

UBND QUẬN LONG BIÊN
TRƯỜNG TIỂU HỌC NGUYỄN BÌNH KHIÊM

SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM

Sử dụng hiệu quả một số phần mềm thiết kế trò chơi
trong môn Toán lớp 1

Lĩnh vực/ Môn: Toán

Cấp học: Tiểu học

Họ và tên tác giả: Hoàng Thị Thúy Hương

Chức vụ: TTCM, GVCB

Điện thoại: 0989962094

Đơn vị công tác: Trường Tiểu học Nguyễn Bình Khiêm-
Quận Long Biên - Hà Nội

Long Biên, tháng 3 năm 2023

MỤC LỤC	TRANG
PHẦN I: ĐẶT VẤN ĐỀ	3
PHẦN II: GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ	4
1. Thực trạng vấn đề	4
2. Nội dung cần giải quyết	5
3. Các biện pháp ứng dụng	6
3.1. Biện pháp 1: Trò chơi “Mảnh ghép thông minh”	7
3.2. Biện pháp 2: Trò chơi “Đôi mắt tinh anh”	10
3.3. Biện pháp 3: Trò chơi “Thỏ hồng trú mưa”	12
3.4. Biện pháp 4: Trò chơi “Thử thách cùng Plickers”	15
4. Kết quả	18
PHẦN III: KẾT LUẬN VÀ KHUYẾN NGHỊ	21
1. Kết luận	21
2. Khuyến nghị - đề xuất	21
TÀI LIỆU THAM KHẢO	

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

Trong thời đại công nghệ số, việc ứng dụng công nghệ vào giáo dục là một xu hướng tất yếu, góp phần tạo nên sự đổi thay về phương pháp và hình thức dạy học. Học sinh ngày nay tiếp xúc với công nghệ từ rất sớm, do đó việc sử dụng công nghệ để dạy học là một cách hiệu quả để thu hút sự chú ý và hứng thú của học sinh, nhằm nâng cao chất lượng giáo dục.

Như chúng ta đã biết: Học sinh lớp 1 có khả năng tập trung chưa cao, dễ bị phân tán trong quá trình học tập, nhất là khi học tập môn Toán. Môn học được coi là tiền đề, là nền tảng vững chắc cho việc học toán ở các lớp trên.

Là một giáo viên dạy lớp 1, khi giảng dạy môn Toán tôi luôn quan tâm làm thế nào để tiết học trở nên sinh động và hấp dẫn, thu hút sự chú ý của học sinh? Cần phải làm gì để giúp các em tiếp thu kiến thức một cách dễ dàng và hứng thú hơn ?

Qua thực tế tôi nhận thấy: Việc tổ chức dạy học Toán với các trò chơi đã được tiến hành từ rất lâu, tâm lý học sinh tiểu học được “ Học mà chơi, chơi mà học”, “ Học thông qua chơi” sẽ mang lại hiệu quả cao. Để tránh cho học sinh nhàm chán, tôi luôn sáng tạo các hình thức học mà chơi. Trong thời đại 4.0, với lòng say mê công nghệ số, tôi luôn tìm hiểu các trang Web, các phần mềm, các ứng dụng công nghệ để vận dụng sáng tạo vào bài dạy. Các trò chơi được thiết kế hình ảnh đẹp mắt, âm thanh sống động và các hoạt động tương tác sẽ giúp học sinh tiếp thu kiến thức một cách tự nhiên và hiệu quả hơn so với phương pháp chơi truyền thống. Xuất phát từ những mong muốn và năng lực của bản thân nêu trên, tôi đã nghiên cứu và thực hiện đề tài ***“Sử dụng hiệu quả một số phần mềm thiết kế trò chơi trong môn Toán lớp 1”***

II. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ

1. Thực trạng vấn đề

Để chuẩn bị tốt cho việc thực hiện Chương trình GDPT 2018 và hưởng ứng chủ đề của năm học: “*Nâng cao ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học*”; Trường Tiểu học Nguyễn Bình Khiêm đã quan tâm về cơ sở vật chất trong dạy học. Ban giám hiệu nhà trường luôn tạo điều kiện thuận lợi cho GV được học tập để nâng trình độ về CNTT.

Bản thân là một tổ trưởng chuyên môn, có tinh thần trách nhiệm, luôn nhiệt huyết trong công việc, ham học hỏi, tích cực ứng dụng các phương pháp dạy học mới và ứng dụng công nghệ thông tin vào dạy học.

Thực hiện kế hoạch nhiệm vụ năm học của nhà trường, ngay từ đầu năm học tôi đã mạnh dạn chia sẻ với đồng nghiệp trong tổ chuyên môn những hiểu biết, kinh nghiệm và các tài liệu của mình để thay đổi các phương pháp dạy học tích cực, ứng dụng công nghệ số tạo trò chơi Toán học HS.



Buổi chuyên đề chia sẻ về vận dụng công nghệ số trong trò chơi Toán học lớp 1

Tuy nhiên, trong quá trình được dự giờ các đồng nghiệp tôi nhận thấy: hiện nay việc ứng dụng CNTT vào dạy học của GV chưa có tính đột phá, nhiều giáo viên còn ngại thay đổi, vẫn giảng dạy theo phương pháp truyền thống. Hoặc cũng có những GV đã có sự thay đổi, đã vận dụng các phương pháp, kỹ thuật tích cực, có tổ chức trò chơi cho HS trong tiết dạy nhưng thực hiện chưa thường xuyên và bài bản, thường chỉ tập trung vào đầu giờ hoặc cuối giờ. Dẫn đến HS chưa tích cực, hào hứng trong giờ học, các em chưa được tham gia nhiều hoạt động.

Chưa có nhiều tài liệu và hướng dẫn cụ thể về việc sử dụng công nghệ thông tin trong dạy học ở lớp 1.

Các em mới bước vào lớp 1, do còn nhỏ nên việc hiểu biết và kỹ năng sử dụng các thiết bị điện tử chưa thành thạo, hoặc sử dụng sai mục đích như hay chơi game,...

