

## SƠ LƯỢC LÝ LỊCH

- Họ tên: **PHƯƠNG THỊ THÚY**
  - Ngày sinh: 18/01/1993
  - Giới tính: Nữ
  - Dân tộc: Kinh
  - Tôn giáo: Không
  - Nơi thường trú: xóm Thống Nhất – thôn Việt Hòa – xã Yên Bài – Hà Nội
  - Đơn vị công tác: Tiểu học Trung tâm Nghiên cứu Bò và Đồng cỏ Ba Vi - xã Yên Bài - Thành phố Hà Nội
  - Chức vụ (Đảng, chính quyền, đoàn thể): Không
  - Học hàm, học vị, danh hiệu, giải thưởng: Không
  - Điện thoại liên hệ: 0384658762
-

**CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM**

**Độc lập - Tự do - Hạnh phúc**

**ĐƠN YÊU CẦU CÔNG NHẬN SÁNG KIẾN**

**Kính gửi:** - Hội đồng xét công nhận sáng kiến Trường Tiểu học Trung tâm  
Nghiên cứu Bò và Đồng cỏ Ba Vì  
- Hội đồng xét công nhận sáng kiến Xã Yên Bài - Thành phố Hà Nội  
- Hội đồng xét công nhận sáng kiến Thành phố Hà Nội

Họ và tên	Ngày tháng năm sinh	Nơi công tác	Chức danh	Trình độ chuyên môn	Tên sáng kiến
Phuong Thị Thúy	18/01/1993	Trường Tiểu học Trung tâm Nghiên cứu Bò và Đồng cỏ Ba Vì - Yên Bài - Hà Nội	Giáo viên	Đại học	Dạy học môn Toán lớp 1 theo hướng trải nghiệm nhằm phát triển năng lực số cho học sinh

**1. Lĩnh vực áp dụng sáng kiến:** Toán

**2. Tên Sáng kiến đề nghị công nhận:**

Dạy học môn Toán lớp 1 theo hướng trải nghiệm nhằm phát triển năng lực số cho học sinh

**3. Ngày sáng kiến được áp dụng lần đầu hoặc áp dụng thử:**

Sáng kiến được áp dụng thử từ tháng 9 năm 2025, tại lớp 1D, Trường Tiểu học Trung tâm Nghiên cứu Bò và Đồng cỏ Ba Vì

**4. Mô tả bản chất của sáng kiến**

Sáng kiến tập trung nghiên cứu và đề xuất các biện pháp tổ chức dạy học môn Toán lớp 1 theo hướng trải nghiệm kết hợp ứng dụng công nghệ số nhằm phát triển năng lực số cho học sinh.

Các giải pháp chính bao gồm:

Giải pháp 1: Nghiên cứu kỹ chương trình GDPT 2018, đặc biệt là môn Toán ở lớp 1 và khung năng lực số ở Tiểu học

Giải pháp 2: Tổ chức hoạt động dạy học Toán theo hướng trải nghiệm thông qua thao tác với đồ vật và tình huống thực tiễn

Giải pháp 3: Ứng dụng trò chơi học tập và học liệu số trong hình thành kiến thức Toán học

Giải pháp 4: Tổ chức hoạt động “Toán học gắn với thực tế” thông qua chụp ảnh, quay video

Giải pháp 5: Ứng dụng công nghệ số và AI trong thiết kế bài giảng và học liệu trực quan, sinh động

Giải pháp 6: Tăng cường luyện tập và mở rộng thông qua các nền tảng học Toán trực tuyến

So với phương pháp dạy học truyền thống, sáng kiến đã góp phần nâng cao rõ rệt hứng thú học tập của học sinh; giúp các em tiếp thu kiến thức nhanh hơn, ghi nhớ bền vững hơn. Đồng thời, học sinh được phát triển tư duy toán học, kỹ năng hợp tác và khả năng giải quyết vấn đề. Đặc biệt, các em bước đầu hình thành năng lực số thông qua việc sử dụng thiết bị và học liệu số trong học tập. Qua đó, sáng kiến góp phần đổi mới phương pháp dạy học theo hướng hiện đại, nâng cao chất lượng giáo dục.

**5. Những thông tin cần được bảo mật:** Không có

**6. Các điều kiện cần thiết để áp dụng sáng kiến**

- Giáo viên nắm vững phương pháp dạy học theo hướng trải nghiệm, đồng thời có kỹ năng sử dụng các công cụ công nghệ số cơ bản (PowerPoint, Quizizz, ClassPoint, học liệu số, AI,...) trong thiết kế và tổ chức hoạt động dạy học.

- Học sinh có đầy đủ đồ dùng học tập (vở, bút, que tính, thẻ số,...) và bước đầu được làm quen với thiết bị công nghệ đơn giản dưới sự hướng dẫn của giáo viên và phụ huynh.

- Nhà trường quan tâm, tạo điều kiện về cơ sở vật chất như: máy chiếu, tivi, thiết bị thông minh, mạng Internet,... phục vụ cho việc tổ chức dạy học có ứng dụng công nghệ.

- Có sự phối hợp chặt chẽ giữa giáo viên và phụ huynh trong việc hỗ trợ học sinh sử dụng thiết bị công nghệ an toàn, đúng mục đích và hiệu quả.

- Lớp học được tổ chức linh hoạt, tạo điều kiện cho học sinh tham gia các hoạt động trải nghiệm, làm việc cá nhân và theo nhóm, đảm bảo phát huy tính tích cực, chủ động của học sinh.

**7. Đánh giá lợi ích thu được hoặc dự kiến có thể thu được do áp dụng sáng kiến theo ý kiến của cá nhân:**

Sau khi áp dụng sáng kiến trong dạy học Toán lớp 1, bản thân tôi nhận thấy học sinh có sự tiến bộ rõ rệt:

- Học sinh hiểu bài nhanh hơn, nắm chắc kiến thức thông qua các hoạt động trải nghiệm và học liệu trực quan.

- Hứng thú học tập được nâng cao, các em tích cực tham gia vào các hoạt động học tập, mạnh dạn trao đổi và trình bày ý kiến.

- Tư duy toán học, khả năng giải quyết vấn đề và kỹ năng hợp tác của học sinh được cải thiện rõ rệt.

- Học sinh bước đầu hình thành năng lực số như: quan sát, khai thác thông tin từ học liệu số; thao tác đơn giản với thiết bị; tham gia các hoạt động học tập trên môi trường số.

So với trước khi áp dụng, chất lượng học tập môn Toán được nâng cao, tỉ lệ học sinh hoàn thành tốt tăng, số học sinh gặp khó khăn giảm rõ rệt.

Sáng kiến không đòi hỏi kinh phí lớn, dễ áp dụng trong điều kiện thực tế của nhà trường nhưng mang lại hiệu quả giáo dục thiết thực, góp phần đổi mới phương pháp dạy học và đáp ứng yêu cầu chuyển đổi số trong giáo dục hiện nay.

### **8. Đánh giá lợi ích thu được theo ý kiến của tổ chức, cá nhân đã tham gia áp dụng**

Sau khi triển khai áp dụng tại lớp 1D, sáng kiến được đồng nghiệp và tổ chuyên môn đánh giá cao về tính hiệu quả và tính khả thi trong thực tiễn dạy học. Sáng kiến dễ áp dụng, phù hợp với đặc điểm học sinh lớp 1 và điều kiện cơ sở vật chất của nhà trường. Các biện pháp đưa ra rõ ràng, linh hoạt, có thể vận dụng trong nhiều bài học khác nhau.

Tổ chuyên môn nhận định sáng kiến có tính thực tiễn cao, có thể triển khai rộng rãi trong khối lớp 1 và nhân rộng trong toàn trường, góp phần nâng cao chất lượng dạy học môn Toán và đáp ứng yêu cầu đổi mới giáo dục hiện nay.

Tôi xin cam đoan mọi thông tin nêu trong đơn là trung thực, đúng sự thật và hoàn toàn chịu trách nhiệm trước pháp luật.

*Yên Bài, ngày 5 tháng 4 năm 2026*

Người nộp đơn

**Phương Thị Thúy**

**Trường Tiểu học Trung tâm Nghiên cứu Bò và Đồng cỏ Ba Vì  
Xã Yên Bài - Thành phố Hà Nội**

**BẢN MÔ TẢ NỘI DUNG CƠ BẢN CỦA SÁNG KIẾN**

**Tên sáng kiến: Dạy học môn Toán lớp 1 theo hướng trải nghiệm nhằm phát triển năng lực số cho học sinh**

**Tác giả : Phương Thị Thúy**

**1. Thực trạng:**

Trước khi áp dụng sáng kiến, học sinh lớp 1 còn nhiều hạn chế trong học tập môn Toán:

- Một số học sinh chưa nắm vững kiến thức cơ bản, tiếp thu còn chậm, dễ quên.
- Khả năng tư duy và giải quyết vấn đề còn hạn chế, phụ thuộc nhiều vào sự hướng dẫn của giáo viên.
- Học sinh còn thụ động, ít tham gia xây dựng bài, thiếu hứng thú trong giờ học.
- Việc tiếp cận và sử dụng các học liệu số còn hạn chế, chưa hình thành được năng lực số ban đầu.

Nguyên nhân chủ yếu là do phương pháp dạy học còn mang tính truyền thống, chủ yếu là giáo viên giảng giải, học sinh làm bài tập theo mẫu; chưa chú trọng tổ chức hoạt động trải nghiệm và ứng dụng công nghệ số trong dạy học, dẫn đến hiệu quả chưa cao.

**2. Nội dung sáng kiến:**

Xuất phát từ thực trạng học sinh lớp 1 còn gặp nhiều khó khăn trong việc tiếp thu kiến thức Toán học, tôi đã nghiên cứu và đề xuất các giải pháp nhằm nâng cao chất lượng dạy học theo hướng phát triển năng lực.

