

**ỦY BAN NHÂN DÂN HUYỆN GIA LÂM
TRƯỜNG TIỂU HỌC KIM SƠN**

----- ☆ -----



SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM, GIẢI PHÁP

**MỘT SỐ BIỆN PHÁP NHẪM NÂNG CAO CHẤT
LƯỢNG DẠY HỌC THEO HƯỚNG TÍCH CỰC
MÔN TIN HỌC LỚP 3**

Lĩnh vực/ Môn: Tin học

Cấp học: Tiểu học

Tên tác giả: Phạm Thị Thủy

Đơn vị công tác: Trường Tiểu học Kim Sơn

Chức vụ: Giáo viên

NĂM HỌC 2023 – 2024

MỤC LỤC

A. ĐẶT VẤN ĐỀ.....	1
I. Lí do chọn đề tài.....	1
II. Thời gian nghiên cứu	2
III. Đối tượng nghiên cứu	2
IV. Phạm vi nghiên cứu	2
B. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ	4
I. Cơ sở lý luận.....	4
II. Cơ sở thực tiễn.....	4
1. Thuận lợi	5
2. Khó khăn	5
III. Một số biện pháp nhằm nâng cao chất lượng dạy học theo hướng tích cực môn Tin học lớp 3.....	5
1. Biện pháp 1: Giáo dục ý thức học tập cho học sinh.....	5
2. Biện pháp 2 : Thiết kế bài dạy phù hợp với nhiều đối tượng học sinh, xác định phương pháp dạy học theo hướng tích cực	5
3. Biện pháp 3: Giáo viên điều hành tổ chức hoạt động của học sinh trên lớp theo hướng phát huy tính tích cực, phát triển năng lực phẩm chất của học sinh.13	
4. Biện pháp 4: Tận dụng những nguồn tài nguyên sẵn có của máy tính hoặc truy cập Internet để tìm kiếm thêm thông tin phục vụ quá trình dạy học.	18
IV. Hiệu quả sáng kiến kinh nghiệm:	18
C. KẾT LUẬN VÀ KHUYẾN NGHỊ.....	19
1. Kết luận	19
2. Khuyến nghị	19

A. ĐẶT VẤN ĐỀ

I. Lí do chọn đề tài

Như chúng ta đã biết trong những năm gần đây, sự bùng nổ công nghệ thông tin đã tác động lớn đến công cuộc phát triển kinh tế xã hội và không thể thiếu trên mọi lĩnh vực. Đảng và Nhà nước đã xác định rõ ý nghĩa và tầm quan trọng của tin học và công nghệ thông tin, truyền thông cũng như những yêu cầu đẩy mạnh của ứng dụng công nghệ thông tin, đào tạo nguồn nhân lực đáp ứng yêu cầu công nghiệp hóa – hiện đại hóa, mở cửa và hội nhập, hướng tới nền kinh tế tri thức của nước ta nói riêng – thế giới nói chung.

Công nghệ thông tin thúc đẩy một nền giáo dục mở, giúp con người tiếp cận thông tin đa chiều, rút ngắn khoảng cách, thu hẹp mọi không gian, tiết kiệm tối ưu về thời gian. Từ đó con người phát triển nhanh hơn về kiến thức, nhận thức và tư duy.

Quyết định số 131/QĐ-TTg của Thủ tướng Chính phủ: Phê duyệt Đề án "Tăng cường ứng dụng công nghệ thông tin và chuyển đổi số trong giáo dục và đào tạo giai đoạn 2022 - 2025, định hướng đến năm 2030".

Đổi mới giáo dục phải chuyển nền giáo dục từ chủ yếu là truyền thụ kiến thức sang phát triển năng lực người học, bằng cách giúp người học phương pháp tiếp cận và cách tự học, cách giải quyết vấn đề. Việc truyền thụ, cung cấp kiến thức, dần dần sẽ do công nghệ thông tin đảm nhận, giải phóng người thầy khỏi sự thiếu hụt thời gian, để người thầy có thể tập trung giúp học sinh phương pháp tiếp cận và giải quyết vấn đề, tổ chức các hoạt động học tập gắn với thực tiễn nhằm phát triển năng lực của học sinh.

Tin học tạo điều kiện cho người học có thể học tập và tiếp thu kiến thức một cách linh động và thuận tiện. Mọi người có thể tự học ở mọi lúc, mọi nơi, có thể tham gia thảo luận một vấn đề mà mỗi người đang ở cách xa nhau, góp phần tạo ra xã hội học tập mà ở đó, người học có thể học tập suốt đời.

Bên cạnh đó, với sự thuận tiện cho việc học ở mọi lúc mọi nơi, công nghệ thông tin sẽ tạo cơ hội cho người học có thể lựa chọn những vấn đề mà mình ưa thích, phù hợp với năng khiếu của mỗi người, từ đó mà phát triển theo thế mạnh của từng người do cấu tạo khác nhau của các tiểu vùng vỏ não. Chính điều đó sẽ thúc đẩy sự phát triển của các tài năng.

Khoa học máy tính giúp hiệu chỉnh nội dung và đẩy mạnh cách mạng công nghiệp 4.0, phát huy sáng tạo của học sinh, giúp tạo ra sản phẩm có hàm lượng ICT với yếu tố thông minh và có tính nghệ thuật cao. Tư duy máy tính đề cao cách học tập tự tìm hiểu và sáng tạo, đặt người học vào vị thế của một nhà phát minh, phát hiện và giải quyết vấn đề trên cơ sở các kiến thức liên môn, liên ngành...

Chương trình Tin học thông qua một số chủ đề học tập, thông qua quá trình tự làm ra sản phẩm để góp phần hình thành, phát triển phẩm chất năng lực chung và năng lực đặc thù môn học, hướng nghiệp, khởi nghiệp,... Các nội dung này được quan tâm, chú ý hơn so với chương trình hiện hành là một điểm mới góp phần giáo dục học sinh toàn diện hơn đáp ứng nhu cầu trong thời đại cách mạng công nghiệp 4.0.

Việc đưa môn tin học vào trong nhà trường và ngay từ tiểu học giúp học sinh được tiếp xúc với tin học và làm quen dần với lĩnh vực công nghệ thông tin, tạo nền móng cơ sở ban đầu để học những phần nâng cao trong các cấp tiếp theo.

Qua thời gian trực tiếp giảng dạy môn Tin nhận thấy rằng nhiều học sinh còn yếu về kỹ năng thực hành trên máy. Thậm chí còn có một số học sinh còn ngại thực hiện các thao tác trên máy. Do vậy các tiết thực hành ít khi đạt yêu cầu chất lượng. Tôi muốn nâng cao hơn nữa kết quả cho học sinh, trong quá trình dạy học tôi đã nghiên cứu và thực hiện sáng kiến ***“Một số biện pháp nhằm nâng cao chất lượng dạy học theo hướng tích cực môn Tin học lớp 3”*** nhằm nâng cao chất lượng trong mỗi giờ học giúp các em thành thục các thao tác cơ bản.

II. Thời gian nghiên cứu

Nghiên cứu và thực hiện sáng kiến trong năm học 2022-2023, tiếp tục thực hiện trong năm 2023-2024.

III. Đối tượng nghiên cứu:

- Nội dung, chương trình môn Tin học lớp 3, nhà xuất bản Đại học Vinh.
- Xác định thực trạng HS lớp 3 trong giờ Tin học.

