

PHẦN I. MỞ ĐẦU

1. Lí do chọn đề tài

Phát triển trí tuệ cho học sinh Tiểu học là một trong những vấn đề được quan tâm hàng đầu không chỉ của ngành giáo dục mà còn là vấn đề được toàn xã hội quan tâm. Cùng với tất cả các môn học khác trong chiến lược phát triển toàn diện có thể nói toán học đóng vai trò hết sức quan trọng. Nó rèn luyện cho các em không đơn thuần là tính toán, mà điều chủ yếu là năng lực tư duy.

Đối với học sinh nói chung và học sinh Tiểu học nói riêng thì hứng thú có ý nghĩa rất quan trọng trong việc phát triển nhân cách và hình thành tri thức. Trong thực tế có nhiều học sinh say mê chăm chỉ học tập, nhưng cũng có không ít em chưa có thái độ đúng đắn với việc học, còn lơ là thậm chí chán ghét việc học. Vì vậy, muốn các em học tốt môn Toán trước hết phải tạo cho các em những say mê và hứng thú với môn học. Trên quan điểm đó người giáo viên cần lựa chọn những phương pháp dạy học nào phù hợp để phát huy tính hiệu quả cao nhất trong từng bài học đảm bảo theo những yêu cầu kiến thức và kĩ năng toán học, nhằm đáp ứng những yêu cầu đổi mới các chương trình Tiểu học (môn Toán).

Khi các em cảm thấy thú vị và đam mê trong quá trình học tập, họ sẽ dễ dàng tiếp thu kiến thức một cách nhanh chóng hơn. Điều này giúp cho quá trình học tập của học sinh diễn ra hiệu quả hơn và đạt được kết quả tốt hơn. Việc tạo hứng thú cho học sinh khi dạy Toán lớp 1 giúp giáo viên tạo ra nhiều phương pháp giảng dạy khác nhau để học sinh không bị nhàm chán và luôn có thứ mới mẻ để học. Đồng thời, khi các em cảm thấy hứng thú khi học Toán sẽ có thể áp dụng kiến thức này vào thực tế một cách dễ dàng và hiệu quả hơn. Việc áp dụng kiến thức vào thực tế giúp cho học sinh hiểu rõ hơn về tầm quan trọng của Toán trong cuộc sống hàng ngày.

Trên tinh thần “ Học mà chơi – chơi mà học”, “ chơi vui học càng vui” việc sử dụng các trò chơi học tập trong giờ học Toán là hết sức cần thiết và có ích. Nó giúp học sinh thay đổi hoạt động, chống mệt mỏi căng thẳng trong học tập, tăng cường khả năng luyện tập thực hành và vận dụng nhanh các kiến thức đã học; ghi nhớ nội dung kiến thức một cách tự nhiên theo kiểu học mà chơi, chơi mà học.

Có thể nói, việc tạo hứng thú cho học sinh khi dạy học môn Toán lớp 1 là rất quan trọng và giúp cho quá trình dạy học Toán trở nên nhẹ nhàng hơn. Chính vì những lí do đó mà tôi đã chọn đề tài “ *Một số biện pháp tạo hứng thú học Toán cho học sinh lớp 1 thông qua các trò chơi học tập*” để nghiên cứu.

2. Mục đích nghiên cứu

- Tìm hiểu những thuận lợi, khó khăn trong quá trình dạy và học môn Toán ở lớp 1 trường Tiểu học Đưa ra các biện pháp phát huy ưu điểm và khắc

phục các hạn chế.

- Đề tài này nghiên cứu để hiểu rõ hơn về hứng thú học Toán của học sinh lớp 1. Từ đó tìm ra những biện pháp hữu hiệu nhằm nâng cao niềm say mê, tạo hứng thú học tập môn Toán cho học sinh để thực hiện tốt mục tiêu dạy học đã xác định.

- Lập kế hoạch theo hướng đổi mới phương pháp và nội dung bài dạy cho sát thực với học sinh của địa phương.

