

# Học thông qua chơi trong dạy học môn Toán lớp 3

Kiều Mạnh Hùng\*, Lê Thị Lành\*\*

\*Khoa Giáo dục Tiểu học, Trường ĐH Sư phạm, ĐH Đà Nẵng

\*\* HVCH khóa 46, ngành GD Tiểu học, Trường ĐH Sư phạm, ĐH Đà Nẵng

Received:19/5/2024; Accepted: 27/5/2024; Published: 03/6/2024

**Abstract:** In teaching, creating a positive and exciting learning environment is an important factor to help students develop their thinking and explore knowledge effectively. Especially in teaching Mathematics, applying learning through play not only helps students become interested but also creates conditions for learning and practicing the subject to become more interesting and lively. This article illustrates some learning through play activities in teaching Mathematics in grade 3.

**Keywords:** Learning through play, interest in studying, mathematics, grade 3.

## 1. Đặt vấn đề

Trong dạy học môn Toán ở tiểu học nói chung, lớp 3 nói riêng, việc tạo ra sự hứng thú cũng như kích lệ HS tham gia tích cực vào quá trình học tập là một thách thức đáng kể đối với giáo viên (GV). Bởi môn Toán thường mang tính trừu tượng và đòi hỏi sự tập trung cao khiến một số HS cảm thấy căng thẳng hoặc không quan tâm đến việc học. Làm thế nào để giảng dạy theo hướng phát huy tính tích cực, chủ động sáng tạo của học sinh (HS) là vấn đề cấp thiết hiện nay. Vận dụng học thông qua chơi (HTQC) bằng cách tổ chức học tập thông qua các trò chơi, các hoạt động trải nghiệm, các em sẽ cảm thấy hứng thú trong quá trình lĩnh hội những tri thức. Từ đó giúp HS củng cố, khắc sâu kiến thức một cách vững chắc, góp phần phát triển phẩm chất, năng lực của HS và nâng cao chất lượng giáo dục.

## 2. Nội dung nghiên cứu

### 2.1. Học thông qua chơi

“HTQC là một hướng tiếp cận giáo dục trong đó HS được tương tác, trải nghiệm, khám phá và giải quyết vấn đề trong môi trường học tập vui vẻ, hứng thú, các hoạt động chơi được kết nối với mục tiêu học tập nhằm phát triển phẩm chất và năng lực của các em” [5].

Khái niệm “chơi” ở đây không giới hạn ở các trò chơi có quy tắc, luật lệ. Chơi bao gồm rất nhiều loại hoạt động và trải nghiệm phong phú, đa dạng mà HS được tự do khám phá, tìm tòi. Các hoạt động đó thường có định hướng của GV nhưng cũng có khi do HS khởi xướng. Khi tham gia các hoạt động chơi, đặc biệt là các hoạt động chơi có chủ đích, HS sẽ học hỏi được cả các nội dung học thuật lẫn phát triển các kỹ năng cần thiết cho cuộc sống hằng ngày.

HTQC có 5 đặc điểm nổi bật, đó là: hứng thú, có ý

nghĩa, tham gia tích cực, nhiều cơ hội thử nghiệm và tương tác xã hội. Các đặc điểm của HTQC thể hiện ở các mức độ khác nhau trong một hoạt động và không nhất thiết hoạt động học nào cũng phải hội tụ đủ cả 5 đặc điểm trên. Tuy nhiên, trong quá trình dạy học, GV cần tạo cơ hội cho HS trải nghiệm các thời khắc vui vẻ và bất ngờ, kết nối có ý nghĩa, hứng thú tham gia, thử nghiệm nhiều lần và gắn kết với bạn bè, thầy cô trong các hoạt động HTQC.

Có thể kể đến một số loại hình HTQC như: HTQC tự do, HTQC có định hướng, học thông qua các trò chơi và học thông qua hướng dẫn chi tiết, cụ thể và kiểm soát của GV.

Khi áp dụng HTQC, HS sẽ có cơ hội thực hành các kỹ năng trong bối cảnh, trong môn học khác nhau. Nhờ vậy HS được phát triển toàn diện về nhận thức, xã hội, cảm xúc, sáng tạo và thể chất, tức là góp phần vào nâng cao kết quả học tập của HS.

