

# VẬN DỤNG PHƯƠNG PHÁP TRÒ CHƠI TRONG DẠY HỌC SO SÁNH CHỦ ĐỀ SỐ TỰ NHIÊN LỚP 1, 2, 3 NHẪM PHÁT TRIỂN NĂNG LỰC TƯ DUY CHO HỌC SINH

Phùng Ngọc Thắng, Trần Mai Anh, Nguyễn Thu Thủy, Bùi Thùy Trang

Trường Đại học Thủ đô Hà Nội

**Tóm tắt:** Phương pháp trò chơi không chỉ tạo ra một môi trường học tập vui vẻ mà còn giúp học sinh tiếp thu kiến thức một cách tự nhiên và hiệu quả hơn. Nghiên cứu này nhấn mạnh các bước tiến hành một số trò chơi trong dạy học môn Toán, hỗ trợ giáo viên tổ chức các hoạt động học tập một cách dễ hiểu và hấp dẫn. Kết quả cho thấy việc sử dụng trò chơi trong quá trình dạy học mang lại nhiều lợi ích, bao gồm việc phát triển các kỹ năng tư duy quan trọng như tư duy logic, khả năng giải quyết vấn đề, tư duy phân biện và kỹ năng làm việc nhóm. Hơn nữa, phương pháp này cũng góp phần nâng cao chất lượng dạy và học môn Toán, biến các bài học trở nên sinh động và hiệu quả hơn, đồng thời khuyến khích học sinh tham gia tích cực vào quá trình học tập và phát triển toàn diện hơn.

**Từ khóa:** Trò chơi học tập, Toán học tiểu học, Năng lực tư duy, Dạy học sáng tạo, Số tự nhiên

Nhận bài ngày 12.03.2024; gửi phản biện, chỉnh sửa và duyệt đăng ngày 30.7.2024

Liên hệ tác giả: Phùng Ngọc Thắng ; Email: pnthang@daihocthudo.edu.vn

## 1. ĐẶT VẤN ĐỀ

Phát triển năng lực tư duy cho học sinh (HS) ngay từ bậc tiểu học là một nhiệm vụ quan trọng và cấp bách. Đặc biệt, đối với các em HS lớp 1, 2, 3, việc làm quen và nắm vững các khái niệm về số tự nhiên là nền tảng cho việc học tập các môn học khác trong tương lai.

Tuy nhiên việc dạy học so sánh số tự nhiên ở tiểu học hiện nay còn nhiều hạn chế, chưa khơi dậy hứng thú và phát triển năng lực tư duy cho HS. Để khắc phục tình trạng này, việc áp dụng các phương pháp dạy học mới, đặc biệt là phương pháp trò chơi, đã được nhiều nhà nghiên cứu giáo dục quan tâm và triển khai.

Trong bài báo này, chúng tôi nghiên cứu và đề xuất các trò chơi (TC) phù hợp với nội dung dạng bài So sánh số tự nhiên, từ đó giúp các em HS không chỉ nắm vững kiến thức về số tự nhiên mà còn phát triển toàn diện các kỹ năng tư duy cần thiết.

## 2. NỘI DUNG

### 2.1. Năng lực tư duy

Dựa vào Chương trình Giáo dục phổ thông 2018 của Bộ Giáo dục và Đào tạo (mục 1, phần 1: Giải thích thuật ngữ, nội dung IX, trang 36: “Năng lực là thuộc tính cá nhân được hình thành, phát triển nhờ tổ chất sẵn có và quá trình học tập, rèn luyện, cho phép con người huy động tổng hợp các kiến thức, kỹ năng và các thuộc tính cá nhân khác như hứng thú, niềm tin, ý chí,... thực hiện thành công một loại hoạt động nhất định, đạt được kết quả mong muốn trong những điều kiện cụ thể” [1].

Theo Chương trình Giáo dục phổ thông 2018 môn Toán của Bộ Giáo dục và đào tạo (trong phần 2: Yêu cầu cần đạt về năng lực đặc thù, nội dung II, trang 2), nghiên cứu về các thành

phần của năng lực tư duy và lập luận toán học có những điểm khác nhau, nhưng nhìn chung có các thành tố: khả năng phân tích - tổng hợp vấn đề, khả năng suy luận, thử nghiệm các giải pháp giải quyết vấn đề, khả năng đánh giá và cải tiến giải pháp, khả năng nhận biết, đưa ra các lập luận, cung cấp bằng chứng và đưa ra kết luận. Trong bài báo này, chúng tôi tiếp cận năng lực tư duy và lập luận toán học theo quan điểm của Bộ Giáo dục và đào tạo, năng lực tư duy và lập luận toán học được biểu hiện qua việc:

- HS thực hiện được các thao tác tư duy như: so sánh, phân tích, tổng hợp, tương tự, đặc biệt hóa, khái quát hóa, cụ thể hóa, trừu tượng hóa; quy nạp, diễn dịch.
- HS chỉ ra được chứng cứ, lí lẽ và biết lập luận hợp lí trước khi đưa ra kết luận.
- HS giải thích hoặc điều chỉnh được cách thức giải quyết vấn đề về phương diện toán học [2].

