

SỬ DỤNG TRÒ CHƠI TRONG DẠY HỌC NỘI DUNG PHÂN SỐ NHẪM TẠO HỨNG THÚ HỌC TẬP CHO HỌC SINH LỚP 4

Nguyễn Trần Phúc

Trường Tiểu học Nguyễn Thượng Hiền, Ngô Quyền, Hải Phòng

Email: nguyentranphuc93hp@gmail.com

Ngày nhận bài: 11/11/2024

Ngày PB đánh giá: 17/11/2024

Ngày duyệt đăng: 18/11/2024

Tóm tắt: Sử dụng trò chơi trong dạy và học có ý nghĩa quan trọng, đặc biệt là trong giảng dạy môn Toán ở Tiểu học, bởi vì nó giúp tăng sự hứng thú của học sinh với bài học và thúc đẩy hoạt động học trải nghiệm tương tác. Bài viết tập trung nghiên cứu vai trò và ý nghĩa của việc sử dụng trò chơi trong dạy học môn Toán, đặc biệt là trong giảng dạy nội dung “Phân số” cho học sinh lớp 4, nhằm làm rõ tầm quan trọng của trò chơi học tập trong việc tạo hứng thú và khuyến khích tinh thần tham gia của học sinh trong quá trình học. Bên cạnh đó, bài viết cũng cung cấp những lưu ý thiết thực cho giáo viên trong việc tích hợp trò chơi vào quá trình giảng dạy, nhằm tạo nên môi trường học tập vui vẻ và hiệu quả. Điều này không chỉ đáp ứng nhu cầu “học mà chơi, chơi mà học” mà còn góp phần quan trọng vào việc đổi mới phương pháp dạy học trong các trường phổ thông.

Từ khoá: Hứng thú học tập, trò chơi học tập, phân số.

USING GAMES IN TEACHING FRACTIONS CONTENT TO CREATE LEARNING INTEREST FOR 4th GRADE STUDENTS

Abstract: The use of games in teaching and learning holds a vital role, particularly in primary mathematics education, as it enhances student engagement and promotes a more interactive learning experience. This article aims to study the role and significance of incorporating educational

games into math lessons, especially in teaching the topic of "Fractions" to 4th-grade students. It also focuses on the importance of these activities in sparking the students' enthusiasm for learning. Additionally, the article provides guidance for teachers on the thoughtful use of games in the classroom, encouraging a balance of "learning through playing and playing while learning." This approach contributes to the innovation of teaching methods in primary education, helping students engage more deeply with mathematical concepts.

Keywords: Learning interest, educational games, fractions.

1. ĐẶT VẤN ĐỀ

Hứng thú được xem là một biểu hiện quan trọng của sự phát triển cá nhân, đóng vai trò quan trọng trong hoạt động nhận thức và hành động của con người. Nó không chỉ tăng cường hiệu quả của quá trình nhận thức mà còn thúc đẩy sự ham muốn hành động và tạo ra sự say mê, sáng tạo, từ đó nâng cao năng suất làm việc của mỗi người [2]. Trong quá trình học tập, hứng thú đóng vai trò kích thích học sinh (HS) tiếp cận kiến thức một cách nhanh chóng và sâu sắc hơn. Khi hứng thú HS sẽ tập trung cao độ vào việc học, tăng cường khả năng quan sát và chú ý. Nhờ đó, kết quả học tập của HS được cải thiện đáng kể, góp phần phát triển năng lực cá nhân của các em.

Toán học là môn khoa học tự nhiên có tính logic và tính chính xác

cao, nó là chìa khóa mở ra sự phát triển của một số bộ môn khoa học khác. Đối với HS tiểu học, việc làm quen với các con số và phép tính... giúp các em có những kiến thức cơ bản ban đầu về toán học. Hình thành các kỹ năng thực hành tính, ứng dụng tính toán vào giải quyết những vấn đề đơn giản gần gũi trong cuộc sống. Tuy nhiên, Toán học là môn học đặc trưng của tính trừu tượng nên dễ mang lại cho HS những căng thẳng về tâm lý. Để giảm bớt những căng thẳng, mệt mỏi và để việc dạy học toán trở nên sinh động hấp dẫn, kích thích hứng thú học tập (HTHT) cho HS, thì việc sử dụng một số trò chơi học tập (TCHT) cho HS trong giảng dạy góp phần giải quyết vấn đề trên.

