ỦY BAN NHÂN DÂN HUYỆN VĨNH LỘC

**TRƯỜNG TIỂU HỌC VĨNH THỊNH**

SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM

**PHÁT TRIỂN KỸ NĂNG TƯ DUY TOÁN HỌC QUA CÂU CHUYỆN VÀ TRÒ CHƠI: MỘT PHƯƠNG PHÁP TIẾP CẬN ĐA PHƯƠNG TIỆN CHO HỌC SINH LỚP 1**

|  |
| --- |
| Người thực hiện: Hoàng Thị Hương |
| Chức vụ: Giáo viên |
| Đơn vị công tác: Trường tiểu học Vĩnh Thịnh |
| SKKN thuộc lĩnh vực: Toán |

VĨNH THỊNH NĂM 2024

**MỤC LỤC**

|  |  |
| --- | --- |
| **Mục** | **Trang** |
| 1. MỞ ĐẦU | 2 |
| 1.1. Lý do chọn đề tài. | 2 |
| 1.2. Mục đích nghiên cứu. | 3 |
| 1.3. Đối tượng nghiên cứu. | 3 |
| 1.4. Phương pháp nghiên cứu. | 4 |
| 2. NỘI DUNG SÁNG KIẾN | 4 |
| 2.1. Cơ sở lí luận. | 4 |
| 2.2. Đặc điểm tâm lý học sinh | 5 |
| 2.3. Thực trạng vấn đề | 6 |
| 2.3.1. Thực trạng về dạy học môn Toán lớp 1 của giáo viên | 6 |
| 2.3.2. Thực trạng việc học môn Toán của học sinh lớp 1 | 7 |
| 2.3.3. Kết quả của thực trạng | 7 |
| 2.4. Giải pháp thực hiện | 8 |
| 2.4.1. Khuyến khích sự tò mò và sự tham gia tích cực của học sinh | 8 |
| 2.4.2. Phát triển kỹ năng tư duy sáng tạo và giải quyết vấn đề | 8 |
| 2.4.3. Tạo ra các hoạt động yêu cầu sự hợp tác giữa các học sinh | 9 |
| 2.4.4. Tạo ra môi trường cho học sinh thử nghiệm và khám phá | 13 |
| 2.4.5. Tạo cơ hội cho học sinh nhận phản hồi và tự đánh giá | 14 |
| 2.4.6. Phối hợp với phụ huynh thường xuyên trong quá trình dạy học | 15 |
| 2.4.7. Sử dụng đồ dùng dạy học thường xuyên và có hiệu quả | 15 |
| **2.5. Hiệu quả của sáng kiến** | 16 |
| 3. KẾT LUẬN VÀ KIẾN NGHỊ | 18 |
| 3.1. Kết luận | 18 |
| 3.2. Kiến nghị | 18 |
| TÀI LIỆU THAM KHẢO |  |
|  |  |

Contents

[**1.3. Đối tượng và phạm vi nghiên cứu** 2](#_Toc161513743)

[**1.4. Phương pháp nghiên cứu** 2](#_Toc161513744)

[**2. NỘI DUNG SÁNG KIẾN** 3](#_Toc161513745)

[**2.1. Cơ sở lí luận** 3](#_Toc161513746)

[**2.2. Đặc điểm tâm lý học sinh** 4](#_Toc161513747)

[**2.3.Thực trạng vấn đề** 4](#_Toc161513748)

[**2.3.1. Thực trạng về dạy họcmôn Toán lớp 1 của giáo viên** 4](#_Toc161513749)

[**2.3.2. Thực trạng việc học môn Toán của học sinh lớp 1** 5](#_Toc161513750)

[**2.3.3. Kết quả của thực trạng** 5](#_Toc161513751)

[**2.4. Giải pháp thực hiện** 6](#_Toc161513752)

[**2.4.1. Khuyến khích sự tò mò và sự tham gia tích cực của học sinh** 6](#_Toc161513753)

[**2.4.2. Phát triển kỹ năng tư duy sáng tạo và giải quyết vấn đề** 6](#_Toc161513754)

[**2.4.3. Tạo ra các hoạt động yêu cầu sự hợp tác giữa các học sinh** 7](#_Toc161513755)

[**2.4.4. Tạo ra môi trường cho học sinh thử nghiệm và khám phá** 11](#_Toc161513756)

[**2.4.5. Tạo cơ hội cho học sinh nhận phản hồi và tự đánh giá** 12](#_Toc161513757)

[**2.4.6. Phối hợp với phụ huynh thường xuyên trong quá trình dạy học** 12](#_Toc161513758)

[**2.4.7. Sử dụng đồ dùng dạy học thường xuyên và có hiệu quả** 12](#_Toc161513759)

[**2.5. Hiệu quả của sáng kiến** 13](#_Toc161513760)

[**3. KẾT LUẬN VÀ KIẾN NGHỊ** 15](#_Toc161513761)

[**3.1. Kết luận** 15](#_Toc161513762)

[**3.2. Kiến nghị** 15](#_Toc161513763)

**1. MỞ ĐẦU**

**1.1. Lý do chọn đề tài**

"Phát triển Kỹ năng Tư duy Toán học qua Câu chuyện và Trò chơi: Một Phương pháp Tiếp cận Đa phương tiện cho Học sinh Lớp 1" được thực hiện sau một quá trình suy nghĩ kỹ lưỡng và cân nhắc kỹ. Có một số lý do cụ thể để tôi chọn đề tài này, mà mỗi lý do đều là một phần của một tầm nhìn toàn diện về việc cải thiện quá trình giáo dục ở cấp độ tiểu học.

Trước hết, việc sử dụng câu chuyện và trò chơi là một cách tiếp cận sinh động và thú vị đối với việc giảng dạy toán học cho học sinh lớp 1. Trẻ em ở độ tuổi này thường có sự tò mò cao và khả năng tưởng tượng phong phú, và việc sử dụng các câu chuyện và trò chơi là một cách tuyệt vời để khai thác những yếu tố này trong quá trình học tập. Câu chuyện giúp trẻ em kết nối với các khái niệm toán học một cách tự nhiên hơn thông qua việc tham gia vào các tình huống và cảm thấy mình là một phần của câu chuyện. Trò chơi cung cấp cho học sinh cơ hội thực hành các kỹ năng toán học một cách thực tế và tương tác, giúp học sinh học hỏi và phát triển một cách tự tin.

