

SỞ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO HÀ NỘI

SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM

**VẬN DỤNG PHƯƠNG PHÁP TRÒ CHƠI VÀO DẠY HỌC MÔN
TOÁN TẠI TRƯỜNG THPT THẠCH THẮT**

Lĩnh vực/ Môn : **Toán học**

Cấp học : **Trung học phổ thông**

Tên Tác giả : **Đỗ Thị Xuân**

Đơn vị công tác: **Trường THPT Thạch Thắt - Thạch Thắt - Hà Nội**

Chức vụ : **Giáo viên**

NĂM HỌC: 2024 - 2025

PHIẾU NHẬN XÉT ĐÁNH GIÁ

Họ tên tác giả: Đỗ Thị Xuân

Tên sáng kiến: “*Vận dụng phương pháp trò chơi vào dạy học môn Toán tại trường THPT Thạch Thắt*”

Lĩnh vực : Toán học

STT	Tiêu chuẩn	Điểm tối đa	Điểm đánh giá
1	Sáng kiến có tính mới		
1.1	Các giải pháp hoàn toàn mới, được áp dụng đầu tiên	30	29
1.2	Có cải tiến so với giải pháp trước đây với mức độ khá	20	
1.3	Có cải tiến so với giải pháp trước đây với mức độ trung bình	10	
1.4	Không có tính mới hoặc sao chép từ các giải pháp đã có trước đây	0	
Nhận xét: <i>Sáng kiến có tính mới và là giải pháp rất tốt được áp dụng trong chương trình Toán THPT</i>			
2	Sáng kiến có tính áp dụng		
2.1	Các giải pháp có khả năng áp dụng trong phạm vi toàn ngành hoặc rộng hơn	30	28
2.2	Có khả năng áp dụng trong đơn vị và có thể nhân ra một số đơn vị có cùng điều kiện	20	
2.3	Có khả năng áp dụng trong đơn vị	10	
2.4	Không có khả năng áp dụng trong đơn vị	0	
Nhận xét: <i>Sáng kiến có tính áp dụng cao các giải pháp có khả năng áp dụng toàn ngành trong chương trình Toán THPT</i>			
3	Sáng kiến có tính hiệu quả		
3.1	Đạt hiệu quả cao, đem lại lợi ích cho đơn vị, có tính lan tỏa	30	29
3.2	Có hiệu quả, đem lại lợi ích cho đơn vị	20	
3.3	Có hiệu quả, lợi ích phù hợp với mức độ phù hợp tại đơn vị	10	
3.4	Không có hiệu quả cụ thể	0	
Nhận xét: <i>Sáng kiến có tính hiệu quả cao, đem lại nhiều lợi ích, có tính lan tỏa và các trường THPT</i>			
4	Mình chứng		
4.1	Có minh chứng phù hợp, đầy đủ	10	10
4.2	Mình chứng phù hợp nhưng chưa đầy đủ	5	
Nhận xét: <i>Có minh chứng đầy đủ, phù hợp</i>			
Tổng cộng: 96		Đánh giá: ☒ Đạt ☐ Không đạt	

CHỦ TỊCH HỘI ĐỒNG SÁNG KIẾN CƠ SỞ



HIỆU TRƯỞNG
Vũ Đức Vượng

CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM
Độc lập - Tự do - Hạnh phúc

BÁO CÁO SÁNG KIẾN

Họ tên tác giả: **Đỗ Thị Xuân**

Đơn vị công tác: **Trường THPT Thạch Thất**

Tên sáng kiến: **Vận dụng phương pháp trò chơi vào dạy học môn Toán tại trường THPT Thạch Thất.**

Lĩnh vực: **Toán học.**

Năm học: 2024-2025

BÁO CÁO

Hiệu quả áp dụng, khả năng nhân rộng của sáng kiến

I. Sơ yếu lý lịch

- Họ tên: Đỗ Thị Xuân
- Sinh ngày 18 tháng 11 năm 1976.
- Giới tính: nữ; Dân tộc: Kinh; Tôn giáo: không
- Nơi thường trú: Thôn Thúy Lai – Phú Kim - Thạch Thất – Hà Nội
- Cơ quan, địa phương công tác: Trường THPT Thạch Thất- Hà Nội.
- Học hàm, học vị: Cử nhân Toán học.
- Điện thoại liên hệ: 0365806862.

