

CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM

Độc lập - Tự do - Hạnh phúc

THUYẾT MINH MÔ TẢ GIẢI PHÁP VÀ KẾT QUẢ THỰC HIỆN SÁNG KIẾN

1. Tên sáng kiến: Biện pháp tăng hứng thú học tập và quản lý học sinh trong phòng Tin Học

2. Ngày sáng kiến được áp dụng lần đầu hoặc áp dụng thử: Ngày 05/09/2022

3. Các thông tin cần bảo mật: Không

4. Mô tả các giải pháp cũ thường làm:

- Đối với học sinh học bộ môn Tin học đặc trưng là một bộ môn khó tiếp cận vì một số thuật ngữ và kiến thức hơi khó hiểu và tiếp thu. Vì vậy ngoài quá trình học trên lớp các em còn gặp khá nhiều khó khăn khi thực hành do các kiến thức hơi khó nhớ. Tôi thường sử dụng các dạng bài trắc nghiệm hoặc nhắc lại trên Power Point, tuy nhiên với phương pháp ấy học sinh khó có thể ghi nhớ và gây nhầm lẫn.

5. Sự cần thiết phải áp dụng giải pháp sáng kiến:

- Môn Tin học có nội dung chương trình gắn liền thực tế và ngày càng được áp dụng trong nhiều lĩnh vực. Mặt khác, môn Tin học còn chú trọng đến rèn luyện kỹ năng thực hành, ứng dụng phần mềm, tạo mọi điều kiện để học sinh được thực hành, nắm bắt và tiếp cận những công nghệ mới để phục vụ học tập và đời sống. Tin học trong thời đại hiện nay ở nước ta được xem như là một môn học rất bổ ích. Chính vì vậy, việc giảng dạy giúp học sinh nắm vững các nội dung bài học và vận dụng tốt vào thực tế cuộc sống để tiếp cận và ứng công nghệ thông tin là điều rất cần thiết.

- Trong chương trình Tin học bậc Tiểu học, các kiến thức để các em có thể ghi nhớ và sau đó vận dụng trực tiếp vào thực hành là điều vô cùng quan trọng.

- Đặc biệt trong khoảng thời gian năm học 2021 – 2022 nắm bắt được tình hình nên bản thân tôi có lên kế hoạch tạo ra một sân chơi vừa giúp các em có thể học tập mà không gây cảm giác khô khan và nhàm chán. Tạo hứng thú và giúp các em phát triển đc trí tuệ của mình, ngoài ra còn giúp các em phát triển các kỹ năng liên quan đến bộ môn Tin học.

- Đối với các dạng bài trắc nghiệm thông thường, hoặc ôn tập kiến thức theo hình thức hỏi – đáp học sinh rất dễ quên và chán ngay khi học trực tiếp hoặc Online.

CÂU SỐ 1

Sau khi đã thiết kế xong bài trình diễn, cách làm nào sau đây không phải để trình chiếu ngay bài trình diễn đó?

- ☐ A. Chọn Slide Show -> Custom Show
- ☐ B. Chọn Slide Show -> View Show
- ☐ C. Chọn View -> Slide Show
- ☐ D. Nhấn phím F5

CÂU SỐ 2

Thao tác chọn File -> Close dùng để

- ☐ A. lưu tập tin hiện tại
- ☐ B. mở một tập tin nào đó
- ☐ C. đóng tập tin hiện tại
- ☐ D. thoát khỏi Powerpoint

CÂU SỐ 3

Sau khi đã chọn một đoạn văn bản, cách nào sau đây không phải để làm mất đi đoạn văn bản đó?

- ☐ A. Nhấn tổ hợp phím Alt + X
- ☐ B. Nhấp chuột trái vào nút lệnh Cut (biểu tượng là cái kéo) trên thanh công cụ
- ☐ C. Nhấn phím Delete.

Sử dụng phương pháp trắc nghiệm – ôn tập cũ như trước

- Học sinh không hứng thú và không tập trung chú ý khi làm chỉ làm cho xong và không thể ghi nhớ để áp dụng vào bài.

