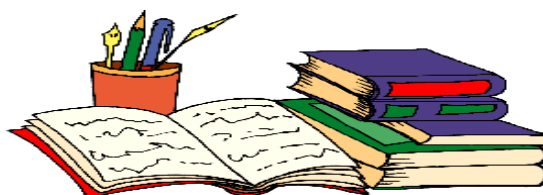


ỦY BAN NHÂN DÂN QUẬN 2
TRƯỜNG THCS NGUYỄN THỊ ĐỊNH
Tổ: TOÁN - TIN - CÔNG NGHỆ



SÁNG KIẾN
TỔ CHỨC TRÒ CHƠI
TRONG CÁC GIỜ HỌC TOÁN



Giáo viên thực hiện : LÊ THỊ HƯƠNG

Năm học: 2019 - 2020

PHẦN I: MỞ ĐẦU

I. LÍ DO CHỌN ĐỀ TÀI

Như chúng ta đã biết, đổi mới phương pháp giảng dạy là làm sao tạo hứng khởi cho từng học sinh, phát huy được tính chủ động, tích cực, sáng tạo của học sinh trong học tập chiếm lĩnh tri thức và trong các hoạt động tập thể, hoạt động xã hội một cách phù hợp và có hiệu quả cao,....

Chúng ta cũng thấy rằng xã hội càng hiện đại, văn minh thì trẻ em ngày càng được vui chơi và học tập trong môi trường tốt hơn, tuy nhiên tôi nhận thấy rằng không gian và thời gian vui chơi của trẻ ngày càng bị thu hẹp lại, ngay cả với những đứa trẻ lên ba đã lạm dụng ipad, smartphone. Tôi đã tự hỏi tại sao bây giờ trẻ em ít chơi những trò chơi dân gian, đơn giản dễ làm, có tính giáo dục nhân cách, mang lại kiến thức bổ ích như trước kia mà chúng chỉ thích chơi những trò chơi điện tử như: bắn súng, đua xe... Chính điều trần trở đó đã nảy ra trong tôi một ý nghĩ là hãy đưa các trò chơi vào hoạt động giảng dạy của mình. Theo tôi, trước hết chúng ta cần nhận thấy rõ rằng: Nếu trong từng tiết dạy học bộ môn Toán, mỗi giáo viên bộ môn đầu tư xây dựng được giờ học tích cực, học sinh chủ động sáng tạo, tự tìm tòi ra tri thức và trải nghiệm những kiến thức đó thì có nghĩa là chúng ta đã góp phần vào việc đổi mới nội dung và phương pháp giảng dạy. Thế thì một câu hỏi đặt ra ở đây là: Làm sao để xây dựng được tiết học mà học sinh tích cực, chủ động sáng tạo một cách có hiệu quả nhất ? Việc đưa các trò chơi vui nhộn, trí tuệ trên tinh thần “Học mà chơi, chơi mà học” vào các tiết dạy học nói chung và tiết dạy học môn Toán nói riêng, sẽ là một trong những yếu tố rất quan trọng để xây dựng nên lớp học thân thiện, học sinh tích cực. Bởi vì, vui chơi vừa là nhu cầu, vừa là quyền lợi của các em học sinh, nó giúp các em cân bằng được trạng thái tâm lý, tinh thần thoải mái khi phải học hoài những bài toán, những con số khô cứng, những tiết học căng thẳng,... Vui chơi còn là phương pháp giáo dục về hành vi đạo đức cho các em đạt hiệu quả cao, kích thích được sự hứng khởi, phấn chấn cho các em, hội tụ đông đảo các đối tượng học sinh tham gia vui-học một cách nhiệt tình, trách nhiệm, hòa hợp và thân thiện. Xóa dần được ranh giới giữa học sinh khá giỏi và học sinh yếu kém, học sinh dân tộc Kinh và học sinh dân tộc ít người, học sinh con nhà giàu có và học

sinh có gia cảnh khó khăn. Chính vì lý do đó, tôi đã đưa một số trò chơi toán học vào các bài dạy của mình để gây hứng thú học tập cho học sinh và qua đó các em có thể tự tổ chức trò chơi toán học vào những lúc giải lao, lúc rảnh rỗi để khắc sâu kiến thức và đặc biệt có thể xa rời các trò chơi điện tử kém tính giáo dục thể chất và tinh thần. Đồng thời góp phần vào việc đổi mới phương pháp dạy học theo hướng tích cực và bồi dưỡng năng lực học toán cho học sinh, rèn luyện khả năng sáng tạo trong học toán cho học sinh. Trên thực tế, những tiết học mà tôi đã đan xen tổ chức trò chơi toán học thì tôi thấy học sinh rất thích thú, rất hào hứng đón nhận trò chơi. Tôi xin được đóng góp một sáng kiến có tựa đề : “Tổ chức trò chơi trong các giờ học toán”.

II. MỤC ĐÍCH ĐỀ TÀI

- Hình thành tính tích cực, tự giác, chủ động của học sinh. Khơi dậy tính sáng tạo trong giải toán của học sinh và đặc biệt giúp học sinh hứng thú hơn trong học tập.
- Cung cấp kiến thức và phương pháp tự học cho học sinh khi học bộ môn toán.
- Phát triển năng lực tự học, biết liên kết giữa các thành viên tăng cường tính tập thể.