II. Hiệu quả áp dụng, khả năng nhân rộng của sáng kiến

1. Tên sáng kiến đề nghị Xem xét:

- Tên sáng kiến ***“Vận dụng phương pháp trò chơi vào dạy học môn Toán tại trường THPT Thạch Thất”***

- Quyết định công nhận phạm vi ảnh hưởng và khả năng nhân rộng sáng kiến:
Số quyết định: 26/QĐ- THPTTT, ngày 26/02/2025, trường THPT Thạch Thất.

2. Lĩnh vực sáng kiến: Toán học.

3. Nêu lý do chọn vấn đề mang tính cấp thiết: Đề tài nhằm tìm hiểu và áp dụng những phương pháp dạy học sáng tạo để giúp học sinh tiếp thu kiến thức Toán học một cách hiệu quả hơn. Sử dụng trò chơi trong dạy học giúp học sinh cảm thấy hứng thú hơn với môn học, từ đó tăng cường động lực và cải thiện kết quả học tập. Thông qua các trò chơi, học sinh không chỉ học kiến thức mà còn phát triển các kỹ năng mềm như làm việc nhóm, giao tiếp, giải quyết vấn đề, và tư duy phản biện. Xuất phát từ thực tế đó, đề tài ***“Vận dụng phương pháp trò chơi vào dạy học môn Toán tại trường THPT Thạch Thất”*** nhằm đưa ra một số giải pháp vận dụng phương pháp dạy học tích cực là phương pháp trò chơi vào dạy học góp phần nâng cao chất lượng giáo dục.

4. Thời gian thực hiện thời gian bắt đầu áp dụng: năm học 2023 -2024

5. Đối tượng, phạm vi triển khai áp dụng: Đối tượng nghiên cứu là học sinh THPT. Phạm vi triển khai: tại trường THPT Thạch Thất với lớp 10A15, 11A8, 12A3.

6. Có số liệu khảo sát trước khi thực hiện giải pháp:

KHẢO SÁT HỨNG THÚ CỦA HỌC SINH ĐỐI VỚI MÔN TOÁN

Kết quả khảo sát hứng thú của học sinh trong các giờ học môn Toán sử dụng phương pháp dạy học truyền thống

(131 HS 3 lớp 10A15, 11A8, 12A3 – năm học 2023-2024)

Không hứng thú	Ít hứng thú	Rất hứng thú
88/131 (67, 2%)	13/118 (9, 9%)	30/131 (22, 9%)

KẾT QUẢ HỌC TẬP MÔN TOÁN KHI SỬ DỤNG PHƯƠNG PHÁP DẠY HỌC TRUYỀN THỐNG

(Học kì II năm học 2022 -2023 lớp 10A8, 11A3)

Năm học	Lớp	Tổng số	Điểm tổng kết từ 9,0 trở lên		Điểm tổng kết từ 8,0 đến dưới 9,0		Điểm tổng kết từ 6.0 đến dưới 8,0	
			Số lượng	Tỷ lệ	Số lượng	Tỷ lệ	Số lượng	Tỷ lệ
2022-2023	10A8	44	02	4,5%	13	29,5 %	29	66,0%
	11A3	47	04	8,5 %	20	42,5 %	23	49,0 %

7. Báo cáo chi tiết cụ thể các nội dung chính trong sáng kiến:

Trong sáng kiến này, tôi thực hiện:

a. Đưa ra những kết quả nghiên cứu và cơ sở thực tiễn cho thấy việc vận dụng phương pháp trò chơi trong dạy học môn Toán là một phương pháp dạy học tích cực, hợp lý và khả thi, góp phần nâng cao hiệu quả giáo dục và đáp ứng nhu cầu phát triển toàn diện của học sinh.

b. *Quy trình và cách thức tổ chức thực hiện phương pháp trò chơi trong dạy học Toán.*

❖ **Gồm 4 bước:**

Bước 1: *Giáo viên giới thiệu tên, mục đích trò chơi.*

- Tên trò chơi phải hấp dẫn, dễ hiểu sẽ lôi cuốn các em tham gia.
- Mục đích trò chơi sẽ giúp các em định hình được mình tham gia chơi để làm gì? Mình sẽ tìm thấy kiến thức gì qua trò chơi này... từ đó học sinh xác định được nhiệm vụ của mình trong khi chơi.

Bước 2: *Hướng dẫn học sinh chơi.*

- Tổ chức người tham gia trò chơi: Quy định số người tham gia, số đội tham gia, trọng tài, quản trò.
- Các dụng cụ dùng để chơi.
- Cách chơi: Từng việc làm cụ thể của người chơi hoặc đội chơi, thời gian chơi, những điều người chơi không được làm.
- Cách xác nhận kết quả và cách tính điểm chơi, giải thưởng của cuộc chơi (nếu có).