Trọng tâm của sáng kiến là tổ chức dạy học Toán theo hướng trải nghiệm, kết hợp với việc ứng dụng công nghệ số để giúp học sinh tiếp cận kiến thức một cách trực quan, sinh động và dễ hiểu. Học sinh được tham gia các hoạt động thao tác với đồ vật, giải quyết tình huống thực tiễn, kết hợp với việc khai thác học liệu số, trò chơi học tập và các công cụ công nghệ nhằm tăng cường tương tác và hứng thú học tập. Bên cạnh đó, giáo viên tổ chức dạy học theo quy trình linh hoạt (cá nhân – nhóm – cả lớp), tạo cơ hội cho học sinh được trải nghiệm, trao đổi, hợp tác và phát huy tính tích cực, chủ động trong

học tập. Việc sử dụng đa dạng các hình thức như trò chơi học tập, video minh họa, bài tập tương tác,... giúp học sinh dễ tiếp cận kiến thức và ghi nhớ lâu hơn. Qua đó, học sinh không chỉ nắm vững kiến thức Toán học cơ bản mà còn từng bước phát triển tư duy, khả năng giải quyết vấn đề và bước đầu hình thành năng lực số phù hợp với lứa tuổi.

**- Tính mới, tính tiên tiến:**

Sáng kiến đã vận dụng dạy học theo hướng trải nghiệm kết hợp ứng dụng công nghệ số như một công cụ hỗ trợ trực quan, giúp học sinh:

- Tiếp cận kiến thức Toán học thông qua thao tác với đồ vật và tình huống thực tiễn.

- Quan sát, tương tác với học liệu số (hình ảnh, video, trò chơi học tập) một cách sinh động, dễ hiểu.

- Phát triển tư duy toán học, khả năng giải quyết vấn đề và bước đầu hình thành năng lực số.

Bên cạnh đó, sáng kiến tổ chức dạy học theo hướng tích cực (cá nhân – nhóm – cả lớp), kết hợp linh hoạt giữa hoạt động trải nghiệm và ứng dụng công nghệ, tạo môi trường học tập hiện đại, phát huy tính chủ động, sáng tạo của học sinh.

Đây là điểm mới phù hợp với định hướng chuyển đổi số trong giáo dục và yêu cầu phát triển năng lực học sinh theo Chương trình GDPT 2018.

**- Tính khả thi:**

Sáng kiến được xây dựng dựa trên điều kiện thực tế của nhà trường, phù hợp với trình độ học sinh lớp 1 và năng lực của đội ngũ giáo viên. Các biện pháp đề xuất có thể triển khai linh hoạt trong nhiều môn học, không phụ thuộc vào thiết bị hiện đại hay kinh phí lớn.

**3. Kết quả của sáng kiến:**

Sau khi triển khai các biện pháp dạy học theo hướng trải nghiệm tích hợp phát triển năng lực số, học sinh có sự tiến bộ rõ rệt: hứng thú học tập tăng, tích cực tham gia hoạt động, mạnh dạn và tự tin hơn. Kiến thức được nắm chắc hơn và biết vận dụng vào thực tế.

Đặc biệt, năng lực số của học sinh được hình thành và phát triển thông qua các hoạt động như sử dụng thiết bị, tham gia trò chơi học tập trực tuyến, tương tác với học liệu số. Các kỹ năng giao tiếp, hợp tác, giải quyết vấn đề cũng được cải thiện rõ rệt.

Sáng kiến có tính khả thi cao, đã được áp dụng hiệu quả và có thể nhân rộng trong toàn khối, góp phần nâng cao chất lượng dạy học môn Toán lớp 1.

**4. Đánh giá phạm vi ảnh hưởng của Sáng kiến:**

- Có hiệu quả trong phạm vi đơn vị áp dụng
- Có khả năng nhân rộng trong tổ chuyên môn và nhà trường

*Yên Bài, ngày 5 tháng 4 năm 2026*

Người nộp đơn

**Phương Thị Thúy**

**XÁC NHẬN CỦA CƠ QUAN**

*(ký tên, đóng dấu)*

## MỤC LỤC

STT	Tiêu đề	Trang
1	<b>I. ĐẶT VẤN ĐỀ</b>	1
2	1. Tính cấp thiết phải tiến hành sáng kiến	1
3	2. Mục tiêu của đề tài, sáng kiến	1
4	3. Thời gian, đối tượng, phạm vi nghiên cứu	2
5	3.1. Thời gian thực hiện	2
6	3.2. Đối tượng nghiên cứu	2
7	3.3. Phạm vi nghiên cứu	2
8	<b>II. NỘI DUNG CỦA SÁNG KIẾN</b>	2
9	1. Hiện trạng vấn đề	2
10	1.1. Cơ sở lý luận	2
11	1.2. Cơ sở thực tiễn	3
12	2. Giải pháp thực hiện	5
13	2.1. Giải pháp 1. Nghiên cứu kĩ chương trình GDPT 2018, đặc biệt là môn Toán ở lớp 1 và khung năng lực số ở Tiểu học	5
14	2.2. Giải pháp 2. Tổ chức hoạt động dạy học Toán theo hướng trải nghiệm thông qua thao tác với đồ vật và tình huống thực tiễn	7
15	2.3. Giải pháp 3: Ứng dụng trò chơi học tập và học liệu số trong hình thành kiến thức Toán học	8
16	2.4. Giải pháp 4. Tổ chức hoạt động “Toán học gắn với thực tế” thông qua chụp ảnh, quay video	11
17	2.5. Giải pháp 5. Ứng dụng công nghệ số và AI trong thiết kế bài giảng và học liệu trực quan, sinh động	13
18	2.6. Giải pháp 6. Tăng cường luyện tập và mở rộng thông qua các nền tảng học Toán trực tuyến	15
19	3. Kết quả sau khi áp dụng sáng kiến	16
20	4. Hiệu quả của sáng kiến	17
21	4.1. Hiệu quả về khoa học	17
22	4.2. Hiệu quả về kinh tế	17
23	4.3. Hiệu quả về xã hội	17
24	5. Tính khả thi	18
25	6. Thời gian thực hiện đề tài, sáng kiến	18
26	7. Kinh phí thực hiện đề tài, sáng kiến	18
28	<b>III. KIẾN NGHỊ, ĐỀ XUẤT</b>	18

## **I. ĐẶT VẤN ĐỀ**

### **1. Tính cấp thiết phải tiến hành sáng kiến**

Thực hiện Chương trình Giáo dục phổ thông 2018, giáo dục tiểu học hướng đến mục tiêu hình thành và phát triển toàn diện phẩm chất, năng lực cho học sinh thông qua các hoạt động học tập tích cực, trải nghiệm và gắn với thực tiễn cuộc sống. Trong bối cảnh chuyển đổi số đang diễn ra mạnh mẽ trên mọi lĩnh vực, việc phát triển năng lực số cho học sinh ngay từ những năm đầu cấp tiểu học trở thành yêu cầu cấp thiết và tất yếu. Đây không chỉ là cơ sở giúp học sinh bước đầu làm quen với công nghệ, sử dụng các thiết bị số một cách an toàn và hiệu quả mà còn góp phần xây dựng nền tảng vững chắc để hình thành những công dân số chủ động, sáng tạo và có trách nhiệm trong tương lai.

Để thực hiện được mục tiêu đó, việc đổi mới phương pháp dạy học ở các môn học, đặc biệt là môn Toán có ý nghĩa hết sức quan trọng. Môn Toán ở lớp 1 không chỉ trang bị cho học sinh những kiến thức và kỹ năng toán học ban đầu mà còn góp phần hình thành tư duy logic, phát triển khả năng tính toán, giải quyết vấn đề và tạo nền tảng cho việc học tập ở các cấp học tiếp theo. Tuy nhiên, học sinh lớp 1 còn nhỏ, khả năng tập trung chưa cao, tâm lý dễ bị chi phối bởi các yếu tố trực quan sinh động. Nếu dạy học theo lối truyền thụ một chiều, thiên về giảng giải và luyện tập theo mẫu, học sinh dễ thụ động, thiếu hứng thú và khó phát huy được hết năng lực của bản thân.

Trước đây, việc dạy học môn Toán lớp 1 chủ yếu được tổ chức theo hình thức giáo viên giảng giải – học sinh nghe, làm bài tập theo mẫu. Việc ứng dụng công nghệ trong dạy học còn đơn giản, các hoạt động học tập thiếu tính trải nghiệm, chưa tạo nhiều cơ hội cho học sinh tương tác với học liệu trực quan và môi trường số. Vì vậy, hiệu quả giờ học chưa cao, việc hình thành các kỹ năng số ban đầu còn hạn chế, mờ nhạt.

Thực tế giảng dạy cho thấy, khi được tham gia các hoạt động trải nghiệm kết hợp với công nghệ, học sinh tiếp thu kiến thức tự nhiên, tích cực và hứng thú hơn với môn học; đồng thời bước đầu làm quen với thiết bị và môi trường số một cách an toàn.

Việc tổ chức dạy học môn Toán lớp 1 theo hướng trải nghiệm nhằm phát triển năng lực số cho học sinh vì thế trở thành hướng đi cần thiết, phù hợp với đặc điểm tâm sinh lý học sinh và yêu cầu đổi mới giáo dục. Qua đó góp phần nâng cao chất lượng dạy học và thực hiện hiệu quả mục tiêu giáo dục toàn diện.

Từ những phân tích trên cho thấy việc đổi mới phương pháp dạy học môn Toán lớp 1 theo hướng trải nghiệm nhằm phát triển năng lực số là yêu cầu cấp thiết và có ý nghĩa thực tiễn rõ rệt. Vì vậy, tôi lựa chọn nghiên cứu và thực hiện

đề tài: **“Dạy học môn Toán lớp 1 theo hướng trải nghiệm nhằm phát triển năng lực số cho học sinh”**.

## **2. Mục tiêu của đề tài, sáng kiến**

Nghiên cứu, đề xuất và tổ chức thực hiện các biện pháp dạy học môn Toán lớp 1 theo hướng trải nghiệm nhằm phát triển năng lực số cho học sinh. Từ đó, góp phần nâng cao hứng thú học tập, hiệu quả tiếp thu kiến thức, đồng thời phát triển các năng lực cốt lõi, đặc biệt là năng lực số cho học sinh, đáp ứng yêu cầu đổi mới của Chương trình Giáo dục phổ thông 2018.

