

Sử dụng trò chơi trong dạy học môn Toán tại Trường Cao đẳng Lai Châu

Hoàng Thị Thu Phương

Trường Cao đẳng Lai Châu

Received: 21/10/2024; Accepted: 25/10/2024; Published: 29/10/2024

Abstract: The article presents the method of using games in teaching mathematics, which points out the principles when designing games, organizational steps, 4 levels of using games in teaching mathematics, and the corresponding Corresponds to 3 types of games. At the same time, it shows positive results when applying this method in practice.

Keywords: Method of teaching, math, games, teaching, cognitive...

I. Đặt vấn đề

Mục tiêu của chương trình giáo dục là giúp học sinh (HS) phát triển các phẩm chất, năng lực đã được hình thành ở các cấp học dưới. Bởi vậy, việc dạy học môn toán nói chung và môn toán trong chương trình hệ Trung cấp ở trường Cao đẳng Lai Châu nói riêng không chỉ nhằm mục tiêu duy nhất là giúp HS nhận thức được một số kiến thức, kỹ năng cụ thể mà còn giúp các em phát huy tính tích cực, chủ động, sáng tạo, phát triển được các phẩm chất, năng lực của bản thân. Rất nhiều người cho rằng học Toán “Khô – Khô – Khô” nên HS không hứng thú học dẫn đến chất lượng học tập thấp. Để khắc phục định kiến đó và để nâng cao chất lượng dạy và học môn Toán, giáo viên (GV) cần chú trọng đổi mới phương pháp dạy học theo hướng tích cực, áp dụng linh hoạt các kỹ thuật dạy học hiện đại, tìm tòi sáng tạo ra những cách tiếp cận mới để tạo cho HS hứng thú, say mê học tập. Dạy học dựa trên trò chơi mang tính chất “Học mà chơi, chơi mà học” sẽ là một phương pháp rất tốt nhằm giúp HS phát triển các phẩm chất, năng lực theo mục tiêu giáo dục đã xác định và góp phần làm không khí lớp học trở nên sinh động hơn.

2. Nội dung

2.1. Trò chơi toán học trong dạy học môn toán

2.1.1. Các nguyên tắc khi thiết kế trò chơi trong dạy học môn toán

Tổ chức trò chơi trong dạy học là một hình thức dạy học tích cực dựa trên việc nghiên cứu quy luật hoạt động của não bộ. Trò chơi tạo hứng thú cho HS khắc sâu kiến thức (EQ) và xử lý thông tin (IQ). Trò chơi có thể áp dụng cho cả 3 nhóm phương pháp: Dùng lời, trực quan, thực hành. Thông qua trò chơi, phát triển năng lực và phẩm chất: tự chủ, tự học; giao tiếp và hợp tác; giải quyết vấn đề sáng tạo, phát triển giác quan tư duy trừu tượng... cho HS. Khi thiết kế trò

chơi trong dạy học môn toán cần tuân theo các nguyên tắc sau:

* Nguyên tắc 1: Nội dung trò chơi phải gắn với mục tiêu từng tiết học:

GV căn cứ vào từng bài, loại bài để thiết kế các trò chơi học tập phù hợp, phong phú. Tránh lặp đi lặp lại một hoặc một số trò chơi trong nhiều tiết học. Mỗi một trò chơi phải đảm bảo giải quyết một mục tiêu nhất định của hoạt động nào đó trong tiết học. Không thiết kế các trò chơi chỉ giải quyết một khía cạnh mục tiêu quá nhỏ hoặc xa rời mục tiêu dạy học cụ thể.

* Nguyên tắc 2: Luật chơi rõ ràng, đơn giản dễ nhớ, dễ thực hiện:

Khi thiết kế trò chơi tránh rườm rà, phức tạp, quá cầu kỳ giúp HS nắm bắt nhanh chóng luật chơi và cách chơi, đảm bảo thời gian tiết học, không ảnh hưởng tới lớp khác hay ảnh hưởng tới vệ sinh, sức khỏe của HS. Trò chơi phải phù hợp với tâm sinh lý lứa tuổi và phù hợp với khả năng người hướng dẫn.

