

**CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM**  
**Độc lập - Tự do - Hạnh phúc**

**ĐƠN YÊU CẦU CÔNG NHẬN SÁNG KIẾN**

Kính gửi: Trường Tiểu học Trường Xuân 1

1. Tôi ghi tên dưới đây:

Số TT	Họ và tên	Ngày tháng năm sinh	Nơi công tác	Chức danh	Trình độ chuyên môn	Tỷ lệ (%) đóng góp vào việc tạo ra sáng kiến
1	Đoàn Thái Dương	06/04/1988	Trường Tiểu học Trường Xuân 1	Giáo viên	Cử nhân sư phạm Tin học	100%

2. Là tác giả đề nghị xét công nhận sáng kiến

Một số giải pháp nâng cao hứng thú học tập môn Công nghệ cho học sinh lớp Bốn/1 Trường Tiểu học Trường Xuân 1, huyện Tháp Mười, tỉnh Đồng Tháp.

3. Chủ đầu tư tạo ra sáng kiến: “không”

4. Lĩnh vực áp dụng sáng kiến: Giáo dục

5. Ngày sáng kiến được áp dụng lần đầu: từ ngày 06 tháng 10 năm 2023

6. Mô tả bản chất của sáng kiến:

6.1. Tình trạng của giải pháp đã biết:

a) Thực trạng trước khi có sáng kiến

Năm học 2023 – 2024, tôi được Hiệu trưởng nhà trường phân công giảng dạy môn Công nghệ khối lớp 4 trong đó có lớp Bốn/1. Với đặc điểm môn Công nghệ là một môn học mới trong Chương trình giáo dục phổ thông 2018, với nội dung của môn Công nghệ mang tính tổng hợp và gắn liền với thực tiễn cuộc sống. Do đó, trong quá trình giảng dạy nếu giáo viên không biết khai thác các phương tiện, đồ dùng dạy học và các phương pháp dạy học thì quá trình giảng dạy trở nên khô khan học sinh tiếp nhận một cách thụ động, một chiều dẫn đến giờ học không đạt hiệu quả cao.

Trong quá trình giảng dạy tôi nhận thấy còn nhiều học sinh chưa chú ý, còn nhút nhát, rụt rè, không hợp tác trong các hoạt động học tập, không khí lớp học còn trầm lắng. Học sinh chưa thực sự hứng thú trong giờ học.

Từ những thực trạng, trong quá trình giảng dạy hơn 4 tuần môn Công nghệ lớp Bốn/ 1 ở đầu năm học 2023 – 2024, tôi theo dõi quan sát quá trình tham gia

*Tul*

học tập của học sinh và tôi có nhận thấy các em hứng thú, tích cực học tập môn học còn khá thấp thông qua bảng thống kê sau:

TSHS	Hứng thú, tích cực		Hứng thú		Chưa hứng thú	
	SL	TL	SL	TL	SL	TL
32	5	15,6 %	10	31,3 %	17	53,1%

b) *Những ưu, nhược điểm, thuận lợi, khó khăn của giải pháp khi thực hiện*

Khi thực hiện giải pháp sẽ nâng cao hứng thú học tập môn Công nghệ từ đó nâng cao chất lượng môn học ở lớp Bốn/1 Trường Tiểu học Trường Xuân 1.

Trong quá trình giảng dạy tôi luôn được sự quan tâm, chỉ đạo xuyên suốt của Phòng Giáo dục và Đào tạo huyện Tháp Mười, của Ban giám hiệu nhà trường trong việc bồi dưỡng chuyên môn.

Với đội ngũ giáo viên nhiệt tình, tâm huyết với nghề, yêu thương học sinh, có trình độ chuyên môn vững vàng và ứng dụng tốt công nghệ thông tin trong giảng dạy. Vì vậy tôi luôn học hỏi kinh nghiệm và được sự hỗ trợ nhiệt tình từ đồng nghiệp trong tổ bộ môn huyện và tổ chuyên môn ở trường.

Đa số học sinh có khả năng tiếp thu tốt kiến thức, một số em có năng khiếu môn Công nghệ.

Bên cạnh những thuận lợi đó vẫn còn tồn tại những khó khăn như: Chưa có phòng bộ môn Khoa học- Công nghệ, đồ dùng dạy học. Nên các em chưa tập trung, chưa hứng thú trong giờ học.

