**MỤC LỤC**

[**PHẦN I: ĐẶT VẤN ĐỀ** 1](#_Toc69216061)

[1. Lí do nghiên cứu 1](#_Toc69216062)

[2. Mục đích nghiên cứu 2](#_Toc69216063)

[3. Nhiệm vụ nghiên cứu 2](#_Toc69216064)

[4. Khách thể - đối tượng nghiên cứu 2](#_Toc69216065)

[5. Phạm vi nghiên cứu 2](#_Toc69216066)

[6. Phương pháp nghiên cứu 2](#_Toc69216067)

[7. Giả thuyết khoa học 2](#_Toc69216068)

[**PHẦN II: NỘI DUNG** 3](#_Toc69216069)

[**CHƯƠNG I: CƠ SỞ LÍ LUẬN VÀ THỰC TIỄN** 3](#_Toc69216070)

[**I. LỊCH SỬ NGHIÊN CỨU ĐỀ TÀI** 3](#_Toc69216071)

[**II. CƠ SỞ LÍ LUẬN** 3](#_Toc69216072)

[1. Hứng thú học tập ở học sinh tiểu học 3](#_Toc69216073)

[2. Trò chơi học tập môn Toán 4](#_Toc69216074)

[3. Các biện pháp tạo hứng thú cho học sinh trong dạy học 5](#_Toc69216075)

[4. Định hướng đổi mới dạy học môn Toán ở Tiểu học 5](#_Toc69216076)

[5. Mục tiêu, nội dung mạch yếu tố hình học cho học sinh lớp 2 7](#_Toc69216077)

[**II. CƠ SỞ THỰC TIỄN** 7](#_Toc69216078)

[**CHƯƠNG II:**](#_Toc69216079)

[**THIẾT KẾ TRÒ CHƠI TOÁN HỌC NHẰM GÂY HỨNG THÚ HỌC TẬP CÁC NỘI DUNG YẾU TỐ HÌNH HỌC CHO HỌC SINH LỚP 2** 9](#_Toc69216080)

[**I. NGUYÊN TẮC VÀ QUY TRÌNH THIẾT KÊ TRÒ CHƠI** 9](#_Toc69216081)

[**1. Nguyên tắc thiết kế trò chơi toán học** 9](#_Toc69216082)

[**2. Quy trình thiết kế trò chơi học tập**: 9](#_Toc69216083)

[**II. MỘT SỐ TRÒ CHƠI TOÁN HỌC GÂY HỨNG THÚ HỌC TẬP CÁC NỘI DUNG VỀ YẾU TỐ HÌNH HỌC CHO HỌC SINH LỚP 2.** 10](#_Toc69216084)

[1. Nội dung: Khái niệm hình học 10](#_Toc69216085)

[2. Nội dung: Đại lượng hình học 12](#_Toc69216086)

[3. Nội dung: Vẽ hình 14](#_Toc69216087)

[4. Nội dung: Cắt gấp, ghép, xé hình 14](#_Toc69216088)

[5. Nội dung: Giải toán hình học 16](#_Toc69216089)

[**PHẦN III: KẾT LUẬN – ĐỀ XUẤT** 20](#_Toc69216090)

[**I. KẾT LUẬN** 20](#_Toc69216091)

[**II. ĐỀ XUẤT** 20](#_Toc69216092)

[TÀI LIỆU THAM KHẢO 21](#_Toc69216093)

# PHẦN I: ĐẶT VẤN ĐỀ

## 1. Lí do nghiên cứu

Ở bậc tiểu học môn Toán là một trong những môn học chiếm vị trí quan trọng, có nhiệm vụ cung cấp cho học sinh những tri thức khoa học ban đầu, những nhận thức về thế giới xung quanh nhằm phát triển năng lực nhận thức, hoạt động tư duy và hình thành nhân cách tốt đẹp cho con người lao động trong thời đại mới. Cũng như môn Toán ở các lớp tiểu học khác, môn Toán lớp 2 có nhiệm vụ cung cấp cho học sinh một số kiến thức cơ bản, đơn giản thiết thực về toán học, hình thành và rèn luyện các kỹ năng thực hành theo yêu cầu của chương trình;giúp học sinh tập phát hiện, tìm tòi và tự chiếm lĩnh kiến thức mới theo mức độ của lớp 2, chăm chỉ, tự tin, hứng thú trong học tập và thực hành Toán.

Trong xu hướng đổi mới phương pháp dạy học hiện nay người học sinh giữ vai trò trung tâm, chủ động, tích cực, tự giác lĩnh hội tri thức dưới sự tổ chức, định hướng của người thầy; đòi hỏi phải đổi mới phương pháp dạy học môn toán ở bậc Tiểu học theo hướng phát huy tính tích cực, chủ động sáng tạo của học sinh. Vì vậy người giáo viên phải gây được hứng thú học tập cho các em bằng cách lôi cuốn các em tham gia vào các hoạt động học tập. Trò chơi học tập là một hoạt động mà các em hứng thú nhất. Thông qua các trò chơi các em sẽ lĩnh hội những tri thức toán học một cách dễ dàng, củng cố, khắc sâu kiến thức một cách vững chắc, tạo cho các em niềm say mê, hứng thú trong học tập, trong việc làm.

