

UBND THÀNH PHỐ THỦY NGUYÊN
TRƯỜNG TH QUẢNG THANH

BẢN MÔ TẢ SÁNG KIẾN

**“BIỆN PHÁP GIÚP NÂNG CAO HỨNG THÚ, PHÁT TRIỂN
TƯ DUY TOÁN HỌC CHO HỌC SINH LỚP 4”**

TÁC GIẢ: TRẦN THỊ THÙY DƯƠNG

TRÌNH ĐỘ CHUYÊN MÔN: THẠC SĨ

CHỨC VỤ: GIÁO VIÊN

NƠI CÔNG TÁC: TRƯỜNG TIỂU HỌC QUẢNG THANH

Thủy Nguyên, năm 2025

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

ĐƠN ĐỀ NGHỊ XÉT, CÔNG NHẬN SÁNG KIẾN
Năm học 2024-2025

Kính gửi: Hội đồng khoa học thành phố Thủy Nguyên.

Họ và tên: **Trần Thị Thùy Dương**

Chức vụ, đơn vị công tác: Giáo viên – Trường Tiểu học Quảng Thanh

Tên sáng kiến: ***"Biện pháp giúp nâng cao hứng thú, phát triển tư duy toán học cho học sinh lớp 4"***.

Lĩnh vực áp dụng sáng kiến: Giảng dạy Toán học

*** Đơn vị áp dụng sáng kiến:**

Tên đơn vị: Trường Tiểu học Quảng Thanh

Địa chỉ: Tổ dân phố 3 – Quảng Thanh – Thủy Nguyên – Hải Phòng

Điện thoại: 0225 3673 136

I. Mô tả giải pháp đã biết:

Môn Toán ở bậc Tiểu học, đặc biệt với học sinh lớp 4, đóng vai trò quan trọng trong việc phát triển tư duy logic và khả năng sáng tạo. Đây là giai đoạn các em chuyển từ tư duy trực quan sang trừu tượng, rất tò mò nhưng cũng dễ mất hứng thú nếu bài học khô khan.

Thực tế cho thấy nhiều học sinh chưa thực sự yêu thích môn Toán do cách dạy chưa sinh động, nội dung thiếu hấp dẫn. Để khắc phục điều này, giáo viên cần đổi mới phương pháp giảng dạy, kết hợp nhiều hình thức trực quan, trò chơi, ứng dụng công nghệ... nhằm kích thích sự hứng thú, giúp học sinh tiếp thu Toán học một cách tự nhiên và hiệu quả hơn. Tuy nhiên một số bộ phận giáo viên còn truyền đạt kiến thức theo một chiều, ngại đổi mới phương pháp và linh hoạt khi tổ chức dạy học, chưa có sức cuốn hút học sinh tham gia vào các hoạt động.

II. Nội dung giải pháp đề nghị công nhận sáng kiến

II.1 Nội dung giải pháp đề nghị công nhận sáng kiến:

1. Giải pháp 1: Tạo hứng thú cho học sinh ngay từ hoạt động mở đầu thông qua các trò chơi học tập

2. Giải pháp 2: Tổ chức các hoạt động học tập trải nghiệm, tích hợp giáo dục STEM

3. Giải pháp 3 : Ứng dụng công nghệ AI trong dạy học môn Toán

II.2 Tính mới, tính sáng tạo:

1. Tính mới

- Phần mở đầu được tổ chức thông qua các trò chơi học tập giúp các em có thể tiếp cận bài một cách nhẹ nhàng, không nặng về kiến thức. Qua đó, tạo hứng thú, kích thích quá trình học tập phát triển tư duy của học sinh. Từ trò chơi giáo viên có thể dẫn dắt, kết nối vào bài học để tạo sự logic, liền mạch cho tiết dạy.

- Học sinh được trải nghiệm và sáng tạo ra các sản phẩm STEM rất ý nghĩa, có tính ứng dụng cao.

2. Tính sáng tạo

- Sáng kiến đã tích hợp công nghệ số, trí tuệ nhân tạo vào thiết kế nội dung học tập vào giảng dạy Toán mở ra những cách tiếp cận sáng tạo, hiệu quả hơn trong việc truyền đạt kiến thức, tăng hứng thú và động lực học tập của học sinh mà còn phát triển kỹ năng giải quyết vấn đề, tư duy logic và sáng tạo.

II.3 Hiệu quả, lợi ích thu được do áp dụng giải pháp

a. Hiệu quả kinh tế:

Sáng kiến đưa ra không tốn kém về kinh phí khi thực hiện, chủ yếu được xây dựng dựa trên các thiết bị, phương tiện có sẵn như máy chiếu, tivi, ipad, tranh ảnh, các phần mềm công nghệ thông tin, sự sáng tạo của giáo viên và học sinh, tái sử dụng một số vật liệu cũng như khai thác tối ưu mọi nguồn lực, vật lực.

b. Hiệu quả về mặt xã hội:

Sáng kiến được báo cáo tại cuộc thi giáo viên giỏi cấp thành phố Thủy Nguyên và được đánh giá, xếp loại tốt. Học sinh rất hứng thú học tập, ham học Toán, mức độ tư duy, sáng tạo được tăng lên rõ rệt. Giáo viên nhận được nhiều niềm tin của phụ huynh, học sinh và các bạn đồng nghiệp.

c. Giá trị làm lợi khác:

Các giải pháp đưa ra được áp dụng tại đơn vị đã góp phần nâng cao chất lượng giáo dục học sinh trong dạy học môn Toán. Đạt lại kết quả rõ rệt và nhận được sự đồng thuận cao của phụ huynh học sinh, giáo viên và cán bộ quản lý nhà trường. Qua đó tạo cơ hội cho giáo viên trẻ trau dồi thêm về năng lực chuyên môn.