Thêm vào đó còn có những nguyên nhân như sau:

- Tôi chưa khai thác hết ứng dụng công nghệ thông tin phù hợp trong quá trình giảng dạy.

- Tôi không có nhiều thời gian suy nghĩ thiết kế thêm trò chơi học tập cho học sinh, nên chưa phát huy tính tích cực, tự giác của học sinh trong giờ học.

- Tôi chưa mạnh dạn áp dụng giáo dục STEM vào quá trình giảng dạy môn học.

- Học sinh chưa thật sự yêu thích môn học, còn thụ động, thiếu tập trung trong giờ học dẫn đến sự lơ là, dẫn đến chưa có ý thức tự tìm tòi, chủ động lĩnh hội kiến thức mới.

- Bản thân chưa có sự phối hợp chặt chẽ với cha mẹ học sinh trong việc trao đổi nội dung học, yêu cầu chuẩn bị các đồ dùng và vật liệu cần thiết cho các em hoàn thành sản phẩm học môn Công nghệ trên lớp cũng như ở nhà.

6.2. *Nội dung của giải pháp đề nghị công nhận là sáng kiến:*

a) *Mục đích của giải pháp*

Qua quá trình giảng dạy hơn 1 tháng lớp Bốn/1 thì đa phần các em còn thiếu

*Tu*

tập trung, lơ là, ít nêu ý kiến. Trước tình hình thực tế của lớp Bốn/1 tôi đã đưa ra những giải pháp nhằm nâng cao sự hứng thú cho học sinh khi học môn Công nghệ. Từ đó giúp học sinh yêu thích môn Công nghệ và chất lượng môn học được nâng cao.

*b) Tính mới của giải pháp*

Từ những thực trạng và nguyên nhân tôi đưa ra một số biện pháp nhằm nâng cao hứng thú học tập môn Công nghệ cho học sinh như sau:

*b.1. Tăng cường khai thác ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy – học*

*\* Sử dụng hình ảnh, video minh họa*

Trong thời gian vừa qua tôi đã tăng cường ứng dụng công nghệ thông tin trong từng tiết dạy. Mỗi tiết dạy được soạn trên nền powerpoint với những hình ảnh liên quan đến nội dung học tập, video về các bước làm ra sản phẩm.

Khi sử dụng hình ảnh, video minh họa giúp các em tập trung quan sát và thực hiện tốt nhiệm vụ học tập theo hướng dẫn của giáo viên.

Ví dụ: Ở bài 4. Trồng cây cảnh trong chậu (*trang 29 – Công nghệ 4- SGK Chân trời sáng tạo*) ở hoạt động: Thực hành trồng cây lưỡi hổ trong chậu

-Giáo viên nêu yêu cầu trước khi cho học sinh xem video.

Yêu cầu: Em hãy quan sát đoạn video và cho biết có mấy bước để trồng cây lưỡi hổ trong chậu? Hãy kể ra các bước?

- Học sinh quan sát video.

- Học sinh trả lời.

- Học sinh nhận xét phản trả lời của bạn.

- Giáo viên kết nối, liên hệ vào nội dung mới.

Qua thời gian khai thác các phần mềm ứng dụng công nghệ thông tin trong giảng dạy, tôi thấy các em đã hứng thú môn Công nghệ không khí học tập sôi nổi hơn, học sinh tích cực học tập chiếm lĩnh những kiến thức mới, biết vận dụng vào trong thực tiễn đời sống.