6. Mục đích của giải pháp sáng kiến:

- Mục đích của giải pháp giúp cho học sinh tự lập trong quá trình học tập, phát triển trí tuệ và khả năng ghi nhớ giúp mình tự tổng hợp kiến thức theo cách mới lạ và thu hút sự yêu thích thực hành. Ngoài ra còn tăng khả năng sử dụng, ứng dụng máy tính vào đời sống hàng ngày trong thời đại chuyển đổi số hoá hiện nay.

- Giúp học sinh hình thành khả năng ghi nhớ tốt hơn, thích thú với kiến thức nhiều hơn.

7. Nội dung:

7.1. Thuyết minh giải pháp mới hoặc cải tiến:

- Trước thực trạng trên, bản thân đã nghiên cứu và đề ra những phương pháp giúp học sinh hứng thú khi làm bài tập về lý thuyết khi học trực tiếp hoặc Online:

7.1.1. Giúp học sinh hiểu được ích lợi khi kiến thức lý thuyết mang lại khi học bộ môn Tin học

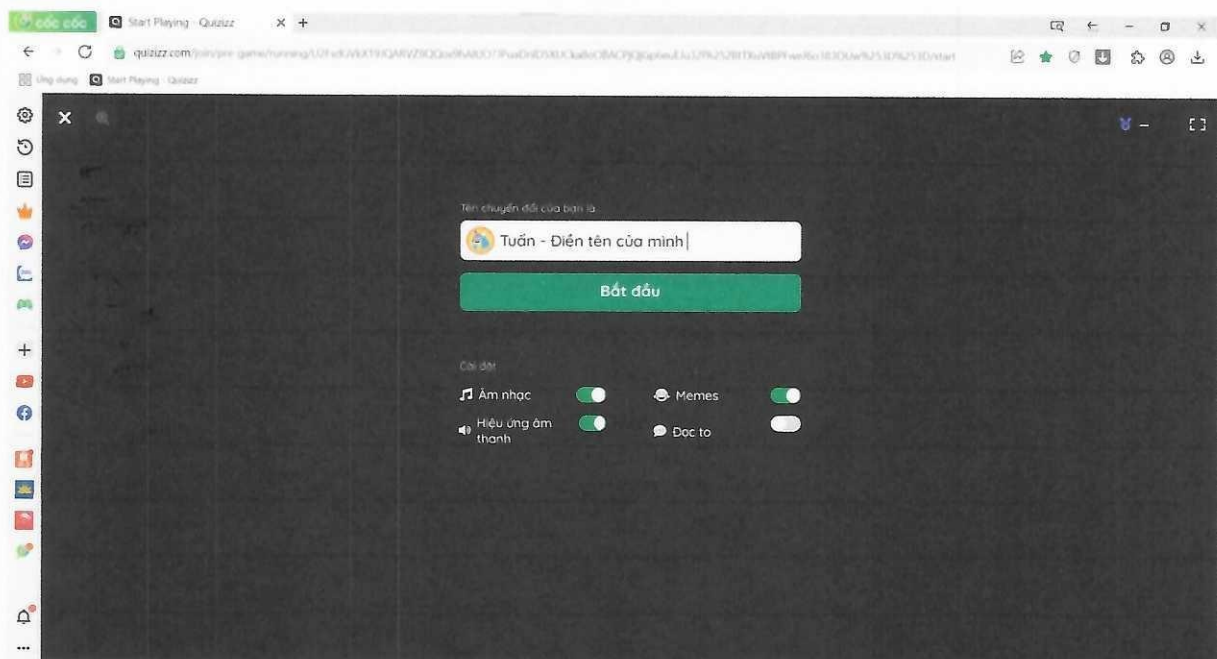
- Để có thể giúp học sinh vận dụng thật tốt kiến thức đã học vào thực hành giáo viên cần phải làm sao để kiến thức lý thuyết ăn sâu và học sinh hứng thú với kiến thức đó.