II.4 Khả năng nhân rộng:

Các giải pháp đưa ra đã được áp dụng hiệu quả tại nhà trường và được bản thân, đồng nghiệp áp dụng, đạt kết quả cao trong hội thi Giáo viên giỏi cấp thành phố Thủy Nguyên. Có thể được áp dụng linh hoạt tại các trường Tiểu học.

II.5 Phạm vi ảnh hưởng:

Các giải pháp đưa ra có ảnh hưởng tích cực đến chất lượng dạy học các môn học của giáo viên trong trường cũng như nhận được sự ủng hộ của phụ huynh học sinh, giáo viên và cán bộ quản lý nhà trường.

Hải Phòng, ngày 6. tháng 3 năm 2025

Người viết đơn



Trần Thị Thùy Dương

I. THÔNG TIN CHUNG VỀ SÁNG KIẾN

1. Tên sáng kiến: *“Biện pháp giúp nâng cao hứng thú, phát triển tư duy toán học cho học sinh lớp 4”.*

2. Lĩnh vực áp dụng sáng kiến: Giảng dạy Toán học

3. Tác giả:

Họ và tên: **Trần Thị Thùy Dương** - Sinh ngày: 07/08/1997

Chức vụ, đơn vị công tác: Giáo viên - Trường Tiểu học Quảng Thanh

Điện thoại: 0986 681 402

4. Đơn vị áp dụng sáng kiến

Tên đơn vị: Trường Tiểu học Quảng Thanh

Địa chỉ: Tổ dân phố 3 – Quảng Thanh – Thủy Nguyên – Hải Phòng

Điện thoại: 0225 3673 136

II. Mô tả giải pháp đã biết

Trong bối cảnh giáo dục đổi mới mạnh mẽ, việc thay đổi phương pháp dạy học theo hướng hiện đại đã và đang trở thành nhu cầu cấp thiết. Giáo dục ngày nay không chỉ truyền đạt kiến thức một chiều mà còn chú trọng phát huy tính tích cực, sáng tạo của học sinh, giúp các em biết vận dụng kiến thức và kỹ năng vào thực tiễn.

Ở bậc Tiểu học, môn Toán học giữ vai trò nền tảng trong việc phát triển toàn diện, không chỉ vì tính logic và trí tuệ do môn học này mang lại mà còn vì khả năng kích thích trí tưởng tượng và sự hứng thú của học sinh. Nó là “chìa khóa” mở ra những cánh cửa tri thức, là bước đệm để các em hiểu sâu hơn các bộ môn khoa học khác và ứng dụng hiệu quả vào cuộc sống hàng ngày. Đặc biệt đối với sinh lớp 4 đang ở giai đoạn phát triển tư duy trực quan, nhưng đồng thời cũng bắt đầu chuyển sang tư duy trừu tượng. Đây là lứa tuổi mà sự tò mò, ham học hỏi của các em rất mạnh mẽ, nhưng dễ mất tập trung và chán nản nếu bài học không có tính hấp dẫn. Nếu mỗi giáo viên chỉ truyền đạt, giảng giải theo các tài liệu có sẵn trong sách giáo khoa, trong sách hướng dẫn và thiết kế bài một cách rập khuôn, máy móc và thụ động thì việc học tập của học sinh sẽ diễn ra đơn điệu, tẻ nhạt, học sinh không có hứng thú trong học tập.

Những năm gần đây khả năng hứng thú học môn Toán của HS ở nhiều trường Tiểu học còn bị hạn chế. Nguyên nhân là do các em chưa thật sự nhận biết tầm quan trọng, ý nghĩa của việc học toán, chưa được tạo hứng thú, kích thích hành động tích cực, tư duy sáng tạo trong quá trình giải toán... Một phần là

do nội dung môn Toán khô khan, phương pháp dạy, cách truyền thụ cũng như khâu tổ chức của GV chưa thật sự đa dạng, hấp dẫn, thu hút sự chú ý của HS. Nhằm tạo động lực học tập và nâng cao chất lượng giảng dạy môn Toán cho HS Tiểu học, tôi xin đề xuất: ***“Biện pháp giúp nâng cao hứng thú, phát triển tư duy toán học cho học sinh lớp 4”***

III. Nội dung giải pháp đề nghị công nhận sáng kiến

III.1. Nội dung giải pháp đề nghị công nhận sáng kiến

1. Giải pháp 1: Tạo hứng thú cho học sinh ngay từ hoạt động mở đầu thông qua các trò chơi học tập

***Mục tiêu:** Để giúp các em có tâm thế thoải mái, tăng cường khả năng chú ý sẵn sàng để khám phá tiết học, vừa triển năng các lực toán học và khả năng hợp tác.

***Cách thực hiện :**

Để giúp cho tiết học trở nên vui vẻ, thoải mái, tăng cường khả năng chú ý, hứng thú học tập cho học sinh thì tôi đã thường xuyên đầu tư thiết kế và tổ chức các hoạt động mở đầu bằng nhiều hình thức đa dạng như trò chơi, đồ vui, xem video tình huống hay kể chuyện, ... Từ đó để gợi nhớ những hiểu biết sẵn có của HS có liên quan đến bài học, dẫn dắt các em vào bài một cách tự nhiên nhất không tạo áp lực nặng nề như khi kiểm tra bài cũ, hay tẻ nhạt như giới thiệu bài trực tiếp.

