

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

Đinh Thị Đào

KHÓA LUẬN TỐT NGHIỆP
ỨNG DỤNG BLOCKET TRONG DẠY HỌC MÔN TOÁN LỚP 5

Mã sinh viên: 2552020308

Ngành: Giáo dục Tiểu học

NINH BÌNH, 2025

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

Đinh Thị Đào

KHÓA LUẬN TỐT NGHIỆP
ỨNG DỤNG BLOOKET TRONG DẠY HỌC MÔN TOÁN LỚP 5

Mã sinh viên: 2552020308

Ngành: Giáo dục Tiểu học

Người hướng dẫn: ThS. Bùi Thị Tuyết

NINH BÌNH, 2025

LỜI CAM ĐOAN

Tôi xin cam đoan khóa luận tốt nghiệp với đề tài “***Ứng dụng Blooket trong dạy học môn Toán lớp 5***” là kết quả nghiên cứu của bản thân tôi dưới sự hướng dẫn của ThS. Bùi Thị Tuyết. Tất cả các tài liệu tham khảo đều có xuất xứ rõ ràng, được trích dẫn đầy đủ. Tôi xin hoàn toàn chịu trách nhiệm cho lời cam đoan của mình.

Ninh Bình, ngày tháng năm 2025

Người thực hiện

Đinh Thị Đào

XÁC NHẬN CỦA NGƯỜI HƯỚNG DẪN KHOA HỌC

Đề tài “*Ứng dụng Blooket trong dạy học môn Toán lớp 5*” là công trình nghiên cứu của sinh viên Đinh Thị Đào, nội dung trong đề tài chưa công bố trong bất kì hình thức nào. Trong đề tài có tham khảo một số tài liệu và đã được trích dẫn rõ ràng.

Xác nhận của CTHĐ

Ninh Bình, ngày tháng năm 2025
Người hướng dẫn

ThS. Bùi Thị Tuyết

DANH MỤC CÁC TỪ VIẾT TẮT

STT	Từ viết tắt	Nghĩa
1	GV	Giáo viên
2	HS	Học sinh
3	TCHT	Trò chơi học tập

DANH MỤC BẢNG BIỂU

Bảng 2.1. Tổng hợp các trò chơi học tập phần khởi động	32
Bảng 2.2. Tổng hợp các trò chơi học tập phần khám phá.....	40
Bảng 2.3. Tổng hợp các trò chơi học tập phần luyện tập.....	47
Bảng 2.4. Tổng hợp các trò chơi học tập phần bài tập về nhà	54

DANH MỤC HÌNH ẢNH

Hình 1.1. Giao diện màn hình của blooket	20
Hình 1.2. Tài khoản được đề xuất bởi blooket	21
Hình 1.3. Hộp thoại nhập thông tin cá nhân	21
Hình 1.4. Đăng ký tài khoản blooket bằng google	21
Hình 1.5. Đăng ký tài khoản blooket bằng email	22
Hình 1.6. Nhập mã code từ email	22
Hình 1.7. Nhập mật khẩu và xác nhận mật khẩu	22
Hình 1.8. Nhập tên người dùng và xác nhận đồng ý	23
Hình 1.9. Blooket sau khi đăng nhập	23
Hình 1.10. Các bộ câu hỏi có trong discover	24
Hình 1.11. Nhập thông tin cho bộ câu hỏi	24
Hình 1.12. Tạo nội dung cho từng câu hỏi.....	25
Hình 1.13. Nhập nội dung cho từng câu hỏi	25
Hình 1.14. Nhập nội dung câu hỏi dạng trắc nghiệm	26
Hình 1.15. Nhập nội dung câu hỏi dạng trả lời ngắn.....	26
Hình 1.16. Giao diện sau khi tạo xong các câu hỏi.....	26
Hình 1.17. Giao diện của my sets	27
Hình 1.18. Các chế độ chơi trực tiếp.....	27
Hình 1.19. Các chế độ giao bài tập về nhà.....	27
Hình 1.20. Màn hình của giáo viên khi tổ chức trò chơi	28
Hình 1.21. Hiện thị kết quả sau khi chơi của blooket.....	28
Hình 2.1. Sản phẩm các trò chơi phần khởi động.....	40
Hình 2.2. Sản phẩm các trò chơi phần khám phá	47
Hình 2.3. Sản phẩm các trò chơi phần luyện tập	54
Hình 2.4. Sản phẩm các trò chơi phần bài tập về nhà.....	66
Hình 2.5. Sản phẩm các trò chơi phần bài tập về nhà.....	66

MỤC LỤC

LỜI CAM ĐOAN	I
XÁC NHẬN CỦA NGƯỜI HƯỚNG DẪN KHOA HỌC.....	II
DANH MỤC CÁC TỪ VIẾT TẮT	III
DANH MỤC BẢNG BIỂU	IV
DANH MỤC HÌNH ẢNH	V
MỞ ĐẦU	1
1. Lý do chọn đề tài	1
2. Tổng quan tình hình nghiên cứu	2
3. Mục đích và nhiệm vụ nghiên cứu	3
4. Đối tượng và phạm vi nghiên cứu	3
5. Phương pháp nghiên cứu	3
6. Ý nghĩa khoa học và ý nghĩa thực tiễn	4
CHƯƠNG 1: CƠ SỞ LÝ LUẬN	5
1.1. TÌM HIỂU PHƯƠNG PHÁP TRÒ CHƠI HỌC TẬP TRỰC TUYẾN ..	5
1.1.1. Phương pháp trò chơi học tập	5
1.1.1.1 Quan niệm về trò chơi học tập	5
1.1.1.2 Cấu trúc của trò chơi học tập	5
1.1.1.3 Vai trò của trò chơi học tập trong dạy học	6
1.1.1.4 Phân loại trò chơi học tập	7
1.1.2. Phương pháp trò chơi học tập trực tuyến	8
1.2. CHƯƠNG TRÌNH MÔN TOÁN LỚP 5	
THEO CHƯƠNG TRÌNH GIÁO DỤC PHỔ THÔNG	9
1.2.1. Đặc điểm môn học	9
1.2.2. Quan điểm xây dựng chương trình	10
1.2.2.1. Bảo đảm tính tinh giản, thiết thực, hiện đại	10
1.2.2.2. Bảo đảm tính thống nhất, sự nhất quán và phát triển liên tục ..	10
1.2.2.3. Bảo đảm tính tích hợp và phân hoá	11
1.2.2.4. Bảo đảm tính mở	11
1.2.3. Mục tiêu chương trình	11
1.2.3.1. Mục tiêu chung	11
1.2.3.2. Mục tiêu cấp tiểu học	12
1.2.4. Nội dung và yêu cầu cần đạt của chương trình	13
1.2.4.1. Nội dung của chương trình	13

1.2.4.2. Yêu cầu cần đạt của chương trình.....	14
1.2.5. Khái quát nội dung chương trình môn Toán lớp 5.....	16
1.2.5.1. Số và phép tính.....	16
1.2.5.2. Hình học và đo lường.....	17
1.2.5.3. Một số yếu tố thống kê và xác suất.....	18
1.2.5.4. Hoạt động thực hành và trải nghiệm.....	19
1.3. PHẦN MỀM BLOOKET	20
1.3.1. Đăng ký tài khoản	20
1.3.2. Hướng dẫn tạo trò chơi	23
1.3.3. Tổ chức chơi.....	26
1.3.4. Hiện thị kết quả chơi	28
KẾT LUẬN CHƯƠNG 1.....	29
CHƯƠNG 2	
ỨNG DỤNG BLOOKET TRONG DẠY HỌC MÔN TOÁN LỚP 5	30
2.1. MỘT SỐ NGUYÊN TẮC THIẾT KẾ TRÒ CHƠI HỌC TẬP TRỰC TUYẾN TRONG DẠY HỌC MÔN TOÁN TIỂU HỌC	30
2.2. QUY TRÌNH THIẾT KẾ TRÒ CHƠI HỌC TẬP TRỰC TUYẾN TRONG DẠY HỌC	31
2.3. THIẾT KẾ TRÒ CHƠI HỌC TẬP TRỰC TUYẾN CHO MỘT SỐ CHỦ ĐỀ MÔN TOÁN LỚP 5.....	32
2.3.1. Phần khởi động.....	32
2.3.2. Phần khám phá	40
2.3.3. Phần luyện tập	47
2.3.4. Phần bài tập về nhà	54
KẾT LUẬN CHƯƠNG 2.....	67
KẾT LUẬN VÀ KIẾN NGHỊ	68
DANH MỤC TÀI LIỆU THAM KHẢO.....	70

MỞ ĐẦU

1. Lý do chọn đề tài

Việc ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học đã trở thành một xu hướng không thể thiếu trong giáo dục hiện đại, góp phần nâng cao chất lượng giảng dạy và học tập. Quyết định số 131/QĐ - TTg 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", với mục tiêu hiện đại hóa giáo dục Việt Nam, phù hợp với xu hướng toàn cầu thông qua việc ứng dụng công nghệ thông tin (Thủ tướng Chính phủ, 2022). Công văn số 4324/BGDĐT- CNTT "V/v hướng dẫn thực hiện nhiệm vụ ứng dụng công nghệ thông tin, chuyển đổi số và thống kê giáo dục năm học 2024 - 2025" Bộ Giáo dục - Đào tạo hướng dẫn thực hiện nhiệm vụ ứng dụng công nghệ thông tin, chuyển đổi số và thống kê giáo dục năm học 2024-2025 (Bộ Giáo dục - Đào tạo, 2024).

Mục tiêu chính của Chương trình giáo dục mới là giáo dục phát triển phẩm chất và năng lực, theo phương thức dạy những kiến thức cơ bản, thiết thực, hiện đại, kết hợp hài hòa giữa đức, trí, thể, mỹ và chú trọng thực hành, để HS biết vận dụng những điều đã học vào thực tế (Bộ Giáo dục và Đào tạo, 2018). Trong đó, chương trình Toán lớp 5 được thiết kế với các nội dung: số học, hình học, đại lượng, đo lường, xác suất và thống kê, giải quyết các vấn đề thực tế (Bộ Giáo dục và Đào tạo, 2018), (Hà Huy Khoái và cộng sự, 2024). HS cần phát triển khả năng tư duy logic, giải quyết vấn đề và áp dụng kiến thức vào thực tiễn một cách có hệ thống và chính xác. Tuy nhiên, nhiều nội dung có tính tư duy trừu tượng cao, dẫn đến tình trạng HS khó khăn trong việc tiếp thu và áp dụng kiến thức. Do đó, để việc dạy Toán trở nên sinh động, hấp dẫn, kích thích hứng thú học tập của HS thì việc thiết kế và tổ chức các trò chơi học tập trong dạy học môn Toán lớp 5 là giải pháp hiệu quả và cần thiết, giúp các em trở nên tích cực và chủ động hơn. Trò chơi học tập khơi dậy sự tò mò và hứng thú, giúp HS không chỉ hiểu sâu hơn mà còn nhớ lâu hơn thông qua việc tương tác và giải quyết vấn đề trong môi trường vừa học vừa chơi. Điều này tạo ra động lực học tập mạnh mẽ, khuyến khích các em tham gia nhiệt tình và phát triển tư duy logic một cách tự nhiên, hiệu quả.

Đặc biệt, khi công nghệ thông tin phát triển mạnh mẽ, việc ứng dụng tạo ra các trò chơi học tập trực tuyến càng trở nên hấp dẫn. Hiện nay có rất nhiều phần mềm hỗ trợ tạo các trò chơi học tập trực tuyến, ví dụ: Kahoot, Quizizz, Blooket, Gimkit, Quizlet, Liveworksheet...Tuy nhiên với mỗi phần mềm có

những đặc điểm riêng, phù hợp với mỗi môn học khác nhau. Trong đề tài này em sử dụng phần mềm Blooket trong các hoạt động dạy học môn Toán lớp 5. Bởi vì Blooket phù hợp đối với việc giảng dạy môn Toán, với giao diện thân thiện, dễ sử dụng, hỗ trợ đa thiết bị và đặc biệt đa dạng trong các hình thức tổ chức chơi khác nhau luôn luôn mang đến sự mới mẻ, hấp dẫn cho HS.

Với các lý do trên, em lựa chọn đề tài “Ứng dụng Blooket trong dạy học môn Toán lớp 5” làm đề tài khóa luận tốt nghiệp, với mong muốn đề tài sẽ là tài liệu tham khảo hữu ích cho các bạn sinh viên ngành Giáo dục tiểu học và thực hành sư phạm. Đồng thời bản thân em cũng được trang bị thêm các kiến thức và kỹ năng công nghệ thông tin góp phần nâng cao chất lượng dạy học môn Toán ở Tiểu học khi ra trường.

2. Tổng quan tình hình nghiên cứu

2.1. Tình hình nghiên cứu trên thế giới

Trên thế giới, có rất nhiều các nghiên cứu đã chỉ ra rằng khi sử dụng Blooket trong lớp học, không chỉ tạo ra sự hứng thú trong học tập mà còn cải thiện thành tích học tập của HS. Sau đây là một số nghiên cứu liên quan và gần đây.

Nghiên cứu của Anugrahno, Mey Hawini khám phá việc sử dụng Blooket cho môn Khoa học Tự nhiên và xã hội của HS lớp 4. Nghiên cứu đã sử dụng hai chế độ chơi Blooket là Fishing Frenzy và Crypto Hack, kết quả cho thấy Blooket đã mang lại hiệu quả trong việc nâng cao kết quả học tập và động lực học tập cho HS nhờ tính tương tác và thú vị của các trò chơi (Anugrahno & Mey Hawini, 2023).

Hanan Salsabila Maulana, Novanita Whindi Arini nghiên cứu sử dụng Blooket trong việc học từ vựng tiếng Anh của HS ở trường Tiểu học. Dựa trên kết quả phân tích thu được, nhóm tác giả đã đưa ra kết luận ứng dụng trò chơi Blooket phù hợp và cải thiện được kết quả trong việc học tập từ vựng của HS Tiểu học (Hanan Salsabila Maulana & Novanita Whindi Arini, 2024).

2.2. Tình hình nghiên cứu ở Việt Nam

Cho đến nay ở Việt Nam cũng có một số các nghiên cứu sau:

Nghiên cứu của Anh Tuan Pham và Danh Thanh Ly tập trung vào việc ứng dụng Blooket trong việc hỗ trợ học ngữ pháp ngoại ngữ. Kết quả cho thấy phần lớn người học có thái độ tích cực, cảm thấy học ngữ pháp ngoại ngữ trở nên thú vị và dễ tiếp thu hơn thông qua trò chơi (Anh Tuan Pham & Danh Thanh Ly, 2023).

Khóa luận tốt nghiệp của Phạm Thị Thanh Mai sử dụng một phần chức năng của Blooket kết hợp cùng các công cụ khác xây dựng các trò chơi trực

tuyển cho môn Tự nhiên và Xã hội lớp 2. Kết quả của nghiên cứu cho thấy HS hứng thú với môn học hơn, học tập chủ động, tích cực và sáng tạo hơn (Phạm Thị Thanh Mai, 2024).

Ngoài ra ở Việt Nam cũng đã có một số trường đưa ra chuyên đề “Ứng dụng CNTT trong dạy học trực tuyến: Tạo Game trên nền tảng Blooket” trong chuỗi hoạt động chuyên môn của mình. Trong các trường học đã có nhiều GV ứng dụng Blooket trong dạy học tuy nhiên chưa có bất kỳ một công bố chính thức nào.

Vì thế, việc ứng dụng Blooket cho môn Toán lớp 5 (Bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống), được bắt đầu sử dụng từ năm học 2024-2025, là hoàn toàn mới, không trùng lặp với nghiên cứu trước đó.

3. Mục đích và nhiệm vụ nghiên cứu

3.1. Mục đích nghiên cứu

Thiết kế một số trò chơi trực tuyến trong dạy học môn Toán lớp 5.

3.2. Nhiệm vụ nghiên cứu

- Tìm hiểu Chương trình Giáo dục phổ thông môn Toán lớp 5
- Nghiên cứu cơ sở lí luận của việc thiết kế trò chơi học tập trong dạy học môn Toán Tiểu học.
- Nghiên cứu và cách thức sử dụng công cụ Blooket tạo trò chơi trực tuyến. Ứng dụng thiết kế một số trò chơi trực tuyến môn Toán lớp 5.

4. Đối tượng và phạm vi nghiên cứu

4.1. Đối tượng nghiên cứu

- Chương trình Giáo dục phổ thông môn Toán lớp 5.
- Phần mềm Blooket.

4.2. Phạm vi nghiên cứu

Đề tài tập trung nghiên cứu, sử dụng phần mềm Blooket thiết kế trò chơi học tập trực tuyến cho một số chủ đề môn Toán lớp 5.

5. Phương pháp nghiên cứu

5.1. Phương pháp nghiên cứu lí luận

- *Phương pháp phân loại và hệ thống hóa lý thuyết*: nghiên cứu các văn bản, bài viết, luận văn, vấn đề có liên quan đến đề tài.
- *Phương pháp phân tích và tổng hợp*: Nội dung Chương trình giáo dục phổ thông Toán Tiểu học, SGK môn Toán lớp 5; phần mềm Blooket; xây dựng cơ sở khoa học của đề tài.

5.2. Phương pháp nghiên cứu thực tiễn

- *Phương pháp điều tra*: Tìm hiểu về tình hình ứng dụng các trò chơi trực tuyến trong dạy học của GV tiểu học thông qua trao đổi, dự giờ, quan sát.

- *Phương pháp chuyên gia*: Xin ý kiến, trao đổi với một số thầy cô giáo ở bộ môn Tin, tổ nghiệp vụ Tiểu học trường Đại học Hoa Lư và một số thầy cô giáo dạy môn Toán ở Tiểu học.

- *Phương pháp nghiên cứu thực tiễn*: Thiết kế các trò chơi trực tuyến, chạy thử nghiệm và đánh giá sản phẩm.

6. Ý nghĩa khoa học và ý nghĩa thực tiễn

6.1. Ý nghĩa khoa học

Việc nghiên cứu đề tài này giúp bản thân hiểu sâu sắc hơn việc ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học và kiến thức Toán Tiểu học.

6.2. Ý nghĩa thực tiễn

Kết quả nghiên cứu đề tài sau khi nghiệm thu sẽ làm tài liệu tham khảo cho sinh viên ngành Giáo dục Tiểu học Trường Đại học Hoa Lư trong học tập và thực hành sư phạm, góp phần nâng cao hiệu quả dạy học môn Toán lớp 5 ở Tiểu học.

Chương 1

CƠ SỞ LÝ LUẬN

1.1. TÌM HIỂU PHƯƠNG PHÁP TRÒ CHƠI HỌC TẬP TRỰC TUYẾN

1.1.1. Phương pháp trò chơi học tập

1.1.1.1 Quan niệm về trò chơi học tập

Trò chơi trong dạy học được xem là một phương pháp giáo dục thông qua hoạt động giải trí nhằm tạo sự kích thích và xây dựng động cơ học tập cho HS (Đặng Vũ Hoạt & Hà Thị Đức, 2009). Phương pháp này có khả năng duy trì sự tập trung và quan tâm của HS đối với nội dung môn học, đồng thời đáp ứng yêu cầu phát triển năng lực học tập hiện đại.

Sử dụng trò chơi trong dạy học cần tuân theo các nguyên tắc sư phạm, đảm bảo mục tiêu giáo dục và phù hợp với nội dung bài học. Trò chơi được thiết kế sao cho kích thích sự hứng thú, tăng cường tính chủ động và sáng tạo của HS. Ngoài ra, việc lồng ghép trò chơi vào quá trình dạy học còn giúp tạo ra môi trường học tập tích cực, giảm bớt áp lực và căng thẳng, từ đó nâng cao hiệu quả tiếp thu kiến thức (Đặng Thành Hưng, 2002).

Như vậy, trò chơi học tập là sự kết hợp giữa hoạt động vui chơi và quá trình học tập nhằm đạt được mục tiêu giáo dục. Đây là hình thức học tập mà ở đó, người học vừa tham gia vào các hoạt động giải trí, vừa tiếp thu kiến thức, phát triển kỹ năng, tư duy sáng tạo và kỹ năng xã hội.

Trò chơi học tập không chỉ đơn thuần là một hình thức giải trí, mà còn là một phương pháp giáo dục vô cùng hiệu quả, đặc biệt đối với HS. Nó kết hợp giữa niềm vui của việc chơi và quá trình tiếp thu kiến thức, giúp cho việc học trở nên thú vị và dễ dàng hơn. Điểm nổi bật của TCHT là sự lồng ghép các yếu tố giáo dục vào một cách tự nhiên, khiến người tham gia không cảm thấy áp lực nhưng vẫn đạt hiệu quả cao trong việc học.

Ta có thể hiểu, phương pháp TCHT là phương pháp sư phạm kết hợp của các yếu tố trò chơi vào quá trình dạy và học. Nó không chỉ mang tính giải trí mà còn giúp HS tiếp cận kiến thức, kỹ năng trong môi trường tương tác, sáng tạo hơn.

1.1.1.2 Cấu trúc của trò chơi học tập

TCHT có mọi đặc điểm của trò chơi thông thường, nhưng về cấu trúc thì kết hợp các yếu tố chơi và yếu tố sư phạm trong một tổ hợp hoạt động và quan hệ hiện thực. Gồm những thành tố sau:

- **Mục đích của trò chơi:** Là những nhiệm vụ học tập của HS khi tham

gia trò chơi. Mục đích này chi phối tất cả các yếu tố của trò chơi. Khi kết thúc trò chơi, mục đích đạt được của trò chơi được phản ánh ở kết quả hiện thực mà HS thu được.

- Nội dung của trò chơi:

+ **Nội dung trò chơi:** Gắn liền với mục tiêu bài học hoặc chủ đề kiến thức đang được triển khai (Ví dụ: Phép tính, phân số, hình học, bài toán xác suất, bài toán thống kê, bài toán về đo lường, đổi đơn vị đo,...).

+ **Các câu hỏi hoặc thử thách trong trò chơi:** Được xây dựng từ kiến thức trọng tâm, đảm bảo tính vừa sức, đa dạng hóa hình thức thể hiện (trắc nghiệm, trả lời ngắn).

+ **Nội dung có thể chia theo cấp độ tư duy:** nhận biết - thông hiểu - vận dụng - vận dụng cao.

- **Thời gian tổ chức trò chơi:** Tùy theo vai trò của trò chơi trong tiết học, thời gian tổ chức có thể kéo dài từ 3 đến 5 phút.