Hiện nay, ở các lớp đầu tiểu học, đặc biệt là lớp 2, việc dạy môn Toán chiếm một vị trí quan trọng. Riêng trong mạch yếu tố hình học lớp 2, lượng kiến thức không nhiều nhưng lại là phần quan. Khi đó, một trong những hình thức tổ chức dạy học mang lại nhiều tác dụng là trò chơi học tập. Các giáo viên đã chú ý đến sử dụng các trò chơi học tập trong môn Toán của mình để giúp học sinh tiếp thu kiến thức dễ dàng và giờ học không bị căng thẳng.

Chính vì các lí do trên, mà đề tài này muốn thử nghiệm đưa ra *một số trò chơi kích thích hứng thú cho học sinh học toán*, góp phần nâng cao hiệu quả giờ học.

**2. Mục đích nghiên cứu**

Mục đích của đề tài đưa ra một số trò chơi nhằm gây hứng thú cho học sinh học tập môn toán, trong mạch yếu tố hình học lớp 2.

**3. Nhiệm vụ nghiên cứu**

* Tìm hiểu hứng thú học tập ở học sinh tiểu học, đặc biệt ở lớp 2
* Tìm hiểu về trò chơi toán học
* Mục tiêu và nội dung dạy học yếu tố hình học lớp 2
* Điều tra thực trạng sử dụng trò chơi học tập cho học sinh lớp 2 khi dạy học mạch yếu tố hình học
* Thiết kế một số trò chơi gây hứng thú học tập môn toán trong mạch yếu tố hình học ở lớp 2

**4. Khách thể - đối tượng nghiên cứu**

* Đối tượng nghiên cứu: Trò chơi học tập trong dạy học môn toán
* Khách thể nghiên cứu: Quá trình dạy học mạch yếu tố hình học

**5. Phạm vi nghiên cứu**

* Mạch kiến thức hình học ở lớp 2
* Đối tượng nhân sự: học sinh lớp 2, trường Tiểu học Ngọc Lâm.

**6. Phương pháp nghiên cứu**

* Phương pháp nghiên cứu tài liệu
* Phương pháp điều tra, khảo sát

**7. Giả thuyết khoa học**

Nếu thiết kế được hệ thống trò chơi và vận dụng trong dạy học mạch yếu tố hình học sẽ nâng cao hiệu quả học tập môn toán cho học sinh lớp 2.

# PHẦN II: NỘI DUNG

# CHƯƠNG I: CƠ SỞ LÍ LUẬN VÀ THỰC TIỄN

**I. CƠ SỞ LÍ LUẬN**

**1. Hứng thú học tập ở học sinh tiểu học**

***1.1. Khái niệm hứng thú***

Hứng thú là một thái độ đặc thù của cá nhân đối với đối tượng nào đó, do ý nghĩa của nó trong đời sống và do sự hấp dẫn tình cảm của nó. Hứng thú của học sinh đối với quá trình học tập trong trường học được gọi là hứng thú học tập.

Hứng thú có thể hình thành theo con đường tự phát, không có ý thức và con đường tự giác. Hứng thú được hình thành bằng con đường tự giác được xem là bền vững hơn.

***1.2. Hứng thú học tập môn Toán 2 ở tiểu học***

Qua quá trình quan sát, phỏng vấn giáo viên và học sinh ở trường tiểu học trong thời gian giảng dạy ở trường tiểu học tôi nhận thấy: Hiện nay học sinh tiểu học không mấy hứng thú với môn Toán. Hầu như các em đều sợ môn toán, không phải vì không thích mà vì môn toán khá trừu tượng, và khô cứng đối với các em. Hơn nữa, khối lượng kiến thức môn toán các em cần lĩnh hội ngày càng nhiều. Cộng thêm áp lực học tập từ phía cha mẹ, thầy cô, khiến cho các em cảm thấy học toán rất khó. Do đó, người làm công tác giáo dục cần tìm ra biện pháp hứng thú học tập môn Toán cho học sinh lớp 2, đặc biệt mạch yếu tố hình học một cách phù hợp, không áp đặt, nhằm phát huy tích tích cực ở các em.