+ Bước 1: Xác định mục tiêu bài học:

Bước đầu để xây dựng trò chơi thì người GV cần tìm hiểu kỹ nội dung kiến thức của bài cũ với bài mới sắp học. Trò chơi có thể là sự kết nối giữa kiến thức mà HS đã nắm được từ bài trước với kiến thức mới.

+ Bước 2: Lựa chọn và thiết kế các trò chơi cho hoạt động mở đầu:

GV khi xây dựng cần lưu ý nội dung của trò chơi không đặt nặng về kiến thức để tạo áp lực cho HS ngay đầu giờ học. Hình thức tổ chức cần đa dạng như cá nhân, nhóm, tổ...khuyến khích được nhiều HS được tham gia. Trò chơi cần được GV xây dựng có nội dung cụ thể, rõ ràng, rõ mục tiêu cần hướng tới. Sau khi đã lựa chọn được trò chơi phù hợp trong phần khởi động thì GV cần phải có sự đầu tư, thiết kế như tranh ảnh, đồ vật, video, món quà...để tạo sự hấp dẫn, thu hút HS tham gia.

+ Bước 3: Tổ chức thực hiện trên lớp:

Trong quá trình giới thiệu và nêu luật chơi GV cần truyền đạt rõ ràng, ngắn gọn dễ hiểu để giúp HS nắm được cách chơi. Khi HS tham gia trò chơi GV cần là người quan sát và theo dõi để đánh giá HS một cách chính xác đồng thời động viên, khích lệ các em hoặc cùng tham gia để tạo sự gần gũi, thân thiện với HS.

+ Bước 4: Đánh giá, kiểm tra và điều chỉnh mức độ hứng thú của học sinh:

Kết thúc việc tổ chức trò chơi GV cần củng cố kiến thức mà HS có thể ôn tập qua trò chơi qua đó kết nối với kiến thức bài mới để dẫn dắt vào bài.

+ Một số trò chơi GV có thể vận dụng vào trong phần khởi động:

Chú lính cứu hỏa, đồ vui, giải cứu đại dương, nhanh như chớp, vượt chướng ngại vật, hộp quà bí mật, cuộc đua kì thú, bingo, trò chơi tương tác trên phần mềm edulive, ...

Ví dụ 1: Khi dạy Bài 29 : “ Hai đường thẳng song song (tiết 2) ” - *trang 91, sách Toán 4, bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống*. Để giúp học sinh có hứng thú đầu giờ học, tôi đã xây dựng và cho các em tham gia trò chơi “Chú lính cứu hỏa”. Các bạn học sinh sẽ chuẩn bị các vật dụng tham gia chữa cháy cùng chú bằng cách trả lời hỏi dưới dạng trắc nghiệm khách quan, lựa chọn đáp án đúng.

Ví dụ 2: Trong bài 12 “Các số trong phạm vi lớp triệu” - trang 41, *sách Toán 4, bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống*, tôi đã tổ chức cho các em khởi động ôn lại kiến thức cũ về các hàng, lớp bằng cách sử dụng các bài hát, bài vè « Vui cùng số tự nhiên »

Ví dụ 3: Ở bài 37 : “ Ôn tập chung (tiết 1)” – trang 127, *sách Toán 4, bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống*, tôi đã thiết kế các trò chơi tương tác trên phần mềm edulive như nối từ, điền khuyết, chọn đáp án,...

(Ảnh minh chứng phụ lục 1)

2. Giải pháp 2: Tổ chức các hoạt động học tập trải nghiệm, tích hợp giáo dục STEM

***Mục tiêu:** Thông qua các bài học giúp học sinh phát triển kĩ năng tư duy logic và sáng tạo. Đồng thời tăng cường khả năng vận dụng kiến thức đã học để giải quyết các vấn đề thực tiễn.

***Cách tiến hành**

STEM là một mô hình giáo dục mới được đưa vào chương trình giảng dạy trong những năm gần đây ở các trường Tiểu học. Đó là sự kết hợp giữa các môn

học như khoa học, công nghệ, kỹ thuật, toán học nhằm trang bị cho học sinh những kỹ năng cần thiết để phát triển theo hướng khoa học. Để giúp các em tránh cảm giác gò bó, căng thẳng ở các tiết học thì dạy học STEM được đưa vào chương trình giảng dạy giúp các em vừa học vừa giải trí, giúp trẻ hào hứng, học tập có hiệu quả đồng thời phát huy tính sáng tạo.

Bước 1: Nghiên cứu kỹ nội dung bài học:

Giáo viên cần xác định rõ mục tiêu của từng bài học và quyết định phần nào trong bài có thể tích hợp giáo dục STEM.

Bước 2: Thiết kế và chuẩn bị tài liệu, phương tiện dạy học:

Giáo viên phải xây dựng các hoạt động tích hợp STEM phù hợp, cụ thể, rõ mục tiêu cần hướng tới. Chuẩn bị đồ dùng, vật liệu cần thiết để làm sản phẩm hoặc định hướng cho học sinh để chuẩn bị. Sản phẩm cần thể hiện tính thẩm mỹ, sáng tạo nhưng vẫn phải đảm bảo tiết kiệm, khuyến khích sử dụng những vật dụng không dùng đến để tái chế hoặc có sẵn trong tự nhiên tránh lãng phí.

