

BẢN MÔ TẢ SÁNG KIẾN

I. Thông tin chung về sáng kiến

1. Tên sáng kiến:

“Sáng tạo một số trò chơi thí nghiệm cho trẻ 3-4 tuổi trong hoạt động khám phá khoa học ”

2. Lĩnh vực áp dụng sáng kiến: Lĩnh vực phát triển nhận thức

3. Tác giả:

Họ và tên: Nguyễn Thị Thơm

Ngày 20 tháng 02 năm sinh 1992

Chức vụ, đơn vị công tác: Trường mầm non Thụy Hương

Điện thoại:

4. Đơn vị áp dụng sáng kiến:

Tên đơn vị: Trường mầm non Thụy Hương

Địa chỉ: Thụy Hương –Kiến Thụy- Hải Phòng

Điện thoại:

II. Mô tả giải pháp đã biết:

“Xung quanh ta có bao điều kì lạ, mà sao ta biết chẳng bao nhiêu”.

Đó là một câu hát quen thuộc với mọi người. Câu hát đã nói lên thế giới xung quanh ta rất bao la rộng lớn. Nó bao gồm tất cả sự vật, hiện tượng, cây cỏ, con vật, các vấn đề về tự nhiên và xã hội. Chúng ta không thể đi đến tất cả mọi nơi, không thể tận mắt nhìn thấy hết thấy các sự vật, hiện tượng nhưng con người luôn có khát vọng muốn được khám phá, tìm hiểu thế giới xung quanh ta, đó chính là môi trường sống của con người.

- Giai đoạn từ 3 đến 4 tuổi là thời kỳ "vàng" cho sự phát triển trí tuệ và nhận thức của trẻ. Trẻ ở độ tuổi này bắt đầu có khả năng tư duy logic đơn giản, tò mò về mọi thứ xung quanh và đặc biệt yêu thích việc khám phá, thử nghiệm. Điều này xuất phát từ sự phát triển nhanh chóng của não bộ, đặc biệt là những khu vực liên quan đến ngôn ngữ, trí nhớ và tư duy. Việc kích thích trẻ trong giai đoạn này thông qua các hoạt động khám phá khoa học sẽ tạo nền tảng vững chắc cho sự phát triển tư duy và kỹ năng giải quyết vấn đề sau này. Trong quá trình tham gia vào các trò chơi thí nghiệm khoa học, trẻ có cơ hội tiếp cận với những hiện tượng tự nhiên và khoa học xung quanh cuộc sống. Việc trẻ tự do khám phá, thử nghiệm và quan sát giúp khơi gợi sự tò mò, kích thích trẻ tư duy và rút ra những kết luận ban đầu. Thông qua quá trình này, trẻ học hỏi theo cách tự nhiên và thoải mái, không áp lực.

- Thấu hiểu được nhu cầu tìm hiểu thế giới xung quanh là vô tận và cần thiết. Cùng với môi trường học tập tốt, dưới sự hướng dẫn của giáo viên sẽ giúp trẻ có được những giờ khám phá khoa học thú vị. Dưới sự hướng dẫn chỉ đạo của Ban giám hiệu, bản thân tôi trực tiếp đứng lớp 3-4 tuổi, tôi luôn trăn trở mong muốn mang đến cho trẻ những điều mới lạ hấp dẫn. Trẻ không “học suông”, học lý thuyết mà học thông qua các hoạt động thực nghiệm trực quan sinh động đầy hứng thú. Điều này sẽ giúp trẻ khơi mở tính tò mò vốn có sẵn. Phát huy tiềm năng thế mạnh cùng với những đam mê sáng tạo, hứng khởi học tập. Vì thế trẻ khám phá khoa học giúp trẻ phát triển về thể chất và các kỹ năng lao động. Có thể nói khám phá khoa học là một phương pháp quan trọng chủ yếu để trẻ phát triển toàn diện. Tuy nhiên, tại nhiều trường mầm non, hoạt động khám phá khoa học cho trẻ 3-4 tuổi vẫn còn nhiều hạn chế. Các phương pháp dạy học truyền thống thường chú trọng vào việc cung cấp thông tin một chiều, khiến trẻ dễ dàng bị thụ động trong quá trình học tập. Một số hoạt động khám phá khoa học cho trẻ 3-4 tuổi còn tẻ nhạt. Phương tiện cho trẻ khám phá chưa phong phú

1. Ưu điểm:

- Đa số giáo viên trẻ có kinh nghiệm, nhiệt tình trong công tác. Được sự ủng hộ từ phía BGH nhà trường quan tâm và giúp đỡ.