IV. Phạm vi nghiên cứu

- Thực tế chuyên đề, thảo luận cùng đồng nghiệp.
- Dạy học thực tiễn trên lớp để rút ra kinh nghiệm.
- Môn Tin học lớp 3.
- Kiểm tra việc học tập của học sinh

B. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ

I. Cơ sở lý luận

Muốn đổi mới cách học đòi hỏi cần có sự đổi mới trong cách dạy. Cách dạy sẽ có ảnh hưởng đến cách học. Tuy nhiên, thói quen học tập thụ động của học sinh cũng ảnh hưởng đến cách dạy của giáo viên. Do vậy, giáo viên cần phải được bồi dưỡng, phải kiên trì cách dạy theo phương pháp dạy học tích cực kết hợp với CNTT một cách nhuần nhuyễn, tổ chức các hoạt động nhận thức từ đơn giản đến phức tạp, từ thấp đến cao nhằm dần hình thành thói quen tốt cho học sinh. Đổi mới phương pháp cần có sự hợp tác, tương tác tích cực giữa thầy và trò, trong đó sự phối hợp tốt giữa hoạt động dạy với hoạt động học mới có thể đem lại kết quả tốt.

Phương châm của giáo dục con người mới xã hội chủ nghĩa là phải giáo dục con người phát triển một cách toàn diện về đức, trí, thể, mỹ thông qua các môn học cụ thể, trong đó có môn Tin học đóng góp vai trò quan trọng. Hiện nay, Bộ Giáo dục và Đào tạo đã chính thức đưa môn Tin học vào chương trình giảng dạy chính khóa. Tuy nhiên trên thực tế ở một số trường, bộ môn Tin học chưa thực sự được coi trọng, chưa được mọi người nhìn nhận và quan tâm đúng mức.

Hiện nay, tri thức và thông tin đang hòa nhập mọi nơi, mọi lúc trong xã hội. Máy vi tính và những kỹ thuật liên quan đã đóng vai trò chủ yếu trong việc lưu trữ, truyền tải thông tin và tri thức. Với những phương tiện công nghệ như: máy vi tính, máy chụp hình, kỹ thuật số... Việc học sinh hứng thú, yêu thích, say mê với CNTT như thế nào còn phụ thuộc vào hoàn cảnh sống, điều kiện gia đình, môi trường giáo dục ở Nhà trường và xung quanh. Vì thế, CNTT trở thành phương tiện phát triển trí tuệ, giáo dục đạo đức, thẩm mỹ và có sự tác động mạnh đến sự tự tin của học sinh khi bước vào các bậc học cao hơn.

II. Cơ sở thực tiễn

Khi chưa thực hiện chuyên đề, trong quá trình dạy học lý thuyết và thực hành, kết quả thực trạng học tập môn Tin học Khối 3 được tổng hợp theo bảng 1 như sau:

Lớp	Sĩ số	Thao tác nhanh		Thao tác tương đối		Thao tác chậm	
		Trước	Sau	Trước	Sau	Trước	Sau
3A1	42	10	17	22	20	10	5
3A2	40	17	22	15	14	8	4
3A3	40	12	20	20	17	8	3
3A4	40	21	30	15	6	4	2
3A5	40	13	20	18	16	9	4
3A6	39	12	20	18	14	9	5

1. Thuận lợi:

– Được sự quan tâm chỉ bảo tận tình của Ban giám hiệu nhà trường tạo điều kiện thuận lợi để phục vụ cho việc dạy và học. Nhà trường có 40 máy cho học sinh thực hành (trong đó có máy tính xách tay).

– Môn Tin học là môn tự chọn và mới được áp dụng trong trường Tiểu học nhưng nhà trường đã tạo điều kiện cho học sinh bắt đầu làm quen với môn học này từ lớp 3. Nhà trường tạo điều kiện trang bị máy tính, các thiết bị phục vụ cho việc dạy và học của môn Tin học.

– Giáo viên Tin học được đào tạo kiến thức cơ bản và có hệ thống giáo dục sư phạm chuẩn mực, đáp ứng yêu cầu cho việc dạy và học môn Tin học ở bậc Tiểu học.

– Môn tin học là môn học trực quan sinh động, môn học giúp học sinh khám phá lĩnh vực mới nên tạo cho học sinh tính tò mò và sự hứng thú trong quá trình học, nhất là những tiết thực hành.

– Ở trường học sinh được học tập trong môi trường học tập thoáng mát, sạch sẽ, phòng học khang trang, bàn ghế đúng quy cách, phù hợp với độ tuổi, sân trường rộng rãi, sạch đẹp tạo cho các em một không gian chơi thoải mái sau giờ học căng thẳng.

- Học sinh ngoan, chủ động tiếp thu kiến thức.

2. Khó khăn:

- Một số gia đình bố mẹ chưa có thời gian để theo sát việc học tập của con.

- Một số học sinh còn rụt rè, chưa mạnh dạn.

– Do sự tiến bộ của công nghệ nên có nhiều bộ nhiều office, khi học sinh thực hành ở nhà khác với sách giáo khoa.

– Bên cạnh đó do địa phương là một vùng thuần nông nên điều kiện kinh tế còn khó khăn. Vậy nên rất ít học sinh có máy tính tại nhà, các em chủ yếu tiếp xúc với máy tính ở trường. Do đó sự tìm tòi và khám phá máy tính với các em còn hạn chế, nên việc học tập của các em vẫn còn mang tính chậm chạp và thụ động.

III. Một số biện pháp nhằm nâng cao chất lượng dạy học theo hướng tích cực môn Tin học lớp 3

1. Biện pháp 1: Giáo dục ý thức học tập cho học sinh

Giáo viên phải giáo dục ý thức học tập của học sinh ở bộ môn mình, tạo cho học sinh sự hứng thú trong học tập bộ môn từ đó sẽ giúp cho học sinh có ý thức vươn lên. Trong mỗi tiết dạy giáo viên nên liên hệ nhiều kiến thức vào thực tế để học sinh thấy được ứng dụng CNTT và tầm quan trọng của môn Tin học trong thực tiễn và tương lai sau này.

Phải tạo cho không khí lớp học thoải mái, nhẹ nhàng, giáo viên phải làm cho học sinh thương yêu, tôn trọng mình. Giáo viên không nên dùng biện pháp mạnh khi học sinh không thực hành vì làm như thế học sinh sẽ bị áp lực về tâm lí.

Động viên đúng mức đối với học sinh chưa hoặc không làm bài tập, cho dù các em làm chưa đúng, trên cơ sở đó giáo viên có thể chỉ ra chỗ sai, chỗ thiếu cho từng học sinh. Bên cạnh đó khen ngợi, khích lệ kịp thời đối với từng học sinh, giáo viên phải làm cho học sinh có lòng tin vào bản thân mình.

2. Biện pháp 2 : Thiết kế bài dạy phù hợp với nhiều đối tượng học sinh, xác định phương pháp dạy học theo hướng tích cực .

a. Thiết kế, chuẩn bị bài dạy lấy người học làm chủ thể của quá trình dạy học, kiến thức và năng lực bổ sung cho nhau.

Công việc thiết kế chu đáo trước một bài dạy và phù hợp với nhiều đối tượng là khâu quan trọng không thể thiếu của một tiết dạy học mà bất kì một giáo viên nào cũng phải biết. Thiết kế trước bài dạy giúp giáo viên chuẩn bị chu đáo hơn về kiến thức, kĩ năng, phương pháp, tiến trình và tâm thế để đi vào một tiết dạy. Với 5 chương của chương trình Tin học lớp 3 tôi đã xây dựng kế hoạch, chương trình học tập cụ thể cho học sinh. Trước mỗi bài dạy tôi chuẩn bị soạn giảng thật chu đáo bằng việc sử dụng phần mềm Microsoft PowerPoint vào việc thiết kế và trình diễn các bài giảng. Giáo viên xây dựng kế hoạch, chương trình học tập cho học sinh. Trước mỗi bài dạy giáo viên chuẩn bị soạn giảng thật chu đáo bằng việc sử dụng phần mềm Microsoft PowerPoint vào việc thiết kế và trình diễn các bài giảng. Tuy nhiên, để có những slide có chất lượng, vừa thể hiện được những nội dung của bài giảng, vừa đảm bảo được yêu cầu kĩ thuật, các slide cần được thiết kế cẩn thận có hợp lý trên những ý tưởng sư phạm của giáo viên. Vì vậy tôi đã xây dựng được một kho học liệu điện tử gồm tất cả các bài học trong chương trình môn Tin học lớp 3.

