

ỦY BAN NHÂN DÂN XÃ ĐỒNG THỊNH

TRƯỜNG TIỂU HỌC NGHĨA MINH

BẢN MÔ TẢ SÁNG KIẾN

**NÂNG CAO CHẤT LƯỢNG DẠY HỌC MÔN TỰ NHIÊN VÀ XÃ HỘI
THÔNG QUA TỔ CHỨC TRÒ CHƠI HỌC TẬP CHO HỌC SINH LỚP 3**

Lĩnh vực/cấp học: TNXH /Tiểu học

Tác giả: ĐOÀN THỊ LY

Trình độ chuyên môn: Đại học

Chức vụ: Giáo viên

Đơn vị công tác: Trường Tiểu học Nghĩa Minh

Đồng Thịnh, ngày 20 tháng 05 năm 2026

MỤC LỤC

Nội dung	Trang
A. THÔNG TIN CHUNG	2
B. PHẦN MỞ ĐẦU	2
1. Lí do chọn đề tài	2
2. Bối cảnh của sáng kiến	3
C. PHẦN NỘI DUNG	4
I. Mô tả giải pháp đã biết	4
1. Tình trạng kỹ thuật và phương pháp tổ chức tác nghiệp hiện tại	4
2. Phân tích ưu điểm, nhược điểm, thuận lợi và khó khăn của giải pháp cũ	5
3. Phân tích nguyên nhân dẫn đến thực trạng	6
4. Số liệu khảo sát thực trạng đầu năm học	7
5. Kết luận thực trạng và hướng bứt phá giải pháp	8
II. Nội dung các giải pháp mới; Tính mới, tính sáng tạo; Hiệu quả áp dụng, khả năng nhân rộng của sáng kiến	9
1. Bản chất các giải pháp mới	9
2. Nội dung các giải pháp mới	9
2.1. Giải pháp 1: Thiết kế cấu trúc bài dạy dựa trên trò chơi	9
2.2. Dân gian hóa trò chơi học tập gắn với thực tiễn địa phương	13
2.3 Xây dựng hệ thống trò chơi trực tuyến tương tác qua Zalo nhằm kết nối Gia đình - Nhà trường	16
2.4. Tính mới, tính sáng tạo của các giải pháp mới	20
3. Khả năng nhân rộng của sáng kiến	20
4. Hiệu quả áp dụng, lợi ích thu được từ sáng kiến	21
D. PHẦN KẾT LUẬN	23
1. Vai trò, ý nghĩa và tầm quan trọng của sáng kiến	23
2. Bài học kinh nghiệm rút ra	24
3. Kiến nghị và Đề xuất triển khai hiệu quả	24

A. THÔNG TIN CHUNG

1. Tên sáng kiến: Nâng cao chất lượng dạy học môn Tự nhiên và Xã hội thông qua tổ chức trò chơi học tập cho học sinh lớp 3

2. Lĩnh vực áp dụng sáng kiến: Tự nhiên và Xã hội

3. Thời gian áp dụng hoặc áp dụng thử của sáng kiến:

Từ tháng 09 năm 2025 đến tháng 05 năm 2026

4. Tác giả:

Họ và tên: Đoàn Thị Ly

Ngày, tháng, năm sinh: 13/07/1996

Chức vụ, đơn vị công tác: Giáo viên, trường Tiểu học Nghĩa Minh

Điện thoại: 0388 812 918

5. Tỷ lệ (%) đóng góp vào việc tạo ra sáng kiến:100%

B. PHẦN MỞ ĐẦU

1. Lí do chọn đề tài

Trong bối cảnh toàn ngành giáo dục đang nỗ lực thực hiện công cuộc đổi mới căn bản và toàn diện, Chương trình Giáo dục phổ thông (GDPT) 2018 đã xác định môn Tự nhiên và Xã hội là một môn học cốt lõi, mang tính tích hợp cao ở bậc tiểu học. Môn học này đóng vai trò nền tảng, định hình thế giới quan, bồi đắp phẩm chất nhân ái, trách nhiệm và phát triển năng lực khoa học cho học sinh ngay từ những năm tháng đầu tiên đến trường. Tri thức của môn học không nằm ngoài mục tiêu giúp các em khám phá con người, tự nhiên và xã hội xung quanh, từ đó hình thành các kỹ năng quan sát, phân loại, bảo vệ môi trường và tự chăm sóc sức khỏe bản thân.

Tuy nhiên, qua thực tế giảng dạy nhiều năm, tôi nhận thấy một thực trạng đáng suy ngẫm: dù nội dung bài học rất gần gũi, thiết thực nhưng các phương pháp dạy học truyền thống - thiên về truyền thụ lý thuyết một chiều - vô hình trung đã biến kiến thức thành những điều khô khan, giáo điều. Đối với tâm lý lứa tuổi học sinh lớp 3, đặc điểm tư duy của các em vẫn gắn liền với việc *Học mà chơi - Chơi mà học*. Việc bắt các em phải ngồi nghe giảng lý thuyết thuần túy hoặc làm các bài tập viết tay áp lực trong thời gian dài dễ dẫn đến tâm lý uể oải,

mất tập trung và thụ động. Điều này khiến hiệu quả tiếp thu tri thức không đạt được như kỳ vọng của thông tư đánh giá mới.

Bên cạnh đó, việc duy trì mạch kiến thức của học sinh sau giờ lên lớp cũng gặp rào cản lớn do đặc điểm gia đình tại địa phương. Đa số phụ huynh của học sinh lớp 3A là công nhân làm việc theo ca kíp tại các nhà máy, xí nghiệp bận rộn, thường xuyên vắng nhà. Quỹ thời gian để họ đồng hành, đôn đốc con em tự học tại nhà vào buổi tối là vô cùng hạn chế, đồng thời áp lực về kiến thức sư phạm chuyên môn cũng khiến nhiều cha mẹ lúng túng. Thực trạng này đặt ra một bài toán cấp thiết cho giáo viên chủ nhiệm: Phải làm sao để học sinh tự hình thành được ý thức tự giác, làm chủ kiến thức ngay tại lớp và có thể tự củng cố bài học tại nhà một cách nhẹ nhàng, hào hứng mà không cần sự thúc ép từ gia đình.

Thấu hiểu sâu sắc những trăn trở đó, cùng với mong muốn kiến tạo một Lớp học hạnh phúc - nơi mỗi ngày đến trường của các em là một niềm vui, tôi nhận thấy việc tổ chức các trò chơi học tập chính là chìa khóa vàng để giải quyết triệt để các vấn đề trên. Việc đưa trò chơi lên vị trí trung tâm, làm xương sống cho bài giảng và ứng dụng chuyển đổi số vào hoạt động ôn tập sẽ giúp học sinh xóa bỏ áp lực học tập, kích thích tư duy phản biện và năng lực giao tiếp.

Xuất phát từ những căn cứ lý luận mang tính thời đại và thực tiễn giáo dục cấp thiết nêu trên, tôi đã dành thời gian nghiên cứu, ứng dụng và đúc rút kinh nghiệm để thực hiện đề tài: **“Nâng cao chất lượng dạy học môn Tự nhiên và Xã hội thông qua tổ chức trò chơi học tập cho học sinh lớp 3”** làm sáng kiến kinh nghiệm cho năm học này.

2. Bối cảnh của sáng kiến

- *Về không gian:* Sáng kiến được nghiên cứu và áp dụng trực tiếp tại lớp 3A trường Tiểu học Nghĩa Minh, xã Đồng Thịnh, tỉnh Ninh Bình. Đây là một ngôi trường thuộc địa bàn nông thôn đang trên đà phát triển, có hạ tầng công nghệ tương đối đồng bộ với hệ thống Tivi thông minh, mạng Internet tại các phòng học, tạo điều kiện thuận lợi cho việc ứng dụng công nghệ giáo dục. Tuy nhiên, đời sống kinh tế của địa phương còn phụ thuộc nhiều vào đồng lương công nhân ca kíp của phụ huynh, dẫn đến sự thiếu hụt trong việc kèm cặp con học tập tại nhà.

- *Về thời gian:* Đề tài được triển khai thực nghiệm xuyên suốt trong năm học 2025 - 2026. Tiến trình nghiên cứu được thực hiện bài bản: khảo sát thực trạng vào đầu năm học, áp dụng đồng bộ các giải pháp trong từng chủ đề bài học và tiến hành đối chiếu, đánh giá chất lượng cuối mỗi học kỳ.