Do đặc điểm tâm lý của HS lớp 4, HS thích tham gia các trò chơi và

chưa chú trọng vào việc tiếp thu kiến thức.... việc dạy toán đòi hỏi phải kích thích được sự tò mò và khả năng tiếp nhận của HS. Thực tế cho thấy, việc tạo được HTHT trong quá trình giảng dạy là yếu tố quan trọng để đảm bảo tính tích cực, độc lập và sáng tạo của HS.

Trong Chương trình Toán Tiểu học [1], nội dung "Phân số" được giới thiệu ở lớp 3 và được học ở lớp 4, do đó "Phân số" là một khái niệm mới với HS và các phép toán trên khó đối với hầu hết các em. Để dạy hiệu quả nội dung này, GV cần đầu tư nghiên cứu bài dạy, đưa ra các phương án dạy học sao cho HS hiểu và vận dụng được kiến thức mới. Trong các phương pháp giảng dạy, theo chúng tôi, việc sử dụng TCHT là một trong những phương pháp có hiệu quả cao và là phương pháp giảng dạy tạo HTHT cho HS. Bài báo này, chúng tôi giới thiệu một số TCHT và sử dụng TCHT trong dạy học nội dung "Phân số" nhằm tạo HTHT cho HS lớp 4.

2. TỔNG QUAN VẤN ĐỀ NGHIÊN CỨU

Trong nghiên cứu "Increasing Interest and Learning Outcomes of Elementary School Students in Style

Material Through Blended Learning", các tác giả Ageng Satria Pamungkas, Nur Halimah đã nêu lên vai trò của việc tạo sự hứng thú và phong cách học tập đối với việc nâng cao kết quả học tập của học sinh tiểu học thông qua dạy học tích hợp [9].

Hasmirati và cộng sự trong "Motivation and interest: does it have an influence on pjok learning outcomes in elementary school children?" đã chỉ ra rằng "động lực học tập và HTHT" có ảnh hưởng lớn đến kết quả học tập của các môn học của HS tiểu học. Mỗi HS càng có động lực học tập và HTHT thì việc học tập càng thu được kết quả tốt [10].

Về TCHT trong môn Toán, K. Devlin cho rằng "Trò chơi kỹ thuật số có thể có tác dụng mạnh mẽ trong việc trình bày các khái niệm toán học phức tạp vì chúng có thể cung cấp một phương tiện thay thế nơi vốn có sự tương tác và khám phá nội dung" [11].

Ở trong nước, HTHT được Lê Phương Nga và Trần Ngọc Lan (2021) đánh giá "là một khía cạnh quan trọng của con người về mặt tâm lý và nhân cách" [3].

Tác giả Lê Thị Thanh Thảo cho rằng "HTHT môn Giáo dục công dân

chịu sự chi phối bởi việc nhận thức được tầm quan trọng của môn học này, đây được xem là một yếu tố ban đầu ảnh hưởng tích cực đến người học và người dạy" [4].

Như vậy, các nghiên cứu trong và ngoài nước đều nhấn mạnh vai trò của việc tạo HTHT thông qua TCHT và đề cập đến các phương pháp thiết kế, sử dụng chúng trong dạy học. Đồng thời khẳng định được tầm quan trọng của việc áp dụng TCHT nhằm kích thích HTHT của HS trong dạy học. Việc thiết kế và tổ chức các trò chơi trong dạy học toán ở tiểu học đã được áp dụng và triển khai, tuy nhiên các TCHT trong dạy học nội dung “Phân số” vẫn chưa nhiều, đặc biệt các trò chơi tạo HTHT cho HS ở nội dung này còn nghèo nàn.

3. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

3.1. Hứng thú học tập môn toán

Hứng thú học tập

Theo quan niệm của A.G.Covaliov “HTHT chính là thái độ lựa chọn đặc biệt của chủ thể đối với đối tượng của hoạt động học tập, vì sự thu hút về mặt tình cảm và ý nghĩa thực tiễn của nó trong đời sống của cá nhân” [8].