## **3. Thời gian, đối tượng, phạm vi nghiên cứu**

**3.1. Thời gian thực hiện:** Đề tài được nghiên cứu và triển khai trong phạm vi nhà trường trong năm học 2025 – 2026, bắt đầu từ tháng 9 năm 2025.

### **3.2. Đối tượng nghiên cứu**

Các biện pháp dạy học môn Toán lớp 1 theo hướng trải nghiệm nhằm phát triển năng lực số cho học sinh.

### **3.3. Phạm vi nghiên cứu:**

Phạm vi nghiên cứu của đề tài được giới hạn trong nội dung một số môn học chương trình giáo dục lớp 1 theo bộ sách “Kết nối tri thức với cuộc sống”, tập trung vào việc tổ chức dạy học theo hướng trải nghiệm, phát triển năng lực số và ứng dụng công nghệ số trong các tiết học Toán của học sinh lớp 1D trường Tiểu học Trung tâm Nghiên cứu Bò và Đồng cỏ Ba Vì, năm học 2025-2026.

## **II. NỘI DUNG CỦA SÁNG KIẾN**

### **1. Hiện trạng vấn đề**

#### **1.1. Cơ sở lí luận**

#### **1.1.1. Một số khái niệm và quan điểm về dạy học môn Toán lớp 1 theo hướng trải nghiệm nhằm phát triển năng lực số cho học sinh**

Dạy học theo hướng trải nghiệm là hình thức tổ chức cho học sinh được trực tiếp tham gia vào các hoạt động học tập thông qua quan sát, thao tác, thực hành, tương tác và phản hồi. Thông qua quá trình trải nghiệm, học sinh chủ động khám phá kiến thức, hình thành kĩ năng và phát triển thái độ học tập tích cực, từ đó nâng cao hiệu quả tiếp thu và khả năng vận dụng vào thực tiễn.

Đối với học sinh lớp 1, các hoạt động trải nghiệm cần được tổ chức đơn giản, gần gũi và phù hợp với đặc điểm nhận thức của các em thông qua việc sử dụng đồ dùng trực quan, thao tác với vật thật, tham gia trò chơi học tập, giải quyết các tình huống gắn với đời sống, kết hợp khai thác hình ảnh, video và các học liệu số. Việc ứng dụng công nghệ số trong quá trình tổ chức các hoạt động trải nghiệm không chỉ góp phần tạo hứng thú học tập mà còn giúp học sinh từng bước hình thành và phát triển các kĩ năng số cơ bản. Đây là cơ sở quan trọng để

nâng cao năng lực toán học và chuẩn bị cho học sinh khả năng thích ứng với môi trường học tập trong thời đại số.

### **1.1.2. Năng lực số đối với học sinh lớp 1**

Năng lực số ở học sinh lớp 1 được hiểu là khả năng bước đầu nhận biết, sử dụng và tương tác với các thiết bị, nội dung số một cách an toàn, phù hợp. Biểu hiện chủ yếu gồm:

- Nhận biết hình ảnh, biểu tượng số đơn giản.
- Nghe, xem nội dung học tập số hóa.
- Thao tác cơ bản dưới sự hướng dẫn của giáo viên.
- Hình thành ý thức sử dụng thiết bị công nghệ số an toàn.

### **1.1.3. Ý nghĩa của việc tích hợp phát triển năng lực số trong dạy học môn Toán lớp 1**

Việc tích hợp năng lực số trong dạy học Toán lớp 1 giúp:

- Tăng tính trực quan, sinh động của bài học giúp học sinh dễ hiểu, dễ nhớ và hứng thú hơn trong học tập.
- Hỗ trợ phát triển năng lực toán như nhận biết số, thực hiện phép tính, so sánh và giải quyết vấn đề.
- Hình thành thói quen học tập tích cực và an toàn trong môi trường số.

## **1.2. Cơ sở thực tiễn**

### **1.2.1. Thuận lợi**

Qua thực tế giảng dạy môn Toán lớp 1, việc tổ chức dạy học theo hướng trải nghiệm gắn với phát triển năng lực số có nhiều điều kiện thuận lợi:

- Nội dung chương trình các môn Toán ở lớp 1 phù hợp để tổ chức các hoạt động trải nghiệm kết hợp công nghệ số.
- Nhà trường có định hướng rõ ràng về chuyển đổi số, khuyến khích ứng dụng công nghệ trong dạy học và giáo dục năng lực số cho học sinh.
- Giáo viên đã tiếp cận các công cụ số như PowerPoint, Quizizz, Plickers, canva, AI, ChatGPT, gemini, pixverse, gamma,... tạo tiền đề cho việc ứng dụng hiệu quả trong dạy học.
- Học sinh hứng thú với các hoạt động trực quan, trò chơi và công nghệ; một số em đã được tiếp cận thiết bị số từ gia đình.
- Phụ huynh ngày càng quan tâm, luôn phối hợp hỗ trợ học sinh trong học tập và sử dụng thiết bị tại nhà.

Những điều kiện trên là cơ sở thuận lợi để triển khai dạy học Toán theo hướng trải nghiệm gắn với phát triển năng lực số.

### **1.2.2. Khó khăn**

Qua khảo sát thực tế quá trình giảng dạy môn Toán lớp 1 tại nhà trường, tôi nhận thấy những khó khăn sau:

- Phương pháp dạy học truyền thống vẫn còn phổ biến, học sinh ít cơ hội trải nghiệm, sử dụng công cụ số.

- Học sinh lớp 1 khả năng tập trung còn hạn chế, gặp khó khăn với các nội dung mang tính trừu tượng nếu thiếu hỗ trợ trực quan.

- Việc ứng dụng công nghệ ở một số tiết học còn đơn giản, chưa phát huy hiệu quả tương tác và phát triển năng lực.

- Một số học sinh thiếu thiết bị, kỹ năng sử dụng còn hạn chế, cần được hướng dẫn cụ thể.

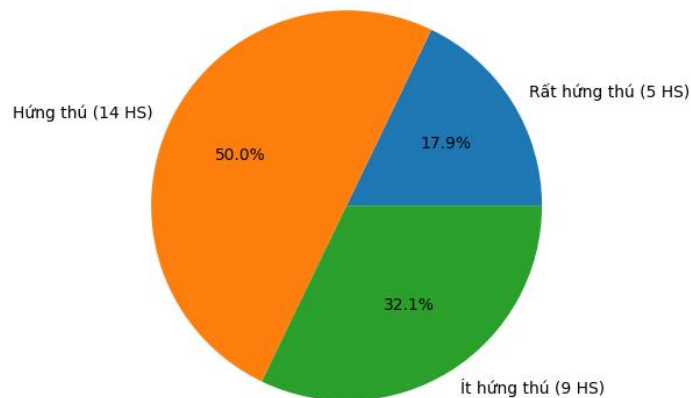
- Một bộ phận giáo viên còn e ngại khi tổ chức hoạt động trải nghiệm gắn với công nghệ do áp lực thời gian và quản lý lớp học.

Từ những khó khăn trên đặt ra yêu cầu cần có những biện pháp phù hợp, linh hoạt nhằm tổ chức hiệu quả việc dạy học môn Toán lớp 1 theo hướng trải nghiệm nhằm phát triển năng lực số cho học sinh.

### **1.2.3. Kết quả khảo sát thực trạng**

Để có cơ sở thực tiễn cho việc đề xuất các biện pháp, tôi đã tiến hành khảo sát mức độ hứng thú với công nghệ số và khả năng tiếp thu kiến thức môn Toán của học sinh lớp 1D (28 học sinh) vào đầu năm học 2025 – 2026. Kết quả khảo sát được thực hiện trong giai đoạn giáo viên vẫn chủ yếu áp dụng phương pháp dạy học truyền thống, chưa chú trọng tổ chức các hoạt động trải nghiệm gắn với ứng dụng công nghệ số cho học sinh.

#### **Thống kê mức độ hứng thú công nghệ số của 28 học sinh lớp 1D đầu năm học 2025 – 2026**



Kết quả khảo sát cho thấy học sinh lớp 1D có sự phân hóa rõ rệt về mức độ hứng thú đối với các hoạt động học tập có ứng dụng công nghệ số. Nhóm học sinh hứng thú chiếm tỉ lệ khá cao (50,0%), tuy nhiên số học sinh rất hứng thú còn thấp (17,9%). Đáng chú ý, vẫn còn 32,1% học sinh ít hứng thú, thể hiện sự e dè, chưa tự tin hoặc chưa quen với việc tham gia các hoạt động học tập có yếu tố công nghệ.

**Kết quả khảo sát khả năng tiếp thu kiến thức môn Toán  
của học sinh lớp 1D khi học tập theo phương pháp truyền thống  
(đầu năm học 2025 – 2026)**

<b>Mức độ tiếp thu kiến thức</b>	<b>Số học sinh</b>	<b>Tỉ lệ (%)</b>
Tiếp thu nhanh, vận dụng tốt	6	21,4
Tiếp thu được kiến thức cơ bản	15	53,6
Tiếp thu chậm, cần nhiều hỗ trợ	7	25,0
<b>Tổng</b>	<b>28</b>	<b>100</b>

Kết quả khảo sát cho thấy đa số học sinh chỉ đạt mức tiếp thu được các kiến thức cơ bản của môn Toán (53,6%). Số học sinh tiếp thu nhanh, có khả năng vận dụng kiến thức vào giải quyết các tình huống học tập còn hạn chế, chiếm 21,4%. Đặc biệt, có tới 25,0% học sinh tiếp thu chậm và cần nhiều sự hỗ trợ từ giáo viên trong quá trình học tập.

Từ những số liệu trên cho thấy phương pháp dạy học truyền thống, chủ yếu dựa vào giảng giải và luyện tập theo mẫu, chưa thực sự đáp ứng được nhu cầu, đặc điểm tâm lí và khả năng nhận thức đa dạng của học sinh lớp 1. Học sinh chưa có nhiều cơ hội được tham gia vào các hoạt động trải nghiệm, khám phá và tương tác tích cực với nội dung học tập. Bên cạnh đó, việc ứng dụng công nghệ số trong dạy học còn hạn chế, dẫn đến chưa phát huy được tối đa hứng thú học tập, tính chủ động và tiềm năng của học sinh.