Việc thông tin liên lạc giữa nhà trường và phụ huynh còn hạn chế.

2. Nội dung cần giải quyết:

Năm học 2023 – 2024 khi được BGH nhà trường phân công làm TTCM, GVCN lớp 1A2, sĩ số 37 học sinh, tôi đã tiến hành khảo sát chất lượng môn Toán đầu năm học của lớp để đánh giá HS trước khi áp dụng biện pháp.

PHIẾU KIỂM TRA KHẢO SÁT
Thời gian: 20'

Họ và tên: Lớp: 1A2

I. Phần trắc nghiệm
Khoanh tròn vào chữ cái đặt trước câu trả lời đúng hoặc làm theo yêu cầu.

Câu 1. Chọn số thích hợp với số con vật:

	0 3 2		5 1 4
	4 5 3		5 4 2
	0 1 4		3 1 2

Câu 2. Bức tranh có 5 bông hoa là:

A.  B. 
C.  D. 

II. Phần bài tập

Bài 1. Bức tranh có:

Bài 2. Nói

Bài 3. Số?

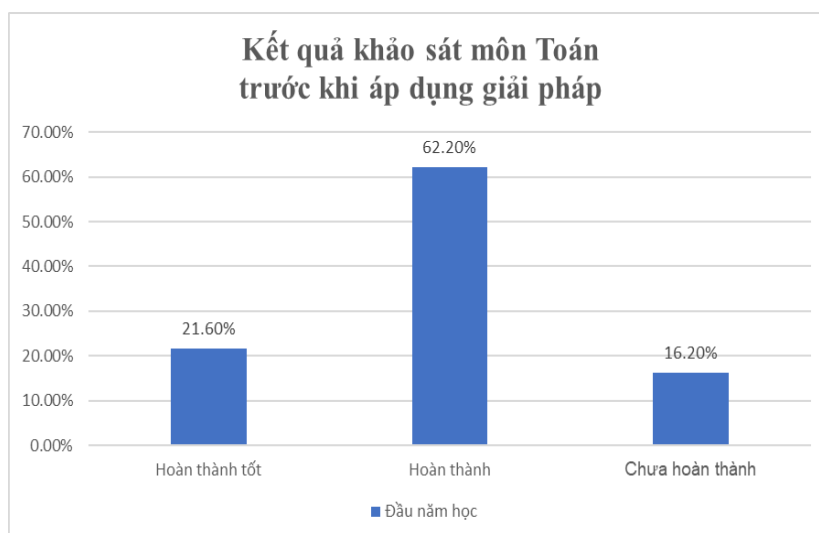
 

Bài 4: Vẽ thêm hình còn thiếu

Tôi thu được kết quả như sau:

BIỂU ĐỒ 1



Qua các tiết dạy trên lớp và qua khảo sát, tôi thấy còn nhiều em chưa tích cực tham gia học tập môn Toán, số lượng các em chưa hoàn thành chiếm tới **16,2%**, số HS đạt ở mức hoàn thành tốt còn thấp: **21,6%**

Với thực trạng như vậy, tôi trăn trở, suy nghĩ và trải nghiệm qua mỗi tiết dạy Toán của bản thân để tìm ra biện pháp dạy học Toán sao cho đạt hiệu quả hơn, đồng thời phát huy được tính tích cực chủ động, sáng tạo của học sinh và tạo hứng thú cho các em, hỗ trợ GV và đồng nghiệp có thêm các phương pháp dạy học mới nhằm tạo hứng thú cho HS, giúp GV nâng cao được trình độ chuyên môn và ứng dụng CNTT vào dạy học.

Để **“Sử dụng hiệu quả một số phần mềm thiết kế trò chơi trong môn Toán lớp 1”** tôi đã thực hiện qua các biện pháp sau:

- + Biện pháp 2: Trò chơi “Mảnh ghép thông minh”
- + Biện pháp 3: Trò chơi “Đôi mắt tinh anh”
- + Biện pháp 4: Trò chơi “Thỏ hồng trú mưa”
- + Biện pháp 5: Trò chơi “Thử thách cùng Plickers”

3. Các biện pháp ứng dụng:

Trong quá trình dạy học toán, tôi dựa theo nội dung của từng bài, từng mạch kiến thức và điều kiện thời gian trong mỗi tiết học để thiết kế trò chơi sao cho phù hợp. Đối với mỗi trò chơi, tôi thiết kế theo quy trình sau:

*** Bước 1: Lựa chọn trò chơi**

- + Xác định mục tiêu, yêu cầu cần đạt của hoạt động.
- + Lựa chọn trò chơi phù hợp với yêu cầu, mục tiêu cần đạt được và điều kiện thực tế của lớp học,...

*** Bước 2: Chuẩn bị tổ chức trò chơi**

- + Tên trò chơi
- + Mục tiêu cần đạt của trò chơi
- + Các phương tiện để thực hiện trò chơi
- + Chuẩn bị nội dung trò chơi, luật chơi, cách đánh giá.

*** Bước 3: Tổ chức trò chơi**

- Đặt vấn đề:

- + Giới thiệu tên trò chơi.
- + Nêu yêu cầu của trò chơi.

- Hướng dẫn trò chơi:

- + Giáo viên giới thiệu nội dung chơi và phổ biến luật chơi. Có thể làm mẫu, hướng dẫn chơi thử (nếu cần).

- Thực hiện chơi:

- + HS thực hiện trò chơi.
- + GV theo dõi quá trình HS chơi, động viên khuyến khích hoặc uốn nắn các em kịp thời, theo dõi tiến độ chơi để có thể điều chỉnh nếu cần.

* **Bước 4:** Nhận xét, đánh giá kết quả sau khi chơi.