Thứ hai, việc áp dụng phương pháp này cho học sinh lớp 1 rất quan trọng vì đây là giai đoạn mà nền tảng toán học đang được xây dựng. Việc hình thành kỹ năng tư duy toán học từ độ tuổi này sẽ có ảnh hưởng lớn đến sự thành công trong việc học và áp dụng toán học ở các cấp học sau này. Bằng cách tạo ra một môi trường học tập tích cực và kích thích, chúng ta có thể giúp học sinh phát triển một cách toàn diện, không chỉ trong mặt học thuật mà còn trong mặt tư duy logic, sự tự tin và khả năng giải quyết vấn đề.

Ngoài ra, phương pháp này còn thúc đẩy sự tương tác xã hội và hợp tác giữa các học sinh thông qua các hoạt động nhóm. Việc học cùng nhau và làm việc nhóm không chỉ giúp học sinh học hỏi từ nhau mà còn phản ánh thực tế của việc làm việc trong một môi trường xã hội. Điều này cũng giúp phát triển kỹ năng giao tiếp và làm việc nhóm, những kỹ năng mà học sinh sẽ cần thiết trong tương lai.

Cuối cùng, việc nghiên cứu và áp dụng phương pháp giảng dạy sáng tạo và mới mẻ là một phần không thể thiếu của quá trình cải tiến giáo dục. Bằng cách này, giáo viên có thể đưa ra những phương pháp học tập đa dạng và phong phú, tạo ra một môi trường học tập đa chiều và khuyến khích sự sáng tạo cả trong việc giảng dạy và học tập. Đồng thời, việc thử nghiệm những phương pháp này cũng mở ra cơ hội để nghiên cứu và đánh giá hiệu quả của chúng, từ đó đưa ra các phương án điều chỉnh và cải thiện trong tương lai.

**1.2. Mục đích nghiên cứu**

Mục đích của nghiên cứu này là khám phá sâu hơn về sức mạnh của việc sử dụng câu chuyện và trò chơi trong quá trình giảng dạy toán học cho học sinh lớp 1. Tôi quan tâm đến cách mà phương pháp này có thể thúc đẩy sự phát triển toàn diện của học sinh, từ việc xây dựng nền tảng vững chắc cho kiến thức toán học đến việc khuyến khích tư duy sáng tạo và tinh thần hợp tác.

Qua đó, tôi sẽ xác định ra các phương tiện, công cụ và kỹ thuật mà tôi có thể sử dụng để thu thập dữ liệu một cách hiệu quả và đáng tin cậy.

## **1.3. Đối tượng và phạm vi nghiên cứu**

Nghiên cứu này sẽ tập trung vào việc khám phá cách mà phương pháp giảng dạy toán học thông qua câu chuyện và trò chơi ảnh hưởng đến sự phát triển toàn diện của học sinh lớp 1, đặc biệt là những em ở độ tuổi từ 6 đến 7 tuổi. Việc lựa chọn độ tuổi này không chỉ xuất phát từ sự quan trọng của giai đoạn này trong quá trình hình thành nền tảng toán học mà còn từ sự phát triển tinh thần và tư duy của trẻ em ở độ tuổi này.

Đối tượng nghiên cứu sẽ bao gồm các lớp học lớp 1 tại các trường tiểu học, với một sự đa dạng về mức độ kiến thức và kỹ năng của học sinh. Việc chọn đối tượng này nhằm mục đích đảm bảo tính đa dạng và đại diện cho quần chúng học sinh lớp 1, từ đó tăng tính khả quan và ứng dụng của kết quả nghiên cứu.

Phạm vi nghiên cứu sẽ không chỉ dừng lại ở việc thực hiện các hoạt động giảng dạy và học tập trong lớp học, mà còn mở rộng ra nhiều ngữ cảnh khác nhau. Điều này có thể bao gồm cả việc áp dụng phương pháp trong các hoạt động ngoại khóa, trong các trường hợp học tập cá nhân hoặc nhóm nhỏ, và thậm chí cả trong môi trường gia đình.

Với một phạm vi đa dạng và bao quát như vậy, tôi hy vọng có thể thu thập được dữ liệu đa chiều và phong phú từ nhiều nguồn khác nhau. Điều này sẽ giúp tôi có cái nhìn toàn diện và chính xác về hiệu quả của phương pháp giảng dạy này và cách nó có thể ứng dụng một cách linh hoạt và hiệu quả nhất trong thực tiễn giảng dạy.

## **1.4. Phương pháp nghiên cứu**

Phương pháp nghiên cứu sẽ bao gồm các bước sau:

1. Nghiên cứu xây dựng cơ sở lý thuyết: Phát triển một kế hoạch nghiên cứu chi tiết, bao gồm việc xác định mục tiêu cụ thể của nghiên cứu, lựa chọn đối tượng và phạm vi nghiên cứu, cũng như xác định các phương pháp thu thập thông tin và kỹ thuật phân tích phù hợp.
2. Thu thập thông tin: Tiến hành thu thập dữ liệu thông qua một loạt các phương tiện như quan sát trực tiếp trong lớp học, phỏng vấn với giáo viên và học sinh, ghi lại các buổi học và các hoạt động giảng dạy, cũng như thu thập các sản phẩm học tập như bài kiểm tra và bài tập.
3. Phân tích số liệu: Dữ liệu thu thập được sẽ được phân tích một cách kỹ lưỡng và toàn diện. Tôi sẽ sử dụng các phương pháp phân tích định lượng và định tính để đánh giá hiệu quả của phương pháp giảng dạy, cũng như để xác định các yếu tố ảnh hưởng đến sự thành công của nó.
4. Đánh giá kết quả: Tổng hợp và đánh giá kết quả của nghiên cứu, bao gồm cả việc phân tích các kết quả tích cực và tiêu cực, đề xuất các giải pháp và khuyến nghị cụ thể cho việc cải thiện phương pháp giảng dạy, và xác định hướng phát triển cho nghiên cứu tương lai.

Phương pháp này sẽ giúp tôi có cái nhìn tổng quan và chi tiết về hiệu quả và tiềm năng của phương pháp giảng dạy toán học thông qua câu chuyện và trò chơi, từ đó đưa ra những đóng góp ý nghĩa vào lĩnh vực giáo dục toán học sơ cấp.