Từ những phân tích về thuận lợi, khó khăn và kết quả khảo sát thực trạng, có thể thấy việc tổ chức dạy học môn Toán lớp 1 theo hướng trải nghiệm nhằm phát triển năng lực số cho học sinh là hoàn toàn cần thiết và có tính khả thi cao. Đây là hướng đi phù hợp nhằm khắc phục hạn chế của phương pháp dạy học truyền thống, đồng thời góp phần nâng cao hứng thú học tập, phát triển năng lực toán học và năng lực số cho học sinh ngay từ những năm học đầu cấp.

## **2. Giải pháp thực hiện**

Trên cơ sở yêu cầu đổi mới giáo dục theo Chương trình Giáo dục phổ thông 2018 và thực tế giảng dạy môn Toán lớp 1, việc tổ chức dạy học theo hướng trải nghiệm nhằm phát triển năng lực số cho học sinh là hết sức cần thiết. Đây không chỉ là giải pháp góp phần nâng cao chất lượng và hiệu quả dạy học mà còn tạo cơ hội để học sinh phát huy tính tích cực, chủ động, sáng tạo và từng bước hình thành các năng lực cần thiết trong thời đại số. Đồng thời, việc được trải nghiệm thông qua các hoạt động học tập đa dạng có ứng dụng công nghệ số sẽ giúp học sinh hứng thú hơn với môn học, mạnh dạn khám phá kiến thức và tăng khả năng vận dụng những điều đã học vào thực tiễn. Để xây dựng những giờ học Toán sinh động, hấp dẫn, phù hợp với đặc điểm tâm sinh lí của học sinh

lớp 1, giáo viên cần linh hoạt lựa chọn và vận dụng các hình thức tổ chức dạy học, kết hợp hiệu quả giữa hoạt động trải nghiệm và ứng dụng công nghệ số. Trên cơ sở đó, tôi đề xuất một số giải pháp sau:

### **2.1. Giải pháp 1: Nghiên cứu kĩ chương trình GDPT 2018, đặc biệt là môn Toán ở lớp 1 và khung năng lực số ở Tiểu học**

Biện pháp này giúp giáo viên nắm vững mục tiêu, nội dung và yêu cầu cần đạt của môn Toán lớp 1 theo Chương trình GDPT 2018, đồng thời xác định rõ các biểu hiện cụ thể của năng lực toán học và năng lực số cần hình thành cho học sinh. Trên cơ sở đó, giáo viên chủ động thiết kế và tổ chức các hoạt động dạy học theo hướng trải nghiệm tích hợp công nghệ số một cách phù hợp, hiệu quả. Nhờ vậy, quá trình dạy học đảm bảo sự gắn kết chặt chẽ giữa mục tiêu bài học, hoạt động trải nghiệm và việc phát triển năng lực số, góp phần nâng cao chất lượng giáo dục.

Trước hết, tôi tiến hành nghiên cứu kĩ Chương trình Giáo dục phổ thông 2018, trọng tâm là nội dung môn Toán lớp 1 (bộ sách *Kết nối tri thức với cuộc sống*). Đồng thời, tôi chủ động tìm hiểu và cập nhật Khung năng lực số ở Tiểu học theo khoản 11, Điều 2 Thông tư số 02/2025/TT-BGDĐT của Bộ Giáo dục và Đào tạo. Việc nghiên cứu sâu này giúp tôi nắm vững định hướng phát triển phẩm chất và năng lực toán học cho học sinh, từ đó xác định rõ yêu cầu cần đạt về kiến thức (số học, hình học, đo lường) và năng lực thành phần ở từng chủ đề bài học cụ thể.

Trên cơ sở lí luận vững chắc, tôi lựa chọn phương pháp và hình thức tổ chức các hoạt động trải nghiệm toán học phù hợp với đặc điểm tâm sinh lí ham khám phá nhưng khả năng tập trung chưa bền vững của học sinh lớp 1. Quy trình thực hiện của tôi cụ thể như sau:

- Xây dựng kế hoạch dạy học tích hợp số: Tôi thiết lập kế hoạch ứng dụng công nghệ số một cách hợp lí cho từng tuần học. Kế hoạch bao gồm việc khai thác hệ thống học liệu điện tử đi kèm sách giáo khoa, sử dụng các phần mềm học tập (Quizizz, Plickers), video tình huống toán học (gemini, pixverse, canva) và ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI), ChatGPT để thiết kế các bài toán gắn liền với sở thích cá nhân của học sinh.

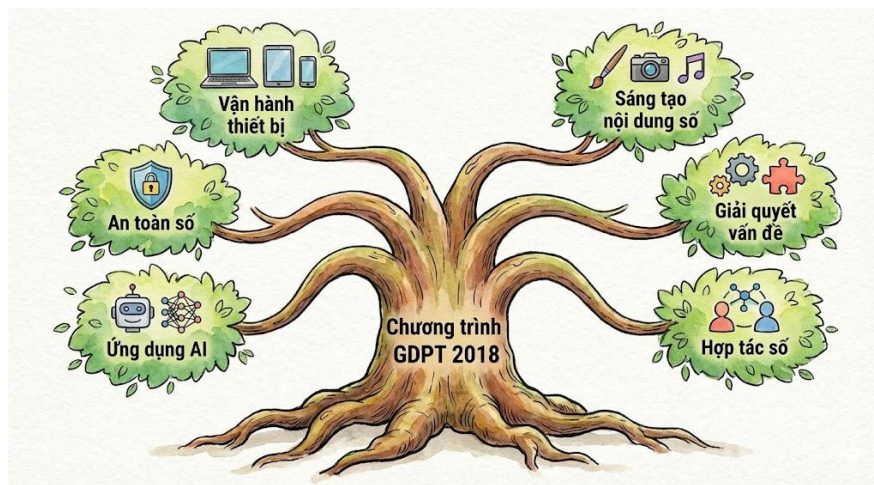
- Đảm bảo tính liên kết chặt chẽ: Tôi tập trung kết nối mục tiêu bài học với các hoạt động trải nghiệm thực tế và công cụ số hóa. Việc này giúp bài giảng không bị rời rạc, hỗ trợ học sinh phát triển song song năng lực ngôn ngữ toán học và năng lực số ngay từ những bước chân đầu tiên vào môi trường giáo dục.

- Lựa chọn ngữ liệu và tình huống phù hợp: Tôi nhận thức rõ không phải tất cả các bài học toán đều cần sử dụng công nghệ số. Do đó, tôi căn cứ vào mục

tiêu bài học để lựa chọn ngữ liệu trong sách giáo khoa phù hợp nhất, thiết kế hoạt động trải nghiệm có trọng tâm, tránh việc lạm dụng công nghệ gây loãng kiến thức hoặc tổ chức trải nghiệm mang tính hình thức, gây lãng phí thời gian.

- Lập kế hoạch linh hoạt theo giai đoạn: Tôi chủ động xây dựng lộ trình triển khai theo từng học kỳ, có sự điều chỉnh linh hoạt dựa trên mức độ tiếp thu của học sinh lớp 1D và điều kiện cơ sở vật chất (máy tính, đường truyền internet) của nhà trường tại từng thời điểm.

Theo **Thông tư số 02/2025/TT-BGDĐT ngày 24 tháng 01 năm 2025**, khung NLS của Việt Nam có cấu trúc bao gồm 6 miền năng lực và 24 năng lực thành phần cụ thể.



### Sơ đồ tư duy hình cây

Sơ đồ tư duy hình cây: Gốc rễ là "Chương trình GDPT 2018", các nhánh là 6 năng lực số (Vận hành thiết bị, An toàn số, Ứng dụng AI,...)

Áp dụng khung năng lực số với 1 bài cụ thể trong môn Toán lớp 1, tôi lập chi tiết để vận dụng vào từng bài.

Ví dụ. Bài 14. Khối lập phương, khối hộp chữ nhật (Sách Toán 1, Tập 1 – Kết nối tri thức với cuộc sống).

- Hình ảnh thực tế của các đồ vật như hộp quà, xúc xắc, bao diêm, khối rubik.
- Thay vì chỉ xem tranh trong sách, giáo viên sử dụng phần mềm Tinkercad mô phỏng 3D để học sinh quan sát các mặt của khối lập phương xoay trong không gian. Sau đó, tổ chức trò chơi "Tìm khối hình" trên ứng dụng tương tác classpoint, yêu cầu học sinh click chuột chọn đúng hình khối theo yêu cầu của nhân vật Robot.

- Năng lực số hình thành: Nhận biết hình ảnh số, tương tác cơ bản (click, kéo thả) trên thiết bị dạy học và tiếp cận thông tin qua học liệu điện tử sinh động.

**(Minh chứng 1: Hình ảnh HS quan sát khối lập phương xoay trong không gian qua phần mềm Tinkercad)**

***(Minh chứng 2: Hình ảnh HS sử dụng ứng dụng tương tác classpoint trực tiếp trên màn hình chiếu)***

**Kết quả:** Sau khi áp dụng giải pháp, giáo viên trở nên chủ động hơn trong việc thiết kế và tổ chức bài học theo hướng trải nghiệm, tích hợp công nghệ số một cách khoa học và hợp lí. Các hoạt động dạy học được xây dựng có mục tiêu rõ ràng, đảm bảo sự gắn kết chặt chẽ giữa nội dung kiến thức, hoạt động trải nghiệm và phát triển năng lực. Nhờ đó, không chỉ năng lực toán học mà cả năng lực số của học sinh đều được chú trọng phát triển một cách đồng bộ. Bên cạnh đó, học sinh thể hiện sự hứng thú rõ rệt trong giờ học Toán, tích cực tham gia vào các hoạt động trải nghiệm, mạnh dạn trao đổi và bày tỏ ý kiến. Khả năng tiếp thu kiến thức được nâng cao, đặc biệt là những học sinh trước đây tiếp thu chậm đã có sự tiến bộ rõ rệt.

