

Tổ chức trò chơi Toán học tạo hứng thú cho học sinh lớp 3 tại các trường tiểu học thành phố Trà Vinh

Nguyễn Kinh Danh*

*ThS. Trường Đại học Trà Vinh

Received: 11/10/2024; Accepted: 18/10/2024; Published: 25/10/2024

Abstract: Promoting positivity and creativity to develop the capacity of primary school students is one of the goals that education is interested in today. To achieve the above goal, it is necessary to innovate teaching methods. One of the important factors in educational innovation is to change the content, methods, forms of organization in teaching. Organizing games in teaching also helps students to be more interested in learning math. Thereby, motivating to be more interested in learning math, helping to improve the quality of teaching and learning math in grade 3 as well as improving the quality of teaching and learning math at the primary level in general

Keywords: Elementary math, teaching methods, games

1. Đặt vấn đề

Theo I.B.Bazedov: Trò chơi (TC) là phương tiện dạy học; nhu cầu của người học sẽ được đáp ứng phù hợp nếu giáo viên (GV) kết hợp biện pháp chơi trên tiết học hoặc tiến hành tiết học dưới hình thức chơi; từ đó hiệu quả tiết học sẽ cao hơn.

Ở Việt Nam, ngoài các phương pháp (PP) dạy học truyền thống như: PP giải quyết vấn đề, PP gợi mở - vấn đáp, PP trực quan, PP thực hành - luyện tập... thì một số tác giả đã nghiên cứu về PP trò chơi trong dạy học cũng như cách thức tổ chức TC học tập nhằm tăng hứng thú và hiệu quả học tập cho học sinh (HS).

2. Nội dung nghiên cứu

2.1. Trò chơi:

TC là một hình thức giải trí đem lại niềm vui thông qua việc tham gia vào một hoạt động có nội dung cụ thể. TC thường được tổ chức với sự tham gia của ít nhất hai người trở lên và tuân theo các quy định, luật lệ mà người tham gia cần tuân theo." TC là một hoạt động tự nhiên và cần thiết nhằm thỏa mãn những nhu cầu giải trí đa dạng của con người. TC là tập hợp các yếu tố chơi, có hệ thống và có tổ chức, vì thế luật chơi hay quy tắc chơi chính là phương tiện tổ chức tập hợp đó.

2.2. Trò chơi học tập (TCHT)

TCHT có nguồn gốc trong dân gian, trong những trò chơi đầu tiên của mẹ với con làm cho đứa trẻ chú ý đến những vật xung quanh, gọi tên các vật đó và dùng hình thức đó để dạy con. Những TC đó có chứa đựng các yếu tố dạy học. TCHT có định hướng rõ ràng, là một trong những hình thức học tập có hiệu quả dành cho HS; có tác dụng nâng cao hứng thú

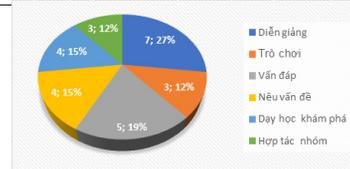
trong các giờ học, khả năng chú ý có chủ định, phát huy tính tích cực trong quá trình học tập. TCHT được sáng tạo và tổ chức bởi các nhà giáo và người lớn dựa trên lý luận dạy học, phản ánh ý tưởng, mục tiêu hoạt động giáo dục không tuân theo bất kì bài bản cứng nhắc nào.

2.3. Thực trạng về việc tổ chức TC trong dạy và học Toán lớp 3.

Tác giả khảo sát việc tổ chức TC vào dạy học Toán lớp 3 của 26 GV dạy Toán trên địa bàn TP Trà Vinh; kết quả như sau:

Bảng 2.1. Tình hình tổ chức TC

PPDH	Diễn giảng	Trò chơi	Vấn đáp	Nêu vấn đề	Dạy học khám phá	Hợp tác nhóm
Số lượng	7	3	5	4	4	3
Tỷ lệ (%)	27	11,5	19,2	15,4	15,4	11,5



Biểu đồ 2.1. Biểu đồ tổ chức TC

Kết quả khảo sát cho thấy: hầu hết các GV có vận dụng các PPDH. Tuy nhiên GV tổ chức TC vào dạy học Toán lớp 3 còn ít, đa số GV vận dụng các PPDH tích cực khác.