Điểm then chốt của đổi mới căn bản và toàn diện giáo dục nước ta, quyết định sự thành bại của công cuộc đổi mới này là chương trình giáo dục phải lấy người học làm gốc, lấy sự học là điểm xuất phát của mọi quyết định.

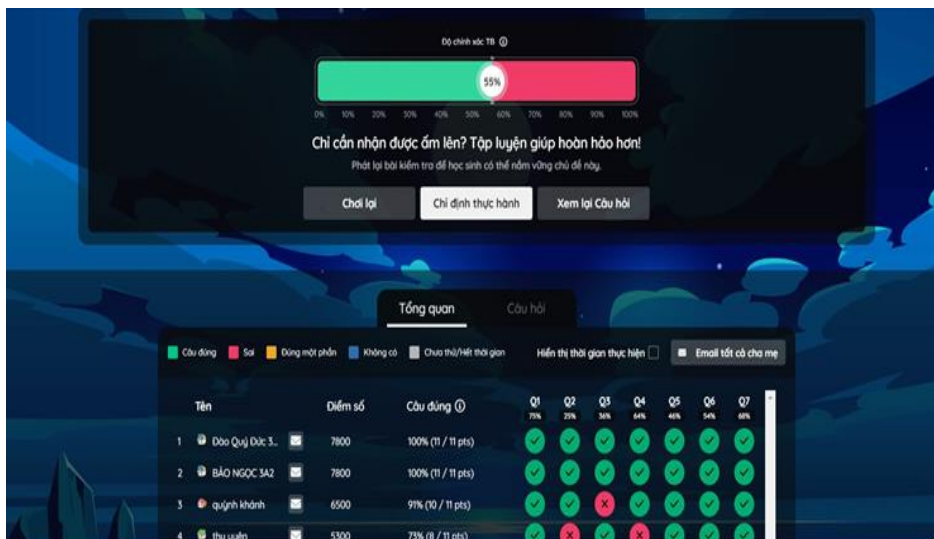
Cách thiết kế chương trình giáo dục nói chung, các môn học nói riêng, cách thức tổ chức thực hiện chương trình, phương pháp dạy học môn học, cách kiểm tra - đánh giá... phải tuân thủ nguyên lý này thì mới có thể tạo ra lớp người có năng lực thực sự, có bản sắc riêng, có hoài bão, có tầm nhìn hướng ra thế giới, làm cơ sở để tạo đào tạo nguồn nhân lực có sức cạnh tranh cao phục vụ cho công nghiệp hóa - hiện đại hóa.

Để thiết kế một bài dạy phù hợp cho nhiều đối tượng học sinh thì tối thiểu nhất phải làm được những việc sau:

*Thiết kế trò chơi khởi động, mục đích là tạo tâm thế học tập cho học sinh, giúp các em ý thức được nhiệm vụ học tập, hứng thú với học bài mới.

Đầu giờ học ngoài các trò chơi giáo viên thiết kế trên phần mềm Power Point, giáo viên thay đổi bằng hình thức cho học sinh làm bài trên trang quizizz. Quizizz là một trong những công cụ hỗ trợ kiểm tra, đánh giá trong dạy học khá nổi tiếng và được nhiều thầy cô sử dụng rất hiệu quả. Cho phép học sinh trong cùng một lớp có thể tham gia trả lời câu hỏi trên Quizizz vào cùng một thời điểm do thầy cô quy định; hoặc hoàn tất bài kiểm tra vào một thời gian thuận lợi, trước thời hạn thầy cô quy định. Dễ dàng thông báo ngay kết quả và thứ hạng của những người tham gia trả lời câu hỏi nhằm gia tăng hứng thú học tập

cho học sinh. Sau khi kết thúc bài kiểm tra, máy thống kê người làm tốt nhằm khích lệ học sinh, đồng thời hiển thị các học sinh làm chưa tốt để giáo viên kịp thời bổ sung kiến thức cho học sinh.



Sau đây là một trong số các bài giáo viên cho học sinh làm:

https://quizizz.com/admin/quiz/65250bcd3817088ba84ea6dc?source=admin&trigger=quizPage	Tuần 6	
https://quizizz.com/admin/quiz/652d0128b379ff450233b3a3?searchLocale=	Tuần 7	
https://quizizz.com/admin/quiz/653637b08854df8a0bd0022e?searchLocale=	Tuần 8	
https://quizizz.com/admin/quiz/start_new/6550e400a4e0343bd6768633?searchLocale=	Tuần 9	
https://quizizz.com/admin/quiz/653f6a14b3835a1fd628b39e?source=admin&trigger=quizPage	Tuần 10	

https://quizizz.com/admin/quiz/start_new/655c5cb79114ba0ea169e829?searchLocale=	Tuần 11	
https://quizizz.com/admin/quiz/65d4b280bcaa3b2fd1e64aec?searchLocale=	Tuần 23	

Giáo viên sẽ tạo tình huống học tập dựa trên việc huy động kiến thức, kinh nghiệm của học sinh có liên quan đến vấn đề xuất hiện trong tài liệu làm bộc lộ "cái" học sinh đã biết, bổ khuyết những gì cá nhân học sinh còn thiếu, giúp học sinh nhận ra "cái" chưa biết và muốn biết thông qua hoạt động này. Từ đó, giúp học sinh suy nghĩ và bộc lộ những quan niệm của mình về vấn đề sắp tìm hiểu, học tập. Ví dụ với bài học *Ổ đĩa, thư mục và tệp* học sinh tưởng tượng làm cách nào để có thể tạo tệp trên máy tính hay lưu tệp trong thư mục như thế nào? Khi thiết kế bài giảng giáo viên chú ý đưa hình ảnh của cửa sổ Mycomputer, Ổ D, các thư mục, tệp để gợi mở cho học sinh.

- Giáo viên chuẩn bị một hệ thống câu hỏi giúp học sinh tự trình bày ý kiến của mình có thể theo hình thức cá nhân có thể hoạt động nhóm. Sau đó giáo viên là người đưa ra kết luận cuối cùng.

Sau đây là ví dụ một trong số các bài tập giáo viên giao cho học sinh với hình thức cho học sinh làm trên Olm, hoặc gửi vào nhóm lớp để học sinh làm.

https://forms.gle/T4GVV8AWZjz8pBjt8	Tuần 7	
https://forms.gle/oVnQdfFTWupvmcZo9	Ôn tập	
https://forms.gle/E9WbZXWvceJq7UZA9	Tuần 9	
https://forms.gle/2eKQm7JFWjKQV5NC7	Tuần 10	
https://forms.gle/xXJFTotRsT9ag1E48	Tuần 23-29	
https://forms.gle/87NqH3nKV4fA7Wjg7	Tuần 21-21-22	

Để thực hiện được việc rèn luyện năng lực, chương trình được đặt trên nền tảng của một nguyên lý là kiến thức phải được học sinh tự kiến tạo, chứ không phải qua con đường chuyển giao, truyền đạt từ giáo viên. Một lẽ rất tự nhiên là không ai học hộ được người khác. Hơn nữa, mọi lý luận dạy học đều thừa nhận một chân lý là người học chính là kiến trúc sư của kiến thức và năng lực của chính mình.