### 2.2. Hứng thú học tập

Có nhiều cách hiểu khái niệm *hứng thú học tập*, trong nghiên cứu của mình, chúng tôi thống nhất theo quan điểm “Hứng thú học tập là loại hứng thú gắn với các môn học trong nhà trường, nó là thái độ đặc biệt của HS với môn học, mà HS thấy có ý nghĩa và có khả năng đem lại khoái cảm trong quá trình học tập bộ môn” [2].

Hứng thú học tập góp phần tăng hiệu quả quá trình nhận thức, “Bằng cách phát triển hứng thú, chúng ta sẽ phát huy một trong những năng lực quý giá, cao quý nhất của con người là năng lực thích thú, tập trung vào hoạt động hoàn toàn say mê với công việc cần làm” [2]. Khi có hứng thú học tập, HS sẽ có thái độ và cách thức học tập theo đặc trưng của hứng thú. Đó cũng chính là những dấu hiệu để nhận biết hứng thú học tập. Vì hứng thú kèm theo sự tập trung, chú ý cao, có

tác dụng tổ chức và định hướng cho các quá trình tâm lí diễn ra tốt hơn. Khi hứng thú học tập được củng cố và phát triển một cách có hệ thống, sẽ trở thành cơ sở của thái độ tích cực đối với học tập, là một trong những động cơ mạnh mẽ quan trọng nhất của việc học. Ngược lại, không có hứng thú học tập, người học sẽ ở vào một trạng thái rất bất lợi cho việc tiếp thu kiến thức và làm cho hiện tượng mệt mỏi đến sớm hơn.

### **2.3. Vài nét về chương trình môn Toán lớp 3 trong Chương trình Giáo dục phổ thông năm 2018**

Chương trình Giáo dục phổ thông năm 2018 đặt ra mục tiêu giúp HS phát triển các kĩ năng tư duy logic, phân tích và giải quyết vấn đề, đồng thời đào tạo kiến thức toán học theo cách tiếp cận khoa học, ứng dụng và liên ngành. Chương trình môn Toán lớp 3 có 175 tiết, mỗi tuần 5 tiết, nội dung các bài học được tích hợp xoay quanh ba mạch kiến thức: Số và phép tính (số tự nhiên và phân số), hình học và đo lường (hình phẳng và hình khối, đo lường), một số yếu tố thống kê và xác suất.

### **2.4. Tổ chức hoạt động HTQC tạo hứng thú học tập trong dạy học môn Toán lớp 3**

**2.4.1. Căn cứ: Để tổ chức hoạt động HTQC theo hướng tạo hứng thú trong việc dạy môn Toán cho HS lớp 3, GV cần căn cứ vào các yếu tố sau:**

- **Chương trình giảng dạy:** GV cần tìm hiểu nội dung, yêu cầu cần đạt của bài học - chủ đề cụ thể của chương trình môn Toán lớp 3. Từ đó lựa chọn mạch nội dung để tổ chức HTQC.

- **Sách giáo khoa, tài liệu:** Sử dụng sách giáo khoa hoặc tham khảo ngữ liệu, tài liệu giảng dạy Toán lớp 3 để lựa chọn các hoạt động chơi và trò chơi phù hợp với nội dung đang được học.

giúp HS hiểu và tiếp thu kiến thức một cách hiệu quả.

- **Khả năng và sở thích của HS:** Để tổ chức hoạt động HTQC, GV cần thăm dò ý kiến của HS về khả năng và các hoạt động học tập mà HS cảm thấy thú vị và yêu thích. Dựa vào khả năng, sở thích và quan điểm của HS, GV có thể tạo ra các hoạt động học phù hợp để tạo hứng thú và động viên HS tham gia vào các hoạt động học tập.

#### **2.4.2. Nguyên tắc**

Để thực hiện hiệu quả các hoạt động HTQC, cần đảm bảo các nguyên tắc sau:

- **Kết nối hoạt động HTQC với mục tiêu học tập:** Khi áp dụng HTQC, các hoạt động chơi cần phải gắn với mục tiêu của bài học để trở thành hoạt động học tập, giúp HS có cơ hội để thực hành và trải nghiệm các kĩ năng, năng lực.

