

ỦY BAN NHÂN DÂN HUYỆN BA VÌ
TRƯỜNG TIỂU HỌC CẨM LĨNH



SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM

"MỘT SỐ BIỆN PHÁP GIÚP HỌC SINH YÊU THÍCH HỌC TIN HỌC"



Tác giả: Nguyễn Thị Thu Phương

Đơn vị công tác: Trường Tiểu học Cẩm Lĩnh

Chức vụ: Giáo viên

Năm học 2023-2024

MỤC LỤC

STT	Nội dung	Trang
	I. ĐẶT VẤN ĐỀ	1
1	Tính cấp thiết phải tiến hành sáng kiến	1
2	Mục tiêu của đề tài, sáng kiến	2
3	Thời gian, đối tượng, phạm vi nghiên cứu	2
	II. NỘI DUNG CỦA SÁNG KIẾN	3
1	Hiện trạng vấn đề	3
2	Giải pháp thực hiện sáng kiến	4
3	Kết quả sau khi áp dụng sáng kiến tại đơn vị	15
4	Hiệu quả của sáng kiến	16
5	Tính khả thi	17
6	Thời gian thực hiện đề tài, sáng kiến	17
7	Kinh phí thực hiện đề tài, sáng kiến	18
	III. KIẾN NGHỊ, ĐỀ XUẤT	19
	Tài liệu tham khảo	20

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

1. Tính cấp thiết phải tiến hành sáng kiến

Trong thời đại bùng nổ công nghệ thông tin hiện nay, hoà chung với phong trào thi đua sôi nổi của ngành giáo dục “*Xây dựng trường học thân thiện - Học sinh tích cực*”, thầy và trò nhà trường đang cùng nhau nỗ lực, gắng sức thi đua “*Dạy tốt - Học tốt*” hoàn thành tốt nhiệm vụ năm học, đẩy mạnh việc “*Học tập và làm theo tư tưởng đạo đức và phong cách Hồ Chí Minh*”, thực hiện tốt cuộc vận động “*Mỗi thầy cô giáo là tấm gương đạo đức tự học và sáng tạo*”... Vì vậy, việc học tập, đổi mới và phát triển Tin học trong giáo dục, đặc biệt ở cấp tiểu học là cần thiết.

Tin học và công nghệ thông tin giờ đây đã có mặt ở nhiều phương diện trong cuộc sống hàng ngày của chúng ta, từ thương mại đến giải trí và thậm chí cả văn hóa, xã hội và giáo dục. 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 và thế giới nói chung.

Theo Chỉ thị số: 3398/CT-BGDĐT của BGDĐT ngày 11/8/2011 chỉ rõ một trong những nhiệm vụ trọng tâm là “*Tăng cường ứng dụng công nghệ thông tin trong đổi mới phương pháp dạy - học và công tác quản lý giáo dục*”. Chính vì xác định được tầm quan trọng đó nên môn Tin học được đưa vào giảng dạy ngay từ Tiểu học, học sinh được tiếp xúc với môn Tin học để làm quen dần với lĩnh vực công nghệ thông tin, tạo nền móng ban đầu để học những phần nâng cao trong các cấp tiếp theo.

Nội dung chương trình môn Tin học hiện nay được nhà trường lựa chọn dạy theo bộ sách Tin học của NXB Đại học Vinh. Việc ứng dụng công nghệ thông tin vào giảng dạy giúp cho giáo viên thực hiện thành công các hoạt động dạy học, đặc biệt là trực tiếp góp phần đổi mới phương pháp dạy học, hướng vào phát triển các hoạt động tích cực, sáng tạo, chủ động của học sinh. Và để làm được điều đó, giáo viên cần tạo sự hứng thú, giúp học sinh yêu thích công nghệ thông tin, yêu thích học Tin học.

Với sự quan tâm của các cấp, ban ngành liên quan cũng như sự ủng hộ nhiệt tình của phụ huynh, cơ sở vật chất của nhà trường đã được trang bị khá đầy đủ. Có 2 phòng tin học được đặt ở 2 khu với 33 máy dành cho học sinh, 2 máy chủ dành

cho giáo viên, 1 máy chiếu projector, 1 tivi, hệ thống quạt và đèn chiếu sáng đủ tiêu chuẩn. Các máy đều được kết nối mạng Internet và được kết nối với máy chủ qua phần mềm quản lý lớp học NetSupport School. Nhà trường cũng đã trang bị cho giáo viên đầy đủ sách giáo khoa, sách giáo viên, tài liệu hướng dẫn và các phần mềm kèm theo có trong sách.

Từ nhu cầu thực tế, với việc học hỏi kinh nghiệm các đồng nghiệp, nghiên cứu tài liệu, tham khảo thông tin trên Internet, tôi mạnh dạn đưa ra sáng kiến ***“Một số biện pháp giúp học sinh yêu thích học Tin học”*** nhằm giúp các bạn đồng nghiệp có thêm những biện pháp thiết thực giúp học sinh Tiểu học dễ dàng tiếp cận, yêu thích và học tốt môn Tin học Tiểu học cũng như ứng dụng hiệu quả công nghệ thông tin vào công tác giảng dạy của mình.

2. Mục tiêu của đề tài, sáng kiến

Sáng kiến này giúp giáo viên nâng cao chất lượng giảng dạy và đổi mới phương pháp dạy môn Tin học ở Tiểu học từ việc hình thành cho học sinh sự yêu thích môn học.

Mục tiêu của việc dạy học môn Tin học ở bậc Tiểu học là nhằm giúp cho học sinh:

- Có hiểu biết ban đầu về Tin học và ứng dụng Tin học trong học tập và trong đời sống;
- Có khả năng sử dụng máy tính trong việc học những môn học khác, trong hoạt động vui chơi giải trí nhằm nâng cao chất lượng giáo dục và thích ứng với đời sống xã hội hiện đại;
- Bước đầu làm quen với cách giải quyết vấn đề có sử dụng công cụ Tin học. Từ đó góp phần rèn luyện một số phẩm chất cần thiết của người lao động trong thời kì công nghệ 4.0

Để học sinh học tốt môn Tin học, trước tiên giáo viên cần truyền lửa, giúp các em yêu thích môn học này, say sưa tìm tòi kiến thức, chăm chỉ thực hành.

