

THIẾT KẾ VÀ TỔ CHỨC TRÒ CHƠI TRONG DẠY HỌC MÔN TOÁN Ở ĐẦU CẤP TIỂU HỌC

Nguyễn Minh Giang

Khoa Giáo dục Tiểu học Mầm non

Email: giangnm@dhhp.edu.vn

Phạm Hồng Phong

Trường THCS Quang Phục, Tiên Lãng, Hải Phòng

Email: phamhongphong23121999@gmail.com

Nguyễn Anh Tuấn

Trường Tiểu học Cổ Am, Vĩnh Bảo, Hải Phòng

Email: anhtuancoam@gmail.com

Vũ Ngân Hà

Trung tâm toán học Mathtech

Email: vunganha_t60@hus.edu.vn

Ngày nhận bài: 31/3/2022

Ngày PB đánh giá: 27/4/2022

Ngày duyệt đăng: 05/5/2022

TÓM TẮT: Bài báo trình bày tác dụng của trò chơi học tập môn Toán, đưa ra quy trình 4 bước giúp giáo viên Tiểu học thiết kế và tổ chức trò chơi trong dạy học Toán; minh họa ở 3 tình huống thiết kế và sử dụng trò chơi: Khởi động và hình thành kiến thức mới; Luyện tập - Củng cố; Vận dụng kiến thức môn Toán vào thực tế. Quy trình được áp dụng 3 tình huống minh họa nhằm bồi dưỡng năng lực của giáo viên thiết kế và áp dụng thiết kế và sử dụng trò chơi trong dạy học môn Toán ở tiểu học; góp phần nâng cao năng lực dạy học đáp ứng yêu cầu đổi mới giáo dục hiện nay.

Từ khóa: trò chơi học tập, thiết kế và tổ chức trò chơi, dạy học Toán tiểu học.

DESIGNING AND ORGANIZING GAMES IN TEACHING MATHS AT THE EARLY ELEMENTARY LEVEL

ABSTRACT: The article discusses the effectiveness of the Games in Maths teaching. It also provides the 4-step procedure to help Primary teachers design and organize the Games in their teaching; illustrated in 3 situations of designing and employing the Games: Starting up and forming new knowledge, practising, consolidating and applying the Math knowledge into practice. The procedure has been applied in 3 situations, which aims at improving teachers' ability aims at improving teachers' ability the Games, thus contributing a lot in their teaching competence in order to meet the current requirements of our educational reforms.

Keywords: learning games, organization and design game, primary school maths teaching.

1. Mở đầu

Định hướng đổi mới phương pháp giáo dục được quy định tại Chương trình giáo dục phổ thông 2018 [1] đã chỉ rõ “Các môn học và hoạt động giáo dục trong nhà trường áp dụng các phương pháp tích cực

hoá hoạt động của học sinh, trong đó giáo viên đóng vai trò tổ chức, hướng dẫn hoạt động cho học sinh, tạo môi trường học tập thân thiện và những tình huống có vấn đề để khuyến khích học sinh tích cực tham gia vào các hoạt động học tập, tự phát hiện

năng lực, nguyện vọng của bản thân, rèn luyện thói quen và khả năng tự học, phát huy tiềm năng và những kiến thức, kỹ năng đã tích lũy được để phát triển”.

