, những câu giải thích bằng lời.

Đây là sự ghi nhớ chủ yếu dựa vào việc học thuộc lòng mà không cần có sự cải biên làm thay đổi. Thậm chí nhiều khi không cần hiểu nội dung và ý nghĩa tài liệu mà HS vẫn ghi nhớ. Các em chưa biết tổ chức ghi nhớ có ý nghĩa, chưa biết sử dụng sơ đồ lôgic và dựa vào các điểm tựa ghi nhớ. Dần dần cùng với quá trình học tập xuất hiện một cách ghi nhớ mới đó là cách ghi nhớ dựa vào sự phát triển của tài liệu cần ghi nhớ. Lúc này, giáo viên cần phải bằng mọi cách kích thích sự phát triển ghi nhớ có ý nghĩa. Dạy trẻ biết cách ghi nhớ và tìm hiểu được ý nghĩa của các tài liệu, ghi nhớ tốt hơn.

1.4.4. Tưởng tượng

Tưởng tượng là một trong những quá trình nhận thức quan trọng của học sinh tiểu học. Tưởng tượng của học sinh tiểu học đã phát triển và phong phú hơn so với trẻ trước tuổi học. Nó hình thành và phát triển trong hoạt động học và các hoạt động khác của các em. Tuy nhiên, tưởng tượng của học sinh tiểu học còn tản mạn ít có tổ chức, hình ảnh của tưởng tượng còn đơn giản hay thay đổi, chưa bền vững.

Tuy nhiên, tưởng tượng của các em vẫn mang một số đặc điểm nổi bật sau:

- Ở đầu tuổi tiểu học thì hình ảnh tưởng tượng còn đơn giản, chưa bền vững và dễ thay đổi.
- Ở cuối tuổi tiểu học, tưởng tượng tái tạo đã bắt đầu hoàn thiện, từ những hình ảnh cũ trẻ đã tái tạo ra những hình ảnh mới. Tưởng tượng sáng tạo tương đối phát triển ở giai đoạn cuối tuổi tiểu học.

1.4.5. Tư duy

Tư duy của trẻ em lớp đầu tiểu học là chuyển từ tính trực quan, cụ thể sang tính trừu tượng, khái quát. Tư duy mang đậm màu sắc xúc cảm và chiếm ưu thế ở tư duy trực quan hành động. Các phẩm chất tư duy chuyển dần từ tính cụ thể sang tư duy trừu tượng khái quát. Học sinh các lớp đầu cấp tiểu học thường lấy các đối tượng cụ thể thay cho định nghĩa về nó, còn học sinh cuối cấp mới có thể hiểu khái niệm dựa vào bản chất của chúng. Bởi vậy giáo viên cần chú ý đảm bảo tính trực quan trong dạy học, nhưng không nên quá lạm dụng nó quá mức cần dạy các em biết phân tích, tổng hợp, so sánh và suy luận. Việc sử dụng trò chơi trong học tập giúp tư duy của các em phát triển nhanh hơn đồng thời các em sẽ cảm thấy giờ học toán thoải mái và thích thú hơn.

Trên đây là một số đặc điểm tâm lí lứa tuổi thường thấy ở học sinh Tiểu học. Vì thế, mỗi giáo viên cần linh hoạt lựa chọn và vận dụng phương pháp dạy học cho phù hợp để nâng cao khả năng phát triển cho học sinh Tiểu học.

Chương 2

THIẾT KẾ TRÒ CHƠI HỌC TẬP TRONG DẠY HỌC MÔN TOÁN LỚP 1, LỚP 2, LỚP 3

2.1. MỘT SỐ NGUYÊN TẮC THIẾT KẾ TRÒ CHƠI HỌC TẬP TRONG DẠY HỌC MÔN TOÁN TIỂU HỌC

Trên cơ sở nghiên cứu lí luận đã nêu ở chương 1, khi thiết kế một số trò chơi học tập trong dạy học môn Toán ở Tiểu học có thể dựa trên một số nguyên tắc sau:

2.1.1. Đảm bảo tính mục đích

Mục đích của trò chơi là phát huy tính tích cực của HS. Vì vậy, nhiệm vụ chơi, luật chơi và hành động chơi của HS đòi hỏi phải sử dụng các giác quan, các thao tác trí tuệ, đặc biệt là các thao tác tư duy như: phân tích, tổng hợp, khái quát hóa, ... để lĩnh hội tri thức của bài học.

Ví dụ: Khi thiết kế trò chơi trong bài “Số có hai chữ số” (Toán 1, tập hai, bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống) HS sẽ phải sử dụng thị giác để quan sát số lượng, sau đó sẽ khái quát hóa lại các số có trong trò chơi để củng cố lại kiến thức của bài.

2.1.2. Đảm bảo tính giáo dục

Trò chơi dùng trong dạy học môn Toán phải đảm bảo thực hiện được nhiệm vụ dạy học, phát triển và giáo dục. Ngoài truyền đạt kiến thức, phát triển các kĩ năng, năng lực mà còn phải chú trọng tới nhiệm vụ giáo dục đạo đức, thẩm mỹ cho HS. Ngoài ra, trò chơi còn phải góp phần nâng cao tinh thần đoàn kết trong tập thể cho HS. Qua đó, trò chơi hình thành và phát triển cho các em ý thức đoàn kết, thân ái, tình bạn bè.

Ví dụ: Khi GV tổ chức các trò chơi học tập theo nhóm, HS sẽ hoạt động theo nhóm được phân công. Khi đó, HS sẽ được hợp tác, thảo luận, đưa ra ý kiến của mình về các kết quả của câu hỏi trong trò chơi. Từ đó, trò chơi vừa thực hiện được nhiệm vụ dạy học mà còn giáo dục tinh thần đoàn kết cho các em.

2.1.3. Đảm bảo tính đa dạng

Cần phải thiết kế đa dạng các hình thức trò chơi học tập để tránh gây nhàm chán, không gây hứng thú cho HS, giảm bớt những căng thẳng và việc dạy Toán trở nên sinh động, hấp dẫn, kích thích hứng thú học tập cho HS.

Ví dụ: Khi GV thiết kế các trò chơi trong chủ đề “Phép nhân, phép chia” (Toán 2, tập hai, bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống), GV có thể

thiết kế 2 – 3 trò chơi khác nhau: Truyền điện, Ai nhanh ai đúng, Giải đáp nhanh, ... để HS có thể dễ dàng tiếp nhận, củng cố kiến thức một cách dễ dàng, không bị nhàm chán.

Đa dạng về nội dung để HS dễ dàng hình thành và củng cố các mạch kiến thức. Đồng thời, hình thành ở HS các kĩ năng, năng lực và giáo dục ở trẻ cả thái độ nhân văn đối với sự vật hiện tượng.

Ví dụ: Khi GV thiết kế trò chơi bài Bảng chia 5 trong chủ đề “Phép nhân, phép chia” (Toán 2, tập hai, bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống), GV nên kết hợp nội dung ở các bài đã học: bảng nhân 2, bảng chia 2, bảng nhân 5 để xây dựng câu hỏi để dễ dàng củng cố kiến thức ở những bài đã học.

2.1.4. Đảm bảo tính vừa sức

Trò chơi cần phải gần gũi, sát thực, phù hợp với tâm lí lứa tuổi học sinh lớp 1, lớp 2, lớp 3. Trò chơi học tập không quá cầu kì, phức tạp.

Ví dụ: Khi tổ chức trò chơi học tập, GV cần thiết kế trò chơi với câu từ đơn giản, dễ hiểu, phù hợp với trình độ nhận thức của HS, tránh sử dụng những từ ngữ khó hiểu để nêu luật chơi cho HS.

2.1.5. Đảm bảo tính hấp dẫn

Trò chơi có sức hấp dẫn, thu hút được sự chú ý, tham gia của HS, tạo không khí vui vẻ, thoải mái.

Ví dụ: Khi thiết kế trò chơi, GV nên tổ chức các trò chơi kích thích sự hứng thú cho HS, sử dụng tên trò chơi, các từ ngữ để thu hút sự chú ý của HS tham gia chơi trò chơi. Khi dạy bài “Bảng nhân 6, bảng chia 6” (Toán 3, tập một, bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống), GV có thể thiết kế tên trò chơi là “*Cướp cờ*” để gây sự chú ý, hấp dẫn HS, tạo sự tò mò cho HS.

2.1.6. Đảm bảo tính phát triển

Các trò chơi được sắp xếp từ đơn giản đến phức tạp, từ dễ đến khó, tạo thành một hệ thống gồm các trò chơi nhằm nâng cao năng lực phát triển trí tuệ của HS.

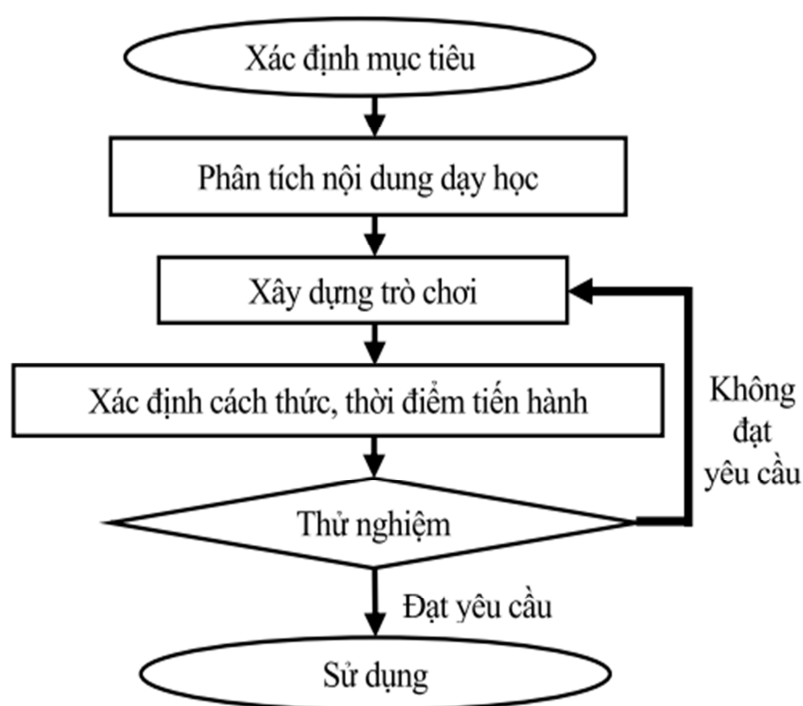
Ví dụ: Khi GV thiết kế trò chơi, nên sắp xếp các trò chơi ở các mức độ khác nhau cho HS ở từng khối lớp. Với khối lớp 1 trò chơi học tập phần lớn sẽ là các trò chơi trực quan để HS dễ quan sát; đối với khối lớp 3, mức độ của trò chơi sẽ cao hơn so với khối lớp 1, khối lớp 2.

Từ các nguyên tắc trên cho thấy, khi thiết kế trò chơi học tập trong dạy học môn Toán cần căn cứ vào nội dung kiến thức trong sách giáo khoa, căn cứ

vào thời gian, mục tiêu đề ra ở mỗi tiết học, đối tượng HS, môi trường học tập... Như vậy, trò chơi học tập mới có ý nghĩa thực tiễn.

2.2. QUY TRÌNH THIẾT KẾ TRÒ CHƠI HỌC TẬP TRONG DẠY HỌC MÔN TOÁN TIỂU HỌC

Dựa theo lí thuyết về trò chơi, đặc điểm của trò chơi nói chung và trò chơi học tập nói riêng, có thể đưa ra quy trình thiết kế trò chơi học tập dùng trong dạy học môn Toán bao gồm 6 bước chủ yếu:



Hình 1: Quy trình thiết kế trò chơi học tập trong môn Toán

Bước 1: Xác định mục tiêu

Xác định mục tiêu của trò chơi được coi là bước quan trọng nhất. Bởi trò chơi học tập phải được thiết kế, lựa chọn sao cho đạt được mục tiêu dạy học. Ở nguyên tắc thiết kế trò chơi đã trình bày, GV khi lựa chọn trò chơi học tập phải xác định rõ mục đích trò chơi nhằm khởi động, hình thành kiến thức, củng cố kiến thức, phát triển tư duy hay kĩ năng vận dụng kiến thức để giải quyết một vấn đề thực tiễn nào đó. Khi đã xác định được mục đích cụ thể thì trò chơi sẽ dễ thực hiện được mục đích dạy học. Và điều quan trọng nhất là nội dung trò chơi học tập phải gắn với nội dung dạy học.

Bước 2: Phân tích nội dung dạy học.

