

MỤC LỤC

I.	ĐẶT VẤN ĐỀ.....	2
1.	Tính cấp thiết phải tiến hành sáng kiến.....	2
2.	Mục tiêu của sáng kiến.....	3
3.	Thời gian, đối tượng, phạm vi nghiên cứu	3
II.	NỘI DUNG SÁNG KIẾN.....	3
1.	Hiện trạng vấn đề	3
2.	Giải pháp thực hiện sáng kiến để giải quyết vấn đề	4
	Biện pháp 1: Mở đầu hấp dẫn với hoạt động khởi động phong phú.	5
	Biện pháp 2: Sử dụng linh hoạt các phần mềm hỗ trợ trong dạy học.....	9
	Biện pháp 3: Tổ chức hoạt động luyện tập, thực hành đa dạng	11
	Biện pháp 4: Đánh giá, nhận xét công bằng, minh bạch, chi tiết.....	15
3.	Kết quả sau khi áp dụng giải pháp sáng kiến tại đơn vị	16
4.	Hiệu quả của sáng kiến tại đơn vị.....	18
5.	Tính khả thi.....	18
6.	Thời gian thực hiện sáng kiến, sáng kiến	19
7.	Kinh phí thực hiện sáng kiến, sáng kiến.....	19
III.	KIẾN NGHỊ, ĐỀ XUẤT	19

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

1. Tính cấp thiết phải tiến hành sáng kiến

Trong những năm qua những thành tựu của ngành công nghệ thông tin đã và đang tạo nên những biến đổi to lớn đối với sự phát triển mọi mặt của xã hội. Một số nước đã có bước chuyển mình từ nền văn minh công nghiệp sang nền văn minh thông tin. Tri thức về công nghệ đã trở thành những yếu tố của văn hóa phổ thông. Kỹ năng về máy tính được xếp ngang hàng với những kỹ năng truyền thống như đọc, viết, tính toán,... Ở nước ta, Đảng và Nhà nước ta đã nhận thức được tầm quan trọng của công nghệ thông tin và xác định tri thức công nghệ - Tin học đóng vai trò then chốt cho sự sáng tạo, mở đường, thúc đẩy cho sự phát triển các ngành các lĩnh vực khác và đã đưa môn học này vào nhà trường như những môn khoa học khác. Trong chương trình tổng thể 2018 đã nêu rõ: “Giáo dục tin học đóng vai trò chủ đạo trong việc chuẩn bị cho học sinh khả năng tìm kiếm, tiếp nhận, mở rộng tri thức và sáng tạo trong thời đại cách mạng công nghiệp lần thứ tư và toàn cầu hoá; hỗ trợ đắc lực cho việc tự học của học sinh; tạo cơ sở vững chắc cho việc ứng dụng công nghệ kỹ thuật số, phục vụ phát triển nội dung kiến thức mới, triển khai phương thức giáo dục mới và hiện đại cho tất cả các môn học và hoạt động giáo dục; đồng thời cùng với các môn Toán, Khoa học tự nhiên, Vật lý, Hoá học, Sinh học, Công nghệ thực hiện giáo dục STEM”. Kiến thức và kỹ năng công nghệ thông tin đã trở thành nhu cầu thiết yếu với mọi công dân toàn cầu, đối với mọi lứa tuổi và mọi lĩnh vực xã hội, đặc biệt là trong thời kì chuyển đổi số như hiện nay.

Qua thực tế giảng dạy bản thân tôi nhận thấy rằng nhiều học sinh còn tiếp thu kiến thức một cách thụ động ít có sự tích cực, chủ động, sáng tạo và yếu về kỹ năng thực hành trên máy. Thậm chí còn có một số học sinh ngại thực hiện các thao tác trên máy tính mà chủ yếu quan sát các bạn khác làm việc. Bên cạnh đó là sự thiếu thốn về cơ sở vật chất, số lượng máy tính tại các phòng tin học còn hạn chế. Mỗi máy tính có đến 2,3 thậm chí 4 học sinh cùng dùng chung các em chưa được thực hành nên cảm thấy môn học khó và gây ra tâm lí chán nản.

Chính vì vậy, tôi đã suy nghĩ, trăn trở làm thế nào để tạo cho học sinh chủ động chiếm lĩnh kiến thức, biến những ý nghĩ “học Tin học thật khó” của học sinh thành hứng thú học tập và ham muốn học môn Tin học. Vì lẽ đó tôi chọn đề tài ***“Một số biện pháp phát huy tính chủ động tích cực, sáng tạo nhằm nâng cao hiệu quả học môn Tin học cho học sinh lớp 3, 4 trường Tiểu học Ba Trại B”*** nhằm tìm ra một số biện pháp dạy học có hiệu quả, phát huy tính tích cực, chủ động, sáng tạo trong học tập Tin học. Phát triển kỹ năng công nghệ thông tin, kỹ năng sống, giúp các em tự tin trong xã hội hiện đại, nâng cao một bước chất lượng

đạy và học của nhà trường, tạo ra nguồn nhân lực chất lượng cao, góp phần vào sự phát triển kinh tế xã hội của đất nước.

2. Mục tiêu của sáng kiến

- Tìm ra một số biện pháp dạy học có hiệu quả, phát huy tính tích cực chủ động, sự sáng tạo trong tiếp thu kiến thức cho học sinh qua từng bài học.
- Các em hiểu và ghi nhớ kiến thức nhanh, áp dụng vào thực hành tốt hơn, sáng tạo nhiều hơn và có khả năng giải quyết các vấn đề của thực tiễn đời sống, chất lượng đi lên rõ rệt.

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

- Thời gian thực hiện:
 - + Từ tháng 9 năm 2023, tôi đã tiến hành khảo sát, điều tra học sinh tích cực, chủ động, chưa tích cực chủ động và học sinh sáng tạo của khối lớp 3, 4 trường tiểu học Ba Trại B; đọc sách tham khảo, tìm hiểu tài liệu trên internet.
 - + Đầu tháng 5 năm 2024: Rút kinh nghiệm và hoàn thiện sáng kiến.
- Đối tượng khảo sát thực nghiệm: học sinh khối lớp 3, 4.
- Phạm vi nghiên cứu: Trong trường Tiểu học

II. NỘI DUNG SÁNG KIẾN

1. Hiện trạng vấn đề

Đối với lứa tuổi tiểu học, với môn Tin học các em rất thích thú và hào hứng tuy nhiên các em dễ thích nghi và tiếp nhận cái mới nhưng cũng thiếu sự tập trung cao độ, khả năng ghi nhớ và chú ý có chủ đích chưa được phát triển mạnh. Trẻ nhớ rất nhanh và quên cũng nhanh. Tại thời điểm các em vừa học xong thì nhớ được kiến thức nhưng khi về nhà lại có thể quên luôn. Do vậy tình cảm tích cực sẽ kích thích được khả năng nhận thức tốt, ghi nhớ lâu đối với học sinh tiểu học. Khi các em có những nhận thức tốt, từ đó hành động sẽ đúng đắn. Trong giáo dục đổi mới căn bản phương pháp dạy học chúng ta mới có thể tạo được sự đổi mới thực sự trong giáo dục, mới có thể đào tạo được lớp người năng động, sáng tạo có tiềm năng cạnh tranh trí tuệ trong bối cảnh nhiều nước trên thế giới hướng tới nền kinh tế tri thức.