- Nhận thức của phụ huynh ngày càng được nâng cao, đa số phụ huynh nhiệt tình ủng hộ cho các hoạt động và phong trào của Nhà trường. Tích cực ủng hộ những nguyên vật liệu sẵn có từ gia đình để giúp đỡ giáo viên trong tổ chức các hoạt động khám phá tại lớp.

- Đa số trẻ tò mò hứng thú, thích được tham gia các hoạt động khám phá.

- Thông qua các trò chơi thí nghiệm, trẻ không chỉ được vui chơi mà còn được tiếp thu kiến thức khoa học một cách sinh động và dễ hiểu.

2. Tồn tại:

- Một số giáo viên còn e dè trong việc tổ chức các hoạt động thí nghiệm cho trẻ vì lo ngại về sự an toàn, thiếu kiến thức chuyên môn hoặc không có đủ tài liệu hướng dẫn. Bên cạnh đó, việc thiếu các công cụ và vật liệu hỗ trợ thực hành cũng là một rào cản lớn. Điều này dẫn đến việc trẻ ít được tiếp cận với những hoạt động khám phá khoa học thú vị và bổ ích.

- Giáo viên thường cho trẻ quan sát tranh ảnh, video. Trẻ mới chỉ được thao tác với lô tô chưa tạo được sự kích thích, tính tò mò khám phá tìm hiểu của trẻ.

- Vốn hiểu biết về môi trường tự nhiên và xã hội xung quanh của trẻ còn hạn chế.

- Giáo viên chưa mạnh dạn đưa ra những cái khó, cái mới, cái sáng tạo cho trẻ thao tác thật. Tâm lý giáo viên còn lo ngại sự công kênh, mất an toàn sợ trẻ không thực hiện được nên chỉ chọn giải pháp an toàn mà không tạo cho trẻ được sự hứng thú khi hoạt động. Từ những tồn tại trên sẽ ảnh hưởng đến sự phát triển toàn diện của trẻ. Chính vì thế cần có giải pháp đầy đủ, triệt để, hiệu quả cao trong việc giúp trẻ hứng thú với môn khám phá khoa học.

- Đứng trước thực trạng trên, tôi luôn trăn trở và suy nghĩ tìm nhiều biện pháp để tạo ra nhiều các hoạt động khám phá khoa học đạt kết quả cao, từ đó tăng dần khả năng quan sát, phán đoán, so sánh và phân loại cho trẻ, làm phong phú biểu tượng về thế giới xung quanh trong mỗi trẻ, góp phần cho trẻ phát triển một cách toàn diện. Vì lẽ đó bản thân tôi đã mạnh dạn nghiên cứu đề tài: **“Sáng tạo trò chơi thí nghiệm cho trẻ 3-4 tuổi thông qua hoạt động khám phá khoa học”** Với 3 giải pháp sau:

Giải pháp 1: Sáng tạo trò chơi thí nghiệm thông qua hoạt động học

Giải pháp 2: Sáng tạo trò chơi thí nghiệm thông qua hoạt động góc

Giải pháp 3: Làm tốt công tác phối kết hợp với phụ huynh trong việc cung cấp nguyên vật liệu cũng như dạy trẻ tại nhà.

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

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

Ngày nay, việc nâng cao chất lượng giáo dục mầm non là một yêu cầu thiết yếu nhằm phát triển toàn diện cho trẻ, đặc biệt là khơi gợi sự sáng tạo, tư duy logic và niềm đam mê học hỏi. Trong đó, hoạt động khám phá khoa học được xem là một trong những phương pháp hiệu quả giúp trẻ em bước đầu làm quen với các khái niệm khoa học cơ bản, từ đó phát triển khả năng suy nghĩ độc lập và trí tưởng tượng phong phú. Tuy nhiên, để thu hút sự chú ý và tạo niềm yêu thích cho trẻ 3-4 tuổi trong quá trình học, việc kết hợp giữa thí nghiệm và trò chơi là một giải pháp lý tưởng cho trẻ. Việc tạo ra các trò chơi thí nghiệm đơn giản, gần gũi với trẻ, vừa mang tính chất giáo dục vừa kích thích sự sáng tạo và tương tác. Những trò chơi thí nghiệm này sẽ tận dụng các nguyên vật liệu dễ kiếm, an toàn, đồng thời được thiết kế theo lối chơi vui nhộn, phù hợp với khả năng nhận thức của trẻ trong độ tuổi 3-4. Giúp trẻ hiểu rõ hơn về thế giới xung quanh, từ đó khơi dậy trí tò mò và sự yêu thích khoa học.