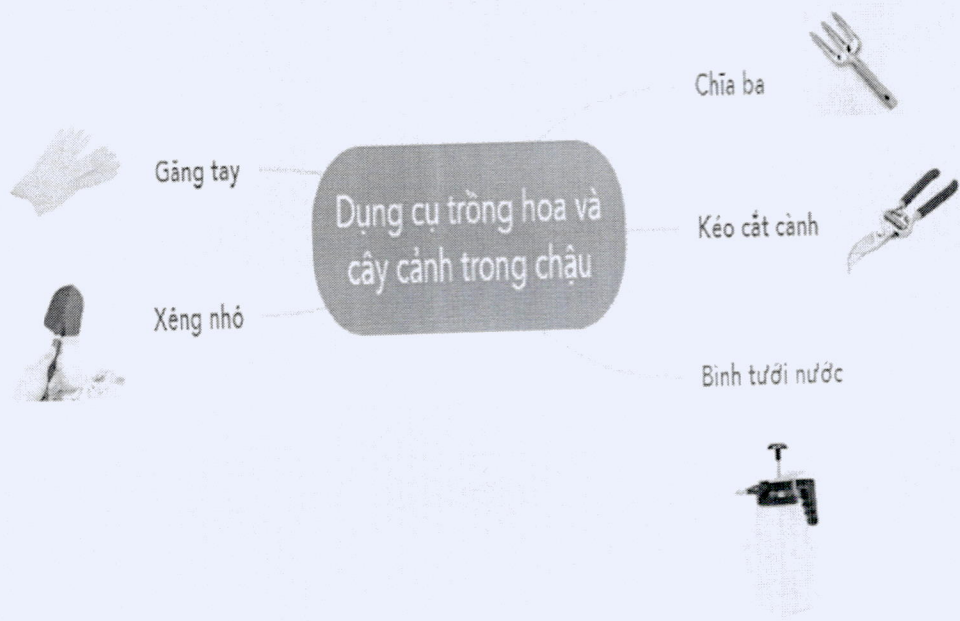
*\* Sử dụng phần mềm vẽ sơ đồ tư duy*

Tôi đã ứng dụng công nghệ thông tin để vẽ sơ đồ tư duy có chèn thêm hình ảnh minh họa giúp học sinh nhớ nội dung bài học theo một trình tự hoặc các nội dung có liên quan với nhau. Từ đó hình thành hệ thống tư duy logic.

Ví dụ: Ở bài 2. bài 2. Vật liệu, dụng cụ trồng hoa và cây cảnh trong chậu (*trang 12 – Công nghệ 4- SGK Chân trời sáng tạo*) ở hoạt động: Tìm hiểu dụng cụ trồng hoa và cây cảnh trong chậu

*Tul*





Hình 1. Sơ đồ tư duy về dụng cụ trồng hoa và cây cảnh trong chậu

Như vậy việc ứng dụng công nghệ thông tin trong vẽ sơ đồ tư duy giúp học sinh tích cực hơn trong học tập, lĩnh hội và khắc sâu thêm kiến thức,

### b.2. Sử dụng phương pháp trò chơi

Trò chơi là phương pháp dạy học thông qua tổ chức trò chơi có liên quan đến nội dung bài học, có tác dụng tạo hứng thú học tập giúp học sinh tiếp thu kiến thức một cách nhẹ nhàng, tự nhiên, đồng thời cũng phát huy tính tự giác cho học sinh.

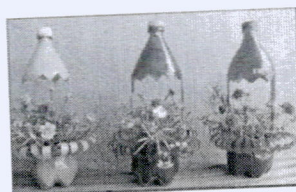
Khi thực hiện phương pháp này, giáo viên cần nghiên cứu nội dung bài học, lựa chọn trò chơi phù hợp ở hoạt động nào, hệ thống câu hỏi, thời gian, qui trình thực hiện, thực tế lớp học và ý nghĩa giáo dục, ... để hoạt động thành công.

Trong quá trình giảng dạy, tôi đã thiết kế và sử dụng một số ứng dụng trò chơi trực tuyến mang tính vừa sức với học sinh, lựa chọn thời gian tổ chức phù hợp nhằm đạt mang lại hiệu quả trong giờ học.

Ví dụ: Ở bài 2. Vật liệu, dụng cụ trồng hoa và cây cảnh trong chậu (trang 12 – Công nghệ 4- SGK Chân trời sáng tạo) ở hoạt động: Khởi động, tôi đã sử dụng trò chơi “Lật mảnh ghép”

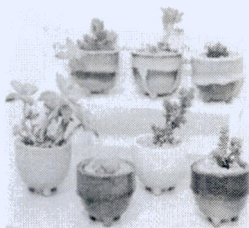
- Giáo viên giới thiệu tên trò chơi: “Lật mảnh ghép”
- Giáo viên phổ biến luật chơi, cách chơi.
- Lần lượt học sinh lựa chọn một ô số và trả lời câu hỏi trong số các câu hỏi:

Câu 1: Đây là loại chậu gì?



*Tu*

Câu 2: Đây là chậu gì?