** Ích lợi của việc sử dụng các bài tập trắc nghiệm dạng trò chơi hoặc có tính tương tác cao.*

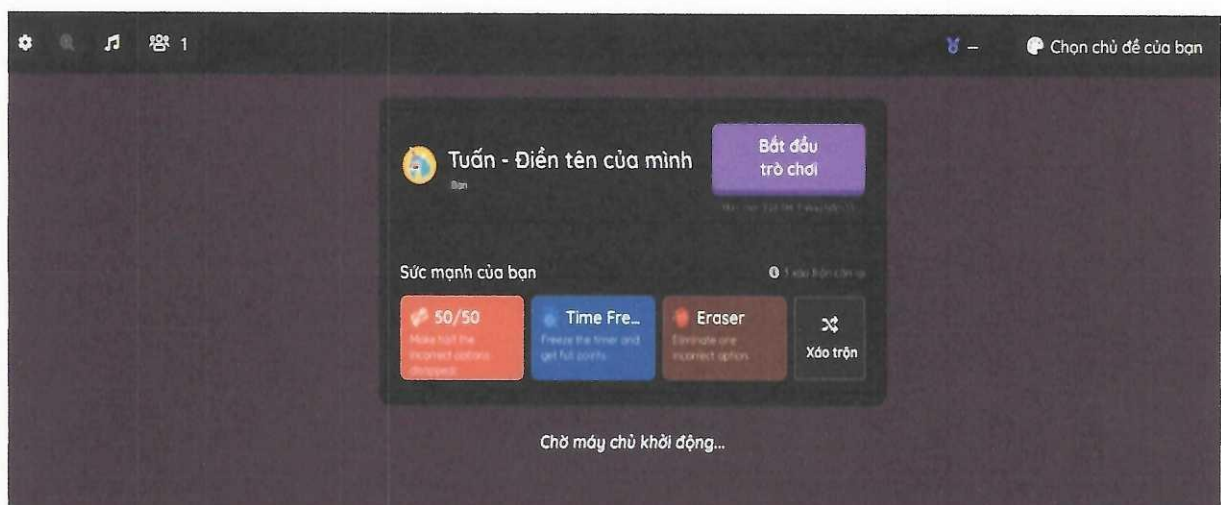
- Các bài tập này giúp học sinh thích thú vì giao diện Anime (dạng hoạt cảnh) rất đẹp và có hiệu ứng âm thanh cũng như những phần câu hỏi trả lời đều đẹp mắt