3. Đối tượng nghiên cứu

- Đối tượng: Học sinh lớp 1 trường Tiểu học

4. Nhiệm vụ nghiên cứu

- Nội dung chương trình môn Toán lớp 1

- Biện pháp tạo hứng thú học Toán cho học sinh lớp 1

5. Phương pháp nghiên cứu

- Phương pháp điều tra

- Phương pháp nghiên cứu

- Phương pháp quan sát

- Phương pháp trò chuyện

- Phương pháp thống kê xử lý số liệu

- Phương pháp thực nghiệm

6. Phạm vi – Thời gian nghiên cứu

- Phạm vi nghiên cứu: Các dạng bài Toán lớp 1

- Thời gian nghiên cứu: Năm học 2023 – 2024, từ tháng 9 năm 2023 đến hết tháng 3 năm 2024.

PHẦN II: NỘI DUNG

1. Cơ sở lí luận:

Muốn dạy tốt môn Toán lớp 1 ta cần đi sâu tìm hiểu tâm sinh lý học sinh lớp 1, ở các em vừa qua tuổi mẫu giáo nên hoạt động vui chơi vẫn là hoạt động chủ đạo. Học sinh lớp 1 có dễ hưng phấn tò mò, ham hiểu biết, dễ nhớ những hình ảnh, màu sắc đẹp, những gì gần gũi với lứa tuổi. Sức tập trung, sự bền vững còn hạn chế. Vì vậy, các em không thể ngồi lâu nghe những lý thuyết mà lĩnh hội được kiến thức cô cần truyền đạt.

Trò chơi Toán học nhằm giúp học sinh thay đổi loại hình hoạt động trong giờ học, làm cho giờ học giảm căng thẳng, tạo cảm giác thoải mái, dễ chịu. Học sinh tiếp thu kiến thức nhẹ nhàng, gây hứng thú học tập, kích thích sự tìm tòi, tạo cơ hội để học sinh thể hiện mình.

Thông qua trò chơi để củng cố kiến thức của bài học, luyện tập lại kiến thức bài mới, phát hiện ra kiến thức mới của bài học. Thông qua trò chơi học sinh nắm được kiến thức của bài học một cách nhẹ nhàng, vận dụng kiến thức năng nổ, hoạt bát, kích thích trí tưởng tượng. Từ đó phát triển tư duy mềm dẻo, học tập cách xử lý thông minh trong những tình huống phức tạp, tăng cường khả năng vận dụng trong cuộc sống để dễ dàng thích nghi với điều kiện xã hội.

Ngoài ra thông qua hoạt động trò chơi còn giúp các em phát triển được nhiều phẩm chất đạo đức như đoàn kết, nhân ái, trung thực, tinh thần cộng đồng trách nhiệm. Vì vậy, trò chơi toán học rất cần thiết trong giờ học toán ở Tiểu học.

2. Cơ sở thực tiễn

2.1 Thực trạng vấn đề:

2.1.1. Thuận lợi:

- Ban giám hiệu hết sức quan tâm, tạo mọi điều kiện tốt nhất cho việc dạy và học, đặc biệt là việc đổi mới phương pháp dạy học nhằm nâng cao chất lượng giáo dục.

- Học sinh có đầy đủ sách giáo khoa và đồ dùng học tập. Hầu hết phụ huynh quan tâm đến con em mình.

- Về cơ sở vật chất: Phòng học khang trang, sạch đẹp, thoáng mát, đủ ánh sáng, lớp sử dụng bảng chống lóa, có quạt mát; bàn ghế đầy đủ phù hợp với lứa tuổi các em. Mỗi lớp đều được trang bị tivi và có hệ thống internet đầy đủ, rất thuận tiện cho việc ứng dụng công nghệ thông tin vào dạy học.

- Giáo viên có nhiều tài liệu tham khảo: Hiện nay, giáo viên dạy Toán lớp 1 có nhiều tài liệu tham khảo như sách giáo khoa, sách hướng dẫn giảng dạy, tài liệu

trực tuyến, các bài giảng trực tuyến... Điều này giúp giáo viên có thể nâng cao chất lượng dạy học, cập nhật kiến thức mới nhất và phát triển kỹ năng giảng

dạy.