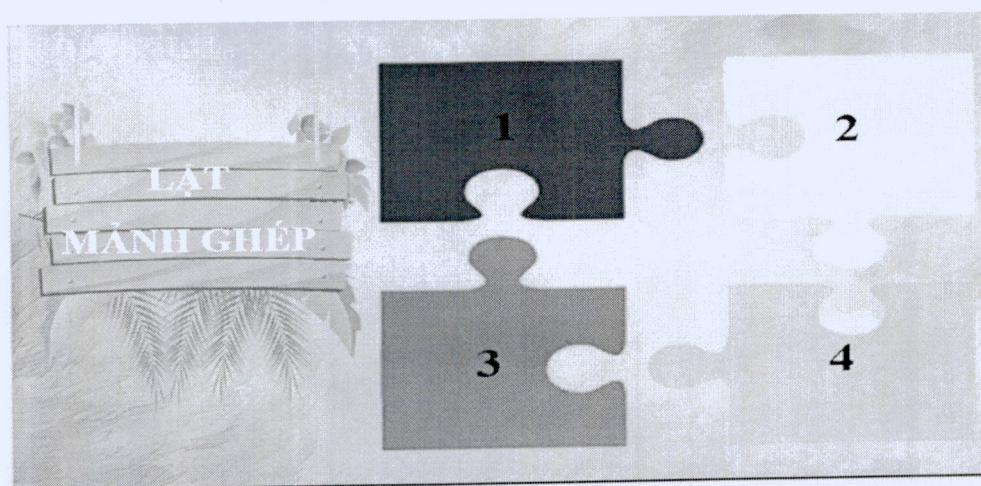


Câu 3: Chậu trồng hoa và cây cảnh có những màu sắc nào?

Câu 4: Loại chậu nào phù hợp để trồng hoa và cây cảnh trên bàn?

- Học sinh nhận xét phần trả lời của bạn.

- Giáo viên kết nối, liên hệ vào bài học mới



Hình 2. Trò chơi lật mảnh ghép

Ví dụ: Ở bài 5. Chăm sóc hoa và cây cảnh trong chậu (trang 35 – Công nghệ 4- SGK Chân trời sáng tạo) ở hoạt động: Khám phá, tôi đã sử dụng trò chơi “Ai nhanh hơn” trên ứng dụng Quizizz

- Giáo viên giới thiệu tên trò chơi: “Ai nhanh hơn” và mục đích của trò chơi

- Giáo viên phổ biến luật chơi, cách chơi trên ứng dụng Quizizz

- Giáo viên cho học sinh tham gia theo nhóm đôi và trả lời qua các câu hỏi:

Câu 1: Cần tưới nước cho hoa mỗi ngày không?

Câu 2: Làm thế nào để cung cấp ánh sáng cho hoa và cây cảnh trong chậu?

Câu 3: Việc tỉa bớt cây yếu, cành, lá héo hoặc bị sâu được gọi là gì?

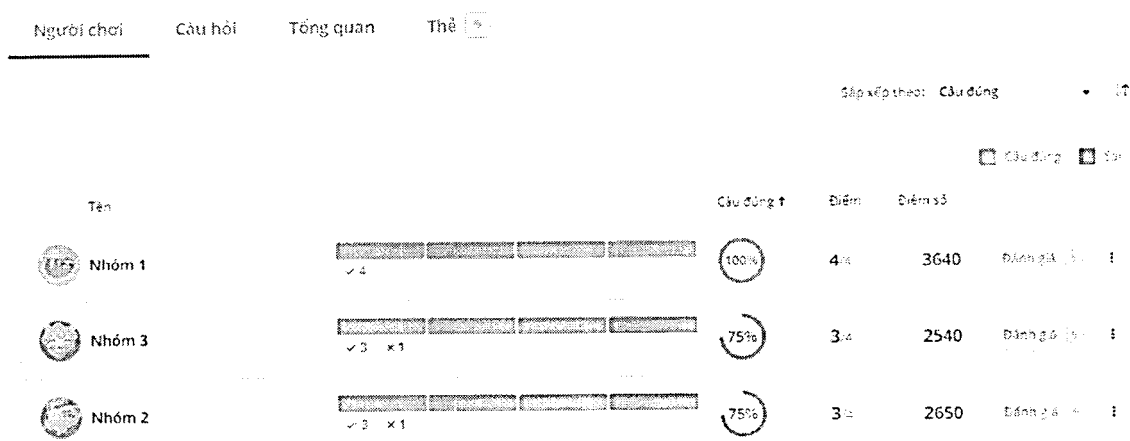
Câu 4: Làm thế nào để phòng tránh sâu bệnh cho hoa và cây cảnh?

- Học sinh quan sát màn hình và chọn phương án đúng.