- Tổ chức trò chơi học tập:

+ **Tên trò chơi:** Tên gọi hấp dẫn, sáng tạo, gắn liền với nội dung bài học hoặc tạo sự tò mò, thu hút học sinh (Ví dụ: Kho báu bí ẩn, Đấu trường toán học, Tháp kiến thức, Ai nhanh ai đúng,...)

+ **Cách chơi và luật chơi:** Mỗi TCHT đều có luật chơi, do nội dung chơi quy định. Luật chơi là tiêu chuẩn để đánh giá hành động chơi của HS đúng hay sai. Luật chơi có vai trò xác định tính chất, phương pháp, hành động, tổ chức và điều khiển hành vi và mối quan hệ của các HS trong khi chơi.

+ **Chuẩn bị:** Các đồ dùng (thẻ chữ, hình khối, bút màu,...), phương tiện hỗ trợ (máy tính, máy chiếu, tivi,...),...cho trò chơi.

+ **Thời điểm tổ chức trò chơi:** Khởi động, khám phá, ôn tập, thực hành, vận dụng,...

- **Tổng kết:** Nhận xét về ý thức, tuyên bố kết quả, rút kinh nghiệm và đưa ra bài học sau khi kết thúc trò chơi.

1.1.1.3 Vai trò của trò chơi học tập trong dạy học

Phương pháp TCHT đóng vai trò quan trọng trong việc nâng cao hiệu quả giảng dạy và tạo động lực cho người học. Thông qua các hoạt động mang tính tương tác và sáng tạo, trò chơi không chỉ giúp HS tiếp thu kiến thức một cách dễ dàng hơn mà còn khơi dậy hứng thú, làm cho việc học trở nên thú vị và sinh động. Bên cạnh đó, TCHT còn phát triển tư duy logic, khả năng giải quyết vấn đề và kỹ năng làm việc nhóm. HS có cơ hội rèn luyện kỹ năng xã hội như giao tiếp, lắng nghe và phối hợp khi tham gia vào các hoạt động tập thể.

Ngoài ra, trò chơi giúp giảm căng thẳng, tạo môi trường học tập thân thiện. Không chỉ dừng lại ở việc cung cấp kiến thức, phương pháp này còn giúp HS phát triển toàn diện các kỹ năng mềm, tạo nền tảng vững chắc cho tương lai. Đặc biệt, với sự hỗ trợ của công nghệ, TCHT mang lại những trải nghiệm học tập hiện đại, gần gũi với thực tiễn và thúc đẩy đổi mới trong giáo dục.

TCHT trong môn Toán được hiểu là trò chơi chứa đựng yếu tố Toán học. Trong đó, mục tiêu của trò chơi không chỉ vui mà còn đạt được kiến thức, kỹ năng trong môn Toán và đó là đích đến cuối cùng của TCHT. Từ đó, HS có thể rút ra được kiến thức mới, củng cố thêm kiến thức đã có của bản thân, góp phần nâng cao tính tích cực nhận thức của HS (Trần Thế Thông và cộng sự, 2023).

1.1.1.4 Phân loại trò chơi học tập

a) Phân loại theo tính chất bài học

- **Trò chơi khởi động:** Thường được áp dụng khi bắt đầu giờ học, giúp tạo không khí học tập sôi nổi và kích thích sự chú ý của HS.

- **Trò chơi khám phá kiến thức mới:** Khuyến khích HS tự tìm tòi và khám phá bài học thông qua các hoạt động sáng tạo. Từ đó phát triển khả năng tự học và chủ động trong việc tiếp cận kiến thức.

- **Trò chơi vận dụng, luyện tập:** Giúp HS vận dụng lý thuyết vào thực tế, phát triển các kỹ năng cần thiết như giao tiếp, giải quyết vấn đề.

- **Trò chơi kiểm tra, đánh giá:** Giúp GV đo lường mức độ tiếp thu và hiểu biết của HS qua các câu hỏi hoặc thử thách cụ thể.

b) Phân loại trò chơi theo tác dụng

- **Trò chơi phát triển nhận thức:** Các trò chơi này giúp HS cải thiện khả năng ghi nhớ, tư duy logic, giải quyết vấn đề và ứng dụng kiến thức đã học. Thông qua các hoạt động như giải đố, sắp xếp thông tin hoặc tìm kiếm giải pháp, HS sẽ rèn luyện khả năng tư duy phản xạ nhanh và logic. Ví dụ: các trò chơi ô chữ, ghép hình hay các câu đố trí tuệ...

- **Trò chơi phát triển kỹ năng xã hội:** Những trò chơi này tập trung vào việc phát triển khả năng giao tiếp, hợp tác và làm việc nhóm của HS. Trò chơi yêu cầu HS phối hợp cùng nhau để hoàn thành nhiệm vụ, từ đó nâng cao kỹ năng giao tiếp, lắng nghe và giải quyết xung đột. Ví dụ: trò chơi nhóm, trò chơi nhập vai giúp HS học cách phân công công việc, chia sẻ ý tưởng và xây dựng kế hoạch chung.

- **Trò chơi phát triển cảm xúc:** Những trò chơi giúp HS quản lý cảm xúc, tăng cường sự tự tin và phát triển khả năng tự điều chỉnh cảm xúc. Các trò chơi này giúp HS làm quen với việc đối diện với thử thách, thất bại và học cách

kiên trì. Ví dụ: các trò chơi thể thao hoặc các hoạt động vui chơi ngoài trời giúp HS giảm căng thẳng và nâng cao tinh thần đoàn kết.

1.1.2. Phương pháp trò chơi học tập trực tuyến

Phương pháp TCHT trực tuyến là một hình thức dạy và học hiện đại, sử dụng các công cụ và nền tảng trực tuyến để tổ chức các hoạt động học tập. Phương pháp này không chỉ giúp HS tiếp cận kiến thức một cách thú vị và sinh động mà còn khắc phục được nhiều hạn chế của hình thức học truyền thống, như sự hạn chế về không gian và thời gian.

Khác với các phương tiện của TCHT truyền thống. Trong phương pháp TCHT trực tuyến, các phương tiện hỗ trợ đóng vai trò rất quan trọng để tạo ra một môi trường học tập hiệu quả và thú vị. Các nền tảng và ứng dụng trò chơi trực tuyến như Kahoot!, Quizizz, Blooket, Gimkit, Quizlet, Liveworksheet... giúp GV dễ dàng thiết kế các TCHT tương tác, nơi HS có thể tham gia trực tiếp và nhận kết quả ngay lập tức. Bên cạnh đó, thiết bị học tập như máy tính, điện thoại thông minh và máy tính bảng là phương tiện không thể thiếu để HS tham gia vào các TCHT trực tuyến. Các hệ thống học trực tuyến như Zoom, Google Meet hoặc Microsoft Teams hỗ trợ tổ chức các lớp học trực tuyến và các trò chơi nhóm, tạo không khí học tập sôi nổi. Tất cả những phương tiện này kết hợp lại không chỉ làm phong phú thêm trải nghiệm học tập mà còn giúp HS duy trì hứng thú trong suốt quá trình học.

Để tổ chức TCHT trực tuyến hiệu quả, GV cần thực hiện một số bước chuẩn bị cơ bản. Đầu tiên, GV cần lựa chọn nền tảng trò chơi phù hợp như Kahoot!, Quizizz, Blooket, Gimkit, Quizlet, Liveworksheet... để tạo ra các trò chơi tương tác hấp dẫn. Nội dung trò chơi cần được thiết kế sát với mục tiêu bài học và phù hợp với độ tuổi của HS. Các câu hỏi trong trò chơi có thể là trắc nghiệm, điền vào chỗ trống hoặc câu hỏi mở, giúp HS vừa học, vừa rèn luyện tư duy. Tiếp theo, GV có thể chia HS thành các nhóm hoặc tổ chức thi đấu cá nhân để tăng cường sự tương tác và tạo không khí thi đua. Việc tạo ra không khí vui vẻ, với âm thanh, hình ảnh sinh động và các phần thưởng nhỏ cho nhóm hoặc HS có thành tích tốt sẽ giúp HS cảm thấy thú vị và tham gia tích cực. Sau khi trò chơi kết thúc, GV cần theo dõi và đánh giá kết quả để đưa ra phản hồi kịp thời, đồng thời tạo cơ hội để HS phản hồi về trò chơi. Cuối cùng, GV cần đảm bảo tính linh hoạt và công bằng trong quá trình tham gia, hỗ trợ HS gặp khó khăn về kết nối hoặc thiết bị để đảm bảo mọi HS đều có cơ hội tham gia chơi và học tập.

1.2. CHƯƠNG TRÌNH MÔN TOÁN LỚP 5 THEO CHƯƠNG TRÌNH GIÁO DỤC PHỔ THÔNG (Bộ Giáo dục và Đào tạo, 2018)

1.2.1. Đặc điểm môn học

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

Môn Toán ở trường phổ thông góp phần hình thành và phát triển các phẩm chất chủ yếu, năng lực chung và năng lực toán học cho 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, đặc biệt với các môn Khoa học, Khoa học tự nhiên, Vật lý, Hoá học, Sinh học, Công nghệ, Tin học để thực hiện giáo dục STEM.

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

Trong quá trình học và áp dụng toán học, HS luôn có cơ hội sử dụng các phương tiện công nghệ, thiết bị dạy học hiện đại, đặc biệt là máy tính điện tử và máy tính cầm tay hỗ trợ quá trình biểu diễn, tìm tòi, khám phá kiến thức, giải quyết vấn đề toán học.

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

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

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

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

1.2.2. Quan điểm xây dựng chương trình

Chương trình môn Toán quán triệt các quy định cơ bản được nêu trong Chương trình tổng thể; kế thừa và phát huy ưu điểm của chương trình hiện hành và các chương trình trước đó, tiếp thu có chọn lọc kinh nghiệm xây dựng chương trình môn học của các nước tiên tiến trên thế giới, tiếp cận những thành tựu của khoa học giáo dục, có tính đến điều kiện kinh tế và xã hội Việt Nam. Đồng thời, chương trình môn Toán nhấn mạnh một số quan điểm sau:

1.2.2.1. Bảo đảm tính tinh giản, thiết thực, hiện đại

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

Chương trình môn Toán chú trọng tính ứng dụng, gắn kết với thực tiễn hay các môn học, hoạt động giáo dục khác, đặc biệt với các môn học nhằm thực hiện giáo dục STEM, gắn với xu hướng phát triển hiện đại của kinh tế, khoa học, đời sống xã hội và những vấn đề cấp thiết có tính toàn cầu (như biến đổi khí hậu, phát triển bền vững, giáo dục tài chính,...). Điều này còn được thể hiện qua các hoạt động thực hành và trải nghiệm trong giáo dục toán học với nhiều hình thức như: thực hiện những đề tài, dự án học tập về Toán, đặc biệt là những đề tài và dự án về ứng dụng toán học trong thực tiễn; tổ chức trò chơi học toán, câu lạc bộ toán học, diễn đàn, hội thảo, cuộc thi về Toán,... tạo cơ hội giúp HS vận dụng kiến thức, kỹ năng và kinh nghiệm của bản thân vào thực tiễn một cách sáng tạo.

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

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

giáo dục nghề nghiệp và giáo dục đại học.

1.2.2.3. Bảo đảm tính tích hợp và phân hoá

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

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

1.2.2.4. Bảo đảm tính mở

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

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

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

1.2.3. Mục tiêu chương trình

1.2.3.1. Mục tiêu chung

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

a) Hình thành và phát triển năng lực toán học bao gồm các thành tố cốt lõi sau: năng lực tư duy và lập luận toán học; năng lực mô hình hoá toán học;

năng lực giải quyết vấn đề toán học; năng lực giao tiếp toán học; năng lực sử dụng công cụ, phương tiện học toán.

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

c) Có kiến thức, kĩ năng toán học phổ thông, cơ bản, thiết yếu; phát triển khả năng giải quyết vấn đề có tính tích hợp liên môn giữa môn Toán và các môn học khác như Vật lí, Hoá học, Sinh học, Địa lí, Tin học, Công nghệ, Lịch sử, Nghệ thuật,...; tạo cơ hội để HS được trải nghiệm, áp dụng toán học vào thực tiễn.

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

1.2.3.2. Mục tiêu cấp tiểu học

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

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

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

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

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

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

c) Cùng với các môn học và hoạt động giáo dục khác như: Đạo đức, Tự

nhiên và xã hội, Hoạt động trải nghiệm,... góp phần giúp HS có những hiểu biết ban đầu về một số nghề nghiệp trong xã hội.

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

1.2.4.1. Nội dung của chương trình

Nội dung chương trình Toán lớp 5 xoay quanh ba mạch kiến thức chính bao gồm: Số và Phép tính ; Hình học và Đo lường; Một số yếu tố Thống kê và Xác suất.

Mạch kiến thức Số và Phép tính bao gồm các chủ đề: Số tự nhiên; Phân số; Số thập phân; Tỉ số. Tỉ số phần trăm. Mạch kiến thức này cung cấp cho học sinh những kiến thức và kỹ năng tính toán cơ bản, đồng thời rèn luyện khả năng giải quyết các vấn đề thực tiễn liên quan đến các đại lượng số. Với chủ đề số tự nhiên, học sinh hiểu rõ cấu tạo số, biết đọc - viết - so sánh số, thực hiện 4 phép tính cơ bản và áp dụng vào giải toán có lời văn. Chủ đề phân số giúp học sinh nhận biết phân số, quy đồng, rút gọn và thực hiện các phép tính với phân số. Chủ đề số thập phân giúp học sinh hiểu mối liên hệ giữa phân số và số thập phân, thực hiện phép tính và áp dụng trong đo lường. Chủ đề tỉ số - tỉ số phần trăm phát triển khả năng so sánh đại lượng, tính phần trăm và giải bài toán có yếu tố tỉ lệ. Thông qua mạch kiến thức Số và Phép tính, học sinh hình thành và phát triển tư duy số học, rèn luyện kỹ năng thực hiện thành thạo các phép tính với số tự nhiên, phân số, số thập phân, tỉ số và tỉ số phần trăm. Các em biết cách so sánh, quy đổi, vận dụng linh hoạt kiến thức đã học để giải quyết các tình huống thực tiễn như: chia đều, tính tiền, tính phần trăm giảm giá, quản lý chi tiêu, giải bài toán có lời văn. Qua đó, học sinh phát triển tư duy logic, khả năng suy luận và vận dụng toán học vào đời sống hàng ngày một cách thiết thực và hiệu quả.

Mạch kiến thức Hình học và Đo lường bao gồm các chủ đề: Hình phẳng và hình khối; Đo lường. Mạch kiến thức Hình học và Đo lường cung cấp cho HS những kiến thức và kỹ năng thực tiễn quan trọng trong cuộc sống và học tập. Với các chủ đề về hình phẳng và hình khối trong thực tiễn, HS hiểu rõ đặc điểm, tính chất và cách phân biệt các hình học cơ bản như: hình tam giác, hình vuông, hình tròn, hình thang, hình bình hành, hình thoi, hình hộp chữ nhật, hình lập phương, hình trụ,... Từ đó ứng dụng vào việc đo đạc hoặc thiết kế mô hình. Phần kiến thức về đo lường giúp HS nắm được các công thức tính toán, biết cách đo lường và quy đổi giữa các đơn vị đo. Chủ đề đo lường rèn luyện khả năng giải quyết các bài toán thực tế, như tính lượng nước chứa trong một bể, xác định quãng đường đi được trong một khoảng thời gian nhất định. Qua đó,

HS phát triển kỹ năng tư duy không gian, khả năng tính toán chính xác và biết cách ứng dụng toán học để giải quyết các vấn đề thực tiễn, từ việc đo đạc, xây dựng đến việc lập kế hoạch di chuyển hoặc quản lý thời gian.

Mạch kiến thức Một số yếu tố Thống kê và Xác suất bao gồm các chủ đề: Một số yếu tố thống kê; một số yếu tố xác suất. Mạch kiến thức Một số yếu tố Thống kê và Xác suất cung cấp cho HS những kiến thức và kỹ năng cơ bản nhưng quan trọng trong việc phân tích dữ liệu và dự đoán. Với chủ đề một số yếu tố thống kê, HS học cách thu thập, phân loại, trình bày dữ liệu thông qua các bảng biểu, sơ đồ; đọc và mô tả được số liệu có trong biểu đồ tròn. Điều này giúp các em hiểu và diễn giải thông tin từ dữ liệu thực tế trong học tập và đời sống. Phần kiến thức về một số yếu tố xác suất giúp HS hiểu khái niệm xác suất, biết cách ước lượng khả năng xảy ra của một sự kiện dựa trên các dữ kiện đã cho. Qua đó, HS phát triển tư duy logic, khả năng dự đoán và ra quyết định trong các tình huống bất định. Những kỹ năng này không chỉ hỗ trợ học tập mà còn trang bị cho HS khả năng giải quyết các vấn đề thực tiễn, từ dự báo xu hướng đến phân tích thông tin trong công việc sau này.

Ngoài ra còn có hoạt động thực hành và trải nghiệm, giúp HS áp dụng kiến thức đã học vào thực tiễn, phát triển kỹ năng và rèn luyện tư duy sáng tạo. Thông qua các bài tập thực tế, thí nghiệm, TCHT hoặc dự án nhóm, HS học cách giải quyết vấn đề, làm việc nhóm và giao tiếp hiệu quả. Các hoạt động này giúp các em rèn luyện kỹ năng quan sát, phân tích, và thực hiện các công việc theo quy trình cụ thể. Ngoài ra, các em còn phát triển kỹ năng tự quản lý, tự đánh giá kết quả công việc và cải thiện bản thân thông qua phản hồi từ bạn bè, thầy cô. Hoạt động thực hành không chỉ tăng sự hứng thú trong học tập mà còn giúp các em hiểu rõ hơn về kiến thức, biết cách áp dụng vào cuộc sống hàng ngày, như quản lý thời gian, sử dụng công cụ đo lường hoặc giải quyết tình huống thực tế. Những kỹ năng này là nền tảng quan trọng để các em tự tin học tập và phát triển trong tương lai.

1.2.4.2. Yêu cầu cần đạt của chương trình

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

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

b) Yêu cầu cần đạt về năng lực đặc thù

Môn Toán góp phần hình thành và phát triển cho HS năng lực toán học (biểu hiện tập trung nhất của năng lực tính toán) bao gồm các thành phần cốt

lỗi sau: năng lực tư duy và lập luận toán học; năng lực mô hình hoá toán học; năng lực giải quyết vấn đề toán học; năng lực giao tiếp toán học; năng lực sử dụng công cụ, phương tiện học toán.

Biểu hiện cụ thể của năng lực toán học và yêu cầu cần đạt ở cấp tiểu học được thể hiện như sau:

Năng lực tư duy và lập luận toán học:

- Thực hiện được các thao tác tư duy (ở mức độ đơn giản), đặc biệt biết quan sát, tìm kiếm sự tương đồng và khác biệt trong những tình huống quen thuộc và mô tả được kết quả của việc quan sát.

- Nêu được chứng cứ, lí lẽ và biết lập luận hợp lí trước khi kết luận.

- Nêu và trả lời được câu hỏi khi lập luận, giải quyết vấn đề. Bước đầu chỉ ra được chứng cứ và lập luận có cơ sở, có lí lẽ trước khi kết luận.

Năng lực mô hình hóa toán học:

- Lựa chọn được các phép toán, công thức số học, sơ đồ, bảng biểu, hình vẽ để trình bày, diễn đạt (nói hoặc viết) được các nội dung, ý tưởng của tình huống xuất hiện trong bài toán thực tiễn đơn giản.

- Giải quyết được những bài toán xuất hiện từ sự lựa chọn trên.

- Nêu được câu trả lời cho tình huống xuất hiện trong bài toán thực tiễn.

Năng lực giải quyết vấn đề toán học:

- Nhận biết được vấn đề cần giải quyết và nêu được thành câu hỏi.

- Nêu được cách thức giải quyết vấn đề.

- Thực hiện và trình bày được cách thức giải quyết vấn đề ở mức độ đơn giản.

- Kiểm tra được giải pháp đã thực hiện.

Năng lực giao tiếp toán học:

- Nghe hiểu, đọc hiểu và ghi chép (tóm tắt) được các thông tin toán học trọng tâm trong nội dung văn bản hay do người khác thông báo (ở mức độ đơn giản), từ đó nhận biết được vấn đề cần giải quyết.

- Trình bày, diễn đạt (nói hoặc viết) được các nội dung, ý tưởng, giải pháp toán học trong sự tương tác với người khác (chưa yêu cầu phải diễn đạt đầy đủ, chính xác). Nêu và trả lời được câu hỏi khi lập luận, giải quyết vấn đề.

- Sử dụng được ngôn ngữ toán học kết hợp với ngôn ngữ thông thường, động tác hình thể để biểu đạt các nội dung toán học ở những tình huống đơn giản.

- Thể hiện được sự tự tin khi trả lời câu hỏi, khi trình bày, thảo luận các nội dung toán học ở những tình huống đơn giản.

Năng lực sử dụng công cụ, phương tiện toán:

- Nhận biết được tên gọi, tác dụng, quy cách sử dụng, cách thức bảo quản các công cụ, phương tiện học toán đơn giản (que tính, thẻ số, thước, compa, êke, các mô hình hình phẳng và hình khối quen thuộc,...)

- Sử dụng được các công cụ, phương tiện học toán để thực hiện những nhiệm vụ học tập toán đơn giản.

- Làm quen với máy tính cầm tay, phương tiện công nghệ thông tin hỗ trợ học tập.

- Nhận biết được (bước đầu) một số ưu điểm, hạn chế của những công cụ, phương tiện hỗ trợ để có cách sử dụng hợp lí.

1.2.5. Khái quát nội dung chương trình môn Toán lớp 5

1.2.5.1. Số và phép tính

a) Số tự nhiên

Củng cố và hoàn thiện các kĩ năng:

- Đọc, viết, so sánh, xếp thứ tự được các số tự nhiên.
- Thực hiện được các phép tính cộng, trừ, nhân, chia các số tự nhiên. Vận dụng được tính chất của phép tính với số tự nhiên để tính nhẩm và tính hợp lí.
- Ước lượng và làm tròn được số trong những tính toán đơn giản.
- Giải quyết được vấn đề gắn với việc giải các bài toán có bốn bước tính liên quan đến các phép tính về số tự nhiên; liên quan đến quan hệ phụ thuộc trực tiếp và đơn giản.

b) Phân số

Củng cố và hoàn thiện các kĩ năng:

- Rút gọn được phân số.
- Quy đồng, so sánh, xếp thứ tự được các phân số trong trường hợp có một mẫu số chia hết cho các mẫu số còn lại.
- Thực hiện được phép cộng, phép trừ các phân số trong trường hợp có một mẫu số chia hết cho các mẫu số còn lại và nhân, chia phân số.
- Thực hiện được phép cộng, phép trừ hai phân số bằng cách lấy mẫu số chung là tích của hai mẫu số.
- Nhận biết được phân số thập phân và cách viết phân số thập phân ở dạng hỗn số.
- Giải quyết được vấn đề gắn với việc giải các bài toán (có một hoặc một vài bước tính) liên quan đến các phép tính về phân số.

c) Số thập phân

- Đọc, viết được số thập phân.