Theo Nguyễn Hữu Hậu: “HTHT của HS sẽ thúc đẩy tính tích cực của trí tuệ, sự nỗ lực của ý chí trong hoạt động nhận thức. HTHT là động cơ chính, kích thích HS chiếm lĩnh tri thức mới một cách tích cực và bền bỉ” [2].

Thái Duy Tuyên với quan điểm: “HTHT không chỉ đơn thuần là việc quan tâm đến các đặc điểm bề ngoài của các sự vật và hiện tượng, mà còn là việc tập trung vào những thuộc tính bên trong, ẩn chứa của chúng” [6].

Hứng thú học tập không những chịu sự tác động trực tiếp của quá trình hoạt động học tập của HS mà còn chịu tác động gián tiếp như là nhu cầu học tập, động cơ học tập, tâm lý, sức khỏe,... Nếu HS cảm thấy yêu thích học tập, sẽ nảy sinh nhu cầu tìm tòi, dành nhiều thời gian hơn vào việc học và đó cũng là tiền đề để HS hứng thú hơn trong học tập.

Hứng thú học tập môn Toán

Dựa vào khái niệm hứng thú và HTHT, chúng tôi quan niệm HTHT môn Toán như sau: “HTHT môn Toán là thái độ đặc biệt của HS đối với môn Toán, biểu hiện bằng thái độ say mê, tự giác, tích cực trong quá trình hoạt

động học tập, tạo ra khoái cảm và thói thúc HS chủ động chiếm lĩnh tri thức”.

HTHT môn Toán không chỉ đóng vai trò là điều kiện tiên quyết quan trọng cho sự tích cực của hoạt động nhận thức, mà còn giúp kích thích sự tích cực, sáng tạo và chủ động của HS trong quá trình học tập. Theo chúng tôi, HTHT môn Toán không chỉ là nhân tố quan trọng tác động đến tính tích cực, tự giác trong học tập, mà còn là động lực để học sinh phát triển tư duy sáng tạo đồng thời nâng cao khả năng tự học. Khi học sinh có hứng thú và đam mê với môn Toán, các em sẽ chủ động hơn trong việc tiếp thu kiến thức và rèn luyện kỹ năng, từ đó đạt được kết quả học tập tốt hơn góp phần phát triển phẩm chất và năng lực cá nhân.

3.2. Trò chơi học tập

TCHT là những trò chơi có nội dung gắn với dạy học, được GV sử dụng như một phương pháp dạy học áp dụng vào các thời điểm nhau của quá trình dạy học nhằm đạt mục tiêu bài học và tích cực hoá hoạt động của HS.

"TCHT là loại trò chơi có luật thường được người lớn tạo ra để trẻ em

tham gia. Đây là loại trò chơi đòi hỏi trẻ em phải sử dụng khả năng tư duy để giải quyết các nhiệm vụ học tập được đặt ra trong quá trình chơi. Qua đó, trí tuệ của trẻ em được phát triển"[7].

Vậy TCHT là một trong những phương tiện được sử dụng trong khi giảng dạy, trò chơi có nội dung tri thức gắn với hoạt động học tập của HS; gắn với nội dung bài học; giúp HS khai thác vốn kinh nghiệm của bản thân để chơi và tiếp thu tri thức thông qua các hoạt động trong trò chơi.

TCHT trong dạy học môn Toán

“Trong nhà trường, TCHT trong dạy học môn Toán có thể tổ chức như một hoạt động dạy Toán. Cơ sở tâm lý và sinh lý khẳng định hoạt động dạy học Toán dưới dạng trò chơi Toán học rất phù hợp với lứa tuổi Tiểu học. Đặc biệt thực tế cho thấy hình thức tổ chức của trò chơi Toán học rất dễ được HS hưởng ứng và tích cực tham gia” [5].

