**Bài 14: Luyện tập (tiết 1-trang 52)**

**I. Yêu cầu cần đạt:**

- Thực hiện được phép cộng,phép trừ ( qua 10) trong phạm vi 20.

- Thực hiện được việc tính trong trường hợp có hai dấu phép cộng, trừ.

- Giải được bài toán có lời văn liên quan đến phép cộng, phép trừ ( qua 10) trong phạm vi 20.

- Phát triển năng lực tư duy và lập luận, năng lực giao tiếp toán học.

- Phát triển năng lực giải quyết vấn đề qua giải toán thực tiễn.

- Phát triển năng lực giao tiếp và hợp tác qua trò chơi.

**II. Đồ dùng dạy học:**

-  GV: Bài giảng PP chiếu nội dung bài.

**III. Các hoạt động dạy học:**

**1. Khởi động:** Trò chơi “Chăm sóc mèo”

- GV nêu tên trò chơi và phổ biến cách chơi, luật chơi.

\*Các câu hỏi trong trò chơi:

- Câu 1: Đội A có 5 cành hoa. Hỏi đội B có bao nhiêu cành hoa?

- Câu 2: Hoa có 8 viên kẹo. Cường hơn Hoa 3 viên kẹo. Hỏi Cường có mấy viên kẹo?

- Câu 3: Chị Na năm nay 7 tuổi. Na nhỏ hơn chị Na 3 tuổi. Hỏi Na bao nhiêu tuổi?

- GV nhận xét, khen ngợi HS.

- GV dẫn dắt vào bài mới.

**2. Luyện tập:**

*Bài 1:* - Gọi HS đọc YC bài.

- Bài yêu cầu làm gì?

- GV cho HS làm bài vào vở sau đó đổi chéo vở theo cặp đôi kiểm tra bài cho nhau.

- Gọi các cặp lên chữa bài (1 em đọc phép tính, 1 em đọc nhanh kết quả).

- GV lưu ý học sinh về tính chất giao hoán của  phép cộng ( 8 + 7, 7+ 8 ).

- Nhận xét, tuyên dương HS.

*Bài 2:*- Gọi HS đọc YC bài.

- Bài yêu cầu làm gì?

- GV hỏi: + Có mấy chuồng chim? Trên mỗi chuồng ghi số nào?

+ Có mấy con chim? Nêu từng phép tính ứng với con chim đó?

- Gv yêu cầu HS tính kết quả của các phép tính ghi trên các con chim rồi tìm chuồng chim cho mỗi con chim.

- Tổ chức cho HS chia sẻ trước lớp.

- Nhận xét, tuyên dương.

*Bài 3:*- Gọi HS đọc YC bài.

- Bài yêu cầu làm gì?

- GV hỏi : Bài toán cho gì? Bài toán hỏi gì?

+ Muốn biết trên giá có tất cả bao nhiêu quyển sách và vở ta làm phép tính gì?

- GV cho học sinh làm bài vào vở.

- GV quan sát, hỗ trợ HS gặp khó khăn.

- Gọi HS chia sẻ bài làm.

- Nhận xét, đánh giá bài HS.

**3. Vận dụng: Trò chơi “Ai nhanh ai đúng”**

- GV nêu tên trò chơi và phổ biến cách chơi, luật chơi.

- GV thao tác mẫu.

- GV gắn phiếu bài 4 lên bảng, chia lớp làm 3 tổ (mỗi tổ cử 3 bạn lên lần lượt điền kết quả vào ô trống)

- Tổ nào điền nhanh điền đúng tổ đó thắng.

- GV nhận xét, khen ngợi HS.

**3. Củng cố, dặn dò:**

- Nhận xét giờ học.

**IV. Điều chỉnh sau bài dạy:**

          ……………………………………………………………………………

                                   \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Bài 14: Luyện tập (tiết 2-trang 53,54)**

**I. Yêu cầu cần đạt:**

- Phép cộng, phép trừ; mối quan hệ về phép cộng và phép trừ.

- Tính giá trị biểu thức số.

- Giải toán có lời văn về phép trừ (qua 10) trong phạm vi 20.

- Phát triển năng lực tính toán, kĩ năng so sánh số.

- Phát triển kĩ năng hợp tác, rèn tính cẩn thận.

**II. Đồ dùng dạy học:**

- GV: Máy chiếu

- HS: SGK; Bộ đồ dùng Toán.

**III. Các hoạt động dạy học:**

**1. Khởi động: Trò chơi: “Mùa hè sôi động của Cừu Vui Vẻ và Sói Xám”**

- GV nêu tên trò chơi và phổ biến cách chơi, luật chơi.

**-** \*Các câu hỏi trong trò chơi:

- Câu 1: 9 + 11 =?

- Câu 2: 18 - 9=?

- Câu 3: 8 + 7=?

- Câu 4: 20 - 5 + 2=?

- GV nhận xét, khen ngợi HS.

- GV dẫn dắt vào bài mới.

**2. Luyện tập:**

*Bài 1:* - Gọi HS đọc YC bài.

- Bài yêu cầu làm gì?

- GV HDHS thực hiện lần lượt các YC.