III. PHẠM VI ĐỀ TÀI

Nội dung chương trình Toán THCS mà chủ yếu là chương trình lớp 6 và lớp 8 trong năm học 2019- 2020.

IV. PHƯƠNG PHÁP NGHIÊN CỨU

- Nghiên cứu tài liệu: “Đổi mới phương pháp dạy học môn Toán ở trường THCS nhằm hình thành và phát triển năng lực sáng tạo cho học sinh”; Một số tài liệu về cách tổ chức trò chơi cho học sinh.
- Qua các lần được tập huấn chuyên môn.
- Phương pháp hỏi đáp trực tiếp đối với học sinh, đối với đồng nghiệp cùng bộ môn trong trường.
- Phương pháp luyện tập, thực hành và qua các bài kiểm tra.

PHẦN II. NỘI DUNG

I. CƠ SỞ LÝ LUẬN

1. Cơ sở khách quan

Đặc điểm của lứa tuổi THCS là muốn tự mình khám phá, tìm hiểu trong quá trình nhận thức. Các em ở lứa tuổi này muốn được thể hiện mình, không muốn bị bắt buộc gò ép theo khuôn mẫu, vì thế cần tạo cho các em tâm lý được học và được chơi một cách tự nhiên. Các em có khả năng điều chỉnh hoạt động học tập, sẵn sàng tham gia các hoạt động học tập khác nhau nhưng cần phải có sự hướng dẫn, điều hành một cách khoa học và nghệ thuật của thầy cô giáo. Hình thành tính tích cực, tự giác, chủ động và đồng thời phát triển năng lực tự học của học sinh là một quá trình lâu dài, kiên nhẫn và phải có phương pháp. Tính tích cực, tự giác, chủ động và năng lực tự học của học sinh được thể hiện một số mặt sau:

- Biết tìm ra phương pháp nghiên cứu, giải quyết vấn đề, khắc phục tư tưởng rập khuôn, máy móc.
- Có kĩ năng ghi nhớ khắc sâu những kiến thức đã học một cách tự nhiên không gò ép, luôn hứng thú và yêu thích môn học.
- Tính chủ động, tích cực của học sinh còn thể hiện ở chỗ biết nhìn nhận vấn đề và giải quyết vấn đề thông qua việc học để có thể vận dụng vào thực tiễn.

2. Cơ sở thực tiễn

Qua nhiều năm giảng dạy và tham khảo, học hỏi các đồng nghiệp, tôi nhận thấy rằng:

- Học sinh học yếu môn toán là do kiến thức còn hổng lại lười học, lười suy nghĩ, lười tư duy và không có hứng thú trong quá trình học tập.
- Học sinh làm bài tập rập khuôn, máy móc nên từ đó làm mất đi tính tích cực, độc lập, sáng tạo của bản thân.
- Các em ít được củng cố, khắc sâu kiến thức, rèn luyện kĩ năng để làm nền tảng tiếp thu kiến thức mới, do đó năng lực cá nhân không được phát huy hết.

- Không ít học sinh thực sự chăm học nhưng chưa có phương pháp học tập phù hợp, chưa tích cực, chủ động chiếm lĩnh kiến thức nên hiệu quả học tập chưa cao.

- Một số giáo viên chưa thực sự quan tâm đến việc khai thác, phát triển, sáng tạo bài toán trong các giờ luyện tập, tự chọn ...

- Việc chuyên sâu một vấn đề nào đó sẽ giúp cho học sinh khắc sâu được kiến thức, quan trọng hơn nữa là nâng cao được tư duy cho các em một cách nhẹ nhàng, vui vẻ, thoải mái làm cho các em có hứng thú hơn khi học toán.

Trước thực trạng trên đòi hỏi người giáo viên phải có các giải pháp, tìm tòi phương pháp dạy và học sao cho phù hợp và có hiệu quả.

3. Thuận lợi và khó khăn.

a) Thuận lợi:

- Được sự quan tâm chỉ đạo của Ban giám hiệu và tổ trưởng chuyên môn.

- Được dự giờ trao đổi rút kinh nghiệm với đồng nghiệp trong tổ, nhất là những đồng nghiệp có nhiều kinh nghiệm và đạt giáo viên giỏi nhiều năm.

- Trong lớp dạy có những học sinh năng động, nhạy bén.

b) Khó khăn:

- Trình độ học sinh trong một lớp không đồng đều; không đúng thực tế theo xếp loại học lực từ lớp dưới lên (qua kiểm tra đầu năm, thực tế học sinh yếu kém nhiều).

- Nhiều năm học sinh bị hổng rất nhiều kiến thức cơ bản, quan trọng ở các lớp dưới nên khó có thể tìm tòi, tiếp thu kiến thức mới và giáo viên cũng khó mà áp dụng giảng dạy theo phương pháp mới.

II. GIẢI PHÁP THỰC HIỆN:

Trong quá trình giảng dạy môn toán, chắc rằng các thầy cô giáo đã có những học sinh rất thích thú khi đến giờ học toán nhưng bên cạnh đó cũng không ít lần gặp các học sinh không hứng thú với môn học, không nhớ được các kiến thức đã học

mặc dù ngày hôm trước các em đã thuộc và bài làm bài đầy đủ. Để học sinh có thể khắc sâu kiến thức thì giáo viên nên có phương pháp để học sinh có thể chiếm lĩnh được tri thức đó một cách cặn kẽ, sâu sắc.

