**GIẢI PHÁP HỮU ÍCH:**

**“ VẬN DỤNG LINH HOẠT TRÒ VÀO**

**DẠY HỌC MÔN TOÁN BẬC THCS”**

***Phần I*: MỞ ĐẦU**

**I. ĐẶT VẤN ĐỀ:**

Như chúng ta đã biết mục đích của dạy học là: Nâng cao chất lượng dạy và học, dạy học theo hướng phát huy vai trò chủ động tích cực của người học,lấy học sinh làm trung tâm, đào tạo con người phát triển toàn diện về năng lực trí tuệ, sức khoẻ, đạo đức, giúp các em sẵn sàng tiếp thu cái mới, cái đẹp, những tinh hoa của nhân loại để tiếp tục sau này cống hiến cho đất nước.

Kiến thức toán học là một trong những kiến thức cơ bản nhất giúp học sinh phát triển tư duy và cũng là công cụ thiết yếu giúp cho học sinh học tập tốt các môn học khác và hoạt động có hiệu quả trong cuộc sống. Do vậy người giáo viên cần phải hiểu rõ mình nói gì, làm gì để học sinh hiểu rõ nội dung kiến thức bài học và biến nội dung kiến thức học ở trên lớp thành vốn kiến thức riêng của bản thân mỗi học sinh, biết vận dụng linh hoạt kiến thức vào cuộc sống .

Trong chương trình toán ở bậc THCS, môn Toán là một môn học khó, học sinh khó tiếp thu và khó vận dụng nên các tiết học toán thường rất trầm, buồn, học sinh thường thụ động và chán học môn toán. Do đó việc vận dụng linh hoạt trò chơi kết hợp vào việc truyền thụ kiến thức là một việc làm cần thiết. Từ những lý do đó tôi mạnh dạn đưa ra giải pháp này nhằm góp một phần nhỏ giúp cho học sinh học Toán có hiệu quả từ đó các em yêu thích bộ môn Toán.

**II. ĐỐI TƯỢNG VÀ PHẠM VI NGHIÊN CỨU**

**1. Đối tượng nghiên cứu:**

- Áp dụng cho tất cả học sinh khối 6, 7, 8, 9 bậc THCS.

**2. Phạm vi nghiên cứu**

- Áp dụng cho từng phần hoặc từng kiểu bài ở môn toán THCS.

**III. MỤC ĐÍCH VÀ KẾ HOẠCH NGHIÊN CỨU**

**1. Mục đích**

Thông qua quá trình nghiên cứu tìm ra các giải pháp giảng dạy thiết thực, hiệu quả nhằm giúp học sinh tiếp thu kiến thức dễ dàng, cảm thấy hứng thú hơn khi học môn Toán. Giờ giảng sinh động gây sự chú ý cho học sinh, phát huy tính chủ động sáng tạo trong học sinh. Từ đó đạt được mục tiêu của chương, bài.

**2. Kế hoạch**

Vấn đề này không phải là mới. Để nghiên cứu vấn đề này tôi nghiên cứu trong thời gian 2 năm : năm học 2015 – 2016, năm học 2016 – 2017.

Giải pháp đã được hội thi giáo viên giỏi cấp huyện năm học 2016 – 2017 xếp loại đạt yêu cầu.

Trong quá trình giảng dạy thí nghiệm các trò chơi và xem xét hiệu quả của từng trò chơi. Sau khi dạy cần quan tâm đến các đối tượng học sinh yếu, thụ động nhằm kiểm tra nắm bắt kịp thời việc học của học sinh. Đồng thời khi dạy một bài giáo viên đưa ra các trò chơi phù hợp với từng bài vài cho từng đối tượng học sinh. Thông qua đó tìm ra các giải pháp dạy học cho phù hợp nhằm đem lại hiệu quả cao nhất.

**Phần II. NỘI DUNG**

**I. CƠ SỞ LÍ LUẬN VÀ THỰC TIỄN CỦA ĐỀ TÀI**

Ở thời đại bùng nổ công nghệ thông tin như hiện nay, việc ứng dụng công nghệ thông tin vào học đường ngày càng phát triển,việc truyền đạt kiến thức cho học sinh không nên nhồi nhét kiến thức bằng học thuộc mà chỉ cần học sinh hiểu bài, hiểu rõ nội dung kiến thức và phải biết vận dụng kiến thức.

Giáo viên ngoài nắm vững kiến thức phổ thông cần phải thường xuyên bồi dưỡng, nâng cao trình độ chuyên môn nghiệp vụ để thay đổi phương pháp và áp dụng các phương pháp phù hợp với từng đối tượng học sinh.