- Nhận biết được số thập phân gồm phần nguyên, phần thập phân và hàng của số thập phân.

- Thể hiện được các số đo đại lượng bằng cách dùng số thập phân.

- Nhận biết được cách so sánh hai số thập phân.

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

- Làm tròn được một số thập phân tới số tự nhiên gần nhất hoặc tới số thập phân có một hoặc hai chữ số ở phần thập phân.

- Thực hiện được phép cộng, phép trừ hai số thập phân.

- Thực hiện được phép nhân một số với số thập phân có không quá hai chữ số ở dạng: a,b và $0,ab$.

- Thực hiện được phép chia một số với số thập phân có không quá hai chữ số khác không ở dạng: a,b và $0,ab$.

- Vận dụng được tính chất của các phép tính với số thập phân và quan hệ giữa các phép tính đó trong thực hành tính toán.

- Thực hiện được phép nhân, chia nhằm một số thập phân với (cho) 10; 100; 1000;... hoặc với (cho) 0,1; 0,01; 0,001;...

- Giải quyết vấn đề gắn với việc giải các bài toán (có một hoặc một vài bước tính) liên quan đến các phép tính với các số thập phân.

d) Tỉ số/ Tỉ số phần trăm

- Nhận biết được tỉ số, tỉ số phần trăm của hai đại lượng cùng loại.

- Giải quyết được một số vấn đề gắn với việc giải các bài toán liên quan đến: tìm hai số khi biết tổng (hoặc hiệu) và tỉ số của hai số đó; tính tỉ số phần trăm của hai số; tìm giá trị phần trăm của một số cho trước.

- Nhận biết được tỉ lệ bản đồ. Vận dụng được tỉ lệ bản đồ để giải quyết một số tình huống thực tiễn.

- Làm quen với việc sử dụng máy tính cầm tay để thực hiện các phép tính cộng, trừ, nhân, chia các số tự nhiên; tính tỉ số phần trăm của hai số; tính giá trị phần trăm của một số cho trước.

1.2.5.2. Hình học và đo lường

a) Hình học trực quan

- Nhận biết được hình thang, đường tròn, một số loại hình tam giác như tam giác nhọn, tam giác vuông, tam giác tù, tam giác đều.

- Nhận biết được hình khai triển của hình lập phương, hình hộp chữ nhật và hình trụ.

- Vẽ được hình thang, hình bình hành, hình thoi (sử dụng lưới ô vuông).
- Vẽ được đường cao của hình tam giác.
- Vẽ được đường tròn có tâm và độ dài bán kính hoặc đường kính cho trước.
- Giải quyết được một số vấn đề về đo, vẽ, lắp ghép, tạo hình gắn với một số hình phẳng và hình khối đã học, liên quan đến ứng dụng của hình học trong thực tiễn, liên quan đến nội dung các môn học như Mỹ thuật, Công nghệ, Tin học.

b) Đo lường

- Nhận biết được các đơn vị đo diện tích: km² (ki-lô-mét vuông), ha (héc-ta).
- Nhận biết được “thể tích” thông qua một số biểu tượng cụ thể.
- Nhận biết được một số đơn vị đo thể tích thông dụng: cm³ (xăng-ti-mét khối), dm³ (đề-xi-mét khối), m³ (mét khối).
- Nhận biết được vận tốc của một chuyển động đều; tên gọi, kí hiệu của một số đơn vị đo vận tốc: km/h (km/giờ), m/s (m/giây).
- Sử dụng được một số dụng cụ thông dụng để thực hành cân, đo, đong, đếm, xem thời gian, mua bán với các đơn vị đo đại lượng và tiền tệ đã học.
- Thực hiện được việc chuyển đổi và tính toán với các số đo thể tích (cm³, dm³, m³) và số đo thời gian.
- Tính được diện tích hình tam giác, hình thang.
- Tính được chu vi và diện tích hình tròn.
- Tính được diện tích xung quanh, diện tích toàn phần, thể tích của hình hộp chữ nhật, hình lập phương.
- Thực hiện được việc ước lượng thể tích trong một số trường hợp đơn giản (ví dụ: thể tích của hộp phấn viết bảng,...).
- Giải quyết được một số vấn đề thực tiễn liên quan đến đo thể tích, dung tích, thời gian.
- Giải quyết được một số vấn đề gắn với việc giải các bài toán liên quan đến chuyển động đều (tìm vận tốc, quãng đường, thời gian của một chuyển động đều).

1.2.5.3. Một số yếu tố thống kê và xác suất

a) Một số yếu tố thống kê

- Thực hiện được việc thu thập, phân loại, so sánh, sắp xếp số liệu thống kê theo các tiêu chí cho trước.
- Đọc và mô tả được các số liệu ở dạng biểu đồ hình quạt tròn.
- Sắp xếp được số liệu vào biểu đồ hình quạt tròn.

- Lựa chọn được cách biểu diễn (bảng dãy số liệu, bảng số liệu, hoặc bảng biểu đồ) các số liệu thống kê.
- Nêu được một số nhận xét đơn giản từ biểu đồ hình quạt tròn.
- Làm quen với việc phát hiện vấn đề hoặc quy luật đơn giản dựa trên quan sát các số liệu từ biểu đồ hình quạt tròn.
- Giải quyết được những vấn đề đơn giản liên quan đến các số liệu thu được từ biểu đồ hình quạt tròn.
- Nhận biết được mối liên hệ giữa thống kê với các kiến thức khác trong môn Toán và trong thực tiễn (ví dụ: số thập phân, tỉ số phần trăm,...).

b) Một số yếu tố xác suất

Sử dụng được tỉ số để mô tả số lần lặp lại của một khả năng xảy ra (nhiều lần) của một sự kiện trong một thí nghiệm so với tổng số lần thực hiện thí nghiệm đó ở những trường hợp đơn giản (ví dụ: sử dụng tỉ số để mô tả 2 lần xảy ra khả năng “mặt sấp đồng xu xuất hiện” của khi tung đồng xu 5 lần).

1.2.5.4. Hoạt động thực hành và trải nghiệm

Nhà trường tổ chức cho HS một số hoạt động sau và có thể bổ sung các hoạt động khác tùy vào điều kiện cụ thể.

Hoạt động 1: Thực hành ứng dụng các kiến thức toán học vào thực tiễn và các chủ đề liên môn, chẳng hạn:

- Thực hành tổng hợp các hoạt động liên quan đến tính toán, đo lường và ước lượng như: tính toán và ước lượng thể tích của một số hình khối trong thực tiễn liên quan đến các hình đã học; tính toán và ước lượng về vận tốc, quãng đường, thời gian trong chuyển động đều.
- Thực hành thu thập, phân tích, biểu diễn các số liệu thống kê (thông qua một số tình huống đơn giản gắn với những vấn đề phát triển kinh tế – xã hội hoặc có tính toàn cầu như biến đổi khí hậu, phát triển bền vững, giáo dục tài chính, chủ quyền biên giới, biển đảo, giáo dục STEM,...).
- Thực hành mua bán, trao đổi, chi tiêu hợp lí; thực hành tính tiền lãi, lỗ trong mua bán; tính lãi suất trong tiền gửi tiết kiệm và vay vốn.

Hoạt động 2: Tổ chức các hoạt động ngoài giờ chính khóa (ví dụ: trò chơi “Bảy mảnh nghìn hình (tangram)” hoặc các hoạt động “Học vui - Vui học”; trò chơi liên quan đến mua bán, trao đổi hàng hoá; lắp ghép, gấp, xếp hình; tung đồng xu, xúc xắc,...) liên quan đến ôn tập, củng cố các kiến thức toán hoặc giải quyết vấn đề nảy sinh trong tình huống thực tiễn.

Hoạt động 3 (nếu nhà trường có điều kiện thực hiện): Tổ chức giao lưu với HS có khả năng và yêu thích môn Toán trong trường và trường bạn.

1.3. PHẦN MỀM BLOOKET

Blooket là một công cụ hỗ trợ học tập phổ biến, giúp GV và HS được học tập một cách sáng tạo và năng động thông qua các trò chơi trực tuyến.

Blooket là một website cho phép GV tạo các trò chơi vừa tư duy, vừa thú vị dành cho HS. Giống như các công cụ tạo trò chơi khác như Kahoot, Quizizz,... GV sẽ tạo các bộ câu hỏi và thiết lập chế độ chơi. HS có thể tham gia trò chơi theo đội hoặc cá nhân bằng cách nhập mã mời để vào phòng chờ và người trả lời đúng các câu hỏi nhanh nhất sẽ giành chiến thắng.

Điểm độc đáo của Blooket là các câu hỏi được lồng vào các trò chơi khác nhau, mỗi trò chơi trong Blooket đều có những cơ chế riêng biệt, từ việc tích lũy điểm thưởng, cạnh tranh trực tiếp, cho đến những chiến lược sinh tồn thú vị. Không chỉ giúp củng cố kiến thức, Blooket còn mang đến một sân chơi sáng tạo, nơi người dùng có thể tùy chỉnh bộ câu hỏi theo nhu cầu học tập và giảng dạy. Điều này khiến nền tảng trở thành một công cụ giáo dục lý tưởng, kích thích sự chủ động và hứng thú của HS đối với các môn học khác nhau.

Cho đến thời điểm hiện tại, Blooket cung cấp 13 chế độ chơi (đối với bộ câu hỏi dạng đa lựa chọn) và 12 chế độ chơi (đối với bộ câu hỏi dạng điền khuyết) miễn phí khi tổ chức chơi trực tiếp như Classic, Gold Quest, Tower Defense, Battle Royale, Café, Fishing Frenzy, Racing, Rush, Crypto Hack, Factory, Monster Brawl, Crazy Kingdom, Snow Brawl và 7 chế độ chơi khi giao bài tập về nhà: Homework, Tower Defense, Factory, Crazy Kingdom, Monster Brawl, Gold Quest, Fishing Frenzy.

Các trò chơi trong Blooket có thể được chơi một mình hoặc theo nhóm, tùy thuộc vào chế độ chơi mà GV lựa chọn. Để chơi dạng bài tập về nhà, HS vẫn kết nối với mã ID trò chơi, nhưng để lưu tiến trình thì đăng ký tài khoản riêng.

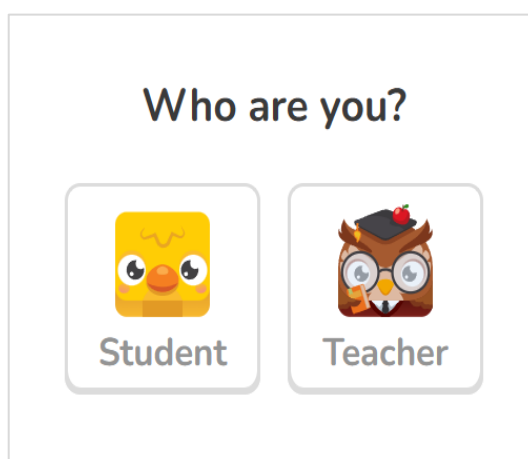
1.3.1. Đăng ký tài khoản

Bước 1: Truy cập trang <https://www.blooket.com>, chọn **Sign Up** ở góc trên cùng bên phải giao diện.



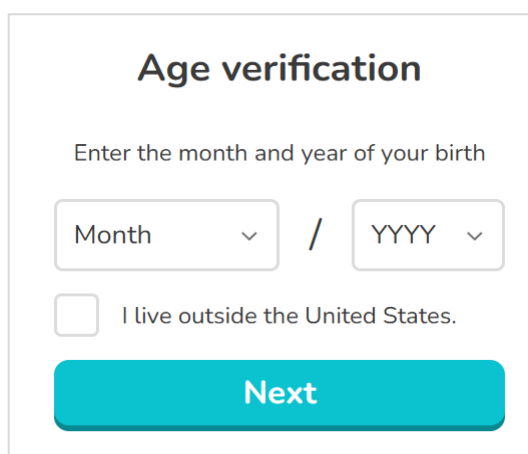
Hình 1.1. Giao diện màn hình của Blooket

Bước 2: Quá trình tạo tài khoản GV lựa chọn loại tài khoản sử dụng Teacher (Giáo viên) hoặc Student (Học sinh).



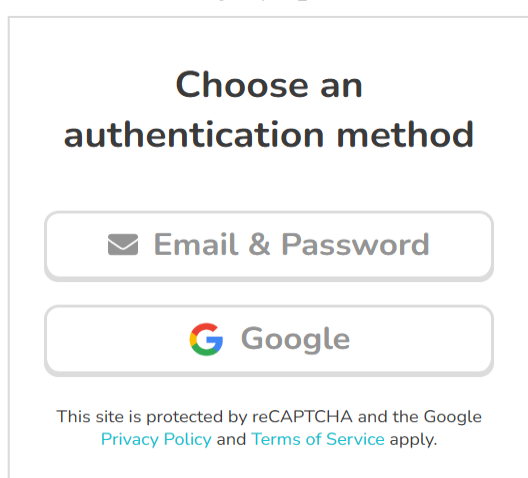
Hình 1.2. Tài khoản được đề xuất bởi Blooocket

Bước 3: Nhập thông tin cá nhân:



Hình 1.3. Hộp thoại nhập thông tin cá nhân

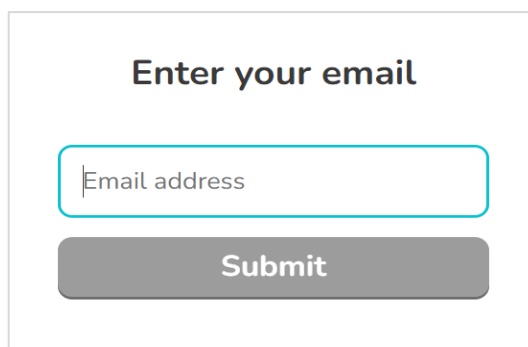
Bước 4: Chọn hình thức đăng ký qua **Email** hoặc tài khoản **Google**



Hình 1.4. Đăng ký tài khoản Blooocket bằng Google

Nếu đăng ký với Google, làm theo các bước để xác minh tài khoản. Nếu

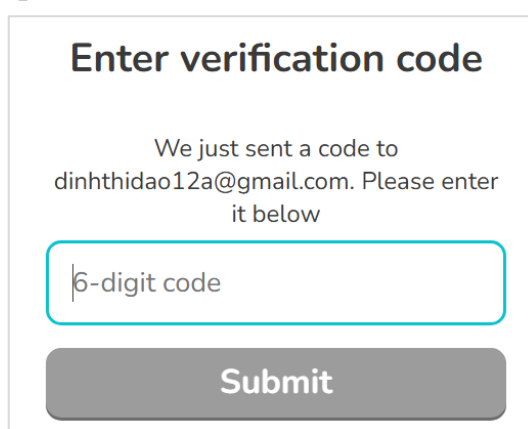
đăng ký bằng email thì nhập email và chọn **Submit**



The screenshot shows a registration form titled "Enter your email". It features a text input field with the placeholder text "Email address" and a grey "Submit" button below it.

Hình 1.5. Đăng ký tài khoản Blooket bằng email

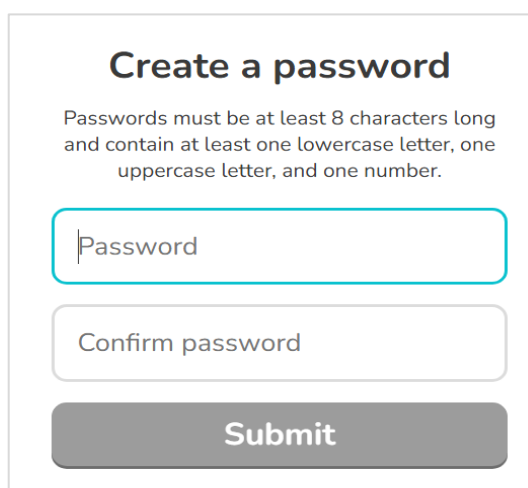
Kiểm tra mail để nhận mã, thực hiện sao chép mã đó và quay lại cửa sổ Blooket đang mở, nhập mã vào ô và chọn **Submit**



The screenshot shows a verification form titled "Enter verification code". It includes a message: "We just sent a code to dinhthidao12a@gmail.com. Please enter it below". Below the message is a text input field with the placeholder text "6-digit code" and a grey "Submit" button.

Hình 1.6. Nhập mã code từ email

Bước 5: Nhập Password (Mật khẩu) và Confirm password (Xác nhận mật khẩu)



The screenshot shows a password creation form titled "Create a password". It includes instructions: "Passwords must be at least 8 characters long and contain at least one lowercase letter, one uppercase letter, and one number." Below the instructions are two text input fields: "Password" and "Confirm password", followed by a grey "Submit" button.

Hình 1.7. Nhập mật khẩu và xác nhận mật khẩu

Bước 6: Nhập Username (Tên người dùng) và tích đồng ý với chính sách quyền riêng tư và điều khoản dịch vụ, sau đó bấm chọn **Submit**

Last step!

Enter a username

Username

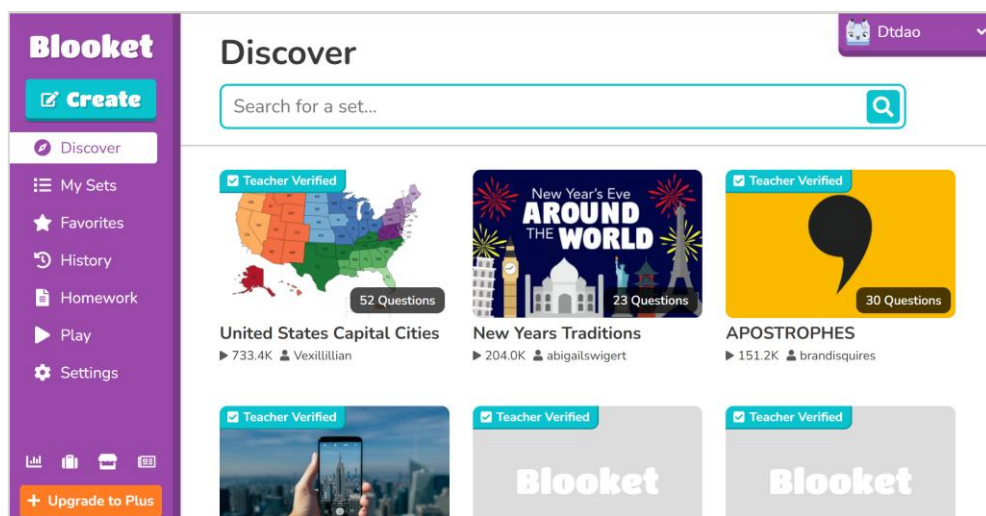
☐
I agree to Blooket's [Privacy Policy](#) & [Terms of Service](#).

Submit

Hình 1.8. Nhập tên người dùng và xác nhận đồng ý

1.3.2. Hướng dẫn tạo trò chơi

Sau khi đăng nhập, màn hình chính hiện ra. Khung bên trái chứa các tùy chọn khám phá các trò chơi có sẵn (**Discover**), thư viện trò chơi đã tạo (**My sets**), lịch sử các trò chơi (**History**), bài tập về nhà (**Homework**), tổ chức chơi (**Play**)..., khung bên phải hiển thị nội dung tương ứng khi chọn các thẻ khung bên trái.

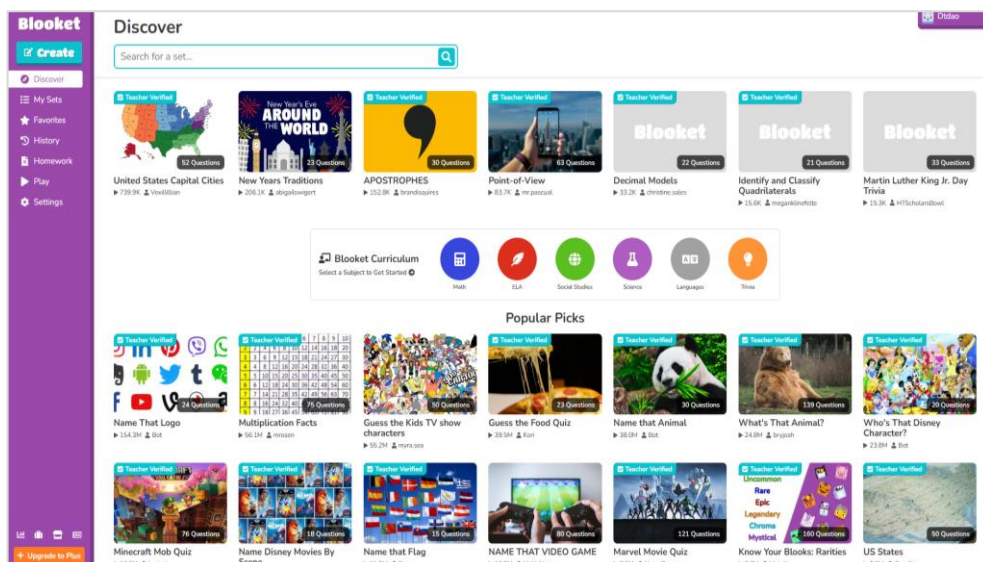


Hình 1.9. Blooket sau khi đăng nhập

Các bước tạo trò chơi:

Bước 1:

Cách 1: Chọn **Discover** để xem các bộ câu hỏi có sẵn trong thư viện cộng đồng.



Hình 1.10. Các bộ câu hỏi có trong Discover

Cách 2: Chọn **Create** để tự biên soạn bộ câu hỏi cho trò chơi

 The image shows the 'Question Set Creator' form in Blooket. It has a purple sidebar on the left with the same navigation menu as the Discover page. The main form area includes:

- Cover Image:** A section with a dashed border for a cover image. It contains options to 'Drag and Drop or' upload from an 'Image Gallery', 'Upload a File', or 'Upload by URL'.
- Title (required):** A text input field with the placeholder 'Add a descriptive title'.
- Description:** A larger text area with the placeholder 'Tell users about your question set'.
- Privacy Setting:** A section with the text 'This decides who can find and play your question set'. It has a toggle switch set to 'Public' with the subtext 'Playable by Everyone'.
- Creation Method:** A section with the text 'This decides how you will start adding questions to your set'. It has three buttons: 'Manual' (highlighted in teal), 'Quizlet Import', and 'CSV Import'.