Vậy làm thế nào để cho học sinh có thể tự chiếm lĩnh kiến thức và biết vận dụng chúng? Điều này đòi hỏi người giáo viên ngoài việc truyền đạt kiến thức còn cần khơi dậy học sinh tính tích cực, khả năng tự học và giải quyết vấn đề sáng tạo trong từng hoạt động học. Và cốt lõi đó là dựa vào phương pháp, cách tổ chức các biện pháp dạy học phù hợp hiệu quả. Từ thực tế giảng dạy của bản thân tôi nhận thấy:

- Học sinh rất tò mò với “người bạn mới” là máy tính nên dễ mất tập trung.

- Đa số phụ huynh cho rằng Tin học là môn phụ và e ngại con lạm dụng máy tính để chơi nên chưa có sự đầu tư về máy tính, thiết bị học môn Tin học.
- Một số em không có máy tính ở nhà thực hành nên kỹ năng của các em chưa thành thạo và giờ học trên lớp còn nhiều rụt rè, chưa tự tin.
- Giáo viên vẫn giảng dạy theo cách truyền thống giảng giải nhiều chủ yếu là thuyết trình. Học sinh chỉ lắng nghe rồi ghi kiến thức vào vở, thực hành theo.
- Giáo viên còn ngại áp dụng các phương pháp, kỹ thuật dạy học tích cực, để tạo được động lực, hứng thú trong môn học đặc biệt đối với môn Tin học.
- Giáo viên chưa kích thích được sự tích cực, chủ động, sáng tạo của học sinh.
- Không khí lớp học thường ít có sự chủ động, sáng tạo của học sinh.
- Sự tương tác giữa giáo viên và học sinh còn nhiều hạn chế.
- Tính cạnh tranh giữa cá nhân trong lớp chưa cao, ít có sự tự đánh giá và đánh giá giữa các thành viên trong lớp.
- Kỹ năng sử dụng máy tính của học sinh còn yếu.

*** Nguyên nhân của các tồn tại trên:**

- Về phía giáo viên:
 - + Giáo viên vẫn quen phương pháp dạy học truyền thống do thói quen, ngại đổi mới.
 - + Giáo viên chưa có phương pháp dạy học phù hợp dẫn đến tiết học chưa thực sự thu hút và khơi dậy tính tích cực, chủ động, sáng tạo của học sinh.
- Về phía phụ huynh và học sinh:
 - + Học sinh học còn học kiểu đối phó, chưa thực sự quan tâm và đam mê với môn Tin học.
 - + Phụ huynh chưa thực sự quan tâm đến việc học môn Tin học, tâm lý còn coi là môn phụ nên việc đầu tư máy tính cho con học còn rất hạn chế. Phần lớn phụ huynh còn lo lắng con lạm dụng máy tính để chơi và sử dụng sai mục đích nên không cho con sử dụng. Do vậy chưa thấy được hiệu quả khi cho con em mình sử dụng máy tính, chưa thực sự nắm bắt tầm quan trọng của môn Tin học đối với các em.

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

Đầu năm học 2023 - 2024, tôi đã giảng dạy Tin học lớp khối 3,4 với tổng số 318 học sinh kết hợp với khảo sát qua các tiết học, tôi nhận thấy thực trạng ban đầu như sau:



Qua biểu đồ trên tôi thấy, trong tổng số học sinh của khối lớp 3, 4 là 318 học sinh thì số học sinh tích cực, chủ động với môn Tin học rất ít chỉ 36 em. Trong khi đó, số học sinh chưa tích cực, chủ động với môn học lên lên tới 273 em, và rất ít học sinh thể hiện được sự sáng tạo trong quá trình học chỉ có 9 học sinh. Điều này dẫn đến tiết học trầm ít có sự sôi nổi và hiệu quả chưa cao. Là người giáo viên trực tiếp giảng dạy, tôi thấy cần có các biện pháp để học sinh tích cực, chủ động tiếp thu những kiến thức, phát huy tự tin, sự sáng tạo của mình để đạt được mục tiêu bài học. Đây không phải công việc một sớm một chiều mà đòi hỏi cả một quá trình trong phương pháp giảng dạy của giáo viên, sự thay đổi trong tư duy của học sinh. Trong quá trình rèn kỹ năng đó của học sinh tôi đã tiến hành các biện pháp sau.

Biện pháp 1: Mở đầu hấp dẫn với hoạt động khởi động phong phú.

Biện pháp 2: Sử dụng linh hoạt các phần mềm hỗ trợ trong dạy học.

Biện pháp 3: Tổ chức hoạt động luyện tập, thực hành đa dạng.

Biện pháp 4: Đánh giá, nhận xét công bằng, minh bạch, chi tiết.

Biện pháp 1: Mở đầu hấp dẫn với hoạt động khởi động phong phú.

Đặc điểm của học sinh khi học giờ tin học là các em rất tò mò với đồ dùng học tập mới đó là chiếc máy tính. Đến giờ học các em chỉ muốn mở máy tính để khám phá ngay chứ không chú ý lắng nghe cô giáo ra hiệu lệnh gì. Vì vậy muốn học sinh chú ý và làm theo sự hướng dẫn của giáo viên thì người giáo viên phải tạo một không khí hứng khởi, vui tươi, hoạt động đầu giờ phải mang tính sôi nổi và tất cả học sinh đều tham gia. Để giúp các em tập trung vào tiết học giáo viên tổ chức cho học sinh các hoạt động khởi động đa dạng như sau:

- + Xem một đoạn video ngắn gợi mở, giới thiệu vào bài.
- + Chơi trò chơi trực tuyến như plicker.

+ Chơi các trò chơi được thiết kế trên PowerPoint như giải ô chữ, lật mảnh ghép, đuổi hình bắt chữ, hộp quà bí mật

Ví dụ 1: Khi dạy lớp 4 - Bài 6: Tác hại khi xem những trang web không phù hợp lứa tuổi và không nên xem. Thay vì dẫn dắt vào bài theo các thông thường tôi cho học sinh xem video tình huống về một bạn nhỏ truy cập vào trang web xấu trên điện thoại dẫn đến ảnh hưởng về tâm lý.

** Mục tiêu:*

- Tạo sự chú ý, tập trung của học sinh về vấn đề bài học hôm nay.
- Định hướng cho học sinh về vấn đề sắp tìm hiểu.
- Tăng khả năng nhận thức về vấn đề truy cập các trang web xấu trong xã hội hiện nay.
- Tạo sự tò mò, tích cực chủ động muốn bắt đầu tiết học.

** Cách thực hiện:*

- Trước khi cho học sinh xem video tình huống giáo viên định hướng cho học sinh xem có chủ đích: Video nói về vấn đề gì? Hay chuyện gì xảy ra với nhân vật trong video.



Video: Hiểm họa khi trẻ xem điện thoại tự do

Khi được xem video mở đầu tất cả học sinh đều chăm chú quan sát và lắng nghe, có một số học sinh còn thì thào bàn luận và dường như các em cũng đã từng ở trong tình huống như vậy.



