

NÂNG CAO HIỆU QUẢ DẠY HỌC MÔN TOÁN 2 LỚP QUA MỘT SỐ TRÒ CHƠI Ở TRƯỜNG TIỂU HỌC

Kiều Thị Thuỷ

Trường tiểu học Nghĩa Tân, Thành phố Hà Nội

Tóm tắt: Từ mục đích dạy học kết hợp việc đưa một số trò chơi trong dạy học Toán ở Tiểu học nói chung và dạy học Toán 2 nói riêng là vô cùng cần thiết Việc áp dụng khéo léo và linh hoạt các trò chơi trong tiết học rất phù hợp với lứa tuổi HS Tiểu học góp phần nâng cao hiệu quả của dạy học phát triển năng lực của HS theo chương trình giáo dục cấp tiểu học năm 2018.

Từ khóa: Nâng cao, hiệu quả dạy học, môn toán lớp 2, trường tiểu học, chương trình giáo dục tiểu học

IMPROVING THE EFFECTIVENESS OF TEACHING GRADE 2 MATHEMATICS THROUGH GAMES AT PRIMARY SCHOOL

Kieu Thi Thuy

Nghia Tan Primary School, Hanoi City

Abstract: Integrating games into primary mathematics teaching in general—and Grade 2 mathematics in particular is essential and aligns well with the objectives of effective teaching. The skillful and flexible use of games during lessons is highly suitable for the developmental stage of primary school students. This approach contributes to enhancing teaching effectiveness and developing students' competencies in accordance with the 2018 Primary Education Curriculum.

Keywords: Improvement, teaching effectiveness, Grade 2 mathematics, primary school, primary education curriculum.

Nhận bài: 20/06/2025

Phản biện: 18/07/2025

Duyệt đăng: 22/07/2025

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

Trong chương trình giáo dục tiểu học hiện nay, môn Toán giữ vai trò quan trọng trong việc hình thành tư duy logic và hỗ trợ sự phát triển toàn diện của học sinh. Tuy nhiên, việc giảng dạy theo lối truyền thống, rập khuôn và thiếu tính tương tác khiến học sinh tiếp thu một cách thụ động, dẫn đến kết quả học tập không cao. Trước yêu cầu đổi mới phương pháp giáo dục, giáo viên cần áp dụng những hình thức dạy học tích cực, trong đó việc sử dụng trò chơi toán học là một giải pháp hiệu quả. Trò chơi không chỉ tạo hứng thú học tập mà còn giúp học sinh lĩnh hội kiến thức một cách nhẹ nhàng, tự nhiên và khắc sâu nội dung đã học. Đặc biệt ở lớp 2, các trò chơi toán học phù hợp với nhận thức lứa tuổi sẽ góp phần phát huy tính chủ động, sáng tạo của học sinh. Việc đưa trò chơi vào dạy học một cách thường xuyên, có hệ thống sẽ góp phần nâng cao chất lượng dạy học môn Toán ở tiểu học, giúp học sinh hình thành niềm yêu thích và nền tảng vững chắc trong học tập.

II. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

2.1. Cơ sở khoa học của việc nâng cao hiệu quả dạy học môn Toán lớp 2 qua một số trò chơi

2.1.1. Cơ sở lý luận

Bậc Tiểu học là bậc học góp phần quan trọng trong việc đặt nền móng cho việc hình thành và phát triển nhân cách HS. Chính vì vậy, môn Toán

cũng như những môn học khác nhằm cung cấp những tri thức khoa học ban đầu, những nhận thức về thế giới xung quanh nhằm phát triển năng lực nhận thức, hoạt động tư duy và bồi dưỡng tình cảm đạo đức tốt đẹp của con người.

Môn Toán ở trường Tiểu học là một môn độc lập, chiếm phần lớn thời gian trong chương trình học của HS. Môn Toán có tầm quan trọng to lớn bởi nó là bộ môn khoa học nghiên cứu có hệ thống, phù hợp với hoạt động nhận thức tự nhiên của con người. Môn Toán có khả năng giáo dục rất lớn trong việc rèn luyện phương pháp suy nghĩ, phương pháp suy luận logic, thao tác tư duy cần thiết để con người phát triển toàn diện, hình thành nhân cách tốt đẹp cho con người lao động trong thời đại mới.