Do tình hình của địa phương phần đông học sinh là con nhà lao động chân tay, kinh tế còn hạn chế, ngoài việc học, học sinh còn phải phụ giúp gia đình nên việc học ở nhà không được nhiều. Các em không có điều kiện tìm hiểu thêm sách, thông tin báo chí,…

**II. THỰC TRẠNG VÀ VẤN ĐỀ NGHIÊN CỨU**

1. **Thuận Lợi**

- Được sự quan tâm giúp đỡ , chỉ đạo nhiệt tình của phòng giáo dục và BGH nhà trường.

- Cơ sở vật chất của nhà trường tương đối đầy đủ.

- Tài liệu tham khảo đa dạng; đội ngũ giáo viên có năng lực vững vàng, nhiệt tình

- Đa số các em ham học, thích tìm hiểu các kiến thức xã hội, thích nghiên cứu.

**2. Khó khăn**

- Như chúng ta đã biết thời gian một tiết học chỉ có 45 phút dành cho các hoạt động, cho nên việc ổn định và vận dụng trò chơi vào tiết dạy phải hết sức khẩn trương, hợp lý và dễ hiểu thì mới mong tạo ra một tiết dạy đảm bảo về nội dung và thời gian cũng như tính thú vị của trò chơi. Do đó giáo viên và học sinh thường tỏ ra lúng túng nếu như đưa ra các trò chơi không phù hợp, luật chơi không rõ ràng, nội dung bài dạy không được chọn lọc cho phù hợp.

- Bản thân chúng tôi trong quá trình giảng dạy cũng đã gặp những trường hợp như trên. Qua tìm tòi nghiên cứu, tôi xin đưa ra một số trò chơi dễ áp dụng, phù hợp với nhiều tiết dạy, phần nào giúp giáo viên và học sinh tháo gỡ những lúng túng và thực hiện thành công trong tiết dạy.

**III.GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ:**

**A. NHỮNG YÊU CẦU KHI ÁP DỤNG – TỔ CHỨC TRÒ CHƠI**

**1. Yêu cầu về trò chơi**

- Nội dung trò chơi là nội dung Toán hoặc có liên quan trực tiếp đến bộ môn Toán, hoặc các vấn đề xã hội mang tính chất thời sự..

- Mang đầy đủ tính chất của một trò chơi: có luật chơi, cách chơi

**2. Yêu cầu đối với giáo viên dạy**

- Giáo viên phải sàng lọc kỹ kiến thức trong tiết dạy sao cho phù hợp với đối tượng học sinh của mình, xác định trò chơi nên đưa vào phần nào của bài.

- Xác định được từng kiểu trò chơi áp dụng cho phù hợp:

+ Trò chơi khởi động

+ Trò chơi làm cho tiết học sôi nổi

+ Trò chơi đánh giá và khuyến khích

- Chuẩn bị kĩ phương tiện nghe nhìn trước khi dạy

**3. Một số lưu ý khi tổ chức**

- GV phải vận dụng linh hoạt để tránh gây nhàm chán cho HS

- Không chú trọng nhiều đến việc thắng thua dẫn đến học sinh mất đoàn kết.

**B. CÁCH ÁP DỤNG CÁC LOẠI TRÒ CHƠI**

**I. CÁC DẠNG BÀI ÁP DỤNG CÓ HIỆU QUẢ**

**Lớp 6:**

- Các bài về cộng, trừ, nhân, chia số tự nhiên, số nguyên.

- Các phép toán về luỹ thừa, thứ tự thực hiện các phép tính.

- Tìm ƯCLN, BCNN.

- Các bài về cộng, trừ, nhân, chia phân số.

- Các tiết về góc, bài tập liên quan.

- Các bài toán về đường thẳng, đoạn thẳng, tia, góc.

**Lớp 7:**

- Các bài về cộng, trừ, nhân, chia, luỹ thừa số hữu tỉ.

- Cộng trừ đơn thức, đa thức.

- Tính chất của dãy tỉ số bằng nhau, bài toán về tỉ lệ thuận, tỉ lệ nghịch.

- Các bài tập về chứng minh hai tam giác bằng nhau, tam giác cân.

- Các bài tập về tia phân giác, đường trung trực của tam giác.

**Lớp 8**:

- Nhân đơn thức với đa thức, đa thức với đa thức.

- Bài tập về phân tích đa thức thành nhân tử, phép cộng trừ nhân chia đa thức.

