

ỦY BAN NHÂN DÂN HUYỆN BA VÌ
TRƯỜNG TIỂU HỌC PHÚ CƯỜNG



SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM

Tên sáng kiến

MỘT SỐ GIẢI PHÁP TỔ CHỨC TRÒ CHƠI NHẪM TẠO
HỨNG THÚ HỌC TIN HỌC CHO HỌC SINH TIỂU HỌC

Tên tác giả:

Trần Thanh Hiền

Đơn vị công tác:

Trường Tiểu học Phú Cường

Chức vụ:

Giáo viên

Năm học: 2023 - 2024

CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM
Độc lập - Tự do - Hạnh phúc

ĐƠN YÊU CẦU CÔNG NHẬN SÁNG KIẾN

Kính gửi: - Ủy ban Nhân dân Huyện Ba Vì
- Phòng giáo dục và Đào tạo huyện Ba Vì
- Hội đồng chấm SKKN Trường Tiểu học Phú Cường

Họ và tên	Ngày tháng năm sinh	Nơi công tác	Chức danh	Trình độ chuyên môn	Tên sáng kiến
Trần Thanh Hiền	23-02-1999	Trường Tiểu học Phú Cường	Giáo viên	Đại học	"Một số giải pháp tổ chức trò chơi nhằm tạo hứng thú học Tin học cho học sinh Tiểu học".

1. Lĩnh vực áp dụng sáng kiến: Tin học

2. Ngày sáng kiến được áp dụng lần đầu hoặc áp dụng thử: 17/09/2023

3. Mô tả bản chất của sáng kiến

Đề tài dựa trên quá trình tìm hiểu thực tế đối tượng học sinh, thái độ học tập, mong muốn tạo ra một môi trường học tập tích, hứng thú trong môn học.

Đồng thời đề tài cũng đề xuất việc sử dụng các trò chơi để kích thích sự quan tâm và chăm chú hơn vào quá trình học tập. Vận dụng tối đa các điều kiện, phương tiện học tập. Bằng cách này, mục tiêu là chuyển đổi từ việc truyền đạt kiến thức sang việc phát triển năng lực của học sinh. Các trò chơi được xem là công cụ hiệu quả giúp học sinh ghi nhớ và áp dụng kiến thức một cách lâu dài, đồng thời tạo nền tảng vững chắc cho các lớp học sau này.

Sáng kiến này mang lại một số kinh nghiệm hữu ích thông qua thực tế giảng dạy. Và tôi muốn chia sẻ những kinh nghiệm đó cho các đồng nghiệp tham khảo, áp dụng trong quá trình công tác và giảng dạy học môn Tin học ở cấp Tiểu học.

4. Mục đích nghiên cứu

Năm học 2023-2024 tôi đã tiến hành nghiên cứu và áp dụng SKKN: "**Một số giải pháp tổ chức trò chơi nhằm tạo hứng thú học Tin học cho học sinh Tiểu học**" vào giảng dạy môn Tin học nhằm:

- Đánh giá hiệu quả của phương pháp giảng dạy mới: xem việc sử dụng trò chơi học tập trong môn Tin học có mang lại hiệu quả cao hơn so với các phương

pháp giảng dạy truyền thống không.

- Nâng cao chất lượng giáo dục: tìm hiểu cách thức áp dụng trò chơi học tập để cải thiện chất lượng dạy và học trong môn Tin học, giúp học sinh phát triển kiến thức và kỹ năng một cách toàn diện.

- Phát triển phương pháp giảng dạy sáng tạo: nghiên cứu nhằm phát triển và thử nghiệm sử dụng trò chơi học tập, từ đó giúp giáo viên trở nên sáng tạo hơn trong việc thiết kế và triển khai bài giảng.

- Tối ưu hóa môi trường học tập: tìm hiểu cách tổ chức trò chơi học tập để tạo ra một môi trường học tập tích cực. Khuyến khích sự tương tác và hợp tác giữa các học sinh, đồng thời tăng cường sự tham gia và quan tâm của học sinh vào môn học.

- Định hướng phát triển giáo dục tương lai: sáng kiến có thể đóng vai trò định hình phát triển giáo dục trong tương lai.

