

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

1. Tính cấp thiết phải tiến hành sáng kiến kinh nghiệm

Mục tiêu của giáo dục Tiểu học là đào tạo ra những con người phát triển toàn diện, trong lao động phải linh hoạt, chủ động sáng tạo. Để thực hiện thắng lợi mục tiêu đó trong báo cáo chính trị Đại hội đại biểu toàn quốc lần thứ XIII của Đảng đã nêu. “Phát triển giáo dục và đào tạo cùng với phát triển khoa học và công nghệ là quốc sách hàng đầu; đầu tư cho giáo dục và đào tạo là đầu tư cho phát triển của xã hội”. Tiếp tục kế thừa và phát huy nâng cao chất lượng giáo dục toàn diện, đổi mới nội dung và phương pháp dạy học, từng bước áp dụng những phương pháp tiên tiến, phương pháp hiện đại tạo điều kiện cho học sinh phát triển toàn diện và phát huy tốt tiềm năng, khả năng sáng tạo của mỗi cá nhân.

Để đạt được mục tiêu giáo dục thì người giáo viên đóng vai trò hết sức quan trọng. Trong dạy học đòi hỏi người giáo viên cần quan tâm đến các đối tượng học sinh, phải có biện pháp và hình thức dạy học tích cực, làm sao để tất cả học sinh trong lớp đều chủ động nắm vững kiến thức cơ bản, áp dụng vào thực hành làm các bài tập. Đặc biệt các em biết vận dụng kiến thức đã có vào cuộc sống hàng ngày.

Cũng như các môn học khác ở Tiểu học, môn Mỹ thuật có vị trí đặc biệt quan trọng. Môn Mỹ thuật trang bị cho các em kiến thức phổ thông cơ bản về Mỹ thuật, chương trình môn Mỹ thuật góp phần hình thành, phát triển ở học sinh ý thức tôn trọng sản phẩm văn hóa, nghệ thuật và khả năng ứng dụng năng lực thẩm mỹ vào cuộc sống. Đồng thời thông qua Mỹ thuật các em còn được giáo dục lòng yêu nước, yêu đồng bào, ý thức bảo vệ môi trường, ý chí vượt khó, đức tính cần thận, làm việc có kế hoạch và sáng tạo...

Nội dung Mỹ thuật Tiểu học có mạch kiến thức được dạy đan xen nhau. Quan sát và nhận thức; sáng tạo và ứng dụng; phân tích và đánh giá. Các chủ đề được sắp xếp có thứ tự khoa học, có tính liên mạch. Các chủ đề phù hợp với tâm lý lứa tuổi học sinh. Đưa ra được mục tiêu của chủ đề bám sát chương trình giáo dục phổ thông năm 2018.

2. Mục tiêu của đề tài, sáng kiến

Học sinh chủ động, tự tin tham gia vào hoạt động dạy – học trong tiết học Mỹ thuật.

Học sinh có hứng thú với tiết học Mỹ thuật và hoàn thành tốt các yêu cầu của bài học.

Hình thành phát triển ở học sinh năng lực thẩm mỹ, bồi dưỡng cho học sinh ý thức tôn trọng sản phẩm văn hóa, nghệ thuật, biết yêu thích cái đẹp và từ đó biết vận dụng vào cuộc sống sinh hoạt hằng ngày.

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

- Thời gian là 9 tháng (từ tháng 9/2023 đến tháng 5/2024)
- Đối tượng học sinh lớp 2
- Phạm vi lớp 2A4

II. NỘI DUNG CỦA SÁNG KIẾN

1. Hiện trạng của vấn đề

Nội dung các bài học trước đây chủ yếu thuộc 3 phân môn chính như: hình họa, trang trí và vẽ tranh. Hình thức thể hiện chủ yếu là vẽ, ngoài ra còn số ít là các bài nặn, xé dán, cắt dán, xem tranh. Giáo viên hướng dẫn, thao tác các bước trên bảng học sinh thực hiện theo... Chính vì vậy phần đa học sinh cảm thấy chưa thực sự thích thú khi học Mỹ thuật. Với phương pháp dạy học truyền thống thầy giáo luôn là trung tâm trong những tiết dạy, học sinh lắng nghe và làm theo một cách thụ động, sự trao đổi giữa thầy và trò theo hướng 1 chiều, phương tiện dạy học thì đơn giản, thô sơ chủ yếu là đồ dùng dạy học giáo viên tự làm hoặc lưu giữ sản phẩm của học sinh năm trước, chưa có ứng dụng khoa học công nghệ, phụ huynh chưa quan tâm đến việc học của học sinh, vẫn coi môn học là một môn phụ. Bản thân giáo viên chưa có nhiều phương pháp đổi mới, sự tương tác giữa giáo viên và học sinh chủ yếu là hỏi – đáp. Học sinh thực hành độc lập, học sinh chưa được làm việc nhóm chưa được thảo luận, bàn luận đưa ra ý kiến của mình. Hình thức thể hiện Mỹ thuật chưa phong phú, chưa tích hợp với các môn học khác, tính giáo dục trong các bài học chưa rõ ràng, học sinh chưa chủ động, học sinh thiếu tự tin, còn nhút nhát...chưa vận và dụng ứng dụng bài học được nhiều vào trong cuộc sống hằng ngày.

Trên cơ sở tiếp thu những ưu điểm, những điểm tích cực trong hoạt động giáo dục trước đây, hiện nay nội dung SGK với những chủ đề gần gũi, dễ hiểu, dễ làm. Ở mỗi tiết học có thể kết hợp nhiều hình thức thể hiện khác nhau tạo sự phong phú cho sản phẩm, học sinh có thể sử dụng được nhiều vật liệu tái chế tạo tạo hình sản phẩm...