 At the bottom right of the form is a large teal 'Create' button.

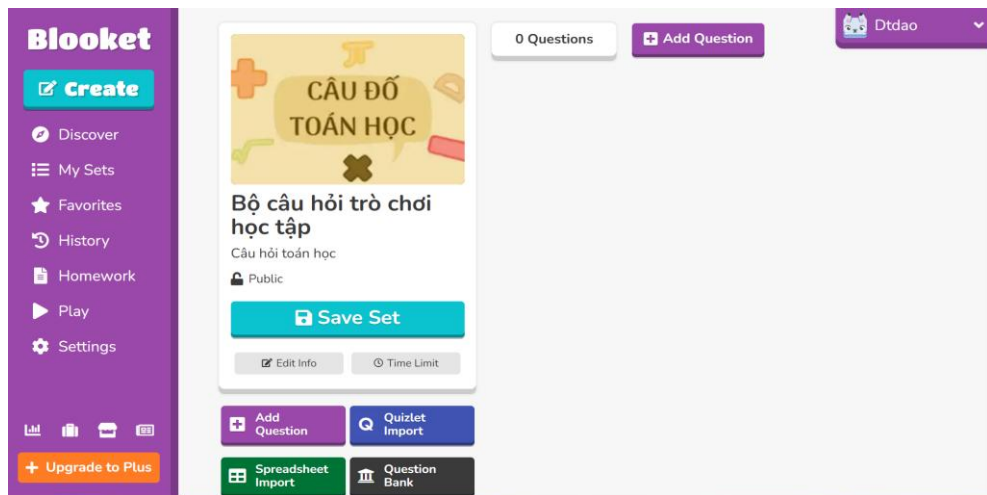
Hình 1.11. Nhập thông tin cho bộ câu hỏi

Gồm các nội dung:

- ✓ **Title:** Tiêu đề của bộ câu hỏi
- ✓ **Description:** Mô tả của bộ câu hỏi
- ✓ **Cover Image:** Hình ảnh đại diện cho bộ câu hỏi

Sau đó bấm chọn **Create** để bắt đầu tạo nội dung cho từng câu hỏi.

Bước 2: Tạo nội dung cho từng câu hỏi:



Hình 1.12. Tạo nội dung cho từng câu hỏi

Bấm chọn **Add Question** để tạo câu hỏi

Hình 1.13. Nhập nội dung cho từng câu hỏi

Cửa sổ nhập nội dung câu hỏi:

- ✓ **Time Limit:** Thời gian giới hạn cho mỗi câu hỏi
- ✓ **Random Order:** Trộn các câu hỏi
- ✓ **Question Style: Multiple Choice** (trắc nghiệm đa lựa chọn) hoặc **Typing Answer** (trắc nghiệm trả lời ngắn)
- ✓ **Question Text:** Nội dung câu hỏi
- ✓ **Image:** Hình ảnh minh họa cho câu hỏi
- ✓ **Math:** Công thức toán học
- ✓ **Audio:** Đoạn hội thoại

Đối với **Question Style: Multiple Choice** (trắc nghiệm đa lựa chọn) cần lựa chọn đáp án chính xác, chọn **Save**

Hình 1.14. Nhập nội dung câu hỏi dạng trắc nghiệm

Đối với **Question Stype: Typing Answer** (trắc nghiệm trả lời ngắn) cần viết đáp án chính xác, chọn **Save**

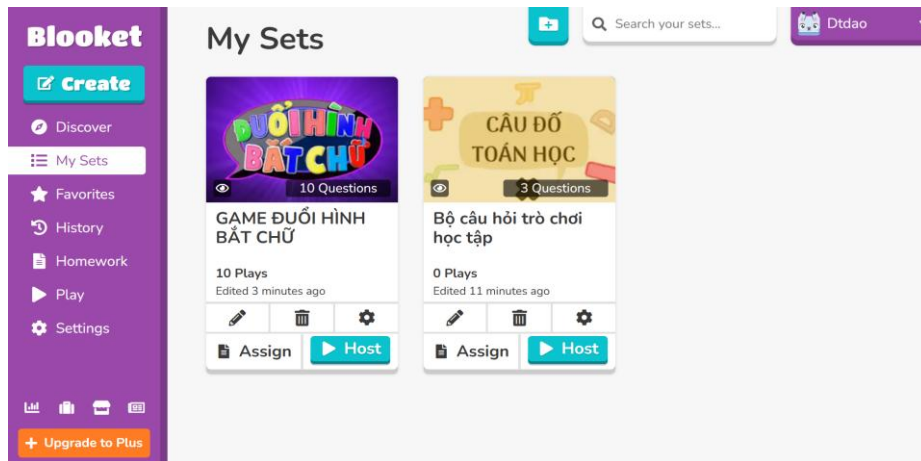
Hình 1.15. Nhập nội dung câu hỏi dạng trả lời ngắn

Bước 3: Lưu lại bộ câu hỏi vừa tạo chọn Save Set

Hình 1.16. Giao diện sau khi tạo xong các câu hỏi

1.3.3. Tổ chức chơi

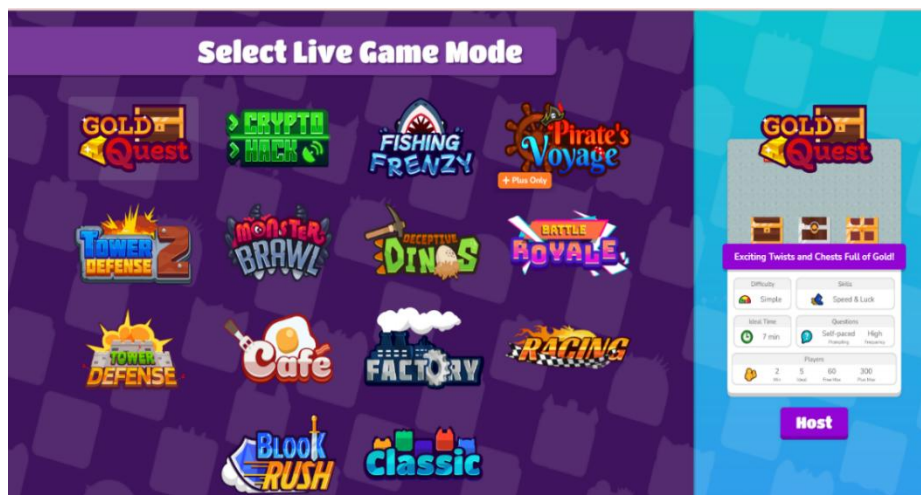
Bước 1: Kích My Sets, chọn bộ câu hỏi phù hợp, có 2 hình thức chơi:



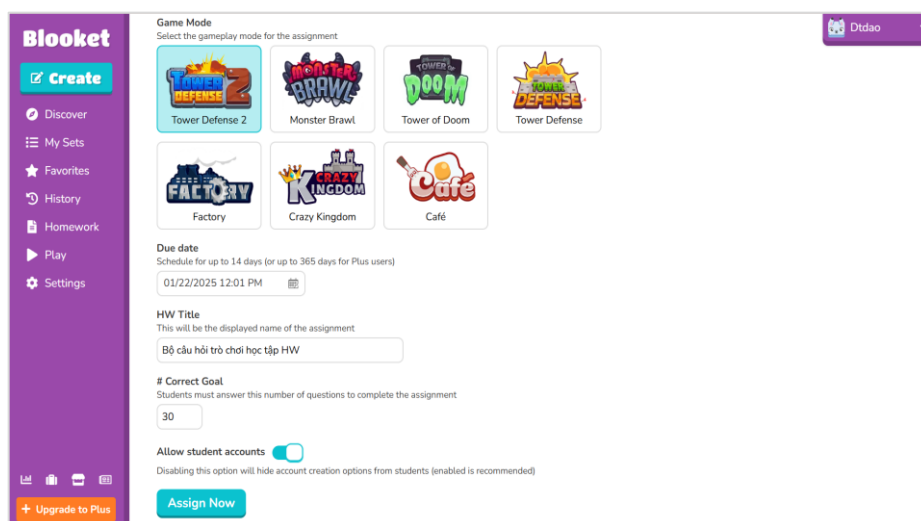
Hình 1.17. Giao diện của My Sets

- ✓ **Assign:** Hình thức chơi bài tập về nhà
- ✓ **Host:** Hình thức chơi tại lớp

Bước 2: Lựa chọn trò chơi và cài đặt các chế độ chơi phù hợp

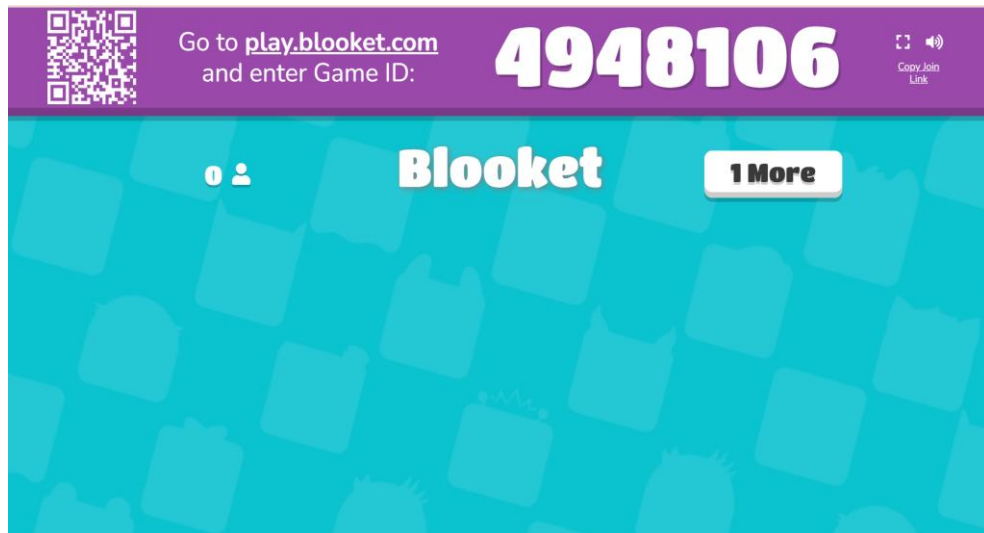


Hình 1.18. Các chế độ chơi trực tiếp



Hình 1.19. Các chế độ giao bài tập về nhà

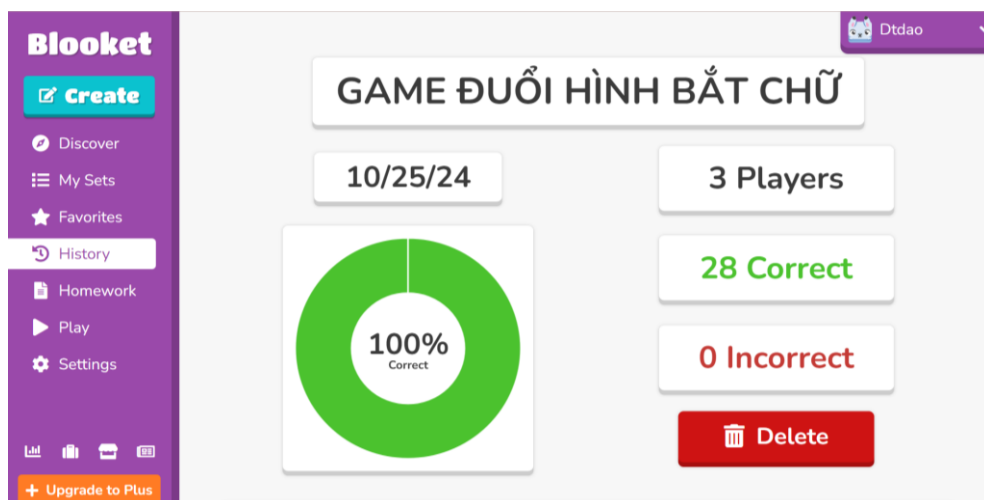
Bước 3: Gửi cho HS liên kết/mã QR, mã ID để tham gia trò chơi.



Hình 1.20. Màn hình của giáo viên khi tổ chức trò chơi

1.3.4. Hiển thị kết quả chơi

Chọn **History** để xem kết quả trò chơi, GV có thể xem được ngày tổ chức trò chơi, số người tham gia chơi, số câu trả lời đúng, số câu trả lời sai, biết tỉ lệ phần trăm trả lời đúng/sai...



Hình 1.21. Hiển thị kết quả sau khi chơi của Blooket

KẾT LUẬN CHƯƠNG 1

Chương 1 của khóa luận đã cung cấp cơ sở lý luận vững chắc về phương pháp trò chơi học tập trực tuyến. Qua việc phân tích khái niệm, cấu trúc và vai trò của trò chơi học tập, có thể thấy rằng đây không chỉ là một phương pháp dạy học mang tính đổi mới mà còn là một công cụ hữu hiệu giúp nâng cao hứng thú và khả năng tiếp thu kiến thức của HS.

Ngoài việc làm rõ các loại hình trò chơi học tập, chương này cũng đi sâu vào đặc điểm và mục tiêu của chương trình môn Toán lớp 5 theo Chương trình Giáo dục Phổ thông 2018. Điều này đặt nền tảng cho việc áp dụng trò chơi học tập trong thực tế giảng dạy, đảm bảo rằng các hoạt động học tập vừa mang tính sáng tạo, vừa bám sát chương trình học chính thức.

Hơn thế nữa, Chương 1 đã giới thiệu về phần mềm Blooket như một công cụ hỗ trợ việc tổ chức trò chơi học tập trực tuyến, mang lại sự tương tác cao giữa GV và HS, đồng thời tối ưu hóa quá trình kiểm tra và đánh giá kết quả học tập. Nhờ các tính năng đa dạng của Blooket, việc giảng dạy Toán học có thể trở nên sinh động hơn, giúp HS không chỉ tiếp thu kiến thức một cách hiệu quả mà còn phát triển các kỹ năng.

Như vậy, Chương 1 đã thiết lập cơ sở lý luận quan trọng cho đề tài, là nền móng để triển khai nghiên cứu thực tiễn về hiệu quả của phương pháp trò chơi học tập trực tuyến trong giảng dạy môn Toán lớp 5. Những nội dung được đề cập trong chương này sẽ làm tiền đề để phân tích sâu hơn các phương pháp ứng dụng cụ thể trong chương tiếp theo của khóa luận.

Chương 2

ỨNG DỤNG BLOCKET TRONG DẠY HỌC MÔN TOÁN LỚP 5

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

Để các TCHT trực tuyến mang lại hiệu quả cao trong dạy học môn Toán lớp 5, khi xây dựng và thiết kế trò chơi, GV cần tuân thủ một số nguyên tắc thiết kế cơ bản (Phạm Thị Thanh Mai, 2024).

Nguyên tắc 1: Đảm bảo mục tiêu dạy học

Nguyên tắc đầu tiên khẳng định rằng trò chơi không chỉ để giải trí mà còn phải mang lại giá trị học thuật. Mục tiêu chính là tạo hứng thú, kích thích tư duy sáng tạo và phát triển các kỹ năng thực hành cho HS. Trò chơi cần được thiết kế để HS huy động tối đa giác quan, từ đó dễ dàng tiếp thu kiến thức và rèn luyện kỹ năng. Điều này đặc biệt quan trọng trong giáo dục hiện đại, khi việc học không chỉ dừng lại ở lý thuyết mà còn phải tạo cơ hội để HS áp dụng kiến thức vào thực tế.

Nguyên tắc 2: Nội dung gắn với dạy học và mang tính thi đua

TCHT trực tuyến cần bám sát nội dung chương trình và mục tiêu của bài học. Nguyên tắc này không chỉ đảm bảo trò chơi phù hợp với trình độ của HS mà còn giúp GV tích hợp nội dung bài học một cách tự nhiên và hiệu quả.

Một trò chơi tốt không chỉ dừng lại ở mức độ thú vị mà còn phải thách thức tư duy, khuyến khích HS tập trung và tham gia với tinh thần thi đua. Việc bổ sung bảng xếp hạng, hệ thống điểm thưởng, và phản hồi tích cực như lời khen hoặc thông báo tiến bộ sẽ thúc đẩy HS hứng thú hơn trong học tập.

Nguyên tắc 3: Không ảnh hưởng tới thời lượng dạy học

Thời lượng tổ chức trò chơi cần được cân đối phù hợp với kế hoạch dạy học. Một trò chơi quá dài có thể chiếm dụng thời gian dạy bài, làm mất trọng tâm và ảnh hưởng đến các hoạt động khác.

Bên cạnh đó, việc tổ chức trò chơi cần tránh gây ồn ào để không ảnh hưởng tới môi trường học tập xung quanh. GV có thể sử dụng các hình thức chơi trực tuyến cá nhân hoặc nhóm nhỏ để giảm thiểu tình trạng này.

Nguyên tắc 4: Đảm bảo tính giáo dục

Ngoài nhiệm vụ truyền đạt kiến thức, trò chơi cần hướng đến việc giáo dục toàn diện. Điều này bao gồm phát triển các giá trị đạo đức, tính thẩm mỹ, khả năng tương tác tập thể và sự chủ động học tập của HS.

Trò chơi mang tính giáo dục phải khéo léo lồng ghép các bài học về tinh thần đoàn kết và trách nhiệm cá nhân. Điều này giúp HS không chỉ học kiến

thức mà còn phát triển nhân cách.

2.2. QUY TRÌNH THIẾT KẾ TRÒ CHƠI HỌC TẬP TRỰC TUYẾN TRONG DẠY HỌC

Bước 1: Nghiên cứu bài học và trò chơi, tham khảo các tài liệu liên quan.

Đây là bước đầu tiên và quan trọng nhất để đảm bảo trò chơi phù hợp và đạt hiệu quả tối đa trong việc hỗ trợ học tập. Cần thực hiện những nhiệm vụ cụ thể sau:

Phân tích bài học: Xem xét nội dung chính của bài học, ví dụ: “Phân số và phép tính với phân số,” “Diện tích hình tam giác,” hay “Giải bài toán bằng cách lập phương trình.”

Xác định mục tiêu học tập: Trò chơi sẽ giúp HS củng cố kiến thức nào? Mục tiêu có thể là rèn luyện kỹ năng tính toán, nhận biết hình học, hay giải quyết vấn đề.

Tham khảo tài liệu: Nghiên cứu sách giáo khoa, tài liệu bổ trợ, hoặc các nguồn tham khảo trực tuyến liên quan đến chủ đề.

Nghiên cứu trò chơi: Tìm hiểu các hình thức TCHT hiện có, cách chúng được áp dụng trong lớp học và hiệu quả đạt được. Lưu ý chọn những trò chơi kích thích tư duy, tăng cường sự hứng thú nhưng không quá phức tạp.

Bước 2: Xác định vị trí của trò chơi trong bài học

- Trò chơi thuộc phần nào của bài học
 - *Phần khởi động:* Tạo sự hứng thú.
 - *Khám phá:* Tìm hiểu và phát hiện những kiến thức mới
 - *Phần luyện tập:* Củng cố kiến thức, giúp HS thực hành nhiều hơn.
 - *Phần tổng kết:* Tổng kết bài học, giúp HS nhớ lâu hơn.
- Thời điểm và thời lượng:
 - Xác định thời gian chính xác để tổ chức trò chơi
 - Quy định rõ trò chơi kéo dài bao lâu
- Mục đích của trò chơi:
 - Hỗ trợ HS hiểu bài sâu hơn.
 - Rèn luyện kỹ năng tính toán nhanh và chính xác.
 - Kích thích sự sáng tạo và hứng thú học tập.

Bước 3: Thiết kế trò chơi

Trò chơi cần được thiết kế một cách chi tiết, khoa học và dễ hiểu. Các thành phần chính bao gồm:

- Tên trò chơi: Xác định tên của trò chơi

- Luật chơi: Nêu rõ các quy định và cách thức chơi, các điều kiện thắng/thua
- Quy định rõ cách tham gia: HS chơi cá nhân, theo nhóm
- Nội dung chơi: Chuẩn bị các câu hỏi, bài toán, hoặc thử thách phù hợp với nội dung.
- Hình thức tổ chức: Hình thức tổ chức TCHT trực tuyến được triển khai thông qua các nền tảng số. HS tham gia bằng cách truy cập vào đường dẫn hoặc nhập mã truy cập do GV cung cấp. Các trò chơi có thể tổ chức theo hình thức cá nhân, nhóm hoặc cả lớp. Hệ thống sẽ tự động chấm điểm và hiển thị kết quả theo thời gian thực, giúp người học nhận phản hồi ngay lập tức.
- Thiết bị và đồ dùng:
 - Chuẩn bị bảng câu hỏi, thẻ bài, phiếu trả lời, bảng phụ, máy chiếu,...
 - Các vật dụng khác như đồng hồ bấm giờ, phần thưởng nhỏ.

Bước 4: Thử nghiệm trò chơi

Sau khi đã thực hiện được bốn bước đã nêu trên, GV cần tiến hành thử nghiệm trò chơi. GV có thể tổ chức thử nghiệm bằng nhiều cách: xin ý kiến chuyên gia; thử nghiệm trò chơi trong tổ bộ môn để xin ý kiến, ... Những nội dung này cần được tiến hành đầy đủ về nội dung, cách thức tiến hành, kết quả đạt được để so sánh với mục tiêu đã đề ra trong khoảng thời gian chính xác.

2.3. THIẾT KẾ TRÒ CHƠI HỌC TẬP TRỰC TUYẾN CHO MỘT SỐ CHỦ ĐỀ MÔN TOÁN LỚP 5

2.3.1. Phần khởi động

Bảng 2.1. Tổng hợp các trò chơi học tập phần khởi động

Mạch kiến thức	Bài học	Tên trò chơi	Chế độ chơi
Số và phép tính (Số tự nhiên)	Bài 1: Ôn tập số tự nhiên	THÁP TOÁN THẦN TỐC	Tower Defense
Số và phép tính (Số tự nhiên)	Bài 3: Ôn tập phân số	AI NHANH AI ĐÚNG	Racing
Hình học và đo lường (Hình học)	Bài 16: Các đơn vị đo diện tích	KHO BÁU BÍ ẨN	Gold Quest
Hình học và đo lường (Hình học)	Bài 49: Hình triển khai của hình lập phương, hình hộp chữ nhật	VƯỢT MÊ CUNG CHỮ	Crazy Kingdom

Hình học và đo lường (Hình học)	Bài 57: Cộng, trừ số đo thời gian	ĐUÔI HÌNH BẮT CHỮ	Blook Rush
------------------------------------	--------------------------------------	------------------------------	------------

BÀI 1: ÔN TẬP SỐ TỰ NHIÊN

(Chủ đề 1, Toán 5, Tập 1)

1. Mục tiêu

- Giúp HS ôn lại các kiến thức trọng tâm về số tự nhiên
- Rèn luyện khả năng đọc, viết số tự nhiên, xác định vị trí chữ số trong số tự nhiên, so sánh và sắp xếp số một cách nhanh nhạy.
- Tăng cường tư duy logic, kỹ năng phản xạ và làm việc nhóm khi phải lựa chọn đúng đáp án.
- Gây hứng thú học tập, tạo tâm thế tích cực, vui vẻ để bước vào bài học ôn tập với tinh thần chủ động.
- Rèn khả năng ra quyết định nhanh.

