

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

DƯƠNG THỊ LỆ HOA

THIẾT KẾ MỘT SỐ BÀI DẠY MÔN TOÁN LỚP 3
CÓ ỨNG DỤNG PHẦN MỀM CANVA

KHÓA LUẬN TỐT NGHIỆP

Mã sinh viên: 2452020214

NINH BÌNH, 2024

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

DƯƠNG THỊ LỆ HOA

THIẾT KẾ MỘT SỐ BÀI DẠY MÔN TOÁN LỚP 3
CÓ ỨNG DỤNG PHẦN MỀM CANVA

KHÓA LUẬN TỐT NGHIỆP

Mã sinh viên: 2452020214

Người hướng dẫn: ThS. Đồng Thị Thu

NINH BÌNH, 2024

LỜI CAM ĐOAN

Tôi xin cam đoan kết quả nghiên cứu đề tài “*Thiết kế một số bài dạy môn Toán lớp 3 có ứng dụng phần mềm Canva*” là kết quả quá trình nghiên cứu của chính bản thân tôi dưới sự hướng dẫn của ThS. Đồng Thị Thu. Các số liệu trình bày của báo cáo là trung thực và chưa từng được công bố trong các công trình khoa học khác. Trong đề tài có tham khảo một số tài liệu đã có trích dẫn rõ ràng. Tôi xin hoàn toàn chịu trách nhiệm cho lời cam đoan của mình.

Ninh Bình ngày 02 tháng 05 năm 2024

Người thực hiện

Dương Thị Lệ Hoa

XÁC NHẬN CỦA NGƯỜI HƯỚNG DẪN KHOA HỌC

Đề tài “*Thiết kế một số bài dạy môn Toán lớp 3 có ứng dụng phần mềm Canva*” là công trình nghiên cứu của tác giả Dương Thị Lệ Hoa. Những kết quả và số liệu trong đề tài là đúng sự thật và chưa có ai công bố trong bất kì công trình nào khác. Trong đề tài có tham khảo một số tài liệu đã được trích dẫn rõ ràng.

Ninh Bình ngày 02 tháng 5 năm 2024

Người hướng dẫn khóa luận

ThS. Đồng Thị Thu

BẢNG CÁC KÍ HIỆU, CHỮ VIẾT TẮT

Từ viết tắt	Nội dung
CNTT	Công nghệ thông tin
GD – ĐT	Giáo dục – Đào tạo
GV	Giáo viên
HDHS	Hướng dẫn học sinh
HS	Học sinh
Nxb	Nhà xuất bản
SGK	Sách giáo khoa
TT	Truyền thông

MỤC LỤC

LỜI CAM ĐOAN	i
XÁC NHẬN CỦA NGƯỜI HƯỚNG DẪN KHOA HỌC	ii
BẢNG CÁC KÍ HIỆU, CHỮ VIẾT TẮT	iii
DANH MỤC BẢNG BIỂU	vi
DANH MỤC HÌNH ẢNH.....	vi
MỞ ĐẦU	1
1. Lý do chọn đề tài.....	1
2. Tổng quan tình hình nghiên cứu	3
3. Mục đích và nhiệm vụ nghiên cứu	5
4. Đối tượng và phạm vi nghiên cứu	5
5. Phương pháp nghiên cứu	5
6. Ý nghĩa khoa học và ý nghĩa thực tiễn.....	6
CHƯƠNG 1 CƠ SỞ LÝ LUẬN VÀ THỰC TIỄN.....	7
1.1. CƠ SỞ LÝ LUẬN	7
1.1.1. Đặc điểm nhận thức của học sinh lớp 3.....	7
1.1.2. Khái quát chương trình môn Toán lớp 3	9
1.1.3. Vai trò của ứng dụng CNTT trong dạy học.....	9
1.1.4. Sơ lược về phần mềm Canva	12
1.2. CƠ SỞ THỰC TIỄN.....	23
1.2.1. Khảo sát thực trạng ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học môn Toán lớp 3.....	23
1.2.2. Kết quả khảo sát.....	23
TIỂU KẾT CHƯƠNG 1	28
CHƯƠNG 2 THIẾT KẾ MỘT SỐ BÀI DẠY MÔN TOÁN LỚP 3 CÓ ỨNG DỤNG PHẦN MỀM CANVA.....	29
2.1. MỘT SỐ ỨNG DỤNG CỦA PHẦN MỀM CANVA TRONG DẠY HỌC MÔN TOÁN LỚP 3.....	29
2.1.1. Vai trò của phần mềm Canva trong dạy học môn Toán lớp 3.....	29
2.1.2. Một số ứng dụng của phần mềm Canva trong dạy học môn Toán lớp 3....	30
2.2. THIẾT KẾ MỘT SỐ BÀI DẠY MÔN TOÁN LỚP 3 CÓ ỨNG DỤNG PHẦN MỀM CANVA.....	50
2.2.1. Bài số 1	50
2.2.2. Bài số 2	61
2.2.3. Bài số 3	72
2.2.4. Bài số 4	87
2.2.5. Bài số 5	94
2.2.6. Bài số 6	101
2.2.7. Bài số 7	109

2.2.8. Bài số 8	119
2.2.9. Bài số 9	130
2.2.10. Bài số 10	139
TIỂU KẾT CHƯƠNG 2	149
KẾT LUẬN VÀ KIẾN NGHỊ	150
1. Kết luận.....	150
2. Kiến nghị.....	151
TÀI LIỆU THAM KHẢO	152
PHỤ LỤC	1
PHỤ LỤC 1: PHIẾU THĂM DÒ	1
PHỤ LỤC 2: PHIẾU HỌC TẬP VÀ CÂU HỎI CÁC TRÒ CHƠI	4

DANH MỤC BẢNG BIỂU

BẢNG BIỂU	TRANG
<i>Bảng 1.1. Một số nhóm phím tắt Canva cơ bản</i>	20
<i>Bảng 1.2. Kết quả khảo sát 30 GV tại các trường tiểu học</i>	24

DANH MỤC HÌNH ẢNH

HÌNH ẢNH	TRANG
<i>Hình 1.1 Giao diện trang web tại địa chỉ Canva.com.vn</i>	15
<i>Hình 1.2. Màn hình cho phép người dùng đăng nhập vào tài khoản Canva</i>	16
<i>Hình 1.3. Giao diện người dùng sau khi đăng nhập vào tài khoản Canva</i>	16
<i>Hình 1.4. Giao diện cho phép người dùng tạo một thiết kế mới hoàn toàn</i>	17
<i>Hình 1.5. Giao diện màn hình cho phép tạo bài thuyết trình mới</i>	17
<i>Hình 1.6. Các thành phần mẫu, bố cục, kiểu có sẵn của Canva</i>	18
<i>Hình 1.7. Các thành phần khác có sẵn của Canva</i>	18
<i>Hình 1.8. Các mẫu ứng dụng có sẵn của Canva</i>	19
<i>Hình 1.9. Giao diện cho phép người dùng tải sản phẩm vừa thiết kế về máy tính hoặc chia sẻ trên mạng xã hội</i>	222
<i>Hình 2.1. Giao diện trang Canva</i>	39
<i>Hình 2.2. Giao diện trang thuyết trình Canva</i>	40
<i>Hình 2.3. Giao diện lựa chọn mẫu khi xây dựng bài thuyết trình bằng Canva</i>	40
<i>Hình 2.4. Giao diện lựa chọn áp dụng mẫu Slide</i>	41
<i>Hình 2.5. Giao diện cho phép hiệu chỉnh font chữ, cỡ chữ, kiểu chữ...</i>	41
<i>Hình 2.6. Hình cho phép thêm các đa phương tiện có sẵn trong thư viện</i>	41
<i>Hình 2.7. Hình cho phép thêm Slide mới</i>	42
<i>Hình 2.8. Hình cho phép tạo hiệu ứng trong Canva</i>	42
<i>Hình 2.9. Các mẫu hiệu ứng có sẵn trong Canva</i>	43
<i>Hình 2.10. Hình lựa chọn các chế độ chia sẻ trong Canva</i>	

MỞ ĐẦU

1. Lý do chọn đề tài

Công nghệ thông tin (CNTT) đã và đang có sức ảnh hưởng lớn đến hầu hết các lĩnh vực trong đời sống xã hội hiện nay. Nhận thấy tầm quan trọng, tác dụng to lớn của CNTT trong công tác Giáo dục và Đào tạo. Ngày 25/01/2017 Thủ tướng Chính phủ đã ban hành quyết định số 117/QĐ - TTg phê duyệt đề án “Tăng cường ứng dụng CNTT trong quản lý và hỗ trợ các hoạt động dạy - học, nghiên cứu khoa học góp phần nâng cao chất lượng giáo dục đào tạo giai đoạn 2016-2020, định hướng đến năm 2025”, trong đó mục tiêu chung của đề án nêu: *“Tăng cường ứng dụng công nghệ thông tin nhằm đẩy mạnh triển khai chính phủ điện tử, cung cấp dịch vụ công trực tuyến trong hoạt động quản lý, điều hành của cơ quan quản lý nhà nước về giáo dục và đào tạo ở trung ương và các địa phương; đổi mới nội dung, phương pháp dạy - học, kiểm tra, đánh giá và nghiên cứu khoa học và công tác quản lý tại các cơ sở giáo dục đào tạo trong hệ thống giáo dục quốc dân góp phần hiện đại hóa và nâng cao chất lượng giáo dục và đào tạo”* [1].

Ngày 31/8/2023, Bộ Giáo dục và Đào tạo đã có văn bản số 4771/BGDĐT-CNTT V/v hướng dẫn thực hiện nhiệm vụ ứng dụng CNTT, CDS và thống kê giáo dục năm học 2023 – 2024, tại mục 1 trong Nhiệm vụ chung của văn bản này đã nêu: *“Tiếp tục đẩy mạnh triển khai ứng dụng công nghệ thông tin và chuyển đổi số trong quản lý, dạy học và kiểm tra đánh giá...Triển khai thực hiện hiệu quả Đề án “Tăng cường ứng dụng công nghệ thông tin và chuyển đổi số trong giáo dục và đào tạo giai đoạn 2022 - 2025, định hướng đến năm 2030”* [3].

Như vậy có thể thấy việc ứng dụng CNTT vào dạy học là một nhiệm vụ mà hàng năm Thủ tướng Chính Phủ, Bộ Giáo dục và Đào tạo đã giao cho các cơ sở giáo dục. Vì vậy, mỗi GV cần nhận thức được tầm quan trọng của việc ứng dụng CNTT vào dạy học, phải coi đó là nhiệm vụ cần thiết của mình nhằm phục vụ cho việc đổi mới phương pháp dạy học. Ứng dụng CNTT vào quá trình dạy học góp phần nâng cao chất lượng học tập, tạo ra môi trường giáo dục mang tính tương tác cao chứ không chỉ đơn thuần là thầy giảng - trò nghe, thầy đọc - trò chép. Bên cạnh đó khi ứng dụng CNTT vào dạy học còn giúp cho HS hứng thú học tập, tiếp thu bài tốt hơn.

Ở tiểu học môn Toán là môn học rất quan trọng, nó là công cụ cần thiết để học các môn học khác. Chương trình giáo dục phổ thông tổng thể 2018 đã khẳng định: *“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 HS; phát triển kiến thức, kỹ năng then chốt và tạo cơ hội để HS 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”*[1]. Ứng dụng CNTT, sử dụng các phần mềm ứng dụng vào dạy học Toán giúp GV và HS hình thành những hiểu biết về khái niệm, kiến thức môn Toán, đồng thời góp phần phát triển tư duy cho HS thông qua các hình ảnh minh họa, các câu đố, trò chơi ô chữ sinh động, hấp dẫn. Từ đó giúp GV thiết kế được các phiếu học tập, xây dựng trò chơi online hay xây dựng sơ đồ tư duy đẹp mắt, phù hợp với lứa tuổi HS tiểu học.

HS tiểu học đặc biệt là HS lớp 3, quá trình nhận thức thường gắn với những hình ảnh, hoạt động cụ thể. Bởi vậy các phương tiện trực quan rất cần thiết trong quá trình giảng dạy. Ứng dụng CNTT trong dạy học Toán ở lớp 3 giúp HS từng bước phát triển tư duy, rèn luyện phương pháp và kỹ năng logic, tập dượt khả năng quan sát, phỏng đoán tìm tòi. Từ đó giúp HS phát huy tính sáng tạo trong quá trình tự học, tự chiếm lĩnh kiến thức. Đặc biệt trong giờ học Toán có ứng dụng CNTT sẽ giúp HS chú ý đến bài giảng hơn và kết quả là các em tiếp thu bài tốt hơn, nhớ lâu hơn.

Hiện nay, có rất nhiều nền tảng công nghệ phong phú và đa dạng, nhiều phần mềm hỗ trợ dạy học môn toán cho tiểu học. Mỗi công cụ đều có những ưu, nhược điểm riêng của nó và đều góp phần vào việc nâng cao chất lượng dạy học môn toán ở Tiểu học. Trong đó Canva là một trong những phần mềm hỗ trợ học tập rất tốt được dùng miễn phí với chất lượng hình ảnh đẹp mắt, rõ nét, âm thanh chuẩn, sinh động, hấp dẫn. Khi áp dụng Canva vào dạy học sẽ tạo hứng thú cho HS và hỗ trợ GV dễ dàng thiết kế bài giảng với những thao tác đơn giản.

Xuất phát từ những lý do trên, em tiến hành đề tài: ***“Thiết kế một số bài dạy môn Toán lớp 3 có ứng dụng phần mềm Canva”***

2. Tổng quan tình hình nghiên cứu

2.1. Các tài liệu, công trình nghiên cứu trên thế giới

Trên thế giới đã có một số công trình nghiên cứu, hội thảo và một số bài viết đề cập tới nội dung ứng dụng CNTT vào dạy học ở Tiểu học. Cụ thể như sau:

Hội nghị về sự phát triển CNTT&TT trong giáo dục trường học và chương trình phát triển GV của UNESCO được tổ chức tại Pháp năm 2002 đã khẳng định: Để theo kịp sự phát triển công nghệ, chúng ta cần biết vận dụng CNTT&TT vào giáo dục, hướng đến một chương trình giảng dạy hiện đại và nâng cao những năng lực cần có của cả GV và HS.

Năm 2008, Hội thảo của Bộ Giáo dục và Khoa học Australia về việc ứng dụng CNTT vào dạy học ở Tiểu học cũng đã chỉ ra: CNTT và TT là một yếu tố quan trọng trong cuộc sống và có vai trò trung tâm trong giáo dục. Phương tiện này đã cung cấp cho GV và HS tiểu học các công cụ, tài nguyên giáo dục và mở rộng môi trường học tập. Khi được sử dụng để hỗ trợ có mục đích, đúng theo nguyên tắc và mục tiêu của chương trình giáo dục, các công cụ công nghệ có khả năng tăng cường, chuyển đổi việc dạy và học trên lớp.

Đặc biệt, sự ra đời của các phần mềm dạy học đã hỗ trợ đắc lực cho việc đẩy mạnh hoạt động ứng dụng CNTT vào dạy học được nói đến trong một số bộ giáo trình như “*Teach to the Future*” (Dạy học cho tương lai) của Intel và bộ giáo trình “*Partner in Learning*” của Microsoft và được nhiều nền giáo dục tiên tiến trên thế giới ứng dụng như Singapore, Mỹ, Anh,...

Các hội thảo nghiên cứu và những tài liệu trên đã khẳng định tầm quan trọng của CNTT trong giáo dục nói chung và cách ứng dụng CNTT vào dạy học các môn học nói riêng.

2.2. Các tài liệu, công trình nghiên cứu trong nước

Từ giữa những năm 90 của thế kỷ XX, quan tâm đến việc áp dụng CNTT và TT vào giáo dục, đặc biệt là ở cấp tiểu học, đã bắt đầu nổi lên. Các tác giả đều thừa nhận vai trò quan trọng của CNTT trong việc cải thiện và nâng cao chất lượng giáo dục.

Để thúc đẩy việc sử dụng CNTT trong giảng dạy, từ năm học 2000 – 2001, ngành Giáo dục tại Việt Nam đã tổ chức một loạt hội thảo khoa học. Các báo cáo từ những hội thảo này đề xuất các hình thức và biện pháp cụ thể về việc

tích hợp CNTT vào các môn học, cũng như nhận diện các thuận lợi và khó khăn trong quá trình này. Trong số đó, các báo cáo về môn học tự nhiên chiếm tỷ lệ lớn hơn so với các môn học khác.

Có thể nói để đáp ứng được nhiệm vụ đổi mới căn bản toàn diện Giáo dục và Đào tạo thì việc ứng dụng CNTT nhằm đổi mới phương pháp dạy học là rất cần thiết. Gần đây có nhiều tác giả nghiên cứu về vấn đề ứng dụng CNTT trong dạy học, có thể kể ra một số nghiên cứu, bài viết sau:

- Luận án Tiến sĩ khoa học giáo dục, Viện khoa học giáo dục Việt Nam, *Dạy học dựa vào tìm tòi ở Tiểu học với sự hỗ trợ của Công nghệ thông tin* của tác giả Lê Thị Hồng Chi (2014) đã khẳng định sự hỗ trợ của CNTT trong hoạt động dạy học cho HS tiểu học là rất cần thiết. Nghiên cứu này đã phân tích những ảnh hưởng và điều kiện sử dụng CNTT để hỗ trợ học tập, cũng như đề xuất được những nguyên tắc và quy trình tổng quát dạy học dựa vào tìm tòi ở tiểu học với sự hỗ trợ của CNTT.

- Cuốn “*Phương tiện kỹ thuật và ứng dụng CNTT trong dạy học ở Tiểu học*” của tác giả Trịnh Đình Thắng được biên soạn với mục đích trang bị và nâng cao kiến thức, kỹ năng phương tiện kỹ thuật dạy học và ứng dụng CNTT trong dạy học nhằm đáp ứng yêu cầu đổi mới giáo dục Tiểu học, phục vụ cho giờ dạy của GV đạt hiệu quả cao.

- Hay Trong cuốn “*Ứng dụng CNTT trong dạy học*” (2006) Các tác giả Lê Công Triêm, Nguyễn Đức Vũ cũng đã đề cập tới vai trò quan trọng của máy tính nói chung và các phần mềm dạy học nói riêng đối với quá trình dạy học, đặc biệt đi sâu vào việc thiết kế bài giảng điện tử trên phần mềm Microsoft PowerPoint.

Ngoài ra, còn rất nhiều công trình nghiên cứu và các giáo trình về ứng dụng CNTT nói chung và ứng dụng cụ thể các phần mềm trong dạy học đã được xuất bản. Tuy nhiên, chưa có một tác giả nào đề cập và cụ thể hoá chi tiết về ứng dụng phần mềm Canva trong dạy học môn Toán lớp 3. Đặc biệt là SGK môn Toán 3 (*Bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống*) mới đưa vào sử dụng từ năm học 2022-2023 cho nên các phương tiện, học liệu để hỗ trợ dạy học chưa có nhiều.

3. Mục đích và nhiệm vụ nghiên cứu

3.1. Mục đích nghiên cứu

Mục đích nghiên cứu của đề tài là thiết kế một số bài dạy (bài giảng) môn Toán lớp 3 có ứng dụng phần mềm Canva nhằm nâng cao hiệu quả dạy học ở Tiểu học.

3.2. Nhiệm vụ nghiên cứu

- Xác định cơ sở lý luận và cơ sở thực tiễn của việc thiết kế một số bài dạy môn toán lớp 3 có ứng dụng phần mềm Canva.
- Nghiên cứu cách sử dụng phần mềm Canva.
- Thiết kế bài dạy cho một số chủ đề môn Toán lớp 3 có ứng dụng phần mềm Canva.

4. Đối tượng và phạm vi nghiên cứu

4.1. Đối tượng nghiên cứu

- Phần mềm Canva.
- Chương trình, sách giáo khoa (SGK) Toán lớp 3- Bộ sách *Kết nối tri thức với cuộc sống*, Nxb Giáo dục Việt Nam.
- Quy trình thiết kế bài dạy cho một số chủ đề môn Toán lớp 3 có ứng dụng phần mềm Canva.

4.2. Phạm vi nghiên cứu

Đề tài tập trung nghiên cứu và thiết kế bài dạy cho một số chủ đề môn Toán lớp 3 có ứng dụng phần mềm Canva.

Thời gian nghiên cứu: Từ 11/2023 đến 5/2024

5. Phương pháp nghiên cứu

- Phương pháp nghiên cứu lý luận: Đọc và tìm hiểu Chương trình giáo dục phổ thông Toán tiểu học, SGK Toán lớp 3, phần mềm Canva.
- Phương pháp phân tích, tổng hợp: Phân tích, so sánh, hệ thống hóa, khái quát hóa các vấn đề nghiên cứu có liên quan đến đề tài.
- Phương pháp điều tra: Điều tra nhận thức của GV về vai trò của ứng dụng CNTT trong dạy học; tình hình ứng dụng CNTT trong dạy học môn Toán lớp 3; tình hình sử dụng phần mềm Canva trong dạy học ở trường Tiểu học.
- Phương pháp thống kê toán học: Phân tích định lượng các số liệu từ điều tra thực trạng bằng phần mềm MS Excel và đưa ra kết luận.

6. Ý nghĩa khoa học và ý nghĩa thực tiễn

6.1. Ý nghĩa khoa học

- Cung cấp hệ thống cơ sở lý luận về ứng dụng phần mềm Canva trong dạy học.
- Tổng hợp và làm rõ được quy trình thiết kế bài dạy có ứng dụng phần mềm Canva.
- Thiết kế được một số bài dạy có ứng dụng phần mềm Canva cho môn Toán lớp 3.

6.2. Ý nghĩa thực tiễn

- Góp phần nâng cao chất lượng dạy học môn Toán lớp 3 hiện nay.
- Cung cấp nguồn tài liệu tham khảo hữu ích về ứng dụng CNTT trong dạy học cho sinh viên ngành Sư phạm Tiểu học trước và sau khi ra trường.

CHƯƠNG 1

CƠ SỞ LÝ LUẬN VÀ THỰC TIỄN

1.1. CƠ SỞ LÝ LUẬN

1.1.1. Đặc điểm nhận thức của học sinh lớp 3

Cơ sở lý luận về hoạt động nhận thức của nhà tâm lý học J.Piaget đã làm rõ về hoạt động nhận thức và những vấn đề cơ bản về sự hình thành, phát triển nhận thức của HS tiểu học qua từng lứa tuổi. Trong đó, đặc điểm nhận thức của HS lớp 3 có những điểm nổi bật sau[6]:

Về tri giác: Đặc trưng trong tri giác của HS tiểu học là tính không chủ định và xúc cảm: Tri giác của các em về một đối tượng nào đó không dựa vào dấu hiệu, đặc trưng bản chất của đối tượng mà phụ thuộc vào chính đặc điểm của đối tượng như màu sắc, kích thước..., phụ thuộc vào những yếu tố của đối tượng gây cảm xúc cho các em; Tri giác của HS tiểu học chưa có sự phân hóa vì còn mang tính đại thể, ít đi vào chi tiết. Đối với HS lớp 3, các em chưa có khả năng điều khiển tri giác và xem xét đối tượng một cách tỉ mỉ, chi tiết. Các em còn khó khăn trong việc tri giác về khoảng thời gian (thế kỷ, phút, giây) hay tri giác chưa đúng về đơn vị độ dài và khoảng cách (chưa ước lượng đúng độ dài của mét và kilomet). Tri giác ở giai đoạn này của trẻ thường gắn với các hành động trực quan và hoạt động thực tiễn. Vì vậy, tất cả các hình thức tri giác trực quan bằng sự vật, bằng hình ảnh và bằng lời nói cần được sử dụng trong các giờ lên lớp ở bậc tiểu học để giúp HS tiếp thu kiến thức tốt hơn.

Về khả năng chú ý: Với HS lớp 3, chú ý không chủ định chiếm ưu thế hơn so với chú ý có chủ định. Chú ý có chủ định đang phát triển mạnh do tri thức của các em được mở rộng, ngôn ngữ, tư duy phát triển và được rèn luyện những phẩm chất qua môn kỹ năng sống như lập kế hoạch, tự nhận thức bản thân,... Tuy nhiên, chú ý có chủ định của trẻ còn chưa bền vững, khả năng kiểm soát, điều khiển chú ý của các em còn hạn chế. Ví dụ: Các em dễ quên những điều cô giáo dặn cuối buổi học; bỏ sót chữ cái trong từ, trong câu hoặc thường chỉ tập trung chú ý tốt khoảng 30 đến 35 phút đầu. Ở giai đoạn này, trẻ thường tập trung chú ý đến những môn học, giờ học có đồ dùng trực quan sinh động, hấp dẫn với nhiều tranh ảnh, trò chơi,... Vì vậy, sự tập trung chú ý của HS lớp 3 còn yếu và thiếu tính bền vững, khó tập trung lâu dài và dễ bị phân tán trong quá trình học tập.

Về trí nhớ: Ở HS tiểu học, loại trí nhớ biểu tượng chiếm ưu thế nhất. Đối với HS lớp 3, ghi nhớ máy móc phát triển tương đối tốt và chiếm ưu thế hơn so với ghi nhớ có ý nghĩa (học thuộc lòng hiểu ý nghĩa). Các em nhớ và gìn giữ chính xác những sự vật hiện tượng cụ thể nhanh hơn và tốt hơn những định nghĩa, khái niệm hay những lời giải thích dài dòng. Ở giai đoạn này, HS thường có khuynh hướng ghi nhớ máy móc bằng cách lặp đi lặp lại nhiều lần, có khi chưa hiểu được những mối liên hệ, ý nghĩa của bài tập đó. Nên các em thường học thuộc bài tập theo đúng câu, từng chữ mà không sắp xếp lại để diễn đạt theo lời lẽ của mình. Nhiều HS chưa biết tổ chức việc ghi nhớ có ý nghĩa, chưa biết dựa vào các điểm tựa để ghi nhớ, chưa biết cách khái quát hóa hay xây dựng dàn bài để ghi nhớ tài liệu. Vì vậy, với HS lớp 3 việc ghi nhớ các bài tập trực quan hình tượng là hiệu quả nhất.

Về trí tưởng tượng: Trí tưởng tượng của HS tiểu học phát triển phong phú hơn so với trẻ mầm non nhờ có bộ não phát triển và vốn kinh nghiệm ngày càng phong phú. Đối với HS lớp 3, trí tưởng tượng vẫn mang tính trực quan, cụ thể nhưng đã giảm đi, vì tưởng tượng của các em đã dựa vào ngôn ngữ. Ví dụ: HS lớp 3, lớp 4 say mê đọc những cuốn truyện dày không có tranh, nhưng khi kể lại các em vẫn thể hiện câu truyện đó một cách rất sinh động. Tưởng tượng sáng tạo càng được thể hiện rõ rệt hơn khi các em làm thơ, vẽ tranh hay kể chuyện, nhược điểm trong sản phẩm tưởng tượng của các em là chủ đề còn nghèo nàn, hành động phát triển không nhất quán, xa sự thật. Ở giai đoạn này, các em có khả năng tái hiện lại hình ảnh của đối tượng thực (còn bỏ sót nhiều chi tiết), các hình ảnh thường được cấu trúc ở dạng tĩnh.

Về tư duy: Theo Tâm lý học, tư duy của HS tiểu học thường trải qua một quá trình chuyển đổi từ tư duy tiền thao tác sang tư duy thao tác. Theo J. Piaget: "Tư duy của trẻ từ 7 đến 10 tuổi chủ yếu là ở giai đoạn của các thao tác cụ thể". Trong giai đoạn đầu của cấp tiểu học, tư duy của trẻ thường tập trung vào hành động: hành động trên các đối tượng và hành động tri giác (kết hợp giữa các giác quan). Loại tư duy này thường diễn ra thông qua việc trẻ thực hiện các hành động để phân tích, so sánh và đối chiếu với các sự vật, hiện tượng. Trong giai đoạn sau, đa số HS ở lớp 3 đã có khả năng chuyển các thao tác cụ thể như phân tích, tổng quát, so sánh... từ môi trường bên ngoài thành các hoạt động tư duy bên trong dựa trên các hành động với các đối tượng thực. Biểu hiện rõ nhất của bước phát triển này là HS đã có thể đảo ngược các hình ảnh tri giác và bảo tồn sự vật khi có sự thay đổi hình ảnh tri giác của chúng.

1.1.2. Khái quát chương trình môn Toán lớp 3

Chương trình giáo dục phổ thông môn Toán lớp 3 (2018) là chương trình giáo dục phổ thông môn Toán được 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 và có những điểm mới so với chương trình môn Toán lớp 3 (2006) [1].

a. Điểm mới về cấu trúc nội dung chương trình

Chương trình môn Toán lớp 3 (2018) xác định 3 mạch kiến thức cơ bản:

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

Ngoài ra còn có Hoạt động thực hành và trải nghiệm. Một số yếu tố thống kê và xác suất đều được thể hiện qua Hoạt động thực hành và trải nghiệm để nhằm nhấn mạnh định hướng dạy học Toán gắn với thực tiễn.

Mạch kiến thức Giải bài toán có lời văn được đề cập đến trong phần thực hành giải quyết vấn đề ở cả 3 mạch kiến thức trên.

b. Điểm mới về nội dung

Một số nội dung được bổ sung vào chương trình môn Toán lớp 3 (2018), cụ thể:

- + Nhận biết được tính chất giao hoán, tính chất kết hợp của phép cộng (phép nhân) các số tự nhiên.
- + Tính chu vi của hình tam giác, hình tứ giác (chuyển từ lớp 2 lên lớp 3).
- + Nhận biết đơn vị đo dung tích ml; quan hệ giữa l và ml.
- + Nhận biết đơn vị đo nhiệt độ ($^{\circ}\text{C}$).
- + Nhận biết và mô tả các khả năng xảy ra (có tính ngẫu nhiên) của một sự kiện.

Đặc biệt, trong chương trình môn Toán lớp 3 (2018), cũng như các lớp khác, có riêng phần Hoạt động thực hành và trải nghiệm. Hoạt động giúp HS vận dụng những tri thức, kiến thức, kỹ năng, thái độ đã được học vào thực tiễn; giúp HS bước đầu xác định được năng lực, sở trường của bản thân nhằm định hướng và lựa chọn nghề nghiệp; tạo dựng một số năng lực cơ bản cho người lao động tương lai và người công dân có trách nhiệm...

1.1.3. Vai trò của ứng dụng CNTT trong dạy học

Công nghệ thông tin (IT - Information Technology) là thuật ngữ tổng quát để chỉ phần mềm, mạng internet, hệ thống máy tính được sử dụng để xử lý, trao đổi, lưu trữ và sử dụng thông tin dưới nhiều hình thức khác nhau. Cụ thể, CNTT

là việc ứng dụng các công nghệ hiện đại để tạo ra, xử lý, truyền tải, lưu trữ và khai thác thông tin. Các lĩnh vực phổ biến của CNTT bao gồm: Khoa học máy tính, Kỹ thuật máy tính, Hệ thống thông tin, Truyền thông và mạng máy tính, Kỹ thuật phần mềm và Tin học ứng dụng. Ngày nay, CNTT được sử dụng rộng rãi trong mọi lĩnh vực của đời sống, xã hội. Đặc biệt phải kể đến việc ứng dụng CNTT trong dạy học.

1.1.3.1. Ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học

Ứng dụng CNTT trong dạy học được hiểu đơn giản là việc sử dụng các thiết bị máy tính, máy chiếu kết nối với internet và tích hợp thêm các phần mềm để giảng dạy. Mục đích là trang bị cho người học những kiến thức, kỹ năng và các phương thức giải quyết vấn đề. Những kiến thức này sẽ không đơn thuần truyền đạt bằng bảng đen chữ trắng mà có thể thông qua màn hình tivi, máy tính, trình chiếu slide, học online...

Trong thời đại công nghệ 4.0 hiện nay. Sự xuất hiện của các công nghệ hiện đại ngày càng có ảnh hưởng rất lớn đến các ngành nghề ở nước ta, trong đó có ngành giáo dục. Để thích nghi với thời đại cũng như đáp ứng nhu cầu của xã hội, ngành giáo dục bắt buộc phải thực hiện chuyển đổi sang hướng công nghệ số. Sau khi đại dịch bùng phát, việc ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học càng trở nên cấp thiết hơn bao giờ hết. Với chỉ thị toàn dân thực hiện dân cách xã hội, ngành giáo dục đã phải chuyển từ mô hình học tập truyền thống sang hình thức học trực tuyến. Trong giai đoạn này, hầu như mọi hoạt động giáo dục đều diễn ra dưới sự hỗ trợ của CNTT mà chủ yếu là việc sử dụng các nền tảng học trực tuyến như: Microsoft Teams, Zoom, Google Classroom,... Khi đại dịch kết thúc việc ứng dụng CNTT trong dạy học vẫn được chính phủ, các cơ sở giáo dục chỉ đạo và mỗi GV nghiêm túc thực hiện. Theo tinh thần Quyết định 131/QĐ-TTg, ngày 25-11-2022, của Thủ tướng Chính phủ, “Phê duyệt đề án tăng cường ứng dụng công nghệ thông tin và chuyển đổi số trong giáo dục và đào tạo giai đoạn 2022 - 2025, định hướng đến năm 2030”, ứng dụng này giúp HS và GV theo kịp xu hướng số hóa trong giáo dục và phát triển năng lực công nghệ một cách toàn diện hơn.

Tóm lại, việc ứng dụng CNTT trong giáo dục ở nước ta đang ngày càng được quan tâm và áp dụng từ mầm non cho đến đại học từ các trung tâm dạy học cho đến các doanh nghiệp. Các lớp học truyền thống vẫn diễn ra trực tiếp tại lớp, tuy nhiên đã thêm vào các loại giáo án điện tử, làm bài tập qua hệ thống

đào tạo trực tuyến, xây dựng bài giảng điện tử, đóng góp vào kho học liệu số dùng chung như bài giảng điện tử, học liệu số đa phương tiện, sách giáo khoa điện tử, phần mềm mô phỏng... Đối với hệ đào tạo đại học, phương pháp đào tạo từ xa, đào tạo online ngày càng được nhiều người theo học.

1.1.3.2. Vai trò của công nghệ thông tin trong dạy học

CNTT đóng vai trò quan trọng trong lĩnh vực giáo dục và dạy học ở nhiều cấp độ khác nhau. Dưới đây là một số vai trò chính của CNTT trong dạy học:

☞ **Công cụ hỗ trợ giảng dạy** là các phần mềm, ứng dụng hoặc thiết bị được sử dụng để hỗ trợ quá trình giảng dạy của GV. Những công cụ mà CNTT cung cấp giúp GV tạo ra các bài giảng và tài liệu giảng dạy chất lượng, tương tác và hấp dẫn hơn, tạo điều kiện thuận lợi cho quá trình học tập của HS.

☞ **Tài nguyên giáo dục trực tuyến** là các nguồn thông tin, tài liệu, bài giảng, hoạt động học tập và các công cụ khác được truy cập qua Internet để hỗ trợ quá trình học tập và giảng dạy. Tài nguyên giáo dục trực tuyến cung cấp sự linh hoạt và tiện lợi cho việc học tập, cho phép HS tự học theo tốc độ và lịch trình của riêng mình và giúp GV tạo ra các bài giảng; tài liệu phong phú và hấp dẫn hơn. Internet cung cấp một nguồn tài nguyên lớn cho GV và HS. Các bài giảng trực tuyến, tài liệu tham khảo, video hướng dẫn và các khóa học trực tuyến giúp HS tiếp cận kiến thức một cách linh hoạt và đa dạng.

☞ **Học tập tương tác** là quá trình học mà HS được tham gia hoạt động tích cực, tương tác với nội dung học tập và nhóm của họ. Học tập tương tác đóng vai trò quan trọng trong việc tạo ra một môi trường học tập sinh động, thú vị và hiệu quả, khuyến khích sự tham gia và học hỏi tích cực từ phía HS. CNTT cho phép HS tham gia vào các hoạt động học tập tương tác như diễn đàn trực tuyến, các trò chơi giáo dục và các nền tảng học tập dựa trên trải nghiệm thực tế ảo, tạo ra môi trường học tập sinh động và thú vị.

☞ **Phân tích dữ liệu và theo dõi tiến độ học tập** là quá trình sử dụng dữ liệu để đo lường; đánh giá tiến độ học tập của HS và tìm ra các cách để cải thiện hiệu suất học tập. Phân tích dữ liệu và theo dõi tiến độ học tập giúp giáo viên, HS và phụ huynh hiểu rõ hơn về quá trình học tập và có thể đưa ra các biện pháp điều chỉnh để tối ưu hóa hiệu suất học tập. CNTT cho phép GV và HS thu thập và phân tích dữ liệu về tiến độ học tập, giúp họ hiểu rõ hơn về sở thích, khả năng và điểm yếu của từng HS để điều chỉnh phương pháp giảng dạy và học tập cho phù hợp.

☞ **Hỗ trợ học tập cá nhân hóa** là quá trình cung cấp các tài nguyên, phương pháp học tập và hướng dẫn phù hợp với nhu cầu, khả năng và lợi ích cá nhân của từng HS. Hỗ trợ học tập cá nhân hóa giúp tạo ra môi trường học tập linh hoạt và tích cực, khuyến khích sự tương tác và học hỏi cá nhân của từng HS, từ đó nâng cao hiệu quả và thành công trong quá trình học tập. CNTT cung cấp các nền tảng học tập cá nhân hóa, cho phép HS tiến hành học tập theo tốc độ riêng của họ và chọn lựa các tài nguyên phù hợp với nhu cầu và sở thích cá nhân của mình.

☞ **Giao tiếp và hợp tác** là hai yếu tố quan trọng trong quá trình học tập, cho phép HS tương tác với nhau và tương tác với GV để chia sẻ thông tin, ý kiến và kinh nghiệm học tập. Bằng cách thúc đẩy giao tiếp và hợp tác trong môi trường giáo dục, chúng ta không chỉ tạo điều kiện cho sự trao đổi thông tin và ý kiến một cách tích cực mà còn khuyến khích sự học hỏi và phát triển cá nhân của HS. CNTT giúp kết nối GV và HS với nhau một cách dễ dàng qua email, diễn đàn trực tuyến và các nền tảng hợp tác nhóm, tạo điều kiện cho học tập theo nhóm và hợp tác giữa các HS.

Trong thời đại hiện nay, CNTT không chỉ là một công cụ hỗ trợ mà còn là một phần không thể thiếu trong quá trình dạy và học, giúp tăng cường hiệu quả và tăng tính tương tác cho HS trong quá trình học tập.

1.1.4. Sơ lược về phần mềm Canva

1.1.4.1. Giới thiệu về phần mềm Canva

Canva là một công cụ thiết kế đồ họa trực tuyến được xây dựng nhằm chia sẻ quyền thiết kế và xuất bản trực tuyến cho mọi người trên khắp thế giới, vì vậy nó được người dùng ưa chuộng và sử dụng rộng rãi trên toàn thế giới. Canva được phát triển bởi một công ty công nghệ có cùng tên vào năm 2013, do Melanie Perkins người Australia sáng lập, nó cung cấp một nền tảng dễ sử dụng cho người dùng để tạo ra các thiết kế chuyên nghiệp mà không cần có kỹ năng chuyên môn về đồ họa, không cần phải cài đặt trên máy tính, để bắt đầu sử dụng người dùng chỉ cần đăng ký tài khoản, đăng nhập trên web và sử dụng. Một số điểm nổi bật và tính năng của Canva là:

- **Giao diện thân thiện với người dùng:** Canva có giao diện đơn giản và dễ sử dụng, cho phép người dùng nhanh chóng tạo ra các thiết kế mà không cần có kỹ năng chuyên môn về đồ họa.

- **Thư viện hình ảnh và mẫu mã phong phú:** Canva cung cấp một thư viện lớn các hình ảnh, biểu đồ, mẫu mã và các yếu tố thiết kế khác để người dùng có thể sử dụng cho các dự án của mình. Các yếu tố này được sắp xếp theo các danh mục khác nhau, giúp người dùng dễ dàng tìm kiếm và sử dụng chúng trong thiết kế của mình.

- **Công cụ chỉnh sửa linh hoạt:** Canva cung cấp một loạt các công cụ chỉnh sửa linh hoạt để người dùng có thể tinh chỉnh và tùy chỉnh thiết kế của mình. Bao gồm cả việc điều chỉnh kích thước, màu sắc, phông chữ và các yếu tố khác trong thiết kế.

- **Tính năng kéo và thả (drag-and-drop):** Canva cho phép người dùng kéo và thả các yếu tố thiết kế vào vị trí mong muốn trên bố cục của mình, giúp tạo ra các thiết kế tự nhiên và trực quan.

- **Hỗ trợ nhiều định dạng file:** Canva cho phép người dùng xuất các thiết kế của mình dưới dạng hình ảnh, PDF hoặc các định dạng khác để sử dụng trên nhiều nền tảng và thiết bị khác nhau.

Với những ưu thế vượt trội, Canva thể hiện rõ thông điệp “trao quyền cho mọi người” trong việc chủ động khai thác, chia sẻ, sáng tạo các sản phẩm thiết kế một cách nhanh chóng, thuận tiện. Vì vậy Canva đã trở thành một công cụ quan trọng cho việc thiết kế đồ họa và nội dung trực tuyến, từ việc tạo ra các bài thuyết trình đến các ảnh đại diện cho mạng xã hội và cả các thiết kế in ấn chuyên nghiệp.

Bên cạnh đó, Canva còn mở ra không gian tương tác trực tuyến cho những cá nhân, đội nhóm hoặc các tổ chức có thể cùng lúc tham gia vào các dự án khác nhau. Hiện nay, đã có hơn 1 tỷ thiết kế được tạo trên nền tảng này, Canva có mặt ở 190 quốc gia với 100 ngôn ngữ và có đến 15 triệu mẫu thiết kế sẵn.

1.1.4.2. Phần mềm Canva trong giáo dục

Các tính năng của công cụ Canva được dùng trong nhiều lĩnh vực khác nhau như marketing, hành chính nhân sự, bán hàng, ...để tạo ra các thiết kế như banner, logo, áp phích, thiệp, poster, thumbnails, hồ sơ xin việc, bìa tạp chí, card visit, nền ảo zoom, slide thuyết trình... Trong giáo dục, Canva là một công cụ mạnh mẽ với nhiều ứng dụng khác nhau:

Tạo tài liệu giảng dạy và bài giảng: GV có thể sử dụng Canva để tạo các tài liệu giảng dạy, bài giảng trực quan và hấp dẫn. GV có thể sử dụng các mẫu

có sẵn hoặc tự tạo ra các thiết kế theo ý tưởng của riêng mình để trình bày nội dung giảng dạy một cách sinh động và dễ hiểu hơn.

Tạo bài thuyết trình: Canva cung cấp một loạt các mẫu thuyết trình chuyên nghiệp giúp GV tạo ra các bài thuyết trình ấn tượng. Nhờ vào các công cụ chỉnh sửa linh hoạt, GV có thể thêm các hình ảnh, biểu đồ, đồ thị và văn bản một cách dễ dàng nhằm trình bày nội dung bài dạy một cách rõ ràng và hiệu quả.

Tạo tài liệu học tập và bài tập: GV có thể sử dụng Canva để tạo ra các tài liệu học tập và bài tập tùy chỉnh cho HS. Họ có thể sử dụng các biểu đồ, đồ thị và hình ảnh để minh họa các khái niệm toán học, khoa học, văn học và nhiều lĩnh vực khác một cách trực quan, sinh động và dễ hiểu.

Phát triển văn bản và trình bày kỹ năng viết: Canva cung cấp một loạt các mẫu cho các loại văn bản khác nhau: từ bản tin đến tờ rơi và thẻ ghi chú. GV có thể sử dụng các mẫu này để phát triển kỹ năng viết của HS và giúp HS biết cách trình bày thông tin một cách hấp dẫn và chuyên nghiệp.