Thay đổi về phương pháp, thay đổi về hình thức dạy – học, hoạt động trao đổi kiến thức giữa Thầy và Trò đã có sự tác động qua lại, bổ sung cho nhau để đạt được mục đích cuối cùng là sự lĩnh hội và vận dụng tri thức hình thành kiến thức, kỹ năng. Học sinh là đối tượng của hoạt động dạy, đồng thời là chủ thể của hoạt động học, giáo viên là người dẫn dắt, hướng dẫn để học sinh chủ động tiếp thu những kiến thức. Đồng nghĩa với sự thay đổi về nội dung, hình thức dạy – học, yêu cầu trong các bài học cũng nâng cao hơn trước, học sinh cũng phải chủ động hơn, học sinh phải tích cực hơn, học sinh sáng tạo hơn. Bản thân giáo viên cũng

phải có sự thay đổi trong nhận thức, thay đổi trong việc nghiên cứu bài học, tìm tòi cái mới cái hay để ứng dụng phù hợp yêu cầu trong từng tiết học. Phải có tính kiên trì trong công tác giảng dạy, khéo léo động viên kịp thời đối với các em, không nên chê các em trước mặt các bạn trong lớp. Giáo viên cần chuẩn bị đầy đủ phương tiện dạy học, đồ dùng trực quan, trực quan đẹp, hấp dẫn để học sinh quan sát, tìm hiểu... Giáo viên cần linh hoạt phối hợp các phương pháp dạy học sao cho phù hợp để học sinh có hứng thú, không tạo áp lực cho học sinh trong các tiết học.

Trường tôi dạy chọn bộ sách “Chân trời sáng tạo”. Một bộ sách tôi thấy rất phù hợp với lứa tuổi lớp 2, các con được học từ những nét cơ bản nhất như chấm và nét, rồi nâng cao yêu cầu dần theo các chủ đề tiếp theo, các chủ đề tiếp theo luôn áp dụng những kiến thức từ các chủ đề trước một cách sinh động và sáng tạo. Đầu năm học 2023 – 2024, tôi được Nhà trường phân công giảng dạy các khối lớp 1,2,3,4. Trong quá trình giảng dạy tôi thấy khối lớp 2 đặc biệt là lớp 2A4 các con học trầm, chưa sôi nổi, nhút nhát, chưa tự tin, chưa mạnh dạn...chất lượng bài làm của các con có tỷ lệ học sinh đạt hoàn thành tốt còn thấp. Từ số liệu điều tra thực trạng ban đầu như sau:

Tổng số học sinh	Hoàn thành tốt	Hoàn thành
35 HS	7 HS= 20 %	28 HS= 80%

Qua tìm tòi hiểu tôi nhận thấy trường có những thuận lợi và khó khăn như sau:

a. Thuận lợi

- Ban giám hiệu nhà trường luôn quan tâm, sát sao đến tất cả các môn học, không coi môn học nào là môn chính, môn phụ mà lơ là bỏ rơi. Hằng năm trường thường tổ chức các cuộc thi vẽ tranh trang trí trường, lớp và có sự động viên rất kịp thời đối với những học sinh có tranh đẹp, đạt giải...Từ đó tạo được động lực lớn giúp học sinh sáng tạo, mạnh dạn thể hiện bản thân mình và cho những giáo viên chuyên như tôi yên tâm công tác.

- Học sinh đa số các em khối 2 đều rất yêu thích học Mỹ thuật và thích vẽ tranh, tạo hình sản phẩm từ các chất liệu khác nhau, vẽ dự thi cấp trường, cấp thành phố....

- Năm học 2023 – 2024 do trường học đang xây dựng nên môn học Mỹ thuật các con sẽ học tại lớp học của mình. Tại các phòng học của các lớp đều có tivi thuận lợi cho việc ứng dụng công nghệ thông tin trong các tiết học cũng như giúp các con có thể tham khảo và tìm kiếm tranh ảnh...

b. Khó khăn

- Học sinh thuộc xã miền núi, có những gia đình chưa quan tâm chủ động chuẩn bị tốt đồ dùng của con em mình. Mỗi tuần học 1 tiết Mỹ thuật, nên con hay quên, vì vậy rất khó khăn cho những tiết học tạo hình sản phẩm 2D, 3D.

- Học sinh lớp 2 còn thiếu tập trung, làm việc riêng, mất nhiều thời gian cho việc ổn định tổ chức.

- Học sinh chưa mạnh dạn thể hiện sự sáng tạo của mình.

Là người giáo viên trực tiếp giảng dạy các con, tôi cần có các biện pháp giúp các con có hứng thú hơn, sôi nổi với tiết học, giúp các con chủ động tiếp thu những kiến thức và phát huy sự sáng tạo của mình, có tỉ lệ hoàn thành tốt nâng lên. Chính vì vậy tôi đã đưa ra các giải pháp ***“Các giải pháp tạo hứng thú giúp học sinh lớp 2 học tốt môn Mỹ thuật”***

2. Giải pháp thực hiện sáng kiến để giải quyết vấn đề

Để có những giải pháp phù hợp với lứa tuổi, phù hợp với học sinh lớp 2 tôi chọn cho mình những phương pháp phù hợp với các bài học giúp cho giải pháp có tính khả thi hơn.

- Phương pháp nghiên cứu tài liệu

Phương pháp này được tôi sử dụng để nghiên cứu về các nội dung dạy học Mỹ thuật, trong đó có hướng dẫn và tạo hứng thú giúp học sinh có sự sáng tạo khi học mỹ thuật đối với học sinh khối 2.

- Phương pháp trực quan

Sử dụng phương pháp này giúp học sinh nhận biết cái đẹp và kích thích sự tưởng tượng phong phú của từng em từ đó tạo hứng thú giúp học sinh thể hiện được sự sáng tạo riêng của mình.

- Phương pháp hỏi đáp gợi mở

Phương pháp này được sử dụng khi học sinh hình thành các ý tưởng.

- Phương pháp luyện tập thực hành

Đây là phương pháp rất quan trọng bởi trong quá trình này học sinh thể hiện bài làm của mình, và cũng là lúc giáo viên biết được học sinh đã làm tốt phần nào, còn mắc ở đâu để giáo viên nắm được. Từ đó đưa ra những gợi ý hỗ trợ phù hợp hơn và kịp thời hơn đối với từng em học sinh.

- Phương pháp khảo sát

Phương pháp mà này tôi sử dụng vào quá trình khảo sát những sản phẩm học sinh hoàn thiện.