Từ các biểu hiện của năng lực tư duy và lập luận toán học, đặc điểm của HS Tiểu học, các thành tố của năng lực tư duy và lập luận toán học của HS Tiểu học bao gồm:

- Thực hiện được các thao tác tư duy (ở mức độ đơn giản), đặc biệt biết quan sát, tìm kiếm sự tương đồng và khác biệt trong những tình huống quen thuộc và mô tả được kết quả của việc quan sát [3].
- Nêu được chứng cứ, lí lẽ và biết lập luận hợp lí trước khi kết luận.
- Nêu và trả lời được câu hỏi khi lập luận, giải quyết vấn đề. Bước đầu chỉ ra được chứng cứ và lập luận có cơ sở, có lí lẽ trước khi kết luận.

## 2.2. Vai trò của phương pháp trò chơi trong dạy học Toán đầu cấp Tiểu học

Phương pháp trò chơi trong dạy học Toán gồm các nhóm trò chơi được sử dụng trong quá trình dạy học môn Toán (gọi tắt là trò chơi Toán học) dùng để hình thành và rèn luyện cho các em thói quen tư duy logic, các em cần vận dụng các giác quan, khả năng phân tích, tổng hợp, so sánh,... để ghi nhớ kiến thức, vận dụng kiến thức đã có vào thực hiện các nhiệm vụ của mỗi hoạt động chơi [4]. Ví dụ: trò chơi “*Xây nhà cho thợ*”, trò chơi “*Ai nhanh ai đúng*”, trò chơi “*Vòng quay may mắn*”.

Trò chơi Toán học giúp HS cảm nhận được một cách trực tiếp kết quả hành động của mình: đúng-sai, phát hiện ra cái mới,... Kết quả này có ý nghĩa to lớn với các em, nó mang lại niềm vui vô hạn, thúc đẩy tính tích cực, cố gắng và mở rộng vốn hiểu biết của các em. Đồng thời, HS thấy được mối liên hệ gắn bó giữa Toán học và thực tiễn đời sống, tạo động lực ham thích học và vận dụng môn Toán [5].

Trò chơi Toán học giúp HS tăng cường tương tác với các thành viên trong nhóm, giáo dục tính kỉ luật, tạo môi trường học tập thân thiện, giúp HS phát triển năng lực học Toán thông qua quan sát, phân tích, tổng hợp, lựa chọn khả năng tối ưu nhằm đạt kết quả cuộc chơi, ...

## 2.3. Nội dung và yêu cầu cần đạt trong dạy học so sánh chủ đề số Tự nhiên ở lớp 1, 2, 3 [4]

	Nội dung	Yêu cầu cần đạt
Lớp 1	So sánh các số trong phạm vi 100	- Nhận biết được cách so sánh, xếp thứ tự các số trong phạm vi 100 (ở các nhóm có không quá 4 số).
Lớp 2	So sánh các số	- Nhận biết được cách so sánh hai số trong phạm vi 1000. - Xác định được số lớn nhất hoặc số bé nhất trong một nhóm có không quá 4 số (trong phạm vi 1000). - Thực hiện được việc sắp xếp các số theo thứ tự (từ bé đến lớn hoặc ngược lại) trong một nhóm có không quá 4 số (trong phạm vi 1000).

		vi 1000).
<b>Lớp 3</b>	So sánh các số	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nhận biết được cách so sánh hai số trong phạm vi 100 000.</li> <li>- Xác định được số lớn nhất hoặc số bé nhất trong một nhóm có không quá 4 số (trong phạm vi 100 000).</li> <li>- Thực hiện được việc sắp xếp các số theo thứ tự (từ bé đến lớn hoặc ngược lại) trong một nhóm có không quá 4 số (trong phạm vi 100 000).</li> </ul>

## 2.4. Cách tổ chức một số trò chơi phát triển tư duy cho HS

### 2.4.1. Các nguyên tắc tổ chức trò chơi

a) Nguyên tắc 1: Đảm bảo cho HS hiểu rõ yêu cầu, nội dung và cách thức tổ chức trò chơi

Yêu cầu của trò chơi có tác dụng định hướng đối với toàn bộ quá trình tổ chức trò chơi và nhằm đáp ứng yêu cầu giáo dục của nội dung dạy học môn Toán. Nội dung trò chơi giúp cho HS biết cần phải làm những gì và làm như thế nào trong khi chơi cũng như cách thức tổ chức trò chơi [5] [7].