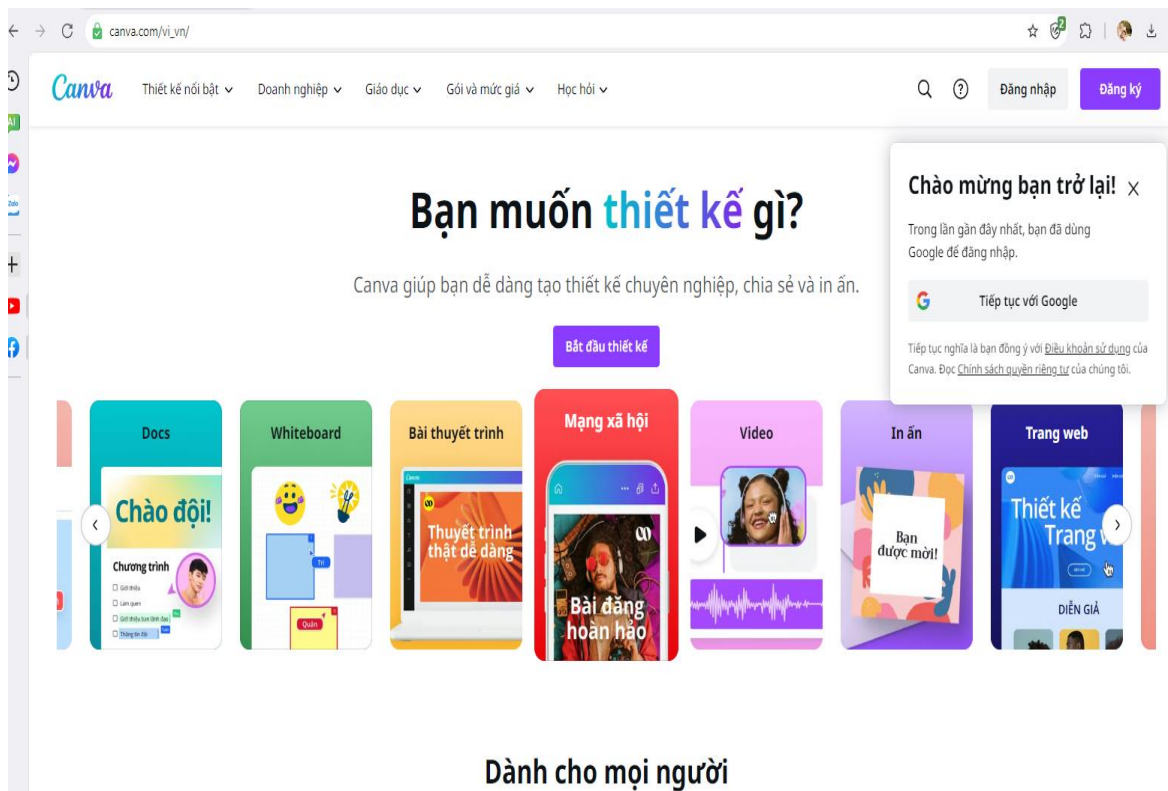
Tạo poster và biểu đồ thông tin: Canva là công cụ lý tưởng để tạo ra các poster và biểu đồ thông tin cho các dự án và bài thuyết trình của HS. Việc tạo ra các thiết kế trực quan và sáng tạo giúp HS hiểu sâu hơn về nội dung và tạo ra các sản phẩm trình bày ấn tượng.

Với những tính năng linh hoạt và đa dạng trong giáo dục, Canva được biết đến với vai trò như một công cụ hỗ trợ GV trong việc thiết kế tài liệu học tập, xây dựng các bài giảng điện tử với các tính năng có thể sử dụng như: phiếu học tập, slide thuyết trình, video ngắn, poster, áp phích,...tạo ra sự tương tác giữa người dạy và người học, tương tác giữa người học với người học. GV và HS cùng nhau trao đổi kiến thức hoặc cùng nhau thiết kế tạo ra các sản phẩm học tập trên Canva. Thông qua quá trình học tập, dần hình thành năng lực và phẩm chất cho HS.

1.1.4.3. Các bước cơ bản sử dụng phần mềm Canva

Đăng ký tài khoản Canva miễn phí

Bước 1: Mở trình duyệt web và truy cập vào website: <https://www.canva.com/>. Xuất hiện màn hình có giao diện.



Hình 1.1. Giao diện trang web tại địa chỉ Canva.com.vn

Bước 2: Nhấn vào nút “**Đăng ký**” ở góc phải phía trên màn hình.

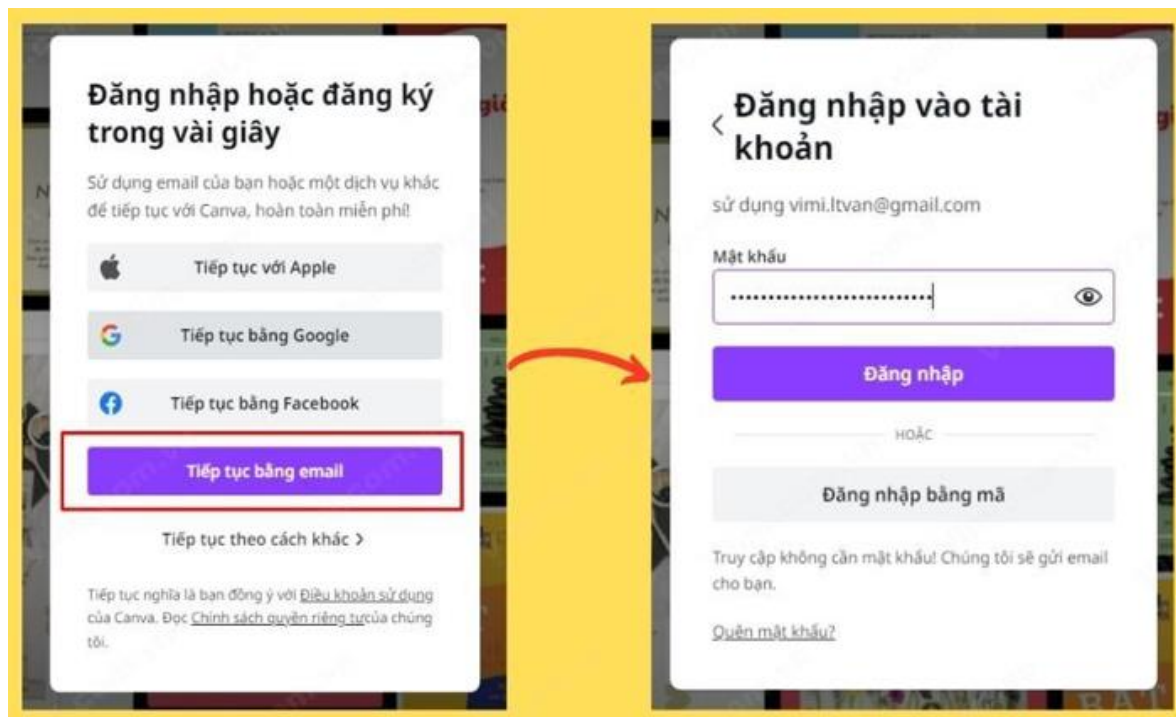
Bước 3: Để có thể tạo một tài khoản Canva, người dùng cần sở hữu tài khoản Google, Facebook hoặc Email. Nếu người dùng đã đăng nhập sẵn tài khoản Microsoft, Google hoặc Facebook trên trình duyệt đang sử dụng và chọn đăng ký Canva bằng ba hình thức này thì trang web sẽ tự động tạo tài khoản cho người dùng vô cùng nhanh chóng. Tuy nhiên, nếu người dùng muốn sử dụng email khác để đăng ký, hãy nhấn chọn “Tiếp tục với email”.

🔗 Đăng nhập để sử dụng phần mềm Canva:

Bước 1: Mở trình duyệt web và truy cập vào website: <https://www.canva.com/>. Xuất hiện màn hình giao diện, kích chọn “**đăng nhập**”.

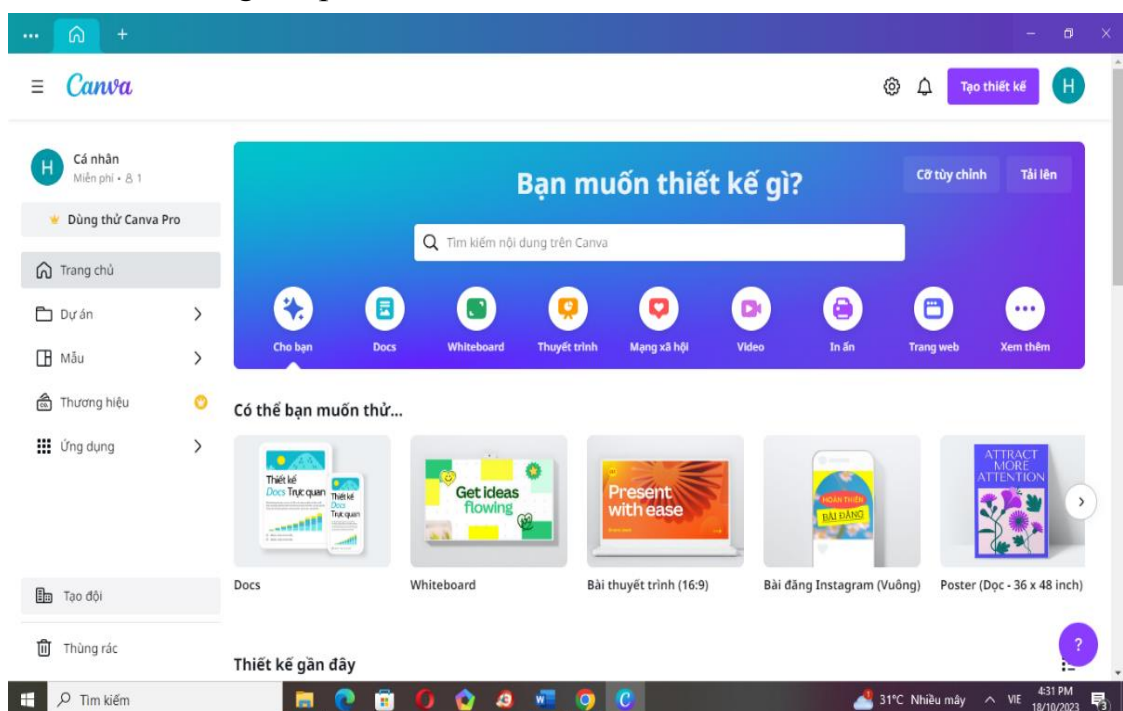
Bước 2: Đăng nhập tài khoản

Nhấn chọn một trong ba tài khoản muốn sử dụng để đăng nhập tài khoản Canva. Tài khoản này có thể đăng ký trực tiếp thông qua tài khoản Google, Facebook hoặc Email khác. Canva cung cấp nhiều hình thức sử dụng khác nhau cho từng đối tượng như: HS, cá nhân, doanh nghiệp,... hãy nhấn chọn hình thức phù hợp với bản thân.



Hình 1.2. Màn hình cho phép người dùng đăng nhập vào tài khoản Canva

Sau khi đăng nhập, xuất hiện màn hình:

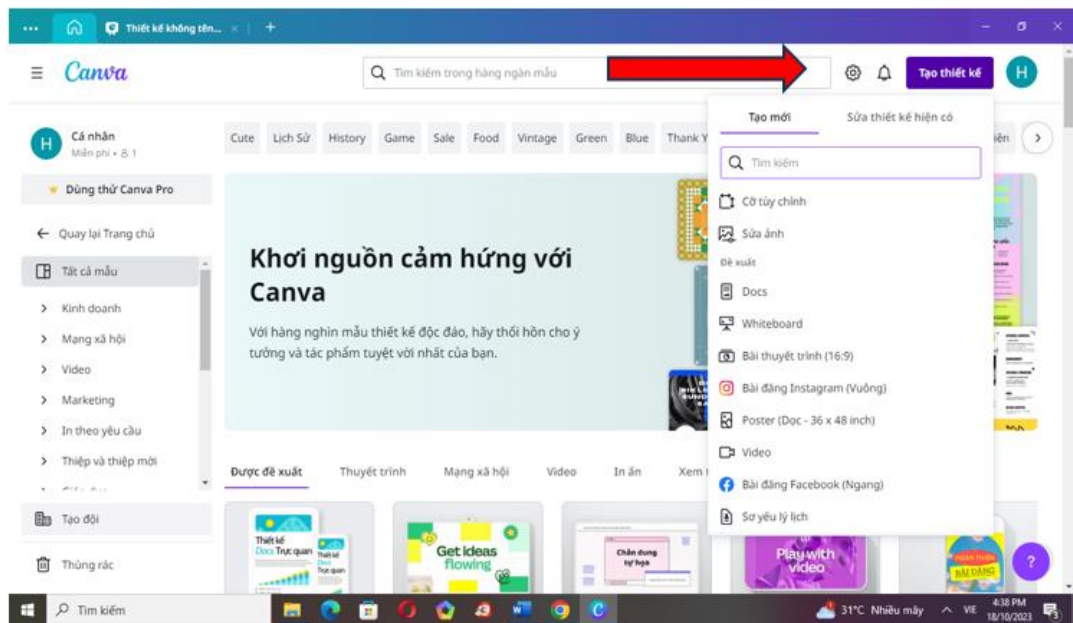


Hình 1.3. Giao diện người dùng sau khi đăng nhập vào tài khoản Canva

Nhấp vào nút “**Tạo thiết kế**” góc trên, phía bên phải màn hình để bắt đầu các bước thiết kế. Chương trình xuất hiện các đề xuất như: làm bài thuyết trình, chỉnh sửa ảnh, tạo video, tạo bài đăng, ...GV có thể lựa chọn một đề xuất theo nhu cầu của mình để tự tạo thiết kế mới hoàn toàn hoặc tạo thiết kế theo mẫu có sẵn tùy vào mục đích sử dụng cá nhân.

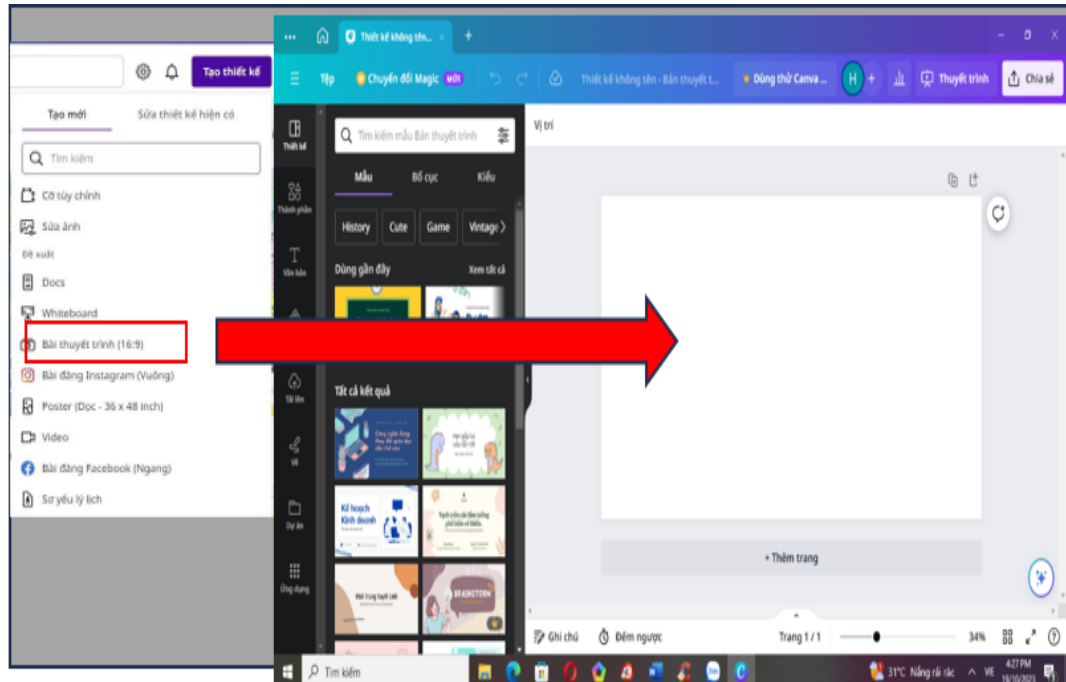
* Thiết kế mới hoàn toàn

Bước 1: Tạo thiết kế mới



Hình 1.4. Giao diện cho phép người dùng tạo một thiết kế mới hoàn toàn

Tại vị trí “Tạo thiết kế” người dùng chọn một trong những đề xuất mà Canva gợi ý để tạo thiết kế mới hoàn toàn. Ở đây, GV có thể chọn tạo bài thuyết trình mới để thiết kế powerpoint bài giảng điện tử.



Hình 1.5. Giao diện màn hình cho phép tạo bài thuyết trình mới

Bước 2: Chỉnh sửa từ mẫu có sẵn của Canva thành sản phẩm mong muốn

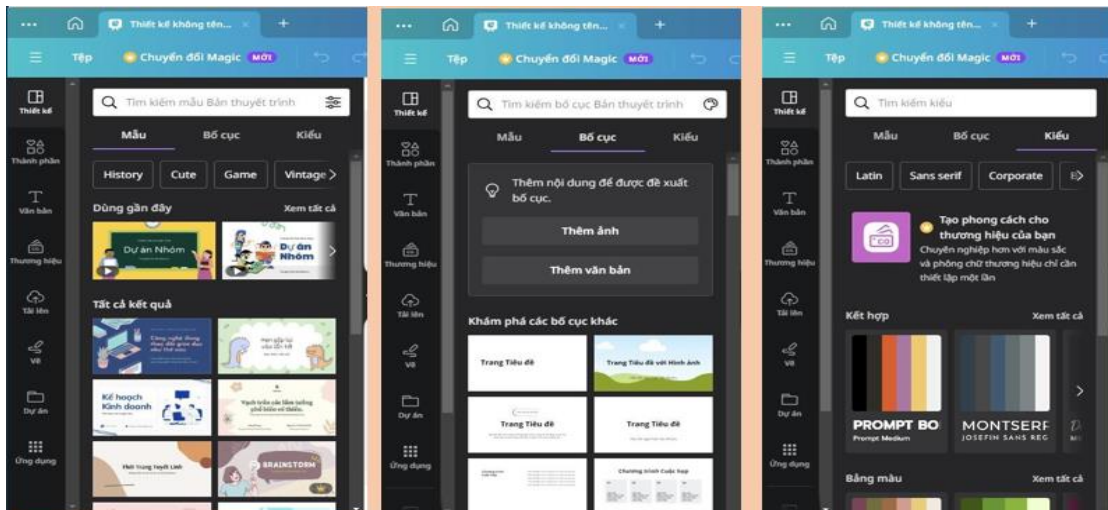
Để sử dụng các ứng dụng của Canva chỉnh sửa vào thiết kế, người dùng cần tìm hiểu một chút về thanh công cụ trong phần mềm này:

- Thiết kế: Bao gồm:

+ Mẫu: Canva cung cấp rất nhiều mẫu thiết kế có sẵn với các lớp có thể tùy chỉnh.

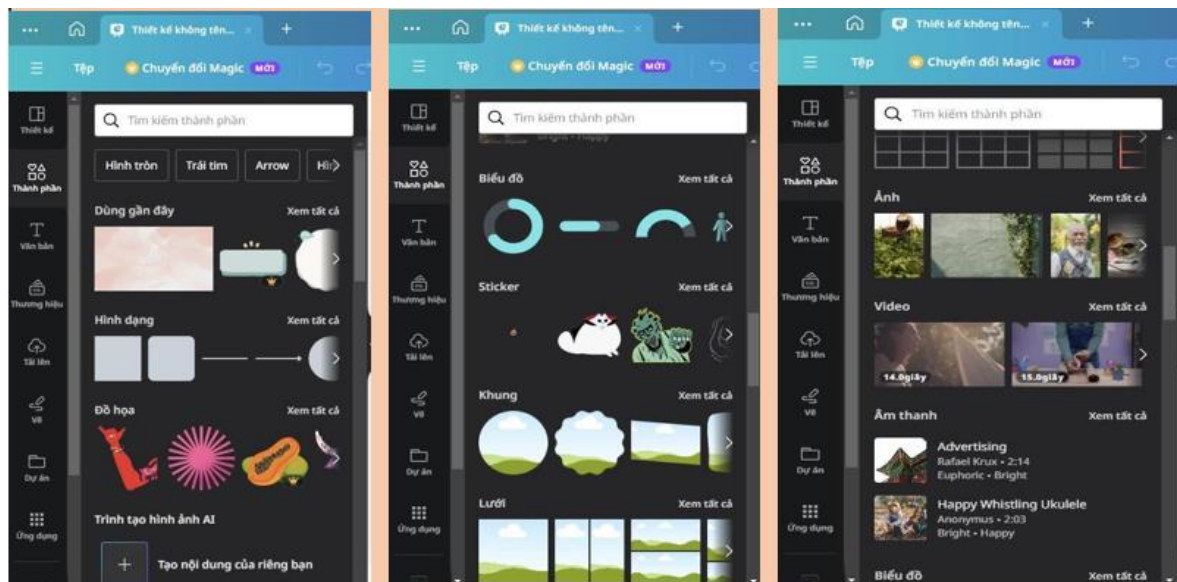
+ Bố cục: Khám phá các bố cục đa dạng, khác nhau như: Trang tiêu đề, trang biểu đồ, trang ảnh ghép, ...

+ Kiểu: Gồm bảng màu và bộ phông chữ phổ biến, thịnh hành nhất.



Hình 1.6. Các thành phần mẫu, bố cục, kiểu có sẵn của Canva

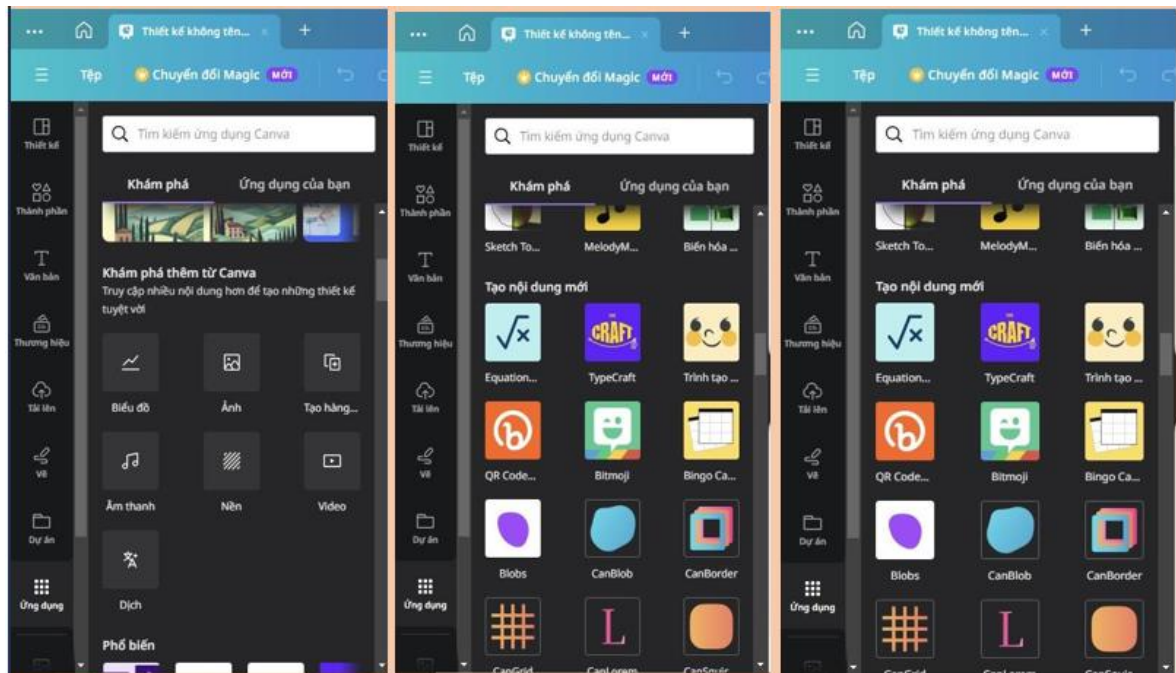
- Thành phần: Bao gồm kho: nét và hình dạng, đồ họa, trình tạo AI, bảng, hình ảnh, video, âm thanh, biểu đồ, sticker, khung, lưới và hàng nghìn bộ sưu tập ảnh đồ họa khác nhau; dùng chèn vào thiết kế để thiết kế đẹp và sinh động hơn.



Hình 1.7. Các thành phần khác có sẵn của Canva

- Văn bản: Thêm ô văn bản hoặc sử dụng các kiểu văn bản mặc định, chèn văn bản vào thiết kế. Có thể kết hợp phông chữ, màu chữ, căn lề, kích cỡ, in đậm, in nghiêng, hiệu ứng, hình động, khoảng cách.

- Tải lên: Người dùng có thể tải hình ảnh, video và âm thanh từ máy tính lên Canva để chèn vào thiết kế.
- Vẽ: Người dùng có thể tạo trang thiết kế tự vẽ với nhiều dạng bút khác nhau
- Dự án: Là nơi lưu trữ các thiết kế bạn đã tạo gần đây
- Ứng dụng: Người dùng có thể khám phá thêm các tiện ích nổi bật, thịnh hành từ Canva như: Tạo nội dung mới liên kết với các ứng dụng TypeCraft, Bingo Cards,... khám phá nội dung từ Youtube, Emoji, Giphy,...



Hình 1.8. Các mẫu ứng dụng có sẵn của Canva

➤ Các thao tác thường sử dụng:

- Chèn nền (background) cho thiết kế: Trên thanh công cụ, nhấn vào mục Ứng dụng và click chuột vào Tab Nền. Nhấp vào một hình ảnh trên thẻ để dùng làm nền, sử dụng thanh tìm kiếm để tìm thêm hình ảnh cụ thể. Nếu muốn thay đổi màu nền, nhấp vào biểu tượng bảng màu để chọn màu sắc phù hợp.
- Thêm nội dung vào thiết kế: Để thêm ảnh, đồ họa, hoặc văn bản vào thiết kế, bạn chỉ cần nhấp vào hình ảnh, đồ họa hoặc văn bản đó, hoặc kéo và thả vào khu vực trang thiết kế.
- Để thực hiện phóng to hoặc thu nhỏ, chỉ cần nhấp vào nội dung cần điều chỉnh, sau đó đặt con trỏ chuột vào một trong bốn góc và kéo thả chuột để điều chỉnh kích thước. Đối với thiết bị di động, bạn có thể thực hiện thao tác này bằng cách chạm vào màn hình.
- Để cắt ảnh, đơn giản nhấp vào hình ảnh cần chỉnh sửa, giữ chuột tại cạnh mà bạn muốn cắt, và sau đó kéo chuột vào bên trong để loại bỏ phần thừa.

- Để thay đổi vị trí của nội dung, chỉ cần nhấp vào phần giữa của nội dung đó, giữ chuột và kéo nội dung đến vị trí mới mà bạn mong muốn.

- Để điều chỉnh các lớp, bạn có thể nhấp chuột phải vào lớp cần điều chỉnh và sau đó chọn tùy chọn để di chuyển lớp đó lên trên hoặc xuống dưới. Trên thiết bị di động, bạn có thể sử dụng phần "**Vị trí**" tại thanh công cụ bên dưới để điều chỉnh vị trí của lớp.

- Để chèn ảnh hoặc video vào khung, bạn cần chọn khung hoặc lưới cho thiết kế của mình. Sau đó, chọn ảnh hoặc video mà bạn muốn chèn, và kéo và thả chúng vào phần khung hoặc lưới đã chọn trong trang thiết kế của bạn..

➤ **Một số nhóm phím tắt Canva cơ bản:** [11]

Bảng 1.1. Một số nhóm phím tắt Canva cơ bản

- **Nhóm phím tắt Canva cơ bản:**

Hành động	Thao tác
Hình vuông	phím R
Đường thẳng	phím L
Hình tròn	phím C
Nội dung văn bản	phím R

- **Nhóm tổ hợp phím:**

Hành động	Thao tác
Sao chép và dán văn bản	CTRL + C => CTRL + V => CTRL + Click
Sao chép và dán kiểu văn bản	CTRL + C => CTRL + V
Hiển thị thước đo	SHIFT + R
Khóa và mở đối tượng	ALT + SHIFT + L
Xem tất cả các trang đang thiết kế ở dạng mặc định ban đầu	CTRL + ALT + 1
Xem tất cả các trang thiết kế dưới dạng nằm ngang	CTRL + ALT + 2
Xem tất cả các trang đang thiết kế dưới dạng lưới	CTRL + ALT + 3

- Nhóm CTRL + Phím...:

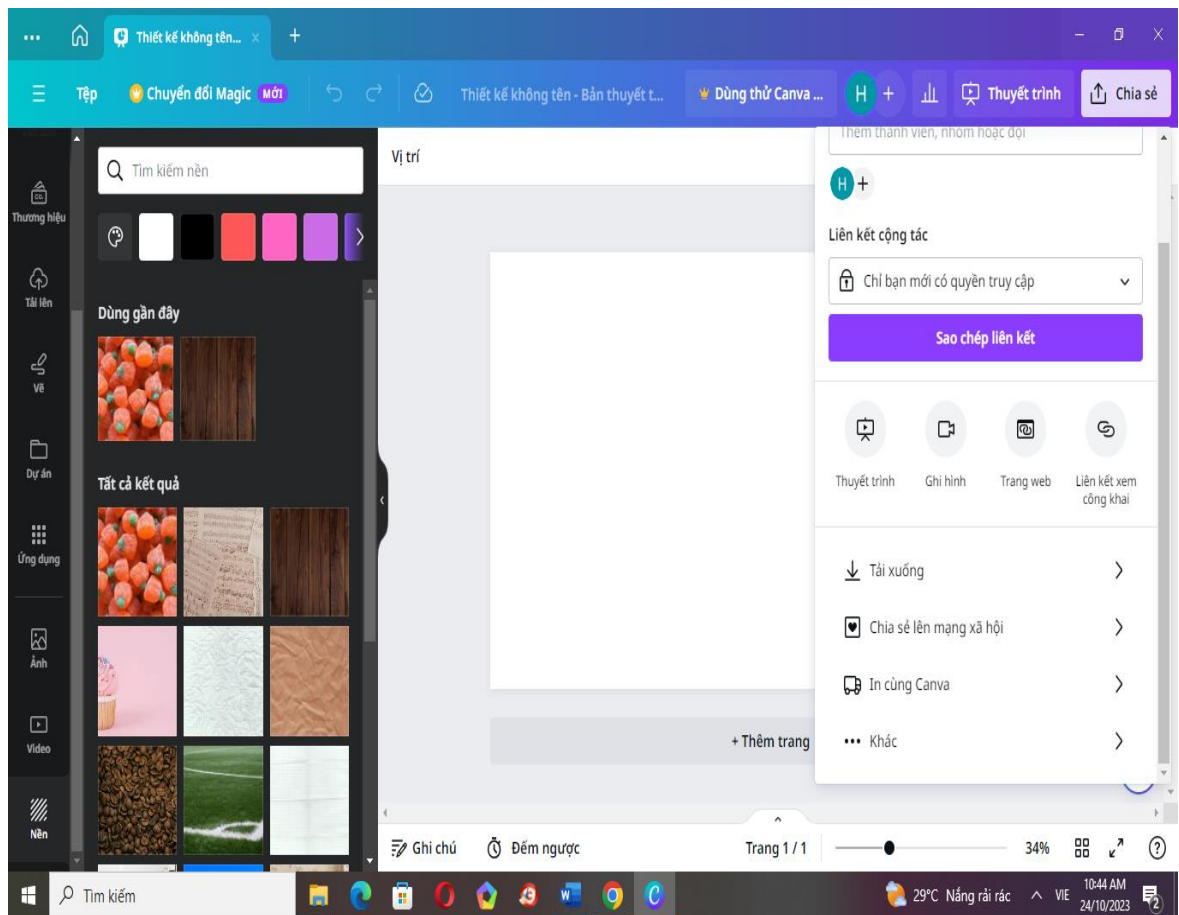
Hành động	Thao tác
Nhân đôi thành phần, hình ảnh	CTRL + D
Chọn tất cả các đối tượng	CTRL + A
Di chuyển đối tượng lên một lớp	CTRL +]
Di chuyển đối tượng lùi một lớp	CTRL + [
Thêm trang trắng mới	CTRL + Enter
Xóa trang không có nội dung	CTRL + BACKSPACE
Quay lại bước đã thực hiện	CTRL + Z
Lệnh làm lại	CTRL + Y
Thêm màn hình	CTRL + M
Ẩn thanh công cụ	CTRL + /
Phóng lớn kích cỡ cửa sổ làm việc	CTRL + “+”
Thu nhỏ kích cỡ cửa sổ làm việc	CTRL + “-”

- Phím tắt Canva cho hiệu ứng thuyết trình:

Hành động	Thao tác
Hiệu ứng hoa giấy chúc mừng	C
Hiệu ứng tiếng trống	D
Hiệu ứng bong bóng nước	O
Đồng hồ đếm ngược	1 - 9
Icon im lặng (Suyt)	Q
Hiệu ứng làm mờ	B

Bước 3: Lưu thiết kế về máy tính hoặc chia sẻ lên kênh xã hội

- Các thiết kế được tự động lưu trong công cụ tại mục **“Tất cả thiết kế”**.
- Ngoài ra, người dùng có thể lưu thiết kế về máy hoặc chia sẻ trực tiếp lên Facebook, Instagram, Pinterest, Twitter, Youtube...



Hình 1.9. Giao diện cho phép người dùng tải sản phẩm vừa thiết kế về máy tính hoặc chia sẻ trên mạng xã hội

* Thiết kế theo mẫu có sẵn

Bước 1: Tìm kiếm mẫu thiết kế phù hợp.

Trong thanh tìm kiếm, GV và HS nhập từ khóa của mẫu mà họ muốn tìm kiếm, sau đó nhấn enter. Tiếp theo, lựa chọn mẫu phù hợp từ các gợi ý được hiển thị.

Bước 2: Chỉnh sửa mẫu theo nhu cầu.

Sau khi đã tìm được mẫu phù hợp, nhấp vào mẫu đó để chỉnh sửa hình ảnh, nội dung, màu sắc,... theo ý muốn của mình.

Bước 3: Lưu thiết kế về máy tính hoặc chia sẻ lên các mạng xã hội.

Sau khi hoàn thành chỉnh sửa, bạn có thể lưu thiết kế về máy tính bằng cách nhấp vào nút "**Lưu**" hoặc chia sẻ nó lên các kênh mạng xã hội bằng cách nhấp vào nút "**Chia sẻ**".

1.2. CƠ SỞ THỰC TIỄN

1.2.1. Khảo sát thực trạng ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học môn Toán lớp 3

1.2.1.1. Mục tiêu khảo sát

Tìm hiểu thực trạng về ứng dụng CNTT trong dạy học môn Toán lớp 3, cụ thể là thực trạng sử dụng phần mềm dạy học (PMDH) nói chung và sử dụng phần mềm Canva trong dạy học môn Toán lớp 3.

1.2.1.2. Đối tượng khảo sát

Thực hiện điều tra, khảo sát thực trạng sử dụng PMDH nói chung và sử dụng phần mềm Canva trong dạy học môn Toán lớp 3 với 30 GV ở 12 trường Tiểu học khác nhau.

1.2.1.3. Nội dung khảo sát

Trong phạm vi nghiên cứu của đề tài, chúng tôi tiến hành khảo sát và điều tra các GV một số vấn đề cơ bản sau:

- Khảo sát thực trạng sử dụng PMDH trong đó có phần mềm Canva trong dạy học môn Toán ở trường Tiểu học.
- Tìm hiểu về phương pháp sử dụng PMDH nói chung và sử dụng phần mềm Canva nói riêng để thiết kế bài dạy môn toán lớp 3.

1.2.1.4. Phương pháp khảo sát

Xử dụng phiếu khảo sát: Phiếu khảo sát được thiết kế dưới dạng câu hỏi đóng và mở dành cho giáo viên: người được khảo sát chỉ cần đánh dấu (X) vào các ô trống có sẵn và viết câu trả lời tự luận cho câu hỏi mở.

Xử lý kết quả khảo sát: Thống kê các kết quả thu thập được, biểu diễn dưới dạng phần trăm và đưa ra đánh giá chung về kết quả điều tra của từng câu hỏi khảo sát.

1.2.2. Kết quả khảo sát

Sau khi khảo sát 30 GV tại các trường tiểu học, qua thống kê, phân tích các phiếu điều tra, kết quả thu được như sau:

Bảng 1.2. Kết quả khảo sát 30 GV tại các trường tiểu học

STT	Các câu hỏi	SLGV	Tỉ lệ %
1	Thầy/Cô sử dụng phần mềm dạy học trong dạy học như thế nào? (Chỉ chọn một phương án)	30	100
	Thường xuyên sử dụng	27	90%
	Có sử dụng nhưng rất ít	3	10%
	Hiếm khi sử dụng	0	0
	Chưa bao giờ sử dụng	0	0
2	Theo thầy/cô mức độ sử dụng phần mềm dạy học trong môn Toán có cần thiết không? (Chỉ chọn một phương án)	30	100
	Rất cần thiết	19	63,3%
	Cần thiết	11	36,7%
	Ít cần thiết	0	0
	Hoàn toàn không cần thiết	0	0
3	Theo thầy/cô mức độ sử dụng phần mềm dạy học trong môn Toán lớp 3 có cần thiết không? (Chỉ chọn một phương án)	30	100
	Rất cần thiết	18	60%
	Cần thiết	12	40%
	Ít cần thiết	0	0
	Hoàn toàn không cần thiết	0	0
4	Theo thầy/cô việc sử dụng phần mềm dạy học trong dạy học môn Toán có vai trò như thế nào? (Có thể lựa chọn nhiều phương án)	30	100
	HS được lĩnh hội tri thức mới	23	76,7%
	Giúp học sinh ôn tập, củng cố kiến thức	21	70%
	Gây hứng thú, tạo không khí học tập sôi nổi	29	96,7%
	HS được thể hiện mình trước đám đông	12	40%
	Được giao lưu, trao đổi, tranh luận với các bạn	15	50%
	Liên hệ với thực tiễn cuộc sống	21	70%

	Phát huy tính tích cực chủ động của học sinh	23	76,7%
5	Đánh giá của thầy/ cô về việc sử dụng phần mềm dạy học trong dạy học môn Toán? (Có thể lựa chọn nhiều phương án)	30	100%
	Có thể vận dụng tất cả bài học trong chương trình	18	60%
	Sử dụng được với từng nội dung bài học cụ thể	16	53,3%
	Không khí lớp học sôi nổi, học sinh hứng thú	18	60,6%
	HS tích cực, chủ động trong học tập và lĩnh hội kiến thức	19	63,6%
	Góp phần hình thành năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, năng lực giao tiếp cho học sinh	23	76,7%
	Khó vận dụng vì mất nhiều thời gian	2	6,7%
	HS khó lĩnh hội được kiến thức	3	10%
6	Thầy/ Cô đã biết đến phần mềm Canva chưa? (Chỉ chọn một phương án)	30	100
	Có biết đến và sử dụng thành thạo	14	46,7%
	Có biết đến và ít khi sử dụng	14	46,7%
	Có biết đến nhưng chưa sử dụng	2	6,7%
	Chưa bao giờ sử dụng phần mềm này	0	0
7	Theo thầy/ cô, phần mềm Canva có vai trò gì trong dạy học môn Toán (Có thể lựa chọn nhiều phương án)	30	100
	Hỗ trợ tạo các tài liệu, bài giảng trực quan và sinh động	26	86,7%
	Tăng tính tương tác và hứng thú học tập	18	60%
	Nâng cao hiệu quả dạy và học	16	53,3%
	Thúc đẩy sự sáng tạo và tính chuyên nghiệp	19	63,3%
8	Theo thầy/ cô, khó khăn trong việc áp dụng Canva để giảng dạy môn Toán là? (Có thể lựa chọn nhiều phương án)	30	100
	Hạn chế về cơ sở vật chất, trang thiết bị	11	36,7%
	Trình độ công nghệ của giáo viên	18	60%
	Sự phối hợp, hỗ trợ từ gia đình học sinh	3	10%
	Thiếu nguồn lực hỗ trợ, tập huấn	9	30%

9	Nếu sử dụng phần mềm Canva trong dạy học môn Toán, thầy/ cô cần thêm sự hỗ trợ nào không? (Câu hỏi mở)	30	100
	Cần đầu tư thêm cơ sở vật chất	4	13,2%
	Cần có các buổi tập huấn bồi dưỡng sử dụng phần mềm	15	50%
	Cần nhiều nguồn tài liệu về Canva	9	30%
	Nâng cao trình độ công nghệ	2	6,7%

Qua việc thu thập số liệu từ bảng 1.2, ta thấy:

- Số lượng GV sử dụng phần mềm dạy học trong giảng dạy là rất cao với 90% GV thường xuyên sử dụng và chỉ 10% GV ít sử dụng phần mềm dạy học.

- Hỏi về mức độ sử dụng phần mềm dạy học trong môn Toán: có 63,3% GV cho rằng rất cần thiết và 36,7% GV còn lại nhận xét là cần thiết. Điều này cho thấy đa số GV đã nhận thức được sự cần thiết của việc SDPM trong dạy học.

- Có 60% GV cho rằng việc sử dụng phần mềm dạy học môn Toán lớp 3 là rất cần thiết và 40% còn lại cho rằng việc sử dụng phần mềm dạy học môn Toán lớp 3 là cần thiết. Điều này cho thấy đa số GV đã nhận thức được sự cần thiết của việc SDPM trong dạy học môn Toán lớp 3.

- Khi khảo sát về việc sử dụng phần mềm dạy học trong môn Toán: có 96,7% GV cho rằng giúp gây hứng thú, tạo bầu khí học tập sôi nổi; 76,7% GV cho rằng giúp HS được lĩnh hội tri thức mới; 70% cho rằng giúp HS ôn tập, củng cố kiến thức; 96,7% cho rằng gây hứng thú, tạo không khí học tập sôi nổi; 40% HS được thể hiện mình trước đám đông; 50% cho rằng được giao lưu, trao đổi, tranh luận với các bạn; 70% cho rằng liên hệ với thực tiễn cuộc sống; 76,7% cho rằng phát huy tính tích cực chủ động của HS. Điều này cho thấy đa số các GV đã nhận thức đúng về vai trò của việc sử dụng phần mềm trong dạy học môn Toán.

- Khi khảo sát đánh giá về việc sử dụng phần mềm dạy học trong dạy học môn Toán: 76,7% cho rằng góp phần hình thành năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, năng lực giao tiếp cho HS; 60,6% cho rằng không khí lớp học sôi nổi, HS hứng thú; 63,6% cho rằng HS tích cực, chủ động trong học tập và lĩnh hội kiến thức; 60% cho rằng có thể vận dụng tất cả bài học trong chương trình; 53,3% cho rằng sử dụng được với từng nội dung bài học cụ thể; 6,7% cho rằng khó vận dụng vì mất nhiều thời gian; 10% cho rằng HS khó lĩnh hội

được kiến thức. Điều này cho thấy các GV đã nhận thức đúng về lợi ích của việc sử dụng phần mềm dạy học môn Toán.

- Đối với phần mềm *Canva*, số lượng GV biết đến và sử dụng thành thạo phần mềm là khá nhiều với 46,7% và không có GV nào chưa bao giờ sử dụng phần mềm này. Điều này cho thấy đa số GV đã biết đến và sử dụng thành thạo phần mềm *Canva* trong dạy học.