2.1. Giải pháp 1: Giúp học sinh có ý thức chuẩn bị tốt đồ dùng học tập của mình.

Để đạt được yêu cầu, cũng như sự sáng tạo trong môn Mỹ thuật hiện nay, cần có sự kết hợp của rất nhiều đồ dùng, chất liệu khác nhau. Chính vì vậy mà sau mỗi tiết học tôi sẽ cho hs quan sát trước sản phẩm của tiết học tiếp theo và yêu cầu học sinh kể tên những đồ dùng cần chuẩn bị cho tiết học. Giáo viên đưa ra những đồ dùng mà học sinh cần chuẩn bị, nếu không có những đồ dùng này các

con có thể sử dụng những vật liệu khác tìm được trong gia đình...Giáo viên có thể gửi tin nhắn lên nhóm lớp cho phụ huynh có sự chủ động nhắc nhở hoặc chuẩn bị đồ dùng cho con em mình. Đầu giờ mỗi tiết học giáo viên đều yêu cầu học sinh báo cáo sự chuẩn bị đồ dùng trong nhóm, trong tổ. Khi học sinh báo cáo giáo viên quan tâm hỏi lý do thiếu, có sự nhắc nhở nhẹ nhàng cũng như khen ngợi những học sinh có ý thức chuẩn bị tốt đồ dùng. Đặc biệt với những tiết học tạo hình sản phẩm 2D, 3D nếu học sinh không chuẩn bị tốt đồ dùng tiết dạy rất khó cho giáo viên và gây sự chán nản cho học sinh. Với những tiết học chỉ có ít học sinh nhớ chuẩn bị đồ dùng, giáo viên vẫn tiến hành hướng dẫn như bình thường, những học sinh không chuẩn bị đồ dùng giáo viên cho học sinh vẽ hoặc tạo hình theo cách khác.

VD với chủ đề 2: Đường đến trường em. Bài 2: Cặp sách xinh xắn. Học sinh thực hiện cắt, gấp chiếc cặp sách. Với những học sinh không chuẩn bị giấy màu, giấy bìa màu, kéo...Giáo viên có thể cho các con sử dụng giấy nháp, tô màu lên rồi xé, gấp giúp cho các con được trải nghiệm làm sản phẩm theo yêu cầu của bài. Những học sinh không có giấy để vẽ màu và xé dán thì có thể cho các con vẽ vào vở thực hành, hoặc vẽ ra giấy nháp...Sau khi hoàn thiện sản phẩm học sinh sẽ tự thấy được nếu chuẩn bị đủ đồ dùng thì bản thân sẽ chủ động được cắt, gấp tạo sản phẩm đẹp mắt, sinh động...Từ đó học sinh sẽ có ý thức hơn trong việc chuẩn bị đồ dùng của mình.



2.2. Giải pháp 2: Giúp học sinh tập trung vào tiết học bằng các trò chơi ở phần khởi động

Hoạt động khởi động bài học là hoạt động đầu tiên trong tiến trình dạy học nhằm giúp học sinh huy động những kiến thức, kỹ năng, kinh nghiệm... của bản thân về các vấn đề liên quan đến bài học. Hoạt động này thường chỉ chiếm một vài phút đầu giờ nhưng ý nghĩa rất quan trọng. Giúp học sinh tập trung và chú ý, hiện diện toàn bộ trong không gian lớp học, trong từng khoảng khắc. Thông qua hoạt động khởi động giáo viên có thể giới thiệu bài một cách nhẹ nhàng và giúp giáo viên sử dụng thời gian một cách hiệu quả hơn. Đồng thời giúp học sinh có cơ hội làm quen với các thuật ngữ ngay từ khi bắt đầu bài học, nó tạo hứng thú lôi

cuốn ngay từ đầu bài học. Những trò chơi giáo viên đưa ra nên có nhiều bạn cùng tham gia, bởi học sinh lớp 2 các con thích được quan tâm và thể hiện bản thân...

VD: với chủ đề 2: Đường đến trường em. Bài 1: Phương tiện giao thông, ở tiết học này yêu cầu học sinh vẽ cảnh vật, phương tiện trên đường đi học.

Giáo viên có thể cho học sinh chơi trò “lắng nghe âm thanh và đoán tên các phương tiện giao thông”. Giáo viên yêu cầu học sinh thật trật tự để lắng nghe tiếng của các phương tiện giao thông, học sinh sẽ được nghe 1 đoạn băng ghi âm tiếng các phương tiện giao thông đó rồi đoán tên. Sau khi học sinh nghe và đoán tên các phương tiện giao thông, giáo viên sẽ cho học sinh xem video có các phương tiện đang tham gia giao thông trong đoạn ghi âm đó xem bản thân các con đã đoán đúng được bao nhiêu loại phương tiện giao thông.



Học sinh nghe tiếng và đoán tên các loại phương tiện giao thông

Cũng với chủ đề này giáo viên có thể cho học sinh chơi trò chơi “Đoán tên phương tiện giao thông”. Giáo viên cho học sinh quan sát màn hình tivi và đọc các câu hỏi cho học sinh trả lời:

Chẳng phải chim

Mà bay trên trời

Chở được nhiều người

Đi khắp muôn nơi

Là cái gì?

Xe gì hai bánh

Đạp chạy bon bon

Chuông kêu kính cong

Đứng yên thì đỏ

Là cái gì?

Trên thân nhiều đốt

Trong ruột nhiều con

Chạy như rắn trườn

Thở ra toàn khói

Là cái gì?

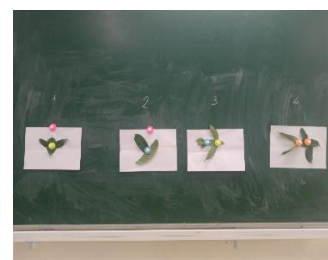


Ở chủ đề 5: Đồ chơi thú vị. Bài 2: Tạo hình rô-bốt. Giáo viên có thể cho học sinh chơi trò chơi “giả làm rô-bốt”. Giáo viên gọi 3 học sinh lên bảng để thực hiện các động tác giống rô-bốt như: chào, đi, thể dục, hát...Lượt 1, ba bạn cùng làm 1 động tác theo khẩu lệnh của giáo viên như chào. Sau khi ba bạn cùng làm động tác đó xong, giáo viên cho học sinh ở dưới nhận xét xem bạn nào thực hiện động tác không giống nhất thì sẽ bị loại, cứ như vậy để tìm ra 1 bạn thể hiện các động tác giống rô-bốt nhất.