5. Các giải pháp chủ yếu của đề tài

Giải pháp 1: Một số nguyên tắc tổ chức trò chơi trong giờ dạy Tin học

Giải pháp 2: Lựa chọn thời gian vận dụng trò chơi

Giải pháp 3: Lựa chọn nội dung tổ chức trò chơi

Giải pháp 4: Sử dụng các phương tiện tổ chức trò chơi

Giải pháp 5: Cách tổ chức trò chơi có hiệu quả

6. Về khả năng áp dụng của sáng kiến

Sau thời gian thực hiện sáng kiến trong giảng dạy thực tế và thu được những kết quả nhất định. Tôi nhận thấy rằng việc áp dụng sáng kiến vào trong thực tiễn là rất quan trọng để cải thiện chất lượng giáo dục toàn diện cho học sinh tiểu học. Ngoài ra, sáng kiến cũng có thể áp dụng rộng rãi và tích cực trong quá trình giảng dạy. Trò chơi không chỉ làm cho quá trình học tập trở nên thú vị và hấp dẫn hơn đối với học sinh mà còn giúp họ phát triển các kỹ năng cần thiết như tư duy logic, giải quyết vấn đề và làm việc nhóm.

Với sự linh hoạt trong thiết kế và lựa chọn trò chơi, giáo viên có thể áp dụng vào mọi khía cạnh của chương trình Tin học, từ việc hiểu về cấu trúc máy tính đến việc học về internet và ứng dụng phần mềm.... Các trò chơi có thể được thiết kế đơn giản như trò chơi từ vựng, ghép hình, hoặc phức tạp hơn như trò chơi mô phỏng các tình huống thực tế.

SKKN có thể vận dụng vào dạy học sinh ở tất cả các khối lớp.

7. Các điều kiện cần thiết để áp dụng sáng kiến

Việc áp dụng sáng kiến: "**Một số giải pháp tổ chức trò chơi nhằm tạo hứng thú học Tin học cho học sinh Tiểu học**" là hết sức cần thiết. Và để đạt được điều đó, cần các điều kiện bao gồm:

- Giáo viên phải có trình độ chuyên môn nghiệp vụ vững vàng và tâm huyết với sự nghiệp giáo dục, có tinh thần học hỏi, tìm tòi, sáng tạo trong quá trình giảng dạy.

- Nguồn lực vật chất: Cần có đủ thiết bị và phòng học đủ rộng, trang bị đầy đủ các công cụ, phần mềm, và thiết bị công nghệ thông tin để triển khai các trò chơi học tập một cách hiệu quả.

- Sự hỗ trợ từ nhà trường: Cần tạo điều kiện và hỗ trợ cho giáo viên triển khai sáng kiến, bao gồm cung cấp nguồn lực, thời gian và không gian để thực hiện các hoạt động.

8. Đánh giá lợi ích thu được hoặc dự kiến có thể thu được do áp dụng sáng kiến theo ý kiến của tác giả và theo ý kiến của tổ chức, cá nhân đã tham gia áp dụng sáng kiến lần đầu, kể cả áp dụng thử (nếu có) theo các nội dung sau:

Sau khi áp dụng đề tài, tôi thấy rằng việc sử dụng trò chơi học tập trong môn Tin học đã mang lại nhiều chuyển biến rõ rệt và đạt được nhiều lợi ích đáng kể.

- Cán bộ giáo viên được nâng cao trình độ công nghệ thông tin cũng như trình độ nghiệp vụ giáo dục, thiết kế được những bài dạy phù hợp với việc dạy môn Tin học.

- Nâng cao hiệu suất học tập: Trò chơi học tập tạo ra một môi trường học tập tích cực, giúp học sinh hứng thú và tích cực tham gia vào quá trình học tập. Kết quả có thể là việc nâng cao hiệu suất học tập và kết quả học tập của học sinh.

- Phát triển kỹ năng xã hội: Các trò chơi cung cấp cơ hội cho học sinh làm việc nhóm, tương tác và giải quyết vấn đề cùng nhau. Điều này giúp phát triển kỹ năng xã hội và giao tiếp của học sinh. Sự quan tâm và khích lệ từ giáo viên giúp học sinh tự tin hơn trong giao tiếp và hợp tác. Việc giao tiếp với bạn bè, thầy cô và mọi người trong lớp cũng như ngoài xã hội trở nên cởi mở, tự tin hơn rất nhiều.

- Tăng cường kiến thức và hiểu biết: Trò chơi học tập kết hợp giữa giải trí và học tập, giúp học sinh học một cách tự nhiên và thú vị hơn, dẫn đến việc tăng cường kiến thức và hiểu biết của học sinh về môn Tin học.

- Khuyến khích sự sáng tạo và tự học của học sinh khi các em phải tìm ra cách giải quyết vấn đề một cách sáng tạo và tự chủ.

- Tạo niềm tin và hứng thú: Sự thành công trong việc áp dụng trò chơi học tập có thể tạo ra niềm tin và hứng thú trong cả giáo viên và học sinh, khuyến khích các giáo viên tiếp tục áp dụng và phát triển sáng kiến trong tương lai.