Kết thúc các hoạt động, giáo viên không chốt về kiến thức mà chỉ giúp học sinh phát biểu được vấn đề để chuyển sang các hoạt động tiếp theo nhằm tiếp cận, hình thành những kiến thức, kỹ năng mới, qua đó tiếp tục hoàn thiện câu trả lời hoặc giải quyết được vấn đề. Có rất nhiều cách thiết kế các trò chơi cho phần khởi động. Ví dụ có thể cho học sinh chơi trò chơi : Chiếc nón kì diệu, Ăn khế trả vàng, rung chuông vàng...

Với mỗi bài học cụ thể, tùy vào các điều kiện thực tế mà giáo viên có thể hoàn toàn chủ động trong việc minh họa giới thiệu cho dễ hiểu nhất đối với học sinh để học sinh hiểu được nhanh một cách nhanh nhất.

Với bài **Đưa ảnh vào trang trình chiếu**: Giáo viên cho học sinh xem một bài trình chiếu về Giới thiệu trường em để học sinh hình dung cách tạo một bài trình chiếu.



- Giúp các em tiếp cận với máy tính như một người bạn. Người bạn có thể cùng mình học tập, giải trí. Khi học chương Mạng máy tính và internet, học sinh có thể học trên trang: <https://trangnguyen.edu.vn/>, <https://olm.vn/>, <https://ioe.vn/>

- Xác định được mục tiêu trọng tâm của bài học về kiến thức, kỹ năng, thái độ tình cảm. Tìm ra được những kỹ năng cơ bản dành cho học sinh chưa hoàn thành kiến thức, kỹ năng nâng cao cho học sinh khá giỏi. Trong mỗi chương giáo viên đều có yêu cầu cụ thể cho học sinh. Ví dụ với bài Cách đặt ngón tay khi gõ phím, với học sinh giỏi giáo viên yêu cầu gõ nhanh, đúng nhưng với học sinh yếu, giáo viên yêu cầu học sinh mới đầu đặt tay gõ đúng, sau đó mới nhanh.

- Với mỗi bài trong sách giáo khoa giáo viên phải tìm ra được đặc trưng của mỗi bài để gợi mở cho học sinh.

+ Bài *Ổ đĩa, thư mục và tệp*. Bài này nên được bắt đầu bằng việc cho học sinh xem các tệp, thư mục trong máy tính được lưu trữ trong máy tính để gợi mở cho học sinh. Từ đó giúp học sinh có thể lưu trữ các dữ liệu của mình trong máy tính ở trường cũng như ở nhà một cách khoa học. Trong các bài tập trình chiếu giáo viên hướng dẫn các học sinh lưu các tệp vào thư mục.

Bài 11: Cách đặt ngón tay khi gõ phím

Từ đó, một hoạt động của người học được gọi là tương thích với một nội dung dạy học nếu nó có tác động góp phần kiến tạo hoặc củng cố, ứng dụng

những tri thức được bao hàm trong nội dung đó hoặc rèn luyện những kỹ năng, hình thành những thái độ có liên quan.

* Mở rộng ra thế giới bên ngoài

Sau mỗi tiết học giáo viên cần chốt lại phần lý thuyết quan trọng của bài để từ đó học sinh có thể vận dụng tốt vào việc thực hành đồng thời bổ sung thêm một số kiến thức mở rộng phù hợp với việc phát triển của công nghệ thông tin.

Ví dụ với bài *Sử dụng chuột máy tính*: Làm quen với máy tính, ngoài việc mặt trên của chuột có 2 nút: nút phải, nút trái thì ở giữa nút phải và nút trái còn có con lăn. Với những loại chuột không có con lăn hoặc con lăn hỏng thì có thể di chuyển bằng cách kéo thanh trượt bên trái màn hình khi các học sinh làm bài trong các sân chơi như: Trạng nguyên Tiếng Việt, Vioedu.

Bài *Thực hành sử dụng bàn phím*. Giáo viên mở rộng cho học sinh gõ các từ trong tiếng Việt như: loong coong, cải soong

Anh Long cắt những ngồng cải soong cong cong.

Giáo viên gợi mở cho học sinh từ việc để gõ được chữ ô phải gõ oo trên bàn phím. Vậy để gõ được các từ đó phải gõ ooo trên bàn phím để được oo trên màn hình.

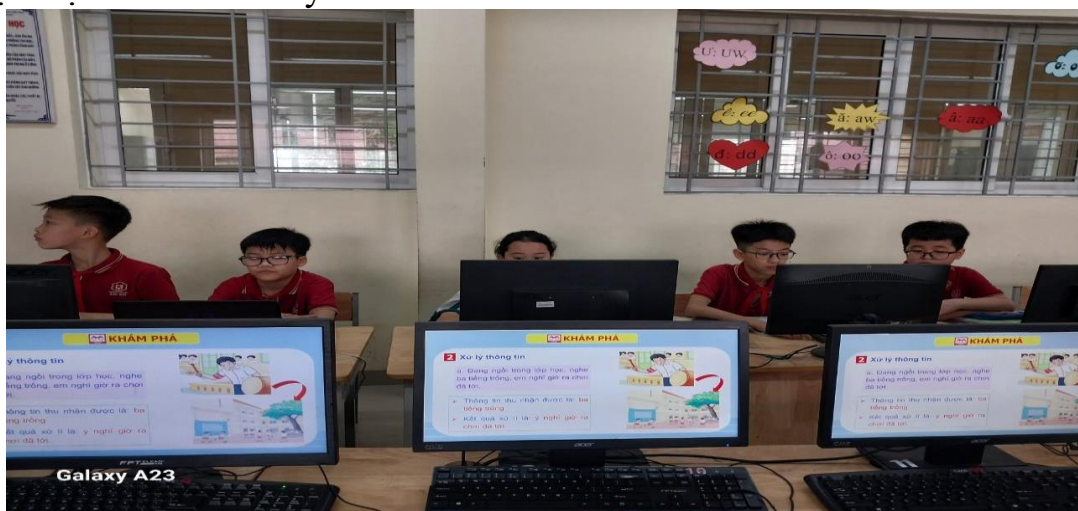
- Bài *Làm quen với phần mềm trình chiếu*- *Chủ đề 4* Khi thêm mới một trang trình chiếu giáo viên giới thiệu thêm cho học sinh ngoài việc vào thẻ Home/ Chọn New Slide, còn có thể dùng bàn phím để thêm bằng cách bấm Ctrl+M từ bàn phím. Khi xóa trang trình chiếu ngoài kiến thức sách giáo khoa còn có thể dùng bàn phím bằng cách Chọn trang trình chiếu/ Bấm phím Delete.

- *Bài Điều khiển máy tính*, giáo viên cho học sinh tìm kể tên các loại máy tính cách khởi động với các loại máy tính đó: máy tính xách tay nút khởi động ở phía trên bàn phím thường có hình tròn hoặc hình vuông trên đó có gạch dọc, máy tính để bàn nút khởi động trên thân máy có thể có hình tròn hoặc hình vuông, máy tính bảng gõ lên màn hình để khởi động.

b. Chuẩn bị phòng thực hành cho học sinh

Tôi cài đặt phần mềm quản lý phòng máy, mỗi khi chiếu bài học sinh nhìn vào máy tính của mình nên khi giáo viên minh họa các bước thực hiện rõ và dễ nhìn.

- Chuẩn bị tốt phòng thực hành, bài thực hành và biết được tầm quan trọng của việc thực hành trên máy tính.



Để có một tiết thực hành đạt hiệu quả cao và không ảnh hưởng nhiều đến học sinh thì tất cả các máy trong phòng phải hoạt động tốt.

- Máy bị tắt nguồn, bị treo: Việc đầu tiên là cần phải kiểm tra tất cả các cáp (cáp nguồn, cáp dữ liệu...) để chắc chắn là mọi thứ đã được gắn chặt và đúng cách. Sau đó, các bạn Reset (khởi động) lại máy, hoặc tắt máy rồi bật lại.