Học sinh chăm chú theo dõi

Sau khi cho học sinh xem xong, giáo viên gọi học sinh chia sẻ về những gì xem được trong video và đồng thời hỏi các em đã từng gặp tình huống tương tự chưa? Và dẫn dắt khi xem chúng có những tác hại gì? Chúng ta cùng tìm hiểu trong bài học hôm nay.

* **Kết quả:** Qua hoạt động khởi động này giáo viên giúp học sinh định hướng được chủ đề của tiết học. Tất cả học sinh rất tập trung hào hứng và chỉ muốn bắt đầu tìm hiểu ngay nội dung bài học. Điều này đóng vai trò rất quan trọng để giáo viên tiến hành các hoạt động học tiếp theo hiệu quả.

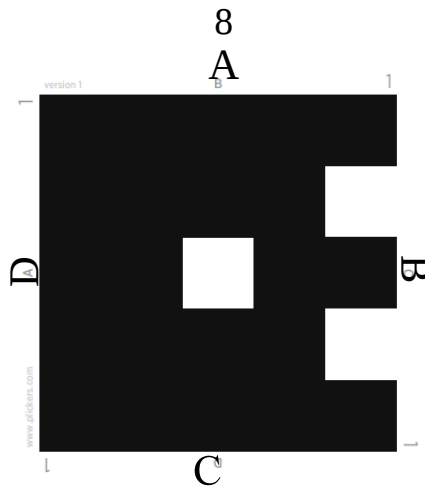
Ví dụ 2: Khi dạy lớp 3 - Bài 6: Sử dụng chuột máy tính, tôi tạo sự hứng thú, sôi nổi khởi động vào bài thông qua trò chơi trực tuyến Pickers.

*** Mục tiêu:**

- Học sinh nhớ lại kiến thức đã học ở bài học trước.
- Rèn tác phong nhanh nhẹn, khả năng ghi nhớ.
- Tăng khả năng tiếp cận với công nghệ thông tin thông qua trò chơi trực tuyến.
- Học sinh tích cực, chủ động tham gia khởi động bắt đầu tiết học.

*** Cách thực hiện:**

- Giáo viên chuẩn bị trò chơi tại trang web plickers.com. Khi sử dụng giáo viên truy cập vào trò chơi đã thiết kế từ trước, yêu cầu học sinh quan sát câu hỏi trên màn hình chiếu và lựa chọn đáp án đúng bằng cách lựa chọn các đáp án và giơ mặt chứa đáp án mình chọn ở mã QR Code đã được giáo viên chuẩn bị và giao cho các con từ trước. Trên mặt của các mã có sẵn các đáp án A, B, C, D.



Sau khi các lựa chọn của học sinh được giơ lên, giáo viên sẽ sử dụng điện thoại thông minh có cài đặt app plickers để quét mã QR Code và nhận diện các đáp án của học sinh.



App Plickers

Ứng dụng Plicker trên điện thoại sẽ quét các đáp án mà học sinh lựa chọn.



Kết quả sự lựa chọn của học sinh sẽ được ghi lại ngay trên màn hình.

LIVE 3A4
Student List Display Options

Show Graph
Reveal Answer

Đây là bộ phận gì của máy tính?



A Con lăn máy tính

C Chuột máy tính

B Con trượt máy tính

D Điều khiển máy tính

Anh Quân D	Anh Việt C	Bảo An A	Bảo Long I A
Bảo Long \ C	Bảo Ngọc A	Bảo Ngọc D	Công Danl B
Duy Tiến D	Gia Bảo B	Gia Linh C	Hoàng Lân C
Hải Anh D	Hải Đăng D	Hồng Yến D	Khánh Chi A
Khánh Lin A	Kim Ngân B	Linh Trang B	Minh Huy A
Ngọc Bích B	Ngọc Bích C	Ngọc Diệp A	Ngọc Hân C
Ngọc Ly C	Ngọc Minh B	Nhà Uyên C	Nhật Hạ D
Phương N D	Phương TI C	Quang Hu D	Quỳnh Chi A
Thanh Sơn D	Thu Phươn B	Thái Hà B	Thảo Chi D
Tiến Dũng B	Tuấn Phon A	Tuấn Tú A	Tuấn Việt D
Xuân Bách A	Đình Doar A	Đắc Gia Li D	Đắc Phúc D
Đức Minh D	Đức Tài D	Card 47 C	Card 48 D

Sau đó tôi dẫn dắt học sinh vào bài, tìm hiểu về cách sử dụng chuột máy tính.

* *Kết quả:* Qua trò chơi học sinh nhớ lại kiến thức đã học, chỉ ra được bộ phận của máy tính đặc biệt là chuột máy tính, làm tiền đề để học sinh học bài ngày hôm nay. Tất cả học sinh trong lớp được tham gia kể cả những em thường hay mất tập trung nhất vì trên màn hình xuất hiện tên của mình, nếu đáp án chưa được quét thì tên các em sẽ không được tô màu xanh. Từ đó các em có ý thức tự giác tập trung và thích thú với hình thức học mới, không còn tình trạng học sinh làm việc riêng trong lúc giáo viên tổ chức các hoạt động học. Bên cạnh đó, những học sinh chọn đáp án sai cũng hiển thị cụ thể trên màn hình điện thoại của giáo viên. Giáo viên dễ dàng phát hiện và sửa luôn lỗi cho những học sinh làm sai đó.

Trò chơi này có thể áp dụng đối với hầu hết các bài học và môn học, ngoài hoạt động khởi động ra có thể áp dụng với các hoạt động khác của bài học.

Biện pháp 2: Sử dụng linh hoạt các phần mềm hỗ trợ trong dạy học

Đặc điểm đặc trưng của môn tin ngoài phần cứng máy tính là các phần mềm. Nếu người giáo viên khai thác khai thác các phần mềm dạy học offline và online, học sinh vừa được học vừa được thực hành với công nghệ thì tiết học sẽ rất sôi nổi và đạt hiệu quả cao. Đối với trường tôi mỗi phòng học có một ti vi có kết nối internet nên ứng dụng công nghệ thông tin trong tiết dạy là việc làm không thể thiếu đối với mỗi giáo viên và nhất là với một giáo viên Tin học. Và việc tạo hứng thú, phát huy tính tích cực, sáng tạo cho học sinh trong học tập có mối liên hệ chặt chẽ tới yếu tố công nghệ trong giờ học. Tôi đã sử dụng linh hoạt các phần mềm, website hỗ trợ dạy học như: phần mềm quản lý phòng máy NetSupport School, website liveworksheets (làm bài tập trực tuyến), booket (trò chơi trực tuyến), quizizz (trò chơi trực tuyến), online-stopwatch (gọi tên ngẫu nhiên), Padlet (chia sẻ bài làm, đánh giá, bình chọn trực tuyến, ...),....