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

- Thời gian nghiên cứu: Từ tháng 9/2023 đến hết tháng 4/2024
- Đối tượng nghiên cứu: Học sinh lớp 3, 4 đang học tại trường TH Cẩm Lĩnh
- Phạm vi nghiên cứu: Sáng kiến này nghiên cứu biện pháp giảng dạy giúp học sinh thêm yêu thích, say mê Tin học.

II. NỘI DUNG CỦA SÁNG KIẾN

1. Hiện trạng vấn đề:

1.1. Thuận lợi

Giáo viên được đào tạo những kiến thức cơ bản về Tin học để đáp ứng yêu cầu cho dạy và học môn Tin học trong bậc Tiểu học.

Phòng Tin học được trang bị khá đầy đủ các trang thiết bị và các phần mềm phục vụ học tập tạo điều kiện thuận lợi cho giáo viên trong việc giảng dạy.

Học sinh từ khối 3 đến khối 4 được học môn Tin học đầy đủ thời lượng, số tiết theo chương trình.

Học sinh nắm được các kiến thức cơ bản của bài học. Từ đó học sinh biết sử dụng và ứng dụng phần mềm vào việc học tập. Tin học là môn học trực quan, sinh động, môn học khám phá những lĩnh vực mới nên học sinh rất hứng thú học, nhất là những tiết thực hành.

Trong quá trình giảng dạy, giáo viên biết sử dụng các thiết bị và phần mềm sẵn có để tạo các bài giảng điện tử một cách sinh động, chất lượng và hiệu quả. Thực tế, các bài giảng điện tử mà giáo viên xây dựng đã giúp học sinh tiếp thu bài nhanh hơn, học tập sôi nổi hơn, từ đó nâng cao chất lượng các hoạt động dạy và học. Bên cạnh, việc sử dụng tranh ảnh kết hợp máy chiếu projector, tivi hiệu quả đã giúp giáo viên có thể đưa ra tranh ảnh, hình vẽ, các đồ vật minh họa... hết sức trực quan, sinh động giúp học sinh học tập tích cực, sôi nổi để tìm kiếm kiến thức.

1.2. Khó khăn, tồn tại

* Thực trạng dạy học môn tin học

Để tìm hiểu thực trạng học môn tin học, cuối tháng 9/2023, tôi tiến hành khảo sát lấy ý kiến của 223 học sinh lớp 3 và 195 học sinh lớp 4, về sự hứng thú khi học với các phương pháp truyền thống, giáo viên giảng dạy, giải thích làm mẫu, sau đó yêu cầu học sinh thực hành các bài tập, kết quả được tổng hợp như sau:

STT	Nội dung	Có		Không	
		SL	TL	SL	TL
1	Em có thích học tin học không?	198	47,4%	220	52,6%
2	Em có mong chờ đến giờ thực hành tin học không?	206	49,2%	212	50,8%

Và thử thực hiện khảo sát các nội dung khác các em đều chọn không chiếm tỉ lệ trên 50%. Như vậy, thể hiện giáo viên áp dụng phương pháp dạy học truyền thống thì mức độ hứng thú không cao. Do đó, rất cần áp dụng biện pháp để gây hứng thú cho các em học sinh học môn tin học.

Tài liệu tham khảo dành riêng cho bộ môn Tin học còn quá ít. Nhất là những tài liệu nói về phương pháp dạy học đặc trưng của môn Tin học.

** Những khó khăn khi học sinh học môn Tin học:*

- Giao diện các phần mềm thực hành chủ yếu là tiếng Anh nên rất khó cho học sinh có thể hiểu, tiếp xúc và sử dụng nên có nhiều bất cập trong việc thao tác với phần mềm.

- Đa số các em chỉ được tiếp xúc với máy tính ở trường là chủ yếu; do đó sự tìm tòi khám phá máy tính còn hạn chế dẫn đến việc học tập, thao tác còn chậm.

- Số các em có máy tính ở nhà nhưng chưa biết cách tải các phần mềm học tập trên mạng hoặc trên trang website của nhà trường về cài đặt trong máy luyện tập thêm. Đồng thời, phụ huynh không kiểm soát được mục đích con em mình sử dụng máy tính, do vậy đây cũng là một nguyên nhân các em chưa linh hoạt khi sử dụng máy tính.

- Đa số các em không có máy tính tại nhà nên việc sử dụng, thao tác các phần mềm còn hạn chế như: gõ phím chậm, cầm chuột chưa đúng cách, chưa khai thác hết các tác dụng của phần mềm.

- Một số em còn xem nhẹ môn tin học, vẫn còn thái độ ham chơi, nên khi thực hành không tập trung, gây mất trật tự, ảnh hưởng các bạn thực hành.

Vì môn tin học là môn học mới được đưa vào chương trình dạy học bắt buộc cho học sinh từ lớp 3 nên vẫn tồn tại một số ưu khuyết điểm khác nhau, do đó tôi luôn tự học hỏi, rút kinh nghiệm để góp phần nâng cao chất lượng học sinh, giúp các em hứng thú và hiệu quả khi sử dụng máy tính.

2. Giải pháp thực hiện sáng kiến

2.1. Biện pháp giáo dục ý thức, tạo tâm lý thoải mái cho học sinh

Biện pháp này giúp giáo dục ý thức học sinh, tạo cho học sinh sự nghiêm túc khi tham gia học tập để đạt được kết quả cao.