Bên cạnh đó, ở lứa tuổi HS Tiểu học cơ thể của HS đang trong thời kỳ phát triển hay nói cụ thể hơn là các hệ cơ quan còn chưa hoàn thiện vì thể sức dẻo dai của cơ thể còn thấp nên trẻ không thể làm lâu một cử động đơn điệu, dễ mệt nhất là khi hoạt động quá mạnh và ở môi trường thiếu dưỡng khí. Điều đó được thể hiện ở chỗ:

Một là, HS Tiểu học nghe giảng rất dễ hiểu nhưng cũng sẽ quên ngay khi chúng không tập trung cao độ. Vì vậy GV phải tạo ra hứng thú trong học tập và phải thường xuyên được luyện tập.

Hai là, HS Tiểu học rất dễ xúc động và thích tiếp xúc với một sự vật, hiện tượng nào đó nhất là những hình ảnh gây cảm xúc mạnh.

Ba là, HS Tiểu học hiếu động, ham hiểu biết cái mới nên dễ gây cảm xúc mới song HS chóng chán.

Chính bởi lí do đó mà trong dạy học GV phải sử dụng nhiều đồ dùng dạy học, đưa HS đi tham quan, đi thực tế, tăng cường thực hành, tổ chức các trò chơi xen kẽ, ... để củng cố khắc sâu kiến thức.

Ngoài ra, HS Tiểu học có trí thông minh khá nhạy bén sắc sảo, có óc tưởng tượng phong phú. Đó là tiền đề tốt cho việc phát triển tư duy toán học nhưng rất dễ bị phân tán, rối trí nếu bị áp đặt, căng thẳng, quá tải. Chính vì thế nội dung chương trình, phương pháp giảng dạy, hình thức chuyển tải, truyền đạt làm thế nào cho phù hợp với tâm sinh lý lứa tuổi là điều không thể xem nhẹ. Đặc biệt đối với HS lớp 2, vừa mới vượt qua những mới mẻ ban đầu chuyển từ hoạt động vui chơi là chủ đạo sang hoạt động học tập là chủ đạo. Bước vào lớp 1, yêu cầu đặt ra là thường xuyên đối với HS ở tất cả các môn học. Như vậy nói về cách học, về yêu cầu học thì HS lớp 1 gặp phải một sự thay đổi đột ngột mà đến cuối năm lớp 1 và sang lớp 2 HS mới quen dần với cách học đó. Do vậy, giờ học sẽ trở nên nặng nề, không duy trì được khả năng chú ý của HS nếu chỉ có nghe và làm theo.

Muốn giờ học có hiệu quả thì đòi hỏi GV phải đổi mới phương pháp dạy học nhằm phát triển năng lực của HS, trên cơ sở các hoạt động học tập của HS. Kiểu dạy này GV là người định hướng, tổ chức ra những tình huống học tập nó kích thích óc tò mò và tư duy độc lập. Muốn HS học được thì trước hết GV phải nắm chắc nội dung của mỗi bài và lựa chọn, vận dụng các PPDH sao cho phù hợp, bài nào thì sử dụng các phương pháp trực quan, thuyết trình, trò chơi ... hoặc bài nào thì sử dụng phương pháp giảng giải, kiểm tra, thí nghiệm, ... nhưng phải chú ý đến đặc điểm tâm sinh lý của HS Tiểu học. Có như vậy mới gây được hứng thú học tập, khắc sâu được bài học và phát huy được hết khả năng cũng như năng lực của HS.

