

V MỘT SỐ LƯU Ý VỀ DẠY HỌC SÁCH GIÁO KHOA TOÁN 2

- 1.** Nội dung kiến thức cơ bản trong SGK Toán 2 không có khác biệt nhiều so với SGK Toán 2 của Chương trình Giáo dục phổ thông 2000. Sách Toán 2 được xây dựng theo định hướng ổn định và kế thừa; cập nhật và phát triển; kết hợp truyền thống và hiện đại.
- 2.** Nội dung SGK Toán 2 có sự đổi mới khác biệt chủ yếu là về cấu trúc, sắp xếp lại theo định hướng phát triển năng lực.
 - 2.1.** Cấu trúc, sắp xếp nội dung học tập phù hợp với thời lượng học tập được quy định trong Chương trình Giáo dục phổ thông 2018: lớp 2 học 5 tiết/tuần, cả năm học 175 tiết, trong đó học kì 1: 90 tiết; học kì 2: 85 tiết.
 - 2.2.** Cấu trúc, sắp xếp nội dung dạy học trong SGK Toán 2 phù hợp với các mạch kiến thức của môn Toán trong Chương trình Giáo dục phổ thông 2018. Cụ thể, môn Toán ở cấp Tiểu học cấu trúc theo ba mạch kiến thức: Số và Phép tính; Hình học và Đo lường; Một số yếu tố Thống kê và Xác suất.
 - 2.3.** Nội dung dạy học trong SGK Toán 2 được cấu trúc, sắp xếp theo các chủ đề, bài học (mỗi bài học có thể gồm 1 tiết hoặc nhiều tiết). Việc cấu trúc nội dung gọn lại giúp làm nổi bật các trọng tâm, yêu cầu cần đạt về kiến thức và phát triển năng lực ở mỗi chủ đề, bài học theo đúng mục tiêu của môn Toán lớp 2; giúp GV chủ động, sáng tạo, HS tự tin, chủ động nắm được kiến thức cơ bản và phát triển năng lực trong các hoạt động dạy học.

2.4. Cấu trúc nội dung dạy học trong SGK Toán 2 có những đổi mới phù hợp với yêu cầu đổi mới về cấu trúc nội dung SGK theo Chương trình Giáo dục phổ thông 2018 (theo tiêu chí đánh giá SGK của Bộ Giáo dục và Đào tạo).

- Sách Toán 2 đặc biệt chú trọng tới công tác thiết kế, minh họa, tính hấp dẫn, phù hợp với đặc điểm tâm sinh lí của HS lớp 2.
 - Sách Toán 2 được chia làm hai tập, mỗi tập dùng cho một học kì, các chủ đề nội dung trong từng tập được sắp xếp xen kẽ giữa số và phép tính; hình học và đo lường; một số yếu tố thống kê và xác suất phù hợp tiến trình học tập của HS cho từng học kì và cả năm học.
 - Đặc biệt, trong sách Toán 2 có tuyến nhân vật (gồm Mai, Việt, Nam, Mi và Rô-bốt) xuyên suốt cuốn sách. Các nhân vật sẽ đồng hành với các bạn ở các vùng miền của Tổ quốc, cùng học tập, vui chơi, tiếp xúc gần gũi với những thực tế xung quanh các em, với những câu chuyện cổ tích, lịch sử, môi trường,... Tất cả đều gắn với nội dung dạy học theo các chủ đề trong SGK Toán 2.
 - SGK Toán 2 được xây dựng đồng bộ với SGK và sách bổ trợ, cùng bộ đồ dùng học tập (giúp GV và HS có điều kiện thuận lợi khi triển khai thực hiện dạy học theo chương trình, SGK 2018).
 - Khi biên soạn sách Toán 2, nhóm tác giả cũng đã lưu ý đến nhu cầu chuyển từ sách giấy sang sách điện tử, nhằm đáp ứng xu hướng dạy học bằng phương tiện công nghệ trong thời đại 4.0.
- 3.** Nội dung SGK Toán 2 có sự khác biệt, đổi mới chủ yếu là về cách tiếp cận, xây dựng nội dung theo định hướng “Kết nối tri thức với cuộc sống”, kết hợp xây dựng nội dung với phương pháp dạy học, với hoạt động kiểm tra, đánh giá năng lực học tập của HS so với yêu cầu cần đạt của bài học, chủ đề trong nội dung đó. Kết nối giữa người học và người dạy, tạo mối quan hệ đồng cảm giữa thầy và trò, giữa trò với trò; động viên, khuyến khích HS kịp thời.