Giải pháp 1: Sáng tạo trò chơi thí nghiệm thông qua hoạt động học

- Thực tế cho thấy trước đây giờ học cho trẻ KPKH mới chỉ dừng lại ở việc giáo viên sử dụng đồ dùng trực quan bằng hình ảnh, video.... Trong khi đó có rất nhiều các trò chơi ta cho trẻ làm thí nghiệm để cho chính trẻ được thực hành, được quan sát những gì sẽ xảy ra, và giúp trẻ khắc sâu kiến thức, ghi nhớ lâu hơn, và nó làm cho thay đổi môi trường giờ học. Để hoạt động khám phá thêm sinh động ngoài quan sát bằng tranh ảnh, tôi luôn tranh thủ lựa chọn những đề tài có thể sử dụng phương pháp thí nghiệm nhằm giúp trẻ có thể tận dụng tất cả các giác quan trong quá trình quan sát. Và ở mỗi chủ đề, đều có nhiều sự mới lạ, hấp dẫn để thu hút trẻ. Chính vì vậy mà tôi đã lựa chọn trong một số chủ đề để xây dựng những trò chơi thí nghiệm phù hợp để trẻ nhận thấy được mọi sự vật hiện tượng xung quanh trẻ muôn hình muôn vẻ và mong muốn trẻ sẽ khám phá ra nhiều điều mới lạ hấp dẫn.

* **Ở chủ đề tài nguyên thiên nhiên:** Muốn trẻ khám phá và tìm hiểu về nước và các điều kỳ diệu của nước tôi đã thiết kế với 2 trò chơi

Trò chơi 1: Thí nghiệm: Vẽ hình nổi trên nước

a. Mục đích: Trẻ khám phá về sự nổi và chuyển động của hình vẽ trên bề mặt nước

b. Chuẩn bị: Bút dầu, chiếc đĩa, cốc nước (đủ với số trẻ)

c. Tiến hành: Trẻ vẽ hình ảnh bất kỳ ra chiếc đĩa, sau đó từ từ đổ nước vào đĩa.

d. Kết quả: Trẻ sẽ quan sát và nhận thấy hình vẽ bất ngờ tách ra khỏi bề mặt đĩa và nổi lên trên mặt nước, di chuyển tự do.

Qua trò chơi này không chỉ mang đến niềm vui bất ngờ mà còn giúp các bé hiểu về tính chất không thấm nước của bút lông dầu. sự kỳ diệu của các hình nổi sẽ kích thích trí tò mò và trí tưởng tượng phong phú của trẻ và muốn khám phá nhiều hơn



Trò chơi 2: Thí nghiệm: Nước đá biến đi đâu

a. Mục đích: Giúp trẻ hiểu được sự tan ra của nước đá khi nhiệt độ ấm lên (quá trình đá tan thành nước).

b. Chuẩn bị: 1 cục nước đá (bằng quả trứng vịt); hai cốc nước ấm (đổ với khoảng nửa cốc từ 40°C - 50°C)

c. Tiến hành :

- Cho trẻ quan sát cục đá để trong khay đá. Cho trẻ sờ tay và thành 2 cốc nước ấm và để trẻ nhận xét xem thành cốc như thế nào.

- Bỏ cục đá vào một trong hai cốc nước. Cho trẻ quan sát hiện tượng

d. Kết quả:

+ Cục nước đá nhỏ dần rồi biến mất. Có một cốc đầy hơn? Một cốc vơi hơn? Một cốc lạnh hơn, cốc ấm hơn?

=> Nước đá tan thành nước, Cốc đầy là do nước đá tan ra. Cốc lạnh hơn là do nước đá tan ra làm giảm nhiệt độ trong cốc



***Với chủ đề thực vật tôi lựa chọn một số thí nghiệm**

Trò chơi 3: Thí nghiệm: Sự đổi màu của nước bắp cải tím

a. Mục đích: Giúp trẻ hiểu được sự đổi màu của nước bắp cải tím với một số chất: chanh, muối, nước lọc

b. Chuẩn bị: Chai đựng nước bắp cải tím, muối, chanh, chai đựng nước lọc

c. Tiến hành :

- Trẻ đổ nước cải tím ra các cốc để làm thí nghiệm
- Trẻ vắt chanh vào nước cải tím
- Trẻ đổ thêm nước lọc vào nước cải tím
- Trẻ cho muối vào nước cải tím

d. Kết quả:

- Nước chanh chứa axit nên khi cho vào nước cải tím sẽ chuyển thành màu đỏ
- Muối chứa magie nên khi cho vào nước bắp cải tím nước bắp cải tím chuyển thành màu xanh dương
- Nước lọc không màu, không vị lên nước cải tím vẫn giữ nguyên màu tím



*** Với chủ đề động vật tôi lựa chọn cho trẻ làm thí nghiệm trứng chìm trứng nổi**

Trò chơi 4: Thí nghiệm: Trứng chìm trứng nổi

a. Mục đích: Trẻ biết muối tan trong nước , trứng chìm trong nước lọc và nổi trong nước muối

b. Chuẩn bị: Chai nước lọc, 2 quả trứng, 2 cái cốc, một ít muối, thìa

c. Tiến hành: Trẻ đổ nước ra 2 cốc. Trẻ cho muối vào một cốc sau đó lần lượt thả 2 quả trứng vào 2 cốc để quan sát

d. Kết quả:

- Khi bỏ trứng vào cốc nước trắng thì quả trứng sẽ chìm ở đáy cốc vì quả trứng nặng hơn nước.

- Khi bỏ muối vào nước rồi khuấy cho tan thì quả trứng dần dần nổi lên trên mặt nước vì bây giờ là nước muối nặng hơn quả trứng nên quả trứng mới nổi được.

Qua thí nghiệm này bé sẽ được rèn kỹ năng quan sát, khả năng phán đoán và suy luận, sự khéo léo khi làm thí nghiệm, kích thích tính tò mò và ham hiểu biết.



Giải pháp 2: Sáng tạo trò chơi thí nghiệm thông qua hoạt động góc

Thí nghiệm, trải nghiệm là việc tổ chức cho trẻ hành động tác động vào đối tượng, làm thay đổi đối tượng nhằm kiểm nghiệm một tính chất nào đó của sự vật hoặc tạo dựng lại một hiện tượng có trong tự nhiên. Trong quá trình thực hiện thí nghiệm trẻ có cơ hội được thực hành, trải nghiệm, tự do khám phá và tìm ra những câu trả lời cho các hiện tượng xung quanh. Và các hoạt động góc với những thí nghiệm đơn giản nhưng hấp dẫn sẽ đánh thức sự hứng thú, tạo động lực cho trẻ để khám phá học hỏi. Chúng sẽ liên tục đặt câu hỏi “Tại sao?” “Như thế nào?” Những câu hỏi đó là nền tảng của sự phát triển trí tuệ. Vì thế tôi đã thiết kế đa dạng các trò chơi cho trẻ trong các giờ hoạt động góc như sau:

Trò chơi 1: Thí nghiệm: Lọ nước ma thuật

a. Mục đích: Trẻ biết các màu sắc khi kết hợp với nhau sẽ chuyển thành 1 màu mới

b. Chuẩn bị: 2 chai nước màu vàng, 2 cốc to đựng 2 nước có màu xanh nước biển.

c. Tiến hành: Trẻ đặt chai nước màu vàng thả trong cốc nước có màu xanh dương

d. Kết quả:

- Khi bỏ chai nước màu vàng vào cốc nước màu xanh dương. Trẻ sẽ nhìn và phát hiện thấy chai nước trong cốc đã chuyển sang màu xanh lá. và khi nhấc lên chúng lại vẫn giữ nguyên màu.

Qua trò chơi khuyến khích sự tò mò và hứng thú trong việc khám phá thêm khả năng sáng tạo khác nhau. Trẻ có thể kết hợp với nhiều màu khác nhau để tìm ra những điều mới lạ.



Trò chơi 2: Thí nghiệm: Sự biến đổi của màu sắc

a. Mục đích: Trẻ biết các màu sắc khi kết hợp với nhau sẽ chuyển thành 1 màu mới

b. Chuẩn bị: Cốc nhựa: 6 cốc, Màu nước: Xanh dương, đỏ, vàng, nước lọc, thẻ màu, băng gắn kết quả.

c. Tiến hành:

Hòa tan 3 màu xanh dương, đỏ, vàng vào 3 cốc nước khác nhau để tạo thành 3 cốc nước màu

Dùng cốc mới pha màu xanh dương và màu đỏ

Dùng cốc mới pha màu đỏ và màu vàng

Dùng cốc mới pha màu xanh dương và màu vàng

d. Kết quả

Cốc pha màu xanh dương và màu đỏ tạo thành màu tím

Cốc pha màu đỏ và màu vàng tạo thành màu cam

Cốc pha màu xanh dương và màu vàng thành màu xanh lá cây

Qua trò chơi trẻ hiểu rằng 2 màu sắc khác nhau khi pha với nhau sẽ tạo thành màu thứ 3 khác 2 màu còn lại.