- Giáo viên gợi ý cho học sinh nhận xét:
 - + Mức độ nắm luật chơi và thực hiện trò chơi.
 - + Thành tích của học sinh trong trò chơi.
 - + Những quan hệ của học sinh trong nhóm chơi.
- Giáo viên nhận xét, tổng kết: đánh giá chung về cuộc chơi, phát phần thưởng (nếu có) và nhấn mạnh các kiến thức cần đạt sau khi chơi.

3.1. Biện pháp 1: Trò chơi “ Mảnh ghép thông minh”

3.1.1. Mục đích:

- Tổ chức trò chơi trong môn Toán học để giúp học sinh củng cố kiến thức và phát triển các kỹ năng tư duy, củng cố kiến thức cho HS.
- Phát triển khả năng nhận biết và phân biệt các hình dạng toán học cơ bản.
- Rèn luyện kỹ năng quan sát, tư duy logic và khả năng làm việc nhóm.
- Trò chơi này có thể vận dụng được ở một số bài thuộc :
 - + Chủ đề 2: Làm quen với một số hình phẳng
 - + Chủ đề 3: Phép cộng, trừ trong phạm vi 10
 - + Chủ đề 4: Làm quen với một số hình khối

3.1.2. Chuẩn bị

- GV thiết kế trò chơi “ Mảnh ghép thông minh’ trên phần mềm *Tarsia* (<https://www.tarsiamaker.co.uk/>)
- Sau đó tải bản in về, cắt ra để tạo trò chơi “Mảnh ghép thông minh”
- Chọn một không gian rộng đủ để học sinh có không gian để hoạt động.
- Chuẩn bị bảng hoặc tường để học sinh có thể dễ dàng gắn sản phẩm lên.

3.1.3. Cách tổ chức trò chơi

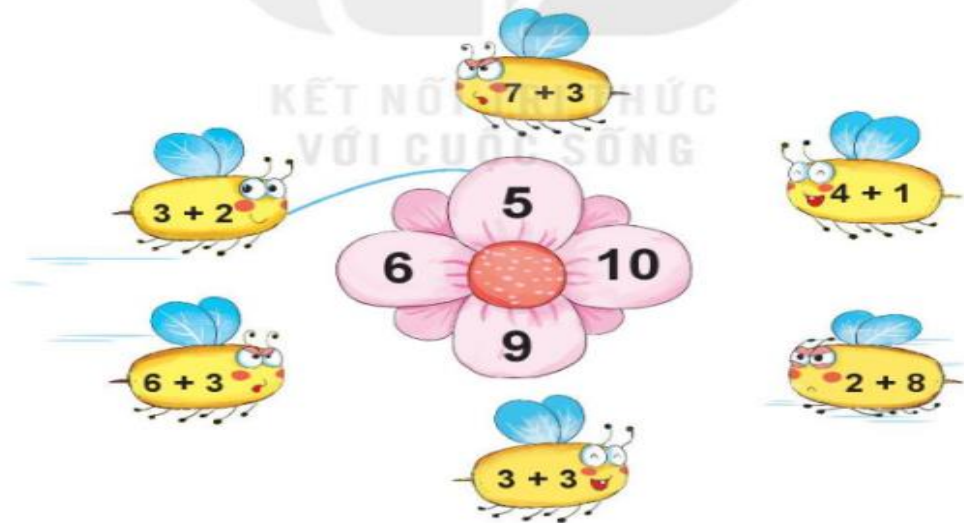
- Chia học sinh thành các đội nhỏ, mỗi đội có 3-5 học sinh.
- Mỗi đội sẽ được phát một bộ mảnh ghép với các phép toán toán học.
- Mục tiêu của trò chơi là ghép các mảnh ghép lại với nhau để tạo thành phép toán đúng hoặc hình đúng
- Đội nào hoàn thành trước sẽ chiến thắng.

3.1.4. Ví dụ:

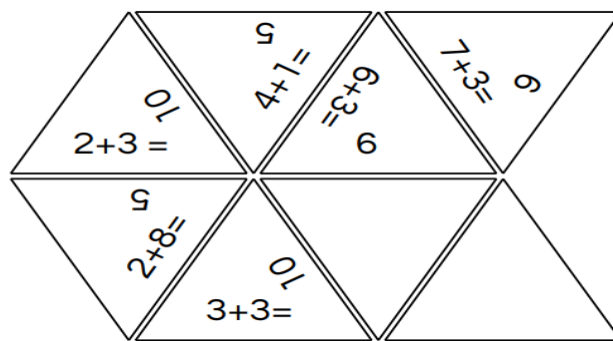
Khi dạy **Bài 12. Bảng cộng, bảng trừ trong phạm vi 10**”(tr 80, 81/SGk Toán tập 1/ lớp 1).

Tôi đã chuyển nội dung Bài tập 3 sang trò chơi “ **Mảnh ghép thông minh**”

3 Tìm cánh hoa cho mỗi chú ong.



Thành nội dung như sau: Hãy ghép các mảnh bìa với nhau để tạo thành các phép tính đúng.



Các mảnh ghép cắt rời

- *Mục tiêu:* Giúp HS củng cố các phép tính cộng, trừ trong phạm vi 10. Tăng cường hứng thú học tập trong môn Toán cho học sinh.

- *Chuẩn bị:*

+ Các mảnh ghép có nội dung các phép tính, kết quả ở bài tập số 3 được tạo ra từ phần mềm **Tarsisa**. Link phiếu các mảnh ghép:

https://drive.google.com/file/d/17nFdIQTQ50pL8buj477IjkSKCFF2vJnL/view?usp=drive_link

+ GV sẽ cắt rời các mảnh ghép này

- *Cách thực hiện:*

+ GV nêu tên trò chơi và luật chơi

+ Cho HS thảo luận nhóm 6, thực hiện các phép tính và ghép sao cho 2 cạnh kề nhau của tam giác sẽ tạo thành một phép tính đúng trong thời gian từ 3 - 5 phút.



- Hết thời gian, các nhóm kiểm tra kết quả của nhau theo sơ đồ: nhóm 1 - nhóm 2 - nhóm 3 - nhóm 4 – nhóm 5- nhóm 6 - nhóm 1.