Đối với các em học sinh lớp 3, lần đầu tiên được học môn tin học, và lần đầu được tiếp xúc với máy tính ở trường, để có thể đạt được kết quả cao trong tiết học

đầu tiên cũng như tạo tiền đề cho các tiết học về sau, tôi đã giáo dục ý thức cho các em, tạo ra sự nghiêm túc cũng không kém phần hứng thú khi bước vào tiết học đạt hiệu quả cao. Đầu năm học, cần quy định rõ khi học sinh tham gia lớp học tin học cần có ý thức nghiêm túc, không tham gia các hoạt động hoặc những việc làm không theo yêu cầu giáo viên.

Ví dụ, khi học sinh vào phòng Tin học, cần đưa ra những yêu cầu về nội quy phòng Tin học:

- Học sinh ngồi theo sự sắp xếp của giáo viên, học tập theo hướng dẫn của giáo viên
- Không xả rác, ăn vặt, uống nước trong phòng Tin học
- Thực hiện khởi động, tắt máy tính khi có yêu cầu
- Trước khi ra về, để ghế ngồi của mình gọn gàng, cũng như bàn phím, chuột phải để ngăn nắp.

Những nội quy này giúp các em có được ý thức nghiêm túc trong giờ học, bảo vệ tài sản chung. Bên cạnh đó, luôn kết hợp với giáo viên chủ nhiệm để nhắc nhở, giúp các em tiến bộ. Trong giờ dạy, tôi liên hệ nhiều kiến thức vào thực tế để học sinh thấy được các ứng dụng CNTT và tầm quan trọng của môn tin học trong thực tiễn cuộc sống.

Song song với duy trì nội quy lớp học, ngay từ khi tiếp xúc với các em cần tạo cho các em có tâm lý thoải mái, vui vẻ, thân thiện trong các hoạt động dạy và học, để “mỗi ngày đến trường là một ngày vui”, mỗi tiết học Tin là một góc nhỏ của thế giới được mở ra với nhiều điều thú vị và mới mẻ.



Hình ảnh học sinh khởi động trước giờ học

Trong mỗi tiết dạy, tôi luôn tạo bầu không khí nhẹ nhàng, thân thiện giúp lớp học trở nên thoải mái, làm giảm khoảng cách giữa cô và trò. Giúp học sinh cảm thấy yêu trường, yêu lớp, yêu thầy cô, bạn bè, tự tin thể hiện bản thân. Khuyến khích các em tham gia hoạt động, nhận xét các bạn theo hướng động viên tránh chê bai khi các bạn thực hiện chưa tốt.

2.2. Chủ động, tích cực cải thiện chất lượng phòng máy, biết xử lý các sự cố thường gặp khi học sinh thực hành, duy trì 2-3 học sinh thực hành/máy.

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. Thế nhưng trong quá trình sử dụng máy tính, chúng ta vẫn thường xuyên gặp phải những lỗi hệ thống từ nhỏ đến lớn. Trong đó, những sự cố bất thường như: treo máy, khởi động lại, thậm chí tất luôn không khởi động được... làm ảnh hưởng rất nhiều đến giờ dạy. Là một giáo viên Tin học, bạn cũng cần phải nắm bắt một số những thủ thuật cơ bản nhất để xử lý kịp thời.

Với những sự cố bất ngờ trên, việc xác định nguyên nhân của nó sẽ giúp ta tìm ra cách giải quyết, xử lý vấn đề dễ dàng hơn. Sau đây, tôi xin trình bày một số kinh nghiệm xử lý sự cố máy tính mà các đồng nghiệp cần phải biết để tiết kiệm thời gian bảo trì và hiệu quả thực hành cho học sinh:

- 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. Hoặc bạn cần phải kiểm tra nhiệt độ thùng máy, quạt chip và các quạt tản nhiệt khác: Sự quá nhiệt là một nguyên nhân khác, thường xảy ra do sự hoạt động kém của các quạt giải nhiệt, các loại bụi bẩn bám trong thùng máy, chip máy tính. Nếu thấy bên trong thùng máy có nhiều bụi bẩn bám vào, bạn nên vệ sinh nhưng phải rất cẩn thận vì nó có nguồn điện thế cao, rất dễ gây nguy hiểm. Nếu quạt chip không hoạt động, bạn có thể rút cáp và cắm lại, vệ sinh bụi bẩn hoặc tra dầu máy khâu...

- 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: Đây là nguyên nhân chủ yếu mà tôi thường gặp mỗi khi máy không khởi động được hoặc bị lỗi bất thường khi đang hoạt động. Nếu phát hiện ra bộ nhớ có vấn đề, hãy tháo các thanh Ram ra, lau sạch chân thanh Ram và gắn lại thật chặt, hoặc lần lượt gắn từng thanh Ram ở các vị trí khác nhau để kiểm tra.

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

Tóm lại: Là giáo viên Tin học, công việc chính là giảng dạy. Nhưng nếu giáo viên có thể khắc phục được những sự cố nhỏ một cách kịp thời đó sẽ đem lại hiệu quả lớn trong quá trình nâng cao chất lượng giờ thực hành, tiết kiệm thời gian bảo trì. Khi các em được thực hành đủ thời gian, các em sẽ tiếp thu bài tốt, hứng thú thực hành tìm kiếm thức và không gây mất trật tự ảnh hưởng những người xung quanh.

2.3. Mạnh dạn thay đổi, sắp xếp nội dung, phương pháp học tập cho từng phần học phù hợp, hiệu quả với điều kiện dạy học trong nhà trường và khả năng tiếp thu của học sinh.

Nội dung giảng dạy là chương trình sách giáo khoa Tin học, nhà trường lựa chọn bộ sách Tin học của NXB Đại học Vinh để giảng dạy cho học sinh lớp 3,4. Nội dung rất phù hợp, lời cuốn học sinh. Để thực hiện dạy đạt hiệu quả, ngoài việc thực hiện đúng theo chương trình, tôi cũng đã mạnh dạn thay đổi, sắp xếp lại nội dung, phương pháp học tập sao cho phù hợp với khả năng tiếp thu của học sinh, giúp học sinh có thể chủ động, tích cực trong thực hành, chiếm lĩnh kiến thức và ứng dụng tốt công nghệ thông tin.