* Nguyên tắc 3: Điều kiện, phương tiện tổ chức trò chơi phong phú hấp dẫn

Khi thiết kế trò chơi, GV cần chú ý đến điều kiện, phương tiện tổ chức trò chơi. Trò chơi phải phù hợp với lớp học, phương tiện đơn giản, dễ làm, tránh cầu kỳ, tốn kém nhưng vẫn đảm bảo phong phú và hấp dẫn. Một số phương tiện GV có thể dặn HS chuẩn bị từ tiết trước.

* Nguyên tắc 4: Sử dụng trò chơi đúng lúc, đúng chỗ.

Sử dụng trò chơi học tập quá lạm dụng sẽ tác dụng trái ngược với mong muốn. Do đó cần căn cứ vào từng hoạt động để tổ chức những trò chơi phù hợp. Trò chơi có thể sử dụng ở bất cứ hoạt động nào của tiết học nhưng phải phù hợp với mục tiêu của hoạt động đó.

* Nguyên tắc 5: Trò chơi phải kích thích được sự hứng thú của từng HS.

Mỗi trò chơi phải đảm bảo kích thích được sự thi đua dành phần thắng giữa các đội tham gia. Tránh chỉ thiết kế cho HS thích môn Toán bởi nội dung trò chơi quá khó so với trình độ chung của lớp. Trò chơi đảm bảo được nhiều HS hay nhiều lượt HS tham gia.

* Nguyên tắc 6: Đánh giá kết quả của trò chơi.

Khi đánh giá kết quả trò chơi cần đánh giá với thái độ nhẹ nhàng mang tính

chất khích lệ, động viên nhưng phải công bằng.

2.1.2. Các bước tiến hành tổ chức và một số trò chơi Toán học

* Các bước tiến hành

Để tổ chức một trò chơi trong dạy học môn toán, GV cần tiến hành các bước cơ bản sau:

- Bước 1: Nêu yêu cầu cụ thể của hoạt động học tập cần giải quyết và tên trò chơi để giải quyết hoạt động đó.

- Bước 2: Thành lập đội chơi (cử đội trưởng, ban giám khảo, thư kí nếu cần).

- Bước 3: Nêu luật chơi, cách tính, thời gian chơi: GV giải thích cách chơi trong đó ai chơi trực tiếp, ai cổ động, ai đánh giá, chơi như thế nào, đánh giá như thế nào, chơi bao nhiêu lần, phần thưởng là gì? Chú ý chọn hình thức ngắn gọn, rõ ràng để giải thích cách chơi. Không nên giải thích dài dòng khiến HS mất hứng thú ngay từ khi chưa tham gia trò chơi.

- Bước 4: Tổ chức chơi thử (mẫu), nếu cần.

- Bước 5: Tổ chức cho các đội chơi trò chơi.

- Bước 6: Tổ chức đánh giá kết quả của các đội chơi.

- Bước 7: Tổ chức cho HS rút kinh nghiệm và khắc sâu kiến thức qua trò chơi.

Tùy mục tiêu của mỗi trò chơi, trình độ của HS và thời gian mà GV có thể linh động thêm hoặc bớt các bước trên khi tiến hành tổ chức trò chơi.

* Phân loại trò chơi sử dụng trong dạy học môn Toán.

- Trò chơi khởi động:

Mục đích: Phá băng, tạo hưng phấn trước khi học, có tác dụng thư giãn, kích hoạt tâm thế học tập.

Đặc điểm: Sự đa dạng, có thể liên quan đến nội dung bài học hoặc chỉ đơn giản là tạo tâm thế trước khi học.

Ví dụ:

Dạng khởi động tâm trí: Đoán ý đồng đội, Đuôi hình bắt chữ...

Dạng khởi động cơ thể: dùng các bộ phận vẽ hình tròn, soi gương, bộ gõ cơ thể, tập theo nhạc...

Kết hợp khởi động cả tâm trí & cơ thể như: tập thể dục não bộ, Tiếp sức đồng đội...

- Khám phá tri thức

Mục đích: Khám phá tri thức mới qua các trải nghiệm hoặc qua việc giải quyết các tình huống có vấn đề.

Đặc điểm: Thao tác chơi là nội dung học tập. Dạng trò chơi này yêu cầu sự sáng tạo và sự chuẩn bị công phu ở GV.