Tất cả các biện pháp mà tôi đưa ra đều rất dễ thực hiện, chỉ cần giáo viên có ý thức trách nhiệm cao và đam mê với nghề, cũng như tâm huyết với cộng đồng xã hội. Điều này có nghĩa là bất kỳ một giáo viên nào cũng có thể triển khai thực

hiện theo sáng kiến này và đạt kết quả cao.

Tôi cam đoan rằng tất cả thông tin trong đơn là trung thực, chính xác và tôi hoàn toàn chịu trách nhiệm trước pháp luật.

Phú Cường, ngày 05 tháng 05 năm 2024

Người nộp đơn

(Ký và ghi rõ họ tên)

Trần Thanh Hiền

PHIẾU NHẬN XÉT ĐÁNH GIÁ

Tác giả: **Trần Thanh Hiền**
Tên SKKN: "**Một số giải pháp tổ chức trò chơi nhằm tạo hứng thú học Tin học cho học sinh Tiểu học**".
Môn (hoặc Lĩnh vực): **Tin học**

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

3.2	Có hiệu quả, đem lại lợi ích kinh tế - xã hội.	
3.3	Có hiệu quả, lợi ích phù hợp với mức độ phù hợp tại đơn vị.	
3.4	Không có hiệu quả cụ thể.	
Nhận xét:		
4	Điểm trình bày	
4.1	Trình bày khoa học, hợp lý	
4.2	Trình bày chưa khoa học, chưa hợp lý	
Nhận xét:		
Tổng cộng: điểm. Đánh giá: ☐ Đạt (>70 điểm) ☐ Không đạt		

Phú Cường, ngày tháng năm 2024

Người chấm 1
(Ký, ghi rõ họ tên)

Người chấm 2
(Ký, ghi rõ họ tên)

CHỦ TỊCH HỘI ĐỒNG
SÁNG KIẾN CƠ SỞ

Nguyễn Văn Thông

MỤC LỤC

I. ĐẶT VẤN ĐỀ	1
1. Tính cấp thiết phải tiến hành sáng kiến.....	1
2. Mục tiêu của sáng kiến	1
3. Thời gian, đối tượng, phạm vi nghiên cứu	2
II. NỘI DUNG CỦA SÁNG KIẾN	2
1. Hiện trạng khi chưa thực hiện sáng kiến	2
1.1. Thuận lợi	2
1.2. Khó khăn	3
1.3. Khảo sát thực tế trước khi thực hiện đề tài.....	3
2. Giải pháp thực hiện sáng kiến để giải quyết vấn đề	4
Giải pháp 1: Một số nguyên tắc tổ chức trò chơi trong giờ dạy Tin học.....	4
Giải pháp 2: Lựa chọn thời gian vận dụng trò chơi.....	4
Giải pháp 3: Lựa chọn nội dung tổ chức trò chơi.....	5
Giải pháp 4: Sử dụng các phương tiện tổ chức trò chơi	5
Giải pháp 5: Cách tổ chức trò chơi có hiệu quả	5
3. Kết quả thực hiện sau khi áp dụng giải pháp sáng kiến.....	12
4. Hiệu quả của sáng kiến.....	13
5. Đánh giá về tính khả thi.....	14
6. Thời gian thực hiện sáng kiến.....	15
7. Kinh phí thực hiện sáng kiến	15
III. KIẾN NGHỊ VÀ ĐỀ XUẤT.....	15
1. Đối với các cấp lãnh đạo trong ngành giáo dục	15
2. Đối với giáo viên.....	15
TÀI LIỆU THAM KHẢO	
MỘT SỐ HÌNH ẢNH VỀ CÁC TRÒ CHƠI VÀ CÁC TIẾT HỌC CÓ ÁP DỤNG TRÒ CHƠI.....	

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

1. Tính cấp thiết phải tiến hành sáng kiến

Trong kỷ nguyên số, việc khơi dậy niềm đam mê với công nghệ nói chung và môn Tin học ở cấp bậc Tiểu học nói riêng đặc biệt quan trọng. Các chương trình vừa chơi vừa học từ cơ bản đến nâng cao giúp xây dựng một nền tảng vững chắc cho trẻ em “từ sớm” mang ý nghĩa to lớn trong bối cảnh của thời đại công nghệ 4.0 hiện nay.