Với các bài “Sử dụng chuột máy tính”, “Bàn phím máy tính” (lớp 3): để giúp các em sử dụng thành thạo các thao tác với chuột máy tính và bàn phím ngay trong tiết học giáo viên cần lồng ghép, gây hứng thú khi tổ chức cho học sinh chơi một số trò chơi như: Trò chơi Soukoban, trò chơi tuxtyping, Basic mouse skill... hoặc một vài trò chơi khác nhưng phải có tính giáo dục (thay vì đợi đến Phần trò chơi học sinh mới được chơi). Đối với những học sinh yếu, giáo viên cần chú ý quan sát, hướng dẫn cụ thể cho các em, phân công bạn giúp đỡ khi thực hành. Với phương pháp này,

học sinh nắm bắt rất nhanh, rất hứng thú và nhanh chóng sử dụng được chuột, bàn phím.

Với phần mềm Tuxtyping, đây cũng là phần mềm mới của chương trình lớp 3. Phần này đòi hỏi học sinh phải có sự tập luyện thường xuyên thì mới đạt hiệu quả cao. Giáo viên cần giúp học sinh hiểu được lợi ích của việc gõ phím bằng 10 ngón để từ đó học sinh có ý thức hơn trong việc rèn luyện. Không cần nhiều, ở mỗi tiết thực hành, nếu còn thời gian hãy khuyến khích học sinh luyện gõ trong khoảng 10 phút sẽ mang lại hiệu quả rất tốt. Cần phải chú trọng và nghiêm túc rèn từ lớp 3 về cách đặt tay lên bàn phím, cách gõ phím... thì đến lớp 4, 5 học sinh mới có thói quen gõ 10 ngón. Thường xuyên tổ chức thi gõ giữa các nhóm, các tổ để gây hứng thú khi các em thực hành gõ. Phân công thực hành nhóm để các em có thể giúp đỡ nhau trong khi thực hành.

Đối với học sinh lớp 4, giáo viên yêu cầu mỗi nhóm học sinh phải tạo được cho mình một thư mục riêng để khi lưu các bài tập, thực hành (bài soạn thảo, bài trình chiếu, chương trình scratch ...), tài liệu của các em sẽ được sắp xếp ngăn nắp hơn, dễ tìm kiếm hơn và lưu có hệ thống hơn.

Phần soạn thảo Word (lớp 4): Nội dung kiến thức chủ yếu là tạo cho học sinh những kiến thức cơ bản nhất để soạn thảo và trình bày một văn bản. Ở phần này giáo viên cũng chú ý đến dạy thực hành hơn, dạy song song lý thuyết và thực hành để học sinh lĩnh hội được toàn bộ kiến thức, kỹ năng.

Học sinh được làm quen với 2 cách gõ là kiểu VNI và kiểu Telex. Giáo viên cần cung cấp cả 2 cách gõ này và khuyến khích các em lựa chọn cách gõ phù hợp để việc soạn thảo dễ dàng hơn. Bên cạnh đó, giáo viên cũng cần giới thiệu cho các em sử dụng phần mềm Unikey/Vietkey để thiết lập gõ Tiếng Việt. Ở lớp 4, học sinh đã được học cách trình bày văn bản (trình bày kiểu chữ đậm, chữ nghiêng, thay đổi cỡ chữ, Font chữ, tạo dấu đầu dòng, ...). Giáo viên cần tạo điều kiện cho các em ứng dụng những kiến thức vừa học vào trình bày những văn bản thông thường, chèn hình ảnh, tạo bảng. Và đặc biệt, giáo viên cần hướng dẫn, nhắc nhở các em phải biết lưu kết quả làm việc vào máy tính.

Đặc biệt, căn cứ những ngày kỉ niệm, tôi đã mạnh dạn kết hợp tổ chức các hoạt động soạn thảo và thiết kế bài trình chiếu theo chủ điểm: Tháng 11: Tổ chức sáng tạo thiệp chúc mừng, làm thơ bằng phần mềm Powerpoint ở khối 4 để chào mừng

ngày Nhà giáo Việt Nam 20/11, mục đích tạo động lực cho các em ôn lại kiến thức về Powerpoint đã học ở lớp 3 để chuẩn bị học tiếp các nội dung về bài trình chiếu ở lớp 4; tháng 12: sưu tầm tranh, ảnh để viết bài soạn thảo Word (lớp 4), tạo bài trình chiếu Powetpoint (lớp 3) với chủ điểm là “Ngày thành lập quân đội nhân dân Việt Nam – biển, đảo quê hương”; tháng 1 + 2: Hướng dẫn học sinh tạo bài trình chiếu viết văn, thơ với chủ đề “Mừng Đảng - Mừng Xuân”; Tháng 3 + 4 + 5: Tổ chức tạo bài trình chiếu, soạn thảo chúc mừng ngày 8 - 3, chào mừng ngày giải phóng Miền Nam 30/4, ngày quốc tế lao động 1/5. Các hoạt động này học sinh có thể thực hiện theo nhóm hoặc cá nhân, có thể làm ở nhà, sau đó nhờ bố mẹ chụp lại kết quả hoặc gửi file cho cô thông qua zalo. Kết quả: Nhiều học sinh rất hứng thú tham gia soạn thảo và tạo bài trình chiếu vì các em có thể tự do sáng tạo ý tưởng dựa trên các kiến thức đã được học.