Bước 3: *Thực hiện trò chơi*

- Khi các em đã hiểu rõ mục đích, luật chơi và cách chơi; các em sẽ tham gia chơi một cách chủ động, tự tin, hào hứng. Ở bước này các em là người quyết định cho kết quả trò chơi, do vậy các em cần phải làm việc tích cực, tự giác.
- Giáo viên cần phải quan sát, nhắc nhở, giúp đỡ các em nếu các em còn lúng túng.

Bước 4: *Nhận xét sau trò chơi.*

- Giáo viên hoặc quản trò là học sinh nhận xét về thái độ tham gia trò chơi của từng đội, những việc làm chưa tốt, những câu trả lời chưa chính xác của các đội để rút ra kinh nghiệm.
- Giáo viên công bố kết quả chơi của từng đội, cá nhân và trao phần thưởng cho đội đoạt giải (nếu có).
- Giáo viên nêu kiến thức, kỹ năng trong bài học cần truyền đạt qua trò chơi.

Với việc chú trọng vào bước nhận xét, đánh giá, các hình thức “trò chơi” trở thành cơ sở mấu chốt giáo viên hướng dẫn, dẫn dắt học sinh khám phá, tiếp nhận tri thức về bài học chứ không phải là một hoạt động trải nghiệm đơn thuần, rời rạc với quá trình lĩnh hội tri thức. Vì vậy, cách làm này buộc người học phải

coi hoạt động trò chơi là một phần của quá trình chiếm lĩnh tri thức, chủ động thực sự trong hoạt động học.

❖ ***Ưu, nhược điểm và một số lưu ý khi thực hiện phương pháp.***

♦ ***Ưu điểm:***

- Trò chơi là một hình thức học tập bằng hoạt động do đó duy trì tốt hơn sự chú ý, hứng thú của các em đối với bài học.
- Giảm tính chất căng thẳng của giờ học.
- Học sinh tham gia có cơ hội rèn luyện kỹ năng trao đổi thông tin, trình bày và tiếp nhận, tìm kiếm thông tin.
- Phương pháp trò chơi còn tạo cho học sinh khả năng quan sát tốt, tinh thần đoàn kết, giao lưu trong tổ, nhóm, lớp.
- Dạy học theo phương pháp trò chơi nếu được tổ chức tốt sẽ phát huy được phẩm chất trách nhiệm, trung thực, chăm chỉ cho học sinh. Bên cạnh đó, trò chơi là phương pháp rất hiệu quả trong việc giúp học sinh rèn luyện kỹ năng sống như sử dụng ngôn ngữ, kỹ năng giao tiếp, kỹ năng hợp tác....
- Giáo viên có thể quan tâm đối với tất cả các học sinh, nhất là với những học sinh nhút nhát, thiếu tự tin, khả năng diễn đạt kém. Giúp các em có cơ hội thể hiện bản thân, mạnh dạn, tự tin thể hiện mình trước tập thể lớp, từ đó giúp các em hòa nhập tích cực khi đứng trước một tập thể lớn hơn.

♦ ***Nhược điểm:***

- Khó củng cố kiến thức, kỹ năng một cách có hệ thống.
- Học sinh dễ sa đà vào trò chơi ít chú ý đến tính năng học tập của trò chơi.
- Khó kiểm soát không chế về thời gian và không gian do đó ảnh hưởng đến sự phân bố thời gian tiết học đó.

♦ ***Một số lưu ý:***

- Mục đích của trò chơi phải thể hiện mục tiêu của bài học hoặc một phần của chương trình.
- Có sự chuẩn bị tốt, mọi học sinh đều hiểu trò chơi và dễ dàng tham gia. Luật chơi đơn giản để học sinh dễ nhớ, dễ thực hiện.
- Giáo viên cần quy định rõ thời gian, địa điểm chơi, không lạm dụng quá nhiều kiến thức và thời lượng bài học.