**2. Trò chơi học tập môn Toán**

|  |
| --- |
| ***2.1. Khái niệm trò chơi học tập***  Trong tâm lý học đại cương và giáo dục học trẻ em đưa ra khái niệm trò chơi học tập như sau: Trò chơi học tập là “Trò chơi có luật và những nội dung cho trước, là trò chơi của sự nhận thức, hướng đến sự mở rộng, chính xác hoá, hệ thống hóa các biểu tượng đã có nhằm phát triển các năng lực trí tuệ, giáo dục lòng ham hiểu biết của trẻ - trong đó nội dung học tập kết hợp với hình thức chơi”.  Bản chất của phương pháp sử dụng trò chơi học tập là dạy học thông qua việc tổ chức hoạt động cho học sinh. Dưới sự hướng dẫn của giáo viên, học sinh được hoạt động bằng cách tự chơi trò chơi, trong đó mục đích của trò chơi chuyển tải mục tiêu của bài học.  ***2.2. Trò chơi học tập môn Toán đối với học sinh***  Đối với học sinh Tiểu học, đặc biệt là các lớp đầu tiểu học, hoạt động học tập còn khá bỡ ngỡ với các em. Trò chơi học tập không chỉ giúp các em cảm thấy môn toán không quá khó và trừu tượng. Thông qua trò chơi toán học, các em được rèn luyện kỹ năng, kỹ xảo, thúc đẩy hoạt động trí tuệ, phát triển khả năng phân tích, tư duy lô gic, nhờ sử dụng trò chơi toán học mà quá trình dạy học trở thành một hoạt động vui và hấp dẫn hơn, cơ hội học tập đa dạng hơn. |

**3. Các biện pháp tạo hứng thú cho học sinh trong dạy học**

Sách giáo khoa và một số tài liệu đưa ra nhiều biện pháp tích cực như: tổ chức trò chơi học tập, cho học sinh đóng kịch, phân vai; tạo sự thi đua giữa các nhóm học tập, sử dụng đồ dùng dạy học,…Đây cũng đồng thời là các biện pháp gây hứng thú học tập cho học sinh. Qua khai thác, giáo viên thường gây hứng thú học tập cho học sinh bằng các biện pháp: Kể chuyện toán học, chia nhóm học tập, tổ chức trò chơi học tập, sử dụng phương tiện dạy học hiệu quả,…

**4. Định hướng đổi mới dạy học môn Toán ở Tiểu học**

Định hướng đổi mới dạy và học môn Toán đã được kế thừa và phát huy trong Chương trình giáo dục Phổ thông môn Toán (Bạn hành kèm theo Thông tư 32/2018TT – BGDĐT ngày 26 tháng 12 năm 2018 của Bộ trưởng Bộ giáo dục và Đào tạo).

Luật Giáo dục, Luật số 43/2019/QH14 tại chương II, điều 30.3, đã ghi: "Phương pháp giáo dục phổ thông phải phát huy tính tích cực, tự giác, chủ động, sáng tạo của học sinh; phù hợp với đặc trưng từng môn học, lớp học và đặc điểm đối tượng học sinh; bồi dướng phương pháp tự hoc, hứng thú học tập, kĩ năng hợp tác, khả năng tư duy độc lập…".

**\* Vai trò của trò chơi toán học với học sinh tiểu học**

- Trò chơi toán thực hiện chức năng của hoạt động thực hành, luyện tập, trong đó, học sinh được củng cố, vận dụng linh hoạt tri thức,kĩ năng đã học cùng những kinh nghiệm sống của mình. Những thiếu sót trong hoạt động trí tuệ của các em, nếu có cũng được bộc lộ. Từ đó, giáo viên có biện pháp bổ sung, điều chỉnh kịp thời và nâng cao dần trình độ cho các em.

- Trò chơi toán học là một trong những phương tiện hình thành các năng lực trí tuệ, tạo khả năng phát triển trí tưởng tượng, khả năng linh hoạt, độc lập, sáng tạo.

- Trò chơi toán học rèn luyện cho các em biết tuân thủ luật chơi nhất định, từ đó góp phần hình thành tính kỉ luật, trính trung thực.

- Trò chơi toán học kích thích hứng thú nhận thức, rèn luyện kĩ năng độc lập suy nghĩ, để giành phần thắng về mình.

**5. Mục tiêu, nội dung mạch yếu tố hình học cho học sinh lớp 2**

* 1. ***Mục tiêu***

- Có kiến thức cơ bản, ban đầu vể một số yếu tố hình học: đường thẳng, ba điểm thẳng hàng, đường gấp khúc, hình tam giác, hình tứ giác, hình chữ nhật,..

- Thực hành các kĩ năng tính, đo lường, giải bài toán có nhiều ứng dụng trong thực tế: Chu vi hình tam giác, hình tứ giác

- Góp phần bước đầu phát triển năng lực tư duy, khả năng suy luận hợp lí và diễn đạt cách phát hiện và giải quyết vấn đề đơn giản, gần gũi trong cuộc sống, gây hứng thú học tập toán, góp phần hình thành bước đầu phương pháp tự học, và làm việc có kế hoạch.