Trò chơi 3: Thí nghiệm: Pháo hoa nổ trong nước

a. Mục đích: Trẻ biết được dầu ăn không tan vào trong nước, dầu ăn nhẹ hơn nước, C sủi sẽ làm cho những giọt màu thực phẩm bị vỡ ra và được đẩy lên rồi rơi xuống tạo thành pháo hoa.

b. Chuẩn bị: 1 chiếc cốc, dầu ăn, nước lọc, màu thực phẩm, C sủi.

c. Tiến hành:

+ Bước 1: Rót nước lọc vào cốc

+ Bước 2: Cho dầu ăn vào cốc nước chúng mình nhớ là cho dầu ăn nhiều hơn nước

+ Bước 3: Nhỏ màu thực phẩm vào cốc nước có dầu ăn và nước lọc, cô cho trẻ chọn nhiều màu khác nhau.

+ Bước 4: Cho C sủi vào và chúng mình cùng xem các hiện tượng xảy ra.

d. Kết quả: Khi thả C sủi vào nước thì C sủi tan ra sủi bọt khí làm cho những viên màu thực phẩm vỡ ra và hoà quyện lại với nhau, những viên bọt khí kèm màu thực phẩm đang được đẩy lên sau đó lại rơi xuống trông giống như pháo hoa đang nổ trong nước. Qua trò chơi thí nghiệm tôi nhận thấy sự tập trung chú ý của trẻ được tăng lên, trẻ bắt đầu trao đổi và biết dự đoán xem sẽ xảy ra điều gì.



Trò chơi 4: Thí nghiệm: Mực vô hình từ nước chanh

a. Mục đích: Biết được một số chất có thể thay đổi khi gặp nhiệt độ cao

b. Chuẩn bị: Nước chanh, tấm bông ngoáy tai, giấy trắng, nến

c. Tiến hành:

Vắt chanh vào bát, cho thêm vài giọt nước, dùng thìa khuấy đều. Dùng bông ngoáy tai nhúng vào hỗn hợp nước chanh và dùng nó để viết những gì bé thích lên tờ giấy trắng. Đợi đến khi nước chanh khô, lúc này những gì trẻ vẽ sẽ hoàn toàn vô hình. Và đem tờ giấy phơi nó trên ánh đèn điện hoặc ngọn nến (cô hỗ trợ trẻ) để quan sát.

d. Kết quả: Khi phơi nó trên ánh đèn điện hoặc ngọn nến, sức nhiệt nóng sẽ làm cho dòng chữ đã viết bị thay đổi chất hiện lên. Bé sẽ rất thích thú khi học được thí nghiệm này.



Trò chơi 5: Thí nghiệm: Sự đổi màu của hoa

a. Mục đích: Giúp trẻ nhận biết được sự hút nước và chuyển màu của cây, hoa.

b. Chuẩn bị: 3 cốc nước trắng, phẩm màu, 3 bông hoa cúc màu trắng

c. Tiến hành: Trẻ cho màu vào 3 cốc nước trắng. mỗi cốc một màu khác nhau. Sau đó cắm hoa để vào 3 lọ nước màu, trẻ dự đoán những điều sẽ xảy ra.

d. Kết quả: Sau 2 - 3 ngày cho trẻ quan sát, so sánh và nhận xét kết quả.

Hoa cúc cắm ở lọ màu đỏ hoa cúc dần chuyển sang màu đỏ

Hoa cúc cắm ở lọ màu xanh dần chuyển sang màu xanh

Hoa cúc cắm ở lọ màu vàng dần chuyển sang màu vàng

Hoa cúc cắm ở lọ màu cam dần chuyển sang màu cam

Qua trò chơi cô giải thích cho trẻ hiểu rằng vì cây hút nước và trong nước có màu lên hoa và cây sẽ chuyển màu.



Trò chơi 6: Thí nghiệm: Bong bóng xà phòng

a. Mục đích: Trẻ biết được quá trình tạo ra bong bóng xà phòng

b. Chuẩn bị: 1 chậu nước, một ít nước rửa chén, ống thổi, khăn lau

c. Tiến hành: Trẻ lấy cốc nước và cho thêm một ít nước rửa chén khuấy đều lên.