Học sinh tập làm rô-bốt

Với chủ đề 4: Khu rừng nhiệt đới. Bài 2: Chú chim nhỏ. Với yêu cầu của bài là: Tạo hình chú chim nhỏ bằng cách in chà xát từ lá cây. Giáo viên tổ chức cho học sinh chơi trò chơi “Ai nhanh, ai khéo”. Giáo viên chuẩn bị một số những chiếc lá cây có độ to, nhỏ, hình dáng khác nhau. Gọi 4 học sinh lên bảng chọn lá và ghép tạo hình chú chim nhỏ theo ý thích trong vòng 2 phút. Sau 2 phút chọn và ghép lá bạn nào tạo được hình ảnh chú chim nhanh hơn bạn đó giành chiến thắng.



Học sinh chơi trò chơi “Ai nhanh, ai khéo”

Ngoài ra giáo viên có thể cho học sinh vận động theo nhạc giúp học sinh tập trung hơn vào tiết học. Giáo viên mở một đoạn video có nhạc và các động tác mẫu, học sinh sẽ làm theo các động tác trên video, hoạt động này cũng giúp học sinh tập trung hiệu quả.



Học sinh vận động theo nhạc

Bên cạnh những trò chơi phù hợp, tạo sự tập trung trong lớp học. Giáo viên dựa vào ngôn ngữ, cử chỉ của mình, lời nói ngắn gọn hấp dẫn, cách diễn tả sinh động, kèm theo các động tác khéo léo sẽ ảnh hưởng rất lớn đến việc tiếp thu bài của học sinh, giúp học sinh có tiết học thoải mái, vui tươi, cởi mở, gây hứng thú và rất tập trung.

2.3. Giải pháp 3: Kết hợp cùng các trò chơi tạo hứng thú hình thành kiến thức, kỹ năng.

Học sinh khối lớp 2 các con đều thích vẽ, tạo hình sản phẩm, tranh vẽ và sản phẩm của các con có nét rất ngộ nghĩnh đáng yêu, tuy nhiên các con cũng nhanh chán hoặc tự cho rằng mình vẽ không đẹp, các con hay vẽ theo hình vẽ trong SGK hoặc bạn bên cạnh. Các con còn chưa tự tin vào bản thân mình. Vì vậy ở mỗi tiết học giáo viên nên cho học sinh quan sát những hình ảnh đẹp mắt, lôi cuốn... hay những sản phẩm của học sinh năm trước nhằm tạo sự gần gũi cộng thêm các trò chơi đan xem giúp các con nắm được các bước vẽ và tạo hình sản phẩm một cách nhẹ nhàng và dễ hiểu. Các con được thể hiện bản thân qua các trò chơi, tạo sự tự tin lớp lớp. Định hướng cho các con có những kiến thức cơ bản, từ cái chung (hình ảnh chính) rồi đến chi tiết, sau khi có kiến thức cơ bản đó các con sẽ vẽ và tạo hình sản phẩm theo sự sáng tạo riêng của bản thân mình, giúp cho các con không còn thụ động “giáo viên hướng dẫn – học sinh làm theo” mà học sinh dưới sự dẫn dắt của giáo viên các con sẽ tự trải nghiệm đầy một cách vui vẻ nhất.

VD: Chủ đề 4: Khu rừng nhiệt đới. Bài 3: Tắc kè hoa. Ở “hoạt động khám phá” giáo viên cho học sinh quan sát hình ảnh 1 số con tắc kè hoa với các dáng khác nhau, động tác khác nhau và xem video chú tắc kè có khả năng tự đổi màu. Giáo viên cho học sinh tham khảo bài vẽ của học sinh năm trước với những hình ảnh tắc kè có sự sinh động cả về hình và màu sắc để học sinh tìm hiểu đặc điểm hình dáng, màu sắc thói quen... của tắc kè



Học sinh quan sát hình ảnh chụp chú Tắc kè hoa



Học sinh tham khảo tranh vẽ của học sinh năm trước

Sau khi học sinh được quan sát các hình ảnh đẹp và các con thấy được hình ảnh con tắc kè ở mỗi bài vẽ có hình dáng, màu sắc, cách trang trí khác nhau, hình ảnh tắc kè to, rõ ràng, nổi bật. Từ đó học sinh sẽ có cảm xúc, sự yêu thích và mong muốn được vẽ. Giáo viên có thể cho học sinh xem video hướng dẫn hoặc giáo viên vẽ thị phạm trên bảng để học sinh nắm được các bước vẽ. Sau khi các con nắm được các bước vẽ rồi giáo viên có thể cho học sinh chơi trò chơi “Vẽ tiếp sức”. Giáo viên mời 3 đội chơi, mỗi đội có 2 học sinh chơi trong vòng 2 phút, đội nào vẽ nhanh hơn sẽ giành chiến thắng. Lượt 1, ba bạn của 3 đội sẽ vẽ hình chung của tắc kè hoa, lượt 2, ba bạn tiếp theo sẽ vẽ các đặc điểm như mắt, miệng, chân...trang trí trên thân của tắc kè hoa hoặc vẽ thêm cảnh cây cho sinh động hơn. Dựa vào các hình vẽ trên bảng giáo viên có thể gọi học sinh ở dưới nêu các bạn ở trên đã vẽ như thế nào? có cần chỉnh sửa gì không...

Học sinh chơi trò chơi “Vẽ tiếp sức”





Lượt 1 – Vẽ hình chung của con vật

Lượt 2 – Vẽ hoàn thiện con vật

Học sinh ngồi dưới lớp thấy các bạn vẽ rất đẹp, mong muốn thể hiện như các bạn đã vẽ, những bạn ngồi dưới thêm một lần nữa được quan sát các bước thực hiện bài vẽ.

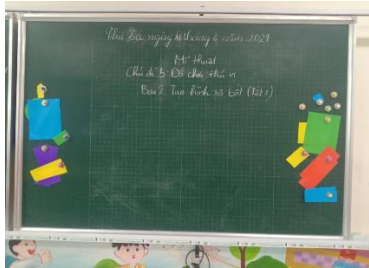
VD: Chủ đề1: Đại dương mênh mông. Bài 2: Những con vật dưới đại dương. Trước khi vào hoạt động kiến tạo kiến - thức kĩ năng, giáo viên có thể cho học sinh chơi trò chơi “Hợp tác”. Giáo viên yêu cầu 4 bạn học sinh trong vòng 2 phút vẽ con vật dưới đại dương theo ý thích của mình, bạn nào nhanh có thể vẽ 2,3 con vật, bạn nào chậm có thể hoàn thành ít hơn...Sau khi hoàn thành sản phẩm thu được là 1 bức tranh dưới đại dương với nhiều con vật khác nhau rất ngộ nghĩnh và đẹp mắt. Học sinh thấy được bức tranh dưới đại dương có nhiều con vật sống ở đó và học sinh cũng phần nào hình thành được cách vẽ hoặc cách sắp xếp con vật cho bài vẽ của mình.