Nắm rõ được yêu cầu, nội dung của trò chơi, HS mới có thể thực hiện trò chơi theo đúng hướng, đúng mục tiêu trong dạy học môn Toán với đầy đủ nội dung và cách thức hoạt động phù hợp. Vì thế, trước khi chơi, giáo viên (GV) cần giải thích rõ ràng và đầy đủ về những yêu cầu cần đạt, nội dung và cách thức thực hiện trò chơi.

b) Nguyên tắc 2: Đảm bảo phát huy được tính tích cực, độc lập, sáng tạo và phát triển năng lực tư duy của HS trong quá trình tổ chức trò chơi

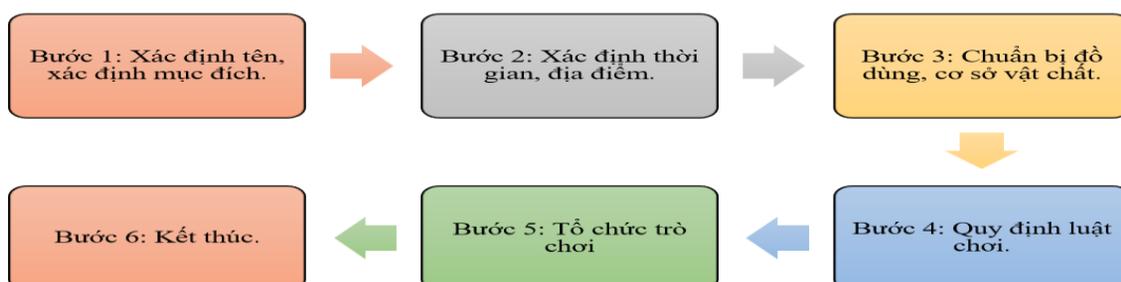
HS không những là đối tượng của hoạt động dạy học, cũng như hoạt động giáo dục mà điều quan trọng hơn các em chính là chủ thể nhận thức, chủ thể tự giáo dục [6] [8]. Vì thế, GV cần chú ý hơn trong quá trình tổ chức trò chơi, có thể đặt các câu hỏi phụ nhằm gợi mở cho HS tư duy, kích thích các em chủ động suy nghĩ và phân tích vấn đề.

c) Nguyên tắc 3: Đảm bảo tổ chức trò chơi với tinh thần thi đua đồng đội

Trong khi tổ chức cho HS chơi các trò chơi có tính chất đồng đội, GV cần quan tâm đến yếu tố “thi đua”, có thang đánh giá thành tích của cá nhân cũng như thành tích chung của đồng đội. Như vậy mới có thể kích thích được tính tích cực phấn đấu của mỗi HS vì thành tích của bản thân và thành tích đồng đội (mà mình là một thành viên), đồng thời qua đó vun đắp cho các em ý thức đồng đội, tình bạn thân ái.<sup>(8)</sup>

Những nguyên tắc trên đây có liên quan mật thiết với nhau, có tác dụng chi đạo việc lựa chọn và thực hiện những trò chơi Toán học theo một quy trình nhất định.

### 2.4.2. Quy trình tổ chức trò chơi



Sơ đồ 1: Quy trình tổ chức trò chơi

Cu thể:

- Tên trò chơi: Phong phú, cụ thể, đảm bảo phù hợp với mục tiêu của hoạt động khởi động. Ngắn gọn, kích thích óc tìm tòi, thu hút sự chú ý của HS.

- Mục đích của trò chơi: Trả lời cho câu hỏi “Trò chơi sử dụng để làm gì?”. Mục đích phải được nêu rõ ràng, mạch lạc, cụ thể. GV cần nêu rõ trước lớp, sử dụng ngôn ngữ dễ hiểu, dễ nhớ.

- Thời gian, địa điểm: GV cần xác định rõ trò chơi sẽ được tổ chức ở đâu, vào thời gian cụ thể nào.

- Chuẩn bị về cơ sở vật chất: Phân công cụ thể, GV chuẩn bị những gì, HS chuẩn bị những gì. Trước mỗi hoạt động cần kiểm tra lại về cơ sở vật chất cho hoạt động (có hư hỏng, thiếu hụt hay không?) để kịp thời sửa chữa và bổ sung, tránh việc hoạt động bị gián đoạn.

- Nội dung trò chơi, luật chơi: Nội dung của trò chơi phải phong phú, đa dạng, liên quan tới nội dung của bài học trước hoặc khối kiến thức đã học; luật chơi phải rõ ràng, công bằng và phải được công bố trước lớp. GV cần sử dụng ngôn ngữ dễ hiểu, dễ nhớ. Đảm bảo mỗi cá nhân HS đều hiểu và áp dụng được.

- Tổ chức trò chơi (Cách tiến hành): Tùy vào mỗi trò chơi có thể áp dụng từng bước hoặc rút ngắn các bước tiến hành. Không nên máy móc, rập khuôn. Cần linh hoạt trong quá trình tổ chức hoạt động.

- Kết thúc: GV cần có lời tóm lược lại ý nghĩa của trò chơi. Đồng thời có những lời nhận xét, đánh giá cụ thể về hoạt động, tinh thần của HS tham gia hoạt động. Phải luôn có những lời khích lệ, cổ vũ các em để các em cố gắng và hào hứng hơn với các hoạt động tiếp theo.