“Biển học là bao la, tri thức là vô hạn”. Mỗi người trong chúng ta đều có những năng lực tiềm ẩn, những kinh nghiệm xuất chúng, luôn có sự học hỏi lẫn nhau, cùng nhau cố gắng, cùng nhau tiến bộ, say mê đổi mới sáng tạo để ngày càng nâng cao chất lượng dạy học của thầy giáo – cô giáo và truyền lửa sáng tạo cho học sinh.

Tin học là môn học có vị trí rất quan trọng trong thời kỳ “chuyển đổi số thiết bị dạy học” như hiện nay. Vì vậy, việc trang bị cho học sinh Tiểu học những kiến thức cơ bản gốc rễ khi sử dụng Tin học là hết sức cần thiết. Đây là nhiệm vụ cấp thiết, cần chú trọng thực hiện để các em sớm nhận thức được vai trò - ý nghĩa của môn học, qua đó có ý thức tự giác học tập và rèn luyện một cách nghiêm túc để nâng cao trình độ, kỹ năng và hình thành thói quen “tự nghiên cứu bài học” ở nhà, đến lớp thầy cô chỉ tổ chức các hoạt động để học sinh phát triển năng lực – kỹ năng trên các nền tảng số hóa.

Chương trình GDPT 2018 môn Tin học đã mang lại nhiều đổi mới so với chương trình trước đây. Tin học là một môn học mới và khá khó học với nhiều khái niệm trừu tượng, thuật ngữ chuyên ngành. Điều này khiến cho việc hiểu và hình dung về môn học này trở nên khá khó khăn đối với học sinh Tiểu học, dẫn đến việc học Tin học rất dễ bị chán nản. Vì vậy, việc áp dụng các phương pháp dạy học mới đang trở thành một vấn đề cần thiết đối với giáo viên. Tuy nhiên, cách thức thực hiện đổi mới sao cho hiệu quả, giúp học sinh tiếp thu kiến thức một cách tích cực và tự chủ vẫn là một thách thức đối với các nhà giáo. Qua thực tế giảng dạy, tôi nhận thấy môn Tin học là môn học khô khan, rất trừu tượng nên việc tổ chức các trò chơi trong dạy và học môn Tin học thực sự cần thiết và có hiệu quả. Hiểu được nhu cầu cấp thiết của việc truyền lửa đam mê môn Tin học cho các em học sinh, giúp tăng khả năng sáng tạo, phát triển tư duy cho các em nên tôi đã mạnh dạn lựa chọn nghiên cứu đề tài: ***"Một số giải pháp tổ chức trò chơi nhằm tạo hứng thú học Tin học cho học sinh Tiểu học"***. Với đề tài này tôi mong muốn được trình bày một số giải pháp tổ chức trò chơi cho học sinh mà bản thân tôi đã áp dụng trong suốt quá trình giảng dạy từ đầu năm học 2023 – 2024 đến nay.

2. Mục tiêu của sáng kiến

Trong dạy học môn Tin học ở Tiểu học, trò chơi học tập có vai trò hết sức quan

trọng. Với mong muốn có được một tiết học thực sự hiệu quả, đem lại sự hào hứng cho học sinh, thông qua các trò chơi sẽ giúp các em:

- Có cái nhìn mới về môn Tin học.
- Tạo hứng thú, tăng khả năng tư duy và sáng tạo cho học sinh.
- Hình thành thói quen rèn luyện một số kỹ năng sử dụng máy tính.
- Bước đầu khơi dậy niềm đam mê với ngôn ngữ lập trình đơn giản.

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

3.1. Thời gian nghiên cứu

- Sáng kiến tiến hành trong năm học 2023-2024 và những năm học sau có liên quan.

3.2. Đối tượng nghiên cứu

- Đối tượng khảo sát nghiên cứu học sinh khối 3, khối 4 năm học 2023 - 2024 trường Tiểu học Phú Cường, Ba Vì, Hà Nội

3.3. Phạm vi nghiên cứu

- Nghiên cứu: "*Một số giải pháp tổ chức trò chơi nhằm tạo hứng thú học Tin học cho học sinh Tiểu học*".

II. NỘI DUNG CỦA SÁNG KIẾN

1. Hiện trạng khi chưa thực hiện sáng kiến

Thực tế hiện nay, thời lượng mỗi tiết dạy 35 phút nên giáo viên luôn cố gắng để truyền tải hết kiến thức trong tiết dạy. Do đó đôi khi chưa thật chú trọng việc tổ chức các trò chơi học tập. Hoặc có giáo viên đưa ra trò chơi nhưng chưa nghiên cứu một cách kỹ lưỡng về nội dung trò chơi, hình thức tổ chức trò chơi chưa triệt để... làm cho tiết học mang tính hình thức, ít gây hứng thú cho học sinh.