- Điều tra về vai trò sử dụng phần mềm *Canva* trong dạy học môn Toán: có 86,7% GV cho rằng *Canva* hỗ trợ tạo các tài liệu, bài giảng trực quan và sinh động; 63,3% cho rằng *Canva* thúc đẩy sự sáng tạo và tính chuyên nghiệp; 60% cho rằng *Canva* tăng tính tương tác và hứng thú học tập; 53,3% cho rằng sử dụng *Canva* trong dạy học nâng cao hiệu quả dạy và học. Điều này cho thấy đa số GV đã nhận thức rõ lợi ích của việc sử dụng phần mềm *Canva* trong dạy học môn Toán.

- Có 60% GV cho rằng còn hạn chế về trình độ công nghệ; 36,7% GV cho rằng cơ sở vật chất, trang thiết bị chưa đảm bảo và 30% GV cho rằng thiếu nguồn lực hỗ trợ, tập huấn.

- Chính vì vậy, khi được hỏi về sự hỗ trợ khi sử dụng phần mềm *Canva*, các GV đều cho rằng nên có nhiều buổi tập huấn bồi dưỡng hơn, đầu tư thêm cơ sở vật chất và cần nhiều nguồn tài liệu về phần mềm hơn.

Qua phân tích kết quả khảo sát cho thấy, các phần mềm dạy học được GV sử dụng thường xuyên và được đánh giá cao. Đa số các GV đều quan tâm và nhận thấy được tầm quan trọng của việc ứng dụng các phần mềm dạy học nói chung và phần mềm *Canva* nói riêng, đồng thời cũng thấy được những thuận lợi và khó khăn khi ứng dụng phần mềm *Canva* vào dạy học Toán lớp 3.

TIÊU KẾT CHƯƠNG 1

Chương 1 trình bày cơ sở lý luận và thực tiễn về việc ứng dụng CNTT trong dạy học môn Toán lớp 3.

- Về phương diện lý luận, nội dung chương đã đề cập đến các vấn đề:

- + Phân tích đặc điểm nhận thức của HS lớp 3 dựa trên lý thuyết của Piaget. Ở độ tuổi này, khả năng tri giác của các em còn mang tính không chủ định, phụ thuộc nhiều vào cảm xúc. Khả năng tập trung chú ý chưa bền vững, dễ bị phân tán. Trí nhớ chủ yếu dựa vào ghi nhớ máy móc hơn là ghi nhớ có ý nghĩa. Trí tưởng tượng vẫn mang tính trực quan, cụ thể. Tư duy bắt đầu chuyển từ giai đoạn thao tác cụ thể sang giai đoạn thao tác trừu tượng.

- + Chương trình môn Toán lớp 3 hướng tới mục tiêu phát triển năng lực toán học cơ bản cho HS trong các lĩnh vực: số và phép tính, hình học và đo lường, thống kê và xác suất. Chương trình cũng chú trọng rèn luyện kỹ năng giải quyết vấn đề trong thực tiễn và phát triển năng lực chung cho HS.

- + Ứng dụng CNTT trong dạy học mang lại nhiều lợi ích như: truyền tải kiến thức hiệu quả, tiếp cận nguồn tài nguyên phong phú, tạo được các hoạt động học tập tương tác, phân tích tiến trình học tập của HS, cá nhân hóa việc học và thúc đẩy giao tiếp, hợp tác. Phần mềm Canva đặc biệt hữu ích để thiết kế tài liệu minh họa sinh động và khơi gợi sự sáng tạo của HS.

- Về phương diện thực tiễn, kết quả khảo sát các GV đang giảng dạy tại các trường tiểu học, cho thấy các GV thường xuyên sử dụng phần mềm và nhận thức được tầm quan trọng của việc ứng dụng, đặc biệt là Canva với những tính năng hữu ích. Tuy nhiên, GV cũng gặp khó khăn về cơ sở vật chất, trình độ công nghệ và thiếu hỗ trợ đào tạo.

Tóm lại, việc ứng dụng CNTT trong đó có Canva, trong dạy học Toán ở tiểu học là xu hướng tất yếu để phù hợp với đặc điểm tâm lý lứa tuổi HS và đáp ứng yêu cầu đổi mới giáo dục hiện nay. Tuy nhiên, hiệu quả ứng dụng vẫn còn hạn chế bởi những khó khăn về điều kiện cơ sở vật chất và năng lực của đội ngũ giáo viên. Vì vậy, cần có sự đồng hành, hỗ trợ GV trong việc lồng ghép CNTT để phát huy tối đa hiệu quả của công nghệ trong dạy học.

CHƯƠNG 2

THIẾT KẾ MỘT SỐ BÀI DẠY MÔN TOÁN LỚP 3 CÓ ỨNG DỤNG PHẦN MỀM CANVA

2.1. MỘT SỐ ỨNG DỤNG CỦA PHẦN MỀM CANVA TRONG DẠY HỌC MÔN TOÁN LỚP 3

2.1.1. Vai trò của phần mềm Canva trong dạy học môn Toán lớp 3

Phần mềm Canva đóng vai trò quan trọng trong quá trình dạy học, tạo điều kiện cho việc áp dụng các cải tiến cơ bản về nội dung và phương pháp dạy học, nhằm phát triển năng lực học tập và làm việc của HS. Trong việc giảng dạy môn Toán nói chung và môn Toán cho HS lớp 3 cụ thể, Canva có thể hỗ trợ GV trong các hoạt động sau [4]:

- Tạo tài liệu trực quan hóa khái niệm: Trong môn Toán, việc trực quan hóa các khái niệm và ý tưởng là rất quan trọng để giúp HS hiểu một cách dễ dàng hơn. Với Canva, GV có thể tạo ra các tài liệu, hình ảnh minh họa, biểu đồ, sơ đồ tư duy một cách nhanh chóng và bắt mắt. Điều này giúp làm nổi bật các khái niệm then chốt, giúp HS dễ dàng ghi nhớ và hiểu sâu sắc hơn.

- Thiết kế bài tập thực hành: Bên cạnh việc giảng dạy lý thuyết, bài tập thực hành là một phần không thể thiếu trong quá trình học Toán. Với Canva, GV có thể thiết kế các bài tập thực hành sinh động, bắt mắt, kết hợp hình ảnh, văn bản và bố cục hợp lý thu hút sự chú ý của HS, tăng hứng thú và động lực làm bài tập.

- Tạo trò chơi học tập: Trò chơi hóa quá trình học tập là một phương pháp hiệu quả để giúp HS hứng thú và tích cực hơn. Với Canva, GV có thể tạo ra các trò chơi đơn giản liên quan đến các khái niệm toán học như trò chơi ghép cặp, trò chơi điền từ, trò chơi tìm sự khác biệt, v.v. Những trò chơi này không chỉ giúp HS ghi nhớ kiến thức mà còn khuyến khích sự tương tác và học tập tích cực.

- Hướng dẫn quy trình giải bài tập: Trong môn Toán, việc hiểu và áp dụng đúng quy trình giải bài tập là rất quan trọng. Với Canva, GV có thể tạo ra các tài liệu hướng dẫn chi tiết, trực quan với các bước được minh họa bằng hình

ảnh, biểu tượng và văn bản rõ ràng giúp HS dễ dàng nắm bắt và thực hành theo một cách hợp lý.

- Trình bày dự án: Trong quá trình học, HS có thể được giao các dự án liên quan đến Toán học. Với Canva, có thể tạo ra các bản trình bày dự án chuyên nghiệp, bắt mắt, kết hợp hình ảnh, văn bản, biểu đồ và bố cục phù hợp giúp HS phát triển kỹ năng trình bày, thuyết trình và khả năng giao tiếp hiệu quả.

- Tạo tài liệu tham khảo: Canva còn là một công cụ hữu ích để GV tạo ra các tài liệu tham khảo, hướng dẫn học tập cho HS và phụ huynh. Những tài liệu tham khảo bao gồm các khái niệm, công thức, quy tắc toán học quan trọng được trình bày một cách sinh động, dễ hiểu và thu hút sự chú ý.

Tuy nhiên, cần lưu ý rằng Canva chỉ là một công cụ hỗ trợ, không phải là ứng dụng chuyên biệt cho dạy học toán. Để sử dụng hiệu quả, GV cần kết hợp với các phương pháp và tài liệu dạy học khác phù hợp với yêu cầu của môn Toán lớp 3. Bên cạnh đó, việc sử dụng công cụ này cũng đòi hỏi GV phải có kỹ năng thiết kế đồ họa và sự sáng tạo để tạo ra các tài liệu hấp dẫn, phù hợp với nhu cầu và năng lực của HS.

Nhìn chung, Canva là một công cụ hỗ trợ đắc lực cho việc dạy học môn Toán lớp 3 khi được sử dụng kết hợp với các phương pháp giảng dạy truyền thống. Nó giúp tăng tính trực quan, sinh động và hấp dẫn của các tài liệu, bài tập, giúp HS dễ dàng tiếp thu và ghi nhớ kiến thức hơn. Tuy nhiên, GV cần biết cách khai thác tối đa các tính năng của Canva để mang lại hiệu quả cao nhất cho quá trình dạy và học.

2.1.2. Một số ứng dụng của phần mềm Canva trong dạy học môn Toán lớp 3

2.1.2.1. Ứng dụng Canva tạo phiếu học tập trực quan, sinh động hấp dẫn

Phiếu học tập là một công cụ quan trọng để truyền đạt nội dung học tập. Bằng cách hoàn thành các yêu cầu trong phiếu, HS có thể tiếp cận và nắm bắt kiến thức tương ứng một cách độc lập hoặc với sự hỗ trợ từ giáo viên. Qua quá trình này, họ phát triển các kỹ năng cơ bản như quan sát, phân tích, tổ chức thông tin... đồng thời khuyến khích tính tích cực, sáng tạo và khả năng tự học, tự nghiên cứu. Sử dụng phiếu học tập sinh động với nội dung chứa đựng hình ảnh thực tế giúp HS tiếp thu kiến thức một cách hiệu quả hơn và tạo ra sự thú

vị trong quá trình học tập môn Toán, từ việc kết nối lý thuyết với thực tiễn đời sống. Với phần mềm Canva, GV có thể tạo ra các phiếu học tập đẹp mắt, sinh động và hấp dẫn, sử dụng các mẫu có sẵn hoặc tùy chỉnh trên các mẫu đó một cách dễ dàng [3].

Ví dụ 1: Bài 23: Nhân số có hai chữ số với số có một chữ số Trang 67, 68, 69 Toán lớp 3 SGK Kết nối tri thức

* Phiếu học tập ở hoạt động khám phá



PHIẾU HỌC TẬP KHÁM PHÁ

Mỗi hộp có 12 chiếc bút màu. Hỏi 3 hộp có bao nhiêu chiếc bút màu?

ĐẶT TÍNH RỒI TÍNH

$12 + 12 + 12 = \dots$

$12 \times 3 = \dots$

12	3 nhân 2 bằng ..., viết ...
x 3	3 nhân 1 bằng ..., viết ...

....	

KẾT QUẢ

$12 \times 3 = \dots$

* Phiếu học tập hoạt động thực hành:

Tên: _____

Ngày: _____

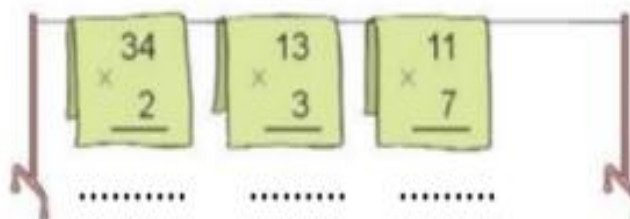
PHIẾU HỌC TẬP

BÀI 23: NHẬN SỐ CÓ HAI CHỮ SỐ VỚI SỐ CÓ MỘT CHỮ SỐ
HOẠT ĐỘNG



1 TÍNH

Học sinh làm việc cá nhân



2

TÍNH NHẨM THEO MẪU Học sinh làm việc theo nhóm

$20 \times 3 = ?$
Tính nhẩm: 2 chục $\times$ 3 = 6 chục
 $20 \times 3 = 60$

$$10 \times 8 = \dots\dots\dots$$

$$30 \times 3 = \dots\dots\dots$$

$$20 \times 4 = \dots\dots\dots$$

$$40 \times 2 = \dots\dots\dots$$

3

Có 3 bình chứa nước. Quạ phải thả 21 viên sỏi vào mỗi bình để nước dâng lên thì mới có thể uống được nước. Hỏi quạ phải thả bao nhiêu viên sỏi thì mới uống được nước ở cả 3 bình đó?



Ví dụ 2: Phiếu học tập Bài 2: Ôn tập phép cộng, phép trừ trong phạm vi 1000 trang 6,7,8 SGK Toán lớp 3 Kết nối tri thức



HỌ VÀ TÊN _____

LỚP _____

PHIẾU HỌC TẬP

BÀI 2: ÔN TẬP PHÉP CỘNG, PHÉP TRỪ TRONG PHẠM VI 1000

I. LÝ THUYẾT

Phép cộng trừ trong phạm vi 1000

- Thực hiện cộng (trừ) các số lần lượt từ phải sang trái.
- + Với phép cộng có nhớ, nhớ vào số liền trước của lượt cộng có nhớ.
- + Với phép trừ có nhớ, nhớ vào số liền trước lượt trừ có nhớ của số trừ.



$$\begin{array}{r} 538 \\ - 146 \\ \hline 392 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 234 \\ + 158 \\ \hline 392 \end{array}$$

8 trừ 6 bằng 2, viết 2.

3 không trừ được 4, lấy 13 trừ 4 bằng 9, viết 9 nhớ 1.

1 thêm 1 bằng 2, 5 trừ 2 bằng 3, viết 3.

4 cộng 8 bằng 12, viết 2 nhớ 1.

3 cộng 5 bằng 8, thêm 1 bằng 9, viết 9.

2 cộng 1 bằng 3, viết 3.

II. BÀI TẬP THỰC HÀNH

Bài tập 1: Hãy thực hiện phép trừ sau đây và cho biết kết quả.

$$\begin{array}{r} 679 \\ - 389 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 854 \\ - 716 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 928 \\ - 273 \\ \hline \end{array}$$

Bài tập 2: Minh có 950 quả bóng, sau đó Minh đã cho bạn của mình 425 quả. Hỏi sau khi cho bạn, Minh còn lại bao nhiêu quả bóng?

.....

.....

.....

.....

Bài tập 3: Hãy thực hiện phép cộng sau đây và cho biết kết quả.

a) $789 + 210 = ?$

b) $345 + 234 + 421 = ?$

Bài tập 4: Nếu bạn có 567 quả táo và bạn mua thêm 432 quả nữa, bạn sẽ có bao nhiêu quả táo?

.....

.....

.....

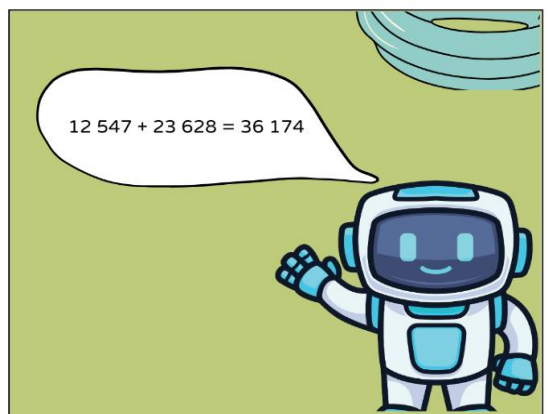
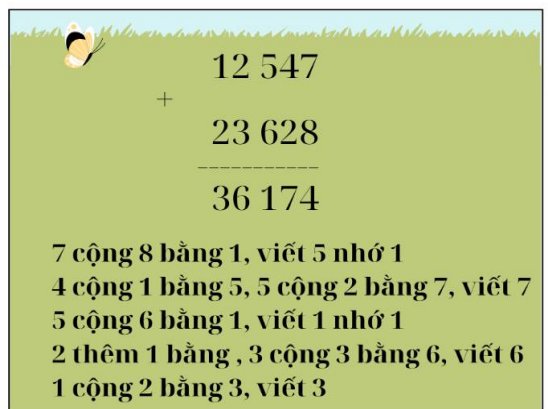
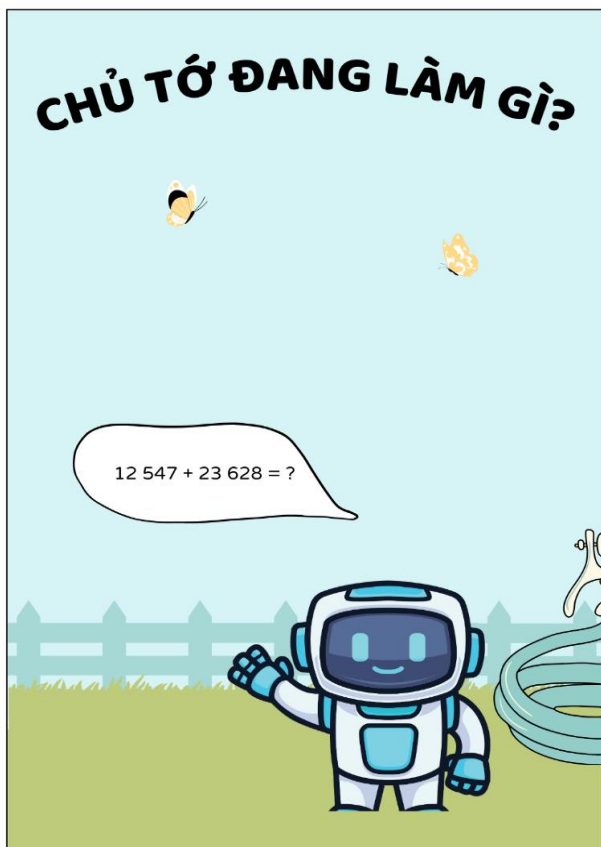


2.1.2.2. Ứng dụng Canva tạo video hoạt hình hoặc thiết kế truyện tranh

Hoạt động khám phá bài học thường chỉ chiếm một vài phút đầu giờ nhưng có ý nghĩa rất quan trọng trong việc kích hoạt sự tích cực của người học. Một tiết học Toán sẽ tạo được sự yêu thích với HS nếu ngay từ những giây phút đầu tiên GV biết khơi gợi ở các em hứng thú đối với bài học. Cũng như hoạt động khởi động thì hình thành kiến thức mới cũng là một hoạt động trọng tâm của tiết học. Để có được một hoạt động khởi động hay hoạt động hình thành kiến thức mới có hiệu quả, và hơn thế nữa còn khơi dậy niềm đam mê, gây dựng, bồi đắp tình yêu lâu bền đối với môn học, người GV cần biết đa dạng hóa các hình thức tổ chức dạy học. Việc sử dụng truyện tranh là một trong những phương pháp dạy học mới có hiệu quả. Để việc thiết kế truyện tranh cho bài dạy của mình trở nên đơn giản, GV có thể sử dụng phần mềm Canva. Với những tính năng ưu việt sẵn có trên phần mềm, GV sẽ không quá mất nhiều thời gian để xây dựng các mẫu truyện tranh đẹp, hấp dẫn, mới lạ.

Ví dụ: Bài toán có lời văn thiết kế chuyện tranh dẫn vào phần khám phá
Bài 63: Phép cộng trong phạm vi 100 000 trang 70 Toán lớp 3 SGK Kết nối tri thức





2.1.2.3. Ứng dụng Canva xây dựng trò chơi tương tác

Sử dụng trò chơi nhằm củng cố kiến thức bài học sẽ tạo sự vui vẻ, hứng khởi cho HS. Việc củng cố này sẽ giúp HS tái hiện lại kiến thức vừa được lĩnh hội từ bài học một cách hiệu quả đồng thời giúp HS giảm bớt được căng thẳng sau mỗi tiết học. Đặc biệt, HS cảm thấy phấn khích và có tinh thần vui vẻ mong chờ đến tiết Toán học. GV có thể sử dụng phần mềm Canva với các thao tác đơn giản dựa trên nền tảng có sẵn và có thể tải xuống dưới dạng powerpoint, tùy chỉnh hiệu ứng animation mình mong muốn, hình thức trình bày đẹp, hình ảnh đặc sắc, sinh động, màu sắc rực rỡ, thực tế có tính hấp dẫn trong trò chơi

Ví dụ: Xây dựng trò chơi tương tác “Cầu thang – Cầu trượt” (Bài 15: Luyện tập chung trang 48 Toán lớp 3 SGK Kết nối tri thức)

*** Mục đích**

- Luyện tập phép nhân, phép chia nhằm giúp HS ghi nhớ và nắm vững kiến thức.
- Rèn luyện trí nhớ, khả năng phản xạ nhanh thông qua trò chơi tương tác.
- Tạo không khí học tập tích cực, thú vị cho HS.

*** Công cụ hỗ trợ**

- Phần mềm thiết kế Canva với các tính năng chèn hình ảnh, văn bản, hiệu ứng động, ...
- Sản phẩm: Trò chơi tương tác "Cầu thang - Cầu trượt" với cấu trúc và luật chơi như sau:

Bước 1: Xây dựng bảng chơi bằng Canva:

- Tạo nền với hình ảnh cầu thang lên cao và cầu trượt xuống.
- Mỗi bậc thang và cầu trượt là một ô vuông để điền câu hỏi.

Bước 2: Thiết kế câu hỏi:

- Sử dụng phép nhân và phép chia trong phạm vi kiến thức của lớp 3.
- Tạo câu hỏi dưới dạng văn bản và chèn vào các ô vuông.

Bước 3: Xây dựng luật chơi:

- Nếu HS trả lời đúng, con đầu sẽ leo lên cầu thang (bằng hiệu ứng chuyển động trong Canva).
- Nếu trả lời sai, con đầu sẽ trượt xuống cầu trượt.
- HS nào đạt đỉnh cao nhất sẽ thắng cuộc.

Bước 4: Tùy chỉnh và xuất bản:

- Tùy chỉnh màu sắc, kích thước, hiệu ứng động cho phù hợp.
- Xuất bản dưới dạng file ảnh, GIF hoặc video để trình chiếu, chia sẻ.

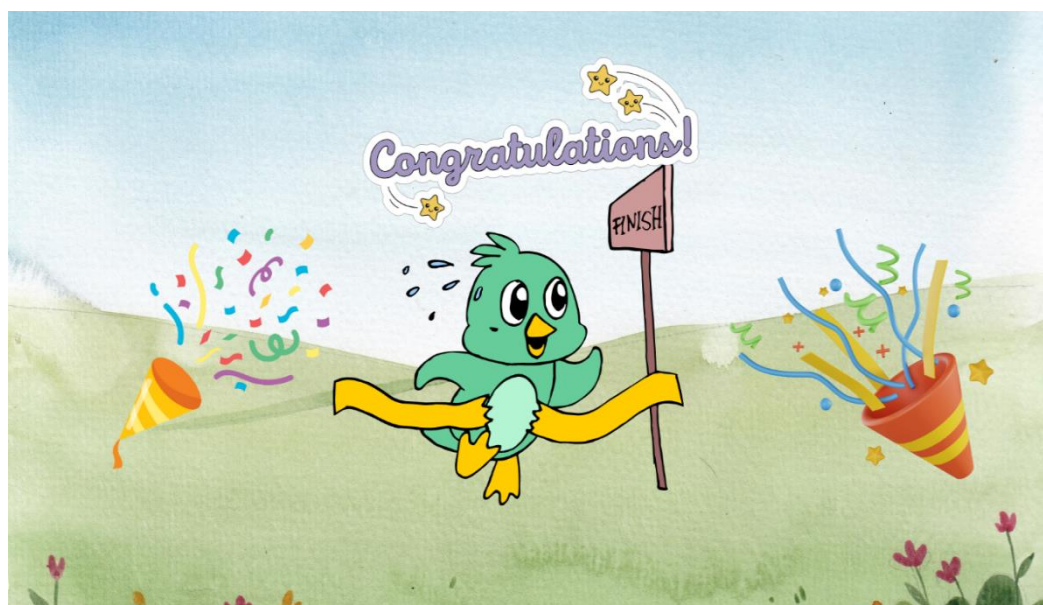
* Sản phẩm:



BẠN SẴN SÀNG RỒI CHƯA?

8×7	$24 : 4$	9×9	$27 : 3$	ĐÍCH
$48 : 6$	7×9	$28 : 7$	6×6	$32 : 8$
9×6	$18 : 2$	3×5 ✓	$63 : 9$	4×4
$21 : 3$	8×3	$36 : 4$	7×5	$50 : 5$
4×9	$35 : 7$	5×6	$42 : 6$	6×4
$56 : 8$	3×7	$45 : 9$	2×8	XUẤT PHÁT ←

ĐỔ XÚC XẮC



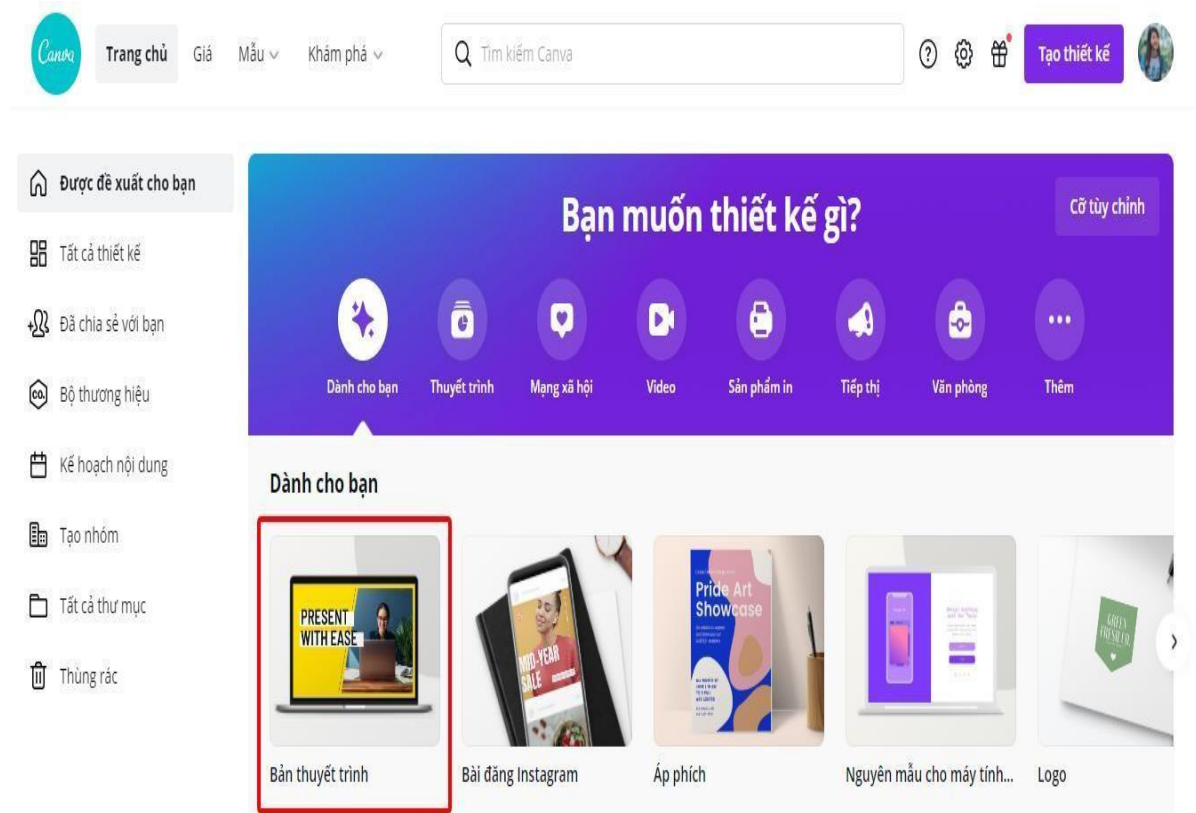
2.1.2.4. Ứng dụng phần mềm Canva xây dựng giáo án điện tử

Canva là một ứng dụng trực tuyến mạnh mẽ để thiết kế và tạo ra các tài liệu, hình ảnh đẹp và chuyên nghiệp. GV có thể sử dụng Canva để xây dựng bài giảng một cách hiệu quả với nhiều lợi ích.

Để bắt đầu thiết kế bài giảng với Canva, quy trình có thể thực hiện theo các bước sau:

Bước 1. Tạo bài thuyết trình

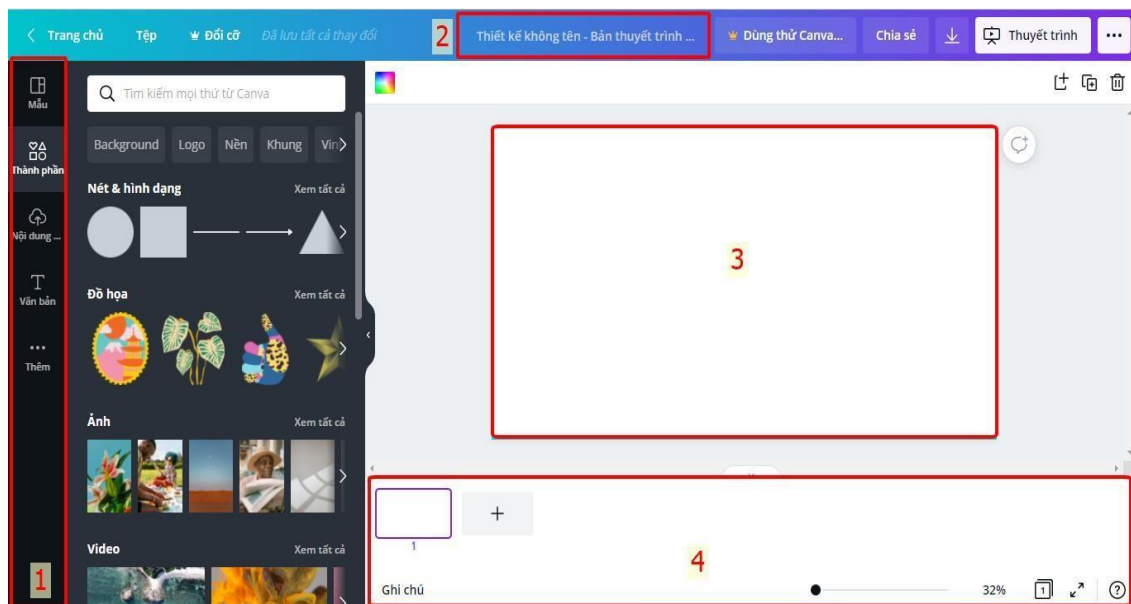
1. Sau khi đã đăng ký tài khoản và đăng nhập thành công, trên trang chủ Canva, click chọn **Bản thuyết trình** để bắt đầu tạo một bài thuyết trình.



Hình 2.1. Giao diện trang Canva

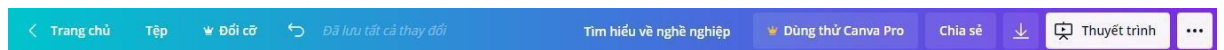
Canva được chuyển sang giao diện chỉnh sửa:

- (1) Thanh menu bao gồm: mẫu, thành phần (đồ họa, ảnh,...) có sẵn, Nội dung (ảnh, video, audio tải từ máy tính), văn bản, Thêm (thư viện ảnh, styles, audio, video, ảnh nền, biểu đồ, thư mục,...)
- (2) Tên bài thuyết trình
- (3) Slide hiện tại
- (4) Danh sách slide và ghi chú cho slide



Hình 2.2. Giao diện trang thuyết trình Canva

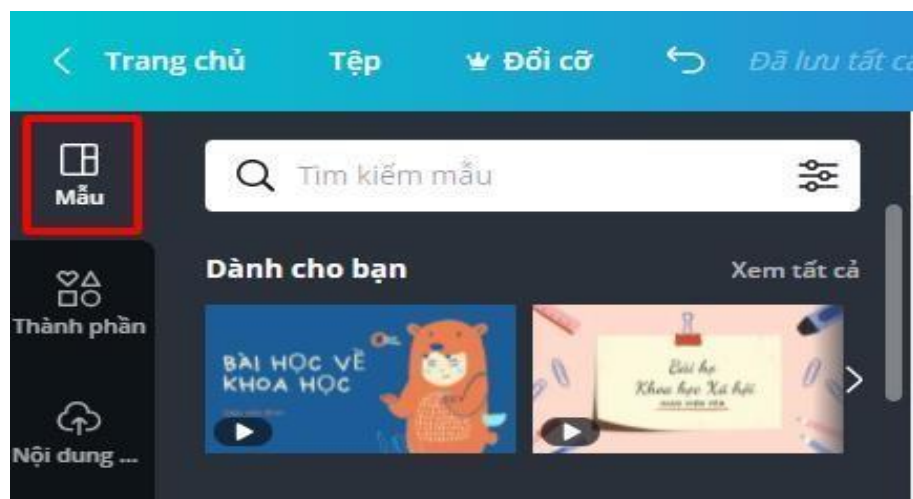
2. Đổi tên cho bài thuyết trình



Bước 2. Chèn tài nguyên đa phương tiện

Sau khi tạo bài thuyết trình xong, hãy đổi tên cho bài thuyết trình. Tiếp đến, chèn các tài nguyên đa phương tiện để thiết kế cho từng slide, từ slide tiêu đề đến slide nội dung chính và các slide khác. Việc lựa chọn màu sắc, hình ảnh, video,... cho mỗi slide phụ thuộc vào sở thích thẩm mỹ của từng người.

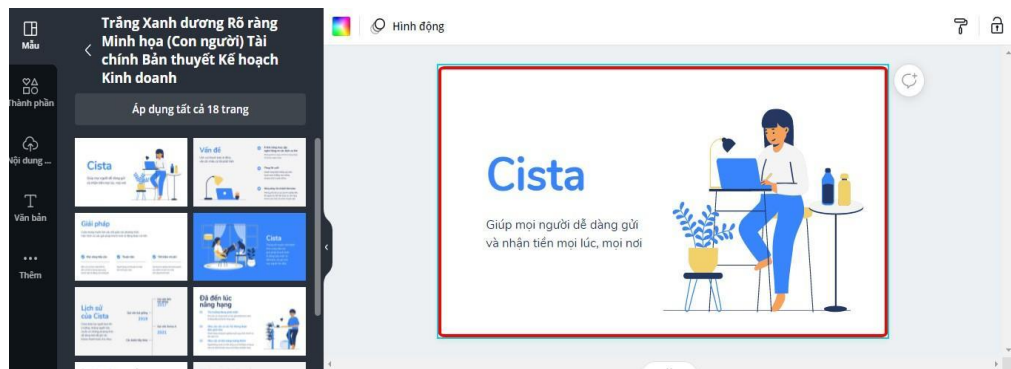
1. Bên thanh menu, click chọn **Mẫu (template)**



Hình 2.3. Giao diện lựa chọn mẫu khi xây dựng bài thuyết trình bằng Canva

2. Trong các mẫu có sẵn, nhấp để chọn mẫu phù hợp với chủ đề bài thuyết trình.

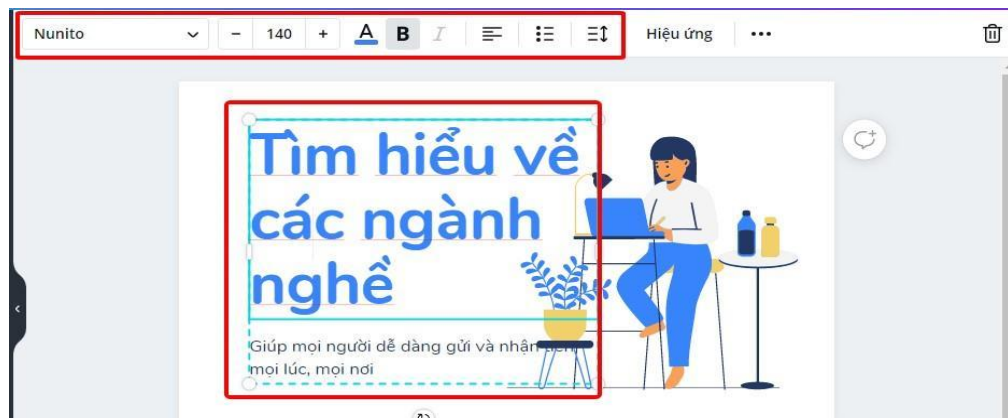
3. Sau khi đã chọn mẫu, nó sẽ tự động áp dụng vào slide hiện tại. GV có thể chọn mỗi slide là một mẫu khác nhau, hoặc áp dụng tất cả các slide trong mẫu vào bài thuyết trình hiện tại (Ví dụ: Áp dụng tất cả 18 trang).



Hình 2.4. Giao diện lựa chọn áp dụng mẫu Slide

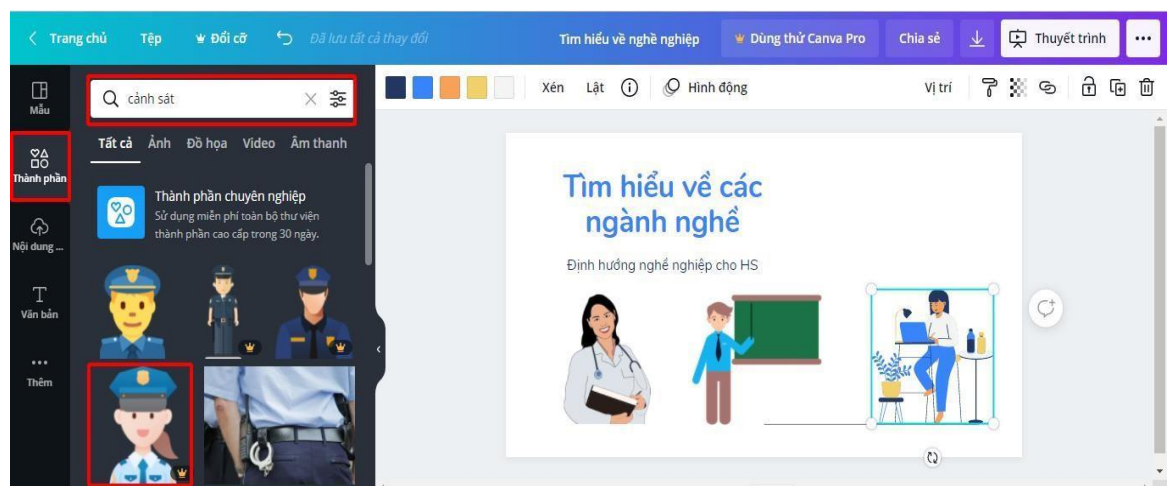
4. Bắt đầu chỉnh sửa trên các slide (nội dung, bố cục, thêm hình ảnh,...) bằng cách nhấp trực tiếp vào các đối tượng trên slide.

Ví dụ: Khi nhấp vào phần văn bản để chỉnh sửa, thanh công cụ định dạng kí tự sẽ hiển thị, cho phép thay đổi phông chữ, kích thước chữ, kiểu chữ, kiểu căn lề, hiệu ứng,...



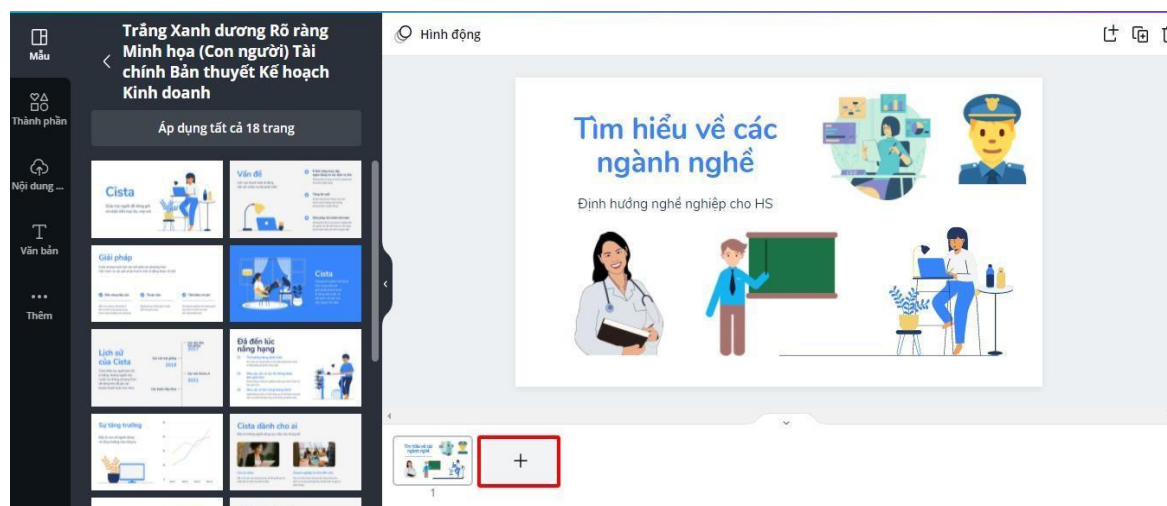
Hình 2.5. Giao diện cho phép hiệu chỉnh font chữ, cỡ chữ, kiểu chữ...

5. Tìm kiếm thêm các đa phương tiện có sẵn trong thư viện. Bên thanh **menu**, click chọn **Thành phần**, sau đó nhập từ khóa cần tìm trong ô tìm kiếm, click **Enter**.



Hình 2.6. Hình cho phép thêm các đa phương tiện có sẵn trong thư viện

6. Trên danh sách kết quả vừa tìm được, chọn đối tượng cần chèn, rồi kéo thả nó vào slide hiện tại.
7. Làm tương tự cho tới khi tìm xong các đối tượng cần chèn.
8. Nhấp vào biểu tượng dấu cộng (+) trong danh sách các slide để thêm slide mới. Tiếp tục lặp lại từ bước 3 đến bước 7 cho các slide tiếp theo cho đến khi hoàn thành bài thuyết trình.

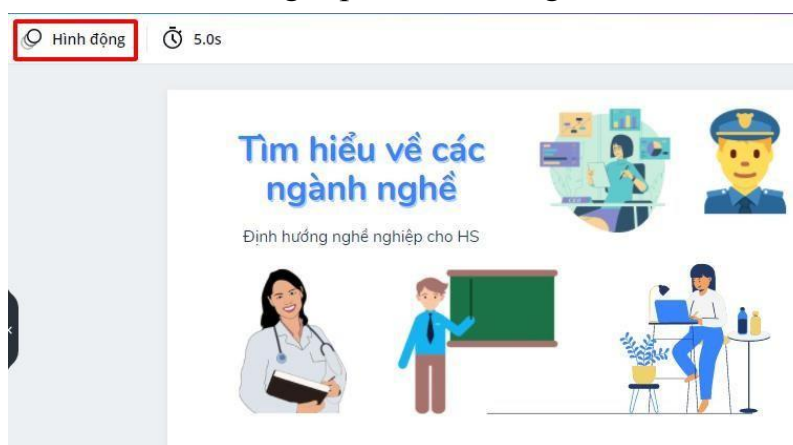


Hình 2.7. Hình cho phép thêm Slide mới

Bước 3. Thiết lập hiệu ứng

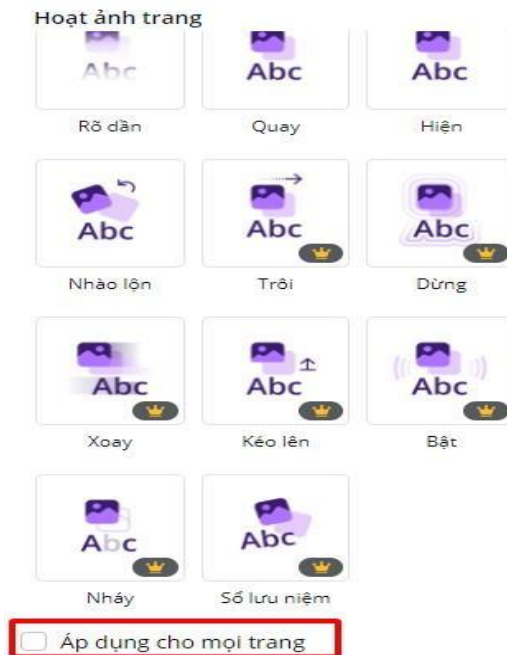
Sau khi hoàn thành tạo các slide cho bài trình chiếu, GV có thể thiết lập các hiệu ứng để làm cho bài thuyết trình trở nên ấn tượng hơn.