- Các bài toán về phân thức

- Bài toán về giải phương trình, bất phương trình, giải bài toán bằng cách lập phương trình.

- Bài tập về chứng minh tứ giác.

- Bài tập về tam giác đồng dạng.

- Các bài toán về tính diện tích tứ giác.

**Lớp 9:**

- Các bài toán về căn bậc hai.

- Bài toán vẽ đồ thị.

- Bài tập về giải hệ hai phương trình, phương trình bậc hai.

- Các bài toán về hệ thức lượng trong tam giác vuông.

- Bài tập về đường tròn.

**II. MỘT SỐ LOẠI TRÒ CHƠI**

**1. Loại trò chơi khởi động**:

**1.1. Trò chơi “Ai nhanh hơn”.**

Dạng này vận dụng có hiệu quả ở các tiết sau:

- Kiểm tra bài cũ của bài trước có nhiều nội dung.

- Tiết ôn tâp chương ôn phần lý thuyết.

**a. Yêu cầu:**

- Chuẩn bị câu hỏi trước ra bảng phụ hoặc bằng máy tính dùng phần mềm đa phương tiện Microsoft power point.

- Thời gian tiến hành: 5 -7 phút đối với kiểm tra bài cũ

7 – 10 phút đối với kiểm tra bài cũ của ôn tập chương.

- Để tăng tính thú vị của trò chơi mỗi đội chơi cần đặt tên cho đội của mình.

**b. Cách tổ chức:**

**-** Mỗi dãy bàn cử ra từ 4 – 6 bạn tạo thành hai đội chơi thi đấu với nhau và xếp thành hai hàng ở giữa lớp.

- GV dùng bảng phụ ghi nội dung cần thực hiện ra yêu cầu mỗi đội chơi cần thực hiện công việc. Xin đưa ra hai ví dụ hai cách thực hiện thường dùng:

**\* Cách ghi 1:**

Ví dụ bảng phụ phần lý thuyết của bài ôn tập chương III đại số 8 như sau: (mỗi đội chơi một bảng)

Hãy điền vào chỗ trống để được một câu trả lời đúng.

1. Phương trình bậc nhất một ẩn …………………………………………………

2. Hai Phương trình tương đương nhau nếu ………………………………………

3. Hai quy tắc biến đổi phương trình là:……………………………………………

4. Số nghiệm của phương trình bậc nhất là:………………………………………

5. Giải phương trình chứa ẩn ở mẫu: ……………………………………………

6. Giải bài toán bằng cách lập phương trình:………………………………………

- Trong thời gian 5 phút mỗi thành viên trong mỗi tổ chạy lên điền vào chỗ trống (mỗi thành viên chỉ được ghi một câu bất kỳ) khi người nào ghi xong về tới hàng thì thành viên tiếp theo mới được chạy lên hoàn thành tiếp công việc.

**\* Cánh ghi 2:**

Ghi thành hai bảng:

Yêu cầu ghép các câu ở bảng 2 vào bảng 1 để được câu trả lời đúng:

Bảng 1

|  |
| --- |
| * 1. Phương trình bậc nhất một ẩn là phương trình có dạng:   2. Hai Phương trình tương đương là:   3. Hai quy tắc biến đổi phương trình là:   4. Số nghiệm của phương trình bậc nhất là:   5. Giải phương trình chứa ẩn ở mẫu có các bước là:   6. Giải bài toán bằng cách lập phương trình có các bước là: |

Bảng 2:

|  |
| --- |
| a. Chuyển vế và nhân với một số khác 0 (chia cho 1 số khác 0)  b. Có cùng tập nghiệm.  c. 4 bước: Điều kiện, quy đồng + khử mẫu, giải, kết luận.  d. Có thể vô nghiệm, có một nghiệm duy nhất, hoặc có vô số nghiệm.  e. 3 bước: Lập phương trình (3 ý nhỏ), giải phương trình, trả lời.  f. ax + b = 0 ( a 0) |

- Trong thời gian 5 phút mỗi thành viên trong mỗi tổ chạy lên ghép 1 câu ở bảng 1 với một câu ở bảng 2 (mỗi thành viên chỉ được ghi một câu bất kỳ) khi người nào ghi xong về tới hàng thì thành viên tiếp theo mới được chạy lên hoàn thành tiếp công việc.

- Sau đó giáo viên cho học sinh nhận xét, đánh giá, tuyên dương.