- Hình thức chơi đa dạng.
- Chọn quản trò chơi có năng lực phù hợp với yêu cầu của trò chơi.
- Tổ chức vào thời gian thích hợp của bài học để vừa làm cho học sinh hứng thú học tập, vừa hướng cho học sinh tiếp tục tập trung các nội dung khác của bài học một cách có hiệu quả..
- Phải phát huy được tính chủ động, tích cực, sáng tạo của học sinh, tạo điều kiện cho học sinh tham gia tổ chức, điều khiển tất cả các khâu, từ chuẩn bị, tiến hành trò chơi và đánh giá sau khi chơi.
- Sau mỗi trò chơi, phải có thưởng phạt phân minh. Tuy nhiên, nên tránh xử phạt đối với đội thua, người thua; mà tập trung tuyên dương, khen thưởng (nếu có) đối với đội thắng, người thắng. Sau khi chơi, giáo viên cần nêu hoặc cho học sinh thảo luận để nhận ra ý nghĩa giáo dục của trò chơi.

c. Những đổi mới, sáng tạo của bản thân trong việc vận dụng phương pháp dạy học trò chơi vào giảng dạy môn Toán ở trường THPT Thạch Thất.

❖ . *Vận dụng linh hoạt, đa dạng các trò chơi khác nhau phù hợp với từng nhiệm vụ học tập và từng đối tượng học sinh.*

♦ *Vận dụng vào hoạt động khởi động:*

 **Bài : TÍCH CỦA MỘT SỐ VỚI MỘT VECTO.**

Kỹ thuật trò chơi “ *Chuyển hoa*”

Bước 1: Giao nhiệm vụ:

- + Chọn một bạn học sinh làm quản trò.
- + Quản trò chọn 6 bạn học sinh lên bục giảng xếp thành hàng ngang để tham gia trò chơi.
- + Khi cô phát nhạc một bài hát, các bạn tham gia trò chơi bắt đầu truyền tay nhau 1 bông hoa. Khi nhạc dừng, bạn nào đang cầm bông hoa thì sẽ phải trả lời câu hỏi xuất hiện trên màn hình.
- + Có tất cả 5 câu hỏi. Chú ý là mỗi bạn tham gia chơi được trả lời câu hỏi tối đa 1 lần. Tức là từ lần thứ 2 trở đi, người chơi nhận được hoa ở vị trí của mình khi nhạc dừng, bạn đó có quyền chỉ định yêu cầu 1 bạn ở phía dưới lớp trả lời câu hỏi. Nếu bạn nào trả lời sai, có thể nhờ sự trợ giúp của các bạn còn lại phía dưới lớp.
- + Mỗi bạn có câu trả lời đúng, đều sẽ được nhận quà ngay sau khi trò chơi kết thúc.

- + Quản trò sẽ có trách nhiệm chỉ định người trả lời câu hỏi.

Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:

+ Giáo viên quan sát các bạn học sinh tham gia chơi và các bạn còn lại phía dưới lớp.

- + Học sinh tham gia trò chơi.

- Bước 3: Kết luận, nhận xét trò chơi:

+ Giáo viên nhắc lại, chuẩn hóa một số nội dung kiến thức bài học hôm trước: định nghĩa hai vector cùng phương, độ dài vector, quy tắc cộng ...

+ Giáo viên nhận xét về tinh thần, thái độ tham gia của các thành viên. Khen ngợi, tuyên dương các bạn đã tham gia và được nhận quà. Động viên, nhắc nhở các bạn chưa tích cực tham gia trò chơi hoặc đã tham gia trả lời câu hỏi nhưng chưa nhận được quà.

Bài : DẤU CỦA TAM THỨC BẬC HAI

Tổ chức thực hiện: Kỹ thuật trò chơi: “*Truyền điện*”

♦ Vận dụng vào hoạt động hình thành kiến thức :

Bài: HÀM SỐ BẬC HAI. ĐỒ THỊ HÀM SỐ BẬC HAI VÀ ỨNG DỤNG

Tổ chức thực hiện: Kỹ thuật trò chơi: “*Ghép thẻ*”

- Bước 1: Giao nhiệm vụ:

+ Mỗi nhóm sẽ nhận được các tám thẻ được đánh mã số từ 1 đến 8. Các nhóm chia thẻ cho thành viên trong nhóm của mình.

+ Nhiệm vụ của mỗi thành viên là nhận dạng xem hàm số ghi trên thẻ của mình có là hàm số bậc hai không? Nếu có là hàm số bậc hai, hãy báo lại với nhóm trưởng để nhóm trưởng tổng hợp, ghi lại mã số của thẻ đó vào bảng phụ (chỉ cần ghi mã số).

- Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ

- Bước 3: Báo cáo, thảo luận: Các nhóm treo bảng phụ tại vị trí của nhóm và đối chiếu với bảng đáp án.