2.1.2. Cơ sở thực tiễn

Chơi là một nhu cầu cần thiết đối với HS Tiểu học, có thể nói nó quan trọng như ăn, ngủ, học tập trong đời sống HS. Chính vì vậy HS luôn tìm mọi cách và tranh thủ thời gian trong mọi điều kiện để chơi. Được chơi HS sẽ tham gia hết sức tự giác và

chủ động. Khi chơi HS biểu lộ tình cảm rất rõ ràng như niềm vui khi thắng lợi và buồn bã khi thất bại. Vui mừng khi thấy đồng đội hoàn thành nhiệm vụ, bản thân HS thấy có lỗi khi không làm tốt được nhiệm vụ của mình. Vì tập thể mà HS khắc phục khó khăn, phấn đấu hết khả năng để mang lại thắng lợi cho tổ, nhóm trong đó có mình. Đây chính là đặc tính thi đua rất cao của các trò chơi.

Như ta đã biết, hoạt động vui chơi là hoạt động mà động cơ của nó nằm trong chính quá trình hoạt động trong bản thân trò chơi chứ không nằm ở kết quả chơi. Thông thường, trò chơi là loại phổ biến của hoạt động vui chơi là chơi theo luật, luật của trò chơi chính là những quy tắc định rõ mục đích, kết quả và yêu cầu của hành động trò chơi, luật của trò chơi có thể tường minh có thể không.

Trò chơi học tập là trò chơi mà luật của nó bao gồm các quy tắc gắn với kiến thức kỹ năng có được trong hoạt động học tập, gắn với nội dung bài học, giúp HS khai thác vốn kinh nghiệm của bản thân để chơi, thông qua chơi HS được vận dụng các kiến thức kỹ năng đã học vào các tình huống của trò chơi và do đó HS được thực hành luyện tập củng cố mở rộng kiến thức kỹ năng đã học. Như vậy trong trò chơi học tập, các kỹ năng của môn Toán được đưa vào trò chơi.

Trò chơi học tập làm thay đổi hình thức hoạt động của HS, giúp HS tiếp thu kiến thức một cách tự giác tích cực. Giúp HS rèn luyện củng cố kiến thức đồng thời phát triển vốn kinh nghiệm được tích lũy qua hoạt động chơi.

Trò chơi học tập rèn luyện kỹ năng, kỹ xảo, thúc đẩy hoạt động trí tuệ, nhờ sử dụng Trò chơi học tập mà quá trình dạy học trở thành một hoạt động vui và hấp dẫn hơn, cơ hội học tập đa dạng hơn. Trò chơi không chỉ là phương tiện mà còn là phương pháp giáo dục rất cần thiết.

2.2. Sử dụng trò chơi nâng cao hiệu quả dạy học môn toán lớp 2

2.2.1. Thiết kế, cấu trúc, cách tổ chức trò chơi toán học trong dạy học môn Toán tiểu học

2.2.1.1. Thiết kế trò chơi toán học trong môn Toán

Để các trò chơi góp phần mang lại hiệu quả cao trong giờ học, khi tổ chức và thiết kế trò chơi phải đảm bảo những nguyên tắc sau:

Tổ chức trò chơi học tập để dạy môn Toán ở Tiểu học nói chung và môn Toán 2 nói riêng, GV phải dựa vào nội dung bài học, điều kiện thời gian

trong mỗi tiết học cụ thể để đưa ra các trò chơi cho phù hợp. Song muốn tổ chức được trò chơi trong dạy toán có hiệu quả cao thì đòi hỏi mỗi GV phải có kế hoạch chuẩn bị chu đáo, tỉ mỉ, cẩn kẽ và đảm bảo các yêu cầu sau:

Trò chơi mang ý nghĩa giáo dục.

Trò chơi phải nhằm mục đích củng cố, khắc sâu nội dung bài học.

Trò chơi phải phù hợp với tâm sinh lý HS lớp 2, phù hợp với khả năng người hướng dẫn và cơ sở vật chất của nhà trường.

Hình thức tổ chức trò chơi phải đa dạng, phong phú.

Trò chơi phải được chuẩn bị chu đáo.

Trò chơi phải gây được hứng thú đối với HS.