Bước 3: Tổ chức các hoạt động học tập:

- Giáo viên cần giới thiệu hoạt động, hướng dẫn quy trình thực hiện. Chuẩn bị các tài liệu như video ngắn, hình ảnh minh họa để học sinh hiểu rõ hơn về ứng dụng của sản phẩm STEM trong toán học và thực tế.
- Tổ chức cho học thực hiện các hoạt động tích cực, khuyến khích học sinh tự tìm tòi, chiếm lĩnh kiến thức để đề xuất ý tưởng, thiết kế và chia sẻ bản phát thảo sản phẩm (sử dụng kiến thức mới học và đã có)

Bước 4: Thực hành làm sản phẩm, thử nghiệm và đánh giá:

Tổ chức cho học sinh lựa chọn dụng cụ, vật liệu và tiến hành làm sản phẩm theo bản thiết kế. Giáo viên sẽ theo dõi, quan sát, hướng dẫn các em đánh giá sản phẩm dựa trên 2 tiêu chí đó là sản phẩm của học sinh và kỹ năng, năng lực học sinh tiếp thu được của tiết dạy. Sản phẩm có đảm bảo tính thẩm mỹ, sáng tạo hoặc ứng dụng vào thực tiễn hay không, học sinh được phát huy các năng lực của bản thân như thế nào, các em có hào hứng thích thú với các hoạt động trong giờ học đó không ?

Bước 5: Chia sẻ, thảo luận, điều chỉnh

Học sinh trình bày sản phẩm đã hoàn thành. Trao đổi thảo luận để tiếp tục điều chỉnh.

Ví dụ: Khi dạy *Bài 19 “Giây, thế kỷ” - trang 66 SGK Toán 4, bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống*, tôi cho học sinh vận kiến thức nền về thế kỷ, thảo

luận nhóm 6 ý tưởng làm sơ đồ dòng thời gian dựa trên các tiêu chí của bài học. Các em sẽ tự lựa chọn dụng cụ vật liệu, làm theo cách của nhóm mình. Bên cạnh đó, tôi còn hướng dẫn học sinh cách lựa chọn, vẽ sơ đồ và sắp xếp các sự kiện lịch sử theo trình tự thời gian phù hợp. Hoàn thiện và trang trí sản phẩm. Hết thời gian thực hiện đại diện các nhóm sẽ lên giới thiệu sản phẩm.

Ngoài ra tôi còn linh hoạt, lồng ghép STEM qua các hoạt động học tập như trong **bài 8 “Góc nhọn, góc tù, góc bẹt” bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống**, tôi cho các em sáng tạo góc biến hình, thiết kế bộ số bí ẩn – trong bài “Số có sáu chữ số. Số 1 000 000”. Hay tạo khung ảnh, bộ lắp ghép tangram để tạo đồ chơi sau khi học xong bài về hai đường thẳng vuông góc, hai đường thẳng song song.

Qua giải pháp này các em đã được trải nghiệm và sáng tạo ra các sản phẩm STEM rất ý nghĩa, có tính ứng dụng cao.

(Video, Ảnh minh chứng phụ lục 2)

3. Giải pháp 3: Ứng dụng công nghệ AI trong dạy học môn Toán

***Mục tiêu:** Giúp giáo viên thiết kế bài giảng sinh động, hấp dẫn và tạo hứng thú học tập cho học sinh.

***Cách tiến hành**

Để thiết kế bài giảng điện tử sinh động, tôi đã ứng dụng công nghệ AI trong việc thiết kế video kết hợp các tình huống. Bằng cách sử dụng video sinh động, tôi có thể minh họa các khái niệm toán học, các tình huống hay bài tập một cách trực quan và dễ hiểu hơn. Điều này không chỉ làm tăng hứng thú và động lực học tập của học sinh mà còn phát triển kỹ năng giải quyết vấn đề, tư duy logic và sáng tạo. Từ những bức tranh tĩnh trong tình huống khám phá hoặc bài toán có lời văn, để sinh động và thu hút học sinh hơn, tôi đã tạo ra video bằng cách:

Bước 1: Chuẩn bị hình ảnh từ sách giáo khoa hoặc hình ảnh minh họa phù hợp:

Xác định các hình ảnh hoặc nội dung muốn chuyển đổi thành video. Quét hoặc chụp ảnh các hình ảnh đó với chất lượng cao để đảm bảo rõ nét khi chuyển đổi.

Bước 2: Sử dụng phần mềm, nhập hình ảnh vào công cụ:

- Giáo viên có thể tải ảnh lên các ứng dụng chuyển hình ảnh thành video như Runway.com, vidu.studio, hailuoai.video, animiz, canva.com...

- Tải ảnh lên, nhập nội dung mình mong muốn video sẽ thể hiện. Sau đó một đoạn video sẽ được AI tạo ra, chúng ta chỉ việc tải về.

Bước 3: Tạo lời thoại cho nhân vật

- Truy cập trang web studio.vbee.vn. Chọn ô nhập văn bản và gõ nội dung cần chuyển thành giọng nói.

- Chọn kiểu giọng nói nam, nữ; giọng Hà Nội, Sài Gòn, ... và ấn chuyển văn bản rồi tải file giọng nói về dưới dạng mp3.

Bước 4: Sử dụng Capcut, Canva đồng bộ âm thanh, video và ghép hoạt cảnh cho video

Ví dụ 1 : Khi dạy **Bài 25: “Tìm hai số biết tổng và hiệu của hai số đó” sách Toán 4, trang 85 bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống** thay vì phân tích hình ảnh tĩnh trong sách giáo khoa đã thành video hội thoại giữa Mai, Rô- bốt và Mi sau giúp học sinh rất hứng thú khi khám phá bài học.