- HS làm bài cá nhân vào vở ôli.

Trò chơi: “Chuyền bóng”. 1 HS  nêu phép phép tính, sau đó chuyền bóng cho bạn, HS nào nhận được bóng sẽ nêu câu trả lời của phép tính đó.

- Nhận xét, tuyên dương HS.

*Bài 2:*- Gọi HS đọc YC bài.

- Bài yêu cầu làm gì?

- GV hỏi: Trong biểu thức có phép tính nào? Muốn tính biểu thức này ta làm thế nào?

- GV cho HS làm bài vào vở, 2 HS lên bảng làm.

- Nhận xét, tuyên dương.

*Bài 3:*- Gọi HS đọc YC bài.

- Bài yêu cầu làm gì?

- GV hỏi : Bài toán cho gì? Bài toán hỏi gì?

+ Muốn biết Mai vẽ được bao nhiêu bức tranh ta làm thế nào?

-Cho HS làm bài vào vở.

- GV quan sát, hỗ trợ HS gặp khó khăn.

- Nhận xét, đánh giá bài HS.

**2.2. Trò chơi “Hãy chọn giá đúng”**

- GV nêu tên trò chơi và phổ biến cách chơi, luật chơi.

- GV nhận xét, khen ngợi HS.

**3. Củng cố, dặn dò:**

- Nhận xét giờ học.

**IV. Điều chỉnh sau bài dạy:**

………………………………………………………………………………………

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Bài 14: Luyện tập (tiết 3-trang 55,56)**

**I. Yêu cầu cần đạt:**

- Phép cộng, phép trừ; mối quan hệ về phép cộng và phép trừ.

- Tính giá trị biểu thức số.

- Qua trò chơi củng cố, rèn kĩ năng cho HS thực hiện phép cộng, phép trừ (qua 10) trong phạm vi 20.

- Giải toán có lời văn về phép trừ (qua 10) trong phạm vi 20.

- Phát triển năng lực tính toán, kĩ năng so sánh số.

- Phát triển kĩ năng hợp tác, rèn tính cẩn thận.

**II. Đồ dùng dạy học:**

- GV: Máy chiếu

- HS: SGK; Bộ đồ dùng Toán.

**III. Các hoạt động dạy học:**

**1. Khởi động: Trò chơi: “Ai nhanh hơn”**

- GV nêu tên trò chơi và phổ biến cách chơi, luật chơi.

**-** \*Các câu hỏi trong trò chơi:

- Câu 1: 6 + 8 =?

- Câu 2: 14 - 7=?

- Câu 3: 9 + 5 =?

- GV nhận xét, khen ngợi HS.

- GV dẫn dắt vào bài mới.

**2. Luyện tập:**

*Bài 1:* - Gọi HS đọc YC bài.

- Bài yêu cầu làm gì?

- GV hướng dẫn học sinh làm bài:

+ Đọc tên từng con vật và phép tính tương ứng con vật đó ở cột 1; đọc kết quả của phép tính và tên thức ăn ở cột 2.

+ HS tính phép tính ở cột 1 tìm kết quả tương ứng ở cột 2, từ đó ta tìm được thức ăn tương ứng với mỗi con vật.

- Gọi HS trình bày kết quả.

- GV nói: Qua bài này, HS có hiểu biết thêm về  thức ăn của các con vật.

- Nhận xét, tuyên dương HS.

*Bài 2:*- Gọi HS đọc YC bài.

- Bài yêu cầu làm gì?

- GV cho HS tính kết quả từng phép tính ý a và ý b su đó chọn đáp án đúng theo yêu cầu bài tập.

- Tổ chức cho HS chia sẻ trước lớp.

- Nhận xét, tuyên dương.

*Bài 3:*- Gọi HS đọc YC bài.

- Bài yêu cầu làm gì?

- GV cho HS nêu phép tính trong biểu thức và cách thực hiện biểu thức đó.

- Cho HS làm bài trong vở.

- GV quan sát, hỗ trợ HS gặp khó khăn.

- Nhận xét, đánh giá bài HS.

**3. Vận dụng: Trò chơi “Cầu thang – cầu trượt ”**

- GV nêu tên trò chơi và phổ biến cách chơi, luật chơi:Người chơi bắt đầu từ ô xuất phát. Khi đến lượt người chơi gieo xúc xắc. Đếm số chấm ở mặt trên xúc xắc rồi di chuyển số ô bằng số chấm đó. Nêu kết quả phép tính tại ô đi đến, nếu sai kết quả thì phải quay về ô xuất phát trước đó. Khi đến chân cầu thang em leo lên. Khi đính đỉnh cầu trượt em phải trượt xuống.  Trò chơi kết thúc khi có người về đích đầu tiên.

- GV thao tác mẫu.

- GV cho HS hoạt động theo nhóm 4.

- GV nhận xét, khen ngợi HS.

**4. Củng cố, dặn dò:**- Hôm nay em học bài gì?

- Về nhà xem lại bài và chuẩn bị bài tiếp theo: Nặng hơn, nhẹ hơn (Tr.57,58)

- Nhận xét giờ học.

**IV. Điều chỉnh sau bài dạy**:

………………………………………………………………………………………