***5.2. Nội dung***

Ở lớp 2,học sinh chủ yếu được học về:

* Giới thiệu về đường thằng. Ba điểm thẳng hàng
* Giới thiệu về đường gấp khúc. Tính độ dài đường gấp khúc
* Giới thiệu về hình tứ giác, hình chữ nhật. Vẽ hình trên giấy ô vuông
* Giới thiệu khái niệm ban đầu về chu vi của một hình đơn giản. Tính chu vi hình tam giác, hình tứ giác.

**II. CƠ SỞ THỰC TIỄN**

**Thực trạng dạy học Toán ở tiểu học hiện nay**

Môn Toán từ xưa đến nay được xem là một môn học khô khan, hóc búa, mang tính trừu tượng cao. Vì vậy, việc lĩnh hội tri thức là rất khó khăn đối với học sinh Tiểu học. Thêm vào đó, lượng kiến thức môn Toán ngày càng tăng dẫn đến sự quá tải, làm cho học sinh tiếp thu tri thức rất vất vả, các em luôn cảm thấy sợ,căng thẳng, nặng nề mỗi khi giờ học bắt đầu.

Ngoài ra việc tìm hiểu trên thực tế còn cho thấy: bản thân giáo viên – những người truyền thụ kiến thức cũng gặp phải một số khó khăn:

* Thời gian dành cho một tiết toán là 40 phút vừa truyền thụ kiến thức mới, vừa ôn tập vừa tổ chức các hoạt động là hạn chế.
* Hiện nay, việc sử dụng trò chơi toán học phục vụ cho việc tiếp thu kiến thức của các em còn chưa triệt để, đã có sử dụng nhưng chưa sâu.
* Một thực trạng nữa là đa phần giáo viên ngại tổ chức trò chơi phục vụ cho học tập toán học, có thể là do ngại tìm tòi, sưu tầm, thiết kế hay không có thời gian.

Và sau thời gian giảng dạy, tôi cũng nhận thấy đội ngũ giáo viên nói chung đều rất quan tâm đến việc áp dụng phương pháp dạy học mới vào từng bài dạy, luôn tiếp thu, học hỏi những kinh nghiệm mới của đồng nghiệp. Nhưng những việc đó vẫn chưa đẩy lùi được những khó khăn trên, và chính những khó khăn này đã dẫn đến một thực trạng là chất lượng sau mỗi giờ học toán chưa cao, học sinh chưa thực sự hứng thú khi học toán, và chưa thực sự yêu thích môn Toán.

**CHƯƠNG II:**

**THIẾT KẾ TRÒ CHƠI TOÁN HỌC NHẰM GÂY HỨNG THÚ HỌC TẬP CÁC NỘI DUNG YẾU TỐ HÌNH HỌC CHO HỌC SINH LỚP 2**

**I. NGUYÊN TẮC VÀ QUY TRÌNH THIẾT KÊ TRÒ CHƠI**

**1. Nguyên tắc thiết kế trò chơi toán học**

Để tổ chức được trò chơi trong dạy toán có hiệu quả cao thì đòi hỏi mỗi giáo viên phải có kế hoạch chuẩn bị chu đáo, tỉ mỉ, cặn kẽ và đảm bảo các nguyên tắc sau :

- Tên trò chơi, nội dung trò chơi phải gây hứng thú cho học sinh.

- Phải dựa vào nội dung bài học, điều kiện về thời gian trong mỗi tiết học.

- Trò chơi mang ý nghĩa giáo dục

- Trò chơi phải nhằm mục đích củng cố, khắc sâu nội dung bài học

- Trò chơi phải phù hợp với tâm sinh lý học sinh lớp 2.

- Hình thức tổ chức trò chơi phải đa dạng, phong phú.

- Trò chơi phải được chuẩn bị chu đáo

- Chuẩn bị phần thưởng cho người, đội thắng cuộc, đây cũng là một yếu tố quyết định đến việc gây hứng thú cho học sinh đối với trò chơi.

## 2. Quy trình thiết kế trò chơi học tập:

**Bước 1: Chuẩn bị trò chơi**

- Nghiên cứu tài liệu: Chương trình sách giáo khoa (tài liệu hướng dẫn học tập); hệ thống sách tham khảo (sách báo, tạp chí giáo dục,…)

- Nghiên cứu thực tế lớp học:

+ Nghiên cứu tình hình lớp học: có học sinh khuyết tật hay không, nhu cầu, sở thích, hoàn cảnh của học sinh,…

+ Tìm hiểu xem học sinh lớp yếu mạch kiến thức, nội dung nào để lựa chọn trò chơi phù hợp, giúp các em củng cố kiến thức để hiểu bài một cách chắc chắn.

**Bước 2: Lựa chọn các trò chơi**

- Các trò chơi phải đặt ra cho học sinh các nhiệm vụ học tập tương ứng với nội dung bài học, hệ thống các trò chơi phải được lựa chọn sao cho đa dạng về chủ đề, phong phú về cách chơi.