Một số tác phẩm của học sinh:



*Thiệp chúc mừng ngày 20-11 của học sinh lớp 4
(sử dụng phần mềm powerpoint)*



Sưu tầm tranh ảnh tạo bài trình chiếu chào mừng thành lập QĐND Việt Nam (lớp 3)



Thiệp chúc mừng năm mới của học sinh lớp 3 (phần mềm powerpoint)

Làm quen với phần mềm Scratch (lớp 4): Scratch là một loại ngôn ngữ lập trình được tạo ra bởi MIT Media Lab với mục đích giúp trẻ em học lập trình một cách dễ dàng và thú vị. Scratch có giao diện đồ họa thân thiện với người dùng, giúp trẻ em tạo ra các chương trình, game và hoạt hình chỉ trong vài phút. Scratch cho phép người dùng kéo và thả các khối lập trình để xây dựng chương trình. Điều này giúp cho việc tạo chương trình trở nên đơn giản và dễ dàng hơn bao giờ hết. Các khối lập trình trong Scratch được thiết kế với hình ảnh rõ ràng và trực quan, giúp người dùng dễ dàng hình dung được chức năng của từng khối và cách kết nối giữa chúng. Học sinh có thể dễ dàng tạo ra các chương trình đơn giản và thử nghiệm chúng một cách độc lập, giúp các kỹ năng lập trình được phát triển một cách tự nhiên và hiệu quả. Ở lớp 4 học sinh mới được làm quen với phần mềm này và đây cũng là lần đầu tiên học sinh được làm quen với ngôn ngữ lập trình. Do vậy, khi thực hành những câu lệnh của Scratch giáo viên cần lưu ý học sinh phải tìm hiểu ý nghĩa của các câu lệnh, tránh để học sinh hiểu tùy tiện dẫn đến dùng các câu lệnh không phù hợp với ý tưởng đã xây dựng.

Tóm lại, việc mạnh dạn đổi mới chương trình học cho học sinh đã giúp học sinh hứng thú với việc học Tin học, biết tìm tòi, chia sẻ kiến thức, sử dụng tốt các phần mềm trong sách giáo khoa cũng như thành thạo các phần mềm mới, biết sử dụng

ngôn ngữ lập trình, soạn thảo và trình bày văn bản tốt hơn... Tất cả đều xuất phát từ niềm đam mê học Tin học của các em học sinh.

2.4. Tích cực sử dụng hiệu quả đồ dùng dạy học, ứng dụng công nghệ thông tin trong giảng dạy.

Nhờ các giáo án điện tử mà giáo viên đã tạo ra một không khí khác hẳn so với giờ dạy truyền thống. Học sinh chú ý tập trung nghe giảng và tư duy nhiều hơn trong các giờ học. Tuy nhiên, tối thiểu người dạy phải có một kiến thức nhất định chẳng hạn như sử dụng được phần mềm trình diễn PowerPoint hoặc phần mềm Violet để trình bày bài giảng và cần phải có quan niệm các phương tiện kỹ thuật được đề cập trên là các phương tiện hỗ trợ cho việc giảng dạy chứ không thể thay thế vai trò chủ đạo của người thầy trong giờ lên lớp. Ngoài ra giáo viên cần làm cho bài dạy của mình ngoài việc sinh động còn phải phong phú. Chính vì vậy giáo viên cần phải biết tận dụng tài nguyên trực tuyến như video bài học, bài giảng trực tuyến, trang web giáo dục, các AI có khả năng hỗ trợ dạy và học để bổ sung kiến thức và cung cấp thêm nguồn tư liệu cho học sinh. Điều này giúp mở rộng phạm vi kiến thức và khám phá các khía cạnh mới trong môn học. Chẳng hạn khi dạy Tin học, bài giảng nên đi kèm với nhiều hình ảnh minh họa, những clip hướng dẫn thực hành... để làm tăng thêm tính thuyết phục, tính hấp dẫn, trực quan đến học sinh, giúp các em tiếp thu bài nhanh hơn.

Ngoài việc sử dụng giáo án điện tử, giáo viên có thể kết hợp xây dựng môi trường học tập đa phương tiện: Tạo ra một môi trường học tập đa phương tiện bằng cách sử dụng các công cụ và thiết bị như máy tính, máy ảnh, máy quay phim, máy chiếu đa vật thể, bảng tương tác thông minh.... nhằm xây dựng tiết dạy trực quan, sinh động và hấp dẫn học sinh. Học sinh có thể sử dụng những công cụ này để tạo ra các sản phẩm sáng tạo, thực hiện các thí nghiệm và giải quyết các vấn đề trong môn học.

Đặc biệt, những năm gần đây, Phòng Giáo dục và Đào tạo rất chú trọng việc phát triển việc dạy học có sự tương tác trực tuyến với học sinh. Là giáo viên Tin học, cần sôi nổi tham gia và hỗ trợ đồng nghiệp tham gia thiết kế bài giảng trực tuyến E-learning các cấp. Việc phát triển bài giảng trực tuyến sẽ mang lại hiệu quả trong việc phát triển năng lực học sinh, khám phá tri thức và sử dụng thành thạo công nghệ thông tin, mạng Internet...

2.5. Tích cực hoá hoạt động nhóm, nâng cao tương tác giữa cô và trò

Xác định quan điểm lấy người học làm trung tâm, đề cao việc tự học, phát huy tính tích cực, tự giác của học sinh, nhằm giúp các em được cùng làm việc, tăng cường sự giao lưu hợp tác giữa các học sinh với nhau. Làm việc nhóm giúp các em có thể tự trao đổi, phân công nhiệm vụ trong nhóm để tìm tòi kiến thức dưới sự chỉ dẫn của giáo viên. Hoạt động nhóm có thể đưa ra những cách thức giải quyết đầy sự sáng tạo, kích thích sự hợp tác giữa các thành viên cùng tham gia vào việc giải quyết vấn đề. Làm việc theo nhóm nhằm thoả mã nhu cầu học tập cá nhân, người học có thể đưa ra những giải pháp khác nhau để tìm ra đáp án hay nhất. Khi thực hiện phương pháp này, giáo viên là người chuyên giao kiến thức, chuẩn bị, tổ chức và theo dõi thực hiện, đánh giá kết quả làm việc của nhóm.