2.4. Các nguyên tắc của việc thiết kế TC trong dạy học môn Toán lớp 3

Tinh mục đích: Phát huy tính tích cực của HS; trò chơi đòi hỏi HS phải sử dụng tất cả các giác quan, các thao tác của trí tuệ, tư duy như: phân tích, khái quát hóa, tổng hợp, trừu tượng hóa để lĩnh hội các kiến thức của bài học, môn học.

Đảm bảo tính đa dạng: Các TC phải thật sự đa dạng và phong phú tạo cơ hội cho HS tự thực hành, vận dụng vốn hiểu biết của bản thân để giải quyết các vấn đề trong học tập.

Đảm bảo tính chất hoạt động của TC: Mỗi TC phải thực sự là hấp dẫn, đa dạng để kích thích tính tích cực, tự lập, sáng tạo của HS. Những TC phải tạo cơ hội cho các em hứng thú và tự nguyện tham gia vào TC. Tích cực vận động vốn hiểu biết và năng lực trí tuệ của bản thân để giải quyết các hoạt động của TC.

Đảm bảo tính hệ thống và tính phát triển: TC phải sắp xếp từ dễ đến khó nhằm nâng cao phát triển năng lực tư duy, trí tuệ của HS.

Quy trình tổ chức trò chơi: Được trải qua 5 bước: Giới thiệu tên TC; phổ biến luật chơi; tiến hành chơi; thảo luận rút ra kiến thức; đánh giá kết luận.

2.4.1. Trò chơi thứ 1: Kết bạn

Mục đích yêu cầu của TC: Rèn luyện, củng cố KN tính nhanh của HS về các phép tính cộng, trừ, nhân chia các số tròn chục, trăm,... Rèn luyện tác phong nhanh nhẹn, tinh mắt cho HS

Chuẩn bị: GV chuẩn bị 10 đến 15 tấm bìa hình chữ nhật có kích thước 10x15cm, có dây đeo. Mỗi tấm bìa có ghi phép tính hoặc kết quả tương ứng mỗi tấm bìa.

Ví dụ: Tiết cộng trừ các số có 3 chữ số

Nội dung ghi trên tấm thẻ như sau:

300 + 500	500 + 60	200	604
700 + 500	800	560	224
200 + 20 + 4	700 - 200 - 50	600 + 4	450

Cách chơi. HS xung phong lên rút thẻ của mình, sau đó tất cả đội tập hợp lại thành một vòng tròn, các em đeo thẻ trước ngược, mỗi em tự quan sát thẻ của mình và của các bạn đứng trước và sau của các bạn trong nhóm. Tự tính nhằm kết quả và phép tính ghi trên thẻ của mình.

Yêu cầu. Cả đội lặc cò cò, vừa hát vừa vỗ tay cùng cả lớp: “Lặc cò cò cho cái giò nó khôe, đi xen kẻ cho nó khôe cái giò” khi GV hô “Tìm bạn, tìm bạn” các em phải nhanh chóng tìm và chạy về bạn có kết quả hoặc phép tính tương ứng với thẻ mình đeo. Những ai tìm đúng, tìm nhanh nhất thì được ghi 10 điểm. Bạn nào tìm sai phải nhầm lại và tìm đúng bạn của mình. Sau một lượt GV sẽ đổi thẻ lẫn lộn, sau đó cho các em tiếp tục chơi hoặc nhóm khác chơi.

Trò chơi đó bạn

Mục đích: Rèn luyện KN tính nhanh về các phép tính cộng, trừ, nhân chia các số tròn chục, trăm,...

Cách chơi: Cá nhân, lớp trưởng hoặc một bạn nào đó trong lớp (có thể là GV) là người khởi xướng hô: 9000 - 4000 đó bạn, đó bạn. Cả lớp đồng thanh hô: đó ai, đó ai. Người khởi xướng hô tên của một bạn bất kì trong lớp. Bạn được kêu tên sẽ đứng lên nêu lên kết quả. Nếu người bạn đó trả lời đúng kết quả thì sẽ là người được quyền đó tiếp còn nếu bạn trả lời sai thì sẽ bị mất quyền ưu tiên đó tiếp.

2.4.2. Trò chơi thứ 2: Xếp hàng thứ tự.

Mục đích TC: Giúp HS củng cố cách so sánh và sắp xếp lại các số theo thứ tự từ bé đến lớn và ngược lại.