- Bản thân tôi là giáo viên trẻ, luôn cố gắng học tập kinh nghiệm giảng dạy từ đồng nghiệp, luôn hăng say trong công việc. Khả năng tiếp thu cũng như tiếp cận các chương trình dạy học có ứng dụng công nghệ khá nhanh.

2.1.2. Khó khăn:

Về phía học sinh:

- Yếu tố đầu tiên và cũng là quan trọng nhất để chất lượng môn Toán lớp 1 được nâng cao là học sinh phải yêu thích học Toán, phải có hứng thú học Toán thực sự.

- Việc lĩnh hội tri thức toán học là rất khó khăn đối với học sinh tiểu học nói chung và lớp 1 nói riêng. Thêm vào đó là lượng kiến thức môn Toán dựa vào chương trình khá lớn đã dẫn đến một thực trạng là học sinh tiếp nhận kiến thức rất vất vả, thụ động nhất là những học sinh ngại phát biểu, tiếp thu chậm; các em luôn cảm thấy sợ, cảm thấy căng thẳng, nặng nề mỗi khi bắt đầu giờ học.

Về phía giáo viên:

- Hầu hết các giáo viên đã được tiếp thu các chuyên đề về đổi mới phương pháp dạy học. Song để tổ chức trò chơi trong các giờ dạy học Toán sao cho mang lại hiệu quả như giáo viên mong muốn là một điều không đơn giản cần nhiều thời gian để đầu tư suy nghĩ, tìm tòi, chuẩn bị phương tiện, đồ dùng...

- Mặt khác, tổ chức trò chơi học tập sao cho học sinh cảm thấy hấp dẫn nhất và thích thú thì phụ thuộc hoàn toàn vào công tác tổ chức của giáo viên mà kỹ năng tổ chức trò chơi của giáo viên cơ bản còn nhiều hạn chế.

Về phía chương trình môn học:

- Chương trình môn Toán giáo dục phổ thông 2018 khá nặng, học sinh cần phải tiếp thu nhiều kiến thức.

2.2 Nguyên nhân của thực trạng

- Ở trẻ lớp 1 còn chưa phát triển đầy đủ mà môn toán được xem là môn học khô khan học búa, mang tính trừu tượng cao.

- Phương pháp dạy học chưa hiệu quả: Nhiều giáo viên vẫn áp dụng phương pháp dạy truyền thống, tập trung vào việc giảng bài và ghi nhớ. Điều này khiến cho học sinh cảm thấy nhàm chán và khó tiếp thu kiến thức.

- Trong chương trình học lớp 1 cùng với nhiệm vụ phải học nhiều môn học khác, thời gian học Toán trên lớp thực sự không đủ để trẻ cảm thấy yêu thích môn học này. Hơn thế nữa việc làm quen với con số chỉ dừng lại ở sách vở, không có thực hành, ít giáo cụ trực quan khiến trẻ học mà không hiểu sâu và nắm chắc.

- Năm học 2023 – 2024 tôi được phân công chủ nhiệm lớp 1 với sĩ số 45 học sinh. Trong đó có 1 học sinh khuyết tật và một vài học sinh nhận thức chưa được tốt.

3. Các biện pháp đã tiến hành

3.1. Biện pháp 1: Điều tra tình hình học sinh lớp 1

- Năm học 2023 – 2024, tôi được phân công giảng dạy lớp 1 trường Tiểu học với tổng số học sinh là 45, trong đó nam có 21 em, nữ có 24 em.

- Điều tra, khảo sát tình hình học sinh là một việc làm không thể thiếu đối

với giáo viên ngay từ đầu năm học. Đó là cơ sở để giáo viên có thể lựa chọn nội dung, phương pháp dạy học phù hợp. Từ đó, đưa ra những bài tập, nội dung vừa sức phù hợp kích thích sự ham muốn của học sinh.

- Trong những buổi học đầu tiên tôi đã khảo sát về sự yêu thích môn Toán của học sinh và có kết quả như sau:

Tổng số HS	Rất thích học		Thích học		Bình thường		Không thích	
	SL	%	SL	%	SL	%	SL	%
45	6	13	11	24	19	42	9	21

- Từ kết quả trên cho thấy sự yêu thích của các em đối với môn Toán là chưa cao. Để việc học tập đạt hiệu quả tốt hơn, giúp các em có hứng thú trong học tập, nâng cao chất lượng giáo dục trong nhà trường tôi đã mạnh dạn cải tiến nội dung, phương pháp trong giảng dạy, đưa những kiến thức khô khan của môn Toán thành những trò chơi học tập nhằm mục đích giúp các em học mà chơi, chơi mà học.

3.2. Biện pháp 2: *Nắm vững các nguyên tắc khi tổ chức trò chơi học tập*

Các nguyên tắc chủ yếu để thiết kế và sưu tầm trò chơi Toán học

- Nguyên tắc 1: Mỗi trò chơi phải tạo hứng thú cuốn hút học sinh tham gia, sao cho thi đua mà không căng thẳng, vui mà học toán thực thụ. Nguyên tắc này quán triệt ý tưởng “Học mà chơi, chơi mà học”.

Ví dụ: Bài Phép cộng trong phạm vi 6 ở bài tập 1 thay vì chữa bài thông thường GV tổ chức trò chơi Tiếp sức cho HS.

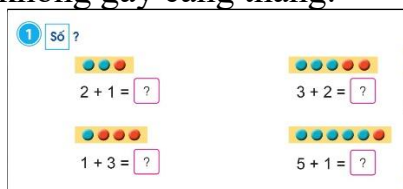
Cách chơi:

+ Số lượng người: 2 đội, mỗi đội 4 bạn

+ Thời gian chơi: từ 2 đến 3 phút

+ Luật chơi: Khi giáo viên ra hiệu lệnh bắt đầu chơi thì bạn đầu tiên của mỗi đội lên điền số vào hình đầu tiên rồi nhanh chóng trao lại bút viết cho bạn thứ hai. Cứ tiếp tục như vậy đến bạn cuối cùng. Đội làm nhanh và đúng hơn đội đó chiến thắng.

Sau khi chơi, học chữa được bài tập, củng cố kiến thức về phép cộng trong phạm vi 6. Qua trò chơi cũng giúp tạo không khí thoải mái, thi đua mà không gây căng thẳng.



Bài 1 (SGK Toán 1 – Cánh diều trang 39)

- Nguyên tắc 2: Kế thừa các ý tưởng dạy học toán trong các sách giáo khoa tiểu học, kế thừa một số trò chơi trong dân gian và trong một số tài liệu đã có để tiếp tục phát triển và hoàn thiện cho phù hợp với thời gian, với các đặc điểm nhận thức của học sinh tiểu học, với điều kiện cơ sở vật chất cụ thể của nhà trường.

- Nguyên tắc 3: Tất cả các trò chơi toán học đều nhằm củng cố một nội

dung toán học ở tiểu học, quán triệt nguyên lý “*học đi đôi với hành*”. Nghĩa là sau khi GV truyền tải tới học sinh một lượng kiến thức mới để cho các em nắm chắc và hiểu kỹ vấn đề đó thì có thể và cần thiết tổ chức cho các em vận dụng dưới hình thức các trò chơi học tập.

Ví dụ: Bài Các số có hai chữ số (từ 41 đến 70) sau khi học xong, GV củng cố lại kiến thức cho HS bằng Trò chơi Nhỏ cà rốt.



- Nguyên tắc 4: Luật chơi ở mỗi trò chơi đưa ra phải rõ ràng để học sinh định hướng, nắm được cách chơi, cách giải quyết. Đồng thời các yêu cầu đó cũng phải có mức độ dễ, khó khác nhau để phù hợp với nhiều đối tượng khác nhau, vừa phù hợp với trình độ học sinh trong lớp (trình độ đại trà), vừa có một số yếu tố nâng cao đòi hỏi sự thông minh, khéo léo mới có thể giải quyết được (trình độ khá, giỏi) nhằm phát huy năng lực ứng dụng và các sở trường của học sinh trong lớp.

Từ việc nắm vững các nguyên tắc khi tổ chức trò chơi học tập sẽ giúp giáo viên lựa chọn trò chơi, hình thức tổ chức phù hợp. Qua đó, học sinh vừa tiếp thu kiến thức mới và củng cố kiến thức đã học một cách linh hoạt.

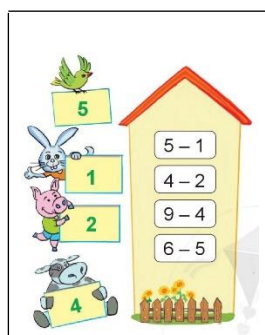
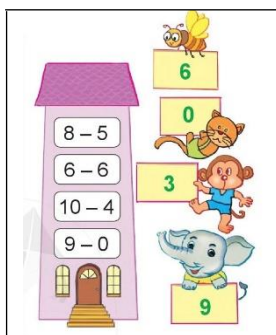
3.3. Biện pháp 3: Tìm hiểu các bước tổ chức trò chơi học tập Toán

3.3.1. Một trò chơi Toán học được viết theo các bước sau:

- Tên trò chơi.
- Mục đích: Nêu rõ mục đích trò chơi nhằm hình thành, ôn luyện, củng cố kiến thức nào.
- Chuẩn bị: Xác định rõ địa điểm chơi, những phương tiện cần thiết cho hoạt động chơi như hình vẽ, các hình cắt sẵn, các mảnh bìa ghi số, ghi chữ, que diêm, que tính...
- Cách chơi: Chỉ rõ số người tham gia chơi, thời gian chơi, luật chơi và luật thắng - thua đảm bảo học sinh dễ hiểu, dễ nhớ.

Ví dụ: Trong bài Phép trừ trong phạm vi 10 (tiếp theo) giáo viên tổ chức trò chơi ở bài tập số 2

- + Tên trò chơi: Ai nhanh hơn?
- + Mục đích: Chữa bài tập, củng cố kiến thức vừa học cho học sinh
- + Chuẩn bị: 2 miếng bìa vẽ hình ngôi nhà giống trong sách giáo khoa trang



- Cách chơi: Trò chơi gồm 2 đội, mỗi đội 4 bạn. Các đội lần lượt lên nói kết quả với mỗi phép tính. Đội nào đúng và nhanh hơn đội đó giành chiến thắng.

3.3.2. Một số yêu cầu khi tổ chức các trò chơi học tập:

- Các trò chơi học tập phải đáp ứng những yêu cầu của mục đích dạy học, phải đặt ra cho trẻ các nhiệm vụ học tập tương ứng với nội dung dạy học. Vì vậy, để đáp ứng yêu cầu dạy học bộ môn Toán ở tiểu học, hệ thống các trò chơi học tập phải được lựa chọn sao cho đa dạng về chủ đề, cách tổ chức trò chơi. Hệ thống này phải đủ “dư” để người giáo viên tùy theo điều kiện cụ thể (về mục đích của bài học, trình độ và hứng thú của học sinh, hình thức tổ chức học của lớp...) mà lựa chọn trò chơi thích hợp.

- Phải lựa chọn các thời điểm thích hợp để tổ chức các trò chơi học tập cho học sinh. Các thời điểm đó là:

+ Sau khi hoàn thành một bài học, cách này có ưu điểm là kích thích được hứng thú học tập của học sinh, giờ học tránh được không khí căng thẳng, từ đó trở thành giờ toàn vui, sinh động.

+ Sau khi hoàn thành một chương trình học, nhóm các chủ đề, chẳng hạn sau khi học sinh đã học xong phần phép tính cộng, trừ trong phạm vi 10, giáo viên có thể đưa ra trò chơi có mục đích củng cố, ôn tập các phép tính cộng, trừ trong phạm vi 10.

- Khi tổ chức các trò chơi phải sắp xếp các tình huống chơi sao cho tất cả mọi học sinh, của nhóm hoặc của lớp đều được tham gia. Khi chơi nên tổ chức thi giữa những học sinh có cùng sức học.

- Người giáo viên (chỉ huy) khi hướng dẫn phải ngắn gọn, dễ hiểu và rõ ràng để người tham gia chơi phải nắm được mục đích chơi, quy tắc chơi và cách chơi. Cần vạch kế hoạch chi tiết và tổ chức việc trình bày trò chơi.

- Trong lúc chơi (chơi theo nhóm), học sinh được phép trao đổi, bàn luận với nhau. Điều quan trọng nữa là việc tham gia chơi phải được sự tự nguyện của học sinh, tránh áp đặt, bắt buộc các em phải chơi (vì làm như vậy sẽ phản tác dụng của trò chơi).

- Người chỉ huy phải là người trọng tài công bằng khi đánh giá, không thiên vị bên nào.

Khi đã nắm được rõ các bước tổ chức trò chơi và các yêu cầu, lưu ý khi tổ

chức giáo viên có thể tổ chức trò chơi một cách dễ dàng, đem lại hiệu quả cao.

3.4. Biện pháp 4: Tổ chức một số trò chơi trong dạy học Toán lớp 1

Sau khi nắm vững kiến thức về trò chơi học tập Toán 1, tôi đã tiến hành tìm hiểu mạch kiến thức Toán 1. Từ đó tôi lựa chọn và lồng ghép một số trò chơi theo mạch kiến thức số học và yếu tố hình học phù hợp với chương trình và đối tượng học sinh lớp 1. Tôi đã tìm hiểu, sưu tầm và thiết kế một số trò chơi phù hợp với học sinh, cụ thể như sau:

3.4.1. Các trò chơi củng cố nội dung số học:

3.4.1.1. Trò chơi: Tiếp sức

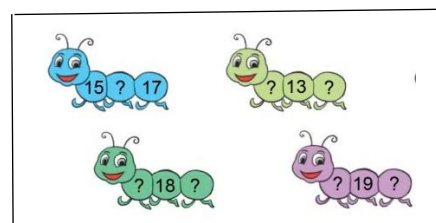
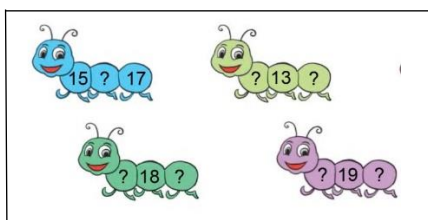
- Mục đích:

+ Ôn lại các số đã học trong phạm vi 20

+ Rèn kĩ năng: kĩ năng hợp tác, kĩ năng ra quyết định và giải quyết vấn đề

- Chuẩn bị:

Giáo viên chuẩn bị 2 bảng phụ như sau:



- Cách chơi:

+ Số lượng người: 2 đội, mỗi đội 4 bạn

+ Thời gian chơi: 3 phút

+ Luật chơi: Khi giáo viên ra hiệu lệnh bắt đầu chơi thì bạn đầu tiên của mỗi đội lên điền số vào hình đầu tiên rồi nhanh chóng trao lại bút viết cho bạn thứ hai. Cứ tiếp tục như vậy đến bạn cuối cùng. Đội làm nhanh và đúng hơn đội đó chiến thắng.

- Lưu ý: Trò chơi áp dụng ở bài Luyện tập (trang 92) – Sách giáo khoa Toán 1 Cánh diều. Ngoài ra trò chơi còn được áp dụng ở các bài cộng, trừ các số...

3.4.1.2. Trò chơi: Đi tìm kho báu

- Mục đích:

+ Củng cố kiến thức về so sánh các số trong phạm vi 100

+ Rèn kĩ năng ra quyết định và giải quyết vấn đề

- Chuẩn bị:

+ Giáo viên chuẩn bị PowerPoint trò chơi nội dung như sau:

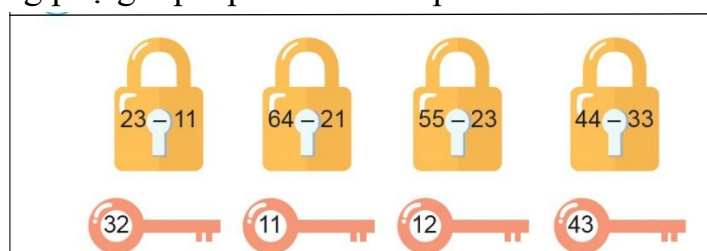


- Cách chơi:
 + Số lượng chơi: Cả lớp
 + Thời gian chơi: từ 2 đến 3 phút
 + Luật chơi: Để tìm được kho báu, học sinh lần lượt trả lời đúng 3 câu hỏi. Học sinh trả lời sai sẽ mất quyền trả lời. Học sinh trả lời đúng sẽ được một phần quà.

- Lưu ý: Trò chơi được áp dụng ở bài So sánh các số trong phạm vi 100 (trang 109) - Sách giáo khoa Toán 1 Cánh diều. Ngoài ra có thể áp dụng trò chơi ở các bài tập cộng, trừ các số.

3.4.1.3. Trò chơi: Kết bạn

- Mục đích:
 - + Rèn kĩ năng cộng, trừ các số trong phạm vi 100.
 - + Rèn kĩ năng hợp tác, giải quyết vấn đề.
- Chuẩn bị:
 - + Các bảng phụ ghi phép tính và kết quả như sau:



- Cách chơi:
 - + Số lượng chơi: 8 bạn
 - + Thời gian chơi: từ 3 đến 4 phút
 - + Luật chơi: Giáo viên phát ngẫu nhiên 4 bạn cầm hình ghi phép tính, các bạn còn lại cầm hình ghi kết quả. Khi giáo viên hô “ Bắt đầu” đôi nào kết bạn được với nhau chính xác và nhanh hơn thì đôi đó sẽ giành chiến thắng.
- Lưu ý: Trò chơi này được áp dụng bài Phép trừ dạng $39 - 15$ bài tập số 3

(trang 141) - Sách giáo khoa Toán 1 Cánh diều. Ngoài ra, trò chơi này tôi còn có thể áp dụng ở các bài so sánh, củng cố các số trong phạm vi 100 và các bài về dài hơn – ngắn hơn.

3.4.1.4. Trò chơi: Hộp quà bí ẩn:

- Mục đích:

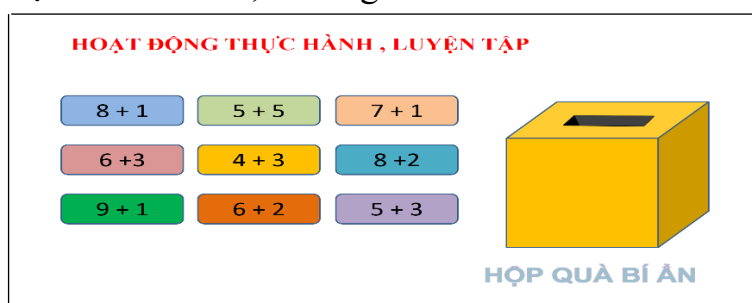
+ Củng cố kiến thức về phép cộng trong phạm vi 10

+ Rèn kĩ năng tính toán

- Chuẩn bị:

+ Hộp quà chứa các phép tính.

+ Nhạc 1 lời bài hát, chuông



- Cách chơi:

+ Số lượng chơi: cả lớp

+ Thời gian chơi: từ 3 đến 4 phút

+ Luật chơi: Trong hộp quà có các phép tính tương ứng với bài tập 2 .

Giáo viên yêu cầu học sinh hát một bài hát bất kì , khi có tiếng chuông , hộp quà dừng ở chỗ bạn nào thì bạn đó phải lấy 1 phép tính trong hộp quà, tính kết quả thật nhanh và chính xác trong 5 giây . Những bạn nào trả lời sai cuối giờ sẽ phải hát 1 bài.

- Lưu ý: Trò chơi này được áp dụng bài Phép cộng trong phạm vi 10 bài tập 2 (trang 45) - Sách giáo khoa Toán 1 Cánh diều.

3.4.2. Các trò chơi có yếu tố hình học

BẠN MUỐN MUA TÀI LIỆU NÀY?

VUI LÒNG CHUYỂN KHOẢN VỀ

VU NGO DAN

NGAN HANG QUOC TE VIB

STK 888189686

NỘI DUNG: SKM146

SỐ TIỀN CẦN CHUYỂN: 170.000Đ

SAU ĐÓ, VUI LÒNG LIÊN HỆ ZALO:

0979 702 422 (KHÔNG CẦN KẾT BẠN)

**CHÚNG TÔI SẼ GỬI FILE CHO BẠN SAU
KHI NHẬN ĐƯỢC THANH TOÁN**