Ví dụ, trong bài “tạo bài trình chiếu về thế giới tự nhiên” (lớp 3), tôi cho học sinh làm việc theo nhóm để tìm ý tưởng bài trình chiếu, sau đó các em sẽ thực hiện trên máy cùng xây dựng ý tưởng đó thành bài trình chiếu hoàn chỉnh. Tôi có thể kiểm tra hiệu quả làm việc của nhóm bằng cách gọi bất kì 1 thành viên trong nhóm trình bày một số thao tác xây dựng bài trình chiếu. Nếu học sinh được chỉ định không hoàn thành nhiệm vụ, trách nhiệm sẽ gán cho các thành viên trong nhóm, đặc biệt là nhóm trưởng. Hoặc nhóm trưởng có thể kiểm tra, đốc thúc kết quả làm việc của các thành viên để các em có ý thức tự giác học tập hơn.



Hình ảnh học sinh đang hoạt động nhóm

Để thực hiện phương pháp hiệu quả, giáo viên cần có kế hoạch bài dạy cụ thể và chi tiết. Giáo viên dự kiến chia nhóm, số lượng và thời gian phù hợp.

2.6. Phối hợp với Ban giám hiệu nhà trường tổ chức tốt các sân chơi thường niên hàng năm liên quan tới máy tính và mạng Internet nhằm động viên, lôi cuốn các em say mê Tin học và công nghệ thông tin.

Các sân chơi Đấu trường toán học Vioedu, Trạng Nguyên tiếng Việt dành cho học sinh từ khối 1 đến khối 5 sẽ tạo hứng thú cho học sinh say mê học môn Tin học, rèn luyện kỹ năng thực hành mạng máy tính. Đây là những sân chơi bổ ích dành cho các em yêu thích, đam mê môn toán, môn tiếng Việt góp phần nâng cao năng lực học tập cho học sinh về kiến thức hai bộ môn Toán và tiếng Việt, đồng thời góp phần nâng cao kỹ năng tính toán cũng như cách sử dụng máy tính cho học sinh. Đó cũng là cơ sở, là tiền đề để các em học sinh học tốt môn Toán, môn tiếng Việt hơn, yêu thích học Tin học, bước đầu tiếp cận mạng Internet.

Là giáo viên Tin học, bạn cần thường xuyên truy cập các trang website của Ban tổ chức các cuộc thi này để theo dõi lịch thi, hướng dẫn và các cập nhật thông tin cần thiết để tuyên truyền, động viên học sinh sôi nổi tham gia các sân chơi trên mạng liên quan tới máy tính. Giải đáp kịp thời các thắc mắc của học sinh khi tham gia làm các vòng thi tự luyện, nhắc nhở các em chỉnh sửa về các thông tin cá nhân, ID, lớp, trường đúng yêu cầu, đảm bảo lợi ích cho các em khi tham gia các cuộc thi.

Khi tổ chức các kỳ thi cấp trường, cấp Huyện và cấp Thành phố, giáo viên Tin học cần phải thực hiện tốt nhiệm vụ đồng hành hỗ trợ và phối hợp tổ chức bằng cách kiểm tra máy tính, đường truyền mạng Internet cẩn thận, báo cáo kịp thời sửa chữa, cài đặt lại máy tính...

2.7. Giáo viên Tin học phải luôn tự bồi dưỡng để nâng cao kiến thức bản thân, trình độ chuyên môn, đáp ứng được những yêu cầu đổi mới, cập nhập thông tin một cách đầy đủ, chính xác.

Trong bối cảnh toàn cầu hoá và nền kinh tế tri thức, sự tác động của công nghệ đã làm cho thế giới có nhiều biến đổi sâu sắc và thường xuyên. Cùng với mạng viễn thông toàn cầu cho phép trao đổi thông tin một cách nhanh chóng, việc tiếp cận của mỗi người với tri thức nhân loại rất tiện lợi và với khối lượng lớn. Để thích ứng với điều đó, giáo dục phải chuyển từ việc coi trọng truyền thụ tri thức sang việc giáo dục cho mọi người khả năng tự học, tự giải quyết vấn đề, hợp tác với nhau. Làm được

điều đó, giáo viên nói chung và đặc biệt là giáo viên Tin học cần tích cực tìm tòi kiến thức, nâng cao chuyên môn, nghiệp vụ, học hỏi kinh nghiệm đồng nghiệp để hoàn thành tốt nhiệm vụ năm học. Đó là sự khát khao học hỏi, luôn mong muốn làm giàu tri thức khoa học, tri thức đời sống cho bản thân, luôn là tấm gương, là “thần tượng” của học trò. Nghề dạy học muốn thành công phải nắm được tâm sinh lý đối tượng mình dạy, mình giáo dục.

Là giáo viên Tin học, người nắm chắc sự tiến bộ kỷ nguyên số, thời đại bùng nổ công nghệ thông tin, nên việc thực hiện đổi mới phương pháp giảng dạy, phương pháp giáo dục, sử dụng hiệu quả và sáng tạo công nghệ thông tin, đồ dùng dạy học vào giảng dạy là yêu cầu hàng đầu. Muốn làm được như vậy, giáo viên Tin học cần luôn trau dồi kiến thức, tự học nâng cao trình độ, biết lắng nghe, học hỏi kinh nghiệm đồng nghiệp...

2.8. Thực hiện tốt việc nhận xét, đánh giá học sinh Tiểu học. Phối kết hợp với giáo viên chủ nhiệm tuyên truyền, động viên phụ huynh học sinh chủ động quan tâm, theo dõi việc học tập Tin học của con em.

Để thực hiện tốt việc nhận xét, đánh giá học sinh, giáo viên cần quan tâm sát sao, động viên, hướng dẫn học sinh nhằm phát huy năng lực của học sinh, giúp học sinh rèn luyện kỹ năng khi thực hành và giải quyết các khó khăn khi mắc phải...

Việc thực hiện tốt các thông tư sẽ giúp cả giáo viên và học sinh cùng điều chỉnh hoạt động, phương pháp dạy và học, đồng thời giúp cha mẹ học sinh nắm bắt rõ hơn mức độ đạt được của con mình và có biện pháp giúp đỡ để các em tiếp tục vươn lên.