- Giáo viên lưu kết quả trò chơi, sau đó trình chiếu kết quả cho học sinh xem.

- Giáo viên yêu cầu học sinh đọc kết quả.

- Giáo viên nhận xét, tuyên dương đội chơi đúng và nhanh nhất.
- Từ câu trả lời của học sinh, giáo viên kết nối, liên hệ nội dung mới.



Hình 3. Kết quả trò chơi “Ai nhanh hơn” trên ứng dụng Quizizz

Qua thời gian sử dụng trò chơi trong các hoạt động dạy học sẽ tạo hứng thú học tập cho học sinh và rèn luyện sự mạnh dạn, tự tin, đoàn kết giữa các thành viên trong hình thức nhóm, dễ dàng tiếp nhận kiến thức đã làm cho bài học thêm hấp dẫn, đem lại hiệu quả cao trong giờ học.

### b.3. Áp dụng Giáo dục STEM vào trong quá trình giảng dạy môn Công nghệ

Là một phương pháp giáo dục được đưa vào áp dụng trong các nhà trường theo định hướng của chương trình giáo dục phổ thông 2018. STEM là chương trình giảng dạy dựa trên nền tảng trang bị cho người học những phẩm chất, năng lực, kiến thức tổng hợp liên quan đến các lĩnh vực khoa học, công nghệ, kỹ thuật và toán học... theo cách tiếp cận liên môn và người học vừa có thể áp dụng để giải quyết vấn đề, vừa có thể áp dụng để thực hành và tạo ra được những sản phẩm trong cuộc sống hàng ngày giúp cải tạo thế giới và định hướng môi trường sống của con người.

Ở Tiểu học, môn Công nghệ có mối quan hệ với nhiều lĩnh vực giáo dục khác như Khoa học, Toán. Vì vậy, vận dụng tiếp cận giáo dục STEM trong dạy học môn Công nghệ 4 là hoàn toàn phù hợp, qua đó giúp đem lại hiệu quả dạy học môn Công nghệ và thúc đẩy sự phát triển giáo dục STEM.

Trong năm học tôi đã đưa giáo dục STEM vào, thay thế ở một số bài thành bài học STEM, hoạt động trải nghiệm STEM nhằm giúp các em tạo ra các sản phẩm phục vụ, giải quyết các vấn đề trong cuộc sống hàng ngày.

Ví dụ: Ở bài 3. Gieo hạt và trồng cây hoa trong chậu (trang 18 – Công nghệ 4- SGK Chân trời sáng tạo): được thay bằng Bài học STEM: Chậu cây thân thiện với môi trường.

- Giáo viên giao nhiệm vụ học tập chứa đựng vấn đề cho học sinh.