(Đội nào xong trước thời gian, đúng được cộng 1 điểm. Mỗi cặp cạnh đúng cộng 1 điểm.)



Hình ảnh các mảnh ghép sau khi ghép hoàn chỉnh

- GV, HS nhận xét và rút ra kết luận.

3.1.5. Hiệu quả:

Khi tổ chức trò chơi này vào các giờ học Toán tôi nhận thấy HS rất hào hứng, tích cực tham gia hoạt động. Trong quá trình hoàn thành mảnh ghép các em đã thật sự tập trung cao độ để quan sát, ghi nhớ hình ảnh, so sánh các mảnh ghép và tìm vị trí phù hợp qua đó các em đã được tăng cường rèn sự kiên nhẫn và tỉ mỉ.

Khi tham gia trò chơi cùng đội nhóm đã giúp cho HS học được cách giao tiếp, chia sẻ và hợp tác.

Học thông qua trò chơi “ Mảnh ghép thông minh” đã giúp các em thực hành, củng cố lại kiến thức bài học một cách rất tự nhiên và hiệu quả.

3.1.6. Một số lưu ý:

- GV cần hướng dẫn HS cách chơi trò chơi một cách rõ ràng trước khi bắt đầu.

- Có thể tăng độ khó của trò chơi bằng cách sử dụng nhiều bộ mảnh ghép hơn hoặc sử dụng các nội dung toán học phức tạp hơn.

- Có thể tổ chức trò chơi theo hình thức thi đua cá nhân hoặc thi đua theo đội nhưng đảm bảo tất cả HS đều được tham gia chơi.

3.2. Biện pháp 2: Trò chơi “Đôi mắt tinh anh”

3.2.1. Mục đích:

- Trò chơi giúp học sinh củng cố kiến thức về các số và bảng cộng, trừ trong phạm vi 10, phạm vi 100 (không nhớ) một cách hiệu quả và sinh động.

- Rèn luyện khả năng quan sát và tập trung.

- Thông qua hoạt động tìm kiếm các số, phép tính, và hình học giúp HS rèn luyện khả năng phân tích, tổng hợp, so sánh và đưa ra quyết định.

- Trò chơi này có thể vận dụng được ở một số bài thuộc :

- + Chủ đề 1: Các số từ 0 đến 10

- + Chủ đề 3: Phép cộng, trừ trong phạm vi 10

- + Chủ đề 5: Ôn tập học kì I

3.2.2. Chuẩn bị:

- Để thiết kế trò chơi này GV thực hiện trên phần mềm *Yourhomework* (https://yourhomework.net/tools/wordsearch#google_vignette), chỉ cần vài thao tác đơn giản là GV có thể tạo ra một bộ đề câu hỏi rất sinh động.

- GV tải file phiếu bài tập về và in ra.

3.2.3. Cách tiến hành:

- GV phổ biến luật chơi

- HS chơi theo hình thức cá nhân hoặc chia theo nhóm

- Mỗi HS hoặc 1 nhóm sẽ được phát 1 phiếu

- Trong thời gian 2,3 phút HS phải tô màu đúng theo yêu cầu của đề bài.

- Kết thúc trò chơi HS hoặc đội nào hoàn thành trước tiên là người/ đội chiến thắng.

3.2.4. Ví dụ

Khi dạy bài “Số 0 trong phép trừ” tr75/sgk Toán/tập 1

Ở bài tập số 2 tôi đã tổ chức trò chơi “Đôi mắt tinh anh” để HS phát hiện và tìm ra 2 phép tính có cùng kết quả thì sẽ tô màu giống nhau.

- *Mục tiêu:* Giúp HS củng cố nhận biết về số 0 trong phép trừ.

Tăng cường hứng thú học tập trong môn Toán cho học sinh.

- *Chuẩn bị:*

+ Phiếu tô màu có nội dung các phép tính ở bài tập số 2 được tạo ra từ phần mềm **Yourhomework**.

Link phiếu trò chơi “Đôi mắt tinh anh”:

https://docs.google.com/document/d/1uwzvmwAYNlDURElBJUElF0I6hGNB8hUr/edit?usp=drive_link&ouid=117976761243954702350&rtpof=true&sd=true



ĐÔI MẮT TINH ANH

9	A	E	Z	7	5	K	K
—	U	C	X	—	—	G	J
2	S	P	Z	4	5	T	N
S	L	7	—	0	3	—	3
X	T	R	H	I	4	3	A
6	—	2	H	G	—	—	G
B	X	P	O	U	0	0	U
A	A	U	U	U	Z	W	Q

- *Cách thực hiện:*

+ GV nêu tên trò chơi và luật chơi

+ Cho HS thảo luận nhóm 2 trong thời gian 2 phút, HS phải thực hiện tính, tìm kết quả, tô màu các phép tính có kết quả bằng nhau.



Học sinh tham gia trò chơi “Đôi mắt tinh anh”

- + Sau thời gian 2 phút, các nhóm báo cáo kết quả của nhóm mình
- + GV, HS nhận xét và đưa ra đáp án đúng và kết luận.

3.2.5. Hiệu quả:

Tổ chức trò chơi “Đôi mắt tinh anh” khi học tập môn Toán đã giúp cho HS được học tập kiến thức thông qua hình thức giải trí, thư giãn. Kích thích hứng thú học tập và khám phá kiến thức và thế giới xung quanh.

- Khi tham gia trò chơi này HS được tăng cường khả năng quan sát và ghi nhớ; tăng khả năng phối hợp giữa các bộ phận như tay - mắt. Để có thể hoàn thành nhiệm vụ, HS phải thật sự tập trung và kiên nhẫn.
- Khi chơi cùng bạn bè, HS học cách giao tiếp, chia sẻ và hợp tác để hoàn thành trò chơi, HS được rèn luyện kỹ năng hợp tác và làm việc nhóm.