Ví dụ 2: Khi dạy **Bài 14 “So sánh các số có nhiều chữ số - trang 47 sách Toán 4 tập 1, bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống”** Tôi tiến hành chuyển bài toán số 3 trong sách giáo khoa thành video tình huống học tập gắn với thực tiễn.

Bên cạnh đó, tôi còn tạo các nhân vật đồng hành trong giờ học như một “giáo viên trợ giảng” để kết nối, chia sẻ các nhiệm vụ và hướng dẫn học sinh học tập. Hay chuyển biến đổi những công thức, quy tắc cần nhớ thành lời bài hát vui nhộn, hấp dẫn qua ứng dụng Chat GPT và Suno. Ứng dụng một số AI để mô hình hóa bài toán có lời văn cũng là một trong những cách mà tôi sử dụng.

(Ảnh và Video minh chứng phụ lục 3, 4)

*** Kết luận:** Như vậy, để nâng cao chất lượng giảng Toán học ngày càng nâng cao thì người giáo viên cần tích cực trong việc đổi mới về cách tổ chức, tiếp cận đến những phương pháp dạy học mới, mang tính khoa học, hiện đại. Hơn thế nữa, việc kết hợp sử dụng các công cụ hỗ trợ học tập số hóa đã giúp các em tiếp cận kiến thức một cách trực quan, sinh động và hấp dẫn hơn. Tạo ra môi trường học tập đa dạng, kích thích sự hứng thú và tương tác của học sinh. Điều này chứng tỏ rằng chuyển đổi số không chỉ là một xu hướng mà còn là một giải pháp hiệu quả để nâng cao chất lượng giáo dục, giúp học sinh tiếp cận kiến thức một cách toàn diện và hiệu quả hơn.

III.2. Tính mới, tính sáng tạo

1. Tính mới

- Phần mở đầu được tổ chức thông qua các trò chơi học tập giúp các em có thể tiếp cận bài một cách nhẹ nhàng, không nặng về kiến thức. Qua đó, tạo hứng thú, kích thích quá trình học tập phát triển tư duy của học sinh. Từ trò chơi giáo viên có thể dẫn dắt, kết nối vào bài học để tạo sự logic, liền mạch cho tiết dạy.

- Học sinh được trải nghiệm và sáng tạo ra các sản phẩm STEM rất ý nghĩa, có tính ứng dụng cao.

- Thay vì sử dụng hình ảnh tĩnh hoặc bảng viết truyền thống, giáo viên tận dụng AI để chuyển hóa nội dung thành video trực quan, làm tăng hứng thú và động lực học tập của học sinh mà còn phát triển tư duy toán học.

- Sáng kiến đã tích hợp công nghệ số, trí tuệ nhân tạo vào thiết kế nội dung học tập vào giảng dạy Toán mở ra những cách tiếp cận sáng tạo, hiệu quả hơn trong việc truyền đạt kiến thức. Thay vì sử dụng hình ảnh tĩnh hoặc bảng viết truyền thống, giáo viên tận dụng AI để chuyển hóa nội dung thành video trực quan, làm tăng hứng thú và động lực học tập của học sinh mà còn phát triển kỹ năng giải quyết vấn đề, tư duy logic và sáng tạo.

III.3. Phạm vi ảnh hưởng, khả năng áp dụng của sáng kiến

- Các giải pháp đưa ra đã được áp dụng hiệu quả tại nhà trường. Về các bước tổ chức giáo viên có thể linh hoạt vận dụng để giảng dạy không chỉ áp dụng cho học sinh lớp 4 mà còn áp dụng đối với các lớp Tiểu học và áp dụng cho các môn học khác.

- Các giải pháp đưa ra đã được bản thân và đồng nghiệp áp dụng, đạt kết quả cao trong hội thi Giáo viên giỏi cấp thành phố Thủy Nguyên, được phụ huynh học sinh và học sinh của lớp tích cực ủng hộ tham gia.

- Có thể được áp dụng linh hoạt tại các trường Tiểu học.

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

a. Hiệu quả kinh tế

Sáng kiến đưa ra không tốn kém về kinh phí khi thực hiện, chủ yếu được xây dựng dựa trên các thiết bị có sẵn như máy chiếu, tivi, ipad, tranh ảnh, các phần mềm công nghệ thông tin, sự sáng tạo của giáo viên và học sinh, tái sử dụng một số vật liệu cũng như khai thác tối ưu mọi nguồn lực, vật lực.

b. Hiệu quả về mặt xã hội

Sáng kiến được báo cáo tại cuộc thi giáo viên giỏi cấp thành phố Thủy Nguyên và được đánh giá, xếp loại tốt.

Qua giải pháp trên tôi thấy mức độ hứng thú học tập, ham học Toán cũng như về mức độ tư duy của học sinh tăng lên rõ rệt. Giáo viên nhận được nhiều niềm tin của phụ huynh, học sinh và các bạn đồng nghiệp.

c. Giá trị làm lợi khác

Các giải pháp đưa ra được áp dụng tại đơn vị đã góp phần nâng cao chất lượng giáo dục học sinh trong dạy học môn Toán nói chung và các môn học khác. Phát huy tinh thần trách nhiệm của giáo viên trong công tác giảng dạy. Đem lại kết quả rõ rệt và nhận được sự đồng thuận cao của phụ huynh học sinh, giáo viên và cán bộ quản lý nhà trường. Qua đó tạo cơ hội cho giáo viên trẻ trau dồi thêm về năng lực chuyên môn.

Thùy Nguyên, ngày 6 tháng 3 năm 2025

**CƠ QUAN ĐƠN VỊ
ÁP DỤNG SÁNG KIẾN**

Tác giả sáng kiến



A blue ink signature, likely of Trần Thị Thùy Dương.