- Dựa vào hình thức, cách chơi và luật chơi của trò chơi có thể thay thế các trò chơi một cách linh hoạt (thay số bằng chữ, tìm lá cho hoa, rồng cuốn lên mây,…) từ sự thay thế linh hoạt tạo cho giáo viên có cơ hội tổ chức trò chơi phù hợp với đối tượng học sinh của mình.

- Lựa chọn trò chơi phải đảm bảo các yếu tố: lứa tuổi, vừa sức; áp dụng vào khi nào trong tiến trình bài dạy và trong chương trình.

**Bước 3: Xây dựng và thiết kế trò chơi**

- Khi xây dựng và thiết kế trò chơi cần tuân thủ các nguyên tắc trên.

- Khi thiết kế qua các bước sau:

+ Mục đích: Nêu rõ mục đích của trò chơi nhằm ôn luyện, củng cố kiến thức, kĩ năng nào?

+ Đồ dùng đồ chơi

+ Nêu luật chơi

+ Số người tham gia

+ Nêu cách chơi

**II. MỘT SỐ TRÒ CHƠI TOÁN HỌC GÂY HỨNG THÚ HỌC TẬP CÁC NỘI DUNG VỀ YẾU TỐ HÌNH HỌC CHO HỌC SINH LỚP 2.**

### **1. Nội dung: Khái niệm hình học**

***a. Trò chơi 1: Tạo hình nhanh trí***

**Sử dụng trong các bài “Hình chữ nhật** - **hình tứ giác”**

* ***Mục đích***:

- Tập xếp hình, tái tạo hình để khắc sâu biểu tượng về các hình tam giác, hình vuông, hình chữ nhật, tứ giác, hình thang.

- Rèn luyện óc tư duy sáng tạo, tác phong nhanh nhẹn.

- Tạo không khí sôi nổi trong học tập.

* ***Chuẩn bị:***

- Có 2 đội tham gia, mỗi đội 5 bạn

- 2 lá cờ có màu khác nhau để báo hiệu có kết quả

- 2 bảng con hoặc bìa cứng để xép diêm lên đó

* ***Luật chơi:*** hai đội vào vị trí của mình, khi nghe được yêu cầu và hiệu lệnh của giáo viên thì các thành viên trong đội suy nghĩ tìm ra cách nhanh nhất xếp diêm theo yêu cầu…
* ***Cách chơi:*** Với 10 que diêm cho trước, em hãy tìm cách xếp thành 1 hình gồm 2 hình vuông khác nhau.

- Xếp đúng yêu cầu và đúng giờ sẽ được 10 điểm

- Đội nào có đáp án trước sẽ được cộng 1 điểm

- Đáp án sai sẽ không được tính điểm

- Đội nào bổ sung cách khác, mỗi cách được cộng 2 điểm (chỉ công nhận những đáp án đúng khi các que diêm được xếp vừa đủ).

- Đội nào có số điểm cao nhất sẽ giành chiến thắng và tuyên dương

**Gợi ý** : 1 cách xếp

***b. Trò chơi 2: Ai thông minh hơn?***

**Sử dụng trong bài về các hình học đơn giản**

* ***Mục đích:***

- Củng cố kiến thức về hình tam giác, tứ giác cho học sinh

- Rèn kĩ năng tưởng tượng cho các em.

* ***Chuẩn bị:***

- 2 đội chơi, mỗi đội 7 bạn

- 2 lá cờ khác màu dùng để báo hiệu đã có đáp án.

- 2 bảng con (hoặc mảnh bìa để các đội xếp diêm lên đó).

- Mỗi đội có thể chuẩn bị 4 – 5 bộ (bảng hoặc que diêm) để đưa ra cách xếp khác nhau.

- Ngoài ra, mỗi học sinh ở dưới lớp cũng chuẩn bị số que diêm (que tính) để cùng tham gia trò chơi, tìm cách xếp bổ sung.

* ***Luật chơi****:*

Hai đội cùng ngồi sẵn vào vị trí (giáo viên có thể chuẩn bị bàn tròn để học sinh có thể trao đổi). Khi nghe rõ yêu cầu của trò chơi, các em mỗi đội cùng suy nghĩ và tìm cách xếp que diêm (que tính) vào bảng con (bìa) theo yêu cầu.

* ***Cách chơi:***

Với 9 que diêm, trong vòng 90 giây các em hãy xếp thành một hình gồm 4 tam giác và 6 hình tứ giác.

- Xếp đúng yêu cầu và đúng giờ sẽ được 10 điểm

- Đội nào có đáp án trước sẽ được cộng 1 điểm

- Đáp án sai sẽ không được tính điểm

- Đội nào bổ sung cách khác, mỗi cách được cộng 2 điểm (chỉ công nhận những đáp án đúng khi các que diêm được xếp vừa đủ).