Yêu cầu cơ bản về đổi mới phương pháp dạy học môn Toán [2] tập trung vào “tổ chức quá trình dạy học theo hướng kiến tạo, trong đó học sinh được tham gia tìm tòi, phát hiện, suy luận giải quyết vấn đề”. Qua nghiên cứu, tìm hiểu các bộ sách giáo khoa môn Toán lớp 1, 2 theo Chương trình giáo dục phổ thông 2018, chúng tôi nhận thấy: Nội dung kiến thức cơ bản không có sự khác biệt nhiều so với Chương trình giáo dục phổ thông năm 2000 mà sự khác biệt chủ yếu là về cấu trúc, sắp xếp lại theo định hướng phát triển năng lực. Đặc biệt, trong bộ sách “Kết nối tri thức với cuộc sống” [4, 5, 6], nhóm tác giả thiết kế các nội dung dạy học theo chủ đề, mỗi chủ đề được biên soạn theo bài học thay vì tiết học, cấu trúc mỗi bài thường có bốn phần: phần *Khám phá* giúp học sinh tìm hiểu kiến thức mới, phần *Hoạt động* giúp học sinh thực hành kiến thức ở mức độ đơn giản, phần *Trò chơi* giúp học sinh thực hành, củng cố kiến thức và phần *Luyện tập* giúp học sinh ôn tập, vận dụng, mở rộng kiến thức thông qua hệ thống các bài tập cơ bản và nâng cao. Với cấu trúc này, giúp giáo viên linh hoạt hơn trong việc tổ chức các hoạt động dạy học, tạo cơ hội đổi mới phương pháp và hình thức tổ chức dạy học.

Với đối tượng học sinh ở bậc Tiểu học, đặc biệt là những lớp đầu cấp, về tư duy và nhận thức còn ở mức độ phát triển ban đầu, các kiến thức được đưa vào còn khá đơn giản chưa đòi hỏi tư duy trừu tượng ở mức độ cao. Việc hình thành kiến thức và rèn luyện các kỹ năng cho học sinh chủ yếu

thông qua thực hành, luyện tập, củng cố, mở rộng và phát triển.

Hơn nữa, ở bậc học Mầm non, các hoạt động học tập của các em được gắn liền với những hoạt động vui chơi và trải nghiệm. Từ đặc điểm nhận thức và tư duy cùng với những yêu cầu cần đạt về nội dung kiến thức, kỹ năng đối với học sinh ở đầu cấp Tiểu học, chúng tôi cho rằng, việc khai thác và thiết kế những trò chơi vào tổ chức cho học sinh học tập môn Toán sẽ đem lại hiệu quả cao trong giờ học.

Nghiên cứu về việc khai thác trò chơi vào tổ chức các hoạt động dạy học trong môn Toán ở tiểu học đã được nhiều nhà khoa học quan tâm nghiên cứu trong những năm gần đây, thể hiện qua các tài liệu tham khảo từ tài liệu số [3] đến tài liệu số [12], chúng tôi nhận thấy, các tác giả đã khai thác rất nhiều nhiều trò chơi cùng với những quy trình thiết kế và cách thức tổ chức các trò chơi trong các hoạt động dạy và học môn Toán ở tiểu học. Tuy nhiên, chủ yếu các tác giả mới tập trung vào khai thác trò chơi trong hoạt động luyện tập, củng cố kiến thức đã học (Bộ SGK *Kết nối tri thức với cuộc sống*, môn Toán lớp 1, 2, 3). Việc khai thác vận dụng trò chơi vào các hoạt động *Khởi động*; *Hình thành kiến thức mới*; *Trải nghiệm vận dụng* kiến thức môn Toán vào thực tế còn chưa nhiều so với vai trò, tác dụng của trò chơi trong dạy học Toán.

Bài viết trình bày việc thiết kế và tổ chức một số tình huống trò chơi trong dạy học môn Toán ở đầu cấp tiểu học, tập trung vào hỗ trợ các hoạt động *khởi động và hình thành kiến thức mới*; *luyện tập, củng cố*; *vận dụng Toán học vào thực tiễn*; góp phần bồi dưỡng cho giáo viên Tiểu học những kỹ năng thiết kế, tổ chức trò chơi hỗ trợ

dạy học Toán, thực hiện đổi mới phương pháp dạy học, đáp ứng yêu cầu của sách giáo khoa môn Toán tiểu học theo chương trình giáo dục phổ thông 2018.