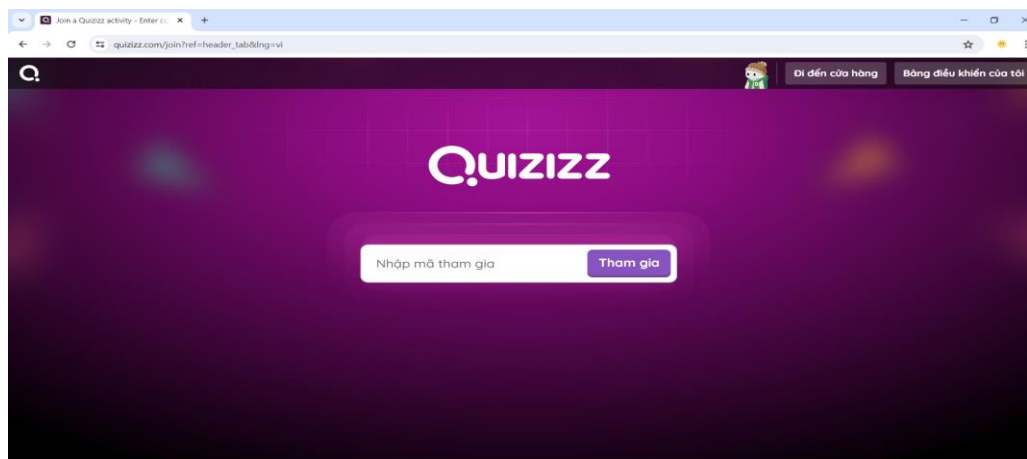
* Ví dụ: Khi dạy Lớp 4 - Bài 12. Phần mềm miễn phí và không miễn phí. Để củng cố nội dung bài học thay vì theo các thông thường là hỏi – đáp tôi tổ chức cho học sinh chơi trò chơi trực tuyến qua phần mềm quizizz.com

* Mục tiêu:

- Học sinh ghi nhớ và khắc sâu các kiến thức vừa học.
- Rèn tác phong nhanh nhẹn, chính xác.
- Tạo sự không khí sôi nổi, tinh thần vươn lên trong học tập.
- Tăng khả năng tiếp cận với công nghệ thông tin thông qua trò chơi trực tuyến.

* Cách thực hiện:

Giáo viên chuẩn bị trò chơi tại trang website quizizz.com. Khi sử dụng giáo viên yêu cầu học sinh truy cập vào website quizizz.com trên trình duyệt, nhấn vào ô nhập mã để nhập mã tham gia do giáo viên cung cấp mà giáo viên cung cấp.



Sau khi học sinh đã nhập xong mã, giáo viên nhấn bắt đầu để học sinh chơi.



Khi chơi giáo viên chiếu màn hình bảng xếp hạng để tăng tính gay cấn và tinh thần cạnh tranh giữa các nhóm máy..



Sau khi trò chơi kết thúc giáo viên dựa vào bảng xếp hạng và chi tiết thống kê bài làm để tuyên dương, khen thưởng học sinh.

* *Kết quả:* Qua trò chơi, học sinh ghi nhớ, khắc sâu được kiến thức vừa học qua các câu hỏi. Học sinh hào hứng, sôi nổi cạnh tranh gay gắt vì trò chơi có bảng xếp hạng và các câu hỏi có tính thời gian, có nhạc nền rất thú vị. Những học sinh có câu trả lời đúng và nhanh nhất sẽ được hệ thống xếp thứ hạng từ cao xuống thấp là động lực cho học sinh tập trung làm bài nhanh và chính xác nhất có thể. Chính vì vậy ở các tiết học các em thường hỏi: “Cô ơi, hôm nay có chơi quizizz không ạ?” điều này cho thấy trò chơi mang đến sự chủ động, tích cực của các em và rất được các em mong chờ. Trò chơi có thể này áp dụng được với hầu hết các bài học.

Biện pháp 3: Tổ chức hoạt động luyện tập, thực hành đa dạng

Trong quá trình giảng dạy tôi nhận thấy học sinh rất thông minh và hứng thú với môn học tuy nhiên kỹ năng luyện tập, thực hành còn chậm và chưa cao. Phòng tin học của trường chưa đủ 1 học sinh/ máy, mới chỉ đáp ứng được 2-3 học sinh/ máy tính. Vì vậy một số học sinh còn chưa tự tin, sợ sệt khi sử dụng máy tính, ngại thực hành chỉ quan sát bạn làm. Điều này khiến tôi rất băn khoăn trăn trở. Làm thế nào để trong điều kiện thiếu thốn như vậy vẫn đạt được chất lượng cao khi thực hành. Từ những điều đó trong giờ dạy thực hành tôi luôn chú trọng đến việc hướng dẫn sao cho các đối tượng học sinh đều có thời gian được luyện tập nhiều nhất, tiếp xúc, sử dụng máy tính tối đa. Tôi đã áp dụng tổ chức các hoạt động thực hành đa dạng để phù hợp với từng loại bài học như sau:

- + *Bài học lí thuyết:* Luyện tập thực hành thông qua trò chơi trực tuyến, qua trò chơi thiết kế từ phần mềm soạn giảng ispring suit, powerpoint,....
- + *Bài học thực hành:* Tổ chức trò chơi: “Sản phẩm ấn tượng” - Thực hành theo nhóm máy, qua website trò chơi trực tuyến,...

Ví dụ 1: Đối với loại bài học lí thuyết:

Khi dạy lớp 3 - Bài 16: “Thông tin của em và gia đình trong môi trường số” tôi đã áp dụng hình thức luyện tập thực hành thông qua phần mềm liveworksheets.



** Mục tiêu:*

- Học sinh biết vận dụng kiến thức vừa tìm hiểu để làm bài luyện tập giải quyết các tình huống trong thực tế.
- Rèn các thao tác sử dụng máy tính, tăng khả năng tiếp cận với công nghệ và phần mềm học tập trực tuyến.
- Hào hứng và có trách nhiệm với nhiệm vụ được giao.

** Cách thực hiện:*

Giáo viên thiết kế bài luyện tập trên phần mềm liveworksheets. Sử dụng phần mềm quản lý phòng máy gửi link bài luyện tập đến máy học sinh.

Học sinh nhấn vào đường link hiển thị trên máy của mình để lần lượt (mỗi máy thường có 2-3 học sinh) làm bài.



Sau khi làm xong các em nhấn Finish để đến màn hình điền thông tin người làm bài.

The image shows a digital form for entering student information. It has three input fields: 'Enter your full name: *', 'Group/level *', and 'School subject *'. Below these fields are two buttons: 'SEND' and 'Close'. There are four yellow callout boxes with Vietnamese text: 'Tên học sinh' (Student name) pointing to the first field, 'Điền mức độ theo quy định của giáo viên' (Fill in the level according to the teacher's regulation) pointing to the second field, 'Điền tên trường' (Fill in the school name) pointing to the third field, and 'Nhấn Send sau khi điền xong' (Press Send after filling out) pointing to the 'SEND' button.

Sau khi học sinh nhấn “Send” tại tài khoản quản trị của giáo viên sẽ hiển thị thông tin học sinh vừa làm bài cùng kết quả, thời gian hoàn thành bài làm.