Trò chơi là “hoạt động tự nguyện và tự do, dựa trên mong muốn và nhu cầu cá nhân của HS” [5]. Trong trò chơi, “HS thể hiện cảm xúc mạnh mẽ và đa dạng. Sự tham gia tích cực vào

trò chơi giúp HS tự do thể hiện cảm xúc của mình và tạo ra nhiều tình huống mới. Trong khi chơi, trẻ tự điều khiển hành vi của mình và chịu trách nhiệm cho kết quả của trò chơi” [5].

Trong quá trình chơi, HS phải liên tục tư duy và sáng tạo. “Trò chơi kích thích trẻ suy luận và tưởng tượng, từ đó giúp HS phát triển toàn diện. GV có thể sử dụng trò chơi để tạo ra môi trường tích cực, hỗ trợ phát triển tình cảm và kỹ năng của HS theo hướng có kế hoạch và mục đích” [5].

Vì vậy, phương pháp trò chơi trong dạy học Toán được nhiều GV xem là một phương pháp dạy học tích cực giúp HS lĩnh hội kiến thức nhẹ nhàng nhưng lại vui vẻ, thoải mái, làm cho chất lượng dạy học được nâng cao. Đồng thời, thông qua hoạt động trò chơi có thể phát triển ở học sinh các năng lực hợp tác, giải quyết vấn đề, vận dụng kiến thức vào giải quyết các vấn đề thực tiễn.

3.3. Các bước tổ chức trò chơi học tập

Tổ chức trò chơi học tập thường bao gồm 4 bước: Giới thiệu trò chơi; hướng dẫn cách chơi; tổ chức chơi và cuối cùng là đánh giá, khen thưởng.

Bước 1. Giới thiệu trò chơi

Giới thiệu trò chơi bằng cách nêu tên ngắn gọn, dễ nhớ, thu hút sự chú ý và giải thích rõ mục đích để học sinh hiểu được kiến thức và kỹ năng sẽ học qua trò chơi.

Bước 2. Hướng dẫn cách chơi

Hướng dẫn cách chơi bao gồm: xác định và trình bày rõ ràng các quy tắc trò chơi, số lượng người tham gia phù hợp, các vật dụng cần thiết; hướng dẫn chi tiết cách thức tham gia, thao tác cụ thể, phương thức xác định điểm số một cách minh bạch; đồng thời chỉ rõ các hạn chế cần tuân thủ nhằm đảm bảo an toàn và duy trì trật tự.

Bước 3. Tổ chức chơi

Tổ chức chơi gồm: phân công học sinh theo nhóm hoặc cá nhân, xác định nhiệm vụ cụ thể để đảm bảo mỗi học sinh đều tham gia, thiết lập thời gian chơi phù hợp và nhắc lại các nguyên tắc cần tuân thủ nhằm đảm bảo an toàn và trật tự.

Bước 4. Đánh giá, khen thưởng

Đánh giá và khen thưởng bao gồm: xác nhận kết quả trò chơi và công bố đội hoặc cá nhân chiến thắng; khuyến khích học sinh tự đánh giá và

góp ý về hoạt động của bản thân và nhóm; và giáo viên nhận xét chung về sự tham gia của học sinh.

3.4. Giới thiệu một số trò chơi học tập trong dạy học nội dung "Phân số"

Trò chơi 1. Thẻ phân số Bingo

Mục đích: Giúp học sinh nắm vững những nội dung liên quan đến khái niệm ban đầu về phân số, tử số, mẫu số. Đọc, viết được các phân số.

Hình thức: Nhóm/đội

Thời gian: 10-15 phút

Chuẩn bị: Thẻ phân số Bingo: In và cắt rời các thẻ Bingo phân số. Số lượng thẻ cần thiết phụ thuộc vào số lượng người chơi.

Bảng Bingo: Mỗi người chơi cần có một bảng Bingo với các ô trống chứa các phân số khác nhau. Mã số (hoặc viên sỏi): Dùng để đánh dấu các phân số trên bảng Bingo.

