

SỬ DỤNG TRÒ CHƠI TOÁN HỌC TRONG TRỊ LIỆU CHO TRẺ KHUYẾT TẬT TRÍ TUỆ

VŨ THỊ HỒNG HẠNH*

Ngày nhận bài: 30/10/2017; ngày sửa chữa: 13/11/2017; ngày duyệt đăng: 15/11/2017.

Abstract: In the early childhood education program, getting children to become familiar with the elementary math symbols is an important and practical content. Mathematical symbols which children perceive at kindergarten help them adapt positively to the living environment and resolve situations in life. Also, these symbols are meaningful for children in communication and self-service as well as in coordination with friends. Moreover, children can explore the surroundings. However, mathematics is very difficult for children of intellectual disabilities who have impairment in developing intellectual ability, thus they face difficulties in remembering. Therefore, when organizing the mathematics games in therapy for children with intellectual disabilities, teachers need to adjust targets, content, methods of organization in accordance with such children's ability and needs.

Keywords: Children with intellectual disabilities, math games.

1. Đặt vấn đề

Trong chương trình giáo dục mầm non, việc cho trẻ làm quen với các biểu tượng toán sơ đẳng là một nội dung quan trọng và thiết thực. Những biểu tượng toán học mà trẻ lĩnh hội được ở trường mầm non giúp trẻ sống tích cực trong môi trường, biết giải quyết những tình huống trong cuộc sống. Hơn nữa, kiến thức toán học ban đầu còn là hành trang cần thiết chuẩn bị cho trẻ học ở trường phổ thông và cho cuộc sống sau này.

Tuy nhiên, khả năng nhận thức của trẻ mẫu giáo còn hạn chế, vốn tri thức còn ít ỏi nên việc học toán của trẻ mẫu giáo được tổ chức thông qua các hoạt động vui chơi, trải nghiệm, sinh động trực quan phù hợp với nhu cầu và hứng thú của trẻ. Việc tổ chức các trò chơi nhằm giúp trẻ làm quen với các biểu tượng toán sẽ lôi cuốn trẻ vào các hoạt động, qua đó giúp trẻ tiếp thu kiến thức một cách nhẹ nhàng và dễ dàng.

Đối với trẻ bình thường, việc lĩnh hội kiến thức về các biểu tượng toán cũng không dễ dàng và đơn giản, do vậy đối với trẻ khuyết tật trí tuệ (TKTTT) lại càng khó khăn. Bài viết được ra một số trò chơi tiêu biểu nhằm giúp TKTTT có thể dễ dàng hơn trong việc lĩnh hội kiến thức về các biểu tượng toán.

2. Nội dung nghiên cứu

2.1. Sử dụng trò chơi toán học giúp trẻ làm quen với số và phép đếm

Trò chơi 1: Tìm đúng số (xem hình 1).

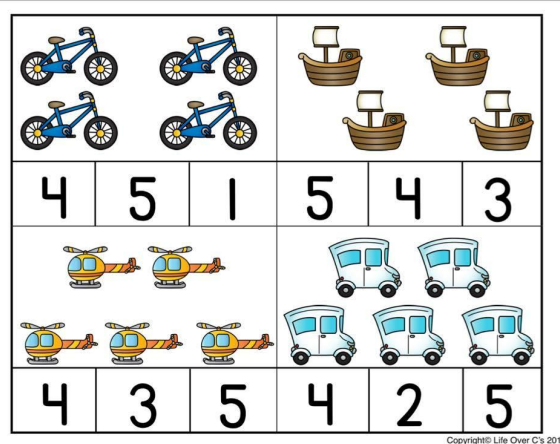
Mục đích: Củng cố khả năng đếm, nhận biết chữ số.

Chuẩn bị: Giáo viên (GV) chuẩn bị mỗi trẻ một bức tranh, trong đó có vẽ các nhóm đồ vật, bên dưới tranh là các chữ số.

Cách chơi: GV yêu cầu trẻ đếm số nhóm đồ vật trong tranh, sau đó khoanh tròn vào chữ số tương ứng bên dưới. Sau khi trẻ thực hiện xong, cô cho trẻ

nhận xét: Tranh của con có đồ vật gì? Có số lượng là bao nhiêu? Con khoanh tròn vào chữ số mấy?

Lưu ý: Trong trò chơi này, GV cần cho trẻ chỉ tay vào từng đồ vật và đếm, tránh để trẻ đếm lặp lại, đếm bỏ sót. Khi trẻ đã nêu kết quả đếm, GV cho trẻ khoanh tròn với chữ số tương ứng bên dưới.