* *Kết quả:* Qua quá trình luyện tập học sinh được tiếp xúc trực tiếp với công nghệ. Chủ động rèn luyện các thao tác sử dụng máy tính. Luyện tập với đa dạng loại bài như tích chọn, kéo thả, điền,...Nên các em rất tích cực, chủ động tham gia hoạt động, không cảm thấy nhàm chán, tập trung và có trách nhiệm. Vì giáo viên có thể theo dõi được học sinh nào đã luyện tập xong học sinh nào chưa, chi tiết bài làm của học sinh như thế nào, thời gian hoàn thành bài trong bao lâu. Từ đó giáo viên có cơ sở để kịp thời hỗ trợ các học sinh còn hạn chế, khen ngợi, tuyên dương các học sinh hoàn thành tốt.

Với hình thức luyện tập này có thể áp dụng với tất cả các bài học. Đặc biệt giáo viên có thể gửi link bài học để học sinh luyện tập thêm ở nhà qua điện thoại thông minh, ipad hoặc máy tính.

Ví dụ 2: Đối với loại bài thực hành.

Khi dạy lớp 4 bài 22. Thực hành tạo bài trình chiếu, tôi tổ chức trò chơi: “Sản phẩm ấn tượng” cho lớp thực hành thông qua hình thức nhóm.

* *Mục tiêu:*

- Học sinh vận dụng được kiến thức đã học để tạo được bài trình chiếu của mình theo ý tưởng, đẹp và ấn tượng.
- Rèn khả năng tư duy, các thao tác thực hành nhanh, đúng và sáng tạo.
- Hăng hái thực hành, sôi nổi thi đua trong giờ học, biết chia sẻ công việc, tự tin khẳng định bản thân thông qua sản phẩm thực hành của nhóm mình.

* *Cách thực hiện:*

Mỗi nhóm gồm 2- 3 học sinh chung một máy tính cùng thực hiện yêu cầu: Tạo bài trình chiếu chủ đề giới thiệu đất nước em.

Học sinh thảo luận nhóm lên ý tưởng và tiến hành làm bài. Trong thời gian thực hành giáo viên sẽ quan sát, hướng dẫn, khích lệ các nhóm. Sau khi hết thời gian thực hành, tôi thực hiện đồng thời 2 hình thức trình diễn bài của học sinh.

Một là: trình chiếu các bài làm của học sinh trên màn hình chiếu. Mời đại diện các nhóm lên thuyết trình về sản phẩm của nhóm mình. Tất cả các nhóm sẽ quan sát, nhận xét, góp ý và bình chọn cho những nhóm nào có sản phẩm nhanh nhất, đẹp nhất, nội dung phong phú, sáng tạo nhất sẽ đạt giải “Sản phẩm ấn tượng”. Nhóm nào có bài làm tốt nhất sẽ giành chiến thắng, nhận được sự khen ngợi, công nhận của cô giáo và thành viên trong lớp.

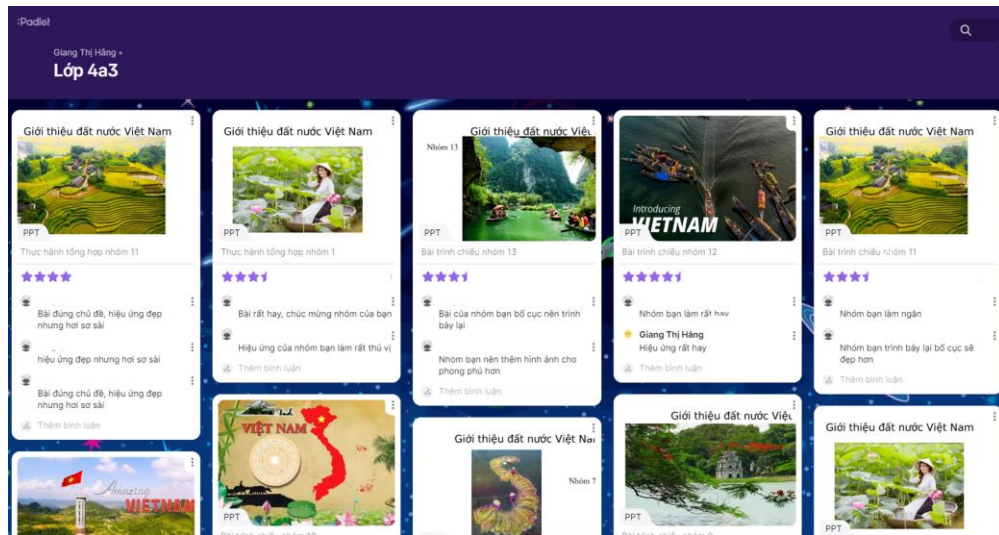


Học sinh lên chia sẻ về sản phẩm của nhóm mình



Các thành viên trong lớp bình chọn về sản phẩm của các nhóm

Hai là: học sinh gửi bài lên trang padlet.com theo đường link giáo viên gửi qua phần mềm quản lý phòng máy Netop School.



Ví dụ về màn hình nộp bài trên padlet lớp 4A3

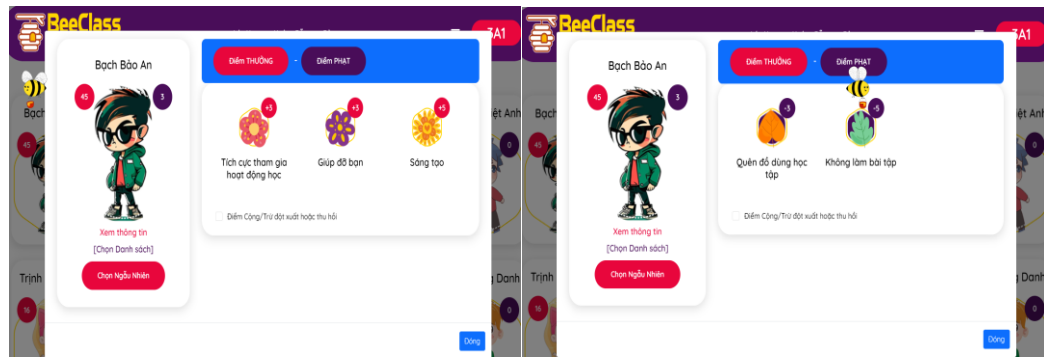
* **Kết quả:** Qua cách thực hiện như trên tôi nhận thấy học sinh đoàn kết làm việc nhóm, tích cực hơn, tự tin hơn và đặc biệt rất sáng tạo trong các bài thực hành. Các em đã không còn ỉ lại, thờ ơ với làm việc nhóm. Hoạt động trình chiếu và chia sẻ về sản phẩm lên padlet lớp khiến học sinh nghiêm túc cố gắng hoàn thành bài của nhóm mình sao cho có một sản phẩm tốt nhất, nhanh nhất. Từ đó không còn rụt rè, sợ máy tính mỗi khi đến giờ học nữa mà tự tin hơn để được khẳng định bản thân. Ngoài ra học sinh còn được bày tỏ đánh giá, góp ý của mình trực tiếp đến từng bài của các nhóm khác trong lớp và mong chờ xem các đánh giá và góp ý của các bạn. Hoạt động này thu hút tất cả các học sinh tham gia, những học sinh còn hạn chế về năng lực, phẩm chất cũng thay đổi và cố gắng vươn lên hơn.

Biện pháp 4: Đánh giá, nhận xét công bằng, minh bạch, chi tiết.