- **Khuyến khích sự tự chủ của HS:** Để tạo cơ hội cho HS trải nghiệm vui vẻ, có ý nghĩa, tham gia tích

cực và có cơ hội thử nghiệm, GV cần khuyến khích sự tự chủ để HS cảm nhận được mình đang làm chủ quá trình học tập.

- **Quản lí lớp học hiệu quả:** Khi áp dụng HTQC, GV cần biết cách quản lí lớp học để có thể tạo ra một văn hóa lớp học hiệu quả trên cơ sở tôn trọng, vui vẻ, tích cực và năng động của mọi thành viên. Như vậy sẽ đáp ứng tốt mọi nhu cầu của HS và mục tiêu của bài học.

- **Sắp xếp không gian học tập tích cực, cởi mở:** Không gian lớp học với sự sắp xếp có chủ đích mọi vật dụng, thiết bị sẽ trở thành một yếu tố kích thích sự tò mò của HS, khuyến khích HS tham gia học tập, đồng thời chính không gian đó sẽ gợi ý cho HS cách chơi, cách học.

#### **2.4.3. Quy trình**

**Bước 1.** Xác định yêu cầu cần đạt. Xác định yêu cầu cần đạt của HS trong hoạt động HTQC liên quan chặt chẽ đến nội dung giảng dạy và các chuẩn kiến thức cần đạt được trong môn Toán lớp 3.

**Bước 2.** Chọn loại hình HTQC phù hợp. Dựa trên yêu cầu cần đạt đã xác định trong bước 1, GV lựa chọn loại hình HTQC phù hợp mà HS có thể tham gia để tiếp thu và vận dụng kiến thức.

**Bước 3.** Chuẩn bị tài liệu và nguyên vật liệu. Tài liệu và nguyên vật liệu cần thiết cho hoạt động có thể là tranh ảnh, bảng nhóm, phiếu bài tập, thẻ số, ... hoặc bất kỳ tài liệu nào khác cần thiết cho các hoạt động HTQC được lựa chọn.

**Bước 4.** Giới thiệu và hướng dẫn hình thức HTQC: Trước khi bắt đầu, GV giới thiệu và hướng dẫn HS về các hoạt động sẽ được thực hiện. GV cần đảm bảo rằng HS hiểu rõ cách tham gia và mục tiêu của hoạt động, cũng như các quy tắc cần tuân thủ.

**Bước 5.** Thực hiện hoạt động HTQC: Cho HS tham gia vào hoạt động HTQC theo nhóm hoặc cá nhân. GV theo dõi và hỗ trợ HS trong quá trình thực hiện hoạt động, hướng dẫn và sửa lỗi khi cần thiết.

**Bước 6.** Đánh giá và phản hồi: Sau khi hoạt động kết thúc, GV tiến hành đánh giá kết quả và cung cấp phản hồi cho HS về kết quả của HS trong hoạt động. Đồng thời GV cho HS chia sẻ về những khó khăn gặp phải và đưa ra hướng dẫn để HS cải thiện.

**Bước 7.** Kết luận và liên kết với bài học: GV kết luận bằng cách liên kết hoạt động chơi với nội dung bài học và nhấn mạnh mối quan hệ giữa những gì HS đã học qua hoạt động chơi và kiến thức Toán lớp 3.

#### **2.4.4. Ví dụ minh họa**

**Ví dụ 1:** Tổ chức học thông qua trò chơi trong bài: *Bảng nhân 3, (trang 16, Toán 3, Tập 1, Bộ sách Cánh diều)*

**a. Mục tiêu:** Dẫn dắt HS vào bài mới, tạo tâm thế

hứng thú, kích thích sự tò mò, vui vẻ của HS trước khi bước vào bài học.

b. *Chuẩn bị:* Thẻ số từ 1 - 10

c. *Cách thực hiện:*

- GV tổ chức cho HS chơi trò chơi “Đếm cách 3”.