Sau khi xác định được mục tiêu của trò chơi học tập thì phải phân tích được nội dung dạy học. Phân tích được nội dung của bài dạy cụ thể có thể xác định tỉ lệ kiến thức tương ứng với thời gian tổ chức các hoạt động dạy học. GV cần xác định nội dung kiến thức và kĩ năng của bài dạy, tính toán những

phương án dạy học và những điểm chốt kiến thức. Trên cơ sở đó xác định trò chơi học tập và những yếu tố để trò chơi và các nội dung dạy học được gắn kết thành một thể thống nhất, tạo hứng thú cho HS, tránh hiện tượng nhàm chán trong học tập.

Bước 3: Xây dựng nội dung của trò chơi

Việc đầu tiên trong bước này là đặt tên trò chơi. Để trò chơi hấp dẫn, thu hút sự chú ý của HS; quá trình tổ chức trò chơi hợp lý và có hiệu quả, việc đặt tên trò chơi cũng khá quan trọng. Tên trò chơi phải ngắn gọn, dễ nhớ, hấp dẫn và phải thể hiện được nội dung trò chơi. Tính mục đích của trò chơi một phần được thể hiện thông qua bước này. GV phải xây dựng được thể lệ, nội dung của trò chơi, tìm hiểu kỹ cách thức chơi và cách tổ chức trò chơi, xác định tiến trình của trò chơi, hình thức tổ chức và những điều kiện, phương tiện cần thiết để thực hiện trò chơi. Sau khi hoàn thành các công việc, GV cần tiến hành soạn thảo nội dung trò chơi. Nội dung trò chơi bao gồm: tên trò chơi, luật chơi, quy định thưởng phạt khi chơi và có thể cả những điều nhận được sau khi chơi về khía cạnh học tập.

Bước 4: Xây dựng cách thức, thời điểm tiến hành trò chơi

Sau khi đã phân tích nội dung dạy học, GV tiến hành xây dựng cách thức và thời điểm tiến hành trò chơi. Cách thức tiến hành dựa vào mục tiêu và nội dung của trò chơi, số HS trong lớp và điều kiện về cơ sở vật chất, môi trường học tập. Thời điểm tiến hành trò chơi phụ thuộc ý đồ xây dựng trò chơi, mục tiêu cụ thể như trò chơi trong các hoạt động khởi động, hình thành kiến thức, củng cố kiến thức cho HS.

Bước 5: Thử nghiệm trò chơi

Sau khi đã thực hiện được bốn bước đã nêu trên, GV cần tiến hành thử nghiệm trò chơi. GV có thể tổ chức thử nghiệm bằng nhiều cách: xin ý kiến chuyên gia; thử nghiệm trò chơi trong tổ bộ môn để xin ý kiến, ... Những nội dung này cần được tiến hành đầy đủ về nội dung, cách thức tiến hành, kết quả đạt được để so sánh với mục tiêu đã đề ra trong khoảng thời gian chính xác. Kết quả có thể có hai khả năng: trò chơi đạt yêu cầu có thể sử dụng trong dạy học; trò chơi không đạt yêu cầu, GV cần quay trở lại bước 3 để tiến hành điều chỉnh, xây dựng lại trò chơi.

Bước 6: Tiến hành sử dụng trong dạy học

2.3. THIẾT KẾ MỘT SỐ TRÒ CHƠI HỌC TẬP TRONG DẠY HỌC MÔN TOÁN LỚP 1, LỚP 2, LỚP 3.

Dựa vào các nguyên tắc và quy trình thiết kế TCHT, sau đây tác giả tiến hành thiết kế một số trò chơi học tập trong dạy học môn Toán lớp 1, lớp 2, lớp 3 (Bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống), với mong muốn góp phần đổi mới phương pháp dạy học, làm cho mỗi tiết học trở nên thú vị và hiệu quả hơn.

2.3.1. Thiết kế một số trò chơi trong dạy học môn Toán lớp 1

Bảng 2.3.1. Bảng thống kê một số trò chơi học tập trong dạy học môn Toán lớp 1 (Bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống)

STT	Tên trò chơi	Thời điểm	Chủ đề	Bài
1	Bác nông dân thông thái	Khởi động	Chủ đề 1: Các số từ 0 đến 10	Bài 1
2	Tôi là số mấy	Khởi động	Chủ đề 1: Các số từ 0 đến 10	Bài 4
3	Đoán bóng	Hoạt động	Chủ đề 2: Làm quen với một số hình phẳng	Bài 7
4	Truy tìm cánh hoa	Củng cố	Chủ đề 3: Bảng cộng, bảng trừ trong phạm vi 10	Bài 10
5	Hái hoa	Củng cố	Chủ đề 3: Làm quen với một số hình phẳng	Bài 12
6	Thử tài trí nhớ	Củng cố	Chủ đề 4: Làm quen với một số hình khối	Bài 14
7	Tiếp sức	Hoạt động	Chủ đề 6: Các số đến 100	Bài 21
8	Hái táo	Khởi động	Chủ đề 7: Độ dài và đo độ dài	Bài 14
9	Rung chuông vàng	Khởi động	Chủ đề 8: Phép cộng, phép trừ (không nhớ) trong phạm vi 100	Bài 32
10	Ai nhanh hơn	Củng cố	Chủ đề 9: Thời gian. Giờ và lịch	Bài 34

TRÒ CHƠI 1: BÁC NÔNG DÂN THÔNG THÁI

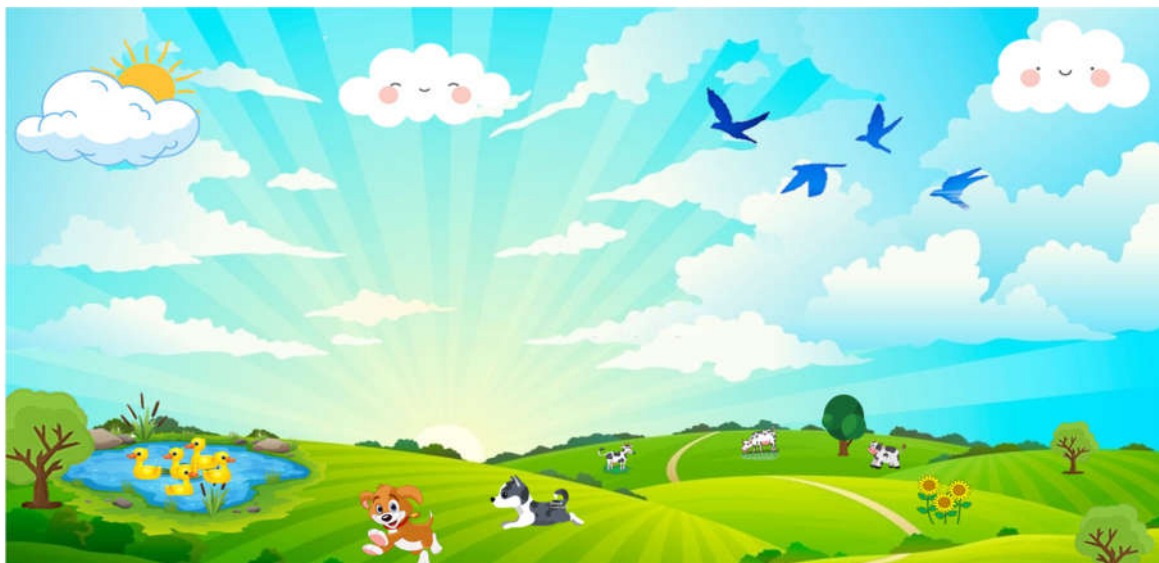
(Chủ đề 1, Bài 1: Các số 0, 1, 2, 3, 4, 5 (Tiết 2), Toán 1, tập 1)

1. Mục đích

- Ôn tập về đếm, đọc, viết các số 0, 1, 2, 3, 4, 5
- Phát triển năng lực ngôn ngữ, năng lực mô hình hóa toán học cho HS

2. Chuẩn bị

- Tranh về nông trại:



- Hình ảnh dán của con chó, con vịt, con chim, bông hoa, cây, mặt trời, mây, con bò

3. Thời điểm tổ chức: Hoạt động *Khởi động*

4. Thời gian: 5 phút

5. Cách chơi và luật chơi

- GV chiếu bức tranh và đồng thời dán các hình ảnh sự vật lên bảng
- GV yêu cầu HS đếm số lượng của con chó, con vịt, con bò, cây, bông hoa, ông mặt trời và đám mây có trong bức tranh.
- GV chọn ngẫu nhiên HS viết số lượng các sự vật cần tìm lên bảng.

6. Tổng kết

- Kết thúc trò chơi, GV nhận xét trò chơi, đánh giá kết quả, khen ngợi HS.
- GV kết luận kiến thức cần ghi nhớ: Trò chơi đã củng cố về cách đếm, đọc, viết các số 0, 1, 2, 3, 4, 5.

TRÒ CHƠI 2: TÔI LÀ SỐ MẤY?

(Chủ đề 1, Bài 4: So sánh số (Tiết 3), Toán 1, tập 1)

1. Mục đích

- Tạo hứng thú học tập, tâm thế thoải mái cho HS.
- Luyện tập, củng cố cách so sánh, xếp thứ tự các số trong phạm vi 10
- Phát triển năng lực giao tiếp toán học, năng lực tư duy và lập luận toán học

2. Chuẩn bị: GV chuẩn bị một số nội dung câu hỏi về so sánh các số trong phạm vi 10

3. Thời điểm tổ chức: Hoạt động *Khởi động*

4. Thời gian: 5 phút

5. Cách chơi và luật chơi

- GV hô hiệu lệnh: “Cùng đoán tôi là ai nào?” sau đó cả lớp đồng thanh và vỗ tay “Bạn là ai? Bạn là ai?”
- GV tiếp tục: “Tôi là số lớn hơn 4 và nhỏ hơn 6”.
- GV mời HS giơ tay nhanh nhất trả lời.
- GV và HS tiếp tục thực hiện các phép so sánh khác.

6. Tổng kết

- Kết thúc trò chơi, GV nhận xét trò chơi, đánh giá kết quả
- GV kết luận kiến thức cần ghi nhớ: Trò chơi đã củng cố cách so sánh, xếp thứ tự các số trong phạm vi 10 cho HS.

TRÒ CHƠI 3: ĐOÁN BÓNG

(Chủ đề 2, Bài 7: Hình vuông, hình tròn, hình tam giác, hình chữ nhật (Tiết 1),
Toán 1, tập 1)

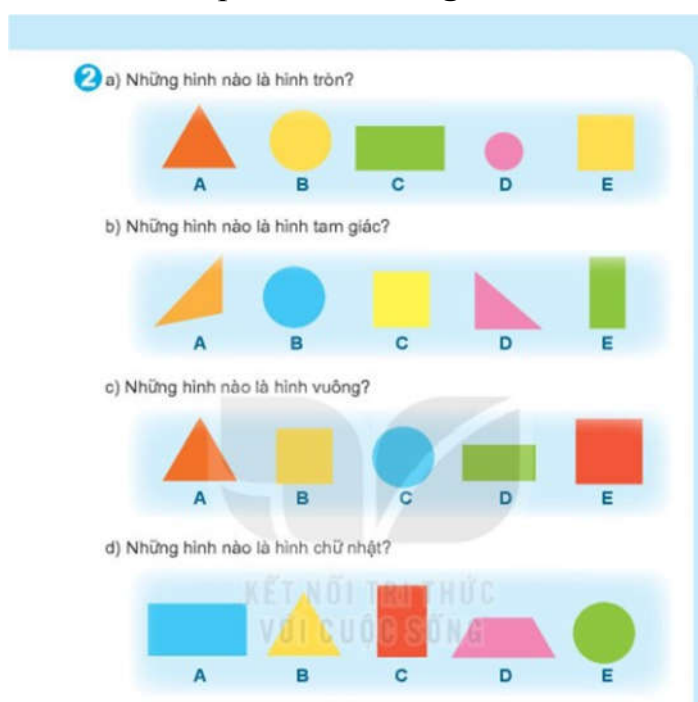
1. Mục đích

- Nhận biết hình vuông, hình tròn, hình tam giác, hình chữ nhật bằng trực quan
- Phát triển năng lực tư duy và lập luận toán học

2. Chuẩn bị:

- Slide bóng của các hình: hình vuông, hình tròn, hình chữ nhật, hình tam giác.
- Bảng cầm đáp án A, B, C, D, E