1. Nhấp chuột vào Hình động ở phần trên cùng của slide hiện tại.



Hình 2.8. Hình cho phép tạo hiệu ứng trong Canva

2. Chọn một loại hiệu ứng (cho các đối tượng trên slide). Lưu ý, những hiệu ứng có biểu tượng hình vương miện chỉ sử dụng được trên các tài khoản Pro. Bạn có thể chọn Tích hợp cho tất cả các trang để hiệu ứng được áp dụng trên toàn bộ bài trình chiếu.

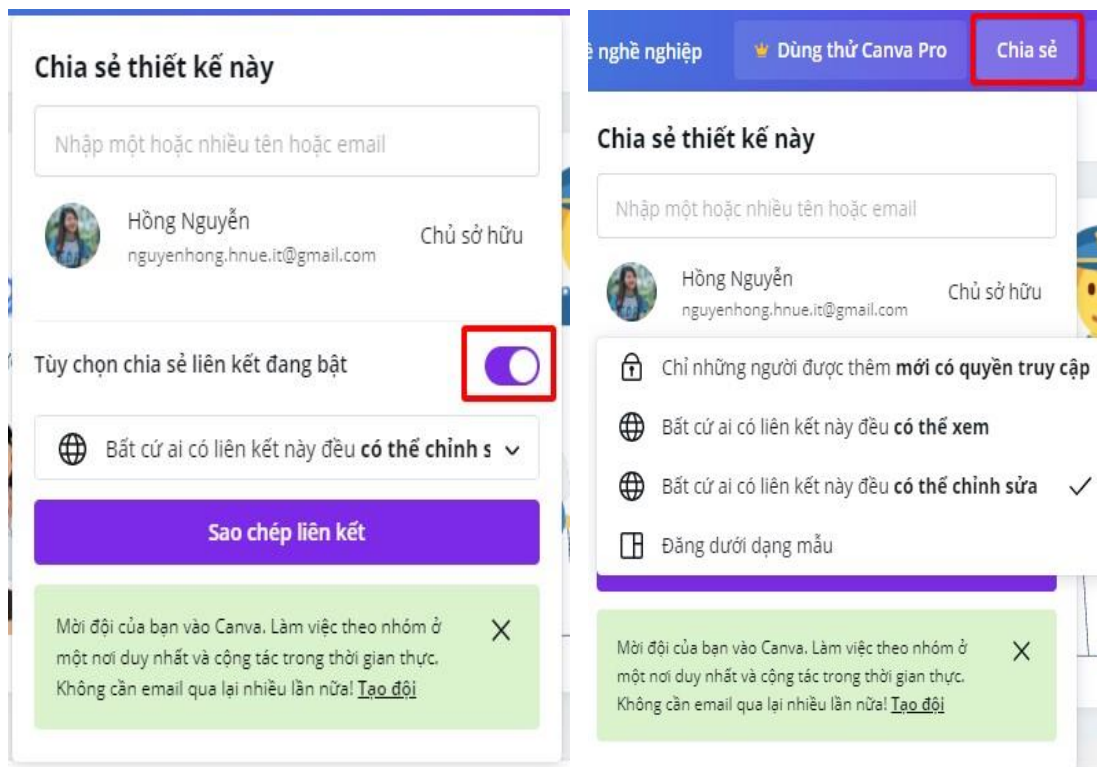


Hình 2.9. Các mẫu hiệu ứng có sẵn trong Canva

Bước 4. Chia sẻ và sử dụng bài giảng

Các cách chia sẻ bài thuyết trình:

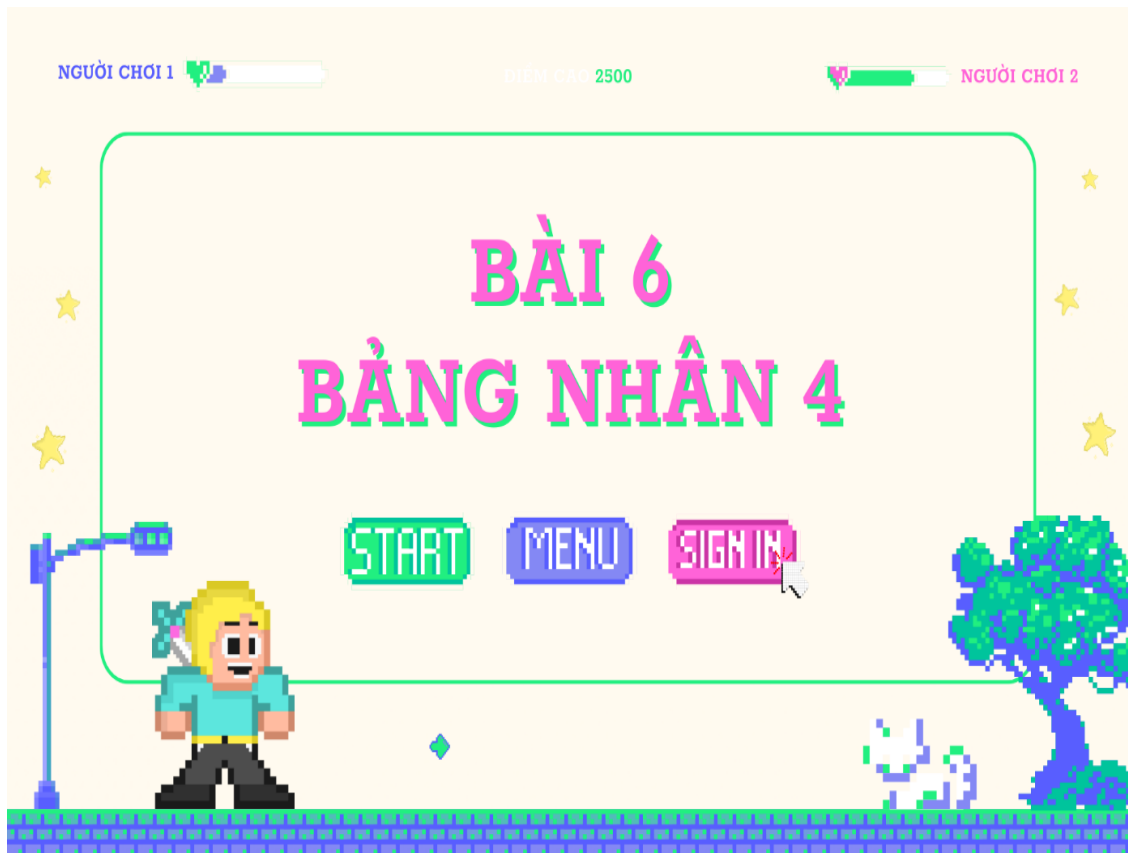
- Thuyết trình trực tiếp: Click chọn **“Thuyết trình”** để trình chiếu trực tiếp.
- Chia sẻ: Click chọn **Chia sẻ**. Dưới đây là các chế độ chia sẻ



Hình 2.10. Hình lựa chọn các chế độ chia sẻ trong Canva

- Tải xuống: Click chọn biểu tượng **Tải xuống**. Chọn loại file muốn tải, kết thúc bằng cách click chọn **Tải xuống**.

Ví dụ: Xây dựng giáo án Bài 6. Bảng nhân 4 Toán 3 Sách kết nối tri thức với cuộc sống



KHÁM PHÁ

➡ 2 CHIẾC CHONG CHỐNG CÓ BAO NHIÊU CẢNH?



● $4 \times 2 = 4 + 4 = 8$

4 được lấy 2 lần, ta viết được theo phép nhân:

$$4 \times 2 = 4 + 4 = 8.$$

Ta có phép nhân thứ hai trong bảng nhân 4: $4 \times 2 = 8$

Lại có 3 chiếc chong chóng, mỗi chiếc chong chóng có 4 cánh, em lập phép tính nhân rồi tính số cánh của 3 chiếc chong chóng này.



$$4 \times 3 = 4 + 4 + 4 = 12$$

$$4 \times 3 = 3 \times 4 = 12$$

4 được lấy 3 lần, ta có phép

$$4 \times 3 = 4 + 4 + 4 = 12$$

Ta có phép nhân tiếp theo trong bảng nhân

$$4 \times 3 = 12$$



Ta vừa lập được 3 phép tính đầu tiên của bảng nhân 4, cả lớp hãy đọc lại 3 phép tính nhân đó:

$$4 \times 1 = 4$$

$$4 \times 2 = 8$$

$$4 \times 3 = 12$$

EM CÓ NHẬN XÉT GÌ VỀ THỪA SỐ CỦA CÁC PHÉP TÍNH NHÂN NÀY?

$$4 \times 1 = 4$$

$$4 \times 2 = 8$$

$$4 \times 3 = 12$$



$$4 \times 1 = 4$$

$$4 \times 2 = 8$$

$$4 \times 3 = 12$$

Đều là 4

Tích sau hơn tích trước 4 đơn vị

Tăng thêm 1 đơn vị



THẢO LUẬN CẶP ĐÔI

DỰA VÀO CÁC ĐẶC ĐIỂM TRÊN, EM HÃY THẢO LUẬN THEO CẶP ĐÔI VÀ HOÀN THÀNH CÁC PHÉP TÍNH TRONG THỜI GIAN 3 PHÚT

$4 \times 4 = 16$	$4 \times 7 = 28$	$4 \times 10 = 40$
$4 \times 5 = 20$	$4 \times 8 = 32$	
$4 \times 6 = 24$	$4 \times 9 = 36$	

HOẠT ĐỘNG

BÀI TẬP 1 (SGK - TR19): TÍNH NHẨM CÁC PHÉP TÍNH TRONG BẢNG NHÂN 4 RỒI NẾU (VIẾT) SỐ THÍCH HỢP VÀO Ô CÓ DẤU “?” TRONG BẢNG

X	4	4	4	4	4	4
	2	3	5	7	9	10
	8	?	?	?	?	?

HOẠT ĐỘNG

BÀI TẬP 1 (SGK - TR19): TÍNH NHẨM CÁC PHÉP TÍNH TRONG BẢNG NHÂN 4 RỒI NẾU (VIẾT) SỐ THÍCH HỢP VÀO Ô CÓ DẤU “?” TRONG BẢNG

X	4	4	4	4	4	4
	2	3	5	7	9	10
	8	12	20	28	36	40

BÀI TẬP 2 (SGK - TR19): NÊU CÁC SỐ CÒN THIẾU

4	8	12	?	?	24	?	32	?	40
40	36	32	?	?	20	?	12	?	4

+

☆

BÀI TẬP 2 (SGK - TR19): NÊU CÁC SỐ CÒN THIẾU

☆

✕

☆

4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
40	36	32	28	24	20	16	12	8	4

←

6

09

BÀI TẬP 3 (SGK - TR19)

Mỗi ô tô có 4 bánh xe.
Hỏi 8 ô tô như vậy có
bao nhiêu bánh xe?

←

6

09

BÀI TẬP 3 (SGK - TR19):

Giải

Số bánh xe 8 ô tô là:
 $4 \times 8 = 32$ (bánh)
Đáp số: 32 bánh xe



2.1.2.5. Ứng dụng Canva xây dựng bài kiểm tra đánh giá năng lực học sinh

Phần mềm Canva hỗ trợ GV trong việc xây dựng bài kiểm tra nhằm đánh giá kết quả học tập của HS theo hướng tiếp cận năng lực. Tức là chuyển trọng tâm đánh giá chủ yếu từ ghi nhớ, hiểu kiến thức,...sang đánh giá năng lực vận dụng, giải quyết những vấn đề thực tiễn. Với những hình ảnh đẹp, thực tế và hình thức trình bày hài hòa sẽ kích thích hứng thú làm bài và tư duy của HS, nâng cao chất lượng bài kiểm tra.

*** Quy trình sử dụng phần mềm Canva xây dựng bài kiểm tra đánh giá:**

Bước 1: Xác định nội dung kiến thức và các năng lực cần đánh giá (giải quyết vấn đề, tư duy logic, giao tiếp toán học...).

Bước 2: Thiết lập cấu trúc bài kiểm tra bao gồm các tình huống/câu hỏi mở dựa trên tình huống thực tế.

Bước 3: Sử dụng Canva để thiết kế bài kiểm tra:

- Chọn mẫu thiết kế phù hợp hoặc tạo mới.
- Chèn các hình ảnh, tình huống liên quan.
- Đặt câu hỏi mô tả tình huống và yêu cầu nhiệm vụ dưới dạng văn bản, hình khối.

- Sắp xếp bố cục khoa học, rõ ràng.

- Tùy chỉnh phông chữ, màu sắc phù hợp để thu hút sự chú ý.

Bước 4: Thực hiện các bước hiệu chỉnh, kiểm tra lỗi.

Bước 5: Xuất bản và in ấn bài kiểm tra hoặc chia sẻ dưới dạng bản điện tử.

Bài kiểm tra được xây dựng với sự hỗ trợ của Canva sẽ có giao diện sinh động, trực quan, gần gũi với thực tế cuộc sống. Điều này giúp kích thích hứng thú, tư duy sáng tạo, khả năng vận dụng kiến thức của HS một cách hiệu quả hơn. Qua đó, GV có thể đánh giá năng lực của HS một cách toàn diện và chính xác hơn.

2.2. THIẾT KẾ MỘT SỐ BÀI DẠY MÔN TOÁN LỚP 3 CÓ ỨNG DỤNG PHẦN MỀM CANVA

2.2.1. Bài số 1

KẾ HOẠCH BÀI DẠY

CHỦ ĐỀ 1: CỘNG, TRỪ, NHÂN, CHIA TRONG PHẠM VI 10000

Bài 57: CHIA SỐ CÓ BỐN CHỮ SỐ CHO SỐ CÓ MỘT CHỮ SỐ

(Tiết 2 – Trang 49)

I. YÊU CẦU CẦN ĐẠT

1. Kiến thức, kĩ năng

- Thực hiện được phép chia số có bốn chữ số với số có một chữ số.
- Thực hiện được chia nhẩm trong những trường hợp đơn giản.

- Vận dụng giải các bài toán thực tế liên quan đến phép chia số có bốn chữ số với số có một chữ số và bài toán giải bằng hai bước tính

2. Năng lực

- Năng lực giao tiếp, hợp tác: Trao đổi, thảo luận để thực hiện các nhiệm vụ học tập. Xác định nhiệm vụ của nhóm, trách nhiệm của bản thân đưa ra ý kiến đóng góp hoàn thành nhiệm vụ của chủ đề.

- Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo: Sử dụng các kiến thức đã học ứng dụng vào thực tế, tìm tòi, phát hiện giải quyết các nhiệm vụ trong cuộc sống.

- Năng lực giao tiếp toán học: Thông qua các hoạt động khám phá kiến thức mới và tương tác trong quá trình làm bài tập.

3. Phẩm chất

- Yêu thích môn học, có niềm hứng thú, say mê các con số để giải quyết bài toán

- Chăm chỉ: miệt mài, chú ý lắng nghe, đọc, làm bài tập, vận dụng kiến thức vào thực tiễn.

II. XÂY DỰNG KHO TƯ LIỆU PHỤC VỤ BÀI GIẢNG

- Kế hoạch bài dạy, bài giảng Canva.

- SGK và các thiết bị, học liệu phục vụ cho tiết dạy.

III. KỊCH BẢN BÀI GIẢNG

Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của HS
1. Khởi động - Mục tiêu: + Tạo bầu không khí vui tươi, phấn khởi và làm cho HS hứng thú trước giờ học. + Ôn lại những kiến thức liên quan ở bài học trước giúp HS dễ dàng tiếp thu bài mới.. - Cách tiến hành:	
- GV tổ chức trò chơi “Chọn đáp án đúng” để khởi động bài học. (<i>Ứng dụng Canva</i>) Link Canva: (https://bit.ly/1baiso1) - GV Nhận xét, tuyên dương. - GV dẫn dắt vào bài mới	- HS tham gia trò chơi + Trả lời: 6 132 + Trả lời: 3 675 + Trả lời: 8 0 - HS lắng nghe.
2. Khám phá - Mục tiêu:	

+ Tìm hiểu và nắm vững quy trình thực hiện phép chia số có bốn chữ số cho số có một chữ số, bao gồm cả trường hợp chia có dư. + Rèn luyện năng lực lập luận, tư duy toán học thông qua việc giải thích, lý giải quá trình tính toán. + Phát triển năng lực giao tiếp toán học bằng cách thảo luận, trình bày về cách thực hiện phép chia. - Cách tiến hành:	
- GV giới thiệu tình huống: “Bạn Rô-bốt đi làm thêm ở nhà máy sản xuất bút chì. Bạn ấy phụ trách đóng gói bút chì. Số bút chì sản xuất được là 6 408 cái phải đem chia đều vào 2 thùng. Hỏi mỗi thùng có bao nhiêu chiếc bút chì?”. - GV viết phép chia $6408 : 2$ và giải thích: “Để tìm câu trả lời cho tình huống đưa ra, chúng ta cần thực hiện phép chia $6408 : 2$. Trong đó, 6408 là số lượng bút chì và 2 là số thùng.” - GV hướng dẫn thuật toán thực hiện phép chia có dư theo sách giáo khoa, bao gồm các bước: 1. Chia hàng đơn vị của số bị chia cho số chia, ghi số dư vào phần dư. 2. Nếu chưa chia hết, hạ số ở hàng kế tiếp xuống cạnh số dư và tiếp tục chia. 3. Lặp lại bước 2 cho đến khi chia hết các hàng của số bị chia. - GV gọi một vài HS đọc lại các bước tính phép chia $6408 : 2$. - Cuối cùng, GV chữa đáp án và nhận xét về việc thực hiện của HS. - GV nhấn mạnh các kỹ thuật tính toán phép chia: + Thực hiện từ trái sang phải. + Nếu có số dư, hạ số dư xuống hàng kế tiếp. + Trường hợp số hiện tại nhỏ hơn số chia, ghép thêm chữ số hàng tiếp theo. + Các phép chia vừa làm đều có số dư khác 0	- HS lắng nghe. - HS ghi vào bảng - HS lắng nghe

3. Hoạt động

- Mục tiêu:

- + Thực hiện phép chia số 4 chữ số cho số 1 chữ số.
- + Thực hành phép chia nhẩm trong trường hợp đơn giản.
- + Vận dụng giải bài toán thực tế liên quan đến phép chia trên và bài có 2 bước tính.
- + Rèn luyện năng lực lập luận, tư duy và giao tiếp toán học.

- Cách tiến hành:

- GV sử dụng phiếu học tập để HS giải bài tập

Bài 1. (Làm việc nhóm) Tính

- GV hướng dẫn cho HS đọc yêu cầu BT 1.
- GV chia 2 đội làm 2 bài tập, phát phiếu học tập

Link Canva: <https://bit.ly/1baiso1>

$$\begin{array}{r} 6729 \overline{) 6} \\ 07 \overline{) 1121} \\ 12 \\ 09 \\ 3 \end{array}$$

$$6729 : 6 = 1121 \text{ (dư 3)}$$

$$\begin{array}{r} 4163 \overline{) 8} \\ 16 \overline{) 520} \\ 03 \\ 3 \end{array}$$

$$4163 : 8 = 520 \text{ (dư 3)}$$

Phép chia	Số bị chia	Số chia	Thương	Số dư
6 729 : 6	6 729	6	1 121	3
4 163 : 8	4 163	8	520	3

Bài 2: (Làm việc cá nhân)

- GV hướng dẫn HS đọc hiểu yêu cầu Bài tập 2.
- HS thực hiện làm bài tập vào vở.
- GV chữa bài tập trên bảng, nhận xét và đánh giá kết quả của HS.

Bài giải:

Số nhóm và số người còn dư:

$$6,308 \div 7 = 901 \text{ (dư 1)}$$

Kết quả: 901 nhóm dư 1 người.

Bài 3: (Thực hiện theo nhóm 2) Số?

- GV hướng dẫn HS đọc yêu cầu bài tập 3.

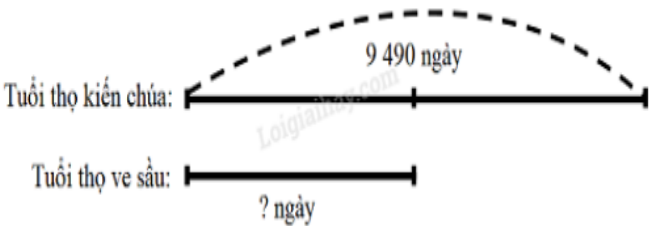
- 1 HS nêu đọc yêu cầu BT1

- Các nhóm chơi trò chơi

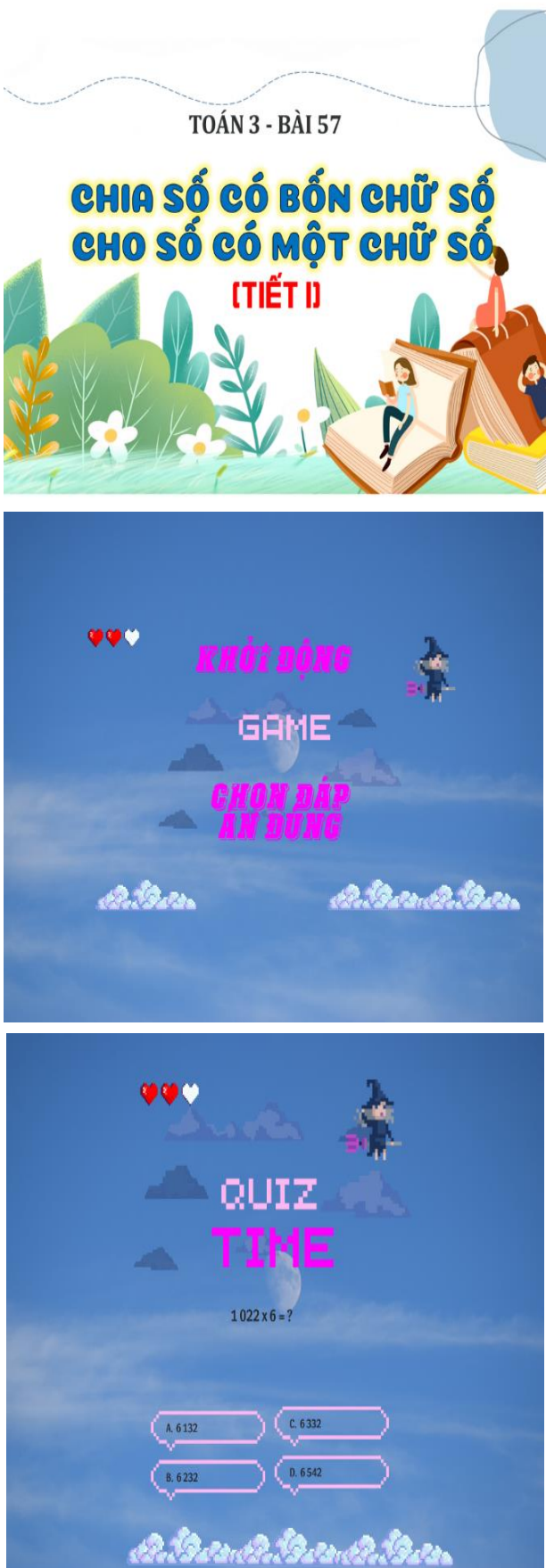
-HS lắng nghe

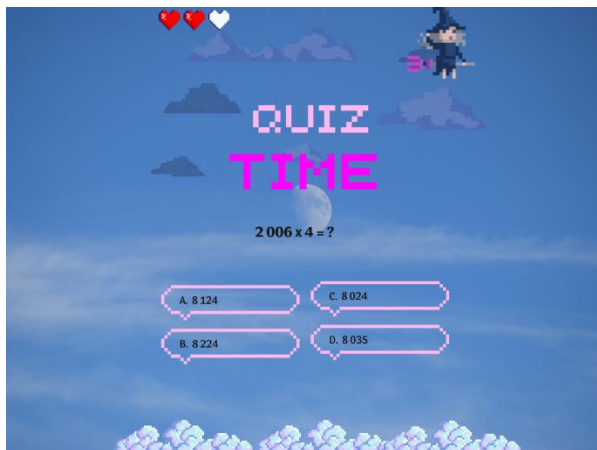
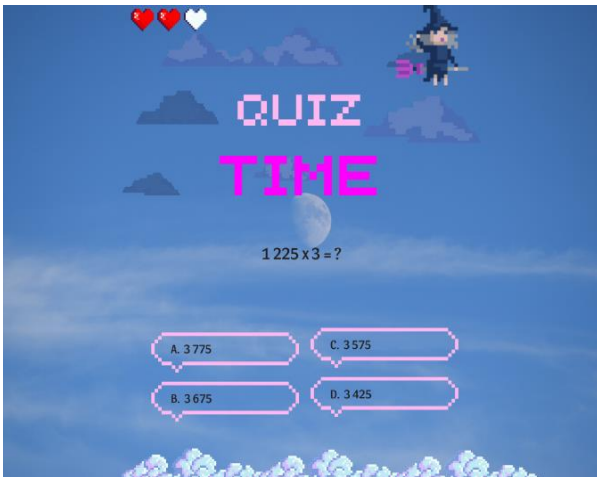
- HS nêu đọc yêu cầu BT2

- HS làm vào vở

- GV yêu cầu HS tóm tắt bài bằng sơ đồ.  - GV yêu cầu HS làm bài vào vở. Bài giải: Tuổi thọ của ve sầu là: $9,490 \div 2 = 4,745$ (ngày) Kết quả: 4,745 ngày. - GV nhận xét, tuyên dương.	- HS lắng nghe - HS nêu đọc yêu cầu BT3 - HS làm vào vở
3. Vận dụng - Mục tiêu: + Giúp HS ôn lại và củng cố những kiến thức và kỹ năng đã được học trong bài học, nhằm khắc sâu và ghi nhớ vững chắc các nội dung đã học. + Tạo cơ hội để HS vận dụng các kiến thức và kỹ năng đã học vào việc giải quyết các bài tập tình huống, bài toán ứng dụng trong thực tế liên quan đến phép chia số tự nhiên. - Cách tiến hành:	
- GV tổ chức vận dụng bằng các hình thức như trò chơi, hái hoa,...sau bài học để HS củng cố lại bài đã học. + Câu 1: $9\,365 : 3 = ?$ + Câu 2: $2\,249 : 4 = ?$ - Nhận xét, tuyên dương	- HS tham gia để vận dụng kiến thức đã học vào thực tiễn. + HS trả lời: Câu 1: 3 121 (dư 2) Câu 2: 562(dư 1)
4. Điều chỉnh sau bài dạy: 	

IV. SỐ HÓA BÀI DẠY BẰNG CANVA

SLIDE CANVA	HOẠT ĐỘNG CỦA GIÁO VIÊN
 TOÁN 3 - BÀI 57 CHIA SỐ CÓ BỐN CHỮ SỐ CHO SỐ CÓ MỘT CHỮ SỐ (TIẾT II) KHỞI ĐỘNG GAME CHỌN ĐÁP ÁN ĐÚNG QUIZ TIME 1.022 x 6 = ? A. 6.132 C. 6.332 B. 6.232 D. 6.542	1. Khởi động - GV tổ chức trò chơi “Chọn đáp án đúng” để khởi động bài học. (<i>Ứng dụng Canva</i>) Link Canva: (https://bit.ly/1baiso1) - GV Nhận xét, tuyên dương. - GV dẫn dắt vào bài mới





$$\begin{array}{r} 6408 \overline{) 2} \\ 04 \\ 00 \\ 08 \\ 0 \end{array}$$

6 408 : 2 = ?

- 6 chia 2 được 3, viết 3
3 nhân 2 bằng 6, 6 trừ 6 bằng 0.
- Hạ 4; 4 chia 2 được 2, viết 2.
2 nhân 2 bằng 4, 4 trừ 4 bằng 0.
- Hạ 0; 0 chia 2 được 0, viết 0.
0 nhân 2 bằng 0, 0 trừ 0 bằng 0.
- Hạ 8; 8 chia 2 được 4, viết 4.
4 nhân 2 bằng 8, 8 trừ 8 bằng 0.

6 408 : 2 = 3 204

2. Khám phá

- GV giới thiệu tình huống: “Bạn Rô-bốt đi làm thêm ở nhà máy sản xuất bút chì. Bạn ấy phụ trách đóng gói bút chì. Số bút chì sản xuất được là 6 408 cái phải đem chia đều vào 2 thùng. Hỏi mỗi thùng có bao nhiêu chiếc bút chì?”.

- GV viết phép chia $6408 : 2$ và giải thích: “Để tìm câu trả lời cho tình huống đưa ra, chúng ta cần thực hiện phép chia $6408 : 2$. Trong đó, 6408 là số lượng bút chì và 2 là số thùng.”

- GV hướng dẫn thuật toán thực hiện phép chia có dư theo sách giáo khoa, bao gồm các bước:

	1. Chia hàng đơn vị của số bị chia cho số chia, ghi số dư vào phần dư. 2. Nếu chưa chia hết, hạ số ở hàng kế tiếp xuống cạnh số dư và tiếp tục chia. 3. Lặp lại bước 2 cho đến khi chia hết các hàng của số bị chia. - GV gọi một vài HS đọc lại các bước tính phép chia $6408 : 2$. - Cuối cùng, GV chữa đáp án và nhận xét về việc thực hiện của HS. - GV nhấn mạnh các kỹ thuật tính toán phép chia: + Thực hiện từ trái sang phải. + Nếu có số dư, hạ số dư xuống hàng kế tiếp. + Trường hợp số hiện tại nhỏ hơn số chia, ghép thêm chữ số hàng tiếp theo. + Các phép chia vừa làm đều có số dư khác 0
	3. Hoạt động - Mục tiêu: - Thực hiện phép chia số 4 chữ số cho số 1 chữ số. - Thực hành phép chia nhằm trong trường hợp đơn giản. - Vận dụng giải bài toán thực tế liên quan đến phép chia trên và bài có 2 bước tính. - Rèn luyện năng lực lập luận, tư duy và giao tiếp toán học. + Phát triển năng lực lập luận, tư duy toán học và năng lực giao tiếp toán học

PHIẾU HỌC TẬP

NHÓM: _____ TÊN: _____

Bài 1. (Làm việc nhóm) Tính

Phép chia	Số bị chia	Số chia	Thương	Số dư
6729 : 6				
4163 : 8				

Bài 2. (Làm việc cá nhân)

Đội quân của tướng Cao Lỗ có 6 308 người. Tướng quân muốn chia số người ấy thành các nhóm nhỏ, mỗi nhóm 7 người. Hỏi có thể chia thành bao nhiêu nhóm và còn dư mấy người?

Bài 3. (Làm việc nhóm)

Một con kiến chia có tuổi thọ là 9 490 ngày và gấp đôi tuổi thọ của ve sầu. Hỏi ve sầu có tuổi thọ là bao nhiêu ngày?

Hỏi tên đường đi cho ve sầu chui lên mặt đất mà không gặp con kiến?

Bài 1. (Làm việc nhóm) Tính

Phép chia	Số bị chia	Số chia	Thương	Số dư
6729 : 6				
4163 : 8				

Bài 2. (Làm việc cá nhân)

Đội quân của tướng Cao Lỗ có 6 308 người. Tướng quân muốn chia số người ấy thành các nhóm nhỏ, mỗi nhóm 7 người. Hỏi có thể chia thành bao nhiêu nhóm và còn dư mấy người?

- Cách tiến hành:

- GV sử dụng phiếu học tập để HS giải bài tập

Bài 1. (Làm việc nhóm) Tính

- GV hướng dẫn cho HS đọc yêu cầu BT 1.

- GV chia 2 đội làm 2 bài tập, phát phiếu học tập

Link Canva:

<https://bit.ly/1baiso1>

$$\begin{array}{r} 6729 \div 6 \\ 07 \overline{) 1121} \\ 12 \\ 09 \\ 3 \end{array}$$

$$6729 : 6 = 1121 \text{ (dư 3)}$$

$$\begin{array}{r} 4163 \div 8 \\ 16 \overline{) 520} \\ 03 \\ 3 \end{array}$$

$$4163 : 8 = 520 \text{ (dư 3)}$$

Phép chia	Số bị chia	Số chia	Thương	Số dư
6729 : 6	6729	6	1121	3
4163 : 8	4163	8	520	3

Bài 2: (Làm việc cá nhân)

- GV hướng dẫn HS đọc hiểu yêu cầu Bài tập 2.

- HS thực hiện làm bài tập vào vở.

- GV chữa bài tập trên bảng, nhận xét và đánh giá kết quả của HS.

Bài giải:

Số nhóm và số người còn dư:

$$6308 : 7 = 901 \text{ (dư 1)}$$

Đáp số: 901 nhóm dư 1 người.

Bài 3: (Làm việc nhóm 2) Số?

Bài 3:

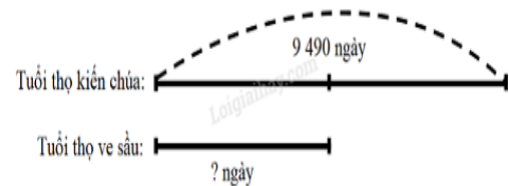
a) Một con kiến chúa có tuổi thọ là 9 490 ngày và gấp đôi tuổi thọ của ve sầu. Hỏi ve sầu có tuổi thọ là bao nhiêu ngày?

b) Tìm đường đi cho ve sầu chui lên mặt đất mà không gặp con chim?



- GV hướng dẫn cho HS đọc yêu cầu BT 3.

-GV cho HS tóm tắt bài bằng sơ đồ



- GV cho HS làm bài vào vở

Bài giải

Tuổi thọ của ve sầu là: $9\,490 : 2 = 4\,745$ (ngày) Đáp số: 4 745 ngày.

- GV nhận xét, tuyên dương.



4. Vận dụng

- GV tổ chức vận dụng bằng các hình thức như trò chơi, hái hoa,...sau bài học để HS củng cố lại bài đã học.

Trò chơi: “Khỉ con hái đào”

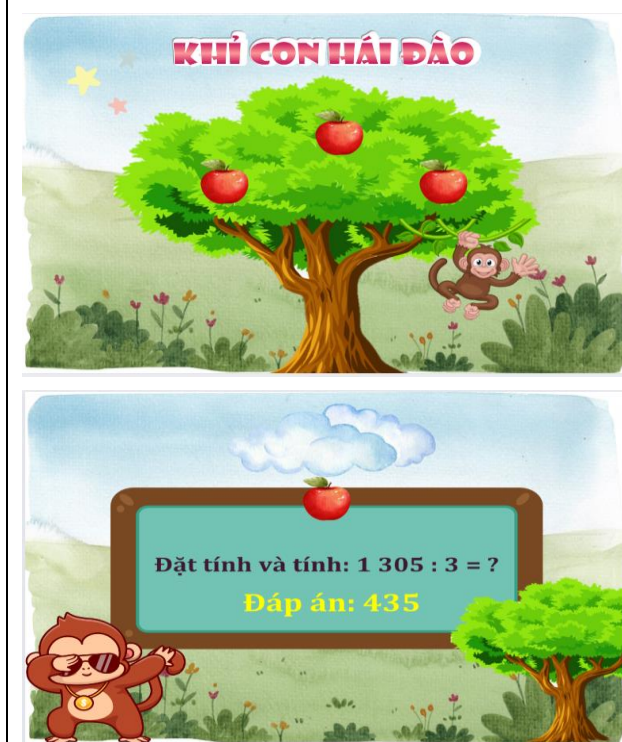
+ Câu 1: $1\,305 : 3 = ?$

+ Câu 2: $6\,406 : 2 = ?$

(Link Canva:

<https://bit.ly/1baiso1>

- Nhận xét, tuyên dương





2.2.2. Bài số 2

KẾ HOẠCH BÀI DẠY Bài 63: PHÉP CỘNG TRONG PHẠM VI 100 000 (Tiết 1 – Trang 70)

I. YÊU CẦU CẦN ĐẠT

1. Kiến thức, kĩ năng

- Thực hiện được phép cộng trong phạm vi 100 000.
- Tính nhẩm được phép cộng các số tròn nghìn, tròn chục nghìn trong phạm vi 100 000.
- Giải được bài toán thực tế liên quan đến phép cộng trong phạm vi 100000

2. Năng lực

- Năng lực giao tiếp, hợp tác: Trao đổi, thảo luận để thực hiện các nhiệm vụ học tập. Xác định nhiệm vụ của nhóm, trách nhiệm của bản thân đưa ra ý kiến đóng góp hoàn thành nhiệm vụ của chủ đề.
- Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo: Sử dụng các kiến thức đã học ứng dụng vào thực tế, tìm tòi, phát hiện giải quyết các nhiệm vụ trong cuộc sống.
- Năng lực tư duy và lập luận toán học: Thể hiện qua thực hành khi làm bài.

3. Phẩm chất

Phát triển phẩm chất chăm chỉ, trung thực, yêu thích môn Toán.

II. XÂY DỰNG KHO TƯ LIỆU PHỤC VỤ BÀI GIẢNG

- Kế hoạch bài dạy.
- SGK và các thiết bị, học liệu phục vụ cho tiết dạy.

III. KỊCH BẢN BÀI GIẢNG

Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của HS
1. Khởi động - Mục tiêu: + Tạo bầu không khí thoải mái, thân thiện và hào hứng trước khi bắt đầu tiết học. HS cảm thấy tự tin, phấn khởi và sẵn sàng cho quá trình học tập sắp tới. + Kiểm tra lại những kiến thức nền tảng, kiến thức then chốt đã được học trong các bài học trước đó giúp HS ôn lại và hệ thống những kiến thức đã học, đồng thời giúp GV nắm được mức độ hiểu biết của HS, từ đó điều chỉnh nội dung bài học cho phù hợp. - Cách tiến hành: - GV dùng 1 câu chuyện để khởi động bài học.	
	- HS tham gia trò chơi + Trả lời: + Trả lời - HS lắng nghe.
	

12 547 + 23 628 36 174 7 cộng 8 bằng 1, viết 5 nhớ 1 4 cộng 1 bằng 5, 5 cộng 2 bằng 7, viết 7 5 cộng 6 bằng 1, viết 1 nhớ 1 2 thêm 1 bằng 3, 3 cộng 3 bằng 6, viết 6 1 cộng 2 bằng 3, viết 3 Link Canva: https://bit.ly/2baio2 - GV Nhận xét, tuyên dương. - GV dẫn dắt vào bài mới.	
2. Khám phá - Mục tiêu: + Rèn luyện kỹ năng thực hiện các phép tính cộng trong khoảng giá trị từ 0 đến 100.000 một cách thành thạo. + Phát triển năng lực tính toán nhanh các phép cộng số tròn nghìn, tròn chục nghìn nằm trong phạm vi 100.000. + Bồi dưỡng khả năng đánh giá và so sánh giá trị của hai biểu thức liên quan đến phép cộng, trừ bằng cách tính toán trực tiếp để xác định kết quả của chúng. + Vận dụng kiến thức về phép cộng trong phạm vi 100.000 vào việc giải quyết các bài tập tình huống, bài toán ứng dụng thực tế liên quan. - Cách tiến hành:	
- GV chọn 3 HS đứng lên đọc lời thoại của Nam, Mai và Rô-bốt để giới thiệu tình huống bài toán. - GV hướng dẫn: Để biết tổng số cây cà phê và cây ca cao, ta làm phép tính nào?	- 3 HS đọc lời thoại - Muốn biết có tất cả bao nhiêu cây cà phê và cây ca cao ta làm phép

(Gợi ý:

$$12.547 + 23.628 = ?)$$

- GV hỏi: Ta có thể thực hiện phép cộng này như thế nào?

(Gợi ý: Đặt tính và tính tương tự phép cộng hai số bốn chữ số đã học)

- GV gọi HS lên bảng đặt tính và tính phép cộng.

- GV gọi HS nêu cách đặt tính rồi tính:

Handwritten addition problem: $12\ 547 + 23\ 628 = 36\ 175$. The steps are explained in Vietnamese:

- 7 cộng 8 bằng 15, viết 5 nhớ 1.
- 4 thêm 1 bằng 5; 5 cộng 2 bằng 7, viết 7.
- 5 cộng 6 bằng 11, viết 1 nhớ 1.
- 2 thêm 1 bằng 3; 3 cộng 3 bằng 6, viết 6.
- 1 cộng 2 bằng 3, viết 3.

The final result is boxed: $12\ 547 + 23\ 628 = 36\ 175$.

- Để củng cố, GV giao bài tập: $74.635 + 3.829$. HS làm vào vở nháp.

- Gọi HS lên bảng, nêu kết quả. Các HS khác nhận xét.

- GV nhận xét, tuyên dương.

3. Hoạt động

Bài 1. (Làm việc cá nhân): Tính

Three handwritten addition problems:

$$\begin{array}{r} 86\ 362 \\ + 918 \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{r} 93\ 246 \\ + 4\ 825 \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{r} 67\ 294 \\ + 25\ 431 \\ \hline \end{array}$$

- GV hướng dẫn HS nêu yêu cầu của bài tập tiếp theo và sau đó thực hiện vào vở.

- Sau khi hoàn thành, HS đổi vở, kiểm tra và sửa bài cho nhau.

- Trong quá trình sửa, GV yêu cầu HS trình bày cách thực hiện một số phép tính cụ thể.

- GV đưa ra nhận xét và khen ngợi.

GV kết thúc: Bài tập 1: Củng cố việc thực hiện phép tính cộng giữa số có năm chữ số và số có ba, bốn, hoặc năm chữ số.

tính cộng $12547 + 23628 = ?$

- Ta thực hiện phép cộng này theo 2 bước: Đặt tính và tính

- HS nêu cách thực hiện đặt tính rồi tính:

- HS nêu yêu cầu bài tập và thực hiện làm bài.

- HS đổi vở, kiểm tra, chữa bài cho nhau.

- HS lên bảng nêu cách tính một số phép tính cụ thể.

- Các HS khác nhận xét, bổ sung.

Bài 2. (Làm việc cá nhân): Đặt tính rồi tính

$$43\,835 + 55\,807$$

$$67\,254 + 92$$

$$25\,346 + 37\,292$$

$$7\,528 + 5\,345$$

- HS nêu yêu cầu bài tập, sau đó làm vào vở.
- GV hỏi: Khi đặt tính, em cần lưu ý điều gì?
(Gợi ý: Khi cộng hai số không cùng số chữ số, nếu đặt tính không đúng sẽ dẫn đến kết quả sai)
- Sau khi làm xong, HS đổi vở, kiểm tra, chữa bài lẫn nhau.
- GV giải bài tập trên bảng.
- GV đưa ra nhận xét và khen ngợi.

GV kết luận: Bài 2: Củng cố kỹ năng đặt tính và thực hiện phép tính cộng giữa số có năm chữ số và số có hai, ba, hoặc năm chữ số.

Bài 3. (Làm việc cá nhân): Tính nhẩm (theo mẫu)

- GV cho HS nêu yêu cầu của bài, đọc phần phép tính mẫu rồi làm bài.

Mẫu: $8\,000 + 7\,000 = ?$

Nhẩm: 8 nghìn + 7 nghìn = 15 nghìn

$$8\,000 + 7\,000 = 15\,000$$

- Yêu cầu HS trình bày bài làm và giải thích cách tính nhẩm từng trường hợp.

GV tóm tắt: Bài 3 giúp HS hiểu cách tính nhẩm phép cộng hai số đến hàng nghìn trong khoảng từ 0 đến 20,000.