Chuẩn bị: GV chuẩn bị 2 lá cờ hiệu (2 lá cờ có màu khác nhau).

Một số tấm thẻ ghi các con số sau:

637	262	673	622	226
-----	-----	-----	-----	-----

HS mỗi đội sẽ có 5 tấm thẻ.

Ví dụ: Đọc, viết và so sánh các số có 3 chữ số trong sách giáo khoa[1]. Khi tổ chức trò chơi, GV có thể chuẩn bị nội dung ghi trong bìa: 637, 262, 673, 622, 226.

Chọn đội chơi. Mỗi đội 5 em HS, các em tự đặt tên cho đội của mình.

Cách chơi. Hai đội trưởng lên thẻ của tổ và phát cho các thành viên trong đội. GV yêu cầu hai đội tự quan sát. So sánh các số vừa nhận được trong nhóm của mình trong vòng 1, 2 phút.

Quy ước. Khi GV nêu hiệu lệnh và giơ 2 lá cờ trên 2 tay về hai phía yêu cầu các em nghe, giơ thẻ lên cao và sắp xếp mỗi đội một hàng ngang, bắt đầu từ GV. Khi GV đưa hai lá cờ song song về phía trước các em tập hợp thành hàng dọc. GV bắt đầu hô các cách khác nhau như: “Tập hợp theo thứ tự từ bé đến lớn”, “Tập hợp theo thứ tự từ lớn đến bé”. Hai đội nghe khẩu lệnh và làm theo. Phân công HS sẽ ghi các kết quả và tổng hợp điểm.

2.4.3. Trò chơi thứ 3: Phân tích số

Mục đích của TC: Giúp HS củng cố cách phân tích số có bốn chữ số thành tổng của các nghìn, trăm, chục, đơn vị và ngược lại. Phát triển năng lực phân tích, tổng hợp của HS. Rèn tác phong nhanh nhẹn, hợp tác với nhau trong khi làm việc.

Chuẩn bị: GV chuẩn bị hai bảng phụ hoặc hai tờ giấy (giấy bìa làm báo tường) có ghi nội dung giống nhau.

Ví dụ: Viết số thích hợp vào chỗ chấm.

... = 2000 + 800 + 40 + 3	6440 = + +
... = 7000 + 600 + 40 + 5	8460 = +
... = 8000 + 200 + 40 + 3	2085 = + +
7001 = 7000 +	9200 = 9000 +
... = 9000 + 400	5006 = 5000 +

HS chuẩn bị phấn hoặc bút dạ.

Cách chơi: Chơi theo kiểu đồng đội, GV chia lớp thành hai nhóm, mỗi nhóm chọn một đội chơi từ 5 - 8 em, các em còn lại trong nhóm cổ vũ cho đội của mình. Hai đội xếp thành hai hàng dọc, nhằm tính bài làm của mình từ 1 - 2 phút. Khi GV có hiệu lệnh bắt đầu chơi, yêu cầu từng bạn trong đội lên bảng điền kết quả của đội mình lên bảng phụ treo trên bảng lớp. Bạn thứ nhất điền xong phải quay về chỗ tay với bạn thứ hai để bạn thứ hai lên điền kết quả và cứ thế tiếp tục cho đến hết bài.

HS dưới lớp và GV đánh giá và thống kê điểm cho hai đội. Mỗi kết quả đúng ghi 10 điểm. Đội nào nhiều điểm nhất sẽ là đội chiến thắng. Trong trường hợp hai đội đều đúng kết quả thì sẽ tính đến đội nào làm nhanh hơn sẽ là đội chiến thắng.

Ví dụ: Mỗi số là giá trị của biểu thức nào?

$80 \times 2 : 4$	$70 + 60 : 2$	$90 - 20 + 7$	$50 + 20 \times 5$	$11 \times 4 + 6$
100	50	150	40	77

Mục đích chơi của ví dụ này là: Giúp HS củng cố lại cách tính giá trị của một biểu thức. Rèn KN tính nhanh, chính xác của dạng tính cộng, trừ, nhân chia các số tròn chục. Rèn KN hợp tác lẫn nhau trong công việc.