$\frac{3}{4}$	$\frac{1}{4}$	$\frac{2}{6}$	$\frac{4}{5}$
$\frac{1}{8}$	$\frac{1}{3}$	$\frac{3}{4}$	$\frac{3}{4}$
$\frac{3}{6}$	$\frac{7}{8}$	$\frac{2}{3}$	$\frac{3}{4}$
$\frac{2}{4}$	$\frac{1}{6}$	$\frac{3}{4}$	$\frac{3}{5}$

Cách chơi/Luật chơi:

Trong trò chơi Bingo phân số, học sinh được chia thành các nhóm nhỏ và mỗi em nhận một bảng Bingo cùng bộ thẻ phân số. Giáo viên sẽ đọc to một phân số bất kỳ và các em nhanh chóng tìm kiếm, đánh dấu phân số tương ứng trên bảng của mình. Học sinh đầu tiên hoàn thành một hàng, cột hoặc đường chéo và hô "Bingo!" sẽ được giáo viên kiểm tra và xác nhận chiến thắng.

Đáp án và thang đánh giá: Học sinh hô "Bingo" nhiều nhất sẽ là người chiến thắng.

Trò chơi 2. Chia phần bằng nhau

Mục đích: Giúp học sinh nắm vững những nội dung liên quan đến khái niệm ban đầu về phân số, tử số, mẫu số. Đọc, viết được các phân số.

Hình thức: Nhóm đôi

Thời gian: 5-7 phút

Chuẩn bị: Thẻ phân số để HS thực hiện tô màu và viết phân số phù hợp. Phiếu tô màu có các hình ảnh được chia thành các phần bằng nhau. Bút màu. Giấy nháp (nếu cần).

Cách chơi/Luật chơi:

GV phát phiếu tô màu cho mỗi học sinh và giải thích cách tô màu cũng như

viết phân số tương ứng với từng hình. Học sinh sẽ viết phân số vào các hình đã tô màu và tô màu theo phân số đã có sẵn trên phiếu. Các em làm việc theo cặp trong thời gian quy định, sau đó giáo viên tổ chức cho các nhóm chấm điểm chéo lẫn nhau.

Đáp án và thang đánh giá: Mỗi câu trả lời đúng được 10 điểm, sai không được điểm. Nhóm nào viết và tô màu đúng nhiều nhất sẽ là nhóm chiến thắng.

Trò chơi 3. Con số kỳ diệu

Mục đích: Giúp HS thực hiện được việc rút gọn phân số trong những trường hợp đơn giản. Thực hiện được việc quy đồng mẫu số hai phân số trong trường hợp có một mẫu số chia hết cho mẫu số còn lại.

Hình thức: Nhóm/đội

Thời gian: 8-10 phút

Chuẩn bị:

GV chuẩn bị một số thẻ phân số, (thẻ phân số này có thể rút gọn được nếu thực hiện cho mục đích giúp HS rút gọn phân số). Bảng ghi điểm của các đội.

Cách chơi/Luật chơi:

GV chia lớp thành bốn đội bằng nhau. Mỗi đội sẽ lần lượt cử một đại

diện lên bốc thăm. HS lên bốc thăm thẻ phân số, trong thẻ sẽ có một phân số cho trước và nhiệm vụ của HS sẽ tìm một phân số bằng phân số đã cho bằng cách thực hiện quy đồng hoặc rút gọn phân số. HS trả lời đúng sẽ ghi được 1 điểm cho đội. Trả lời sai không được điểm.

Đáp án và thang đánh giá: Kết thúc trò chơi, đội nào ghi được nhiều điểm nhất sẽ là đội chiến thắng.

Trò chơi 4. Ghép đôi

Mục đích: Giúp học sinh ôn tập và củng cố kiến thức về hai phân số bằng nhau. Rèn luyện kỹ năng tư duy logic, so sánh và ghi nhớ phân số.

Hình thức: Nhóm/đội

Thời gian: 10-15 phút

Chuẩn bị:

In và cắt bộ thẻ phân số thành từng thẻ riêng lẻ.

Xác định số lượng người chơi và chia thành các nhóm phù hợp (nếu chơi theo nhóm).

Úp tất cả các thẻ phân số xuống mặt bàn sao cho mặt phân số không bị lộ ra.