Bài 4. (Làm việc cá nhân): Giải toán

- HS nêu yêu cầu bài tập, sau đó làm vào vở.
- GV hỏi: Khi đặt tính, em cần lưu ý điều gì?

- HS nêu yêu cầu bài tập và thực hiện làm bài.
- HS đổi vở, kiểm tra, chữa bài cho nhau.
- HS lên bảng nêu cách tính một số phép tính cụ thể.
- Các HS khác nhận xét, bổ sung.

- HS nêu yêu cầu, đọc phần phép tính mẫu rồi làm bài.

- HS trình bày bài làm và nêu cách nhẩm:
a) $6000 + 5000 = 11000$
b) $9000 + 4000 = 13000$
c) $7000 + 9000 = 16000$
- HS đọc bài và hiểu đề bài.

- GV giao HS làm bài.

Bài giải:

Cửa hàng đã nhập về số sách giáo khoa và sách tham khảo là:

$$6500 + 3860 = 10360$$

(cuốn)

(Gợi ý: Khi cộng hai số không cùng số chữ số, nếu đặt tính không đúng sẽ dẫn đến kết quả sai) - Sau khi làm xong, HS đổi vở, kiểm tra, chữa bài lẫn nhau. - GV chữa bài trên bảng. - GV nhận xét, tuyên dương. - HS và GV đưa ra nhận xét và khen ngợi. GV kết luận: Bài 4: Củng cố kỹ năng giải và trình bày bài giải cho bài toán thực tế liên quan đến phép cộng.	Cửa hàng đã nhập về số sách và vở là: $10360 + 8500 = 18860$ (cuốn) Đáp số: 18 860 cuốn. - HS và GV nhận xét, tuyên dương.
3. Vận dụng - Mục tiêu: + Giúp HS ôn lại và củng cố những kiến thức và kỹ năng đã được học trong bài học, nhằm khắc sâu và ghi nhớ vững chắc các nội dung đã học. - Cách tiến hành:	
- GV tổ chức vận dụng bằng các hình thức như trò chơi “Thu thập sao biển”...sau bài học để HS thực hiện được phép cộng trong phạm vi 100 000. (Link Canva: https://bit.ly/haibaiso2) - Nhận xét, tuyên dương	- HS tham gia để vận dụng kiến thức đã học vào thực tiễn. + HS trả lời:.....
4. Điều chỉnh sau bài dạy 	

IV. SỐ HÓA BÀI DẠY BẰNG CANVA

SLIDE CANVA	HOẠT ĐỘNG CỦA GIÁO VIÊN
	1. Khởi động - GV dẫn dắt vào bài mới.
	
	2. Khám phá - GV chọn 3 HS đứng lên đọc lời thoại của Nam, Mai và Rô-bốt để giới thiệu tình huống bài toán.

(Link Canva: <https://bit.ly/haibaiso2>)

BÀI 63: PHÉP CỘNG TRONG PHẠM VI 100 000

$23\ 628 + 12\ 547 =$

$$\begin{array}{r} 12\ 547 \\ + 23\ 628 \\ \hline 36\ 175 \end{array}$$

- 7 cộng 8 bằng 15, viết 5 nhớ 1.
- 4 thêm 1 bằng 5; 5 cộng 2 bằng 7, viết 7.
- 5 cộng 6 bằng 11, viết 1 nhớ 1.
- 2 thêm 1 bằng 3; 3 cộng 3 bằng 6, viết 6.
- 1 cộng 2 bằng 3, viết 3.

$12\ 547 + 23\ 628 = 36\ 175$

- GV hướng dẫn: Để biết tổng số cây cà phê và cây ca cao, ta làm phép tính nào?

(Gợi ý:

$$12.547 + 23.628 = ?)$$

- GV hỏi: Ta có thể thực hiện phép cộng này như thế nào?

(Gợi ý: Đặt tính và tính tương tự phép cộng hai số bốn chữ số đã học)

- GV gọi HS lên bảng đặt tính và tính phép cộng.

- GV gọi HS nêu cách đặt tính rồi tính:

$$\begin{array}{r} 12\ 547 \\ + 23\ 628 \\ \hline 36\ 175 \end{array}$$

- 7 cộng 8 bằng 15, viết 5 nhớ 1.
- 4 thêm 1 bằng 5; 5 cộng 2 bằng 7, viết 7.
- 5 cộng 6 bằng 11, viết 1 nhớ 1.
- 2 thêm 1 bằng 3; 3 cộng 3 bằng 6, viết 6.
- 1 cộng 2 bằng 3, viết 3.

$12\ 547 + 23\ 628 = 36\ 175$

- Để củng cố, GV giao bài tập: $74.635 + 3.829$. HS làm vào vở nháp.

- Gọi HS lên bảng, nêu kết quả. Các HS khác nhận xét.

- GV nhận xét, tuyên dương.

b) Hoạt động

Bài 1. (Làm việc cá nhân):

Tính

$$\begin{array}{r} 86\ 362 \\ + 918 \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{r} 93\ 246 \\ + 4\ 825 \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{r} 67\ 294 \\ + 25\ 431 \\ \hline \end{array}$$

Thứ.....ngày.....tháng.....năm.....
TOÁN
BÀI 63: PHÉP CỘNG TRONG PHẠM VI 100 000

1 Tính.

$\begin{array}{r} 86\,362 \\ + \quad 918 \\ \hline 87\,280 \end{array}$	$\begin{array}{r} 93\,246 \\ + \quad 4\,825 \\ \hline 98\,071 \end{array}$	$\begin{array}{r} 67\,294 \\ + \quad 25\,431 \\ \hline 92\,725 \end{array}$
---	--	---

2 Đặt tính rồi tính

$43\,835 + 55\,807$ $25\,346 + 37\,292$	$67\,254 + 92$ $7\,528 + 5\,345$
--	-------------------------------------

- GV hướng dẫn HS nêu yêu cầu của bài tập tiếp theo và sau đó thực hiện vào vở.
- Sau khi hoàn thành, HS đổi vở, kiểm tra và sửa bài cho nhau.
- Trong quá trình sửa, GV yêu cầu HS trình bày cách thực hiện một số phép tính cụ thể.
- Sau đó, GV đưa ra nhận xét và khen ngợi.

GV kết thúc: Bài tập 1 nhằm củng cố việc thực hiện phép tính cộng giữa số có năm chữ số và số có ba, bốn, hoặc năm chữ số.

Bài 2. (Làm việc cá nhân):
Đặt tính rồi tính

Thứ.....ngày.....tháng.....năm.....
TOÁN
BÀI 63: PHÉP CỘNG TRONG PHẠM VI 100 000

2 Đặt tính rồi tính

$\begin{array}{r} 43\,835 \\ + \quad 55\,807 \\ \hline 99\,642 \end{array}$	$\begin{array}{r} 67\,254 \\ + \quad \quad 92 \\ \hline 67\,346 \end{array}$
$\begin{array}{r} 25\,346 \\ + \quad 37\,292 \\ \hline 62\,638 \end{array}$	$\begin{array}{r} 7\,528 \\ + \quad 5\,345 \\ \hline 12\,873 \end{array}$

- | | |
|--|-------------------------------------|
| $43\,835 + 55\,807$
$25\,346 + 37\,292$ | $67\,254 + 92$
$7\,528 + 5\,345$ |
|--|-------------------------------------|
- HS nêu yêu cầu bài tập, sau đó làm vào vở.
 - GV hỏi: Khi đặt tính, em cần lưu ý điều gì?
(Gợi ý: Khi cộng hai số không cùng số chữ số, nếu đặt tính không đúng sẽ dẫn đến kết quả sai)
 - Sau khi làm xong, HS đổi vở, kiểm tra, chữa bài lẫn nhau.
 - GV giải bài tập trên bảng.

Thứ.....ngày.....tháng.....năm.....

TOÁN

BÀI 63: PHÉP CỘNG TRONG PHẠM VI 100 000

2 Đặt tính rồi tính

$\begin{array}{r} 43\ 835 \\ + 55\ 807 \\ \hline 99\ 642 \end{array}$	$\begin{array}{r} 67\ 254 \\ + 92 \\ \hline 67\ 346 \end{array}$
$\begin{array}{r} 25\ 346 \\ + 37\ 292 \\ \hline 62\ 638 \end{array}$	$\begin{array}{r} 7\ 528 \\ + 5\ 345 \\ \hline 12\ 873 \end{array}$

TOÁN

BÀI 63: PHÉP CỘNG TRONG PHẠM VI 100 000

3 Tính nhẩm (theo mẫu).

Mẫu: $8\ 000 + 7\ 000 = ?$
 Nhẩm: 8 nghìn + 7 nghìn = 15 nghìn
 $8\ 000 + 7\ 000 = 15\ 000$

a) $6\ 000 + 5\ 000 = 11\ 000$
 b) $9\ 000 + 4\ 000 = 13\ 000$
 c) $7\ 000 + 9\ 000 = 16\ 000$

BÀI 63: PHÉP CỘNG TRONG PHẠM VI 100 000

4 Để phục vụ học sinh chuẩn bị vào năm học mới, một cửa hàng đã nhập về 6 500 cuốn sách giáo khoa, 3 860 cuốn sách tham khảo và 8 500 cuốn vở. Hỏi cửa hàng đó đã nhập về tất cả bao nhiêu cuốn sách và vở?

Tóm tắt
 Nhập về : 6 500 cuốn SGK, 3 860 cuốn STK
 Và nhập : 8 500 cuốn vở
 Nhập về tất cả : ... cuốn sách và vở?

- GV đưa ra nhận xét và khen ngợi.

GV kết luận: Bài 2: củng cố kỹ năng đặt tính và thực hiện phép tính cộng giữa số có năm chữ số và số có hai, ba, hoặc năm chữ số.

Bài 3. (Làm việc cá nhân): Tính nhẩm (theo mẫu)

- GV cho HS nêu yêu cầu của bài, đọc phần phép tính mẫu rồi làm bài.

Mẫu: $8\ 000 + 7\ 000 = ?$

Nhẩm: 8 nghìn + 7 nghìn = 15 nghìn

$8\ 000 + 7\ 000 = 15\ 000$

- Yêu cầu HS trình bày bài làm và giải thích cách tính nhẩm từng trường hợp.

GV tóm tắt: Bài 3 giúp HS hiểu cách tính nhẩm phép cộng hai số đến hàng nghìn trong khoảng từ 0 đến 20,000.

Bài 4. (Làm việc cá nhân): Giải toán

- HS nêu yêu cầu bài tập, sau đó làm vào vở.

- GV hỏi: Khi đặt tính, em cần lưu ý điều gì?

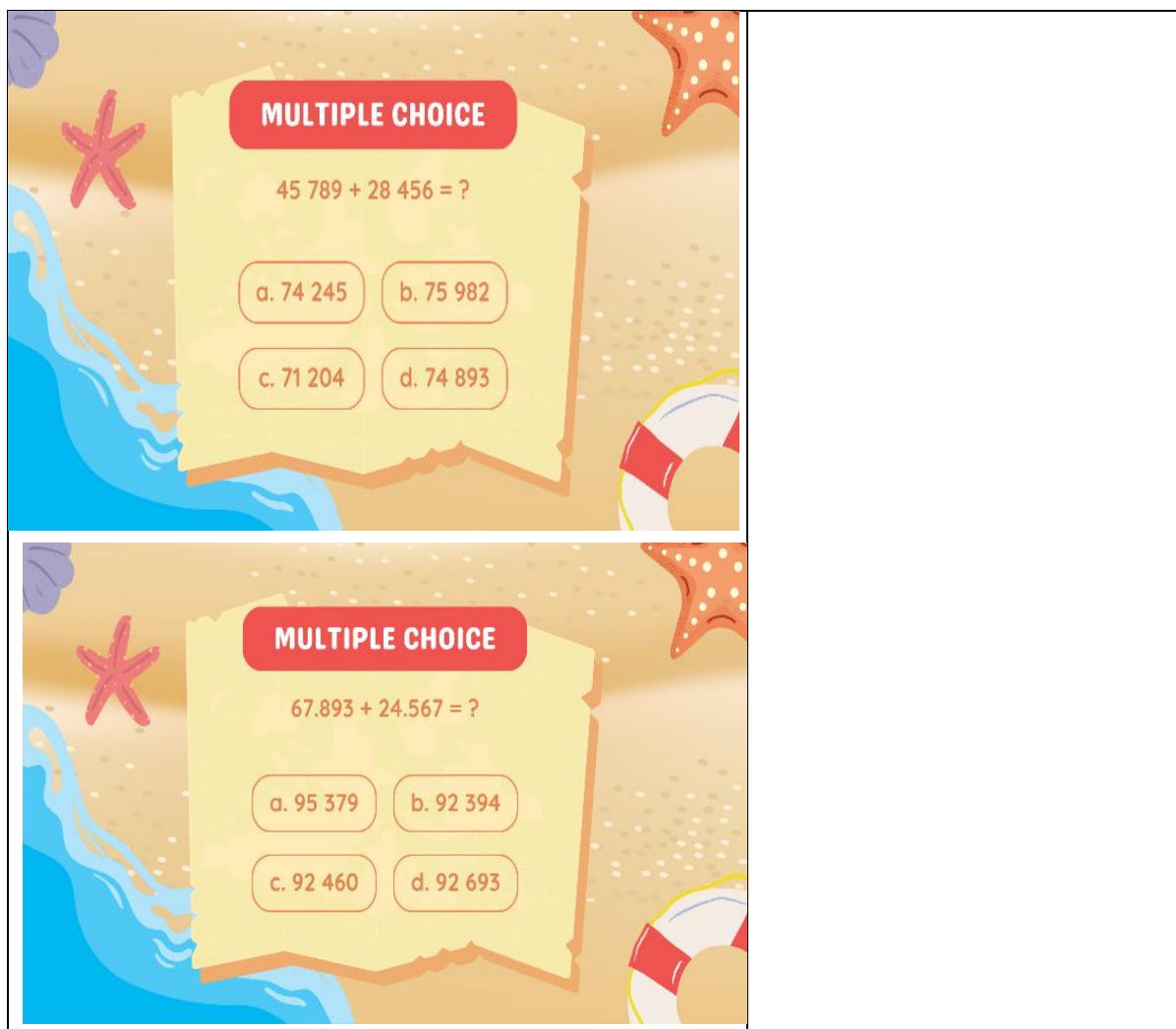
(Gợi ý: Khi cộng hai số không cùng số chữ số, nếu đặt tính không đúng sẽ dẫn đến kết quả sai)



- Sau khi làm xong, HS đổi vở, kiểm tra, chữa bài lẫn nhau.
- GV chữa bài trên bảng.
- GV nhận xét, tuyên dương.
- HS và GV đưa ra nhận xét và khen ngợi.
- GV kết luận: Bài 4: Củng cố kỹ năng giải và trình bày bài giải cho bài toán thực tế liên quan đến phép cộng.



- 3. Vận dụng**
- GV tổ chức vận dụng bằng các hình thức như trò chơi “*Thu thập sao biển*”...sau bài học để HS thực hiện được phép cộng trong phạm vi 100000. (Link Canva: <https://bit.ly/haibaiso2>)
- Nhận xét, tuyên dương



2.2.3. Bài số 3

KẾ HOẠCH BÀI DẠY
CHỦ ĐỀ 12: CỘNG TRỪ TRONG PHẠM VI 100 000
Bài 64: PHÉP TRỪ TRONG PHẠM VI 100 000
(Tiết 1– Trang 73)

I. YÊU CẦU CẦN ĐẠT

1. Kiến thức, kĩ năng

- Thực hiện được các phép tính trừ trong phạm vi 100 000.
- Tính nhẩm được phép tính trừ số tròn nghìn và tròn chục nghìn trong khoảng từ 0 đến 100.000 một cách tự tin.
- Áp dụng được kiến thức về phép trừ trong phạm vi 100.000 để giải quyết các tình huống thực tế liên quan.

2. Năng lực

- Năng lực tự chủ, tự học: thông qua việc lắng nghe tích cực, tham gia trả lời các câu hỏi và chủ động thực hiện các bài tập được giao.
- Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo: tổ chức cho HS tham gia các trò chơi, hoạt động vận dụng linh hoạt kiến thức đã học.
- Tăng cường năng lực giao tiếp và hợp tác trong các hoạt động nhóm.

3. Phẩm chất

Chăm chỉ, trung thực, yêu thích môn học.

II. XÂY DỰNG KHO TƯ LIỆU PHỤC VỤ BÀI GIẢNG

- Kế hoạch bài dạy.
- SGK và các thiết bị, học liệu phục vụ cho tiết dạy.

III. KỊCH BẢN BÀI GIẢNG

Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của HS
1. Khởi động - Mục tiêu: + Tạo bầu không khí thoải mái, thân thiện và hào hứng trước khi bắt đầu tiết học. HS cảm thấy tự tin, phấn khởi và sẵn sàng cho quá trình học tập sắp tới. - Cách tiến hành:	
- GV tổ chức cho HS khởi động bài học qua một câu chuyện: https://bit.ly/3baiso3) - GV dẫn dắt vào bài mới	- HS tham gia khởi động. - HS lắng nghe.

2. Khám phá + Hoạt động

- Mục tiêu:

+ Rèn luyện kỹ năng thực hiện các phép tính trừ trong khoảng giá trị từ 0 đến 100.000 một cách thành thạo.

+ Phát triển năng lực tính toán nhanh các phép trừ số tròn nghìn, tròn chục nghìn nằm trong phạm vi 100.000.

+ Bồi dưỡng khả năng đánh giá và so sánh giá trị của hai biểu thức liên quan đến phép cộng, trừ bằng cách tính toán trực tiếp để xác định kết quả của chúng.

+ Vận dụng kiến thức về phép trừ trong phạm vi 100.000 vào việc giải quyết các bài tập tình huống, bài toán ứng dụng thực tế liên quan.

- Cách tiến hành:

a) Khám phá

- GV cho 3 HS đứng tại chỗ đọc lời thoại của Nam, Mai và Rô-bốt trong để dẫn ra tình huống.



- GV đưa ra tình huống thực tế: Để tìm hiểu sự chênh lệch về số dân giữa phường Việt và phường Mai, chúng ta cần thực hiện phép tính toán nào?

- Từ đó, GV hướng dẫn HS đưa ra phép trừ liên quan: $23.285 - 12.967 = ?$

- GV gợi mở: Vậy chúng ta có thể áp dụng phương pháp nào để tính phép trừ này một cách dễ dàng?

- GV nhấn mạnh: Chúng ta sẽ sử dụng cách thực hiện tương tự như phép trừ hai số có bốn chữ số mà các em đã được học trước đó.

- 3 HS đọc lời thoại

Phải trừ $23\ 285 - 12\ 967$ để tìm ra số dân của phường Việt với số dân của phường Mai là bao nhiêu.

- Phép trừ này được thực hiện theo hai bước: đặt tính và tính

- GV mời một HS lên bảng, hướng dẫn cách đặt phép tính và thực hiện từng bước tính toán chi tiết.

$$\begin{array}{r} 23\ 285 \\ - 12\ 967 \\ \hline 10\ 318 \end{array}$$

- 5 không trừ được 7, lấy 15 trừ 7 bằng 8, viết 8 nhớ 1.
- 8 trừ 1 bằng 7, 7 trừ 6 bằng 1, viết 1.
- 2 không trừ được 9, lấy 12 trừ 9 bằng 3, viết 3 nhớ 1.
- 3 trừ 1 bằng 2, 2 trừ 2 bằng 0, viết 0.
- 2 trừ 1 bằng 1, viết 1.

$$23\ 285 - 12\ 967 = 10\ 318$$

Để củng cố kỹ năng thực hiện phép tính trừ, GV giao cho HS bài tập thêm một phép trừ:

$$47,549 - 9,374.$$

- GV hướng dẫn HS làm bài vào vở nháp.
- Sau khi hoàn thành, GV yêu cầu HS nêu kết quả và khuyến khích họ nhận xét lẫn nhau.
- GV tổng kết bài tập, nhận xét và tuyên dương sự cố gắng của HS.

b) Hoạt động

- GV cho HS làm bài để điền phiếu học tập:

PHIẾU HỌC TẬP

Bài 1. (Làm việc cá nhân): Tính

84 758	79 363	34 635
- 43 265	- 5 819	- 927

Bài 2. (Làm việc cá nhân): Đặt tính rồi tính

87 358 - 89 263 =

75 046 - 32 638 =

56 492 - 56 =

16 519 - 8 245 =

Bài 3. (Làm việc cá nhân): Tính nhẩm (theo mẫu)

a) 15 000 - 7 000 =

b) 12 000 - 5 000 =

c) 17 000 - 8 000 =

- HS nêu cách thực hiện đặt tính rồi tính:

- HS nêu yêu cầu bài tập và thực hiện làm bài.
- HS đổi vở, kiểm tra, chữa bài cho nhau.
- HS lên bảng nêu cách tính một số phép tính cụ thể.
- Các HS khác nhận xét, bổ sung.

Bài 1. (Làm việc cá nhân): Tính

$$\begin{array}{r} 84\,758 \\ - 43\,265 \\ \hline \end{array} \qquad \begin{array}{r} 79\,363 \\ - 5\,819 \\ \hline \end{array} \qquad \begin{array}{r} 34\,635 \\ - 927 \\ \hline \end{array}$$

- GV hướng dẫn HS đọc đề bài và tiến hành giải quyết bài tập.
- HS hoàn thành bài làm, GV có thể tổ chức hoạt động trao đổi vở và chấm bài cho nhau.
- Trong quá trình chấm bài, GV yêu cầu HS trình bày phương pháp giải một số câu hỏi.
- Mời HS đưa ra những góp ý, đánh giá.
- GV tổng kết và đưa ra nhận xét chung.

GV chốt: BT1 Cũng cố thực hiện tính trừ số có năm chữ số cho số có ba, bốn, năm chữ số.

Bài 2. (Làm việc cá nhân): Đặt tính rồi tính

$$\begin{array}{r} 97\,358 - 89\,263 \\ 75\,046 - 32\,638 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 56\,492 - 56 \\ 16\,519 - 8\,245 \end{array}$$

- GV yêu cầu một HS đọc to yêu cầu của bài tập và giao nhiệm vụ cho toàn lớp thực hiện bài tập vào vở của mình.
- GV nhắc nhở: Khi đặt phép tính, các em cần lưu ý điểm gì?
- GV nhấn mạnh: Trong trường hợp phép trừ hai số không cùng số chữ số, nếu đặt phép tính không đúng cách thì kết quả cuối cùng sẽ bị sai lệch.
- Sau khi HS hoàn thành bài tập, GV hướng dẫn HS trao đổi vở với bạn ngồi cạnh để kiểm tra, chữa lỗi lẫn nhau.
- Tiếp đó, GV sẽ công bố đáp án chính xác và mời một HS lên bảng trình bày lại quá trình giải để cả lớp cùng đối chiếu.
- GV kêu gọi các HS khác nhận xét, bổ sung ý kiến về cách làm của bạn.

- HS nêu yêu cầu bài tập và thực hiện làm bài.
- HS đổi vở, kiểm tra, chữa bài cho nhau.
- HS lên bảng nêu cách tính một số phép tính cụ thể.
- Các HS khác nhận xét, bổ sung.

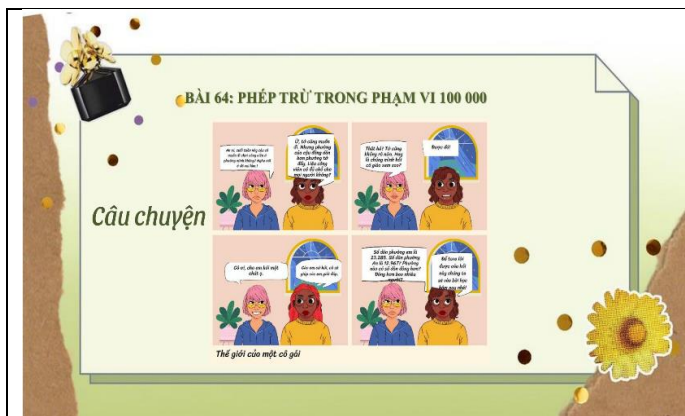
- HS nêu yêu cầu bài tập và thực hiện làm bài.
- HS đổi vở, kiểm tra, chữa bài cho nhau.
- HS lên bảng nêu cách tính một số phép tính cụ thể.
- Các HS khác nhận xét, bổ sung.

- Cuối cùng, GV sẽ có nhận xét tổng quan về bài làm của HS, chỉ ra những điểm đúng, sai và lưu ý cần thiết khi thực hiện phép trừ trong phạm vi 100.000. GV chốt: Bài 2 Cũng cố cách đặt tính và tính phép trừ số có năm chữ số cho số có hai, bốn, năm chữ số. Bài 3. (Làm việc cá nhân): Tính nhẩm (theo mẫu) - GV cho HS nêu yêu cầu của bài, đọc phần phép tính mẫu rồi làm bài. Mẫu: $13\ 000 - 6\ 000 = ?$ Nhẩm: 13 nghìn – 6 nghìn = 7 nghìn $13\ 000 - 6\ 000 = 7\ 000$ - Gọi HS trình bày bài làm – NX và nêu cách nhẩm từng trường hợp. GV chốt: Bài 3 Giúp HS biết cách tính nhẩm phép cộng hai số tròn nghìn trong phạm vi 20000. Bài 4. (Làm việc cá nhân): Giải toán GV hướng dẫn HS tìm hiểu đề bài - GV yêu cầu HS đọc kỹ đề bài và tìm hiểu các thông tin được cho. - GV đặt các câu hỏi gợi mở để HS suy nghĩ: - Bài toán cho biết những thông tin gì? - Bài toán yêu cầu tìm giá trị nào? - Để giải bài toán này, trước hết chúng ta cần tìm hiểu điều gì? - Chúng ta cần thực hiện các phép tính nào để tìm ra đáp án? HS làm bài tập - Sau khi đã nắm rõ yêu cầu của đề bài, GV cho HS tự làm bài vào vở.	- HS nêu yêu cầu, đọc phần phép tính mẫu rồi làm bài. - HS trình bày bài làm - Nhận xét và nêu cách nhẩm. a) $15\ 000 - 7\ 000 = 8\ 000$ b) $12\ 000 - 5\ 000 = 7\ 000$ c) $17\ 000 - 8\ 000 = 9\ 000$ -HS đọc đề bài và tìm hiểu đề bài. Bài giải Sau tháng 1, nhà máy còn lại số ô tô là: $24500 - 10600 = 13900$ (xe) Nhà máy còn lại số xe ô tô là: $13900 - 9500 = 4400$ (xe) Đáp số: 4 400 xe ô tô - HS nhận xét.
---	---

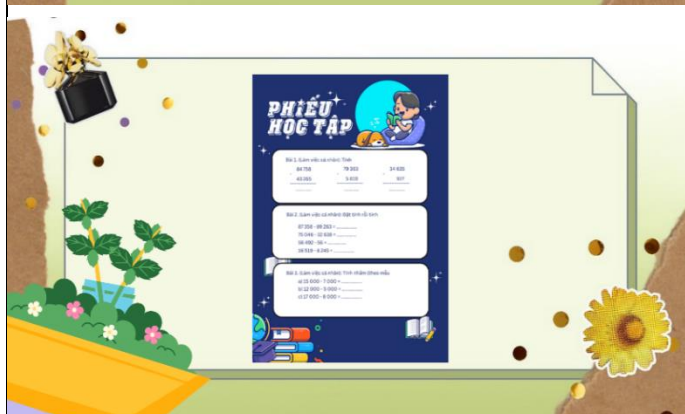
GV mời HS lên bảng trình bày - GV gọi một HS lên bảng thể hiện lời giải cho cả lớp cùng theo dõi và góp ý. Như vậy, GV đã hướng dẫn HS đọc hiểu đề bài một cách cụ thể, sau đó cho các em tự làm bài và cuối cùng mời một bạn lên bảng trình bày. Quy trình này giúp HS chủ động tư duy, vận dụng kiến thức để giải quyết vấn đề. - Gọi HS nhận xét, GV nhận xét. <i>GV chốt: Bài 4 Cùng cố cách giải và trình bày bài giải bài toán thực tế liên quan đến phép cộng.</i>	
3. Vận dụng - Mục tiêu: + HS được hỗ trợ ôn lại và củng cố những kiến thức và kỹ năng đã học trong bài học nhằm mục đích khắc sâu và ghi nhớ vững chắc nội dung. + Cung cấp cho HS cơ hội áp dụng các kiến thức và kỹ năng họ đã học vào việc giải quyết các bài tập tình huống và bài toán ứng dụng phép chia số tự nhiên trong thế giới thực.	
- GV tổ chức các hoạt động sau bài học bằng trò chơi, hái hoa, ... để HS có thể được trải nghiệm thực hiện. - Đánh giá, khen thưởng	- HS tham gia để áp dụng kiến thức. - HS trả lời:
4. Điều chỉnh sau bài dạy 	

IV. SỐ HÓA BÀI DẠY BẰNG CANVA

SLIDE CANVA	HOẠT ĐỘNG CỦA GIÁO VIÊN
 Môn Toán lớp 3 BÀI 64: PHÉP TRỪ TRONG PHẠM VI 100 000 TRÒ CHƠI: VẬT TÁO Số liền trước 590 là: ...589... Số liền sau 899 là: ...900...	1. Khởi động - GV tổ chức trò chơi “<i>Vật táo</i>” - GV dẫn dắt vào bài mới



(Link Canva: : <https://bit.ly/3baiso3>)



2. Khám phá – hoạt động

a. Khám phá

- GV cho 3 HS đứng tại chỗ đọc lời thoại: “Câu chuyện của cô gái”.

- GV đưa ra tình huống thực tế: Để tìm hiểu sự chênh lệch về số dân giữa phường Việt và phường Mai, chúng ta cần thực hiện phép tính toán nào?

- Từ đó, GV hướng dẫn HS đưa ra phép trừ liên quan:

$$23.285 - 12.967 = ?$$

- GV gợi mở: Vậy chúng ta có thể áp dụng phương pháp nào để tính phép trừ này một cách dễ dàng?

- GV nhấn mạnh: Chúng ta sẽ sử dụng cách thực hiện tương tự như phép trừ hai số có bốn chữ số mà các em đã được học trước đó.

- GV mời một HS lên bảng, hướng dẫn cách đặt phép tính và thực hiện từng bước tính toán chi tiết.

$$\begin{array}{r} 23\,285 \\ - 12\,967 \\ \hline 10\,318 \end{array}$$

- 5 không trừ được 7, lấy 15 trừ 7 bằng 8, viết 8 nhớ 1.
- 8 trừ 1 bằng 7, 7 trừ 6 bằng 1, viết 1.
- 2 không trừ được 9, lấy 12 trừ 9 bằng 3, viết 3 nhớ 1.
- 3 trừ 1 bằng 2, 2 trừ 2 bằng 0, viết 0.
- 2 trừ 1 bằng 1, viết 1.

$23\,285 - 12\,967 = 10\,318$

Để củng cố cách thực hiện phép tính, GV cho HS làm

(Link Canva: <https://bit.ly/3baiso3>)

BÀI 64: PHÉP TRỪ TRONG PHẠM VI 100 000

1 Tính.

$\begin{array}{r} 84\ 758 \\ - 43\ 265 \\ \hline 41\ 493 \end{array}$	$\begin{array}{r} 79\ 363 \\ - 5\ 819 \\ \hline 73\ 544 \end{array}$	$\begin{array}{r} 34\ 635 \\ - 927 \\ \hline 33\ 708 \end{array}$
---	--	---

2 Đặt tính rồi tính

$97\ 358 - 89\ 263$	$56\ 492 - 56$
$75\ 046 - 32\ 638$	$16\ 519 - 8\ 245$

BÀI 64: PHÉP TRỪ TRONG PHẠM VI 100 000

2 Đặt tính rồi tính

$\begin{array}{r} 97\ 358 \\ - 89\ 263 \\ \hline 8\ 095 \end{array}$	$\begin{array}{r} 56\ 492 \\ - 56 \\ \hline 56\ 436 \end{array}$
--	--

thêm một phép trừ: Đặt tính rồi tính: $47\ 549 - 9\ 374$.

- GV cho HS làm bài tập vào vở nháp.
- Gọi HS nêu kết quả, HS nhận xét lẫn nhau
- GV nhận xét, tuyên dương.

b. Hoạt động

- GV cho HS làm bài để điền phiếu nhiệm vụ:

Bài 1. (Làm việc cá nhân):

Tính

$\begin{array}{r} 84\ 758 \\ - 43\ 265 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 79\ 363 \\ - 5\ 819 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 34\ 635 \\ - 927 \\ \hline \end{array}$
---	--	---

- GV hướng dẫn HS đọc đề bài và tiến hành giải quyết bài tập.
- HS hoàn thành bài làm, GV có thể tổ chức hoạt động trao đổi vở và chấm bài cho nhau.
- Trong quá trình chấm bài, GV yêu cầu HS trình bày phương pháp giải một số câu hỏi.
- Mời HS đưa ra những góp ý, đánh giá.
- GV tổng kết và đưa ra nhận xét chung.

GV chốt: BT1 Cùng cố thực hiện tính trừ số có năm chữ số cho số có ba, bốn, năm chữ số.

BÀI 64: PHÉP TRỪ TRONG PHẠM VI 100 000

2 Đặt tính rồi tính

$75\ 046 - 32\ 638$	$16\ 519 - 8\ 245$
$\begin{array}{r} 75\ 046 \\ - 32\ 638 \\ \hline 42\ 408 \end{array}$	$\begin{array}{r} 16\ 519 \\ - 8\ 245 \\ \hline 8\ 274 \end{array}$

Bài 2. (Làm việc cá nhân):

Đặt tính rồi tính

$$97\ 358 - 89\ 263$$

$$56\ 492 - 56$$

$$75\ 046 - 32\ 638$$

$$16\ 519 - 8\ 245$$

- GV yêu cầu một HS đọc to yêu cầu của bài tập và giao nhiệm vụ cho toàn lớp thực hiện bài tập vào vở của mình.
- GV nhắc nhở: Khi đặt phép tính, các em cần lưu ý điểm gì?
- GV nhấn mạnh: Trong trường hợp phép trừ hai số không cùng số chữ số, nếu đặt phép tính không đúng cách thì kết quả cuối cùng sẽ bị sai lệch.
- Sau khi HS hoàn thành bài tập, GV hướng dẫn HS trao đổi vở với bạn ngồi cạnh để kiểm tra, chữa lỗi lẫn nhau.
- Tiếp đó, GV sẽ công bố đáp án chính xác và mời một HS lên bảng trình bày lại quá trình giải để cả lớp cùng đối chiếu.
- GV kêu gọi các HS khác nhận xét, bổ sung ý kiến về cách làm của bạn.
- Cuối cùng, GV sẽ có nhận xét tổng quan về bài làm của HS, chỉ ra những điểm đúng, sai và lưu ý cần thiết khi thực

BÀI 64: PHÉP TRỪ TRONG PHẠM VI 100 000

3 Tính nhẩm (theo mẫu).

Mẫu: $13\ 000 - 6\ 000 = ?$
 Nhẩm: 13 nghìn – 6 nghìn = 7 nghìn
 $13\ 000 - 6\ 000 = 7\ 000$

a) $15\ 000 - 7\ 000 = 8\ 000$
 b) $12\ 000 - 5\ 000 = 7\ 000$
 c) $17\ 000 - 8\ 000 = 9\ 000$

BÀI 64: PHÉP TRỪ TRONG PHẠM VI 100 000

Mở rộng:
 $60\ 000 - 20\ 000$
 Nhẩm: 6 chục nghìn – 2 chục nghìn = 4 chục nghìn
 $60\ 000 - 20\ 000 = 40\ 000$
 $90\ 000 - 70\ 000$
 Nhẩm: 9 chục nghìn – 7 nghìn – 2 chục nghìn
 $90\ 000 - 70\ 000 = 20\ 000$
 $100\ 000 - 40\ 000$
 Nhẩm: 1 trăm nghìn – 4 chục nghìn = 6 chục nghìn
 $100\ 000 - 40\ 000 = 60\ 000$

BÀI 64: PHÉP TRỪ TRONG PHẠM VI 100 000

4 Trong ba tháng đầu năm, một nhà máy sản xuất đồ chơi đã sản xuất được 24 500 xe ô tô. Tháng 1 nhà máy bán đi 10 600 xe ô tô, tháng 2 nhà máy bán đi 9 500 xe ô tô. Hỏi nhà máy còn lại bao nhiêu xe ô tô đồ chơi?

Nhà máy sản xuất được: **Tóm tắt**
 24 500 xe ô tô

Tháng 1: 9 500 xe ô tô Tháng 2: 9 500 xe ô tô Còn lại: ... xe ô tô?

hiện phép trừ trong phạm vi 100.000.

GV chốt: Bài 2 Củng cố cách đặt tính và tính phép trừ số có năm chữ số cho số có hai, bốn, năm chữ số.

Bài 3. (Làm việc cá nhân):

Tính nhẩm (theo mẫu)

- GV cho HS nêu yêu cầu của bài, đọc phần phép tính mẫu rồi làm bài.

Mẫu: $13\ 000 - 6\ 000 = ?$
 Nhẩm: 13 nghìn – 6 nghìn = 7 nghìn
 $13\ 000 - 6\ 000 = 7\ 000$

- Gọi HS trình bày bài làm, nhận xét và nêu cách nhẩm từng trường hợp.

GV chốt: Bài 3 Giúp HS biết cách tính nhẩm phép cộng hai số tròn nghìn trong phạm vi 20 000.

Bài 4. (Làm việc cá nhân):

Giải toán

GV hướng dẫn HS tìm hiểu đề bài

- GV yêu cầu HS đọc kỹ đề bài và tìm hiểu các thông tin được cho.

BÀI 64: PHÉP TRỪ TRONG PHẠM VI 100 000

Bài giải

Sau tháng 1, nhà máy còn lại số xe ô tô đồ chơi là:
 $24\ 500 - 10\ 600 = 13\ 900$ (xe)
 Nhà máy còn lại số xe ô tô đồ chơi là:
 $13\ 900 - 9\ 500 = 4\ 400$ (xe)
Đáp số: 4 400 xe ô tô đồ chơi

- GV đặt các câu hỏi gợi mở để HS suy nghĩ:

- Bài toán cho biết những thông tin gì?

- Bài toán yêu cầu tìm giá trị nào?

- Để giải bài toán này, trước hết chúng ta cần tìm hiểu điều gì?

- Chúng ta cần thực hiện các phép tính nào để tìm ra đáp án?

HS làm bài tập

- Sau khi đã nắm rõ yêu cầu của đề bài, GV cho HS tự làm bài vào vở.

- GV mời HS lên bảng trình bày

- GV gọi một HS lên bảng thể hiện lời giải cho cả lớp cùng theo dõi và góp ý.

Như vậy, GV đã hướng dẫn HS đọc hiểu đề bài một cách cụ thể, sau đó cho các em tự làm bài và cuối cùng mời một bạn lên bảng trình bày. Quy trình này giúp HS chủ động tư duy, vận dụng kiến thức để giải quyết vấn đề.

- Gọi HS nhận xét

- GV nhận xét.

GV chốt: Bài 4 Cùng cố cách giải và trình bày bài giải bài toán thực tế liên quan đến phép cộng.



3. Vận dụng

- GV tổ chức các hoạt động sau bài học bằng trò chơi “ Điền vào ô trống” để HS Phạm vi 100000 có thể được trù từ thực hiện.

(Link Canva:

<https://bit.ly/3baiso3>)

- Đánh giá, khen thưởng



Round 2

4 2 2 5 3 — 3 2 9 0 1

=




Round 3

7 1 4 8 4 — 5 2 7 1 9

=

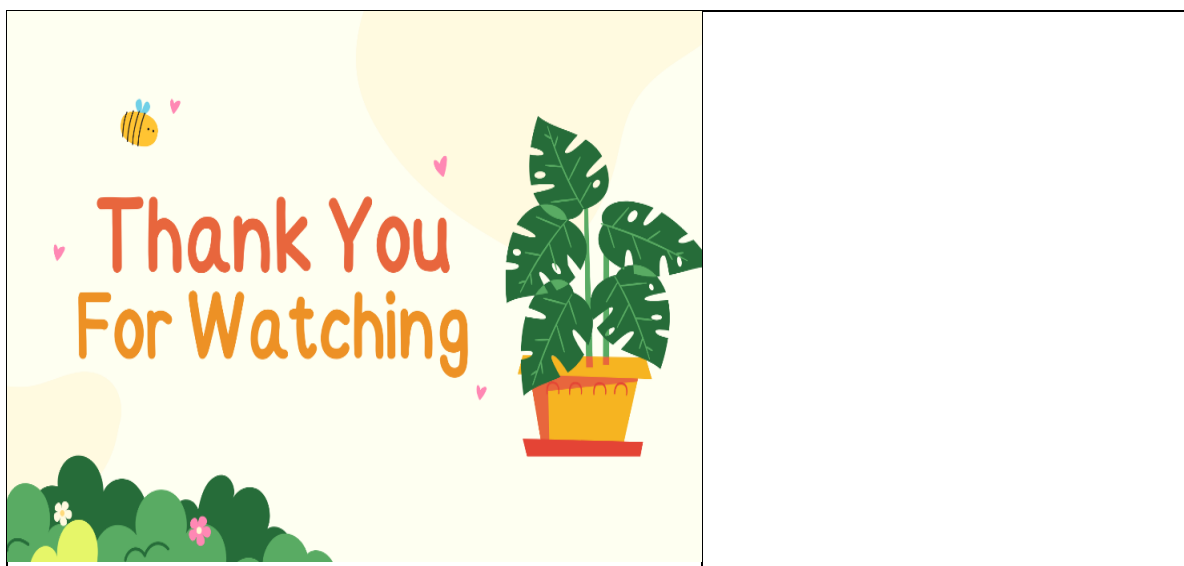



Round 4

5 9 1 4 8 — 1 4 8 8 0

=





2.2.4. Bài số 4

KẾ HOẠCH BÀI DẠY
CHỦ ĐỀ 5: MỘT SỐ ĐƠN VỊ ĐO ĐỘ DÀI, KHỐI LƯỢNG, DUNG
TÍCH, NHIỆT ĐỘ
Bài 30: MI-LI-MÉT
(Tiết 2 – Trang 86)

I. YÊU CẦU CẦN ĐẠT

1. Kiến thức, kĩ năng

- Thực hiện được các phép tính cộng và trừ với số đo mi-li-mét.
- Hiểu và vận dụng được kỹ năng gấp một số lên một số lần và giảm một số đi một số lần, tạo nền tảng cho các bài toán liên quan.
- Vận dụng giải quyết các bài toán thực tế có sử dụng đơn vị mi-li-mét, giúp HS thấy được ứng dụng của toán học trong cuộc sống.

2. Năng lực

- Rèn luyện năng lực tự học, tự chủ thông qua việc chủ động lắng nghe bài giảng, suy nghĩ và trả lời câu hỏi, hoàn thành bài tập đầy đủ.
- Phát triển năng lực giải quyết vấn đề và tính sáng tạo của HS bằng cách tham gia các trò chơi, hoạt động vận dụng kiến thức đã học vào thực tiễn.
- Nâng cao tinh thần hợp tác, chia sẻ và hỗ trợ lẫn nhau thông qua các hoạt động làm việc nhóm, cùng nhau tìm ra lời giải cho các bài toán.

3. Phẩm chất

- Bồi dưỡng phẩm chất chăm chỉ, kiên trì suy nghĩ, nỗ lực hoàn thành tốt các nhiệm vụ học tập trên lớp cũng như ở nhà.

- Xây dựng ý thức trách nhiệm, tôn trọng GV và bạn bè, giữ trật tự, lắng nghe và học tập nghiêm túc.

II. XÂY DỰNG KHO TƯ LIỆU PHỤC VỤ BÀI GIẢNG

- Kế hoạch bài dạy.