# **2. NỘI DUNG SÁNG KIẾN**

## **2.1. Cơ sở lí luận**

Cơ sở lý luận của nghiên cứu này dựa trên một số lý thuyết và khái niệm trong lĩnh vực giáo dục, tâm lý học phát triển, và lĩnh vực toán học giáo dục. Dưới đây là một số cơ sở lý luận quan trọng mà tôi sẽ sử dụng để định hình và nắm bắt sâu hơn về hiệu quả của phương pháp giảng dạy toán học thông qua câu chuyện và trò chơi:

**Lý thuyết xây dựng kiến thức:** Cơ sở lý luận này cho rằng học sinh xây dựng kiến thức thông qua việc tương tác với thông tin mới dựa trên kiến thức cũ và kinh nghiệm của họ. Việc sử dụng câu chuyện và trò chơi trong giảng dạy toán học cung cấp cơ hội cho học sinh tương tác một cách tích cực với các khái niệm toán học, từ đó giúp học sinh hiểu sâu hơn và nhớ lâu hơn.

**Lý thuyết tư duy phát triển của Piaget:** Theo Piaget, trẻ em phát triển qua các giai đoạn tư duy khác nhau và học thông qua việc xây dựng kiến thức từ trải nghiệm trực tiếp. Phương pháp giảng dạy toán học thông qua câu chuyện và trò chơi giúp kích thích tư duy phát triển của trẻ em bằng cách kích thích sự tò mò và sáng tạo của học sinh thông qua trải nghiệm thực hành và tương tác.

**Lý thuyết học tập chủ động:** Cơ sở lý luận này đề xuất rằng học sinh nên được kích thích để tham gia tích cực vào quá trình học. Sử dụng câu chuyện và trò chơi trong giảng dạy toán học khuyến khích sự chủ động và tương tác của học sinh, giúp học sinh xây dựng kiến thức một cách tích cực và ý thức về quá trình học tập của mình.

**Lý thuyết học tập qua trải nghiệm:** Cơ sở lý luận này cho rằng việc học tập hiệu quả xảy ra khi học sinh được tham gia vào các trải nghiệm thực tế và ý nghĩa. Sử dụng câu chuyện và trò chơi trong giảng dạy toán học cung cấp cho học sinh những trải nghiệm đa chiều và thú vị, từ đó tạo ra môi trường học tập tích cực và ý nghĩa.

Dựa trên cơ sở lý luận này, tôi tin rằng việc sử dụng câu chuyện và trò chơi trong giảng dạy toán học sẽ có thể kích thích sự phát triển toàn diện của học sinh và tạo ra một môi trường học tập tích cực và hiệu quả.

## **2.2. Đặc điểm tâm lý học sinh**

Các em mới chuyển từ giai đoạn hoạt động vui chơi là chủ đạo sang hoạt động học tập, do đó sự chú ý của các em chưa ổn định. Thậm chí, dù các em thích học nhưng chủ yếu là để xem tranh vì hình ảnh minh họa đẹp và sinh động. Kỹ năng nói và kỹ năng hợp tác với bạn trong học tập của các em còn hạn chế, do đó hiệu quả thảo luận nhóm còn thấp. Thêm vào đó, vốn sống của các em còn hạn chế nên việc vận dụng kiến thức thực tế để giải quyết nội dung bài cũng như liên hệ thực tế chưa đạt hiệu quả mong muốn. Vì vậy, giáo viên cần phải tìm ra những giải pháp tích cực để gây hứng thú học tập cho học sinh, đồng thời tạo ra một môi trường học tập thú vị và hấp dẫn, phù hợp với sự phát triển của từng em.

## **2.3.Thực trạng vấn đề**

### **2.3.1. Thực trạng về dạy họcmôn Toán lớp 1 của giáo viên**

Qua dự giờ Toán lớp Một của đồng nghiệp tôi thấy:

*- Ưu điểm:*

+ Giáo viên đã lập kế hoạch bài học chi tiết, khoa học trước khi lên lớp. Chuẩn bị đồ dùng chu đáo, vận dụng đồ dùng gần gũi với cuộc sống xung quanh của học sinh để phục vụ bài học.

+ Sử dụng nhiều phương pháp dạy học trong giờ dạy nổi bật là phương pháp quan sát.

+ Hình thức tổ chức phong phú như: hoạt động cả lớp, hoạt động nhóm, hoạt động cá nhân.

*- Tồn tại:*

+ Hoạt động nhóm nhưng chỉ mang tính hình thức, chưa hiệu quả. Nhiều học sinh không phát huy được tính tích cực trong thảo luận để rút ra kiến thức.

+ Giáo viên có sử dụng nhiều phương pháp dạy học nhưng chưa thực sự linh hoạt và mềm dẻo.

+ Giáo viên vì sợ mất thời gian, phải chuẩn bị nhiều đồ dùng nên ít tổ chức cho học sinh tham gia bằng nhiều hình thức học tập.

+ Thiếu kỹ năng quản lý lớp học: Dạy toán cho học sinh lớp 1 đòi hỏi kỹ năng quản lý lớp học cao, vì trẻ nhỏ thường có sự chú ý ngắn hạn và năng động. Nhiều khi giáo viên có thể gặp khó khăn trong việc duy trì sự tập trung và quản lý lớp học hiệu quả.

+ Thiếu thời gian và áp lực từ chương trình giảng dạy: Áp lực từ chương trình giảng dạy và các yêu cầu kiểm định có thể làm giảm sự linh hoạt và sáng tạo trong việc giảng dạy toán cho học sinh lớp 1.

+ Thiếu sự liên kết giữa các bài học và ứng dụng thực tế: Một số giáo viên có thể gặp khó khăn trong việc tạo ra một liên kết mạch lạc giữa các nội dung toán học và thực tế cuộc sống của học sinh, làm cho quá trình học trở nên trừu tượng và khó hiểu.

### **2.3.2. Thực trạng việc học môn Toán của học sinh lớp 1**

*- Ưu điểm:*

+ Đa số các em thích học môn Toán vì môn học có kiến thức gần gũi với cuộc sống xung quanh các em.

+ Một số ít học sinh tích cực và chú ý trong giờ học và tiếp thu kiến thức nhanh.

+ Nhiều phụ huynh học sinh rất quan tâm đến việc học Toán của học sinh

*- Tồn tại:*

+ Học sinh lớp Một hoạt động chơi vẫn đang chiếm ưu thế. Nhiều em không chú ý trong giờ học do khả năng tập trung của các em chưa cao.

+ Kĩ năng nói, kĩ năng hợp tác với bạn trong học tập của các em chưa tốt nên hiệu quả thảo luận nhóm còn thấp.

+ Nhiều học sinh rụt rè, không thích thể hiện trước đám đông, nói nhỏ, chưa mạnh dạn hòa nhập với bạn nên không thích tham gia trò chơi học tập. Những học sinh hiếu động thì chỉ thích chơi trò chơi, xem tranh để vui mà không để học.