- *Về thực trạng thực hiện:* Trước khi áp dụng sáng kiến, việc tổ chức trò chơi trong tiết học Tự nhiên và Xã hội còn mang tính hình thức, chủ yếu dùng để khởi động giải trí nhẹ và sử dụng học liệu phi công nghiệp có sẵn trong sách giáo khoa nên chưa khơi dậy được tư duy phản xạ thực tế của học sinh. Ở góc độ gia đình, bài tập về nhà bằng phiếu giấy truyền thống hoàn toàn thất bại trước quỹ thời gian hạn hẹp của phụ huynh công nhân. Do đó, việc nghiên cứu một mô hình giao thoa giữa Công nghệ số - Dân gian hóa - Thực tiễn địa phương Nghĩa Minh là một hướng đi hoàn toàn mới, chưa từng được thực hiện trước đây tại đơn vị.

C. PHẦN NỘI DUNG

I. Mô tả giải pháp đã biết

1. Tình trạng kỹ thuật và phương pháp tổ chức tác nghiệp hiện tại

Trước khi triển khai nghiên cứu và áp dụng các biện pháp mới, quy trình dạy học và kiểm tra, đánh giá môn Tự nhiên và Xã hội lớp 3 tại tập thể lớp 3A trường Tiểu học Nghĩa Minh nhìn chung vẫn vận hành theo phương pháp và quy trình tác nghiệp truyền thống. Cụ thể:

- *Phương pháp tổ chức dạy học tại lớp:* Tiến trình bài dạy phụ thuộc nặng nề vào việc khai thác nội dung sẵn có trong sách giáo khoa và quan sát các hình ảnh tĩnh qua các slide PowerPoint đơn thuần (chủ yếu là chữ và hình ảnh đóng khung sẵn). Giáo viên đóng vai trò trung tâm để truyền thụ lý thuyết, giảng giải và minh họa bằng tranh ảnh công nghiệp. Hoạt động trò chơi nếu có tổ chức thường chỉ xuất hiện mang tính chất phụ họa, giải trí ngắn từ 3 đến 5 phút ở phần Khởi động để ổn định trật tự, hoặc ở phần Củng cố cuối giờ thông qua các hình thức quen thuộc như Hái hoa dân chủ, Chọn ô chữ bí mật. Trò chơi chưa bao giờ được xem là phương thức chủ đạo hay xương sống để học sinh tự chiếm lĩnh và kiến tạo tri thức cốt lõi. Mặc dù học sinh vẫn duy trì được nề nếp trật tự, nhưng không gian lớp học còn thiếu đi sự sôi nổi, tính sáng tạo và các cơ hội tương tác

thực tế, dẫn đến việc tiếp thu kiến thức của học sinh đôi khi còn mang tính máy móc, học vẹt.

- *Phương pháp tác nghiệp kiểm tra, đánh giá sau giờ học:* Để đo lường mức độ tiếp thu của học sinh, giáo viên áp dụng biện pháp truyền thống là phát phiếu bài tập in sẵn bằng giấy vào cuối buổi học hoặc yêu cầu các em hoàn thành hệ thống bài tập trong vở bài tập Tự nhiên và Xã hội tại nhà. Công tác phối hợp với gia đình được thực hiện một chiều qua việc nhắn tin nhắc nhở định kỳ trên nhóm Zalo lớp với cú pháp cố định: *Nhờ phụ huynh đôn đốc các con hoàn thành phiếu bài tập và xem trước bài mới.*

2. Phân tích ưu điểm, nhược điểm, thuận lợi và khó khăn của giải pháp cũ

a) Về thuận lợi và ưu điểm:

- *Về phía nhà trường:* Ban giám hiệu luôn quan tâm, tạo điều kiện tối đa về cơ sở vật chất kỹ thuật. 100% phòng học được trang bị hệ thống Tivi thông minh và hạ tầng mạng Internet ổn định, tạo tiền đề vững chắc cho việc ứng dụng công nghệ giáo dục.

- *Về phía giáo viên:* Bản thân tôi luôn mang trong mình lòng nhiệt huyết với nghề, không ngừng tự học hỏi, tìm tòi để nâng cao năng lực ứng dụng công nghệ thông tin và chuyển đổi số vào công tác giảng dạy.

- *Về phía học sinh:* Tập thể 31 học sinh lớp 3A đa phần đều ngoan ngoãn, có tinh thần đoàn kết cao, nhạy bén và luôn tỏ ra hào hứng mỗi khi được tiếp cận với các phương pháp, hình thức học tập mới lạ.

- *Ưu điểm của giải pháp cũ:* Việc dạy học theo phương thức truyền thống giúp giáo viên dễ dàng quản lý trật tự kỷ luật của lớp học, tiết học diễn ra an toàn, đúng thời gian quy định và không lo bị cháy giáo án. Việc giao bài tập bằng phiếu giấy giúp giáo viên dễ dàng thu hồi, quản lý số lượng và chấm điểm trực tiếp theo cách thủ công.

b) Về khó khăn:

- *Đặc thù địa phương:* Một rào cản mang tính đặc trưng tại địa bàn xã Nghĩa Minh là phần lớn phụ huynh học sinh làm công nhân theo ca kíp tại các

khu công nghiệp. Do thời gian làm việc căng thẳng và lịch ca, quỹ thời gian dành cho việc kèm cặp, đôn đốc và đồng hành cùng con em học tập tại nhà vào buổi tối là vô cùng hạn chế. Việc nhắn tin nhắc nhở truyền thông trên Zalo thường bị trôi tin do phụ huynh không thể kiểm tra điện thoại trong giờ sản xuất.

- *Đặc điểm học sinh*: Do thói quen học tập thụ động được hình thành từ trước, kỹ năng làm việc nhóm, năng lực tự chủ và kỹ năng giao tiếp phản biện của các em còn chưa đồng đều.

- *Áp lực chuyên môn*: Việc nghiên cứu, thiết kế và vận hành các trò chơi học tập vừa phải đảm bảo tính giải trí thu hút, vừa phải tải hết khối lượng kiến thức chuẩn theo yêu cầu của chương trình mới đòi hỏi giáo viên phải đầu tư rất nhiều thời gian, công sức và tư duy sáng tạo. Việc in ấn phiếu bài tập giấy liên tục hàng tuần cũng gây lãng phí đáng kể kinh phí chi thường xuyên và tốn thời gian chấm bài thủ công của giáo viên.

c) Nhược điểm cốt lõi của giải pháp cũ:

- *Đối với học sinh*: Việc tiếp thu tri thức một chiều qua các slide tĩnh tạo ra tâm lý uể oải, ép buộc. Học sinh dễ rơi vào trạng thái học vẹt, làm bài tập một cách đối phó để nộp cho giáo viên mà không hiểu rõ bản chất. Học liệu thiếu tính liên hệ thực tế địa phương khiến tri thức khoa học trở nên xa rời, xa lạ với nhịp sống và thế giới quan xung quanh của các em.

- *Đối với giáo viên và nhà trường*: Việc in ấn phiếu bài tập giấy liên tục hàng tuần gây lãng phí đáng kể kinh phí chi thường xuyên của bản thân giáo viên và nguồn lực nhà trường. Quá trình chấm bài thủ công tốn nhiều thời gian nhưng hiệu quả phản hồi thông tin ngược (để biết học sinh hồng kiến thức ở đâu) lại rất chậm và không thể thống kê chính xác theo thời gian thực.

3. Phân tích nguyên nhân dẫn đến thực trạng

Từ việc đối chiếu giữa thực trạng tác nghiệp truyền thông với các yêu cầu cốt lõi về phát triển năng lực của Chương trình Giáo dục phổ thông 2018, tôi đã chỉ ra 3 nguyên nhân gốc rễ sau:

- *Nguyên nhân từ phía giáo viên*: Giáo viên còn tâm lý e ngại việc thay đổi cấu trúc tiết học truyền thống. Sự thiếu mạnh dạn trong việc đưa trò chơi vào vị

trí trung tâm xuất phát từ nỗi lo không kiểm soát được thời gian lên lớp hoặc khiến học sinh quá khích gây mất trật tự. Việc ứng dụng CNTT mới chỉ dừng lại ở mức độ thay bảng đen bằng màn hình Tivi (trình chiếu slide đơn thuần), chưa chủ động khai thác sâu các phần mềm tương tác trực tuyến (như Quizizz, Wordwall) để xây dựng kho trò chơi sinh động.