- SGK và các thiết bị, học liệu phục vụ cho tiết dạy.

III. KỊCH BẢN BÀI GIẢNG

Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của HS
1. Khởi động - Mục tiêu: + Tạo bầu không khí thoải mái, thân thiện và hào hứng trước khi bắt đầu tiết học. HS cảm thấy tự tin, phấn khởi và sẵn sàng cho quá trình học tập sắp tới. - Cách tiến hành:	
- GV tổ chức trò chơi . GV nêu lại luật chơi - Gọi một số nhóm lên trình bày kết quả thảo luận. - GV Nhận xét, tuyên dương. - GV dẫn dắt vào bài mới	- HS chơi trò chơi Đố bạn theo nhóm đôi - 2-3 HS đố bạn về đổi đơn vị đo độ dài. - HS nhận xét bài bạn. - HS lắng nghe.
2. Luyện tập - Mục tiêu: + Nắm vững và thực hiện thành thạo các phép tính cộng, trừ với số đo mi-li-mét, giúp HS làm quen và sử dụng tốt đơn vị đo này trong tính toán. + Hiểu rõ khái niệm và cách thực hiện phép toán gấp một số lên một số lần và giảm một số đi một số lần, từ đó vận dụng linh hoạt vào giải quyết các bài toán liên quan. + Rèn luyện kỹ năng giải quyết các dạng bài toán thực tế có sử dụng đơn vị mi-li-mét, giúp HS nhận thấy tính ứng dụng cao của toán học vào cuộc sống hàng ngày. - Cách tiến hành:	

Bài 1. (Làm việc cá nhân) Tính

$$250 \text{ mm} + 100 \text{ mm}$$

$$25 \text{ mm} + 3 \text{ mm}$$

$$11 \text{ mm} \times 3$$

$$420 \text{ mm} - 150 \text{ mm}$$

$$64 \text{ mm} - 15 \text{ mm}$$

$$50 \text{ mm} : 2$$

- Yêu cầu HS làm bảng con.
- GV nhận xét, tuyên dương.

Bài 2: (Làm việc nhóm 2) Số?



- Hướng dẫn HS giảm số lần thực hiện phép tính chia và tăng số lần thực hiện phép tính nhân (Có thể đặt câu hỏi để hướng dẫn).
- GV chia HS thành các nhóm 2 và giao cho mỗi nhóm một phiếu học tập nhóm.
- Các nhóm trình bày kết quả của mình và tiến hành nhận xét lẫn nhau..
- GV Nhận xét, tuyên dương.

Bài 3: (Làm cá nhân): “Ốc sên đi từ nhà đến trường. Bạn ấy đã đi được 152mm. Quãng đường còn lại phải đi là 264mm. Hỏi quãng đường ốc sên đi từ nhà đến trường dài bao nhiêu mi-li-mét?”

Cho HS xem phim hoạt hình ốc sên đi học

(Link Canva: <https://bit.ly/4baiso4>)

- Hướng dẫn HS phân tích bài toán:
 - + Bài toán cho biết gì
 - + Bài toán hỏi gì?
 - + Muốn biết ốc sên đi bao nhiêu mm ta phải làm phép tính gì?
- Yêu cầu HS làm vở, theo dõi hướng dẫn.
- Thu vở chấm, sửa bài. GV Nhận xét, tuyên dương.

Bài 4: (Làm nhóm 4): “Cào cào tập nhảy mỗi ngày. Ngày đầu tiên cào cào nhảy xa được 12mm.

- HS làm bảng con
- Sửa bài.
- Đọc đề bài

-Lắng nghe, trả lời

- HS làm việc theo nhóm.

-Các nhóm trình bày kết quả.

16 mm gấp 5 lần được 80 mm, 68 cm giảm 4 lần còn 17 cm, 15 mm gấp 4 lần được 60 mm, 78 mm giảm 3 lần còn 26 mm.

-Lắng nghe.

-Đọc đề bài.

-Trả lời: Ốc sên đi được: 152 mm, quãng đường còn phải đi: 264 mm.

- Ốc sên đi bao nhiêu mm.

-Trả lời.

-1 HS làm bảng lớp, lớp làm vở.

-Sửa bài nếu sai.

Một tuần sau thì cào cào nhảy xa được gấp 3 lần ngày đầu tiên. Hỏi khi đó cào cào nhảy xa được bao nhiêu mi-li-mét?” -Hướng dẫn HS phân tích bài toán: - Yêu cầu HS làm nhóm 4. - GV Nhận xét, tuyên dương.	- 1 HS Đọc đề bài -Trả lời. -Thảo luận nhóm 4. - Trình bày kết quả
4. Điều chỉnh sau bài dạy 	

IV. SỐ HÓA BÀI DẠY BẰNG CANVA

SLIDE CANVA	HOẠT ĐỘNG CỦA GIÁO VIÊN
	
	1. Khởi động - Mở câu đố. - Gọi một số nhóm lên trình bày kết quả thảo luận. - GV Nhận xét, tuyên dương. - GV dẫn dắt vào bài mới

1. Khám phá

- Mi-li-mét là một đơn vị đo độ dài.
- Mi-li-mét viết tắt là mm.

Mối liên hệ giữa mi-li-mét và xăng-ti-mét, giữa mi-li-mét và mét.

$1 \text{ cm} = 10 \text{ mm}; 1 \text{ m} = 1000 \text{ mm}.$

Nếu không đếm các vạch chia thì có thể biết được đoạn thẳng AB dài bao nhiêu mi-li-mét hay không?

- 1 cm bằng bao nhiêu mi-li-mét?
- Đoạn thẳng AB dài bao nhiêu cm?

Nếu không đếm các vạch chia thì vẫn có thể biết được đoạn thẳng AB dài bao nhiêu mi-li-mét.

- $1 \text{ cm} = 10 \text{ mm}?$
- Đoạn thẳng AB dài 2 cm, từ đó suy ra AB dài 20 mm.

BÀI 30: MI-LI-MÉT (T2)

1 Tính.

$250 \text{ mm} + 100 \text{ mm} = 350 \text{ mm}$	$25 \text{ mm} + 3 \text{ mm} = 28 \text{ mm}$
$420 \text{ mm} - 150 \text{ mm} = 270 \text{ mm}$	$64 \text{ mm} - 15 \text{ mm} = 49 \text{ mm}$
$11 \text{ mm} \times 3 = 33 \text{ mm}$	
$50 \text{ mm} : 2 = 25 \text{ mm}$	

BÀI 30: MI-LI-MÉT (T2)

2 Số ?

16 mm	giảm 4 lần	?	cm	17
68 cm	giảm 3 lần	?	mm	26
15 mm	gấp 4 lần	?	mm	60
78 mm	gấp 5 lần	80	mm	

2. Khám phá

Bài 1. (Làm việc cá nhân)

Tính

$250 \text{ mm} + 100 \text{ mm}$	$25 \text{ mm} + 3 \text{ mm}$	$11 \text{ mm} \times 3$
$420 \text{ mm} - 150 \text{ mm}$	$64 \text{ mm} - 15 \text{ mm}$	$50 \text{ mm} : 2$

- Yêu cầu HS làm bảng con.
- GV nhận xét, tuyên dương.

Bài 2: (Làm việc nhóm 2)

Số?

16 mm	Giảm 4 lần	?	cm
68 cm	Giảm 3 lần	?	mm
15 mm	Gấp 4 lần	?	mm
78 mm	Gấp 5 lần	80	mm

- HDHS giảm một số lần làm tính chia, gấp lên 1 số lần làm tính nhân (Có thể đặt câu hỏi)



- GV chia nhóm 2, các nhóm làm việc vào phiếu học tập nhóm.
- Các nhóm trình bày kết quả, nhận xét lẫn nhau.
- GV Nhận xét, tuyên dương.

Bài 3: (Làm cá nhân): “Ốc sên đi từ nhà đến trường. Bạn ấy đã đi được 152mm. Quảng đường còn lại phải đi là 264mm. Hỏi quãng đường ốc sên đi từ nhà đến trường dài bao nhiêu mi-li-mét?”

Phim hoạt hình: “Ốc sên đi học”

(Link Canva:

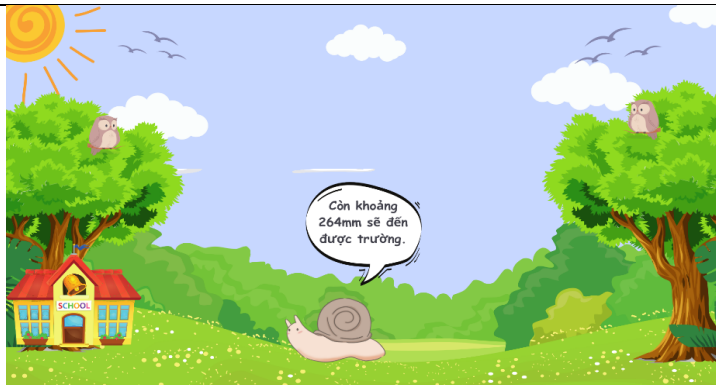
<https://bit.ly/4baiso4>)

-Hướng dẫn HS phân tích bài toán:

- + Bài toán cho biết gì
- + Bài toán hỏi gì?
- + Muốn biết ốc sên đi bao nhiêu mm ta phải làm phép tính gì?

- Yêu cầu HS làm vở, theo dõi hướng dẫn.

- Thu vở chấm, sửa bài. GV Nhận xét, tuyên dương.



BÀI 30: MI-LI-MÉT (T2)

3 Ốc sên đi từ nhà đến trường. Bạn ấy đã đi được 152 mm. Quãng đường còn phải đi dài 264 mm. Hỏi quãng đường ốc sên đi từ nhà đến trường dài bao nhiêu mi-li-mét?

Bài giải:

Quãng đường từ nhà ốc sên đến trường dài là:

$152 + 264 = 416 \text{ (mm)}$

Đáp số: 416 mi-li-mét

Bài 4: (Làm nhóm 4):

“Cào cào tập nhảy mỗi ngày. Ngày đầu tiên cào cào nhảy xa được 12mm. Một tuần sau thì cào cào nhảy xa được gấp 3 lần ngày đầu tiên. Hỏi khi đó cào cào nhảy xa được bao nhiêu mi-li-mét?”

- Hướng dẫn HS phân tích bài toán:
- Yêu cầu HS làm nhóm 4.
- GV nhận xét, tuyên dương.

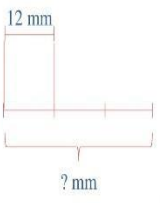
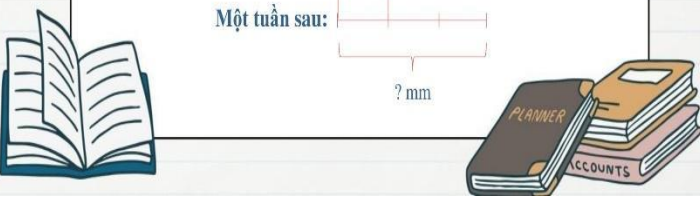
BÀI 30: MI-LI-MÉT (T2)

4 Cào cào tập nhảy mỗi ngày. Ngày đầu tiên cào cào nhảy xa được 12 mm. Một tuần sau thì cào cào nhảy xa được gấp 3 lần ngày đầu tiên. Hỏi khi đó cào cào nhảy xa được bao nhiêu mi-li-mét?

Tóm tắt

Ngày đầu: 12 mm

Một tuần sau: ? mm

BÀI 30: MI-LI-MÉT (T2)

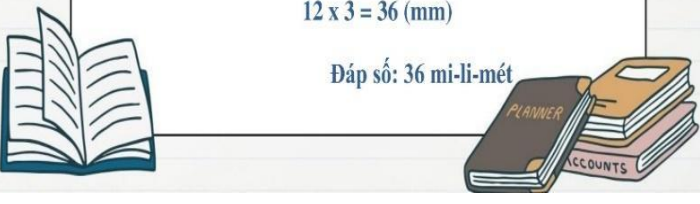
4 Cào cào tập nhảy mỗi ngày. Ngày đầu tiên cào cào nhảy xa được 12 mm. Một tuần sau thì cào cào nhảy xa được gấp 3 lần ngày đầu tiên. Hỏi khi đó cào cào nhảy xa được bao nhiêu mi-li-mét?

Bài giải:

Sau một tuần cào cào nhảy xa số mm là:

$12 \times 3 = 36 \text{ (mm)}$

Đáp số: 36 mi-li-mét

2.2.5. Bài số 5

KẾ HOẠCH BÀI DẠY

Bài 33: NHIỆT ĐỘ. ĐƠN VỊ ĐO NHIỆT ĐỘ

(Trang 91)

I. YÊU CẦU CẦN ĐẠT

1. Kiến thức, kĩ năng

- Quan sát và phân biệt được sự khác nhau về mức độ nóng và lạnh của các vật thể hoặc môi trường xung quanh dựa trên cảm nhận ban đầu.
- Đọc, viết và sử dụng đúng đơn vị đo nhiệt độ ($^{\circ}\text{C}$) trong các tình huống thực tế.
- Sử dụng thành thạo nhiệt kế đo nhiệt độ không khí và nhiệt kế đo thân nhiệt để đo và ghi lại nhiệt độ.

2. Năng lực

- Năng lực tự chủ, tự học: Chăm chú lắng nghe, trả lời câu hỏi và hoàn thành các bài tập một cách độc lập.
- Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo: Tham gia vào trò chơi và áp dụng kiến thức đã học để giải quyết các vấn đề.
- Tư duy và lập luận toán học: HS biết cách sử dụng nhiệt kế để đo, so sánh nhiệt độ.

3. Phẩm chất

Chăm chỉ, chú ý lắng nghe, yêu thích môn học

II. ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

- Kế hoạch bài dạy.
- SGK và các thiết bị, học liệu phục vụ cho tiết dạy.

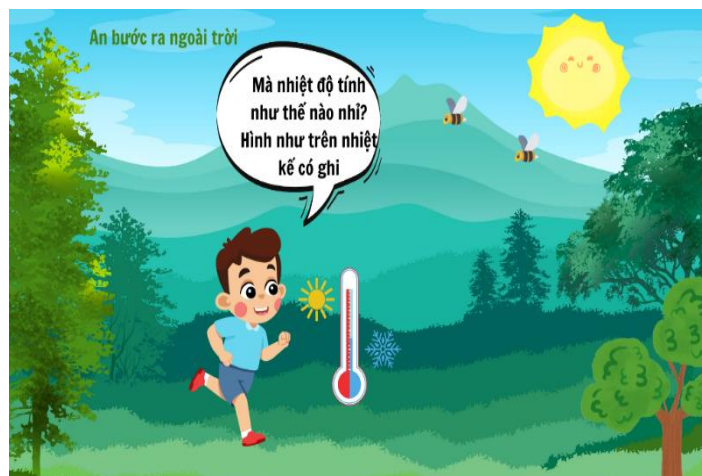
III. HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC

Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của HS
1. Khởi động - Mục tiêu: + Tạo bầu không khí thoải mái, thân thiện và hào hứng trước khi bắt đầu tiết học. HS cảm thấy tự tin, phấn khởi và sẵn sàng cho quá trình học tập sắp tới. - Cách tiến hành:	
- GV tổ chức xem một đoạn phim hoạt hình được tạo bằng Canva (Link Canva: https://bit.ly/3UQ3R48) - GV dẫn dắt vào bài mới	- HS tham gia hát - HS lắng nghe.
2. Khám phá - Mục tiêu: + Khám phá và nhận diện sự khác biệt giữa nóng và lạnh thông qua cảm nhận trực tiếp, từ đó hình thành khái niệm ban đầu về nhiệt độ và biểu tượng đại diện cho nó. + Làm quen với đơn vị đo nhiệt độ là độ Celsius ($^{\circ}\text{C}$), nắm vững cách đọc và viết ký hiệu này một cách chính xác. + Quan sát và sử dụng nhiệt kế một cách đúng cách để đo nhiệt độ không khí và nhiệt độ cơ thể, bước đầu làm quen với việc sử dụng dụng cụ đo lường nhiệt độ. + Thực hành đọc, ghi chép và sử dụng đơn vị đo nhiệt độ ($^{\circ}\text{C}$) trong các tình huống thực tế, phát triển kỹ năng ứng dụng kiến thức vào thực tiễn..	

- Cách tiến hành:									
Bài 1. (Làm việc cá nhân) - GV cho HS và nêu yêu cầu bài1. - Cho HS quan sát bảng sau: <table><tr><td>Buổi</td><td>Sáng</td><td>Trưa</td><td>Đêm</td></tr><tr><td>Nhiệt độ</td><td>27°C</td><td>36°C</td><td>15°C</td></tr></table> -Yêu cầu HS trả lời các câu hỏi: + Nhiệt độ trung bình trong ngày là bao nhiêu? + Độ thấp nhất và độ cao nhất là gì? - GV nhận xét và chốt đáp án đúng. Bài 2: (Làm việc nhóm) - GV yêu cầu các nhóm trình bày các yêu cầu của bài 3 và tiến hành thảo luận về chúng. - Sau đó, nhóm đưa ra quan điểm đã thống nhất trước lớp. - GV nhận xét và tuyên dương. Bài 3: (Làm việc cả lớp) - GVgọi HS trình bày các hoạt động đã thực hiện ở nhà. - Giao nhiệm vụ cho HS thực hiện ý a và b của bài.	Buổi	Sáng	Trưa	Đêm	Nhiệt độ	27°C	36°C	15°C	- HS đọc yêu cầu trong sách HS -HS trả lời -HS nhận xét bổ sung cho nhau - Các đại diện của các nhóm đọc được yêu cầu đọc bài 3. HS làm việc với nhóm và báo cáo kết quả: + Nhiệt độ của cơ thể người bình thường là 37oC, hay 38oC, là nhiệt độ cao hơn nhiệt độ bình thường. - HS nhận xét bổ sung cho nhau -HS thực hiện - HS lắng nghe
Buổi	Sáng	Trưa	Đêm						
Nhiệt độ	27°C	36°C	15°C						
3. Vận dụng - Mục tiêu: + Giúp HS ôn lại và củng cố những kiến thức và kỹ năng đã được học trong bài học, nhằm khắc sâu và ghi nhớ vững chắc các nội dung đã học. - Cách tiến hành:									
- GV tổ chức cho HS trò chơi - Nhận xét, tuyên dương	- HS tham gia để vận dụng kiến thức đã học vào thực tiễn.								
4. Điều chỉnh sau bài dạy 									

IV. SỐ HÓA BÀI DẠY BẰNG CANVA

SLIDE CANVA	HOẠT ĐỘNG CỦA GIÁO VIÊN
  	1. Khởi động - GV tổ chức xem một đoạn phim hoạt hình được tạo bằng Canva (Link Canva: https://bit.ly/3UQ3R48)



- GV dẫn dắt vào bài mới

Khám phá

a)

• Nước ở cốc A **nóng hơn** nước ở chai B.
• Nước ở cốc C **lạnh hơn** nước ở chai B.

Cốc nước nóng Chai nước nguội Cốc nước đá

b) Ví dụ: Theo một bản tin thời tiết, nhiệt độ không khí về đêm ở Hà Nội là 10 độ C.

- 10 độ C viết là: 10 °C; đọc là: Mười độ xê.
- Trong thực tế sử dụng, ta có thể viết 10 °C gọn lại là 10 °.

BÀI 33 : NHIỆT ĐỘ. ĐƠN VỊ ĐO NHIỆT ĐỘ

1 Sử dụng nhiệt kế đo nhiệt độ không khí.

a) Ví dụ: Đọc trên thang đo của nhiệt kế, mức thủy ngân ở vạch 30 chỉ nhiệt độ không khí ở Hà Nội là 30 °C.

b) Ví dụ: Bảng sau đây cho biết nhiệt độ không khí vào buổi sáng trong một ngày ở ba địa phương:

Địa phương	Hà Nội	Lào Cai	Sa Pa
Nhiệt độ không khí	30 °C	26 °C	10 °C

Nhìn vào bảng, em cho biết:

- Nhiệt độ không khí ở Hà Nội và ở Lào Cai, nơi nào cao hơn?
- Nhiệt độ không khí ở Sa Pa và ở Lào Cai, nơi nào thấp hơn?

2 Sử dụng nhiệt kế để đo nhiệt độ cơ thể.

a) Ví dụ:

Đọc trên thang đo của nhiệt kế, mức thủy ngân ở vạch 37 chỉ nhiệt độ cơ thể là 37 °C.

b) **Số ?**

Dựa vào kết quả đo nhiệt độ của các bạn mà bác sĩ đã nêu (như hình vẽ):

- Nhiệt độ cơ thể của Việt là ? °C;
- Nhiệt độ cơ thể của Nam là ? °C.

Bài 1. (Làm việc cá nhân)

- GV cho HS và nêu yêu cầu bài 1.

- Cho HS quan sát bảng sau:

Buổi	Sáng	Trưa	Đêm
Nhiệt độ	27°C	36°C	15°C

-Yêu cầu HS trả lời các câu hỏi:

+ Nhiệt độ trung bình trong ngày là bao nhiêu?

+ Độ thấp nhất và độ cao nhất là gì?

- GV nhận xét và chốt đáp án đúng.

Bài 2: (Làm việc nhóm)

- GV cho các nhóm trình bày các yêu cầu của bài 3 và thảo luận về chúng

- Cho nhóm xem xét và thống nhất kết quả trước lớp.

- GV nhận xét, tuyên dương.

Bài 3: (Làm việc cả lớp)

- GV gọi HS nêu hoạt động ở nhà

- Giao nhiệm vụ cho các em thực hiện ý a và b của bài

BÀI 33 : NHIỆT ĐỘ. ĐƠN VỊ ĐO NHIỆT ĐỘ

1 Dự báo nhiệt độ không khí vào các buổi trong ngày ở một địa phương được ghi theo bảng sau:

Buổi	Sáng	Trưa	Đêm
Nhiệt độ	27 °C	36 °C	15 °C

Dựa vào bảng trên, hãy cho biết nhiệt độ không khí:

a) Từng buổi trong ngày là bao nhiêu độ?

Buổi sáng 27°C; Buổi trưa 36°C; Buổi đêm 15°C;

b) Thấp nhất là bao nhiêu độ, cao nhất là bao nhiêu độ?

Thấp nhất là 15°C; cao nhất là 36°C

BÀI 33 : NHIỆT ĐỘ. ĐƠN VỊ ĐO NHIỆT ĐỘ

2 Có ba người đo nhiệt độ cơ thể được kết quả lần lượt là: 38 °C; 37 °C; 39 °C. Hỏi trong ba nhiệt độ trên, nhiệt độ nào cao hơn nhiệt độ cơ thể của người bình thường? Biết nhiệt độ cơ thể của người bình thường là 37 °C.

Trong 3 người thì có 2 người có nhiệt độ cơ thể cao hơn người bình thường đó là 38°C và 39°C

VẬN DỤNG

3 Hoạt động ở nhà:

a) Khi thời tiết thay đổi, em xem nhiệt kế đo nhiệt độ không khí để biết trời nóng hay lạnh mà mặc quần áo cho phù hợp.

b) Khi thấy người sốt nóng, khó chịu, em hãy nhờ người lớn dùng nhiệt kế đo nhiệt độ cơ thể để được thăm khám kịp thời.

3. Vận dụng

- GV tổ chức cho HS trò chơi

- Nhận xét, tuyên dương

2.2.6. Bài số 6

KẾ HOẠCH BÀI DẠY

CHỦ ĐỀ 4: PHÉP NHÂN, PHÉP CHIA TRONG PHẠM VI 100

Bài 26: CHIA SỐ CÓ HAI CHỮ SỐ CHO SỐ CÓ MỘT CHỮ SỐ

(Tiết 2 – Trang 76)

I. YÊU CẦU CẦN ĐẠT

1. Kiến thức, kĩ năng

- Thực hiện phép chia số có hai chữ số cho số có một chữ số và ghi lại phần dư nếu có.
- Xác định các thành phần cần thiết của phép tính chia như số bị chia và số chia.
- Áp dụng kiến thức để giải quyết các bài toán thực tế liên quan đến phép chia số có hai chữ số cho số có một chữ số.

2. Năng lực

- Năng lực tự chủ, tự học: Bao gồm khả năng lắng nghe, trả lời câu hỏi và hoàn thành các bài tập một cách độc lập.
- Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo: Bao gồm tham gia vào trò chơi và áp dụng kiến thức đã học để giải quyết các vấn đề.
- Tư duy và lập luận toán học: HS áp dụng được phép chia số có hai chữ số cho số có một chữ số để tìm các thành phần chưa biết trong phép tính.

3. Phẩm chất

- Nhân ái: Có ý thức giúp đỡ lẫn nhau trong hoạt động nhóm để hoàn thành nhiệm vụ.
- Chăm chỉ: Chăm chỉ suy nghĩ, trả lời câu hỏi; làm tốt các bài tập.
- Trách nhiệm: Giữ trật tự, biết lắng nghe, học tập nghiêm túc.

II. XÂY DỰNG KHO TƯ LIỆU PHỤC VỤ BÀI GIẢNG

- Kế hoạch bài dạy.
- Sách giáo khoa và các thiết bị, tài liệu phụ trợ cho tiết dạy.

III. KỊCH BẢN BÀI GIẢNG

Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của HS
1. Khởi động - Mục tiêu: + Tạo bầu không khí thoải mái, thân thiện và hào hứng trước khi bắt đầu tiết học. HS cảm thấy tự tin, phấn khởi và sẵn sàng cho quá trình học tập sắp tới. - Cách tiến hành:	
- GV tổ chức trò chơi để khởi động bài học. $\begin{array}{r} 86 \overline{) 2} \\ 8 \overline{) 43} \\ \hline 06 \\ 6 \overline{) 0} \end{array}$ + Câu 1: Tính $48 \overline{) 4}$; - GV Nhận xét, tuyên dương. - GV dẫn dắt vào bài mới	- HS tham gia trò chơi $\begin{array}{r} 86 \overline{) 2} \quad 48 \overline{) 4} \\ 8 \overline{) 43} \quad 4 \overline{) 12} \\ \hline 06 \quad 08 \\ 6 \overline{) 0} \quad 8 \overline{) 0} \end{array}$ - HS lắng nghe.
2. Khám phá - Mục tiêu: + HS hiểu rõ cách thực hiện phép chia và tính toán dư khi thực hiện phép chia trong trường hợp có dư. + HS áp dụng kiến thức đã học vào việc giải quyết các bài toán thực tế, từ đó củng cố và phát triển kỹ năng tính chia số hai chữ số cho số một chữ số.	
- GV đưa phép tính: $51 : 3 = ?$ - GV hướng dẫn và khuyến khích HS tìm cách chia $\begin{array}{r} 51 \overline{) 3} \\ 3 \overline{) 17} \\ \hline 21 \\ 21 \\ \hline 0 \end{array}$ - GV Yêu cầu HS thực hiện phép tính $74 : 3 = ?$ - GV nhận xét, tuyên dương	HS thực hiện phép chia 74 cho 3 theo các bước: Bước 1: Chia 74 cho 3, được số dư ban đầu là 2 và ghi số hàng chục là 2. Bước 2: Hạ số 4 xuống và nhân số hàng chục 2 với số chia 3 là 6, trừ 6 cho 24 còn dư 2. Bước 3: Ghi số hàng đơn vị là 4 vào bên cạnh số hàng chục 2. Vậy, 74 chia cho 3 được 24 dư 2. Cách trình bày ngắn gọn, tập trung vào các bước thực hiện phép chia, giảm lượng từ ngữ và câu văn dư thừa.

3. Luyện tập

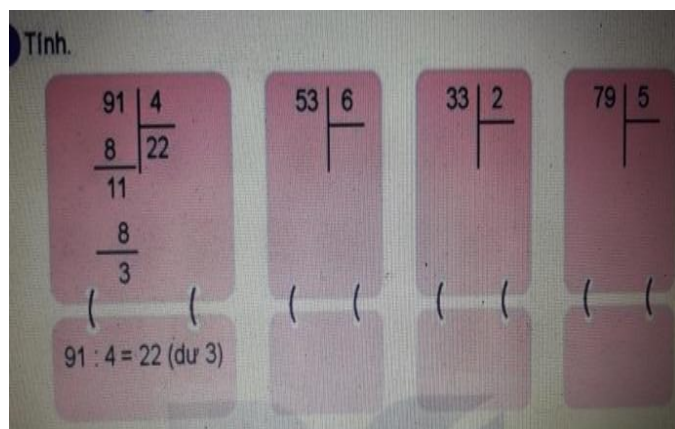
- Mục tiêu:

+ HS thực hiện thành thạo các phép chia hết và chia có dư.

+ Rèn luyện kỹ năng tính chia số hai chữ số cho số một chữ số.

Bài 1: (làm việc cá nhân) Tính

- GV yêu cầu HS tính được các phép tính và ghi lại được kết quả mỗi phép tính



- HS được giao nhiệm vụ cá nhân là tính toán và ghi lại kết quả của các phép tính.

- Một số HS được mời lên bảng trình bày kết quả, các HS khác thực hiện việc đối chiếu và nhận xét.

- Sau đó, yêu cầu HS nêu lại cách thực hiện các phép tính.

- GV tiến hành nhận xét và khen ngợi.

Bài 2: (Làm việc nhóm đôi)

- GV hướng dẫn phân tích bài toán, đặt câu hỏi để HS hiểu rõ vấn đề: Bài toán nói gì? Yêu cầu gì? Làm thế nào để giải quyết?

- HS được yêu cầu thảo luận và làm bài theo nhóm đôi.

- Sau khi hoàn thành, GV nhận xét và khen ngợi.

Bài 3: (Làm việc nhóm 4) Tìm các phép chia có số dư là 3

- HS thực hành chia

$$\begin{array}{r} 33 \overline{) 2} \\ 2 \overline{) 16} \\ \underline{13} \\ 12 \\ \underline{1} \end{array}$$

$$53:6=8 \text{ (dư 5);}$$

$$33:2=16 \text{ (dư 1)}$$

$$\begin{array}{r} 79 \overline{) 5} \\ 5 \overline{) 15} \\ \underline{29} \\ 25 \\ \underline{4} \end{array}$$

$$79:5=15 \text{ (dư 4)}$$

- 2-3 HS nêu

- HS trả lời câu hỏi để tìm cách giải theo nhóm

Bài giải

Số trứng trong mỗi rổ là:

$$75:3=25 \text{ (quả)}$$

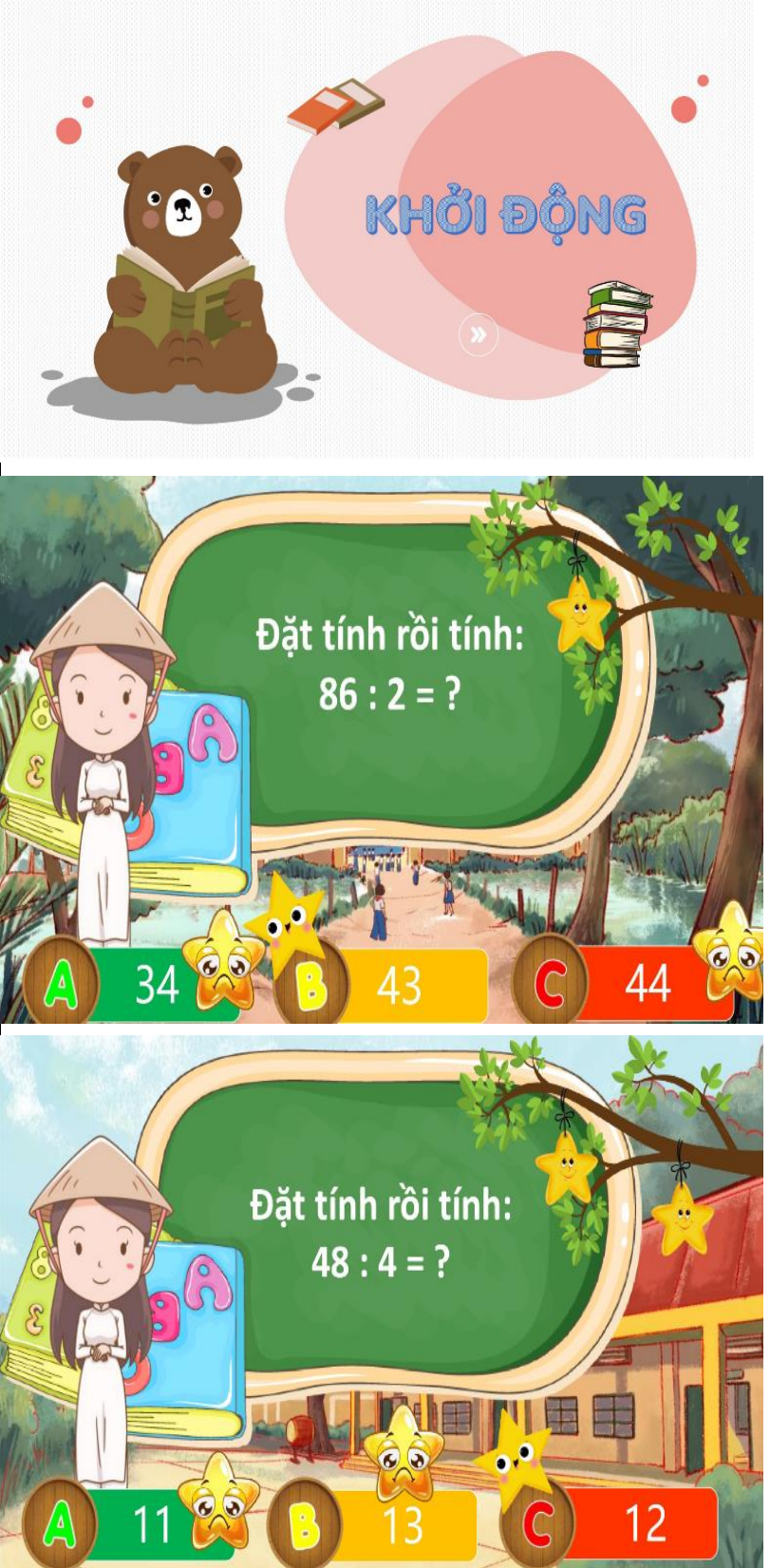
Đáp số : 25 quả trứng

- HS làm việc theo nhóm

- HS trình bày kết quả

- GV chia HS thành nhóm tư và giao nhiệm vụ là đặt phép tính và tính các phép tính, sau đó chọn ra các phép chia có số dư là 3. - Các nhóm trình bày kết quả, nhóm khác nhận xét. - GV nhận xét, khen ngợi.  - Các nhóm trình bày kết quả, nhận xét lẫn nhau. - GV Nhận xét, tuyên dương.	
4. Vận dụng - Mục tiêu: + củng cố kiến thức đã học để HS hiểu sâu nội dung. + Vận dụng kiến thức vào thực tế cuộc sống. + Tạo không khí vui tươi, hứng khởi sau khi học xong bài.	- HS tham gia để vận dụng kiến thức đã học vào thực tiễn. + HS thực hiện
4. Điều chỉnh sau bài dạy 	

IV. SỐ HÓA BÀI DẠY BẰNG CANVA

SLIDE CANVA	HOẠT ĐỘNG CỦA GIÁO VIÊN
	1. Khởi động - GV tổ chức trò chơi để khởi động bài học. + Câu 1: Tính $\begin{array}{r} 86 \overline{) 2} \\ 48 \overline{) 4} \end{array}$ - GV Nhận xét, tuyên dương. - GV dẫn dắt vào bài mới (Link Canva: https://bit.ly/4auFIGa

Khám phá

2. Khám phá

- Gv đưa phép tính:

$$51: 3 = ?$$

- GV hướng dẫn và khuyến khích HS tìm cách chia

$$\begin{array}{r} 51 \overline{) 3} \\ 3 \overline{) 17} \\ 21 \\ \underline{21} \\ 0 \end{array}$$

- GV Yêu cầu HS thực hiện phép tính $74: 3 = ?$

- GV nhận xét, tuyên dương

a) $51: 3 = ?$

$$\begin{array}{r} 51 \overline{) 3} \\ 3 \overline{) 21} \\ 21 \\ \underline{21} \\ 0 \end{array}$$

- 5 chia 3 được 1, viết 1.
1 nhân 3 bằng 3; 5 trừ 3 bằng 2
- Hạ 1, được 21; 21 chia 3 được 7, viết 7
7 nhân 3 bằng 21; 21 trừ 21 bằng 0

$$51: 3 = 17$$

a) $74: 3 = ?$

$$\begin{array}{r} 74 \overline{) 3} \\ 6 \overline{) 14} \\ 12 \\ \underline{12} \\ 2 \end{array}$$

- 7 chia 3 được 2, viết 2.
2 nhân 3 bằng 6; 7 trừ 6 bằng 1.
- Hạ 4, được 14; 14 chia 3 được 4, viết 4
4 nhân 3 bằng 12; 14 trừ 12 bằng 2.

$$74: 3 = 24 (\text{dư } 2)$$

1 Tính

$$\begin{array}{r} 91 \overline{) 4} \\ 8 \\ \underline{11} \\ 8 \\ \underline{3} \end{array}$$

$$91 : 4 = 22 \text{ (dư 3)}$$

$$\begin{array}{r} 53 \overline{) 6} \\ 48 \\ \underline{5} \end{array}$$

$$53 : 6 = 8 \text{ (dư 5)}$$

$$\begin{array}{r} 33 \overline{) 2} \\ 2 \\ \underline{13} \\ 12 \\ \underline{1} \end{array}$$

$$33 : 2 = 16 \text{ (dư 1)}$$

$$\begin{array}{r} 79 \overline{) 5} \\ 5 \\ \underline{29} \\ 25 \\ \underline{4} \end{array}$$

$$79 : 5 = 15 \text{ (dư 4)}$$

Bài 1: (làm việc cá nhân)

Tính

- GV yêu cầu HS tính được các phép tính và ghi lại được kết quả mỗi phép tính
- HS được giao nhiệm vụ cá nhân là tính toán và ghi lại kết quả của các phép tính.
- Một số HS được mời lên bảng trình bày kết quả, các HS khác thực hiện việc đối chiếu và nhận xét.
- Sau đó, yêu cầu HS nêu lại cách thực hiện các phép tính.
- GV tiến hành nhận xét và khen ngợi.

Bài 2: (Làm việc nhóm đôi)

- GV hướng dẫn phân tích bài toán, đặt câu hỏi để HS hiểu rõ vấn đề: Bài toán nói gì? Yêu cầu gì? Làm thế nào để giải quyết?
- HS được yêu cầu thảo luận và làm bài theo nhóm đôi.
- Sau khi hoàn thành, GV nhận xét và khen ngợi.

2 Bác Hoa mang 75 quả trứng gà ra chợ bán. Bác chia đều số trứng gà đó vào 3 rổ. Hỏi mỗi rổ có bao nhiêu quả trứng gà?



Bài giải:

Số trứng trong mỗi rổ là:

$$75 : 3 = 25 \text{ (quả)}$$

Đáp số: 25 quả trứng

2 Tìm các phép chia có số dư là 3.



Thảo luận nhóm 4

$$\begin{array}{r} 43 \overline{) 3} \\ 13 \\ \underline{12} \\ 1 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 53 \overline{) 5} \\ 03 \\ \underline{0} \\ 3 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 64 \overline{) 4} \\ 24 \\ \underline{24} \\ 0 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 25 \overline{) 5} \\ 25 \\ \underline{0} \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 73 \overline{) 7} \\ 03 \\ \underline{0} \\ 3 \end{array}$$

Phép chia có số dư là 3 là: $53 : 5$ và $73 : 7$

2 Tìm các phép chia có số dư là 3.

Bài 3: (Làm việc nhóm 4) Tìm các phép chia có số dư là 3

- GV chia HS thành nhóm tư và giao nhiệm vụ là đặt phép tính và tính các phép tính, sau đó chọn ra các phép chia có số dư là 3.
- Các nhóm trình bày kết quả, nhóm khác nhận xét.
- GV nhận xét, khen ngợi.
- Các nhóm trình bày kết quả, nhận xét lẫn nhau.
- GV Nhận xét, tuyên dương.

TRÒ CHƠI

LET'S PLAY BINGO!

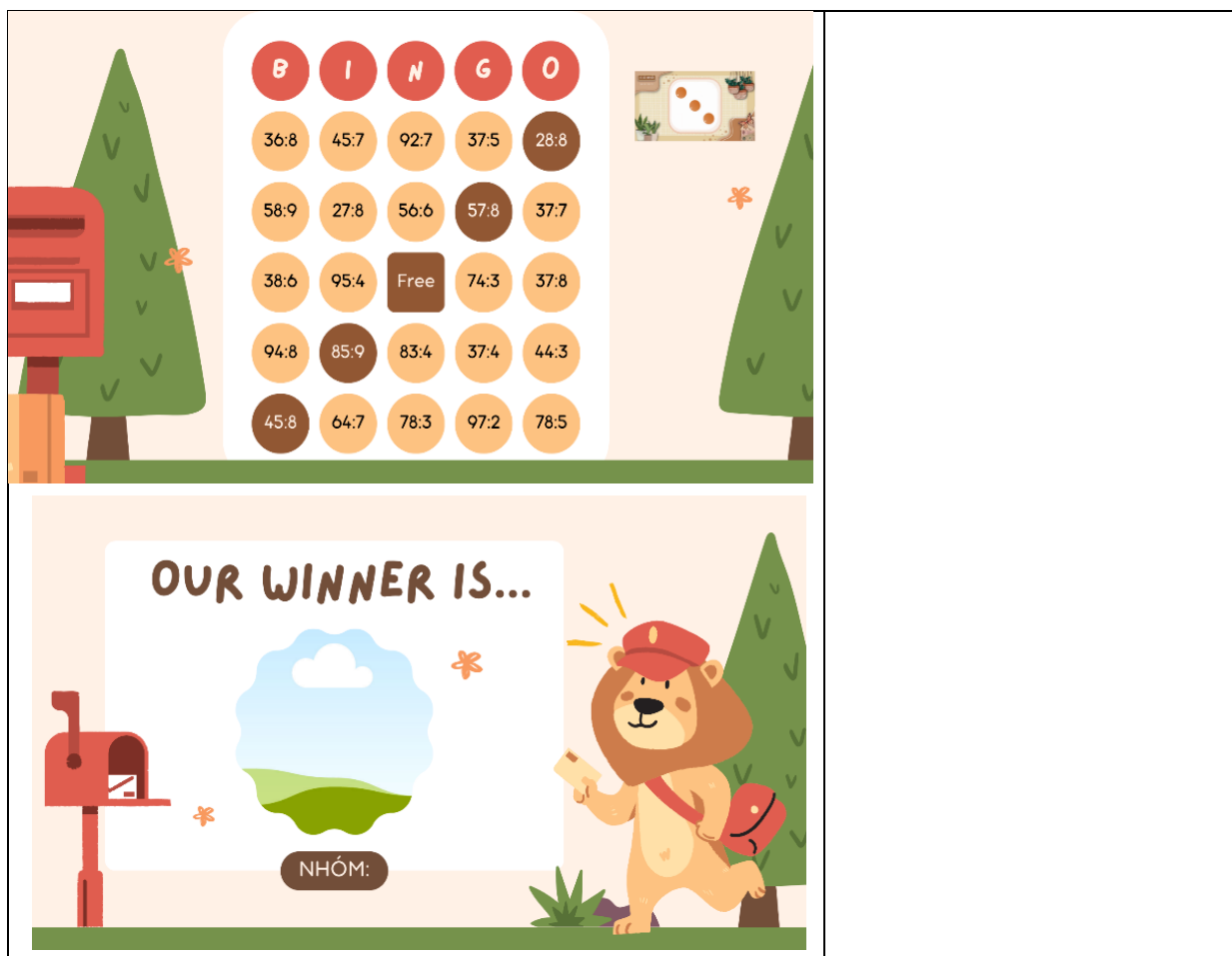
BẮT ĐẦU

BINGO

- Lớp chia thành 3 nhóm
- Mỗi nhóm lắc xúc xắc một lần
- Nhóm lắc xúc vào ô nào thì phải làm phép tính chia ô đó
- Mỗi nhóm có thời gian 20s để trả lời
- Nhóm nào hoàn thành Bingo trước sẽ là nhóm chiến thắng

4. Vận dụng

- GV tổ chức trò chơi “Bingo”
 - GV tổ chức trò chơi “Bingo” Bằng Canva.
- Link Canva:
<https://bit.ly/4auFIGa>



2.2.7. Bài số 7

KẾ HOẠCH BÀI DẠY CHỦ ĐỀ 5: MỘT SỐ ĐƠN VỊ ĐO ĐỘ DÀI, KHỐI LƯỢNG, DUNG TÍCH, NHIỆT ĐỘ BÀI 31: GAM (Tiết 1)

I. YÊU CẦU CẦN ĐẠT

1. Kiến thức, kỹ năng

- Nhận biết và sử dụng đơn vị đo khối lượng là gam (g).
- Biết đọc và viết tắt đơn vị đo khối lượng là g.
- Hiểu rõ mối quan hệ giữa 1kg và 1.000 g.
- Thực hiện cân các đồ vật theo đơn vị gam (g).
- Biết thực hiện phép đổi đơn vị giữa kg và g, cũng như thực hiện các phép tính liên quan đến đơn vị gam (g).