2. Nội dung trò chơi

Câu 1: 356 789 đọc là.....

Câu 2: Số tự nhiên lớn nhất có 6 chữ số giống nhau.....

Câu 3: Cho các số 2, 5, 8, 4, 6. Viết số lớn nhất có 5 chữ số khác nhau.....

Câu 4: 7 chục nghìn, 7 trăm, 8 chục và 6 đơn vị viết là.....

Câu 5: 26 760 431 số 2 nằm ở hàng

3. Thời gian: 5 phút

4. Tổ chức chơi

- Tên trò chơi: **THÁP TOÁN THẦN TỐC**
- Link sản phẩm: https://bit.ly/tckd_1
- Luật chơi: GV cho HS vào phòng chơi **Tower Defense** (chơi trực tiếp/**Host**) với bộ 5 câu hỏi trên.
 - + Mỗi nhóm sẽ xây dựng hệ thống tháp phòng thủ chống lại làn sóng quái vật bằng cách trả lời đúng câu hỏi.
 - + Khi bắt đầu trò chơi, mỗi người có thể chọn xây một loại tháp (ví dụ: tháp laser, tháp băng, tháp bom...).
 - + Trả lời đúng mỗi câu hỏi, HS sẽ nhận được tiền vàng ảo để:
 - ✓ Xây thêm tháp
 - ✓ Nâng cấp tháp đang có
 - ✓ Mua thêm kỹ năng đặc biệt

+ Trả lời sai sẽ không nhận được vàng, đồng nghĩa với việc khó nâng cấp tháp → quái vật sẽ vượt qua nhiều hơn

+ Nhóm chiến thắng là nhóm có:

- ✓ Nhiều câu đúng nhất
- ✓ Xây được nhiều tháp
- ✓ Tiêu diệt được nhiều quái vật nhất
- ✓ Bảo vệ căn cứ an toàn đến cuối

- Hình thức tổ chức chơi: Chia theo nhóm nhỏ, tùy theo sĩ số lớp.

5. Tổng kết

- Kết thúc trò chơi, GV nhận xét trò chơi, đánh giá kết quả, khen ngợi HS.

- GV tổng kết lại các đáp án đúng, nhấn mạnh những lưu ý quan trọng về số tự nhiên.

- GV gợi mở dẫn dắt vào tiết học mới: “Qua trò chơi, các con đã được luyện lại cách đọc - viết - phân tích số tự nhiên. Trong bài học hôm nay, chúng ta sẽ cùng nhau ôn kỹ hơn về cấu tạo số, hàng - lớp, cách so sánh và làm các phép tính cơ bản với số tự nhiên nhé. Các con đã sẵn sàng chưa? Bài học hôm nay sẽ còn nhiều điều thú vị hơn nữa đấy!”

BÀI 3: ÔN TẬP PHÂN SỐ

(Chủ đề 1, Toán 5, Tập 1)

1. Mục tiêu

- Giúp HS ôn lại nhanh kiến thức trọng tâm về phân số, bao gồm: cách xác định tử số - mẫu số; so sánh phân số; nhận biết phân số lớn hơn hoặc nhỏ hơn 1; cách đọc, viết phân số đúng chuẩn.

- Kích thích sự tư duy phản xạ và cạnh tranh lành mạnh thông qua trò chơi đua xe Racing, nơi mà mỗi câu trả lời đúng sẽ giúp các em tiến về đích nhanh hơn.

- Tăng hứng thú học tập, tạo tâm thế vui vẻ và sôi nổi trước khi bước vào nội dung chính của tiết học.

- Rèn luyện khả năng đọc hiểu nhanh, lựa chọn đáp án chính xác và phối hợp linh hoạt trong thời gian giới hạn.

2. Nội dung trò chơi

Câu 1: $7/12$ có tử số là.....

Câu 2: So sánh $1/3$ và $5/12$

Câu 3: Cho các phân số: $2/3$, $5/6$, $8/9$, $12/5$. Phân số lớn hơn 1.....

Câu 4: Cho các phân số $4/3$, $1/5$, $6/5$, $9/5$. Phân số nhỏ hơn 1

Câu 5: $5/12$ đọc là.....

3. Thời gian: 5 phút

4. Tổ chức chơi

- Tên trò chơi: **AI NHANH AI ĐÚNG**
- Link sản phẩm: https://bit.ly/tckd_2
- Luật chơi: GV cho HS vào phòng chơi **Racing** (chơi trực tiếp/**Host**) với bộ 5 câu hỏi trên.

- + Mỗi HS điều khiển một chiếc xe đua trên đường đua Blooket.
- + Trả lời đúng một câu hỏi thì xe tiến về phía trước 1 đoạn.
- + Trả lời càng nhanh, xe càng tiến nhanh.
- + Trả lời sai thì xe không tiến, mất cơ hội vượt lên.
- + HS nào về đích đầu tiên sẽ là người chiến thắng.
- Hình thức tổ chức chơi: Cả lớp cùng chơi

5. Tổng kết

- Kết thúc trò chơi, GV nhận xét trò chơi, đánh giá kết quả, khen ngợi HS.
- GV tổng kết lại các đáp án đúng, nhấn mạnh những lưu ý quan trọng về phân số.
- GV gọi mở đầu dẫn dắt vào tiết học mới: “Cô thấy các con đua xe phân số hôm nay xuất sắc lắm! Nhưng để “các lái xe” giỏi hơn nữa, chúng ta cần hiểu sâu hơn về phân số, về cách rút gọn, quy đồng, so sánh và thực hiện các phép tính nữa. Bây giờ, chúng ta sẽ cùng ôn lại toàn bộ kiến thức về phân số qua bài học chính nhé. Các con đã sẵn sàng bước vào “đường đua kiến thức” tiếp theo chưa?”

BÀI 16: CÁC ĐƠN VỊ ĐO DIỆN TÍCH

(Chủ đề 3, Toán 5, tập 1)

1. Mục tiêu

- Giúp HS ôn tập kiến thức cũ về các đơn vị đo diện tích một cách nhẹ nhàng và thú vị.
- Rèn kỹ năng đổi đơn vị đo diện tích nhanh chóng và chính xác.
- Khuyến khích HS tư duy nhanh và phản xạ tốt thông qua hình thức trò chơi có tính cạnh tranh.
- Tạo tâm thế hứng thú, kích thích HS tích cực tham gia tiết học.
- Rèn luyện kỹ năng ra quyết định nhanh.

2. Nội dung trò chơi

Câu 1: Không phải năm ki - lô - mét vuông viết là.....

Câu 2: 4 ha 50 m² = m²

Câu 3: Héc - ta viết tắt là.....

Câu 4: $12 \text{ km}^2 = \dots \text{ ha}$

Câu 5: Các đơn vị đo diện tích đã học được xếp từ lớn đến bé là.....

3. Thời gian: 5 phút

4. Tổ chức chơi

- Tên trò chơi: **KHO BÁU BÍ ẨN**
- Link sản phẩm: https://bit.ly/tckd_3
- Luật chơi: GV cho HS vào phòng chơi **Gold Quest** (chơi trực tiếp/Host) với bộ 5 câu hỏi trên.

+ Mỗi HS tự trả lời câu hỏi theo tốc độ của mình. Nếu trả lời đúng, các em sẽ chọn mở một trong 3 kho báu (có thể nhận vàng, mất vàng hoặc cướp vàng của bạn khác).

+ Khi hết thời gian, HS nào có nhiều vàng nhất sẽ chiến thắng.

- Hình thức tổ chức chơi: Cả lớp cùng chơi

5. Tổng kết

- Kết thúc trò chơi, GV nhận xét trò chơi, đánh giá kết quả, khen ngợi HS.
- GV tổng kết lại các đáp án đúng và nhấn mạnh những lưu ý quan trọng về đơn vị đo diện tích.

- GV gợi mở kiến thức vào tiết học mới: “Vậy ngoài việc nhớ các đơn vị đo diện tích, chúng ta còn cần biết cách đổi giữa các đơn vị sao cho nhanh và chính xác. Trong bài học hôm nay, cô sẽ hướng dẫn các con mẹo đổi đơn vị thật đơn giản. Các con đã sẵn sàng chưa?”

BÀI 49: HÌNH TRIỂN KHAI CỦA HÌNH LẬP PHƯƠNG, HÌNH HỘP CHỮ NHẬT VÀ HÌNH TRỤ

(Chủ đề 9, Toán 5, Tập 2)

1. Mục tiêu

- Ôn lại đặc điểm các hình khối: hình vuông, hình tròn, hình trụ, hộp chữ nhật, lập phương.
- Phát triển tư duy không gian, khả năng suy luận từ mô tả đến hình ảnh.
- Tạo không khí vui vẻ, khơi gợi hứng thú học tập.
- Rèn phản xạ nhanh, hợp tác nhóm và ứng dụng công nghệ khi chơi.

2. Nội dung trò chơi

H	I	N	H	V	U	Ô	N	G	C	H	H
C	D	M	F	P	E	N	C	I	L	Ô	I
H	L	A	Q	P	R	O	T	N	P	N	N
I	I	R	E	X	A	M	E	C	S	L	H
N	Y	N	A	Z	S	B	H	C	E	Ã	L
H	D	E	H	F	E	Ư	T	N	M	P	Ã
T	I	R	J	T	N	K	H	M	A	P	P
R	S	Q	T	H	R	T	O	N	T	H	P
U	U	L	Ã	R	Y	O	O	G	E	Ư	H
K	A	T	Y	U	D	W	N	F	H	Ơ	Ư
X	N	S	N	I	S	S	O	R	S	N	Ơ
H	U	T	V	W	Q	S	R	L	K	G	F

Câu 1: Đây là hình có bốn cạnh bằng nhau và bốn góc vuông. Bạn đoán là hình gì? (Hàng ngang có chứa đáp án)

Câu 2: Bạn có thể nhìn thấy hình này trên mặt đồng hồ hoặc bánh xe. Nó không có góc và không có cạnh. Đó là hình gì? (Đường chéo có chứa đáp án)

Câu 3: Loại hình không có cạnh và có hai mặt đáy hình tròn. Thân thì cong tròn, thường gặp trong lon sữa hay ống nước. Là hình gì nào? (Hàng thẳng có chứa đáp án)

Câu 4: Đây là một khối hộp có 6 mặt đều là hình chữ nhật. Cái hộp bút của bạn có thể giống hình này lắm đó! (Đường chéo có chứa đáp án)

Câu 5: Khối hộp có 6 mặt đều là hình vuông, các mặt bằng nhau và giống hệt nhau. Giống như khối rubik bạn chơi vậy! (Hàng dọc có chứa đáp án)

3. Thời gian: 5 phút

4. Tổ chức chơi

- Tên trò chơi: **VƯỢT MÊ CUNG CHỮ**
- Link sản phẩm: https://bit.ly/tckd_4
- Luật chơi: GV cho HS vào phòng chơi **Crazy Kingdom** (chơi trực tiếp/**Host**) với bộ 5 câu hỏi trên.
 - + Mỗi HS sẽ được hóa thân thành “vua” của một vương quốc nhỏ và phải ra quyết định qua các thử thách từ các “thần dân” đưa ra.
 - + Mỗi lượt, “thần dân” đến xin lời khuyên từ người chơi (HS) bằng một tình huống có liên quan đến câu hỏi.
 - + HS chọn đáp án đúng để giữ cho vương quốc ổn định, nếu chọn sai sẽ mất dân số, lương thực hoặc vàng.
 - + Câu trả lời đúng giúp HS giữ vững ngai vàng, phát triển vương quốc và ghi điểm cao.
 - + HS nào còn giữ vương quốc ổn định nhất (nhiều dân, vàng, tài

nguyên...) sẽ được xem là người chiến thắng.

- Hình thức tổ chức chơi: Cả lớp cùng chơi

5. Tổng kết

- Kết thúc trò chơi, GV nhận xét trò chơi, đánh giá kết quả, khen ngợi HS.
- GV tổng kết lại các đáp án đúng, nhấn mạnh những lưu ý quan trọng về hình học
- GV gợi mở dẫn dắt vào tiết học mới: “Vừa rồi, các con đã giúp thần dân trả lời các câu hỏi về hình học phẳng, hình học không gian rất xuất sắc. Vậy nếu ta cắt các khối hình này ra, thì hình dạng của từng mặt sẽ trông như thế nào nhỉ? Đó chính là nội dung bài học hôm nay: ‘Hình triển khai của hình lập phương, hình hộp chữ nhật và hình trụ’. Cùng mở cánh cửa khám phá nào!”

BÀI 57: CỘNG, TRỪ SỐ ĐO THỜI GIAN

(Chủ đề 10, Toán 5, Tập 2)

1. Mục tiêu

- Tạo tâm thế thoải mái, vui vẻ và tích cực khi bắt đầu tiết học.
- Kích thích hứng thú học tập thông qua việc tham gia trò chơi hấp dẫn.
- Tăng tính tự tin và khả năng hợp tác giữa các HS trong bối cảnh cạnh tranh lành mạnh.
- Xây dựng ý thức trân trọng thời gian, từ đó hình thành kỹ năng quản lý thời gian trong học tập và đời sống.

2. Nội dung trò chơi

Câu 1: Mỗi năm có bảy tháng 31 ngày. Đó bạn có bao nhiêu tháng có 28 ngày?



Câu 2: Trên đường đua, có hai vận động viên đặc biệt: một con người và một chiếc đồng hồ (Đáp án có 5 tiếng)



Câu 3: Đây là một câu tục ngữ (Đáp án có 6 tiếng)



Câu 4: Thời gian được so sánh với vật chất (Đáp án có 5 tiếng)



Câu 5:

Gà gáy rồi vẫn chưa chào ngày

Vác cặp chạy quần cả chân tay (Đáp án có 2 tiếng)



3. Thời gian: 5 phút

4. Tổ chức chơi

- Tên trò chơi: **ĐUỔI HÌNH BẮT CHỮ**

- Link sản phẩm: https://bit.ly/tckd_5
- Luật chơi: GV cho HS vào phòng chơi **Blook Rush** (chơi trực tiếp/Host) với bộ 5 câu hỏi trên.
 - + Mỗi HS trả lời câu hỏi dựa trên hình ảnh gợi ý để đoán đúng từ/cụm từ (đuổi hình bắt chữ).
 - + Mỗi câu trả lời đúng giúp HS tích điểm, cướp điểm từ bạn khác, hoặc bảo vệ điểm của mình.
 - + Người nào có tổng điểm cuối cùng cao nhất là người chiến thắng
- Hình thức tổ chức chơi: Cả lớp cùng chơi

5. Tổng kết

- Kết thúc trò chơi, GV nhận xét trò chơi, đánh giá kết quả, khen ngợi HS
- GV tổng kết lại các đáp án đúng, giáo dục HS ý thức trân trọng thời gian và khuyến khích HS có ý thức quản lý thời gian trong học tập và cuộc sống
- GV gợi mở dẫn dắt vào tiết học mới: “Vậy ngoài việc nhớ các đơn vị đo thời gian, chúng ta còn cần biết cách cộng trừ các đơn vị đo thời gian sao cho nhanh và chính xác. Trong bài học hôm nay, cô sẽ hướng dẫn các con cách cộng trừ các đơn vị đo thời gian thật đơn giản và dễ nhớ. Các con đã sẵn sàng chưa nào? Cùng cô bắt đầu khám phá nhé!”

Các trò chơi phần khởi động được đưa lên hệ thống như sau:



Hình 2.1. Sản phẩm các trò chơi phần khởi động

2.3.2. Phần khám phá

Bảng 2.2. Tổng hợp các trò chơi học tập phần khám phá

Mạch kiến thức	Bài học	Tên trò chơi	Chế độ chơi
Số và phép tính (Phân số)	Bài 6: Cộng, trừ hai phân số	ĐÁU TRƯỜNG TOÁN HỌC	Racing
Số và phép tính (Số thập phân)	Bài 23: Nhân, chia số thập phân với 10;	HACKER TOÁN HỌC	Crypto Hack

	100; 1000 hoặc với 0,1; 0,01; 0,001;....		
Hình học và đo lượng (Đo lường)	Bài 56: Các đơn vị đo thời gian	NHÀ MÁY THỜI GIAN	Factory
Một số yếu tố thống kê và xác suất	Bài 63: Thu thập, phân loại, sắp xếp các số liệu	THÁM TỬ DION	Deceptive Dinos
Một số yếu tố thống kê và xác suất	Bài 64: Biểu đồ hình quạt tròn	CƠN LỐC DỮ LIỆU	Monster Brawl

BÀI 6: CỘNG, TRỪ HAI PHÂN SỐ

(Chủ đề 1, Toán 5, Tập 1)

1. Mục tiêu

- Ôn tập và củng cố kỹ năng quy đồng mẫu số giữa hai phân số có mẫu khác nhau.
- Nhận biết mối quan hệ chia hết giữa các mẫu số và vận dụng để tìm mẫu số chung nhỏ nhất.
- Thực hành cộng hai phân số sau khi đã quy đồng, rèn kỹ năng tính toán chính xác và nhanh nhạy.
- Phát triển năng lực phối hợp tư duy logic với phản xạ nhanh, đồng thời tăng cường sự tự tin và tinh thần đồng đội.

2. Nội dung trò chơi

Câu 1: Hai mẫu số 5 và 2 có chia hết cho nhau được không?

Câu 2: Mẫu số chung nhỏ nhất của 5 và 2 là.....

Câu 3: Quy đồng mẫu số của hai phân số $\frac{1}{5}$ và $\frac{1}{2}$ biết mẫu số chung là 10

Câu 4: Thực hiện cộng hai phân số sau khi đã quy đồng

Câu 5: Kết quả của phép tính $\frac{1}{5} + \frac{1}{2} = \dots$

3. Thời gian: 5 phút

4. Tổ chức chơi

- Tên trò chơi: **ĐÁU TRƯỜNG TOÁN HỌC**
- Link sản phẩm: <https://bit.ly/tckp1>
- Luật chơi: GV cho HS vào phòng chơi **Racing** (chơi trực tiếp/**Host**) với bộ 5 câu hỏi trên.
- + Mỗi HS điều khiển một chiếc xe đua trên đường đua Blookey.
- + Trả lời đúng 1 câu hỏi → Xe tiến về phía trước 1 đoạn.
- + Trả lời càng nhanh → xe càng tiến nhanh.
- + Trả lời sai → xe không tiến, mất cơ hội vượt lên.

- + HS nào về đích đầu tiên hoặc đi xa nhất sẽ là người chiến thắng.
- Hình thức tổ chức chơi: Cả lớp cùng chơi

5. Tổng kết

- Kết thúc trò chơi, GV nhận xét trò chơi, đánh giá kết quả, khen ngợi HS.
- GV tổng kết lại các đáp án đúng, nhấn mạnh những lưu ý quan trọng về cách cộng hai phân số, các bước thực hiện khi cộng hai phân số.

BÀI 23: NHÂN, CHIA SỐ THẬP PHÂN VỚI 10; 100; 1000;... HOẶC VỚI 0,1; 0,01; 0,001;... (Chủ đề 4, Toán 5, Tập 1)

1. Mục tiêu

- Giúp HS nắm vững quy tắc nhân một số thập phân với 10, 100, 1000 và 0,1; 0,01.
- Hiểu và vận dụng được cách chuyển dấu phẩy khi nhân số thập phân với các số nói trên.
- Rèn luyện kỹ năng nhân số thập phân chính xác và nhanh chóng.
- Phát triển khả năng quan sát, tư duy logic và phản xạ số học qua các tình huống trong trò chơi.
- Tạo không khí học tập vui vẻ, hứng khởi, cạnh tranh lành mạnh qua trò chơi.
- HS mạnh dạn khám phá kiến thức toán học qua hình thức tương tác công nghệ thú vị.

2. Nội dung trò chơi

Câu 1: Thực hiện phép tính $27,86 \times 10 = \dots\dots$

Câu 2: Thực hiện phép tính $53,28 \times 1000 = \dots\dots$

Câu 3: Thực hiện phép tính $15,23 \times 0,1 = \dots\dots$

Câu 4: Thực hiện phép tính $79,6 \times 0,01 = \dots\dots$

Câu 5:

Nhân một số thập phân với 10, 1000 thì ta chuyển dấu phẩy sang bên.....

Nhân một số thập phân với 0,1; 0,01 thì ta chuyển dấu phẩy sang bên.....

3. Thời gian: 5 phút

4. Tổ chức chơi

- Tên trò chơi: **HACKER TOÁN HỌC**
- Link sản phẩm: <https://bit.ly/tckp2>
- Luật chơi: GV cho HS vào phòng **Crypto Hacker** (chơi trực tiếp/**Host**) với bộ 5 câu hỏi trên.

+ Mỗi HS vào vai một "hacker học toán" đang cố gắng giải mã các câu hỏi để thu thập mật mã (crypto).

+ Mỗi câu hỏi đúng sẽ giúp HS mở khóa được một đoạn mã, đồng thời cướp được mã từ người chơi khác nếu trả lời nhanh và chính xác.

+ Câu hỏi có nhiều lựa chọn, HS phải chọn đúng để duy trì chuỗi chiến thắng.

+ Người chiến thắng là HS thu thập được nhiều đoạn mã nhất trong thời gian quy định hoặc đạt điểm cao nhất.

- Hình thức tổ chức chơi: Cả lớp cùng chơi

5. Tổng kết

- Kết thúc trò chơi, GV nhận xét trò chơi, đánh giá kết quả, khen ngợi HS.

- GV tổng kết lại các đáp án đúng, nhấn mạnh những lưu ý quan trọng về quy tắc nhân số thập phân với 10; 100; 1000;... hoặc với 0,1; 0,01; 0,001;...

BÀI 56: CÁC ĐƠN VỊ ĐO THỜI GIAN

(Chủ đề 10, Toán 5, Tập 2)

1. Mục tiêu

- HS ghi nhớ chính xác mối quan hệ giữa các đơn vị đo thời gian (giây, phút, giờ, ngày, tuần, tháng, năm, thế kỉ).