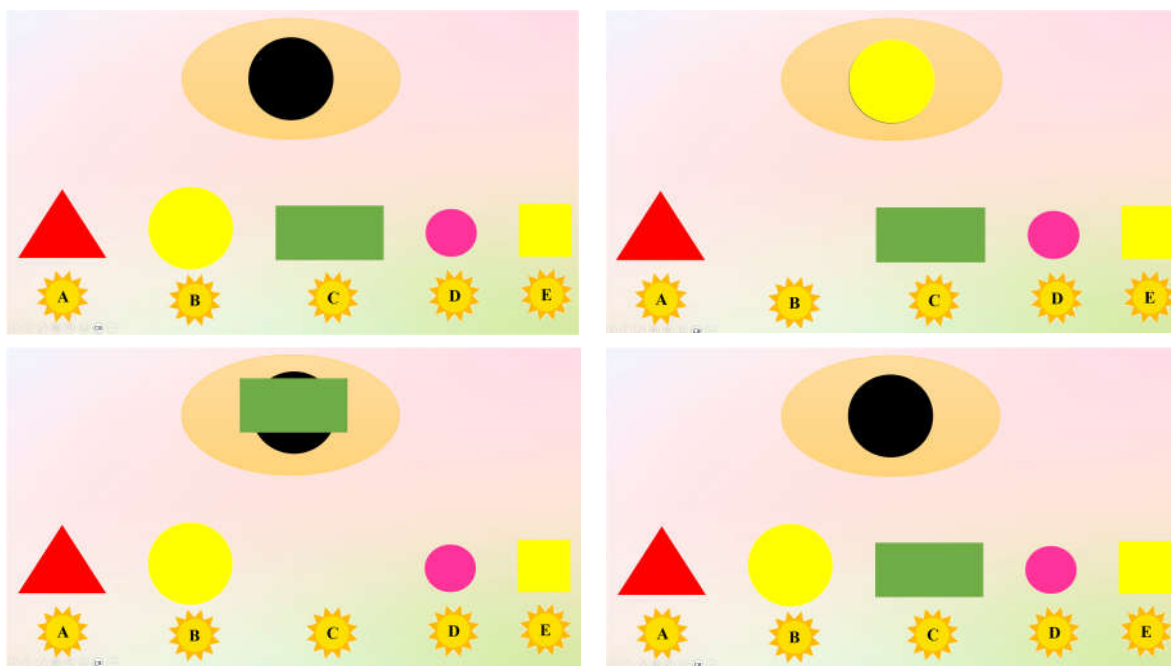
3. Thời điểm tổ chức: Bài 2, phần *Hoạt động*



4. Thời gian: 3 phút

5. Cách chơi và luật chơi

- GV cho HS quan sát các bóng hình.
- GV nói: Các em quan sát các bóng hình màu đen, sau đó chọn một trong các đáp án A, B, C, D hoặc E để tìm được hình đúng.
- GV yêu cầu HS giơ bảng đáp án. GV sẽ kiểm tra đáp án của HS bằng cách chọn đáp án đó để thử. Nếu đáp án đúng thì hình sẽ giữ nguyên, còn nếu sai thì hình trở về vị trí ban đầu.



- GV thực hiện tương tự với các ý còn lại của bài.

6. Tổng kết

- Kết thúc trò chơi, GV nhận xét trò chơi, đánh giá kết quả
- GV kết luận kiến thức cần ghi nhớ: Trò chơi giúp HS nhận biết được các hình: hình tròn, hình vuông, hình tam giác, hình chữ nhật bằng trực quan.

TRÒ CHƠI 4: TRUY TÌM CÁNH HOA

(Chủ đề 3, Bài 10: Phép cộng trong phạm vi 10 (Tiết 1), Toán 1, tập 1)

1. Mục đích

- Luyện tập, củng cố về phép cộng trong phạm vi 10
- Phát triển năng lực giao tiếp và hợp tác, năng lực tính toán

2. Chuẩn bị

- Các cánh hoa có phép cộng trong phạm vi 10:

$$1 + 2; 1 + 4; 2 + 3; 4 + 1; 3 + 3; 5 + 2; 1 + 5; 3 + 5; 6 + 3; 5 + 5.$$

- Nhụy hoa có kết quả là 3; 5; 6; 7; 8; 9; 10

3. Thời điểm tổ chức: Hoạt động *Củng cố*

4. Thời gian: 5 phút

5. Cách chơi và luật chơi

- GV tổ chức 2 đội chơi, mỗi đội gồm 5 học sinh
- GV dán các nhụy hoa và cánh hoa lên bảng.
- GV yêu cầu HS thảo luận nhóm nhanh. Sau khi kết thúc thảo luận, từng thành viên của mỗi đội sẽ lên lấy các cánh hoa và nhụy hoa có cùng kết quả để ghép vào. Đội nào hoàn thành đầu tiên và có nhiều kết quả đúng nhiều nhất sẽ giành chiến thắng.

6. Tổng kết

- Kết thúc trò chơi, GV nhận xét trò chơi, đánh giá kết quả, tuyên dương đội thắng và động viên đội còn lại, phát thưởng.
- GV kết luận kiến thức cần ghi nhớ: Trò chơi đã củng cố về các phép tính trong phạm vi 10 cho học sinh.

TRÒ CHƠI 5: HÁI HOA

(Chủ đề 3, Bài 12: Bảng cộng, bảng trừ trong phạm vi 10 (Tiết 3), Toán 1, tập 1)

1. Mục đích

- Ôn tập phép cộng, phép trừ trong phạm vi 10.
- Vận dụng tính nhẩm các phép tính trong phạm vi 10
- Phát triển năng lực giao tiếp và hợp tác, năng lực tính toán

2. Chuẩn bị

- Các bông hoa có phép tính cùng kết quả:

- $7 + 2$, $10 - 1$, $4 + 5$, $6 + 3$, ...
- $10 - 3$, $5 + 2$, $6 + 1$, $9 - 2$, $4 + 3$, ...
- $10 - 5$, $4 + 1$, $2 + 3$, $9 - 4$, ...
- $9 - 5$, $2 + 2$, $1 + 3$, ...

- Giỏ hoa

3. Thời điểm tổ chức: Hoạt động *Củng cố*

4. Thời gian: 5 phút

5. Cách chơi và luật chơi

- GV mời 4 đội tham gia trò chơi, mỗi đội gồm 5 HS.
- GV yêu cầu các đội thảo luận tìm các bông hoa có cùng kết quả.

- Kết thúc thời gian thảo luận, GV yêu cầu từng thành viên trong đội sẽ lần lượt tìm những bông hoa có cùng kết quả và gắn vào giỏ hoa. Sau thời gian 3 phút, nhóm nào tìm được nhiều bông hoa nhất và chính xác sẽ là người thắng.

6. Tổng kết

- Kết thúc trò chơi, GV nhận xét trò chơi, đánh giá kết quả, tuyên dương đội thắng và động viên đội còn lại, phát thưởng.
- GV kết luận kiến thức cần ghi nhớ: Trò chơi giúp HS ôn tập về phép cộng, phép trừ trong phạm vi 10, cách tính nhẩm trong phạm vi 10.

TRÒ CHƠI 6: THỬ TÀI TRÍ NHỚ

(Chủ đề 4, Bài 14: Khối lập phương, khối hộp chữ nhật (Tiết 1), Toán 1, tập 1)

1. Mục đích

- Luyện tập, củng cố về nhận dạng khối lập phương, khối hộp chữ nhật
- Phát triển năng lực giao tiếp toán học, năng lực mô hình hóa toán, năng lực tư duy và lập luận toán.

2. Chuẩn bị

- Trò chơi powerpoint

3. Thời điểm tổ chức: Hoạt động *Củng cố*

4. Thời gian: 5 phút

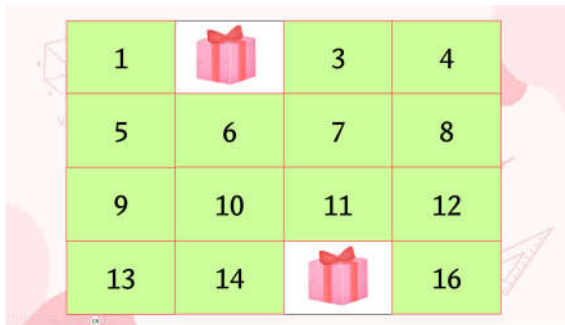
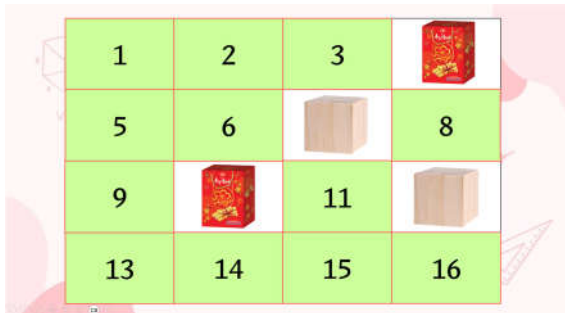
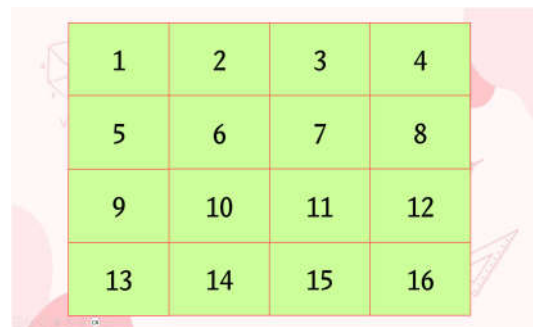
5. Cách chơi và luật chơi

- GV giới thiệu: “Trên màn hình là 16 mảnh ghép hình chữ nhật. Bên dưới mỗi mảnh ghép là một đồ vật có dạng khối lập phương và khối hộp chữ nhật. Nhiệm vụ của các em là tìm và mở ra các đồ vật giống nhau.”

- GV cho HS quan sát các hình ảnh trong thời gian 1 phút. Hết thời gian quan sát, GV che các hình.

- GV chọn ngẫu nhiên một HS chọn các mảnh ghép hình chữ nhật. Nếu HS chọn được các mảnh ghép giống nhau, mảnh ghép sẽ được mở ra và HS phải nêu được đồ vật đó có dạng hình lập phương hoặc hình hộp chữ nhật. Nếu HS mở ra các đồ vật khác nhau, cơ hội trả lời sẽ được nhường cho các bạn khác.

- GV tổ chức cho HS lần lượt chơi đến khi mở hết các mảnh ghép hình chữ nhật.



6. Tổng kết

- Kết thúc trò chơi, GV nhận xét trò chơi, đánh giá kết quả
- GV kết luận kiến thức cần ghi nhớ: Trò chơi đã củng cố nhận dạng khối lập phương, khối hộp chữ nhật.

TRÒ CHƠI 7: TIẾP SỨC

(Chủ đề 6, Bài 21: Số có hai chữ số (Tiết 4), Toán 1, tập 2)

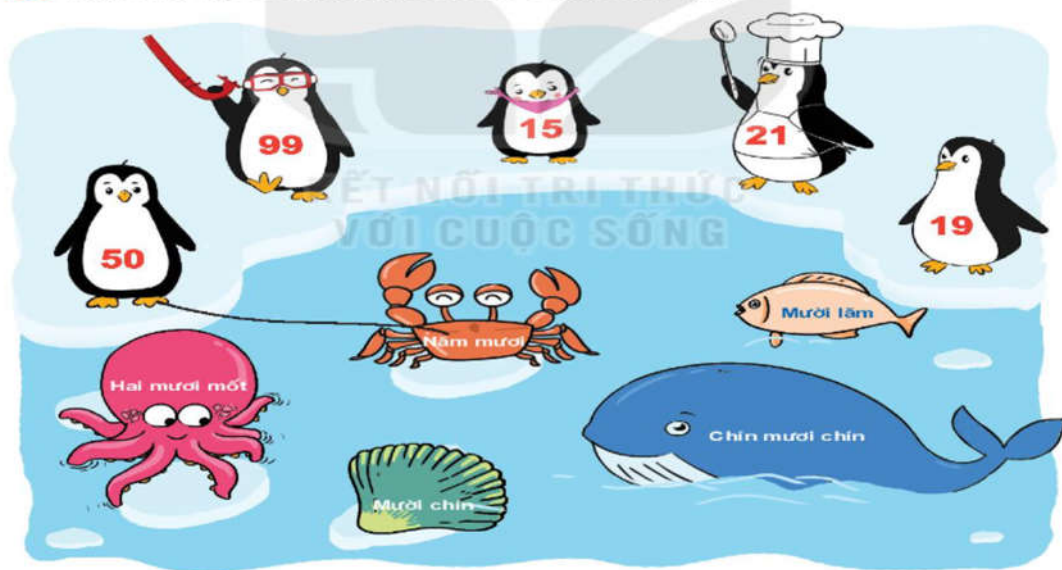
1. Mục đích

- Luyện tập cách đọc số trong phạm vi 100
- Phát triển năng lực giao tiếp và hợp tác, năng lực giải quyết vấn đề Toán học.