2. Vai trò của trò chơi trong dạy học môn Toán ở đầu cấp tiểu học

Tham khảo [10] và [11], ở bài viết này, chúng tôi quan niệm: Những trò chơi được giáo viên khai thác nhằm giải quyết các nhiệm vụ nhận thức về toán trong quá trình dạy học được hiểu là trò chơi Toán học.

Có thể thấy: Trò chơi toán học có thể được khai thác để hỗ trợ các hoạt động trong quá trình dạy học Toán: *Khởi động; Hình thành kiến thức; Luyện tập, củng cố; Vận dụng toán học vào thực tiễn.*

Như vậy, khai thác trò chơi Toán học trong quá trình dạy học môn Toán ở tiểu học nói chung, với đối tượng học sinh đầu cấp tiểu học nói riêng có những vai trò tác dụng sau:

- Trò chơi Toán học góp phần tạo ra không khí vui vẻ, sôi nổi, gây hứng thú, giảm đi sự căng thẳng ở các tiết học, thúc đẩy tính tích cực hoạt động sáng tạo của học sinh, giờ học diễn ra nhẹ nhàng, thoải mái.

- Trò chơi Toán học giúp học sinh cảm nhận được một cách trực tiếp kết quả hành động của mình: đúng – sai, phát hiện ra cái mới, ... Kết quả này có ý nghĩa to lớn với các em, nó mang lại niềm vui vô hạn, thúc đẩy tính tích cực, củng cố và mở rộng vốn hiểu biết của các em. Đồng thời, học sinh thấy được mối liên hệ gắn bó giữa Toán học và thực tiễn đời sống, tạo động lực ham thích học và vận dụng môn Toán.

- Trò chơi Toán học giúp học sinh tăng cường tương tác với các thành viên

trong nhóm, giáo dục tính kỉ luật, tạo môi trường học tập thân thiện, giúp học sinh phát triển năng lực học Toán thông qua quan sát, phân tích, tổng hợp, lựa chọn khả năng tối ưu nhằm đạt kết quả cuộc chơi, ...

3. Quy trình khai thác, thiết kế và tổ chức trò chơi Toán học trong một số tình huống dạy học môn Toán ở đầu cấp tiểu học

3.1. Một số lưu ý khi khai thác, thiết kế trò chơi toán học

Khi lựa chọn, thiết kế và tổ chức trò chơi Toán học cần chú ý những yêu cầu sau:

- Trò chơi Toán học phải thực hiện được chức năng hỗ trợ dạy học môn Toán, đáp ứng mục tiêu dạy học, đặc biệt là yêu cầu trong chương trình môn Toán 2018 đối với bậc Tiểu học. Theo đó, giúp học sinh hứng thú, tích cực tham gia trò chơi để học Toán.

- Trò chơi Toán học được thiết kế phải phù hợp với đặc điểm nhận thức và khả năng thực hành của học sinh tiểu học.

- Tùy theo độ tuổi, theo lớp, theo thời lượng tiết học mà thiết kế, tổ chức các trò chơi phù hợp.

- Không lạm dụng trò chơi Toán học làm ảnh hưởng đến chất lượng dạy học.

3.2. Quy trình thiết kế và tổ chức trò chơi Toán học

Bước 1: Lựa chọn trò chơi

Căn cứ vào mục tiêu, nội dung bài học, đặc điểm nhận thức của học sinh, không gian lớp học và thời lượng của tiết học để lựa chọn trò chơi.

Xác định rõ mục tiêu và yêu cầu cần đạt của hoạt động trò chơi (ôn luyện kiến

thức cũ, nảy sinh tình huống có vấn đề cần giải quyết (gợi động cơ học tập) hay thực hành - luyện tập kiến thức đã học để rèn luyện những kỹ năng, kỹ xảo ...).

Bước 2: Thiết kế “giáo án”

+ Đặt tên cho trò chơi.

+ Xác định mục tiêu cần đạt được của trò chơi.

+ Chuẩn bị các phương tiện vật chất để thực hiện trò chơi.