Bên cạnh đó, sức tập trung chú ý của các em chưa cao. Do bản chất lý thuyết và khái niệm trừu tượng trong môn Tin học, nhiều học sinh có thể cảm thấy khó hiểu và mất hứng thú khi tiếp cận môn này. Nếu cả tiết học chỉ đơn thuần là cung cấp kiến thức thì sẽ khiến các em cảm thấy nặng nề, mệt mỏi, không tập trung. Như vậy sẽ dẫn đến giảm hiệu suất học tập, khiến cho việc tiếp nhận và ghi nhớ kiến thức trở nên khó khăn hơn đối với học sinh.

Năm học 2023- 2024 tôi được phân công giảng dạy 6 lớp 3A, 3B, 3C, 4A, 4B, 4C. Dựa vào đặc điểm tình hình thực tế tại trường Tiểu học Phú Cường khi chưa thực hiện đề tài, tôi nhận thấy có một số thuận lợi và khó khăn như sau:

1.1. Thuận lợi

* **Về phía nhà trường:** Nhà trường luôn chú trọng vào việc cơ sở vật chất và chuyên môn, đồng thời hỗ trợ giáo viên thông qua các khóa đào tạo, tạo mọi điều kiện cho giáo viên tăng cường kiến thức và kỹ năng.

* **Về phía giáo viên:** Giáo viên được đào tạo và cập nhật kiến thức liên quan đến môn Tin học, giúp giáo viên tự tin và đáp ứng yêu cầu đạt hiệu quả cao hơn

trong việc dạy môn này ở Tiểu học.

1.2. Khó khăn

*** Về phía nhà trường**

- Nhà trường đã trang bị một phòng máy vi tính cho học sinh. Tuy nhiên số lượng học sinh sử dụng một máy tính trong mỗi buổi thực hành thường khá đông, gây ra sự cố hạn chế thời gian học tập của học sinh, làm ảnh hưởng rất lớn đến chất lượng học tập của các em.

*** Về phía giáo viên**

- Dù đã được đào tạo cơ bản về kiến thức tin học, nhưng khi gặp sự cố kỹ thuật, giáo viên không khắc phục kịp thời dẫn đến sự gián đoạn trong quá trình học tập của học sinh.

*** Về phía học sinh**

- Học sinh gặp khó khăn trong việc tiếp nhận kiến thức mới do lượng thông tin khá lớn và khái niệm phức tạp. Do đó dễ làm cho học sinh cảm thấy mất tập trung, khó hiểu và cảm thấy mệt mỏi.

- Hầu hết học sinh chỉ sử dụng máy tính ở trường, giới hạn khả năng khám phá các chương trình máy tính của học sinh.

- Con em ở trường chủ yếu là con em nhà nông nên trường chưa có nguồn xã hội hoá. Học sinh còn học tập ở nhiều mức độ khác nhau.

1.3. Khảo sát thực tế trước khi thực hiện đề tài

Vào đầu năm học tôi đã tiến hành khảo sát nhỏ trước khi đưa ra các biện pháp để giải quyết các vấn đề trong đề tài nghiên cứu bằng phỏng vấn nhanh thực trạng của học sinh. Tôi đã thu được kết quả như sau:

Khối	Số	Hứng thú		Bình thường		Không hứng thú	
		SL	%	SL	%	SL	%
3	90	18	20	32	35,6	40	44,4
4	88	14	15,9	28	31,8	46	52,3

Dựa vào kết quả trên, có thể nhận thấy rằng tình hình của lớp học tương đối trầm lắng. Sự thụ động của học sinh trong giờ học Tin học chủ yếu bắt nguồn từ tư tưởng lý chung đã quá quen với phương pháp giảng dạy học truyền thống. Không khí trong các buổi học Tin học ở nhiều lớp cũng thiếu sự sôi động, kém hấp dẫn....

Nếu tình trạng này tiếp tục diễn ra trong giờ học Tin học thì không chỉ ảnh hưởng đến chất lượng dạy học hiện tại mà còn có ảnh hưởng tiêu cực trong tương lai.

Sau khi tham khảo ý kiến của các đồng nghiệp và giảng dạy thực tế, tôi đã chia sẻ và trao đổi với đồng nghiệp một số giải pháp mà tôi đã áp dụng trong thời gian qua để giải quyết tình trạng trên như sau:

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

Xuất phát từ mục đích giáo dục theo chương trình GDPT 2018, qua thử nghiệm thực tế giảng dạy, tôi xin đưa ra một số giải pháp sau:

Giải pháp 1: Một số nguyên tắc tổ chức trò chơi trong giờ dạy Tin học

- Sự phù hợp: Lựa chọn trò chơi phải phù hợp với độ tuổi, trình độ và nhu cầu của học sinh.

