|  |  |
| --- | --- |
| PHÒNG GD&ĐT MỸ XUYÊN  **TRƯỜNG THCS THẠNH QUỚI** | **CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM Độc lập - Tự do - Hạnh phúc** |

**Bản tóm tắt biện pháp** **giúp học sinh học tốt toán bằng cách tổ chức trò chơi trong tiết luyện tập**

**1. Tên biện pháp góp phần nâng cao chất lượng công tác giảng dạy của cá nhân**

Giúp học sinh học tốt toán bằng cách tổ chức trò chơi trong tiết luyện tập.

**2. Tóm tắt biện pháp góp phần nâng cao chất lượng công tác giảng dạy của cá nhân**

**2.1. Lí do chọn biện pháp**

Như chúng ta đã biết, trong môn toán tiết luyện tập chiếm tỉ lệ khá cao, khoảng một phần ba trong chương trình môn toán. Tuy nhiên đa phần tiết luyện tập thường không lôi kéo được nhiều học sinh tham gia, chưa khai thác hết tiềm năng, kiến thức của học sinh, không khí trong giờ học trầm. Trong tiết luyện tập học sinh chưa mạnh dạn trong hoạt động học tập, chưa phát huy được tính năng động, tích cực, sáng tạo trong việc lĩnh hội kiến thức. Chưa tự giác rèn luyện mà có tính ỷ lại trông chờ từ người khác.dạy học trong những năm gần đây phát huy tính tích cực, tự lực và sáng tạo của người học, phát triển năng lực hành động, năng lực cộng tác làm việc của người học, dạy học theo hướng phát huy lấy học sinh làm trung tâm, phát triển toàn diện phẩm chất, năng lực của học sinh…Nhằm nâng cao chất lượng giáo dục nói chung. Vậy mỗi giáo viên cần có những biện pháp gì để góp phần nâng cao chất lượng giáo dục đó. Tôi thiết nghĩ, ai cũng có một số biện pháp để nâng cao chất lượng giáo dục. Và bản thân tôi cũng vậy. Tuy nhiên trong các biện pháp ấy tôi tâm đắc nhất là biện pháp "Giúp học sinh học tốt toán bằng cách tổ chức trò chơi trong tiết luyện tập”. Vây tại sao tôi lại chọn biện pháp đó?

Bởi lẽ, qua hoạt động học tập dạng trò chơi sẽ làm thay đổi không khí học tập của lớp. Học sinh sẽ thấy vui hơn, cởi mở hơn, thư thái và hứng thú hơn. Bên cạnh đó, trò chơi học tập còn tạo cho các em khả năng quan sát tốt, tinh thần đoàn kết, giao lưu trong đội chơi, đồng thời tạo tính chủ động, tự tin, mạnh dạn, sáng tạo cho các em. Thông qua hoạt động trò chơi các em sẽ lĩnh hội, cũng cố, khắc sâu kiến thức toán học dễ dàng hơn.

Với những vấn đề trên, tôi mạnh dạn đưa ra một biện pháp: **“Giúp học sinh học tốt toán bằng cách tổ chức trò chơi trong tiết luyện tập”.** Với phương châm “***chơi mà học, học mà vui***” để tạo ra không khí tiết học luyện tập sôi nỗi, đầy hứng thú và hiệu quả nhằm nâng cao chất lượng giáo dục nói chung.

**2.2. Các biện pháp**

# 3.1. Cách thức thực hiện

Trò chơi học tập là một hoạt động mà các em hứng thú nhất. Để thực hiện trò chơi toán học đem lại hiệu quả. Tôi đưa ra một số giải pháp:

Giải pháp 1: Đưa trò chơi vào phần khởi động tiết luyện tập. Minh họa ví dụ 1;2;3;6.

Giải pháp 2: Đưa trò chơi vào phần luyện tập. Minh họa ví dụ 4.

Giải pháp 3: Đưa trò chơi vào phần Vận dụng, mở rộng. Minh họa ví dụ 5.

# \* Các bước thực hiện một trò chơi

Bước 1: Giáo viên giới thiệu tên, mục đích của trò chơi. Bước 2: Hướng dẫn chơi:

+Tổ chức người tham gia, đội tham gia trò chơi, trọng tài.

+ cách chơi, luật chơi.