**2.2. Giải pháp 2: Tổ chức hoạt động dạy học Toán theo hướng trải nghiệm thông qua thao tác với đồ vật và tình huống thực tiễn**

Trong dạy học Toán lớp 1, việc tổ chức cho học sinh trực tiếp thao tác với đồ vật và tham gia vào các tình huống thực tiễn có vai trò quan trọng trong việc hình thành kiến thức ban đầu. Biện pháp này phù hợp với đặc điểm nhận thức của học sinh lớp 1, góp phần chuyển từ dạy học thụ động sang dạy học trải nghiệm, lấy học sinh làm trung tâm, đáp ứng định hướng phát triển năng lực, phẩm chất cho học sinh.

Thông qua các hoạt động trải nghiệm cụ thể, học sinh không chỉ dễ dàng tiếp thu kiến thức một cách hứng thú mà còn phát triển tư duy toán học, khả năng giải quyết vấn đề và bước đầu hình thành năng lực số một cách tự nhiên. Năng lực số được thể hiện qua việc học sinh biết quan sát hình ảnh, video, thao tác đơn giản với thiết bị và tham gia các hoạt động học tập có sử dụng công nghệ dưới sự hướng dẫn của giáo viên.

Trong quá trình tổ chức dạy học, giáo viên chủ động thiết kế các tình huống gắn với thực tiễn đời sống gần gũi như: đếm đồ vật, chia quà, mua bán đơn giản, đo độ dài,... Từ đó, học sinh được trực tiếp thao tác với các đồ vật quen thuộc như que tính, thẻ số, khối hình hoặc đồ dùng học tập để thực hiện các hoạt động đếm, tách – gộp, so sánh, xếp hình,... Qua đó giúp học sinh hình thành kiến thức một cách trực quan, sinh động và dễ hiểu.

Bên cạnh đó, giáo viên kết hợp sử dụng một số công cụ công nghệ số như PowerPoint, Quizizz, ClassPoint để trình chiếu tình huống, tổ chức trò chơi học tập và tạo môi trường học tập tương tác. Việc ứng dụng các công cụ này giúp bài học trở nên hấp dẫn, đồng thời tạo điều kiện cho học sinh bước đầu làm quen với môi trường học tập số.

Ví dụ: Bài: Phép cộng trong phạm vi 10

- Giáo viên đưa ra tình huống: Có 3 chiếc bút, thêm 2 chiếc bút nữa. Hỏi có tất cả bao nhiêu chiếc bút?

- Trải nghiệm với vật thật: Học sinh sử dụng que tính hoặc đồ vật thật để thực hiện thao tác gộp, sau đó đếm kết quả và tự rút ra phép tính.

- Kết nối với học liệu số: Giáo viên trình chiếu hình ảnh minh họa trên PowerPoint, mời học sinh lên bảng thao tác viết phép tính trực tiếp trên màn hình thông qua ClassPoint.

- Củng cố bằng trò chơi số: Giáo viên tổ chức trò chơi học tập trên Quizizz với các phép tính về phép cộng trong phạm vi 10 để học sinh luyện tập và củng cố kiến thức.

- Kết quả: học sinh hiểu rõ bản chất phép cộng thông qua trải nghiệm với vật thật, đồng thời bước đầu hình thành năng lực số như: quan sát thông tin trên màn hình, thao tác với thiết bị, tham gia trò chơi học tập trên nền tảng số.

***(Minh chứng 3: Hình ảnh HS thực hiện thao tác gộp trên vật thật để thực hiện phép tính)***

***(Minh chứng 4: Hình ảnh HS tham gia trò chơi quizizz)***

Bên cạnh đó, giáo viên tổ chức cho học sinh học tập theo nhóm hoặc cá nhân, tạo cơ hội trao đổi, chia sẻ và nhận xét kết quả. Từ đó, học sinh được rèn luyện kỹ năng giao tiếp toán học, hợp tác và giải quyết vấn đề. Đồng thời, việc kết hợp giữa trải nghiệm thực tế với học liệu số giúp học sinh từng bước làm quen với việc tiếp nhận thông tin trong môi trường số một cách phù hợp.

**Kết quả:** Việc tổ chức dạy học Toán theo hướng trải nghiệm thông qua thao tác với đồ vật và tình huống thực tiễn đã mang lại hiệu quả rõ rệt. Học sinh hứng thú hơn trong giờ học, tích cực tham gia các hoạt động, mạnh dạn trình bày ý kiến. Khả năng tiếp thu kiến thức được nâng cao, học sinh hiểu bài nhanh và ghi nhớ lâu hơn. Đồng thời, các năng lực như tư duy toán học, giao tiếp, hợp tác và giải quyết vấn đề được phát triển. Đặc biệt, học sinh bước đầu hình thành năng lực số thông qua việc sử dụng học liệu điện tử, thao tác với thiết bị và tham gia các hoạt động học tập và trò chơi trong môi trường số.

### **2.3. Giải pháp 3: Ứng dụng trò chơi học tập và học liệu số trong hình thành kiến thức Toán học**

Việc ứng dụng trò chơi học tập kết hợp với học liệu số trong dạy học Toán lớp 1 là một trong những phương thức tổ chức dạy học tích cực, phù hợp với định hướng phát triển năng lực, phẩm chất cho học sinh theo Chương trình GDPT 2018. Các nền tảng trò chơi như Quizizz, Quizlet, Gimkit, Plickers, Kahoot, Tinkercad, cùng với công cụ tương tác trực tiếp như ClassPoint và hệ

thống học liệu Hành trang số cung cấp môi trường học tập sinh động, trực quan. Đây là điều kiện thuận lợi để giáo viên tổ chức dạy học theo hướng trải nghiệm, góp phần hình thành kiến thức toán học đồng thời từng bước phát triển năng lực số cho học sinh lớp 1 một cách phù hợp, an toàn.



Qua biện pháp này giúp học sinh hình thành kiến thức toán học thông qua các hoạt động học tập mang tính trò chơi và tương tác số, từ đó tạo hứng thú, phát huy tính tích cực và nâng cao hiệu quả tiếp thu bài học. Đồng thời, thông qua việc tham gia các trò chơi và sử dụng học liệu số, học sinh bước đầu làm quen với thiết bị công nghệ, biết thực hiện các thao tác đơn giản như chọn đáp án, quan sát hình ảnh, tương tác trên màn hình, tiếp nhận và xử lý thông tin đơn giản từ môi trường số dưới sự hướng dẫn của giáo viên.

Khi tổ chức dạy học, giáo viên cần lựa chọn các nội dung phù hợp trong chương trình Toán lớp 1 như: nhận biết số, so sánh số, thực hiện phép cộng – trừ trong phạm vi 10, nhận dạng hình học cơ bản,... Từ đó, giáo viên có thể thiết kế các hoạt động học tập dưới dạng trò chơi trên các nền tảng số hoặc khai thác học liệu có sẵn trong Hành trang số để trình chiếu, minh họa nội dung bài học.

Trong quá trình thực hiện, giáo viên hướng dẫn học sinh tham gia các trò chơi với hình thức đa dạng như: chọn đáp án đúng, ghép cặp, nối hình, trả lời câu hỏi nhanh,... Đặc biệt, với ClassPoint, giáo viên tích hợp câu hỏi trực tiếp vào bài giảng PowerPoint, cho học sinh sử dụng thiết bị để trả lời hoặc tương tác ngay trên màn hình chiếu. Học sinh được quan sát, suy nghĩ và phản hồi kết quả ngay lập tức, tạo không khí học tập sôi nổi, tăng cường sự tập trung.

***(Minh chứng 5: Hình ảnh HS thao tác trên bảng tương tác ngay trên màn hình chiếu bằng ứng dụng ClassPoint)***

Với những lớp học chưa có đủ thiết bị cá nhân, giáo viên tổ chức cho học sinh tham gia theo nhóm, sử dụng ClassPoint hoặc bảng tương tác để học sinh thao tác trực tiếp. Đặc biệt ứng dụng Plickers, học sinh sử dụng thẻ mã để trả lời câu hỏi, giáo viên quét kết quả bằng điện thoại, giúp kiểm tra nhanh mức độ hiểu bài của học sinh mà không cần mỗi em có một thiết bị riêng.

***(Minh chứng 6: Hình ảnh HS giờ mã thẻ trả lời câu hỏi qua ứng dụng Plickers)***

Bên cạnh đó, khi dạy về hình học, giáo viên có thể kết hợp sử dụng Tinkercad để cho học sinh quan sát mô hình 3D của khối lập phương và khối hộp chữ nhật, giúp các em nhận biết các mặt của khối một cách trực quan thông qua thao tác xoay hình.

Ví dụ: Bài 14: Khối lập phương, khối hộp chữ nhật

- Khởi động: Giáo viên cho học sinh quan sát các vật thật quen thuộc (hộp phân, viên xúc xắc, hộp sữa,...), đồng thời trình chiếu mô hình 3D trên Tinkercad kết hợp hình ảnh minh họa trên PowerPoint.

Học sinh quan sát, nhận xét đặc điểm của từng khối (số mặt, hình dạng các mặt,...).

- Trải nghiệm: Học sinh cầm, xoay, so sánh các khối hình thật để nhận biết: khối nào có 6 mặt bằng nhau, khối nào có các mặt là hình chữ nhật. Giáo viên hướng dẫn học sinh liên hệ giữa vật thật và mô hình trên màn hình.

- Củng cố:

Giáo viên tổ chức trò chơi học tập trên Quizizz, Kahoot hoặc ClassPoint với các câu hỏi như:

+ “Khối nào có 6 mặt bằng nhau?”

+ “Khối nào có các mặt là hình chữ nhật?”

+ “Đồ vật nào trong thực tế có dạng khối lập phương?”

Học sinh tham gia trả lời bằng cách chọn đáp án trên màn hình hoặc theo nhóm, tạo không khí học tập sôi nổi, hào hứng.

Thông qua hoạt động này, học sinh không chỉ hiểu rõ đặc điểm của các khối hình mà còn bước đầu hình thành năng lực số như: quan sát và khai thác thông tin từ mô hình số, tương tác với thiết bị, tham gia trả lời câu hỏi trên phần mềm học tập số. Đồng thời, các em được phát triển tư duy, khả năng hợp tác và hứng thú học tập.