Hình 1

Trò chơi 2: Nói nhanh - nối đúng (xem hình 2).

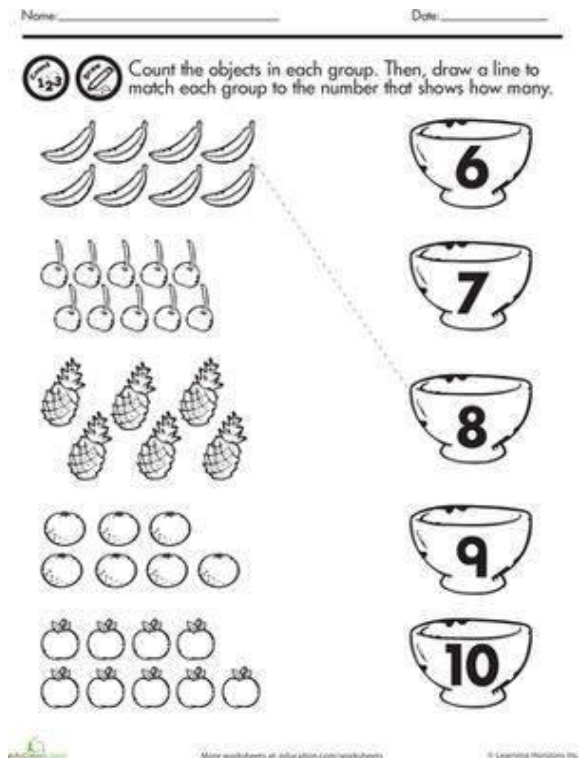
Mục đích: Củng cố khả năng nhận biết số lượng và chữ số.

Chuẩn bị: GV chuẩn bị cho mỗi trẻ một bức tranh chia làm 2 cột, một bên là các nhóm đồ vật, một bên là các chữ số tương ứng.

Cách chơi: GV yêu cầu trẻ đếm các nhóm đồ vật, nhận biết các chữ số trong tranh rồi nối tương ứng. Sau khi trẻ thực hiện xong, GV cho trẻ nhận xét: Tranh có những đồ vật gì? Có số lượng là bao nhiêu? Con đã nối tương ứng với chữ số mấy?

* Trường Cao đẳng Sư phạm Trung ương

Lưu ý: Trong trò chơi này, GV nên cho trẻ đếm lần lượt từng nhóm, đếm đến nhóm nào thì nối chữ số tương ứng với nhóm đó.



Hình 2

2.2. Sử dụng trò chơi toán học giúp trẻ làm quen với biểu tượng kích thước. TKTTT thường gặp khó khăn trong việc phân biệt kích thước của vật như: dài - ngắn; to - nhỏ; cao - thấp,..., đặc biệt trẻ không có khả năng diễn đạt được mối quan hệ về kích thước. Vì vậy khi tổ chức các trò chơi, GV cần xây dựng tình huống tạo sự chú ý của trẻ.

Trò chơi 1: Buộc dây vào cổ tay.

Mục đích: Giúp trẻ nhận biết sự khác nhau rõ nét về chiều dài của hai đối tượng, hiểu và sử dụng đúng các từ: dài hơn - ngắn hơn

Chuẩn bị: Mỗi trẻ có 2 sợi dây len khác màu, có độ dài khác biệt rõ nét, 1 dây có thể buộc được vào cổ tay, 1 dây không buộc được (ví dụ: dây xanh dài 10cm, dây đỏ dài 20cm).

Cách chơi: Cho 2 trẻ quay mặt vào nhau và buộc dây vào cổ tay cho nhau. GV cho trẻ dùng dây đỏ buộc trước, sau đó buộc dây xanh. Buộc xong, GV đưa ra các câu hỏi: Dây màu đỏ có buộc được không? Dây màu xanh có buộc được không? Vì sao dây đỏ buộc được? dây xanh không buộc được?

Lưu ý: Trong trò chơi, GV cần nhấn mạnh vào tình huống "1 dây buộc được, 1 dây không buộc được

vào cổ tay" để trẻ chú ý đến chiều dài của 2 sợi dây. Từ đó, GV giúp trẻ nêu được mối quan hệ về chiều dài của 2 sợi dây: dây đỏ dài hơn dây xanh, dây xanh ngắn hơn dây đỏ.

Trò chơi 2: Thi đập bóng.