Học sinh chơi trò chơi “Hợp tác”



Còn đối với những tiết học tạo hình sản phẩm 2D,3D như bài tạo hình rô-bốt, giáo viên có thể cho học sinh ghép các hình cơ bản như hình vuông, hình tròn, hình chữ nhật và hình tam giác... để tạo hình rô- bốt. Giáo viên chuẩn bị một số hình cơ bản khác nhau bằng giấy màu hoặc giấy bìa màu. Yêu cầu trong vòng 1 phút 2 đội chơi mỗi đội 2 bạn sẽ lên bảng cùng tham gia chơi dán và ghép các hình cơ bản có sẵn để tạo hình rô-bốt, đội nào nhanh hơn sẽ giành chiến thắng, như vậy học sinh sẽ tự mình được trải nghiệm cách chọn hình phù hợp và ghép để tạo hình rô-bốt, đồng thời các bạn ở dưới cũng được quan sát cách thực hiện

tạo hình rô-bốt. Tiếp theo giáo viên cũng có thể hỏi ý kiến học sinh có thể điều chỉnh hay sắp xếp khác cho hình ảnh rô-bốt được không? Gọi 1 học sinh khác lên để sắp xếp lại hình ảnh rô-bốt theo ý của mình. Sau đó giáo viên đưa ra các bước thực hiện tạo hình rô-bốt.



Học sinh tham gia chơi ghép các hình cơ bản tạo hình rô-bốt

Cuối tiết học giáo viên có thể cho học sinh chơi trò chơi để khắc sâu kiến thức cần ghi nhớ, VD chủ đề: Gia đình nhỏ. Bài 2: Chiếc bánh sinh nhật, học sinh sau khi nặn hoàn thành được chiếc bánh sinh nhật. Giáo viên cho học sinh chơi trò chơi “Qua cầu”, giáo viên phổ biến luật chơi: Giáo viên cần 2 đội chơi, mỗi đội gồm 3 bạn học sinh, 1 đội là dê trắng, 1 đội là dê đen. Giáo viên cho học sinh quan sát hình ảnh 2 con dê đứng ở giữa cầu, đội nào trả lời đúng thì con dê của đội đó được tiến 1 bước, đội trả lời sai sẽ lùi lại 1 bước. Đội nào trả lời đúng nhiều hơn thì đội đó được qua cầu trước. Sau khi giáo viên đọc câu hỏi đội nào có câu trả lời sẽ giơ cờ lên.

Câu hỏi 1: Có thể tạo ra chiếc bánh sinh nhật từ những hình khối gì?

- Khối hộp
- Khối cầu
- Khối trụ
- Tất cả các đáp án

Câu hỏi 2: Khối trụ là khối

- Khối có 2 đầu đều là hình tròn
- Khối có 6 mặt đều là hình vuông bằng nhau
- Khối có dạng hình tròn

Câu hỏi 3: Khối hộp là khối

- Khối có 2 đầu đều là hình tròn
- Khối có dạng hình tròn
- Khối có 6 mặt đều là hình vuông



Để tổ chức tốt các trò chơi giúp học sinh có hứng thú hơn với tiết học, giáo viên cần nghiên cứu kĩ bài dạy, giáo viên phổ biến rõ ràng luật chơi, khẩu lệnh rút khoát, yêu cầu các trò chơi đơn giản, dễ với học sinh, hình ảnh đưa ra đẹp mắt, phù hợp với yêu cầu của bài. Phần đa học sinh trong lớp đều có thể tham gia chơi. Các con tự tin giới thiệu sản phẩm của mình, của nhóm mình trước lớp.

Trong quá trình dạy - học tôi thường chụp lại những bức ảnh các con đang vẽ, tạo hình, trưng bày và giới thiệu sản phẩm của mình rồi gửi vào nhóm lớp. Phụ huynh nắm bắt được việc học tập của con em mình hàng tuần, hàng tháng, qua đó phụ huynh quan tâm chuẩn bị đồ dùng cho con em mình. Bản thân học sinh khi thấy giáo viên chụp ảnh gửi vào nhóm lớp, các con cũng rất thích, rất vui. Tạo cho các con có ý thức học hơn, mỗi tiết học là một trải nghiệm vui vẻ và đầy hứng thú của học sinh.

3. Kết quả sau khi áp dụng giải pháp sáng kiến tại trường

Qua quá trình nghiên cứu và thử nghiệm áp dụng giải pháp, bản thân tôi nhận thấy giải pháp đã thực sự phù hợp và mang lại hiệu quả đáng kể. Cụ thể đó là:

- Các con ngày càng có hứng thú với tiết học, yêu thích học Mĩ thuật hơn, biểu hiện ở việc các con chuẩn bị đồ dùng đầy đủ hơn, trong lớp không nói tự do, sau mỗi tiết học các con đều hoàn thành và hoàn thành tốt bài làm của mình.
- Tương tác giữa học sinh và giáo viên ngày một tốt hơn, lớp học sôi nổi, vui vẻ..
- Các con đã nắm vững các bước vẽ tranh, tạo hình sản phẩm, hình ảnh đẹp, ngộ nghĩnh, sáng tạo. Màu sắc tươi sáng, phong phú, đẹp mắt.
- Các con tự tin khi thể hiện bản thân, tự tin đứng trước lớp giới thiệu sản phẩm của mình.
- Tranh vẽ của các con đã có nhiều sự sáng tạo, các con rất hào hứng tham gia các cuộc thi vẽ tranh do Nhà trường, do Huyện... tổ chức.
- Tỷ lệ học sinh hoàn thành tốt được nâng lên.

Hoàn thành tốt	Hoàn thành	Chưa hoàn thành
20 HS = 57,2%	15 HS = 42,8.%	0 = 0 %

4. Hiệu quả của sáng kiến

4.1 Hiệu quả về khoa học

Học sinh hình thành tính cách sắp xếp sách vở trang phục quần áo ngăn nắp, gọn gàng, có tính thẩm mỹ. Giáo dục cho học sinh tinh thần đoàn kết, hợp tác nhóm. Ở mỗi trò chơi đều hướng tới mục tiêu học sinh tập trung tiếp thu và hình thành kiến thức – kỹ năng nhằm thể hiện được sự sáng tạo của bản thân, thêm yêu và mong muốn được học Mĩ thuật. Tích hợp cùng các môn học khác, thuận lợi khi học Stem tạo hình các sản phẩm...