- *Nguyên nhân từ phía học liệu:* Giáo viên chưa hình thành tư duy địa phương hóa học liệu để kéo bài học gần hơn với học sinh. Kho tàng trò chơi dân gian vốn vô cùng quen thuộc và gắn liền với tuổi thơ của trẻ em nông thôn (như Ô ăn quan, Rồng rắn lên mây) chưa được nghiên cứu, cải biên một cách khoa học để lồng ghép tri thức. Điều này khiến không gian dạy học bị bó hẹp với các ngữ liệu khô khan sẵn có trong sách giáo khoa.

- *Nguyên nhân từ phía gia đình:* Thiếu một điểm chạm hay công cụ kết nối thông minh, linh hoạt để khóa lấp khoảng trống thời gian mang tính đặc thù của phụ huynh công nhân. Các hình thức giao bài tập cũ đòi hỏi sự giám sát trực tiếp và kỹ năng sư phạm của cha mẹ - điều mà các gia đình làm việc ca kíp vất vả tại địa bàn Nghĩa Minh hoàn toàn không thể đáp ứng được.

4. Số liệu khảo sát thực trạng đầu năm học

Để có cơ sở khoa học định lượng, minh chứng cho tính cấp thiết của đề tài, tôi đã tiến hành khảo sát thực trạng về thái độ học tập và kết quả năng lực chuyên môn của 31 học sinh lớp 3A trường Tiểu học Nghĩa Minh trong giai đoạn đầu năm học 2025 - 2026. Kết quả thu được cụ thể như sau:

Bảng 1: Khảo sát thái độ và tâm thế học tập của học sinh trong tiết học

(Tổng số học sinh khảo sát: 31 em)

STT	Nội dung khảo sát	Rất hứng thú	Hứng thú	Bình thường	Không hứng thú
1	Thái độ của học sinh trong tiết học	4 em (13%)	7 em (22%)	15 em (49%)	5 em (16%)
2	Sự tự tin, chủ động phát biểu	3 em (10%)	5 em (16%)	18 em (58%)	5 em (16%)

Số liệu từ Bảng 1 cho thấy, lượng học sinh dừng lại ở mức độ Bình thường và Không hứng thú chiếm tỷ lệ áp đảo (lần lượt là 65% về thái độ và 74% về sự tự tin chủ động). Phần lớn các em chỉ tương tác khi được giáo viên chỉ định, không gian lớp học trầm lắng và thiếu hẳn năng lượng tích cực.

Bảng 2: Khảo sát chất lượng học tập và năng lực chuyên môn đầu năm
(Tổng số học sinh khảo sát: 31 em)

Mức độ đánh giá theo Thông tư	Số lượng học sinh	Tỷ lệ phần trăm (%)	Đặc điểm biểu hiện tư duy
Hoàn thành tốt	11 em	35%	Ghi nhớ máy móc, kỹ năng vận dụng thực tế chưa cao.
Hoàn thành	17 em	55%	Tiếp thu bài thụ động, uể oải, dễ quên kiến thức khi chuyển bài.
Chưa hoàn thành	3 em	10%	Tốc độ tiếp thu chậm, còn lúng túng trước câu hỏi định tính.

Tỷ lệ học sinh Hoàn thành tốt chỉ đạt mức khiêm tốn (35%), trong khi tỷ lệ học sinh Chưa hoàn thành vẫn còn tồn tại ở mức 10%, số còn lại ở mức Hoàn thành nhưng thụ động. Học sinh chủ yếu ghi nhớ máy móc các hiện tượng tự nhiên, tên gọi hoặc chức năng các cơ quan trên tranh vẽ tĩnh, khi đưa vào tình huống thực tế như vệ sinh môi trường, chăm sóc sức khỏe bản thân thường lúng túng không giải quyết được.

5. Kết luận thực trạng và hướng bứt phá giải pháp

Chính từ những thuận lợi và khó khăn đan xen nêu trên, tôi nhận thấy phương pháp dạy học truyền thống mặc dù giúp giáo viên hoàn thành đầy đủ lý thuyết theo phân phối chương trình và duy trì nền nếp ổn định, nhưng lại vô tình làm giảm sút hứng thú khám phá khoa học vốn có của trẻ em.

Yêu cầu bức thiết đặt ra là phải tìm kiếm và xây dựng một phương thức dạy học mở, linh hoạt và sáng tạo hơn. Cần có những giải pháp đột phá nhằm kích thích trực tiếp sự tò mò của các em ngay tại lớp học, giúp học sinh lớp 3 chiếm lĩnh tri thức thông qua niềm vui, đồng thời tạo ra một công cụ kết nối số tiện ích

để những phụ huynh dù bận rộn ca kíp vẫn có thể đồng hành cùng con em mình một cách hiệu quả, nhẹ nhàng nhất.

Đây chính là đòn bẩy thực tiễn và là lý do thôi thúc tôi dừng cảm từ bỏ lối mòn cũ để nghiên cứu, thực nghiệm hệ thống giải pháp mới: Sự giao thoa giữa Công nghệ số - Dân gian hóa - Địa phương hóa học liệu Nghĩa Minh nhằm thay đổi toàn diện vị thế của trò chơi học tập, giải quyết bài toán phối hợp gia đình và nâng cao chất lượng giáo dục toàn diện cho học sinh.

II. Nội dung các giải pháp mới; Tính mới, tính sáng tạo; Hiệu quả áp dụng, khả năng nhân rộng của sáng kiến

1. Bản chất các giải pháp mới

Bản chất cốt lõi của sáng kiến này là sự tái cấu trúc toàn diện không gian và thời gian dạy học môn Tự nhiên và Xã hội thông qua mô hình giao thoa: Công nghệ số - Dân gian hóa - Địa phương hóa học liệu Nghĩa Minh.

Giải pháp mới thay đổi hoàn toàn vị thế của trò chơi: đưa hoạt động này từ vai trò phụ họa, giải trí ngán lên vị trí trung tâm, đóng vai trò làm xương sống cho bài giảng để học sinh lớp 3 chủ động khám phá, chiếm lĩnh tri thức. Đồng thời, giải pháp thực hiện chuyển đổi số mạnh mẽ trong tác nghiệp kết nối, biến nhóm Zalo thành một nhịp cầu số 24/7 để khóa lấp khoảng trống thời gian của phụ huynh công nhân ca kíp, giúp công tác giáo dục luôn được khép kín, đồng bộ từ nhà trường về gia đình với chi phí bằng không.

2. Nội dung các giải pháp mới

2.1 Giải pháp 1: Thiết kế cấu trúc bài dạy dựa trên trò chơi

Điểm cốt lõi và mang tính bút phá của biện pháp này là sự thay đổi hoàn toàn vị thế của trò chơi trong tiến trình dạy học. Ở giải pháp cũ, giáo viên thường chỉ sử dụng trò chơi như một hoạt động phụ họa để giải trí ngán ở đầu giờ hoặc phần thưởng ở cuối tiết học. Với biện pháp mới, tôi đã nâng tầm trò chơi thành một phương thức truyền tải tri thức chủ đạo, đóng vai trò là xương sống xuyên suốt bài giảng.

Các yêu cầu cần đạt về kiến thức và kỹ năng trong Chương trình GDPT 2018 được ẩn giấu một cách khéo léo sau mỗi thử thách. Sáng kiến đã chuyển hóa

các đơn vị kiến thức khô khan thành một kịch bản trải nghiệm kịch tính (như *Mật thư tri thức*, *Thử thách giải cứu*, *Hành trình khám phá*). Học liệu dạy học cũng được cải tiến mạnh mẽ khi tích hợp các ứng dụng số hóa (Quizizz, Wordwall) kết hợp hệ thống Tivi thông minh để bối cảnh hóa bài học khoa học, biến lớp học thành một không gian trải nghiệm đầy sống động dành cho tập thể 31 học sinh lớp 3A.

a) Mục tiêu của biện pháp

- Chuyển hóa tâm thế học tập: Xóa bỏ hoàn toàn trạng thái tiếp nhận kiến thức một chiều, thụ động; giúp học sinh chuyển sang trạng thái chủ động, tự chủ tự học thông qua việc giải quyết các tình huống thực tế.