Để hình thành các trò chơi toán học trong các bài giảng, tôi đã sử dụng luôn một số các bài tập trong sách giáo khoa hoặc sách bài tập để làm trò chơi. Để lựa chọn trò chơi phù hợp - theo tôi, giáo viên cần xác định được mục tiêu của trò chơi đưa ra là gì, hình thành, luyện tập, củng cố kiến thức nào, giáo dục kỹ năng gì, phẩm chất gì?... Điều này được xác định dựa trên mục tiêu bài học. Trò chơi đưa ra phải đa dạng, phong phú, hấp dẫn; luật chơi đơn giản, dễ hiểu, dễ chơi; phải phù hợp với chủ đề bài học, đặc điểm và trình độ học sinh, với quỹ thời gian, với hoàn cảnh, điều kiện thực tế của lớp học, có tác dụng khích lệ tinh thần học tập cho tất cả các đối tượng học sinh trong lớp, tránh bỏ rơi học sinh yếu kém ngoài cuộc. Đặc biệt, trò chơi phải không gây nguy hiểm cho học sinh và môi trường xung quanh.

Không nên chọn những trò chơi chỉ được mặt vui nhộn, nhưng lại thiếu tác dụng giáo dục về kiến thức, phẩm chất cũng như kỹ năng học tập.

Trò chơi phải được luân phiên thay đổi một cách hợp lý để không gây nhàm chán cho học sinh.

Nguyên tắc sử dụng phương pháp trò chơi

- Để phương pháp trò chơi phát huy hiệu quả trong dạy học Toán, người giáo viên cần lưu ý những nguyên tắc sau: Có sự chuẩn bị tốt; mọi học sinh đều hiểu trò chơi và tham gia dễ dàng, học sinh phải nắm được quy tắc chơi và phải tôn trọng, tuân thủ luật chơi.
- Giáo viên cần quy định rõ thời gian, địa điểm chơi, không lạm dụng quá nhiều kiến thức và thời lượng bài học.
- Phải phát huy tính tích cực, chủ động, sáng tạo của học sinh, tạo điều kiện cho học sinh tham gia tổ chức, điều khiển tất cả các khâu, từ chuẩn bị, tiến hành trò chơi và đánh giá sau khi chơi.

- Tác phong giáo viên chắc chắn, nghiêm túc nhưng lại vui vẻ, gần gũi, hòa đồng với học sinh; lời nói phải rõ ràng, dễ hiểu, ấn tượng, luôn tạo sự hấp dẫn và pha trộn chút hài hước trong mỗi trò chơi.
- Sau mỗi trò chơi phải có thưởng phạt phân minh. Tuy nhiên, nên tránh xử phạt đối với đội thua, người thua, mà tập trung tuyên dương, khen thưởng (nếu có) đối với người thắng, đội thắng.
- Sau khi chơi, giáo viên cần cho học sinh thảo luận để nhận ra ý nghĩa giáo dục của trò chơi.
- Về cách chơi, tôi có thể áp dụng các trò chơi trên truyền hình hoặc các trò chơi dân gian để tạo ra các trò chơi. Trước hết, giáo viên phải chia được các đội chơi phù hợp, cân đối lực lượng, hợp với yêu cầu trò chơi.
- Sau đó, giới thiệu trò chơi, luật chơi, quán triệt ý thức kỷ luật khi chơi. Đây là khâu rất quan trọng, giáo viên nên giới thiệu trò chơi một cách ngắn gọn, súc tích, dễ hiểu, thu hút và hấp dẫn người chơi (nếu luật chơi khó thì giáo viên có thể chơi trước làm mẫu).
- Động viên học sinh chơi nhiệt tình, hết mình, chơi đẹp, đảm bảo nề nếp, nội qui nhà trường.

Cụ thể dưới đây tôi sẽ giới thiệu một số trò chơi, cách làm, cách chơi các trò chơi đó để giải quyết thực trạng trên và để thể hiện nội dung của đề tài.

Một số trò chơi điển hình trong tiết dạy học Toán:

Khi thực hiện các trò chơi, để thuận tiện cho việc di chuyển của các đội chơi một cách nhanh chóng, tiết kiệm thời gian, mỗi lớp có thể chia từ 9 đến 10 đội chơi, mỗi đội từ 4 đến 5 người (Theo cấu trúc bàn có 2 chỗ ngồi). Các ví dụ ở trong những trò chơi dưới đây chỉ mang tính chất tham khảo, giáo viên có thể linh hoạt bố trí nội dung chơi cho phù hợp với lớp mình đang giảng dạy.

1. Trò chơi “Thử tài thông minh”: Trò chơi này áp dụng cho các bài toán có hình ảnh, hoặc có mẹo nhỏ.

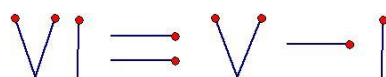
Chuẩn bị:

- Giáo viên chuẩn bị một số yêu cầu cần thiết ghi sẵn lên bảng phụ.
- Học sinh chuẩn bị bảng nhóm, bút lông.