- Đội nào có số điểm cao nhất sẽ giành chiến thắng và tuyên dương

**Gợi ý :** 1 cách xếp

**2. Nội dung: Đại lượng hình học**

***a. Trò chơi 1****:* ***Vui cùng đường gấp khúc***

**Sử dụng trong bài “Đường gấp khúc”**

* ***Mục đích :***

Củng cố học sinh nhận biết đường gấp khúc, biết tính độ dài đường gấp khúc bằng cách tính tổng độ dài của các đoạn thẳng thành phần của đường gấp khúc.

* ***Chuẩn bị :*** Thước kẻ, 2 sợi dây đồng
* ***Cách chơi :***

+ Gọi hai học sinh tham gia (1 học sinh nam và 1 hoc sinh nữ, đại diện cho lớp) lên bảng chơi.

+ Phát cho mỗi em một sợi dây đồng dài 20 cm và yêu cầu tìm cách nắn sợi dây đồng thành các đường gấp khúc theo yêu cầu (Ví dụ : đường gấp khúc tạo bởi 2 đoạn thẳng 14 cm và 6 cm; hay đường gấp khúc tạo bởi 3 đoạn thẳng có độ dài là 7cm, 8cm, và 5 cm ... )

6cm 14cm 7cm 8cm 5cm

+ Khi nghe hiệu lệnh “1,2,3 bắt đầu” hai em bắt đầu thực hiện. Em nào xong trước và thực hiện đúng sẽ được tuyên dương.

+ Nếu cả hai học sinh cùng làm đúng và xong cùng một lúc thì ra thêm câu hỏi phụ: Độ dài đường gấp khúc tạo bởi sợi dây có thay đổi khi số đoạn thẳng tạo thành thay đổi hay không? Vì sao? Để đánh giá và tuyên dương.

***b. Trò chơi 2: Tìm lá cho hoa***

**Sử dụng để củng cố bài: Đề - xi - mét**

* ***Mục đích:***

- Củng cố về cộng, trừ đơn vị đo đề - xi – mét

- Rèn tính tập thể cao

- Tinh thần, thái độ tích cực cho học sinh

* ***Chuẩn bị***:

- Hai bông hoa màu bằng bìa cứng, mặt sau gắn nam châm.

- Mười chiếc lá xanh có gắn nam châm mặt sau.

* ***Cách chơi:***

- Chọn 2 đội, mỗi đội 4 em

- Gắn 2 bông hoa và những chiếc lá lên bảng rồi giới thiệu. Cô có 2 bông hoa mà nhị của nó là kết quả phải chọn nhanh những chiếc lá có phép tính ứng với kết quả ở nhị hoa và gắn vào cành hoa của đội mình để tạo thành bông hoa toán học thật đúng, thật đẹp.

- Hai đội xếp hàng một, khi nghe hiệu lệnh cả 2 đội bắt đầu chơi. Đội nào nhanh, đúng thì sẽ là đội thắng cuộc.

Sau khi đã chấm phân đội thắng - thua, Giáo viên chỉ vào chiếc lá và hỏi :

- Tại sao chiếc lá (16dm – 2dm) con không gắn vào bông hoa của mình?

- Nếu được chọn một trong hai bông hoa là kết quả của phép tính, con sẽ thay đổi phép tính như thế nào? – Học sinh trả lời.

### **3. Nội dung: Vẽ hình**

***Trò chơi 1:Họa sĩ nhí***

**Sử dụng trong khi dạy bài hình tam giác, hình chữ nhật, hình tứ giác.**

* ***Mục đích:***

- Củng cố lại biểu tượng các hình đơn giản cho học sinh

- Phát huy trí tưởng tượng, sáng tạo.

* ***Chuẩn bị:***

- Chia lớp thành 2 đội, mỗi đội cử 1 bạn tham gia (hoặc xung phong).

- Hai chiếc khăn để bịt mắt

- Thước kẻ

- Phấn viết bảng

* ***Cách chơi và luật chơi:*** Mỗi bạn sẽ bị bịt mắt lại bằng chiếc khăn này, khi cô ra hiệu lệnh “bắt đầu”, hai bạn cùng sử dụng thước vẽ trên bảng 1 hình tam giác. Hai học sinh vẽ xong hai học sinh khác vẽ hai hình tứ giác.

- Mỗi hình vẽ trong vòng 30 giây.

- Khi hai bạn vẽ trên bảng, các bạn dưới lớp cổ vũ và hướng dẫn vẽ.

- Đánh giá: đội nào vẽ đúng, nét vẽ thẳng, chính xác sẽ là đội chiến thắng.

### **4. Nội dung: Cắt gấp, ghép, xé hình**

***a. Trò chơi 1: Te.Gram thông minh***

**Có thể sử dụng trong củng cố các bài về hình học đơn giản (hình chữ nhật, tam giác, tứ giác,…)**

* ***Mục đích:***

- Giúp học sinh tạo hình từ các mảnh ghép

- Tạo không khí lớp học sôi nổi

* ***Chuẩn bị:*** chuẩn bị phương tiện (đủ cho 2 đội tham gia):

+ 2 lá cờ khác màu dùng để báo hiệu đã có đáp án.