- Tăng tính bền vững của tri thức: Giúp học sinh khắc sâu và làm chủ kiến thức môn Tự nhiên và Xã hội dựa trên các trải nghiệm cảm xúc tích cực trong khi chơi, chấm dứt tình trạng học vẹt, nhanh quên.

- Phát triển năng lực thế kỷ 21: Tập trung rèn luyện và nâng cao các năng lực cốt lõi cho học sinh lớp 3, bao gồm: năng lực tự chủ, năng lực giao tiếp, năng lực hợp tác nhóm và khả năng phản xạ, giải quyết vấn đề trước các tình huống thực tiễn.

b) Quy trình các bước tác nghiệp chi tiết đã tiến hành

Để biện pháp mang lại hiệu ứng sư phạm mạnh mẽ nhất, tôi đã thiết kế và vận hành quy trình tổ chức bài dạy qua ba giai đoạn chiến lược khép kín, đảm bảo tính liên kết chặt chẽ giữa hoạt động chơi và mục tiêu kiến thức:

Bước 1: Giai đoạn mở đầu

- *Cách thức thực hiện*: Thay vì giới thiệu tên bài học theo cách truyền thống gây cảm giác gò bó, tôi chủ động dẫn dắt tiết học bằng cách đặt học sinh vào một câu chuyện giả định đầy tính phiêu lưu hoặc một tình huống thực tế gắn liền với địa phương Nghĩa Minh.

Ví dụ: Trong các chủ đề về sức khỏe (Cơ quan tiêu hóa, tuần hoàn, thần kinh...) hay môi trường (Trái đất và bầu trời, Thực vật và động vật...), tôi tận dụng hạ tầng Tivi thông minh để trình chiếu các video ngắn dẫn dắt tình huống. Học sinh lớp 3A lập tức được nhập vai thành những Biệt đội cứu hộ, Đại sứ môi trường

Nghĩa Minh hay Bác sĩ nhí. Việc khơi gợi nhu cầu nhận thức bằng phương pháp nhập vai ngay từ 5 phút đầu tiên giúp xóa tan tâm lý uể oải, kích thích lòng ham hiểu biết và khao khát được thực hiện nhiệm vụ của học sinh.

Bước 2: Giai đoạn thực hiện

- *Cách thức thực hiện:* Sau khi nhận nhiệm vụ, học sinh được chia thành các đội nhóm nhỏ cố định để tăng cường sự tương tác. Ở giai đoạn này, tôi hoàn toàn rút về phía sau, không đóng vai trò truyền thụ một chiều mà trở thành một trọng tài điều phối hoặc người dẫn đường.

Ví dụ: Tôi áp dụng mô hình tri thức lưu động, chia nội dung bài học thành 3 - 4 chặng thi đấu tương ứng với các đơn vị kiến thức cần đạt. Tại mỗi trạm dừng, tôi kết hợp nhuần nhuyễn giữa công nghệ giáo dục trực tuyến (các trò chơi giải mật mã, lật mảnh ghép trên Quizizz hoặc Wordwall) với việc quan sát trực tiếp vật thật, mô hình dạy học sẵn có của nhà trường. Giáo viên di chuyển giữa các nhóm để gợi mở vấn đề bằng phương pháp đặt câu hỏi, khuyến khích học sinh tự tranh luận, phân loại các nhóm thực - động vật hoặc phân tích hiện tượng tự nhiên để tự tìm ra chìa khóa giải quyết chương ngại vật. Sự vận động tự thân và tương tác nhóm này giúp các em chiếm lĩnh tri thức một cách tự nhiên và sâu sắc.

Bước 3: Giai đoạn tổng kết

- *Cách thức thực hiện:* Đây là bước chuyển hóa quan trọng nhất để đưa học sinh từ trạng thái trải nghiệm chơi đơn thuần sang tri thức học thực thụ.

Ví dụ: Sau khi trò chơi kết thúc, tôi dành thời gian hướng dẫn học sinh tự hệ thống và đúc kết lại những giá trị khoa học mà các em đã tự mình phát hiện ra. Tôi sử dụng phương pháp đặt câu hỏi ngược để các em tự trình bày lại kiến thức theo cách hiểu của cá nhân. Những nội dung này sau đó sẽ được tôi chuẩn hóa lại một cách khoa học bằng các sơ đồ tư duy động sinh động hoặc các bảng biểu tổng kết ngắn gọn trên màn hình Tivi thông minh. Bước này giúp học sinh rèn luyện khả năng tư duy khái quát, tính tự chủ trong học tập và tạo điều kiện trực quan để phụ huynh chụp lại, dễ dàng nắm bắt kiến thức nhằm đồng hành cùng con tại nhà.

c) Nhận xét về vai trò, tác dụng và hiệu quả của biện pháp

Qua thời gian dài áp dụng thực nghiệm tại lớp 3A, biện pháp đã mang lại

những chuyển biến tích cực, toàn diện và vượt trội ngoài mong đợi:

- *Về thái độ và tâm thế*: Giải pháp đóng vai trò quyết định trong việc thổi một luồng sinh khí mới vào giờ học. Khảo sát thực tế cho thấy 100% học sinh lớp 3A luôn duy trì sự tập trung cao độ và hào hứng. Không còn tình trạng học sinh làm việc riêng hay uể oải; thay vào đó là không gian lớp học tràn ngập tiếng cười, sự tự tin phát biểu bài và năng lượng tích cực của một Lớp học hạnh phúc.

- *Về hiệu quả chiếm lĩnh tri thức*: Việc tự mình tìm ra đáp án để vượt qua các thử thách giúp học sinh nắm vững bài ngay tại lớp. Tỷ lệ học sinh đạt mức Hoàn thành tốt trong các bài kiểm tra định kỳ môn Tự nhiên và Xã hội tăng vượt bậc từ 35% lên 65%, đặc biệt xóa bỏ hoàn toàn tỷ lệ học sinh Chưa hoàn thành (giảm về 0%).

- *Về sự phát triển phẩm chất, kỹ năng*: 31 học sinh lớp 3A trở nên tự tin, mạnh dạn hơn hẳn trong giao tiếp và bày tỏ quan điểm cá nhân. Kỹ năng làm việc nhóm được cải thiện rõ rệt: các em biết cách lắng nghe, chủ động phân công nhiệm vụ và sẻ chia để cùng nhau giải quyết vấn đề hiệu quả - đây chính là những kỹ năng thế kỷ 21 nền tảng cho các môn học khác.

d) Tính ưu việt của giải pháp mới so với giải pháp cũ

- *Khắc phục triệt để sự thụ động*: Thay vì học sinh phải ngồi nghe giảng thụ động thông qua các slide PowerPoint tĩnh theo lối mòn cũ, giải pháp mới biến học sinh thành nhân vật trung tâm, làm chủ tiết học thông qua các kịch bản trò chơi kịch tính, kích thích tinh thần tự học bút phá.

- *Tối ưu hóa nguồn lực công nghệ*: Giải pháp cũ sử dụng Tivi thông minh chỉ để thay thế bảng đen (trình chiếu chữ). Giải pháp mới đã khai thác triệt để tính năng tương tác của Quizizz, Wordwall và bối cảnh hóa video, giúp công nghệ phát huy tối đa giá trị giáo dục, nâng cao toàn diện năng lực số cho cả giáo viên và học sinh.

- *Tính bền vững và kinh tế*: Thay vì giáo viên phải tốn nhiều thời gian và chi phí in ấn các phiếu bài tập, tranh ảnh dùng một lần, việc thiết kế bài dạy dựa trên trò chơi số hóa tạo ra một kho tài nguyên trực tuyến phong phú, có khả năng tái sử dụng vô hạn, giúp tiết kiệm tối đa ngân sách và công sức tác nghiệp.

2.2 Dân gian hóa trò chơi học tập gắn với thực tiễn địa phương

Điểm bứt phá mang tính nhân văn của biện pháp này là sự kết hợp hài hòa giữa yếu tố truyền thống và hiện đại nhằm tạo ra sự cân bằng cho học sinh trong kỷ nguyên số. Tôi đã dũng cảm đập tan rào cản của những ví dụ phối công nghiệp xa lạ trong sách giáo khoa để đưa trực tiếp hơi thở, nhịp sống quê hương vào giảng đường.

