**1. Tên sáng kiến được công nhận**: ***Làm đồ dùng tạo hứng thú cho học sinh luyện tập và chơi trò chơi trong môn Thể dục ở Trường Tiểu học Đức Liễu.***

**2. Thông tin tác giả**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Số TT** | **Họ và tên** | **Nơi công tác** | **Chức danh** | **Trình độ chuyên môn** | **Tỷ lệ (%) đóng góp** |
| 1 | NguyễnBá Nguyên | Trường Tiểu học Đức liễu huyện Bù Đăng, tỉnh Bình Phước | Giáo viên thể dục | Đại học Sư phạm TDTT | 100% |

**3. Chủ đầu tư tạo ra sáng kiến**: Trường Tiểu học Đức Liễu.

**4. Lĩnh vực áp dụng sáng kiến**: Giáo dục Thể chất.

**5. Ngày sáng kiến được áp dụng lần đầu hoặc áp dụng thử**: 20/09/2020.

**6**. **Mô tả bản chất sáng kiến**

**6.1. Thực trạng vấn đề sáng kiến cần giải quyết**

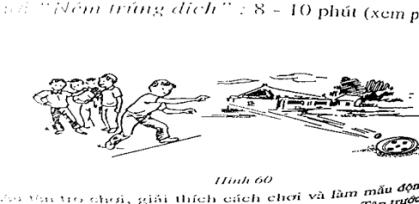
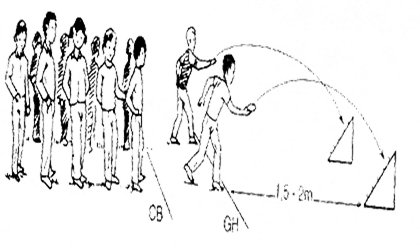
Trong Sách giáo khoa Thể dục lớp 2, 3, 4 đã biên soạn một số trò chơi vận động như: Chạy tiếp sức, chạy tiếp sức theo vòng tròn, đua ngựa, thỏ nhảy, lò cò tiếp sức, tung vòng vào đích, ném bóng trúng đích,...Tuy nhiên để phát huy tốt các trò chơi bổ trợ trên thì giáo viên phải tự thiết kế đồ dùng dạy học. Điển hình là trò chơi ***“Ném trúng đích”*** trong Sách giáo viên Thể dục lớp 2,3,4 cho thấy: Việc hướng dẫn trò chơi cho học sinh bằng cách vẽ 2 vòng tròn trên sân để cho học sinh ném bóng trúng đích hoặc lấy 2 cái sọt để cho học sinh tung vòng vào đích. Cách làm này có một số nhước điểm như:

- Giáo viên phải chú ý cao độ xem học sinh có ném bóng vào vòng tròn hay chưa.

- Bóng nẩy đi xa mất thời gian nhặt bóng.

- Trong quá trình chơi, không kích thích được sự húng thú cho học sinh vì dễ bị nhàm chán.

Từ những nhược điểm trên ảnh hưởng lớn đến công tác giảng dạy của giáo viên và việc luyện tập vui chơi của học sinh.

*Hình 1: Ảnh chụp Trò chơi ( SGV Thể dục2)*

**6.2 Nội dung sáng kiến**

Để khắc phụ những hạn chế nêu trên, tác giả đưa ra sáng kiến như sau: Khi hướng dẫn trò chơi ***“Ném bóng trúng đích”,*** ***“Tung vòng vào đích”:,*** thay vì học sinh ném bóng vào 2 vòng tròn kẻ trên sân hoặc tung vòng vào 2 cái sọt như Sách giáo viên đã nêu, tác giả đã đưa cách làm hiệu quả hơn là tận dụng các mảnh nhựa trần nhà dư thừa để làm 2 cái bảng đích hình tam giác cân, cụ thể như sau:

**Bước 1**. Chuẩn bị nguyên vật liệu gồm: Một số miếng nhựa thạch cao làm trần nhà ; một số thanh sắt phế vuông 1cm để làm hai giá đỡ khung gắn hai tấm bảng; 18cây đinh 10 phân.



*Hình 2: Nguyên vật liệu*

**Bước 2.** Làm bảng đích: Dùng cưa cắt miếng trần nhựa thạch cao thà nh một hình tam giác cân có cạnh là 60cm làm tấm bảng đích hình tam giác cân có cạnh là 90cm, sau đó chính giữa tấm bảng khoét một vòng tròn có đường kính khoảng 20cm và gắn hàng đinh 10 phân lên tấm bảng. Tương tự như vậy làm tấm bảng đích thứ 2.



Hình 3: Hoàn thiện hai tấm “Bảng đích”

**Bước 3.** Làm giá đỡ: Lấy các thanh sắt dùng máy hàn nối lại với nhau thành 3 chân, khi vận chuyển gấp 3 chân lại để dễ dàng trong việc di chuyển. Tương tự như vậy giá đỡ thứ hai.