2. Năng lực

- Phát triển năng lực giao tiếp và hợp tác qua hoạt động nhóm và trao đổi công việc với giáo viên, bạn bè.

- Phát triển năng lực lập luận toán học: Qua các hoạt động quan sát và trải nghiệm thực hành (cân, đo, đong, đếm, so sánh) với đơn vị gam (g)

3. Phẩm chất

Phát triển phẩm chất nhân ái, chăm chỉ, trách nhiệm

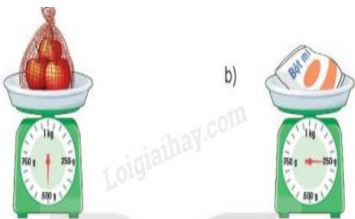
II. XÂY DỰNG KHO TỰ LIỆU PHỤC VỤ BÀI GIẢNG

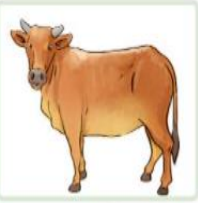
- Bộ đồ dùng dạy học Toán lớp 3.

- Hình phóng to các hình ảnh trong phần khám phá và hoạt động.

III. KỊCH BẢN BÀI GIẢNG

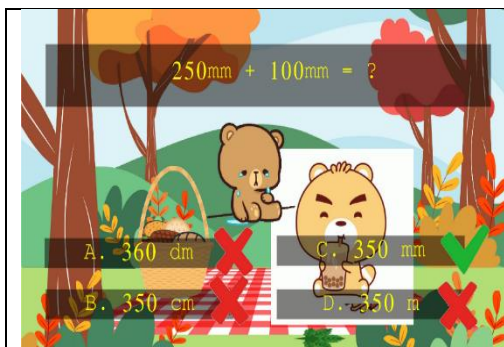
Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của HS
1. Khởi động - Mục tiêu: + Tạo bầu không khí thoải mái, thân thiện và hào hứng trước khi bắt đầu tiết học. HS cảm thấy tự tin, phấn khởi và sẵn sàng cho quá trình học tập sắp tới. - Cách tiến hành:	
- GV tổ chức trò chơi khởi động bài học. - Yêu cầu HS làm bài tập tính toán: $250\text{mm} + 100\text{mm} =$ $420\text{mm} - 150\text{mm} =$ $25\text{mm} + 3\text{mm} =$	- HS tham gia trò chơi - 2 HS lên bảng làm bài tập. Cả lớp làm vào phiếu BT
2. Khám phá - Mục tiêu + HS nắm vững kiến thức về gam. + Làm được các bài tập về gam - Các thức hiện	
* Khám phá: a. Đặt vấn đề từ câu hỏi của nhân vật -> Quan sát tranh hoặc cân thật các gói bột ngọt -> Nhận biết đơn vị đo gam, cách đọc, viết tắt đơn vị gam. - GV giới thiệu: "Ngoài quả cân 1kg, 2kg, 5kg, còn có quả cân 1g, 2g, 5g, 10g, 20g, 50g, 100g, 200g, 500g".	- HS lắng nghe.

b. Đặt vấn đề từ câu hỏi của nhân vật -> Quan sát tranh cân thăng bằng giữa quả cân 1kg và 2 túi muối -> Nhận thức $1\text{kg} = 1.000\text{g}$. Lưu ý: Sau mỗi hoạt động, GV có thể nêu thêm ví dụ và chốt lại nội dung chính. *Hoạt động Bài 1: Yêu cầu HS quan sát tranh, nêu số cân nặng của mỗi vật trên cân đĩa, rồi điền số thích hợp vào ô có dấu "?" ở các câu a, b, c, d. - Nhận xét, khen ngợi. Bài 2: Yêu cầu tương tự như bài 1 nhưng nêu số cân nặng theo gam trên cân đồng hồ. - Hướng dẫn HS làm bài tập. c) Túi táo cân nặng hơn gói bột mì bao nhiêu gam? Túi táo và gói bột mì cân nặng tổng cộng bao nhiêu gam? - Yêu cầu HS trình bày. - Nhận xét, khen ngợi.	- HS lắng nghe. - HS quan sát và làm bài tập theo cặp đôi. - HS trình bày kết quả. a) Quả cân ở đĩa bên trái nặng 500g, nên gói đường cân nặng 500g. b) Gói mì chính cân nặng $100\text{g} + 50\text{g} = 150\text{g}$. c) Gói hạt tiêu cân nặng $20\text{g} + 20\text{g} = 40\text{g}$. d) Gói muối cân nặng $200\text{g} + 200\text{g} = 400\text{g}$. - HS nhận xét. - HS quan sát tranh để xác định cân nặng của túi táo và gói bột mì. - Túi táo cân nặng hơn gói bột mì bằng cân nặng của túi táo trừ cân nặng của gói bột mì. - Cân nặng của túi táo và gói bột mì cộng lại bằng tổng cân nặng của hai vật.  a) Túi táo cân nặng 500 g. b) Gói bột mì cân nặng 250 g. - HS nhận xét về nhau.
--	--

Chọn số cân nặng thích hợp cho mỗi con vật.  20 kg  2 kg  200 kg  200 g - GV quan sát, nhận xét, tuyên dương.	- HS nối mỗi con vật với cân nặng thích hợp.  - HS trình bày kết quả của nhóm mình.
4. Vận dụng - Mục tiêu: + củng cố kiến thức đã học để hiểu sâu nội dung. + Vận dụng kiến thức vào thực tế. + Tạo không khí vui tươi, hứng khởi sau khi học xong. + Phát triển năng lực giải quyết vấn đề qua thực hành, luyện tập.	
- Cách thức tiến hành: - GV tổ chức hoạt động vận dụng bằng cách chơi trò chơi với đơn vị gam, vận dụng vào giải các bài toán thực tế liên quan. (Link Canva: https://bit.ly/4au0oOE) - Nhận xét tiết học, khen ngợi.	- HS tham gia để vận dụng kiến thức đã học vào thực tiễn. + HS lắng nghe và trả lời. - HS ước lượng cân nặng một số đồ vật rồi dùng cân để kiểm tra lại.
4. Điều chỉnh sau bài dạy: 	

IV. SỐ HÓA BÀI DẠY BẰNG CANVA

SLIDE CANVA	HOẠT ĐỘNG CỦA GIÁO VIÊN
	1. Khởi động GV tổ chức trò chơi để khởi động bài học. - Yêu cầu HS làm bài tập. Tính: $250\text{mm} + 100\text{mm} =$ $420\text{mm} - 150\text{mm} =$ $25\text{mm} + 3\text{mm} =$
	- GV Nhận xét, tuyên dương. - GV dẫn dắt vào bài mới (Link Canva: https://bit.ly/4au0oOE)
	
	



2. Khám phá

a. Đặt vấn đề từ câu hỏi của nhân vật -> Quan sát tranh hoặc cân thật các gói bột ngọt -> Nhận biết đơn vị đo gam, cách đọc, viết tắt đơn vị gam.

- GV giới thiệu: "Ngoài quả cân 1kg, 2kg, 5kg, còn có quả cân 1g, 2g, 5g, 10g, 20g, 50g, 100g, 200g, 500g".

b. Đặt vấn đề từ câu hỏi của nhân vật -> Quan sát tranh cân thăng bằng giữa quả cân 1kg và 2 túi muối -> Nhận thức 1kg = 1.000g.

Lưu ý: Sau mỗi hoạt động, GV có thể nêu thêm ví dụ và chốt lại nội dung chính.

*Hoạt động

Bài 1: Yêu cầu HS quan sát tranh, nêu số cân nặng của mỗi vật trên cân đĩa, rồi điền số thích hợp vào ô có dấu "?" ở các câu a, b, c, d.

- Nhận xét, khen ngợi.

Bài 2: Yêu cầu tương tự như bài 1 nhưng nêu số cân nặng theo gam trên cân đồng hồ.

1 Số

a) 500 g
Gói đường cân nặng 500 g ?

b) 100 g 50 g
Gói mì chính cân nặng 150 g ?

1 Số

c) 20 g 20 g
Gói hạt tiêu cân nặng 40 g ?

d) 200 g 200 g
Gói muối cân nặng 400 g ?

2 Số

500 g ?
Túi táo cân nặng 500 g ?

250 g ?
Gói bột mì cân nặng 250 g ?

c. Túi táo cân nặng hơn gói bột mì là 250 g $500 - 250 = 250\text{ g}$

Túi táo và gói bột mì cân nặng tất cả là 750 g $500 + 250 = 750\text{ g}$

- Hướng dẫn HS làm bài tập.

c) Túi táo cân nặng hơn gói bột mì bao nhiêu gam?

Túi táo và gói bột mì cân nặng tổng cộng bao nhiêu gam?

- Yêu cầu HS trình bày.

- Nhận xét, khen ngợi.



1 Tính theo mẫu

Mẫu: $250\text{ g} + 300\text{ g} = 550\text{ g}$
 $40\text{ g} : 5 = 8$

a) $740\text{ g} - 360\text{ g} = 380\text{ g}$

b) $15\text{ g} \times 4 = 60\text{ g}$

* Luyện tập

Bài 1: GV hướng dẫn HS làm bài vào phiếu bài tập.

- Yêu cầu HS thực hiện phép tính với đơn vị gam (ghi rõ tên đơn vị), ví dụ:

Mẫu: $250\text{ g} + 300\text{ g} = 550\text{ g}$
 $40\text{ g} : 5 = 8\text{ g}$

a) $740\text{ g} - 360\text{ g}$
b) $15\text{ g} \times 4$



- GV nhận xét, khen ngợi.

GV chốt lại:

a) $740 \text{ gam} - 360 \text{ gam} = 380 \text{ gam}$

b) $15 \text{ gam} \times 4 = 60 \text{ gam}$

Bài 2. Yêu cầu HS đọc yêu cầu bài.

- GV sẽ hướng dẫn HS quan sát các hình ảnh và liên kết chúng với thực tế để nhận biết và so sánh về số cân nặng phù hợp của mỗi con vật. Sau đó, HS sẽ nêu ra trọng lượng của mỗi con vật theo đơn vị gam hoặc kilôgam.

- Yêu cầu HS thảo luận theo cặp đôi.

Chọn số cân nặng thích hợp cho mỗi con vật.



- GV quan sát, nhận xét, tuyên dương.



4. Vận dụng

- GV tổ chức hoạt động vận dụng bằng cách chơi trò chơi với đơn vị gam, vận dụng vào giải các bài toán thực tế liên quan.

(Link Canva: <https://bit.ly/4au0oOE>)

- Nhận xét tiết học, khen ngợi.

LET'S
PLAY

$250\text{ G} + 180\text{ G} = \dots\text{ G}$

A 340G
B 360G
C 370G

THE ANSWER

LET'S
PLAY

$430\text{ G} - 250\text{ G} = \dots\text{ G}$

A 180G
B 190G
C 200G

THE ANSWER

LET'S
PLAY

$250\text{ G} - 180\text{ G} = \dots\text{ G}$

A 80G
B 90G
C 70G

THE ANSWER

2.2.8. Bài số 8

KẾ HOẠCH BÀI DẠY

CHỦ ĐỀ 4: PHÉP NHÂN, PHÉP CHIA TRONG PHẠM VI 100

Bài 28: BÀI TOÁN GIẢI BẰNG HAI BƯỚC TÍNH (Tiết 1)

I. YÊU CẦU CẦN ĐẠT

1. Kiến thức, kĩ năng

- HS sẽ nhận biết được bài toán yêu cầu giải bằng hai bước.
- Họ sẽ nắm vững các bước giải bài toán như sau:
 - + Hiểu, phân tích, tóm tắt đề bài.
 - + Tìm cách giải bằng cách lựa chọn phép tính phù hợp.
 - + Trình bày lời giải và kiểm tra kết quả.

2. Năng lực

- Năng lực giao tiếp, hợp tác: Thảo luận nhóm, trao đổi ý kiến với GV để thực hiện các nhiệm vụ học tập.
- Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo: Sử dụng các kiến thức đã học ứng dụng vào thực tế, tìm tòi, phát hiện giải quyết các nhiệm vụ trong cuộc sống.
- Năng lực tư duy, lập luận toán học: Biết sử dụng các phép tính phù hợp để giải quyết bài toán.

3. Phẩm chất

Phát triển phẩm chất nhân ái, chăm chỉ, trách nhiệm, yêu thích môn học.

II. XÂY DỰNG KHO TỰ LIỆU PHỤC VỤ BÀI GIẢNG

- Kế hoạch bài dạy.
- Sách giáo khoa và các thiết bị, tài liệu phụ trợ cho tiết dạy.

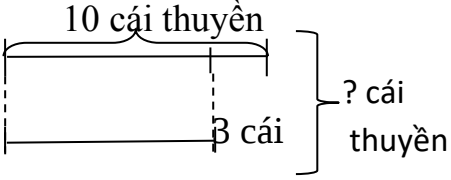
III. KỊCH BẢN BÀI GIẢNG

Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của HS
1. Khởi động - Mục tiêu: + Tạo bầu không khí thoải mái, thân thiện và hào hứng trước khi bắt đầu tiết học. HS cảm thấy tự tin, phấn khởi và sẵn sàng cho quá trình học tập sắp tới. - Cách tiến hành:	
- GV tổ chức một trò chơi để khởi động bài học, có thể là một trò chơi về phép	- HS tham gia trò chơi

chia hoặc một trò chơi liên quan đến kiến thức của bài học. - Sau đó, GV gọi hai HS lên bảng để thực hiện phép tính, còn lại các em trong lớp làm vào vở nháp. - Phép tính được giao là "$48 : ?$" và "$72 : ?$". - GV yêu cầu HS nhận xét về cách giải của các bạn lên bảng. - Sau khi HS đã hoàn thành, GV nhận xét và tuyên dương những nỗ lực và thành tựu của các em. - Cuối cùng, GV dẫn dắt lớp vào bài mới.	- 2 HS lên bảng thực hiện phép tính chia, cả lớp làm vào vở nháp. - HS nhận xét - HS lắng nghe.
2. Khám phá: - Mục tiêu: + Nắm bắt yêu cầu của bài toán, nhận biết khi một bài toán đòi hỏi giải quyết bằng hai bước tính, tức là cần thực hiện hai phép tính liên tiếp để đạt được kết quả cuối cùng. + Hiểu, phân tích, và tóm tắt đề bài để xác định cụ thể các bước giải quyết. + Tìm ra phép tính phù hợp cho mỗi bước, sau đó trình bày lời giải và kiểm tra kết quả. - Cách tiến hành:	
Giới thiệu bài toán giải bằng hai phép tính Bài toán 1: (Sách giáo khoa Toán lớp 3/Trang 81) - Gọi một HS đọc đề bài. - GV hướng dẫn phân tích đề bài: - Hỏi: Có bao nhiêu bông hoa cúc? - Hỏi: Số hoa hồng nhiều hơn số hoa cúc bao nhiêu bông? - GV vẽ sơ đồ đoạn thẳng lên bảng. - Hỏi: Có bao nhiêu bông hoa hồng? Vì sao?	- 1 HS đọc. - HS lắng nghe. - TL: Có 5 bông hoa cúc. - TL: Số hoa hồng nhiều hơn số hoa cúc 2 bông. - HS quan sát - Bước 1: Tính số bông hoa hồng - Có 5 bông hoa cúc

Hỏi: Vậy có tổng cộng bao nhiêu bông hoa hồng và hoa cúc? - Gọi HS nhận xét. GV đã rút ra kết luận rằng Bài toán 1 là sự kết hợp của hai bài toán nhỏ: một là bài toán về "nhiều hơn" khi tính số hoa hồng, và hai là bài toán về tính tổng của hai số khi tính cả số hoa hồng và số cúc. Điều này chỉ ra sự linh hoạt và khả năng áp dụng kiến thức của HS trong việc giải quyết bài toán phức tạp bằng cách kết hợp các khái niệm nhỏ hơn. Bài toán 2: (SGK Toán/81) - Gọi một HS đọc đề bài. Hỏi: Ngăn trên có mấy quyển sách? Hỏi: Ngăn dưới như thế nào so với ngăn trên? - GV vẽ sơ đồ biểu diễn: <u>Tóm tắt</u> <pre> 10 quyển ┌──────────┐ Ngăn │ │ │ │ 3 quyển Ngăn │ │ └──────────┘ } ? quyển </pre> Hỏi: Để tính được số quyển sách ở ngăn dưới ta làm như thế nào? Hỏi: Vậy để tìm được tổng số quyển sách ở cả 2 ngăn ta làm thế nào? - GV kết luận: Đây là bài toán giải bằng 2 bước tính. Trước hết, tìm số quyển sách ở ngăn dưới. Sau đó tìm tổng số quyển sách ở cả hai ngăn.	- Số hoa hồng nhiều hơn số hoa cúc là 2 bông - Nên số bông hoa hồng = 5 (số bông cúc) + 2 (số bông hoa hồng nhiều hơn) = 7 bông Bước 2: Tính tổng số bông hoa hồng và cúc - Số bông hoa hồng là 7 - Số bông hoa cúc là 5 - Tổng số bông hoa = $7 + 5 = 12$ bông $5 + 7 = 12$ (bông) - HS nhận xét. - HS lắng nghe. - 1 HS đọc. TL: Ngăn trên có 10 quyển sách. TL: Ngăn dưới nhiều hơn ngăn trên 3 quyển sách. - HS quan sát TL: Số sách ở ngăn dưới là: $10 + 3 = 13$ (quyển) TL : Số sách ở cả hai ngăn là: $10 + 13 = 23$ (quyển) - HS lắng nghe.
Luyện tập	

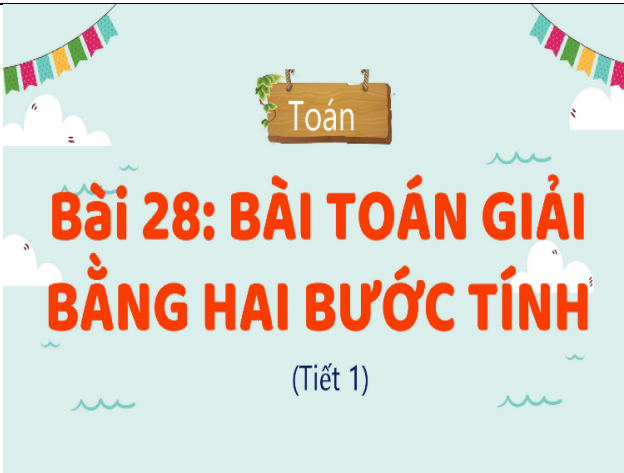
- Mục tiêu: Vận dụng, thực hành giải bài toán có hai bước tính. - Cách tiến hành:	
Bài 1. Số? (Làm việc nhóm đôi) - Gọi 1 HS đọc đề bài. H: Bài toán cho biết gì? H: Bài toán hỏi gì? - GV vẽ sơ đồ biểu diễn: <u>Tóm tắt</u> Can thứ Can thứ 5 l } ? l H: Can thứ nhất có bao nhiêu lít nước mắm? H: Can thứ hai như thế nào so với can thứ nhất? H: Muốn gấp một số lên một số lần ta làm như thế nào? - Gọi HS điền số thích hợp vào ô trống. - GV nhận xét, tuyên dương. Bài 2. (Làm việc cá nhân) - Cho một HS đọc đề bài. - Yêu cầu HS phân tích đề bài: - Mai có thể gấp được bao nhiêu cái thuyền? - Số lượng thuyền mà Nam gấp được so với Mai là bao nhiêu?	Một HS đọc đề bài: Cả hai can đựng được bao nhiêu lít nước mắm? Đặt số lít nước mắm trong can thứ nhất là x (lít). Số lít nước mắm trong can thứ hai là 3x(lít), vì nó gấp 3 lần can thứ nhất. Tổng số lít nước mắm của cả hai can là $x + 3x = 4x$ (lít). Vậy, tổng số lít nước mắm của cả hai can là 4x (lít). HS quan sát: - Can thứ nhất có 5 lít nước mắm. - Can thứ hai có số lít nước mắm bằng 3 lần can thứ nhất. Để tính số lít nước mắm của can thứ hai, ta nhân 5 lít với 3. <u>Bài giải</u> Số lít nước mắm ở can thứ hai là: $5 \times 3 = 15 (l)$ Số lít nước mắm cả hai can là: $5 + 15 = 20 (l)$ <u>Đáp số:</u> 20 l nước mắm. - Một HS đọc đề bài: Để tìm số thuyền cả hai bạn gấp được, ta cần biết số thuyền mà mỗi bạn gấp được. Biết số thuyền Mai gấp được là 10 cái. Số thuyền Nam gấp được chưa biết.

3. Bài toán yêu cầu chúng ta phải tìm thông tin gì? 4. Để biết tổng số thuyền mà cả hai bạn đã gặp, chúng ta cần biết điều gì? 5. Chúng ta đã biết số lượng thuyền đã gặp của mỗi bạn chưa? Số thuyền nào chúng ta chưa biết? 6. Để tìm ra tổng số thuyền mà cả hai bạn đã gặp được, chúng ta nên thực hiện bước nào? - GV hướng dẫn HS tóm tắt bài toán bằng sơ đồ đoạn thẳng. - GV yêu cầu các nhóm thực hiện công việc trên phiếu học tập nhóm. - Các nhóm trình bày kết quả và thảo luận với nhau. - GV nhận xét, tuyên dương.	Để tìm số thuyền Nam gặp được, chúng ta trừ 3 cho số thuyền Mai gặp được: Số thuyền Nam gặp được = Số thuyền của Mai - 3 = $10 - 3 = 7$ cái. Tổng số thuyền cả hai bạn gặp được là tổng số thuyền của Mai và Nam: ($10 + 7 = 17$) cái. Vậy, cả hai bạn gặp được tổng cộng 17 cái thuyền. - HS chú ý theo dõi. - HS làm việc nhóm đôi. <u>Tóm tắt</u> Mai : Nam :  <u>Bài giải</u> Số thuyền Nam gặp được là: $10 - 3 = 7$ (cái thuyền) Số thuyền cả hai bạn gặp được là: $10 + 7 = 17$ (cái thuyền) Đáp số: 17 cái thuyền
4. Vận dụng - Mục tiêu: + Định hình và củng cố kiến thức đã được học. + Áp dụng kiến thức vào các tình huống thực tế. + Tạo ra một môi trường học vui vẻ và đầy hứng thú. - Cách tiến hành: - Gọi HS đọc lại nhắc lại tên bài học. + Các bài toán hôm nay có gì khác so với các bài toán chúng ta đã học? + Trong bài toán giải bằng 2 phép tính, có bao nhiêu câu trả lời và bao nhiêu phép tính?	
TL: Bài toán giải bằng hai bước tính - HS trả lời. - HS trả lời.	

GV lưu ý: Trong bài toán giải bằng 2 phép tính, kết quả của phép tính thứ nhất sẽ là một phần của phép tính thứ hai. Phần đáp số chỉ ghi kết quả của phép tính thứ hai. - Mọi người hãy nhận xét và khen ngợi các HS. - GV cùng HS đọc một truyện tranh để làm bài tập.	- HS lắng nghe.
4. Điều chỉnh sau bài dạy: 	

IV. SỐ HÓA BÀI DẠY BẰNG CANVA

SLIDE CANVA	HOẠT ĐỘNG CỦA GIÁO VIÊN
	1. Khởi động - GV tổ chức trò chơi để khởi động bài học. - Gọi 2 HS lên bảng làm, cả lớp làm vào vở nháp. Đặt tính rồi tính: $48 : ?$; $72 : ?$ (Link Canva:
	https://bit.ly/4auuscT) - Gọi HS nhận xét. - GV nhận xét, tuyên dương. - GV dẫn dắt vào bài mới

	
	
	Giới thiệu bài toán giải bằng hai phép tính Bài toán 1: (Sách giáo khoa Toán lớp 3/Trang 81) - Gọi một HS đọc đề bài. - GV hướng dẫn phân tích đề bài: Hỏi: Có bao nhiêu bông hoa cúc? Hỏi: Số hoa hồng nhiều hơn số hoa cúc bao nhiêu bông? - GV vẽ sơ đồ đoạn thẳng lên bảng. Hỏi: Có bao nhiêu bông hoa hồng? Vì sao? Hỏi: Vậy có tổng cộng bao nhiêu bông hoa hồng và hoa cúc? - Gọi HS nhận xét. GV đã rút ra kết luận rằng Bài toán 1 là sự kết hợp của hai bài toán nhỏ: một là bài toán về "nhiều hơn" khi

Bài toán 1:
 Có 5 bông hoa cúc. Số hoa hồng có nhiều hơn số hoa cúc là 2 bông. Hỏi:
 a. Có bao nhiêu bông hoa hồng?
 b. Có bao nhiêu bông hoa hồng và hoa cúc?

Tóm tắt

a)
 Hoa cúc: 5 bông
 Hoa hồng: 2 bông
 ? bông

Bài giải
 a. Số bông hoa hồng có là:
 $5 + 2 = 7$ (bông)
 b. Số bông hoa hồng và hoa cúc có là:
 $5 + 7 = 12$ (bông)
 Đáp án: a) 7 bông hoa;
 b) 12 bông hoa.

Bài toán 2:
 Ngăn trên có 10 quyển sách, ngăn dưới có nhiều hơn ngăn trên 3 quyển sách. Hỏi cả hai ngăn có bao nhiêu quyển sách?

Tóm tắt

a)
 Ngăn trên: 10 quyển
 Ngăn dưới: 3 quyển
 ? quyển

Bài giải
 Số sách ở ngăn dưới là:
 $10 + 3 = 13$ (quyển)
 Số sách ở cả hai ngăn là:
 $10 + 13 = 23$ (quyển)
 Đáp số: 23 quyển sách

1 Số?
 Can thứ nhất đựng 5 l nước mắm, can thứ hai đựng số lít nước mắm gấp 3 lần can thứ nhất. Hỏi cả hai can đựng bao nhiêu lít nước mắm?

Tóm tắt

Can thứ nhất: 5 l
 Can thứ hai: ? l

Bài giải
 Số lít nước mắm ở can thứ hai là:
 $5 \times 3 = 15$ (l)
 Số lít nước mắm cả hai can là:
 $5 + 15 = 20$ (l)
 Đáp số: 20 l nước mắm.

tính số hoa hồng, và hai là bài toán về tính tổng của hai số khi tính cả số hoa hồng và số cúc. Điều này chỉ ra sự linh hoạt và khả năng áp dụng kiến thức của HS trong việc giải quyết bài toán phức tạp bằng cách kết hợp các khái niệm nhỏ hơn.

Bài toán 2: (SGK Toán/81)

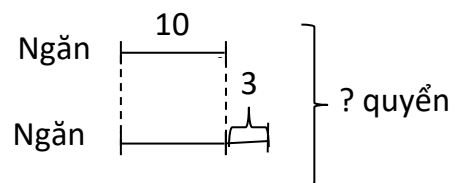
- Gọi một HS đọc đề bài.

Hỏi: Ngăn trên có mấy quyển sách?

Hỏi: Ngăn dưới như thế nào so với ngăn trên?

- GV vẽ sơ đồ biểu diễn:

Tóm tắt



Hỏi: Để tính được số quyển sách ở ngăn dưới ta làm như thế nào?

Hỏi: Vậy để tìm được tổng số quyển sách ở cả 2 ngăn ta làm thế nào?

- GV kết luận: Đây là bài toán giải bằng 2 bước tính. Trước hết, tìm số quyển sách ở ngăn dưới. Sau đó tìm tổng số quyển sách ở cả hai ngăn.

- Một HS đọc đề bài:

Cả hai can đựng được bao nhiêu lít nước mắm?

Đặt số lít nước mắm trong can thứ nhất là x (lít). Số lít nước mắm trong can thứ hai là 3x(lít), vì nó gấp 3 lần can thứ nhất. Tổng số lít nước mắm của cả hai can là $x + 3x = 4x$ (lít). Vậy, tổng số lít nước mắm của cả hai can là 4x (lít).

HS quan sát:

2 Mai gấp được 10 cái thuyền, Nam gấp được ít hơn Mai 3 cái thuyền. Hỏi cả hai bạn gấp được bao nhiêu cái thuyền?

Tóm tắt

Mai: 10 cái thuyền
 Nam: 3 cái } ? cái thuyền

Bài giải:
 Số thuyền Nam gấp được là:
 $10 - 3 = 7$ (cái thuyền)
 Số thuyền cả hai bạn gấp được là:
 $10 + 7 = 17$ (cái thuyền)
Đáp số: 17 cái thuyền



- Can thứ nhất có 5 lít nước mắm.
 - Can thứ hai có số lít nước mắm bằng 3 lần can thứ nhất.
- Để tính số lít nước mắm của can thứ hai, ta nhân 5 lít với 3.

Bài giải

Số lít nước mắm ở can thứ hai là:

$$5 \times 3 = 15 \text{ (l)}$$

Số lít nước mắm cả hai can là:

$$5 + 15 = 20 \text{ (l)}$$

Đáp số: 20 l nước mắm.

- Một HS đọc đề bài:

Để tìm số thuyền cả hai bạn gấp được, ta cần biết số thuyền mà mỗi bạn gấp được.

Biết số thuyền Mai gấp được là 10 cái.

Số thuyền Nam gấp được chưa biết.

Để tìm số thuyền Nam gấp được, chúng ta trừ 3 cho số thuyền Mai gấp được:

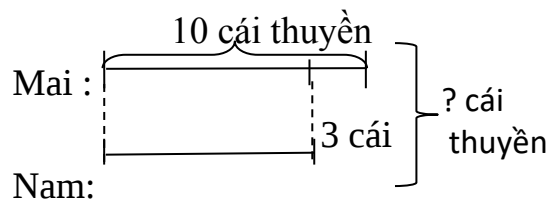
Số thuyền Nam gấp được = Số thuyền của Mai - 3 = $10 - 3 = 7$ cái.
 Tổng số thuyền cả hai bạn gấp được là tổng số thuyền của Mai và Nam:
 $(10 + 7 = 17)$ cái.

Vậy, cả hai bạn gấp được tổng cộng 17 cái thuyền.

- HS chú ý theo dõi.

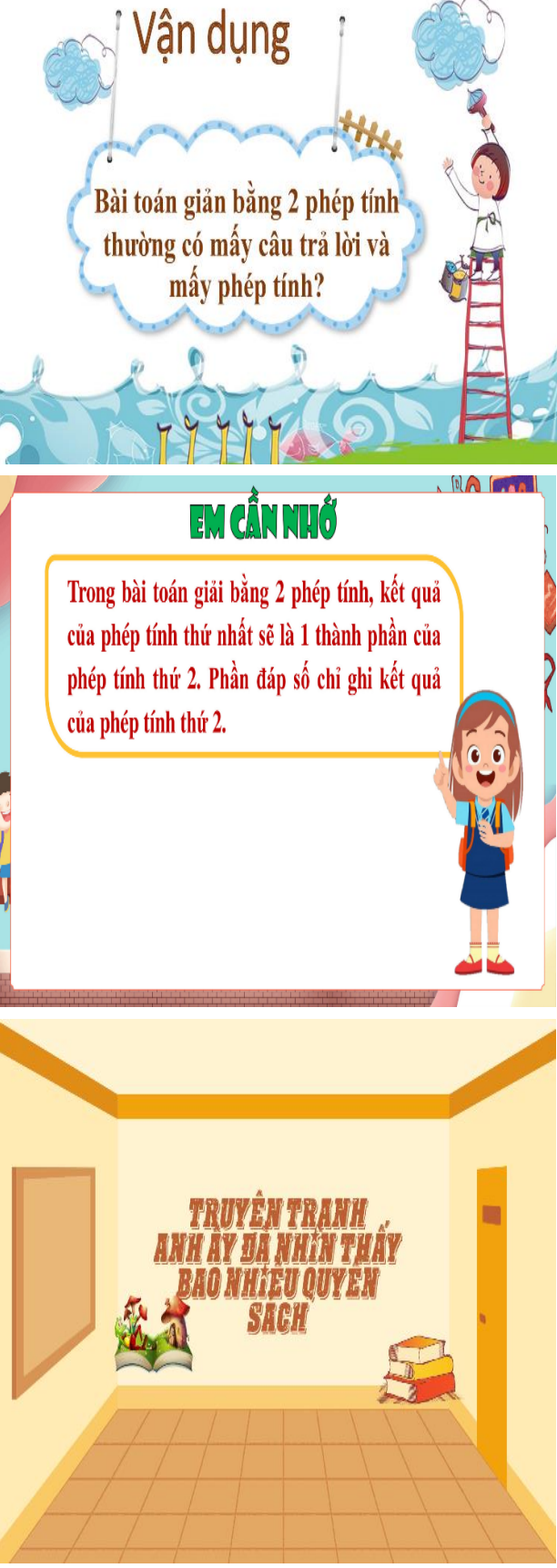
- HS làm việc nhóm đôi.

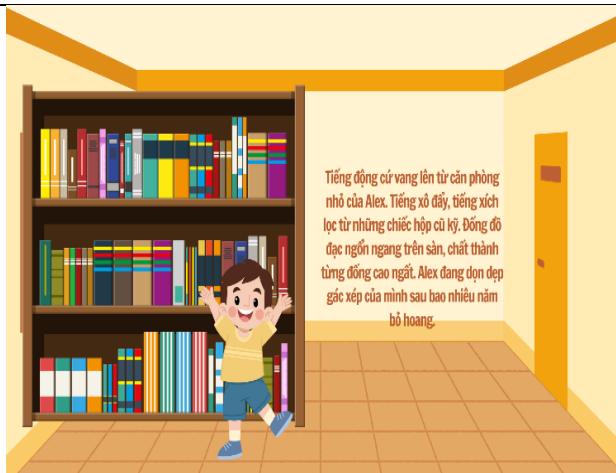
Tóm tắt



Bài giải

Số thuyền Nam gấp được là:
 $10 - 3 = 7$ (cái thuyền)

	Số thuyền cả hai bạn gấp được là: $10 + 7 = 17$ (cái thuyền) Đáp số: 17 cái thuyền
 Vận dụng Bài toán giải bằng 2 phép tính thường có mấy câu trả lời và mấy phép tính? EM CẦN NHỚ Trong bài toán giải bằng 2 phép tính, kết quả của phép tính thứ nhất sẽ là 1 thành phần của phép tính thứ 2. Phần đáp số chỉ ghi kết quả của phép tính thứ 2. TRUYỆN TRANH ANH AY ĐÃ NHÌN THẤY BAO NHIÊU QUYỀN SÁCH	3. Vận dụng - Gọi HS đọc lại nhắc lại tên bài học. + Em hãy cho biết các bài toán hôm nay có gì khác với các bài toán chúng ta đã học? + Bài toán giải bằng 2 phép tính thường có mấy câu trả lời và mấy phép tính? => GV lưu ý: Trong bài toán giải bằng 2 phép tính, kết quả của phép tính thứ nhất sẽ là 1 thành phần của phép tính thứ 2. Phần đáp số chỉ ghi kết quả của phép tính thứ 2. - Nhận xét, khen ngợi HS. - GV cùng HS đọc một truyện tranh để làm bài tập. (Link Canva: https://bit.ly/4auuscT)



2.2.9. Bài số 9

KẾ HOẠCH BÀI DẠY

CHỦ ĐỀ 3: LÀM QUEN VỚI HÌNH PHẪNG, HÌNH KHỐI

Bài 16: ĐIỂM Ở GIỮA, TRUNG ĐIỂM CỦA ĐOẠN THẲNG (Tiết 1)

I. YÊU CẦU CẦN ĐẠT

1. Kiến thức, kĩ năng

- Nhận biết được điểm giữa, trung điểm của đoạn thẳng.
- Xác định ba điểm thẳng hàng qua hình ảnh minh họa.
- Phát triển năng lực lập luận, tư duy và giao tiếp toán học.

2. Năng lực

- Tự chủ, tự học: Lắng nghe, trả lời, làm bài tập.
- Giải quyết vấn đề và sáng tạo: Tham gia trò chơi, vận dụng kiến thức.
- Qua quan sát, xác định điểm ở giữa, trung điểm của đoạn thẳng khi làm bài, HS phát triển năng lực sử dụng công cụ và phương tiện toán học, năng lực tư duy và lập luận toán học.

3. Phẩm chất

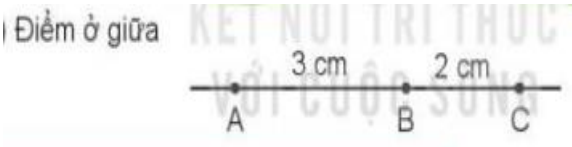
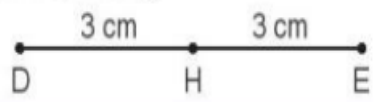
- Nhân ái: Giúp đỡ nhau trong hoạt động nhóm để hoàn thành nhiệm vụ.
- Chăm chỉ: Chăm chỉ suy nghĩ, trả lời, làm bài tốt.
- Trách nhiệm: Giữ trật tự, lắng nghe, học tập nghiêm túc.

II. XÂY DỰNG KHO TƯ LIỆU PHỤC VỤ BÀI GIẢNG

- Kế hoạch bài dạy.
- Sách giáo khoa và thiết bị, tài liệu phụ trợ.

III. KỊCH BẢN BÀI GIẢNG

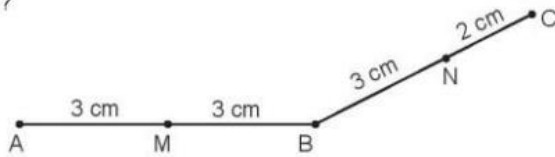
Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của HS
1. Khởi động - Mục tiêu: + Tạo bầu không khí thoải mái, thân thiện và hào hứng trước khi bắt đầu tiết học. HS cảm thấy tự tin, phấn khởi và sẵn sàng cho quá trình học tập sắp tới. - Cách tiến hành:	
- GV tổ chức trò chơi để khởi động bài học. - GV Nhận xét, tuyên dương. - GV dẫn dắt vào bài mới	- HS tham gia trò chơi + HS nêu nhanh kết quả - HS lắng nghe.

2. Khám phá - Mục tiêu: + Khám phá mục tiêu nhận diện điểm ở giữa của một đoạn thẳng. - Cách tiến hành:	
GV hỏi HS: - Nam yêu cầu Việt làm cái gì? - Rô bốt đã nói gì với Việt? GV mời hai HS đọc lại đoạn hội thoại của Nam và Rô bốt. Sau đó, GV yêu cầu HS quan sát hình ảnh minh họa về điểm ở giữa. a.  Sau khi HS đã quan sát, GV tóm tắt: a. A, B, C là ba điểm thẳng hàng. B là điểm nằm ở giữa hai điểm A và C. Sau đó, GV yêu cầu HS nhớ lại. b. GV yêu cầu HS quan sát hình ảnh minh họa về trung điểm của đoạn thẳng. Trung điểm của đoạn thẳng  - Sau khi quan sát xong, GV giải thích: - H là điểm nằm ở giữa hai điểm D và E. - Độ dài đoạn thẳng DH bằng độ dài đoạn thẳng HE, viết là $DH = HE$. - H được gọi là trung điểm của đoạn thẳng DE. Sau đó, GV yêu cầu HS nhớ lại.	- HS nêu - HS nêu - HS quan sát tranh - HS nhắc lại - HS quan sát - Lắng nghe
3. Luyện tập Mục tiêu: - Nhận ra điểm ở giữa và trung điểm của đoạn thẳng. - Phân biệt ba điểm thẳng hàng thông qua hình ảnh minh họa.	

- Cách tiến hành:

Bài 1: (Làm việc cá nhân- nhóm đôi).

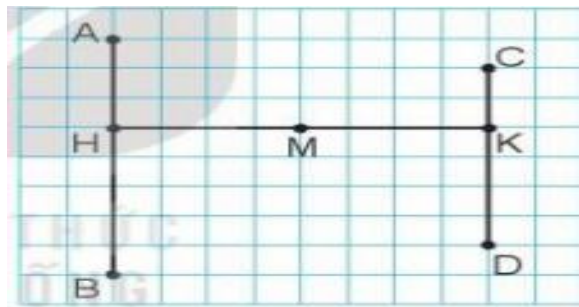
Đ, S ?



- a) M là trung điểm của đoạn thẳng AB. ?
b) N là điểm ở giữa hai điểm B và C. ?
c) N là trung điểm của đoạn thẳng BC. ?
d) B là điểm ở giữa hai điểm M và N. ?

- GV yêu cầu HS thực hiện công việc cá nhân trước khi thảo luận cùng bạn cạnh.
- Sau đó, GV tổ chức phản hồi và làm rõ để củng cố hiểu biết về việc nhận ra điểm ở giữa và trung điểm của đoạn thẳng.
- Cuối cùng, GV phát biểu nhận xét và khen ngợi.

Bài 2: (Làm việc cá nhân- nhóm đôi).



- GV yêu cầu HS thực hiện công việc cá nhân trước khi thảo luận với đối tác.
- Sau đó, GV tổ chức phản hồi và tăng cường hiểu biết về việc xác định ba điểm thẳng hàng thông qua hình ảnh trực quan.
- GV nhận xét, tuyên dương.

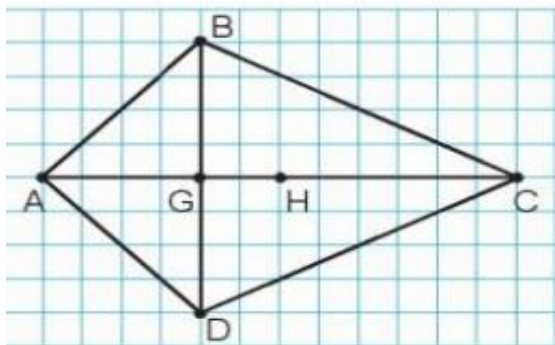
- HS đọc yêu cầu
- HS làm việc cá nhân.
- HS trả lời
- Đáp án: Đ/Đ/S/S
- HS nhận xét, đối chiếu bài.

- HS đọc yêu cầu
- HS làm việc cá nhân.
- HS trả lời

Câu trả lời:

- a. Trong hình vẽ, có ba điểm thẳng hàng: A, H, B; H, M, K; C, K, D.
b. Điểm H nằm ở giữa hai điểm A và B.
c. Điểm M là trung điểm của đoạn thẳng HK vì M nằm ở giữa H và K, và $MH = MK$.
- HS tiến hành đối chiếu và đưa ra nhận xét.