- Bước 4: Kết luận, nhận xét:

- + Giáo viên nhận xét thái độ làm việc, phương án trả lời của các nhóm, ghi nhận và tuyên dương nhóm có câu trả lời tốt nhất. Động viên các nhóm còn lại tích cực, cố gắng hơn trong các hoạt động học tiếp theo.
- + Chốt kiến thức : Nêu khái niệm hàm số bậc hai.

♦ **Vận dụng vào hoạt động luyện tập:**

 Bài: PHƯƠNG TRÌNH MẶT PHẪNG

Tổ chức thực hiện: Kỹ thuật trò chơi: “ **Bức tranh bí ẩn** ”

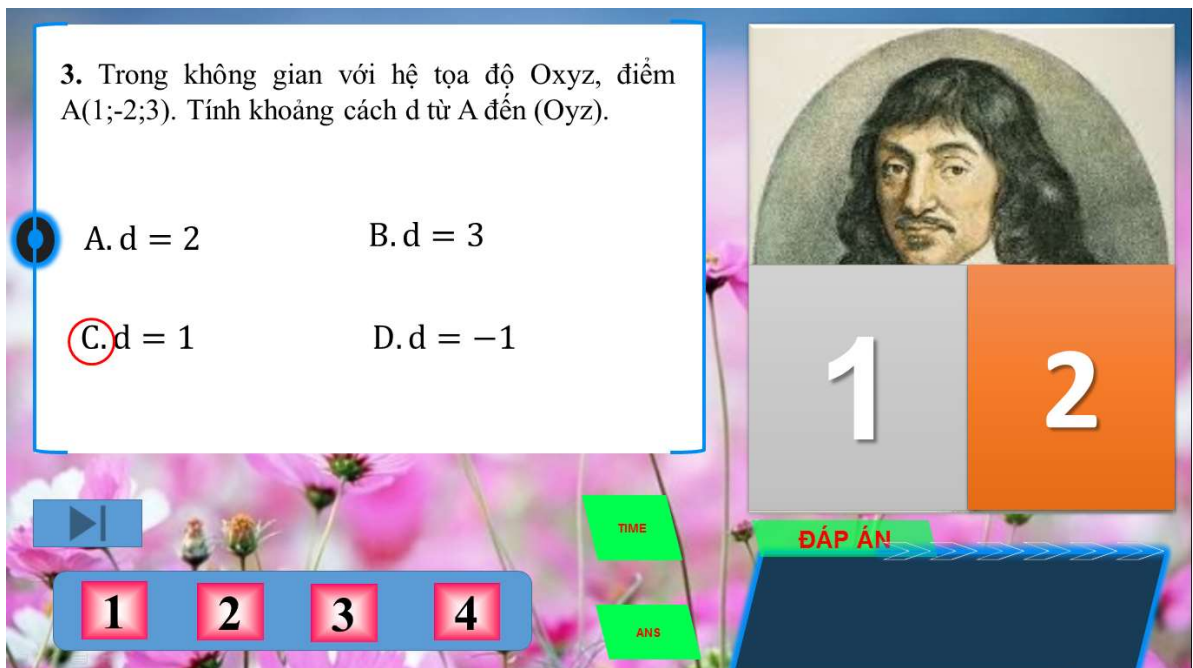
- **Bước 1: Giao nhiệm vụ:**

- + Thử thách của trò chơi là một bức tranh được ẩn dưới 4 ô chữ được đánh từ 1 đến 4. Mỗi đội sẽ lần lượt trả lời câu hỏi chứa trong đó, thời gian suy nghĩ tối đa là 20s. Nếu trả lời đúng phần bức tranh ẩn dưới ô chữ đó sẽ hiện ra. Trả lời sai, quyền trả lời sẽ thuộc về các đội còn lại.
- + Mỗi câu trả lời đúng được 10 điểm. Đội nào trả lời được chính xác tên gọi của bức tranh bí ẩn, sẽ giành được 30 điểm.

- **Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:**

- **Bước 3: Kết luận, nhận xét:**

- + Giáo viên nêu tổng số điểm các nhóm đạt được sau trò chơi.
- + Giáo viên khen ngợi, tuyên dương nhóm có nhiều câu trả lời đúng nhất. Động viên các nhóm còn lại tích cực, cố gắng hơn.
- + Giáo viên chốt lại các kiến thức về: vectơ pháp tuyến của mặt phẳng, khoảng cách từ một điểm đến mặt phẳng...