Bước 3: Thực hiện trò chơi.

Bước 4: Nhận xét, đánh giá sau trò chơi.

# 3.2. Một số ví dụ thực hiện biện pháp

Ta đã biết có rất nhiều trò chơi trong toán học được sử dụng: Trò chơi ai nhanh hơn, trò chơi giải đáp nhanh, trò chơi cướp cờ, trò chơi lật miếng ghép, trò chơi vòng quay may mắn, trò chơi ô chữ, trò chơi tiếp sức, ai đúng, đội nào nhanh nhất, trò chơi nhiều cách giải…Sau dây là một số ví dụ mà tôi đã áp dụng trong các tiết dạy học luyện tập có hiệu quả.

Chẳng hạn, để thay thế cho phần lý thuyết hỏi bài củ bằng con đường hỏi đáp một đến hai em trả lời câu hỏi. Làm như thế cả một lớp học nhưng thường chỉ có một đến hai hay ba em hoạt động học. Trước những nhược điểm đó, tôi đã mạnh dạn thay đổi biện pháp dạy học bằng cách tổ chức một trò chơi toán học nhưng vẫn đảm bảo nội dung yêu cầu bài học. Để giúp học sinh nhớ lại định nghĩa, tính chất, các dấu hiệu nhận biết hình Thoi giáo viên có thể thiết kế một trò chơi ô chữ đơn giản trong tiết luyện tập sau bài hình Thoi vào đầu năm học lớp 9:

# Ví dụ 1: Trò chơi ô chữ

Chọn một câu hỏi từ 1 dến 5 không cần theo thứ tự, rồi điền vào chỗ chấm, chính là ô hàng ngang. Hoàn thành các câu hỏi các em còn biết từ khóa cột dọc. Luyện tập ôn lại kiến thức lớp 8.

Bước 1: Tên trò chơi, trò chơi ô chữ. Tìm từ khóa đây là tên một Thành phố.

Bước 2: Hướng dẫn chơi: Từng cá nhân, chọn tùy ý 1câu trong bộ câu hỏi

đã cho và trả lời (Nếu sai nhường quyền cho người còn lại), đáp án của câu hỏi là mỗi hàng ngang của ô chữ.

Thời gian chơi: 30 giây một lượt chơi.

Thời điểm chơi: Phần khởi động của tiết luyện tập. Bước 3: Thực hiện chơi.

Địa điểm: Tại lớp học.

Bước 4: Đánh giá, nhận xét cuộc chơi: Học sinh hứng thú, nhiệt tình, trò chơi tạo tính tò mò. Học sinh muốn khám phá, chinh phục ô chữ.

**TRÒ CHƠI Ô CHỮ**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 |  |  | H | I | N | H | T | **H** | O | I |  | | |
| 2 |  | | | | | B | **Ô** | N |  | | | |
| 3 |  | | C | H | U | V | **I** |  | | | | |
| 4 | P | H | A | N | G | I | **A** | C |  | | | |
| 5 |  | | | Đ | Ư | Ơ | **N** | G | C | H | E | O |

1. Hình bình hành có hai cạnh kề bằng nhau là ............
2. Hình thoi có cạnh bằng nhau.
3. Bốn lần độ dài một cạnh hình thoi là hình thoi đó.
4. Hình bình hành có một đường chéo là đường …......... của một góc là hình thoi.
5. Hình Thoi có hai vuông góc với nhau.

***\**** *Giải được ô chữ là học sinh đã nắm tương đối các kiến thức của hình thoi. Qua đó luyện tập cho học sinh kỹ năng sử dụng ngôn ngữ, trình bày ý kiến của bản thân mình trước tập thể đồng thời thông qua từ khóa của ô chữ học sinh hiểu biết thêm Thành phố Hội An, thuộc tỉnh Quảng Nam, được UNESCO công nhận là di sản văn hóa thế giới từ năm 1999, qua thông tin giáo viên cung cấp Làm cho các em càng yêu vẻ đẹp quê hương đất nước.*

# Ví dụ 2: Lật mảnh ghép

Khi dạy luyện tập sau bài 3 khai phương một tích và bài 4 khai phương một thương. Hoạt động tổ chức lật miếng ghép như sau:

Bước 1: Giới thiệu trò chơi: Lật mảnh ghép.