Ví dụ: Giải mã mật thư, Thiết kế ô chữ, Vượt chướng ngại vật, Bức tranh bí ẩn, Mảnh ghép hoàn hảo...

- Cùng cố kiến thức

Mục đích: Kích thích tính tích cực học tập, khiến HS hào hứng, sôi động hơn khi tiếp nhận kiến thức.

Đặc điểm: Thao tác chơi chính là hình thức học tập. Thường dùng để ôn tập hoặc tái hiện kiến thức.

Ví dụ: Ai nhanh hơn, Ai thông minh hơn HS lớp 1-5, Giải bài tập trắc nghiệm dưới hình thức trò chơi Tăng tốc, Kiến về tổ, Giải cứu rùa biển, Khi con qua sông,...

Trong 3 loại trò chơi nêu trên, trò chơi khám phá tri thức có tác dụng cao trong việc kích thích tính tích cực của người học trong việc khám phá tri thức, đặc biệt là trong dạy học môn toán. Việc tổ chức trò chơi khám phá tri thức về thực chất là thực hiện phương pháp dạy học nêu vấn đề hoặc tạo tình huống có vấn đề nhằm kích thích hoạt động nhận thức học tập của HS.

2.1.3. Các cấp độ áp dụng trò chơi trong giảng dạy môn toán

- Cấp độ 1: Trò chơi do giáo viên thiết kế và tổ chức cho một hoạt động hay một đơn vị kiến thức, HS tham gia.

- Cấp độ 2: Trò chơi do HS tự tổ chức; dựa trên thiết kế và hướng dẫn của giáo viên.

- Cấp độ 3: Trò chơi do HS tự xây dựng ý tưởng và tổ chức cho cả lớp hoạt động.

- Cấp độ 4: Trò chơi liên hoàn cho một tiết học bài mới trọn vẹn.

2.2. Kết quả đạt được

Tiến hành dạy học thực nghiệm tại trường Cao đẳng Lai Châu cho thấy rằng khi HS được hỏi về sự hào hứng khi tham gia các hoạt động trò chơi trong môn toán: Phần lớn HS (86,6%) cảm thấy hào hứng, với 60,2% trả lời “rất nhiều”, 26,4% trả lời “nhiều”. Sự hào hứng của HS còn thể hiện qua tỉ lệ HS cảm thấy thoải mái và tự tin khi tham gia các tiết toán có sử dụng trò chơi. Đa số HS không sợ khi đến tiết học toán, với 83% hào hứng phát biểu trong tiết toán. Mặc dù vậy, có 17% HS cảm thấy bình thường và không hào hứng. Điều này xuất phát từ việc các em là HS năm nhất, chưa quen với phương pháp học tập và môi trường sống mới.

(Xem tiếp trang 101)

và cấu trúc câu hỏi; Bằng cách đóng vai và mô phỏng tình huống mua bán, trò chơi tạo không khí vui vẻ và thú vị, giúp HS cảm thấy thoải mái và tích cực tham gia; Khi HS thực hành ngữ pháp và từ vựng trong trò chơi, kiến thức sẽ được củng cố tốt hơn, vì các em được áp dụng ngay vào tình huống thực tế.

* Nhược điểm: Khi HS tham gia nhiệt tình, lớp học có thể trở nên ồn ào, và GV sẽ gặp khó khăn trong việc kiểm soát không khí lớp học nếu không có sự hướng dẫn và giám sát chặt chẽ.

- Một số HS có thể gặp khó khăn khi không biết cách xử lý một số tình huống trong trò chơi. GV cần sẵn sàng hỗ trợ và điều chỉnh tình huống khi cần, điều này có thể làm giảm hiệu quả thời gian.

3. Kết luận:

Sử dụng trò chơi trong giảng dạy ngữ pháp tiếng Anh cho HS tiểu học là một phương pháp hiệu quả, giúp HS tiếp cận ngôn ngữ một cách tự nhiên, sinh động và có tính ứng dụng cao. Các hoạt động chơi như đã phân tích ở trên không chỉ khuyến khích HS ghi nhớ từ vựng và cấu trúc ngữ pháp mà còn giúp các em phát triển kỹ năng giao tiếp và làm việc nhóm.