**1.2. Trò chơi đối đáp**:

- Thường sử dụng trong khâu củng cố, ôn tập chương phần lý thuyết, ôn kiến thức cũ trước khi luyện tập, ngoại khóa.

**a. Yêu cầu:**

- Chuẩn bị câu hỏi trước ra bảng phụ hoặc bằng máy vi tính với phần mềm đa phương tiện Microsoft power point.

- Thời gian tiến hành: 5 -7 phút đối với kiểm tra bài cũ.

7 – 10 phút đối với kiểm tra bài cũ của ôn tập chương.

- Để tăng tính thú vị của trò chơi mỗi đội chơi cần đặt tên cho đội của mình

**b. Cách tổ chức**:

- Giáo viên nêu phạm vi giới hạn câu hỏi (hoặc gói câu hỏi).

- Chia học sinh thành hai đội, mỗi đội chọn lấy một số bạn bằng nhau tùy theo lượng câu hỏi xếp thành hai hàng dọc đứng quay mặt vào nhau và điểm danh từ 1 đến hết để nhớ số.

- Em thứ nhất ở đội 1 đặt câu hỏi, chọn 1 em bất kì ở đội thứ 2 trả lời. Rồi đổi lại em thứ nhất ở đội 2 cũng làm tương tự như đối với đội 1. Lượt chơi tuần tự cho đến hết đội.

- Sau mỗi lượt chơi, đội nào trả lời đúng được cộng 1 điểm. Nếu đội kia trả lời sai thì đội đặt câu hỏi phải giải thích kết quả. Sau một số lần chơi, đội nào có số điểm cao hơn, đội đó thắng cuộc.

**2. Loại trò chơi làm tiết học sôi nổi:**

- Trò chơi có tác dụng làm “nóng” tiết học.

- Các trò chơi ở phần này thường áp dụng vào giải quyết nội dung trong tiết học.

**2.1. TRÒ CHƠI “LẬT Ô CHỮ”:**

**Cách tổ chức:**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Q | U | Y | Ế | T | T | Â | M |

**-** Dùng phần mềm đa phương tiện Microsoft power point nhập ô chữ có 8 ô như sau:

- Mỗi ô chữ chọn chế độ trong phần mềm đa phương tiện Microsoft power point như sau: Side -> Animation Schemes -> Custom Animation -> Add Effect chọn chế độ sao cho khi nhấp vào ô đã chọn thì yêu cầu hiện ra, khi học sinh trả lời được thì nhấp vào ô đã chọn thì gợi ý về ô chữ hiện ra .

- Giáo viên tổ chức cho cả lớp cùng chơi, ở đây có 8 ô (tức là 8 câu), giáo viên chọn các ô số (hoặc bông hoa, ngôi sao….) theo ý đồ tuần tự nội dung, mọi học sinh đều có quyền trả lời, nếu trả lời đúng ô chữ được mở, cứ như thế lần lượt tới khi kết thúc trò chơi..

- Ví dụ: Học sinh giải ra được các kết quả là: 1 ; -3 ; 6 ; -7 ; 8 thì ô chữ đươc mở ra là:

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Q | -1/x | Y | 5 | -2/3 | T | Â | M |

- Nếu hết thời gian mà học sinh không giải được hết có thể đoán ô chữ một lần.

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Q | U | Y | Ế | T | T | Â | M |

- Nếu ô chữ được khám phá ra ô chữ:

- Trước hết cả lớp vỗ tay, GV khen và dựa vào ô chữ có thể yêu cầu học sinh nói ý nghĩa ô chữ hoặc giáo viên giải thích qua đó giáo dục học sinh,…

**2.2. Trò chơi “Chung sức”**

**a. Yêu cầu:**

- Chọn nội dung cho các nhóm phải ngang nhau (độ khó tương đối).

- Mọi thành viên phải tập trung cao và phải có trách nhiệm “mình vì mọi người “thì mới mong thành công.

**b**. **Cách tổ chức:**

- Chia lớp thành tổ, nhóm.

- Đề bài tập được thực hiện trong phần mềm đa phương tiện Microsoft power point chiếu lên yêu cầu học sinh thực hiện hoặc in sẵn trên phiếu học tập.

- Chọn gói bài tập hoặc câu hỏi cho mỗi nhóm.

- Cho học sinh thực hiện theo nhóm, trong quá trình thực hiện các thành viên phải trao đổi để làm bài tập. (quy định thời gian)

- Sau khi thực hiện xong lần lượt thành viên của các nhóm lên bảng trình bày.

- Nhóm nào làm đúng và nhanh nhất thì nhóm đó chiến thắng.