+ Cách tiến hành: Nội dung trò chơi, luật chơi, cách đánh giá.

Bước 3: Tổ chức trò chơi

Hoạt động 1: Nêu rõ mục tiêu cần đạt của trò chơi

Hoạt động 2: Nêu rõ luật chơi (giới thiệu tên trò chơi, cách chơi)

Giáo viên giới thiệu tên trò chơi và phổ biến luật chơi. Giáo viên có thể làm mẫu, hướng dẫn chơi thử nếu thấy cần thiết.

Hoạt động 3: Tổ chức hoạt động chơi theo nhóm hoặc cặp đôi

Giáo viên tổ chức cho học sinh thực hiện trò chơi theo các hoạt động đã nêu, giáo viên theo dõi quá trình hành động, thực hiện luật chơi của học sinh. Theo dõi khả năng sáng tạo của học sinh trong trò chơi, động viên khuyến khích hoặc uốn nắn kịp thời để trò chơi đạt hiệu quả. Theo dõi tiến độ chơi để có thể điều chỉnh nếu cần.

Bước 4: Tổng kết, rút kinh nghiệm chơi (hiệu quả chơi so với mục tiêu)

Giáo viên gợi ý cho học sinh nhận xét về: Mức độ nắm vững luật chơi và việc thực hiện trò chơi; Thành tích của học sinh trong trò chơi; Sự tương tác của các thành viên trong nhóm chơi.

Giáo viên nhận xét, tổng kết: Khẳng định, bổ sung, điều chỉnh những nhận xét của học sinh; nhấn mạnh các kiến thức cần đạt sau khi chơi; đánh giá chung về cuộc chơi, phát phần thưởng (nếu có).

4. Một số tình huống khai thác và thiết kế trò chơi trong tổ chức dạy học môn Toán cho học sinh đầu cấp tiểu học

4.1. Sử dụng trò chơi trong hoạt động “Khởi động và hình thành kiến thức mới”

Ví dụ: Đối với bài học “Nhiều hơn, ít hơn, bằng nhau” ở bài 3, chủ đề 1, SGK Toán 1, tập 1 [4, tr 20], trong hoạt động hình thành kiến thức cho học sinh, giáo viên có thể thiết kế và tổ chức trò chơi “Kiểm thức ăn cho mèo” như sau:

Bước 1: Lựa chọn trò chơi

Bài học có mục tiêu hình thành cho học sinh có biểu tượng ban đầu về nhiều hơn, ít hơn, bằng nhau; so sánh được số lượng của 2 nhóm đồ vật qua sử dụng các từ “nhiều hơn”, “ít hơn”, “bằng nhau”; đếm thêm để có được số lượng của 2 nhóm đồ vật nhiều hơn, ít hơn hoặc bằng nhau theo yêu cầu.

Với đặc điểm nhận thức của học sinh lớp 1, trong phạm vi không gian và điều kiện của lớp học và thời lượng để học sinh thực hiện hoạt động khám phá kiến thức; tham khảo trò chơi “Câu cá” [4, tr79], dựa vào ý tưởng này giáo viên thiết kế trò chơi “Kiểm thức ăn cho mèo” để hỗ trợ hình thành kiến thức mới cho học sinh.

Bước 2: Thiết kế “giáo án”

+ Đặt tên cho trò chơi: “Kiểm thức ăn cho mèo”

+ Xác định mục tiêu cần đạt được của trò chơi: Hỗ trợ hình thành kiến thức mới theo mục tiêu bài học kể trên.

+ Chuẩn bị các phương tiện vật chất để thực hiện trò chơi cho mỗi trận thi đấu: Giáo viên chuẩn bị 2 viên xúc sắc, 18 con cá và 18 con chuột (dưới dạng hình ảnh, không đánh số), 3 bảng kẻ ô phục vụ cho các nhóm học sinh tham gia trò chơi.