* **Mục tiêu:** Khen thưởng động viên kịp thời, khích lệ tinh thần người học là nguồn động lực quý giá để học sinh phát huy tính cực cực, chủ động, sáng tạo khi tham gia các hoạt động học tập. Tuy nhiên bên cạnh động viên khen ngợi giáo viên cũng cần có những nhắc nhở đối với các học sinh chưa thực sự nghiêm túc trong quá trình học để người học có ý thức và tinh thần cố gắng hơn.

* **Cách thực hiện:** Giáo viên đưa ra các tiêu chí để được thưởng và phạt như sau:

- Học sinh tích cực tham gia hoạt động học: tặng 3 điểm.
- Học sinh chia sẻ giúp đỡ bạn: tặng 3 điểm
- Học sinh có ý tưởng sáng tạo: tặng 5 điểm
- Học sinh quên đồ dùng học tập: trừ 3 điểm
- Học sinh không làm bài: trừ 5 điểm



Màn hình làm việc khi đánh giá học sinh theo các tiêu chí

Để thuận tiện cho giáo viên và học sinh có thể theo dõi được sự tiến bộ của mình, cũng như thấy được sự đánh giá công bằng giữa các thành viên trong lớp, giáo viên lập tạo khen thưởng trong từng buổi học công khai ở cuối buổi học qua phần mềm beeclass.

STT	ID	Tên	Tổng điểm	Tháng này	Tuần này	Hôm nay	Điểm danh	Nhận xét ngày 03/04/2024
1		Bạch Bảo An [Mã: 100]	45	45	11	11	Có	Chăm chỉ, tích cực, thực hành tốt, có nhiều ý tưởng sáng tạo [Sửa] [Xem] [Copy]
2		Đặng Duy An [Mã: 953]	49	49	16	16	Có	Con có nhiều tiến bộ trong thực hành [Sửa] [Xem] [Copy]
3		Nguyễn Bảo An [Mã: 173]	15	15	6	6	Có	Con có nhiều tiến bộ trong thực hành [Sửa] [Xem] [Copy]

Ví dụ về thông tin nhận xét đánh giá chi tiết từng học sinh - lớp 3A1

* **Kết quả:** Với giao diện đẹp mắt, thân thiện học sinh rất thích thú và thường chủ động hỏi giáo viên về thống kê kết quả đạt được của mình trên phần mềm. Dựa vào kết quả đánh giá chi tiết và công bằng các em học sinh đã luôn nỗ lực hết mình trong các tiết học. Bạn nào cũng muốn được điểm tăng và khi bị điểm phạt luôn muốn cố gắng để lấy lại điểm tăng, do vậy việc học trở nên tự giác và vô cùng sôi nổi. Hình thức đánh giá, nhận xét có thể theo dõi quá trình học tập của từng học sinh một cách chi tiết phù hợp với tất cả các khối lớp, tất cả các môn học. Những theo dõi này cũng là cơ sở để giáo viên thực hiện Đánh giá thường xuyên và đánh giá định kỳ môn học trên cơ sở dữ liệu ngành giáo dục.

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

Qua quá trình nghiên cứu và thử nghiệm áp dụng giải pháp, bản thân tôi nhận thấy giải pháp đã thực sự phù hợp và mang lại hiệu quả đáng kể đặc biệt trong giai đoạn chuyển đổi số như hiện nay. Cụ thể đó là:

- Phần lớn học sinh nắm chắc kiến thức ngay tại lớp, kể cả những học sinh hạn chế về năng lực cũng nắm được những kiến thức cơ bản của môn học.

- Các em ngày càng yêu thích môn học, chủ động tìm tòi, khám phá kiến thức, sáng tạo trong các hoạt động học, giờ học diễn ra nhẹ nhàng, sinh động lôi cuốn và không bị gò ép.

- Học sinh tương tác tốt với giáo viên.

- Học sinh hào hứng, tự tin tham gia và khẳng định mình trong các tiết học và các sân chơi trực tuyến do các cấp tổ chức như Đấu trường toán học Vioedu, Trạng Nguyên Tiếng Việt, Tin học trẻ....

- Biết vận dụng để tự đánh giá và đánh giá nhau trong học tập, hình thành những năng lực, phẩm chất để trở thành người công dân ưu tú của thời đại công nghệ số.

So với kết quả khảo sát đầu năm thì hiện nay tôi thấy có những chuyển biến rõ rệt. Thể hiện qua biểu đồ sau:



(Tháng 5/2024)

Qua những thể hiện trên biểu đồ cho biết số học sinh chưa tích cực giảm xuống đến không còn học sinh nào; học sinh tích cực, chủ động đạt 100% (318 em tăng 282 em) so với đầu năm. Trong 318 học sinh đó số các em thể hiện sự sáng tạo trong học tập còn tăng lên rõ rệt (86 học sinh). Điều này cho thấy việc sử dụng linh hoạt các hình thức và biện pháp dạy học nhằm phát huy tính tích cực, chủ động, sáng tạo cho học sinh đã đạt được hiệu quả như mong muốn. Học sinh học tập tích cực, sôi nổi hào hứng trong các giờ học, các thao tác trên máy tính thuần thục hơn. Tự tin tham gia các sân chơi trực tuyến như: Đấu trường toán, tiếng việt VioEdu, thi tin học trẻ các cấp... và giành được nhiều giải cao cấp huyện và cấp thành phố. Chắc chắn tôi và học sinh sẽ tiếp tục phấn đấu hơn nữa để đạt kết quả cao hơn ở cuối năm học và giúp các em dần hoàn thiện trở thành những con người tự tin, năng động, sáng tạo là những công dân có ích trong thời đại công nghệ chuyển đổi số hiện nay.

4. Hiệu quả của sáng kiến tại đơn vị

4.1. Hiệu quả về khoa học

Qua quá trình thực tế giảng dạy môn Tin học của bản thân, tôi nhận thấy sáng kiến “Một số biện pháp phát huy tính chủ động tích cực, sáng tạo nhằm nâng cao hiệu quả học môn Tin học cho học sinh lớp 3, 4 của trường Tiểu học Ba Trại B” đã đạt được những thành công. Việc áp dụng sáng kiến vào nhà trường đã góp phần nâng cao một bước chất lượng bộ môn nói riêng và chất lượng giáo dục toàn diện của nhà trường nói chung.

4.2. Hiệu quả về kinh tế

Khi áp dụng sáng kiến này, việc tổ chức các hoạt động dạy học không tốn kém về kinh phí, chỉ cần đầu tư thời gian hợp lý cho việc nghiên cứu áp dụng một cách hiệu quả và linh hoạt. Bên cạnh đó, lợi ích kinh tế lớn nhất mà sáng kiến mang lại không phải là số tiền làm lợi mà là kiến thức, kỹ năng của học sinh về công nghệ thông tin được nâng lên rõ rệt.

4.3. Hiệu quả về xã hội:

Sáng kiến có thể là kinh nghiệm để đồng nghiệp các trường bạn tham khảo vận dụng trong giảng dạy môn Tin học ở trường mình.

