UBND HUYỆN HÓC MÔN **CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM**

**TRƯỜNG TH XUÂN THỚI THƯỢNG Độc lập - Tự do - Hạnh phúc**

**BÁO CÁO CHUYÊN ĐỀ**

**“ÁP DỤNG CÁC TRÒ CHƠI TRONG DẠY HỌC MÔN TOÁN LỚP 2”**

1. **ĐẶT VẤN ĐỀ - GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ:**
2. Đặt vấn đề:

Năm học 2023 - 2024, là năm học thứ ba thực hiện Chương trình giáo dục phổ thông 2018. Chương trình giáo dục giúp người học làm chủ kiến thức phổ thông; biết vận dụng hiệu quả kiến thức vào đời sống và tự học suốt đời; thực hiện bước chuyển từ chương trình giáo dục tiếp cận nội dung sang tiếp cận năng lực của người học từ chỗ quan tâm tới việc học sinh học được gì đến việc học sinh làm được gì qua việc học. Để thực hiện điều đó nhất định phải thực hiện việc chuyển từ phương pháp dạy học theo lối "truyền thụ kiến thức một chiều" sang cách dạy học vận dụng kiến thức, rèn luyện kĩ năng, hình thành năng lực và phẩm chất; Đồng thời phải chuyển cách đánh giá kết quả giáo dục từ nặng nề về kiểm tra trí nhớ sang kiểm tra đánh giá năng lực vận dụng kiến thức, giải quyết vấn đề, coi trọng kiểm tra đánh giá kết quả học tập với kiểm tra đánh giá trong quá trình học tập để có tác động kịp thời nhằm nâng cao chất lượng của hoạt động dạy học và giáo dục.

Ở môn toán lớp 2, sẽ giúp học sinh hình thành, phát triển các phẩm chất chủ yếu, năng lực chung và những năng lực đặc thù của môn học như: năng lực tư duy và lập luận toán học, năng lực mô hình hóa toán học, năng lực giải quyết vấn đề toán học, năng lực giao tiếp toán học, năng lực sử dụng công cụ, phương tiện toán học,…; rèn luyện các kĩ năng tính toán; phát triển tư duy hình tượng và tư duy logic, góp phần hình thành hệ thống kiến thức phổ thông,… Học sinh thấy được “cái hay, cái khoa học” của toán học từ đó các em sẽ yêu thích và biết tự hào, quý trọng các giá trị và phẩm chất được hình thành trong quá trình học tập môn toán. Qua đó, từng bước tạo dựng nền học vấn căn bản của một người có văn hóa và vận dụng linh hoạt kiến thức đã học vào cuộc sống hằng ngày.

* **Thực tế:**

Việc chuyển hoạt động chủ đạo từ “vui chơi” ở lứa tuổi mẫu giáo sang “học tập” ở lứa tuổi Tiểu học là một bước ngoặc quan trọng trong đời sống của trẻ em. Những thay đổi này tạo cho trẻ em những cơ hội phát triển mới, đồng thời đây cũng là việc làm cần thiết trong dạy học ở Tiểu học.

Toán học là môn học chiếm thời lượng đáng kể trong chương trình dạy học ở Tiểu học; Là môn học được đặc trưng bởi tính chính xác, tường minh, logic… Nên toán học Tiểu học nói chung, môn Toán nói riêng dành cho học sinh lớp 2 đã gây ra không ít những căng thẳng, chán chường lên tâm lý của trẻ em. Làm sao để tạo hứng thú và yêu thích cho HS, giảm bớt những căng thẳng này khi HS tham gia học Toán?

Đổi mới phương pháp dạy học là cần thiết để nâng cao chất lượng dạy học. Giúp trẻ học toán qua các trò chơi là một trong những hướng đổi mới phương pháp dạy học ở Tiểu học .Tuy nhiên,việc lựa chọn, thiết kế làm phong phú các trò chơi và tìm cách sử dụng sao phù hợp với học sinh, với điều kiện thực tế giảng dạy, với năng lực của giáo viên... để dạy học toán hiệu quả vẫn luôn luôn là một việc khó khăn ?