3. Trong không gian với hệ tọa độ Oxyz, điểm A(1;-2;3). Tính khoảng cách d từ A đến (Oyz).

A. $d = 2$ B. $d = 3$

C. $d = 1$ D. $d = -1$

ĐÁP ÁN

ANS

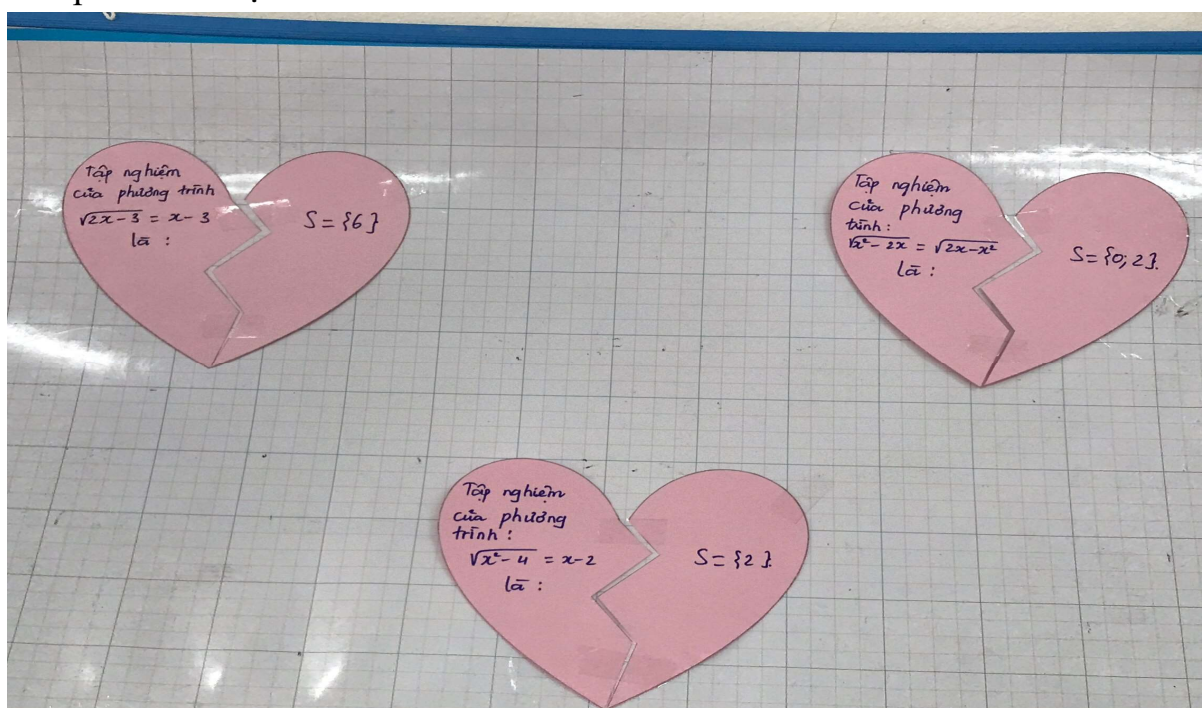
1 2 3 4

Bài: HAI DẠNG PHƯƠNG TRÌNH QUY VỀ PHƯƠNG TRÌNH BẬC HAI.

Tổ chức thực hiện: Kỹ thuật trò chơi: “**Đi tìm một nửa**”

- Bước 1: Giao nhiệm vụ:

- + Mỗi nhóm sẽ nhận được 3 trái tim, nhưng các trái tim đều đã bị chia thành 2 phần bởi các đường cắt giống hệt nhau.
 - + Nhiệm vụ của mỗi nhóm là tìm được các mảnh ghép phù hợp để được một hình trái tim sao cho nội dung ghi trên mỗi trái tim đó phải là một mệnh đề đúng.
 - + Mỗi hình trái tim được ghép đúng theo yêu cầu, nhóm sẽ được 10 điểm.
- Sản phẩm của học sinh:



Bài: HÀM SỐ BẬC HAI. ĐỒ THỊ HÀM SỐ BẬC HAI VÀ ỨNG DỤNG

Tổ chức thực hiện: Kỹ thuật trò chơi: “**Ghép tổ ong**”

- Bước 1: Giao nhiệm vụ:

- + Lớp chia thành các đội chơi (mỗi đội gồm khoảng 6 - 8 HS) , mỗi đội sẽ được phát 8 mảnh ghép của tổ ong, trên đó chứa các đơn vị kiến thức.
- + Nhiệm vụ của mỗi đội là trong vòng 15 phút (hoặc 20 phút tùy theo số lượng thành viên và mức độ nhận thức của học sinh), các em hãy ghép các cạnh của

chúng sao cho thông tin kiến thức ở trên hai cạnh ghép lại thành một mệnh đề đúng.