Từ đó giáo viên Tin học, nhà trường, cha mẹ học sinh có những biện pháp kịp thời giúp đỡ học sinh phát huy những điểm tích cực, khắc phục những hạn chế để ngày một tiến bộ hơn, nắm chắc được kỹ năng, thực hành tốt.

Phụ huynh học sinh sẽ là chìa khóa đưa các em đến gần môn Tin học và tích cực ứng dụng công nghệ thông tin. Đây là mối quan hệ không thể thiếu được trong việc giáo dục học sinh để tạo ra một sự phối hợp đồng bộ, thống nhất giữa ba môi trường (nhà trường, gia đình và xã hội). Chính sự hỗ trợ tích cực, thiết thực và có hiệu quả của gia đình, của phụ huynh học sinh là động lực to lớn thúc đẩy, nâng cao chất lượng giáo dục.

Từ mối quan hệ này giáo viên Tin học phải tiếp cận rất gần gũi với phụ huynh học sinh để tìm hiểu hoàn cảnh gia đình và có ý kiến với nhà trường giúp đỡ đối với

những học sinh có hoàn cảnh đặc biệt, khó khăn giúp các em tiến bộ và hoà đồng với bạn bè, tích cực say mê học tập môn Tin học.

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

Sau khi thực hiện các giải pháp trong năm học 2023-2024, đến cuối tháng 4/2024, tôi khảo sát lại 223 học sinh lớp 3 và 195 học sinh lớp 4 có kết quả như sau:

STT	Nội dung	Có		Không	
		SL	TL	SL	TL
1	Em có thích học tin học không?	396	95%	22	5%
2	Em có mong chờ đến giờ thực hành tin học không?	405	97%	13	3%

Đối với bản thân tôi, kết quả này chưa phải là tối ưu, nhưng qua sử dụng các biện pháp nói trên, hiệu quả mang lại cho các em học sinh có sự thay đổi đáng kể.

Sau khi nghiên cứu và qua quá trình trải nghiệm tôi nhận thấy số lượng học sinh sử dụng thạo máy tính mỗi năm một tăng lên, kỹ năng thao tác tốt, vận dụng linh hoạt các kiến thức cơ bản để thực hành. Tiết dạy cũng trở nên nhẹ nhàng và hiệu quả hơn, tạo được nhiều hứng thú cho học sinh trong quá trình tiếp thu bài. Tất cả đều xuất phát từ niềm đam mê học tin học của các em thông qua các giải pháp mà tôi đã thực hiện trong năm học qua.

Dưới đây là bảng thống kê về chất lượng đã đạt được trong năm học 2023-2024:

Khối lớp	TSHS được đánh giá	Kết quả đánh giá Môn Tin học								
		Cuối kì I			Giữa kì II			Cuối kì II		
		HTT	HT	CHT	HTT	HT	CHT	HTT	HT	CHT
Tổng số	418	164	249	5	166	252	0	211	207	0
Khối 3	223	98	120	5	98	125	0	114	109	0
Khối 4	195	66	129	0	68	127	0	97	98	0

Bảng số liệu đánh giá định kì môn học và hoạt động giáo dục của học sinh theo TT 27 đối với khối 3,4

Cuối học kì I, có 5 học sinh lớp 3 chưa hoàn thành môn học, nhưng sang giữa kì 2 đã được cải thiện lên mức hoàn thành môn học. Đến giữa kì II đã không còn học sinh nào chưa hoàn thành môn học, và học sinh hoàn thành tốt đã tăng lên ở khối 4. Ở cuối năm học, số lượng học sinh hoàn thành tốt tiếp tục được tăng lên, không có học sinh chưa hoàn thành môn học.

Đánh giá định kì môn học chỉ thể hiện được một mặt nào đó về sự yêu thích, say mê môn học nhưng đó cũng được coi là một thước đo có thể căn cứ để xác định mức độ yêu thích môn học của học sinh.

Cùng với đó, học sinh tham gia đấu trường Vioedu Toán và Tiếng việt năm học 2023-2024 đạt thành tích cao hơn so với năm học 2022 – 2023 ở vòng thi cấp huyện. Năm 2023-2024 cũng là năm đầu tiên tổ chức thi Tin học trẻ trong nhà trường, thu hút một số học sinh yêu thích tin học tham gia, dù không đạt kết quả cao trong vòng thi huyện nhưng bước đầu đã lan toả niềm say mê, khám phá công nghệ thông tin tới học sinh.

4. Hiệu quả của sáng kiến

4.1. Hiệu quả về khoa học

Qua việc giúp các em học sinh tiếp cận với Tin học, tôi thấy các em học sinh lớp 3 vẫn chưa sử dụng máy tính thành thạo, song đa số các em đã không còn ngại ngần, rụt rè như sử dụng máy tính ở đầu năm học. Các em đã tự tin sử dụng máy tính, mạnh dạn trao đổi với bạn bè và trước cô giáo. Vấn đề này đã được khắc phục đáng kể với học sinh lớp 4, các em đã thao tác sử dụng chuột, bàn phím thuần thục hơn, giúp cho việc hoàn thiện kỹ năng, tiếp thu kiến thức thêm hiệu quả.

Trong quá trình thực hiện các biện pháp trong sáng kiến này, để có được kỹ năng tổ chức hoạt động phương pháp phù hợp với học sinh Tiểu học trong môn Tin học, bản thân tôi là người giáo viên phải không ngừng nghiên cứu, tìm tòi, học hỏi và rèn luyện chuyên môn, đặc biệt là nghiệp vụ sư phạm, nắm vững yêu cầu về quan điểm dạy học, chương trình, nội dung dạy học; rèn luyện tính linh hoạt, phát huy sáng tạo, rèn luyện tác phong nhanh nhẹn, tư duy tốt. Từ đó giúp cho việc truyền đạt kiến thức cho các em học sinh trở nên dễ dàng, linh hoạt hơn.