- Nhận biết và phân biệt các tháng có 30 ngày, 31 ngày và năm nhuận.

- Rèn luyện kỹ năng tư duy nhanh, chọn đáp án chính xác trong thời gian giới hạn.

- Luyện phản xạ toán học thông qua trò chơi cạnh tranh.

- Hứng thú với bài học thông qua trò chơi.

- Phát triển sự tự tin khi học toán bằng công nghệ.

2. Nội dung trò chơi

Câu 1: 1 thế kỉ = năm, 1 năm = Tháng

Câu 2: 1 tháng = ngày, 1 ngày = giờ

Câu 3: 1 tuần lễ = ngày, 1 giờ = phút

Câu 4: 1 phút = giây, năm có một năm nhuận

Câu 5:

Các tháng có 30 ngày là.....

Các tháng có 31 ngày là.....

3. Thời gian: 5 phút

4. Tổ chức chơi

- Tên trò chơi: **NHÀ MÁY THỜI GIAN**

- Link sản phẩm: <https://bit.ly/tckp03>
- Luật chơi: GV cho HS vào phòng chơi **Factory** (chơi trực tiếp/**Host**) với bộ 5 câu hỏi trên.
 - + Mỗi HS là chủ một nhà máy, có nhiệm vụ sản xuất năng lượng tri thức bằng cách trả lời đúng các câu hỏi về đơn vị đo thời gian.
 - + Trả lời đúng → thu được nhiên liệu/năng lượng để duy trì và mở rộng nhà máy.
 - + Trả lời sai → không nhận được năng lượng và mất thời gian để chờ câu mới.
 - + Sau một số câu đúng, HS có thể nâng cấp nhà máy để tăng tốc độ sản xuất năng lượng.
 - + HS nào sở hữu nhà máy có sản lượng năng lượng cao nhất khi hết thời gian là người chiến thắng.
- Hình thức tổ chức chơi: Cả lớp cùng chơi

5. Tổng kết

- Kết thúc trò chơi, GV nhận xét trò chơi, đánh giá kết quả, khen ngợi HS.
- GV tổng kết lại các đáp án đúng, nhấn mạnh những lưu ý quan trọng về cách đổi giữa các đơn vị đo thời gian.

BÀI 63: THU THẬP, PHÂN LOẠI, SẮP XẾP CÁC SỐ LIỆU

(Chủ đề 11, Toán 5, Tập 2)

1. Mục tiêu

- Khơi gợi hứng thú học tập thông qua trò chơi.
- Rèn luyện kỹ năng đọc hiểu và phân tích dữ liệu từ bảng hoặc mô hình phân loại.
- Giúp HS nhớ được cách phân loại theo tiêu chí, thống kê số lượng, so sánh số liệu.
- Phát triển năng lực tư duy logic và khả năng tổng hợp thông tin từ thực tiễn (sản phẩm nông nghiệp - thanh long).
- Tạo môi trường học tập mang tính tương tác, trải nghiệm, vui nhộn, kết nối giữa công nghệ và thực tế.

2. Nội dung trò chơi

Câu 1: Rô - bốt phân loại dựa vào tiêu chí nào?

Câu 2: Các quả thanh long được chia thành mấy loại?

Câu 3: Số lượng thanh long của mỗi loại S, M, L lần lượt là.....

Câu 4: Loại thanh long có số lượng nhiều nhất là...., loại thanh long có

số lượng ít nhất.....

Câu 5: Tổng số quả thanh long thu thập được là..... quả

3. Thời gian: 5 phút

4. Tổ chức chơi

- Tên trò chơi: **THĂM TỬ DINO**
- Link sản phẩm: <https://bit.ly/tckp04>
- Luật chơi: GV cho HS vào phòng chơi **Deceptive Dinosaurs** (chơi trực tiếp/**Host**) với bộ 5 câu hỏi trên.
 - + HS trả lời các câu hỏi trắc nghiệm về việc phân loại và thống kê số lượng thanh long.
 - + Sau mỗi câu trả lời đúng, HS sẽ nhận được một gợi ý giúp loại trừ hoặc xác định ai là khủng long gian lận.
 - + Trò chơi mang yếu tố suy luận, phán đoán và chiến lược, bởi không chỉ cần đúng mà còn phải sáng suốt để tìm ra kẻ lừa đảo.
 - + Chiến thắng thuộc về:
 - ✓ Người trả lời đúng nhiều câu nhất.
 - ✓ Đồng thời, xác định chính xác ai là khủng long gian lận.
- Hình thức tổ chức chơi: Cả lớp cùng chơi

5. Tổng kết

- Kết thúc trò chơi, GV nhận xét trò chơi, đánh giá kết quả, khen ngợi HS.
- GV tổng kết lại các đáp án đúng, nhấn mạnh những lưu ý quan trọng về cách thu thập, phân loại, sắp xếp các số liệu.

BÀI 64: BIỂU ĐỒ HÌNH QUẠT TRÒN

(Chủ đề 11, Toán 5, Tập 2)

1. Mục tiêu

- Hiểu và nhận biết biểu đồ hình quạt cùng tên gọi chính xác của biểu đồ
- Rèn luyện kỹ năng đọc số liệu từ biểu đồ, đặc biệt là biểu đồ thể hiện phần trăm.
- Phát triển tư duy phân tích và so sánh, thông qua việc xác định đối tượng có tỷ lệ cao nhất/thấp nhất.
- Khuyến khích HS làm việc nhóm và phản xạ nhanh thông qua môi trường chơi tương tác.
- Tạo không khí học tập tích cực và hứng khởi, kết hợp giữa học và chơi giúp ghi nhớ kiến thức lâu hơn.

2. Nội dung trò chơi

HS quan sát biểu đồ, trả lời các câu hỏi sau:



Câu 1: Đây là biểu đồ hình.....Tên của loại biểu đồ này là.....

Câu 2: Có số phần trăm HS tham gia là HS lớp 3

Câu 3: Có số phần trăm HS tham gia là HS lớp 4

Câu 4: Có số phần trăm HS tham gia là HS lớp 5

Câu 5: Khối có HS tham gia đông nhất là....., khối có HS tham gia ít nhất là.....

3. Thời gian: 5 phút

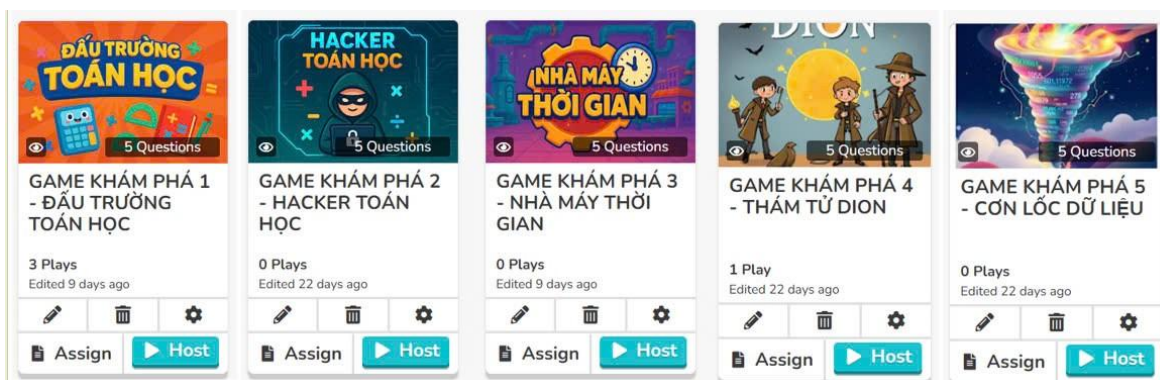
4. Tổ chức chơi

- Tên trò chơi: **CƠN LỐC DỮ LIỆU**
- Link sản phẩm: <https://bit.ly/tckp05>
- Luật chơi: GV cho HS vào phòng chơi **Monster Brawl** (chơi trực tiếp/**Host**) với bộ 5 câu hỏi trên.
 - + Mỗi câu hỏi sẽ hiện ra một lựa chọn trắc nghiệm với thời gian đếm ngược.
 - + Trả lời đúng sẽ giúp người chơi xây dựng các thành phố hoặc vùng đất trong vương quốc của mình.
 - + Trả lời càng nhanh điểm càng cao thành phố càng phát triển.
 - + Trả lời sai sẽ bị giảm tài nguyên hoặc bị "phá hủy" một phần vương quốc.
 - + Người chơi tổng điểm cao nhất sau 5 câu hỏi sẽ giành chiến thắng.
- Hình thức tổ chức chơi: Cả lớp cùng chơi.

5. Tổng kết

- Kết thúc trò chơi, GV nhận xét trò chơi, đánh giá kết quả, khen ngợi HS.
- GV tổng kết lại các đáp án đúng, nhấn mạnh những lưu ý quan trọng về các đặc điểm của biểu đồ, cách khai thác số liệu và nhận xét đơn giản khi quan sát biểu đồ hình quạt tròn.

Các trò chơi phần khám phá được đưa lên hệ thống như sau:



Hình 2.2. Sản phẩm các trò chơi phần khám phá

2.3.3. Phần luyện tập

Bảng 2.3. Tổng hợp các trò chơi học tập phần luyện tập

Mạch kiến thức	Bài học	Tên trò chơi	Chế độ chơi
Hình học và đo lường (Hình học)	Bài 33: Ôn tập diện tích, chu vi một số hình học phẳng	NGƯ DÂN TÀI BA	Fishing Frenzy
Số và phép tính (Số thập phân)	Bài 31: Ôn tập các phép tính với số thập phân	PHA CHẾ THẦN TỐC	Café
Hình học và đo lường	Bài 34: Ôn tập đo lường	CHIẾN BINH ĐỊNH LƯỢNG	Tower Defense 2
Một số yếu tố thống kê và xác suất	Bài 74: Ôn tập một số yếu tố thống kê và xác suất	TIÊU DÙNG THÔNG THÁI	Classic
Hình học và đo lường	Bài 73: Ôn tập toán chuyển động đều	NHÀ VÔ ĐỊCH TỐC ĐỘ	Battle royale

BÀI 33: ÔN TẬP DIỆN TÍCH, CHU VI MỘT SỐ HÌNH PHẪNG

(Chủ đề 6, Toán 5, Tập 1)

1. Mục tiêu

- củng cố kỹ năng vận dụng công thức tính diện tích các hình đã học như: tam giác, hình thang, hình tròn.
- Luyện tập khả năng chuyển đổi đơn vị đo độ dài, diện tích một cách linh hoạt và chính xác.
- Rèn kỹ năng đọc hiểu đề toán có lời văn, phân tích bài toán và giải quyết vấn đề thực tế.
- Phát triển tư duy logic và tính cẩn thận thông qua hình thức trò chơi có yếu tố phản xạ nhanh.
- Tạo không khí hào hứng, học mà chơi - chơi mà học, giúp HS luyện tập

kiến thức một cách thoải mái và tự nhiên nhất.

2. Nội dung trò chơi

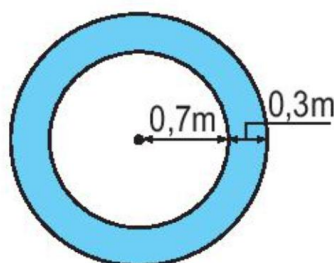
Câu 1: Tính diện tích tam giác có độ dài đáy 5 m và chiều cao 24 dm

Câu 2: Tính diện tích hình thang biết độ dài hai đáy lần lượt là 1 dm và 8 cm, chiều cao là 5 cm

Câu 3: Tìm đường kính hình tròn có chu vi là 15,7 m.

Câu 4: Một thửa ruộng hình thang có độ dài hai đáy lần lượt là 110 m và 90,2 m. Chiều cao bằng trung bình cộng của hai đáy. Tính diện tích của thửa ruộng đó.

Câu 5: Miệng giếng nước là một hình tròn có bán kính 0,7m. Người ta xây thành giếng rộng 0,3m bao quanh miệng giếng. Tính diện tích của thành giếng đó.



3. Thời gian: 5 phút

4. Tổ chức chơi

- Tên trò chơi: **NGƯ DÂN TÀI BA**
- Link sản phẩm: <https://bit.ly/luyentap01>
- Luật chơi: GV cho HS vào phòng chơi **Fishing Frenzy** (chơi trực tiếp/**Host**) với bộ 5 câu hỏi trên.
 - + Mỗi nhóm sẽ có 3 phút để “câu càng nhiều cá đúng càng tốt”.
 - + Mỗi lần trả lời đúng, cần chọn nhanh con cá có chứa câu hỏi kế tiếp để tiếp tục cuộc đua kiến thức.
 - + Trong thời gian giới hạn, ai bắt được nhiều cá đúng nhất, tức là trả lời đúng nhiều câu nhất sẽ là người thắng cuộc.
- Hình thức tổ chức chơi: Chia nhóm nhỏ, tùy số lớp học

5. Tổng kết

- Kết thúc trò chơi, GV nhận xét trò chơi, đánh giá kết quả, khen ngợi HS.
- GV tổng kết lại các đáp án đúng, nhấn mạnh những lưu ý quan trọng về cách tính diện tích, chu vi một số hình học phẳng

BÀI 31: ÔN TẬP CÁC PHÉP TÍNH VỚI SỐ THẬP PHÂN

(Chủ đề 6, Toán 5, Tập 1)

1. Mục tiêu

- Củng cố và vận dụng linh hoạt kiến thức về phép cộng, trừ, nhân số thập phân, giải bài toán thực tế có lời văn.
- Rèn luyện khả năng tính nhanh, chính xác, và chọn phương pháp thuận tiện nhất khi giải toán.
- Tăng cường kỹ năng so sánh, kết nối thông tin (nối câu) và phân tích bài toán.
- Tạo tâm thế hứng khởi, tích cực, chủ động trong việc luyện tập và ôn lại kiến thức Toán học một cách vui nhộn và sáng tạo.
- Khuyến khích HS phát huy kỹ năng phản xạ tư duy và ghi nhớ kiến thức một cách hiệu quả.

2. Nội dung trò chơi

Câu 1: Nối cột A và cột B

A
1. $58,2 + 24,3$
2. $19,36 + 4,08$
3. $75,8 + 249,19$
4. $0,995 + 0,868$

B
a. 1,863
b. 23,44
c. 82,5
d. 324,99

Câu 2: Tính bằng hai cách

- a. $8,3 - 1,4 - 3,6$
- b. $18,64 - (6,24 + 10,5)$

Câu 3: Một vườn cây hình chữ nhật có chiều dài 15,62m và chiều rộng 8,4m. Tính chu vi và diện tích vườn cây đó.

Câu 4: Một động cơ mỗi giờ chạy hết 0,5l dầu. Hỏi có 120l dầu thì động cơ chạy được trong bao nhiêu giờ .

Câu 5: Tính bằng cách thuận tiện nhất:

- a. $0,12 \times 400$
- b. $4,7 \times 5,5 - 4,7 \times 4,5$

3. Thời gian: 5 phút

4. Tổ chức chơi

- Tên trò chơi: **PHA CHẾ THẦN TỐC**
- Link sản phẩm: <https://bit.ly/luwentap02>
- Luật chơi: GV cho HS vào phòng chơi **Cafe** (chơi trực tiếp/**Host**) với bộ 5 câu hỏi trên.
 - + Mỗi HS đóng vai nhân viên phục vụ quán cà phê.
 - + Để pha chế và phục vụ đồ uống cho khách, các em phải trả lời đúng các câu hỏi toán học.
 - + HS phải trả lời càng nhiều câu hỏi đúng càng tốt để phục vụ được nhiều khách hàng.
 - + Trả lời đúng mỗi câu hỏi → Nhận nguyên liệu để làm món uống.
 - + Sau khi hoàn tất pha chế → Nhận tiền từ khách → Tăng điểm.
 - + Trả lời sai → Bị mất thời gian chờ → Giảm cơ hội phục vụ.
 - + Người chơi có nhiều tiền nhất (điểm cao nhất) sẽ là người chiến thắng.
- Hình thức tổ chức chơi: Cả lớp cùng chơi

5. Tổng kết

- Kết thúc trò chơi, GV nhận xét trò chơi, đánh giá kết quả, khen ngợi HS.
- GV tổng kết lại các đáp án đúng, nhấn mạnh những lưu ý quan trọng về các phép tính với các số thập phân.

BÀI 34: ÔN TẬP ĐO LƯỜNG

(Chủ đề 6, Toán 5, Tập 1)

1. Mục tiêu

- Nhận biết và chuyển đổi linh hoạt giữa các đơn vị đo thời gian, độ dài, diện tích, thể tích.
- Thực hiện chính xác các phép tính cộng, trừ, nhân với các đại lượng hỗn hợp (năm - tháng, giờ - phút...).
- Vận dụng linh hoạt kiến thức để giải các bài toán thực tế có liên quan đến các đại lượng đo.
- Rèn luyện khả năng tính nhanh, chính xác qua việc tham gia trò chơi phòng thủ tháp, nơi mỗi câu trả lời đúng là một vũ khí bảo vệ căn cứ!

2. Nội dung trò chơi

Câu 1: 12 ngày = ... giờ, 3 dm 40 cm = ... dm

Câu 2: 2 năm 5 tháng + 7 năm 5 tháng = ... năm ... tháng

Câu 3: 13 giờ 23 phút - 5 giờ 45 phút = ... giờ ... phút

Câu 4: $4/5$ thế kỉ = ... năm, $6,37 \text{ ha} \times 5 = \dots \text{ ha}$

Câu 5: $5 \text{ m } 18 \text{ dm} = \dots \text{ m}$, $345 \text{ ha} = \dots \text{ km}^2$

3. Thời gian: 5 phút

4. Tổ chức chơi

- Tên trò chơi: **CHIẾN BINH ĐỊNH LƯỢNG**
- Link sản phẩm: <https://bit.ly/luyentap03>
- Luật chơi: GV cho HS vào phòng chơi **Tower Defense 2** (chơi trực tiếp/**Host**) với bộ 5 câu hỏi trên.
 - + Mỗi HS là một người chơi cá nhân, tham gia xây dựng và bảo vệ tòa tháp của riêng mình bằng cách trả lời đúng các câu hỏi.
 - + Mỗi câu hỏi đúng sẽ giúp người chơi nhận được tiền vàng ảo để mua vũ khí hoặc xây tháp phòng thủ.
 - + Người chơi cần trả lời nhanh để xây dựng và nâng cấp hệ thống phòng thủ trước khi bị tấn công.
 - + Mỗi câu trả lời đúng $\rightarrow$ 1 lượng vàng tích lũy và sử dụng vàng để xây dựng hoặc nâng cấp tháp.
 - + Người chiến thắng là người bảo vệ được tháp lâu nhất và tiêu diệt được nhiều “quái toán” nhất.
- Hình thức tổ chức chơi: Cả lớp cùng chơi

5. Tổng kết

- Kết thúc trò chơi, GV nhận xét trò chơi, đánh giá kết quả, khen ngợi HS.
- GV tổng kết lại các đáp án đúng, nhấn mạnh những lưu ý quan trọng về cách quy đổi giữa các đơn vị đo lường, cách thực hiện các phép tính giữa đơn vị đo lường.

BÀI 74: ÔN TẬP MỘT SỐ YẾU TỐ THỐNG KÊ VÀ XÁC SUẤT

(Chủ đề 12, Toán 5, Tập 2)

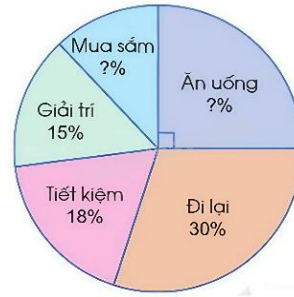
1. Mục tiêu

- Ôn lại kiến thức đọc và phân tích biểu đồ tròn.
- Biết cách xác định tỉ lệ phần trăm chi tiêu trong một biểu đồ tròn.
- Rèn luyện kỹ năng tính toán thực tế từ phần trăm sang giá trị tiền khi biết tổng thu nhập.
- Nâng cao tư duy phân tích và phản xạ nhanh thông qua trò chơi.

2. Nội dung trò chơi

Biểu đồ cho biết các khoản chi tiêu tiền lương hàng tháng của một người.

Quan sát biểu đồ trên và trả lời các câu hỏi:



Câu 1: Số tiền dành cho việc ăn uống chiếm bao nhiêu phần trăm?

Câu 2: Số tiền dành cho việc mua sắm chiếm bao nhiêu phần trăm?

Câu 3: Đây là việc mà người tiêu dùng chi tiêu nhiều nhất, đây là việc mà người tiêu dùng chi tiêu ít nhất?

Câu 4: Nếu lương của người đó là 6 triệu đồng thì số tiền để dành cho mua sắm là bao nhiêu?

Câu 5: Nếu lương của người đó là 10 triệu đồng thì số tiền tiết kiệm là bao nhiêu?

3. Thời gian: 5 phút

4. Tổ chức chơi

- Tên trò chơi: **TIÊU DÙNG THÔNG THÁI**

- Link sản phẩm: <https://bit.ly/luyentap04>

- Luật chơi: GV cho HS vào phòng chơi **Classic** (chơi trực tiếp/**Host**) với bộ 5 câu hỏi trên.

+ Mỗi HS sẽ chọn một nhân vật (Blook) đại diện và tham gia vào trò chơi với 5 câu hỏi trắc nghiệm.

+ Mỗi câu hỏi hiện ra lần lượt, HS phải chọn đáp án trong thời gian giới hạn (20 - 30 giây).

+ Sau mỗi câu hỏi, hệ thống sẽ chấm điểm ngay lập tức.

+ HS trả lời đúng sẽ được cộng điểm và có cơ hội "đánh cắp" điểm từ người khác hoặc nhận phần thưởng đặc biệt.

+ Trả lời nhanh: được cộng thêm tối đa + 50 điểm thưởng

+ Trả lời sai: không bị trừ điểm nhưng mất lượt đánh cắp hoặc "bảo vệ" trong trò chơi

+ HS có tổng điểm cao nhất sẽ là người chiến thắng.

- Hình thức tổ chức chơi: Cả lớp cùng chơi

5. Tổng kết

- Kết thúc trò chơi, GV nhận xét trò chơi, đánh giá kết quả, khen ngợi HS.

- GV tổng kết lại các đáp án đúng, nhấn mạnh những lưu ý quan trọng về các bài toán thống kê và xác suất.