**2.3. Trò chơi “Lật ô tìm hình”:**

**a. Yêu cầu:**

- Chọn nội dung cho người chơi phải phù hợp.

- Mọi học sinh phải tập trung, có tinh thần tích cực, tự giác.

**b. Cách thực hiện:**

- Giáo viên chọn một hình ảnh có thể là một địa danh, một nhà toán học, một chủ đề tháng …

- Hình ảnh này bị che bởi một số câu hỏi về toán học.

- Học sinh làm việc theo nhóm hoặc cá nhân có thể chọn câu hỏi tùy ý theo sự thống nhất.

- Nếu học sinh trả lời đúng thì bức tranh sẽ dần lộ ra, nếu trả lời sai tại vị trí đó sẽ bị che.

\***Ví dụ**: Dạy học trong tháng 11

- GV chọn hình như sau:



Sau đó che bằng 6 câu hỏi hoặc bài tập có màu sắc khác nhau



**2**

**3**

**1**

**5**

**4**

**6**

- Chẳng hạn học sinh chọn câu hỏi 5 và trả lời đúng thì tấm thứ 5 sẽ được lấy đi



**2**

**3**

**1**

**4**

**6**

- Và cứ như vậy đến khi học sinh đoán ra bức tranh hoặc trả lời hết các câu hỏi…

- Thông qua bức tranh giáo viên có thể giới thiệu qua ngày 20/11 và truyền thống tôn sư trọng đạo của dân tộc…

**3. Loại trò chơi mang tính chất đánh giá và khuyến khích**

**- Thường áp dụng vào cuối tiết học nhằm đánh giá việc tiếp thu kiến thức của học sinh**.

**3.1. Trò chơi làm toán “Chạy”:**

**a.Yêu cầu:**

- Chọn nội dung cho người chơi phải phù hợp.

- Mọi học sinh phải chuẩn bị phiếu học tập, học sinh phải có tinh thần tích cực, tự giác.

**b. Cách thực hiện:**

- Cho nội dung bài tập ra bảng phụ ( để tiết kiệm thời gian)

- Yêu cầu mỗi học sinh thực hiện ra giấy trong khoảng thời gian 5 phút

- Giáo viên có thể thu 5 – 10 bài nhanh nhất để xem xét chấm nhằm mục đích xem học sinh nắm bắt vấn đề như thế nào, nếu bài nào làm có chất lượng có thể lấy điểm

**3.2. Trò chơi điền vào chỗ trống:**

**a. Yêu cầu:**

- Chọn nội dung cho người chơi phải phù hợp.

- Mọi học sinh phải có tinh thần tích cực, tự giác.

**b. Cách thực hiện:**

- Giáo viên chuẩn bị phiếu học tập trong đó có các ô trống, kèm theo câu hỏi.

- Số lượng theo sĩ số lớp.

- Giáo viên phát cho mỗi em một phiếu học tập trong đó có các ô trống, kèm theo câu hỏi.

- Học sinh điền kết quả trả lời vào các ô trống.

\* Ví dụ: sau khi học xong bài “đường thẳng song song, đường thẳng cắt nhau” của lớp 9. Giáo viên phát cho mỗi em một phiếu học tập trong đó có các ô trống, kèm theo câu hỏi.

a) Nếu a > 0 thì hàm số y = ax + b (a 0)..........trong R

b) Điều kiện để hàm số y = ax + b là hàm số bậc nhất?..........

c) Đồ thị của hai hàm số y = ax + b và y = a’x + b’ sẽ như thế nào nếu a = a’ và b  b’

d) Nếu a < 0 thì hàm số y = ax + b (a 0)........trong R

e) Đồ thị hai hàm số không song song cũng không cắt nhau vậy chúng chỉ có thể....?

f) Đồ thị hai hàm số y = 3x -1 và y = x + 5 sẽ như thế nào với nhau?........

- Sau 3 phút hoàn thành công việc.

- Giáo viên chiếu kết quả lên màn chiếu.

- Học sinh đổi sản phẩm cho nhau và chấm điểm sản phẩm của bạn (mỗi ý đúng được 1 điểm).

- Trao đổi kết quả trước lớp.

**C. KẾT QUẢ**

Trong quá trình giảng dạy chúng tôi đã nghiên cứu, vận dụng giải pháp này và thu được một số kết quả sau:

- Các tiết học trở nên vui nhộn, sôi nổi hơn.

- Học sinh trở nên mạnh dạn hơn trong việc xây dựng bài, yêu thích môn toán hơn.