- Tạo ra môi trường tích cực: Mục tiêu của trò chơi không chỉ là học kiến thức mà còn tạo ra một môi trường tích cực và hỗ trợ quá trình học. Trò chơi nên khuyến khích sự tương tác, hợp tác và tham gia tích cực từ tất cả học sinh.

- Thú vị, hấp dẫn, mang tính giáo dục: Trò chơi cần được thiết kế sao cho thú vị và hấp dẫn, để kích thích sự tò mò và ham muốn học của học sinh. Điều này có thể đạt được thông qua việc sử dụng các yếu tố như cấu trúc game, thưởng cho thành tích và mức độ thách thức phù hợp. Ngoài ra, trò chơi cần mang tính giáo dục, phải nhằm mục đích liên quan đến bài học cũ, mới, giúp học sinh hiểu sâu hơn về nội dung bài học.

- Đa dạng hóa: Trong quá trình dạy Tin học, cần đa dạng hóa các loại trò chơi để không gây nhàm chán cho học sinh. Có thể sử dụng các loại trò chơi từ trò chơi bảng đến trò chơi trực tuyến, từ trò chơi cá nhân đến trò chơi nhóm.

- Phản hồi và đánh giá: Trò chơi thường kết thúc bằng việc thưởng cho người (đội) thắng hoặc một hình phạt nhẹ nhàng (dĩ dỏm, tế nhị). Điều này giúp học sinh hiểu được điểm mạnh và điểm yếu của mình, từ đó có thể cải thiện và phát triển kỹ năng một cách hiệu quả hơn.

- An toàn và bảo mật: Trong trường hợp sử dụng các trò chơi trực tuyến, cần đảm bảo rằng các trò chơi được lựa chọn là an toàn và phù hợp với độ tuổi của học sinh. Cần có biện pháp bảo mật để đảm bảo thông tin cá nhân của học sinh được bảo vệ.

- Tổ chức trò chơi trong giờ dạy Tin học đòi hỏi sự cân nhắc và chuẩn bị kỹ lưỡng từ phía giáo viên để đảm bảo rằng trò chơi không chỉ mang lại niềm vui mà còn đóng vai trò quan trọng trong việc hỗ trợ quá trình học tập của học sinh.

Như vậy, việc kết hợp giữa học và chơi, giữa lý thuyết và thực hành không chỉ làm cho quá trình học trở nên hấp dẫn hơn mà còn giúp học sinh tập trung và tham gia tích cực hơn trong quá trình học.

Giải pháp 2: Lựa chọn thời gian vận dụng trò chơi

Khi tổ chức trò chơi học tập môn Tin học cho học sinh tiểu học, có thể lựa chọn các thời điểm cho phù hợp như sau:

- Sử dụng trò chơi vào đầu giờ học để khởi động và giới thiệu bài mới:

- Đặc điểm: Trò chơi được sử dụng để kích thích tinh thần học tập và chuẩn bị tâm thế cho học sinh trước khi bắt đầu bài học mới về Tin học.

- Mục tiêu: Tạo ra một không gian học tập tích cực và sáng tạo từ đầu giờ học, giúp học sinh hứng thú và sẵn sàng tiếp nhận kiến thức mới.

- Sử dụng trò chơi nhằm hình thành tri thức mới, kỹ năng mới:

- Đặc điểm: Trò chơi được thiết kế để giúp học sinh hình thành tri thức mới và phát triển kỹ năng liên quan đến Tin học

- Mục tiêu: Hướng dẫn học sinh áp dụng các kiến thức và kỹ năng mới thông qua trò chơi, tạo ra một cách học tập tích cực và thú vị.

- Sử dụng trò chơi nhằm củng cố tri thức, hình thành thái độ:

- Đặc điểm: Trò chơi được sử dụng sau khi học xong một phần nào đó của nội dung bài học, nhằm củng cố kiến thức và tạo ra một thái độ tích cực đối với môn học.

- Mục tiêu: Tạo ra một không gian thú vị và tích cực cho học sinh, nhớ rõ hơn nội dung vừa học xong, từ đó tăng động lực và sự hứng thú trong việc học Tin học. Thời điểm tổ chức trò chơi với mục đích này thiết nghĩ vào cuối giờ học là hợp lý nhất.

Giải pháp 3: Lựa chọn nội dung tổ chức trò chơi

Nội dung của trò chơi cần phải phù hợp với trình độ học sinh, bảo đảm đủ thông tin kiến thức mà học sinh đã học, không quá dễ và cũng không quá khó.