Đội 1	cá	cá	cá	cá	cá	cá
Đội 2	chuột	chuột	chuột	chuột	chuột	chuột

+ Giáo viên thiết kế trò chơi:

- Nội dung và cách chơi:

Hai đội chơi luân phiên nhau gieo viên xúc sắc 3 lần. Sau mỗi lượt gieo xúc sắc, đếm số chấm ở mặt trên xúc sắc và bắt số con cá (con chuột) đúng bằng số chấm, thả các con cá (con chuột) vào các ô của đội mình theo thứ tự từ trái sang phải (mỗi ô chỉ đặt 1 con, ngầm thể hiện tương quan 1-1, nhằm giúp học sinh dễ phát hiện ra số cá hay số chuột nhiều hơn hay ít hơn hay bằng nhau). Quan sát bảng và đưa ra ý kiến “Ai kiếm được nhiều thức ăn hơn cho mèo?”, “Ai kiếm được ít thức ăn hơn cho mèo”, “Số thức ăn cho mèo của 2 đội có bằng nhau không?”.

Sau đó, 2 đội lại tiếp tục trò chơi 2 lần tiếp theo.

- **Cách đánh giá:** Sau 3 lần chơi, đội nào có số lần thắng nhiều hơn thì đội đó giành chiến thắng (có thể có kết quả hòa).

Bước 3: Tổ chức trò chơi

+ Giáo viên giới thiệu tên, mục đích, cách chơi, tiêu chí thắng cuộc.

+ Giáo viên có thể làm mẫu và hướng dẫn học sinh chơi.

+ Tổ chức hoạt động chơi theo nhóm hoặc cặp đôi.

+ Giáo viên tổ chức cho học sinh thực hiện trò chơi, theo dõi, chỉ dẫn (nếu cần).

Bước 4: Tổng kết trò chơi và hợp thức hóa kiến thức

Giáo viên nhận xét về quá trình tham gia trò chơi.

Giáo viên trình chiếu hình ảnh (3 chú ếch với 2 chiếc lá sen; 4 chú thỏ với 4 củ cà rốt) ở hoạt động khám phá [4, tr 20] và cho học sinh đối chiếu với ý kiến của các đội tham gia trò chơi.

Giáo viên nhấn mạnh kiến thức của bài học: “So sánh nhiều hơn, ít hơn, bằng nhau”.

Với trò chơi thiết kế và tổ chức như trên, giáo viên có thể sử dụng vào việc hỗ trợ học sinh hình thành kiến thức mới “Nhiều hơn, ít hơn, bằng nhau” trong hoạt động khám phá của bài học.

4.2. Sử dụng trò chơi trong hoạt động “Luyện tập - Củng cố”

Ví dụ: Khi dạy hoạt động “Luyện tập” ở Bài 7 - Phép cộng (qua 10) trong phạm vi 20, SGK Toán 2, tập 1 [5, tr 32], giáo viên thiết kế và tổ chức trò chơi “Đưa ong về tổ” như sau:

Bước 1: Lựa chọn trò chơi

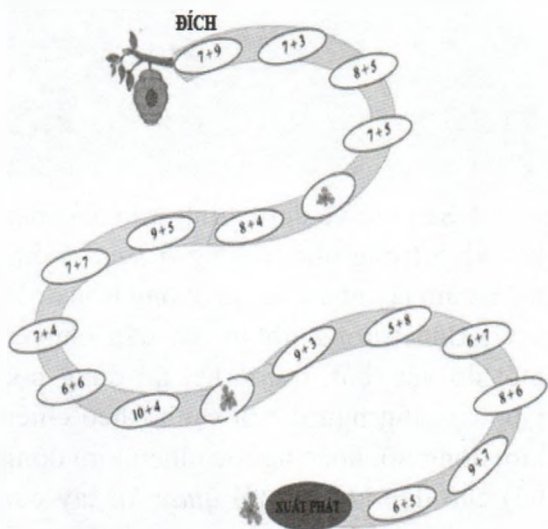
- Với mục đích giúp học sinh ôn luyện, củng cố các phép tính cộng (qua 10) trong phạm vi 20 được thể hiện ở các bài tập 1, 2, 3, 4 trang 32, SGK Toán 2, tập 1 [5]. Trong điều kiện không gian ở lớp học và thời lượng của tiết học, giáo viên có thể thiết kế và tổ chức trò chơi “Đưa ong về tổ”.