- Bị “sung” phần mềm, mất mạng Internet hay bị treo máy: Bạn cần kiểm tra lại những phần mềm hay phần cứng được cài đặt gần đây: Nếu sự cố xảy ra ngay sau vừa cài đặt một phần cứng hay chương trình phần mềm, bạn hãy gỡ bỏ chúng ra và khởi động trở lại. Nếu máy tính vẫn hoạt động bình thường thì đó chính là nguyên nhân. Còn việc cài đặt lại sẽ do nhân viên bảo trì tiếp tục làm sau đó

- Cài đặt các phần mềm diệt virus miễn phí và đạt hiệu quả cao: Để chương trình này chạy tốt bạn phải luôn cập nhật phiên bản mới nhất. và phần mềm mà được xem là tốt nhất hiện nay Avira Antivirus...

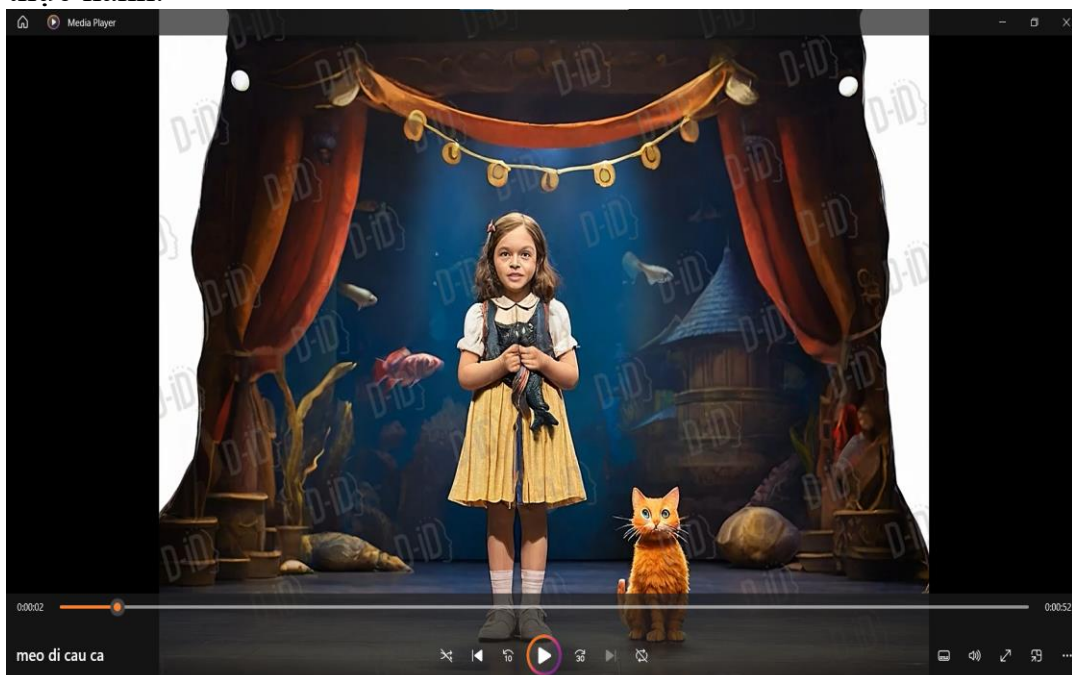
- Kiểm tra lại bộ nhớ Ram

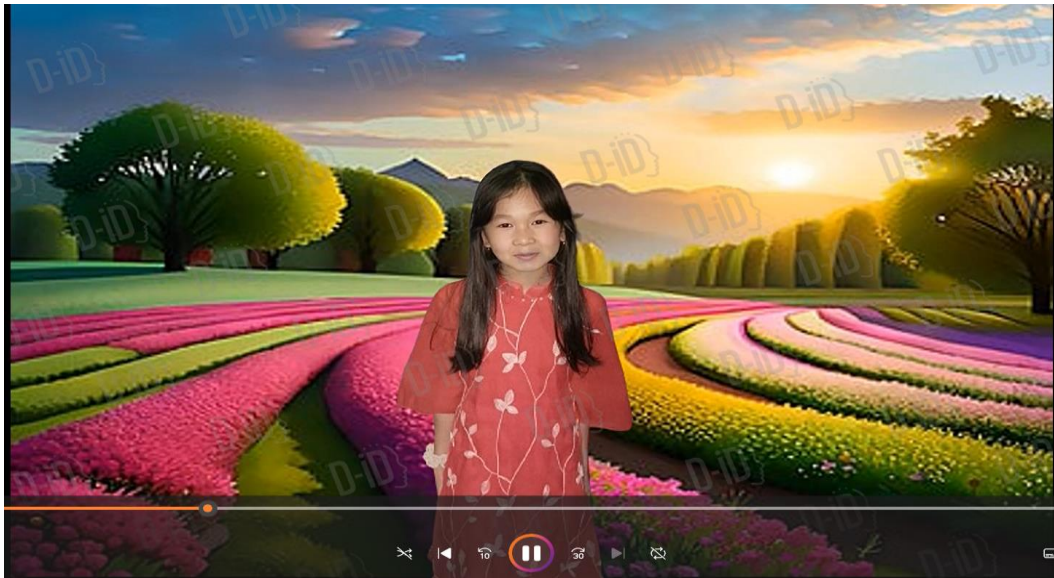
- Đôi lúc máy chạy nhưng màn hình không lên hình. Hãy mượn màn hình đang sử dụng tốt khác để thử.

3. Biện pháp 3: Giáo viên điều hành tổ chức hoạt động của học sinh trên lớp theo hướng phát huy tính tích cực, phát triển năng lực phẩm chất của học sinh.

a. Tổ chức hoạt động trong giờ học đa dạng hình thức

- Trong các bài luyện gõ phím giáo viên sử dụng công nghệ AI ghép âm thanh vào các bức tranh từ ảnh chụp của học sinh hoặc khai thác trên Internet để tạo video người đọc cho học sinh gõ. Nhờ đó mà học sinh không phải nhìn vào văn bản hoặc máy chiếu nên học sinh tiết kiệm thời gian, hiệu quả hơn trong việc thực hành.





- Giáo viên nêu vấn đề, yêu cầu và nội dung thực hành. Giáo viên cho học sinh đọc đề bài, cho học sinh phát hiện những vấn đề khó trong bài. Giúp học sinh giải quyết vấn đề khó.

- Giáo viên hướng dẫn cho học sinh các kỹ năng thao tác trong bài thực hành, thao tác mẫu cho học sinh quan sát. Với bài *Tạo, đổi tên, xóa thư mục* tôi đã tự làm các đoạn video quay lại các bước thực hiện để học sinh dễ hình dung từ đó học sinh thực hành được nhanh hơn, chính xác hơn.

- Giáo viên đặt học sinh vào tình huống gọi vấn đề

+ Tình huống gọi vấn đề là một tình huống gọi ra cho học sinh những khó khăn về lý luận hay thực tiễn mà họ thấy cần thiết và có khả năng vượt qua, nhưng không phải ngay tức khắc mà phải trải qua một quá trình tích cực suy nghĩ, hoạt động để biến đổi đối tượng hoặc điều chỉnh kiến thức sẵn có.

+ Tình huống gọi vấn đề luôn luôn chứa đựng một nội dung cần xác định, một nhiệm vụ cần giải quyết, một vướng mắc cần tháo gỡ. Kết quả của việc giải quyết vấn đề là người học có được tri thức mới, nhận thức mới hoặc phương thức hành động mới có chủ thể.

+ Như vậy tình huống gọi vấn đề là một tình huống phải bộc lộ mâu thuẫn giữa thực tiễn với trình độ nhận thức, chủ thể phải ý thức được một khó khăn trong tư duy hoặc hành động mà vốn hiểu biết sẵn chưa đủ để vượt qua. Nói cách khác, phải tồn tại một vấn đề theo nghĩa là có ít nhất một công việc mà học sinh chưa biết cách thực hiện.