Bước 2: Hướng dẫn cách chơi, luật chơi. Giáo viên chia lớp thành 2 đội chơi, cho 2 đại diện 2 đội bốc thăm lật mảnh ghép trước. Đội thứ nhất lật mảnh ghép. Khi nhấn vào một mảnh ghép sẽ trả lời một câu hỏi tương ứng. Trả lời đúng sẽ mở ra một mảnh ghép, trả lời sai nhường quyền cho đội còn lại. Đội trong khi trả lời có thể mở ra từ khóa. Đội mở ra từ khóa là đội thắng cuộc. Thời gian chơi 5 phút.

Bước 3: Thực hiện trò chơi..

Bước 4: Nhận xét, dánh giá sau cuộc chơi: Hợp tác nhóm tốt, không khí sôi nổi, nhiệt tình.

Gói câu hỏi trò chơi

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Câu 1. = |  | Câu 3: | (a ≠ 0) = |
| Câu 2.=  Câu 5: = |  | Câu 4:  Câu 6: | =  = |

Câu 7:  = (Với a ≠ 0, m > n, a, m, n ∈ N)

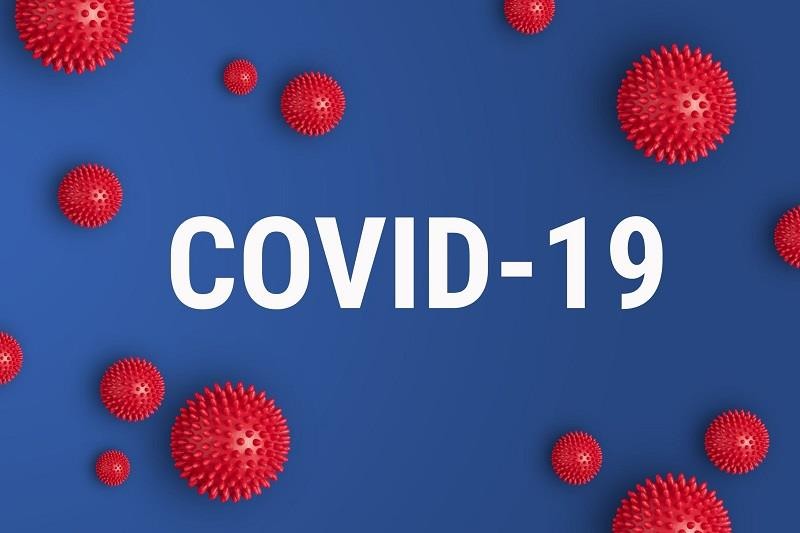
Câu 8: = Câu 9: =

Câu 10: =

Đáp số.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| C1 | C2 | C3 | C4 | C5 | C6 | C7 | C8 | C9 | C10 |
| 11 | 63 | a4 | 25 |  |  | a4 | 57 | 76 | 36 |

\**Thông qua trò chơi giúp học sinh cũng cố được công thức nhân chia hai lũy thừa cùng cơ số, luyện được kỹ năng tính toán, tinh chính xác. Đồng thời các em biết đại dịch COVID-19 đã lây lan ra toàn thế giới, cướp đi sinh mạng bao nhiêu người, nhiều nhà máy đóng cửa, nhiều người mất việc làm...Qua dó giáo dục cho các em lòng nhân ái, biết quan tâm, sẽ chia trước những khó khăn.*



# Ví dụ 3: Vòng quay May mắn

Đây là trò chơi mà lôi cuốn học sinh nhất trong các trò chơi. loại trò chơi này phù hợp với nhiều lứa tuổi, đối tượng học sinh. Nó có thể phù hợp nhiều thời điểm chơi vì thế giáo viên cần chuẩn bị bộ câu hỏi thích hợp trong từng hoạt động học.

Tổ chức trò chơi khi luyện tập về định lý Pytago trong hình 9 bài 1 chương 1.

Bước 1: Tên trò chơi Vòng quay may mắn.

**Gv**: Chuẩn bị trình chiếu Ti Vi để học sinh chơi.

Bước 2: Hướng dẫn chơi. Mỗi học sinh chọn một câu hỏi tùy ý, trả lời đúng câu hỏi, học sinh được quay. Trả lời 1 câu hỏi trong thời gian tối đa 1 phút.