Cách chơi:

- Sau tiết dạy, giáo viên đưa nội dung cần chơi lên bảng (Nên chọn các bài toán có hình ảnh, hoặc có mẹo nhỏ).
- Học sinh các đội hội ý trong 3 phút.
- Cho các đội cử người lên bảng (hoặc đứng tại chỗ) đưa ra đáp án của đội mình.
- Giáo viên đưa ra đáp án để quyết định sự thắng thua của các đội.

Ví dụ: Khi dạy bài: “Ghi số tự nhiên” (Tiết 3 – Số học 6), giáo viên có thể cho một bài tập về số La Mã như sau: Có 9 que diêm được sắp xếp theo hình dưới đây:



Hãy chuyển chỗ một que diêm để được kết quả đúng (Giáo viên nên khai thác nhiều cách giải khác nhau của bài toán này).

Hoặc khi dạy bài: “Phép trừ và phép chia” (Tiết 8,9 – Số học 6), giáo viên có thể đưa ra một bài toán như: Thầy (cô) có 4 viên phấn trong hộp, các em hãy chia đều cho 4 bạn, mỗi bạn một viên, làm sao để trong hộp vẫn còn 1 viên? Bài toán này làm cho học sinh tò mò, hiếu động, đưa ra nhiều cách giải ngộ nghĩnh, có em hồ nghi bài toán cho đề sai,...Khi thấy giáo viên thực hiện bằng cách chia cho 3 em đầu mỗi em 1 viên phấn, còn em thứ 4 giáo viên đưa luôn cả hộp phấn (còn chứa 1 viên phấn cuối cùng), lúc này học sinh sẽ có một trận cười thật trí tuệ, thật thoải mái.

Tác dụng:

- Rèn luyện óc tư duy, sáng tạo, kích thích niềm đam mê học tập cho học sinh.
- Thực tế hóa kiến thức vừa học, thông qua những bài toán có hình ảnh trực quan sinh động.

2. Trò chơi “Sáng tác về Toán học”: Trò chơi này áp dụng cho các bài toán về diện tích hoặc tỉ số lượng giác.

Chuẩn bị: Giáo viên chuẩn bị trước một số bài “vè” liên quan đến kiến thức bài dạy.

Cách chơi:

- Sau khi hoàn thành tiết dạy, giáo viên hướng dẫn học sinh các đội thi sáng tác “vè” toán học (Đọc bài “vè” mẫu cho học sinh học làm theo).
- Học sinh thực hiện việc sưu tầm hoặc sáng tác trong 5 phút, sau đó các đội lần lượt đọc các “tác phẩm” của mình lên cho cả lớp cùng nghe.
- Bài “vè” nào hay, đúng trọng tâm, suôn vần, suôn điệu, dễ nhớ thì đội đó sẽ giành phần thắng.

Ví dụ: Khi dạy bài: “Diện tích hình thang” (Tiết 33 – Hình học 8), để nhớ công thức tính diện tích hình thang, học sinh có thể sáng tác một số bài “vè” đại loại như: “Muốn tính diện tích hình thang, đáy lớn đáy bé ta mang cộng vào, rồi đem nhân với chiều cao, chia đôi lấy nửa thế nào cũng ra”. Hoặc khi dạy bài: “Diện tích hình thoi” (Tiết 34 – Hình học 8), bài “vè” có thể là: “Muốn tính diện tích hình thoi, tích hai đường chéo chia đôi ra liền”.

Tác dụng: Giúp học sinh tìm ra cách nhớ các công thức, quy tắc, tính chất,... toán học thông qua các bài “vè” suôn vần, suôn điệu mà chính học sinh sưu tầm hoặc sáng tác.

- Tránh được sự cứng nhắc, rập khuôn khi học toán, tạo ra được không khí học tập vui tươi, phấn khởi cho học sinh.

3. Trò chơi “Giúp bạn”: Trò chơi này thực hiện được với hầu hết các tiết dạy

Chuẩn bị: Học sinh mang theo bảng nhóm, bút lông.

Cách chơi:

- Giáo viên đưa ra một số bài tập củng cố kiến thức vừa học, các đội hội ý, thảo luận trong 5 phút.
- Những em học sinh khá giỏi có trách nhiệm diễn giải, trình bày cho cả nhóm hiểu nội dung mà giáo viên yêu cầu, sau đó cử những bạn học sinh yếu kém lên bảng trình bày lại.
- Giáo viên kiểm tra, sửa sai và tùy theo mức độ mà cho điểm những em học sinh này một cách hợp lý.

Tác dụng:

- Đây là trò chơi rất đơn giản nhưng giáo dục rất cao tinh thần đoàn kết, giúp đỡ lẫn nhau trong học tập, đặc biệt là tinh thần giúp đỡ các bạn học sinh yếu kém nắm được kiến thức một cách khá thuận lợi.

- Tạo cơ hội và sự mạnh dạn lên bảng, cơ hội đem về điểm số cho đối tượng học sinh yếu kém.

4. Trò chơi “Từ điển Hán Việt”: Trò chơi này áp dụng trong các bài có sử dụng từ Hán Việt như bài “Quy đồng mẫu nhiều phân số”, “Tứ giác”,...

Chuẩn bị: Giáo viên lọc sẵn những từ Hán Việt quan trọng của bài rồi ghi lên bảng phụ.