+ 2 bảng con hoặc mảnh bìa để các đội xếp hình lên đó.

+ Bộ Te.Gram gồm 7 mảnh hình học cơ bản được cắt ra từ một hình vuông theo tỷ lệ sau:

+ Ngoài ra, mỗi đội có thể chuẩn bị từ 4 đến 5 bộ để tìm cách xếp bổ sung.

* ***Thời gian***: 1 đến 2 phút tùy theo mức độ khó, dễ của yêu cầu đặt ra đối với học sinh (giáo viên linh động đề ra thời gian cho phù hợp).
* ***Cách chơi và luật chơi:*** Mỗi đội hãy sử dụng 2 hình tam giác nhỏ và 1 hình tam giác nhỡ để xếp thành 1 hình tứ giác. Hai đội cùng ngồi sẵn vào vị trí (giáo viên có thể chuẩn bị bàn tròn để học sinh có thể trao đổi). Khi nghe rõ yêu cầu của trò chơi, các em mỗi đội cùng suy nghĩ và tìm cách xếp que diêm (que tính) vào bảng con (bìa) theo yêu cầu. Đội nào có đáp án trước sẽ giơ cờ để báo hiệu.

Cách tính điểm:

* Xếp đúng yêu cầu, đủ giờ được 10 điểm
* Có đáp án trước được cộng 1 điểm
* Bổ sung cách xếp khác, mỗi cách được cộng 2 điểm

**Gợi ý:** 1 cách xếp:

***b. Trò chơi 2: Ai nhanh hơn?***

**Sử dụng trong bài: Ôn tập về hình học**

* ***Mục đích:*** Phát triển trí tưởng tượng hình học cho học sinh
* ***Chuẩn bị***: Từ 2 hình tam giác nhỏ và 1 hình tam giác nhỡ ghép thành 1 hình vuông.

- Chọn ra 2 đội, mỗi đội có 3 học sinh.

* ***Cách chơi và luật chơi***: Cô có ba mảnh hình, mỗi đội sẽ có 2 phút để tìm ra cách ghép 3 mảnh hình thành một hình vuông. Khi cô phát hiệu lệnh, các em bắt đầu xếp, đội nào có cách xếp đúng, nhanh nhất sẽ là đội chiến thắng.

- Cách đánh giá:

+ Xếp đúng yêu cầu, đủ thời gian:10 điểm

+ Có đáp án trước: cộng 1điểm

+ Bổ sung các cách khác: Mỗi cách + 2 điểm

**Gợi ý:**

Hoặc: Giáo viên yêu cầu từ các hình tam giác trên, em hãy xếp thành 1 hình tứ giác.

+ Gợi ý 1 cách xếp:

**5. Nội dung: Giải toán hình học**

***a. Trò chơi 1: Ong tìm nhụy***

**Sử dụng trong bài: Chu vi hình tam giác. Chu vi hình tứ giác.**

* ***Mục đích:***

- Củng cố kĩ năng tính chu vi các hình tam giác. Chu vi hình tứ giác.

- Rèn tinh thần tập thể.

* ***Chuẩn bị:***

- Hai bông hoa 5 cánh, mỗi bông một màu, trên mỗi cánh ghi các số như sau, mặt sau gắn nam châm.

- Mười chú ong mang trên mình các hình có các kích thước khác nhau (mặt sau có gắn nam châm)

**Hình 2**

**Hình 1**

**Hình 5**

**Hình 4**

**Hình 3**

* ***Cách chơi:***

- Chọn hai đội, mỗi đội 5 học sinh.

- Giáo viên chia bảng làm hai, gắn mỗi bên một bông hoa và 5 chú ong, bên dưới không theo trật tự nào, đồng thời giới thiệu trò chơi: “Cô có hai bông hoa, trên những cánh hoa là kết quả của chu vi hình tam giác hoặc tứ giác, còn những chú ong thì chở các hình có kích thước khác nhau để đi tìm kết quả đúng. Nhưng các chú ong không biết phải tìm thế nào, các chú muốn nhờ các con giúp, các con có đồng ý không?

- Hai đội xếp thành hai hàng. Khi nghe hiệu lệnh “bắt đầu” thì lần lượt từng bạn lên ghép các hình với số thích hợp là chu vi của hình đó. Bạn thứ nhất ghép xong, bạn thứ hai lại lên ghép tiếp, cứ như vậy cho đến khi ghép hết các hình. Trong vòng 1 phút, đội nào ghép đúng và nhanh hơn là đội chiến thắng.

- Lưu ý: Sauk hi học sinh chơi xong, giáo viên nhận xét, khen và đưa ra thêm một số câu hỏi nhằm khắc sâu kiến thức.