Bước 2: Thiết kế “giáo án”

+ Đặt tên cho trò chơi: “Đưa ong về tổ”.

+ Mục tiêu cần đạt: Thực hiện được các phép tính cộng (qua 10) bằng cách đếm tiếp hoặc tách số.

+ Chuẩn bị các phương tiện vật chất để thực hiện trò chơi cho mỗi trận thi đấu: 2 viên xúc sắc, 2 hình ảnh “Con ong” có màu khác nhau cho 2 đội để đánh dấu vị trí ong bay đến của mỗi đội và bức tranh như hình vẽ.



+ Nội dung và cách chơi:

Hai đội chơi luân phiên nhau gieo viên xúc sắc. Bắt đầu từ ô xuất phát, khi đến lượt, người chơi gieo xúc sắc. Đếm số chấm ở mặt trên xúc sắc và tìm đến ô có số thứ tự bằng số chấm đó (tính từ vị trí xuất phát). Trả lời (đọc) kết quả phép tính ở ô đó: Nếu trả lời đúng thì để “Con ong” của đội mình tại vị trí đó (xem như vị trí ong của đội mình bay được đến đó). Nếu trả lời sai thì phải để ong ở lại ô trước đó. Cứ như thế cho đến khi có một đội đưa được ong của đội mình đến ô cuối cùng (chứa phép tính $7+9$) và trả lời đúng thì đưa được ong về tổ và được coi là thắng cuộc. Trong trường hợp có đội chơi ngẫu nhiên đến được ô may mắn (có hình chú ong), thì đội đó được phép đưa ngay ong về tổ và thắng. Trò chơi sẽ kết thúc khi có một đội đưa được ong về tổ.

Chú ý: Trong trường hợp hết thời gian quy định, mà chưa có đội nào đưa được ong về tổ thì ong của đội nào gần tổ nhất sẽ thắng.

Bước 3: Tổ chức trò chơi

+ Giáo viên giới thiệu tên, mục đích, cách chơi, tiêu chí thắng cuộc.

+ Giáo viên có thể làm mẫu và hướng dẫn học sinh chơi.

+ Tổ chức hoạt động chơi theo nhóm hoặc cặp đôi.

+ Giáo viên tổ chức cho học sinh thực hiện trò chơi, theo dõi, chỉ dẫn (nếu cần).

Bước 4: Tổng kết trò chơi

Giáo viên nhận xét về quá trình tham gia trò chơi.

Giáo viên nhấn mạnh kiến thức thể hiện trong trò chơi.

Với trò chơi thiết kế và tổ chức như trên, giáo viên có thể sử dụng vào việc hỗ trợ học sinh rèn luyện kỹ năng tính toán “Phép cộng (qua 10) trong phạm vi 20” trong hoạt động *Luyện tập* của bài học.

4.3. Sử dụng trò chơi trong hoạt động “Vận dụng kiến thức môn Toán vào thực tế”

Ví dụ: Khi dạy “Luyện tập vận dụng kiến thức về hình tròn, tâm, đường kính, bán kính vào thực tế” ở bài 17, SGK Toán 3, tập 1 [6, tr 52], giáo viên xây dựng và sử dụng trò chơi “Vòng tròn đoàn kết” như sau:

Bước 1: Lựa chọn trò chơi

Bài học này có mục tiêu luyện tập cho học sinh vận dụng kiến thức về hình tròn, tâm, đường kính, bán kính liên hệ với thực tế.

Với đặc điểm nhận thức và vốn kiến thức kỹ năng của học sinh lớp 3, trong

phạm vi khuôn viên trường học và thời lượng để học sinh thực hiện hoạt động luyện tập, vận dụng thực tế, giáo viên thiết kế trò chơi “Vòng tròn đoàn kết” để hỗ trợ các em luyện tập vận dụng vào thực tế.

Bước 2: Thiết kế “giáo án”

+ Đặt tên cho trò chơi: “Vòng tròn đoàn kết”.

+ Xác định mục tiêu cần đạt được của trò chơi: Luyện tập cho học sinh vận dụng kiến thức đã học được về hình tròn vào thực tế.

+ Chuẩn bị các phương tiện vật chất để thực hiện trò chơi: Giáo viên chuẩn bị các cọc và dây phục vụ cho các nhóm học sinh tham gia trò chơi.

+ Giáo viên thiết kế trò chơi:

- Nội dung và cách chơi:

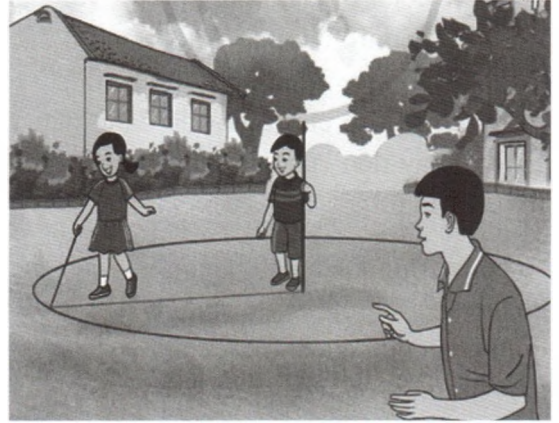
Các đội chơi được phân chia theo các nhóm (8-10 học sinh)

Mỗi nhóm học sinh vẽ được đường tròn trong thực tế (*không dùng compa*) và vòng tròn vừa đủ rộng để các bạn học sinh trong nhóm đứng ở trên đường tròn mà vẫn nắm được tay nhau, tạo ra “vòng tròn đoàn kết”.

Giáo viên và học sinh thảo luận cách vẽ hình tròn trên sân trường, không dùng compa.

+ Một bạn đứng, giữ cột (hoặc vật dụng khác tùy vào sáng tạo của từng nhóm) làm tâm hình tròn.

+ Dùng dây làm bán kính hình tròn. Một đầu của dây buộc vào tâm, đầu còn lại buộc vào que vẽ. Khi vẽ kéo căng dây sao cho độ dài dây không thay đổi và đi theo vòng tròn, đồng thời dùng đầu nhọn của que vẽ lên mặt đất tạo nên đường tròn trên mặt đất.



+ Sau khi vẽ được hình tròn, các bạn học sinh trong nhóm đứng ở trên đường tròn, nắm tay nhau, tạo ra “vòng tròn đoàn kết”. Bạn trưởng nhóm bắt đầu chuyển một đồ vật (bút, thước kẻ, đồ dùng học tập, ...) sang người bên cạnh (theo chiều kim đồng hồ, hoặc ngược chiều kim đồng hồ) cho đến khi vật đó quay lại tay của bạn trưởng nhóm.

- **Cách đánh giá:** Nhóm nào vẽ nhanh và đẹp nhất, sáng tạo nhất và thao tác nhanh nhất sẽ thắng cuộc.

Bước 3: Tổ chức trò chơi

+ Giáo viên giới thiệu tên, mục đích, cách chơi, tiêu chí thắng cuộc.

+ Giáo viên có thể làm mẫu và hướng dẫn học sinh chơi.

+ Tổ chức hoạt động chơi theo các nhóm.

+ Giáo viên tổ chức cho học sinh thực hiện trò chơi, theo dõi, chỉ dẫn (nếu cần).

Bước 4: Tổng kết trò chơi và hợp thức kiến thức

Giáo viên nhận xét về quá trình tham gia trò chơi.