Cách chơi:

- Khi dạy các tiết Toán có chứa các từ Hán Việt quan trọng cần làm rõ nghĩa, giáo viên đưa các từ Hán Việt đó lên bảng, yêu cầu các đội họp các thành viên mình lại để giải nghĩa, ghi lên bảng nhóm.

- Các đội đưa bảng nhóm gắn lên bảng lớp, giáo viên lần lượt kiểm tra, sửa sai cho từng đội.

- Đội nào làm rõ nghĩa, sát nghĩa hơn đội đó sẽ giành thắng lợi trong trò chơi này.

Ví dụ: Khi dạy bài: “Quy đồng mẫu số nhiều phân số” (Tiết 75 – Số học 6), các đội chơi cần tập trung giải rõ nghĩa thế nào là: “Quy đồng mẫu” (Đưa về cùng mẫu). Hoặc khi dạy bài: “Tứ giác” (Tiết 1 – Hình học 8), giáo viên cho học sinh làm rõ nghĩa cụm từ “tứ giác”.

Tác dụng: Giúp học sinh tìm tòi, hiểu được một cách tương đối các từ Hán Việt quan trọng có trong bài học, từ đó các em nắm được mục tiêu của bài học tường tận hơn, vui thích học môn Toán hơn.

5. Trò chơi “Xây tường” : Trò chơi này được lấy theo bài tập 53 SGK lớp 6 tập 2 trang 30.

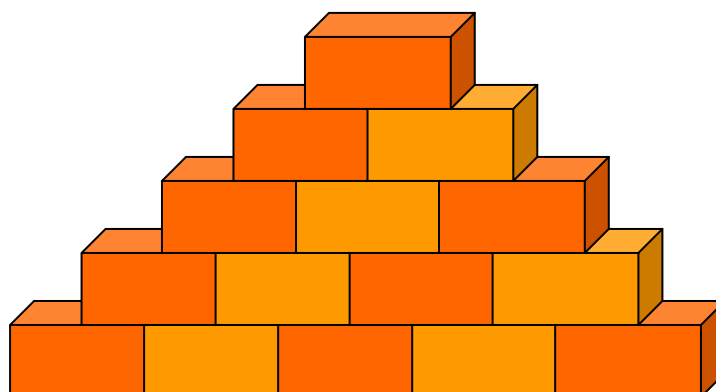
Trò chơi này được sử dụng trong các bài giảng về các phép toán cộng, trừ, nhân, chia trong N, trong Z, trong Q, trong R. Tùy theo từng bài mà giáo viên có thể đưa ra quy tắc “xây tường” khác nhau.

Chuẩn bị: Giáo viên có thể chuẩn bị một tờ giấy to có kẻ sẵn các viên gạch như hình 9 Sgk trang 30 để học sinh lên điền nội dung thích hợp (Nhưng tính thẩm mỹ chưa cao, ít gây hứng thú cho học sinh).

Giáo viên có thể chuẩn bị các viên gạch màu gắn nam châm lên bảng (sử dụng các miếng nhựa dán giấy màu lên có dính nam châm hoặc sử dụng nhựa ghép hình của học sinh mẫu giáo làm các viên gạch, đặc biệt giáo viên có thể sử dụng được nhiều lần).

Cách chơi: Chia làm 2 đội (2 nội dung tương tự), mỗi đội khoảng 3 đến 4 học sinh lần lượt lên điền kết quả.

Ví dụ: Bài luyện tập về phép cộng phân số (Số học 6), bài phép trừ phân số, phép nhân phân số, cộng số nguyên, trừ số nguyên, nhân số nguyên.



Giáo viên cho sẵn hàng gạch phía dưới. Học sinh lên lần lượt cầm từng viên gạch xây chồng lên trên theo quy tắc viên gạch trên bằng tổng hai viên gạch dưới kề với nó (Số trên viên gạch là tùy ý giáo viên chọn và yêu cầu tính tổng hay hiệu, tích... là theo yêu cầu của bài dạy).

Tác dụng: Trò chơi này giúp các em phải vận dụng cả khả năng tính toán nhanh, chính xác, khéo léo thì mới có thể chiến thắng.

6. Trò chơi “Ai nhanh hơn”

Trò chơi này được phát triển từ trò chơi “cướp cờ” mà các em vẫn được chơi từ nhỏ.

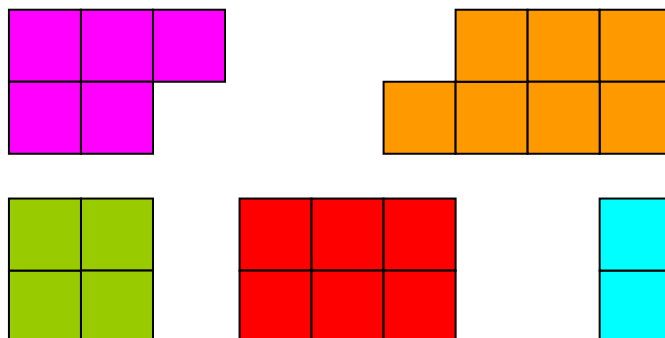
Giáo viên có thể sử dụng trong nhiều bài dạy với yêu cầu mỗi lần lên cờ là một yêu cầu khác nhau.

Đa số các bài đồ vui trong sách giáo khoa đều có thể được sử dụng làm trò chơi.

Ví dụ: Bài “Phép cộng phân số” chương trình Số học 6.