Sáng kiến tiến hành cải biên toàn diện luật chơi và nội dung của các trò chơi dân gian quen thuộc (như *Ô ăn quan*, *Rồng rắn lên mây*, *Đi chợ*...) biến chúng thành những không gian học tập động. Sự sáng tạo cốt lõi nằm ở việc giáo viên tự thiết kế và chế tạo hệ thống bộ học liệu trực quan, thẻ bài tri thức dựa trên nguồn lực xanh (vật liệu tái chế như nắp chai, bìa carton, thẻ chữ) gắn liền với hình ảnh, con người, sản vật thực tế tại địa phương Nghĩa Minh và tỉnh Ninh Bình. Giải pháp này giúp tri thức khoa học không dừng lại ở sách vở mà trở thành một phần hơi thở của cuộc sống xung quanh các em với chi phí tác nghiệp bằng không.

a, Mục tiêu của biện pháp

- *Tự nhiên hóa con đường tiếp cận tri thức*: Giúp học sinh làm chủ kiến thức môn Tự nhiên và Xã hội một cách nhẹ nhàng, gần gũi thông qua các hình thái trò chơi truyền thống đã ăn sâu vào tiềm thức của trẻ em nông thôn.

- *Phát triển thể chất và kỹ năng*: Kích thích khả năng vận động, rèn luyện sự khéo léo, óc quan sát và tinh thần đồng đội cho 31 học sinh lớp 3A, giúp các em giải tỏa căng thẳng sau những giờ học lý thuyết.

- *Bồi đắp lòng tự hào và nhân cách*: Giáo dục tình yêu quê hương xứ sở, ý thức giữ gìn bản sắc văn hóa dân tộc; giúp học sinh nhận diện mối liên hệ mật thiết giữa bài học với thực tiễn đời sống và công việc của cha mẹ tại xã Nghĩa Minh.

b) Quy trình các bước tác nghiệp chi tiết đã tiến hành

Để trò chơi dân gian thực sự trở thành phương tiện tải tri thức hiệu quả, tôi tiến hành rà soát kỹ lưỡng nội dung chương trình Tự nhiên và Xã hội lớp 3 và triển khai tác nghiệp đồng bộ qua 3 bước cốt lõi sau:

Bước 1: Nghiên cứu nội dung bài học và lựa chọn cấu trúc trò chơi phù

hợp

Giáo viên tiến hành phân loại các chủ đề bài học để lựa chọn hình thái trò chơi tương thích với mục tiêu cần đạt, đảm bảo nguyên tắc bình cũ rượu mới.

+ Với các bài học về hệ thực vật, động vật cần sự vận động và phân loại, giáo viên lựa chọn cải biên trò chơi *Rồng rắn lên mây*.

+ Với các bài học về chăm sóc sức khỏe, bảo vệ môi trường hay kinh tế địa phương, giáo viên lựa chọn trò chơi *Ô ăn quan* hoặc *Đi chợ*.

Bước 2: Chế tạo bộ học liệu Thẻ bài tri thức từ nguồn lực địa phương hóa

Thay vì sử dụng tranh ảnh đại chúng xa rời thực tế, tôi tự chụp ảnh các cảnh quan, loài cây, địa danh và công trình công cộng thực tế tại xã Nghĩa Minh. Tôi phát động học sinh lớp 3A gom góp nắp chai nhựa, bìa carton đã qua sử dụng, tiến hành làm sạch. Hình ảnh thực tế sau khi in nhỏ sẽ được dán cố định lên các vật liệu tái chế này để tạo thành các Thẻ bài tri thức hay Quân cờ khoa học sinh động.

Ví dụ: Trong trò chơi *Ô ăn quan khoa học* (Chủ đề Con người và Sức khỏe), các viên sỏi truyền thống được thay thế hoàn toàn bằng các nắp chai mang hình ảnh về thực phẩm có lợi hoặc có hại cho cơ quan tiêu hóa, tuần hoàn.

Bước 3: Vận hành trò chơi kết hợp đặt câu hỏi điều phối gắn liền với nhịp sống gia đình

Trên lớp học, tôi chia 31 học sinh thành các đội nhóm mang tên các danh thắng hoặc đặc sản của tỉnh Ninh Bình để thi tài trí tuệ. Giáo viên đóng vai trò là quản trò dẫn dắt kịch bản:

+ Với trò chơi *Rồng rắn tìm tri thức*: Học sinh đóng vai đuôi rồng khi đối đáp với thầy thuốc phải vượt qua các câu hỏi thử thách về đặc điểm của lá cây hay môi trường sống của động vật nếu không muốn bị bắt.

+ Với trò chơi *Đi chợ*: Học sinh phải sử dụng tư duy để lựa chọn đúng nhóm sản vật đặc trưng của vùng quê Nghĩa Minh và có lợi cho sức khỏe để hoàn thành nhiệm vụ.

Trong quá trình chơi, tôi khéo léo đặt ra các câu hỏi liên hệ thực tế sâu sắc

nhằm xóa nhòa ranh giới giữa lý thuyết và đời sống: *Loài cây này các em thường thấy ở đoạn đường nào khi đi từ cổng trường Nghĩa Minh về nhà? hoặc Bố mẹ các em thường làm công việc gì tại khu công nghiệp liên quan đến sản phẩm này?*. Cách dẫn dắt này giúp bài học gắn liền với nhịp sống và công việc vất vả nhưng vinh quang của cha mẹ phụ huynh công nhân.

c) Nhận xét về vai trò, tác dụng và hiệu quả của biện pháp

- *Về mặt thái độ và sự gắn kết xã hội*: Biện pháp mang đến một bầu không khí học tập đầy năng lượng, giúp 31 học sinh luôn duy trì sự hào hứng tuyệt đối. Sự tương tác trực tiếp qua trò chơi dân gian giúp học sinh học được cách nhường nhịn, chia sẻ, hỗ trợ đồng đội, từ đó kiến tạo nên một tập thể lớp 3A gắn kết, yêu thương.

- *Về mặt chiếm lĩnh tri thức*: Biện pháp chứng minh rằng việc gắn lý thuyết với hành động trực quan là con đường ngắn nhất để làm chủ tri thức. Học sinh ghi nhớ bài học rất sâu, rất lâu mà không cần học thuộc lòng máy móc. Tỷ lệ học sinh biết cách vận dụng kiến thức vào đời sống hàng ngày như nhận diện cây trồng, giữ gìn vệ sinh môi trường tại địa phương có sự chuyển biến mạnh mẽ.

- *Về giá trị nhân văn và sự bình đẳng*: Vượt lên trên mục tiêu điểm số, biện pháp khơi dậy trong lòng các em niềm tự hào về truyền thống quê hương. Đặc biệt, việc dân gian hóa học liệu từ vật liệu tái chế đã tạo ra một môi trường giáo dục công bằng. Những học sinh dù hoàn cảnh gia đình còn khó khăn, cha mẹ bận rộn làm ca kíp chưa có điều kiện tiếp xúc nhiều với công nghệ, vẫn có thể tham gia học tập một cách chủ động, bình đẳng và đạt hiệu quả cao nhất.

d) Tính ưu việt của giải pháp mới so với giải pháp cũ

- *Khắc phục sự khô khan, xa rời thực tế*: Giải pháp cũ lệ thuộc vào ngữ liệu đại chúng của sách giáo khoa khiến học sinh nông thôn khó hình dung. Giải pháp mới đưa chính sản vật, công việc của cha mẹ học sinh tại Nghĩa Minh vào bài học, biến tri thức thành điều hữu hình, gần gũi.

- *Giải quyết triệt để bài toán kinh tế*: Thay vì nhà trường và giáo viên phải chịu áp lực chi phí in ấn phiếu giấy hay mua sắm đồ dùng phôi công nghiệp đắt đỏ, giải pháp mới tận dụng rác thải tái chế xanh để tạo ra kho đạo cụ phong phú

với giá trị 0 đồng, nâng cao ý thức bảo vệ môi trường cho học sinh.

- *Phát triển toàn diện và cân bằng*: Giải pháp cũ thiên về ngồi nghe thụ động gây ức chế về mặt thể chất. Giải pháp mới đan xen giữa phát triển tư duy khoa học và vận động cơ thể, giúp nuôi dưỡng tâm hồn lành mạnh cho 31 công dân số tương lai một cách trọn vẹn.