2.2.1.2. Cấu trúc của trò chơi học tập

Tổ chức trò chơi học tập để dạy môn Toán nói chung và môn Toán 2 nói riêng, chúng ta phải dựa vào nội dung bài học, điều kiện thời gian trong mỗi tiết dạy cụ thể để đưa ra các trò chơi cho phù hợp. Song để tổ chức được trò chơi có hiệu quả cao thì đòi hỏi GV phải có kế hoạch chuẩn bị chu đáo, tỉ mỉ, cẩn kẽ và phải đảm bảo các yêu cầu:

Trò chơi phải mang ý nghĩa giáo dục.

Trò chơi phải nhằm mục đích củng cố, khắc sâu nội dung bài học.

Trò chơi phải phù hợp với tâm sinh lý HS lớp 2, phù hợp với khả năng của người hướng dẫn và cơ sở vật chất của nhà trường.

Hình thức tổ chức trò chơi phải đa dạng và phong phú.

Trò chơi phải được chuẩn bị chu đáo.

Một trò chơi đảm bảo có thể thực hiện được, cần phải có cấu trúc như sau:

Tên trò chơi.

Mục đích: Nêu rõ mục đích của trò chơi nhằm ôn luyện, củng cố kiến thức, kỹ năng nào. Mục đích của trò chơi sẽ quy định hành động chơi được thiết kế trong trò chơi.

Đồ dùng, đồ chơi: Mô tả đồ dùng, đồ chơi được sử dụng trong Trò chơi học tập.

Nêu lên luật chơi: chỉ rõ qui tắc của hành động chơi quy định đối với người chơi, quy định rõ ràng thắng thua của trò chơi.

Số lượng người tham gia chơi: Cần chỉ rõ số người tham gia trò chơi.

2.2.1.3. Cách tổ chức trò chơi học tập

Thời gian tiến hành: thường từ 5 đến 7 phút

Đầu tiên là giới thiệu trò chơi: nêu tên trò chơi

và hướng dẫn cách chơi bằng cách vừa mô tả vừa thực hành, nêu rõ luật chơi.

Chơi thử và qua đó để nhấn mạnh luật chơi.

Chơi thật.

Nhận xét kết quả chơi, thái độ của người tham dự, GV có thể nêu thêm những tri thức được học tập qua trò chơi, những sai lầm cần tránh.

Thưởng - phạt: cần phân minh, rõ ràng; đúng luật chơi sao cho người chơi chấp nhận thoải mái và tự giác làm trò chơi thêm hấp dẫn, kích thích học tập của HS. Nếu có phạt những HS phạm luật chơi cũng cần thực hiện bằng những hình thức đơn giản, vui vẻ như chào các bạn thắng cuộc, hát một bài, nhảy lò cò,

2.2.2. Sử dụng một số trò chơi trong dạy học môn Toán 2

2.2.2.1. Trò chơi 1: Đưa ong về tổ

Mục đích: Luyện tập và củng cố kỹ năng cộng, trừ không nhớ trong phạm vi 100.

Chuẩn bị: bàn chơi có ghi các phép tính cộng, trừ không nhớ trong phạm vi 100, xúc xắc may mắn.

Cách chơi:

+ Chơi theo nhóm hoặc đại diện 2 nhóm chơi trước lớp.

+ Người chơi bắt đầu từ ô xuất phát. Khi đến lượt, người chơi gieo xúc xắc. Đếm số chấm có trên mặt xúc xắc rồi di chuyển số ô bằng số chấm có trên mặt xúc xắc. Nếu kết quả của phép tính tại ô đi đến có trên bàn chơi. Nếu nêu kết quả sai thì phải quay lại về ô xuất phát trước đó. Nếu đến được ô may mắn (ô có chú ong vàng) thì chú ong đó sẽ bay ngay được về tổ.

+ Trò chơi kết thúc khi người chơi thắng cuộc khi đưa được chú ong về tổ nhanh nhất.

2.2.2.2. Trò chơi 2: Bắt vẹt

Mục đích: Luyện tập và củng cố các bảng cộng, bảng trừ qua 10.

Chuẩn bị: bàn chơi có ghi các phép tính cộng, trừ có trong các bảng cộng và trừ qua 10, xúc xắc may mắn.

Cách chơi: (Chơi theo nhóm hoặc đại diện 2 nhóm chơi trước lớp).