Giáo viên có thể lấy mẫu bài 48 sách giáo khoa 6 tập 2 trang 28.

Chuẩn bị: những miếng bìa màu biểu hiện rất nhiều các phân số dạng như hình 8 Sgk trang 28 tập 2



Đồ em đặt các miếng bìa đã cắt cạnh nhau để được 1/4 hình chữ nhật... **Cách chơi:** Chia làm 2 đội, mỗi đội từ 3 đến 4 học sinh.

Yêu cầu mỗi lần 1 học sinh ở mỗi đội lên chọn các tấm bìa theo yêu cầu của người chủ trò (Yêu cầu lấy dạng như bài 48 Sgk trang 28 tập 2).

Tác dụng: Vẫn như các bài toán tính bình thường nhưng nếu tổ chức thành trò chơi đã giúp cho học sinh cảm thấy thích làm bài hơn, nhu cầu phải tính thật nhanh và chính xác cao hơn thì mới có thể thắng được đội bạn và đây cũng là một thành công lớn nhất trong hoạt động giảng dạy toán học.

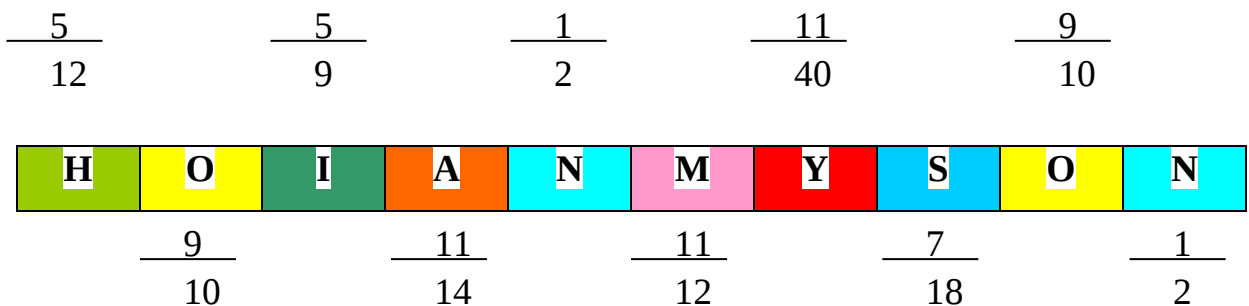
Ví dụ: Bài “Luyện tập ” sau bài Quy đồng mẫu số nhiều phân số.

Giáo viên có thể lấy bài 36 Sgk toán 6 tập 2 trang 20

Giáo viên chuẩn bị nội dung như hình 6 Sgk, có thể các chữ cái N, H, I ... giáo viên có thể cho các miếng bìa màu dính vào đó. Cho các em lần lượt lên làm theo yêu cầu của trò chơi rồi bóc chữ cái dán vào ô trống ở dưới.

N	$\frac{1}{5}$	$\frac{3}{10}$	$\frac{2}{5}$	...	M	$\frac{2}{3}$	$\frac{3}{4}$	$\frac{5}{6}$	...
H	$\frac{1}{6}$	$\frac{1}{4}$	$\frac{1}{3}$	...	S	$\frac{2}{9}$	$\frac{5}{18}$	$\frac{1}{3}$	... 12
Y	$\frac{1}{6}$	$\frac{1}{4}$	$\frac{1}{3}$	...	A	$\frac{1}{6}$	$\frac{5}{18}$	$\frac{4}{9}$	...

KẾT QUẢ:



7. Trò chơi “Nhanh tay, nhanh mắt”

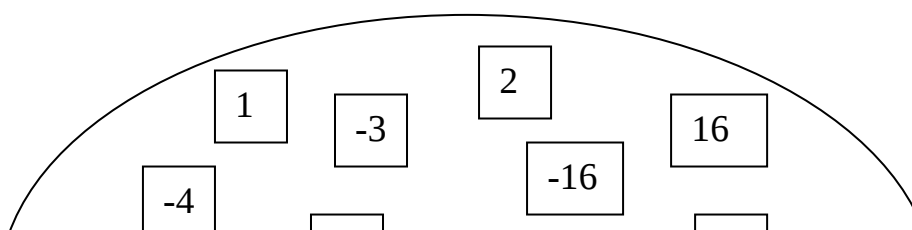
Trò chơi này được áp dụng được gần như tất cả các bài trong chương trình toán học.

Chuẩn bị: những miếng bìa mica các màu có gắn sẵn các nam châm. Với những miếng bìa này giáo viên có thể ghi tất cả các nội dung cần học sinh quan tâm. Dụng cụ này có thể sử dụng rất nhiều lần.

Cách chơi: Chia làm 2 đội hoặc cho 2 học sinh chơi. Ai nhanh lấy được nhiều miếng bìa theo yêu cầu của chủ trò thì đội đó (hay người đó) thắng.

Ví dụ: Bài luyện tập về cộng hai số nguyên cùng dấu (Số học 6).

Giáo viên gắn các miếng bìa trên bảng như hình vẽ sau:



Câu hỏi:

1. Tìm số đối của -3
2. Tìm số đối của 16
3. Tìm số đối của $|-15|$
4. Tìm các số có giá trị tuyệt đối bằng 7
5. Tìm số liền sau của số -11
6. Tìm số liền trước của số -3
7. Tìm các số nguyên x thỏa mãn $-2 \leq x < 3$
8.