- Góp phần nâng cao chất lượng dạy và học môn Tin học của khối Tiểu học huyện Ba Vì trong giai đoạn hiện nay.
- Khắc phục tình trạng học sinh học thụ động trong việc tiếp thu kiến thức, chưa có mục đích và phương pháp học tập đúng đắn.
- Học sinh hứng thú học tập môn Tin học, không còn coi đó là môn học khó, chất lượng bộ môn tăng lên một cách rõ rệt. Biết cùng nhau hợp tác, chia sẻ, sáng tạo, trong các hoạt động học. Các em được khẳng định mình, biết tự đánh giá bản thân và đánh giá bạn của mình.
- Tạo dựng được lòng tin với các bậc phụ huynh học sinh. Không còn quan niệm Tin học là môn học phụ và lo ngại con em mình sử dụng máy tính sai mục đích nữa.

5. Tính khả thi

Qua tìm hiểu những vấn đề còn tồn tại về dạy và học môn tin học ở trường tôi cũng là những khó khăn mà các trường tiểu học gặp phải. Tôi thấy các giải pháp tôi đưa ra dễ thực hiện, phù hợp với năng lực của giáo viên, học sinh; phù hợp thực tế nhà trường; đặc biệt phù hợp với nhiều môn học... Từ đó góp phần nâng cao chất lượng giáo dục trong nhà trường, đáp ứng yêu cầu của chương trình GDPT 2018.

6. Thời gian thực hiện sáng kiến, sáng kiến

Thực hiện trong năm học 2023 – 2024.

7. Kinh phí thực hiện sáng kiến, sáng kiến

- Giáo viên, phụ huynh học sinh phối kết hợp với nhà trường trong các hoạt động học tập của học sinh. Không phát sinh kinh phí khác ngoài cơ sở vật chất là thiết bị dạy học như máy tính, ti vi, mạng internet.

III. KIẾN NGHỊ, ĐỀ XUẤT

Qua thực tiễn của quá trình giảng dạy, tôi thấy để thực hiện tốt các biện pháp trên tôi có những đề xuất sau:

- Giáo viên phải chịu khó tìm tòi, áp dụng các biện pháp và phương pháp dạy học tích cực giúp học sinh say mê, hứng thú học tập bộ môn. Bản thân mỗi giáo viên trước giờ lên lớp phải có sự chuẩn bị chu đáo về đồ dùng dạy học cũng như các phần mềm dạy học liên quan.

- Bộ phận chuyên môn của tổ, nhóm chuyên môn thường xuyên tổ chức các buổi thảo luận để giáo viên có điều kiện trao đổi, học hỏi kinh nghiệm. Mỗi giáo viên trao đổi nhiệt tình, thẳng thắn chỉ rõ quan điểm của mình với mỗi vấn đề thảo luận. Cùng nhau tháo gỡ các vướng mắc để tìm ra chìa khóa tạo hứng thú cho học sinh ở mỗi bài dạy.

- Nhà trường cần trang bị thêm một số cơ sở vật chất như phòng máy tính và máy tính để học sinh có điều kiện học tập, chia sẻ kinh nghiệm về lĩnh vực tin học, công nghệ thông tin.

- Các bậc phụ huynh học sinh cần quan tâm, đầu tư hơn nữa về việc học Tin học của con em mình như trang bị máy tính ở gia đình, khuyến khích con tham gia các câu lạc bộ Tin học, các cuộc thi trực tuyến.

Trên đây là một số kinh nghiệm của bản thân tôi, trong quá trình nghiên cứu và thực hiện sáng kiến không tránh được những khiếm khuyết. Rất mong quý thầy cô, các bạn đồng nghiệp góp ý chân tình để tôi rút kinh nghiệm và áp dụng vào trong công tác giảng dạy môn Tin học của mình ngày càng tốt hơn.

Tôi xin cam đoan đây là sáng kiến tôi tự viết, không sao chép của ai.

Tôi xin chân thành cảm ơn!

XÁC NHẬN CỦA CƠ QUAN
(Kí, đóng dấu)

Ba Trại, ngày 08 tháng 5 năm 2024
Người viết

Giang Thị Hằng

TÀI LIỆU THAM KHẢO

STT	Tên tài liệu	Nhà xuất bản
1	SGK Tin học 3, 4	NXB Đại học Vinh
2	SBT Tin học 3, 4	NXB Đại học Vinh
3	Phương pháp dạy học lấy học sinh làm trung tâm	NXB Giáo dục.
4	Dạy học tích hợp phát triển năng lực học sinh	NXB ĐH Sư phạm
5	Các phần mềm dạy học trực tuyến	Internet

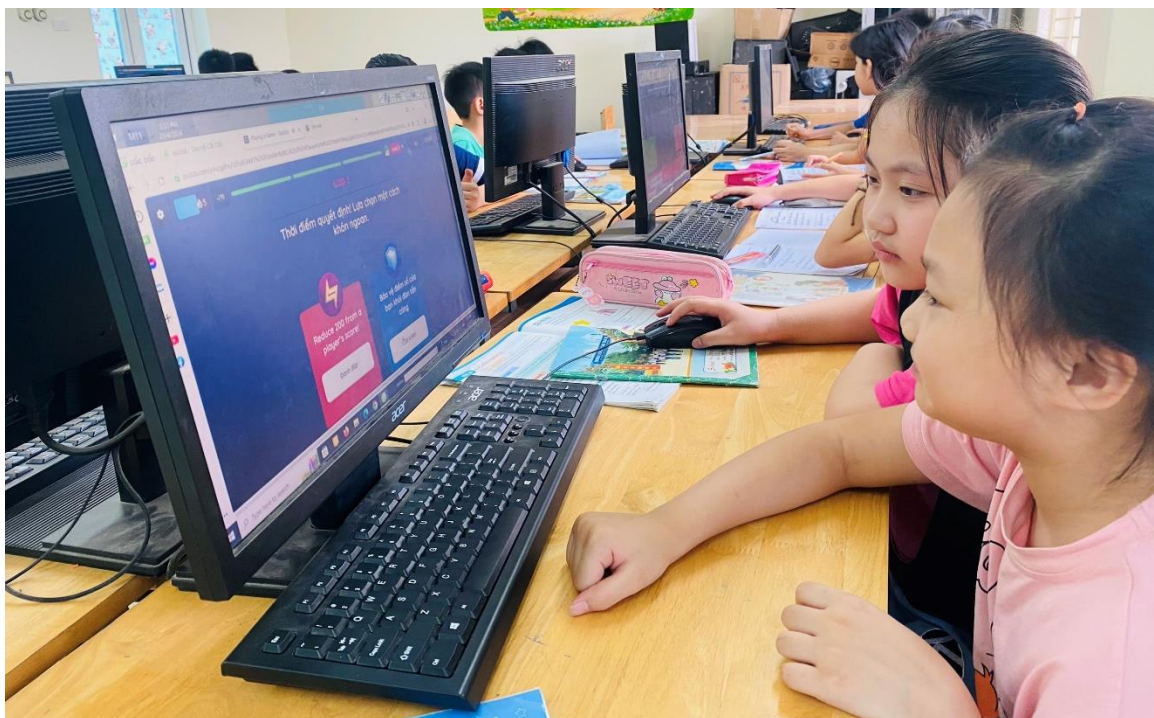
PHẦN MINH CHỨNG
MỘT SỐ HÌNH ẢNH HỌC SINH THAM GIA CÁC HOẠT ĐỘNG HỌC
TẬP TRÊN LỚP