Sau đó cho trẻ chấm ống thổi vào cốc nước và thổi ra ngoài.

d. Kết quả: Xà phòng hoà tan vào với nước sẽ tạo ra nhiều bong bóng, khi trẻ càng khuấy thì sẽ tạo ra nhiều lớp bong bóng nổi lên, và khi trẻ thổi ra ngoài những bong bóng này sẽ bay đi. Bong bóng có nhiều màu sắc khác nhau, và bong bóng này mỏng và dễ vỡ.



Giáo pháp 3: Làm tốt công tác phối kết hợp với phụ huynh trong việc cung cấp nguyên vật liệu cũng như tạo các trò chơi cho trẻ tại nhà.

Ca dao có câu : “Một cây làm chẳng nên non

Ba cây chụm lại nên hòn núi cao”

Câu ca dao này hoàn toàn đúng trong việc kết hợp giáo dục trẻ. Bởi chỉ một phía gia đình giáo dục trẻ không thể đầy đủ và một phía nhà trường giáo dục trẻ cũng không thể toàn diện được. Giáo dục trẻ phải có sự kết hợp thống nhất giữa gia đình và nhà trường thì mới đạt kết quả tốt nhất.

Cha mẹ luôn coi trọng việc học của con, nên sau mỗi lần tổ chức các trò chơi, các trải nghiệm ở lớp, tôi đều trao đổi lại cách tổ chức, hướng dẫn cha mẹ chơi cùng con ở nhà. Chính vì vậy nên trẻ nắm vững, nhớ lâu hơn và có kĩ năng

Trong mỗi thí nghiệm, trò chơi phụ huynh cũng được kết hợp cùng giáo viên sưu tầm các nguyên vật liệu, đồ dùng để trẻ thí nghiệm, từ đó có kiến thức về những nội dung trẻ cần có ở trường, kết hợp với giáo viên bổ sung, làm phong phú kiến thức cho trẻ.

Tôi thường xuyên trao đổi với phụ huynh nên phụ huynh cũng thấy được khả năng của con em mình và có kế hoạch bồi dưỡng cho trẻ cũng như tin tưởng vào trẻ có thể làm được nhiều điều mà trước nay ta chưa nghĩ là trẻ có thể làm.

Sự kết hợp tốt giữa phụ huynh và cô giáo nên trẻ có sự tiến bộ rõ rệt trong các hoạt động: Trẻ mạnh dạn tự tin hơn khi nói về ý tưởng hay nhận xét về các hiện tượng xảy ra trong quá trình làm thí nghiệm, các hiện tượng tự nhiên ...

Sau khi thực hành thí nghiệm qua các trò chơi, cũng như các giờ học bằng cách cho trẻ làm thí nghiệm, tôi nhận thấy trẻ thực sự hứng thú và say mê khám phá. Nhìn những đôi mắt to tròn đầy ngạc nhiên và thích thú của trẻ tôi cảm thấy thực sự rất vui vì biết mình đã góp phần nhỏ bé vào việc phát triển óc sáng tạo và khả năng tư duy cho trẻ. Chất lượng ngày dạy học càng được nâng cao.

Tôi đã thực nghiệm, tổng hợp và có được kết quả cụ thể như sau:

Số trẻ	Số trẻ hứng thú tham gia chơi vào các trò chơi trong các hoạt động khám phá khoa học khi chưa làm thí nghiệm	Số trẻ hứng thú tham gia chơi vào các trò chơi trong các hoạt động khám phá khoa học khi cho trẻ làm thí nghiệm
28 trẻ	13/28 = 30%	25/28 = 84%

Sự chênh lệch về kết quả đánh giá này không phải do ngẫu nhiên mà là do kết quả của tác động. Sự chênh lệch kết quả đó cho ta thấy những giải pháp trên có ảnh hưởng tích cực đến sự hứng thú, tích cực hoạt động của trẻ. Điều này đồng nghĩa với việc sáng tạo một số trò chơi thí nghiệm cho trẻ ở trong hoạt động khám phá khoa học bước đầu đã có những thành quả nhất định.

2. Tính mới, tính sáng tạo:

2.1. Tính mới:

Trò chơi thí nghiệm là phương pháp mới mẻ giúp trẻ em tiếp cận kiến thức khoa học một cách tự nhiên và hứng thú. Khác với các phương pháp giáo dục truyền thống, giải pháp này không đặt nặng lý thuyết mà tập trung vào việc cho trẻ tự trải nghiệm và quan sát kết quả trực tiếp. Điều này giúp trẻ hiểu sâu hơn về các hiện tượng khoa học thông qua việc thực hành thay vì chỉ học qua tranh ảnh hay nghe giảng.