2. Chuẩn bị

- 2 Tranh vẽ về chim cánh cụt có các số: 50, 99, 15, 21, 19 như trong SGK:

3 Tìm cách đọc số ghi trên mỗi con chim cánh cụt.



- Bút màu tiếp sức

3. Thời điểm tổ chức: Bài 3, phần *Hoạt động*

4. Thời gian: 5 phút

5. Cách chơi và luật chơi

- GV chọn ngẫu nhiên 10 HS chia thành 2 đội để thực hiện trò chơi, các HS còn lại sẽ đóng vai trò là người cổ vũ.

- Khi GV ra hiệu lệnh “Bắt đầu”, HS đầu tiên sẽ thực hiện lên bảng nói cách đọc với con chim cánh cụt phù hợp rồi nhanh chóng về đội hình trao bút màu cho bạn tiếp theo. Tiếp tục cho đến bạn thứ năm.

- Đội nào làm đúng và nhanh hơn sẽ thắng cuộc.

6. Tổng kết

- Kết thúc trò chơi, GV nhận xét trò chơi, đánh giá kết quả, tuyên dương đội thắng và động viên đội còn lại, phát thưởng.

- GV kết luận kiến thức cần ghi nhớ: Trò chơi giúp HS luyện tập về cách đọc số trong phạm vi 100.

TRÒ CHƠI 8: HÁI TÁO

(Chủ đề 7, Bài 25: Cao hơn, thấp hơn (Tiết 1), Toán 1, tập 2)

1. Mục đích

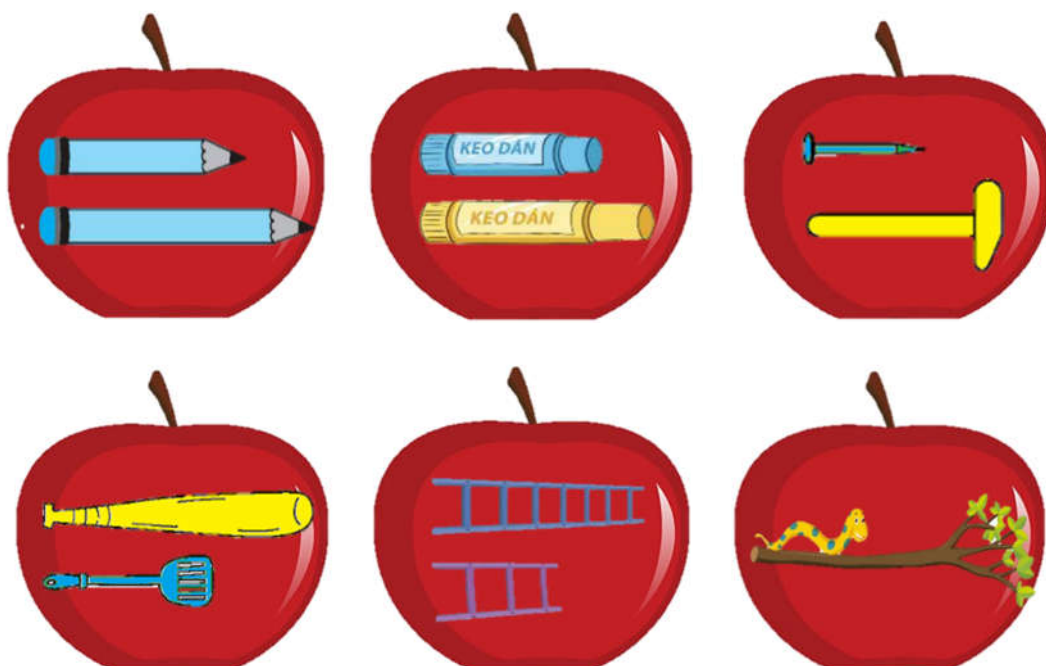
- Tạo hứng thú, tinh thần thoải mái cho HS trước khi vào bài học

- Ôn tập về dài hơn, ngắn hơn, dài bằng nhau.

- Phát triển năng lực giao tiếp toán, năng lực tư duy và lập luận toán

2. Chuẩn bị

- Mô hình cây táo
- Quả táo có hình các đối tượng để so sánh độ dài:



3. Thời điểm tổ chức: Hoạt động *Khởi động*

4. Thời gian: 5 phút

5. Cách chơi và luật chơi

- GV dán các quả táo và cây lên bảng
- GV hô hiệu lệnh “Hái táo, hái táo”, GV chọn HS giơ tay nhanh nhất và chọn một quả táo để trả lời.
- Nếu HS trả lời đúng, táo sẽ được hái xuống. Nếu trả lời sai, cơ hội trả lời sẽ dành cho bạn khác.

6. Tổng kết

- Kết thúc trò chơi, GV nhận xét trò chơi, đánh giá kết quả
- GV kết luận kiến thức cần ghi nhớ: Trò chơi đã củng cố cách xác định đồ vật nào dài hơn, đồ vật nào ngắn hơn.

TRÒ CHƠI 9: RUNG CHUÔNG VÀNG

(Chủ đề 8, Bài 32: Phép trừ số có hai chữ số cho số có hai chữ số (Tiết 1),
Toán 1, tập 2)

1. Mục đích

- Tạo hứng thú học tập, tâm thế thoải mái cho HS trước khi bước vào bài mới
- Ôn tập lại phép trừ số có hai chữ số cho số có một chữ số.

- Phát triển năng lực tính toán

2. Chuẩn bị

- Các phép tính trừ có hai chữ số cho số có một chữ số:
 $15 - 7$; $25 - 9$; $30 - 2$; $47 - 9$; $56 - 6$; $72 - 8$; $99 - 9$; $46 - 3$; $66 - 6$; ...
- Bảng cầm tay các đáp án A, B, C, D

3. Thời điểm tổ chức: Hoạt động *Khởi động*

4. Thời gian: 5 phút

5. Cách chơi và luật chơi

- GV yêu cầu mỗi HS trong lớp lấy bảng cầm đáp án A, B, C, D
- GV chiếu các phép tính và đọc to phép tính.
- Mỗi phép tính HS có 30 giây để suy nghĩ và trả lời. Hết thời gian suy nghĩ, GV hô “Hết giờ”, HS sẽ giơ bảng đáp án của mình lên. Nếu trả lời đúng thì được nhận một ngôi sao vào kết quả thi đua, nếu trả lời sai thì sẽ không nhận được hình.

6. Tổng kết

- Kết thúc trò chơi, GV nhận xét trò chơi, đánh giá kết quả, tuyên dương những bạn làm tốt.
- GV kết luận kiến thức cần ghi nhớ: Trò chơi giúp HS luyện tập về cách trừ số có hai chữ số cho số có một chữ số.

TRÒ CHƠI 10: AI NHANH HƠN

(Chủ đề 9, Bài 34: Xem giờ đúng trên đồng hồ (Tiết 1), Toán 1, tập 2)

1. Mục đích

- củng cố về cách xem và cách đọc giờ đúng trên đồng hồ
- Phát triển năng lực giao tiếp toán, năng lực tư duy và lập luận toán

2. Chuẩn bị: 4 mô hình đồng hồ

3. Thời điểm tổ chức: Hoạt động *Củng cố*

4. Thời gian: 5 phút

5. Cách chơi và luật chơi

- GV chia lớp thành 4 nhóm
- GV đưa mỗi nhóm 1 mô hình đồng hồ.
- GV đưa ra các câu lệnh để HS chỉnh kim đồng hồ:
 - + Em đi học lúc 7 giờ
 - + Em tan học lúc 5 giờ
 - + Em đi ngủ lúc 9 giờ

- + Em thức dậy lúc 6 giờ
- + Em ăn cơm trưa lúc 11 giờ
- + ...

- Sau khi kết thúc các câu lệnh, GV cho HS 1 phút để chỉnh kim giờ, kim phút. Nhóm nào nhanh nhất sẽ giơ bảng trả lời. Khi trả lời, HS sẽ chỉ vào kim giờ và kim phút để đọc. Nếu trả lời đúng sẽ nhận được 1 ngôi sao

6. Tổng kết

- Kết thúc trò chơi, GV nhận xét trò chơi, đánh giá kết quả
- GV kết luận kiến thức cần ghi nhớ: Trò chơi đã củng cố về cách xem và cách đọc giờ đúng trên đồng hồ.

2.3.2. Thiết kế một số trò chơi trong dạy học môn Toán lớp 2

Bảng 2.3.2. Bảng thống kê một số trò chơi học tập trong dạy học môn Toán lớp 2
(Bộ sách kết nối tri thức với cuộc sống)

STT	Tên trò chơi	Thời điểm	Chủ đề	Bài
1	Lập số	Luyện tập	Chủ đề 1: Ôn tập và bổ sung	Bài 1
2	Mở hộp	Khởi động	Chủ đề 3: Làm quen với khối lượng, dung tích	Bài 15
3	Bác đưa thư	Khởi động	Chủ đề 4: Phép cộng (có nhớ) số có hai chữ số với số có một chữ số	Bài 19
4	Siêu cầu thủ nhí	Củng cố	Chủ đề 5: Làm quen với hình phẳng	Bài 25
5	Ô cửa bí mật	Củng cố	Chủ đề 8: Phép nhân, phép chia	Bài 40
6	Chiếc hộp bí mật	Khởi động	Chủ đề 9: Làm quen với hình khối	Bài 46
7	Tôi là ai?	Hoạt động	Chủ đề 10: Các số trong phạm vi 1000	Bài 51
8	Đi chợ	Củng cố	Chủ đề 11: Độ dài và đơn vị đo độ dài. Tiền Việt Nam	Bài 56
9	Đoán xúc xắc	Hoạt động	Chủ đề 13: Làm quen với yếu tố thống kê, xác suất	Bài 66
10	Em làm phóng viên nhí	Hoạt động	Chủ đề 13: Làm quen với yếu tố thống kê, xác suất	Bài 67

TRÒ CHƠI 1: LẬP SỐ

(Chủ đề 1, bài 1: Ôn tập các số đến 100 (Tiết 2), Toán 2, tập 1)

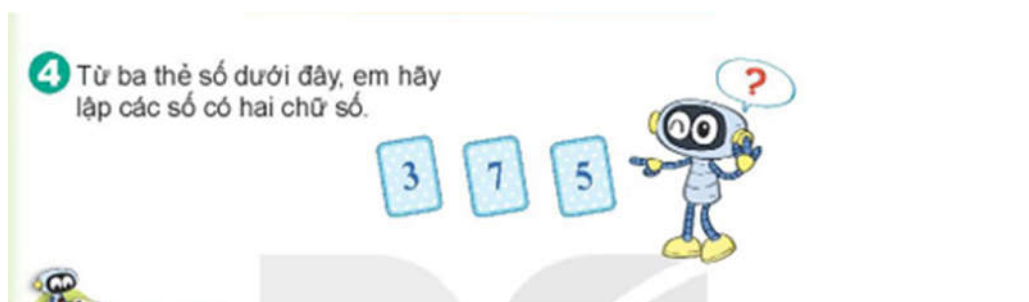
1. Mục đích

- củng cố về cách lập số (hình thành số có hai chữ số từ ba chữ số đã cho)
- Phát triển năng lực tư duy và lập luận toán học

2. Chuẩn bị

- 3 tấm thẻ có ghi các số: 3; 5; 7 có dán nam châm
- 3 chuông lắc

3. Thời điểm tổ chức: Bài 4 phần *Luyện tập*



4. Thời gian: 5 phút

5. Cách chơi và luật chơi

- GV tổ chức 3 nhóm, mỗi nhóm gồm 6 HS.
- GV phát cho mỗi em 3 tấm thẻ.
- Sau khi GV hô hiệu lệnh “Bắt đầu”, các em HS sẽ dán các số ghép được lên bảng trong thời gian 3 phút. Đội nào hoàn thành xong trước sẽ rung chuông.
- Các bạn khác dưới lớp sẽ kiểm tra kết quả. Nhóm nào ghép đúng và nhanh nhất sẽ là nhóm chiến thắng.

6. Tổng kết

- Kết thúc trò chơi, GV nhận xét trò chơi, đánh giá kết quả, tuyên dương đội thắng cuộc.
- GV kết luận kiến thức cần ghi nhớ: Qua trò chơi học sinh được củng cố về lập số, viết số trong phạm vi 100.