2.3 Xây dựng hệ thống trò chơi trực tuyến tương tác qua Zalo nhằm kết nối Gia đình - Nhà trường

Điểm bứt phá mang tính thực tiễn cao của biện pháp này là việc áp dụng công nghệ số để tái cấu trúc hoàn toàn không gian và thời gian tương tác giáo dục sau giờ học. Để giải quyết triệt để bài toán đặc thù tại địa bàn xã Nghĩa Minh - nơi phần lớn phụ huynh là công nhân làm việc theo ca kíp tại các xí nghiệp, bận rộn và thường xuyên vắng nhà vào buổi tối - tôi đã chủ động thay thế các phiếu bài tập in giấy khô khan (vốn dễ mất, gây áp lực và khó phản hồi thông tin) bằng việc số hóa toàn bộ nội dung củng cố môn Tự nhiên và Xã hội 3 thành một hệ thống trò chơi ôn tập trực tuyến tương tác cao.

Sáng kiến tận dụng tính phổ biến của mạng xã hội Zalo để biến nhóm lớp thành một Nhịp cầu số 24/7 linh hoạt, kết hợp với các công cụ giáo dục trực tuyến mạnh mẽ như Quizizz và Wordwall. Nội dung ôn tập được cải tiến theo nguyên tắc tối giản: Ngắn gọn - Trọng tâm - Ưu tiên hình ảnh để phụ huynh công nhân dù bận rộn, không có kỹ năng sư phạm vẫn có thể đồng hành cùng con một cách nhẹ nhàng chỉ bằng một lượt chạm trên điện thoại thông minh.

a) Mục tiêu của biện pháp

- *Xây dựng cầu nối giáo dục thích ứng linh hoạt*: Phá bỏ hoàn toàn rào cản về khoảng cách và thời gian giữa nhà trường và gia đình. Tạo điều kiện để phụ huynh công nhân tiếp nhận thông tin giáo dục và đồng hành cùng con vào bất cứ khung giờ nào phù hợp với lịch trình đôi ca làm việc của mình.

- *Kiến tạo môi trường tự học lành mạnh và an toàn*: Chuyên hóa việc củng cố bài tập về nhà thành niềm vui tự thân cho 31 học sinh lớp 3A. Định hướng các em sử dụng thiết bị thông minh (điện thoại, máy tính) vào mục đích học tập có chủ đích, tạo bộ lọc tích cực ngăn chặn trẻ sa đà vào các nội dung giải trí vô bổ.

- *Số hóa công cụ quản lý tiến độ học tập cho gia đình*: Cung cấp giải pháp phản hồi kết quả trực thời gian thực (Real-time). Giúp cha mẹ dễ dàng nắm bắt chính xác mảng kiến thức con đã vững hoặc cần bổ sung để kịp thời động viên, khích lệ mà không gặp áp lực về mặt chuyên môn.

b) Quy trình các bước tác nghiệp chi tiết đã tiến hành

Để giải pháp đi vào đời sống của các gia đình công nhân một cách tự nhiên và đạt hiệu quả tối ưu, tôi đã triển khai quy trình tác nghiệp đồng bộ qua 4 bước chiến lược sau:

Bước 1: Thiết kế kho tàng trò chơi tương tác đa nền tảng định dạng tối giản

- *Cách thực hiện*: Tôi chuyển hóa các câu hỏi kiểm tra định lượng, định tính của môn Tự nhiên và Xã hội 3 sang giao diện trò chơi số hóa trên Quizizz (đấu trường trắc nghiệm kịch tính) và Wordwall (thử thách lật mảnh ghép, nối chữ, tìm cặp hình ảnh).

- *Nội dung cải tiến*: Thiết kế bài tập tuân thủ nghiêm ngặt nguyên tắc: Thời lượng ngắn từ 3 - 5 phút (bảo vệ thị lực cho học sinh); nội dung xoay sâu vào các từ khóa cốt lõi; hình ảnh minh họa thực tế chiếm 80% dung lượng.

Ví dụ: Thay vì yêu cầu học sinh viết tay liệt kê các bộ phận của cơ quan tiêu hóa hay tuần hoàn, tôi thiết kế trò chơi “Ai nhanh ai đúng” trên Wordwall, học sinh chỉ cần kéo thả tên gọi vào đúng vị trí hình ảnh mô phỏng.

Bước 2: Tổ chức tập huấn, tháo gỡ rào cản công nghệ cho phụ huynh

Nhận thức được nhiều phụ huynh công nhân không thành thạo công nghệ, tôi đã tận dụng thời gian của buổi họp phụ huynh đầu năm và xây dựng các video clip mô phỏng ngắn gọn (dưới 2 phút) gửi trực tiếp vào nhóm Zalo lớp. Video hướng dẫn chi tiết từ cách click vào link, cách nhập tên học sinh đến cách xem bảng điểm. Tôi luôn khẳng định với phụ huynh: *Đây là hoạt động giải trí lành mạnh, không phải áp lực thành tích*, giúp gạt bỏ tâm lý e ngại công nghệ của cha mẹ.

Bước 3: Vận hành hệ thống và gửi liên kết tương tác theo khung giờ vàng

Hiểu rõ nhịp sống đặc thù của công nhân xí nghiệp Nghĩa Minh với lịch làm việc luân phiên ca ngày – ca đêm, tôi không gửi bài tập ngay sau giờ tan học, thời điểm phụ huynh còn đang tắt bật trong xưởng máy. Thay vào đó, tôi lựa chọn “khung giờ vàng” từ 19 giờ 30 phút đến 20 giờ 30 phút hằng ngày, khi phần lớn cha mẹ đã kết thúc ca làm, dùng bữa tối và có thời gian quây quần bên con.

Những đường link trò chơi học tập được gửi kèm lời nhắn vui nhộn, gần gũi để thông báo không bị chìm giữa dòng tin nhắn vội vã của cuộc sống thường nhật. Chỉ với một chiếc điện thoại, phụ huynh có thể đồng hành cùng con trong vài phút cuối ngày: mở trò chơi, cùng con đọc câu hỏi, bấm chọn đáp án và chia sẻ những tiếng cười nhẹ nhàng sau một ngày lao động mệt nhọc.

Chính sự thấu hiểu hoàn cảnh thực tế ấy đã giúp việc phối hợp giữa gia đình và nhà trường trở nên tự nhiên, không áp lực. AI không còn là công cụ xa lạ, mà trở thành chiếc cầu nối mềm mại giúp phụ huynh dù bận rộn vẫn có thể hiện diện trong hành trình học tập của con mình.

Bước 4: Tạo động lực thi đua qua Bảng vinh danh số và lắng nghe phản hồi hai chiều

Định kỳ sau mỗi bài học hoặc vào cuối tuần, tôi sử dụng tính năng thống kê tự động của các nền tảng như Quizizz và Wordwall để xuất dữ liệu học tập của học sinh. Từ những con số biết nói ấy, tôi chụp lại “Bảng vinh danh các Chiến binh nhí” – nơi ghi nhận những em đạt thành tích xuất sắc hoặc có sự tiến bộ vượt bậc – rồi chia sẻ lên nhóm Zalo của lớp. Những hình ảnh nhỏ nhưng đầy tự hào ấy đã trở thành nguồn động viên tích cực, giúp học sinh thêm hứng thú học tập và phụ huynh cảm nhận rõ sự trưởng thành từng ngày của con mình.

Song song với việc động viên, khích lệ, tôi luôn giữ tinh thần cầu thị và sự thấu cảm trong quá trình đồng hành cùng phụ huynh. Với những gia đình gặp khó khăn về thiết bị học tập, đường truyền Internet hoặc có lịch làm việc theo ca kíp, tôi chủ động nhắn tin trao đổi riêng để linh hoạt điều chỉnh độ khó của nhiệm vụ, kéo dài thời gian mở link trò chơi hoặc hỗ trợ hình thức học phù hợp hơn.