- Những đặc điểm đó giúp các em học sinh thích thú từ đó tạo cảm giác hưng phấn và tích cực trong làm bài tập.

7.1.2. Hướng dẫn học sinh làm và chủ động đối với ứng dụng Web Quiziz.



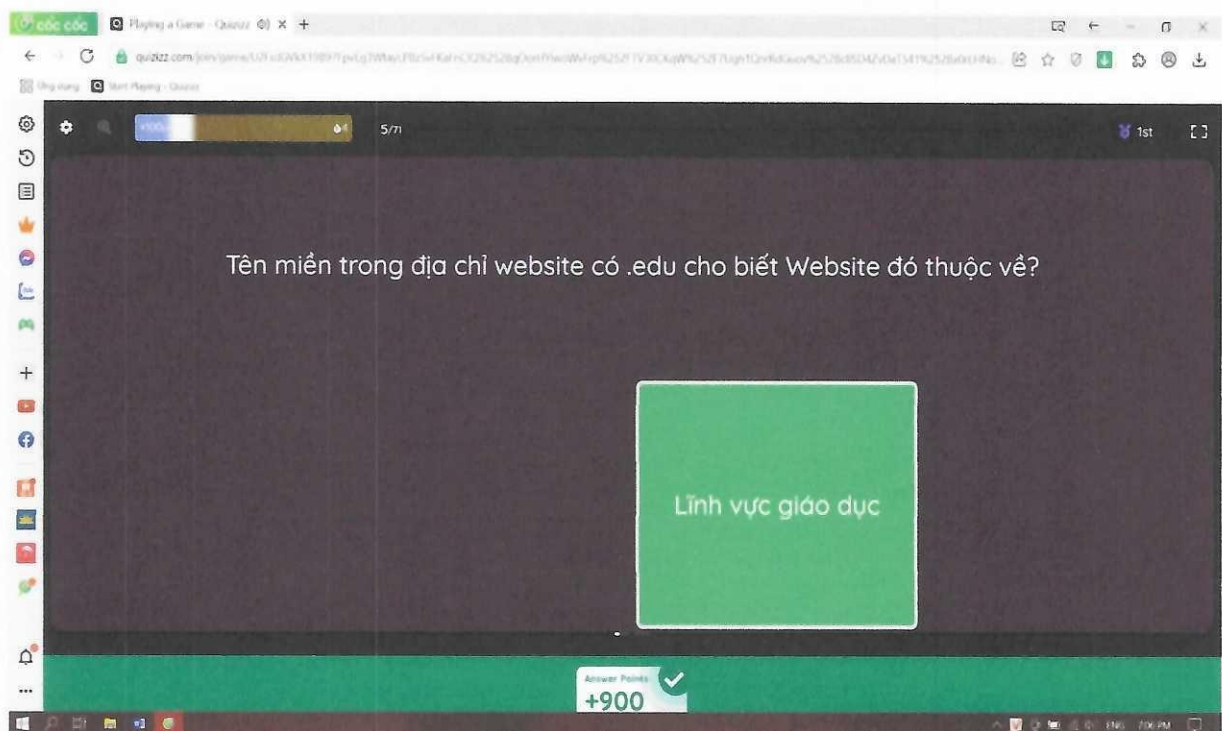
Giao diện của Quiziz khi bắt đầu sẽ được điền tên của mình trước khi làm bài.