Khuyến khích tư duy sáng tạo và kỹ năng giải quyết vấn đề. Giải pháp này có tính mới ở chỗ không chỉ tập trung vào việc cung cấp kiến thức mà còn giúp trẻ phát triển tư duy sáng tạo và kỹ năng giải quyết vấn đề. Thông qua các trò chơi thí nghiệm, trẻ được khuyến khích suy nghĩ, đặt câu hỏi, tìm ra các cách giải thích cho hiện tượng xảy ra. Việc để trẻ tự khám phá và thử nghiệm với các vật liệu tạo ra môi trường học tập tích cực, giúp trẻ trở thành những người học chủ động và sáng tạo. Giải pháp này khuyến khích sự tham gia của phụ huynh vào quá trình giáo dục khoa học cho trẻ, một điểm mới trong cách tổ chức hoạt động học tập. Phụ huynh không chỉ đóng vai trò hỗ trợ mà còn trở thành những người đồng hành cùng con trong các thí nghiệm tại nhà. Điều này không chỉ giúp gia tăng sự gắn kết trong gia đình mà còn tạo ra một môi trường học tập liên tục, nơi trẻ được khám phá và học hỏi ngay cả khi không ở trong lớp học.

2.2. Tính sáng tạo:

Trẻ ở độ tuổi này chưa có khả năng tiếp thu những khái niệm khoa học phức tạp, nhưng lại rất nhạy bén với việc khám phá và tương tác trực tiếp với thế giới xung quanh. Trò chơi thí nghiệm được thiết kế theo nguyên lý “học mà chơi, chơi mà học”, giúp trẻ tiếp cận với các hiện tượng khoa học thông qua các hoạt động vui nhộn và dễ hiểu, không gây áp lực về việc học thuộc hay ghi nhớ kiến thức.

Một trong những điểm sáng tạo nổi bật của giải pháp là việc sử dụng những nguyên liệu và vật liệu thí nghiệm thân thuộc, dễ kiếm và an toàn với trẻ. Các nguyên

liệu dễ tìm kiếm nhưng vẫn đảm bảo tính giáo dục cao là một yếu tố thể hiện sự sáng tạo của giải pháp.

Tính sáng tạo của giải pháp còn thể hiện ở cách tích hợp các hiện tượng khoa học phức tạp vào những trò chơi đơn giản. Các khái niệm khoa học như lực đẩy, tính nổi, phản ứng hóa học, sự hòa tan... được thể hiện qua các trò. Điều này giúp trẻ có thể tiếp cận những kiến thức khoa học khó khăn theo cách dễ hiểu và gần gũi hơn, giúp trẻ từ từ hình thành nền tảng tư duy khoa học mà không cảm thấy quá tải. Khuyến khích trẻ tham gia vào quá trình thử nghiệm và sáng tạo ra những trò chơi riêng của mình. Thay vì áp đặt một kết quả cụ thể, các trò chơi thí nghiệm được mở rộng để trẻ có thể tự do khám phá và tìm ra nhiều cách thực hiện khác nhau.

Một yếu tố sáng tạo quan trọng của giải pháp là việc khuyến khích sự tham gia của gia đình, đặc biệt là phụ huynh, vào quá trình giáo dục khoa học cho trẻ. Trò chơi thí nghiệm không chỉ được thực hiện trong môi trường lớp học mà còn có thể dễ dàng triển khai tại nhà, giúp phụ huynh có cơ hội đồng hành cùng con trong quá trình khám phá. Sự tham gia này không chỉ giúp tăng cường mối quan hệ gia đình mà còn tạo điều kiện để phụ huynh hiểu hơn về quá trình phát triển của trẻ, từ đó có thể hỗ trợ và khuyến khích trẻ một cách hiệu quả hơn.

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

*** Phạm vi ảnh hưởng**

- Sáng kiến sáng tạo một số trò chơi thí nghiệm cho trẻ 3-4 tuổi trong hoạt động khám phá khoa học này của tôi, tôi nhận thấy có thể áp dụng được trong tất cả các lớp của khối mẫu giáo trong toàn trường cũng như trong tất cả các trường mầm non.