+ GV cho HS bắt kì tự rút một thẻ số rồi đếm cách 3 bắt đầu từ số ghi trên thẻ vừa rút đến 30. (Chẳng hạn: nếu HS rút được thẻ số 6 thì HS đếm: 6; 9; 12; 15; 18; 21; 24; 27; 30).

+ HS tham gia trò chơi dưới sự điều hành của GV.

- GV chiếu Slide, cho HS quan sát bức tranh trong SGK, nói cho bạn về những điều quan sát được từ bức tranh.

- GV đặt câu hỏi để HS nêu phép nhân:

H: *Mỗi tầng của kệ bày hoa có 3 chậu hoa, 3 tầng có tất cả bao nhiêu chậu hoa?*

TL: *Kệ có tất cả 3 tầng, mỗi tầng có 3 chậu hoa.*

Vậy 3 được lấy 3 lần, ta có phép nhân:  $3 \cdot 3 = 9$ . ( $3 + 3 + 3 = 9$ ).

- GV khai thác thêm:

H: *Nếu thêm 1 tầng có 3 chậu hoa nữa thì ta có phép nhân nào?*

TL:  $9 + 3 = 12$  hoặc  $3 \cdot 4 = 3 + 3 + 3 + 3 = 12$

H: *Nếu tiếp tục thêm 1 tầng có 3 chậu hoa nữa thì sao?*

TL:  $12 + 3 = 15$  hoặc  $3 \cdot 5 = 3 + 3 + 3 + 3 + 3 = 15$ .

- GV nhận xét, dẫn dắt HS vào bài học: “Để tìm kết quả của phép nhân ta đã chuyển về tính tổng các số hạng bằng nhau hoặc đếm thêm, việc này tốn thời gian. Nếu ta thành lập một bảng nhân và ghi nhớ bảng nhân đó thì ta sẽ dễ dàng tìm được kết quả của các phép nhân trong bảng”, GV giới thiệu bài mới: “Bảng nhân 3”.

*Vi dụ 2:* Tổ chức hoạt động HTQC theo hướng sử dụng kĩ thuật “Trộn lẫn và Kết nối” bài: Tính giá trị biểu thức số (tiếp theo), (trang 92, Toán 3, Tập 1, Bộ sách Cánh diều).

2 Mỗi số trong bông hoa là giá trị của biểu thức nào?

$5 \cdot 9 - 2$	$80 : 8 + 30$	$20 + 7 \cdot 3$
40	52	41
12	36	43
$72 - 6 \cdot 10$	$30 : 5 \cdot 6$	$115 - 72 + 9$

Hình 2.1: Nội dung bài tập 2 (trang 92, Toán 3, Tập 1, Bộ sách Cánh diều).

a. *Mục tiêu:* Củng cố kĩ năng tính giá trị biểu thức trong trường hợp biểu thức có chứa các phép tính cộng, trừ, nhân, chia.

b. *Chuẩn bị:* Một nửa lớp số thẻ ghi biểu thức, một nửa lớp số bông hoa ghi kết quả.

c. *Cách thực hiện:*

- GV chia lớp thành 2 nhóm.

- GV trộn lẫn các thẻ và bông hoa lại với nhau, sau đó phát cho mỗi HS một thẻ hoặc một bông hoa.

- HS đi quanh lớp, quan sát/ đọc biểu thức và kết quả của nhau và tìm người có thẻ hoặc bông hoa phù hợp với mình.

- Khi HS tìm thấy bạn có thẻ hoặc bông hoa phù hợp với mình thì sẽ đứng cạnh nhau tạo thành một cặp.

- Từng cặp chia sẻ biểu thức và kết quả của của mình. Trong quá trình HS chia sẻ, GV hoặc HS trong lớp có thể đưa ra câu hỏi hoặc thắc mắc. Ví dụ: Bạn hãy nêu cách tính biểu thức  $5 \times 9 - 2$  hoặc Bạn thực hiện như thế nào để biết biểu thức  $30 : 5 \times 6$  có kết quả là 36? ...