+ Khó khăn trong việc hiểu và áp dụng kiến thức: Một số học sinh gặp khó khăn trong việc hiểu và áp dụng các khái niệm toán học cơ bản.

*Về phía phụ huynh:*

Nhiều phụ huynh học sinh không quan tâm đến việc học tập của con.

### **2.3.3. Kết quả của thực trạng**

Để có thể nắm rõ vấn đề này, năm học 2023-2024 tôi được phân công trực tiếp giảng dạy lớp 1D với tổng số học sinh là 39 em. Trong tháng 10 năm 2023, qua đánh giá thường xuyên, tôi đã thu được kết quả về việc hứng thú học môn Toán của học sinh lớp 1D như sau:

**Bảng A**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Lớp** | **Sĩ số** | **Mức độ hứng thú học** | | | | | |
| Rất hứng thú | | Hứng thú | | Chưa hứng thú | |
| SL | TL | SL | TL | SL | TL |
| 1D | 39 | 7 | 17,94 | 10 | 25,64 | 22 | 56,42 |

Qua bảng A, ta thấy số học sinh rất hứng thú tham gia học tập đạt tỉ lệ thấp, số học sinh chưa hứng thú tham gia chiếm tỉ lệ cao.

Từ những thực trạng trên, tôi mạnh dạn đưa ra "Phát triển Kỹ năng Tư duy Toán học qua Câu chuyện và Trò chơi: Một Phương pháp Tiếp cận Đa phương tiện cho Học sinh Lớp 1".

## **2.4. Giải pháp thực hiện**

### **2.4.1. Khuyến khích sự tò mò và sự tham gia tích cực của học sinh**

Để khuyến khích sự tò mò và sự tham gia tích cực của học sinh, việc tạo ra một môi trường học tích cực và hỗ trợ là vô cùng quan trọng. Trong lớp học ở cấp độ lớp 1, giáo viên cần tạo ra một không gian thoải mái và an toàn để học sinh cảm thấy tự tin và thoải mái trong quá trình học tập. Bằng cách sử dụng các tài liệu học tập, trang thiết bị hỗ trợ và không gian học tập mở, giáo viên có thể kích thích sự tò mò của học sinh.

Đồng thời, việc khuyến khích sự tương tác và hợp tác thông qua các hoạt động nhóm cũng là một phương pháp hiệu quả để học sinh học hỏi từ nhau và phát triển kỹ năng giao tiếp. Bên cạnh đó, việc thúc đẩy sự sáng tạo thông qua các hoạt động sáng tạo như vẽ, viết hay xây dựng cũng giúp học sinh phát triển tư duy sáng tạo và khám phá khả năng của bản thân.

Để hỗ trợ học sinh, giáo viên cần cung cấp phản hồi tích cực và xây dựng, tạo điều kiện cho học sinh tự tin thử nghiệm và tìm kiếm giải pháp cho các vấn đề. Cuối cùng, việc tạo ra các hoạt động thú vị và thực tế, phản ánh cuộc sống hàng ngày của học sinh, cũng giúp học sinh nhận thức được ý nghĩa và ứng dụng của kiến thức trong đời sống. Điều này giúp kích thích sự tò mò và sự tham gia tích cực của học sinh trong quá trình học tập.

### **2.4.2. Phát triển kỹ năng tư duy sáng tạo và giải quyết vấn đề**

Để phát triển kỹ năng tư duy sáng tạo và giải quyết vấn đề của học sinh, giáo viên có thể sử dụng các hoạt động trò chơi và bài toán thú vị. Ví dụ, trong môn Toán, giáo viên có thể tổ chức một trò chơi với tên gọi "Rừng Số" để giúp học sinh rèn luyện kỹ năng tư duy và giải quyết vấn đề. Trong trò chơi này, các học sinh được yêu cầu điều khiển một con thú ảo đi qua rừng bằng cách giải các bài toán toán học. Mỗi bài toán đều có một số lượng búp măng nằm ẩn trong rừng, và học sinh phải tính toán đúng để di chuyển con thú tới vị trí chứa búp măng.

Ngoài ra, giáo viên có thể đặt ra các bài toán thú vị và phức tạp đòi hỏi học sinh phải sử dụng kỹ năng tư duy sáng tạo và phát triển các phương pháp giải quyết vấn đề. Ví dụ, một bài toán có thể yêu cầu học sinh tìm cách sắp xếp các hình khối để tạo ra một hình dạng mới hoặc giải quyết một vấn đề về tỷ lệ vài khối hình trong không gian.

Qua việc tham gia vào các hoạt động trò chơi và bài toán như vậy, học sinh sẽ được khuyến khích tư duy sáng tạo và học cách tiếp cận các vấn đề một cách logic và hệ thống. Đồng thời, học sinh cũng sẽ rèn luyện được kỹ năng làm việc nhóm và giao tiếp trong quá trình hợp tác giải quyết các bài toán phức tạp.

### **2.4.3. Tạo ra các hoạt động yêu cầu sự hợp tác giữa các học sinh**

Việc tạo ra các hoạt động và bài tập yêu cầu sự hợp tác và giao tiếp giữa các học sinh đóng vai trò quan trọng trong quá trình giáo dục. Mục đích chính của những hoạt động này là khuyến khích sự tương tác tích cực giữa các cá nhân trong lớp học. Thông qua việc làm việc nhóm, học sinh không chỉ học được cách làm việc cùng nhau mà còn phát triển các kỹ năng xã hội quan trọng như kỹ năng giao tiếp, hợp tác, và lắng nghe.

Khi học sinh tham gia vào các hoạt động nhóm, học sinh được khuyến khích tìm ra các giải pháp sáng tạo cho các vấn đề, thúc đẩy sự phát triển của tư duy linh hoạt và sự sáng tạo. Thông qua việc trao đổi ý kiến và thảo luận, học sinh học được cách hiểu và tôn trọng quan điểm của người khác, từ đó xây dựng được một tinh thần đồng đội và lòng tin vào nhau.

Bên cạnh đó, việc thực hiện các hoạt động này cũng giúp tạo ra một môi trường học tập tích cực và khích lệ sự tham gia của mọi thành viên trong lớp học. Học sinh có cơ hội để chia sẻ kiến thức, kinh nghiệm và ý tưởng của mình, từ đó tạo ra một quá trình học tập đa chiều và phong phú hơn.