- Có thể bật âm thanh khi làm bài cho sinh động hoặc có thể tắt nếu không cần thiết, sau đó ấn **Bắt đầu** để có thể bắt đầu làm bài.



- Giao diện khi bắt đầu vô cùng thân thiện màu sắc bắt mắt tạo hứng khởi nhất là đối với học sinh Tiểu học



Trả lời đúng đáp án sẽ hiện màu xanh và người chơi sẽ được cộng điểm.

- Ở đây với mỗi thao tác thực hiện chọn đáp án cho đến sử dụng thao tác chuột nhanh để trả lời trước khi hết thời gian từ đó cũng là một phần giúp các em học sinh có thể thành thạo những thao tác cơ bản khi sử dụng máy tính.



Có thể học tập tại nhà hoặc bất cứ đâu cần có điện thoại kết nối Internet
 - Sử dụng phương pháp học qua phần mềm như vậy học sinh tiếp thu tốt, không những vậy còn hứng thú trong khi làm bài.



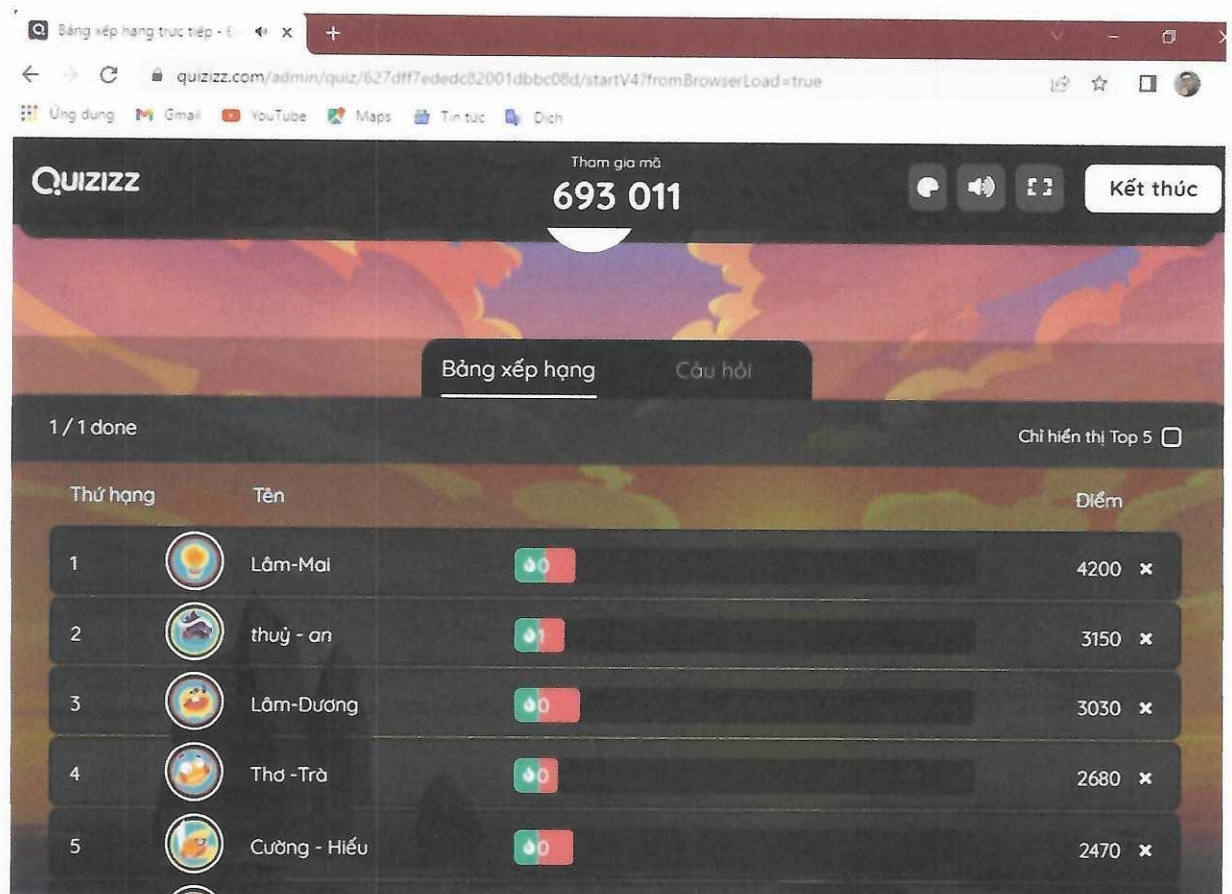
Học sinh tích cực tham gia luyện tập trên Quiziz



- Hướng dẫn học sinh cách theo dõi, quan sát, đánh giá kết quả lẫn nhau giữa các học sinh tạo không khí thi đua học tập, lớp học sôi nổi, có hiệu quả. Khuyến khích các em tự học vì giao bài ôn tập qua Quiziz có thể làm lại nhiều lần, nhưng các câu hỏi sẽ không theo quy luật mà mỗi lần làm các câu hỏi sẽ tự động xáo trộn nên tránh được trường hợp các em chỉ ghi nhớ các câu kế tiếp để chọn đáp án.

- Ngoài ra giáo viên còn có thể theo dõi xếp hạng qua từng câu hỏi của phần Quiziz để nắm được nhóm nào hoặc cá nhân nào đang làm tốt nhất