3.2.6. Lưu ý:

- Lựa chọn trò chơi phù hợp với độ tuổi và khả năng của HS.
- Khuyến khích HS sáng tạo và thử nghiệm các cách chơi khác nhau.

3.3. Biện pháp 3: Trò chơi “Thỏ hồng trú mưa”

3.3.1. Mục đích:

+ Sử dụng nhân vật hoạt hình để giới thiệu và minh họa lại nội dung của bài học, đọc bài toán hoặc dẫn vào nội dung bài học hoặc nêu luật chơi của một trò chơi.

+ Làm cho nội dung học tập trở nên hấp dẫn và dễ tiếp cận hơn đối với học sinh, giúp học sinh hiểu và kết nối với các bài học một cách sinh động và thú vị hơn. Sử dụng nhân vật thỏ hồng để truyền đạt thông điệp giáo dục và tạo ra một môi trường học tập tích cực và động viên cho học sinh.

- Trò chơi này có thể vận dụng được ở cả 5 chủ đề trong học kì 1.

3.3.2. Chuẩn bị

- GV thực hiện trên phần mềm có tính năng AI **Adobe Character Animator**

([https://www.adobe.com/vn_en/products/character-animator.html?gclid=CjwKCAjwh4-](https://www.adobe.com/vn_en/products/character-animator.html?gclid=CjwKCAjwh4-wBhB3EiwAeJsppBNc0vX5orHc0xAmE2EuJ1hiLc_Tcs7kx7YQCGHQZ7v-1p6u4djSIBoCV8sQAvD_BwE&sdid=DHWC19Q8&mv=search&mv2=paidsearch&ef_id=CjwKCAjwh4-wBhB3EiwAeJsppBNc0vX5orHc0xAmE2EuJ1hiLc_Tcs7kx7YQCGHQZ7v-1p6u4djSIBoCV8sQAvD_BwE:G:s&s_kwid=AL!3085!3!645594174688!e!!g!character%20animator!18197057512!141007528535&gad_source=1)

[wBhB3EiwAeJsppBNc0vX5orHc0xAmE2EuJ1hiLc_Tcs7kx7YQCGHQZ7v-1p6u4djSIBoCV8sQAvD_BwE&sdid=DHWC19Q8&mv=search&mv2=paidsearch&ef_id=CjwKCAjwh4-](https://www.adobe.com/vn_en/products/character-animator.html?gclid=CjwKCAjwh4-wBhB3EiwAeJsppBNc0vX5orHc0xAmE2EuJ1hiLc_Tcs7kx7YQCGHQZ7v-1p6u4djSIBoCV8sQAvD_BwE&sdid=DHWC19Q8&mv=search&mv2=paidsearch&ef_id=CjwKCAjwh4-wBhB3EiwAeJsppBNc0vX5orHc0xAmE2EuJ1hiLc_Tcs7kx7YQCGHQZ7v-1p6u4djSIBoCV8sQAvD_BwE:G:s&s_kwid=AL!3085!3!645594174688!e!!g!character%20animator!18197057512!141007528535&gad_source=1)

[wBhB3EiwAeJsppBNc0vX5orHc0xAmE2EuJ1hiLc_Tcs7kx7YQCGHQZ7v-1p6u4djSIBoCV8sQAvD_BwE:G:s&s_kwid=AL!3085!3!645594174688!e!!g!character%20animator!18197057512!141007528535&gad_source=1\)](https://www.adobe.com/vn_en/products/character-animator.html?gclid=CjwKCAjwh4-wBhB3EiwAeJsppBNc0vX5orHc0xAmE2EuJ1hiLc_Tcs7kx7YQCGHQZ7v-1p6u4djSIBoCV8sQAvD_BwE&sdid=DHWC19Q8&mv=search&mv2=paidsearch&ef_id=CjwKCAjwh4-wBhB3EiwAeJsppBNc0vX5orHc0xAmE2EuJ1hiLc_Tcs7kx7YQCGHQZ7v-1p6u4djSIBoCV8sQAvD_BwE:G:s&s_kwid=AL!3085!3!645594174688!e!!g!character%20animator!18197057512!141007528535&gad_source=1)

và chuyển văn bản thành giọng nói của nhân vật bằng AI trên phần mềm **Vbee.ai** để tạo ra một nhân vật hoạt hình theo ý thích.

- GV tạo video nhân vật hoạt hình về và đưa vào bài giảng Powerpoint của mình để trình chiếu.

3.3.3. Cách tiến hành:

- GV đưa bài giảng, nhân vật hoạt hình sẽ đọc yêu cầu của đề bài hoặc nêu nhiệm vụ,...
- HS lắng nghe nhiệm vụ và thực hiện theo yêu cầu của nhân vật hoạt hình.
- Thời gian do GV quy định (3 phút – 5 phút)
- Hết thời gian HS / đội nào hoàn thành nhiệm vụ trước là người/ đội chiến thắng.
- GV nhận xét và đưa ra đáp án đúng.

3.3.4. Ví dụ

Khi dạy bài “**Luyện tập**– trang 105/sgk Toán 1

Ở bài tập **Số 4** thay vì gọi HS đọc nội dung của bài toán thì tôi đã sử dụng **Adobe Character Animator** để tạo một nhân vật hoạt hình. Nhân vật thỏ hồng đọc bài toán, và nêu yêu cầu cho HS thực hiện.

- 4** Có 3 bạn thỏ đang chơi thì trời mưa, các bạn chạy vào trong cả hai chuồng. Hỏi mỗi chuồng có mấy bạn thỏ? Biết rằng số thỏ ở chuồng A nhiều hơn số thỏ ở chuồng B.