Trần Thị Thùy Dương

PHÓ HIỆU TRƯỞNG
Bùi Viết Sỹ

Sáng kiến kinh nghiệm “Biện pháp nâng cao hứng thú, phát triển tư duy toàn học cho học sinh lớp 4”

PHỤ LỤC



Hình ảnh 1a: Học sinh tham gia trò chơi “Chủ lĩnh cứu hỏa”



Hình ảnh 1b Học sinh sôi nổi tham gia hoạt động “Vui cùng số tự nhiên”.



Học sinh thực hiện tương tác trên trò chơi edulive



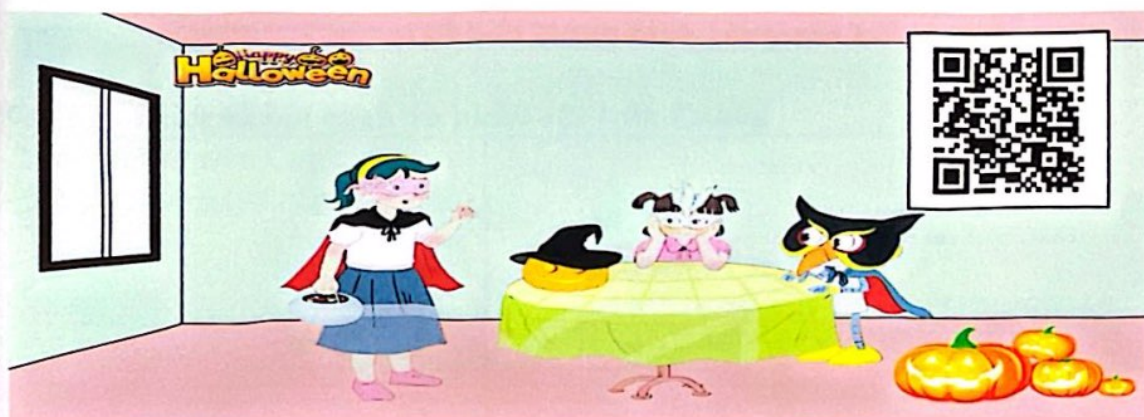
Hình ảnh 2a: Sản phẩm STEM sơ đồ dòng thời gian



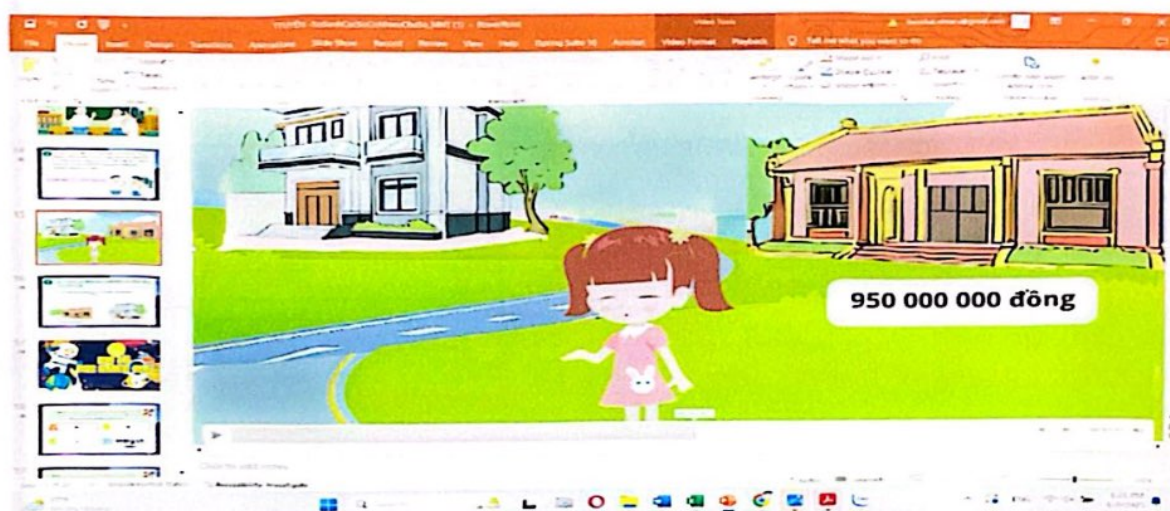
Video học sinh lên thuyết trình về các mốc sự kiện thành lập trường



Hình ảnh 2c: Sản phẩm STEM góc biến hình và bộ số bí ẩn



Hình ảnh 3a. Video tình huống bài 25



Hình ảnh 3b: Sử dụng video tình huống trong bài 14



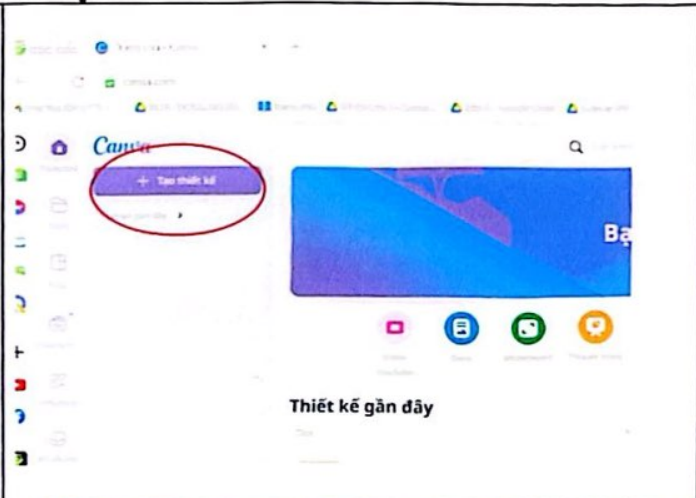
Hình ảnh 3c: sử dụng ChatGPT và ứng dụng Suno tạo bài hát