Học sinh sôi nổi thảo luận cùng hoàn thiện bài thực hành của nhóm



Thay phiên nhau thao tác thực hành với máy tính



Thay phiên nhau thao tác thực hành với máy tính



Hợp tác cùng nhau hoàn thiện bài



Học sinh tự tin trình bày sản phẩm của nhóm mình trước lớp



Học sinh đưa ra ý kiến bổ sung cho nhóm bạn

MỘT SỐ HÌNH ẢNH HỌC SINH THAM GIA CÁC SÂN CHƠI TRỰC TUYẾN



Học sinh tham gia sân chơi Trạng Nguyên Tiếng Việt cấp trường



Học sinh tham gia sân chơi Đấu trường Toán học



Học sinh tự tin ở cuộc thi trực tuyến Đấu trường Toán học VioEdu



Học sinh tự tin ở cuộc thi trực tuyến Đấu trường Toán học VioEdu



Học sinh tự tin tham gia cuộc thi Tài năng tin học trẻ cấp huyện



Học sinh tự tin tham gia cuộc thi Tài năng tin học trẻ cấp thành phố và đạt giải Khuyến khích

CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM

Độc lập - Tự do - Hạnh phúc

ĐƠN YÊU CẦU CÔNG NHẬN SÁNG KIẾN

Kính gửi: Hội đồng khoa học Huyện Ba Vì

Họ và tên	Ngày tháng năm sinh	Nơi công tác	Chức danh	Trình độ chuyên môn	Tên sáng kiến
Giang Thị Hằng	06- 11-1991	Trường Tiểu học Ba Trại B	GV	Đại học	<i>“Một số biện pháp phát huy tính chủ động tích cực, sáng tạo nhằm nâng cao hiệu quả học môn Tin học cho học sinh lớp 3, 4 trường Tiểu học Ba Trại B”.</i>

- **Lĩnh vực áp dụng sáng kiến:** Môn Tin học.

- **Ngày sáng kiến được áp dụng lần đầu hoặc áp dụng thử:** 10/ 2023

- **Mô tả bản chất của sáng kiến:**

** Điểm mới cơ bản của sáng kiến*

- Giúp học sinh học tập tích cực, chủ động, sáng tạo khi tham gia các hoạt động học. Đặc biệt các em ghi nhớ kiến thức nhanh hơn, lâu hơn, vận dụng sáng tạo kiến thức tìm hiểu được vào cuộc sống, chất lượng đi lên rõ rệt.

- Giúp giáo viên truyền thụ kiến thức cho học sinh một cách tích cực và trực quan, tiết kiệm thời gian trong tiết dạy lí thuyết. Từ đó, học sinh có thời gian thực hành nhiều và trong quá trình thực hành học sinh khắc sâu kiến thức hiệu quả.

** Nội dung của sáng kiến*

- Trước tiên là tìm hiểu thực trạng, nguyên nhân của thực trạng. Sau đó, chính vì những tồn tại bất cập trong quá trình dạy học môn tin là động lực giúp tôi đổi mới phương pháp dạy học, tạo hứng thú học tập cho học sinh thông qua các biện pháp khi học môn tin học tiểu học nhằm nâng cao chất lượng dạy và học.

- **Những thông tin cần được bảo mật (nếu có):** Không

- **Các điều kiện cần thiết để áp dụng sáng kiến:**

Sáng kiến có thể áp dụng hiệu quả ở môn Tin học khối lớp 3, 4 Trường Tiểu học Ba Trại B, đem lại hiệu quả cao. Kinh nghiệm này cũng có thể phổ biến áp dụng cho học sinh học tin học khối 3, 4 tại các trường Tiểu học khác có cùng điều kiện cơ sở vật chất hoặc tốt hơn.

- Đánh giá lợi ích thu được hoặc dự kiến có thể thu được do áp dụng sáng kiến của tác giả.

Qua quá trình áp dụng trong thực tế giảng dạy Tin học của bản thân, tôi nhận thấy sáng kiến “*Một số biện pháp phát huy tính chủ động tích cực, sáng tạo nhằm nâng cao hiệu quả học môn Tin học cho học sinh lớp 3, 4 trường Tiểu học Ba Trại B*”. có thể áp dụng rộng rãi cho tất cả các giáo viên đã và đang dạy bộ môn Tin học trong các nhà trường phổ thông và những người làm công tác giảng dạy các môn học khác. Vì:

- Biện pháp đã khắc phục tình trạng học sinh học thụ động trong việc tiếp thu kiến thức, chưa có mục đích và phương pháp học tập đúng đắn.

- Biện pháp trên mang lại hiệu quả rất khả quan, chất lượng bộ môn tăng lên một cách rõ rệt, có nhiều học sinh say mê, yêu thích môn học và thấy được tầm quan trọng của môn học. Tạo dựng được lòng tin từ phía phụ huynh học sinh. Từ đó học sinh hứng thú học tập môn tin học, không còn coi đó là môn học khó.

Ba Trại, ngày 08 tháng 5 năm 2024

Người nộp đơn

Giang Thị Hằng

Ba Trại, ngày ... tháng 5 năm 2024

PHIẾU NHẬN XÉT ĐÁNH GIÁ

- Họ tên tác giả: **Giang Thị Hằng**
- Tên sáng kiến : **“Một số biện pháp phát huy tính chủ động tích cực, sáng tạo nhằm nâng cao hiệu quả học môn Tin học cho học sinh lớp 3, 4 trường Tiểu học Ba Trại B”.**
- Lĩnh vực: Tin học

STT	Tiêu chuẩn	Điểm tối đa	Điểm chấm
1	Sáng kiến có tính mới		
1.1	Hoàn toàn mới, được áp dụng đầu tiên	30	
1.2	Có cải tiến so với giải pháp trước đây với mức độ khá	20	
1.3	Có cải tiến so với giải pháp trước đây với mức độ trung	10	
1.4	Không có tính mới hoặc sao chép từ các giải pháp đã có	0	
.....			
.....			
2	Sáng kiến có tính áp dụng		
2.1	Có khả năng áp dụng trong phạm vi toàn ngành hoặc rộng hơn	30	
2.2	Có khả năng áp dụng trong đơn vị và có thể nhân ra một số đơn vị có cùng điều kiện	20	
2.3	Có khả năng áp dụng trong đơn vị	10	
2.4	Không có khả năng áp dụng trong đơn vị	0	
.....			
.....			
3	Sáng kiến có tính hiệu quả		
3.1	Có hiệu quả, đem lại lợi ích kinh tế - xã hội, có tính lan	30	
3.2	Có hiệu quả, đem lại lợi ích kinh tế - xã hội	20	
3.3	Có hiệu quả, lợi ích phù hợp với mức độ phù hợp tại đơn	10	
3.4	Không có hiệu quả cụ thể	0	
.....			
.....			

4.1	Trình bày khoa học, hợp lý	10	
4.2	Trình bày chưa khoa học, chưa hợp lý	5	
.....			
.....			
Tổng cộng:			
Đánh giá:			
Không đạt			

CHỦ TỊCH HỘI ĐỒNG SÁNG KIẾN CƠ SỞ