“ Xin chào các bạn lớp 1a2, mình là thỏ hồng đây. Hôm nay mình muốn nhờ các bạn giúp mình giải một bài toán. Các bạn có sẵn lòng để giúp đỡ mình không? Ôi! Tuyệt quá! Các bạn hãy lắng nghe thật kỹ nội dung của bài toán nhé! “ Có ba bạn thỏ đang đi chơi thì trời mưa, các bạn chạy vào trong cả hai chuồng. Hỏi mỗi chuồng có mấy bạn thỏ? Biết rằng số thỏ ở chuồng A nhiều hơn số thỏ ở chuồng B. Các bạn lớp 1A2 giúp mình tìm ra đáp án với”

Link bài Powerpoint có nhân vật hoạt hình:

https://docs.google.com/presentation/d/1nMUMEzihroaeS9v-yXUMA143NnRE5un/edit?usp=drive_link&ouid=117976761243954702350&rtpof=true&sd=true

- HS thực hiện nhiệm vụ theo yêu cầu của nhân vật hoạt hình thỏ hồng trong thời gian từ 3 – 5 phút.



HS lắng nghe và thực hiện nhiệm vụ của thỏ hồng

3.3.5. Hiệu quả:

- Khi tổ chức các trò chơi học tập có sử dụng hình ảnh nhân vật hoạt hình ngộ nghĩnh, sinh động đã thu hút sự chú ý của học sinh, giúp các em hứng thú khi học môn Toán. Giúp học sinh thư giãn và giảm căng thẳng trong học tập.

- Giúp học sinh củng cố kiến thức Toán học một cách hiệu quả và thú vị,

3.3.6. Lưu ý:

- Tạo ra nhân vật để sử dụng trong các bài dạy cần đảm bảo rằng nhân vật có thể tương tác một cách mượt mà và tự nhiên, đưa nội dung bám sát với mục tiêu của bài, phù hợp với độ tuổi và trình độ của HS.

- Giáo viên nên sử dụng trò chơi này một cách linh hoạt và sáng tạo để nâng cao chất lượng dạy học.

3.4. Biện pháp 4. Trò chơi “Thử thách cùng Plickers”

3.4.1. Mục đích:

“Thử thách cùng Plickers” là một trò chơi sử dụng thẻ Plickers và điện thoại thông minh. Trò chơi này giúp tăng cường vận động, rèn luyện tư duy phản biện và tạo sự gắn kết cho nhóm.

Với trò chơi này tôi hoàn toàn có thể tổ chức trong bất cứ giờ học nào. Tuy nhiên ta nên sử dụng vào những bài luyện tập chung để giúp HS củng cố lại tất cả khối lượng kiến thức đã học ở trong chủ đề.

3.4.2. Chuẩn bị:

- Bộ câu hỏi được cài đặt trên ứng dụng Plickers

(<https://www.plickers.com/recent>)

- Điện thoại thông minh cài đặt ứng dụng Plickers, bộ thẻ Plickers có danh sách tên HS trong lớp.

3.4.3. Cách tiến hành:

- HS chơi theo hình thức cá nhân hoặc nhóm.
- Giáo viên/người dẫn chương trình đặt các câu hỏi hoặc đưa ra thử thách.
- Mỗi HS hoặc đội chọn gior thẻ Plickers tương ứng với câu trả lời/cách thực hiện đã chọn.
- Giáo viên sử dụng ứng dụng Plickers để quét các thẻ và hiển thị kết quả.
- Đội trả lời đúng/hoàn thành thử thách nhanh nhất sẽ được điểm.
- Trò chơi tiếp tục với các câu hỏi/thử thách mới cho đến khi hết thời gian hoặc một đội đạt được số điểm nhất định.

3.4.4. Ví dụ

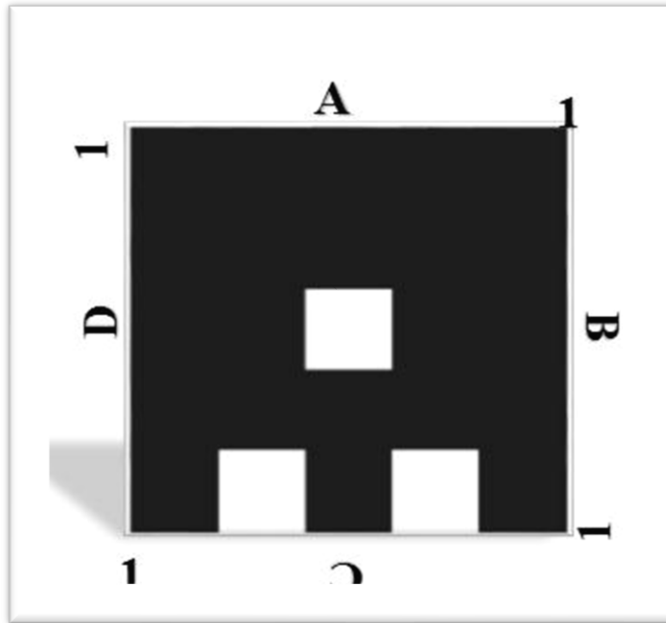
Khi dạy **Bài 10 “ Phép cộng trong phạm vi 10”**/ tr106,107- SGK Toán 1
Tôi đã tổ chức cho HS chơi trò chơi “ **Thử thách cùng Plikers**”

- Mục tiêu: Giúp HS củng cố các bảng tính đã học; rèn luyện sự nhanh nhẹn, hợp tác và tạo hứng thú cho các em HS.

- Chuẩn bị: Máy tính, máy chiếu, điện thoại có kết nối Internet; bộ câu hỏi trên ứng dụng phần mềm Plickers.

- Cách chơi:

+ GV nêu luật chơi, GV chiếu lên màn hình máy chiếu câu hỏi, HS đọc và chọn đáp án đúng bằng cách gior thẻ (chọn đáp án nào thì gior đáp án đó lên phía trên)



+ GV sẽ sử dụng điện thoại, hướng camera về phía thẻ của học sinh và đọc số liệu. Trên màn hình sẽ cập nhật đáp án HS chọn.



+ Kết thúc trò chơi: GV nhận xét, tổng kết trò chơi, củng cố nội dung học tập.