**Ví dụ 1:** Trong Bài 14 KHỐI LẬP PHƯƠNG, KHỐI HỘP CHỮ NHẬT (sách Kết nối tri thức tập 1 trang 92)

Tên trò chơi: Xây dựng nhà

**Bước 1:** Chuẩn bị

Chuẩn bị một số khối lập phương và chữ nhật có kích thước và màu sắc khác nhau.

Chuẩn bị một số tấm bản vẽ với hình dạng cụ thể của các ngôi nhà hoặc cho phép học sinh tự do sáng tạo.

Phân chia lớp thành các nhóm nhỏ, mỗi nhóm có khoảng 3-5 học sinh.

**Bước 2:** Quy trình

Giới thiệu trò chơi cho lớp và hướng dẫn các học sinh về mục tiêu của trò chơi: xây dựng các mô hình nhà sử dụng các khối lập phương và chữ nhật.

Phân phát các tấm bản vẽ hoặc cho phép các nhóm tự do sáng tạo mô hình của mình.

Hướng dẫn các nhóm làm việc cùng nhau để lên kế hoạch và thực hiện việc xây dựng mô hình . Các học sinh cần phải thảo luận với nhau về cách sắp xếp các khối, cân nhắc về màu sắc và hình dạng phù hợp.

Theo dõi và hỗ trợ các nhóm trong quá trình xây dựng. Đảm bảo rằng mỗi nhóm đều có cơ hội để thảo luận và đóng góp ý kiến của mình.

Khi các nhóm hoàn thành, giáo viên hướng dẫn học sinh trình bày mô hình của mình trước lớp. Học sinh có thể giải thích về quyết định thiết kế của mình và nêu cách đã làm việc cùng nhau để đạt được mục tiêu.

Sau khi mỗi nhóm đã trình diễn, cả lớp có thể bình chọn cho mô hình ưa thích nhất hoặc có thể cung cấp phản hồi cho các nhóm về điểm mạnh và điểm yếu của mô hình mà mình đã tạo nên.

**Lợi ích:**

Trò chơi này khuyến khích sự hợp tác và giao tiếp giữa các học sinh khi họ cần phải làm việc cùng nhau để đạt được một mục tiêu chung.

Họ cũng phải thể hiện sự sáng tạo và khả năng tư duy không gian khi xây dựng các mô hình nhà từ các khối lập phương và chữ nhật.

Việc trình bày trước lớp cũng giúp học sinh phát triển kỹ năng nói trước công chúng và tự tin trong giao tiếp.

**Ví dụ 2:** Trong Bài 22 SO SÁNH SỐ CÓ HAI CHỮ SỐ (sách Kết nối tri thức tập 2 trang 18)

Tên trò chơi: So sánh số

Mục tiêu: Trò chơi nhằm mục đích giúp học sinh rèn luyện kỹ năng so sánh các số có hai chữ số, đồng thời khuyến khích sự hợp tác và giao tiếp giữa các thành viên trong nhóm.

**Bước 1:** Chuẩn bị

Giáo viên chuẩn bị một loạt các thẻ số có hai chữ số (từ 10 đến 99) và chia học sinh thành các nhóm nhỏ.

**Bước 2:** Phân công nhiệm vụ

Mỗi nhóm nhận một bộ thẻ số và một tờ giấy để ghi lại kết quả.

**Bước 3:** Bắt đầu trò chơi

Một học sinh trong nhóm bắt đầu bằng cách rút một thẻ số từ bộ và đọc nó cho nhóm.

**Bước 4:** So sánh số

Các học sinh trong nhóm cùng nhau so sánh số đó với một số khác trong bộ thẻ. Học sinh cần thảo luận để quyết định số nào lớn hơn, số nào nhỏ hơn hoặc có thể bằng nhau.

**Bước 5:** Ghi lại kết quả

Sau khi đạt được quyết định, một học sinh trong nhóm ghi lại kết quả lên tờ giấy của nhóm.

**Bước 6:** Chuyển lượt

Tiếp theo, một học sinh khác trong nhóm tiếp tục trò chơi bằng cách rút một thẻ số mới và lặp lại quy trình so sánh và ghi lại kết quả.

**Bước 7:** Trình bày kết quả

Khi đã so sánh một số lượng đủ lớn các số, các nhóm trình bày kết quả của học sinh trước toàn bộ lớp. Các nhóm có thể chia sẻ cách mình đã so sánh và làm thế nào để đạt được kết quả.

**Lợi ích:**

Trò chơi này giúp học sinh phát triển kỹ năng so sánh số và hiểu biết về mối quan hệ giữa các số.

Nó khuyến khích sự hợp tác và giao tiếp trong nhóm.

Học sinh học được cách lắng nghe ý kiến của đồng đội và đưa ra quyết định chính xác sau khi thảo luận.

Trò chơi "So sánh số" là một cách thú vị và hiệu quả để học sinh học về các khái niệm số học cơ bản trong khi phát triển các kỹ năng xã hội quan trọng.

**Ví dụ 3:** Trong Bài 23 BẢNG CÁC SỐ TỪ 1 ĐẾN 100 (sách Kết nối tri thức tập 2 trang số 22)

Tên trò chơi: Nhảy số

**Bước 1:** Chuẩn bị

Xếp hàng các học sinh trước lớp.

Một học sinh đứng đầu hàng bắt đầu trò chơi.

**Bước 2:** Phổ biến luật chơi

Học sinh đầu tiên nói một số từ 1 đến 100.

Học sinh tiếp theo phải nói số tiếp theo trong dãy số, theo quy tắc nhất định.

Quy tắc thường được sử dụng là nhảy số một khoảng cố định. Ví dụ, nếu học sinh đầu tiên nói "3", học sinh tiếp theo phải nói "6", và học sinh thứ ba nói "9", và tiếp tục như vậy. Các số trong dãy này phải là bội số của số đầu tiên.

Nếu học sinh nào không thể nói được số tiếp theo hoặc nói sai số, học sinh sẽ bị loại khỏi trò chơi hoặc chuyển sang vị trí cuối cùng trong hàng.

**Bước 3:** Tiếp tục trò chơi

Trò chơi tiếp tục cho đến khi chỉ còn lại một học sinh cuối cùng hoặc một số ít học sinh.

Người chiến thắng có thể được xác định dựa trên quy tắc cụ thể của trò chơi. Ví dụ, người chiến thắng có thể là người cuối cùng còn lại hoặc người đã tham gia được nhiều vòng nhất mà vẫn giữ vững được quy tắc.