*Tul*

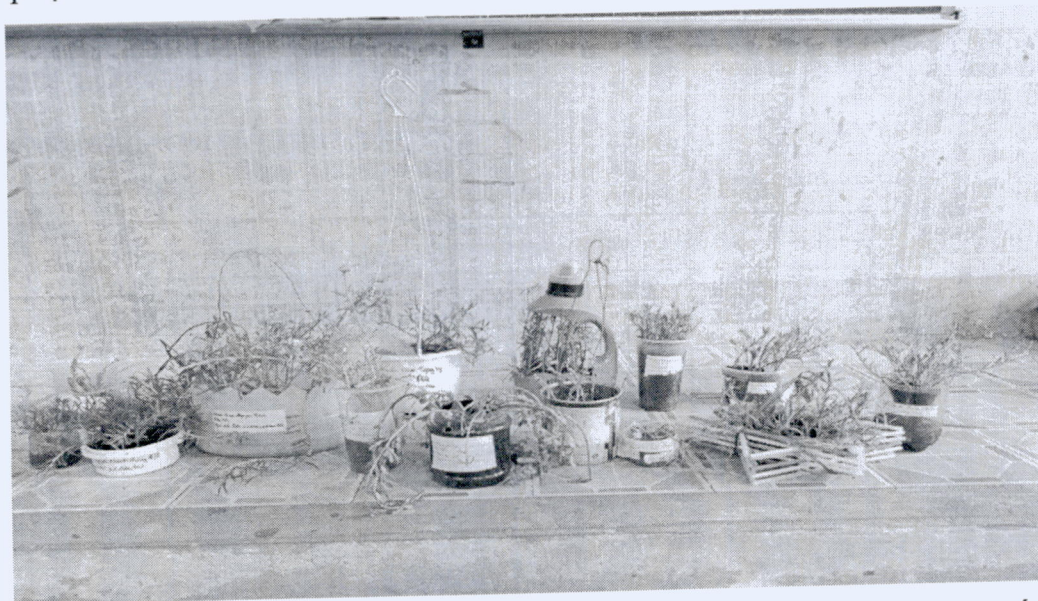


- Giáo viên tổ chức cho học sinh thực hiện các hoạt động nghiên cứu kiến thức nền. Khuyến khích học sinh hoạt động tự tìm tòi, chiếm lĩnh kiến thức để sử dụng vào việc đề xuất, thiết kế sản phẩm.

- Cho học sinh thảo luận lựa chọn cách thực hiện, sau đó trình bày, giải thích. Giáo viên tổ chức góp ý, chỉnh sửa.

- Cho học sinh chế tạo mẫu theo bản thiết kế, kết hợp tiến hành thực nghiệm trong quá trình chế tạo.

- Học sinh trình bày sản phẩm đã hoàn thành, trao đổi, thảo luận, đánh giá để tiếp tục điều chỉnh, hoàn thiện.



Hình 4. Sản phẩm chậu cây thân thiện với môi trường của học sinh lớp Bốn/1

Qua quá trình áp dụng giáo dục STEM vào môn Công nghệ, tôi nhận thấy các em chú ý hơn, mạnh dạn phát biểu ý tưởng, hoạt động nhóm tốt trong quá trình làm ra sản phẩm mẫu. Từ đó làm cho giờ học thêm sinh động, góp phần hình thành và phát triển các phẩm chất chủ yếu và năng lực cốt lõi chung như năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo cho học sinh.

#### *b.4. Thực hiện phối hợp giữa nhà trường- gia đình- xã hội:*

Gia đình là một nhân tố quan trọng trong việc hỗ trợ nhà trường giáo dục toàn diện cho học sinh. Nếu biết về hoàn cảnh gia đình của học sinh thì người giáo viên sẽ có biện pháp giáo dục học sinh tốt hơn. Và cần phối hợp chặt chẽ các với các lực lượng giáo dục: Hội cha mẹ học sinh, thường xuyên cộng tác, kết hợp với giáo viên chủ nhiệm và với các ban ngành đoàn thể trong trường.

Nên tôi đã thực hiện:

- Trao đổi với giáo viên chủ nhiệm lớp, đặc biệt với học sinh cá biệt.
- Trao đổi, liên lạc với phụ huynh thông qua các lần họp phụ huynh của lớp.
- Trao đổi thông tin qua zalo của lớp.

*Tul*

Qua quá trình phối hợp với phụ huynh học sinh, tôi nhận thấy các em tích cực hơn trong giờ học, được chuẩn bị đầy đủ các vật liệu, dụng cụ cần thiết cho quá trình học tập môn Công nghệ, góp phần làm cho giờ học thêm sôi nổi mang lại hiệu quả, do các em có thể tạo ra sản phẩm học tập.

#### 7. Khả năng áp dụng của giải pháp

Giải pháp nâng cao hứng thú học tập môn Công nghệ cho học sinh lớp Bốn/1 do tôi phụ trách giảng dạy ở Trường Tiểu học Trường Xuân 1 và bước đầu cũng đã có kết quả rất tốt, đã chuyển biến nâng cao chất lượng trong dạy – học môn Công nghệ. Các giải pháp trên rất dễ áp dụng nên giáo viên dạy môn Công nghệ ở các trường tiểu học khác trong và ngoài huyện Tháp Mười có thể áp dụng và nếu vận dụng các giải pháp trên theo tình hình thực tiễn của đơn vị mình thì tôi tin chắc rằng sẽ đạt kết quả cao như mong muốn.

#### 8. Hiệu quả, lợi ích thu được do áp dụng giải pháp

Sau khi áp dụng giải pháp nâng cao hứng thú học tập môn Công nghệ cho học sinh lớp Bốn/1 thì tôi thấy rằng các em hứng thú với môn học ở các giờ học các em tích cực phát biểu ý kiến, tham gia tốt các hoạt động học tập, nắm được nội dung bài học cũng như tạo ra được các sản phẩm phù hợp và có tính sáng tạo. Ngoài ra giúp cho học sinh chủ động, kích thích sự say mê, tìm tòi kiến thức và thúc đẩy khả năng tự học cho các em học sinh.