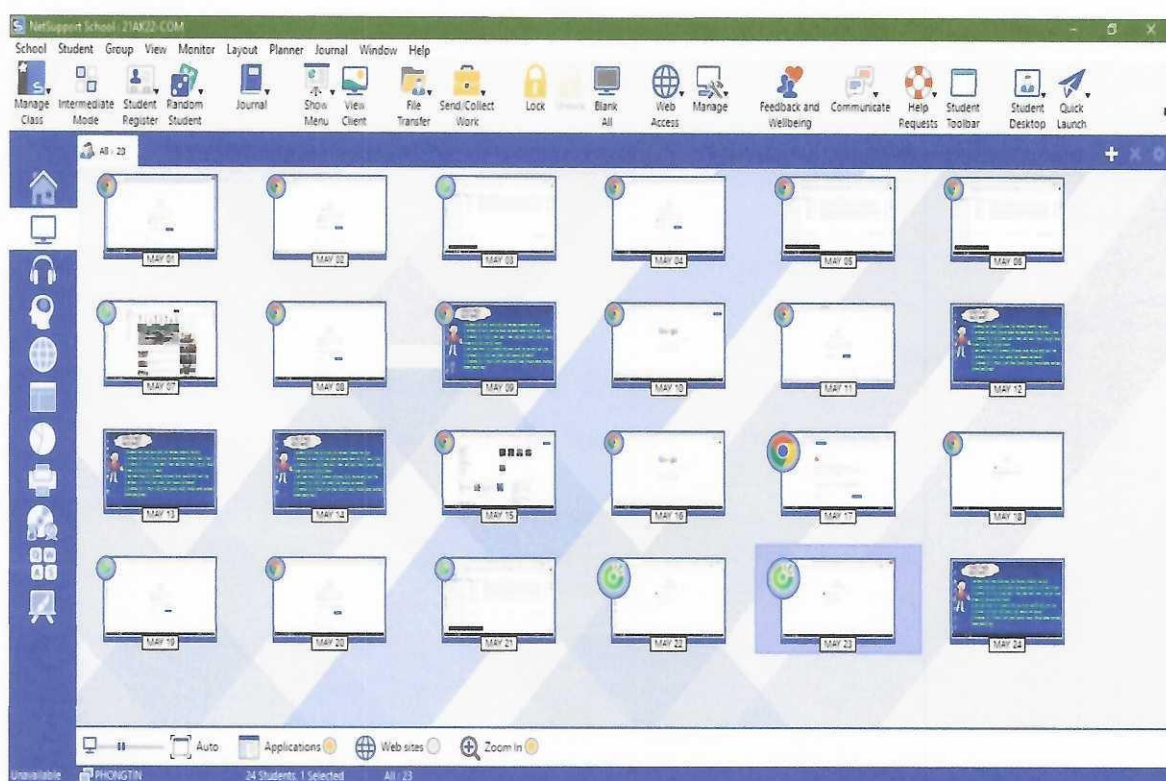


Giáo viên có thể theo dõi tiến độ làm bài của học sinh

7.1.3. Tạo điều kiện để học sinh được tiếp xúc với máy vi tính nhiều để các em có cơ hội thực hành thường xuyên.

- Bên cạnh các giờ học Tin học trên lớp, giáo viên có thể cho học sinh sử dụng máy tính trong giờ ra chơi khi học trực tiếp, nếu như các bạn chưa hoàn thành phần câu hỏi của mình.
- Ngoài ra, tôi còn cho các em học sinh học ở nhà dưới sự theo dõi của phụ huynh nhằm giúp các em có kiến thức mà lại vừa như được giải trí. Không nhất thiết phải có máy tính chỉ cần có một chiếc điện thoại có kết nối mạng Internet là có thể học tập và làm bài tập như bình thường.
- Khi học tập trực tiếp trên lớp tôi cũng rèn luyện cho các em bằng phương pháp này nhất là sẽ ưu tiên cho một số em gia đình khó khăn ít được có cơ hội làm quen với máy tính vừa rèn được thao tác máy tính vừa rèn được tính cách mạnh dạn hơn trong học tập.
- Đối với việc thực hiện các trò chơi trắc nghiệm Online như vậy cũng cần phải quản lý chặt chẽ học sinh sử dụng máy tính trong phòng Tin học nhiều hơn, tránh trường hợp sử dụng không đúng mục đích bài học

- Để giải quyết vấn đề này bản thân tôi đã sử dụng phần mềm quản lý phòng máy **Netop school**
- Đây là một phần mềm miễn phí nhưng ứng dụng thực tế lại rất hữu ích giải quyết được rất nhiều vấn đề trong phòng Tin học:
 - + Có thể quản lý những máy tính con bằng máy chủ, dùng để theo dõi nội dung công việc mà học sinh đang thực hiện.
 - + Có thể chia sẻ màn hình của giáo viên đến màn hình của một hoặc toàn bộ các máy con trong cùng hệ thống.
 - + Ngoài ra còn có thể khoá màn hình và keyboar máy con tránh học sinh không tập trung khi học bài.



- + Lấy file bài tập hoặc chuyển file từ máy chủ sang các máy con và ngược lại hoàn toàn đơn giản và tiện lợi.
- Kết quả đạt được khi sử dụng phương pháp quản lý học sinh trong phòng Tin học đạt hiệu quả tốt.
 - + Học sinh tập trung học tập, có ý thức hơn trong khi thực hành tránh làm việc riêng khi không có giáo viên.
 - + Hướng dẫn học sinh kiến thức mới trực tiếp trên máy giáo viên chia sẻ tới các máy khác giúp học sinh ngồi xa với màn hình máy chiếu hoặc tivi quan sát chi tiết và tốt hơn.