***(Minh chứng 7: HS quan sát mô hình 3D của khối lập phương qua Tinkercad)***

***(Minh chứng 8: HS tham gia trò chơi học tập trên Kahoot)***

Ví dụ: Bài: So sánh số trong phạm vi 10

- Giáo viên tổ chức trò chơi trên Plickers
- Mỗi học sinh có 1 thẻ mã, giáo viên đưa câu hỏi: “Số nào lớn hơn: 6 hay 9?”
- Học sinh giơ thẻ lựa chọn đáp án
- Giáo viên dùng điện thoại quét và hiển thị kết quả ngay trên màn hình chiếu.
- Qua trò chơi học sinh được tham gia nhanh, hào hứng; giáo viên kiểm tra được toàn bộ lớp trong thời gian ngắn. Đồng thời, học sinh được làm quen với hình thức tương tác số mà không cần thiết bị cá nhân.

***(Minh chứng 9: HS tham gia trò chơi học tập trên Plickers)***

Sau mỗi hoạt động, giáo viên tổ chức nhận xét, tuyên dương học sinh tích cực, đồng thời hướng dẫn các em sử dụng thiết bị đúng mục đích, đảm bảo an toàn và hiệu quả trong học tập, không truy cập nội dung ngoài yêu cầu học tập, bước đầu hình thành ý thức sử dụng công nghệ an toàn và có trách nhiệm.

**Kết quả:** Việc ứng dụng trò chơi học tập và học liệu số đã góp phần tạo môi trường học tập tích cực, giúp học sinh hứng thú, chủ động hơn trong việc tiếp thu kiến thức. Không chỉ nâng cao hiệu quả dạy học môn Toán, biện pháp còn góp phần hình thành và phát triển năng lực số cho học sinh thông qua các hoạt động tương tác với thiết bị và học liệu số. Đây là hướng đi phù hợp với yêu cầu chuyển đổi số trong giáo dục hiện nay và định hướng phát triển năng lực học sinh theo Chương trình GDPT 2018.

**2.4. Giải pháp 4: Tổ chức hoạt động “Toán học gắn với thực tế” thông qua chụp ảnh, quay video**

Học sinh lớp 1 thường bị thu hút bởi những hình ảnh sinh động, hoạt động trực quan và trải nghiệm gần gũi với cuộc sống. Vì vậy, việc tổ chức hoạt động “Toán học gắn với thực tế” thông qua chụp ảnh, quay video là một hình thức dạy học hiệu quả, giúp học sinh tăng hứng thú học tập thông qua việc quan sát, ghi lại những tình huống Toán học trong đời sống hằng ngày. Hoạt động này không chỉ làm cho bài học trở nên sinh động, hấp dẫn mà còn giúp học sinh tiếp cận kiến thức một cách tự nhiên, nhẹ nhàng, không gò bó. Bên cạnh đó, việc sử dụng thiết bị để chụp ảnh, quay video còn hỗ trợ giáo viên đổi mới phương pháp dạy học, tăng cường yếu tố trực quan và tính trải nghiệm trong quá trình tổ chức hoạt động. Thông qua đó, học sinh được rèn luyện các kỹ năng cơ bản như: quan sát, ghi nhận thông tin, trình bày nội dung bằng hình ảnh, lời nói hoặc video; đồng thời bước đầu hình thành kỹ năng sử dụng thiết bị số một cách phù hợp. Năng lực số của học sinh được thể hiện qua các thao tác cụ thể như: sử dụng camera để chụp/quay, lựa chọn nội dung phù hợp với bài học, gửi sản phẩm lên môi trường số, quan sát và phản hồi thông tin.

Trong quá trình tổ chức, giáo viên lựa chọn các nội dung gần gũi với học sinh như: đếm đồ vật trong gia đình, nhận biết hình dạng các đồ vật xung quanh, so sánh số lượng, thực hiện các phép cộng - trừ đơn giản trong cuộc sống,... Trên cơ sở đó, giáo viên giao nhiệm vụ cụ thể, rõ ràng và phù hợp như: chụp ảnh các đồ vật có dạng hình vuông, hình tròn; quay video hoạt động đếm số lượng đồ chơi; ghi lại tình huống thực tế có sử dụng phép cộng hoặc phép trừ.

Giáo viên sẽ hướng dẫn học sinh thực hiện nhiệm vụ với sự hỗ trợ của phụ huynh tại nhà hoặc thực hiện trực tiếp tại lớp học. Học sinh sử dụng điện thoại thông minh, ipad để chụp ảnh, quay video ngắn (thời lượng 30 giây đến 1 phút) về nội dung được giao. Trong quá trình thực hiện, giáo viên hướng dẫn các em một số thao tác cơ bản như: mở camera, chụp ảnh rõ nét, quay video ngắn, lựa chọn nội dung phù hợp với bài học. Đồng thời, giáo viên cần phối hợp với phụ huynh hướng dẫn học sinh sử dụng thiết bị đúng mục đích, không lạm dụng thiết bị, không chia sẻ thông tin cá nhân, bước đầu hình thành ý thức sử dụng công nghệ an toàn và có trách nhiệm.

Ví dụ : Bài 7: Hình vuông, hình tròn, hình tam giác, hình chữ nhật

- Sau khi học nhận biết các hình, giáo viên giao nhiệm vụ: Mỗi bạn hãy tìm trong gia đình 2–3 đồ vật có dạng hình đã học, sau đó chụp ảnh hoặc quay video ngắn để giới thiệu.

- Học sinh sử dụng điện thoại có sự hỗ trợ của phụ huynh để chụp ảnh hoặc quay video các đồ vật như: mặt bàn hình vuông, đồng hồ hình tròn, biển báo hình tam giác, ti vi hình chữ nhật,... Khi quay video, học sinh giới thiệu ngắn gọn: Đây là chiếc đồng hồ, có dạng hình tròn. Sau đó, học sinh gửi sản phẩm lên Padlet theo hướng dẫn của giáo viên.

- Tổ chức trên lớp: Giáo viên trình chiếu một số sản phẩm tiêu biểu cho học sinh nhận xét, bổ sung và tuyên dương.

- Qua hoạt động này học sinh được gắn kiến thức với thực tiễn, đồng thời bước đầu hình thành năng lực số như: sử dụng thiết bị để chụp/quay, gửi sản phẩm lên môi trường số, quan sát và trao đổi thông tin qua nền tảng trực tuyến.



**Mã QR trang padlet sản phẩm của học sinh**

Trong giờ học, giáo viên có thể tổ chức cho học sinh làm việc theo nhóm, trình chiếu các hình ảnh, video của học sinh để cả lớp cùng quan sát, trao đổi và nhận xét. Giáo viên hướng dẫn học sinh nhận xét đơn giản, tập trung vào nội dung toán học và cách trình bày.

***(Minh chứng 10: HS quan sát sản phẩm video của các bạn quay thực tế)***

Bên cạnh đó, giáo viên nhấn mạnh việc sử dụng thiết bị đúng mục đích, an toàn và có sự hướng dẫn của người lớn; đồng thời giúp học sinh hiểu công nghệ là công cụ hỗ trợ học tập hiệu quả.

**Kết quả:** Sau khi áp dụng biện pháp, học sinh hứng thú hơn trong học tập, tích cực quan sát và liên hệ kiến thức Toán học với thực tế xung quanh. Các em mạnh dạn trình bày ý tưởng, biết vận dụng kiến thức vào đời sống. Đồng thời, học sinh bước đầu hình thành năng lực số thông qua các hoạt động như chụp ảnh, quay video, chia sẻ và tương tác với sản phẩm học tập trên môi trường số.

Việc kết hợp giữa học Toán với trải nghiệm thực tế và ứng dụng công nghệ đã góp phần nâng cao chất lượng dạy học, phù hợp với yêu cầu chuyển đổi số trong giáo dục hiện nay.

**2.5. Giải pháp 5: Ứng dụng công nghệ số và AI trong thiết kế bài giảng và học liệu trực quan, sinh động**

Trong bối cảnh chuyển đổi số trong giáo dục hiện nay, việc khai thác các công cụ công nghệ số và trí tuệ nhân tạo (AI) trong thiết kế bài dạy là xu hướng tất yếu, góp phần nâng cao chất lượng dạy học. Đối với học sinh lớp 1, những bài học được thiết kế sinh động, trực quan, có sự hỗ trợ của công nghệ sẽ thu hút sự chú ý, tạo hứng thú và giúp các em tiếp cận kiến thức một cách nhẹ nhàng, tự nhiên.

Biện pháp này phù hợp với định hướng đổi mới phương pháp dạy học theo hướng phát triển năng lực, phẩm chất cho học sinh và tăng cường ứng dụng công nghệ theo Chương trình GDPT 2018. Việc ứng dụng công nghệ số và AI giúp giáo viên đổi mới phương pháp, tăng tính trực quan, tương tác và cá nhân hóa nội dung dạy học.

Thông qua hình ảnh, video, trò chơi và học liệu được thiết kế phù hợp, học sinh không chỉ được củng cố kiến thức mà còn phát triển khả năng quan sát, tư duy và bước đầu hình thành năng lực số. Năng lực số được thể hiện qua việc học sinh biết quan sát học liệu số, nhận biết giao diện, thao tác đơn giản với thiết bị và tiếp nhận thông tin dưới sự hướng dẫn của giáo viên.

Trong quá trình thực hiện, giáo viên khai thác các công cụ như Canva, PowerPoint để thiết kế bài giảng; sử dụng ChatGPT để xây dựng câu hỏi, tình huống; kết hợp các công cụ tạo hình ảnh, video như PixVerse, Gemini nhằm

tăng tính trực quan cho bài học; Gamma thiết kế bài giảng nhanh, đẹp và sinh động,...