Cách chơi/Luật chơi:

Người chơi đầu tiên lật ngửa hai thẻ bất kỳ. Nếu hai thẻ lật ngửa có cùng

giá trị phân số (ví dụ: $\frac{1}{2}$ và $\frac{2}{4}$), người chơi sẽ được giữ lại hai thẻ đó và tiếp tục lượt chơi. Nếu hai thẻ lật ngửa có giá trị phân số khác nhau, người chơi sẽ úp lại hai thẻ xuống mặt bàn và nhường lượt chơi cho người tiếp theo. Trò chơi tiếp tục diễn ra cho đến khi tất cả các thẻ phân số được tìm thấy và ghép đôi thành công.

Đáp án và thang đánh giá: Kết thúc trò chơi người chơi hoặc nhóm chơi có nhiều cặp thẻ phân số được ghép đôi thành công nhất sẽ là người chiến thắng.

Trò chơi 5. Đội nào vô địch

Mục đích:

Giúp HS nắm vững những nội dung liên quan đến thực hiện phép tính với phân số.

Trò chơi nhằm phát triển năng lực giao tiếp, năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo, năng lực hợp tác, năng lực tính toán,...

Trò chơi có thể áp dụng vào hoạt động Khởi động, Hình thành kiến thức mới của đã học.

Hình thức: Chơi theo nhóm/đội;

Thời gian: 10 phút.

Chuẩn bị: 3 bộ đề gồm 3 câu hỏi giống nhau, bút dạ, giấy A4, nam châm. Giáo viên chia lớp thành ba đội, mỗi đội gồm năm em và viết sẵn ba bộ đề toán giống nhau cho ba đội, chia bảng làm ba phần bằng nhau ghi tên mỗi đội chơi.

Cách chơi/Luật chơi:

Khi giáo viên hô (10 phút bắt đầu) thì mỗi em trong đội bốc thăm một đề của mình trong bộ đề của đội và làm các yêu cầu của đề. Em nào trong đội làm xong trước thì gắn bài lên trên bảng vào phần của đội mình rồi về chỗ ngồi, giáo viên đánh dấu những bài nộp trước thời gian quy định. Hết thời gian giáo viên cùng cả lớp chấm điểm cho từng đội.

Đáp án và thang đánh giá: Mỗi bài giải đúng được 20 điểm. Nếu sai một câu trừ 5 điểm. Mỗi bài nộp trước thời gian quy định được cộng thêm 5 điểm. Hết thời gian mà bạn nào còn viết tiếp là phạm quy thì không được tính điểm.

Đội nào có tổng điểm nhiều hơn thì thắng cuộc.

3.5. Thực nghiệm sư phạm

Mục đích thực nghiệm

Đánh giá tính khả thi và hiệu quả của một số trò chơi (giới thiệu trong mục 3.4) được sử dụng trong dạy học nội dung “Phân số” nhằm tạo HTHT cho HS lớp 4.

Phương pháp thực nghiệm

Để đạt được mục đích trên, chúng tôi sử dụng một số TCHT đã giới thiệu trong dạy học nội dung “Phân số” (bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống) theo hướng giải quyết nhiệm vụ sau:

- Tiến hành trao đổi với giáo viên lớp thực nghiệm để lựa chọn trò chơi học tập đảm bảo nội dung kiến thức, chuyên môn,...; Tiến hành xử lý kết quả thực nghiệm, đối chiếu, so sánh, các kết quả thu được, rút ra những đánh giá từ thực tế khi sử dụng TCHT; Bài được chọn dạy thực nghiệm:

Bài 55. *Tính chất cơ bản của phân số* (Tiết 1) (Sách Toán 4, tập 2, tr.56, Bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống), với 2 trò chơi được sử dụng là: Con số kỳ diệu và Ghép đôi.

Bài 60. *Phép cộng phân số* (Tiết 1) (Sách Toán 4, tập 2, tr.70, Bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống), với trò

chơi được sử dụng là: Đội nào vô địch.

Đối tượng:

Tiến hành thực nghiệm tại 2 lớp thuộc Trường Tiểu học Nguyễn Thượng Hiền, quận Ngô Quyền, TP Hải Phòng: Lớp 4A3 (35 HS) - lớp thực nghiệm (TN); Lớp 4A4 (36 HS) - lớp đối chứng (ĐC).