3.4.5. Hiệu quả

- Tổ chức trò chơi có ứng dụng phần mềm Plickers để ôn tập kiến thức Toán học một cách nhanh chóng và hiệu quả. Thông qua trò chơi “Thử thách cùng Plickers” giáo viên nhận được phản hồi tức thì về kết quả học tập của học sinh, giáo viên có thể đánh giá mức độ hiểu bài của học sinh và điều chỉnh phương pháp giảng dạy phù hợp.
- Giáo viên có thể dễ dàng tạo ra các câu hỏi trắc nghiệm theo chủ đề, giúp học sinh củng cố kiến thức đã học và ôn tập cho các bài kiểm tra mà HS không bị áp lực, các em thấy hào hứng, tích cực trong các tiết ôn tập, luyện tập chung.

- Khi trả lời các câu hỏi Toán học bằng Plickers, học sinh cần suy luận logic và lựa chọn đáp án chính xác. Kỹ năng này giúp học sinh tư duy sáng tạo và giải quyết vấn đề hiệu quả.

3.4.6. Lưu ý:

- GV không sử dụng Plickers quá thường xuyên để tránh nhàm chán. Sử dụng Plickers một cách sáng tạo để tạo ra các trò chơi Toán học thú vị và hấp dẫn.
- Quản lý lớp học hiệu quả để đảm bảo học sinh tập trung và tuân thủ luật chơi.
- GV cần theo dõi tiến độ trò chơi và điều chỉnh khi cần thiết.

4. Kết quả

Trong học kì I, năm học 2023 -2024, sau khi ứng dụng công nghệ số vào tạo trò chơi trong học tập môn Toán lớp 1, tôi đã tiến hành khảo sát:

TRƯỜNG TH NGUYỄN BÌNH KIỆM **BÀI KHẢO SÁT CUỐI HỌC KÌ I**
 Lớp 1A2 **MÔN TOÁN - LỚP 1**
 Họ và tên: **Năm học 2023 - 2024**
 Thời gian: 40 phút

Bài 1. (1 điểm): Số?

Bài 2. (1,5 điểm): Đúng ghi đ, sai ghi s vào.

a. Số đến ông sao ít hơn số đến cá chép. ☐
 b. Số bạn nam nhiều hơn số bạn nữ. ☐
 c. Số cái bánh bằng số quả na. ☐

Bài 3. (1 điểm): Nối phép tính với kết quả đúng:

Bài 4. (1 điểm): Viết các số: 10; 0; 7; 6; 9; 4.

a. Theo thứ tự từ bé đến lớn:
 b. Theo thứ tự từ lớn đến bé:

Bài 5. (1,5 điểm): Tính

Bài 6. (1 điểm): Điền

a) Số? $3 + \dots = 9$
 $\dots - 6 = 2$

b) $>, <, =$?
 $7 \dots 3 = 5$
 $10 - 2 \dots 2 = 4$

Bài 7. (1 điểm): Nối hình vẽ với tên của hình

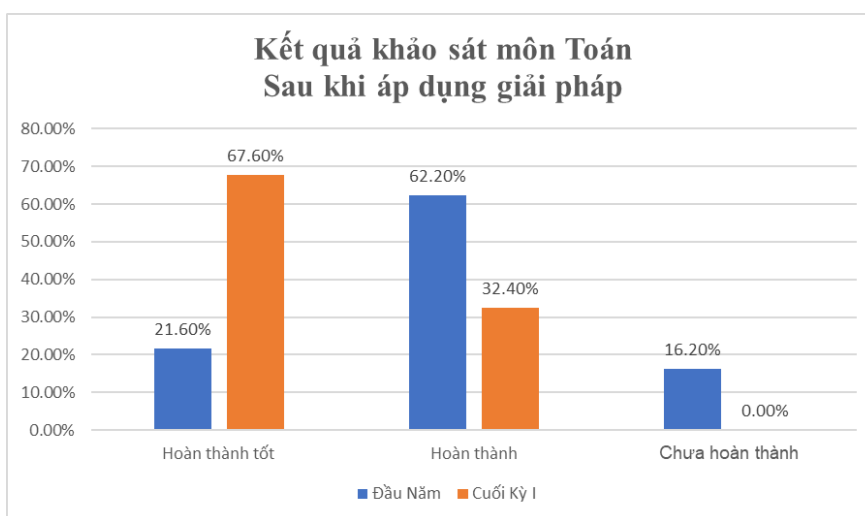
Hình vuông Hình chữ nhật Khối lập phương Khối hộp chữ nhật

Bài 8. (1 điểm): Viết phép tính thích hợp:

Bài 9. (1 điểm): Số?

Tôi đã thu được kết quả như sau:

BIỂU ĐỒ 2



Với kết quả trên, tôi nhận thấy khi được áp dụng các trò chơi sáng tạo vào giờ học thì các em đã hứng thú, tích cực hơn trong giờ học. Số học sinh đạt mức hoàn thành Tốt môn học tăng lên rõ rệt. Cụ thể:

- *Số HS hoàn thành Tốt* :
+ Đầu năm học từ **21,6 %** tăng lên **67,6%** vào cuối kì 1.
- *Số HS chưa hoàn thành*:
+ Đầu năm học từ **16,2%** giảm xuống còn **0%** vào cuối kì 1.

Nhờ ứng dụng công nghệ số để tạo các trò chơi trong dạy học môn Toán mà GV đã bớt được khá nhiều áp lực về thời gian thiết kế bài dạy, các bài dạy của GV trở nên thú vị, hấp dẫn và lôi cuốn HS tham gia học tập. Các em yêu thích môn học và tích cực học tập, sáng tạo trong giờ học. Từ đó chất lượng giáo dục môn Toán tăng lên rõ rệt.

Trong học kì I năm học 2023 – 2024, bản thân tôi và các đồng nghiệp trong tổ chuyên môn Tổ 1 đã ứng dụng giải pháp này vào trong giảng dạy. Kết thúc học kì I, trong buổi họp tổ chuyên môn tôi đã nghe chia sẻ từ các đồng chí giáo viên trong tổ về hiệu quả của giải pháp này khi ứng dụng vào trong dạy học. Đa số các cô giáo đều rất hài lòng về các ứng dụng tạo trò chơi Toán học. Thao tác đơn giản, tính ứng dụng cao, không chỉ ứng dụng trong giờ dạy môn Toán mà còn ứng dụng được vào các môn dạy khác.