TRÒ CHƠI 2: MỞ HỘP

(Chủ đề 3, bài 15: Ki – lô – gam (Tiết 3), Toán 2, tập 1)

1. Mục đích

- Củng cố về đơn vị đo khối lượng ki – lô – gam.
- Phát triển năng lực tư duy và lập luận toán học, giao tiếp toán học

2. Chuẩn bị

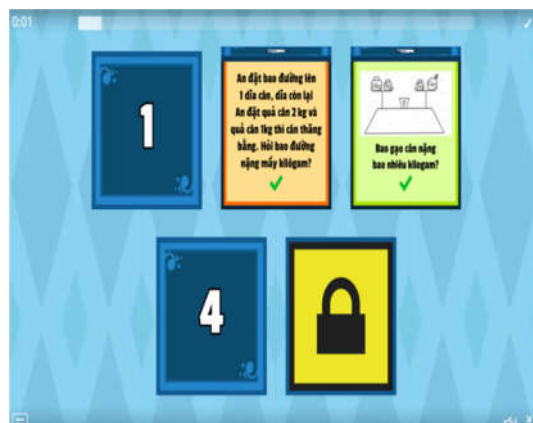
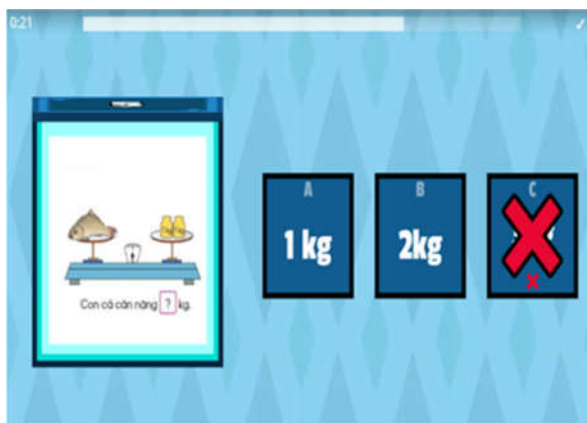
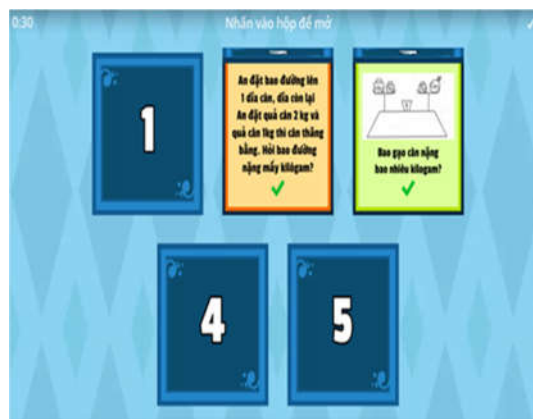
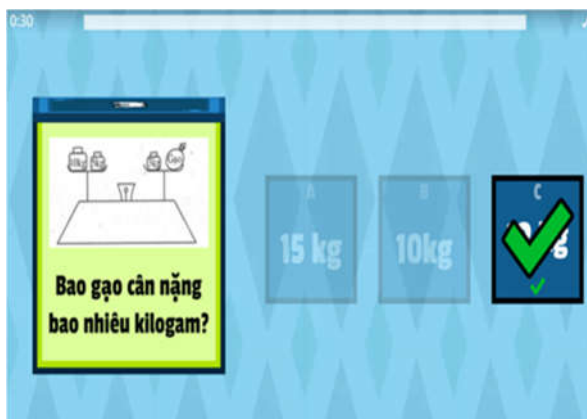
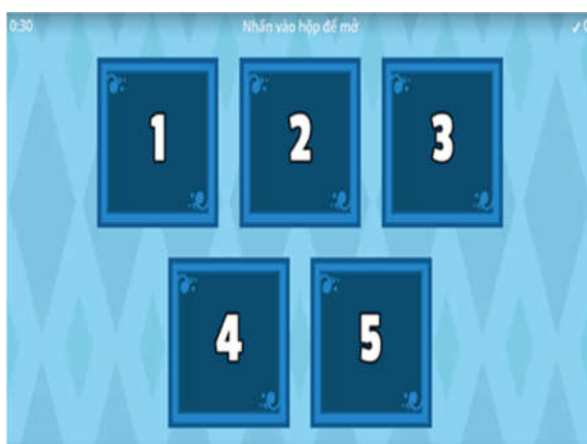
- Máy tính
- Trang website Wordwall.

3. Thời điểm tổ chức: Hoạt động *Khởi động*

4. Thời gian: 3 phút

5. Cách chơi và luật chơi

- GV tổ chức cho HS chơi trò chơi trên Wordwall.
- GV yêu cầu từng HS chọn một chiếc hộp, đọc to câu hỏi và trả lời câu hỏi trong chiếc hộp.
- Sau khi trả lời, GV yêu cầu HS khác nhận xét.
- Nếu trả lời đúng, chiếc hộp sẽ mở ra. Nếu trả lời sai, chiếc hộp sẽ khóa lại.



6. Tổng kết

- Kết thúc trò chơi, GV nhận xét trò chơi, đánh giá kết quả, tuyên dương đội thắng cuộc
- GV kết luận kiến thức cần ghi nhớ: Qua trò chơi “Mở hộp”, HS củng cố về đơn vị đo khối lượng ki – lô – gam. Vận dụng vào giải các bài toán thực tế liên quan đến đơn vị đo khối lượng ki – lô – gam.

TRÒ CHƠI 3: BÁC ĐƯA THƯ

(Chủ đề 4, bài 19: Phép cộng (có nhớ) số có hai chữ số với số có một chữ số,
(Tiết 1), Toán 2, tập 1)

1. Mục đích

- Củng cố về phép cộng (có nhớ) số có hai chữ số với số có một chữ số
- Phát triển năng lực giải quyết vấn đề toán học, năng lực giao tiếp và hợp tác

2. Chuẩn bị

- Các thẻ tương ứng với số nhà ghi các số: 34; 36; 38; 43; 51; 71; 75; 52; 63; 57; 50, 30, 53, 60, 56, 75, 56, 58, 35, 20, 25, 26...
- Một số phong bì có ghi phép cộng:
 $26 + 8$; $27 + 9$; $29 + 9$; $35 + 8$; $42 + 9$; $63 + 8$; $67 + 8$; $46 + 6$; $55 + 8$; $48 + 9$.
- Một tấm đeo ghi: Nhân viên bưu điện

3. Thời điểm tổ chức: Hoạt động *Khởi động*

4. Thời gian: 5 phút

5. Cách chơi và luật chơi

- GV phát các thẻ tương ứng với số nhà cho HS. GV chọn một HS làm bác đưa thư, ngực đeo tấm đeo “Nhân viên bưu điện”, tay cầm phong bì có ghi các phép tính.
- HS sẽ đồng thanh nói: “Bác đưa thư ơi, cháu có thư không ạ?”
- Bác đưa thư sẽ nói: Bác có thư của số nhà là kết quả của phép tính: $26 + 8$.
- Sau khi bác đưa thư đọc xong kết quả, bạn nào đang cầm kết quả của phép tính thì giơ tay và đọc to kết quả. Sau khi bác đưa thư kiểm tra kết quả, nếu kết quả đúng thì bạn đó sẽ nhận phong bì thư; nếu trả lời sai, cơ hội trả lời sẽ được nhường cho bạn khác.
- Nếu bác đưa thư nhầm sai kết quả, đưa không đúng địa chỉ nhận thư thì sẽ không được làm bác đưa thư nữa, và để cho bạn khác thay.
- Bác đưa thư tiếp tục thực hiện cho đến khi hết phong bì thư trên tay.

6. Tổng kết

- Kết thúc trò chơi, GV nhận xét trò chơi, đánh giá kết quả, tuyên dương HS.
- GV kết luận kiến thức cần ghi nhớ: Qua trò chơi “Bác đưa thư” HS được củng cố về phép cộng (có nhớ) số có hai chữ số với số có một chữ số.

TRÒ CHƠI 4: SIÊU CẦU THỦ NHÍ

(Chủ đề 5, bài 25: Điểm, đoạn thẳng, đường thẳng, đường cong, ba điểm thẳng hàng (Tiết 2), Toán 2, tập 1)

1. Mục đích

- Luyện tập, củng cố về đường thẳng, đường cong, ba điểm thẳng hàng
- Phát triển năng lực mô hình hóa toán học, giao tiếp toán học

2. Chuẩn bị

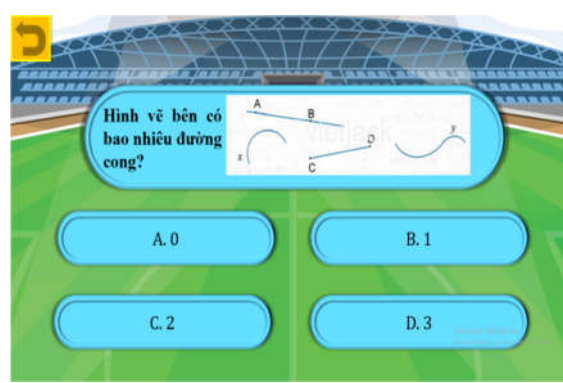
- Trò chơi powerpoint
- Phần quà

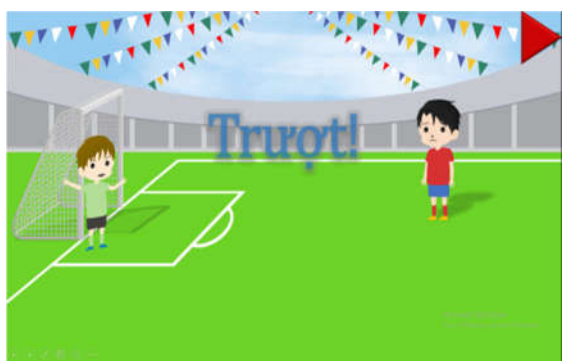
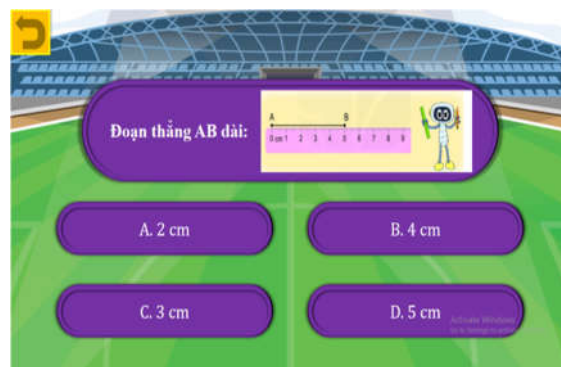
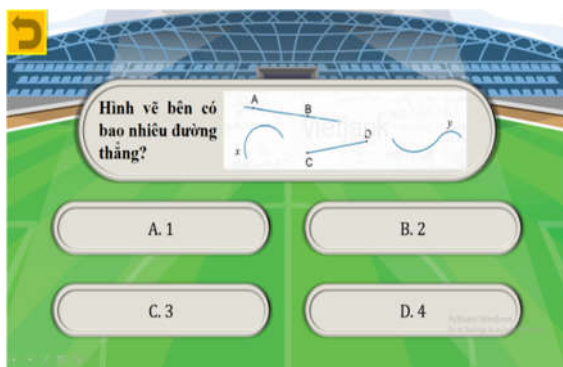
3. Thời điểm tổ chức: Hoạt động *Củng cố*

4. Thời gian: 5 phút

5. Cách chơi và luật chơi

- GV giới thiệu trò chơi: HS chọn bất kì các quả bóng có đánh số, mỗi quả bóng ứng với một câu hỏi. Nếu trả lời đúng, bạn nhỏ sẽ đá bóng vào khung thành, nếu trả lời, bóng sẽ ra ngoài khung thành.





6. Tổng kết

- Kết thúc trò chơi, GV nhận xét trò chơi, đánh giá kết quả, tuyên dương đội thắng cuộc.
- GV kết luận kiến thức cần ghi nhớ.

TRÒ CHƠI 5: Ô CỬA BÍ MẬT

(Chủ đề 8, bài 40: Bảng nhân 5 (Tiết 1), Toán 2, tập 2)

1. Mục đích

- Ghi nhớ bảng nhân 5
- Phát triển năng lực giao tiếp toán, năng lực tư duy và lập luận toán.

2. Chuẩn bị

- Giấy mặt ghi số, mặt còn lại ghi phép tính trong bảng nhân 5
- Nam châm, bút, chuông lắc.

3. Thời điểm tổ chức: Hoạt động *Củng cố*

4. Thời gian: 5 phút

5. Cách chơi và luật chơi

- GV tổ chức 3 đội chơi.
- GV sử dụng các tờ giấy trắng, một mặt giấy ghi: Ô cửa 1, ô cửa 2... Mặt còn lại ghi phép tính trong bảng nhân 5. Sau đó, GV dính lên bảng, che mặt có ghi phép tính vào trong bảng, mặt ngoài sẽ hiện thứ tự các ô cửa. Mỗi đội chơi được phát một chuông lắc.

- GV ra hiệu lệnh bắt đầu, thì các đội chơi rung chuông giành quyền mở ô cửa tùy ý (đội nào rung chuông nhanh nhất được mở ô cửa). Đội mở ô cửa đó sẽ trả lời yêu cầu của ô cửa đó.