+ Mỗi mệnh đề đúng được cộng 1 điểm. Các đội đặt sản phẩm lên bàn, giáo viên tổ chức chấm chéo theo kỹ thuật “Hàng đi người ở lại”.



- **Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ**

- **Bước 3: Kết luận, nhận xét:**

+ Giáo viên nhận xét về tinh thần, thái độ tham gia của các đội. Khen ngợi, tuyên dương đội có số điểm cao nhất, động viên, khích lệ tinh thần cố gắng của các đội chưa đạt điểm cao.

+ Giáo viên nêu lại công thức xác định tọa độ đỉnh, phương trình trục đối xứng, hướng bề xác, sự biến thiên của đồ thị hàm số bậc hai.

Bài: GÓC VÀ KHOẢNG CÁCH

Tổ chức thực hiện: Kỹ thuật trò chơi: “Chiến thần chơi bài”

- **Bước 1: Giao nhiệm vụ:**

- + Lớp chia thành các đội chơi (mỗi đội gồm khoảng 4 HS) , mỗi đội sẽ được phát một bộ bài gồm 20 thẻ ứng với 10 câu hỏi. Các thẻ bài được trộn đều và chia đều cho các thành viên trong đội.
- + Thực hiện chơi bài giống chơi tú lơ khơ, ai hết trước là thắng và được phong làm chiến thần chơi bài. Mỗi chiến thần được cộng 1 điểm thưởng.



Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ

Bước 3: Kết luận, nhận xét:

- Giáo viên nhận xét về tinh thần, thái độ tham gia của các đội. Khen ngợi, tuyên dương đội có số điểm cao nhất, động viên, khích lệ tinh thần cố gắng của các đội chưa đạt điểm cao.
- Giáo viên nêu lại công thức tính góc giữa hai đường thẳng và khoảng cách từ điểm đến đường thẳng.

d. Điều kiện áp dụng và khả năng áp dụng của sáng kiến:

❖ *Điều kiện cần thiết để áp dụng phương pháp dạy học trò chơi*

- *Giáo viên*: phải trang bị kiến thức và chủ động nắm vững cơ sở lí luận, tránh đổi mới mang tính hình thức, thiếu cơ sở khoa học. Khi sử dụng phương pháp dạy học trò chơi trong dạy học môn Toán, giáo viên phải nắm vững lí luận về phương pháp trò chơi. Đồng thời, giáo viên phải hiểu rõ về đối tượng học sinh của mình cũng như thực tế tại cơ sở giáo dục mà mình giảng dạy để có thể vận dụng một cách linh hoạt, sáng tạo, hiệu quả.

- *Học sinh*: học sinh cần xác định rõ mục đích học tập, đoàn kết, tự giác trong học tập, có ý thức trách nhiệm đồng thời có khả năng tự học, tự tìm tòi, nghiên cứu tài liệu để phương pháp trò chơi đạt được hiệu quả

- *Thiết bị dạy và học*: không gian phải thuận tiện cho việc bố trí hoạt động thảo luận nhóm, không gian đủ rộng để thực hiện hoạt động trò chơi. Đồng thời, sự hỗ trợ của các thiết bị kĩ thuật như máy chiếu, loa cũng như các thiết bị công nghệ (máy tính hoặc điện thoại) là cần thiết để giúp học sinh có thể hoàn thiện tốt nhất sản phẩm học tập.

- *Đổi mới đánh giá kết quả học tập của học sinh*:

- *Về phía ban giám hiệu, lãnh đạo nhà trường*: Trong công tác quản lý, lãnh đạo nhà trường cần tạo điều kiện để giáo viên và học sinh được chủ động hơn trong mỗi giờ học, để học sinh được *hoạt động nhiều hơn*, thực hành nhiều hơn, thảo luận nhiều hơn và quan trọng là được suy nghĩ nhiều hơn trên con đường chiếm lĩnh nội dung học tập. Đây cũng là yếu tố quan trọng giúp giáo viên chủ động, tự tin trong việc vận dụng phương pháp dạy học trò chơi .