1. Giải quyết vấn đề:

Với lý do và mục tiêu muốn tiếp cận nhanh và kịp thời xu hướng đổi mới của ngành trên tinh thần cố gắng học hỏi những điều tốt đẹp nhất trong công tác giảng dạy để ngày một nâng cao chất lượng giáo dục. Qua hơn 8 tuần thực dạy, chúng tôi đã thực hiện dạy học bám sát mục tiêu chương trình và cấu trúc bài học. Tuy nhiên, mỗi giáo viên có một cách tiếp cận nội dung bài học, một cách lên lớp khác nhau. Vậy làm thế nào để bài dạy đạt hiệu quả cao nhất trong việc phát triển các phẩm chất, năng lực cho học sinh. Đó là điều chúng tôi đang băn khoăn, trăn trở, chính vì vậy chúng tôi mạnh dạn xây dựng chuyên đề Toán lớp 2: ***“Áp dụng trò chơi trong dạy học môn Toán lớp 2”*** với mong muốn được góp phần vào quá trình đổi mới phương pháp dạy học ở Tiểu học, tạo hứng thú, yêu thích trong học Toán giúp phát triển năng lực môn toán ở học sinh lớp 2 nói riêng, học sinh Tiểu học nói chung.

1. **MỤC TIÊU CHUNG CỦA MÔN TOÁN Ở TIỂU HỌC**

Môn Toán cấp tiểu học nhằm giúp học sinh đạt các mục tiêu chủ yếu sau:

a) Góp phần hình thành và phát triển năng lực toán học với yêu cầu cần đạt: thực hiện được các thao tác tư duy ở mức độ đơn giản; đặt và trả lời câu hỏi khi lập luận, giải quyết vấn đề đơn giản; sử dụng được các phép toán và công thức số học để trình bày, diễn đạt (nói hoặc viết) được các nội dung, ý tưởng, cách thức giải quyết vấn đề; sử dụng ngôn ngữ toán học kết hợp với ngôn ngữ thông thường, động tác hình thể để biểu đạt các nội dung toán học ở những tình huống không quá phức tạp; sử dụng được các công cụ, phương tiện học toán đơn giản để thực hiện các nhiệm vụ học tập.

b) Có những kiến thức và kĩ năng toán học cơ bản ban đầu, thiết yếu về: Số và thực hành tính toán với các số; Các đại lượng thông dụng và đo lường các đại lượng thông dụng; Một số yếu tố hình học và yếu tố thống kê – xác suất đơn giản. Trên cơ sở đó, giúp học sinh sử dụng các kiến thức và kĩ năng này trong học tập và giải quyết các vấn đề gần gũi trong cuộc sống thực tiễn hằng ngày, đồng thời làm nền tảng cho việc phát triển năng lực và phẩm chất của học sinh.

c) Phát triển hứng thú trong học toán; góp phần hình thành bước đầu các đức tính kỉ luật, chăm chỉ, kiên trì, chủ động, linh hoạt, sáng tạo, thói quen tự học.

**III. MỤC TIÊU CHƯƠNG TRÌNH MÔN TOÁN LỚP 2.**

a) Góp phần hình thành và phát triển năng lực toán học, các phẩm chất chủ yếu: Thực hiện được các thao tác tư duy ở mức độ đơn giản; đặt và trả lời câu hỏi khi lập luận, giải quyết vấn đề đơn giản; lựa chọn được các phép cộng, phép trừ để trình bày, diễn đạt (nói hoặc viết) được các nội dung, ý tưởng, cách thức giải quyết vấn đề; sử dụng ngôn ngữ toán học kết hợp với ngôn ngữ thông thường, động tác hình thể để biểu đạt các nội dung toán học ở những tình huống đơn giản; sử dụng được các công cụ, phương tiện học toán đơn giản để thực hiện các nhiệm vụ học tập.

-Yêu nước, nhân ái, chăm chỉ, trung thực, trách nhiệm.

b) Có những kiến thức và kĩ năng toán học cơ bản ban đầu, thiết yếu về:

-Số và Phép tính: các số tự nhiên trong phạm vi 1000; các phép cộng, phép trừ không nhớ, có nhớ trong phạm vi 1000; các bảng nhân, chia 2 và 5.

-Hình học và Đo lường ; nhận biết hình dạng một số hình phẳng và hình khối đơn giản( hình tứ giác, khối trụ, khối cầu); nhận biết ban đầu về biểu tượng đại lượng và đơn vị khối lượng, dung tích, ngày, tháng và đọc giờ khi kim phút chỉ số 3, số 6.