4.2 Hiệu quả về kinh tế

Sáng kiến với các biện pháp thực tế, bám sát nội dung chương trình học tập giúp cho học sinh có những hiểu biết, những kiến thức về Mĩ thuật, năng lực thẩm mỹ của học sinh được nâng lên. Học sinh không chỉ hoàn thành tốt các bài học trên lớp mà còn biết áp dụng những kiến thức đã học để tạo ra những công cụ, đồ vật tái chế như: Tạo ra lọ hoa, chậu hoa từ hộp nhựa hay ống đựng bút, tủ đựng đồ...các con biết vẽ tranh trang trí lớp học, trang trí góc học tập...các con biết áp dụng trang trí các món ăn trong gia đình...ngoài ra các con còn sáng tạo ra những đồ chơi phù lứa tuổi mang tính chất lành mạnh như: Tạo hình rô-bốt, làm con rối bằng giấy bìa, vật liệu tìm được...rèn cho các con có tính tiết kiệm. Có ý thức giữ gìn vệ sinh xây dựng, trường lớp, thôn xóm sáng – xanh – sạch – đẹp. Giảm thiểu chi phí cho gia đình phụ huynh, cho Nhà trường, cho xã hội, cho cộng đồng.

4.3 Hiệu quả về xã hội

Qua giải pháp mà tôi đã đưa ra nhằm giúp các con có sự tự tin vào bản thân từ đó có những ý tưởng sáng tạo để tham gia các cuộc thi sáng tạo như: Cuộc thi Sáng tạo thanh thiếu niên...qua các cuộc thi đó các con được bộc lộ những khả năng, phát huy trí tưởng tượng sáng tạo cũng như những mong muốn của mình...từ đó phát hiện những học sinh đó có năng khiếu, có phát minh mang tính ứng dụng khoa học...gia đình, nhà trường sẽ bồi dưỡng tạo điều kiện để các con được phát triển sáng tạo, chế tạo để trở thành những nhà phát minh tí hon. Góp phần xây dựng khoa học - công nghệ trong tương lai...để trở thành những công dân tốt, công dân có ích cho xã hội.

Học sinh tham gia các cuộc thi vẽ tranh như: Ý tưởng trẻ thơ, Ôtô mơ ước ...tham gia các cuộc thi vẽ tranh do huyện, thành phố tổ chức vào các dịp lễ kỉ niệm như: Kỉ niệm 70 năm chiến thắng Điện Biên Phủ, hay cuộc thi Bác Hồ với thiếu nhi – thiếu nhi với Bác Hồ...Qua từng cuộc thi vẽ tranh giúp các con có ý thức tìm hiểu về các ngày lễ, kỉ niệm và các nhân vật lịch sử như Bác Hồ, Đại tướng Võ Nguyên Giáp..., học sinh còn nhờ các con có thể tìm hiểu từ ông bà cha mẹ mình, hoặc tra cứu sách vở, tìm hiểu trên mạng internet...bản thân giáo viên

khi hướng dẫn học sinh vẽ tranh sẽ truyền đạt những nội dung liên quan đến các cuộc thi. Từ đó bước đầu các con hiểu biết những kiến thức lịch sử. Học sinh có lòng biết ơn, tưởng nhớ, sự chia sẻ, có ý thức bảo tồn, lan tỏa giá trị văn hóa của dân tộc, hình thành trách nhiệm, ý thức giữ gìn và bảo vệ Tổ quốc.

5. Tính khả thi

Phù hợp với lứa tuổi học sinh lớp 2 và học sinh tiểu học trong Huyện, đặc biệt với học sinh xã miền núi như trường Tiểu học Ba Trại B, xã mà số lượng học sinh là con em dân tộc Mường chiếm tỉ lệ nhiều.

6. Thời gian thực hiện đề tài, sáng kiến

Đã thực hiện 9 tháng trong năm 2023 – 2024. Với học sinh khối 2 và lớp 2A4.

7. Kinh phí thực hiện đề tài, sáng kiến

Để thực hiện được đề tài sáng kiến này kinh phí thực hiện ít, chủ yếu là tận dụng những vật liệu tái chế bảo vệ môi trường.

III. KIẾN NGHỊ, ĐỀ XUẤT:

- Giải pháp không thể đạt được kết quả tốt nếu trình độ chuyên môn của giáo viên còn hạn chế. Vì vậy tôi đề xuất Sở GD, Phòng GD sẽ thường xuyên tổ chức các lớp đào tạo, bồi dưỡng chuyên môn và phương pháp dạy học cho giáo viên.

- Phòng GD tổ chức các cuộc thi vẽ tranh vào những dịp nghỉ hè để học sinh có thêm sân chơi bổ ích, có ý nghĩa.

Trên đây là một số biện pháp giúp học sinh lớp 2 có hứng thú hơn cho tiết học, giúp các con học tốt môn Mỹ thuật. Tuy đã có nhiều cố gắng trong quá trình nghiên cứu nhưng không tránh khỏi những thiếu sót, hạn chế. Rất mong đón nhận được sự đóng góp của Hội đồng khoa học cơ sở và các bạn đồng nghiệp.

Tôi xin chân thành cảm ơn

Tôi xin cam đoan đây là SKKN của mình viết, không sao chép nội dung của người khác.