*Hình4: Hoàn thiện hai giá đỡ.*

**Bước 4:** Hoàn thiện bộ “Bảng đích”: Dựng đứng hai giá đỡ sau đó đo từ mặt đất lên 80 cm đóng mỗi giá đỡ hai cây đinh 5 phân ngang nhau rồi khiên hai tấm bảng đích đặt lên trên 2 cây đinh của hai giá đỡ.

*Hình4: Hoàn thiện hai tấm “Bảng đích”*

**Bước 5: Cách sử dụng hai bộ “Bảng đích”:**

Sử dụng cho hai trò chơi “Ném bóng trúng đích” và trò chơi“ Tung vòng vào đích” ở khối 2, 3, 4. Cách thực hiện:

- Chia lớp thành các đội có số học sinh bằng nhau để tổ chức trò chơi.

+Trò chơi: “Ném bóng trúng đích”: Đích là vòng tròn nằm ở giữa bảng, phía sau vòng tròn gắn rổ lưới để hứng bóng, học sinh ném quả bóng chui lọt qua lỗ của vòng tròn và nằm trong lưới là được 1 điểm cho đội mình (bóng cao su 150g hoặc bóng nhựa nhỏ 60 mm).



*Hình 6: Trò chơi: “Ném bóng trúng đích”*

+ Trò chơi: “Tung vòng vào đích”: Đích là những cây đinh 10 phân được đóng trên bảng, học sinh tung vòng dính vào đinh trên cùng là được 5 điểm, hàng thứ 2 được 4 điểm, hàng thứ 3 được 3 điểm,vào rổ được 2 điểm, hàng dưới cùng 1 điểm cho đội mình (vòng tròn làm bằng ống nhựa đen 6li có đường kính khoảng 10 cm).

*Hình 7: Trò chơi: “Tung vòng vào đích”*

**6.3 Khả năng áp dụng của sáng kiến**: Sáng kiến đã được áp dụng tại Trường Tiểu học Đức Liễu với sự tham gia của hơn 500 lượt học sinh. Kết quả cho thấy đã khắc phục được nhược điểm của việc yêu cầu học sinh ném bóng vào vòng tròn kẻ trên sân và tung vòng vào sọt; đồng thời khắc phục những khó khăn về đồ dùng trang thiết bị trong Nhà trường, phù hợp với phương pháp dạy học mới; giúp học sinh tích cực, hứng thú tham gia vào các hoạt động luyện tập và tự tin hơn trong hoạt động chơi trò chơi. Sáng kiến này có khả năng áp dụng đại trà cho các trường tiểu học khác trên địa bàn huyện Bù đăng khi áp dụng luyện tập trò chơi “Ném trúng đích”, “Tung vòng vào đích” trong dạy môn Thể dục.

**7. Những thông tin cần được bảo mật**: Không.

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

- Áp dụng cho trò chơi ***“Ném trúng đích”,*** ***“Tung vòng vào đích”:***.

- Có sự chấp thuận của Ban Giám hiệu nhà trường.

- Chi phí mua vật tư:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **STT** | **Tên vật liệu** | **Số lượng** | **Đơn vị tính** | **Thành tiền** |
| 1 | Hai miếng thạch cao trần nhà | 2 | Miếng | 0 (Tận dụng) |
| 2 | Lưới làm giỏ | 2 | Cái | 0 (Tận dụng) |
| 3 | Sắt làm giá đỡ | 6 | mét | 0 (Tận dụng) |
| 4 | Đinh 10 phân | 20 | Cái | 10.000đ |
| 5 | Ống nước đen 6 li | 10 | mét | 20.000đ |
| 6 | Keo dán, sơn màu | 2 | hộp | 15.000đ |
| 7 | Bóng nhựa | 25 | quả | 50.000đ |
| **Tổng cộng** | | | | **95.000đ** |

**9. Đánh giá hiệu quả áp dụng và phạm vi ảnh hưởng của sáng kiến trên địa bàn tỉnh**

Tác giả đã chế tạo ra mô hình phục vụ tổ chức trò chơi ***“Ném trúng đích”*** và ***“Tung vòng vào đích”*** trong môn Thể dục, khi áp dụng đã đem lại những lợi ích như sau:

- Hạn chế đi nhặt bóng trong quá trình luyện tập của học sinh.

- Học sinh tham gia trò chơi tích cực và hứng thú hơn.

- Khi chưa tự làm bảng đích bằng bảng gỗ thì giảng dạy và tổ chức trò chơi vận động “Ném trúng đích” phải mất công vẽ vòng tròn trên sân hoặc tìm kiếm sọt cho học sinh chơi; khi áp dụng sáng kiến này thì việc tổ chức trò chơi trở nên đơn giản hơn vì chỉ cần mang bộ bảng đích ra là sử dụng ngay cho nhiều lớp.

- Đồ dùng này có thể gập gọn, tháo tách rời tấm bảng và giá đỡ để di chuyển một dễ dàng và nhẹ nhàng.

Mô hình theo sáng kiến này dễ làm, có thể nhân rộng cho các trường tiểu học trên địa bàn tỉnh tham khảo áp dụng./.