- Tỉ lệ học sinh biết, hiểu và vận dụng kiến thức sau tiết dạy cao hơn.

- Học sinh biết quan tâm giúp đỡ nhau trong học tập.

- Học sinh hiểu thêm các kiến thức thú vị ngoài môn Toán.

**Phần III. KẾT LUẬN VÀ KIẾN NGHỊ**

**I. KẾT LUẬN:**

Như đã nói ở phần mở đầu, giải pháp này giúp cho học sinh có tinh thần học tập tốt hơn, qua các trò chơi ngoài việc hiểu và vận dụng kiến thức các em còn học được tinh thần đoàn kết, thi đua học tập và nhanh nhạy trong các hoạt động. Những giải pháp của tôi đều xuất phát từ thực tế giảng dạy, nếu giáo viên chịu khó chọn lọc kiến thức và vận dụng cho các em trong quá trình truyền thụ những kiến thức của mình thì các em có thêm niềm say mê trong học tập và khám phá tri thức toán học tốt hơn. Trên đây là một số giải pháp nhỏ mà tôi đã tìm tòi và áp dụng trong dạy học, rất mong được sự góp ý và bổ sung của các bạn đồng nghiệp. Tôi xin chân thành cảm ơn.

**II. KIẾN NGHỊ**

1. Với Phòng GD&ĐT

Quan tâm hơn nữa đến việc bồi dưỡng chuyên môn, nghiệp vụ cho giáo viên. Nên tổ chức các hội thảo chuyên đề chuyên sâu cho giáo viên trong huyện học hỏi nâng cao trình độ chuyên môn nghiệp vụ.

Quan tâm hơn nữa về cơ sở vật chất của các trường nhằm phục vụ tốt cho công tác dạy và học.

2. Với BGH nhà trường

- Quan tâm đầu tư hơn nữa cơ sở vật chất cho việc dạy và học ngày càng thuận lợi và đạt hiệu quả cao.

- Khuyến khích động viên giáo viên ứng dụng công nghệ thông tin vào dạy học.

3. Với giáo viên :

- Thường xuyên tự học, tự bồi dưỡng để nâng cao trình độ chuyên môn nghiệp vụ, luôn cập nhật các vấn đề mới của xã hội phù hợp với đặc trưng lứa tuổi học sinh để tích hợp vào dạy học.

*Lộc Đức, tháng 01 năm 2018*

Người viết giải pháp

**PHẠM VĂN CHUNG**

**PHẦN IV. TÀI LIỆU THAM KHẢO**

* Tham khảo ý kiến của các bạn đồng nghiệp.
* Mạng Internet**.**

**TRÒ CHƠI THAM KHẢO TỪ:**

1. TRÒ CHƠI:”LẬT Ô CHỮ”

* Phỏng theo cách lật ô chữ trong trò chơi “ chiếc nón kì diệu “ của VTV3 đài truyền hình Việt Nam

2. TRÒ CHƠI:”CHUNG SỨC”

* Phỏng theo trò chơi “ chung sức “ của HTV7 đài truyền hình TPHCM
* Đấu trường 100 của VTV3 đài truyền hình Việt Nam

**SÁCH THAM KHẢO:**

Chương trình giáo dục Intel.

Một số trò chơi giúp cho trẻ em phát triển trí tuệ và thể chất.

SGK toán 6,7,8,9

Ý KIẾN CỦA HỘI ĐỒNG KHOA HỌC SƯ PHẠM NHÀ TRƯỜNG :

……………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….

Ý KIẾN CỦA HỘI ĐỒNG GIÁM KHỎA PHÒNG GIÁO DỤC

……………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….

**THÔNG TIN CHUNG VỀ GIẢI PHÁP**

1. Tên giải pháp: “**VẬN DỤNG LINH HOẠT TRÒ CHƠI VÀO DẠY HỌC MÔN TOÁN BẬC THCS”**

2. Lĩnh vực áp dụng :Dạy học môn Toán bậc THCS

3. Tác giả:

Họ và tên: **PHẠM VĂN CHUNG**

Ngày ,tháng,năm sinh: 04/09/1982

Trình độ chuyên môn: CĐSP Toán - Tin .

Chức vụ: Giáo viên

Đơn vị công tác: Trường THCS Lộc Đức – Bảo Lâm – Lâm Đồng

Điện thoại : 0914. 278.939.

Email: phamvanchungld1981@gmail.com

4. Thời gian áp dụng giải pháp lần đầu: năm học 2015 - 2016