**Hình 1**

+ Tại sao chú ong chở lại không tìm được đường về nhà?

+ Muốn tìm được nhà của chú ong, con phải thay đổi số trên cánh hoa như thế nào?

***b. Trò chơi 2:*** ***Rồng cuốn lên mây***

**Sử dụng trong bài: Chu vi hình tam giác – chu vi hình tứ giác (củng cố kiến thức)**

* ***Mục đích:***

- Kiểm tra kĩ năng áp dụng công thức tính chu vi hình tam giác và hình tứ giác để tính nhẩm nhanh của học sinh.

- Rèn tính linh hoạt, nhanh nhẹn cho các em.

- Kích thích tư duy logic.

* ***Chuẩn bị:*** Một tờ giấy viết sẵn độ dài các cạnh của một hình. (khoảng 10 hình)
* ***Cách chơi:*** Một em được chủ định làm đầu rồng lên bảng.
* Em cất tiếng hát :

“ Rồng cuốn lên mây. Rồng cuốn lên mây. Ai mà tính giỏi về đây với mình”

* Sau đó, em hỏi:“ Người tính giỏi có nhà hay không?”

- Một em học sinh bất kỳ trả lời: -“Có tôi! Có tôi!“

- Em làm đầu rồng ra phép tính đố, ví dụ : “ Cho hình tam giác có các cạnh lần lượt là: 4cm, 6cm, 3cm. Chu vi hình đó bằng bao nhiêu?”

- Em tính giỏi trả lời ( nếu trả lời đúng thì được đi tiếp theo em đầu rồng). Cứ như thế em làm đầu rồng cứ ra câu hỏi và cuốn đần các bạn lên mây.

Lời ngỏ: Do điều kiện thời gian không cho phép và một số lí do nên đề tài chưa thực nghiệm được. Kính mong hội đồng khoa học thông cả

**PHẦN III: KẾT LUẬN – ĐỀ XUẤT**

**I. KẾT LUẬN**

Qua thời gian tìm hiểu và nghiên cứu đề tài, chúng tôi đã thu được một số kết quả chính sau:

* Làm rõ vấn đề đổi mới phương pháp dạy học Toán hiện nay, thấy được sự cần thiết phải đổi mới và nắm được một số giải pháp triển khai đổi mới phương pháp dạy học Toán ở tiểu học.
* Thấy được nhu cầu hứng thú của học sinh tiểu học hiện nay và nhu cầu bức xúc cần có một hệ thống các trò chơi toán học góp phần đổi mới hình thức tổ chức dạy học Toán ở tiểu học hiện nay.
* Đề ra một số nguyên tắc khi thiết kế trò chơi.
* Đề tài trình bày hệ thống trò chơi theo 5 phần của mạch yếu tố hình học trong chương trình Toán lớp 2 để phục vụ đắc lực cho việc dạy học Toán ở bậc Tiểu học. Hệ thống bao gồm 09 trò chơi.

**II. ĐỀ XUẤT**

Qua thực tế nghiên cứu đề tài, chúng tôi thấy việc sử dụng và tổ chức các trò chơi toán học cho học sinh tiểu học hiện nay còn gặp nhiều khó khăn. Vì vậy chúng tôi xin đưa ra một số đề xuất sau:

* Nội dung sách hướng dẫn nên bổ sung phần trò chơi này (gợi ý hoặc hướng dẫn cách chơi) để giáo viên có thể tham khảo và sáng tạo thêm vào các tiết học toán.
* Tăng cường xuất bản sách có nội dung gây hứng thú trong giờ học Toán, cung cấp đến tận tay giáo viên và các bậc phụ huynh.
* Khi sử dụng các trò chơi cần lưu ý đến mục đích trò chơi, dự kiến đối tượng chơi, thời gian, địa điểm, đồng thời bám sát mục tiêu môn học.

Cuối cùng do quỹ thời gian hạn hẹp và do khuôn khổ cho phép của đề tài nên các trò chơi chúng tôi đưa ra trên đây có hạn. Đây là đề tài đã khá phổ biến nhưng lần đầu tham gia nghiên cứu nên còn nhiều sai sót khó tránh khỏi. Rất mong nhận được sự đóng góp khích lệ của quý thầy cô và các bạn để tôi có thể tiếp tục hoàn thiện đề tài này, làm tài liệu hữu ích phục vụ cho đội ngũ cán bộ giáo viên trong quá trình dạy học môn Toán ở tiểu học.

# TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. AA Liublin xkaia, Tâm lí học trẻ em
2. Báo người đưa tin , UNESCO
3. Tạ Thị Loan , Sinh lí học trẻ em, NXB Đại học Sư phạm Hà Nội, 2011
4. Nhà giáo nhân dân Lê Hải Châu, Trò chơi toán học lí thú, NXB Trẻ, 2004
5. Sách hướng dẫn học toán 2, NXB giáo dục, 2013