Các bước thiết kế video bài toán phân khám phá

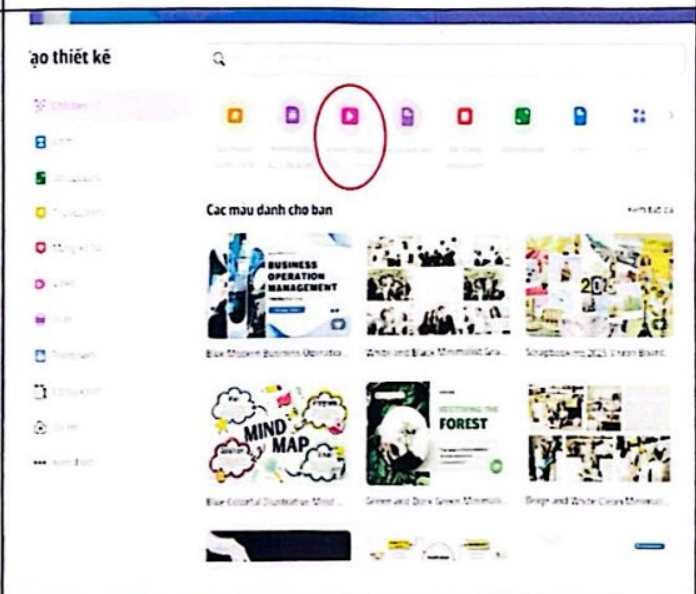
Bài 25 “Tìm hai số biết trung bình cộng của hai số đó”

Bước 1: Thiết kế bối cảnh và nhân vật trên Canva

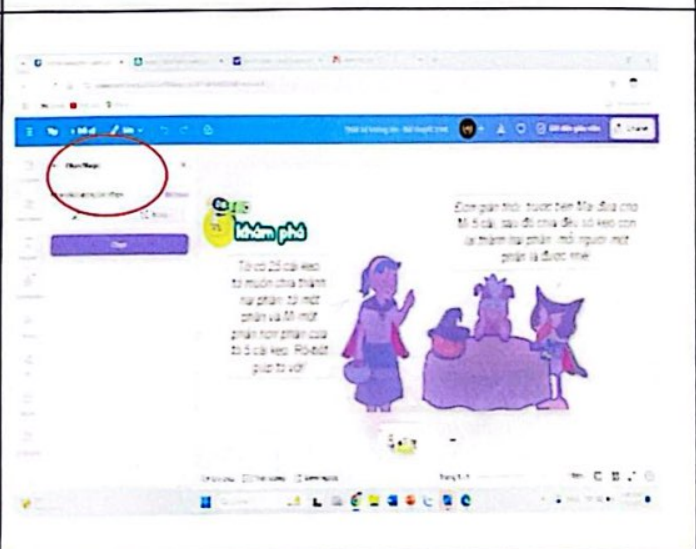
- Tạo thiết kế trên Canva
<https://www.canva.com/>

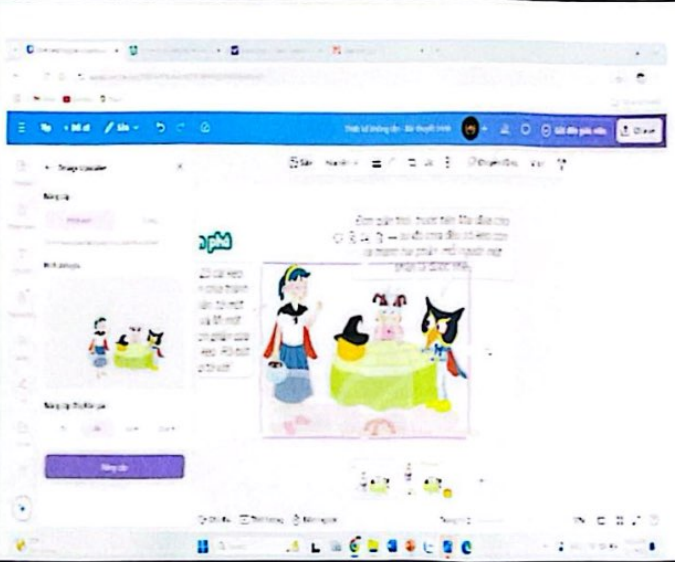
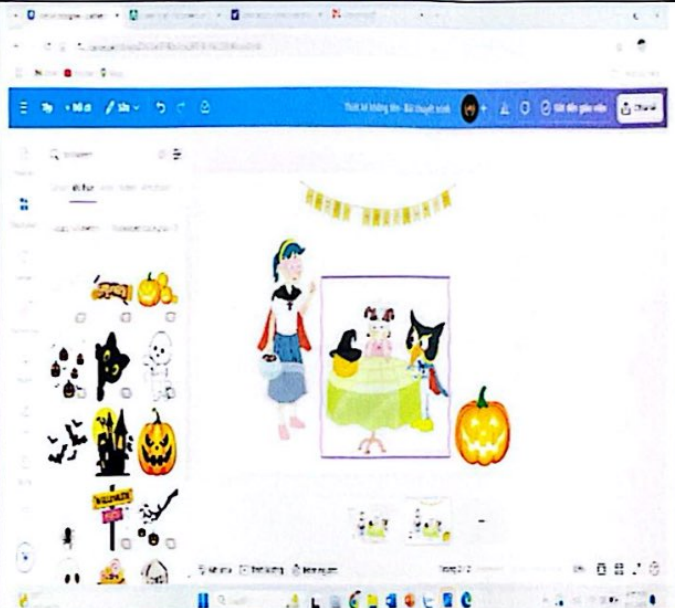