Một số yếu tố Thống kê và Xác suất: Làm quen với việc thu nhập, phân loại, kiểm đếm các đối tượng thống kê trong một số tình huống đơn giản; đọc, mô tả số liệu ở dạng biểu đồ tranh và nêu được một số nhận xét đơn giản.

c) Vận dụng Toán học vào cuộc sống

Cùng với các môn học và hoạt động giáo dục khác như Tự nhiên và Xã hội, Tiếng Việt, Hoạt động trải nghiệm,.. vận dụng Toán học vào thực tiễn, tạo dựng những nhận biết ban đầu giúp học sinh hiểu biết về một số nghề nghiệp sau này

**IV. CẤU TRÚC NỘI DUNG MÔN TOÁN 2**

1. **Cấu trúc sách và cấu trúc bài học**
2. **Cấu trúc sách:**

SGK có các thành phần cơ bản: Hướng dẫn sử dụng – Giới thiệu chung – Mục lục, nội dung chương trình có chương, bài.

SGK Toán 2 được cấu trúc theo 6 chương. Mỗi học kì 3 chương. Trên cơ sở mở rộng của các vòng số, các chương được viết dưới dạng tích hợp 3 mạch kiến thức: Số và Phép tính, Hình học và Đo lường, Một số yếu tố Tống kê và Xác suất.

Chương 1: Ôn tập và bổ sung.

Chương 2: Phép cộng, phép trừ qua 10 trong phạm vi 20.

Chương 3: Phép cộng, phép trừ có nhớ trong phạm vi 100. ( Kết thúc HK 1)

Chương 4: Phép nhân, phép chia.

Chương 5: Các số đến 1000.

Chương 6: Phép cộng, phép trừ trong phạm vi 1000. (Kết thúc HK 2)

1. **Cấu trúc bài học**

Mỗi bài học thường có các phần:

- Cùng học và Thực hành

- Luyện tập

- Ngoài ra còn có các phần vui học, thử thách, khám phá, đất nước em, hoạt động ở nhà có các biểu tượng kèm theo.

**2. Nội dung môn**:

**a. Số và phép tính:**

- Số tự nhiên.

- Các phép tính với số tự nhiên.

**b. Hình học và đo lường:**

+Hình học.

- Hình phẳng và hình khối (quan sát nhận biết hình dạng của một số hình phẳng và hình khối đơn giản).

-Nhận biết được điểm, đoạn thẳng, đường thẳng, đường cong, đường thẳng, đường gấp khúc, ba điểm thẳng hàng thông qua hình ảnh trực quan.

-Nhận dạng được hình tứ giác, khối trụ, khối cầu, thông qua đồ dùng học tập cá nhân hoặc vật thật.

- Thực hành đo, vẽ, đoạn thẳng có độ dài cho trước, alắp ghép, tạo hình gắn với 1 số hình phẳng và hình khối.

+ Đo lường.

- Biểu tượng về đại lượng và đơn vị đo đại lượng.

- Thực hành đo đại lượng

-Tính toán và ước lượng với các số đo đại lượng.

**c. Một số yếu tố thống kê và Xác suất**:

**d. Hoạt động thực hành và trải nghiệm:**

- Thực hành tính toán, đo lường và ước lượng độ dài, khối lượng, dung tích một số vật trong thực tế. Thực hành đọc giờ, xem lịch, sắp xếp thời gian biểu.

-Thực hành thu thập, phân loại, ghi chép, kiểm đếm một số đối tượng thống kê trong trường, lớp.

- Tổ chức trò chơi học Toán, câu lạc bộ Toán học….

**3.** **Phân môn:** ( Số tiết, thời gian, từng học kì )

Thời lượng thưc hiện chương trình môn toán lớp 2 theo chương trình giáo dục phổ thông 2018 là: 175 tiết / năm được tổ chức dạy 5 tiết / tuần. ( Học kì 1: 90 tiết; học kì 2: 85 tiết)

**V. KẾ HOẠCH BÀI DẠY MINH HỌA**

***Kèm phụ lục: Kế hoạch bài dạy “ Phép cộng có nhớ trong phạm vi 100 (tiết 2)***

**VI. TỔ CHỨC THỰC HIỆN**:

**1. Đối với nhà trường**

- Xây dựng kế hoạch bồi dưỡng và triển khai có hiệu quả công tác bồi dưỡng chuyên môn, nghiệp vụ cho giáo viên.

- Chỉ đạo tổ chức hiệu quả các chuyên đề để cùng trao đổi, phân tích, chia sẻ nhằm giúp giáo viên tháo gỡ những khó khăn, lúng túng trong quá trình giảng dạy cũng như xây dựng kế hoạch bài dạy.