Việc giúp trẻ tiếp cận Tin học từ sớm và ứng dụng công nghệ thông tin trong giảng dạy giúp giáo viên tiết kiệm được thời gian và công sức, giúp học sinh chủ động tích cực hơn trong việc nắm bắt kiến thức, đảm bảo chất lượng dạy và học trong

nhà trường. Do đó, việc ứng dụng công nghệ thông tin trong giảng dạy là cực kì cần thiết và thực tế đã chứng minh hiệu quả mà nó mang lại.

Sáng kiến kinh nghiệm mang nội dung “Một số biện pháp giúp học sinh yêu thích học Tin học” sẽ phần nào giúp các đồng nghiệp có thêm những kinh nghiệm góp phần quan trọng vào việc giảng dạy bộ môn Tin học trong trường tiểu học hiện nay.

4.2. Hiệu quả về kinh tế

Mặc dù hiệu quả kinh tế trực tiếp của sáng kiến rất khó đánh giá định lượng cụ thể, tuy nhiên có thể chỉ ra một số lợi ích kinh tế trực tiếp như sau:

- Giảm thiểu việc mua và phụ thuộc vào nguồn tài liệu bài tập bên ngoài cho cả giáo viên và học sinh
- Xây dựng bài giảng, các bộ câu hỏi kiểm tra, bài tập trên các ứng dụng phần mềm hỗ trợ vừa giúp nội dung kiểm tra thêm phần hấp dẫn, sinh động, vừa giúp hạn chế phải dùng bản giấy, tiết kiệm chi phí in ấn.

Bên cạnh đó, là những hiệu quả gián tiếp lâu dài về mặt kinh tế như nâng cao hiệu suất công việc của giáo viên, giúp học sinh có hứng thú hơn với môn học.

4.3. Hiệu quả về xã hội

Nâng cao hiệu quả giáo dục luôn là vấn đề cấp bách được đặt lên hàng đầu trong sự nghiệp giáo dục. Dạy tốt - học tốt là mục tiêu mà những người làm công tác giáo dục hướng tới.

Theo tôi song song với việc bồi dưỡng nhân tài, nâng cao chất lượng giáo dục thì việc giảng dạy bộ môn Tin học là nhiệm vụ cần thiết và cấp bách, góp phần nâng cao chất lượng đào tạo nguồn nhân lực phù hợp với việc phát triển kinh tế xã hội trong thời kỳ mới.

5. Tính khả thi

Đối tượng áp dụng của sáng kiến kinh nghiệm này là học sinh lớp 3,4 học Tin học và giáo viên giảng dạy môn Tin tiểu học.

Ngoài ra, sáng kiến này cũng có thể dùng làm tài liệu cho các giáo viên bộ môn khác đang giảng dạy ở bậc phổ thông.

6. Thời gian thực hiện đề tài, sáng kiến

* Từ tháng 9/2023 đến tháng 1/2024: Giai đoạn chuẩn bị nghiên cứu đề tài, lập đề cương, lập kế hoạch triển khai nghiên cứu:

- Sưu tầm tài liệu, số liệu xây dựng cơ sở lý luận cho đề tài.
- Xử lý số liệu qua điều tra, nghiên cứu thực tế...
- Tiến hành thực nghiệm.

* Từ tháng 02/2024 đến đầu tháng 05/2024: Giai đoạn soạn thảo và viết đề tài, hoàn thiện đề tài.

7. Kinh phí thực hiện đề tài, sáng kiến

Khi thực hiện đề tài, tôi đã sử dụng kiến thức của bản thân và tài nguyên sẵn có của nhà trường, các phần mềm miễn phí trên internet nên kinh phí thực hiện sáng kiến là 0 đồng. Bản thân giáo viên chỉ cần dành thời gian để nghiên cứu và áp dụng.

III. KIẾN NGHỊ, ĐỀ XUẤT

Mặc dù nhà trường đã được cấp mới máy tính và thiết bị phục vụ giảng dạy cơ bản nhưng để việc dạy – học Tin học cũng như các môn học khác đạt hiệu quả cao, nhu cầu đầu tư thêm trang thiết bị công nghệ thông tin như tai nghe, ...là cần thiết.

Tiếp tục tổ chức các sân chơi liên quan tới Tin học như: Đấu trường toán học, thi Tin học trẻ...Thực hiện tốt việc phân công của nhà trường phối hợp tổ chức các sân chơi, biết tìm tòi sáng tạo cách dạy, cách học tạo sự hứng thú cho học sinh.

Giáo viên cần tích cực nghiên cứu, biết khai thác và ứng dụng công nghệ thông tin có hiệu quả hơn trong quá trình giảng dạy.

Bồi dưỡng thêm kiến thức tin học và ngoại ngữ.

Tích cực tham lớp dự giờ, học hỏi kinh nghiệm đồng nghiệp.

Trên đây là một số những biện pháp mà tôi đã áp dụng vào dạy học môn Tin học. Trong quá trình thực hiện sáng kiến không tránh nhiều thiếu sót, tôi rất mong được sự góp ý kiến của Hội đồng nhà trường và Hội đồng khoa học các cấp để sáng kiến của tôi đạt hiệu quả cao hơn.

Tôi xin trân trọng cảm ơn!

Hà Nội, ngày 8 tháng 05 năm 2024

XÁC NHẬN CỦA CƠ QUAN

NGƯỜI VIẾT

Nguyễn Thị Thu Phương

Tài liệu tham khảo

1. Sách giáo khoa Tin học 3, NXB Đại học Vinh
2. Sách bài tập Tin học 3, NXB Đại học Vinh
3. Sách giáo khoa Tin học 4, NXB Đại học Vinh
4. Sách bài tập Tin học 4, NXB Đại học Vinh
5. Sách giáo viên Tin học 3, NXB Đại học Vinh
6. Sách giáo viên Tin học 4, NXB Đại học Vinh
7. Tâm lý học Tiểu học (Nguyễn Khắc Viện - Nghiêm Chương Châu - Nguyễn Thị Nhất)
8. Báo giáo dục thời đại