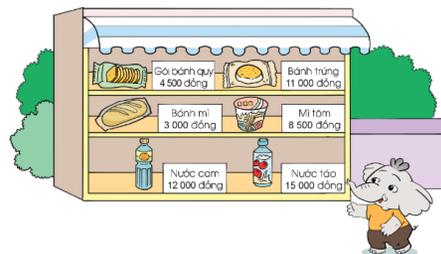
- HS đưa ra biểu tượng thích hoặc không thích để thể hiện là HS cho rằng câu trả lời của mỗi cặp đúng hay sai.

- GV chốt kết quả, nhận xét hoạt động, tuyên dương HS thực hiện tốt.

- Cho HS nhắc lại cách tính giá trị biểu thức có chứa các phép tính cộng, trừ, nhân, chia để ghi nhớ.

*Vi dụ 3:* Tổ chức hoạt động HTQC theo hướng Sử dụng phương pháp Sân khấu hóa bài: Nhân với số có một chữ số (có nhớ), (trang 62, Toán 3, tập 2, Bộ sách Cánh diều).

5 Chọn một mặt hàng em muốn mua ở bức tranh sau rồi tính xem nếu mua một hàng đó với số lượng là 5 thì cần trả bao nhiêu tiền.



Hình 2.2: Nội dung bài tập 5 (trang 62, Toán 3, Tập 2, Bộ sách Cánh diều).

a. *Mục tiêu:*

- Củng cố kiến thức về tiền Việt Nam.

- Vận dụng được kiến thức, kĩ năng về nhân với số có một chữ số đã học vào giải quyết một số tình huống gắn với thực tế.

b. *Chuẩn bị:* Các mặt hàng hoặc hình ảnh các mặt hàng có gắn giá tiền như tranh bài tập 5 (trang 62, Toán 3, Tập 2, Bộ sách Cánh diều).

c. *Cách thực hiện:*

- GV cho HS sinh hoạt nhóm đôi.

- Đặt một gian hàng gồm 6 sản phẩm đã chuẩn bị có gắn giá tiền trên mỗi sản phẩm.

(Xem tiếp trang 312)

trong cuộc sống.

- *Giải pháp 9:* Giảng viên cần áp dụng phương pháp dạy học theo hướng tích cực trong quá trình dạy học môn GDTC, có phương pháp giảng dạy phù hợp và linh hoạt: giúp tinh thần học tập của SV tốt hơn, SV không còn thấy sợ khi phải ra sân học giờ thể dục mà ngược lại SV hồ hởi khi được ra sân. Giảng viên cần tận dụng tốt phương pháp trò chơi và thi đấu trong giờ học: bằng việc tận dụng các hình thức trò chơi trong giờ học giúp SV cảm thấy giờ học không nặng nề và tẻ nhạt. Giảng viên luôn hoan nghênh khi SV tự sáng tác các trò chơi vận động mới

### 3. Kết luận

Việc tạo hứng thú học tập cho SV trong học tập môn GDTC là điều rất quan trọng, nó là điều kiện tiên quyết, là cách tối ưu nhất giúp SV lĩnh hội tri thức cũng như đảm bảo cho sự thành công trong cuộc đời của mỗi cá nhân. Để có được những giải pháp phù hợp cần phải được khảo sát thực trạng hứng thú

của SV từ đó xác định những biện pháp hiệu quả và phù hợp. Để thực hiện được những giải pháp trên, nhà trường cần phải thực hiện đồng bộ chất lượng giảng dạy của giảng viên, cơ sở vật chất phục vụ thực hành và tạo ra môi trường, cơ hội tốt để SV có thể hoàn thành học phần GDTC cũng như áp dụng được những kỹ năng đó phục vụ việc rèn luyện có kết quả trong cả học tập, công việc cũng như cuộc sống.

### Tài liệu tham khảo

- [1]. Nguyễn Văn Cường (2018), *Lý luận dạy học hiện đại*, NXB Đại học Sư phạm, Hà Nội.
- [2]. Nguyễn Toán, Nguyễn Sĩ Hà (2004), *Lý luận và phương pháp TDĐT*, NXB TDĐT.
- [3]. Nguyễn Xuân Sinh (2012), *Phương pháp nghiên cứu khoa học thể dục thể thao*, NXB TDĐT Hà Nội.
- [4]. Lê Văn Lắm, Vũ Đức Thu (2000), *Thực trạng phát triển thể chất học sinh, SV trước thềm thế kỷ 21*, NXB Thể dục thể thao, Hà Nội.