BÀI 73: ÔN TẬP TOÁN CHUYÊN ĐỘNG ĐỀU

(Chủ đề 12, Toán 5, Tập 2)

1. Mục tiêu

- củng cố kiến thức về mối quan hệ giữa vận tốc, quãng đường và thời gian.
- Vận dụng linh hoạt công thức để giải quyết các bài toán thực tế liên quan đến chuyển động đều.
- Tính toán nhanh và chính xác các đơn vị đo trong bài toán (đổi đơn vị nếu cần).
- Phát triển kỹ năng tư duy logic và phản xạ nhanh thông qua hình thức thi đấu đối kháng trực tuyến.
- Tăng hứng thú và tinh thần học tập tích cực, rèn luyện sự tự tin khi làm bài dưới áp lực thời gian.

2. Nội dung trò chơi

Câu 1: Vận động viên chạy quãng đường dài 1500m trong 4 phút. Như vậy tốc độ chạy của vận động viên là ... m/giây

Câu 2: Một ô tô đi trong 3 giờ với vận tốc 46,5 km/giờ. Tính quãng đường ô tô đã đi.

Câu 3: Một người đi từ A đến B hết 1,25 giờ với vận tốc 12,6 km/giờ. Tính quãng đường người đó đi được.

Câu 4: Bác C đi xe máy từ quê lên thành phố với vận tốc 40km/ giờ và đến thành phố sau 3 giờ. Hỏi nếu bác C đi bằng ô tô với vận tốc 50km/giờ thì sau mấy giờ sẽ đến thành phố đó?

Câu 5: Hai thành phố A và B cách nhau 160km, một ô tô đi từ A lúc 6 giờ 30 phút và đến B lúc 11 giờ 15 phút. Tính vận tốc của ô tô biết rằng ô tô được nghỉ dọc đường 45 phút.

3. Thời gian: 5 phút

4. Tổ chức chơi

- Tên trò chơi: **NHÀ VÔ ĐỊCH TỐC ĐỘ**
- Link sản phẩm: <https://bit.ly/luwentap05>
- Luật chơi: GV cho HS vào phòng chơi **Battle royale** (chơi trực tiếp/**Host**) với bộ 5 câu hỏi trên.
- + HS sẽ tham gia cá nhân, được hệ thống tự động bắt cặp ngẫu nhiên để đấu đối kháng từng vòng.

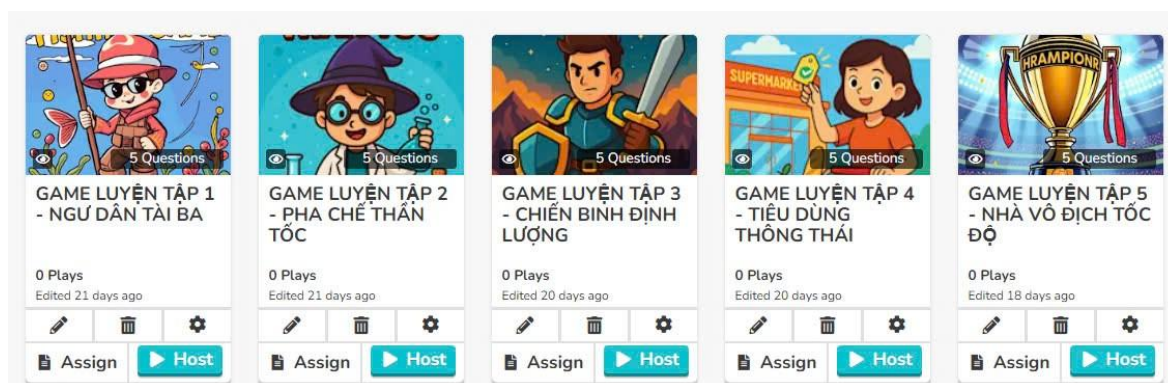
- + Mỗi cặp cùng trả lời một câu hỏi giống nhau trong thời gian giới hạn
- + Người trả lời đúng và nhanh hơn sẽ chiến thắng và đi tiếp vào vòng sau.
- + Người trả lời sai hoặc chậm hơn sẽ bị loại khỏi lượt đấu đó.
- + Các vòng tiếp tục diễn ra cho đến khi chỉ còn một người chiến thắng cuối cùng được vinh danh là “Nhà Vô Địch Tốc Độ”.

- Hình thức tổ chức chơi: Cả lớp cùng chơi

5. Tổng kết

- Kết thúc trò chơi, GV nhận xét trò chơi, đánh giá kết quả, khen ngợi HS.
- GV tổng kết lại các đáp án đúng, nhấn mạnh những lưu ý quan trọng về các bài toán chuyển động đều.

Các trò chơi phần luyện tập được đưa lên hệ thống như sau:



Hình 2.3. Sản phẩm các trò chơi phần luyện tập

2.3.4. Phần bài tập về nhà

Bảng 2.4. Tổng hợp các trò chơi học tập phần bài tập về nhà

Mạch kiến thức	Chủ đề	Tên trò chơi	Chế độ chơi
Hình học và đo lường (Hình học)	Chủ đề 3: Một số đơn vị đo diện tích	CAFÉ TRÍ TUỆ	Cafe
Số và phép tính (Số thập phân)	Chủ đề 4: Các phép tính với số thập phân	XUỞNG TOÁN SIÊU CẤP	Factory
Số và phép tính	Chủ đề 7: Tỉ số và các bài toán liên quan	ĐẠI CHIẾN TỈ SỐ	Monster Brawl
Hình học và đo lường (Hình học)	Chủ đề 9: Diện tích và thể tích của một số hình khối	BỘ NÃO VÀNG	Tower of Doom
Một số yếu tố thống kê và xác suất	Chủ đề 11: Một số yếu tố thống kê và xác suất	CUỘC ĐUA TRÍ TUỆ	Crazy Kingdom

CHỦ ĐỀ 3: MỘT SỐ ĐƠN VỊ ĐO DIỆN TÍCH

(Toán 5, Tập 1)

1. Mục tiêu

- Củng cố và khắc sâu kiến thức về các đơn vị đo diện tích từ cơ bản đến nâng cao (mm^2 , cm^2 , dm^2 , m^2 , ha, km^2).
- Phát triển kỹ năng quy đổi đơn vị diện tích, đọc - viết và thực hiện các phép tính chuyển đổi linh hoạt giữa các đơn vị đo.
- Vận dụng kiến thức đo diện tích để giải quyết các bài toán thực tế, như: tính số vật liệu cần dùng, diện tích đất canh tác, hay chi phí mua nguyên vật liệu.
- Rèn luyện tư duy logic, kỹ năng tính toán nhanh và chính xác.
- Tăng hứng thú với toán học qua trò chơi.

2. Nội dung trò chơi

Câu 1: Đọc các đơn vị đo diện tích sau:

- a. 268 dm^2
- b. 5598 ha
- c. 7899 km^2
- d. 500000 m^2

Câu 2: Viết các số đo diện tích sau:

- a. Bốn nghìn không trăm linh sáu đề - xi - mét vuông
- b. Mười chín nghìn năm trăm mười lăm héc - ta
- c. Không phẩy bốn trăm linh năm ki - lô - mét vuông
- d. Tám trăm hai mươi tư mét vuông

Câu 3: Viết số thích hợp vào chỗ chấm

- a. $5 \text{ km}^2 = \text{m}^2$
- b. $0,1 \text{ ha} = \dots \text{ m}^2$
- c. $50 \text{ ha} = \dots \text{ dm}^2$
- d. $900 \text{ mm}^2 = \dots \text{ cm}^2$

Câu 4: Viết số thích hợp vào chỗ chấm

- a. $25 \text{ cm}^2 \ 25 \text{ mm}^2 = \dots \text{ mm}^2$
- b. $5 \text{ ha} \ 5 \text{ m}^2 = \dots \text{ m}^2$
- c. $3107 \text{ dm}^2 = \dots \text{ km}^2 \dots \text{ dm}^2$
- d. $198 \text{ cm}^2 = \dots \text{ dm}^2 \dots \text{ cm}^2$

Câu 5: Hồ Hoàn Kiếm hay còn được gọi là Hồ Gươm (Hà Nội) có diện tích 12 ha, Hồ Ba Bể (Bắc Kạn) có diện tích $6,5 \text{ km}^2$. Hỏi hồ nào có diện tích

lớn hơn và lớn hơn bao nhiêu ki - lô - mét vuông?

Câu 6: Người ta lát sàn một căn phòng hình chữ nhật có chiều dài 6m, chiều rộng 4m bằng những mảnh gỗ hình chữ nhật có chiều dài 1m20cm, chiều rộng 20cm. Hỏi cần bao nhiêu mảnh gỗ để lát kín căn phòng đó?

Câu 7: Người ta trồng ngô trên một thửa ruộng hình chữ nhật có chiều rộng 60m, chiều dài bằng $\frac{5}{3}$ chiều rộng. Hỏi trên thửa ruộng đó, người ta thu hoạch được bao nhiêu tạ ngô? (Biết rằng trung bình cứ 100 m² thu hoạch được 35kg ngô)

Câu 8: (Điền đơn vị đo diện tích phù hợp) Mặt bàn học của An có dạng hình chữ nhật. Diện tích mặt bàn đó khoảng: 50.....

Câu 9: Chọn số đo phù hợp với diện tích của mỗi đồ vật, địa danh dưới đây?

A	B
1. Căn hộ chung cư	a. 225 cm ²
2. Diện tích tỉnh Ninh Bình	b. 70 m ²
3. Diện tích chiếc khăn mặt	c. 101 nghìn ha

Câu 10: Một chiếc hộp gỗ hình lập phương có độ dài cạnh là 200cm. Số tiền mua gỗ làm chiếc hộp lập phương đó nếu loại gỗ công nghiệp được chọn có giá 250 000 đồng cho 1m² là:.....

3. Thời gian: 25 phút

4. Tổ chức chơi

- Tên trò chơi: **CAFÉ TRÍ TUỆ**

- Link sản phẩm: https://bit.ly/btvn_1

- Luật chơi: GV cho HS vào phòng chơi **Café** (bài tập về nhà/**Assign**) với bộ 10 câu hỏi trên.

+ HS vào vai nhân viên quán cà phê phục vụ thực khách.

+ Mỗi khách hàng đến quán sẽ đưa ra một yêu cầu dưới dạng câu hỏi toán học.

+ HS phải trả lời đúng câu hỏi để pha chế đồ uống cho khách.

+ Trả lời càng nhanh, phục vụ càng nhiều khách, kiếm được càng nhiều tiền

+ Nếu trả lời sai hoặc chậm, khách hàng rời đi và người chơi mất cơ hội kiếm tiền.

+ Khi tích lũy đủ tiền, HS có thể:

✓ Mở thêm quầy mới (phục vụ được nhiều khách hơn).

- ✓ Thuê nhân viên ảo phụ giúp.
- ✓ Mua nâng cấp thiết bị để phục vụ nhanh hơn.
- + Trò chơi kết thúc khi hết thời gian GV quy định.
- Hình thức tổ chức chơi: Cá nhân chơi tại nhà

CHỦ ĐỀ 4: CÁC PHÉP TÍNH VỚI SỐ THẬP PHÂN

(Toán 5, Tập 1)

1. Mục tiêu

- Ôn tập và củng cố kiến thức về:
 - ✓ Thực hiện phép chia số thập phân cho số thập phân và các phép tính tổng hợp (cộng, trừ, nhân, chia).
 - ✓ Phép tính chu vi, diện tích hình học (tam giác, hình chữ nhật).
 - ✓ Sử dụng phép tính thuận tiện nhất để giải bài toán.
 - ✓ So sánh giá trị biểu thức.
 - ✓ Giải toán có lời văn liên quan đến trung bình cộng, bài toán tổng hiệu.
- Phát triển tư duy logic và kỹ năng giải quyết vấn đề, đặc biệt trong các bài toán ứng dụng thực tiễn.
- Luyện tập kỹ năng tính nhẩm, tính nhanh, tính chính xác, nâng cao tốc độ phản xạ trong tính toán.
- Tạo sự hứng thú học toán thông qua trò chơi tương tác, giúp HS chủ động, tích cực hơn trong việc tiếp cận kiến thức.

2. Nội dung trò chơi

Câu 1: Tính rồi so sánh kết quả:

a, $23 : 0,5$ và 23×2

b, $18 : 0,25$ và 18×4

Câu 2: Tính:

a, $23,4 + 164 : 4,5$

b, $25,67 \times 3,5 - 43,21$

Câu 3: Tính chu vi của hình tam giác có độ dài các cạnh lần lượt là: 6,8 cm; 10,5 cm; 7,9 cm

Câu 4: Một cái sân hình chữ nhật có chiều rộng 86,7 m, chiều dài hơn chiều rộng 21,6 m. Tính chu vi của cái sân đó

Câu 5: Tính bằng cách thuận tiện nhất:

a) $25,7 + 9, 48 + 14,3$

b) $8,24 + 3,69 + 2,31$

- c) $8,65 + 7,6 + 1,35 + 0,4$
 d) $5,92 + 0,44 + 5,56 + 4,08$
 e) $7,5 + 6,5 + 5,5 + 4,5 + 3,5 + 2,5$

Câu 6: Điền dấu $>$, $<$, $=$ thích hợp vào chỗ chấm:

- a) $42,54 + 87,65 \dots 42,45 + 87,56$
 b) $96,38 + 74,85 \dots 74,38 + 96,85$
 c) $8,8 + 6,6 + 4,4 \dots 9,9 + 5,5 + 7,7$

Câu 7: Bốn bạn: Hiền, My, Hưng, Thịnh cân nặng lần lượt là: 32,2 kg; 35 kg; 31,55 kg; 36,25 kg. Hỏi trung bình mỗi bạn cân nặng bao nhiêu ki - lô-gam?

Câu 8: Có 3 thùng đựng dầu. Thùng thứ nhất có 10,5 l, thùng thứ hai có nhiều hơn thùng thứ nhất 3l, số lít dầu ở thùng thứ ba bằng trung bình cộng của số lít dầu trong hai thùng đầu. Hỏi cả ba thùng có bao nhiêu lít dầu?

Câu 9: Hình tam giác ABC có tổng độ dài của cạnh AB và BC là 9,1 cm; tổng độ dài cạnh BC và AC là 10,5 cm; tổng độ dài cạnh AC và AB là 12,4cm. Tính chu vi tam giác ABC.

Câu 10: Một thửa ruộng hình chữ nhật có chiều rộng 12,5m và có diện tích bằng diện tích hình vuông cạnh 20m. Vậy chu vi thửa ruộng hình chữ nhật đó là m

3. Thời gian: 25 phút

4. Tổ chức chơi

- Tên trò chơi: **XUỞNG TOÁN SIÊU CẤP**

- Link sản phẩm: https://bit.ly/btvn_2

- Luật chơi: GV cho HS vào phòng chơi **Factory** (bài tập về nhà/**Assign**) với bộ 10 câu hỏi trên.

+ HS sẽ trả lời các câu hỏi trắc nghiệm để kiểm năng lượng và sử dụng năng lượng đó để:

- ✓ Mua thêm xưởng sản xuất
- ✓ Nâng cấp xưởng để sản xuất nhanh hơn
- ✓ Thực hiện các nhiệm vụ đặc biệt

+ Mỗi khi HS trả lời đúng một câu hỏi, sẽ nhận được điểm năng lượng dùng để đầu tư vào xưởng.

+ Nếu trả lời sai, HS vẫn được tiếp tục chơi, không bị loại nhưng sẽ không nhận được năng lượng cho lượt đó.

+ Khi hết thời gian, người chơi có số năng lượng cao nhất sẽ thắng cuộc.

- Hình thức tổ chức chơi: Cá nhân chơi tại nhà

CHỦ ĐỀ 7: TỈ SỐ VÀ CÁC BÀI TOÁN LIÊN QUAN

(Toán 5, Tập 2)

1. Mục tiêu

- Giúp HS ôn tập, củng cố kiến thức về tỉ số, tỉ lệ phần trăm, và các bài toán liên quan đến tỉ số.
- Phát triển khả năng quan sát, phân tích biểu đồ, rèn luyện kỹ năng giải toán thực tế.
- HS vận dụng linh hoạt kiến thức vào các dạng toán đa dạng, từ cơ bản đến nâng cao.
- Tạo sự hứng thú và chủ động trong học tập.

2. Nội dung trò chơi

Câu 1: Cho hình vẽ



Tỉ số của sao đỏ và sao vàng là:

Tỉ số của sao đỏ và sao xanh là:

Tỉ số của sao vàng và sao xanh là:

Câu 2: Trên sân trường có 16 cây xanh. Số cây bàng bằng $\frac{1}{4}$ số cây trên sân trường. Hỏi có bao nhiêu cây bàng?

Câu 3: Viết tỉ số phần trăm tương ứng

- Sáu mươi chín phần trăm
- Hai mươi hai phần trăm
- Chín mươi chín phần trăm
- Bảy mươi phần trăm

Câu 4: Có 100 chiếc xe trong bãi đỗ xe (mỗi ô vuông nhỏ thể hiện một chiếc xe). Viết tỉ số phần trăm của số xe theo từng loại và tổng số xe trong bãi.



Số xe buýt chiếm % tổng số xe trong bãi

Số xe ô tô con chiếm % tổng số xe trong bãi

Số xe ô tô tải chiếm % tổng số xe trong bãi

Số xe máy chiếm % tổng số xe trong bãi

Số xe đạp chiếm % tổng số xe trong bãi

Câu 5: Điền số thích hợp

Tỉ lệ bản đồ	1 : 100	1 : 2 000	1 : 10 000
Khoảng cách trên bản đồ	1 dm	1 cm	5 m
Khoảng cách thực	 dm	 cm	 m

Câu 6: Tổng của hai số là 63. Tỉ số của hai số đó là $\frac{4}{5}$. Tìm hai số đó.

Câu 7: Một cửa hàng có số gạo tẻ nhiều hơn số gạo nếp là 65 kg. Tính số gạo mỗi loại, biết số gạo nếp bằng 1661 số gạo tẻ.

Câu 8: Các bạn Nam, Minh, Huy đặt kế hoạch: Mỗi ngày đọc được 50 trang sách. Dưới đây là số trang sách mà mỗi bạn đã đọc trong một ngày:

Tên	Nam	Minh	Huy
Số trang đã đọc	40	50	52

Tỉ số phần trăm của số trang sách mà mỗi bạn đã đọc so với kế hoạch là:

Nam: Minh: Huy:

Câu 9: Điền số thích hợp

a. 50% của 300m là.....m

b. 15% của 60g làg

c. 0,3% của 20g làg

d. 3,5% của 2cm làcm

Câu 10: Tính nhẩm

- a. 10% của 600 người là..... người
- b. 35% của 2 000 000 đồng là đồng
- c. 50% của 38l dầu là.... l dầu
- d. 80% của 6000 trang sách là trang sách

3. Thời gian: 25 phút

4. Tổ chức chơi

- Tên trò chơi: **ĐẠI CHIẾN TỈ SỐ**
- Link sản phẩm: <https://bit.ly/btvn03>
- Luật chơi: GV cho HS vào phòng chơi **Monster Brawl** (bài tập về nhà/**Assign**) với bộ 10 câu hỏi trên.
 - + Người chơi vào vai chiến binh, đối đầu với các quái vật kiến thức đang tấn công từ nhiều phía!
 - + Mỗi câu trả lời đúng sẽ tấn công và tiêu diệt quái vật.
 - + Trả lời sai, quái vật sẽ phản đòn và làm mất máu nhân vật của bạn!
 - + Các câu hỏi xuất hiện liên tục theo sóng, mỗi sóng có độ khó tăng dần.
 - + Trò chơi kết thúc khi:
 - ✓ Người chơi hoàn thành tất cả các câu hỏi và tiêu diệt Boss cuối.
 - ✓ Hoặc hết máu do trả lời sai quá nhiều.
- Hình thức tổ chức chơi: Cá nhân chơi tại nhà

CHỦ ĐỀ 9: DIỆN TÍCH VÀ THỂ TÍCH CỦA MỘT SỐ HÌNH KHỐI

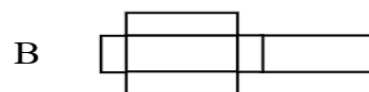
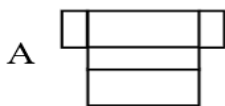
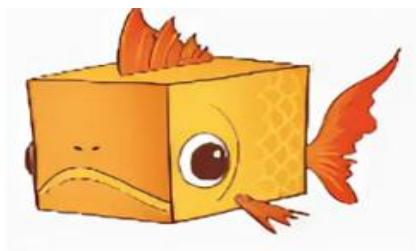
(Toán 5, Tập 2)

1. Mục tiêu

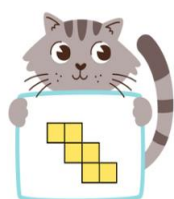
- Nhận biết hình học không gian: Xác định hình khai triển của hình lập phương, hình hộp chữ nhật.
- Tính diện tích, thể tích: Tính diện tích xung quanh, toàn phần và thể tích của các khối hình.
- Vận dụng kiến thức vào thực tế: Giải quyết bài toán liên quan đến bánh, bể nước, khối sắt, khối hình lắp ghép...
- Rèn luyện tư duy nhanh, chính xác: Phản xạ với các tình huống toán học như mực nước dâng, khối lượng thay đổi...

2. Nội dung trò chơi

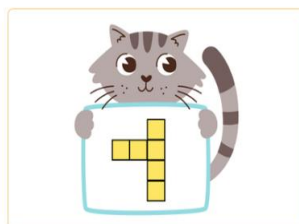
Câu 1: Rô-bốt dùng miếng bìa nào dưới đây để làm chiếc đèn hình con cá?



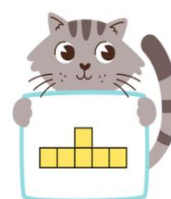
Câu 2: Em hãy kiểm tra trong những hình dưới đây, hình nào là hình khai triển của hình lập phương?



A

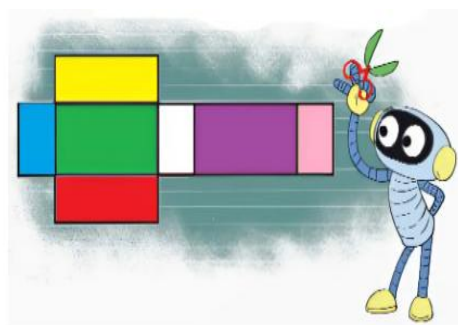


B



C

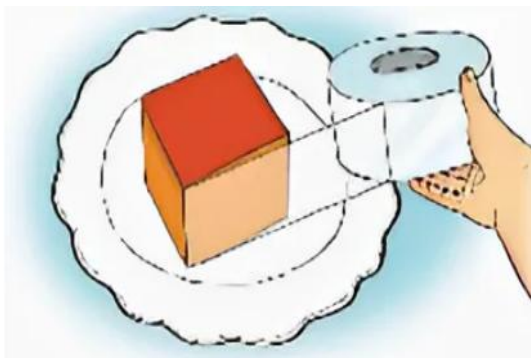
Câu 3: Rô-bốt cần cắt đi hình chữ nhật nào trong hình dưới đây để phần còn lại là hình khai triển của một hình hộp chữ nhật?