7.1.4. Linh hoạt chương trình

Theo như phân phối chương trình trong sách giáo khoa, sau mỗi chủ đề sẽ có một tiết học và chơi cùng máy tính. Qua quá trình giảng dạy, tôi nhận thấy những tiết trò chơi đó không cần thiết, tôi đã tự điều chỉnh thay thế các tiết trò chơi đó bằng các tiết ôn tập bằng phương pháp làm trên phần mềm (Web) Quiziz. Với cách làm này giúp các em có thêm thời gian để luyện tập lý thuyết lẫn thao tác thực hành tương tác với máy tính.

*** Kết quả của sáng kiến:**

- Qua việc áp dụng sáng kiến kinh nghiệm trên vào dạy học đã giúp cho học sinh thích thú với môn học, tạo cho các em niềm hăng say học tập tự mình tìm tòi, khám phá và tiếp thu kiến thức, vận dụng kiến thức vào việc tạo ra cho mình các sản phẩm đơn giản phục vụ bản thân.
- Học sinh bước đầu hình thành thói quen và thích làm việc với máy tính vì nó mang lại không chỉ kiến thức mà còn những phút giây giải trí xen lẫn kiến thức rất phù hợp cho việc học theo chuyên đề số như hiện nay.
- Kết quả khảo sát vào tháng 4 năm học 2021 - 2022 trước khi áp dụng sáng kiến và kết quả khảo sát vào tháng 4 năm học 2022- 2023 sau khi áp dụng sáng kiến:
 - + Kết quả trước đây khi cho các em ôn tập kiến thức theo từng chương từng mảng chủ đề thì các em thường bỏ kiến thức rất nhiều, làm bài tập chỉ qua loa và không có hứng thú.
 - + Sau khi triển khai một năm học tôi nhận thấy tinh thần học tập của các em đã tốt hơn rất nhiều: Các em đã có ý thức hơn khi học đó là chủ động hỏi giáo viên giao bài tập Quiziz nữa không ?
 - + Ngoài ra tinh thần vừa chơi vừa đưa kiến thức vào mình cũng phát triển là các em thích thú làm đi làm lại rất nhiều lần không chỉ để trả lời đúng mà còn thích tương tác với máy tính nhiều hơn.
 - + Bên cạnh đó sử dụng quản lý phòng máy giúp giáo viên truyền đạt kiến thức và tương tác tốt hơn đối với các em.

7.2. Thuyết minh về lợi ích kinh tế, xã hội của sáng kiến:

- Các tiết học trở nên hiệu quả, sôi nổi và sinh động hơn và phát huy được trí lực, sự sáng tạo của học sinh. Học sinh đã dần hình thành các kiến thức, kỹ năng, phẩm chất sau các bài học.
- Ngoài cung cấp kiến thức ứng dụng này còn giúp học sinh phải nhanh tay và vận dụng suy nghĩ nhiều để có thể càng ngắn thời gian càng tốt để có thể lấy được điểm nhiều hơn.
- Khi học sinh hứng thú, say mê đưa kiến thức lý thuyết thì các em cũng sẽ hứng thú và ham thích học môn Tin học hơn. Từ đó kết quả học tập môn Tin học cũng được nâng lên.

- Các em học sinh đã chủ động trao đổi bài với bạn khi gặp bài tập khó, tích cực chia sẻ bài, tự tin khi trình và thực hành nhanh hơn, không còn thấy áp lực khi phải sử dụng máy tính mà mình chưa thể làm chủ nó.

* **Cam kết:** Tô cam đoan những điều khai trên đây là đúng sự thật và không sao chép hoặc vi phạm bản quyền.

Tân Hưng, ngày 8 tháng 5 năm 2023

XÁC NHẬN CỦA NHÀ TRƯỜNG

HIỆU TRƯỞNG



Nguyễn Thị Thu

TÁC GIẢ SÁNG KIẾN

Ngô Văn Tuấn