## Học thông qua chơi trong dạy học.....(tiếp theo trang 231)

- GV mời 2 HS lên cạnh gian hàng kể một câu chuyện: Hôm nay, bạn An (HS thứ nhất) được mẹ cho đi siêu thị, An được chọn 1 sản phẩm bất kì trong số sản phẩm này và được mua với số lượng là 5. Vậy nếu mua 5 cái bánh mì An sẽ phải trả cho nhân viên siêu thị (HS thứ hai) bao nhiêu tiền?

- Người mua hàng trả lời số tiền cần thanh toán cho nhân viên siêu thị và nhân viên siêu thị kiểm tra, nhận xét xem số tiền người mua hàng thanh toán đã đúng chưa.

- HS dưới lớp cho ý kiến nhận xét. Sau đó các nhóm đôi có thể tự tạo ra câu chuyện của mình, thực hành trong nhóm sau đó đóng vai trước lớp.

- HS và GV cùng nhận xét, đánh giá năng lực vận dụng kiến thức, kỹ năng về nhân với số có một chữ số đã học vào giải quyết một số tình huống gắn với thực tế, tuyên dương nhóm thực hiện tốt.

### 3. Kết luận

Với HTQC, HS sẽ trở nên độc lập, tự chủ, tích cực tương tác xã hội, sáng tạo, thích ứng tốt với mọi hoàn cảnh và có khả năng giải quyết vấn đề tốt. Vận dụng HTQC trong dạy học môn Toán lớp 3 sẽ làm cho HS hứng thú hơn trong học tập, tự tin hơn, có được cơ hội tự khẳng định mình và tự đánh giá nhau trong học tập. Từ đó góp phần vào nâng cao kết quả học tập của HS. Khi vận dụng HTQC trong môn Toán nói chung và môn Toán lớp 3 nói riêng, chúng ta phải dựa vào nội dung bài học, vào điều kiện cơ sở vật chất của

trường, thời gian trong từng tiết học mà lựa chọn, thiết kế và tổ chức các hoạt động cho phù hợp. Để tổ chức được giờ học Toán học có vận dụng HTQC một cách hiệu quả đòi hỏi mỗi GV phải có kế hoạch, chuẩn bị thật chu đáo cho mỗi bài học. Đồng thời mỗi GV cũng phải không ngừng học hỏi, rèn luyện để tự bồi dưỡng, nâng cao chuyên môn, nghiệp vụ của mình.

### Tài liệu tham khảo

- [1]. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2018). *Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT ngày 26 tháng 12 năm 2018 về Chương trình Giáo dục phổ thông môn Toán*, Hà Nội.
- [2]. Phạm Minh Hạc (2004), *Một số vấn đề nghiên cứu nhân cách*, NXB Chính trị Quốc gia, Hà Nội.
- [3]. L-X-Xô-lô-Vây-Trích (2001), *Từ hứng thú đến tài năng*, NXB Văn hóa Thông tin, Hà Nội.
- [4]. Đỗ Đức Thái (Tổng chủ biên), Đỗ Tiến Đạt (Chủ biên, 2022), *Toán 3 (Tập 1, Tập 2, Bộ Cánh diều)*, NXB Đại học Sư phạm, Hà Nội.
- [5]. Đỗ Thị Linh Trang (2022), *Vận dụng học thông qua chơi trong dạy học toán lớp 2*, Luận văn thạc sĩ Giáo dục học, Trường Đại học Sư Phạm, Đại học Đà Nẵng, Đà Nẵng.
- [6]. VVOB, (2023), *Hướng dẫn tổ chức học thông qua chơi cấp tiểu học Quyển 1*, NXB Thanh Niên, Hà Nội.
- [7]. VVOB, (2023), *Hướng dẫn bồi dưỡng giáo viên về học thông qua chơi Quyển 2*, NXB Thanh Niên, Hà Nội.