+ Điều quan trọng là tình huống phải gọi nhu cầu nhận thức, chẳng hạn phải làm bộc lộ sự khiếm khuyết về kiến thức và kỹ năng của học sinh để học sinh cảm thấy cần thiết phải bổ sung, điều chỉnh, hoàn thiện tri thức, kỹ năng bằng cách tham gia những vấn đề nảy sinh.

+ Tình huống cần khơi dậy ở học sinh cảm nghĩ là tuy họ chưa có ngay lời giải, nhưng đã có một số tri thức, kỹ năng liên quan đến vấn đề đặt ra và nếu họ tích cực suy nghĩ thì có nhiều hi vọng giải quyết vấn đề đó. Như vậy là học sinh có được niềm tin ở khả năng huy động tri thức và kỹ năng sẵn có để giải quyết hoặc tham gia vào quá trình giải quyết vấn đề.

Ví dụ: Bài *Bàn phím máy tính*. Giáo viên cho học sinh hướng dẫn học sinh: Với những văn bản có nhiều chữ hoa liên tiếp nhau thì dùng phím Caps locks. Với những văn bản chỉ viết chữ hoa ở chữ cái đầu từ thì nên dùng phím Shift.

- Giáo viên gợi động cơ học tập của học sinh

+ Tính tích cực nhận thức trong hoạt động học tập liên quan trước hết với động cơ học tập liên quan trước hết với động cơ học tập. Động cơ tạo ra hứng thú, hứng thú là tiền đề của tự giác. Hứng thú và tự giác là hai yếu tố tâm lý tạo nên tích cực. Sản sinh ra nếp tư duy độc lập. Tư duy độc lập là mầm sống của sáng tạo. Ngược lại, phong cách học tập tích cực độc lập sáng tạo sẽ phát triển tự giác, hứng thú, bồi dưỡng động cơ học tập.

- Tổ chức hướng dẫn các nhóm thực hành, gợi mở, khuyến khích học sinh tích cực hoạt động.

Bài *Bàn phím máy tính*, giáo viên cho học sinh kể tên các loại bàn phím thường gặp trong cuộc sống. Từ đó mở rộng cho học sinh với máy tính xách tay nếu bàn phím hoặc một số phím hỏng thì có thể lấy bàn phím khác cắm vào để sử dụng, hoặc có thể dùng bàn phím trên máy tính bằng cách vào Start/Keyboard.

Ví dụ với bài : *Đưa ảnh vào trang trình chiếu*

Ở nội dung thực hành, ngoài cách chèn ảnh có sẵn trong máy tính thì giáo viên có thể cho học sinh sao chép ảnh từ trang web vào bài trình chiếu thể hiện tính năng động, sáng tạo, thích tìm hiểu của các học sinh. Từ đó cho học sinh nêu các bước để đưa ảnh:

B1: Nháy nút phải vào ảnh cần sao chép

B2: Mở bài trình chiếu, tại trang cần dán, nháy nút phải chuột/ Chọn Paste

- Giáo viên quản lý, giám sát học sinh thực hành theo nhóm :

+ Trong quá trình học sinh thực hành, giáo viên theo dõi quan sát và hỗ trợ khi cần. Khi thực hành gõ 10 ngón, nếu học sinh gõ sai hoặc lỡ xóa nhầm bài, học sinh có thể nhấn Ctrl +Z để quay lại thao tác trước đó.(ó thể dùng chuột

nháy vào lệnh Undo )

Với phần thực hành có phần gõ văn bản, giáo viên nhắc nhở học sinh đặt tay để gõ 10 ngón. Giáo viên nên cho học sinh nên điều hành cả lớp ôn lại cách đặt tay để gõ 10 ngón kết hợp tất cả các dấu, gõ tổng hợp các hàng phím. Thêm vào đó bài tập cũng ôn lại các kiến thức đã học như sử dụng phím Shift để gõ các kí tự như: “ ” và ().

+ Chỉ rõ những kĩ năng, thao tác nào được dành cho đối tượng học sinh thực hành chưa tốt, những kĩ năng, thao tác nào được dành cho đối tượng học sinh hoàn thành tốt. Trong mỗi chương giáo viên đều có yêu cầu cụ thể cho học sinh. Ví dụ với các bài trong thực hành gõ phím, với học sinh giỏi giáo viên yêu cầu gõ nhanh, đúng nhưng với học sinh yếu giáo viên yêu cầu học sinh mới đầu đặt tay gõ đúng, sau đó mới nhanh.

+ Giáo viên luôn có ý thức trách nhiệm trợ giúp tránh can thiệp sâu làm hạn chế khả năng độc lập sáng tạo của học sinh.

+ Trong quá trình thực hành, giáo viên có thể đưa ra nhiều cách để thực hiện thao tác để được một kết quả giúp các em rèn luyện và nâng cao kỹ năng lựa chọn cách nào nhanh nhất khi làm việc với máy tính.

Ví dụ khi thực hành với phần mềm Power Point, giáo viên hướng dẫn học sinh các thao tác dùng bàn phím để tiết kiệm thời gian. Khi gõ tiếng Việt khi gõ các từ có chứa “ươ” như các từ “hương”, “vườn”, các em phải gõ “uwow” thay vào đó em chỉ cần gõ hai phím  từ phải sang trái, gõ phím  trước, phím  sau.

+ Trong quá trình quan sát thực hành giáo viên có thể kiểm tra hiệu quả làm việc của các nhóm bằng cách chỉ định 1 học sinh trong nhóm thực hiện lại các thao tác đã thực hành.

Từ dạy và học thụ động sang dạy và học tích cực, giáo viên không còn đóng vai trò đơn thuần là người truyền đạt kiến thức, giáo viên trở thành người *thiết kế, tổ chức, hướng dẫn* các hoạt động độc lập để học sinh tự lực chiếm lĩnh nội dung học tập, chủ động đạt các mục tiêu kiến thức, kỹ năng, thái độ theo yêu cầu của chương trình. Trên lớp, học sinh hoạt động là chính, giáo viên có vẻ nhàn nhã hơn nhưng trước đó, khi soạn giáo án, giáo viên đã phải đầu tư công sức, thời gian rất nhiều so với kiểu dạy và học thụ động mới có thể thực hiện bài lên lớp với vai trò là người *gợi mở, xúc tác, động viên, cố vấn, trọng tài* trong các hoạt động tìm tòi hào hứng, tranh luận sôi nổi của học sinh. Giáo viên phải có trình độ chuyên môn sâu rộng, có trình độ sư phạm lành nghề mới có thể tổ chức, hướng dẫn các hoạt động của học sinh mà nhiều khi diễn biến ngoài tầm dự kiến của giáo viên.