Ba Trại, ngày 10 tháng 5 năm 2024

XÁC NHẬN CỦA CƠ QUAN

NGƯỜI VIẾT SÁNG KIẾN

Nguyễn Thị Thủy

**SẢN PHẨM THU ĐƯỢC SAU TIẾT HỌC CỦA CHỦ ĐỀ 1:
ĐẠI DƯƠNG MÊNH MÔNG**

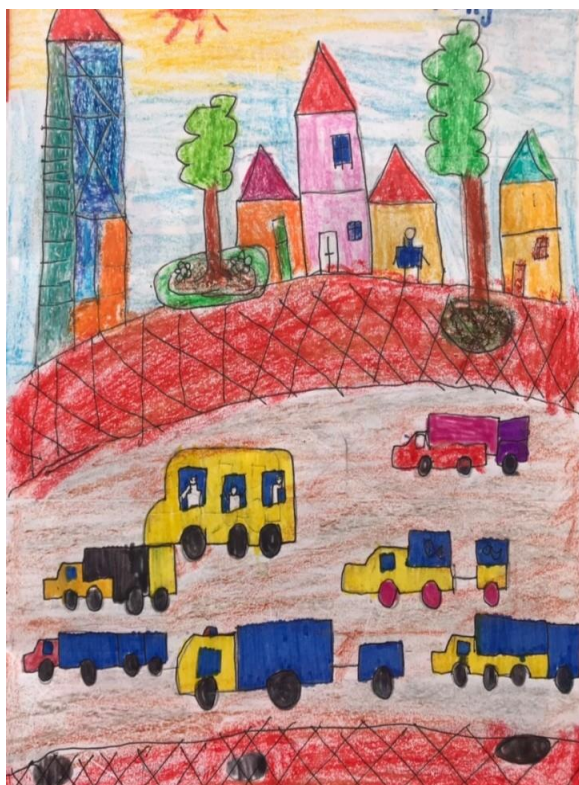


Sản phẩm của Quỳnh Chi – 2A4



Sản phẩm của Minh Đức – 2A4

**SẢN PHẨM THU ĐƯỢC SAU TIẾT HỌC CỦA CHỦ ĐỀ 2:
ĐƯỜNG ĐẾN TRƯỜNG EM**



Tranh của Tài Khoa – 2A4



Phương Vy 2A4



Tranh của Ngọc Ly - 2A4

**SẢN PHẨM THU ĐƯỢC SAU TIẾT HỌC CỦA CHỦ ĐỀ 4:
KHU RỪNG NHIỆT ĐỚI**



Sản phẩm con tắc kè hoa của Hoài An 2A4



Sản phẩm con tắc kè hoa của Tra Mi lớp 2a4

**SẢN PHẨM THU ĐƯỢC SAU TIẾT HỌC CỦA CHỦ ĐỀ 4:
KHU RỪNG NHIỆT ĐỚI**



Tranh của Phương Anh – 2A4



Tranh của Đức Thịnh – 2A4



Tranh của Phương Anh - 2A4

**SẢN PHẨM THU ĐƯỢC SAU TIẾT HỌC CỦA CHỦ ĐỀ 5:
ĐỒ CHƠI THÚ VỊ**



Sản phẩm của các học sinh lớp 2A4

**SẢN PHẨM THU ĐƯỢC SAU TIẾT HỌC CỦA CHỦ ĐỀ 5:
ĐỒ CHƠI THÚ VỊ**



Hình ảnh Trà My - Minh Châu giới thiệu sản phẩm



Sản phẩm của Đắc Huy lớp 2A4

HỌC SINH LỚP 2A4 THAM GIA VẼ TRANH DỰ THI



Học sinh lớp 2A4 tham gia các cuộc thi vẽ tranh “Trường học hạnh phúc”