Tác dụng: Học sinh lại có thêm một trò chơi lí thú, trò chơi này các em cũng có thể tự làm và tự tổ chức chơi với nhau và có thể áp dụng cho tất cả các môn học. Qua trò chơi này các em rèn khả năng nghe tốt, phản xạ nhanh và đặc biệt đây là một cách thú vị để các em rèn luyện về các phần của bài học.

Giáo viên có thể lấy dạng bài tập trắc nghiệm điền khuyết làm trò chơi loại này bằng cách: phần nội dung cần điền giáo viên ghi sẵn ra các tấm bìa mica úp xuống sau đó cho các đội chơi lần lượt lên lật lên và thật nhanh gắn vào chỗ trống cho đúng.

Ví dụ: Bài cộng hai số nguyên cùng dấu (Số học 6).

Chia làm hai đội chơi, mỗi đội 3 học sinh lên lần lượt lật từng miếng bìa để ghép vào đúng chỗ trên bảng.

- Đội 1:
- 1) Tổng của 3 số nguyên âm là một số nguyên âm.
 - 2) Tổng của 5 số nguyên dương là một số nguyên dương.
 - 3) $(-13) + (-17) = -30$
 - 4) $|-15| + 5 = 20$
 - 5) Giảm 5°C tức là cộng với -5

Đội 2:

- 1) Tổng của n số nguyên dương là một số nguyên dương
- 2) Tổng của n số nguyên âm là một số nguyên âm
- 3) $(+13) + (+17) = +30$
- 4) $|-5| + 35 = -20$
- 5) Tăng 5°C tức là cộng với 5

8. Trò chơi “Trò chơi ô chữ”

Trò chơi này có thể áp dụng cho các bài liên quan đến các khái niệm.

Chuẩn bị: Giáo viên chuẩn bị một bảng kẻ ô có thể gắn các miếng bìa chữ hoặc số lên. Đồ dùng này còn có thể sử dụng cho bài số nguyên tố, hợp số ở lớp 6 (Sàng số nguyên tố).

Cách chơi: Có thể cho học sinh toàn lớp chơi. Học sinh được tổ chức chơi như các trò chơi ô chữ.

1			H	O	P	S	Ô					
2	T	Â	P	R	Ô	N	G					
3		G	I	A	O	H	O	A	N			
4		K	Ê	T	H	Ơ	P					
5			S	Ô	N	G	U	Y	Ê	N	T	Ô
6				X								
7		S	Ô	T	U	N	H	I	Ê	N		
8			V	E	N							
9				N								

Các từ hàng ngang:

- a. Tên gọi chung của tất cả các số tự nhiên lớn hơn 1, có nhiều hơn hai ước.
- b. Tên gọi của tập hợp không có phần tử nào cả.
- c. Công thức $a + b = b + a$ thể hiện tính chất này.
- d. Công thức $(a \cdot b) \cdot c = a \cdot (b \cdot c)$ thể hiện tính chất này.
- e. Tên gọi của tất cả các số tự nhiên lớn hơn 1, chỉ có hai ước là 1 và chính nó.
- f. Chữ cái được dùng làm kí hiệu cho một phép toán.
- g. Tên gọi chung cho các số 0, 1, 2, 3, 4, 5, ...
- h. Đây là một loại biểu đồ để biểu diễn tập hợp.
- i. Đây là kí hiệu của tập hợp số tự nhiên.

Từ hàng dọc:

O-ra-tô-xten. Ông là nhà toán học cổ Hi Lạp, là người đã phát minh ra một loại sàng không phải để sàng lúa, gạo mà là để sàng số nguyên tố được gọi là sàng O-ra-tô-xten (Eratosthenes)

Tác dụng: Học sinh được ôn lại một số các khái niệm cơ bản đã học. Qua trò chơi này học sinh lại có thêm một kiến thức mới, biết thêm được một nhà toán học nổi tiếng trên thế giới.

Ngoài ra, còn có rất nhiều trò chơi nữa mà giáo viên có thể tổ chức cho học sinh. Nhưng nếu chỉ dừng lại ở việc giáo viên làm sẵn game và học sinh chỉ là người chơi thì mức độ phát triển tư duy chưa cao. Giáo viên có thể hướng dẫn học sinh tự làm ra sản phẩm của mình và chơi cùng các bạn. Qua đó học sinh có cơ hội trải nghiệm, các nhóm cùng nhau hợp tác, hăng hái để tự mình tạo ra các sản phẩm game đầy sáng tạo và đẹp mắt.

Một số trò chơi giáo viên có thể hướng dẫn học sinh tạo ra như sau:

- Nhóm 1: Game: Tìm cặp đôi. Luật chơi: Tìm các tấm thẻ bài có cùng kết quả. Ai tìm được nhiều sẽ là người chiến thắng.