+ Người chơi bắt đầu từ ô xuất phát. Khi đến lượt, người chơi gieo xúc xắc. Đếm số chấm có trên mặt xúc xắc rồi di chuyển số ô bằng số chấm có trên mặt xúc xắc. Người chơi nêu đúng kết quả của phép tính tại ô đi đến thì được bắt một con vẹt ghi số bằng kết quả của phép tính đó. Nếu người

chơi nêu sai và không bắt được vịt thì quyền chơi sẽ thuộc về người (đội) còn lại.

+ Trò chơi kết thúc và người chơi thắng cuộc khi người chơi bắt được 5 con vịt.

2.2.2.3. Trò chơi 3: *Cặp tám thẻ anh em*

Mục đích: Luyện tập và củng cố phép trừ có nhớ trong phạm vi 100.

Chuẩn bị: tám thẻ có ghi các phép tính trừ có nhớ trong phạm vi 100.

Cách chơi: (Chơi theo nhóm hoặc đại diện 2 nhóm chơi trước lớp).

+ Úp các tám thẻ có các phép trừ dưới đây thành một nhóm theo thứ tự bất kì.

+ Úp các tám thẻ có các số dưới đây thành 1 nhóm theo thứ tự bất kì.

+ Khi đến lượt chơi, người chơi lấy ở mỗi nhóm 1 tám thẻ. Nếu là cặp tám thẻ anh em (cặp tám thẻ ghi phép tính và kết quả của phép tính đó) thì người chơi được giữ lại, nếu không lấy được cặp tám thẻ anh em thì xếp trả lại.

+ Trò chơi sẽ kết thúc và người chơi thắng cuộc khi người chơi giữ được ít nhất 2 cặp tám thẻ anh em.

2.2.2.4. Trò chơi 4: *Tám thẻ may mắn*

Mục đích: Luyện tập và củng cố các bảng nhân và chia 2, 5.

Chuẩn bị: tám thẻ có ghi các phép tính nhân, chia trong các bảng 2, 5; xúc xắc may mắn.

Cách chơi: (Chơi theo nhóm hoặc đại diện 2 nhóm chơi trước lớp).

+ Khi đến lượt chơi, người chơi gieo xúc xắc, úp 1 tám thẻ ghi phép tính có kết quả bằng số chấm có trên mặt xúc xắc mà người chơi vừa gieo được.

+ Trò chơi sẽ kết thúc và người chơi thắng cuộc khi người chơi úp được ít nhất 6 tám thẻ may mắn.

2.2.2.5. Trò chơi 5: *Cờ ca – rô*

Mục đích: Luyện tập và củng cố về phép cộng, phép trừ trong phạm vi 1000.

Chuẩn bị: bảng cờ ca – rô ghi các phép tính, xúc xắc may mắn.

Cách chơi: (Chơi theo nhóm hoặc đại diện 2 nhóm chơi trước lớp).

+ Khi đến lượt, người chơi gieo xúc xắc.

+ Người chơi chọn ô trên bảng cờ ghi số bằng số chấm ở mặt xúc xắc rồi tính kết quả phép tính tại đó. Nếu người chơi tính đúng sẽ chiếm được ô đó, nếu sai quyền chơi sẽ giành cho người khác.

+ Trò chơi kết thúc và người chơi thắng cuộc khi người chơi chiếm được 3 ô liền nhau cùng

hàng, cùng cột hoặc cùng đường chéo.

2.2.2.6. Trò chơi 6: *Ai nhanh hơn*

Mục đích: Luyện tập và củng cố kỹ năng cộng có nhớ trong phạm vi 100 và tập cho HS cách đánh giá.

Chuẩn bị:

+ 1 chữ A và 1 chữ B.

+ 1 số hình ảnh về các loài hoa được cắt bằng bìa màu cứng, mặt trước màu trắng và có ghi các phép cộng có nhớ trong phạm vi 100 như: $18 + 25$; $36 + 56$; $29 + 34$; $57 + 24$; ...

+ Đồng hồ theo dõi thời gian.

+ 2, 3 HS giỏi làm giám khảo và thư kí.