Với những đồ dùng quen thuộc, những trải nghiệm đơn giản dưới sự chuẩn bị hấp dẫn từ đồ dùng cũng như phương pháp của cô đã kích thích ở trẻ tính tò mò, ham hiểu biết, khám phá và tạo cơ hội cho trẻ suy nghĩ độc lập để tự mình tìm ra lời giải, thu thập, lĩnh hội tri thức kiếm nghiệm, kỹ năng mà không bị phụ thuộc theo điều khiển của cô giáo.

+ Đối với giáo viên:

- Giúp giáo viên có thêm công cụ giảng dạy hiệu quả, cải thiện phương pháp dạy theo hướng tích cực, sáng tạo và tương tác cao.

- Việc áp dụng sáng kiến kinh nghiệm vào thực tế giảng dạy tôi nhận thấy mình được trau dồi kiến thức, kỹ năng, nghệ thuật dạy trẻ. Giáo viên có thể kích thích sự tò mò và niềm yêu thích khám phá ở trẻ, từ đó tăng cường hiệu quả giáo dục trong giai đoạn phát triển đầu đời

+ Đối với trẻ:

- Từ những thí nghiệm thực tế này giúp trẻ tư duy sáng tạo, khả năng tư duy logic, và khơi gợi niềm đam mê học hỏi về thế giới xung quanh, đồng thời góp phần phát triển kỹ năng quan sát, kỹ năng giải quyết vấn đề và khả năng tự học của trẻ

- Trẻ thông minh, nhanh nhẹn, tích cực, chủ động trong mọi hoạt động tìm tòi và khám phá thế giới xung quanh.

+ Đối với phụ huynh:

- Giúp phụ huynh có cơ hội đồng hành cùng con trong quá trình khám phá. Sự tham gia này không chỉ giúp tăng cường mối quan hệ gia đình mà còn tạo điều kiện để phụ huynh hiểu hơn về quá trình phát triển của trẻ, từ đó có thể hỗ trợ và khuyến khích trẻ một cách hiệu quả hơn.

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

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

***. Hiệu quả kinh tế:**

- Các trò chơi thí nghiệm thường sử dụng những nguyên liệu đơn giản, dễ tìm từ đời sống hàng ngày như nước, giấy, dầu ăn, cây cỏ, hay là vật liệu tái chế. Điều này giúp giảm thiểu chi phí đầu tư vào dụng cụ học tập phức tạp hoặc đồ chơi khoa học đắt tiền trong khi vẫn đảm bảo được tính giáo dục và sáng tạo

***. Hiệu quả xã hội:**

- Sử dụng giải pháp trên nhằm phát triển khả năng hoạt động “ học bằng chơi” có hiệu quả hơn, nâng cao nhận thức giáo dục sớm cho trẻ, xây dựng cho trẻ một thói quen học tập chủ động. Trong quá trình thực hiện, bắt đầu để ý sự vật hiện tượng xung quanh, biết tự khám phá bằng nhiều giác quan và có sự trao đổi với cô, với bạn, mạnh dạn đưa ra những ý kiến của bản thân trước những hiện tượng lạ muốn được khám phá.

+ . Giá trị làm lợi khác:

- Trẻ em tham gia các trò chơi thí nghiệm sẽ tự do khám phá và thử nghiệm theo cách của mình, khuyến khích được sự sáng tạo cá nhân. Điều này giúp trẻ trở nên linh hoạt trong suy nghĩ, không bị rập khuôn và có thể phát triển những ý tưởng mới lạ trong quá trình học tập và phát triển sau này.

- Từ quá trình tìm hiểu trên tôi rút ra bài học cho mình là để tạo được nhiều trò chơi thí nghiệm thông qua hoạt động khám phá khoa học, bản thân người giáo viên phải thực sự năng nổ, tự học, tự nghiên cứu, tìm cách cải tiến phương pháp dạy học. Trong quá trình cho trẻ “khám phá khoa học” cô giáo phải tạo ra các tình huống có vấn đề để phát huy được tính tích cực, chủ động trong hoạt động của trẻ. Phối hợp chặt chẽ với các bậc phụ huynh cùng chăm lo giáo dục trẻ. Nhiệm vụ của giáo viên mầm non là phải không ngừng cải tiến, phương pháp dạy học phù hợp để khơi dậy tiềm năng học tập ở trẻ ngay từ lứa tuổi mầm non.

Tôi xin chân thành cảm ơn!

Thùy Hương, ngày.....tháng.....năm 2024.

Người viết sáng kiến

Nguyễn Thị Thơm