- Nhóm 2: Game pumpkin. Luật chơi: ghép các nửa quả bí ngô có phép tính và kết quả khớp với nhau.
- Nhóm 3: xếp hình. Luật chơi: xếp các hình lục giác lại theo đúng hình mẫu cho sẵn sao cho 2 cạnh phải khớp nhau.
- Nhóm 4: Caro phiên bản mới. Luật chơi: úp tất cả các tấm thẻ xuống. Người chơi lần lượt lật từng tấm thẻ lên. Sau đó tính kết quả của phép tính trên tấm thẻ và khoanh vào 1 con số có trên 1 tờ A4 in sẵn. Nếu có 3 lần đánh dấu thẳng hàng thì thắng cuộc.
- Nhóm 5: Game Taboo Toán học. Luật chơi: trên mỗi tấm thẻ có 1 từ khóa và 3 dữ kiện phía dưới. Người chơi phải giải thích để đồng đội nói ra đúng từ khóa trên tấm thẻ mà không được nói ra 3 dữ kiện có trên tấm thẻ.

Những sản phẩm này được cô và trò sử dụng trong tiết ôn tập trên lớp với phương pháp hoạt động theo trạm. Mục đích là giúp học sinh được trải nghiệm, rèn luyện kỹ năng sử dụng công nghệ thông tin, kỹ năng tìm kiếm thông tin và làm việc nhóm; phát triển tư duy sáng tạo qua việc thiết kế game; và phát triển tư duy phản biện trong quá trình chơi game cho học sinh.

III. KẾT QUẢ ĐẠT ĐƯỢC

- Kết quả đạt được là phần lớn học sinh cảm thấy hứng thú hơn trong các giờ học toán, thấy được sự liên hệ giữa môn toán với thực tiễn từ đó yêu thích môn toán hơn. Tiết học trở nên sôi nổi, thoải mái hơn. Các em được khắc sâu kiến thức, được rèn luyện kỹ năng tính toán và kỹ năng trình bày bài toán từ đó nâng cao khả năng học tập môn toán. Thông qua các trò chơi giáo viên còn có thể hướng dẫn học sinh trải nghiệm sáng tạo giúp học sinh tự tìm cách chiếm lĩnh được kiến thức dưới sự hướng dẫn của giáo viên. Học sinh có khả năng phân tích để hiểu sâu sắc nội dung bài học, tự tin hơn trong giải toán, phát huy được tư duy và nâng cao năng lực sáng tạo. Tham gia vào các trò chơi trong môn toán học sinh còn được rèn luyện, phát triển cả về trí tuệ, thể lực và nhân cách, đáp ứng mục tiêu môn học.

PHẦN III: KẾT LUẬN VÀ KIẾN NGHỊ

I. KẾT LUẬN

Trên đây là một số trò chơi tôi đã thường xuyên đưa vào hoạt động giảng dạy của bản thân. Tôi nhận thấy các tiết học có tổ chức trò chơi các em hứng thú học tập hơn nhiều, kiến thức đã được các em ôn tập, củng cố lại một cách nhẹ nhàng không gò bó. Thông qua các trò chơi, các em không chỉ nhận về các kiến thức mà còn có cả các khả năng giao tiếp, phân công, giúp đỡ nhau, rèn khả năng tư duy, hoạt động nhanh, nhạy, chính xác... và chính những điều đó là ưu điểm lớn nhất mà có lẽ là tất cả các nhà hoạt động giáo dục quan tâm.

II. KIẾN NGHỊ

Theo tôi nghĩ để chuẩn bị, tổ chức các trò chơi này rất đơn giản, giáo viên nghiên cứu các trò chơi có thể sử dụng được nhiều lần và hiệu quả lại rất cao nên tôi cũng xin đưa ra sáng kiến này để mong được các đồng nghiệp trao đổi, góp ý rút kinh nghiệm giúp cho các thế hệ học sinh thân yêu của chúng ta được học tập và vui chơi bổ ích.

Qua quá trình áp dụng đề tài này, tôi nhận thấy tiết học trở nên sôi nổi, thoải mái hơn, các em được khắc sâu kiến thức, từ đó nâng cao khả năng học tập môn toán. Thông qua việc hướng dẫn học sinh tìm tòi, sáng tạo các bài toán giúp học sinh tự tin hơn trong giải toán, nhờ đó mà học sinh phát huy được tư duy và nâng cao năng lực sáng tạo, bước đầu hình thành cho học sinh niềm say mê nghiên cứu khoa học.

Ngoài việc nâng cao chất lượng bộ môn, còn góp phần đổi mới phương pháp dạy học, rèn cho học sinh có kỹ năng giải bài tập làm cơ sở cho các năm học tiếp theo, hy vọng các em sẽ có nền tảng kiến thức môn toán thật vững chắc.

Thanh Mỹ Lợi, ngày 10 tháng 1 năm 2020.

NGƯỜI THỰC HIỆN

Lê Thị Hương

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Sách: Một số vấn đề về đổi mới phương pháp dạy học môn Toán trong trường THCS.
2. Sách: học toán qua trò chơi kiểu Nhật (NXB Thanh Niên).
3. Sách giáo khoa môn toán 6, 7, 8, 9.
4. Trò chơi tư duy (NXB Thế Giới).

Nhận xét của Hội đồng Khoa học đơn vị :

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Ngày..... tháng..... năm.....
HIỆU TRƯỞNG

Nhận xét của Hội đồng Khoa học ngành Giáo dục và Đào tạo quận 2:

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Ngày..... tháng.....năm
TRƯỞNG PHÒNG

Nhận xét của Hội đồng Khoa học cấp trên:

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Ngày..... tháng..... năm.....