Cách tiếp cận, xây dựng và phát triển nội dung dạy học theo hướng nêu trên được thể hiện xuyên suốt trong SGK Toán 2. Có thể làm rõ hơn điều đó ở một số nội dung dạy học các dạng bài đặc trưng sau:

3.1. Dạy học hoạt động “khám phá”

- Giúp HS tự khám phá, phát hiện và chiếm lĩnh kiến thức mới.
- Cách tiếp cận thường là: Từ kiến thức đã có, qua các bài toán thực tiễn (tình huống cần giải quyết), bằng hình ảnh vật thật hoặc đồ dùng học tập trực quan, sinh động, HS tự quan sát (có sự hướng dẫn của GV, không áp đặt), tìm hiểu, tham gia giải quyết vấn đề, dần dần nắm bắt được kiến thức mới theo yêu cầu của bài học. Từ đó có thể vận dụng vào các hoạt động thực hành, luyện tập tiếp theo trong tiết học, bài học hoặc trong chủ đề.

3.2. *Dạy học hoạt động “thực hành, luyện tập, trải nghiệm”*

- Giúp HS vận dụng được kiến thức mới vào các bài tập, “tình huống” cụ thể, nhằm củng cố kiến thức đã học, hình thành các kỹ năng thực hành, luyện tập và phát triển năng lực học tập qua các hoạt động thực hành, luyện tập đó.
- HS tự làm việc là chính. Nhóm tạo sự tương tác, hỗ trợ để mọi cá nhân đều được thực hành, luyện tập (khi cần trao đổi, giải quyết các bài toán “có tình huống” được hiệu quả hơn).
- Khuyến khích HS không chỉ tìm ra “đáp án” của bài toán mà cần thiết là tìm ra “con đường” để tìm ra đáp án đó. Qua mỗi bài toán (tình huống), HS được phát triển năng lực tư duy (phân tích, tổng hợp) phù hợp với từng đối tượng HS và phù hợp với điều kiện thực tế của lớp, trường.
- Qua thực hành, luyện tập, HS tạo thói quen biết tự kiểm tra, đánh giá (đúng hay sai, sai ở đâu, rồi tự sửa chữa). Tạo thói quen tìm tòi, phát hiện để tìm cách giải bài toán tốt hơn và có thể vận dụng giải quyết được các bài toán tương tự trong thực tế,...
- Trong SGK Toán 2, hoạt động thực hành, trải nghiệm được tiến hành vận dụng từ mức độ đạt yêu cầu đến phát triển cao hơn, thường thể hiện như sau:
 - + Phần “Hoạt động” sau phần “Khám phá”; phần “Luyện tập” sau phần “Hoạt động” của mỗi tiết học.
 - + Các bài “Luyện tập chung” sau một số bài hoặc chủ đề.
 - + Các bài “Thực hành, trải nghiệm” về hình học và đo lường.

3.3. *Dạy học hoạt động “trò chơi”*

- *Trò chơi* trong SGK Toán 2 được hiểu là “trò chơi toán học”, nhằm giúp HS củng cố, nắm chắc hơn kiến thức, kỹ năng, nội dung đã học. Qua đó HS thấy hứng thú học tập, được giao lưu trong nhóm, thay đổi động hình học tập (thoải mái, vui hơn) và tạo “môi trường” học tập để HS phát triển năng lực học toán (quan sát, phân tích, tổng hợp, lựa chọn khả năng tối ưu nhằm đạt kết quả cuộc chơi,...).
- Tổ chức chơi giữa hai bạn hoặc theo nhóm cần đạt yêu cầu mục tiêu của “trò chơi”, mọi HS đều được chơi (phù hợp cách chơi, thời gian quy định). Cần nhận xét, đánh giá kết quả sau khi chơi (củng cố nội dung kiến thức của bài học),...
- Dạy học trò chơi trong tiết dạy Toán thường thực hiện theo các bước:
 - Bước 1:* Nêu rõ mục tiêu cần đạt của trò chơi.
 - Bước 2:* Nêu rõ luật chơi (cách chơi).
 - Bước 3:* Tổ chức hoạt động chơi tại lớp theo nhóm hoặc cặp đôi.
 - Bước 4:* Tổng kết, rút kinh nghiệm chơi (hiệu quả chơi so với mục tiêu).