### ***2.4.3. Minh họa quy trình sử dụng phương pháp trò chơi trong dạy học so sánh chủ đề số tự nhiên lớp 1, 2, 3 nhằm phát triển năng lực tư duy cho HS***

#### **a. Trò chơi Xây nhà cho thỏ**

Trò chơi “Xây nhà cho thỏ” nhằm mục đích giúp học sinh ôn tập về nội dung bài học sau khi đã làm quen với kiến thức mới và hình thành cho học sinh khả năng phân xạ, tư duy nhanh, khả năng nhận biết và ghi nhớ hiệu quả, phù hợp với lứa tuổi và bộ môn.

- Mục tiêu giáo dục:

- + Giúp học sinh thành thạo, ghi nhớ và phân xạ nhanh trong các nội dung bài toán nhận biết, thông hiểu.
- + Nhận diện và ghi nhớ các ký hiệu toán học.
- + Rèn luyện và tăng cường khả năng quan sát, tư duy logic và suy luận cho học sinh.
- + Phát huy được tính tích cực, độc lập, tinh thần đồng đội của HS trong kỹ năng làm việc nhóm.

- Hình thức: nhóm lớn hoặc nhóm nhỏ.

- Nội dung:

- + Trò chơi cần sử dụng đúng theo nội dung của từng bài học.
- + Chủ đề: Các bài toán hình thành Khái niệm hoặc bài toán về Phép tính đơn giản, cần nâng cao kỹ năng và tốc độ tính toán của HS.

- Cách thức tổ chức trò chơi

- + Chuẩn bị: Bộ câu hỏi; Bảng con; Bút dạ; Chuông hoặc hiệu lệnh; Đồng hồ bấm giờ; Máy chiếu.
- + Chia đội chơi: Chia lớp thành 2 hoặc nhiều đội (mỗi đội từ 5-12 bạn).

- + Giới thiệu trò chơi và nêu luật chơi: Các đội sẽ thi đua bằng cách: tất cả thành viên của đội nào có câu trả lời nhanh, đúng nhất, đều nhất vào bảng cá nhân sẽ được tích điểm, hay tích gạch để giúp thợ xây nhà.
- + Tổ chức trò chơi: GV chiếu câu hỏi, mỗi câu hỏi HS có 30 giây suy nghĩ, và viết câu trả lời vào bảng phụ, sau khi có hiệu lệnh hết giờ hoặc đội nào hoàn thành xong trước, đội đó sẽ tính điểm bằng viên gạch xây nhà. Các đội lần lượt thi đua.
- + Kết thúc và tính điểm trò chơi: Tổng kết điểm được tích thông qua những viên gạch xem đội nào nhiều gạch để xây nhà cho thợ nhất thì đội đó giành chiến thắng.
- Mở rộng: Để nâng cao tốc độ và phản xạ của HS, có thể linh hoạt giảm thời gian trả lời câu hỏi. Hoặc muốn đẩy mạnh tinh thần thi đua, có thể đưa ra những mức độ tăng thêm nhiều điểm hoặc lấy điểm từ đội khác qua những câu hỏi khó hơn.

**Minh họa:** Đối với dạng bài chúng tôi lựa chọn nội dung Bài 22: So sánh số có hai chữ số” (SGK Toán 1, tập 2, trang 16, thuộc chủ đề “Các số đến 100”, bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống) để xây dựng và tổ chức trò chơi như sau:

*1. Mục tiêu của trò chơi:*

- Kiến thức, kỹ năng: Rèn cho học sinh thành thạo so sánh số có hai chữ số với số có hai chữ số.
- Năng lực: Tư duy, giải quyết vấn đề, giao tiếp toán học.
- Phẩm chất: Chăm chỉ, trung thực.

*2. Thời gian, địa điểm:*

- Thời gian: 5 phút.
- Địa điểm: Lớp q trường Tiểu học.

*3. Chuẩn bị:*

- GV: Giáo án, đồ dùng dạy học (Máy tính, máy chiếu, tranh ảnh).
- HS: SGK Toán 1, tập 2.

*4. Cách tiến hành:* Được thể hiện qua Bảng 1 dưới đây.

*Bảng 1: Hoạt động của GV và HS trong trò chơi “Xây nhà cho thợ”*

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Giới thiệu tên trò chơi “<b>Xây nhà cho thợ</b>” và mục đích của trò chơi.</li> <li>- GV chia lớp làm 2 đội chơi và yêu cầu mỗi thành viên sử dụng bảng con để chơi.</li> <li>- Hướng dẫn cách chơi và nêu luật chơi</li> </ul> <p>+ Cách chơi: Sẽ có 6 câu hỏi được đưa ra, tương ứng với 6 viên gạch để xây nhà cho thợ. HS sẽ nhanh tay ghi đáp án vào bảng phụ. Đội nào có nhiều HS có kết quả chính xác nhất, đội đó sẽ ghi điểm và lấy gạch. Cuối cùng đội nào có nhiều điểm nhất sẽ dành chiến thắng, xây được nhà cho thợ.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- GV tổ chức cho HS chơi trò chơi: Điền dấu <math>&gt;</math>, <math>&lt;</math>, <math>=</math> vào dấu hỏi chấm:</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- HS cả lớp lắng nghe lời giới thiệu của GV.</li> <li>- HS cả lớp lắng nghe và ghi nhớ luật chơi.</li> <li>- HS chơi trò chơi</li> </ul>