Tranh vẽ của - Hoài An



Tranh vẽ của – Trà My

**HỌC SINH LỚP 2A4 THAM GIA CÁC CUỘC THI VẼ TRANH
“BÁC HỒ VỚI CHÚNG EM”**

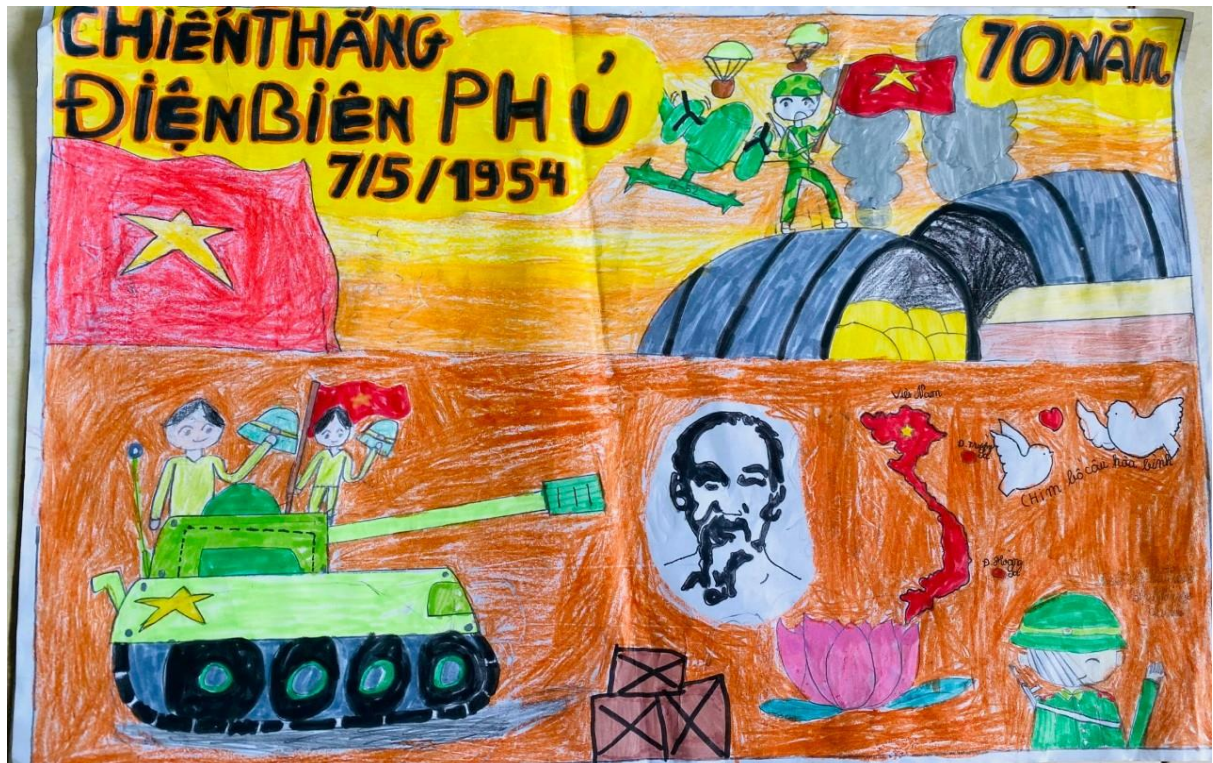


Học sinh lớp 2A4 tham gia vẽ tranh dự thi

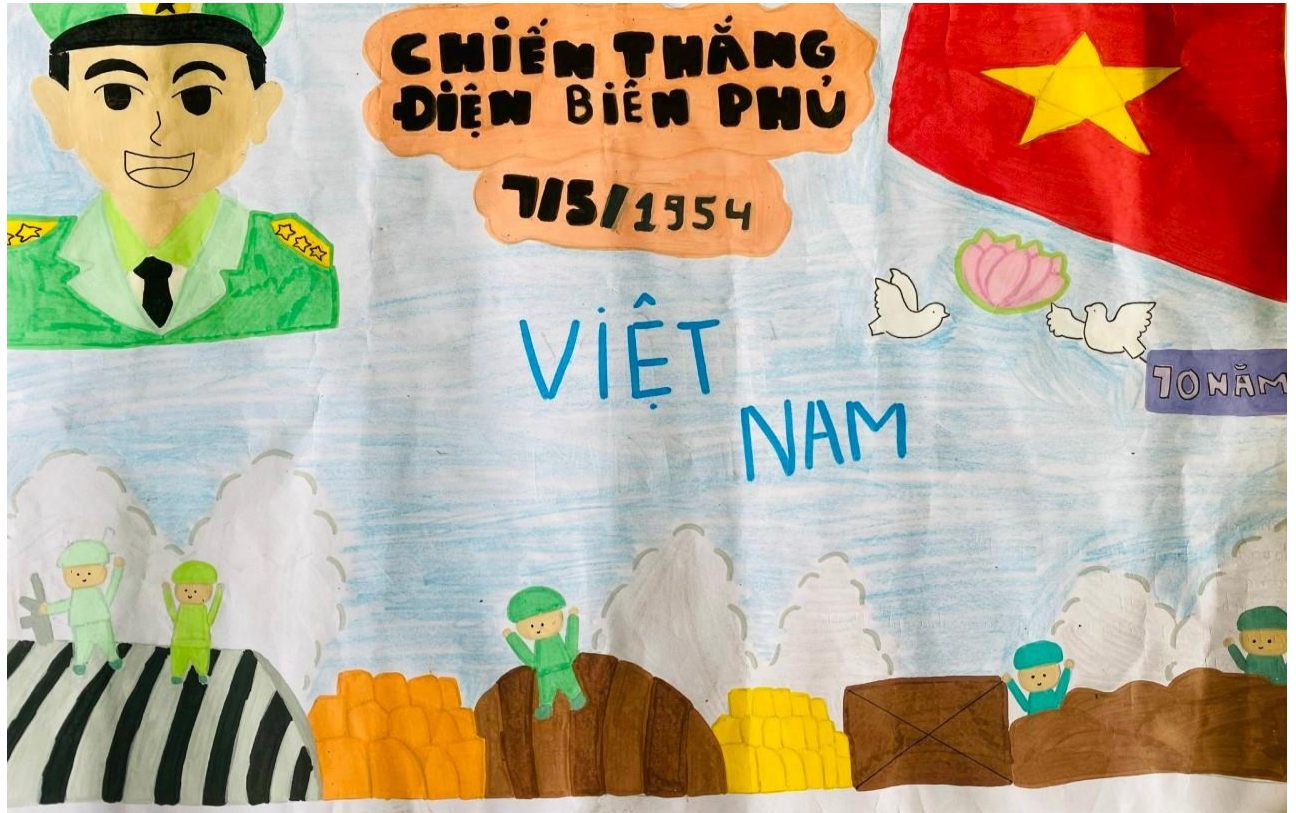


Tranh của Tuấn Tú – 2A4

HỌC SINH LỚP 2A4 THAM GIA CÁC CUỘC THI VẼ TRANH
“KỶ NIỆM 70 NĂM CHIẾN THẮNG ĐIỆN BIÊN PHỦ”



Tranh vẽ của Hoài An – 2A4



Tranh vẽ của Mạnh Nam – 2A4



Tranh vẽ của – Bảo Lâm 2A4



Tranh của Ngọc Ly – 2A4

Phần thứ tư: TÀI LIỆU THAM KHẢO

- Dạy mỹ thuật ở trường tiểu học..... NXB Giáo dục.
- Hỏi – đáp về dạy học môn MT ở các lớp 1,2,3,4,5.....NXB Giáo dục.
- Phương pháp dạy học lấy học sinh làm trung tâm.....NXB Giáo dục.
- Tài liệu tập huấn phương pháp dạy học mỹ thuật mới.
- Học tập như một trò chơi.....NXB Thanh Niên
- Dạy học tích hợp phát triển năng lực học sinh.....NXB ĐH Sư phạm
- Trò chơi tạo hình Mỹ thuật lớp 1,2,3.....NXB ĐH Quốc Gia Hà Nội
- Lí luận và phương pháp dạy học mỹ thuật.....NXB ĐH Sư phạm

MỤC LỤC

I. ĐẶT VẤN ĐỀ	1
1. Tính cấp thiết phải tiến hành sáng kiến kinh nghiệm	1
2. Mục tiêu của đề tài, sáng kiến.....	1
3. Thời gian, đối tượng, phạm vi nghiên cứu.....	2
II. NỘI DUNG CỦA SÁNG KIẾN	2
1. Hiện trạng của vấn đề.....	2
2. Giải pháp thực hiện sáng kiến để giải quyết vấn đề.....	4
2.1. <i>Giải pháp 1: Giúp học sinh có ý thức chuẩn bị tốt đồ dùng học tập của mình.</i>	4
2.2. <i>Giải pháp 2: Giúp học sinh tập trung vào tiết học bằng các trò chơi ở phần khởi động</i>	5
2.3. <i>Giải pháp 3: Kết hợp cùng các trò chơi tạo hứng thú hình thành kiến thức, kỹ năng.</i>	8
3. Kết quả sau khi áp dụng giải pháp sáng kiến tại trường	12
4. Hiệu quả của sáng kiến.....	13
4.1 Hiệu quả về khoa học.....	13
4.2 Hiệu quả về kinh tế.....	13
4.3 Hiệu quả về xã hội.....	13
5. Tính khả thi	14
6. Thời gian thực hiện đề tài, sáng kiến	14
7. Kinh phí thực hiện đề tài, sáng kiến.....	14
III. KIẾN NGHỊ, ĐỀ XUẤT:	14