Vì vậy tôi cảm thấy đã giảm được nhiều thời gian và công sức trong việc giảng dạy cho học sinh. Tôi tin rằng các em có đầy đủ năng lực cơ bản của môn cũng như phát triển tốt các phẩm chất môn Công nghệ.

Bằng sự phối hợp các biện pháp mà tôi đã thực hiện trong quá trình giảng dạy của mình một cách hài hoà, học sinh lớp tôi tiến bộ rõ rệt; đồng thời kết quả học tập các em đã dần tiến bộ về mọi mặt, cũng như được thể hiện rõ qua đợt kiểm tra cuối học kì 1

TSHS	Thời điểm nhận xét	Hứng thú, tích cực		Hứng thú		Chưa hứng thú	
		SL	TL%	SL	TL%	SL	TL%
32	Tháng 10/2023	5	15,6%	10	31,3%	17	53,1%
	Tháng 01/2024	9	28,1%	20	62,5%	3	9,4%
	So sánh 2 thời điểm	Tăng 4 HS	Tăng 12,5%	Tăng 10 HS	Tăng 31,2%	Giảm 14 HS	Giảm 43,7%



**\* Chất lượng cuối học kì I, năm học 2022 – 2023 môn Công nghệ lớp Bốn/1**

TSHS	Hoàn thành tốt		Hoàn thành		Chưa hoàn thành	
	SL	TL%	SL	TL%	SL	TL%
32	21	65,6%	11	34,4%	0	0%

Qua 2 bảng thống kê trên, tôi nhận thấy rất nhiều em đã yêu thích và hứng thú với môn học, chất lượng môn Công nghệ của lớp đều hoàn thành, trong đó tỉ lệ hoàn thành tốt cao chiếm 65,6% còn hoàn thành chiếm 34,4%, không có học sinh chưa hoàn thành. Góp phần nâng cao chất lượng giáo dục toàn diện cho học sinh lớp Bốn/1 tôi đang giảng dạy.

9. Những thông tin cần được bảo mật: “Không”.

10. Các điều kiện cần thiết để áp dụng sáng kiến

Đối với tại lớp học thì cần được hỗ trợ cơ sở vật chất như là máy tính, Tivi được kết nối internet.

Phụ huynh học sinh có điện thoại, tham gia nhóm zalo của lớp.

11. Đánh giá lợi ích thu được do áp dụng sáng kiến

a) *Hiệu quả về mặt kinh tế:*

- Giảm được thời gian, công sức dạy học của giáo viên và học sinh.

- Học sinh có khả năng tự học và học tốt hơn, góp phần hình thành và phát triển các phẩm chất chủ yếu và năng lực cốt lõi chung như năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo cho học sinh.

- Góp phần nâng cao chất lượng môn học.

b) *Hiệu quả về mặt xã hội:*

\* Đối với giáo viên:

Nhờ vào sự hứng thú, tích cực của học sinh nên các tiết học Công nghệ trở nên nhẹ nhàng, năng động và hiệu quả cao. Vì vậy giáo viên cũng cảm thấy hứng thú và hăng say trong từng tiết dạy.

\* Đối với học sinh:

Giúp học sinh vận dụng tạo ra các sản phẩm giải quyết các vấn đề gặp phải trong cuộc sống hàng ngày.

\* Đối với phụ huynh:

Phụ huynh sẽ cảm thấy vui mừng và phấn khởi khi thấy con em mình có thể tạo ra các sản phẩm phục vụ đời sống.

12. Đánh giá lợi ích thu được hoặc dự kiến có thể thu được do áp dụng sáng kiến theo ý kiến của tổ chức, cá nhân đã tham gia áp dụng sáng kiến lần đầu, kể cả áp dụng thử: “không”.

*Tul*

13. Danh sách những người đã tham gia áp dụng thử hoặc áp dụng sáng kiến lần đầu: “không”.

Số TT	Họ và tên	Ngày tháng năm sinh	Nơi công tác (hoặc nơi thường trú)	Chức danh	Trình độ chuyên môn	Nội dung công việc hỗ trợ

Tôi xin cam đoan mọi thông tin nêu trong đơn là trung thực, đúng sự thật và hoàn toàn chịu trách nhiệm trước pháp luật./.

Trường Xuân, ngày 09 tháng 04 năm 2024

**NGƯỜI NỘP ĐƠN**



**Đoàn Thái Dương**