- Chọn Video để bắt đầu thiết kế



- Tải ảnh lên – Chọn magic để lấy từng nhân vật – Vào image upscaler chọn làm nét



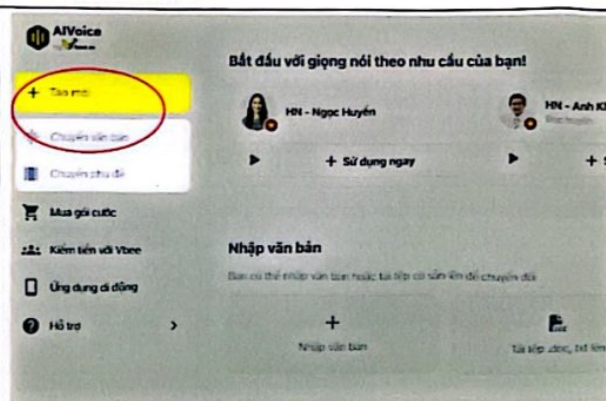
	
Thiết kế nền, bối cảnh	

Bước 2: Chuyển văn bản thành giọng nói

- Truy cập vào trang <https://vbee.vn/>
- Đăng nhập bằng tài khoản gmail



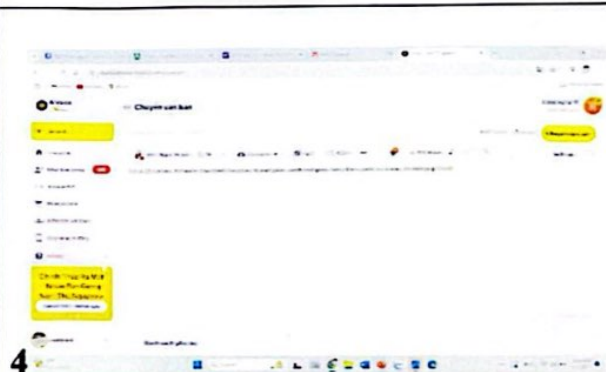
- Tại bảng điều khiển chọn
“Tạo mới” -> Chuyển văn
bản



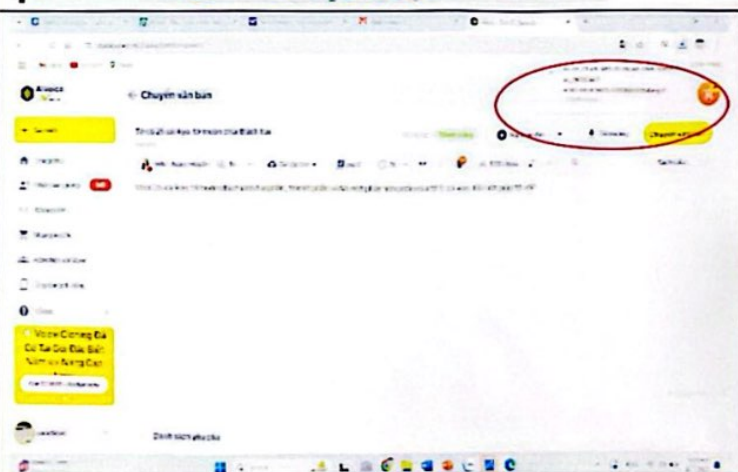
- Chọn giọng đọc phù hợp
với nhân vật



- Dán văn bản vào ô nhập
liệu rồi chọn “Chuyển văn
bản”

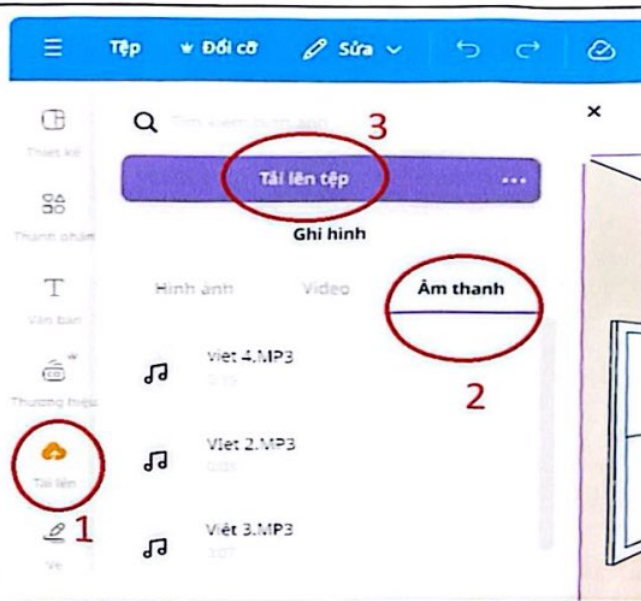


- Nhấn “Nghe audio” để
nghe lại và điều chỉnh
- Nhấn “Tải xuống” để tải
file âm thanh về máy tính



Bước 3: Lồng tiếng và hoàn thiện video

- Quay trở lại phần đã thiết kế trên Canva ở Bước 1.
- Nhấn Tải lên -> Âm thanh
- > Tải tệp lên -> Chọn tệp âm thanh vừa tải về



- Kéo file âm thanh vào dòng thời gian
- Chỉnh sửa video (hình ảnh, âm thanh, tốc độ)
- Tải xuống video và lưu vào máy tính