Bươc 3: Thực hiện trò chơi Địa điểm chơi: Tại lớp học.

Thời điểm chơi: Phần khởi động của tiết luyện tập định lý PyTaGo. Thời gian chơi 4 phút.

Bước 4: Nhận xét trò chơi. Gói câu hỏi gồm 4 câu.

Câu 1. Khẳng định sau đúng hay sai?

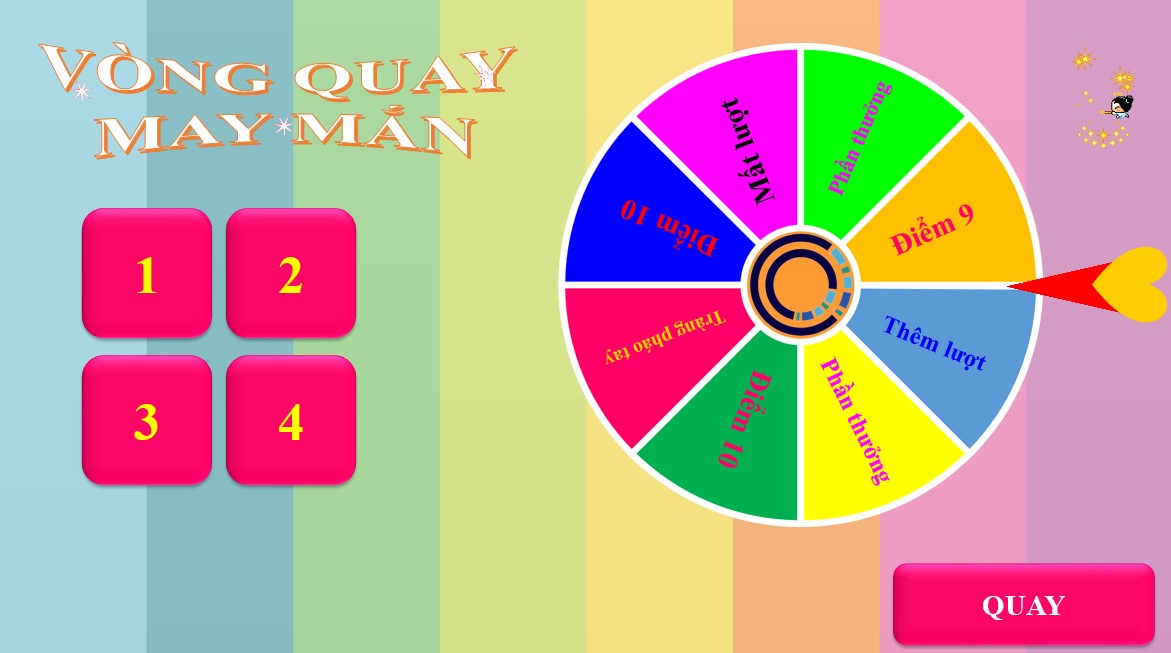
Trong tam giác vuông, bình phương của cạnh huyền bằng tổng bình phương của hai cạnh góc vuông.

Câu 2. Khoanh tròn vào đáp án đúng. Tam giác ABC vuông tại B khi đó:

* 1. AB2+ BC2 = AC2
  2. AB2- BC2 = AC2
  3. AB2+ AC2= BC2

Câu 3: Điền vào chỗ chấm để được khẳng định đúng.

Nếu một tam giác có bình phương của một cạnh bằng tổng các bình phương của hai kia thì…

Câu 4: Tam giác ABC vuông cân tại A, biết AB = 2 dm. Tính cạnh BC Đáp án: a) Đúng. b) A. c) Tam giác đó là tam giác vuông d)

Ta đã biết, trong một tiết luyện tập thì phần luyện tập là phần quan trọng, giúp cho học sinh cũng cố kiến thức, rèn luyện cách giải, phát triển, phẩm chất của người học thông qua hoạt động học.

# Ví dụ 4: Trò chơi tiếp sức

Tôi đã chọn trong tiết dạy luyện tập phân tích đa thức thành nhân tử bằng cách phối hợp nhiều phương pháp, sau khi học xong bài 7 chương 1 đại số 9. Ví dụ này thực hiện trong hoạt động phần luyện tập.