Cách chơi: Chia lớp làm 2 đội, khi nghe hiệu lệnh “bắt đầu” lần lượt từng đội cử người lên bốc hoa trên bàn giáo viên, người chơi có nhiệm vụ làm nhanh phép tính ghi trên bông hoa, sau đó cài bông hoa lên cây của đội mình. Người này làm xong cài hoa lên cây thì lại đến lượt người khác. Cứ như vậy cho đến hết 2 phút. Sau khi GV hô hết giờ thì 2 đội mỗi đội cử 1 đại diện lên đọc lần lượt từng phép tính trên cây của mình đồng thời giờ cho cả lớp xem bông hoa đó. Giám khảo đánh giá và thư ký ghi lại kết quả.

Cách tính điểm: Mỗi phép tính đúng được 10 điểm. Tổng hợp số điểm của từng đội. Đội nào nhiều điểm hơn là đội đó thắng cuộc.

2.2.2.7. Trò chơi 7: *Truyền điện*

Mục đích: Có thể sử dụng trong nhiều tiết học Luyện tập hoặc Luyện tập chung.

+ Luyện tập và củng cố kỹ năng làm các phép tính cộng, trừ không nhớ trong phạm vi 100.

+ Luyện phản xạ nhanh.

Chuẩn bị: Không cần chuẩn bị bất kỳ đồ dùng nào.

Cách chơi: HS ngồi tại chỗ. GV gọi bắt đầu từ 1 em xung phong. Ví dụ em A xưng to 1 số trong phạm vi 100 chẳng hạn “35” và chỉ nhanh vào em B bất kỳ để “truyền điện”. Lúc này em B phải nói tiếp, ví dụ “trừ 14” rồi lại chỉ nhanh vào em C bất kỳ. Thế là em C phải nói tiếp “bằng 21”. Nếu C nói đúng thì được quyền xưng to 1 số như A rồi chỉ vào một bạn D nào đó để “truyền điện” tiếp. Cứ làm như thế nếu bạn nào nói sai (chẳng hạn A nói “35” truyền cho B, mà B nói trừ “18”, tức là sai dạng tính hoặc là C đọc kết quả tính sai) thì phải nhảy lò cò một vòng từ chỗ của mình lên bảng. Kết thúc khen và thưởng một tràng vỗ tay cho những bạn nói đúng và nhanh.

III. KẾT LUẬN

Qua thực tế giảng dạy cho thấy dạy học môn Toán thông qua sử dụng trò chơi vào tiết học sẽ không bao giờ làm cho tiết học nhàm chán, đơn điệu mà các trò chơi được vận dụng trong các giờ học Toán 2 đã hướng tới sự phát triển tối đa về phẩm chất và năng lực HS. Những giờ học Toán như vậy còn luôn tạo được ở HS sự vui vẻ, hứng thú học tập và chủ động tham gia tiết học một cách tích cực.

Bài báo Nâng cao hiệu quả dạy học môn Toán 2 qua một số trò chơi ở trường tiểu học được thể hiện qua việc lựa chọn và phối hợp đa dạng các phương pháp và trò chơi Toán học. Các tiết học Toán được thiết kế có sử dụng trò chơi góp phần phát huy năng lực của HS từ đó nhằm nâng cao hơn nữa chất lượng dạy học góp phần nâng cao chất lượng và hiệu quả giáo dục HS tiểu học đáp ứng yêu cầu Chương trình Giáo dục phổ thông mới.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Ban Chấp hành TƯ (2013), *Nghị quyết số 29-NQ/TƯ về đổi mới căn bản toàn diện GD*ĐT*. Hà Nội
2. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2018) *Thông tư số 32/TT/ BGD ĐT về ba hành Chương trình giáo dục phổ thông 2018*. Hà Nội
3. Nguyễn Thị Kim Thoa (2022) *Hoạt động giáo dục trải nghiệm cho HS phổ thông*. Hà Nội
4. Kiều Thị Thuỷ (2023), *Kinh nghiệm đưa trò chơi nâng cao hiệu quả dạy học Toán 2*. Sáng kiến kinh nghiệm. Hà Nội