

KẾT HỢP XÂY DỰNG CÂU CHUYỆN VÀ TRÒ CHƠI TOÁN HỌC TRONG DẠY HỌC MÔN TOÁN LỚP 3, 4

Nguyễn Quang Hùng^{1*} và Hứa Mỹ Linh²

¹Trường Tiểu học - Trung học cơ sở - Trung học phổ thông Hòa Bình, Quận Tân Phú, Thành phố Hồ Chí Minh

²Trường Tiểu học Phú Định, Quận 6, Thành phố Hồ Chí Minh

*Tác giả liên hệ: nguyenquanghunght11@gmail.com

Lịch sử bài báo

Ngày nhận: 12/7/2021; Ngày nhận chỉnh sửa: 04/8/2021; Ngày duyệt đăng: 28/11/2021

Tóm tắt

Trong thực tế dạy học môn Toán ở tiểu học, việc kết hợp xây dựng nội dung câu chuyện và trò chơi được xem là hình thức tổ chức dạy học tích cực qua hoạt động trải nghiệm thực hành, từ đó thúc đẩy hứng thú học tập, đem lại hiệu quả rèn luyện, phát triển kiến thức, kỹ năng toán cho học sinh. Bài viết này đã đề xuất cách tổ chức kết hợp các câu chuyện và trò chơi khi dạy học môn Toán ở lớp 3, 4, đó là: linh hoạt lựa chọn câu chuyện và trò chơi toán học tùy theo nội dung bài học; kết hợp sử dụng câu chuyện với các trò chơi trực tuyến; thiết kế câu chuyện toán thành đoạn phim hoạt hình; linh hoạt các hình thức tổ chức lớp học khi tham gia trò chơi trong giờ dạy học toán.

Từ khóa: Câu chuyện dạy học, dạy học toán, môn Toán lớp 3,4, trò chơi toán học.

INTERGRATING STORIES AND MATHEMATICAL GAMES IN TEACHING MATHEMATICS FOR 3rd AND 4th GRADE

Nguyen Quang Hung^{1*} and Hua My Linh²

¹Hoa Binh Primary School, Lower Secondary School, Upper Secondary School, Tan Phu District, Ho Chi Minh City

²Phu Dinh Primary School, District 6, Ho Chi Minh City

*Corresponding author: nguyenquanghunght11@gmail.com

Article history

Received: 12/7/2021; Received in revised form: 04/8/2021; Accepted: 28/11/2021

Abstract

For practical teaching Mathematics in primary schools, intergrating stories and games is considered a form of active teaching through experiential activities to promote learning excitement, effectiveness, and development in math knowledge and skills for students. This article has suggested methods to intergrate stories and games when teaching Math in grades 3 and 4 such as being flexible in choosing stories and math games suitable for lesson content, mixing stories with online games, designing math stories into animated movies, organizing diverse learning games during math lessons.

Keywords: Math games, Math in 3rd and 4th grade, teaching Mathematics, teaching stories.

DOI: <https://doi.org/10.52714/dthu.11.4.2022.965>

Trích dẫn: Nguyễn Quang Hùng và Hứa Mỹ Linh. (2022). Kết hợp xây dựng câu chuyện và trò chơi toán học trong dạy học môn Toán lớp 3,4. *Tạp chí Khoa học Đại học Đồng Tháp*, 11(4), 41-50.

1. Đặt vấn đề

Trong dạy học môn Toán ở tiểu học, nhất là đối với lớp 3, 4, việc xây dựng câu chuyện và tổ chức trò chơi là một cách vận dụng linh hoạt, sáng tạo phương pháp dạy học tích cực nhằm tạo ra không gian học tập mở, trải nghiệm thực hành để giúp học sinh (HS) dễ dàng tiếp nhận kiến thức và rèn luyện kĩ năng trong bài học.

Lê Thị Hoài Châu (2017, tr. 28) cho rằng: Xây dựng câu chuyện để tổ chức một giờ dạy học toán là việc người dạy tạo ra tình huống kể chuyện sinh động, hấp dẫn bằng các chi tiết, yếu tố hình ảnh, sự kiện... để xâu chuỗi, dẫn dắt HS tìm hiểu, nhận diện ra yếu tố toán học ẩn sau lớp vỏ ngôn ngữ. Khi HS tìm hiểu câu chuyện cũng là đang học và rèn luyện toán.

Trò chơi toán học là trò chơi gắn với việc tổ chức hoạt động học tập toán, Ngô Công Hoàn (2012, tr. 35) đã khẳng định: “Trò chơi toán học bao giờ cũng có sự dự tính trước nhằm đồng thời phát triển một số năng lực và phẩm chất trí tuệ như sự chú ý, cố gắng, nỗ lực, trí tuệ, đặc biệt là kĩ năng quan sát”; thông qua trò chơi, HS được tìm hiểu, phát hiện kiến thức mới của bài học; được rèn luyện, phát triển các kĩ năng tư duy toán như phán đoán, nhận diện, suy luận, liên kết...vấn đề. Tổ chức kết hợp xây dựng câu chuyện và trò chơi trong giờ dạy học toán là cách người dạy tích hợp liên môn để phát triển năng lực cho người học.

Nguyễn Thị Hòa (2017; tr. 71) cho rằng: “Nếu trò chơi học tập hướng đến việc hình thành tất cả các biểu tượng về sự vật hiện tượng xung quanh thì trò chơi toán học hướng vào việc hình thành, củng cố các biểu tượng toán học”.

Theo Nguyễn Thị Bích Hồng (2014, tr. 174) sử dụng trò chơi trong dạy học (nhất là trong dạy học môn Toán) có ba mức độ cơ bản: Sử dụng trò chơi trước khi học - giáo viên (GV) tổ chức cho người học chơi để kích hoạt không khí lớp học, tạo sự hưng phấn cho các em trước khi học tập; sử dụng trò chơi như một hình thức học tập - GV tổ chức trò chơi để HS tiếp nhận nội dung một cách sinh động, hào hứng; sử dụng trò chơi như một nội dung học tập - GV tổ chức chơi để người học trải nghiệm tình huống trong lúc chơi, từ đó người học tự khám phá nội dung học tập. Tương ứng với ba mức độ trên có thể đặt tên ba loại trò chơi là trò chơi khởi động, trò chơi kích thích học tập và trò chơi khám phá tri thức.

Thực tế giảng dạy môn toán ở lớp 3, 4, chúng tôi đã nhận thấy các vấn đề sau:

Sự phát triển về tư duy và nhận thức của HS ở lứa tuổi từ 8 đến 10 có những đặc điểm riêng như: kĩ năng tổ chức, điều chỉnh chú ý đã hình thành, chú ý có chủ định đã bước đầu phát triển, chiếm ưu thế nhưng chưa ổn định, yếu tố thời gian đã xuất hiện trong sự chú ý. Ở các em sự hưng phấn ưu thế được thành lập còn yếu, khó khăn, đồng thời dễ bị dập tắt, sự di chuyển chú ý từ đối tượng này sang đối tượng khác không được duy trì lâu vì cường độ tập trung chú ý của các em bị phân tán, các em không thể có được khả năng tập trung trong suốt một thời gian dài. Do đó, khi dạy học toán, người dạy cần chú ý đến đặc điểm về tư duy nhận thức của đối tượng HS lớp 3, 4 để linh hoạt sử dụng phương pháp, hình thức dạy học phù hợp nhằm đạt được hiệu quả.

Nội dung dạy học môn Toán ở lớp 3, 4 được thiết kế tăng dần độ khó và tính ứng dụng thực hành, thực tế nhiều HS hiện nay còn hạn chế về nhận thức và kĩ năng tư duy toán học; khả năng chú ý của các em trong giờ học chưa cao, thậm chí có em rất sợ phải học toán...

Cho nên để HS tiếp thu tốt kiến thức, giúp các em hào hứng, say mê khi học toán người dạy cần biết tổ chức các hoạt động trải nghiệm thực hành ngay trong giờ dạy học. Việc kết hợp xây dựng câu chuyện và trò chơi là cách hướng các em đến quá trình lĩnh hội những kiến thức, củng cố, khắc sâu kĩ năng toán một cách tự nhiên. Theo Nguyễn Thị Triều Tiên (2017, tr. 23): việc tổ chức trò chơi trong dạy học toán ở tiểu học cần được tổ chức thường xuyên trong các hoạt động làm quen với toán, không chỉ để củng cố, củng cố kiến thức mà còn quan tâm đến việc phát triển kĩ năng cho HS.

2. Định hướng kết hợp xây dựng câu chuyện và trò chơi toán học trong dạy học môn Toán lớp 3, 4

2.1. Lựa chọn tổ chức câu chuyện và trò chơi khi triển khai giờ dạy học trải nghiệm thực hành toán

2.1.1. Lựa chọn tổ chức câu chuyện trong giờ dạy học toán

Trong thực tế để tạo hứng thú cho giờ dạy học toán ở tiểu học (nhất là với HS lớp 3,4) GV cần biết thiết kế nó thành hoạt động trải nghiệm thực hành để dẫn dắt các em tham gia học toán một cách tự nhiên. Theo Đoàn Thị Thu Hằng (2017, tr. 165) trải nghiệm

trong toán học là quá trình phát triển toàn diện cho HS về kiến thức, thái độ, năng lực thông qua việc hình thành chuyển hóa kinh nghiệm: kinh nghiệm cũ kết hợp với tình huống mới và thử nghiệm mới sẽ hình thành kinh nghiệm mới.

Tùy theo mục tiêu của từng bài học, GV linh hoạt lựa chọn câu chuyện có nội dung phù hợp để triển khai, hướng dẫn HS đi tìm hiểu những kiến thức toán học ngay trong giờ dạy. Để giờ “kể chuyện” toán luôn thu hút sự tập trung, chú ý của HS, GV cần có nhiều câu chuyện với nội dung khác nhau, ở mỗi tiết học, HS sẽ được GV dẫn dắt đến với những nhân vật, những tình tiết mới lạ và hấp dẫn.

Xuất phát từ đặc điểm tâm lý lứa tuổi HS tiểu học, người dạy nên chọn các câu chuyện mang tính chất thân thiện, gắn bó với các nhân vật gần gũi như hoàng tử, công chúa, nàng Bạch Tuyết và bảy chú lùn, các con vật đáng yêu như thỏ con, chị ong, sóc nâu, chú khỉ,... Các câu chuyện toán học cũng không cần phải có quá nhiều tình tiết, miễn sao từ các tình tiết ấy GV dẫn dắt vào các bài tập phù hợp theo yêu cầu của mục tiêu bài học. Khi xây dựng để kể câu chuyện trong giờ dạy học toán, GV nên thiết kế, dẫn dắt xuyên suốt từ hoạt động kiểm tra bài cũ, dạy bài mới đến hoạt động củng cố.

Ví dụ: Bài “Tính chất giao hoán của phép cộng”, Toán 4, trang 42.

Bước 1: Hoạt động kiểm tra bài cũ. GV giới thiệu câu chuyện:

Vào một ngày đẹp trời, Alice nằm ngủ dưới bóng râm của một cái cây. Trong lúc ngủ, một quả táo rơi xuống trúng đầu cô, cô mở mắt thấy một con heo rơi từ trên trời xuống và rồi tiếp theo là một thỏ trắng chạy ngang qua. Alice chạy đuổi theo chú thỏ trắng. Cô đã lạc vào xứ sở thần tiên.

Trong khu rừng này, Alice đã gặp những người bạn kì lạ và họ đã mời cô ấy tham gia chơi trò chơi “Chuyện gấu bông” để tính giá trị biểu thức có chứa chữ (HS tính giá trị biểu thức $a + b$ với $a = 150$, $b = 200$).

Bước 2: Tổ chức dạy bài mới:

Alice lại tiếp tục đi và cô gặp một nhóm người. Trên tay họ cầm những viên xí ngầu be bé rất dễ thương và họ mời cô ấy chơi trò chơi “Ai nhanh hơn” cùng với hai viên xí ngầu bằng phép tính cộng $a + b$

và thay đổi phép tính bằng $b + a$. Sau đó, so sánh kết quả $a + b$ với kết quả $b + a$.

Bài 1: Những người bạn thấy Alice vừa xinh đẹp, lại vừa thông minh nên họ tiếp tục rủ cô cùng tham gia trò chơi “Nhanh tay tinh mắt” với công việc nêu kết quả phép tính”.

$$48 + 12 = 12 + 48$$

$$65 + 297 = \dots + 65$$

$$\dots + 89 = 89 + 177$$

Bài 2: Còn điều gì ở phía trước nữa, các bạn có muốn cùng thầy (cô) và Alice khám phá tiếp không nào?

Alice lại tiếp tục đi vào xứ sở thần tiên, lần này thầy (cô) và các em cùng nhau vượt qua thử thách của trò chơi “Ai mà tài thế?” với yêu cầu viết số hoặc chữ thích hợp vào chỗ chấm.

$$468 + 379 = 847$$

$$379 + 468 = \dots$$

Ồ hay, hình như có ai đó gọi chúng ta về kia. Chúng ta tạm biệt Alice và những người bạn kì lạ để quay về lớp nào.

Củng cố: Qua những lần tham gia thử thách trò chơi ở xứ sở thần tiên cùng với Alice, thầy (cô) thấy các bạn chơi rất tốt. Thầy (cô) có lời khen và thầy (cô) thưởng cho lớp mình trò chơi “Rung chuông vàng”.

Ví dụ. Tiết 30, Toán 3, trang 30, bài “Luyện tập”.

Ổn định: Lớp hát bài “Chú voi con ở Bản Đôn”.

Kiểm tra bài cũ:

- Các chú voi rất dễ thương và mến khách, các bạn có muốn lên Buôn Mê Thuột thăm các chú voi không nào?

- Chú voi biết lớp mình đến thăm, chú tặng cho các bạn hai món quà là hai phép tính. (GV đưa phép tính, HS thực hiện bằng con).

$$a) \begin{array}{r} 55 \\ \underline{\quad} \end{array} 5$$

$$b) \begin{array}{r} 37 \\ \underline{\quad} \end{array} 6$$

Dạy bài mới:

- Các em đã được gặp chú voi đáng yêu, ngộ nghĩnh. Bây giờ, lớp mình cùng khám phá vùng đất màu mỡ của Buôn Mê Thuột, các em có đồng ý không?

- Đến đây, thầy (cô) và các em sẽ cùng nhau trồng cây để nơi đây thêm nhiều cây xanh, nhiều bóng mát. Khi trồng cây, chúng ta phải thực hiện

theo tuần tự như sau: Gieo hạt, cây phát triển, kết trái và hái quả.

Bước 1: Chúng ta cùng nhau gieo hạt qua bài tập 1.

Trưởng ban học tập điều khiển: Trong tay mỗi bạn đã có một hạt giống, mỗi bạn sẽ tự trồng hạt của mình. Muốn gieo hạt, các bạn sẽ thực hiện 4 phép tính. Khi tính, các bạn tính cẩn thận, con số viết rõ ràng và xác định được phép chia hết và phép chia có dư. Mình mời các bạn thực hiện, thời gian 2 phút bắt đầu.

1. Tính:

$17 \overline{) 2}$	$35 \overline{) 4}$	$42 \overline{) 5}$	$58 \overline{) 6}$
.....
.....
.....

- Các em thực hiện chính xác bài tập 1. Thầy (Cô) có lời khen, các em hãy bắt đầu gieo hạt giống của mình - Mỗi nhóm đặt lên bảng của nhóm mình 1 hạt giống.

- Nhờ tình yêu thương, sự quan tâm chăm sóc của các em - các hạt giống đã phát triển thành cây tươi tốt, lá sum suê.

Bước 2: Để xem mảnh vườn tốt và sum suê như thế nào, chúng ta cùng đi vào bước 2.

Trưởng ban học tập điều khiển: Mỗi mảnh vườn sẽ được mỗi vườn cây khác nhau, mỗi bạn sẽ làm 6 bài. Khi làm bài tập này, các bạn chú ý đặt và thực hiện phép tính cẩn thận. (HS thực hiện bài tập 2).

$24 : 6$	$30 : 5$	$15 : 3$	$20 : 4$
.....
.....
.....
.....

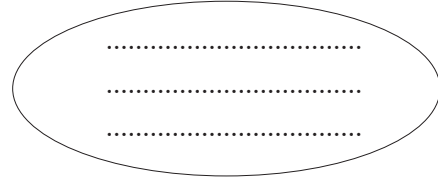
Các em đã thực hiện chính xác bài tập 2. Thầy (cô) có lời khen, các em có kết quả đúng sẽ đính những chiếc lá vào thân cây.

Bước 3:

- Sau một thời gian, thầy (cô) thấy vườn cây

của các em phát triển tươi tốt. Thầy (cô) và các bạn cùng đi vào bước 3.

- Một HS đọc bài toán “ Một lớp học có 27 HS, trong đó 1/3 số HS là HS giỏi. Hỏi lớp học đó có bao nhiêu HS giỏi ? (GV cho HS thực hiện bài tập 3).



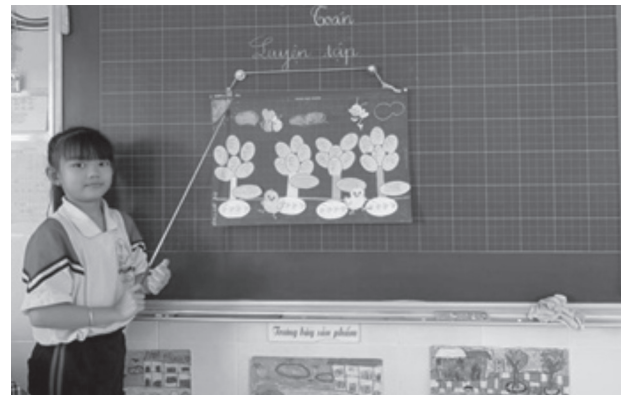
Kĩ năng sống: Vườn cây cho nhiều hoa nhiều quả không? Muốn cây phát triển tươi tốt thì ta chọn giống tốt. Cũng như các bạn, muốn làm bài tốt, chính xác cần phải cần học thuộc bảng nhân chia, rèn luyện tính toán mỗi ngày, chăm học tập. Rèn luyện thường xuyên thì sẽ có kết quả tốt.

Bước 4: Quả đã đến lúc cần thu hoạch, bây giờ thầy (cô) và các em cùng thực hiện bài tập 4 để xem tổ nào hái được nhiều quả nhất nhé.

GV cho HS thực hiện bài tập 4.

GV kết ý: Chúng ta vừa trồng nhiều cây xanh che mát cho các chú voi, cây lại cho bóng mát và quả ngon cho mọi người dùng....

Có thể thấy, bằng những câu chuyện kể, GV gắn thêm vào các yếu tố thực tế và các số liệu phù hợp với nội dung bài học, giúp HS củng cố lại kiến thức bài đã học. Thông qua nội dung những câu chuyện kể, GV tích hợp giáo dục HS về kĩ năng sống, bảo vệ môi trường, an ninh quốc phòng,...



Hình 1. HS kể câu chuyện sáng tạo sau khi hoàn thành bài học

(Sản phẩm gồm một vườn cây và các chú gà con, HS thảo luận nhóm để sáng tạo một câu chuyện ngắn và kể trước lớp)

Trong mỗi câu chuyện, GV cần khéo léo lồng ghép toán học để tạo nên những thử thách thú vị cho HS. Trong tiết học, các dạng toán được tăng dần độ khó, từ nhận biết hình ảnh đến những bài đòi hỏi phân tích suy luận phức tạp giúp HS làm quen và củng cố những kỹ năng toán học như: Nhận biết hình ảnh, làm quen với các phép tính, học cách tính toán thời gian, giải quyết các bài toán về chu vi hay diện tích của một hình...

2.1.2. Lựa chọn trò chơi khi tổ chức giờ dạy học trải nghiệm thực hành toán

Khi tổ chức một giờ dạy học toán GV có thể tạo ra một câu chuyện, hoặc kết nối nhiều câu chuyện. Mỗi câu chuyện toán có thể được liên kết từ nhiều trò chơi khác nhau. Mỗi trò chơi toán lại tạo ra tình huống để HS được tham gia trực tiếp vào thực hành, luyện tập kiến thức kỹ năng toán đã học.

Khi lựa chọn trò chơi trong dạy học môn Toán, GV cần lưu ý tính phù hợp của trò chơi đối với mục tiêu bài dạy và với đặc điểm dạng bài toán, phù hợp với đặc điểm HS và thời lượng tiết dạy.

GV có thể tổ chức một số trò chơi sau trong giờ dạy học môn Toán ở lớp 3,4.

a. Trò chơi: Ong đi tìm nhụy

- Trò chơi này tổ chức cho HS chơi trong nhóm hoặc áp dụng thi đua sửa bài theo đội.

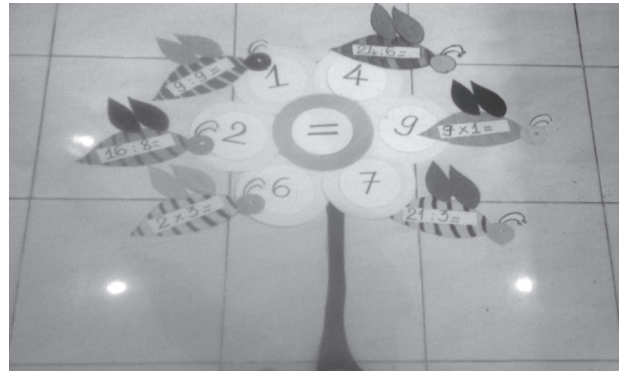
- Cách chơi: HS gắn chú ong mang phép tính với kết quả phù hợp.

- Trò chơi này có thể vận dụng được ở rất nhiều dạng bài, từ các dạng bài thực hiện các phép tính cộng, trừ, nhân, chia đến các dạng bài tìm thành phần chưa biết hoặc tính giá trị biểu thức.

Ví dụ: Bài “Luyện tập”, Toán 3, trang 68.



Hình 2. Phép tính bài học bằng bông chia 9



Hình 3. Kết quả phép tính bài học bằng bông chia 9

b. Trò chơi: Thử tài nhà làm vườn

Trò chơi này giúp tăng thêm màu sắc, giúp giờ học toán bớt khô khan vì HS vừa hoàn thành nhiệm vụ học tập của mình, vừa được thi đua và có sản phẩm để trang trí lớp.

Trò chơi này thường được gắn liền với một câu chuyện kể về bác nông dân. Chẳng hạn, bác nông dân có một mảnh vườn trồng hoa, cây đã lớn nhưng chưa ra hoa, các bạn hãy giúp bác nông dân chăm sóc cho các cây này nở hoa bằng cách làm bài tập. Mỗi bông hoa mang một bài làm đúng sẽ được gắn vào một thân cây. Nhóm nào có số bông hoa trong vườn nhiều nhất sẽ được tuyên dương nhà làm vườn tài giỏi. Trò chơi này áp dụng cho phần luyện tập thực hành hoặc củng cố bài, cũng có thể áp dụng cho các bài giải toán có lời văn.



Hình 4. Trò chơi “Thử tài nhà làm vườn”

Ngoài các trò chơi trên, gắn liền với nội dung câu chuyện, người dạy có thể vận dụng rất nhiều trò chơi khác trong giờ học toán như trò chơi: Cướp cờ, Rồng rắn lên mây, Rung chuông vàng,... Đây là những trò chơi quen thuộc với HS, GV dễ tổ chức và HS dễ tham gia. Điều quan trọng là các trò chơi này mang lại hiệu quả cao cho tiết dạy vì đáp ứng được mục tiêu “vui để học”.



Hình 5. Trò chơi “Cướp cờ”



Hình 6. Trò chơi “Rồng rắn lên mây”

Ngoài các trò chơi thông dụng gắn với các nhân vật mang yếu tố thần thoại, cổ tích, GV nên xây dựng các câu chuyện với các nhân vật “hiện đại” gắn gũi với các em trong giai đoạn hiện nay như Doreamon, Alice, Thám tử lừng danh Conan, Mr Bean, Chú báo hồng... Gắn với các nhân vật này, GV có thể sử dụng các trò chơi mang tính chất “hiện đại”. Sự phát triển của công nghệ thông tin dẫn đến sự ra đời của nhiều trò chơi trực tuyến. Các trò chơi mà GV tổ chức cho HS tham gia đó là Kahoot, Nearpod, mã vạch QR CODE. Đa phần các trò chơi này đều được miễn phí, rất hấp dẫn và phù hợp với HS lớp 3, 4. Có thể kể tên một số trò chơi như sau:

Trò chơi mã vạch QR CODE

Trò chơi này khá đơn giản nhưng giúp các em có thể ứng dụng vào thực tiễn cuộc sống như đọc được các thông tin liên quan đến sản phẩm hoặc nhà sản xuất. Và điều này đã thu hút nhiều HS tham gia học tập tích cực.

Cách tiến hành:

- Tạo mã code: QR Code generator.com - chọn văn bản

- Nhập thông tin - tạo mã - chọn khung - tải về máy - in mã



Hình 7. Trò chơi mã vạch QR CODE

Đối với môn Toán, người dạy sử dụng trò chơi này bằng cách tạo ra các yêu cầu hoặc các bài tập. Nhiệm vụ của HS là phải sử dụng các thiết bị công nghệ như điện thoại, máy tính bảng để soi vào mã vạch mà GV cung cấp để lấy thông tin về bài tập. (Side Diện tích hình chữ nhật).

VD: Đối với bài Diện tích hình chữ nhật, người dạy sẽ tạo 1 bài tập sau đó in mã vạch và cho HS dùng điện thoại soi mã vạch để hiện ra yêu cầu bài tập. HS thực hiện yêu cầu bài tập.



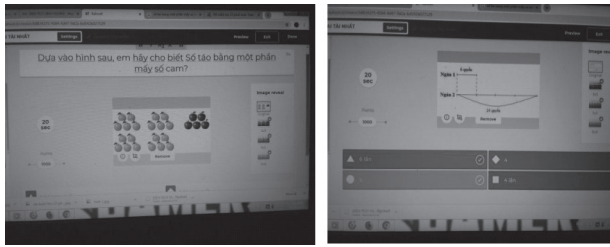
Hình 8. Trò chơi mã vạch khi dạy bài “Diện tích hình chữ nhật”

Trò chơi KAHOOT

Trò chơi thứ hai là trò chơi Kahoot, GV có thể tổ chức tham gia theo hình thức cá nhân hoặc nhóm, trò chơi này rất thu hút HS bởi tiếng nhạc sôi động và các em sẽ thấy được liên kết quả của mình. Các kết quả bài làm của các em hiện trên bảng.

GV có thể tổ chức trò chơi này ở tất cả các hoạt động, tuy nhiên phù hợp nhất là ở hoạt động kiểm tra bài cũ hoặc củng cố kiến thức.

Ví dụ: Sử dụng trò chơi Kahoot trong bài “Tìm một trong các phần bằng nhau của một số”.

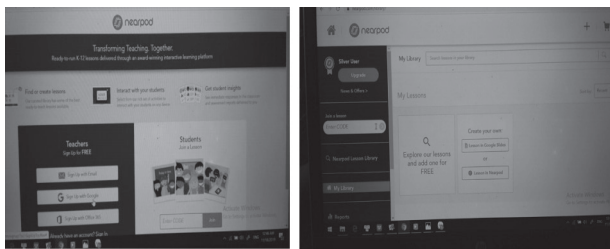


Hình 9. Trò chơi Kahoot trong bài “Tìm một trong các phần bằng nhau của một số”

Trò chơi NEARPOD

Nearpod là một ứng dụng giáo dục miễn phí cho phép các GV trường học có quyền truy cập vào một loạt các thiết bị di động hoặc máy tính trong lớp học, từ đó có thể quản lý nội dung trên các thiết bị của HS.

Tính năng nổi bật của Nearpod là đánh giá câu trả lời của HS theo thời gian thực hiện.



Hình 10. Trò chơi Nearpod

Trong trò chơi Nearpod, GV có thể dùng Nearpod để thiết kế các bài tập online hoặc offline. Người dạy có thể sử dụng trò chơi này thiết kế thành nhiều dạng bài tập như điền khuyết, nối cặp đôi, trả lời ngắn, trả lời đúng/sai....

Đặc biệt, đối với trò chơi này, người dạy nên tạo trò chơi để HS tham gia thi đua giữa các đội.

2.2. Thiết kế câu chuyện dạy toán thành đoạn phim hoạt hình

Để tăng thêm sự hứng thú cho HS trong giờ dạy học toán, người dạy có thể thiết kế câu chuyện thành đoạn phim hoạt hình. Phim hoạt hình là một trong những món ăn giải trí tinh thần của trẻ em. Với đối tượng HS tiểu học (trong đó có HS lớp 3, 4) được xem hoạt hình, được hòa mình vào thế giới của các nhân vật trong phim hoạt hình là điều mà trẻ em rất thích, đặc biệt là những trẻ thụ động, chán ngán môn Toán, lười suy nghĩ... có nhiều HS rất yêu thích những bộ phim hoạt hình với những nhân vật hài hước, vui tính,

hóm hình như Mr Bean, Chú báo hồng, Alice, gấu Poor, mèo máy Doraemon, Năm anh em siêu nhân, Tarzan - cậu bé rừng xanh...

Từ đặc điểm ấy, người dạy có thể lựa chọn những đoạn phim hoạt hình ngắn phù hợp để đưa vào nội dung bài học hay từng thời điểm của chủ đề ở các tháng trong năm học nhằm giúp cho HS ham thích khám phá, tập trung giải quyết các nhiệm vụ, thử thách trong câu chuyện, cùng đồng đội hay nhóm học tập của mình hoàn thành nhanh chóng để được khen, được thưởng... trong giờ học Toán.

Ví dụ: Khi dạy bài “Tính chất giao hoán của phép cộng”, Toán 4, trang 42, GV có thể cắt đoạn phim Alice lạc vào xứ sở thần tiên thành đoạn phim ngắn để dẫn dắt HS đến với các trò chơi.

Hay đến giai đoạn tháng 12 - GV có thể lấy câu chuyện Ba chú heo giúp mẹ chuẩn bị sân vườn đón Giáng sinh, để tạo không khí hào hứng cho các em ở Bài “Chia một số cho một tích”, Toán 4, trang 77.

Đôi khi nguồn phim hoạt hình có sẵn không phù hợp với nội dung câu chuyện cần kể cho HS, lúc này, GV cũng có thể tự thiết kế và lồng tiếng để làm phim hoạt hình trên phần mềm Camtasia 9 với cách làm như sau:

Bước 1: Chọn đối tượng/ hình ảnh.

- Media: Chèn các đối tượng: nền, ảnh nhân vật (nên là ảnh động).

- Thả các đối tượng vào khung: nền trước, nhân vật sau. Lưu ý chỉnh sửa kích thước nhân vật cho phù hợp. Khung thời gian: nền nằm ở track 1, nhân vật ở track 2).

Bước 2: Thao tác ở khung thời gian.

- Click chọn nền ở track 1, kéo nền ra đến thời gian mong muốn.

- Copy nhân vật nhiều lần sao cho phủ đầy thời gian ở phần nền. Chọn các hình vừa copy nhấn chuột phải rồi group.

Bước 3: Di chuyển nhân vật.

- Chọn nhân vật .
- Vào Animation - chọn Animation: custom, chuột phải Add to Selected Media.

- Kéo nhân vật trên khung di chuyển theo ý muốn.

Bước 4: Thu tiếng.

- Vào khung thời gian chọn đến điểm thời gian phù hợp.

- Chọn Voice Narration - Star voice recording.

Bước 5: Lưu đoạn phim hoạt hình.

2.3. Vận dụng linh hoạt các hình thức tổ chức lớp học khi tổ chức trò chơi dạy học toán

Khi sử dụng câu chuyện và trò chơi trong các tiết học toán, tùy theo yêu cầu nội dung bài học, GV có thể tổ chức cho HS tham gia trò chơi theo hình thức cá nhân hoặc theo nhóm. Khi tổ chức nhóm, GV cũng cần linh hoạt thay đổi số lượng thành viên trong nhóm từ 2 - 6 HS, để đảm bảo tất cả các thành viên đều được tham gia trong các hoạt động nhóm và GV có thể quan sát hết các hoạt động của HS. Do khả năng học tập trong môn Toán của từng em khác nhau nên khi tổ chức nhóm, người dạy có thể chia nhóm như sau:

Nội dung yêu cầu không khác nhau, ít có chênh lệch về độ khó thì chia nhóm ngẫu nhiên.

Cần có sự phân hóa về độ khó của nội dung thì phân nhóm HS theo khả năng học tập: nhóm giỏi, nhóm trung bình, nhóm gồm các em học chậm cần hỗ trợ,...

Khi nội dung đơn vị kiến thức cần có sự hỗ trợ lẫn nhau nên chia nhóm đủ trình độ.

Trong quá trình HS thảo luận theo nhóm, người dạy cần kiểm soát hoạt động học tập của tất cả các nhóm bằng cách di chuyển đến các nhóm để quan sát hoạt động của nhóm, sự chú ý của các nhóm khác.

Đối với các tiết toán mà mỗi nhóm thực hiện một nhiệm vụ khác nhau, người dạy cần chú trọng tới khâu sửa bài để tạo sự liên kết chặt chẽ giữa các mảng kiến thức trong tiết dạy, tránh việc tổ chức hoạt động theo nhóm để rồi HS chỉ biết phần việc của nhóm mình được giao.

Tuy nhiên, khi tổ chức GV cũng cần chú ý dạy học cá thể hóa. Thông thường, mỗi trò chơi đều có quy định thời gian thực hiện. Do đó, đối với các em HS học chậm hoặc nhóm phân chia theo trình độ, nên cho các em học chậm, các nhóm học chậm số lượng bài tập ít hơn để đảm bảo tính vừa sức và các em hoàn thành được nhiệm vụ của mình cùng với lớp, có như thế các em sẽ tự tin và hào hứng khi tham gia trò chơi.

2.4. Kết quả triển khai việc áp dụng kết hợp xây dựng câu chuyện và trò chơi toán học trong giờ dạy học môn Toán lớp 3, 4

2.4.1. Nhận thức của GV về vai trò của việc triển khai áp dụng kết hợp xây dựng câu chuyện và trò chơi toán học trong giờ dạy học môn Toán lớp 3, 4

Để làm rõ tính hiệu quả và khả thi của phương pháp dạy học: kết hợp xây dựng câu chuyện và trò chơi toán học trong giờ dạy học môn Toán lớp 3, 4, chúng tôi đã tiến hành khảo sát nhận thức của cán bộ quản lý, tổ trưởng chuyên môn, các GV dạy lớp 3, 4 ở một số trường tiểu học trên địa bàn quận 6 Thành phố Hồ Chí Minh, phiếu khảo sát như sau:

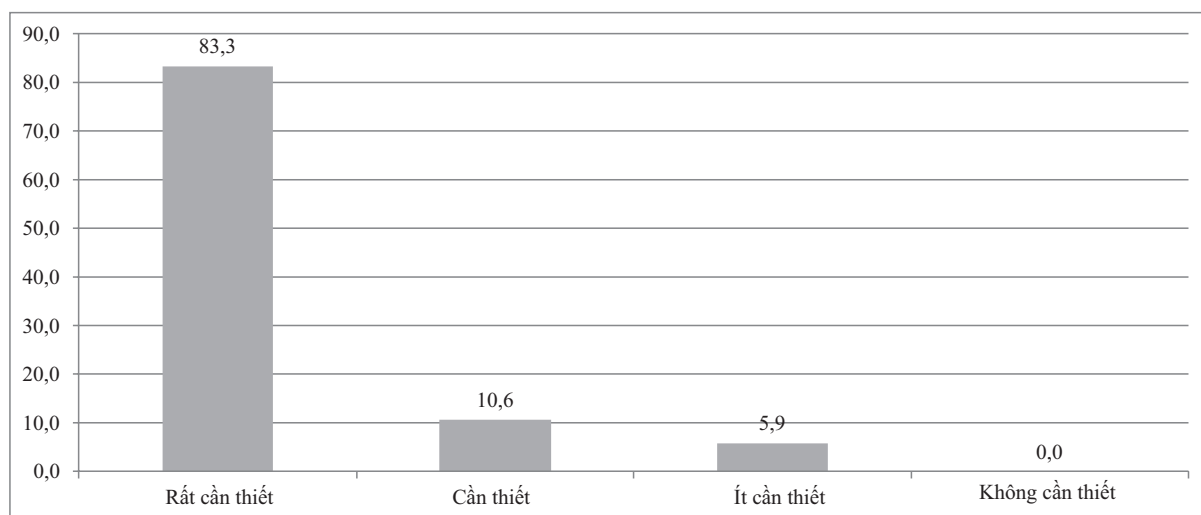
Bảng 1. Nhận thức của GV về vai trò quan trọng của việc triển khai áp dụng kết hợp xây dựng câu chuyện và trò chơi toán học trong giờ dạy học môn Toán lớp 3, 4

TT	Các trường tiểu học	CBQL, Tổ trưởng chuyên môn	Giáo viên dạy lớp 3,4
01	Trường Tiểu học Trường Phú Định	2	6
02	Trường Tiểu học Chi Lăng	2	8
03	Trường Tiểu học Lam Sơn	2	8
04	Trường Tiểu học Phạm Văn Chí	2	7
Tổng		37	

Từ khảo sát nhận thức của GV về vai trò của việc triển khai áp dụng kết hợp xây dựng câu chuyện và trò chơi toán học trong giờ dạy học môn Toán lớp 3,4 đã cho chúng tôi thấy cụ thể: 83,3% đánh giá rất cần thiết, 10,6% đánh giá cần thiết, 5,9% đánh giá là ít cần thiết, 0% đánh giá không cần thiết.

Kết quả này cũng phản ánh: Hầu hết các GV dạy

tiểu học đã thấy được tính cần thiết của việc sử dụng phương pháp dạy học tích cực khi dạy học môn Toán ở lớp 3,4 đó là kết hợp xây dựng câu chuyện và tổ chức trò chơi; hoạt động trải nghiệm thực hành này không chỉ tạo hứng thú cho HS, rèn luyện kỹ năng toán, mà còn đem lại những hiệu quả trong việc phát triển tư duy toán học cho các em.



Hình 1. Nhận thức của GV về vai trò của việc triển khai áp dụng kết hợp xây dựng câu chuyện và trò chơi toán học trong giờ dạy học môn Toán lớp 3,4

2.4.2. *Khảo sát thái độ của người học khi tham gia giờ học toán kết hợp xây dựng câu chuyện và trò chơi toán học ở lớp 3, 4*

Để làm rõ thái độ của người học khi tham gia giờ học toán kết hợp xây dựng câu chuyện và trò

chơi toán học lớp 3, 4, chúng tôi đã tiến hành khảo sát thái độ hứng thú và không hứng thú của HS ở 02 trường tiểu học trên địa bàn quận 6 Thành phố Hồ Chí Minh ngay trong giờ dạy học toán, tổng số HS lớp 3, 4 được phát phiếu điều tra: 64

Bảng 2. Thái độ của HS trong giờ dạy học toán kết hợp xây dựng câu chuyện và trò chơi toán học lớp 3,4

TT	Các trường tiểu học	Hứng thú với giờ học	Tỷ lệ %	Không hứng thú với giờ học	Tỷ lệ %
1	Trường Tiểu học Trường Phú Định	27	87,1	4	12,9
2	Trường Tiểu học Phạm Văn Chí	31	93,9	2	6,1

2.4.3. *Khảo sát đối chứng kết quả giờ dạy học toán lớp 3, 4 theo phương pháp thông thường và phương pháp kết hợp câu chuyện và trò chơi toán học*

a. *Nội dung khảo sát*

Lớp 4, bài *Tính chất giao hoán của phép cộng*.

Phương pháp đánh giá: HS trả lời câu hỏi trên

phần mềm Kahoot, số lượng câu hỏi : 03.

Địa điểm khảo sát: Trường Tiểu học Phú Định, quận 6, Thành phố Hồ Chí Minh.

Lớp đối chứng: 4/4 (dạy học theo phương pháp thông thường), lớp thực nghiệm: 4/2 (dạy học theo phương pháp vận dụng kết hợp câu chuyện và trò chơi toán học), số HS tham gia kiểm tra: 37

Bảng 3. Kiểm tra bài Tính chất giao hoán của phép cộng

Kết quả đánh giá	Câu trả lời đúng	Tỷ lệ %	Câu trả lời sai	Tỷ lệ %
Lớp thực nghiệm	35	94,6	2	5,4
Lớp đối chứng	28	75,7	9	24,3

b. *Nội dung khảo sát*

Lớp 3, bài *Luyện tập*.

Phương pháp đánh giá: HS trả lời câu hỏi trên phần mềm Kahoot, số lượng câu hỏi: 03.

Địa điểm khảo sát: Trường Tiểu học Phạm Văn Chí, quận 6, Thành phố Hồ Chí Minh.