6. Tổng kết

- Kết thúc trò chơi, GV nhận xét trò chơi, đánh giá kết quả, tuyên dương đội thắng cuộc.
- GV kết luận kiến thức cần ghi nhớ: Qua trò chơi “Ô cửa bí mật”, HS ghi nhớ bảng nhân 5.

TRÒ CHƠI 6: CHIẾC HỘP BÍ MẬT

(Chủ đề 9, bài 46: Khối trụ, khối cầu (Tiết 2), Toán 2, tập 2)

1. Mục đích

- Ôn tập nhận dạng được khối trụ, khối cầu qua vật thật
- Phát triển năng lực mô hình hóa toán học, năng lực giao tiếp toán học

2. Chuẩn bị

- Một hộp giấy
- Mô hình của một số đồ vật có dạng hình trụ, hình cầu (quả bóng, lon sữa, lon coca, ...)

3. Thời điểm tổ chức: Hoạt động *Khởi động*

4. Thời gian: 5 phút

5. Cách chơi và luật chơi

- GV yêu cầu một HS lên làm quản trò.
- Quản trò gọi HS lên bảng bốc một đồ vật trong hộp.
- HS nêu hình dạng của đồ vật đó.

6. Tổng kết

- Kết thúc trò chơi, GV nhận xét trò chơi, đánh giá kết quả, tuyên dương đội thắng cuộc.
- GV kết luận kiến thức cần ghi nhớ.

TRÒ CHƠI 7: TÔI LÀ AI?

(Chủ đề 10, bài 51: Số có ba chữ số (Tiết 1), Toán 2, tập 2)

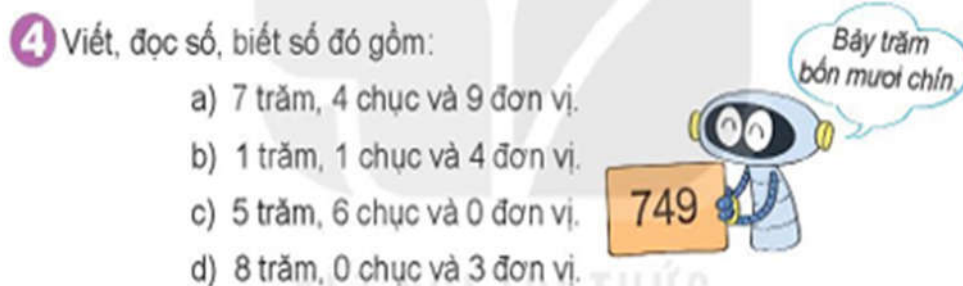
1. Mục đích

- Củng cố đọc, viết, phân tích cấu tạo của các số có ba chữ số
- Phát triển năng lực giao tiếp toán, năng lực tư duy và lập luận toán

2. Chuẩn bị: Các phiếu trên mỗi phiếu có ghi 1 cấu tạo số:

- + 7 trăm, 4 chục và 9 đơn vị
- + 1 trăm, 1 chục và 4 đơn vị
- + 5 trăm, 6 chục và 0 đơn vị
- + 8 trăm, 0 chục và 3 đơn vị

3. Thời điểm tổ chức: Bài 4 trong phần *Hoạt động*



4 Viết, đọc số, biết số đó gồm:

- a) 7 trăm, 4 chục và 9 đơn vị.
- b) 1 trăm, 1 chục và 4 đơn vị.
- c) 5 trăm, 6 chục và 0 đơn vị.
- d) 8 trăm, 0 chục và 3 đơn vị.

4. Thời gian: 5 phút

5. Cách chơi và luật chơi

- GV yêu cầu 5 bạn HS lên bảng. Một bạn làm quản trò, bốn bạn còn lại bốc thăm các phiếu.
- Bạn quản trò sẽ hỏi: “Bạn là ai?”, lần lượt từng bạn trên bảng sẽ đọc to phiếu của mình.
- Sau khi mỗi bạn đọc xong phiếu, HS sẽ giơ tay để nêu số. Quản trò sẽ chọn một bạn giơ tay nhanh nhất để trả lời. Sau khi trả lời, HS đó sẽ lên bảng để viết số đó. Quản trò sẽ kiểm tra kết quả bằng hình thức vỗ tay. Nếu kết quả đúng cả lớp sẽ vỗ tay, nếu trả lời sai thì các bạn sẽ không vỗ tay.
- Khi đoán đúng số, HS sẽ nhận được một phần quà từ GV. Nếu trả lời sai cơ hội trả lời sẽ nhường cho các bạn khác.

6. Tổng kết

- Kết thúc trò chơi, GV nhận xét trò chơi, đánh giá kết quả, tuyên dương đội thắng cuộc
- GV kết luận kiến thức cần ghi nhớ: Qua trò chơi “Tôi là ai?”, HS được củng cố đọc, viết, phân tích cấu tạo của các số có ba chữ số.

TRÒ CHƠI 8: ĐI CHỢ

(Chủ đề 11, bài 56: Giới thiệu tiền Việt Nam, Toán 2, tập 2)

1. Mục đích

- Củng cố về đọc, tính toán với tiền Việt Nam (không quá 1000 đồng).

- Phát triển năng lực tính toán, năng lực giao tiếp toán học

2. Chuẩn bị

- Một số món đồ:
 - + Tây, bút chì, thước kẻ, con tem, phong bì,...
 - + Hình ảnh của một số đồ: rau, quả,...
 - + Một số tờ tiền: 1000 đồng, 500 đồng, 200 đồng, 100 đồng.
 - + Quầy bán hàng.

3. Thời điểm tổ chức: Hoạt động *Củng cố*

4. Thời gian: 5 phút

5. Cách chơi và luật chơi

- GV phân 2 – 3 HS đóng vai người bán hàng, một số HS khác làm người mua hàng. Các em trao đổi, mua bán.
- GV phát cho các bạn HS các tờ tiền có giá trị là 1000 đồng, 500 đồng, 200 đồng, 100 đồng (mỗi HS được phát số tiền là 1000 đồng)
- + Khách hàng: “Bạn bán cho tôi một chiếc bút chì”
- + Người bán hàng: “Một chiếc bút chì giá 500 đồng”
- + Khách hàng đưa tờ 500 đồng cho người bán hàng.
- + Người bán hàng: “Cảm ơn bạn đã mua hàng”
- Tiếp tục các gian hàng khác cũng thực hiện như trên.
- Hết thời gian 3 phút mua hàng, GV yêu cầu các HS mua hàng đọc to tên các đồ vật đã mua và hỏi xem HS đã mua hết bao nhiêu tiền.

6. Tổng kết

- Kết thúc trò chơi, GV nhận xét trò chơi, đánh giá kết quả
- GV kết luận kiến thức cần ghi nhớ: Qua trò chơi “Đi chợ”, HS được củng cố về đọc, tính toán với tiền Việt Nam (không quá 1000 đồng).

TRÒ CHƠI 9: ĐOÁN XÚC XẮC

(Chủ đề 13, bài 66: Chắc chắn, có thể, không thể, Toán 2, tập 2)

1. Mục đích

- Rèn kĩ năng sử dụng các thuật ngữ: chắc chắn, có thể, không thể.
- Phát triển năng lực tư duy và lập luận toán học, năng lực giao tiếp toán học

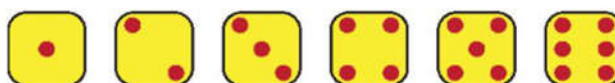
2. Chuẩn bị

- Xúc sắc
- Bảng cầm tay dự đoán: Chắc chắn (dấu tích), có thể (hình tròn), không thể (dấu nhân)

3. Thời điểm tổ chức: Bài 2, phần *Hoạt động*

2 Chọn câu trả lời đúng.

Mai gieo một xúc xắc có 6 mặt như sau:



Khả năng số chấm xuất hiện ở mặt trên xúc xắc là:

a) 4 chấm.

A. Chắc chắn

B. Có thể

C. Không thể

b) Ít hơn 7 chấm.

A. Chắc chắn

B. Có thể

C. Không thể

c) Nhiều hơn 7 chấm.

A. Chắc chắn

B. Có thể

C. Không thể

4. Thời gian: 3 phút

5. Cách chơi và luật chơi

- GV giới thiệu xúc xắc có 6 mặt gồm các chấm từ 1 đến 6.
- GV mời một HS làm quản trò
- HS đọc các câu trả lời và yêu cầu các HS khác giơ bảng dự đoán. Quản trò tổng kết lại câu trả lời.
- GV cho HS lên tung xúc xắc và nhận xét câu trả lời của HS.

6. Tổng kết

- Kết thúc trò chơi, GV nhận xét trò chơi, đánh giá kết quả, tuyên dương HS.
- GV kết luận kiến thức cần ghi nhớ: Qua trò chơi “Đoán xúc xắc” HS được ôn tập về các thuật ngữ: chắc chắn, có thể, không thể.

TRÒ CHƠI 10: EM LÀM PHÓNG VIÊN NHÍ

(Chủ đề 13, bài 67: Thực hành và trải nghiệm thu thập, phân loại, kiểm đếm số liệu, Toán 2, tập 2)

1. Mục đích

- Thực hành thu thập, phân loại, ghi chép, kiểm đếm được một số đối tượng thống kê trong lớp.
- Phát triển năng lực giao tiếp Toán học

2. Chuẩn bị

- Phiếu khảo sát:

Tên	Thích trời nắng	Thích trời mưa	Thích trời nhiều mây	Thích màu vàng	Thích màu xanh	Thích màu đỏ
...						

3. Thời điểm tổ chức: Bài tập 4

4 Số ?

Hỏi các bạn trong tổ em rồi cho biết:

a) Có:

- ☐ bạn thích trời nắng;
- ☐ bạn thích trời mưa;
- ☐ bạn thích trời nhiều mây.

b) Có:

- ☐ bạn thích màu đỏ;
- ☐ bạn thích màu vàng;
- ☐ bạn thích màu xanh.



4. Thời gian: 5 phút

5. Cách chơi và luật chơi

- GV yêu cầu một HS làm phóng viên. GV phát phiếu khảo sát cho HS.
- HS giới thiệu về bản thân: “Xin chào tất cả mọi người, mình là phóng viên ... của Các bạn có vui lòng cho mình được phỏng vấn các bạn một số câu hỏi không?”
- HS hỏi các câu hỏi:
 - + “Có bao nhiêu bạn thích trời nắng?” (Phóng viên có thể hỏi thêm: Vì sao bạn lại thích trời nắng?)
 - + “Có bao nhiêu bạn thích trời mưa?”
 - + “Có bao nhiêu bạn thích trời nhiều mây?”
 - + “Bao nhiêu bạn thích màu vàng?”

+ “Bao nhiêu bạn thích màu xanh?”

+ “Bao nhiêu bạn thích màu đỏ?”

- Sau khi phỏng vấn xong, HS hoàn thành phiếu khảo sát và báo cáo kết quả khảo sát lại cho GV.

6. Tổng kết

- Kết thúc trò chơi, GV nhận xét trò chơi, đánh giá kết quả, tuyên dương HS

- GV kết luận kiến thức cần ghi nhớ.