Giáo viên đóng vai trò lựa chọn, kiểm soát và điều chỉnh nội dung do AI tạo ra để đảm bảo tính chính xác, phù hợp với mục tiêu bài học và đặc điểm lứa tuổi. Đồng thời, thiết kế các hoạt động như trò chơi, câu hỏi tương tác, tình huống thực tiễn, nhân vật đồng hành,... kết hợp hình ảnh, âm thanh, video ngắn để tăng hiệu quả dạy học. Nội dung được chia nhỏ, rõ ràng, tránh gây quá tải cho học sinh.

***(Minh chứng 11: HS học tiết toán có sử dụng AI tạo video tình huống)***

***(Minh chứng 12: HS học tiết Toán có nhân vật đồng hành)***

Ví dụ 1: Bài 15 “Vị trí, định hướng trong không gian”

- Giáo viên sử dụng Canva, PixVerse để tạo video ngắn minh họa các mối quan hệ vị trí như: trước – sau, trên – dưới, trái – phải (ví dụ: bạn nhỏ đứng trước bàn, quả bóng ở bên phải hộp,...).

- Giáo viên trình chiếu video, yêu cầu học sinh quan sát và trả lời các câu hỏi:

+ Bạn nhỏ đang đứng ở đâu so với cái bàn?

+ Quả bóng ở bên trái hay bên phải?

- Qua đó học sinh dễ dàng hình dung, ghi nhớ kiến thức; đồng thời bước đầu làm quen với việc tiếp nhận thông tin từ học liệu số.

Bên cạnh đó, giáo viên có thể sử dụng AI để tạo nhanh hệ thống bài tập và phiếu học tập với nhiều mức độ khác nhau, phù hợp với từng nhóm học sinh, góp phần cá nhân hóa hoạt động học tập và tiết kiệm thời gian thiết kế. Phiếu học tập được thiết kế từ AI rất đẹp mắt nhưng giáo viên cần soát lại phiếu để đảm bảo đúng kiến thức và lỗi chính tả.

***(Minh chứng 13: Phiếu học tập tạo từ AI)***

Trong quá trình sử dụng, giáo viên cần đảm bảo an toàn thông tin, lựa chọn nội dung phù hợp và hướng dẫn học sinh tiếp cận công nghệ một cách đúng mục đích, an toàn và có trách nhiệm.

**Kết quả:** Sau khi áp dụng biện pháp, chất lượng bài dạy được nâng cao rõ rệt, bài học trở nên sinh động, hấp dẫn hơn. Học sinh hứng thú, tích cực tham gia các hoạt động học tập, tiếp thu kiến thức nhanh và ghi nhớ lâu hơn. Đồng thời, bước đầu hình thành năng lực số cho học sinh thông qua việc quan sát, tương tác với học liệu số và các sản phẩm học tập có ứng dụng công nghệ.

**2.6. Giải pháp 6: Tăng cường luyện tập và mở rộng thông qua các nền tảng học Toán trực tuyến**

Học sinh lớp 1 thường hứng thú với các hoạt động học tập có yếu tố công nghệ, đặc biệt là các bài tập tương tác, có hình ảnh sinh động và phản hồi nhanh. Vì vậy, việc sử dụng các nền tảng học Toán trực tuyến là giải pháp hiệu quả giúp học sinh củng cố kiến thức một cách nhẹ nhàng, tự nhiên, phù hợp với định hướng phát triển phẩm chất, năng lực theo Chương trình GDPT 2018.

Việc ứng dụng các nền tảng trực tuyến không chỉ giúp học sinh được luyện tập với nhiều dạng bài đa dạng mà còn hỗ trợ giáo viên theo dõi, đánh giá quá trình học tập một cách thuận tiện. Qua đó, học sinh được phát triển tư duy và từng bước hình thành năng lực số thông qua các thao tác như: đăng nhập, lựa chọn bài học, làm bài và nhận phản hồi từ hệ thống.

Trong quá trình tổ chức, giáo viên lựa chọn các nền tảng phù hợp như VioEdu, Azota và giao nhiệm vụ cụ thể theo từng bài học hoặc chủ đề. Hoạt động luyện tập có thể thực hiện trên lớp hoặc ở nhà với sự hỗ trợ của phụ huynh; nội dung bài tập đảm bảo vừa sức và có sự phân hóa (cơ bản – nâng cao) phù hợp với từng đối tượng học sinh.

Ví dụ: Sau khi học bài “Phép cộng trong phạm vi 10”, giáo viên giao cho học sinh luyện tập trên VioEdu:

- Học sinh đăng nhập, thực hiện các bài tập như chọn đáp án đúng, điền còn thiếu, viết phép tính theo tranh hoặc theo đề bài.

- Hệ thống phản hồi kết quả ngay sau mỗi câu trả lời.
- Giáo viên theo dõi kết quả để hỗ trợ kịp thời và phân hóa nhiệm vụ học tập.
- Từ đó giúp học sinh hứng thú luyện tập, đồng thời hình thành năng lực số như thao tác trên nền tảng học tập và tự điều chỉnh kết quả học tập.

***(Minh chứng 14: HS luyện tập kiến thức qua VIOEDU trên máy tính)***

**Kết quả:** Sau khi áp dụng, học sinh tích cực và chủ động hơn trong luyện tập; kiến thức được củng cố thường xuyên, hiểu bài sâu và ghi nhớ lâu hơn. Đồng thời, học sinh bước đầu hình thành kỹ năng tự học và năng lực số thông qua việc sử dụng các nền tảng học tập trực tuyến.

### **3. Kết quả sau khi áp dụng sáng kiến**

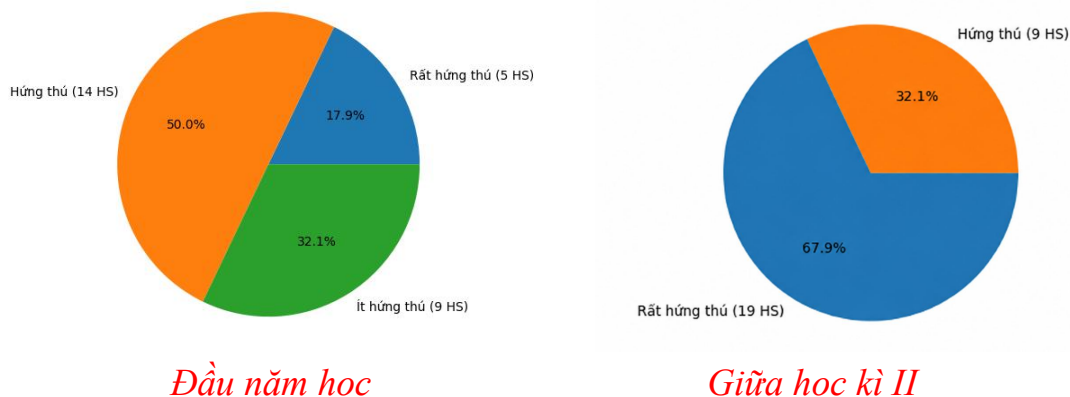
Trước khi triển khai các biện pháp dạy học môn Toán theo hướng trải nghiệm nhằm phát triển năng lực số cho học sinh, tôi đã tiến hành khảo sát thực trạng học tập của học sinh lớp mình thông qua các bài kiểm tra đầu năm và quan sát trong quá trình học tập. Kết quả ban đầu cho thấy đa số học sinh nắm được kiến thức cơ bản, tuy nhiên khả năng vận dụng kiến thức vào thực tiễn còn hạn chế; nhiều em còn lúng túng khi tham gia các hoạt động trải nghiệm. Bên cạnh đó, học sinh chưa có nhiều cơ hội tiếp cận và sử dụng các công cụ số trong học tập, kỹ năng thao tác với thiết bị còn đơn giản, mức độ hứng thú với môn Toán chưa cao, chưa thực sự chủ động tham gia vào các hoạt động học tập.

Sau khi áp dụng các biện pháp dạy học môn Toán theo hướng trải nghiệm nhằm phát triển năng lực số cho học sinh, đến giữa học kì II năm học 2025 – 2026, kết quả thu được có nhiều chuyển biến tích cực. Học sinh trở nên hứng thú hơn với môn Toán, tích cực tham gia vào các hoạt động học tập như: thao tác với đồ vật, tham gia trò chơi học tập, quan sát và tương tác với học liệu số, chụp ảnh, quay video các tình huống Toán học trong thực tế. Không khí lớp học trở nên sôi nổi, học sinh mạnh dạn, tự tin hơn trong việc trình bày ý kiến và chia sẻ sản phẩm học tập.

Về năng lực học tập, học sinh nắm chắc kiến thức hơn, biết vận dụng kiến thức Toán học vào các tình huống thực tiễn như đếm, so sánh, thực hiện phép tính đơn giản trong đời sống hằng ngày. Đặc biệt, năng lực số của học sinh có sự tiến bộ rõ rệt: các em biết sử dụng thiết bị để chụp ảnh, quay video, tham gia các trò chơi học tập trực tuyến, tương tác với bài giảng trên màn hình và thực hiện các thao tác đơn giản trên nền tảng học tập số.

Một số học sinh trước đây còn rụt rè, chưa mạnh dạn tham gia hoạt động, nay đã chủ động hơn trong học tập, biết hợp tác với bạn trong nhóm, biết chia sẻ và nhận xét sản phẩm học tập. Kỹ năng giao tiếp, hợp tác, giải quyết vấn đề của học sinh được cải thiện rõ rệt.

Kết quả khảo sát mức độ hứng thú học tập và năng lực số của 28 học sinh lớp 1D tại hai thời điểm đầu năm học và giữa học kì II năm học 2025 – 2026 cho thấy sự chuyển biến tích cực như sau:



Kết quả khảo sát khả năng tiếp thu kiến thức môn Toán của học sinh lớp 1D sau khi áp dụng sáng kiến (giữa học kì II năm học 2025 – 2026)

Mức độ tiếp thu kiến thức	Số học sinh	Tỉ lệ (%)
Tiếp thu nhanh, vận dụng tốt	20	71,4
Tiếp thu được kiến thức cơ bản	8	28,6
<b>Tổng</b>	<b>28</b>	<b>100</b>

Sau quá trình áp dụng, các tiết học Toán không còn khô khan mà trở nên sinh động, hấp dẫn, trở thành giờ học mong đợi đối với học sinh. Qua đó, chất lượng giáo dục được nâng cao, đáp ứng nhu cầu và khả năng nhận thức đa dạng của học sinh lớp 1. Học sinh không chỉ nắm vững kiến thức trong sách giáo khoa mà còn được phát triển toàn diện các năng lực như: tư duy toán học, giao tiếp, hợp tác và đặc biệt là năng lực số phù hợp với lứa tuổi.