Hãy phân tích đa thức thành nhân tử x - 6 + 8 bằng nhiều cách. (Điều kiện x 0)

Bước 1: Giới thiệu tên: Trò chơi tiếp sức.

Bước 2: Giới thiệu cách chơi: Cho 2 đội chơi, một đội 5 người.

Luật chơi: Mỗi người làm 1 cách, người thứ nhất làm xong chuyển cho người thứ hai (không được trùng với cách của người trước) cứ tiếp tục như vậy trong vòng 6 phút đội nào giải được nhiều cách nhất đội đó thắng cuộc.

+ Giáo viên có thể cho học sinh phía giới quan sát, làm trọng tài.

Bước 3: Thực hiện trò chơi.

Bước 4: Đánh giá, nhận xét.

# Đội 1:

Cách 1: x- 6 + 8 = (x – 2) − (4 − 8)

= ( − 2) - 4( − 2)=( − 2)( − 4)

Cách 2: x – 6 + 8 = (x − 4) − (6 − 12)

= ( + 2)( − 2)- 6( − 2)=( − 2)( − 4)

Cách 3: x − 6 + 8 = (x − 6 + 9) − 1 = ( − 2)( − 4)

Cách 4: x − 6 + 8 = (x − 4 + 4) − (2 − 4) = ( − 2)( − 4)

Cách 5: x − 6 + 8 = (x − 16) − (6 − 24) = ( − 2)( − 4)

Cách 6: x − 6 + 8 = (2x − 4) − (x − 2) − (4 − 8)

=2( − 2) − ( − 2) − 4( − 2) = ( − 2)( − 4)

Cách 7: x − 6 + 8 = (2x − 8) − (x − 4) − (2 − 8)

=2( − 4) − ( − 2) − 2( − 2) = ( − 2)( − 4)

Cách 8: x − 6 + 8 = (3x − 6) − (2x − 4) − (4 − 8) = ( − 2)( − 4)

Cách 9: x - 6 + 8 = (3x - 12) - (2x - 8) - (2 - 8)

= ( - 2)( - 4)

Cách 10: x − 6 + 8 = (4x − 16) - (3x - 12) - (2 − 8)

= ( - 2)( - 4)

# Đội 2:

Cách 1: x − 6 + 8 = (x − 4) − (6 − 12) = ( + 2)( − 2)- 6( − 2)

=( − 2)( − 4)

Cách 2: x − 6 + 8 = (x − 6 + 9) − 1 = ( − 2)( − 4)

Cách 3: x − 6 + 8 = (x − 4 + 4) − (2 − 4) = ( − 2)(− 4)

Cách 4: x − 6 + 8 = (x − 16) − (6 − 24) = ( − 2)( − 4)

Cách 5: x − 6x + 8 = (2x − 4) − (x − 2) − (4 − 8)

= 2( − 2) − ( − 2) − 4( − 2) = ( − 2)( − 4)

Cách 6: x − 6 + 8 = (2x − 8) − (x − 4) − (2 − 8)

= 2( − 4) − ( − 2) − 2( − 2) = ( − 2)( − 4)

Cách 7: x − 6 + 8 = (4x − 8) − (3x − 6) − (4 − 8) = ( − 2)( − 4)

Cách 8: x − 6 + 8 = (5x − 10) − (4x − 8) − (4 − 8) = ( − 2)(− 4)

**\*** Thông qua hoạt động trò chơi *toán học trên, đã tạo được không khí học tích cực, tương trợ lẫn nhau, thân thiện, rèn luyện được tác phong nhanh nhẹn để chiến thắng đối phương. Phát triển năng lực tư duy, suy luận logic, năng lực giao tiếp và cũng cố kiến thức đã học.*

Như chúng ta đã biết có nhiều cách để thể hiện một trò chơi toán học, ngoài trò chơi ô chữ, các miếng ghép để tìm ra bức tranh ở sau các miếng ghép, ai nhanh tay nhanh mắt…Tôi xin trình bày một trò chơi toán học có sự khác biệt, với trò chơi tình huống một bài tập trong tiết luyện tập, bài 7 chương 1 đại số 9 phần bài tập phân tích đa thức thành nhân tử bằng cách phối hợp nhiều phương pháp.