Sau đây là chia sẻ của cô giáo Nguyễn Thị Minh Nguyệt– GV dạy lớp 1A4:
“ Từ khi ứng dụng công nghệ số trong các trò chơi Toán học đã giúp tôi thay đổi phương pháp dạy học. Trong những giờ dạy có ứng dụng các trò chơi Toán học, các em HS của tôi rất hăng hái, tích cực tham gia học tập.”

Còn đây là một vài lời chia sẻ của các em học sinh lớp tôi chủ nhiệm:

Em Vũ Khánh Linh, học sinh lớp 1A2: *“ Con rất thích học môn Toán, vì khi học môn Toán con được tham gia rất nhiều trò chơi hấp dẫn !”*

Em Nguyễn Vũ Bình An, học sinh lớp 1A2 *“ Con rất mong chờ đến giờ học Toán vì học Toán rất thấy rất vui”.*

Ngoài ra tôi còn nhận thấy sự hài lòng của các bậc PH khi thấy con em mình vui vẻ, tích cực tham gia các hoạt động học tập và yêu thích việc học. Thông qua những kết quả trên giúp tôi cũng khẳng định giải pháp ***“Sử dụng hiệu quả một số phần mềm thiết kế trò chơi trong môn Toán lớp 1”*** của tôi đã đạt được kết quả rất khả quan và có tính ứng dụng cao.

Tuy nhiên không một phương pháp hay biện pháp nào là toàn năng, để ứng dụng giải pháp này đạt hiệu quả thì GV cần chọn trò chơi phù hợp với với nhu cầu và mục tiêu của bài dạy, phù hợp với độ tuổi, trình độ và sở thích của học

sinh. Sử dụng công nghệ số một cách hợp lý, không để học sinh bị phân tâm. GV phải kiểm soát thời gian sử dụng thiết bị công nghệ để tránh học sinh bị nghiện. Không thiên vị đảm bảo tất cả các em đều được tham gia hoạt động, đặc biệt các em còn nhút nhát, chưa nắm vững kiến thức cần được tham gia nhiều hơn. GV linh hoạt vận dụng các phương pháp dạy học, giữa phương pháp ứng dụng công nghệ số và phương pháp truyền thống nhằm nâng cao chất lượng môn Toán và chất lượng giáo dục toàn diện cho HS.

III. KẾT LUẬN VÀ KHUYẾN NGHỊ

1. Kết luận

Đề tài “*Sử dụng hiệu quả một số phần mềm thiết kế trò chơi trong môn Toán lớp 1*” là một đề tài mang lại nhiều lợi ích cho cả học sinh, giáo viên và phụ huynh. Sáng kiến nhằm đưa ra một số trò chơi Toán học được thiết kế trên các ứng dụng công nghệ số. Nhằm giúp GV có thêm công cụ dạy học hiện đại hơn, giúp HS được tương tác tốt hơn với bài học, giúp GV nâng cao được trình độ CNTT, tiết kiệm được thời gian và công sức cho GV trong việc tạo học liệu.

Việc sử dụng các trò chơi toán học giúp nâng cao hứng thú và hiệu quả học tập, phát triển tư duy logic và kỹ năng giải quyết vấn đề, tăng cường khả năng tiếp cận và cá nhân hóa của HS để học tập một cách sáng tạo.

Giải pháp phù hợp với mọi đối tượng học sinh tiểu học và các khối lớp khác và có thể áp dụng với mọi giáo viên đang giảng dạy ở các cấp học.

2. Khuyến nghị

Để nâng cao việc “*Sử dụng hiệu quả một số phần mềm thiết kế trò chơi trong môn Toán lớp 1*”, trong dạy học môn Toán và dạy học các môn khác cần có sự đầu tư và chỉ đạo mang tính đồng bộ, cụ thể là:

Trong nhà trường cần khuyến khích sự tích cực trao đổi giữa các tổ nhóm chuyên môn trong lĩnh vực ứng dụng công nghệ số vào dạy học, khuyến khích, động viên và tổ chức các cuộc thi về sáng tạo, ứng dụng CNTT vào dạy học. Tổ chức các buổi chuyên đề, tập huấn, đào tạo ứng dụng CNTT, chuyển đổi số vào dạy học để các giáo viên trao đổi, học hỏi đồng nghiệp.

Trên đây chỉ là vài biện pháp nhỏ mà bản thân tôi được học tập qua các đồng nghiệp, qua việc đúc kết nhiều năm làm công tác dạy học và chủ nhiệm lớp 1. Mặc dù có sự đầu tư nghiên cứu kỹ về giải pháp nhưng không tránh khỏi những thiếu sót. Kính mong Hội đồng SKKN góp ý để sáng kiến của tôi được hoàn thiện hơn.

Tôi xin chân thành cảm ơn!

Đây là sáng kiến kinh nghiệm của bản thân tôi viết, tôi xin cam đoan không sao chép nội dung của người khác.

Hà Nội, ngày 20 tháng 03 năm 2024

Người viết

Hoàng Thị Thúy Hương

DANH MỤC TỪ VIẾT TẮT

STT	Ký hiệu chữ viết tắt	Chữ viết đầy đủ
1	GV	Giáo viên
2	GVCN	Giáo viên chủ nhiệm
3	HS	Học sinh
4	PHHS	Phụ huynh học sinh
5	CNTT	Công nghệ thông tin

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Sách giáo khoa Toán lớp 1 – Kết nối tri thức với cuộc sống.
2. Sách giáo viên Toán lớp 1 – Kết nối tri thức với cuộc sống.
3. Vở bài tập Toán lớp 1 – Kết nối tri thức với cuộc sống.
4. Nguồn tài liệu trên Internet