**Mở rộng trò chơi:**

Nếu thích, có thể thay đổi quy tắc để làm cho trò chơi thêm phần thú vị hoặc thách thức hơn. Ví dụ, có thể thay đổi quy tắc nhảy số hoặc thêm vào các yếu tố bổ sung như trừ số, nhân số, hoặc sử dụng các phép toán đơn giản khác.

**Lợi ích:** Trò chơi "Nhảy số" là một cách thú vị để cải thiện kỹ năng giao tiếp, tăng cường kiến thức về số học và thúc đẩy sự chú ý của các học sinh.

**Ví dụ 4:** Trong Bài 26 ĐƠN VỊ ĐO ĐỘ DÀI (sách Kết nối tri thức tập 2 trang 32)

Tên trò chơi: Đo độ dài của các vật thể

**Bước 1:** Chuẩn bị

Chuẩn bị một loạt các vật thể khác nhau như bút, sách, bàn, ghế, hộp giấy, v.v. Đảm bảo rằng mỗi vật thể có kích thước và hình dáng đa dạng.

Chuẩn bị các công cụ đo như thước đo hoặc dây đo cho mỗi nhóm.

**Bước 2:** Phân chia nhóm và nhiệm vụ

Chia lớp thành các nhóm nhỏ, mỗi nhóm có từ 2 đến 4 học sinh.

Giao cho mỗi nhóm một số vật thể để đo độ dài.

**Bước 3:** Thực hiện đo độ dài

Các học sinh trong mỗi nhóm lần lượt lấy một vật thể và sử dụng công cụ đo để đo độ dài của nó. Học sinh có thể sử dụng thước đo hoặc dây đo để làm điều này.

Sau khi đo xong, học sinh ghi lại kết quả của mình.

**Bước 4:** Thảo luận và đánh giá

Khi tất cả các vật thể đã được đo độ dài, các học sinh trong nhóm sẽ thảo luận về kết quả của học sinh và so sánh chúng với nhau.

Học sinh cần thảo luận về các thách thức mà học sinh gặp phải trong quá trình đo độ dài và cách mà để giải quyết chúng.

**Bước 5:** Tổng kết và chia sẻ

Khi mọi nhóm đã hoàn thành, giáo viên có thể mời các nhóm lên trình bày kết quả của nhóm và chia sẻ những phát hiện quan trọng.

Cuối cùng, giáo viên có thể tổng kết bằng cách nhấn mạnh các khái niệm và kỹ năng mà học sinh đã học được từ trò chơi này.

**Lợi ích:** Trò chơi "Đo độ dài của các vật thể" không chỉ giúp học sinh rèn luyện kỹ năng đo độ dài mà còn khuyến khích sự hợp tác, giao tiếp và phân tích kỹ lưỡng trong quá trình học tập.

### **2.4.4. Tạo ra môi trường cho học sinh thử nghiệm và khám phá**

Dưới đây là một số ví dụ về cách tạo ra môi trường cho học sinh thử nghiệm và khám phá các khái niệm toán học thông qua trò chơi và hoạt động thực hành, kèm theo mô tả chi tiết cách chơi:

**Trò chơi Xây dựng Số:**

Mô tả: Hãy chuẩn bị một số lượng lớn các khối xây dựng có màu sắc và hình dạng khác nhau. Mỗi học sinh được giao một số, và học sinh phải sử dụng các khối này để xây dựng các số từ 1 đến 10.

**Cách chơi:** Học sinh sẽ chọn một số và sử dụng khối xây dựng để tạo ra số đó. Học sinh có thể sử dụng bất kỳ màu sắc hoặc hình dạng nào mà học sinh muốn. Sau khi đã xây dựng xong, học sinh có thể diễn giải cho nhóm về cách đã tạo ra số đó.

**Mục tiêu**: Phát triển kỹ năng xác định số và hiểu biết về cấu trúc số.

Hoạt động Đồ Vật Đếm:

**Mô tả:** Chuẩn bị một số lượng lớn các đồ vật như viên kẹo, que diêm, hoặc hình thù nhỏ. Hãy chọn một số và yêu cầu học sinh sắp xếp số lượng các đồ vật đó theo số đó.

**Cách chơi**: Học sinh sẽ nhận được một số và sử dụng các đồ vật để đếm số lượng đúng. Sau đó, học sinh có thể trình bày cho nhóm về cách đếm và kiểm tra kết quả của mình.

**Mục tiêu:** Phát triển kỹ năng đếm và hiểu biết về số lượng.

**Trò chơi Sắp Xếp Số:**

**Mô tả:** Chuẩn bị một loạt các thẻ số từ 1 đến 20. Hãy trộn lẫn các thẻ và đặt chúng trên bàn.

**Cách chơi:** Học sinh sẽ lần lượt chọn một thẻ số và đặt nó vào dãy số đang được xếp từ trái qua phải trên bàn. Mục tiêu là sắp xếp các số theo thứ tự từ nhỏ đến lớn.

**Mục tiêu:** Phát triển kỹ năng sắp xếp số và hiểu biết về thứ tự số.

Hoạt động Số Học Ngoài Trời:

**Mô tả:** Sử dụng các vật dụng ngoài trời như đá, cát, hoa, v.v. để tạo ra các ký hiệu số và các dãy số.

**Cách chơi:** Học sinh sẽ được yêu cầu sắp xếp các vật dụng để tạo ra các số hoặc các dãy số. Học sinh có thể sử dụng cát để vẽ các số hoặc sắp xếp đá để tạo ra các dãy số.

**Mục tiêu:** Phát triển kỹ năng đồng nhất số và hiểu biết về cấu trúc số.

Những hoạt động trên không chỉ giúp học sinh vui chơi mà còn khám phá và hiểu biết về các khái niệm toán học một cách tự nhiên và thú vị.

### **2.4.5. Tạo cơ hội cho học sinh nhận phản hồi và tự đánh giá**

Để giúp các em học sinh ở Lớp 1 cải thiện kỹ năng toán học một cách hiệu quả, việc tạo cơ hội cho các em nhận phản hồi và tự đánh giá là vô cùng quan trọng. Thông qua các hoạt động phù hợp với độ tuổi và trình độ của các em, giáo viên có thể giúp các em hiểu rõ hơn về khả năng của mình và cách cải thiện từng bước một.

Một cách tiếp cận phù hợp có thể là tổ chức các buổi thảo luận nhóm nhỏ trong lớp, cho phép các em chia sẻ cách tiếp cận và giải quyết các bài toán. Bằng cách này, các em không chỉ có cơ hội học hỏi từ nhau mà còn có thể nhận phản hồi từ bạn bè và giáo viên.