2.3.3. Thiết kế một số trò chơi trong dạy học môn Toán lớp 3

Bảng 2.2.3. Bảng thông kê một số trò chơi học tập trong dạy học môn Toán lớp 3
(Bộ sách kết nối tri thức với cuộc sống)

STT	Tên trò chơi	Thời điểm	Chủ đề	Bài
1	Nhận diện hình	Hoạt động	Chủ đề 3: Làm quen với hình phẳng, hình khối	Bài 19
2	Vòng quay may mắn	Khởi động	Chủ đề 4: Phép nhân, phép chia trong phạm vi 100	Bài 23
3	Thời tiết	Củng cố	Chủ đề 5: Một số đơn vị đo độ dài, khối lượng, dung tích, nhiệt độ	Bài 33
4	Vua số học	Củng cố	Chủ đề 8: Các số đến 10000	Bài 45
5	Thu trứng về rổ	Hoạt động	Chủ đề 9: Chu vi, diện tích một số hình phẳng	Bài 52
6	Đường về nhà của thỏ	Khởi động	Chủ đề 11: Các số đến 100000	Bài 60
7	Rồng cuộn lên mây	Luyện tập	Chủ đề 12: Cộng, trừ trong phạm vi 100 000	Bài 63
8	Đứng, ngồi, vỗ tay	Củng cố	Chủ đề 13: Xem đồng hồ. Tháng – năm. Tiền Việt Nam	Bài 66
9	Bàn tay kì diệu	Củng cố	Chủ đề 15: Làm quen với yếu tố thống kê, xác suất	Bài 73
10	Rút thăm may mắn	Khởi động	Chủ đề 15: Làm quen với yếu tố thống kê, xác suất	Bài 74

TRÒ CHƠI 1: NHẬN DIỆN HÌNH

(Chủ đề 3, bài 19: Hình tam giác, hình tứ giác. Hình chữ nhật, hình vuông
(Tiết 2), Toán 3, tập 1)

1. Mục đích

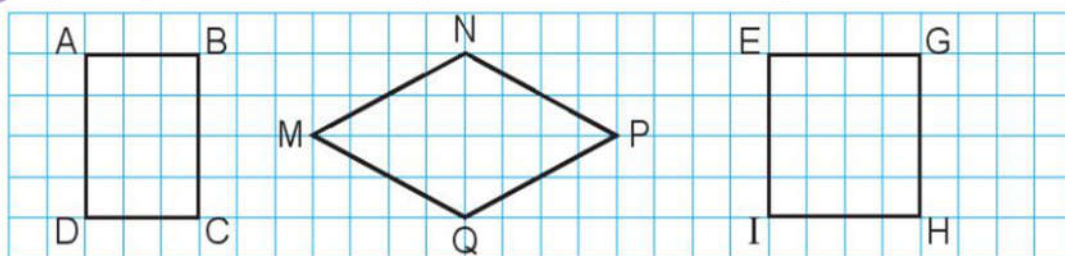
- Nhận diện hình vuông, hình chữ nhật dựa trên các đặc điểm về cạnh và góc.
- Phát triển năng lực tư duy và lập luận toán học

2. Chuẩn bị

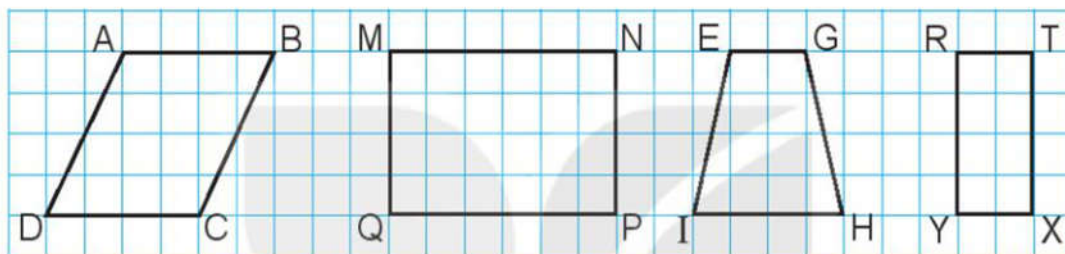
- 3 tờ giấy A2 vó vẽ các hình trong bài tập 1.
- Bút tô màu xanh, màu đỏ.

3. Thời điểm tổ chức: Bài 1, phần *Hoạt động*

1 a) Trong các hình dưới đây, hình nào là hình vuông?



b) Trong các hình dưới đây, những hình nào là hình chữ nhật?



4. Thời gian: 5 phút

5. Cách chơi và luật chơi

- GV chia lớp thành 3 nhóm, mỗi nhóm cử 3 bạn đại diện chơi. Các bạn còn lại làm cổ động viên cho đội mình.
- GV quy ước hình chữ nhật tô màu đỏ, hình vuông tô màu xanh.
- Khi GV hô “Bắt đầu” thì bạn thứ nhất của nhóm lên nhận diện và tô màu vào hình là hình chữ nhật hoặc hình vuông. Sau đó, chạy xuống vỗ tay bạn thứ hai, bạn thứ hai lên chọn và tô màu vào hình tiếp theo, sau 3 phút thì dừng lại.
- HS ở dưới lớp và GV nhận xét, đánh giá. Đội nào chọn và tô màu đúng một hình sẽ được 10 điểm. Nếu đội nào tô màu chưa đẹp trừ đi một điểm. Nếu các đội bằng điểm nhau, đội nào hoàn thành xong trước sẽ giành chiến thắng.

6. Tổng kết

- Kết thúc trò chơi, GV nhận xét trò chơi, đánh giá kết quả, phát thưởng.
- GV kết luận kiến thức cần ghi nhớ: Qua trò chơi “Nhận diện hình”, HS ôn tập kiến thức về nhận biết hình vuông, hình chữ nhật dựa trên các đặc điểm về cạnh và góc.

TRÒ CHƠI 2: VÒNG QUAY MAY MẮN

(Chủ đề 4, bài 23: Nhân số có hai chữ số với số có một chữ số (Tiết 2),
Toán 3, tập 1)

1. Mục đích

- Ôn tập phép nhân số có hai chữ số với số có một chữ số (không nhớ)
- Ôn tập về cách tính nhẩm trong trường hợp đơn giản
- Phát triển năng lực tính toán, năng lực giao tiếp toán

2. Chuẩn bị

- Một vòng tròn quay, các phép tính, phần thưởng.



3. Thời điểm tổ chức: Hoạt động **Khởi động**

4. Thời gian: 5 phút

5. Cách chơi và luật chơi

- GV yêu cầu lần lượt HS trực tiếp lên quay, khi vòng tròn dừng lại và mũi tên chỉ vào ô phép tính nào thì HS đó thực hiện phép tính. Nếu HS trả lời đúng sẽ nhận được phần thưởng, nếu trả lời sai cơ hội trả lời sẽ được giành cho bạn khác.

- Nếu HS quay vào ô thêm lượt thì HS sẽ có thêm một lượt quay. Nếu quay vào ô mất lượt thì cơ hội trả lời sẽ giành cho HS khác. Nếu HS quay vào ô phần thưởng thì sẽ được nhận phần thưởng từ GV.

6. Tổng kết

- Kết thúc trò chơi, GV nhận xét trò chơi, đánh giá kết quả, phát thưởng.
- GV kết luận kiến thức cần ghi nhớ: Qua trò chơi “Vòng quay may mắn”, HS đã ôn lại được cách thực hiện phép nhân số có hai chữ số với số có một chữ số (không nhớ) và cách nhân nhẩm trong những trường hợp đơn giản.

TRÒ CHƠI 3: THỜI TIẾT

(Chủ đề 5, bài 33: Nhiệt độ. Đơn vị đo nhiệt độ, Toán 3, tập 1)

1. Mục đích

- củng cố về đơn vị đo nhiệt độ ($^{\circ}\text{C}$). HS biết một số nhiệt độ trong thực tế (nóng, lạnh, mát, ...)
- Phát triển năng lực tư duy và lập luận toán, năng lực giao tiếp toán học.

2. Chuẩn bị: GV chuẩn bị một số nội dung củng cố bài

3. Thời điểm tổ chức: Hoạt động *Củng cố*

4. Thời gian: 3 phút

5. Cách chơi và luật chơi

- GV quy ước về một số nhiệt độ: Dưới 25°C sẽ là thời tiết lạnh, từ 25°C đến 30°C là thời tiết mát mẻ, trên 30°C là thời tiết nóng.
- GV hô “Thời tiết! Thời tiết!”
- HS: “Thời tiết như thế nào?” (Vỗ tay)
- GV:
 - + “ 10°C !”. HS sẽ làm động tác ôm cánh tay.
 - + “ 35°C !”. HS sẽ lấy tay quạt.
 - + “ 27°C !”. HS sẽ làm động tác giờ hai tay hình chữ V
- GV hô thêm nhiệt độ khác để HS làm theo. Bạn nào làm chưa đúng sẽ phải hát một bài hát.

6. Tổng kết

- Kết thúc trò chơi, GV nhận xét trò chơi, đánh giá kết quả, phát thưởng.
- GV kết luận kiến thức cần ghi nhớ: Qua trò chơi “Thời tiết”, HS được củng cố về đơn vị đo nhiệt độ ($^{\circ}\text{C}$). HS biết một số nhiệt độ trong thực tế (nóng, lạnh, mát, ...)

TRÒ CHƠI 4: VUA SỐ HỌC

(Chủ đề 8, bài 45: Các số có bốn chữ số. Số 10 000 (Tiết 1), Toán 3, tập 1)

1. Mục đích

- củng cố về cách đọc, viết, cấu tạo thập phân các số trong phạm vi 10 000
- Phát triển năng lực giao tiếp, tư duy và lập luận toán học.

2. Chuẩn bị

- 3 tờ giấy A4, bút màu.

3. Thời điểm tổ chức: Hoạt động *Củng cố*

4. Thời gian: 3 phút

5. Cách chơi và luật chơi

- GV chia lớp thành 3 nhóm. Các nhóm cử 4 bạn đại diện chơi.
- GV phát cho mỗi nhóm 3 tờ giấy A4 và bút màu.
- Trong thời gian 1 phút, mỗi nhóm sẽ viết: cách đọc của một số bất kì có bốn chữ số, cấu tạo của một số bất kì có bốn chữ số.
- Hết thời gian 1 phút, GV cho các đội bốc thăm số thứ tự chơi.
- Ở lượt thứ nhất, các nhóm sẽ lần lượt nêu cách đọc của số do nhóm mình chuẩn bị. Các nhóm còn lại viết các số đó.
- Ở lượt thứ 2, các nhóm sẽ lần lượt nêu cấu tạo của số do nhóm mình chuẩn bị. Các nhóm còn lại viết số đó.
- Mỗi nhóm chỉ có 15 giây để đọc và 20 giây để viết số.
- Sau khi các nhóm kết thúc đọc và viết, GV và cả lớp sẽ làm trọng tài để kiểm tra kết quả. Mỗi ý đúng được 10 điểm; đọc chậm, vấp bị trừ 2 điểm; đáp án sai bị trừ 5 điểm. Nhóm nào được nhiều điểm hơn sẽ giành chiến thắng và được gọi là vua số học.

6. Tổng kết

- Kết thúc trò chơi, GV nhận xét trò chơi, đánh giá kết quả, phát thưởng.
- GV kết luận kiến thức cần ghi nhớ: Qua trò chơi “Vua số học”, HS ôn tập về cách đọc, viết, cấu tạo thập phân các số trong phạm vi 10 000.

TRÒ CHƠI 5: THU TRÚNG VỀ RỒ

(Chủ đề 9, bài 52: Diện tích hình chữ nhật, diện tích hình vuông (Tiết 2),
Toán 3, tập 2)

1. Mục đích

- Rèn kĩ năng tính chu vi và diện tích hình vuông khi biết số đo cạnh.
- Phát triển năng lực tư duy và lập luận toán

2. Chuẩn bị

- GV chuẩn bị các quả trứng nhiều màu, bên trong quả trứng có các câu hỏi:
- + Một hình vuông có độ dài cạnh là 5cm. Chu vi của hình vuông đó là:
- + Một hình vuông có độ dài cạnh là 5cm. Diện tích của hình vuông đó là:
- + Một hình vuông có độ dài cạnh là 9cm. Chu vi của hình vuông đó là:
- + Một hình vuông có độ dài cạnh là 9cm. Diện tích của hình vuông đó là:
- Bút màu
- Giỏ

3. Thời điểm tổ chức: Bài 1, phần *Hoạt động*

1 Số ?

Độ dài cạnh hình vuông	3 cm	5 cm	9 cm
Chu vi hình vuông	12 cm	? cm	? cm
Diện tích hình vuông	9 cm ²	? cm ²	? cm ²

4. Thời gian: 3 phút

5. Cách chơi và luật chơi

- GV chia lớp thành 2 nhóm. Các nhóm chọn 4 bạn đại diện lên chơi.
- GV yêu cầu HS chọn các quả trứng. HS sẽ hoàn thành câu hỏi trong quả trứng bằng cách lấy bút màu ghi kết quả vào tờ giấy trong thời gian 2 phút. Các quả trứng sau khi được hoàn thành kết quả sẽ đặt trong giỏ.
- HS ở dưới lớp và GV nhận xét, đánh giá. Nếu kết quả đúng, quả trứng sẽ được đặt trong giỏ. Nếu kết quả sai, quả trứng đó sẽ không được tính. Nếu các nhóm bằng điểm nhau, đội nào hoàn thành với thời gian ít hơn sẽ giành chiến thắng.

6. Tổng kết

- Kết thúc trò chơi, GV nhận xét trò chơi, đánh giá kết quả, phát thưởng.
- GV kết luận kiến thức cần ghi nhớ: Qua trò chơi “Thu trứng về rổ”, HS tính được chu vi và diện tích của hình vuông qua số đo cạnh.

TRÒ CHƠI 6: ĐƯỜNG VỀ NHÀ THỎ

(Chủ đề 11, bài 60: So sánh các số trong phạm vi 100 000 (Tiết 2),

Toán 3, tập 2)

1. Mục đích

- HS ôn tập cách so sánh hai số và xác định được số lớn nhất, số bé nhất trong phạm vi 100 000.
- Phát triển năng lực giao tiếp, năng lực giải quyết vấn đề.