# Ví dụ 5. Trò chơi: Nhiều cách giải.

Giải phương trình: x + 2x -  - 2 = 0. (Điều kiện x0)

Bài này tôi thực hiện khi dạy bài luyện tập phương trình tích, phương trình bậc hai, tập 2. Thời gian tiến hành trò chơi ở Phần vận dụng.

Bước 1: Giới thiệu tên trò chơi, Nhiều cách giải.

Bước 2: Hướng dẫn cách chơi: Chia lớp thành 3 đội chơi.

Mỗi đội thực hiện trong thời gian 5 phút. Đội nào nhiều cách giải đội đó thắng cuộc.

Bước 3: Học sinh thực hiện trò chơi.

Bước 4: Giáo viên nhận xét, đánh giá trò chơi.

# Đội 1:

Cách1: x + 2x -  − 2 = 0  (x + 2x) - ( + 2) = 0

 ( + 2)( + 1)( − 1) = 0

 x = 1

Vậy tập nghiệm của phương trình x = {1}

Cách 2: x + 2x -  - 2 = 0  (x - ) + (2x - 2) = 0

 ( + 2)(+ 1)( - 1) = 0

 x = 1

Vậy tập nghiệm của phương trình S = {1}

# Đội 2:

Cách1: x + 2x -  - 2 = 0  (x + 2x) - ( + 2) = 0

 ( + 2)( + 1)( - 1) = 0  x = 1

Vậy tập nghiệm của phương trình S = {1}

Cách 2: x + 2x -  − 2 = 0  (x - ) + (2x - 2) = 0

 ( + 2)( + 1)( - 1) = 0  x = 1

Vậy tập nghiệm của phương trình S = {1}

Cách 3: x + 2x -  - 2 = 0  (x - x) + (3x - 3) + (2 - 2) = 0

 ( + 2)( + 1)( - 1) = 0  x = 1

Vậy tập nghiệm của phương trình S = {1}

# Đội 3:

Cách1: x + 2x -  - 2 = 0  (x + 2x) - ( + 2) = 0

 ( + 2)( + 1)( - 1) = 0  x = 1

Vậy tập nghiệm của phương trình S = {1}

Cách 2: x + 2x -  - 2 = 0  (x - ) + (2x - 2) = 0

 ( + 2)( + 1)( - 1) = 0  x = 1

Vậy tập nghiệm của phương trình S = {1}

Cách 3: x + 2x -  - 2 = 0  (x - x) + (3x - 3) + (2 - 2) = 0

 ( - 1)(x + 3 + 2) = 0  ( + 2)( + 1)( - 1) = 0

 x = 1

Vậy tập nghiệm của phương trình S = { 1}

Cách 4: x + 2x -  - 2 = 0  (x + x) + (x + ) - (2 + 2) = 0

 ( + 1)(x +  - 2) = 0  ( + 2)( + 1)( - 1) = 0

 x = 1

Vậy tập nghiệm của phương trình S = {1}

*\* Có rất nhiều trò chơi toán học mà bản thân tôi đã thực hiện trong nhiều năm giảng dạy. Tuy nhiên, trên đây là một số ví dụ đã đem lại thành công trong giờ dạy.*

**Ví dụ 6:** **Trò chơi bóc thăm may mắn**.

Chọn đáp án đúng nhất trong các đáp án đã cho:

1/ 

A. 16 B. 25 C. 4 D. 20

2/ 

A.  B. 3 C. 0 D. 3

3/ sin300 = ?

A. 1 B. 2 C. 0,5 D. 0

4/ cot300 = ?