Trong dạy học, việc đánh giá học sinh không chỉ nhằm mục đích nhận định thực trạng và điều chỉnh hoạt động học của trò mà còn *thời tạo điều kiện nhận định thực trạng và điều chỉnh hoạt động dạy của thầy.*

*** Giáo viên chú ý phát huy vai trò của tích cực của học sinh**

- Giáo viên có thể cho một học sinh bất kỳ lên điều hành bài tập với những câu hỏi ôn tập lại cách đặt tay trên bàn phím để gõ bằng 10 ngón tay với các câu hỏi như: Để gõ bằng 10 ngón tay, cần đặt tay trên hàng phím xuất phát nào? Để gõ các hàng thì các ngón tay sẽ như thế nào?

b. Phát huy phẩm chất năng lực của mỗi học sinh:

Trong quan niệm dạy học mới (tổ chức) một giờ học tốt là một giờ học phát huy được tính tích cực, tự giác, chủ động, sáng tạo của cả người dạy và người học nhằm nâng cao tri thức, bồi dưỡng năng lực hợp tác, năng lực vận dụng tri thức vào thực tiễn, bồi dưỡng phương pháp tự học, tác động tích cực đến tư tưởng, tình cảm, đem lại hứng thú học tập cho người học. Ngoài những yêu cầu có tính chất truyền thống như: bám sát mục tiêu giáo dục, nội dung dạy học, đặc trưng môn học; phù hợp với đặc điểm tâm sinh lý lứa tuổi học sinh; giờ học đổi mới PPDH còn có những yêu cầu mới như: được thực hiện thông qua việc giáo viên tổ chức các hoạt động học tập cho học sinh theo hướng chú ý đến việc rèn luyện phương pháp tư duy, khả năng tự học, nhu cầu hành động và thái độ tự tin; được thực hiện theo nguyên tắc tương tác nhiều chiều: giữa giáo viên với học sinh, giữa học sinh với nhau (chú trọng cả hoạt động dạy của người dạy

và hoạt động học của người học. Tuy nhiên dù sử dụng bất kỳ phương pháp nào cũng phải đảm bảo được nguyên tắc “Học sinh tự mình hoàn thành nhiệm vụ học tập với sự tổ chức, hướng dẫn của giáo viên”.

- Ví dụ với bài *Sử dụng bài trình chiếu để thuyết trình- Chủ đề 4*

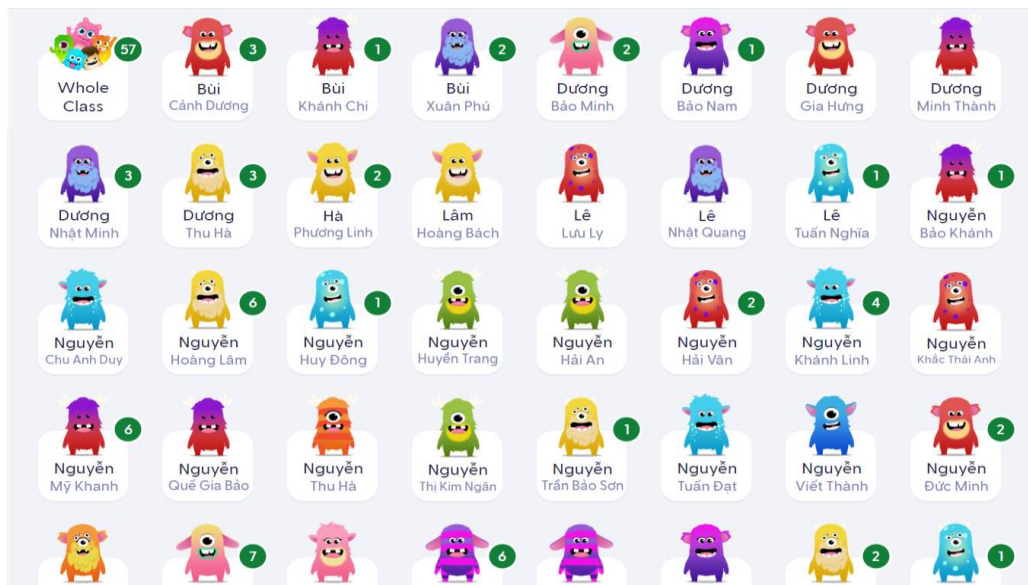
Giáo viên cho học sinh các chủ đề: Bảo vệ môi trường, Biến đổi khí hậu, nghề nghiệp tương lai... để mỗi học sinh có thể trình bày những suy nghĩ, ý tưởng của mình với phần mềm Power Point.

- Với hoạt động máy tính giúp em làm được các công việc gì ? Giáo viên cho học sinh lên điều hành cả lớp dưới hình thức hỏi, bổ sung cho nhau. Sau đó giáo viên là người chốt: Máy tính giúp em học toán, học tiếng anh, xem hoạt hình, nghe nhạc, liên lạc với bạn bè ...

c. Nhận xét học sinh

Giáo viên coi việc đánh giá vì sự tiến bộ của học sinh; coi trọng việc động viên, khuyến khích sự cố gắng trong học tập, rèn luyện của học sinh; giúp học sinh phát huy nhiều nhất khả năng; đảm bảo kịp thời, công bằng, khách quan. Giáo viên chú ý đánh giá thường xuyên bằng nhận xét, đánh giá định kì bằng điểm số kết hợp với nhận xét; kết hợp đánh giá của giáo viên, học sinh, cha mẹ học sinh, trong đó đánh giá của giáo viên là quan trọng nhất. Trên cơ sở những đánh giá giúp cho học sinh tiến bộ, nhận ra được những việc nên hoặc chưa nên để từ đó học sinh tự rút kinh nghiệm và hoàn thiện bản thân hơn.

Giáo viên động viên học sinh học tập tốt, học sinh có tiến bộ bằng hình thức thưởng sticker trên trang web <https://www.classdojo.com/> giúp học sinh hứng khởi, hào hứng với môn học. Sau mỗi bài học, tôi đã thưởng cho các học sinh có sự tiến bộ trong học tập, thực hành giúp học sinh hào hứng hơn trong mỗi giờ học.



Trong dạy học, việc đánh giá học sinh không chỉ nhằm mục đích nhận định thực trạng và điều chỉnh hoạt động học của trò mà còn đồng thời tạo điều kiện nhận định thực trạng và điều chỉnh hoạt động dạy của thầy. Sau mỗi bài thực hành giáo viên nên nhận xét những gì làm được, những gì chưa làm được để học sinh có hướng sửa chữa, rút kinh nghiệm cho những bài tập sau. Đồng

thời động viên kịp thời những bài thực hành tốt, các học sinh có sự chuyển biến trong học tập.

Kết hợp đánh giá của giáo viên với đánh giá của học sinh và cha mẹ học sinh. Trước đây giáo viên giữ độc quyền đánh giá học sinh. Trong phương pháp tích cực, giáo viên phải hướng dẫn học sinh phát triển kỹ năng tự đánh giá để tự điều chỉnh cách học. Giáo viên cần tạo điều kiện thuận lợi để học sinh được tham gia đánh giá lẫn nhau. Việc học sinh tự đánh giá không những góp phần đạt được mục tiêu đánh giá mà còn có ý nghĩa giáo dục rất lớn có tác dụng bồi dưỡng cho học sinh ý thức trách nhiệm, tinh thần tự phê bình, khả năng tự đánh giá, tính độc lập, lòng tự tin và tính sáng tạo. Tự đánh giá đúng và điều chỉnh hoạt động kịp thời là năng lực rất cần cho sự thành đạt trong cuộc sống mà nhà trường phải trang bị cho học sinh.

Theo hướng phát triển các phương pháp tích cực để đào tạo những con người năng động, sớm thích nghi với đời sống xã hội, thì việc kiểm tra, đánh giá không thể dừng lại ở yêu cầu tái hiện các kiến thức, lặp lại các kỹ năng đã học mà phải khuyến khích trí thông minh, óc sáng tạo trong việc giải quyết những tình huống thực tế.

Sau mỗi bài tập và sau mỗi tiết học giáo viên nên tiến hành nhận xét dựa theo các nguyên tắc như: Đánh giá theo sự tiến bộ của học sinh: giáo viên động viên khuyến khích tính tích cực, sự rèn luyện của mỗi học sinh giúp học sinh phát huy tất cả các khả năng của học sinh. Từ việc đánh giá sau mỗi tiết học giáo viên tiến hành đánh giá toàn diện học sinh theo thông qua đánh giá mức độ đạt chuẩn kiến thức, kỹ năng và một số biểu hiện năng lực, phẩm chất của học sinh. Giáo viên có thể đưa những bài tập làm tốt của các học sinh, học sinh lên để các bạn lớp mình hoặc lớp khác tham khảo, nhận xét.