Phân tích, đánh giá định lượng kết quả thực nghiệm

Đánh giá định lượng kết quả thực nghiệm: các số liệu được tập hợp và xử lý thông tin thông qua so sánh tỉ lệ các thang xếp loại hoàn thành tốt - hoàn thành - chưa hoàn thành.

Phân loại đánh giá theo ba mức độ:

- Hoàn thành tốt (Điểm 9, 10);
- Hoàn thành (Điểm từ 5 đến 8);
- Chưa hoàn thành (Điểm dưới 5).

Sau khi thực nghiệm, chúng tôi tiến hành kiểm tra năng lực, trình độ nhận thức và hứng thú học tập môn Toán (cụ thể là nội dung Phân số) của học sinh lớp thực nghiệm và lớp đối chứng bằng 1 bài kiểm tra. Sau khi tiến hành kiểm tra, so sánh kết quả trước và sau thực nghiệm chúng tôi thu được:

Bảng 1. Đánh giá kết quả kiểm tra trước khi thực nghiệm

Lớp	Số bài kiểm tra	Xếp loại					
		Hoàn thành tốt		Hoàn thành		Chưa hoàn thành	
		SL	TL %	SL	TL %	SL	TL %
Lớp TN (4A3)	35	10	28.6	21	60	4	11.4
Lớp ĐC (4A4)	36	9	25	22	61.1	5	13.9

Bảng trên cho thấy kết quả bài kiểm tra trước TN của lớp TN và lớp ĐC tương đương nhau.

Bảng 2. Đánh giá kết quả kiểm tra sau khi thực nghiệm

Lớp	Số bài kiểm tra	Xếp loại					
		Hoàn thành tốt		Hoàn thành		Chưa hoàn thành	
		SL	TL %	SL	TL %	SL	TL %
Lớp TN (4A3)	35	20	57.1	15	42.9	0	0
Lớp ĐC (4A4)	36	10	27.8	22	61.1	4	11.1

Kết quả bài kiểm tra cho thấy sự không đồng đều ở hai lớp khi áp dụng hai phương pháp dạy học khác nhau. Phương pháp tổ chức trò chơi mang lại hiệu quả rõ rệt hơn.

Sau khi dạy thực nghiệm, cùng với bài kiểm tra, chúng tôi khảo sát HS lớp TN về mức độ hứng thú khi được chơi trò chơi như sau:

Bảng 3. Mức độ hứng thú của HS khi được chơi trò chơi trong giờ học

TT	Tiêu chí	SL	TL %
1	Rất hứng thú	20	57.1
2	Hứng thú	10	28.6
3	Bình thường	3	8.6
4	Không hứng thú	2	5.7

Nhận xét: Phần lớn học sinh cảm thấy hứng thú với việc tham gia trò chơi, cho thấy trò chơi đã tạo ra một môi trường học tập tích cực.

Bảng 4. Mức độ thực hiện được nhiệm vụ của trò chơi mà HS tham gia

TT	Tiêu chí	SL	TL %
1	Thực hiện tốt	23	65.7
2	Thực hiện khá	9	25.7
3	Thực hiện bình thường	2	5.7
4	Không thực hiện được	1	2.9

Nhận xét: Đa số học sinh đã thực hiện tốt nhiệm vụ trong trò chơi, cho thấy thiết kế trò chơi phù hợp với năng lực của học sinh.

Bảng 5. Mức độ hiểu bài mà thầy, cô sử dụng trò chơi trong dạy học

TT	Tiêu chí	SL	TL %
1	Hiểu	31	88.6
2	Hiểu một phần	4	11.4
3	Không hiểu	0	0

Nhận xét: Nhiều học sinh hiểu bài hơn nhờ trò chơi, chứng tỏ trò chơi hỗ trợ tốt cho việc học môn Toán và hiệu quả trong giảng dạy nội dung "Phân số".