Bên cạnh đó, sáng kiến đã được chia sẻ, trao đổi trong tổ chuyên môn và triển khai thực nghiệm tại một số lớp trong khối. Kết quả cho thấy các biện pháp có tính khả thi cao, phù hợp với điều kiện thực tế của nhà trường. Nhiều giáo viên đã chủ động áp dụng vào giảng dạy và nhận thấy hiệu quả rõ rệt trong việc nâng cao chất lượng dạy học môn Toán lớp 1.

#### 4. Hiệu quả của sáng kiến

##### 4.1. Hiệu quả về khoa học

Sáng kiến góp phần làm rõ cơ sở lí luận và thực tiễn của việc tổ chức dạy học theo hướng trải nghiệm, tích hợp ứng dụng công nghệ số trong môn Toán lớp 1, bám sát Chương trình GDPT 2018 và Khung năng lực số cho học sinh tiểu học. Các biện pháp được xây dựng có tính logic, hệ thống, phù hợp với đặc điểm lứa tuổi và dễ áp dụng trong thực tế giảng dạy. Đề tài có tính ứng dụng cao, có thể triển khai trong khối lớp 1 và nhân rộng tại các trường Tiểu học.

##### 4.2. Hiệu quả về kinh tế

Việc áp dụng sáng kiến không đòi hỏi đầu tư thêm kinh phí lớn. Giáo viên chủ yếu tận dụng các thiết bị sẵn có của nhà trường và học sinh, cùng các phần mềm, nền tảng số miễn phí hoặc quen thuộc. Nhờ đó, tiết kiệm chi phí, giảm áp lực đầu tư trang thiết bị, đồng thời nâng cao hiệu quả sử dụng cơ sở vật chất hiện có trong nhà trường.

#### **4.3. Hiệu quả về xã hội**

Đề tài này không chỉ mang lại lợi ích trong phạm vi lớp học mà còn có tác động tích cực đến toàn xã hội. Phụ huynh nhận thấy con em hứng thú và chủ động hơn trong học tập, đồng thời được tham gia giám sát, đồng hành cùng các hoạt động học tập số hóa của con. Qua việc con học và thực hành công nghệ số, phụ huynh hiểu rõ hơn về phương pháp dạy học hiện đại, có cơ sở hỗ trợ, định hướng học tập tại nhà và phối hợp với giáo viên để tạo môi trường học tập an toàn, văn minh và hiệu quả. Đồng thời, về lâu dài sẽ giúp học sinh phát triển khả năng học tập và định hướng nghề nghiệp trong tương lai.

#### **5. Tính khả thi**

Sáng kiến được xây dựng dựa trên điều kiện thực tế của nhà trường, phù hợp với trình độ học sinh lớp 1 và năng lực của đội ngũ giáo viên. Các biện pháp đề xuất có thể triển khai linh hoạt trong nhiều môn học, không phụ thuộc vào thiết bị hiện đại hay kinh phí lớn.

#### **6. Thời gian thực hiện đề tài, sáng kiến**

- Thời gian 1 năm học: Năm học 2025 - 2026

#### **7. Kinh phí thực hiện đề tài, sáng kiến: 0 đồng**

### **III. KIẾN NGHỊ, ĐỀ XUẤT**

Dưới đây là một số kiến nghị và đề xuất cho đề tài **“Dạy học môn Toán lớp 1 theo hướng trải nghiệm nhằm phát triển năng lực số cho học sinh”** nhằm nâng cao hiệu quả giảng dạy cho học sinh trong thời đại mới.

#### **Kiến nghị với nhà trường:**

Các trường tiểu học nên tiếp tục khuyến khích giáo viên tích hợp công nghệ số vào các hoạt động trải nghiệm, đặc biệt trong tất cả các môn học từ lớp 1 đến lớp 5 để nâng cao năng lực toàn diện cho học sinh.

Tổ chức các buổi tập huấn, chia sẻ kinh nghiệm về ứng dụng công nghệ số trong dạy học để nâng cao năng lực chuyên môn và kỹ năng số cho giáo viên,

Phối hợp cùng phụ huynh học sinh để theo dõi, hỗ trợ con em trong việc sử dụng công nghệ số, tạo môi trường học tập an toàn, tích cực và phát huy tối đa hiệu quả của các hoạt động trải nghiệm.

**Kiến nghị với UBND Xã :** Đề xuất UBND xã tổ chức các chương trình bồi dưỡng chuyên môn cấp khu vực về phương pháp giảng dạy tích hợp năng lực số cho học sinh, cung cấp tài liệu, nguồn lực hỗ trợ và khuyến khích các

trường áp dụng phương pháp này trong giảng dạy để nâng cao chất lượng cho học sinh.

Biện pháp thực hiện dựa trên kinh nghiệm của bản thân nên vẫn còn những hạn chế nhất định, tôi rất mong nhận được ý kiến đóng góp của hội đồng giám khảo các cấp để bản thân tôi có thêm nhiều kinh nghiệm áp dụng trong quá trình giảng dạy đạt hiệu quả cao hơn.

Tôi xin chân thành cảm ơn!

*Tôi xin cam đoan sáng kiến kinh nghiệm trên là do tôi tự làm, không sao chép hoặc lấy của bất cứ ai.*

**XÁC NHẬN CỦA CƠ QUAN**

(ký tên, đóng dấu)

***Yên Bài, ngày 5 tháng 4 năm 2026***

Người viết sáng kiến

**Phương Thị Thúy**

## TÀI LIỆU THAM KHẢO

- 1. Chương trình giáo dục phổ thông** ban hành kèm theo Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT ngày 26 tháng 12 năm 2018 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo.
- 2. Thông tư số 32/2020/TT-BGDĐT ban hành Điều lệ trường tiểu học.** Bộ Giáo dục và Đào tạo (2020).
- 3. Chương trình môn học lớp 1** (theo Chương trình GDPT 2018). Bộ Giáo dục và Đào tạo.
- 4. Tài liệu hướng dẫn tổ chức hoạt động giáo dục trải nghiệm sáng tạo cho học sinh tiểu học.** Nguyễn Thị Chi (Chủ biên) (2016). NXB Giáo dục Việt Nam.
- 5. Hoạt động trải nghiệm dành cho học sinh tiểu học.** NXB Giáo dục Việt Nam. Đinh Thị Kim Thoa (Chủ biên) (2019).
- 6. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2020).** *Sách giáo khoa Tiếng Việt lớp 1 – Bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống (Tập 1, Tập 2).* NXB Giáo dục Việt Nam.
- 7. Một số tài liệu bồi dưỡng chuyên môn, tập huấn về ứng dụng công nghệ thông tin và chuyển đổi số trong dạy học tiểu học** do ngành Giáo dục tổ chức.
- 8. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2025).** *Thông tư số 02/2025/TT-BGDĐT ban hành Khung năng lực số cho người học.* Hà Nội.
- 9. Một số trang web giáo dục và tài liệu tham khảo khác**

## **Minh chứng các giải pháp**

**Giải pháp 1. Nghiên cứu kĩ chương trình GDPT 2018, đặc biệt là môn Toán ở lớp 1 và khung năng lực số ở Tiểu học**



*Học sinh quan sát khối lập phương xoay trong không gian qua phần mềm Tinkercad*



*Học sinh sử dụng ứng dụng tương tác classpoint trực tiếp trên màn hình chiếu để so sánh số*

## **Giải pháp 2. Tổ chức hoạt động dạy học Toán theo hướng trải nghiệm thông qua thao tác với đồ vật và tình huống thực tiễn**



*Học sinh thực hiện thao tác gộp trên vật thật để thực hiện phép tính*



*Hình ảnh học sinh tham gia trò chơi quizizz*

### **Giải pháp 3. Ứng dụng trò chơi học tập và học liệu số trong hình thành kiến thức Toán học**



*Hình ảnh HS thao tác trên bảng tương tác ngay trên màn hình chiếu bằng ứng dụng ClassPoint*



*Hình ảnh HS giơ mã thẻ trả lời câu hỏi qua ứng dụng Plickers*



*Học sinh quan sát mô hình 3D của khối lập phương qua Tinkercad*



*Học sinh tham gia trò chơi học tập trên Kahoot*



*Học sinh tham gia trò chơi học tập trên Plickers*

#### **Giải pháp 4. Tổ chức hoạt động “Toán học gắn với thực tế” thông qua chụp ảnh, quay video**



*HS quan sát sản phẩm video của các bạn quay thực tế*

#### **Giải pháp 5. Ứng dụng công nghệ số và AI trong thiết kế bài giảng và học liệu trực quan, sinh động**





*Học sinh học tiết toán có sử dụng AI tạo video tình huống*






*Học sinh học tiết Toán có nhân vật đồng hành*

# PHIẾU HỌC TẬP

## PHÉP TRỪ TRONG PHẠM VI 10

### Bài 1: Điền số thích hợp

 $5 - 3 = \square$   
 $4 - \square = 2$   
 $\square - 2 = 0$

### Bài 2: Nối phép tính với hình thích hợp

$7 - 2$

$5 - 3$

$4 - 2$



### Bài 3: Giải toán vui

Bé có 8 chiếc kẹo, bé đã ăn 3 chiếc kẹo.  
Hỏi bé còn lại mấy chiếc kẹo?

Bé còn lại:  chiếc kẹo

### Bài 4: Hoàn thành phép trừ

$4 - 1 = \square$

$6 - 4 = \square$

$9 - \square = 7$

$10 - 5 = \square$

$7 - \square = 3$

$8 - \square = 7$

**Giải pháp 6. Tăng cường luyện tập và mở rộng thông qua các nền tảng học Toán trực tuyến**



*Học sinh luyện tập kiến thức qua VIOEDU trên máy tính*