Mục đích: Giúp trẻ nhận biết sự khác nhau rõ nét về chiều cao của hai đối tượng, hiểu và sử dụng đúng các từ: cao hơn - thấp hơn

Chuẩn bị: GV chuẩn bị 2 chùm bóng bay treo phía trên cao sao cho: Chùm bóng xanh trẻ đập được, chùm bóng đỏ trẻ không đập được.

Cách chơi: GV cho trẻ đập bóng màu xanh, sau đó đập bóng màu đỏ. Trẻ không đập được chùm bóng đỏ, chính GV ra đập bóng màu đỏ. GV đặt câu hỏi cho trẻ: Tại sao cô đập được bóng đỏ còn các con không đập được bóng đỏ?

Lưu ý: Trong trò chơi này, GV cần nhấn mạnh vào tình huống "Cô đập được bóng, con không đập được bóng" để trẻ chú ý đến chiều cao của GV và trẻ. Từ đó, giúp trẻ nêu được mối quan hệ về chiều cao của cô và trẻ: Cô cao hơn các con, các con thấp hơn cô.

2.3. Sử dụng trò chơi toán học giúp trẻ làm quen với biểu tượng hình dạng. TKTTT kém về khả năng khái quát hóa và trừu tượng hóa. Trẻ thường tư duy những hình ảnh cụ thể, vì thế trong các trò chơi giúp trẻ hình thành biểu tượng toán, cần có giáo cụ trực quan như: tranh ảnh, hình vẽ, vật thật. Chẳng hạn: khi dạy trẻ các biểu tượng, hình dạng, GV cho trẻ tô màu, nhận biết hình dạng trên tranh; từ đó sẽ lôi cuốn sự chú ý và giúp trẻ nắm được kiến thức một cách chủ động, tích cực.

Trò chơi 1: Tô nhanh - Tô đúng.

Mục đích: Luyện khả năng nhận biết các hình theo mẫu và tên gọi.

Chuẩn bị: Các tờ giấy A4 có vẽ các hình: vuông, tròn, tam giác, chữ nhật là các hình rỗng chỉ có đường bao xung quanh, chưa được tô màu. Góc tờ giấy có một hình bất kì đã được GV tô màu sẵn.

Cách chơi: Khi có hiệu lệnh, các trẻ bắt đầu tìm và tô đúng loại hình mà GV tô sẵn trong góc tờ giấy.

Lưu ý: Trong trò chơi này, GV cho trẻ tô màu một hình nhưng tô nhiều lần sẽ giúp trẻ ghi nhớ tên gọi của từng hình.

Trò chơi 2: Tìm nhà.

Mục đích: củng cố khả năng phân biệt các hình theo đặc điểm đường bao của từng hình.

Chuẩn bị: Xung quanh lớp gắn 4 ngôi nhà có gắn cửa là các hình: vuông, tròn, tam giác, chữ nhật.

Cách chơi: Cho trẻ vừa đi, vừa hát, khi có hiệu lệnh "Tìm nhà, tìm nhà", trẻ hỏi "Nhà nào, nhà nào",

GV nói đặc điểm đường bao của hình nào thì trẻ sẽ chạy về nhà có hình đó. Khi trẻ đã về nhà, GV đến từng nhà và hỏi: Con về nhà hình gì? Hình đó có đặc điểm gì?

Lưu ý: Trong trò chơi này, GV tổ chức cho trẻ chơi nhiều lần lặp đi lặp lại, giúp trẻ ghi nhớ và hiểu được đặc điểm đường bao của từng hình (ví dụ: hình tròn có đường bao cong, hình vuông có đường bao thẳng,...).

2.4. Sử dụng trò chơi toán học giúp trẻ làm quen với biểu tượng định hướng không gian. Để giúp TKTTT định hướng được trong không gian, trước tiên trẻ cần nhận thức rõ về các bộ phận trên cơ thể mình như: đầu, chân, mặt, lưng tay,... GV cần hướng dẫn và chơi với trẻ từ những hoạt động đơn giản nhất, chia nhỏ ra thành từng bước, lặp đi lặp lại nhiều lần để trẻ dễ tiếp thu.

Trò chơi 1: Thi xem ai nhanh.

Mục đích: Luyện tập nhận biết, phân biệt tay phải - tay trái của bản thân trẻ.

Chuẩn bị: Mỗi trẻ có 1 hình vuông và 1 hình chữ nhật.

Cách chơi: Khi GV nói tay nào các con sẽ cầm đồ chơi vào tay đó và giơ lên (ví dụ: khi GV nói “tay phải”, các con sẽ cầm đồ chơi vào tay phải và giơ lên). GV cho trẻ chơi như vậy vài lần, sau đó nâng cao yêu cầu của trò chơi.