Đồng thời nội dung cũng cần phù hợp với các tình huống thực tế của học sinh, giúp các em dễ dàng áp dụng kiến thức vào thực tiễn hàng ngày. Mọi trò chơi đều cần phải có tính khả thi và phải phù hợp với bối cảnh và điều kiện thực tế của lớp học.

Giải pháp 4: Sử dụng các phương tiện tổ chức trò chơi

Khi tổ chức trò chơi, việc sử dụng các phương tiện là rất quan trọng. Để thu hút sự chú ý của học sinh, giáo viên có thể cân nhắc sử dụng các phần thưởng như điểm tốt, tuyên dương.

Đồng thời, các trò chơi cần được thiết kế đa dạng, tránh sự lặp lại và đơn điệu để không làm mất hấp dẫn. Để hỗ trợ cho việc tổ chức trò chơi, giáo viên cần có sẵn các phương tiện như máy chiếu, loa và trò chơi Tin học.

Giải pháp 5: Cách tổ chức trò chơi có hiệu quả

- Xác định mục tiêu: Bước đầu tiên là xác định rõ mục tiêu giáo dục mà trò chơi muốn đạt được. Mục tiêu này cần phù hợp với chương trình học và đáp ứng nhu cầu giáo dục cụ thể của học sinh.

- Lựa chọn trò chơi: Dựa vào mục tiêu bài học, giáo viên lựa chọn hình thức trò chơi phù hợp để triển khai trong lớp học.

- Thiết kế trò chơi: Sau khi chọn trò chơi, giáo viên cần thiết kế các hoạt động, tài liệu và tài nguyên liên quan để triển khai trò chơi một cách hiệu quả.

Trò chơi thường được tiến hành theo các bước sau:

- Giới thiệu trò chơi: Trước khi bắt đầu trò chơi, giáo viên cần nêu tên trò chơi, quy tắc và cách thức tham gia vào trò chơi cho học sinh. Điều này giúp học sinh hiểu rõ về mục đích của trò chơi và cách thức tham gia.

- Nêu tên trò chơi, mục đích chơi
- Hướng dẫn cách chơi, luật chơi

- Triển khai trò chơi: Sau khi giới thiệu, giáo viên triển khai trò chơi theo kế hoạch đã lập trước đó, hướng dẫn học sinh tham gia vào các hoạt động, theo dõi tiến triển của trò chơi và hỗ trợ khi cần thiết.

- Phản hồi và đánh giá: Khi hoàn thành trò chơi, giáo viên tiến hành nhận xét và đánh giá. Điều này giúp học sinh sẽ tạo được niềm tin và hứng thú khi chơi, nhận biết rõ hơn về điểm mạnh và điểm yếu của mình, từ đó có thể cải thiện và phát triển kỹ năng một cách hiệu quả hơn.

Một số trò chơi sử dụng trong giảng dạy môn Tin học

Việc sáng tạo và chọn lựa các trò chơi phù hợp để áp dụng vào giờ dạy học là rất quan trọng để tăng cường hiệu quả của bài giảng môn Tin học tại trường TH Phú Cường. Trong quá trình dạy học, tôi đã thành công áp dụng một số trò chơi sau:

a. Trò chơi: “Kéo thả”



*** Mục đích:**

- Tăng cường sự tương tác: Bằng cách kéo và thả các yếu tố trên màn hình, học sinh có thể tương tác trực quan với nội dung học tập.

- củng cố kiến thức: Bằng cách tham gia vào trò chơi kéo thả, học sinh có thể áp dụng và củng cố kiến thức đã học.

- Phát triển kỹ năng: Trò chơi kéo thả giúp phát triển nhiều kỹ năng cho học sinh, bao gồm kỹ năng tư duy logic, phản xạ, và tương tác. Học sinh cần phải suy nghĩ và ra quyết định để kéo và thả các yếu tố theo cách đúng đắn.

- Tạo ra một môi trường học tích cực, khích lệ học sinh tham gia và hoàn thành nhiệm vụ học tập một cách tích cực.

*** Chuẩn bị:**

- Giáo viên chuẩn bị hình ảnh/ dữ liệu minh họa và bài tập kéo thả trên

PowerPoint

* Cách tổ chức:

+ Cả lớp quan sát các hình ảnh/ dữ liệu trên PowerPoint
 + Học sinh thực hiện kéo đúng các ảnh tương ứng trùng với tên gọi của ảnh.
 Nếu kéo sai, đối tượng được kéo sẽ quay về vị trí ban đầu và người chơi không được điểm nào. Ngược lại, nếu kéo đúng thì người chơi sẽ được 10 điểm cho mỗi lượt.