Câu 1: $24 ? 19$ ;	<i>Dự kiến câu trả lời:</i>
Câu 2: $35 ? 37$ ;	$24 > 19$
Câu 3: $68 ? 68$	$56 < 65$
Câu 4: $56 ? 65$	$35 < 37$
Câu 5: $90 ? 89$	$90 > 89$
Câu 6: $71 ? 81$	$68 = 68$
- GV cùng HS nhận xét kết quả của các đội	$71 < 81$
- Công bố kết quả, nhận xét động viên khích lệ HS	- HS nhận xét - HS chú ý lắng nghe

Đối với trò chơi “Xây nhà cho thợ”, bên cạnh một số ưu điểm về phát triển tư duy trong quá trình sử dụng khi đã tuân thủ theo đúng 3 nguyên tắc cơ bản trong việc sử dụng và thiết kế trò chơi, chúng tôi cũng nhận thấy một số nhược điểm trong quá trình sử dụng trò chơi này như sau: Thứ nhất, trò chơi yêu cầu có sử dụng đồ dùng học tập cho tất cả HS. Thứ hai, tốc độ trả lời câu hỏi và tỉ lệ học sinh làm đúng/sai trong trò chơi sẽ không thể kiểm soát vì dựa vào yếu tố năng lực HS. Vì vậy, để có thể khắc phục các nhược điểm cơ bản trên, GV cần đảm bảo về mặt cơ sở vật chất lớp học, kết hợp với đó là việc dựa vào yếu tố năng lực cá nhân của từng lớp để điều chỉnh, bổ sung sao cho phù hợp nhất với năng lực của các em.

#### b. Trò chơi Ai nhanh ai đúng

Trò chơi "Ai nhanh ai đúng" là một hoạt động học tập giúp học sinh rèn luyện khả năng tư duy nhanh và chính xác, phù hợp với nhiều môn học, đặc biệt là môn Toán.

- Mục tiêu giáo dục:

- + Giúp HS phản ứng nhanh khi gặp dạng toán và hứng thú hơn khi được thi đua với nhau.
- + Rèn luyện tư duy logic và khả năng giải quyết vấn đề thực tiễn đơn giản.
- + Phát triển kỹ năng làm việc nhóm, tinh thần thi đua và tính sáng tạo thông qua hoạt động thảo luận và tham gia trò chơi.

- Hình thức: cá nhân hoặc nhóm lớn.

- Nội dung:

- + Trò chơi “Ai nhanh ai đúng” cần tuân thủ theo nội dung của bài học.
- + Chủ đề: Có thể áp dụng cho nhiều chủ đề khác nhau trong môn Toán cấp Tiểu học (phép cộng, phép trừ; so sánh; đơn vị đo; hình khối;...).

- Cách thức tổ chức trò chơi:

- + Chuẩn bị: Câu hỏi hoặc bài tập; Bảng theo dõi điểm số; Chuông/ còi;...
- + Phân chia đội chơi: Chơi cá nhân hoặc Chia học sinh thành 2 hay nhiều đội (mỗi đội khoảng 4-6 học sinh), hoặc có thể chơi cá nhân.
- + Tiến hành trò chơi: Sau khi có hiệu lệnh chuông, Đội A và B sẽ lần lượt tiếp sức để chọn đáp án đúng cho mỗi câu hỏi trên bảng.
- + Cách tính điểm: Sau mỗi lượt trả lời nhanh nhất và đúng nhất được tính 1 điểm. (Có thể lược bỏ phụ thuộc vào dạng bài và thời gian mỗi hoạt động).
- + Kết thúc trò chơi: Sau khi hết các câu hỏi, GV khen thưởng đội có câu trả lời nhanh nhất và đúng nhất hoặc tổng kết số điểm của các đội/cá nhân để tìm ra người chiến thắng. (Trao thưởng hoặc khích lệ các học sinh tham gia.)

- Mở rộng: Để nâng cao mức độ thử thách, có thể giảm thời gian suy nghĩ hoặc sử dụng câu hỏi khó hơn, yêu cầu học sinh giải thích đáp án của mình.

**Minh họa:** Sử dụng trò chơi “Ai nhanh ai đúng” cho bài tập 2 phần luyện tập của tiết học “Bài 2: Tia số. Số liền trước. Số liền sau” (SGK Toán 2, tập 1, tuần 1, trang 10, thuộc chủ đề “Ôn tập và bổ sung”, bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống).

1. Mục tiêu của trò chơi:

- Kiến thức, kỹ năng: Thông qua trò chơi HS sẽ:

+ Xác định được số trên tia số.

+ So sánh được các số dựa trên tia số. Xác định được số liền trước, số liền sau trên tia số.

- Năng lực: Tư duy, giải quyết vấn đề, giao tiếp toán học.

- Phẩm chất: Chăm chỉ, trung thực.

2. Thời gian, địa điểm:

- Thời gian: 5 phút.

- Địa điểm: Lớp 2 trường Tiểu học.