Ngoài ra, việc sử dụng các biểu đồ và bảng điểm đơn giản cũng là một cách hiệu quả để giúp các em theo dõi tiến trình học tập của mình. Giáo viên có thể thực hiện việc này bằng cách ghi lại kết quả của từng em sau mỗi bài toán hoặc bài kiểm tra, từ đó giúp các em tự nhận biết được điểm mạnh và điểm yếu của mình.

Tạo cơ hội cho các em nhận phản hồi và tự đánh giá không chỉ giúp cải thiện kỹ năng toán học mà còn giúp phát triển sự tự tin và sự tự chủ trong học tập của các em từ khi còn rất nhỏ.

### **2.4.6. Phối hợp với phụ huynh thường xuyên trong quá trình dạy học**

Phối hợp với phụ huynh thường xuyên: Để đạt được mục tiêu phát triển kỹ năng tư duy toán học cho học sinh Lớp 1 thông qua phương pháp tiếp cận đa phương tiện, việc phối hợp chặt chẽ với phụ huynh là vô cùng quan trọng. Tôi đã thiết lập một kênh để trao đổi trên Zalo để chia sẻ thông tin về quá trình học của học sinh. Đồng thời, tôi sẽ giới thiệu phương pháp giảng dạy mới và mời phụ huynh tham gia vào quá trình học tập của con em mình, giúp tạo điều kiện thuận lợi cho sự phát triển toàn diện của học sinh.

Đổi mới đánh giá học sinh: Để tạo sự đa dạng và linh hoạt trong việc đánh giá kỹ năng toán học, tôi sẽ sử dụng các phương tiện như câu chuyện, trò chơi, và hoạt động thực hành. Thay vì chỉ dựa vào bài kiểm tra truyền thống, tôi sẽ cung cấp các điểm đánh giá linh hoạt và phản hồi xây dựng, giúp học sinh hiểu rõ hơn về khả năng của mình và cách cải thiện. Qua đó, việc đổi mới đánh giá học sinh sẽ hỗ trợ một cách hiệu quả cho quá trình học tập và phát triển của học sinh.

### **2.4.7. Sử dụng đồ dùng dạy học thường xuyên và có hiệu quả**

Đồ dùng dạy học có vai trò quan trọng không chỉ trong việc giảng dạy chung mà còn trong môn Toán đặc biệt. Thông qua việc sử dụng các đồ dùng dạy học, giáo viên có thể giúp học sinh hiểu về các khái niệm toán học một cách sinh động và rõ ràng hơn. Các đồ dùng này không chỉ cung cấp thông tin mà còn giúp học sinh kích thích sự tò mò và tương tác trong quá trình học tập.

Đồ dùng dạy học cần được lựa chọn và thiết kế sao cho phù hợp với nội dung bài học, đồng thời cũng phải phản ánh được đặc điểm tâm lí và nhận thức của học sinh tiểu học. Tính chính xác và thẩm mỹ của đồ dùng là yếu tố quan trọng, vì nó sẽ tạo điều kiện thuận lợi cho các em tiếp thu bài học một cách nhanh chóng và hiệu quả hơn.

Trong việc phát triển kỹ năng tư duy toán học qua câu chuyện và trò chơi cho học sinh Lớp 1, việc sử dụng đồ dùng dạy học đóng vai trò quan trọng để tạo ra một môi trường học tập thú vị và hấp dẫn. Ví dụ, khi dạy bài toán về phép cộng trong SGK (trang 50-51), giáo viên có thể chuẩn bị các đồ dùng như bảng số, que tính, hoặc các hình vẽ đại diện cho các đối tượng trong câu chuyện.

Bằng cách sử dụng các đồ dùng này, giáo viên có thể minh họa cách thức thực hiện phép cộng thông qua câu chuyện hoặc trò chơi. Ví dụ, giáo viên có thể sử dụng các hình vẽ đại diện cho các con vật hoặc đối tượng trong câu chuyện và yêu cầu học sinh sử dụng que tính để thực hiện phép cộng số lượng của chúng.

Ngoài ra, việc sử dụng các trang thiết bị hiện đại như máy chiếu cũng rất hữu ích trong việc minh họa và trực quan hóa các bài toán toán học. Giáo viên có thể sử dụng máy chiếu để chiếu các hình ảnh, đồ hoạ hoặc video liên quan đến bài học, giúp học sinh dễ dàng hình dung và hiểu sâu hơn về các khái niệm toán học.

Như vậy, việc sử dụng đồ dùng dạy học phù hợp và kết hợp với các phương tiện đa phương tiện như máy chiếu sẽ giúp tăng cường sự hấp dẫn và hiệu quả của quá trình dạy học, đồng thời giúp học sinh phát triển kỹ năng tư duy toán học một cách sáng tạo và hiệu quả.

## **2.5. Hiệu quả của sáng kiến**

Sau một thời gian áp dụng các giải pháp này vào dạy môn Toán tại lớp 1D, tôi thấy số lượng học sinh rất hứng thú học tập đã tăng lên theo từng thời điểm. Cụ thể:

**Bảng B:**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Thời điểm** | **Số HS**  **tham gia** | **Mức độ hứng thú học** | | | | | |
| Rất hứng thú | | Hứng thú | | Chưa hứng thú | |
| SL | TL | SL | TL | SL | TL |
| Giữa  học kỳ I | 39 | 10 | 25,64 | 11 | 28,2 | 18 | 46,16 |
| Cuối  học kỳ I | 39 | 24 | 61,53 | 15 | 38,46 | 0 | 0 |

Bảng B thể hiện mức độ ham học tập môn Toán của lớp 1D được nâng cao dần. Đến cuối học kỳ I, số học sinh rất hứng thú học chiếm tỷ lệ tăng lên rõ rệt.

Qua đối chiếu kết quả giữa bảng A và bảng B và các tiết dạy học trên lớp tôi thấy:

100% học sinh lớp 1D đã xác định rõ mục tiêu học tập của môn học. Tất cả các em tích cực chủ động tham gia các hoạt động học tập để nắm kiến thức bài học và vận dụng kiến thức bài học vào thực tế tốt. Số học sinh rất hứng thú học tập tăng lên chiếm tỉ lệ cao. Không còn số học sinh ngại học hay không thích tham gia các hoạt động trong giờ học này.