Tôi tin rằng giáo dục chỉ thực sự có ý nghĩa khi mọi học sinh đều được quan tâm và có cơ hội tiến bộ. Vì thế, trong hành trình đưa AI vào lớp học, tôi luôn cố

gắng để không một học sinh nào của lớp 3A bị bỏ lại phía sau.

c) Nhận xét về vai trò, tác dụng và hiệu quả của biện pháp

- *Đối với sự chuyển biến của học sinh:* Biện pháp đóng vai trò quyết định trong việc hình thành văn hóa số lành mạnh cho trẻ. 31 học sinh lớp 3A không còn cảm giác bị ép buộc làm bài tập về nhà, các em luôn tự giác thức giục bố mẹ mở điện thoại để tham gia thử thách khoa học. Tác dụng của việc lặp lại tri thức qua trò chơi giúp các em nhớ lâu, hiểu sâu bản chất bài học ngay tại gia đình.

- *Đối với niềm tin và sự đồng hành của phụ huynh:* Biện pháp nhận được sự ủng hộ tuyệt đối của 100% phụ huynh học sinh. Giải pháp đã cởi bỏ hoàn toàn gánh nặng về kỹ năng sư phạm cho các gia đình công nhân bận rộn. Cha mẹ cảm thấy phấn khởi, tự hào và yên tâm tuyệt đối khi có thể kiểm soát, đồng hành cùng hành trình học tập của con chỉ qua một cái chạm tay trên màn hình điện thoại.

- *Đối với việc nâng cao chất lượng giáo dục toàn diện:* Về mặt chuyên môn, biện pháp đã lấp đầy hoàn hảo khoảng trống giáo dục giữa nhà trường và gia đình. Chất lượng học tập môn Tự nhiên và Xã hội lớp 3A được nâng cao rõ rệt; kết quả chấm điểm hệ thống lưu trữ trực tuyến cho thấy tỷ lệ học sinh làm sai các câu hỏi cũng có giảm thiểu đáng kể qua từng tuần, tạo tiền đề vững chắc cho công cuộc chuyển đổi số dạy học tại đơn vị.

d) Tính ưu việt của giải pháp mới so với giải pháp cũ

- *Khắc phục triệt để rào cản thời gian và khoảng cách:* Giải pháp cũ giao bài tập giấy đòi hỏi phụ huynh phải ngồi kèm cặp trực tiếp – điều bất khả thi với công nhân đi ca kíp. Giải pháp mới cho phép kết nối không đồng bộ, phụ huynh có thể cho con tương tác vào bất cứ khung giờ tự do nào của gia đình.

- *Tự động hóa tác nghiệp quản lý và kiểm tra:* Thay vì giáo viên phải thu gom phiếu giấy, chấm bài thủ công tốn thời gian và phản hồi chậm, hệ thống số hóa tự động chấm điểm, thống kê lỗi sai theo thời gian thực giúp giáo viên nắm bắt ngay lỗ hổng kiến thức của từng em để kịp thời phụ đạo vào buổi học hôm sau.

- *Hiệu quả kinh tế và tính tương tác hai chiều:* Xóa bỏ hoàn toàn chi phí in ấn phiếu giấy định kỳ cho nhà trường và giáo viên. Chuyển đổi nhóm Zalo từ một

kênh thông báo một chiều, khô khan thành một không gian tương tác hai chiều giáo dục nhân văn, gắn kết chặt chẽ tình cảm giữa cô giáo, phụ huynh và học sinh.

2.4. Tính mới, tính sáng tạo của các giải pháp mới

Tính mới và tính sáng tạo của sáng kiến được thể hiện qua việc thay đổi hoàn toàn vị thế của trò chơi, đưa hoạt động này từ vai trò phụ họa lên vị trí trung tâm, đóng vai trò làm xương sống cho toàn bộ tiết học để học sinh lớp 3 chủ động chiếm lĩnh tri thức. Giải pháp còn tạo nên sự giao thoa độc đáo giữa số hóa và dân gian hóa khi kết hợp nhuần nhuyễn các công nghệ hiện đại như Quizizz, Wordwall với các giá trị truyền thống như Ô ăn quan hay Rồng rắn lên mây, giúp bài học vừa mang tính thời đại vừa vô cùng gần gũi. Để linh hoạt theo đặc điểm địa phương, sáng kiến đã giải quyết bài toán phụ huynh làm công nhân ca kíp tại Nghĩa Minh bằng cách số hóa việc học qua Zalo, tạo điều kiện cho gia đình đồng hành cùng con nhẹ nhàng và hiệu quả. Đặc biệt, việc địa phương hóa học liệu thông qua sử dụng hình ảnh sản vật, con người Nghĩa Minh làm tư liệu trò chơi thay cho các ví dụ sách giáo khoa đã giúp tri thức trở nên sống động, đồng thời bồi đắp lòng tự hào quê hương cho học sinh. Tóm lại, sự đột phá của sáng kiến nằm ở tư duy tổ chức linh hoạt các nguồn lực sẵn có để biến mỗi tiết học thành một hành trình khám phá hạnh phúc cho học sinh.

3. Khả năng nhân rộng của sáng kiến

Sáng kiến sở hữu giá trị thực tiễn cao nhờ tính linh hoạt và khả năng thích ứng mạnh mẽ với nhiều điều kiện dạy học khác nhau mà không đòi hỏi kinh phí lớn hay cơ sở vật chất phức tạp. Về mặt học liệu, giải pháp tận dụng tối đa các phần mềm giáo dục miễn phí như Quizizz, Wordwall kết hợp với vật liệu tái chế, giúp giáo viên dễ dàng xây dựng kho trò chơi phong phú mà không gặp rào cản tài chính. Mô hình kết hợp Công nghệ số - Dân gian hóa - Thực tiễn địa phương không chỉ hiệu quả tại lớp 3A mà còn có thể triển khai đồng bộ cho các khối lớp khác tại trường Tiểu học Nghĩa Minh thông qua việc điều chỉnh nội dung phù hợp với từng độ tuổi.

Hơn thế nữa, giải pháp này hoàn toàn có thể nhân rộng tới các đơn vị trường học trên địa bàn huyện và tỉnh, đặc biệt là những khu vực nông thôn có phụ huynh

làm công nhân ca kíp bận rộn. Trong lộ trình chuyển đổi số và đổi mới Chương trình GDPT 2018, sáng kiến đóng vai trò như một mô hình tham khảo điển hình, vừa nâng cao năng lực ứng dụng CNTT cho giáo viên, vừa đáp ứng trọn vẹn mục tiêu phát triển năng lực và phẩm chất cho học sinh trong giai đoạn mới.

4. Hiệu quả áp dụng, lợi ích thu được từ sáng kiến

Sáng kiến sau khi được triển khai tại lớp 3A đã mang lại những chuyển biến rõ nét, toàn diện và bền vững trên nhiều phương diện: khoa học, kinh tế và xã hội. Hiệu quả không chỉ thể hiện ở kết quả trước mắt mà còn ở khả năng duy trì và lan tỏa trong thực tiễn giáo dục.

4.1. Hiệu quả về mặt khoa học

Sáng kiến đã tạo ra một sự chuyển biến đột phá về chất lượng dạy và học tại lớp 3A, minh chứng qua những con số biết nói và sự phát triển năng lực vượt bậc của học sinh. Hiệu quả được thể hiện rõ nét qua việc so sánh đối chiếu số liệu trước và sau khi thực hiện giải pháp:

a) Sự thay đổi về thái độ và tâm thế học tập

Trước khi áp dụng sáng kiến, qua khảo sát đầu năm, phần lớn học sinh còn thụ động, tỷ lệ hứng thú với môn học còn thấp. Tuy nhiên, sau khi triển khai mô hình Học thông qua chơi, thái độ của các em đã thay đổi hoàn toàn.

Bảng 1: Khảo sát thái độ và sự chủ động của học sinh

(Tổng số: 31 em)

STT	Nội dung khảo sát	Rất hứng thú	Hứng thú	Bình thường	Không hứng thú
1	Thái độ học tập (Sau khi áp dụng)	22 em (71%)	9 em (29%)	0 em (0%)	0 em (0%)
2	Sự tự tin, chủ động phát biểu (Sau khi áp dụng)	19 em (61%)	12 em (39%)	0 em (0%)	0 em (0%)

Sau khi áp dụng giải pháp, 100% học sinh từ mức bình thường và không hứng thú đã chuyển sang trạng thái hứng thú và rất hứng thú. Không còn tình

trạng học sinh thụ động trong tiết học.

b) Cải thiện chất lượng học tập và năng lực chuyên môn

Kết quả đánh giá định kỳ cho thấy sự tăng trưởng vượt bậc về mặt điểm số. Tỷ lệ học sinh nắm vững kiến thức ngay tại lớp tăng cao, đặc biệt là nhóm học sinh hoàn thành tốt.