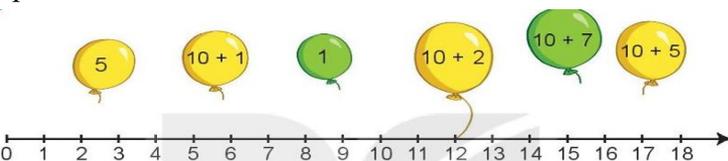
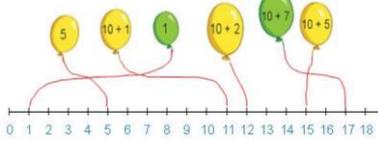
3. Chuẩn bị:

- GV: Giáo án, đồ dùng dạy học (Máy tính, máy chiếu, tranh ảnh).

- HS: SGK Toán 2, tập 1.

4. Cách tiến hành: Được thể hiện qua Bảng 2 dưới đây.

Bảng 2: Hoạt động của GV và HS trong trò chơi “Ai nhanh ai đúng”

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS
<p>- GV chia lớp làm bốn đội chơi</p> <p>- Giới thiệu tên: “Ai nhanh ai đúng” và mục đích của trò chơi: Học sinh xác định được số liền trước, số liền sau trên tia số.</p> <p>- GV nêu cách chơi:</p> <p>+ Cách chơi: GV yêu cầu HS thực hiện cá nhân vào SGK. Sau thời gian 1 phút, GV gọi 12 bạn HS hoàn thành nhanh nhất chia thành 2 đội. Mỗi đội đứng thành 1 hàng dọc, khi có hiệu lệnh chuông, lần lượt từng HS tiếp sức nói quả bóng tương ứng vào tia số (GV in 2 bản dính lên bảng). Đội nào nhanh nhất và có câu trả lời đúng sẽ dành chiến thắng.</p> <p>- GV tổ chức cho HS chơi trò chơi, yêu cầu nói đáp án phù hợp trên tia số.</p>  <p>- GV cùng HS nhận xét kết quả của các đội</p> <p>- Công bố kết quả, nhận xét động viên khích lệ HS</p>	<p>- HS cả lớp lắng nghe lời giới thiệu của GV.</p> <p>- HS cả lớp lắng nghe và ghi nhớ luật chơi.</p> <p>- HS tham gia.</p> <p><i>Dự kiến câu trả lời của HS:</i></p> 

Đối với trò chơi “Ai nhanh ai đúng”, bên cạnh một số ưu điểm trong quá trình sử dụng khi đã tuân thủ theo đúng 3 nguyên tắc cơ bản trong việc sử dụng và thiết kế trò chơi, chúng tôi

cũng nhận thấy một số nhược điểm trong quá trình sử dụng trò chơi này như sau: Thứ nhất, trò chơi yêu cầu tốc độ tư duy và giải quyết bài tập của từng HS. Thứ hai, chỉ có những HS tư duy và giải quyết vấn đề nhanh nhất mới được tham gia trò chơi. Vì vậy, để có thể khắc phục các nhược điểm cơ bản trên, GV cần đảm bảo yếu tố năng lực cá nhân của lớp đồng đều, tránh việc số lượng HS Khá - giỏi và HS Trung bình - yếu chênh lệch nhau quá nhiều. GV cần điều chỉnh, bổ sung sao cho phù hợp nhất với năng lực của các em.

### c. Trò chơi Vòng quay may mắn

Sử dụng trò chơi “Vòng quay may mắn” cho phần khởi động tiết học, tạo không khí tiết học một cách sôi nổi, hứng thú, giúp HS cảm thấy thoải mái và sẵn sàng tiếp thu bài học.

- Mục tiêu giáo dục:

- + Củng cố và mở rộng, ôn tập những kiến thức đã học, giúp củng cố và nhớ lâu hơn các nội dung bài giảng.
- + Phát triển kỹ năng tư duy logic, giải quyết vấn đề và giao tiếp toán học thông qua trò chơi.
- + Giúp việc ôn tập trở nên hấp dẫn và không còn nhàm chán, tạo không khí hào hứng sôi nổi, cũng như luyện khả năng tập trung cao độ trong giờ học.

- Hình thức: cá nhân hoặc nhóm

- Nội dung:

- + Trò chơi "Vòng quay may mắn" được thiết kế để ôn tập và củng cố các kiến thức Toán đã học, đảm bảo bám sát nội dung bài học theo chương trình.
- + Học sinh tham gia sẽ quay vòng và trả lời các câu hỏi Toán dựa trên chủ đề được đề cập trong bài học

- Cách chơi:

- + Phân chia đội chơi: Học sinh được chia thành nhóm theo số lượng học sinh trong lớp hoặc chơi cá nhân.
- + Tiến hành chơi trò chơi: Sau khi có hiệu lệnh bắt đầu, mỗi nhóm sẽ lần lượt quay vòng. Sau khi vòng quay dừng lại, học sinh sẽ đọc câu hỏi hoặc bài toán trên ô mà kim chỉ vào. Học sinh có thời gian giới hạn (ví dụ: 30 giây) để suy nghĩ và trả lời câu hỏi.
- + Cách tính điểm: Mỗi câu trả lời đúng sẽ được cộng điểm. Nếu trả lời đúng, học sinh hoặc nhóm sẽ nhận được điểm. Nếu trả lời sai, lượt chơi sẽ chuyển cho học sinh hoặc nhóm khác.
- + Kết thúc trò chơi: Sau khi tất cả học sinh đã quay vòng và trả lời, giáo viên sẽ tổng kết điểm và trao phần thưởng cho nhóm hoặc cá nhân có điểm cao nhất.