Lưu ý: Trong trò chơi này, nếu trẻ còn lúng túng khi phân biệt tay phải - tay trái, GV cần cho trẻ nhắc lại chức năng hoạt động của từng tay (ví dụ: tay cầm thìa, cầm bút là tay phải; tay cầm bát, giữ vở là tay trái).

3. Kết luận

Đối với trẻ, được đến trường học tập, vui chơi cùng bạn là niềm vui lớn, là hạnh phúc của tuổi thơ nói chung và của TKTTT nói riêng. Môn Toán là môn học mà đòi hỏi ở trẻ tính tư duy cao, khả năng ghi nhớ tốt mà TKTTT có khả năng tư duy kém, hiểu chậm, nhanh quên và ghi nhớ một cách máy móc nên việc học toán là trở nên khó khăn. Vì vậy, khi tổ chức các hoạt động làm quen với biểu tượng toán cho TKTTT, GV cần linh hoạt, sáng tạo, có giáo cụ trực quan như tranh ảnh, mô hình, hình vẽ và vật thật. Khi tổ chức các trò chơi, GV cần lưu ý đến việc điều chỉnh mục tiêu, nội dung, phương pháp, cách thức tổ chức,... sao cho phù hợp với khả năng và nhu cầu của TKTTT. □

Tài liệu tham khảo

[1] Đinh Thị Nhung (2014). *Phương pháp hình thành các biểu tượng toán cho trẻ mẫu giáo*. NXB Giáo dục Việt Nam.

[2] Đỗ Thị Minh Liên (2013). *Phương pháp hình thành biểu tượng toán học sơ đẳng cho trẻ mầm non*. NXB Đại học Sư phạm.

[3] Nguyễn Xuân Hải (2009). *Giáo dục học trẻ khuyết tật*. NXB Lao động.

[4] Nguyễn Thị Hoàng Yến (chủ biên) - Phạm Thị Bền - Nguyễn Thị Thảo (2011). *Nhập môn giáo dục đặc biệt*. NXB Giáo dục.

[5] Nguyễn Ánh Tuyết - Nguyễn Thị Như Mai - Đinh Thị Kim Thoa (2007). *Tâm lý trẻ em lứa tuổi mầm non*. NXB Đại học Sư phạm.

TỔ CHỨC DẠY HỌC HỢP TÁC...

(Tiếp theo trang 131)

- Dự kiến các tình huống thảo luận nhóm:

1) Đa số HS cho rằng các ý kiến trên là đúng và giải thích được tại sao đúng.

2) HS khai triển phương trình dạng (1) và đặt $D = -(Ax_0 + By_0 + Cz_0)$, khi đó phương trình (1) trở thành phương trình (2).

3) Đa số các nhóm dự đoán được điều kiện cần và đủ để điểm $M(x; y; z)$ nằm trên một mặt phẳng (P) là: $Ax + By + Cz + D = 0$; trong đó: A, B, C không đồng thời bằng 0 và phát biểu được định nghĩa phương trình tổng quát của mặt phẳng.

- *Kết luận vấn đề:* Sau khi các nhóm trình bày xong kết quả của nhóm, các nhóm thảo luận, GV bổ sung và hợp thức hóa khái niệm. GV trình chiếu hình ảnh ứng dụng của mặt phẳng trong các lĩnh vực khác nhau của cuộc sống.

3. Kết luận

DHHT nhằm phát huy tính chủ động, tăng khả năng tiếp thu, kích thích tính tích cực tham gia hoạt động nhóm của HS. Với phương pháp DHHT, HS còn nhiều ngỡ ngàng nên đôi khi chưa phát huy được hết những hiệu quả tích cực của phương pháp này. Do vậy, GV cần xử lý linh hoạt, uyển chuyển các tình huống có thể phát sinh trong giờ học. □

Tài liệu tham khảo

[1] Nguyễn Bá Kim - Vũ Dương Thụy (1992). *Phương pháp dạy học môn Toán* (tập 1). NXB Giáo dục.

[2] Nguyễn Bá Kim (2008). *Phương pháp dạy học môn Toán*. NXB Đại học Sư phạm.

[3] G.Polya (1997). *Toán học và những suy luận có lí*. NXB Giáo dục.

[4] Nguyễn Bá Kim (2009). *Phương pháp dạy học môn Toán*. NXB Đại học Sư phạm.

[5] Nguyễn Thái Hòa (1996). *Các phương pháp giải toán*. NXB Giáo dục.