Mặc dù vẫn có một số nhược điểm như yêu cầu công phu về công tác chuẩn bị, khó kiểm soát lớp học, phải liên tục điều chỉnh cho linh hoạt và phù hợp với tiết dạy, nhưng những lợi ích của phương pháp này đã cho thấy tầm quan trọng của việc lồng ghép trò chơi vào giảng dạy. Khi được thực hiện đúng cách, trò chơi không chỉ mang lại niềm vui mà còn giúp HS hình thành kiến thức ngữ pháp vững chắc và phát triển sự tự tin trong giao tiếp tiếng Anh. GV cần tận dụng và phát huy các hoạt động học tập thông qua trò chơi, đồng thời linh hoạt trong cách tổ chức và quản lý để đạt được hiệu quả cao nhất.

Tài liệu tham khảo:

1. Cameron, L. (2001). *Teaching languages to young learners*. Cambridge University Press.
2. Ellis, R. (2003). *Task-based language learning and teaching*. Oxford University Press.
3. Prabhu, N. S. (1987). *Second language pedagogy*. Oxford University Press.
4. Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (2006). *Games for language learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.

Sử dụng trò chơi trong dạy học.....(tiếp theo trang 83)

Thông qua việc tổ chức các trò chơi toán học và hoạt động trải nghiệm đã hình thành cho các em các năng lực: tự chủ và tự học, giao tiếp nhóm, tính toán, ngôn ngữ,...; GV tích lũy được nhiều kinh nghiệm trong giảng dạy, xử lý tình huống và phát huy được tính sáng tạo cao của GV. Việc thiết kế bài bài giảng đạt hiệu quả cao và sinh động hơn. Giờ dạy- học môn Toán sinh động, tạo nhiều hứng thú cho HS. Sự hứng thú của các em HS trong mỗi giờ học toán được nâng lên tạo ra tinh thần học tập sôi động, tích cực, chủ động hơn. HS tiếp thu kiến thức một cách nhẹ nhàng, hào hứng phù hợp với đặc điểm tâm lý lứa tuổi; sự nhút nhát, tự ti của một số em được khắc phục, các em mạnh dạn, tự tin và ham học hơn, đồng thời nâng cao khả năng giao tiếp, kỹ năng hoạt động hợp tác nhóm, khả năng tư duy nhanh nhạy, chính xác.

3. Kết luận

“Học mà chơi – Chơi mà học” là một phương châm được đề cao trong hoạt động dạy- học do tác dụng tạo nhiều hứng thú cho người dạy lẫn người học. Đồng thời tạo ấn tượng sâu sắc về bài học, giúp việc học của HS nhẹ nhàng mà hiệu quả hơn. Trò chơi trong dạy học môn toán có nhiều cấp độ từ việc

chơi cho vui trước khi học, đến việc học dưới hình thức trò chơi và đến mức độ cao hơn là học tập từ trò chơi. Sử dụng trò chơi trong dạy học môn toán đòi hỏi kỹ năng sư phạm thuần thực và khả năng sáng tạo cao của người dạy từ khâu xây dựng, lựa chọn, tổ chức thực hiện trò chơi đến việc hướng dẫn người học tư duy, phát hiện tri thức từ trò chơi. Những nỗ lực sử dụng trò chơi trong dạy học của người GV không chỉ khẳng định tính khoa học và nghệ thuật của hoạt động dạy học mà còn chứng tỏ tinh thần đam mê nghề nghiệp của GV. Từ đó làm tăng hứng thú, động cơ học tập của HS và góp phần nâng cao hiệu quả đào tạo của nhà trường.

Tài liệu tham khảo

1. Đặng Vũ Hoạt, Hà Thị Đức (2009), *Lí luận dạy học đại học*, Nxb Đại học Sư phạm Hà Nội.
2. Nguyễn Ngọc Lâm (1996), *Sinh hoạt trò chơi khi dạy và học*, Đại học Mở TPHCM.
3. Lê Nguyên Long (1999), *Thử đi tìm phương pháp dạy học hiệu quả*, Nxb Giáo dục.
4. Phan Thị Hồng Vinh (2008), *Phương pháp dạy học Giáo dục học*, Nxb Đại học Sư phạm Hà Nội.