Bài 3: Nêu tên trung điểm của các đoạn thẳng AC, BD trong hình vẽ (Làm việc cá nhân)



- GV giao cho HS thực hiện công việc cá nhân, sau đó thảo luận cùng đối tác.
- (Qua việc đo độ dài của mỗi đoạn thẳng bằng số cạnh của ô vuông)
- Sau đó, GV mời HS trình bày bài làm và cho phản hồi lẫn nhau.
- Để củng cố, GV làm rõ việc xác định ba điểm thẳng hàng thông qua hình ảnh minh họa.
- Cuối cùng, GV đưa ra nhận xét và khen ngợi.

- HS đọc đề;
- HS làm bài

Trả lời: Điểm H đóng vai trò là trung điểm của đoạn thẳng AC; điểm G là trung điểm của đoạn thẳng BD.

- HS tiến hành đối chiếu và đưa ra nhận xét.
- Lắng nghe và ghi nhớ cách thực hiện.

3. Vận dụng.

- Mục tiêu:
- + Củng cố những kiến thức đã học trong tiết học để HS khắc sâu nội dung.
- + Vận dụng kiến thức đã học vào thực tiễn.
- + Tạo không khí vui vẻ, hào hứng, lưu luyện sau khi HS bài học.
- Cách tiến hành:

- GV tổ chức vận dụng bằng PHIẾU HỌC TẬP

- Nhận xét, tuyên dương

- HS tham gia chơi TC để vận dụng kiến thức đã học vào làm BT.
- Đáp án: Trung điểm của đoạn thẳng BC là điểm I
- Trung điểm của đoạn thẳng GE là điểm K
- Trung điểm của đoạn thẳng AD, IK là điểm O

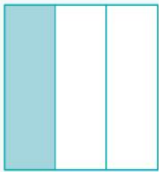
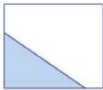
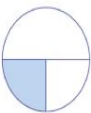
4. Điều chỉnh sau bài dạy:

.....

.....

IV. SỐ HÓA BÀI DẠY BẰNG CANVA

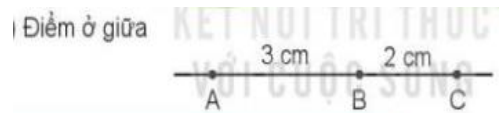
SLIDE CANVA	HOẠT ĐỘNG CỦA GIÁO VIÊN
The slides contain the following text: - Slide 1: Toán Bài 16: ĐIỂM Ở GIỮA, TRUNG ĐIỂM CỦA ĐOẠN THẲNG - Slide 2: 01 KHỞI ĐỘNG TRÒ CHƠI TỔNG HỢP - Slide 3: Thuyền ra khơi (with buttons: HOÀN THÀNH, 1, 2, 3, 4) - Slide 4: 1 Đã tô màu $\frac{1}{6}$ hình vuông. Đúng hay sai? Đáp án: Đúng QUAY VỀ	1. Khởi động - GV tổ chức trò chơi để khởi động bài học. (Link Canva: https://bit.ly/4bvM21A) - GV Nhận xét, tuyên dương. - GV dẫn dắt vào bài mới

2 Đã tô màu vào $\frac{1}{2}$ hình vuông. Đúng hay sai?  Đáp án: Sai QUAY VỀ	
3 Đã tô màu vào $\frac{1}{2}$ hình nào?    Đáp án: Hình 1 QUAY VỀ	
4 Đã tô màu vào $\frac{1}{3}$ hình nào?     Đáp án: Hình 4 QUAY VỀ	
 Khám phá	2. Khám phá - GV hỏi HS: - Nam yêu cầu Việt làm cái gì? - Rô bốt đã nói gì với Việt?



GV mời hai HS đọc lại đoạn hội thoại của Nam và Rô bốt. Sau đó, GV yêu cầu HS quan sát hình ảnh minh họa về điểm ở giữa.

a.



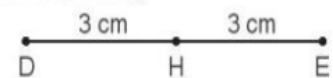
Sau khi HS đã quan sát, GV tóm tắt:

a. A, B, C là ba điểm thẳng hàng. B là điểm nằm ở giữa hai điểm A và C.

Sau đó, GV yêu cầu HS nhớ lại.

b. GV yêu cầu HS quan sát hình ảnh minh họa về trung điểm của đoạn thẳng.

Trung điểm của đoạn thẳng



- Sau khi quan sát xong, GV giải thích:

- H là điểm nằm ở giữa hai điểm D và E.

- Độ dài đoạn thẳng DH bằng độ dài đoạn thẳng HE, viết là $DH = HE$.

- H được gọi là trung điểm của đoạn thẳng DE.

Sau đó, GV yêu cầu HS nhớ lại.



Hoạt động

1 Đ, S ?

THẢO LUẬN NHÓM ĐÔI

a. M là trung điểm của đoạn thẳng AB **Đ**

b. N là điểm ở giữa hai điểm B và C **Đ**

c. N là trung điểm của đoạn thẳng BC **S**

d. B là điểm ở giữa hai điểm M và N **S**

Bài 1: (Làm việc cá nhân-nhóm đôi).

Đ, S ?

a) M là trung điểm của đoạn thẳng AB. **?**

b) N là điểm ở giữa hai điểm B và C. **?**

c) N là trung điểm của đoạn thẳng BC. **?**

d) B là điểm ở giữa hai điểm M và N. **?**

- GV yêu cầu HS thực hiện công việc cá nhân trước khi thảo luận cùng bạn cạnh.

- Sau đó, GV tổ chức phản hồi và làm rõ để củng cố hiểu biết về việc nhận ra điểm ở giữa và trung điểm của đoạn thẳng.

- Cuối cùng, GV phát biểu nhận xét và khen ngợi.

Bài 2: (Làm việc cá nhân-nhóm đôi).

2 Trong hình bên:

a) Tìm ba điểm thẳng hàng

b) Điểm H ở giữa hai điểm nào?

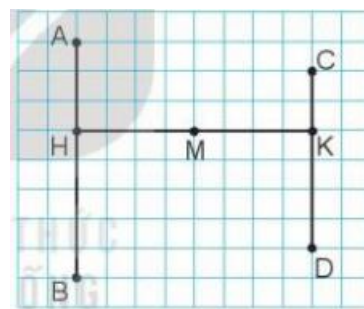
c) Điểm M là trung điểm của đoạn thẳng nào?

a. 3 điểm thẳng hàng là:

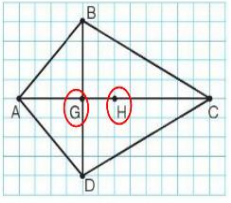
- A, H, B • H, M, K • C, K, D

b. Điểm H ở giữa hai điểm A và B

c. Điểm M là trung điểm của đoạn thẳng HK



2 Nêu tên trung điểm của các đoạn thẳng
3 AC, BD trong hình vẽ



Trung điểm của đoạn thẳng AC là: Điểm H
 Trung điểm của đoạn thẳng BD là: Điểm G

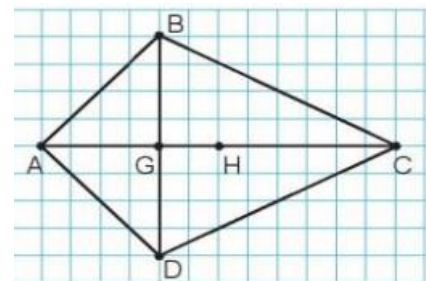


- GV yêu cầu HS thực hiện công việc cá nhân trước khi thảo luận với đối tác.

- Sau đó, GV tổ chức phản hồi và tăng cường hiểu biết về việc xác định ba điểm thẳng hàng thông qua hình ảnh trực quan.

- GV nhận xét, tuyên dương.

Bài 3: Nêu tên trung điểm của các đoạn thẳng AC, BD trong hình vẽ (Làm việc cá nhân)



- GV giao cho HS thực hiện công việc cá nhân, sau đó thảo luận cùng đối tác.

(Qua việc đo độ dài của mỗi đoạn thẳng bằng số cạnh của ô vuông)

- Sau đó, GV mời HS trình bày bài làm và cho phản hồi lẫn nhau.

- Để củng cố, GV làm rõ việc xác định ba điểm thẳng hàng thông qua hình ảnh minh họa.

- Cuối cùng, GV đưa ra nhận xét và khen ngợi.



4. Vận dụng

- GV tổ chức vận dụng bằng PHIẾU HỌC TẬP

(Link Canva:
<https://bit.ly/4bvM21A>)

- Nhận xét, tuyên dương

2.2.10. Bài số 10

KẾ HOẠCH BÀI DẠY

CHỦ ĐỀ 11: CÁC SỐ ĐẾN 100 000

Bài 59: SỐ 100 000 (Tiết 2 – Trang 58)

I. YÊU CẦU CẦN ĐẠT

1. Kiến thức, kĩ năng

- Phân tích cấu tạo số, đọc và viết số có năm chữ số và số 100 000.
- Làm quen với việc làm tròn số đến hàng nghìn và hàng chục nghìn.
- Phát triển khả năng lập luận, tư duy toán học và kỹ năng giao tiếp toán học.

2. Năng lực

- Nâng cao khả năng tự chủ, tự học: lắng nghe, trả lời câu hỏi, và làm bài tập.
- Phát triển khả năng giải quyết vấn đề và sáng tạo qua trò chơi và ứng dụng.
- Xây dựng kỹ năng giao tiếp và hợp tác qua các hoạt động nhóm.

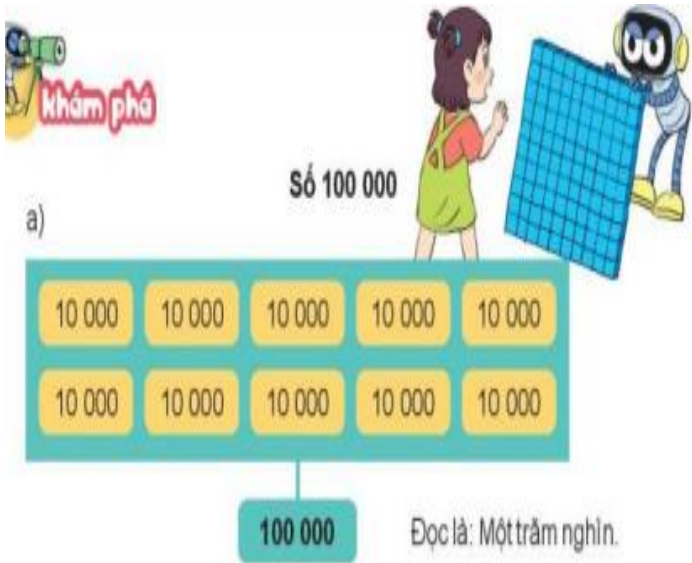
3. Phẩm chất

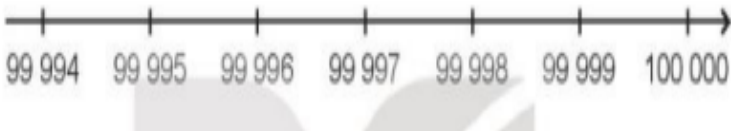
Phát triển phẩm chất nhân ái, chăm chỉ, trách nhiệm

II. XÂY DỰNG KHO TƯ LIỆU PHỤC VỤ BÀI GIẢNG

- Kế hoạch bài dạy.
- Sách giáo khoa và các dụng cụ, tài liệu học phụ cho tiết dạy.

III. KỊCH BẢN BÀI GIẢNG

Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của HS
1. Khởi động - Mục tiêu: + Tạo bầu không khí thoải mái, thân thiện và hào hứng trước khi bắt đầu tiết học. HS cảm thấy tự tin, phấn khởi và sẵn sàng cho quá trình học tập sắp tới. - Cách tiến hành:	
- GV tổ chức trò chơi để khởi động bài học. - GV Nhận xét, tuyên dương. - GV dẫn dắt vào bài mới	- HS tham gia trò chơi + 3 HS lên bảng làm bài - HS lắng nghe.
2. Khám phá - Mục tiêu: + Hiểu cách phân tích cấu tạo số, đọc và viết các số có năm chữ số và số 100,000. + Thực hành làm quen với cách làm tròn số và làm tròn được một số đến hàng nghìn và hàng chục nghìn. - Cách thức thực hiện:	
- GV đưa hình ảnh : 	- HS lắng nghe + 10 khối (10 hàng)

- GV hướng dẫn: Bạn Rô – bắt đã xếp rất nhiều khối lập phương để tạo thành một bức tường. Bức tường này lớn đến nỗi sắp đổ sập. Hãy cùng chúng ta đếm số khối lập phương nhỏ trên bức tường này! + Hãy đếm số khối lập phương lớn trong mỗi hàng? Và hãy đếm số hàng? + Có 100 khối lập phương lớn, mỗi khối chứa 1000 khối lập phương nhỏ, vậy tổng cộng có 100,000 khối lập phương nhỏ. + Số 100,000 được đọc là "một trăm nghìn" và được viết là 100,000.  + Số liền sau của số 99 999 là số nào?	+ HS lắng nghe + HS lắng nghe + Số 100 000
3. Luyện tập - Mục tiêu: + Hiểu cách phân tích cấu tạo số, đọc và viết các số có năm chữ số và số 100,000. + Thực hành làm quen với cách làm tròn số và làm tròn được một số đến hàng nghìn và hàng chục nghìn. - Cách thức thực hiện:	
Bài 1. Chọn số thích hợp với cách đọc (Làm việc cá nhân). 	- HS đọc yêu cầu - HS chơi trò chơi 

- GV giao cho HS thực hiện công việc cá nhân.
- GV tổ chức trò chơi: "Tìm nhà cho vịt".
- + Khi trời bất ngờ mưa, những chú vịt cần tìm nơi trú ẩn dưới những chiếc lá. Hãy giúp chúng tìm chỗ để trú mưa nhé!
- GV tiến hành phản hồi.
- GV đưa ra nhận xét và tuyên dương.

Chốt: Hãy tìm cách đọc phù hợp với cách viết các số đến hàng chục nghìn.

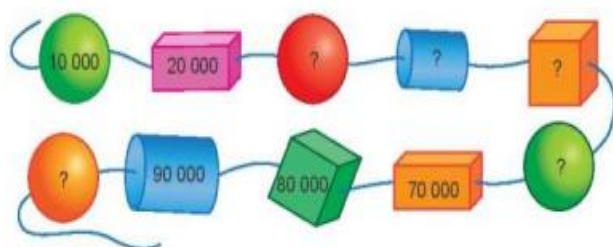
Bài 2. (Làm việc cá nhân).

- Số liền trước của số 13 450 là số nào?
- Số liền sau của số 90 000 là số nào?
- Số liền trước của số 10 001 là số nào?
- Số liền sau của số 99 999 là số nào?

- GV giao việc cho HS thực hiện cá nhân.
- GV tổ chức cho HS chia sẻ kết quả.
- GV tiến hành phản hồi và khen ngợi.

Chốt: Hãy xác định các số liền kề trước hoặc sau của số được chỉ định theo yêu cầu.

Bài 3. Số (Làm việc cá nhân).



- GV giao việc cho HS làm bài.
- Em có ý kiến gì về các số trong danh sách?
- + Các em cần sắp xếp theo thứ tự tăng dần.
- GV tiến hành phản hồi.
- GV đưa ra nhận xét và khen ngợi.

-HS nêu yêu cầu

- Đáp án: a. 13449

b. 90 001

c. 10 000

d. 100 000

- HS nhận xét, đối chiếu bài.

+ HS đọc đề

+ Các số trên đều là các số tròn chục nghìn

+ HS trả lời: 30 000; 40 000; 50 000; 60 000, 100 000

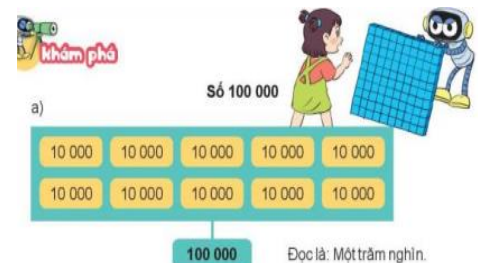
3. Vận dụng - Mục tiêu: + Tăng cường và củng cố kiến thức đã học trong tiết học để HS hiểu sâu hơn về nội dung. + Áp dụng những kiến thức đã học vào các tình huống thực tế. + Tạo ra một không khí vui vẻ, hào hứng, và đáng nhớ sau khi học xong bài. - Cách tiến hành:	
- GV cho HS xem phim hoạt hình. (Link Canva: https://bit.ly/3wzaZdi) - GV tổ chức vận dụng bằng các hình thức như trò chơi Chọn đáp án đúng - Nhận xét, tuyên dương	- HS tham gia chơi tổ chức để vận dụng kiến thức đã học vào làm bài tập.
4. Điều chỉnh sau bài dạy	

IV. SỐ HÓA BÀI DẠY BẰNG CANVA

SLIDE CANVA	HOẠT ĐỘNG CỦA GIÁO VIÊN
 	1. Khởi động - GV tổ chức trò chơi để khởi động bài học. Đọc số 50000, 32 143 (Link Canva: https://bit.ly/3wzaZdi) - GV Nhận xét, tuyên dương. - GV dẫn dắt vào bài mới



- GV đưa hình ảnh :



- GV hướng dẫn: Bạn rô – bốt đã xếp rất nhiều khối lập phương để tạo thành một bức tường. Bức tường này lớn đến nỗi sắp đổ sập. Hãy cùng chúng

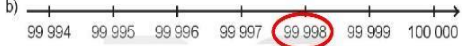


Bạn Rô - bắt xếp rất nhiều khối lập phương tạo thành một bức tường. Bức tường lớn đến nỗi sắp đổ sập rồi. Chúng ta hãy tìm số khối lập phương nhỏ trên bức tường này nhé!

Số 100 000

a) 

100 000 Đọc là: Một trăm nghìn

b) 

Số liền sau của số 99 999 là số nào?

ta đếm số khối lập phương nhỏ trên bức tường này!

+ Hãy đếm số khối lập phương lớn trong mỗi hàng? Và hãy đếm số hàng?

+ Có 100 khối lập phương lớn, mỗi khối chứa 1000 khối lập phương nhỏ, vậy tổng cộng có 100,000 khối lập phương nhỏ.

+ Số 100,000 được đọc là "một trăm nghìn" và được viết là 100,000.



+ Số liền sau của số 99 999 là số nào?

1 Chọn số thích hợp với cách đọc:

Hai mươi chín nghìn một trăm bốn mươi lăm Một trăm nghìn Ba mươi sáu nghìn không trăm bảy mươi tư Tám mươi nghìn một trăm linh tư

36 074 29 145 80 104 100 000

Trò chơi: Tìm nhà cho vịt

Trời bất ngờ đổ cơn mưa, những chú vịt cần tìm chỗ trú dưới những chiếc lá. Em hãy giúp các chú vịt này chạy để trú mưa nhé!

Bài 1. Chọn số thích hợp với cách đọc (Làm việc cá nhân).

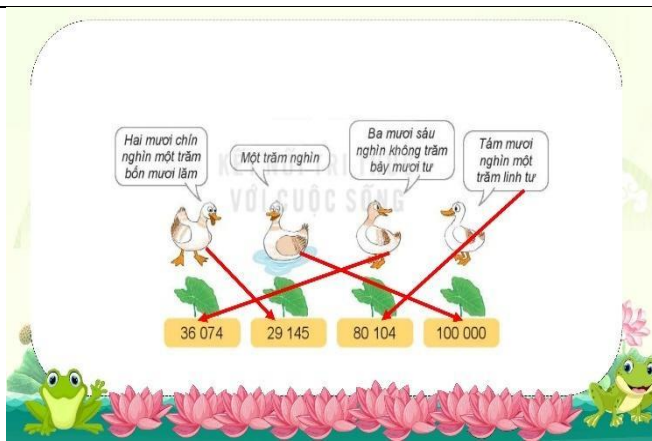
Hai mươi chín nghìn một trăm bốn mươi lăm Một trăm nghìn Ba mươi sáu nghìn không trăm bảy mươi tư Tám mươi nghìn một trăm linh tư

36 074 29 145 80 104 100 000

- GV giao cho HS thực hiện công việc cá nhân.

- GV tổ chức trò chơi: "Tìm nhà cho vịt".

+ Khi trời bất ngờ mưa, những chú vịt cần tìm nơi trú ẩn dưới những chiếc lá. Hãy giúp chúng



2 a) Số liền trước của số 13 450 là số nào?
 b) Số liền sau của số 90 000 là số nào?
 c) Số liền trước của số 10 001 là số nào?
 d) Số liền sau của số 99 999 là số nào?

tìm chỗ để trú mưa nhé!

- GV tiến hành phản hồi.
- GV đưa ra nhận xét và tuyên dương.

Chốt: Hãy tìm cách đọc phù hợp với cách viết các số đến hàng chục nghìn.

Bài 2. (Làm việc cá nhân).

- Số liền trước của số 13 450 là số nào?
- Số liền sau của số 90 000 là số nào?
- Số liền trước của số 10 001 là số nào?
- Số liền sau của số 99 999 là số nào?

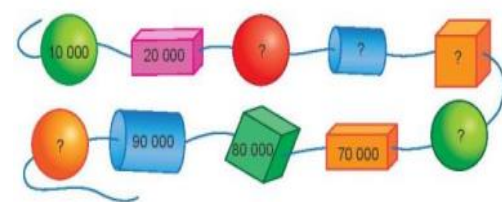
- GV giao việc cho HS thực hiện cá nhân.

- GV tổ chức cho HS chia sẻ kết quả.

- GV tiến hành phản hồi và khen ngợi.

Chốt: Hãy xác định các số liền kề trước hoặc sau của số được chỉ định theo yêu cầu.

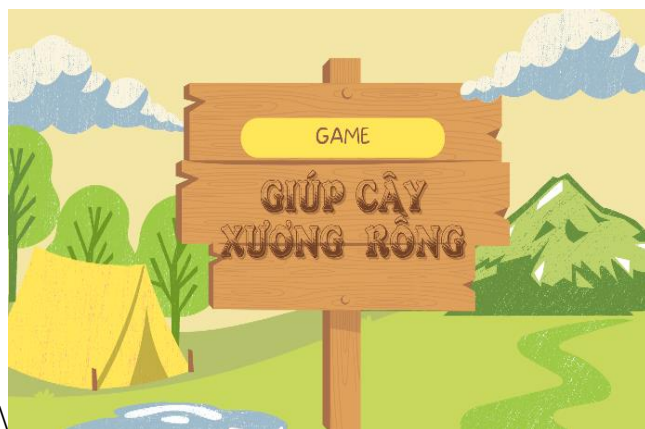
Bài 3. Số (Làm việc cá nhân).



- GV giao việc cho HS làm bài.
- Em có ý kiến gì về các số trong danh sách?

+ Các em cần sắp xếp theo thứ tự tăng dần.

- GV tiến hành phản hồi.
- GV đưa ra nhận xét và khen ngợi.



4. Vận dụng

- GV cho HS xem phim hoạt hình.

(Link Canva:

<https://bit.ly/3wzaZdi>)

- GV tổ chức vận dụng bằng các hình thức như trò chơi Chọn đáp án đúng

- Nhận xét, tuyên dương

Số liền sau của số 99 999 là số nào?

A. 99 998

B. 100 001

C. 100 000

Số liền sau của số 90 000 là số nào?

A. 89 999

B. 90 010

C. 90 001

Số liền trước của số 10 001 là số nào?

A. 9 999

B. 10 000

C. 10 002

Số liền trước của số 13 450 là số nào?

A. 13 448

B. 13 449

C. 13 451

TIỂU KẾT CHƯƠNG 2

Trong chương 2, chúng ta đã tìm hiểu về vai trò của phần mềm Canva trong dạy học môn Toán lớp 3; các ứng dụng của Canva trong việc tạo phiếu học tập trực quan, sinh động; thiết kế truyện tranh hoặc video hoạt hình hấp dẫn; xây dựng trò chơi tương tác để củng cố kiến thức; và thiết kế giáo án điện tử, bài kiểm tra đánh giá năng lực hiệu quả. Với việc sử dụng Canva, GV có thể tận dụng các mẫu sẵn có, chỉnh sửa dễ dàng và kết hợp nhiều thành phần đa phương tiện để tạo ra các tài liệu học tập sinh động, phù hợp với sở thích và nhu cầu của HS thời đại số.

Thiết kế một số kế hoạch dạy học môn Toán lớp 3 có ứng dụng phần mềm Canva, giúp GV dễ dàng hình dung và vận dụng vào thực tiễn giảng dạy. Những ví dụ minh họa này cũng sẽ là nguồn tham khảo hữu ích cho các GV khác trong quá trình thiết kế và chuẩn bị tài liệu dạy học một cách sáng tạo và hiệu quả hơn.

KẾT LUẬN VÀ KIẾN NGHỊ

1. Kết luận

Trong quá trình thực hiện đề tài, tôi nhận thấy đã hoàn thành được các nội dung sau:

Nghiên cứu lý luận chung về đặc điểm nhận thức của học sinh lớp 3 và ứng dụng CNTT trong dạy học, từ đó đề xuất một số ứng dụng của phần mềm Canva trong việc thiết kế bài giảng.

Nghiên cứu thực trạng ứng dụng CNTT nói chung và phần mềm Canva nói riêng trong dạy học môn Toán lớp 3 ở trường Tiểu học, từ đó chỉ ra được ưu điểm, hạn chế, tìm ra nguyên nhân của thực tiễn để có giải pháp vận dụng hiệu quả phần mềm vào dạy học.

Nghiên cứu chương trình, SGK Toán lớp 3, những điểm mới của chương trình Toán lớp 3 (2018) để xác định yêu cầu cần đạt của một số bài học, trên cơ sở đó thiết kế một số bài giảng có ứng dụng phần mềm Canva.

Ứng dụng công nghệ thông tin, đặc biệt là phần mềm Canva, trong dạy học môn Toán lớp 3 mang lại nhiều lợi ích thiết thực. Dựa trên cơ sở lý luận về đặc điểm tâm lý lứa tuổi HS lớp 3 và yêu cầu phát triển năng lực của chương trình Toán tiểu học, việc sử dụng Canva giúp truyền tải kiến thức hiệu quả hơn thông qua việc thiết kế các tài liệu minh họa sinh động, truyện tranh hoạt hình, trò chơi tương tác và bài kiểm tra đánh giá năng lực. Điều này không chỉ kích thích hứng thú, sự tập trung của HS mà còn phát triển tư duy sáng tạo, kỹ năng giải quyết vấn đề và năng lực tổng quát của các em.

Mặc dù nhận thức được tầm quan trọng của ứng dụng công nghệ, nhiều GV vẫn gặp khó khăn trong việc lồng ghép Canva do hạn chế về cơ sở vật chất, trình độ công nghệ và thiếu hỗ trợ đào tạo. Vì vậy, cần có sự hỗ trợ, đồng hành với GV trong quá trình đổi mới phương pháp dạy học bằng công nghệ để phát huy tối đa hiệu quả của công nghệ thông tin trong giáo dục.

Tổng quan, ứng dụng Canva trong dạy học môn Toán lớp 3 là xu hướng tất yếu, phù hợp với đặc điểm tâm lý HS và yêu cầu đổi mới giáo dục hiện đại. Với sự chuẩn bị chu đáo và đầu tư đúng mực, việc ứng dụng Canva sẽ mang lại nhiều lợi ích to lớn trong nâng cao chất lượng dạy và học môn Toán ở bậc tiểu học.

2. Kiến nghị

2.1. Kiến nghị đối với cơ sở giáo dục

- Đầu tư nâng cấp cơ sở vật chất công nghệ thông tin như máy tính, máy chiếu, kết nối internet tốc độ cao để tạo điều kiện thuận lợi cho GV ứng dụng công nghệ trong dạy học.

- Tổ chức các khóa đào tạo, tập huấn về kỹ năng ứng dụng công nghệ nói chung và sử dụng phần mềm Canva nói riêng cho đội ngũ GV một cách thường xuyên, liên tục.

- Xây dựng ngân hàng tài nguyên số, chia sẻ các sản phẩm học tập do GV thiết kế bằng Canva để GV khác có thể tham khảo, vận dụng hiệu quả.

- Khuyến khích, động viên GV sáng tạo, đổi mới phương pháp dạy học bằng cách tạo điều kiện về thời gian và có chính sách khen thưởng phù hợp.

2.2. Kiến nghị đối với giáo viên

- Chủ động tự học, tự nghiên cứu để nâng cao kiến thức và kỹ năng ứng dụng công nghệ nói chung và sử dụng Canva nói riêng trong thiết kế tài liệu dạy học.

- Tích cực tham gia các khóa tập huấn về công nghệ để cập nhật kiến thức và chia sẻ kinh nghiệm với đồng nghiệp.

- Dành thời gian chuẩn bị bài giảng trực quan, sinh động bằng Canva để thu hút sự chú ý và tăng cường tính tương tác của HS.

- Chủ động chia sẻ các sản phẩm dạy học thiết kế bằng Canva với đồng nghiệp để tạo diễn đàn trao đổi, học hỏi lẫn nhau.

- Liên tục cập nhật các tính năng mới của phần mềm Canva để đa dạng hóa việc thiết kế tài liệu giảng dạy phù hợp với từng đối tượng HS.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Tiếng việt

1. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2018), *Chương trình tổng thể môn toán 2018, Bộ giáo dục và Đào tạo*, Thông tư 32/2018/ TT – BGDDT Ngày 26/12/2018.
2. Quyết định số 117/QĐ- TTg phê duyệt đề án “*Tăng cường ứng dụng CNTT trong quản lý và hỗ trợ các hoạt động dạy - học, nghiên cứu khoa học góp phần nâng cao chất lượng giáo dục đào tạo giai đoạn 2016-2020, định hướng đến năm 2025*”
3. Văn bản số 4771/BGDDT-CNTT, Ngày 31/8/2023 của Bộ Giáo dục và Đào tạo v/v hướng dẫn thực hiện nhiệm vụ ứng dụng CNTT, CDS và thống kê giáo dục năm học 2023 – 2024.
4. Nguyễn Thị Dung (2021). *Ứng dụng phần mềm Canva trong dạy và học môn Hóa học lớp 11 THPT*. Sở Giáo dục và Đào tạo Nghệ An.
5. Nguyễn Hải Dũng (2016). *Biện pháp quản lý ứng dụng công nghệ thông tin trong hoạt động dạy học ở các trường trung học cơ sở huyện Vĩnh Linh, tỉnh Quảng Trị*. Luận văn Thạc sĩ khoa học giáo dục. NXB Đại học Sư phạm Huế.
6. Hồng Mai Hạnh (2022), *Đặc điểm phát triển nhận thức của HS tiểu học*, Đại học Sư phạm Hà Nội, Hà Nội.
7. Đỗ Thị Thùy (2020). *Thực trạng và biện pháp ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học ở các trường tiểu học quận Gò Vấp, thành phố Hồ Chí Minh*. Tạp chí Khoa học VJE
8. *Sách Giáo Viên Toán 3*, Bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống. Nhà xuất bản giáo dục.
9. *Sách Giáo Khoa Toán 3 tập 1,2*, Bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống. Nhà xuất bản giáo dục.

2. Tiếng Anh

1. UNESCO, *Information and communication technology in education a curriculum for schools and programme of teacher development*, France, 2002.
2. Inspectorate Evaluation Studies, *ITC in schools, Evaluation Support and Research Unit – Inspectorate – Department of Education and Science*, Australia, 2008.

3. Website

Hướng dẫn cơ bản về ứng dụng Canva cho máy tính:
https://www.canva.com/vi_vn/help/canva-desktop-app-basics/.

PHỤ LỤC

PHỤ LỤC 1: PHIẾU THĂM DÒ

PHIẾU THĂM DÒ Ý KIẾN CỦA GV VỀ THỰC TRẠNG ỨNG DỤNG CÔNG NGHỆ THÔNG TIN TRONG DẠY HỌC MÔN TOÁN LỚP 3.

Em đang thực hiện đề tài “Thực trạng ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học môn Toán lớp 3” nhằm nâng cao hiệu quả của giảng dạy học môn Toán cho HS lớp 3 nên rất mong nhận được sự góp ý, giúp đỡ từ các quý thầy/ cô.

Xin vui lòng đánh dấu “X” vào những ý mà thầy/ cô chọn.

Phần 1: Thông tin cá nhân GV

Họ và

tên:.....

Tuổi:

Trường.....Lớp:.....

Trình độ chuyên môn:

☐ Trung cấp ☐ Cao đẳng ☐ Đại học ☐ Sau đại học

Đào tạo khác (Ghi chú cụ thể):.....

Thâm niên công tác:

☐ Dưới 5 năm ☐ 5 – 10 năm ☐ Trên 10 năm

Số năm dạy học chương trình lớp 4:.....

Phần 2: Nội dung khảo sát

1. Thầy/cô 4 sử dụng phần mềm dạy học trong dạy học như thế nào? (Chỉ chọn một phương án)

- ☐ Không sử dụng
- ☐ Thường xuyên sử dụng
- ☐ Sử dụng nhưng rất ít
- ☐ Chưa bao giờ sử dụng

2. Theo thầy/cô mức độ sử dụng phần mềm dạy học trong môn Toán có cần thiết không? (Chỉ chọn một phương án)

- ☐ Rất cần thiết
- ☐ Cần thiết
- ☐ Ít cần thiết
- ☐ Hoàn toàn không cần thiết

3. Theo thầy/cô việc sử dụng phần mềm dạy học trong dạy học môn Toán lớp 3 có cần thiết hay không? (Chỉ chọn một phương án)

- ☐ Rất cần thiết
- ☐ Cần thiết
- ☐ Ít cần thiết
- ☐ Hoàn toàn không cần thiết

4. Theo thầy/cô việc sử dụng phần mềm dạy học trong dạy học môn Toán có vai trò như thế nào? (Có thể lựa chọn nhiều phương án)

- ☐ HS được lĩnh hội tri thức mới
- ☐ Giúp HS ôn tập, củng cố kiến thức
- ☐ Gây hứng thú, tạo không khí học tập sôi nổi
- ☐ HS được thể hiện mình trước đám đông
- ☐ Được giao lưu, trao đổi, tranh luận với các bạn
- ☐ Phát huy tính tích cực chủ động của HS

5. Đánh giá của thầy/cô về việc sử dụng phần mềm dạy học trong dạy học môn Toán? (Có thể lựa chọn nhiều phương án)

- ☐ Có thể vận dụng tất cả bài học trong chương trình
- ☐ Sử dụng được với từng nội dung bài học cụ thể
- ☐ Khó vận dụng vì mất nhiều thời gian
- ☐ Không khí lớp học sôi nổi, HS hứng thú
- ☐ HS khó lĩnh hội được kiến thức
- ☐ Góp phần hình thành năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo, năng lực giao tiếp cho HS
- ☐ HS tích cực, chủ động trong học tập và lĩnh hội kiến thức

6. Thầy/cô đã biết đến phần mềm Canva chưa? (Chỉ chọn một phương án)

- ☐ Có biết đến và sử dụng thành thạo
- ☐ Có biết đến và ít khi sử dụng
- ☐ Có biết đến nhưng chưa sử dụng
- ☐ Chưa bao giờ sử dụng phần mềm này

7. Theo thầy/cô phần mềm Canva có vai trò gì trong dạy học môn Toán? (Có thể lựa chọn nhiều phương án)

- ☐ Hỗ trợ tạo các tài liệu, bài giảng trực quan và sinh động
- ☐ Tăng tính tương tác và hứng thú học tập
- ☐ Nâng cao hiệu quả dạy và học
- ☐ Thúc đẩy sự sáng tạo và tính chuyên nghiệp

8. Theo thầy/cô khó khăn trong việc áp dụng Canva để giảng dạy môn Toán là? *(Có thể lựa chọn nhiều phương án)*

- ☐ Hạn chế về cơ sở vật chất, trang thiết bị
- ☐ Trình độ công nghệ của giáo viên
- ☐ Sự phối hợp, hỗ trợ từ gia đình HS
- ☐ Thiếu nguồn lực hỗ trợ, tập huấn.

9. Nếu sử dụng phần mềm Canva trong dạy học môn Toán, thầy (cô) cần thêm sự hỗ trợ nào không? *(thời lượng tiết học, cơ sở vật chất, nguồn tài liệu....)*

.....

.....

.....

.....

.....

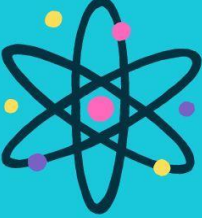
.....

Xin cảm ơn quý thầy cô!

PHỤ LỤC 2: PHIẾU HỌC TẬP VÀ CÂU HỎI CÁC TRÒ CHƠI

2.1. PHIẾU HỌC TẬP

Bài số 1: Phiếu học tập bài 57: Chia số có bốn chữ số cho số có một chữ số - A4 (canva.com)



PHIẾU HỌC TẬP

NHÓM :

TÊN:



Bài 1. (Làm việc nhóm) Tính

Phép chia	Số bị chia	Số chia	Thương	Số dư
$6729 : 6$				
$4163 : 8$				



Bài 2: Đội quân của tướng Cao Lỗ có 6 308 người. Tướng quân muốn chia số người ấy thành các nhóm nhỏ, mỗi nhóm 7 người. Hỏi có thể chia thành bao nhiêu nhóm và còn dư mấy người?

Bài 3:

a) Một con kiến chúa có tuổi thọ là 9 490 ngày và gấp đôi tuổi thọ của ve sầu. Hỏi ve sầu có tuổi thọ là bao nhiêu ngày?

b) Tìm đường đi cho ve sầu chui lên mặt đất mà không gặp con chim?



Bài số 3: Phiếu học tập bài 64: Phép trừ trong phạm vi 100 000 - Tài liệu (A4) (canva.com)



PHIẾU HỌC TẬP

Bài 1. (Làm việc cá nhân): Tính

$\begin{array}{r} 84\,758 \\ - 43\,265 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 79\,363 \\ - 5\,819 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 34\,635 \\ - 927 \\ \hline \end{array}$
---	--	---

Bài 2. (Làm việc cá nhân): Đặt tính rồi tính

$87\,358 - 89\,263 = \dots\dots\dots$

$75\,046 - 32\,638 = \dots\dots\dots$

$56\,492 - 56 = \dots\dots\dots$

$16\,519 - 8\,245 = \dots\dots\dots$

Bài 3. (Làm việc cá nhân): Tính nhẩm (theo mẫu)

a) $15\,000 - 7\,000 = \dots\dots\dots$

b) $12\,000 - 5\,000 = \dots\dots\dots$

c) $17\,000 - 8\,000 = \dots\dots\dots$



Bài số 9: Phiếu học tập Tiết 1: Điểm ở giữa, trung điểm của đoạn thẳng - Trang bìa Wattpad (canva.com)

PHIẾU HỌC TẬP



ĐIỂM Ở GIỮA, TRUNG ĐIỂM CỦA ĐOẠN THẲNG

BÀI 1



Bài 1: Quan sát hình vẽ rồi trả lời câu hỏi.

- a) Điểm M có là trung điểm của đoạn thẳng AB hay không?
- b) Điểm B có là trung điểm của đoạn thẳng AC hay không?

BÀI 2

Bài 2: Vẽ có một đoạn dây dài 20 cm. Nếu vẽ không dùng thước kẻ vạch chia xăng-ti-mét thì bạn ấy làm như thế nào để cắt được một đoạn dây có độ dài 10 cm từ đoạn dây bên đầu?



BÀI 1

BÀI 3

Xác định trung điểm của đoạn thẳng AB và đoạn thẳng AC.



2.2. NỘI DUNG CÂU HỎI CỦA CÁC TRÒ CHƠI ONLINE

Bài số 1: Chia số có bốn chữ số cho số có một chữ số

Trò chơi khởi động: Chọn đáp án đúng (<https://bom.so/VOmlRI>)

Nội dung các câu hỏi trong trò chơi:

Câu 1: $1022 \times 6 = ?$

- A. 6132 B. 6232 C. 6332 D. 6542

Câu 2: $1225 \times 3 = ?$

- A. 3775 B. 3675 C. 3575 D. 3425

Câu 3: $2006 \times 4 = ?$

- A. 8124 B. 8224 C. 8024 D. 8035

Trò chơi vận dụng: Khi con hái đào (<https://short.com.vn/se5x>)

Nội dung các câu hỏi trong trò chơi:

Câu 1: Đặt tính và tính: $1305 : 3 = ?$

Câu 2: Đặt tính và tính: $6406 : 2 = ?$

Bài số 2: Phép cộng trong phạm vi 100 000

Trò chơi vận dụng: Tìm sao biển (<https://s.pro.vn/9vbI>)

Nội dung các câu hỏi trong trò chơi:

Câu 1: $45\,789 + 28\,456 = ?$

- A. 74 245 B. 75982
B. C. 71 204 D. 74 893

Câu 2: $67\,893 + 24\,567 = ?$

- A. 95 379 B. 92 394
B. C. 92 460 D. 92 693

Bài số 3: Phép trừ trong phạm vi 100 000

Trò chơi vận dụng: Điền ô trống (<https://s.pro.vn/Yg4F>)

Nội dung các câu hỏi trong trò chơi:

Câu 1: $89\,231 - 25\,813 = ?$

Câu 2: $42\,253 - 32\,901 = ?$

Câu 3: $71\,484 - 52\,719 = ?$

Câu 4: $59\,148 - 14\,880 = ?$

Bài số 6: Chia số có hai chữ số cho số có một chữ số

Trò chơi khởi động (Bài số 6 - Bài thuyết trình (canva.com))

Nội dung các câu hỏi trong trò chơi:

Câu 1: Đặt tính rồi tính: $86 : 2 = ?$

Câu 2: Đặt tính rồi tính: $48 : 4 = ?$

Bài số 7: Gam

Trò chơi khởi động (<https://short.com.vn/9lDs>)

Nội dung các câu hỏi trong trò chơi:

Câu 1: $520 \text{ mm} - 150 \text{ mm} = ?$

A. 370 mm

B. 370 m

B. C. 370 dm

D. 370 cm

Câu 2: $35 \text{ mm} + 3 \text{ mm} = ?$

A. 38 cm

B. 38 mm

B. C. 38 dm

D. 38 m

Câu 3: $250 \text{ mm} + 100 \text{ mm} = ?$

A. 360 dm

B. 350 cm

C. 350 mm

D. 350 m

Trò chơi vận dụng (<https://s.pro.vn/ESN5>)

Nội dung các câu hỏi trong trò chơi:

Câu 1: $250 \text{ g} + 180 \text{ g} = ?$

A. 340 g

B. 360 g

C. 370 g

Câu 2: $430 \text{ g} - 250 \text{ g} = ?$

A. 180 g

B. 190 g

C. 200 g

Câu 3: $250 \text{ g} - 180 \text{ g} = ?$

A. 80 g

B. 90 g

C. 70 g

Bài số 8: Bài toán giải bằng hai bước tính

Trò chơi khởi động: Trò chơi câu cá (<https://short.com.vn/OrHi>)

Nội dung các câu hỏi trong trò chơi:

Câu 1: $45 : \dots = 9$

A. 6

B. 5

C. 7

Câu 2: $48 : \dots = 6$

A. 8

B. 9

C. 7

Bài số 10: Các số có năm chữ số. Số 100 000

Trò chơi vận dụng (<https://short.com.vn/wA27>)

Câu 1: Số liền sau của số 99 999 là số nào ?

- A. 99 998 B. 100 001 C. 100 000

Câu 2: Số liền sau của số 90 000 là số nào ?

- A. 89 999 B. 90 010 C. 90 001

Câu 3: Số liền trước của số 10 001 là số nào ?

- A. 9 999 B. 10 000 C. 10 002

Câu 4: Số liền trước của số 13 450 là số nào ?

- A. 13 448 B. 13 449 C. 13 451