Cách tiến hành trò chơi: GV cũng thực hiện như cách thực hiện trò chơi *Phân tích số* các em lần lượt lên nói các kết quả với các biểu thức tương ứng. TC này GV có thể vận dụng vào các môn học khác như: môn Chính tả, Luyện từ và câu trong phân môn Tiếng Việt; môn Tự nhiên và Xã hội....

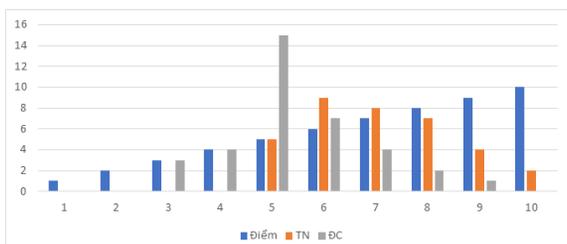
2.5. Kết quả nghiên cứu

Nhóm thực nghiệm (TN) gồm 35 HS; Nhóm đối chứng (ĐC) gồm 36 HS

Kết quả các bài kiểm tra (chấm theo thang điểm 10) được thống kê

Bảng 2.2. Tần số điểm kiểm tra

Lớp	Số bài	Điểm X_i										\bar{X}	S^2
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
TN	35	0	0	0	0	5	9	8	7	4	2	7,1	2,1
ĐC	36	0	0	3	4	15	7	4	2	1	0	5,4	1,9



Biểu đồ 2.2. Biểu đồ tần số điểm kiểm tra

Từ số liệu Bảng 2.2 và Biểu đồ 2.2 cho giá trị trung bình điểm kiểm tra của các nhóm lớp TN cao hơn nhóm lớp ĐC. Do đó, điểm bài kiểm tra ở nhóm lớp TN vẫn tập trung hơn so với nhóm lớp ĐC. Để khẳng định điều này, tác giả tiến hành so sánh giá trị trung bình kết quả điểm của nhóm TN và nhóm ĐC bằng tiêu chuẩn t.

Giả thuyết H_0 đặt ra là: “Không có sự khác biệt giữa kết quả học tập của nhóm lớp TN và nhóm lớp ĐC”. Kết quả kiểm định bằng Execl cho ta ở bảng 2.3

Bảng 2.3. Kết quả kiểm định giả thuyết

t-Test: Two-Sample Assuming Equal Variances		
	TN	ĐC
Mean	7,05714286	5,4166667
Variance	2,05546218	1,9071429
Observations	35	36
Pooled Variance	1,98022774	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	69	
t Stat	4,91098332	
P(T<=t) one-tail	2,9234E-06	
t Critical one-tail	1,66723855	
P(T<=t) two-tail	5,8467E-06	
t Critical two-tail	1,99494542	

Từ bảng 2.3 ta thấy, giá trị trung bình điểm của các nhóm lớp TN cao hơn nhóm lớp ĐC, trị số của t bằng 4,9 so với điều kiện của t ($t < -1,97$ hoặc $t > 1,97$). Do đó nhóm lớp TN có hiệu quả hơn nhóm lớp ĐC. Sự khác biệt điểm trung bình giữa nhóm lớp TN và nhóm lớp ĐC có ý nghĩa rất lớn. Vậy HS được học theo tổ chức trò chơi đạt kết quả tốt hơn HS không được học theo tổ chức trò chơi.

3. Kết luận

Tổ chức TC trong dạy học là một hình thức dạy học tiến bộ. GV cần có biện pháp tổ chức linh hoạt, sáng tạo và phù hợp với nội dung bài học nhằm giúp HS lĩnh hội kiến thức mới một cách tốt nhất. Tổ chức TC thể hiện sự sáng tạo, mới mẻ, tính ham học hỏi của HS, từ đó HS chủ động tìm hiểu kiến thức trong học tập và trong cuộc sống.

Tài liệu tham khảo

- Trần Nam Dũng (2022), *Toán 3, tập 1,2 Sách giáo khoa Chân trời sáng tạo*, NXBGDVN. Hà Nội
- Trịnh Thị Ngân Hà (2017), “*Thiết kế và sử dụng trò chơi vào dạy học toán lớp 5*”, NXBĐHQG Hà Nội.
- Nguyễn Ánh Tuyết (2000), *Trò chơi trẻ em*, NXB Phụ nữ. Hà Nội