- Dự giờ để tư vấn cho giáo viên về phương pháp cũng như hình thức tổ chức dạy học.

**2. Đối với tổ chuyên môn và giáo viên**

- Thường xuyên trao đổi, chia sẻ thảo luận với nhau để tìm ra những giải pháp thực hiện đạt hiệu quả.

- Thực hiện tốt công tác bồi dưỡng và tự bồi dưỡng để nâng cao năng lực chuyên môn nghiệp vụ của bản thân.

*Hóc Môn, ngày 29 tháng 10 năm 2023*

**KHỐI TRƯỞNG Người viết**

**Nguyễn Thị Phướng Vũ Cao Nguyên Thảo**

# Thứ Năm, ngày 23 tháng 11 năm 2023

**TOÁN**

**BÀI: PHÉP CỘNG CÓ NHỚ TRONG PHẠM VI 100 (t2)**

**I. YÊU CẦU CẦN ĐẠT**

**1. Phẩm chất**

- Phẩm chất: Chăm chỉ học tập, trung thực, trách nhiệm

- Tích hợp: Toán học và cuộc sống, Tự nhiên và Xã hội

**2. Năng lực**

***2.1. Năng lực chung***

- Năng lực giao tiếp, hợp tác: Trao đổi, thảo luận để thực hiện các nhiệm vụ học tập.

- Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo: Củng cố ý nghĩa của phép cộng, vận dụng vào giải quyết vấn đề dẫn đến phép cộng.

***2.2. Năng lực đặc thù***

***-*** Tư duy và lập luận toán học, mô hình hóa toán học, giải quyết vấn đề toán học, giao tiếp toán học.

- Tính toán trong trường hợp có hai dấu phép tính (+).

- Bước đầu làm quen cách tính nhanh. Ôn tập tính nhẩm trong phạm vi 20.

**II. ĐỒ DÙNG DẠY HỌC**

**1. Giáo viên**

- Giáo án, SGK, SGV, máy chiếu, phiếu học tập….