Việc sử dụng các giải pháp này trong môn Toán đã góp phần vào quá trình đổi mới phương pháp dạy học và tạo hứng thú học tập cho học sinh.

Sáng kiến này không chỉ là một cách tiếp cận mới mẻ trong việc giảng dạy toán học cho học sinh lớp 1, mà còn là một hành trình mở ra cánh cửa của sự kỳ diệu và khám phá. Thay vì những buổi học tĩnh lặng và cảm giác như "nhiệm vụ", các em sẽ được đưa vào một thế giới của những câu chuyện đầy màu sắc và những trò chơi hấp dẫn, nơi mà kiến thức toán học không chỉ là một khối kiến thức khô khan, mà còn là một cuộc phiêu lưu thú vị và ý nghĩa.

Sáng kiến này có thể đem lại một loạt các hiệu quả tích cực cho quá trình học tập của học sinh lớp 1:

Tăng cường sự hứng thú và niềm đam mê: Sự kết hợp giữa câu chuyện và trò chơi tạo ra một môi trường học tập thú vị và hấp dẫn. Học sinh sẽ cảm thấy hứng thú và niềm đam mê với môn toán khi được tham gia vào các hoạt động đầy sáng tạo và tương tác.

Tăng cường kỹ năng toán học: Phương pháp này giúp học sinh phát triển và củng cố kỹ năng toán học cơ bản một cách tự nhiên và thú vị hơn. Qua việc thực hành trong các tình huống thực tế và trò chơi, học sinh sẽ hiểu sâu hơn về các khái niệm toán học và áp dụng chúng một cách linh hoạt.

Phát triển kỹ năng xã hội: Trong quá trình tham gia vào các hoạt động nhóm và trò chơi, học sinh có cơ hội tương tác và hợp tác với nhau. Điều này giúp học sinh phát triển kỹ năng giao tiếp, làm việc nhóm và giải quyết xung đột, điều mà rất quan trọng cho sự phát triển toàn diện của mỗi cá nhân.

Tăng cường sự tự tin và sự tự chủ: Khi tham gia vào các hoạt động thú vị học sinh có cơ hội thể hiện và phát triển sự tự tin của mình. Học sinh cũng học cách tự chủ và tự quản lý thời gian, năng lượng và tư duy của mình trong quá trình giải quyết các bài toán và trò chơi.

Tạo động lực học tập: Sự hứng thú và thành công trong việc giải quyết các bài toán và tham gia vào các hoạt động toán học sẽ tạo ra động lực mạnh mẽ cho học sinh tiếp tục học tập và khám phá thêm về môn toán.

Tạo cơ hội cho sự đa dạng và tích hợp: Phương pháp này tạo ra cơ hội cho học sinh từ mọi nền văn hóa và năng lực tham gia và thành công. Nó cũng giúp tích hợp toán học vào các môn học khác và cuộc sống hàng ngày của học sinh, từ đó tăng cường ứng dụng thực tiễn và ý nghĩa của kiến thức toán học.

Sáng kiến này không chỉ là về việc truyền đạt kiến thức, mà còn là về việc truyền đạt niềm đam mê và lòng tin. Nó là một hành trình không chỉ đưa học sinh đến với thế giới của toán học, mà còn là hành trình của sự khám phá và tự tin vào khả năng của bản thân.

# **3. KẾT LUẬN VÀ KIẾN NGHỊ**

## **3.1. Kết luận**

Sáng kiến này không chỉ là một bước tiến lớn mà còn là một cú nhảy vượt bậc trong việc làm cho toán học trở thành một cuộc phiêu lưu hấp dẫn và ý nghĩa đối với học sinh lớp 1. Việc kết hợp câu chuyện và trò chơi không chỉ là một phương pháp giảng dạy, mà còn là một cách để mở ra cánh cửa của sự tưởng tượng và khám phá.

Những câu chuyện đầy màu sắc và những trò chơi thú vị không chỉ làm cho việc học trở nên sinh động hơn, mà còn làm cho toán học trở thành một cuộc phiêu lưu thú vị mà mọi em đều muốn tham gia. Từ việc đếm các hạt cát trong một câu chuyện đến việc giải quyết các bài toán toán học trong một trò chơi, mỗi hoạt động đều là một cơ hội để học sinh phát triển kỹ năng toán học và sáng tạo của mình.

Hơn nữa, qua sự hợp tác và giao tiếp trong các hoạt động nhóm, học sinh không chỉ học từ giáo viên mà còn học từ nhau. Học sinh học cách làm việc cùng nhau, chia sẻ ý tưởng và giải quyết vấn đề, từ đó phát triển kỹ năng xã hội và tự tin trong bản thân.

Tuy nhiên, để phương pháp này có thể phát huy hiệu quả tối đa, cần có sự hỗ trợ và cam kết từ tất cả các bên liên quan, từ giáo viên, phụ huynh đến nhà quản lý giáo dục. Chỉ khi chúng ta làm việc cùng nhau, ta mới có thể thấy được sức mạnh lớn và tiềm năng không giới hạn của phương pháp giảng dạy này trong việc tạo ra những học sinh tự tin, sáng tạo và đầy niềm vui trong hành trình khám phá toán học của mình.

## **3.2. Kiến nghị**

Đối với giáo viên: Để nâng cao hiệu quả trong việc giảng dạy môn Toán cho học sinh lớp 1, cần khuyến khích giáo viên tích cực áp dụng phương pháp sử dụng câu chuyện và trò chơi. Giáo viên cần được hỗ trợ và khuyến khích để thử nghiệm và tích lũy kinh nghiệm trong việc sử dụng các biện pháp này. Đồng thời, việc đổi mới và sáng tạo trong quá trình giảng dạy cũng cần được khuyến khích.

Đối với nhà trường: Cần tổ chức thêm các buổi hội thảo và hoạt động chuyên môn để chia sẻ kinh nghiệm và tạo ra một môi trường hợp tác giữa các giáo viên.

|  |  |
| --- | --- |
| **XÁC NHẬN CỦA THỦ TRƯỞNG ĐƠN VỊ** | ***Vĩnh Thịnh, ngày 14 tháng 3 năm 2024***  **Tôi xin cam đoan đây là SKKN của mình viết, không sao chép nội dung của người khác.**    **Người viết**  **Hoàng Thị Hương** |

**TÀI LIỆU THAM KHẢO**

1. Sách giáo khoa sách Toán lớp 1- bộ sách Kết Nối Tri Thức
2. Sách giáo viên Toán lớp 1- bộ sách Kết Nối Tri Thức