2. Chuẩn bị

- GV chuẩn bị phiếu:



3. Thời điểm tổ chức: Hoạt động *Khởi động*

4. Thời gian: 5 phút

5. Cách chơi và luật chơi

- GV chia lớp thành các nhóm, mỗi nhóm gồm 4 HS.
- GV phát phiếu cho các nhóm tham gia trò chơi. Các nhóm phải dùng bút màu để vẽ đường đi theo thứ tự tăng dần (bắt đầu từ ô 10 000 đến ô 99 999).
- Nhóm nào vẽ đường về nhà thỏ chính xác, với thời gian nhanh nhất sẽ là nhóm chiến thắng.
- Yêu cầu: Chỉ được vẽ đường đi từ ô này đến ô khác phải có cạnh chung.

6. Tổng kết

- Kết thúc trò chơi, GV nhận xét trò chơi, đánh giá kết quả, phát thưởng.
- GV kết luận kiến thức cần ghi nhớ: Qua trò chơi “Đường về nhà thỏ”, HS ôn tập cách so sánh hai số và xác định được số lớn nhất, số bé nhất trong phạm vi 100 000.

TRÒ CHƠI 7: RỒNG CUỐN LÊN MÂY

(Chủ đề 12, bài 63: Phép cộng trong phạm vi 100000 (Tiết 2), Toán 3, tập 2)

1. Mục đích

- Rèn kĩ năng tính nhẩm phép cộng hai số tròn chục nghìn, tròn nghìn trong phạm vi 100 000
- Phát triển năng lực tính toán, năng lực ngôn ngữ

2. Chuẩn bị

- Một tờ giấy viết sẵn các phép tính cộng trong phạm vi 100000:
 $40000 + 20000$; $60000 + 30000$; $50000 + 50000$; $32000 + 7000$;
 $49000 + 2000$; $55000 + 5000$.

3. Thời điểm tổ chức: Bài 1 trong phần Luyện tập

1 Tính nhẩm (theo mẫu).

a)

Mẫu: $30\ 000 + 50\ 000 = ?$

Nhẩm: 3 chục nghìn + 5 chục nghìn = 8 chục nghìn

$$30\ 000 + 50\ 000 = 80\ 000$$

$$40\ 000 + 20\ 000$$

$$60\ 000 + 30\ 000$$

$$50\ 000 + 50\ 000$$

b)

Mẫu: $25\ 000 + 4\ 000 = ?$

Nhẩm: 25 nghìn + 4 nghìn = 29 nghìn

$$25\ 000 + 4\ 000 = 29\ 000$$

$$32\ 000 + 7\ 000$$

$$49\ 000 + 2\ 000$$

$$55\ 000 + 5\ 000$$

4. Thời gian: 5 phút

5. Cách chơi và luật chơi

- GV chọn một HS làm đầu rồng và đưa tờ giấy có các phép tính cho HS làm đầu rồng.
- HS nói: “Rồng cuốn lên mây
Rồng cuốn lên mây
Ai mà tính giỏi về đây với mình
Người tính giỏi có nhà hay không?”
- Một HS bất kì trả lời: “Có tôi!”

- HS làm đầu rồng ra phép tính bất kì trong tờ giấy có ghi phép tính. Ví dụ: $50000 + 50000$ bằng bao nhiêu?
- HS trả lời kết quả của phép tính. Nếu trả lời đúng thì được đi tiếp theo đầu rồng. Nếu trả lời sai, cơ hội trả lời sẽ nhường cho bạn khác. Cứ như thế em làm đầu rồng cứ ra câu hỏi và cuốn đàn lên mây.

6. Tổng kết

- Kết thúc trò chơi, GV nhận xét trò chơi, đánh giá kết quả, phát thưởng.
- GV kết luận kiến thức cần ghi nhớ: Qua trò chơi “Rồng cuốn lên mây”, HS đã ôn tập về cách tính nhẩm phép cộng hai số tròn chục nghìn, tròn nghìn trong phạm vi 100000.

TRÒ CHƠI 8: ĐỨNG, NGỒI, VỖ TAY

(Chủ đề 13, bài 66: Xem đồng hồ. Tháng – năm (Tiết 2), Toán 3, tập 2)

1. Mục đích

- HS ôn tập lại số ngày trong tháng
- Phát triển năng lực giải quyết vấn đề

2. Chuẩn bị: GV chuẩn bị một số nội dung câu hỏi về số ngày trong tháng

3. Thời điểm tổ chức: Hoạt động *Củng cố*

4. Thời gian: 3 phút

5. Cách chơi và luật chơi

- Khi GV nói một tháng có 31 ngày, tất cả HS sẽ đứng lên. Khi giáo viên hô một tháng có 30 ngày, HS sẽ ngồi xuống và khi GV nói tháng 2, tất cả HS sẽ vỗ tay.
- GV sẽ tiếp tục nói các tháng theo thứ tự ngẫu nhiên với tốc độ ngày càng nhanh.
- Nếu học sinh nào không đứng, ngồi hoặc vỗ tay đúng theo yêu cầu của GV, HS đó sẽ hát một bài hát tặng cả lớp.

6. Tổng kết

- Kết thúc trò chơi, GV nhận xét trò chơi, đánh giá kết quả, phát thưởng.
- GV kết luận kiến thức cần ghi nhớ: Qua trò chơi “Đứng, ngồi, vỗ tay”, HS ôn tập lại số ngày trong một tháng.

TRÒ CHƠI 9: BÀN TAY KÌ DIỆU

(Chủ đề 15, Bài 73: Thu thập, phân loại, ghi chép số liệu. Bảng thống kê
(Tiết 1), Toán 3, tập 2)

1. Mục đích

- củng cố về cách thu thập, phân loại, ghi chép số liệu thống kê theo các tiêu chí cho trước.
- Phát triển năng lực tư duy và lập luận toán học

2. Chuẩn bị

- Một chiếc hộp có chứa đồ dùng học tập: tẩy, bút chì, bút viết, thước kẻ...
- Bảng thống kê:

Tên	Tẩy	Bút chì	Bút viết	Thước kẻ
Số lượng (chiếc)				

3. Thời điểm tổ chức: Hoạt động *Củng cố*

4. Thời gian: 3 phút

5. Cách chơi và luật chơi

- GV chọn ngẫu nhiên 2 HS để ghi lại số lượng các đồ vật.
- GV yêu cầu HS lần lượt cho tay vào hộp để chọn 1 đồ vật trong hộp và nêu tên của đồ vật đó.
- Sau khi nêu tên, HS sẽ giơ món đồ lên. Nếu nêu tên đúng thì HS sẽ để món đồ sang bên phải, nếu nêu tên sai HS sẽ để món đồ lại trong hộp và nhường cơ hội cho bạn khác.
- HS thực hiện trò chơi liên tục cho đến khi hết đồ vật trong hộp.
- 2 bạn HS sẽ chú ý quan sát. Khi hết đồ vật trong hộp, 2 HS sẽ thống kê, ghi chép lại số lượng các đồ vật trong hộp vào bảng thống kê và báo cáo kết quả trước lớp.

6. Tổng kết

- Kết thúc trò chơi, GV nhận xét trò chơi, đánh giá kết quả, phát thưởng.
- GV kết luận kiến thức cần ghi nhớ: Qua trò chơi “Bàn tay kì diệu”, HS được củng cố về cách thu thập, phân loại, ghi chép số liệu thống kê theo các tiêu chí cho trước.

TRÒ CHƠI 10: RÚT THĂM MAY MẮN

(Chủ đề 15, bài 74: Khả năng xảy ra của một sự kiện, Toán 3, tập 2)

1. Mục đích

- HS nhận biết và mô tả được các khả năng xảy ra (có tính ngẫu nhiên) của một sự kiện khi thực hiện (1 lần) thí nghiệm đơn giản.
- Phát triển năng lực tư duy và lập luận toán học.

2. Chuẩn bị

- Một chiếc hộp
- 5 bút chì màu: 3 bút màu xanh, 2 bút màu đỏ
- Phần thưởng

3. Thời điểm tổ chức: Hoạt động *Khởi động*

4. Thời gian: 3 phút

5. Cách chơi và luật chơi

- GV lấy 5 bút chì màu cho vào hộp.
- GV chọn một HS và yêu cầu HS chọn một bút chì màu từ trong hộp. Sau khi HS rút bút chì màu, GV hỏi cả lớp: “Bạn đã rút được que tính màu gì?”. HS trả lại bút chì màu cho GV.
- GV tiếp tục thực hiện như vậy với 3 – 5 HS.
- Sau khi chơi xong, GV đặt câu hỏi: “Vậy mỗi bạn có thể nhận được que tính màu gì? Vì sao?”
- GV có thể hỏi thêm: “Vậy các bạn có thể lấy được bút chì màu hồng hay không?”

6. Tổng kết

- Kết thúc trò chơi, GV nhận xét trò chơi, đánh giá kết quả, phát thưởng.
- GV kết luận kiến thức cần ghi nhớ: Qua trò chơi “Rút thăm may mắn”, HS ôn tập và mô tả được các khả năng xảy ra (có tính ngẫu nhiên) của một sự kiện khi thực hiện (1 lần) thí nghiệm đơn giản.

KẾT LUẬN

1. Kết luận

Qua quá trình nghiên cứu và thực hiện, khóa luận đã đạt được một số kết quả sau:

- Tìm hiểu về Chương trình giáo dục phổ thông môn Toán Tiểu học 2018 và định hướng đổi mới phương pháp dạy học.

- Trình bày cơ sở lý luận của việc thiết kế trò chơi học tập trong dạy học môn Toán Tiểu học.

- Khái quát được nội dung chương trình môn Toán lớp 1, lớp 2, lớp 3 theo chương trình giáo dục phổ thông môn Toán 2018

- Đưa ra một số nguyên tắc khi thiết kế trò chơi học tập và đề xuất quy trình thiết kế trò chơi học tập trong dạy học môn Toán ở Tiểu học.

- Thiết kế được một số trò chơi học tập sử dụng trong dạy học môn Toán lớp 1, lớp 2, lớp 3.

Về cơ bản, khóa luận đã đạt được mục tiêu và hoàn thành các nhiệm vụ đặt ra khi tiến hành nghiên cứu. Đề tài là tài liệu tham khảo cho sinh viên ngành Giáo dục Tiểu học trường Đại học Hoa Lư trong học tập và thực hành sư phạm, góp phần nâng cao hiệu quả dạy học môn Toán ở Tiểu học.

DANH MỤC TÀI LIỆU THAM KHẢO

- [1]. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2018), *Chương trình giáo dục phổ thông môn Toán* (Ban hành kèm theo Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT ngày 26 tháng 12 năm 2018 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo).
- [2]. Hà Huy Khoái (Tổng chủ biên), (2020), *Sách giáo khoa Toán 1, bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống*, Nxb Giáo dục Việt Nam.
- [3]. Hà Huy Khoái (Tổng chủ biên), (2021), *Sách giáo khoa Toán 2, bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống*, Nxb Giáo dục Việt Nam.
- [4]. Hà Huy Khoái (Tổng chủ biên), (2022), *Sách giáo khoa Toán 3, bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống*, Nxb Giáo dục Việt Nam.
- [5]. Vũ Quốc Chung (2007), *Phương pháp dạy học toán ở Tiểu học*, Nxb GD và Nxb Đại học Sư phạm.
- [6]. Nguyễn Kim Chuyên (2012), *Xây dựng và sử dụng trò chơi dạy học nhằm tích cực hóa hoạt động của sinh viên sư phạm trong dạy học môn Giáo dục học ở Trường Đại học Đồng Tháp*.
- [7]. Nguyễn Thị Châu Giang (2018), *Giáo trình phương pháp dạy học toán ở Tiểu học*, Nxb Đại học Vinh.
- [8]. Lê Văn Hồng (1999), *Tâm lý học lứa tuổi và tâm lý học sư phạm*, Nxb Đại học Quốc gia.
- [9]. Bùi Văn Huệ (2008), *Giáo trình Tâm lý học tiểu học*, Nxb Đại học Sư phạm.
- [10]. Đặng Thành Hưng (2002), *Dạy học hiện đại – Lí luận, biện pháp, kĩ thuật*, Nxb Đại học Quốc gia Hà Nội.
- [11]. Trần Ngọc Lan (2004), *Hệ thống trò chơi củng cố 5 mạch kiến thức toán ở Tiểu học*, Nxb Đại học Quốc gia.
- [12]. Ban Chấp hành Trung ương (2013). *Nghị quyết số 29-NQ/TW, ngày 04/11/2013 về đổi mới căn bản, toàn diện giáo dục và đào tạo, đáp ứng yêu cầu công nghiệp hóa, hiện đại hóa trong điều kiện kinh tế thị trường định hướng xã hội chủ nghĩa và hội nhập quốc tế*.