**2. Học Sinh**

- SGK. vở ghi, bút viết, bảng con, kéo…

**III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY – HỌC CHỦ YẾU**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Thời lượng** | **Hoạt động của GV** | **Hoạt động của HS** |
| **2’** | **1. Khởi động**  GV cho HS hát bài  **2. Bài cũ**  HS viết bảng con 29 + 3 = ?  38 + 25 = ?  GV nhận xét, tuyên dương HS.  **3. Bài mới**: Phép cộng có nhớ trong phạm vi 100 (t2). | - HS hát  29 +3 = 32.  38 + 25 = 63.  ***-***HS lắng nghe |
| **30’** | **Luyện tập**  **Mục tiêu:** HS làm bài tập để củng cố lại cách tính phép cộng có nhớ trong phạm vi 100  **Cách tiến hành:**  **Bài 1:**  - HS nêu yêu cầu bài tập.  - Yêu cầu HS làm vào vở, sau đó kiểm tra kết quả qua trò chơi gió thổi và máy tính.  Trò chơi: Máy tính.  QT: Máy tính đâu, máy tính đâu.  HS. Máy tính đây, máy tính đây.  QT: Mời máy tính số….thực hiện phép tính...+.... HS nêu kết quả. GV trình chiếu lên tivi.  Trò chơi: Gió thổi.  QT: Gió thổi, gió thổi  HS:Thổi đâu, thổi đầu  Thổi đến bạn….. mời bạn nêu kết quả phép tính……  Nếu HS nêu kết quả đúng HS sẽ nói: Đúng rồi, đúng rồi. QT tiếp tục mời HS khác.  - Mời HS lên điều khiển trò chơi.  - Khi HS trả lời kết quả phép tính. GV trình chiếu ti vi để HS đối chiếu luôn.  - Sau khi sửa bài, GV chọn cặp phép tính 6 + 5 và  5 + 6, yêu cầu HS nhìn vào tổng và nhận xét: đổi chỗ các số hạng của tổng, tổng không thay đổi (không nêu tên tính chất).  - Để làm bài tập này các em làm thế nào?  -GV nhận xét.  **Bài 2**:  Bài 2 GV sẽ dạy trong tiết học sau.  **Bài 3**:  - HS nêu yêu cầu bài tập  - Với những bài so sánh có phép tính các em phải làm gì?  - Y/c HS làm vào phiếu học tập theo nhóm 4 trong thời gian 2 phút.  - Hai nhóm làm xong trước sẽ lên đính bảng lớp để chúng ta cùng nhận xét.  - Y/c HS trình bày cách làm của mình.  - Em có nhận xét gì ở bài tập này?  7+3+5 ⬜ 7+5+3  - Đổi chỗ các số hạng của tổng, tổng không thay đổi.  - Em làm như thế nào để điền dấu > trong bài tập này:  19+1+6 > 19+5+1  - GV nhận xét  **Bài 4**:  -Gọi HS nêu yêu cầu bài tập.  - GV HD: Trên mỗi quyển sách có viết tổng của ba số, tổng các số này là số của ba lô.  - Để làm tốt bài này, các em cùng thực hiện trong nhóm đôi.  - GV phát mỗi nhóm 1 phiếu học tập. HS sẽ lấy kéo cắt rời các hình trong phiếu rồi sau đó tính tổng các phép tính để ghép với ba lô có số bằng tổng.  - Sau đó kiểm tra kết quả qua trò chơi: Tìm đội chiến thắng.  - GV mời 1 HS lên điều khiển trò chơi: Tổ trưởng các tổ kiểm tra chéo kết quả tổ bạn. GV ghi kết quả lên bảng (chỉ ghi điểm trừ. 1 HS sai trừ 1đ)  QT: “Các bạn ơi! (Ơi)! Sẵn sàng chưa là sẵn sàng chưa? (Sẵn sàng rồi là sẵn sàng rồi)  - Tìm quyển sách có kết quả …. (đính bảng ba lô ghi số…) HS dơ phép tính. Tổ trưởng kiểm tra.  - GV trình chiếu kết quả, HS hô đúng rồi, đúng rồi. Tiếp tục phép tính số 2 và 3…  + GV phát phiếu.  - GV mời HS lên điều khiển trò chơi.  -*Quyển sách có kết quả phép tính là 77 thì xếp vào ba lô màu hồng (gấu trúc). 61 + 9+7=77*  *-Quyển sách có kết quả phép tính là 79 thì xếp vào ba lô màu xanh (voi). 3+ 9 + 67 = 79*  *-Quyển sách có kết quả phép tính là 75 thì xếp vào ba lô màu vàng (cá heo). 63 + 5+7=75*  -Em làm thế nào để tính tổng nhanh nhất?  - GV nhận xét | - Tính nhẩm.  - HS nghe và làm bài tập.  -2 HS tham gia làm quản trò. HS còn lại trả lời câu hỏi.  - HS khác nhận xét  - Vận dụng bảng cộng hoặc đếm thêm.  - HS nêu yêu cầu bài tập:điền dấu >,<,=  - HS: ta phải thực hiện các phép tính rồi so sánh kết quả của các phép tính với nhau  - HS thực hiện.  - HS trình bày cách làm của mình.  - Các số hạng ở vế trái và vế phải đều giống nhau. Nên kết quả bằng nhau.  **C1:** Tính cộng để được số tròn chục rồi cộng số còn lại.  **C2:** So sánh các số hạng với nhau, hai vế đều có số 19 và 1. Vế trái có số 6, vế phải có số 5 mà 6>5. Vậy phép tính 19+1+6 > 19+5+1  -Tính tổng để cất sách vào ba lô thích hợp.  - HS lắng nghe.  - HS thực hiện theo nhóm đôi. Tìm tổng rồi xếp vào ba lô có số thích hợp.  - 1 HS lên điều khiển trò chơi.  - Cộng hai số có kết quả là số tròn chục rồi cộng với số còn lại. |
| **3’** | **4. Củng cố** : Trò chơi “Ai nhanh hơn”.  - Hãy là người nhanh nhất tìm ra kết quả phép tính này nhé: 36+8+4=?  - Em tính như thế nào mà nhanh vậy.  **-** GV chốt kiến thức toàn bài.  - GV nhận xét tiết học  - HS nêu cảm nhận về tiết học qua việc vẽ mặt cười, mặt mếu.  **- Dặn dò** | 36+8+4=48  **-** Cộng các số hạng được số tròn chục rồi cộng số còn lại.  -HS lắng nghe, thực hiện |

**IV. ĐIỀU CHỈNH SAU BÀI DẠY (Rút kinh nghiệm)**

|  |
| --- |
|  |
|  |
|  |