**Bảng 6. Mong muốn được học nhiều tiết mà thầy,
cô sử dụng phương pháp trò chơi**

TT	Tiêu chí	SL	TL %
1	Rất muốn	22	62.9
2	Muốn	10	28.6
3	Bình thường	2	5.7
4	Không muốn	1	2.8

Nhận xét: Học sinh có xu hướng muốn tham gia nhiều tiết học có trò chơi hơn, cho thấy sự quan tâm và thích thú với phương pháp học tập này.

Kết quả khảo sát bằng bài kiểm tra và bằng câu hỏi cho thấy việc sử dụng trò chơi trong giờ học đã mang lại HTHT môn toán cho HS. Qua đó cho thấy việc tổ chức TCHT trong giảng dạy nội dung “Phân số” làm đa số các em lớp TN có HTHT từ đó hầu hết các em đều hiểu bài.

4. KẾT LUẬN

Trong bài báo này, chúng tôi đề xuất quy trình tổ chức trò chơi học tập và trình bày việc sử dụng một số trò chơi học tập vào giảng dạy nội dung “Phân số” cho học sinh lớp 4. Những trò chơi này không chỉ làm cho tiết học trở nên sinh động và hấp dẫn hơn, mà còn kích thích sự tò mò và niềm đam

mê học hỏi của học sinh, từ đó tạo ra hứng thú học tập tích cực cho các em. Chúng tôi cũng lưu ý rằng, trong quá trình giảng dạy bằng phương pháp trò chơi, giáo viên cần tạo dựng môi trường học tập để HS phát huy tính tích cực, chủ động, khuyến khích sự tham gia của học sinh và linh hoạt điều chỉnh phương pháp dạy học để phù hợp với đặc điểm từng nhóm học sinh.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

Tài liệu tiếng Việt

1. Bộ GD & ĐT (2018b), *Chương trình giáo dục phổ thông môn Toán* (Ban hành kèm theo Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT ngày 26 tháng 12 năm 2018 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo).

2. Nguyễn Hữu Hậu, (2013), *Tạo động cơ và hứng thú học tập cho HS nhằm phát huy khả năng chủ động*

chiếm lĩnh tri thức trong dạy học toán ở phổ thông, Tạp chí Giáo dục, kì 1-5/2013, số 309, tr.56-58.

3. Lê Phương Nga, Trần Ngọc Lan, (2021), *Một số giải pháp tạo hứng thú học tập cho học sinh nhằm nâng cao hiệu quả dạy học ở tiểu học*, Tạp chí khoa học của đại học Tân Trào. Số 1 (1), 46–56.

4. Lê Thị Thanh Thảo, (2012), *Hứng thú học tập môn Giáo dục công dân của học sinh một số trường trung học phổ thông tại quận 8, TP HCM*, Luận văn Thạc sĩ trường Đại học Sư phạm TP HCM.

5. Trịnh Thị Thu Thảo, (2018), *Thiết kế và tổ chức TCHT nhằm phát triển năng lực toán học cho HSTH*, Luận văn Thạc sĩ Khoa học GD, Trường Đại học Hùng Vương, Phú Thọ.

6. Thái Duy Tuyên, (2008), *Phương pháp dạy học truyền thống và đổi mới*, tái bản lần 1, Nxb Giáo dục, Hà Nội.

7. Đinh Văn Vang (2009), *Giáo trình Tổ chức hoạt động vui chơi cho trẻ mầm non*, NXB Giáo dục Việt Nam.

Tài liệu tiếng nước ngoài

A.G.Covaliop (1971), *Tâm lý học cá nhân, tập 1*, NXB Giáo dục, Hà Nội.

Ageng Satria Pamungkas, Nur Halimah (2021), *Increasing Interest and Learning Outcomes of Elementary School Students in Style Material Through Blended Learning*, At-tasyrih: jurnal pendidikan dan hukum islam. VOL. 7 NO. 1 (2021).

Hasmirati et all, (2023), *Motivation and interest: does it have an influence on pjok learning outcomes in elementary school children?*, Journal of Research, Review and Educational Innovation. vol1 Nomor 2-2023, page:70-78.

K. Devlin, (2011), *Mathematics education for a new era: Video games as a medium for learning*.