Bảng 2: So sánh chất lượng học tập môn Tự nhiên và Xã hội
(Tổng số: 31 em)

Thời điểm khảo sát	Hoàn thành tốt	Hoàn thành	Chưa hoàn thành
Khảo sát đầu năm	11 em (35%)	17 em (55%)	3 em (10%)
Sau khi áp dụng biện pháp	20 em (65%)	11 em (35%)	0 em (0%)

- *Hình thành kỹ năng tư duy khoa học*: 100% học sinh lớp 3A đã hình thành và sử dụng thành thạo các kỹ năng đặc thù như: quan sát thực địa, phân loại các nhóm thực vật/động vật và khả năng phân tích các hiện tượng tự nhiên, tên gọi và chức năng của các cơ quan trong cơ thể con người thông qua các thử thách trong trò chơi.

- *Tính bền vững của tri thức*: Thay vì học vẹt, học sinh đã biết cách vận dụng kiến thức vào thực tiễn. Các em có khả năng giải quyết các tình huống thực tế như vệ sinh môi trường, chăm sóc sức khỏe bản thân một cách tự tin nhờ được trải nghiệm trực tiếp qua mô hình giải pháp.

4.2. Hiệu quả kinh tế

- Tối ưu hóa ngân sách đồ dùng dạy học: Việc xây dựng kho trò chơi số trên các nền tảng trực tuyến tạo ra nguồn học liệu có khả năng tái sử dụng vô tận. Điều này giúp nhà trường và giáo viên tiết kiệm đáng kể ngân sách chi thường xuyên do không còn phải tốn chi phí định kỳ cho việc mua sắm hay in ấn các bộ

thẻ bài, tranh ảnh dùng một lần.

- Học liệu từ nguồn lực xanh: Sáng kiến tận dụng các vật liệu tái chế có sẵn tại địa phương Nghĩa Minh như vỏ chai, bìa carton, nắp nhựa để chế tạo đạo cụ cho các trò chơi dân gian. Cách làm này giúp chi phí học liệu trực quan gần như bằng 0, đồng thời giáo dục học sinh về ý thức tiết kiệm và bảo vệ môi trường một cách thực tế nhất.

4.3. Hiệu quả xã hội

- Xây dựng Lớp học hạnh phúc: Sáng kiến đã biến mỗi ngày đến trường của học sinh lớp 3A trở thành một niềm vui thực sự. Môi trường học tập không áp lực giúp tỷ lệ chuyên cần luôn duy trì mức 100%, học sinh đi học đúng giờ, tự giác và hào hứng, tạo nên một tập thể đoàn kết, tích cực.

- Củng cố niềm tin với phụ huynh: Với đặc thù phụ huynh tại Nghĩa Minh phần lớn là công nhân làm việc ca kíp, ít có thời gian theo sát việc học của con, giải pháp kết nối qua Zalo và các trò chơi số đã nhận được phản hồi rất tích cực. Phụ huynh cảm thấy yên tâm, tin tưởng hơn vào chất lượng giáo dục khi thấy con em tiến bộ rõ rệt và đam mê học tập, từ đó góp phần xây dựng uy tín cho trường Tiểu học Nghĩa Minh trong lòng nhân dân địa phương.

4.4. Các hiệu quả khác

- Nâng cao năng lực giáo viên: Thông qua việc thiết kế và vận hành hệ thống trò chơi, giáo viên đã nâng cao rõ rệt năng lực ứng dụng CNTT và tư duy chuyển đổi số. Đây là bước đệm quan trọng để thích ứng với lộ trình hiện đại hóa giáo dục hiện nay.

- Hình thành văn hóa số cho học sinh: 31 học sinh lớp 3A bước đầu được tiếp cận với các thiết bị thông minh một cách có định hướng. Các em học được cách sử dụng công nghệ an toàn, lành mạnh vào mục đích học tập thay vì giải trí thụ động, tạo nền tảng để trở thành những công dân số trách nhiệm trong tương lai.

D. PHẦN KẾT LUẬN

1. Vai trò, ý nghĩa và tầm quan trọng của sáng kiến

- Đối với học sinh: Sáng kiến giúp chuyển đổi từ trạng thái thụ động sang

chủ động thông qua các trạm tri thức và trò chơi dân gian. Điều này giúp học sinh lớp 3 phát triển toàn diện cả về kiến thức tự nhiên lẫn các kỹ năng mềm thiết yếu như làm việc nhóm, tư duy phản biện và giải quyết vấn đề.

- Đối với giáo viên: Khẳng định vai trò của người giáo viên thời đại số trong việc thiết kế học liệu và điều phối linh hoạt. Đồng thời, giải pháp giúp tối ưu hóa hệ thống tivi thông minh và Internet sẵn có của trường Nghĩa Minh, tránh lãng phí nguồn lực công nghệ.

- Đối với thực tiễn địa phương: Bài học được gắn kết chặt chẽ với đặc điểm quê hương xã Nghĩa Minh, bồi đắp tình yêu và trách nhiệm với môi trường sống cho học sinh. Bên cạnh đó, kênh giao tiếp qua Zalo giúp phụ huynh là công nhân dù bận rộn vẫn có thể đồng hành cùng con một cách nhân văn và hiệu quả.

2. Bài học kinh nghiệm rút ra

- Lấy học sinh làm trung tâm của mọi sáng tạo: Các học liệu số và thẻ bài dân gian cần được thiết kế dựa trên đặc điểm tâm lý cũng như trình độ nhận thức thực tế của học sinh lớp 3 để đảm bảo tính hấp dẫn và vừa sức.

- Công nghệ là công cụ, con người là linh hồn: Các thiết bị như tivi hay ứng dụng AI chỉ thực sự phát huy tác dụng khi giáo viên lồng ghép khéo léo vào những hoạt động có tính tương tác cao. Sự nhiệt huyết trong việc địa phương hóa nội dung bài học chính là chìa khóa để kiến thức không còn khô khan.

- Sự kiên trì trong kết nối: Việc thay đổi thói quen tương tác của phụ huynh công nhân đòi hỏi thời gian và sự chủ động từ phía giáo viên. Việc thường xuyên chia sẻ những khoảnh khắc hạnh phúc của các em tại lớp sẽ giúp giáo viên nhận được sự đồng thuận và ủng hộ bền vững từ phía gia đình.

3. Kiến nghị và Đề xuất triển khai hiệu quả

- Đối với Nhà trường: Tiếp tục ưu tiên đầu tư, nâng cấp hạ tầng Internet tại các phòng học để đảm bảo ứng dụng công nghệ thông suốt. Đồng thời, duy trì các buổi sinh hoạt chuyên môn mở để chia sẻ học liệu số và đạo cụ tái chế, xây dựng ngân hàng tài nguyên dùng chung cho toàn đơn vị.

- Đối với các cấp quản lý Giáo dục: Thường xuyên tổ chức các hội thảo chuyên đề về Chuyển đổi số trong dạy học Tiểu học để lan tỏa những mô hình

hiệu quả tới các đơn vị có đặc điểm tương đồng. Tạo ra các sân chơi trí tuệ và cuộc thi thiết kế trò chơi học tập để khích lệ giáo viên không ngừng sáng tạo.

Sáng kiến này là tâm huyết của tôi trong quá trình đồng hành cùng học sinh lớp 3A. Rất mong nhận được sự đóng góp quý báu từ Hội đồng khoa học các cấp để giải pháp ngày càng hoàn thiện và đóng góp thiết thực hơn cho sự nghiệp giáo dục tại xã Nghĩa Minh.

Tôi xin cam đoan mọi thông tin nêu trong bản mô tả là trung thực, đúng sự thật, không sao chép, vi phạm bản quyền và hoàn toàn chịu trách nhiệm trước pháp luật./.

XÁC NHẬN CỦA CƠ QUAN/ĐƠN VỊ

(Ký tên, đóng dấu)

TÁC GIẢ SÁNG KIẾN

(Ký và ghi rõ họ tên)

Đoàn Thị Ly