A. 1 B.  C. 2 D. 

*Đối với ví dụ 1;2;3 tôi thực hiện ở phần khởi động, tôi nhận thấy, giờ học sôi nổi hơn, phấn khởi hơn. Ví dụ 4, thực hiện ở phần luyện tập. ví dụ 5 tổ chức trò chơi ở phần vận dụng. Với 5 ví dụ trên góp phần hoàn thành mục tiêu, yêu cầu của bài học, góp phần hình thành, rèn luyện và phát triển phẩm chất cho học sinh, thông qua ví dụ 1, học sinh càng yêu thiên nhiên, di sản, yêu con người, tự hào bảo vệ thiên nhiên. Biết cảm thông, yêu thương và sẽ chia trước những đau thương mất mát trong đại dịch COVID-19, biết bảo vệ bản thân, gia đình và xã hội. Học sinh được rèn luyện, phát triển, phát huy tính chủ động, kiên trì kỹ luật, linh hoạt, hứng thú và niềm tin trong học tập. Đồng thời hình thành và phát triển năng lực tự học, tự chủ, sáng tạo, tư duy, sử dụng công thức, ngôn ngữ, ký hiệu, thái độ học tập nghiêm túc, năng lực giao tiếp ngày càng hoàn thiện, năng khiếu được phát huy. Đặc biệt thông qua ví dụ 4 và 5 đã góp phần hình thành và phát triển năng lực giải quyết vấn đề một cách sáng tạo, chia sẽ am hiểu vấn đề với người khác, biết lựa chọn cách thức, biết đánh giá và thực hiện nhiều giải pháp để thông qua đó cũng cố, khắc sâu, mở rộng và chiếm lĩnh tri thức để trở thành những con người” thông minh hơn”. Ví dụ 6 lại mang tích chất khởi động một câu chuyện toán học thật bổ ích và lí thú, từ đó tạo cho học sinh cảm hứng học toán.*

Bằng những biện pháp thường xuyên như thế và lòng đam mê yêu nghề đã mang lại một số hiệu quả.

## 4. Kết quả.

Trên đây là một số ví dụ cùng với sự trình bày lời giải trên cơ sở tôi đã phân dạng và đề ra phương pháp giải với từng loại và thực tế giảng dạy, bước đầu đã có kết quả. Hầu hết các em đã từng bước nắm được kiến thức và áp dụng giải một cách sáng tạo. Sau quá trình nghiên cứu đã thu được kết quả chất lượng học sinh năm học 2018-2019, trước khi áp dụng như sau:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Năm học | Tổng số HS khối 9 | Học lực | | | | | Tổng số | |
| G | K | TB | Y | Kém | TB🡭 | Tỉ lệ |
| 2018-2019 | 95 | 9 | 22 | 56 | 5 | 3 | 87 | 91,5% |

Kết quả kiểm tra chất lượng học sinh năm học 2019-2020 khi áp dụng sáng kiến kinh nghiệm như sau:

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Năm học** | **Tổng số** | **Giỏi** | **Khá** | **TB** | **Yếu** | **Kém** | **TB trở lên** |
| 2019- 2020 | 121 | 31 | 35 | 54 | 1 | 0 | 120 (99,17%) |

Khi đưa trò chơi vào tiết dạy học luyện tập toán nói riêng bản thân đã thấy rõ chất lượng dạy học được nâng lên rõ rệt, thể hiện:

* + Giờ học rất sôi nổi, học sinh không những cũng cố được kiến thức mà qua đó còn rèn luyện cho các em tính kỷ luật, khoa học, nhanh nhẹn, các em tự tin hơn, chủ động, sáng tạo và đoàn kết …
  + Đa số các em học sinh tích cực hoạt động để trả lời các câu hỏi mà giáo viên đưa ra, các em cảm thấy phấn khởi khi mình là người góp phần vào thắng lợi của đội mình.
  + Tính chất khô khan vốn có của tiết dạy luyện tập toán nói chung đã được hạn chế tối đa, các em cảm thấy vui vẻ, nhẹ nhàng trong giờ học, hồ hởi và hứng thú hơn.
  + Đa số các em đã phát huy được tính tư duy, sáng tạo, tính chủ động, tinh thần trách nhiệm trong việc tiếp thu xây dựng kiến thức.
  + Học sinh nhớ kiến thức lâu hơn, tính toán nhanh hơn, hứng thú hơn, làm bài cẩn thận hơn trong học toán.
  + Nhiều học sinh học yếu đã mạnh dạn hơn, tự tin hơn trong việc tiếp thu lĩnh hội kiến thức
  + Biết hỗ trợ, đoàn kết hơn, giúp đỡ nhau cùng tiến bộ, yêu thích môn học đặc biệt hứng thú trong tiết luyện tập.

**Hướng dẫn tìm và tải các tài liệu ở đây**

**https://forms.gle/LzVNwfMpYB9qH4JU6**

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Thạnh Quới, ngày 04 tháng 11 năm 2020*  **NGƯỜI VIẾT BẢNG TÓM TẮT**  **Trần Trung Trực** |