Bên cạnh đó giáo viên cần kết hợp đánh giá của học sinh:

+ Có thể cho học sinh ở 2 máy ngồi cạnh nhau nhận xét bài thực hành của bạn mình.

+ Giáo viên tổng kết, nhận xét, bổ sung kiến thức.

+ Giáo viên cũng nên có nhận xét ngắn gọn về tình hình làm việc của các nhóm để kịp thời động viên, khuyến khích học sinh thực hành tốt và rút kinh nghiệm đối với các học sinh chưa thực hành tốt.

4. Biện pháp 4: Tận dụng những nguồn tài nguyên sẵn có của máy tính hoặc truy cập Internet để tìm kiếm thêm thông tin phục vụ quá trình dạy học.

- Trong quá trình dạy học tôi đã thường xuyên sử dụng phần mềm như Coloring Books để cho học sinh xem thêm những hình vẽ.

- Phần mềm BB-FlashBack Pro 4 để quay phim màn hình.

- Các trang web:

+ <https://www.classdojo.com>

+ <https://quizizz.com/>

+ <https://docs.google.com/>

+ <https://leonardo.ai/>

+ <https://www.d-id.com/>

IV. Hiệu quả sáng kiến kinh nghiệm:

Qua thời gian áp dụng phương pháp, tôi nhận tôn tin học thực sự thu hút các đối tượng học sinh. Học sinh hoạt động tích cực hơn, các thao tác trên máy thực hiện khá thuần thục. Các đối tượng học sinh hỗ trợ được cho nhau để cùng học, cùng tiến bộ.

Từ khi áp dụng sáng kiến tôi nhận thấy năng lực, phẩm chất của học sinh được nâng lên :

+ Kỹ năng quan sát: Trong quá trình tổ chức điều khiển của giáo viên qua những ví dụ mang tính trực quan. Học sinh là người quan sát và tiếp thu các kiến thức một cách nhanh chóng và hiệu quả.

+ Kỹ năng trình bày: Trong quá trình học tập học sinh phải làm bài thực hành, học sinh phải truyền đạt ý của mình cho người khác hiểu làm cho người học sinh có khả năng đứng trước đám đông.

+ Kỹ năng thu thập và xử lý thông tin: Để lĩnh hội được các tri thức do giáo viên dạy, hướng dẫn học sinh thực hiện các yêu cầu, học sinh được hướng dẫn cách thu thập và xử lý thông tin qua internet.

+ Giúp học sinh thấy được vai trò của máy tính trong đời sống

+ Giúp học sinh yêu thích hơn đến môn học, tự đưa ra cho mình phương pháp học tập hợp lý.

+ Rèn luyện cho các em một số phẩm chất của con người hiện đại như: cẩn thận, tỉ mỉ, chính xác, thói quen tự kiểm tra.

+ Qua sáng kiến này tôi cũng tự đúc rút cho bản thân mình những kinh nghiệm để làm luận cứ cho phương pháp dạy học mới của tôi những năm tiếp theo. Cũng qua sáng kiến này tôi muốn giúp giáo viên có thêm cái nhìn mới sâu sắc hơn về tính ứng dụng và linh hoạt của CNTT, chú ý đến việc đưa CNTT vào trong dạy học, rèn luyện kỹ năng thực hành cho các em học sinh để từ đó khai thác hiệu quả và đào sâu suy nghĩ tư duy logic của học sinh giúp học sinh phát triển khả năng tiềm tàng trong con người học sinh.

Qua bảng số liệu thấy học sinh có thao tác với máy tính nhanh hơn. Phần lớn học sinh thực hiện được các thao tác di chuyển chuột, nháy chuột, nháy đúp chuột đúng cách, đúng vị trí, nhanh hơn với Qua kết quả học kì 1 tôi đã thu được kết quả từ việc áp dụng sáng kiến:

Qua quá trình dạy học tôi nhận thấy số lượng học sinh thao tác nhanh tăng lên và số lượng học sinh thao tác chậm giảm đi. Học sinh yêu thích môn học từ đó học sinh rất hứng thú, phấn khởi học bộ môn. Học sinh đã có ý thức và thói quen sử dụng máy tính trong đời sống. Phần lớn học sinh đã sử dụng thành thạo các bộ phận của máy tính, biết cách tương tác với các phần mềm trò chơi đơn giản. Học sinh có thái độ nghiêm túc khi sử dụng 10 ngón tay để gõ văn bản. Vì vậy mà học sinh đạt kết quả cao trong môn học nhiều học sinh đạt điểm cao. Trong quá trình dạy học áp dụng việc tổ chức hoạt động phù hợp với các đối tượng học sinh trong giờ thực hành tôi nhận thấy rằng các em thực hiện các kỹ năng cơ bản trên máy thành thạo hơn, tích cực tự giác trong các giờ học và các em áp dụng được nhiều kiến thức được học vào cuộc sống hàng ngày.

C. KẾT LUẬN VÀ KHUYẾN NGHỊ

1. Kết luận

Tin học là môn học mới đối với học sinh tiểu học. Để tạo hứng thú học tập cho học sinh và từng bước nâng cao chất lượng bộ môn đòi hỏi người giáo viên phải tìm tòi, đổi mới phương pháp dạy học phù hợp, hiệu quả.

Nếu áp dụng phương pháp dạy học này trong những giờ học của môn tin học lớp 3 tôi tin chắc rằng nó sẽ góp phần không nhỏ trong việc nâng cao chất lượng bộ môn và tạo hứng thú học cho học sinh giúp cho năng lực, phẩm chất của học sinh được nâng lên.

So sánh với kết quả khi chưa thực hiện sáng kiến ta thu được bảng số liệu sau:

Lớp	Số	Thao tác nhanh		Thao tác tương đối		Thao tác chậm	
		Trước	Sau	Trước	Sau	Trước	Sau
3A1	42	10	17	22	20	10	5
3A2	40	17	22	15	14	8	4
3A3	40	12	20	20	17	8	3
3A4	40	21	30	15	6	4	2
3A5	40	13	20	18	16	9	4
3A6	39	12	20	18	14	9	5

Kết quả học kì I năm học 2023-2024 so với khi chưa áp dụng sáng kiến môn Tin học:

Lớp	Số	Hoàn thành tốt		Hoàn thành		Chưa hoàn thành	
		Trước	Sau	Trước	Sau	Trước	Sau
3A1	42	9	16	20	25	3	0
3A2	40	13	18	15	14	2	0
3A3	40	12	19	20	17	2	0
3A4	40	21	28	15	12	1	0
3A5	40	13	18	18	22	3	0
3A6	39	12	17	18	22	3	0

Nhờ những kiến thức học sinh học từ môn Tin học, ngay từ năm lớp 3 học sinh thực hiện kiểm tra cuối kì bằng hình thức làm bài trên trang OLM, 100 % học sinh sử dụng được máy tính để thực hiện làm bài kiểm tra. Đây là một trong những tiêu chí giúp học sinh trở thành một công dân số.

2. Khuyến nghị

- Đề xuất với BGH trang bị thêm về cơ sở vật chất như sắm thêm máy tính cho phòng tin học cho đồng bộ vì nhiều máy cũ hay bị hỏng.

- Đề nghị Phòng giáo dục thường xuyên tập huấn về chuyên môn nghiệp vụ cho giáo viên.

- Tuyên truyền cho phụ huynh nhận thức được tính hữu ích của môn Tin học để từ đó phụ huynh đầu tư hơn về đồ dùng học tập cho học sinh.

Trên đây là một số kinh nghiệm của bản thân rút ra được trong quá trình dạy học. Rất mong nhận được sự góp ý của quý thầy cô, bạn bè đồng nghiệp để tôi có thể hoàn chỉnh hơn đề tài này, góp phần nâng cao chất lượng dạy và học.