- Mở rộng: Giáo viên có thể thay đổi trò chơi để tăng tính cạnh tranh, tạo không khí hào hứng sôi nổi bằng cách quy định điểm, trong 6 ô thì sẽ chứa 1 ô có 5 điểm, 2 ô có 10 điểm và một ô đặc biệt được là 15 điểm.

**Minh họa:** Sử dụng trò chơi cho phần khởi động tiết học “Ôn tập các số đến 1000” (SGK Toán 3, tập 1, tuần 1, trang 6, thuộc chủ đề “Ôn tập và bổ sung”, bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống).

1. Mục tiêu của trò chơi:

- Kiến thức, kỹ năng: Thông qua trò chơi HS sẽ được:

- + Ôn tập về cách đọc các số đến 1000.
  - + Củng cố kiến thức về dạng bài so sánh các số đến 1000.
- Năng lực: Tư duy, giải quyết vấn đề, giao tiếp toán học

- Phẩm chất: Chăm chỉ, trung thực

2. Thời gian, địa điểm:

- Thời gian: 5 phút.

- Địa điểm: Lớp 3 trường Tiểu học.

3. Chuẩn bị:

- GV: Giáo án điện tử, sách GV, máy tính, máy chiếu,...

- HS: Sách giáo khoa toán 3, tập 1

4. Cách tiến hành: Cách thức tiến hành các hoạt động của GV và HS được thể hiện qua Bảng 3.

Bảng 3: Hoạt động của GV và HS trong trò chơi “Vòng quay may mắn”

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS
<p>- GV chia lớp làm bốn đội chơi</p> <p>- Giới thiệu tên: “<b>Vòng quay may mắn</b>” và mục đích của trò chơi: Ôn tập, củng cố kiến thức về đọc và so sánh các số đến 1000.</p> <p>- Hướng dẫn cách chơi và nêu luật chơi</p> <p>+ Cách chơi: Sẽ có 4 câu hỏi được đưa ra lần lượt, HS quan sát và trả lời câu hỏi vào bảng nhóm trong khoảng thời gian là 40 giây.</p> <p>+ Luật chơi: GV sẽ xoay vòng quay may mắn để xác định số điểm cho từng câu hỏi. Mỗi đội chỉ được trả lời một lần, đúng ghi được số điểm của câu hỏi đó, sai sẽ không nhận được điểm.</p> <p>- GV tổ chức cho HS chơi trò chơi.</p> <p>Câu 1: Số 103 được đọc là:</p> <p>A. Một không ba                      B. Một trăm không ba</p> <p>C. Một trăm linh ba                  D. Một linh ba</p> <p>Câu 2: Số 555 được đọc là:</p> <p>A. Năm năm năm</p> <p>B. Năm trăm linh năm</p> <p>C. Năm trăm năm mươi năm</p> <p>D. Năm trăm năm mươi lăm</p> <p>Câu 3: So sánh hai số sau: 869 .... 860</p> <p>A. &gt;    B. &lt;    C. =    D. Tất cả các đáp án trên đều đúng</p> <p>Câu 4: Sắp xếp dãy số sau theo thứ tự từ lớn đến bé: 345, 108, 27, 999, 50</p> <p>A. 999, 345, 108, 27, 50                      B. 999, 345, 108, 50, 27</p> <p>C. 345, 108, 27, 50, 999                      D. 345, 108, 27, 50, 999</p> <p>- GV cùng HS nhận xét kết quả của các đội</p> <p>- Công bố kết quả, nhận xét động viên khích lệ HS</p>	<p>- HS cả lớp lắng nghe lời giới thiệu của GV.</p> <p>- HS cả lớp lắng nghe và ghi nhớ luật chơi.</p> <p>- HS chơi trò chơi</p> <p><i>Dự kiến câu trả lời của HS</i></p> <p>Câu 1: C</p> <p>Câu 2: D</p> <p>Câu 3: A</p> <p>Câu 4: B</p>

Đối với trò chơi “Vòng quay may mắn”, bên cạnh một số ưu điểm trong quá trình sử dụng khi đã tuân thủ theo đúng 3 nguyên tắc cơ bản trong việc sử dụng và thiết kế trò chơi, chúng tôi cũng nhận thấy một số nhược điểm trong quá trình sử dụng trò chơi này như sau: *Thứ nhất*, thời gian tổ chức trò chơi còn hạn chế nên số lượng câu hỏi còn ít và kém đa dạng. *Thứ hai*, dựa vào yếu tố năng lực của từng HS sẽ có các em làm nhanh/ chậm trong một nhóm, dễ dẫn đến gây ồn ào và mất trật tự trong lớp. Vì vậy, để có thể khắc phục các nhược điểm cơ bản trên, GV nên lưu ý đến yếu tố năng lực cá nhân của từng lớp để điều chỉnh, bổ sung sao cho phù hợp nhất với năng lực của các em.