- A. Hình chữ nhật màu xanh dương hoặc hình chữ nhật màu hồng
- B. Hình chữ nhật màu xanh dương hoặc hình chữ nhật màu đỏ
- C. Hình chữ nhật màu vàng hoặc hình chữ nhật màu đỏ
- D. Hình chữ nhật màu trắng hoặc hình chữ nhật màu đỏ

Câu 4: Tính diện tích xung quanh của hình hộp chữ nhật có chiều dài 6 cm, chiều rộng 3 cm và chiều cao 5 cm.

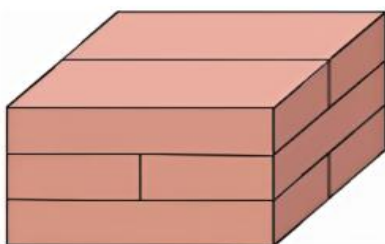
Câu 5: Cửa hàng bánh ngọt thường bảo quản bánh bằng cách cuộn một lớp túi bóng trong suốt vừa đủ quanh chiếc bánh như hình dưới đây.



Biết chiếc bánh trên có dạng hình lập phương cạnh 6 cm. Hãy tính diện tích phần túi bóng cần sử dụng.

Câu 6: Mai muốn phủ các mặt xung quanh và mặt trên cùng của một chiếc bánh có dạng hình lập phương cạnh 12 cm bằng một lớp kem. Tính diện tích phần bánh cần phủ.

Câu 7: Việt tạo một khối hình bằng cách ghép 6 hình hộp chữ nhật như hình dưới đây. Biết mỗi hình hộp chữ nhật có chiều dài 12 cm, chiều rộng 6 cm và chiều cao 2 cm.



Vậy thể tích của hình khối đó là:.... cm^3

Câu 8: Một bể nước hình hộp chữ nhật có chiều dài và chiều rộng lần lượt là 32 cm và 19 cm. Mực nước trong bể cao 9 cm. Người ta thả một hòn đá cảnh vào trong bể thì nước trong bể dâng lên và cao 11 cm. Tính thể tích của hòn đá cảnh.

Câu 9: Khối rubik của Việt có dạng hình lập phương cạnh 6 cm. Thể tích của khối rubik đó là.....

Câu 10: Một khối sắt hình lập phương có cạnh 0,1 dm. Biết mỗi cm^3 khối sắt nặng 8g. Khối lượng khối sắt trên là.....

3. Thời gian: 25 phút

4. Tổ chức chơi

- Tên trò chơi: **BỘ NÃO VÀNG**

- Link sản phẩm: <https://bit.ly/btvn04>

- Luật chơi: GV cho HS vào phòng chơi **Tower of Doom** (bài tập về nhà/**Assign**) với bộ 5 câu hỏi trên.

+ Mỗi nhóm sẽ chọn một nhân vật pháp sư. Mỗi nhân vật bắt đầu với một số “mạng sống” nhất định (theo thiết lập của trò chơi).

+ Các câu hỏi sẽ là các thử thách để vượt tầng tháp.

+ Trò chơi có 5 câu hỏi tương ứng với 5 tầng của tòa tháp.

+ Mỗi câu hỏi đúng giúp HS tấn công và hạ gục quái vật ở tầng đó.

+ Nếu trả lời sai, nhân vật mất máu hoặc không qua được tầng, phải chờ lượt tiếp theo

+ HS vượt qua tất cả các tầng tháp và giữ được số máu cao nhất là người chiến thắng. Trường hợp có nhiều người vượt tháp thành công, sẽ xét tổng thời gian hoàn thành để tìm ra người giỏi nhất.

CHỦ ĐỀ 11: MỘT SỐ YẾU TỐ THỐNG KÊ VÀ XÁC SUẤT

(Toán 5, Tập 2)

1. Mục tiêu

- Biết phân loại, thống kê và phân tích số liệu từ bảng và biểu đồ.

- Thành thạo cách tính tỉ số, tỉ lệ phần trăm và rút ra nhận xét từ các dữ kiện thống kê.

- Rèn luyện khả năng quan sát nhanh, tư duy logic và phản xạ xác suất.

- Áp dụng được kiến thức toán học vào các tình huống gần gũi với đời sống như chọn món ăn, trò chơi bốc thăm, vòng quay,...

2. Nội dung trò chơi

Câu 1: Cho dãy số liệu về thành tích đạt được của một nhóm học viên lớp nhảy xa:

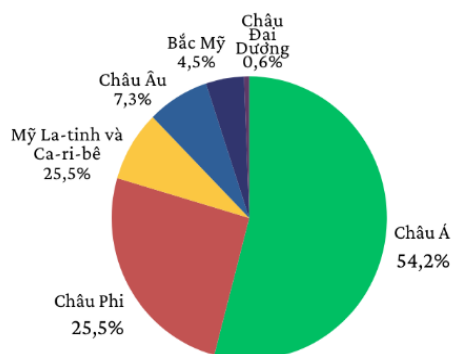
3,1 m; 2,25 m; 2,85 m; 2,6 m; 2,65 m; 2,3 m; 2,8 m; 2,65 m; 2,9 m; 3 m;

a. Dựa vào dãy số liệu, hãy hoàn thành bảng dưới đây.

Thành tích	3 m trở lên	2,7 m - dưới 3 m	2,4 m - dưới 2,7 m	Dưới 2,4 m
Số học viên				

b. Biết những học viên có thành tích dưới 2 m 40 cm sẽ phải nhảy thêm một lần nữa. Hỏi có bao nhiêu học viên phải nhảy lần thứ hai?

Câu 2: Quan sát biểu đồ tỉ số phần trăm dân số các khu vực trên thế giới 2050 (ước tính) và trả lời câu hỏi:



- Khu vực đông dân nhất.....
- Khu vực thưa dân nhất.....
- Khu vực có số dân bằng nhau là.....
- Theo chiều quay của kim đồng hồ, các số liệu được sắp xếp theo thứ tự từ khu vực..... đến khu vực.....

Câu 3: Thắng cho 2 chiếc ô tô đồ chơi màu đỏ và 2 chiếc ô tô đồ chơi màu xanh vào một cái hộp. Sau đó, không nhìn vào hộp, Thắng lấy ra 2 chiếc ô tô bất kỳ, quan sát màu ô tô lấy được rồi cho lại vào hộp.

Sau 10 lần lấy được kết quả như sau:

Khả năng	Lấy được 2 chiếc ô tô khác màu	Lấy được 2 chiếc ô tô cùng màu
Số lần lặp lại	4	6

Tỉ số giữa số lần lấy được 2 chiếc ô tô cùng màu so với tổng số lần lấy là

Câu 4: Tùng tung đồng xu 25 lần. Số lần xuất hiện mặt sấp bằng 15/25 lần quay. Vậy Tùng tung xuất hiện mặt ngửa lần

Câu 5: Các bạn lớp 5A dùng vòng quay để chọn món ăn trưa trong buổi dã ngoại: cơm, mì tôm, và bánh mì. Mỗi bạn quay 1 lần. Mũi tên chỉ vào phần tô món nào thì chọn món đó.

Bảng dưới đây cho biết kết quả quay của các bạn lớp 5A.

Khả năng	Cơm	Mì tôm	Bánh mì
Số lần lặp lại	12	14	13

Lớp 5A có..... học sinh

3. Thời gian: 15 phút

4. Tổ chức chơi

- Tên trò chơi: **CUỘC ĐUA TRÍ TUỆ**
- Link sản phẩm: https://bit.ly/btvn_5
- Luật chơi: GV cho HS vào phòng chơi **Crazy Kingdom** (bài tập về nhà/**Assign**) với bộ 5 câu hỏi trên.

+ Mỗi HS sẽ được hóa thân thành “vua” của một vương quốc nhỏ và phải ra quyết định qua các thử thách từ các “thần dân” đưa ra.

+ Mỗi lượt, “thần dân” đến xin lời khuyên từ người chơi (HS) bằng một tình huống có liên quan đến câu hỏi.

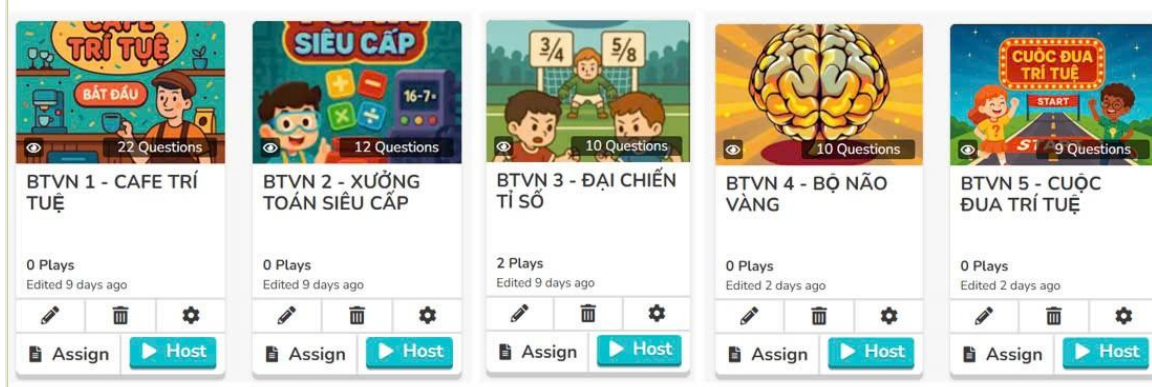
+ HS chọn đáp án đúng để giữ cho vương quốc ổn định, nếu chọn sai sẽ mất dân số, lương thực hoặc vàng.

+ Câu trả lời đúng giúp HS giữ vững ngai vàng, phát triển vương quốc và ghi điểm cao.

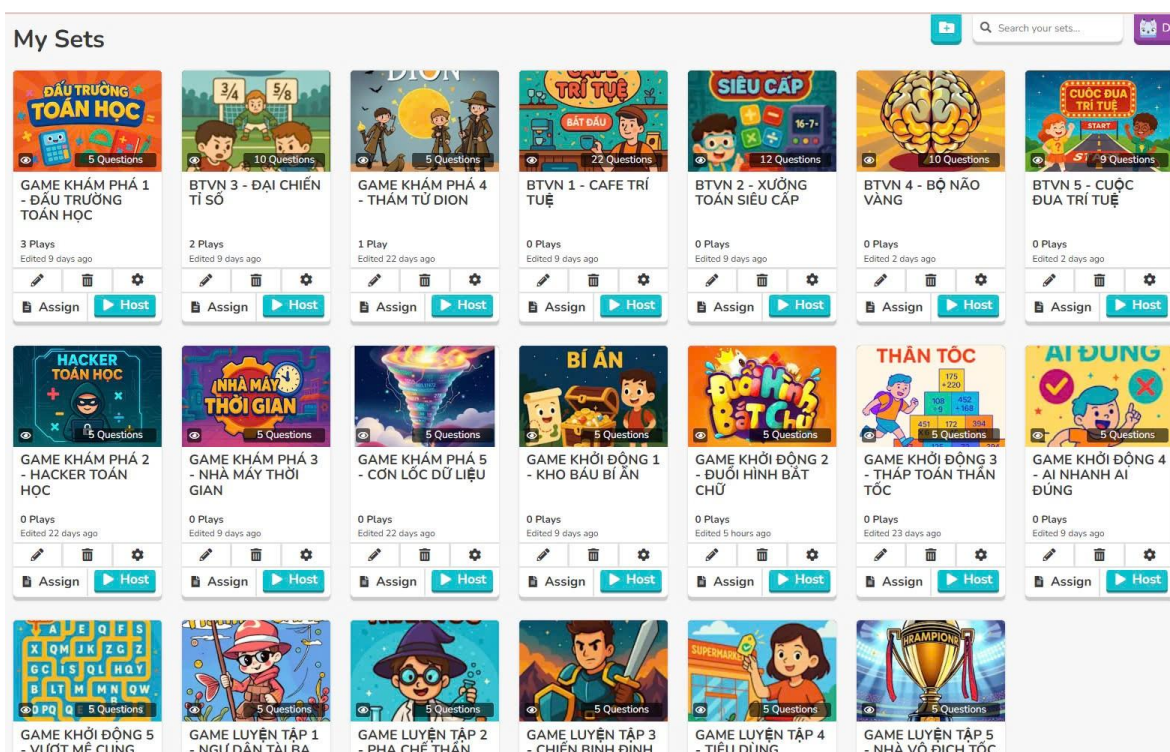
+ HS nào còn giữ vương quốc ổn định nhất (nhiều dân, vàng, tài nguyên...) sẽ được xem là người chiến thắng.

- Hình thức tổ chức chơi: Cá nhân chơi tại nhà

Các trò chơi phần bài tập về nhà được đưa lên hệ thống như sau:



Hình 2.4. Sản phẩm các trò chơi phần bài tập về nhà



Hình 2.5. Sản phẩm các trò chơi phần bài tập về nhà

KẾT LUẬN CHƯƠNG 2

Chương 2 của khóa luận đã triển khai nội dung mang tính ứng dụng, cụ thể hóa các cơ sở lý luận đã đề cập ở chương trước thông qua việc thiết kế một số TCHT trực tuyến trên nền tảng Blooket, phục vụ cho việc dạy học môn Toán lớp 5. Không đi theo hướng thực nghiệm, chương này tập trung vào việc xây dựng hệ thống trò chơi thử nghiệm có thể áp dụng trong giảng dạy, dựa trên phân tích chương trình, mục tiêu bài học và đặc điểm tâm lý lứa tuổi của HS tiểu học.

Việc lựa chọn nền tảng Blooket làm công cụ thiết kế TCHT là một quyết định có cơ sở khoa học và thực tiễn. Với giao diện thân thiện, dễ sử dụng và khả năng tạo ra đa dạng dạng câu hỏi trắc nghiệm, trả lời ngắn, Blooket cho phép GV sáng tạo linh hoạt, xây dựng được các trò chơi hấp dẫn, phù hợp với từng bài học cụ thể. Không chỉ dừng lại ở việc giới thiệu, chương 2 đã đưa ra các trò chơi mẫu như “Chiến binh định lượng”, “Café trí tuệ”, “Xưởng Toán siêu cấp”, “Đấu trường số học”... nhằm minh họa rõ nét cho tính khả thi và ứng dụng của đề tài.

Nội dung các trò chơi được thiết kế bám sát với nội dung chương trình môn Toán lớp 5 như: số thập phân, tỉ số - phần trăm, diện tích, hình học và dữ liệu thống kê... Mỗi trò chơi được xây dựng theo cấu trúc rõ ràng: xác định mục tiêu, nội dung câu hỏi, loại trò chơi, cách chơi và hình thức đánh giá. Qua đó, GV có thể dễ dàng điều chỉnh để áp dụng vào thực tế lớp học mà không cần đầu tư nhiều thời gian làm lại từ đầu.

Bên cạnh đó, chương 2 cũng đã thể hiện được mối liên hệ giữa TCHT với các năng lực cốt lõi của HS tiểu học, như: năng lực tính toán, năng lực giải quyết vấn đề, hợp tác, năng lực tự chủ và tự học, công nghệ thông tin. Mỗi trò chơi không đơn thuần là công cụ luyện tập kiến thức, mà còn là môi trường để HS phát triển kỹ năng, nâng cao khả năng tương tác và tiếp cận công nghệ một cách chủ động.

Một điểm đáng lưu ý khác là tính sư phạm trong từng trò chơi được chú trọng, đảm bảo phù hợp với lứa tuổi hoặc thiên về giải trí thuần túy. Ngoài ra, các yếu tố khen thưởng, điểm số, thời gian phản hồi... cũng được đưa vào để tạo động lực và hứng thú học tập, song vẫn giữ vững định hướng giáo dục lành mạnh.

Chương 2 là phần nội dung có tính ứng dụng cao của khóa luận, thể hiện được khả năng vận dụng lý thuyết vào thực tiễn thiết kế sản phẩm dạy học. Mặc dù chưa tiến hành thực nghiệm, nhưng hệ thống trò chơi có thể xem như một tài liệu tham khảo. Đây là đóng góp nhỏ, thiết thực của khóa luận đối với hoạt động dạy học Toán.

KẾT LUẬN VÀ KIẾN NGHỊ

1. Kết luận

Khóa luận “Ứng dụng Blooket trong dạy học môn Toán lớp 5” được thực hiện nhằm nghiên cứu sâu hơn về phương pháp giảng dạy và việc ứng dụng công nghệ thông tin trong giáo dục tiểu học. Mục tiêu của nghiên cứu là tìm hiểu cách tích hợp công nghệ vào giảng dạy toán một cách hiệu quả, phù hợp với định hướng phát triển năng lực và phẩm chất học sinh theo chương trình giáo dục phổ thông 2018.

Trên cơ sở nghiên cứu lý luận và vận dụng sáng tạo vào thiết kế TCHT, khóa luận đã làm rõ vai trò của trò chơi trong quá trình dạy học môn Toán, một môn học vốn thường bị HS e ngại, nhất là ở giai đoạn cuối cấp tiểu học. Thay vì tiếp cận theo lối dạy truyền thống, khóa luận đã đề xuất việc lồng ghép trò chơi trực tuyến, cụ thể là trên nền tảng Blooket để tăng hứng thú học tập, giúp HS được học trong niềm vui, tư duy trong quá trình khám phá, chủ động trong việc lĩnh hội tri thức.

Kết luận từ Chương 1 cho thấy TCHT là một công cụ sư phạm hiệu quả, không chỉ giúp HS ghi nhớ kiến thức một cách tự nhiên mà còn phát triển các năng lực như tư duy logic, hợp tác, tự học, sáng tạo... Đây là những năng lực cốt lõi mà giáo dục hiện đại đang hướng đến. TCHT còn là cầu nối giữa nội dung sách giáo khoa và trải nghiệm thực tiễn, giúp HS hiểu rằng việc học không chỉ là ghi nhớ lý thuyết mà còn là hành trình rèn luyện kỹ năng để ứng dụng vào cuộc sống.

Chương 2 đã cụ thể hóa lý thuyết thành những sản phẩm sư phạm có thể áp dụng ngay vào thực tiễn giảng dạy. Dù không tiến hành thực nghiệm, nhưng hệ thống trò chơi được thiết kế có tính khả thi, dễ thực hiện, có ý nghĩa thực tiễn, góp phần tạo nguồn tư liệu tham khảo hữu ích cho sinh viên sư phạm, GV Tiểu học và những ai đang tìm kiếm giải pháp đổi mới phương pháp dạy học. Từ đó, khẳng định rằng ứng dụng công nghệ không chỉ là xu thế mà là một phần tất yếu của giáo dục trong thời đại chuyển đổi số.

2. Kiến nghị

2.1. Đối với các cấp quản lý giáo dục

- Cần tăng cường tập huấn, bồi dưỡng GV về kỹ năng sử dụng công nghệ thông tin trong dạy học.
- Đầu tư hạ tầng thiết bị công nghệ (máy tính, mạng internet, máy chiếu...) cho các trường tiểu học, tạo điều kiện để GV triển khai dạy học ứng dụng công nghệ một cách hiệu quả.

- Khuyến khích các trường xây dựng thư viện tài nguyên số, trong đó có các TCHT được kiểm định về mặt nội dung và tính sư phạm.

2.2. Đối với giáo viên tiểu học

- Cần chủ động thay đổi tư duy dạy học truyền thống sang hướng phát triển năng lực HS thông qua các hoạt động học tích cực, sáng tạo.

- Nên mạnh dạn khai thác các công cụ và dễ sử dụng để thiết kế bài giảng hấp dẫn, phù hợp với đặc điểm HS tiểu học.

- Có thể tổ chức nhóm GV cùng xây dựng, chia sẻ theo chủ đề Toán học, nhằm tiết kiệm thời gian và tăng tính sáng tạo.

DANH MỤC TÀI LIỆU THAM KHẢO

1/ Tiếng việt

1. Thủ tướng Chính phủ (2022), *Quyết định số 131/QĐ-TTg 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"*.
2. Bộ Giáo dục - Đào tạo (2024), *Công văn số 4324/BGDĐT-CNTT V/v hướng dẫn thực hiện nhiệm vụ ứng dụng CNTT, CDS và thống kê giáo dục năm học 2024 - 2025*.
3. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2018), *Chương trình giáo dục phổ thông Chương trình tổng thể (ban hành kèm theo Thông tư 32/2018/TT-BGDĐT ngày 26/12/2018 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo)*.
4. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2018), *Chương trình giáo dục phổ thông môn Toán (ban hành kèm theo Thông tư 32/2018/TT-BGDĐT ngày 26/12/2018 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo)*.
5. Đặng Vũ Hoạt & Hà Thị Đức (2009), *Lí luận dạy học đại học*, Đại học Sư phạm.
6. Đặng Thành Hưng (2002), *Dạy học hiện đại-Lý luận,biện pháp, kỹ thuật*, NXB ĐH Quốc gia, Hà Nội.
7. Hà Huy Khoái (Tổng chủ biên), Lê Anh Vinh (Chủ biên), Nguyễn Áng, Vũ Văn Dương, Nguyễn Minh Hải, Hoàng Quế Hương, Bùi Bá Mạnh (2024), *Toán 5 Tập hai*, Nxb Giáo dục Việt Nam.
8. Phạm Thị Thanh Mai (2024), *Khóa luận tốt nghiệp: Thiết kế trò chơi online trong dạy học môn tự nhiên và xã hội lớp 2*, Trường Đại học Hoa Lư.

2/ Tiếng Anh

9. Anh Tuan Pham and Danh Thanh Ly (2023), *EFL Students' Perceptions on the Use of Blooket in Grammar Classes*, In 2023 the 8th International Conference on Distance Education and Learning (ICDEL) (ICDEL 2023), June 09–12, 2023, Beijing, China. ACM, New York, NY, USA.
10. Anugrahno, Mey Hawini (2023), *Implementasi media pembelajaran online berbasis games Blooket materi ipas untuk siswa kelas 4 sekolah dasar*, Universitas Sanata Dharma, Indonesia
11. Hanan Salsabila Maulana, Novanita Whindi Arini (2024), *Pengembangan Media Blooket Web Game untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Kelas I Sekolah Dasar*, Jurnal Karya Ilmiah Guru, Indonesia

3/ Website

12. <https://www.blooket.com/>, truy cập ngày 10/5/2025
13. <https://chatgpt.com/>, truy cập ngày 05/5/2025