Lớp đối chứng: 3/1, lớp thực nghiệm: 3/5, số HS tham gia kiểm tra: 34

Bảng 4. kiểm tra bài Luyện tập

Kết quả đánh giá	Câu trả lời đúng	Tỷ lệ %	Câu trả lời sai	Tỷ lệ %
Lớp thực nghiệm	30	88,2	4	11,8
Lớp đối chứng	24	70,6	10	29,4

Kết quả khảo sát đã cho chúng tôi thấy:

Hầu hết các em HS lớp 3, 4 đều thực sự thấy hứng thú, say mê, chủ động, tích cực tham gia trải nghiệm thực hành trong giờ dạy học toán khi kết hợp câu chuyện với các trò chơi để tìm hiểu, rèn luyện toán học dưới sự hướng dẫn của GV.

Thông qua hoạt động chơi, các em đã tiếp nhận kiến thức mới trong bài học một cách tự nhiên, dễ dàng, đồng thời rèn được khả năng tư duy phán đoán, phát hiện, suy luận, vận dụng trong toán học. Kết quả kiểm tra khi sử dụng phương pháp vận dụng kết hợp xây dựng câu chuyện và trò chơi toán học trong dạy học toán lớp 3,4 đạt được tốt hơn khi sử dụng phương pháp dạy học thông thường.

3. Kết luận

Việc tổ chức kết hợp xây dựng câu chuyện và trò chơi toán học đã được chúng tôi thử nghiệm và vận dụng thành công trong tất cả các giờ dạy học môn Toán lớp 3, 4 như: dạy bài mới, dạy bài luyện tập.

Khi đổi mới phương pháp dạy học toán lớp 3, 4 theo cách này, chúng tôi đã thu nhận được những kết quả rất khả quan như: đa số HS hứng thú khi tham gia giờ học, khả năng tập trung chú ý của các em cũng tốt hơn; giờ học toán cũng giúp HS rèn luyện, phát triển nhiều kỹ năng toán cũng như khả năng phối hợp, tương tác trong học tập; giờ học toán thực sự là giờ trải nghiệm thực hành “đánh thức” được những cảm xúc trong tâm hồn các em; bên cạnh đó HS cũng được rèn luyện các kỹ năng mềm khác như trình bày vấn đề, thuyết phục khi giao tiếp...

Đồng thời, chúng tôi cũng đưa ra những gợi ý để phát huy việc kết hợp xây dựng câu chuyện và trò chơi khi dạy học toán ở tiểu học nói chung và ở lớp 3, 4 nói riêng, đó là:

Để các giờ dạy học toán sinh động, lôi cuốn người dạy cần có một lượng câu chuyện phong phú với các nhân vật đa dạng nhằm mang đến sự mới mẻ cho HS. Khi tổ chức giờ dạy, GV cần bố trí các tình tiết phù hợp để xây dựng câu chuyện với số lượng bài tập cần cho HS thực hành trong một tiết học.

Bên cạnh đó, GV cũng cần có kỹ năng tổ chức trò chơi, hướng dẫn các em thực hiện các trò chơi thật hợp lý và đồng bộ để phát huy được tối đa vai trò của HS. Khi tổ chức trò chơi học tập toán, GV phải dựa

vào nội dung bài học, vào điều kiện cơ sở vật chất của trường, thời gian trong từng tiết học mà lựa chọn hoặc thiết kế các trò chơi cho phù hợp.

GV cần vận dụng linh hoạt những phương pháp và kỹ thuật dạy học tích cực cũng như vai trò tự quản, hợp tác nhóm... nhằm phát huy năng lực học toán của các em; nên bao quát lớp và tạo điều kiện cho mọi HS đều được tham gia vào các hoạt động học tập; ứng dụng tốt công nghệ thông tin vào xây dựng câu chuyện và thiết kế các trò chơi nhằm tăng hứng thú cho giờ dạy học toán...

Từ thực tế tổ chức kết hợp xây dựng câu chuyện và trò chơi trong giờ dạy học môn Toán lớp 3, 4 chúng tôi cũng nhận thấy có thể sử dụng phương pháp này khi dạy học phân môn Luyện từ và câu trong môn Tiếng Việt, dạy học các môn như: Âm nhạc, Thể dục, Mĩ thuật ở tiểu học, tuy nhiên tùy theo nội dung bài học, phân môn và môn học khi vận dụng người dạy cần linh hoạt, sáng tạo để có thể đạt được hiệu quả tốt nhất./.

Tài liệu tham khảo

- Lê Thị Hoài Châu. (2017). *Dạy học toán ở tiểu học theo hướng tiếp cận phẩm chất và năng lực*, Thành phố Hồ Chí Minh: Trường Đại học Sư phạm Thành phố Hồ Chí Minh.
- Đoàn Thị Thu Hằng. (2017). Hoạt động trải nghiệm trong dạy học hình học (toán 4) ở trường tiểu học. *Tạp chí Giáo dục, số đặc biệt*, tháng 5/2017, 165-167.
- Nguyễn Thị Hòa. (2017). *Phát huy tính tích cực nhận thức của trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi trong trò chơi học tập*. Thành phố Hồ Chí Minh: NXB Đại học Sư Phạm.
- Đỗ Đình Hoan. (chủ biên). (2020). *Toán lớp 3, 4*. Hà Nội: NXB Giáo dục Việt Nam.
- Ngô Công Hoàn. (chủ biên). (2012). *Tâm lý học khác biệt*. Hà Nội: NXB Đại học Quốc gia Hà Nội.
- Nguyễn Thị Bích Hồng. (2014). Phương pháp sử dụng trò chơi trong dạy học. *Tạp chí Khoa học Đại học Sư phạm Thành phố Hồ Chí Minh*, 54, 174-179.
- Nguyễn Thị Triều Tiên. (2017). Thiết kế trò chơi toán học phát triển kỹ năng quan sát cho trẻ 5-6 tuổi. *Tạp chí Giáo dục*, 401, 19-23.