❖ Khả năng áp dụng của phương pháp dạy học trò chơi

- Đôi khi phương tiện, phần thưởng trong khi vận dụng phương pháp này có thể thu thập từ cuộc sống hàng ngày như bông hoa, cái bút, gói bánh, gói kẹo hay chỉ là lời chúc ...vì vậy không tốn kém về kinh tế nếu sử dụng phương pháp này ở phạm vi nhỏ. Do đó, có thể áp dụng rộng rãi, thường xuyên, linh hoạt trong dạy học Toán ở tất cả các cấp học và các môn học.

- Nhìn chung, phương pháp dạy học trò chơi trong dạy học Toán có thể áp dụng cho tất cả các đối tượng học sinh. Tuy nhiên, ở một số hình thức trò chơi đòi hỏi tư duy sáng tạo, tư duy logic, giáo viên cần cân nhắc để vận dụng cho phù hợp, hiệu quả, cần vận dụng linh hoạt đa dạng các cách và các hình thức; đồng thời lưu ý về tần suất sử dụng để tránh nhàm chán và đạt hiệu quả dạy học tối ưu nhất.

8. Đánh giá hiệu quả áp dụng, khả năng nhân rộng của sáng kiến:

- Đánh giá hiệu quả áp dụng của sáng kiến: hiệu quả cao, giúp học sinh cảm thấy hứng thú hơn với môn học, tăng cường động lực và cải thiện kết quả học tập, phát triển các kỹ năng mềm như làm việc nhóm, giao tiếp, giải quyết vấn đề.

- Đánh giá khả năng nhân rộng của sáng kiến: sáng kiến có thể nhân rộng có nhiều lớp học, cấp học và được áp dụng trên phạm vi toàn quốc.

9. Đánh giá phạm vi áp dụng, ảnh hưởng của sáng kiến: Số lượng, diện tích, thời gian, không gian đã áp dụng của sáng kiến: phạm vi áp dụng trên toàn quốc và có thể áp dụng được cho nhiều cấp học trong nhiều năm học.

10. Khả năng lan toả của sáng kiến: Có

Danh sách tập thể, cá nhân đã tham gia áp dụng thử hoặc áp dụng sáng kiến trong đơn vị/xã/phường/quận, huyện/thành phố/toàn quốc

11. Cam kết: Tôi xin cam kết sáng kiến này do tôi nghiên cứu và thực hiện, không sao chép nội dung và kết quả của người khác (hoặc vi phạm bản quyền tác giả). Tôi hoàn toàn chịu trách nhiệm trước Hội đồng xét, công nhận sáng kiến các cấp về toàn bộ nội dung này./.

Thủ trưởng đơn vị xác nhận, đề nghị

(Ký, đóng dấu)



HIỆU TRƯỞNG

Vũ Đức Vương

Người báo cáo

(Ký, ghi rõ họ và tên)

Đỗ Thị Xuân

SỞ GD&ĐT HÀ NỘI
Trường THPT Thạch Thất

CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM
Độc lập - Tự do - Hạnh phúc

**MINH CHỨNG VỀ TÍNH HIỆU QUẢ ÁP DỤNG, KHẢ NĂNG NHÂN
RỘNG CỦA SÁNG KIẾN**

KHẢO SÁT HỨNG THÚ CỦA HỌC SINH ĐỐI VỚI MÔN TOÁN

Kết quả khảo sát (131 HS 3 lớp 10A15, 11A8, 12A3 – năm học 2023-2024)

Giờ học sử dụng PPDH truyền thống			Giờ học sử dụng PPDH trò chơi		
Không hứng thú	Ít hứng thú	Rất hứng thú	Không hứng thú	Ít hứng thú	Rất hứng thú
88/131 (67, 2%)	13/131 (9, 9%)	30/131 (22, 9%)	11/131 (8,4%)	39/131 (29,8%)	81/131 (61,8%)

KẾT QUẢ HỌC TẬP MÔN TOÁN KHI ĐỔI MỚI PHƯƠNG PHÁP DẠY HỌC

(Năm học 2023 -2024 lớp 10A15, 11A8, 12A3)

Năm học	Lớp	Tổng số	Điểm tổng kết từ 9,0 trở lên		Điểm tổng kết từ 8,0 đến dưới 9,0		Điểm tổng kết từ 6.0 đến dưới 8,0	
			Số lượng	Tỷ lệ	Số lượng	Tỷ lệ	Số lượng	Tỷ lệ
2023-2024	11A8	44	06	13,6%	22	50,0 %	16	36,4%
	12A3	47	8	17,0 %	27	57,5 %	12	25,5%
	10A15	40	4	10,0%	24	60,0%	12	30,0%

Một số phản hồi của học sinh sau các giờ học:

