

I. ĐẶT VẤN ĐỀ	2
1. Tính cấp thiết phải tiến hành sáng kiến	2
2. Mục tiêu của đề tài, sáng kiến	2
3. Thời gian, đối tượng, phạm vi nghiên cứu	3
II. NỘI DUNG CỦA SÁNG KIẾN	3
1. Hiện trạng vấn đề	3
1.1. Đối với học sinh	3
1.2. Đối với giáo viên	5
2. Mô tả sáng kiến, giải pháp thực hiện sáng kiến để giải quyết vấn đề	5
BIỆN PHÁP 1: Xây dựng hoạt động trải nghiệm sáng tạo trong lớp học	5
BIỆN PHÁP 2: Xây dựng lớp học “Không tường” (tổ chức các hoạt động trải nghiệm sáng tạo ngoài không gian lớp học)	7
BIỆN PHÁP 3: Sử dụng mã quét QR kết hợp với hoạt động trải nghiệm thực tế khi ở nhà.	10
BIỆN PHÁP 4: Sử dụng các ứng dụng quản lý lớp học như Zalo, google classroom để quản lý các hoạt động và kết nối với phụ huynh	12
3 . Kết quả sau khi áp dụng giải pháp sáng kiến tại đơn vị	14
3.1. Đối với giáo viên	15
3.2. Đối với học sinh	15
3.3. Đối với Phụ huynh	16
4. Hiệu quả của sáng kiến	17
4.1. Hiệu quả về khoa học.....	17
4.2. Hiệu quả về kinh tế.....	17
4.3. Hiệu quả về xã hội:	18
5. Tính khả thi.....	18
6. Thời gian thực hiện đề tài, sáng kiến.....	19
7. Kinh phí thực hiện đề tài, sáng kiến	19
III. KIẾN NGHỊ, ĐỀ XUẤT	19
1. Đối với trường.....	19
2. Đối với phòng giáo dục.....	19

I. ĐẶT VẤN ĐỀ:

1. Tính cấp thiết phải tiến hành sáng kiến:

Tính cấp thiết của việc tiến hành sáng kiến trên được xác định từ các yếu tố sau:

Xuất phát từ yêu cầu của mục tiêu giáo dục:

- Chương trình GDPT 2018, môn Tự nhiên và Xã hội đặt ra mục tiêu phát triển năng lực cho học sinh. Việc sử dụng trải nghiệm sáng tạo trong giảng dạy là một cách hiệu quả để hỗ trợ việc hình thành và phát triển các kỹ năng và ý thức được quy định trong chương trình.

Xuất phát từ thực trạng giáo dục hiện nay:

- Một số giáo viên chưa nhận thức đầy đủ về tầm quan trọng của trải nghiệm sáng tạo trong dạy học. Điều này dẫn đến việc giảm sự hấp dẫn và hiệu quả của quá trình giảng dạy.

- Học sinh lớp 2 có tính tò mò và khám phá cao, các con cần một môi trường và cơ hội phù hợp để thể hiện điều này. Trải nghiệm sáng tạo cung cấp cho học sinh cơ hội tiếp xúc trực tiếp với thế giới xung quanh, giúp học sinh học hỏi một cách tích cực và hiệu quả.

- Sự đồng thuận giữa phụ huynh và giáo viên về chất lượng của môn học này đang cần được cải thiện. Áp dụng trải nghiệm sáng tạo có thể là một cách để nâng cao giá trị và tầm quan trọng của môn học.

Xuất phát từ ưu thế của dạy học trải nghiệm sáng tạo:

- Trải nghiệm sáng tạo không chỉ là cách dạy học hấp dẫn mà còn là phương tiện hiệu quả để kích thích sự tò mò và khám phá của học sinh. Điều này giúp phát triển tính sáng tạo và kỹ năng tự học cho học sinh.

- Không giống như việc ngồi trong lớp học truyền thống, trải nghiệm sáng tạo sẽ giúp xây dựng lớp học “không tường” mang lại cơ hội cho học sinh tiếp cận và tương tác trực tiếp với môi trường học tập, từ đó tạo ra trải nghiệm học tập sinh động và thú vị.

Việc đưa ra và áp dụng sáng kiến “***Nâng cao hiệu quả học tự nhiên và xã hội thông qua trải nghiệm sáng tạo cho học sinh lớp 2***” là cần thiết để giải quyết các thách thức hiện tại và tận dụng các cơ hội mà việc dạy học trải nghiệm sáng tạo có thể mang lại cho quá trình giáo dục ở chương trình hiện tại.

2. Mục tiêu của đề tài, sáng kiến:

Mục tiêu của đề tài sáng kiến là nâng cao hiệu quả học tập của học sinh lớp 2 trong môn Tự nhiên và Xã hội thông qua việc áp dụng trải nghiệm sáng tạo. Cụ thể, mục tiêu bao gồm:

Tạo ra một môi trường học tập sinh động và hấp dẫn: Xây dựng các hoạt động giáo dục mang tính trải nghiệm, kích thích sự tò mò và khám phá của học sinh, giúp học sinh cảm thấy hứng thú và tích cực tham gia vào quá trình học.

Phát triển kỹ năng và ý thức trong môn học Tự nhiên và Xã hội: Tăng cường khả năng nhận biết và hiểu biết về các sự vật, hiện tượng trong tự nhiên và xã hội. Phát triển ý thức về tình yêu con người, thiên nhiên, ý thức bảo vệ môi trường và sức khỏe cho học sinh.

Kích thích sự sáng tạo và phát triển năng lực của học sinh: Tạo điều kiện cho học sinh thể hiện sự sáng tạo thông qua việc thực hiện các hoạt động thực hành, trải nghiệm, và thảo luận nhóm.

Tạo sự kết nối giữa học tập và thực tế: Hướng dẫn học sinh áp dụng kiến thức học được vào các tình huống thực tế trong cuộc sống hàng ngày, từ đó làm cho quá trình học tập trở nên có ý nghĩa và ứng dụng cao hơn.

Tăng cường sự đồng thuận và hỗ trợ từ phụ huynh và giáo viên: Xây dựng sự nhận thức và sự ủng hộ từ phía phụ huynh và giáo viên về tầm quan trọng của môn học Tự nhiên và Xã hội, cũng như về việc áp dụng trải nghiệm sáng tạo để nâng cao chất lượng giáo dục.

3. Thời gian, đối tượng, phạm vi nghiên cứu:

- Thời gian: Từ tháng 9/2023 đến tháng 4/ 2024.
- Đối tượng nghiên cứu: Nâng cao hiệu quả học tự nhiên và xã hội thông qua trải nghiệm sáng tạo cho học sinh lớp 2.
- Phạm vi không gian: Học sinh lớp 2B, trường Tiểu học Tiên Phong.

II. NỘI DUNG CỦA SÁNG KIẾN:

1. Hiện trạng vấn đề:

1.1. Đối với học sinh:

Để đánh giá khách quan và nắm được tình hình thực tế chất lượng học tập của học sinh ở môn Tự nhiên và xã hội tôi đã tiến hành khảo sát bằng phiếu khảo sát và thống kê được bảng kết quả sau:

STT	Nội dung khảo sát	Hoàn thành tốt		Hoàn thành		Chưa hoàn thành	
1	Hiểu biết kiến thức cơ bản về môn học tự nhiên và xã hội	13	32,5	18	45,0	9	22,5
2	Thực hiện các nhiệm vụ học tập về môn học tự nhiên và xã hội	6	15,0	15	37,5	19	47,5
3	Sử dụng kiến thức và kỹ năng từ môn học để giải quyết vấn đề thực tế	3	7,5	12	30,0	25	62,5
4	Hứng thú và chủ động tham gia tích cực trong các hoạt động ngoại khóa liên quan đến tự nhiên và xã hội	3	7,5	13	32,5	24	60,0

5	Chủ động tìm hiểu kiến thức liên quan đến môn tự nhiên và xã hội	0	0	9	22,5	31	77,5
6	Tương tác tích cực với thầy cô, bạn bè trong quá trình học	4	10,0	15	37,5	21	52,5

Bảng 1: Kết quả khảo sát chất lượng học môn tự nhiên và xã hội đầu năm học của học sinh lớp 2B

Dựa vào bảng kết quả khảo sát chất lượng học môn tự nhiên và xã hội của học sinh lớp 2B, có một số nhận xét quan trọng có thể được rút ra:

Nội dung 1: Hiểu biết kiến thức cơ bản về môn học tự nhiên và xã hội:

- Chỉ có 32.5% học sinh đã hoàn thành tốt trong việc hiểu biết kiến thức cơ bản, trong khi 22.5% chưa hoàn thành và 45.0% hoàn thành khá tốt. Điều này cho thấy một phần không nhỏ học sinh cần hỗ trợ để cải thiện hiểu biết của mình về các môn học này.

Nội dung 2: Thực hiện các nhiệm vụ học tập:

- Có tỷ lệ cao hơn học sinh chưa hoàn thành (47.5%) so với hoàn thành tốt (15.0%) trong việc thực hiện các nhiệm vụ học tập. Điều này có thể yêu cầu sự hỗ trợ thêm từ giáo viên để giúp học sinh cải thiện kỹ năng thực hiện nhiệm vụ.

Nội dung 3: Sử dụng kiến thức và kỹ năng giải quyết vấn đề thực tế:

- Chỉ có một tỷ lệ nhỏ học sinh (7.5%) đã hoàn thành tốt trong việc sử dụng kiến thức và kỹ năng để giải quyết vấn đề thực tế. Điều này đề xuất rằng có sự cần thiết trong việc phát triển kỹ năng này thông qua các hoạt động thực hành và áp dụng kiến thức vào các tình huống thực tế.

Nội dung 4: Hứng thú và chủ động tham gia hoạt động ngoại khóa:

- Tuy có một số học sinh chủ động tham gia (32.5%), nhưng có tỷ lệ cao hơn học sinh chưa hoàn thành (60.0%). Có thể cần đưa ra những giải pháp để khuyến khích thêm sự tham gia tích cực trong các hoạt động ngoại khóa để kích thích sự hứng thú và tương tác xã hội tích cực.

Nội dung 5: Chủ động tìm hiểu kiến thức:

- Chưa có học sinh nào hoàn thành tốt trong việc chủ động tìm hiểu kiến thức, chỉ có một tỷ lệ nhỏ học sinh đã hoàn thành khá tốt. Điều này cho thấy cần những biện pháp hỗ trợ từ giáo viên để khuyến khích học sinh tự tìm hiểu và nghiên cứu thêm về các chủ đề môn học.

Nội dung 6: Tương tác tích cực với thầy cô, bạn bè:

- Có một số học sinh tham gia tích cực (37.5%), nhưng cũng có tỷ lệ không nhỏ học sinh chưa hoàn thành (52.5%). Điều này cho thấy sự cần thiết của môi trường học tập tích cực và hỗ trợ từ giáo viên và bạn bè trong quá trình học.

1.2. Đối với giáo viên:

Phần lớn các giáo viên vẫn tuân thủ phương pháp giảng dạy truyền thống, dựa trên việc truyền đạt kiến thức từ giáo viên đến học sinh thông qua bài giảng, giáo trình và bài tập. Điều này dẫn đến nhiều hạn chế như:

Thiếu kết nối với thực tế: Một số lớn các hoạt động giáo dục không được liên kết chặt chẽ với cuộc sống hàng ngày của học sinh. Thay vào đó, chúng thường tập trung vào việc truyền đạt kiến thức lý thuyết mà không tạo ra cơ hội cho học sinh áp dụng và trải nghiệm kiến thức trong tình huống thực tế.

Ít sự tham gia của học sinh: Học sinh thường ít được khuyến khích tham gia tích cực vào quá trình học tập. Học sinh thường phải ngồi yên trong lớp học, chỉ đợi và nghe giáo viên trình bày, không có cơ hội để tham gia vào các hoạt động thực hành, thảo luận nhóm hoặc tạo ra sản phẩm sáng tạo.

Thiếu khả năng kích thích sự tò mò và sáng tạo: Phương pháp giảng dạy truyền thống ít khuyến khích sự tò mò và sáng tạo của học sinh. Học sinh thường chỉ là người tiếp thu thông tin mà không được khám phá và tìm hiểu bản thân.

Nhìn chung, phương pháp giảng dạy truyền thống hiện nay không đáp ứng đầy đủ nhu cầu học tập và phát triển của học sinh, đặc biệt là trong môn Tự nhiên và Xã hội. Cần có sự thay đổi và cải tiến để tạo ra một môi trường học tập tích cực và động viên hơn cho học sinh chính vì vậy tôi đã mạnh dạn đưa ra và thực hiện đề tài: ***"Nâng cao hiệu quả học tự nhiên và xã hội thông qua trải nghiệm sáng tạo cho học sinh lớp 2"*** vào quá trình giảng dạy của mình.

2. Mô tả sáng kiến, giải pháp thực hiện sáng kiến để giải quyết vấn đề:

BIỆN PHÁP 1: Xây dựng hoạt động trải nghiệm sáng tạo trong lớp học:

Mục tiêu:

Tạo ra một môi trường học tập sáng tạo và trải nghiệm bằng cách tổ chức các hoạt động mà học sinh có thể tham gia tích cực, khám phá và chia sẻ kiến thức của mình với cả lớp.

Cách thực hiện:

Bước 1: Nghiên cứu và lên kế hoạch:

- GV tiến hành nghiên cứu và lên kế hoạch cho hoạt động trải nghiệm dựa trên mục tiêu học tập và nhu cầu của lớp học.
- GV đặt tên cho hoạt động trải nghiệm và xác định rõ mục tiêu cụ thể, nhấn mạnh vào các kỹ năng cần phát triển.

Bước 2: Tổ chức cho học sinh tham gia hoạt động trải nghiệm:

a. Giới thiệu:

- GV tổ chức giới thiệu ngắn về hoạt động, giải thích rõ các bước cần thực hiện và mục tiêu của mỗi bước.

Ví dụ: như "Khám phá Vườn Cây" hoặc "Tạo Mô Hình Sinh Vật".

- GV cung cấp mục tiêu cụ thể của hoạt động, nhấn mạnh vào những kỹ năng mà HS sẽ phát triển, ví dụ như khả năng quan sát, phân tích, hoặc sáng tạo.

b. Cung cấp tài liệu và công cụ:

- GV hướng dẫn học sinh chuẩn bị đồ dùng.
- GV cung cấp tài liệu hướng dẫn chi tiết về hoạt động và các công cụ cần thiết cho HS, bao gồm bảng giấy, màu sắc, vật liệu thí nghiệm, nếu cần.

c. Thực hành hoạt động trải nghiệm sáng tạo trong lớp học:

- GV phân chia HS thành các nhóm nhỏ và chỉ dẫn mỗi nhóm về nhiệm vụ của họ trong hoạt động.
- GV hướng dẫn rõ ràng về cách làm việc nhóm, khuyến khích sự hợp tác và trao đổi ý kiến giữa các thành viên.
- Trong quá trình học sinh thảo luận, thực hành, khám phá GV quan sát và giúp đỡ nếu cần.

Bước 3: Tổng kết – Học sinh trình bày kết quả trải nghiệm:

- Sau khi hoạt động kết thúc, GV tổ chức phiên thảo luận nhóm hoặc buổi trình bày để HS chia sẻ kết quả và nhận xét.
- Mỗi nhóm hoặc HS cá nhân trình bày về quá trình làm việc, khám phá mới và những vấn đề gặp phải.
- GV và các bạn cùng lớp thảo luận, đặt câu hỏi và khuyến khích HS suy nghĩ sâu hơn về những gì họ đã học được.

Qua việc thực hiện quy trình này, GV tạo điều kiện cho HS tham gia hoạt động trải nghiệm tích cực và có cơ hội tự khám phá, tư duy sáng tạo và chia sẻ kiến thức của mình với cả lớp.

Kết quả:

- Tăng sự tích cực và hứng thú học tập của học sinh.
- Phát triển kỹ năng tự nhiên và xã hội.
- Khám phá và tư duy sáng tạo.
- Tạo môi trường học tích cực.
- Chia sẻ kiến thức và kinh nghiệm trong lớp học.

Ví dụ 1: Thực hành mua bán hàng hóa.

Ở bài học này giáo viên phối kết hợp với phụ huynh tổ chức hoạt động trải nghiệm: “Vui hội trăng rằm tại lớp học”. Một vài học sinh sẽ đóng vai người bán hàng để giới thiệu sản phẩm mình bán, học sinh còn lại sẽ quan sát, tìm hiểu và đưa ra những đồ cần để trang trí mâm ngũ quả. (Hoặc học sinh cũng có thể trao đổi hàng hóa với nhau)

Lưu ý: Giáo viên và phụ huynh sẽ chuẩn bị những mẫu mệnh giá tiền để hướng dẫn học sinh tham gia hội chợ.



Hình 1,2: Ảnh thực tế học sinh tham gia hoạt động ở ví dụ 1

Ví dụ 2: Bài 28: Các mùa trong năm – Trang 110.

Trong bài học này, ở hoạt động thực hành - vận dụng, GV sẽ tổ chức hoạt động trải nghiệm: cho các con thực hành lựa chọn trang phục phù hợp cho các mùa trong năm trong nhóm 4. Trước khi học sinh bắt đầu thực hiện, GV sẽ cung cấp cho họ một số gợi ý và thảo luận về các đặc điểm của từng mùa, như điều kiện thời tiết, cảnh quan tự nhiên, và hoạt động phổ biến trong mỗi mùa. Điều này sẽ giúp học sinh hiểu rõ hơn về sự khác biệt giữa các mùa.



Hình 3,4: Ảnh thực tế học sinh thực hành mặc trang phục của ví dụ 2

BIỆN PHÁP 2: Xây dựng lớp học “Không tường” (tổ chức các hoạt động trải nghiệm sáng tạo ngoài không gian lớp học):

Mục tiêu:

Tổ chức hoạt động trải nghiệm sáng tạo ngoài không gian lớp học, nhằm tạo môi trường học tập mở, xây dựng lớp học không tường, kích thích và gắn kết hơn giữa học sinh và môi trường xung quanh. Đồng thời, mục tiêu này cũng bao gồm việc phát triển kỹ năng quan sát, phân tích và sáng tạo, tạo cơ hội trải nghiệm thực tế và tăng cường sự hấp dẫn và hiệu quả trong quá trình học tập của học sinh.

Cách thực:

Bước 1: Lựa chọn hoạt động trải nghiệm phù hợp:

- GV nghiên cứu giáo án, tìm hiểu và chọn lựa các hoạt động trải nghiệm phù hợp với nội dung giảng dạy từng bài và môi trường xung quanh, như thăm vườn thực vật, dã ngoại, hoặc thăm bảo tàng, hoạt động trải nghiệm cùng với HS toàn trường.

Bước 2: Lên kế hoạch và chuẩn bị:

- Xác định mục tiêu cụ thể của hoạt động trải nghiệm sáng tạo và kỹ năng mà học sinh sẽ phát triển được khi thực hiện hoạt động.

- Xác định điểm đến và lịch trình cụ thể cho hoạt động, bao gồm thời gian, địa điểm và các hoạt động cụ thể sẽ thực hiện.

- Chuẩn bị tài liệu, vật liệu, và trang thiết bị cần thiết cho hoạt động, bao gồm danh sách học sinh, nước uống, thức ăn, dụng cụ học tập, và bản đồ địa điểm.

Bước 3: Thực hiện hoạt động:

- GV hướng dẫn học sinh về mục tiêu và các hoạt động sẽ thực hiện trong chuyến đi.

- GV chia nhóm, yêu cầu học sinh tự phân công nhiệm vụ trong nhóm, ghi chép lại kiến thức tìm hiểu được.

- GV Hướng dẫn học sinh về an toàn và quy tắc ứng xử trong suốt hoạt động.

- GV Dẫn dắt học sinh tham gia các hoạt động, khuyến khích học sinh tương tác và thảo luận với nhau.

- GV Trả lời các câu hỏi và hỗ trợ học sinh trong quá trình thực hiện hoạt động.

Bước 4: Tổng kết và đánh giá:

- Tổ chức phiên thảo luận hoặc buổi trình bày để học sinh chia sẻ những trải nghiệm và nhận xét của mình về chuyến đi.

- Đánh giá hiệu quả của hoạt động dựa trên mục tiêu đặt ra và phản hồi từ học sinh.

Bước 5: Rút ra bài học cho hoạt động vừa thực hiện và lập kế hoạch cho các hoạt động trải nghiệm sắp tới dựa trên kinh nghiệm thu được.

Kết quả:

- Nâng cao hiểu biết và kỹ năng thực hành, vận dụng thực tế của học sinh.

- Phát triển kỹ năng quan sát và phân tích.

- Tạo môi trường học tập kích thích.

- Gắn kết và tương tác xã hội.

- Tạo ra những trải nghiệm giáo dục độc đáo và ý nghĩa.

Ví dụ: Bài: *Môi trường sống của thực vật và động vật.*

Đối với bài học này tôi lên giáo án, tìm hiểu và tổ chức cho học sinh khám phá, học tập thực tế tại “Vườn thực nghiệm” trong trường học. Tôi áp dụng các bước làm ở biện pháp 2 vào bài học này và thực hiện các bước cụ thể như sau:

Bước 1: Chuẩn bị và sắp xếp:

- Xác định thời gian thích hợp cho buổi tham quan, đảm bảo sự thuận tiện và an toàn cho học sinh.
- Chuẩn bị nội dung kiến thức cần giới thiệu trong buổi tham quan.
- Liên hệ với nhà trường hoặc cơ quan quản lý khu vườn thực nghiệm để sắp xếp thời gian và xin phép tham quan.

Bước 2: Hướng dẫn trước buổi tham quan:

- Trước buổi tham quan, giáo viên hướng dẫn học sinh về mục tiêu và kỹ năng cần phát triển.
- Gợi ý học sinh chuẩn các câu hỏi, nội dung cần tìm hiểu hoặc phiếu thu hoạch để ghi chép những điều học sinh tìm hiểu và quan sát trong khu vườn thực nghiệm.

Bước 3: Thực hiện hoạt động trải nghiệm sáng tạo tại “Vườn thực nghiệm”:

- Hướng dẫn học sinh tham gia tích cực trong buổi tham quan, khuyến khích quan sát và ghi chú.
- Phân công các nhóm để thực hiện các nhiệm vụ cụ thể như ghi chú về cây cối, quan sát động vật, hoặc tìm hiểu về hệ sinh thái.

Bước 4: Tổ chức hoạt động thảo luận và trình bày:

- Tổ chức buổi thảo luận nhóm sau buổi tham quan để học sinh chia sẻ thông tin và nhận xét.
- Mỗi nhóm trình bày kết quả của mình trước lớp, chia sẻ những phát hiện và nhận xét về thực vật và động vật trong khu vườn thực nghiệm.

Bước 5: Tổng kết và đánh giá:

- Tổ chức cuộc thảo luận tổng kết để đánh giá hiểu biết và kỹ năng của học sinh sau buổi tham quan.
- Khuyến khích học sinh suy nghĩ về ý nghĩa và tầm quan trọng của việc bảo vệ môi trường xung quanh.

Thông qua buổi hoạt động trải nghiệm tại “Vườn thực nghiệm” học sinh sẽ tìm hiểu được một số động vật, thực vật, quan sát thực tế môi trường sống của thực vật, động vật. Tìm hiểu được những việc làm tác động đến môi trường sống của động vật, thực vật. Có thêm tình yêu với động, thực vật. Và đặc biệt học sinh sẽ có thêm niềm vui, tình yêu, sự hứng thú với môn học.



Hình 5,6,7,8: Học sinh tham gia tiết học

BIỆN PHÁP 3: Sử dụng mã quét QR kết hợp với hoạt động trải nghiệm thực tế khi ở nhà.

Mục tiêu:

- Khuyến khích học sinh tìm hiểu và áp dụng kiến thức khi ở nhà.
- Phát triển kỹ năng tự học và giải quyết vấn đề.
- Tạo sự tự tin và tự chủ trong học tập.
- Tăng cường sự tương tác giữa gia đình và trường học.
- Giúp học sinh, phụ huynh và cả giáo viên tiếp cận với công nghệ 4.0

Cách thực hiện:

Bước 1: Lập kế hoạch và liên hệ với phụ huynh:

- Xác định hoạt động phù hợp với mục tiêu giáo dục và nhu cầu học tập của học sinh
- Chuẩn bị phiếu học tập cá nhân, trên mỗi phiếu sẽ có mã QR, học sinh sẽ quét mã QR để xem video, xem thông tin liên quan đến bài học và nhiệm vụ của mình.
- Thông báo về hoạt động cho phụ huynh và yêu cầu họ hỗ trợ và chuẩn bị điều kiện cho các em tham gia.

Bước 2: Chuẩn bị và giao nhiệm vụ cho học sinh:

- Thiết kế nhiệm vụ cụ thể và thú vị phù hợp với bài học, với độ tuổi và khả năng của học sinh.

- Giao nhiệm vụ bằng phiếu học tập cá nhân có chứa mã QR ở cuối tiết học.

- Yêu cầu phụ huynh giám sát và hỗ trợ con quét mã QR bằng điện thoại, máy tính, ti vi để xem tài liệu, nhận nhiệm vụ học tập.

Bước 3: Thu thập và đánh giá kết quả:

- Phụ huynh có thể gửi video hoặc ảnh về kết quả thực hiện của học sinh hoặc học sinh sẽ nộp lại phiếu học tập cá nhân của mình.

- Giáo viên nhận xét và đánh giá kết quả, ý thức tham gia của từng học sinh trong tiết học kế tiếp.

Bước 4: Rút kinh nghiệm và nhắc nhở:

- Tổ chức thảo luận để học sinh rút kinh nghiệm và đánh giá hoạt động.

- Hướng dẫn học sinh suy nghĩ về cách cải thiện và áp dụng trong tương lai, thông qua phản hồi tích cực và khuyến khích.

Kết quả:

Phát triển kỹ năng tự học và giải quyết vấn đề: Học sinh được khuyến khích tự nghiên cứu, áp dụng kiến thức vào thực tế tại nhà, từ đó phát triển khả năng tự học và khả năng giải quyết vấn đề.

Xây dựng ý thức bảo vệ môi trường: Qua việc thực hiện các hoạt động trải nghiệm, học sinh nhận thức được tầm quan trọng của việc bảo vệ môi trường và họ cảm nhận được sự liên kết giữa kiến thức học và thực tế xung quanh.

Tạo sự tự tin và tự chủ trong học tập: Việc hoàn thành các nhiệm vụ và trải nghiệm sáng tạo ở nhà giúp học sinh cảm thấy tự tin hơn trong khả năng học tập và tự chủ hơn trong việc tự quản lý thời gian và nhiệm vụ học tập.

Tăng cường sự tương tác giữa gia đình và trường học: Phụ huynh được kết nối và hỗ trợ học sinh trong quá trình học tập tại nhà, từ đó tạo ra một môi trường học tập tích cực và gắn kết hơn giữa gia đình và trường học.

Ví dụ: Ở bài: Cơ quan hô hấp:

Để các con tìm hiểu và khám phá, chuẩn bị bài trước khi ở nhà thì cuối tiết học trước tôi đã phát cho các con phiếu học tập cá nhân như sau:

PHIẾU HỌC TẬP CÁ NHÂN

Các con hãy nhờ sự giúp đỡ của người thân sử dụng thiết bị điện tử (điện thoại, máy tính, tivi) để quét mã tài liệu dưới đây và hoàn thành các câu hỏi khám phá.



Giới thiệu cơ quan hô hấp



Khám phá hoạt động cơ quan hô hấp

Tên Học Sinh: _____

Ngày: _____

Bài học: Cơ quan hô hấp

Câu hỏi gợi ý:

1. Cơ quan nào tạo ra âm thanh khi ta thở?
2. Tại sao việc hít thở sạch là quan trọng đối với cơ quan hô hấp?
3. Nêu một số biện pháp để bảo vệ sức khỏe của cơ quan hô hấp.

Kết quả:

.....

BIỆN PHÁP 4: Sử dụng các ứng dụng quản lý lớp học như Zalo, google classroom, để quản lý các hoạt động và kết nối với phụ huynh

Mục tiêu:

- Áp dụng các ứng dụng quản lý lớp học như Zalo, Khan academy, để tạo ra một môi trường học tập hiệu quả và linh hoạt.
- Tăng cường sự tương tác giữa giáo viên, phụ huynh và học sinh, cũng như giữa học sinh với nhau thông qua việc chia sẻ thông tin, bài tập và phản hồi.
- Quản lý tài liệu và nhiệm vụ học tập, theo dõi đánh giá quá trình học tập của học sinh một cách dễ dàng.
- Tạo điều kiện cho phụ huynh tham gia vào quá trình giáo dục của con cái mình và tiếp cận thông tin về tiến trình học tập của họ.
- Tận dụng công nghệ để tạo ra một không gian học tập linh hoạt, đa dạng và phù hợp với nhu cầu học tập của từng học sinh.

Các bước thực hiện:

Bước 1: Lựa chọn và đăng ký ứng dụng:

- Tìm hiểu về các ứng dụng quản lý lớp học như Zalo, Khan Academy và lựa chọn phù hợp với nhu cầu giáo dục của lớp học.
- Đăng ký tài khoản và thiết lập thông tin cần thiết trên các ứng dụng được chọn.

Bước 2: Giới thiệu và huấn luyện:

- Giới thiệu với học sinh, phụ huynh về các ứng dụng đã chọn và mục đích sử dụng của chúng.

- Huấn luyện học sinh về cách sử dụng các tính năng cơ bản của ứng dụng, bao gồm tạo bài tập, gửi tài liệu, nhận phản hồi và tham gia vào các hoạt động trên nền tảng.

Bước 3: Liên kết với phụ huynh:

- Mời phụ huynh tham gia vào các nhóm lớp trên ứng dụng bằng cách gửi mã quét QR hoặc mã tin nhắn để đăng nhập vào lớp học, họ có thể theo dõi hoặc giúp đỡ trong tiến trình học tập của con mình.

- Cung cấp thông tin và phản hồi định kỳ về hoạt động lớp học thông qua ứng dụng để tạo cơ hội giao tiếp và hỗ trợ từ phụ huynh.

Bước 4: Tạo nhiệm vụ và tài liệu:

- Tạo các bài tập, bài giảng hoặc tài liệu học trên ứng dụng, phù hợp với nội dung giảng dạy và mục tiêu học tập.

- Gắn liên kết và tài liệu hướng dẫn cho học sinh để học sinh có thể truy cập và thực hiện nhiệm vụ hoặc giao các nhiệm vụ thực hành tại nhà học sinh sau khi thực hành có thể nộp sản phẩm trên ứng dụng.

Bước 5: Giao tiếp và phản hồi:

- Tương tác với học sinh, phụ huynh thông qua các bài đăng, bình luận và tin nhắn trên ứng dụng, cung cấp hướng dẫn và hỗ trợ khi cần thiết.

- Đánh giá và cung cấp phản hồi cho các bài tập và hoạt động của học sinh, khuyến khích sự tiến bộ và cải thiện.

Kết quả:

Tăng tương tác học tập: Học sinh có thể tương tác và giao tiếp với giáo viên và bạn bè thông qua bài đăng và tin nhắn trên ứng dụng.

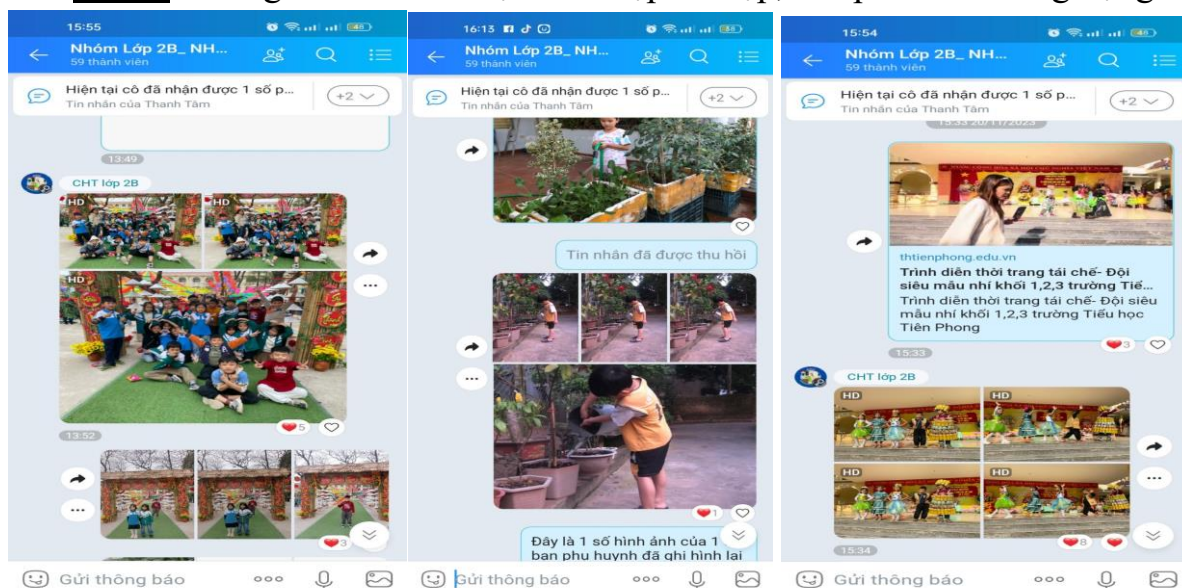
Quản lý học tập hiệu quả: Giáo viên dễ dàng tạo và quản lý bài tập, tài liệu học và theo dõi tiến trình của học sinh.

Phát triển kỹ năng tự học: Học sinh tự quản lý học tập và hoàn thành nhiệm vụ được giao trên ứng dụng, giúp họ phát triển kỹ năng tự học.

Liên kết gia đình và trường học: Phụ huynh có thể theo dõi tiến trình học tập của con và tương tác với giáo viên thông qua ứng dụng.

Cải thiện hiệu suất học tập: Học sinh, phụ huynh sẽ nhận được phản hồi nhanh sau mỗi nhiệm vụ học tập từ giáo viên, giúp học sinh cải thiện hiệu suất học tập và phát triển kỹ năng học thuật.

Ví dụ: Những hình ảnh về học sinh nộp bài tập, sản phẩm trên ứng dụng Zalo.



Hình 7: Ảnh trang chủ của lớp học, nơi giáo viên cập nhật hoạt động và nhiệm vụ học tập hàng ngày của học sinh.



Bất kỳ ai có link này đều có thể tham gia nhóm. Chỉ chia sẻ với người mà bạn tin tưởng.



Hình 8: Ảnh giáo viên gửi mã QR đường link tới phụ huynh và học sinh để thực hiện bảo vệ cơ quan hô hấp vào mùa đông.



Hình 9: Ảnh giáo viên đánh giá, khen thưởng sau thi đua cho học sinh.

3. Kết quả sau khi áp dụng giải pháp sáng kiến tại đơn vị:

Kết quả sau khi áp dụng giải pháp sáng kiến "Nâng cao hiệu quả học tự nhiên và xã hội thông qua trải nghiệm sáng tạo cho học sinh lớp 2" là:

3.1. Đối với giáo viên:

- Trước: Cảm thấy hạn chế trong việc tạo ra các hoạt động thú vị và sáng tạo để giảng dạy môn tự nhiên và xã hội cho học sinh lớp 2.

- Sau: Cảm thấy tự tin hơn trong việc thiết kế và thực hiện các hoạt động sáng tạo. Giáo viên sẵn lòng và có kỹ năng để khuyến khích sự tò mò và sáng tạo của học sinh thông qua các hoạt động thực hành và thí nghiệm.

3.2. Đối với học sinh:

Để đánh giá kết quả sau khi thực hiện sáng kiến đối với học sinh tôi đã thực hiện một cuộc khảo sát và thống kê thu được kết quả sau:

STT	Nội dung khảo sát	Hoàn thành tốt		Hoàn thành		Chưa hoàn thành	
1	Hiểu biết kiến thức cơ bản về môn học tự nhiên và xã hội	17	42,5	22	55,0	1	2,5
2	Thực hiện các nhiệm vụ học tập về môn học tự nhiên và xã hội	15	37,5	22	55,0	3	7,5
3	Sử dụng kiến thức và kỹ năng từ môn học để giải quyết vấn đề thực tế	15	37,5	21	52,5	4	10,0
4	Hứng thú và chủ động tham gia tích cực trong các hoạt động ngoại khóa liên quan đến tự nhiên và xã hội	17	42,5	22	55,0	1	2,5
5	Chủ động tìm hiểu kiến thức liên quan đến môn tự nhiên và xã hội	15	37,5	20	50,0	5	12,5
6	Tương tác tích cực với thầy cô, bạn bè trong quá trình học	14	35,0	23	57,5	3	7,5

Bảng 2: Kết quả khảo sát chất lượng học môn tự nhiên và xã hội cuối học kì 1 của học sinh lớp 2B

Dựa vào 2 bảng kết quả khảo sát đầu năm học và giữa học kì II, ta nhận thấy những thay đổi sau khi áp dụng các biện pháp như sau:

Nội dung 1: Hiểu biết kiến thức cơ bản:

- Đầu năm học: Tỷ lệ hoàn thành tốt là 32.5%, hoàn thành là 45.0%, chỉ có 22.5% học sinh chưa hoàn thành.

- Giữa học học kỳ II: Tỷ lệ hoàn thành tốt là: 42.5 % và hoàn thành 50.0 %, và chỉ còn 2.5% học sinh chưa hoàn thành, thể hiện sự cải thiện đáng kể.

Nội dung 2: Thực hiện các nhiệm vụ học tập:

- Đầu năm học: Tỷ lệ hoàn thành tốt là 15.0%, hoàn thành là 37.5%, và 47.5% học sinh chưa hoàn thành.

- Giữa học kỳ II: Tỷ lệ hoàn thành tốt đã tăng lên 37.5%, hoàn thành đạt 55.0%, và số học sinh chưa hoàn thành giảm xuống 7.5%.

Nội dung 3: Sử dụng kiến thức và kỹ năng để giải quyết vấn đề thực tế:

- Đầu năm học: Chỉ có 7.5% học sinh hoàn thành tốt 30.0% hoàn thành, và 62.5% chưa hoàn thành.

- Giữa học kỳ II: Tỷ lệ hoàn thành tốt tăng 37.5% và hoàn thành tăng lên 52.5%, và số học sinh chưa hoàn thành giảm xuống 10.0%.

Nội dung 4: Hứng thú và chủ động tham gia tích cực trong các hoạt động ngoại khóa:

- Đầu năm học: Tỷ lệ hoàn thành tốt là 7.5%, hoàn thành là 32.5%, và 60.0% học sinh chưa hoàn thành.

- Giữa học kỳ II: Tỷ lệ hoàn thành tốt tăng lên 42.5% và hoàn thành tăng lên 55.0%, chỉ còn 2.5% học sinh chưa hoàn thành.

Nội dung 5: Chủ động tìm hiểu kiến thức:

- Đầu năm học: Chỉ có 22.5% học sinh hoàn thành, và 77.5% chưa hoàn thành.

- Giữa học kỳ II: Tỷ lệ hoàn thành đạt 50.0%, và số học sinh chưa hoàn thành giảm xuống 12.5% và HS hoàn thành tốt 37.5%.

Nội dung 6: Tương tác tích cực với thầy cô, bạn bè trong quá trình học:

- Đầu năm học: Chỉ có 10.0% học sinh hoàn thành tốt, 37.5% hoàn thành, và 52.5% chưa hoàn thành.

- Giữa học kỳ II: Tỷ lệ hoàn thành tốt tăng lên là 35% và hoàn thành tăng lên 57.5%, và số học sinh chưa hoàn thành giảm xuống 7.5%.

Nhìn chung, hiệu suất học tập ở môn Tự nhiên và xã hội của học sinh lớp 2B đã có sự cải thiện từ đầu năm học đến hiện tại. Tỷ lệ hoàn thành tốt và hoàn thành đã tăng, và số học sinh chưa hoàn thành giảm.

Thực tế trong quá trình giảng dạy tôi cũng nhận thấy học sinh trở nên hứng thú và chủ động hơn trong quá trình học tập. Học sinh thích thú khi tham gia vào các hoạt động thực hành, trải nghiệm và thí nghiệm. Học sinh phát triển khả năng quan sát, phân tích và giải quyết vấn đề thông qua các hoạt động này.

3.3. Đối với Phụ huynh

- Trước: Chưa thực sự hiểu rõ về phương pháp giảng dạy và thiếu sự hỗ trợ trong việc kích thích sự hứng thú của con em trong việc học tự nhiên và xã hội.

- Sau: Phụ huynh đã nhận thấy sự thay đổi tích cực trong học tập của con em sau khi tham gia vào các hoạt động trải nghiệm sáng tạo. Họ đồng hành và

hỗ trợ con em trong việc thực hiện các hoạt động thực hành và học tập thông qua các trải nghiệm thú vị.

4. Hiệu quả của sáng kiến:

4.1. Hiệu quả về khoa học:

Hiệu quả về khoa học mà sáng kiến "Nâng cao hiệu quả học tự nhiên và xã hội thông qua trải nghiệm sáng tạo cho học sinh lớp 2" mang lại là:

Tận dụng nguyên lý học tập hiệu quả: Giáo viên đã trở nên tự tin hơn và hứng thú hơn trong việc áp dụng các phương pháp giảng dạy mới và sáng tạo. Thông qua việc tạo ra các hoạt động trải nghiệm, giáo viên có thể kích thích sự tò mò và ham muốn học tập của học sinh, tạo điều kiện cho học sinh tìm hiểu và khám phá tự nhiên và xã hội một cách sâu sắc và tự nhiên hơn.

Kích thích sự tò mò và ham muốn học tập: Học sinh được tham gia vào các hoạt động thực hành và trải nghiệm, giúp họ phát triển sự tò mò và ham muốn khám phá. Thông qua việc thực hành và thí nghiệm, học sinh được khuyến khích để đặt ra câu hỏi, tìm hiểu và phát triển kỹ năng tư duy khoa học và xã hội.

Phát triển kỹ năng sử dụng từ ngữ: Sự sáng tạo trong giảng dạy đã giúp học sinh phát triển kỹ năng sử dụng từ ngữ một cách tự tin và linh hoạt hơn. Thông qua việc trải nghiệm thực tế và áp dụng kiến thức vào cuộc sống hàng ngày, học sinh đã có cơ hội vận dụng từ vựng và kỹ năng giao tiếp một cách chính xác và hiệu quả hơn.

Tăng cường kết nối giữa nhà trường và gia đình: Sáng kiến đã tạo ra một sân chơi mới và thú vị cho việc học tập của học sinh, giúp phụ huynh hiểu rõ hơn về cách thức giáo dục và hỗ trợ con em trong việc học tự nhiên và xã hội. Sự tích cực và sự hỗ trợ từ phía phụ huynh đã tạo ra một môi trường học tập tích cực và khuyến khích sự phát triển toàn diện của học sinh.

4.2. Hiệu quả về kinh tế:

Hiệu quả về kinh tế mà sáng kiến "Nâng hiệu quả học tự nhiên và xã hội thông qua trải nghiệm sáng tạo cho học sinh lớp 2" mang lại là:

Tiết kiệm chi phí giáo trình: Việc áp dụng phương pháp giảng dạy mới và sáng tạo có thể giúp giảm thiểu chi phí cho việc mua sắm giáo trình và tài liệu giáo khoa. Thay vì phụ thuộc vào các tài liệu in ấn đắt tiền, giáo viên có thể sử dụng nguồn tài nguyên tự nhiên và xã hội trong môi trường giáo dục, giúp tiết kiệm chi phí cho trường học.

Tăng cường giá trị giáo dục: Sự sáng tạo trong giảng dạy không chỉ giúp học sinh phát triển các kỹ năng học tập mà còn khuyến khích sự phát triển toàn diện của họ. Kỹ năng quan sát, phân tích và giải quyết vấn đề được phát triển thông qua các hoạt động thực hành và trải nghiệm, tạo ra giá trị giáo dục lâu dài cho học sinh.

Tăng cường sự hấp dẫn của trường học: Sáng kiến này có thể tạo ra một môi trường học tập tích cực và thú vị, thu hút sự quan tâm từ cả học sinh và phụ huynh. Sự sáng tạo trong giảng dạy không chỉ làm cho quá trình học tập trở nên thú vị hơn mà còn tạo ra một hình ảnh tích cực về trường học trong cộng đồng.

Tăng cường hợp tác giữa nhà trường và cộng đồng: Việc thúc đẩy sự hợp tác giữa nhà trường và phụ huynh thông qua sáng kiến này cũng có thể tạo ra cơ hội cho việc hợp tác với các doanh nghiệp và tổ chức trong cộng đồng. Các doanh nghiệp có thể hỗ trợ về tài chính hoặc nguồn lực để thực hiện các hoạt động sáng tạo, giúp tăng cường nguồn lực cho giáo dục.

4.3. Hiệu quả về xã hội:

Hiệu quả về xã hội mà sáng kiến "Nâng cao hiệu quả học tự nhiên và xã hội thông qua trải nghiệm sáng tạo cho học sinh lớp 2" mang lại là:

Tạo ra một cộng đồng học tập tích cực: Sự sáng tạo trong giảng dạy tạo ra một môi trường học tập tích cực, thú vị và truyền cảm hứng cho cả học sinh và giáo viên. Qua đó, sáng kiến này thúc đẩy sự hợp tác và giao lưu giữa các thành viên trong cộng đồng trường học, từ giáo viên đến học sinh và phụ huynh.

Khuyến khích sự đa dạng và sáng tạo: Bằng cách tạo ra các hoạt động thực hành và trải nghiệm sáng tạo, sáng kiến này khuyến khích sự đa dạng và sáng tạo trong quá trình học tập. Học sinh được khuyến khích để đặt ra câu hỏi, tìm hiểu và phát triển kỹ năng tư duy độc lập và sáng tạo.

Tăng cường sự thấu hiểu và đồng cảm: Qua các hoạt động thực hành và trải nghiệm, học sinh có cơ hội tiếp xúc trực tiếp với các khía cạnh của tự nhiên và xã hội. Điều này giúp họ hiểu rõ hơn về thế giới xung quanh và phát triển kỹ năng đồng cảm và thấu hiểu đối với những vấn đề xã hội và môi trường.

Xây dựng kỹ năng giao tiếp và làm việc nhóm: Qua việc thực hiện các hoạt động thực hành và trải nghiệm, học sinh được khuyến khích làm việc nhóm và giao tiếp hiệu quả với nhau. Điều này giúp họ phát triển kỹ năng giao tiếp và làm việc nhóm, hai kỹ năng quan trọng trong cuộc sống hàng ngày và trong cộng đồng xã hội.

5. Tính khả thi:

Linh hoạt trong áp dụng: Sáng kiến có khả năng điều chỉnh linh hoạt để phù hợp với nhu cầu và điều kiện cụ thể của từng đơn vị, địa phương. Việc điều chỉnh này giúp sáng kiến có thể được thích ứng và triển khai một cách hiệu quả trong môi trường giáo dục đa dạng.

Sự tham gia tích cực: Sáng kiến tạo ra điều kiện thuận lợi cho sự tham gia tích cực từ phía giáo viên, học sinh và phụ huynh. Sự đóng góp tích cực từ các bên này không chỉ tăng cường hiệu quả triển khai mà còn thúc đẩy sự hợp tác và sự đồng lòng trong cộng đồng giáo dục.

Sử dụng công nghệ: Sáng kiến có thể sử dụng các công nghệ trực tuyến phổ biến như Internet, ứng dụng di động để hỗ trợ việc truy cập và chia sẻ tài nguyên giáo dục. Sự kết hợp giữa sáng kiến và công nghệ giúp tăng cường sự hiệu quả và tiện ích trong quá trình triển khai.

Tương thích với chương trình giáo dục: Sáng kiến được thiết kế phù hợp và tương thích với chương trình giáo dục hiện nay, nhằm mục tiêu nâng cao hiệu

quả công tác giảng dạy và học tập. Việc đảm bảo tính tương thích này giúp sáng kiến trở thành một phần không thể thiếu và có giá trị trong quá trình phát triển giáo dục.

6. Thời gian thực hiện đề tài, sáng kiến:

Từ ngày 07/09/2023 đến ngày 25/04/2024

7. Kinh phí thực hiện đề tài, sáng kiến:

Không mất phí

III. KIẾN NGHỊ, ĐỀ XUẤT

1. Đối với trường:

Xây dựng chương trình đào tạo cho giáo viên: Trường sẽ tổ chức các khóa đào tạo, hội thảo và buổi workshop nhằm cung cấp cơ hội cho giáo viên tiếp cận và áp dụng các biện pháp nâng cao hiệu quả dạy học từ ngữ trong lớp học.

Tạo môi trường học tập tích cực: Trường sẽ khuyến khích sự tham gia tích cực của học sinh và phụ huynh trong quá trình giáo dục bằng cách tổ chức các buổi gặp mặt, buổi giới thiệu chương trình học và các sự kiện về giáo dục.

Tích hợp công nghệ vào giảng dạy: Trường sẽ cung cấp các nguồn lực và hỗ trợ kỹ thuật để giáo viên có thể sử dụng công nghệ giáo dục, như phần mềm giáo dục và các ứng dụng trực tuyến, trong quá trình dạy và học.

2. Đối với phòng giáo dục:

Hỗ trợ chuyên môn cho trường: Phòng giáo dục sẽ cung cấp tài liệu và hướng dẫn thực hành để hỗ trợ các trường trong việc triển khai các biện pháp nâng cao hiệu quả dạy học từ ngữ.

Tổ chức các hoạt động đào tạo và trao đổi kinh nghiệm: Phòng giáo dục sẽ tổ chức các khóa đào tạo, hội thảo và các buổi họp thường kỳ để chia sẻ kinh nghiệm và hỗ trợ các giáo viên trong việc áp dụng các biện pháp mới.

Theo dõi và đánh giá: Phòng giáo dục sẽ tiến hành theo dõi và đánh giá các hoạt động giáo dục từ ngữ ở cấp trường để xác định các vấn đề và cơ hội cải thiện, và cung cấp hỗ trợ phù hợp.

Trên đây là một số kinh nghiệm của tôi qua thực tế giảng dạy. Mặc dù đã cố gắng rất nhiều nhưng đề tài của tôi chắc chắn không thể tránh khỏi những thiếu sót. Rất mong được hội đồng xét duyệt và các bạn đồng nghiệp góp ý kiến bổ sung thêm để đề tài hoàn chỉnh hơn.

Tôi xin cam đoan đây là sáng kiến tự tay tôi viết, không sao chép của ai.

Nếu sai tôi xin hoàn toàn chịu trách nhiệm.

Xin chân thành cảm ơn!

Hà Nội, ngày tháng năm 2024

Người viết sáng kiến

XÁC NHẬN CỦA CƠ QUAN

Phuong Thị Thanh Tâm