Giáo viên nhắc lại kiến thức về hình tròn đã sử dụng trong trò chơi; gợi ý các em khả năng vận dụng kiến thức về hình tròn để vẽ, dựng, tạo ra hình tròn trong

thực tế thỏa mãn yêu cầu trong cuộc sống (làm bánh xe đồ chơi, xây bồn hoa, xác định miệng giếng cần đào, ...).

5. Kết luận

Trò chơi có nhiều tác dụng tốt trong việc khai thác để dạy học Toán - đặc biệt là đối với học sinh ở đầu cấp bậc Tiểu học. Căn cứ vào vai trò, tác dụng của trò chơi học tập, ở bài viết này, chúng tôi xây dựng quy trình 4 bước giúp giáo viên Tiểu học thiết kế và tổ chức trò chơi trong dạy học Toán. Khả năng vận dụng quy trình này vào thực tế dạy học Toán tiểu học đã được thể hiện qua việc minh họa ở 3 tình huống thiết kế và sử dụng trò chơi: Khởi động và hình thành kiến thức mới; Luyện tập và củng cố; Vận dụng kiến thức môn Toán vào thực tế.

Bài báo hy vọng cung cấp cho người dạy tài liệu tham khảo hữu ích trong việc thiết kế và sử dụng trò chơi trong dạy học môn Toán ở tiểu học nhằm đáp ứng yêu cầu đổi mới giáo dục, cũng như thực hiện thành công chương trình môn Toán 2018 theo hướng gắn môn toán với thực tiễn và phát triển năng lực cho học sinh.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Bộ giáo dục và Đào tạo (2018), *Chương trình giáo dục phổ thông - Chương trình tổng thể*.
2. Bộ giáo dục và Đào tạo (2018), *Chương trình giáo dục phổ thông môn Toán*.

3. Đỗ Tiến Đạt, Trần Ngọc Lan, Phạm Thanh Tâm (2009), *100 trò chơi học tập toán lớp 1*, NXB Giáo dục.

4. Hà Huy Khoái (tổng chủ biên) và các tác giả (2021), *Kết nối tri thức với cuộc sống*, sách giáo khoa Toán 1, tập 1, nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam.

5. Hà Huy Khoái (tổng chủ biên) và các tác giả (2021), *Kết nối tri thức với cuộc sống*, sách giáo khoa Toán 2, tập 1, nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam.

6. Hà Huy Khoái (tổng chủ biên) và các tác giả (2021), *Kết nối tri thức với cuộc sống*, sách giáo khoa Toán 3, tập 1, nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam.

7. Đào Thái Lai, Vũ Quốc Chung, Nguyễn Thị Hồng Hà, Phạm Thanh Tâm (2009), *Các trò chơi học tập toán lớp 1, 2, 3*, NXB Giáo dục.

8. Nguyễn Thị My (2010), *Nâng cao hiệu quả học Toán cho học sinh tiểu học thông qua một số trò chơi trên trang web Violympic*, Tạp chí Giáo dục (243).

9. Hà Nhật Thăng (2001), *Tổ chức hoạt động vui chơi ở tiểu học nhằm phát triển tâm lực, trí tuệ và thể lực cho học sinh*, NXB Giáo dục.

10. Nguyễn Lưu Kim Thanh (2020), *Xây dựng và tổ chức trò chơi học tập môn Toán ở khối lớp 2*, Luận văn thạc sĩ Khoa học Giáo dục, trường ĐHSP thành phố Hồ Chí Minh.

11. Đỗ Thị Phương Thảo, Đỗ Thị Hồng Minh, Hoàng Thị Ngà, Nguyễn Văn Hồng, Nguyễn Tiên Huy, Nguyễn Minh Giang (2019), *Phương pháp dạy học Toán ở tiểu học*, NXB Hải Phòng.

12. Phạm Đình Thực (2008), *112 trò chơi toán lớp 1 và lớp 2*, NXB ĐHSPT.