### 3. KẾT LUẬN

Phát triển năng lực tư duy cho HS tiểu học, đặc biệt ở lớp 1, 2, 3, là một nhiệm vụ quan trọng và cấp bách. Hiện nay, việc dạy học so sánh số tự nhiên còn nhiều hạn chế, chưa khơi dậy được hứng thú và phát triển tư duy cho HS. Để khắc phục, áp dụng các phương pháp dạy học mới, đặc biệt là trò chơi toán học, đã được nhiều nhà nghiên cứu giáo dục quan tâm. Trò chơi toán học không chỉ giúp HS nắm vững kiến thức về số tự nhiên mà còn phát triển kỹ năng tư duy như phân tích, suy luận và đưa ra kết luận. Các trò chơi này cũng tạo điều kiện cho HS tăng cường tương tác, phát triển tính kỷ luật và tạo môi trường học tập thân thiện. Qua nghiên cứu và đề xuất các trò chơi phù hợp, hy vọng sẽ góp phần nâng cao chất lượng dạy học so sánh số tự nhiên và phát triển năng lực tư duy cho HS tiểu học một cách hiệu quả.

Nghiên cứu của chúng tôi vẫn còn một số hạn chế cần được khắc phục và cải thiện trong tương lai. Cụ thể, bài viết chỉ tập trung vào một số trò chơi phổ biến, chưa khai thác hết tiềm năng của các loại trò chơi khác. Chính vì vậy, các bài nghiên cứu sau này cần thử nghiệm thêm nhiều trò chơi sáng tạo để cung cấp thêm nguồn tài liệu phong phú và đa dạng hơn cho giáo viên. Bên cạnh đó, các giáo viên trong tổ cần thường xuyên sinh hoạt chuyên môn hơn để trao đổi, học hỏi kinh nghiệm lẫn nhau trong việc xây dựng và sử dụng trò chơi trong dạy học môn Toán cũng như các biện pháp dạy học khác nhau nhằm tích cực hóa quá trình học tập của HS.

### TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2018), *Chương trình giáo dục phổ thông tổng thể* 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, Hà Nội.
2. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2018), *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, Hà Nội.
3. Dương Hữu Tông (2009), *Khái niệm số tự nhiên trong dạy học Toán ở tiểu học*, Luận văn thạc sĩ Giáo dục học, Trường ĐHSP TP Hồ Chí Minh.
4. Hà Thị Hằng (2024), Tổ chức dạy học môn Toán ở tiểu học nhằm phát triển năng lực tư duy và lập luận toán cho học sinh, *Tạp chí Giáo dục*, số 24 (Số đặc biệt 1), tr.33-37.
5. Nguyễn Minh Nguyệt (2022), Quy trình tổ chức hoạt động vận dụng, trải nghiệm trong dạy học Toán ở tiểu học nhằm phát triển năng lực giải quyết vấn đề toán học cho học sinh, *Tạp chí Giáo dục*, số đặc biệt 7, tr.22-25.
6. Phạm Thị Kim Châu (2022), Phát triển năng lực tư duy và lập luận toán học cho học sinh lớp 4 thông qua dạy học môn Toán, *Tạp chí Khoa học – Trường Đại học Đồng Tháp*, số đặc biệt 01, tr.46-55.
7. Đinh Thị Thu Huyền (2009), *Tổ chức trò chơi trong giờ sinh hoạt tập thể cho học sinh Tiểu học*, Luận văn thạc sĩ Giáo dục học, Trường Đại học Vinh.
8. Phạm Huyền Trang và các tác giả (2024), Phát triển năng lực tư duy và lập luận toán học cho HS trong dạy học giải toán nội dung “Giảm một số đi một số lần” (Toán 3), *Tạp chí Giáo dục*, số 6, tr.17-21.

## **APPLYING GAME-BASED METHODS IN TEACHING COMPARISON OF NATURAL NUMBERS FOR GRADES 1, 2, AND 3 TO DEVELOP STUDENTS' THINKING ABILITY**

***Abstract:** Game - based learning not only creates a fun learning environment but also helps students absorb knowledge in a natural and effective way. This research provides insights into the concept of natural numbers as presented in the Math textbooks for grades 1, 2, and 3, supporting teachers in delivering the content in a clearer and more engaging manner. The results show that incorporating games into teaching offers numerous benefits, including the development of critical thinking skills such as problem-solving, critical thinking, and teamwork. Furthermore, this approach contributes to enhancing the quality of Math education by making lessons more dynamic and effective, while also encouraging students to actively participate in their learning process and achieve more comprehensive development.*

***Keywords:** Educational games, elementary mathematics, thinking skills, creative teaching, natural numbers.*