+ Cách đánh giá hoàn thành: Kết thúc nhóm nào được nhiều điểm hơn thì giành chiến thắng.

* **Áp dụng:** Với trò chơi này chúng ta có thể áp dụng vào phần khám phá tri thức hoặc vào cuối giờ học nhằm tăng cường ghi nhớ và hiểu biết của học sinh về nội dung học tập.

b. Trò chơi: “Ai nhanh? Ai đúng?”



* Mục đích:

- Với yếu tố tốc độ, trò chơi giúp đánh thức sự chú ý của học sinh. Trò chơi "ai nhanh ai đúng" yêu cầu học sinh phải phản xạ nhanh chóng để chọn ra câu trả lời đúng trong thời gian ngắn. Điều này giúp cải thiện kỹ năng phản xạ của các em.

- củng cố kiến thức: Khi học sinh tham gia vào trò chơi và cố gắng giành chiến thắng sẽ phải áp dụng kiến thức đã học để trả lời câu hỏi. Điều này giúp củng cố và kiểm tra hiểu biết của học sinh về nội dung học tập.

- Trò chơi này khuyến khích sự tham gia tích cực của tất cả học sinh, kích thích học sinh tham gia vào quá trình học tập và cảm thấy hào hứng hơn với việc học.

* Chuẩn bị:

- Lựa chọn 2 đội chơi và mỗi đội tự đặt tên cho mình (chẳng hạn đội thỏ Trắng và đội thỏ Nâu).

- Cử ban giám khảo và thư ký, các em còn lại cổ vũ cho đội mình.

* Cách tổ chức:

+ Giáo viên chia cả lớp thành 2 nhóm chơi thi đua. Đại diện 2 nhóm oẳn tù tì xem bên nào ra đề trước. Nhóm thứ nhất đưa ra tên một dạng thông tin cụ thể (văn bản/âm thanh/hình ảnh), trong khi nhóm thứ hai phải tìm ra ví dụ minh họa cho dạng thông tin đó. Sau khi trả lời, nhóm thứ hai nêu một dạng thông tin khác và yêu cầu nhóm thứ nhất trả lời.

+ Quá trình này sẽ tiếp tục tương tự trong khoảng 3 phút, sau đó ban thư ký sẽ tổng hợp kết quả để xem nhóm nào có nhiều câu trả lời đúng hơn. Mỗi câu trả lời đúng sẽ được ghi 10 điểm và nhóm nào điểm cao hơn sẽ giành chiến thắng.

* **Áp dụng:** Với trò chơi này chúng ta có thể sử dụng như một phần của bài kiểm tra hoặc đánh giá kiến thức sau khi đã giảng dạy một chủ đề cụ thể. Hoặc trong quá trình giảng dạy một chủ đề mới, trò chơi này có thể được sử dụng để khẳng định kiến thức mới. Học sinh sẽ cố gắng nắm bắt và hiểu nhanh chóng những thông tin mới để có cơ hội trả lời câu hỏi đúng và nhanh nhất.

c. Trò chơi: “**Lucky number (con số may mắn)**”



* **Mục đích:**

- Trò chơi "lucky number" thường đi kèm với yếu tố may rủi và việc tham gia vào trò chơi này có thể kích thích sự hứng thú, sự tò mò của học sinh. Học sinh có cơ hội để trải nghiệm niềm vui và hào hứng khi chơi trò chơi này. Và việc trả lời câu hỏi đúng sẽ giúp học sinh vững vàng kiến thức của mình.

* **Chuẩn bị:**

- Giáo viên sẽ chuẩn bị các ô được đánh số thứ tự, trong đó sẽ có 12 ô chứa các câu hỏi để học sinh trả lời cùng với 2 ô chứa 2 con số may mắn được gọi là Lucky number và 1 ô mất lượt. Mỗi con số may mắn sẽ tương đương với một điểm 10 và không có câu hỏi nào đi kèm.

* **Cách tổ chức:**

+ Giáo viên sẽ chia lớp thành hai nhóm và đặt tên cho các nhóm, sau đó sẽ sử dụng phương pháp bốc thăm để quyết định đội nào được chọn trước.
+ Cả nhóm sẽ thảo luận để quyết định chọn số nào và nếu chọn trúng ô có câu hỏi thì cả nhóm sẽ phải cùng thảo luận để tìm ra đáp án. Nếu trả lời đúng thì

nhóm đó sẽ nhận được 10 điểm, ngược lại nếu sai thì đội kia được quyền trả lời.

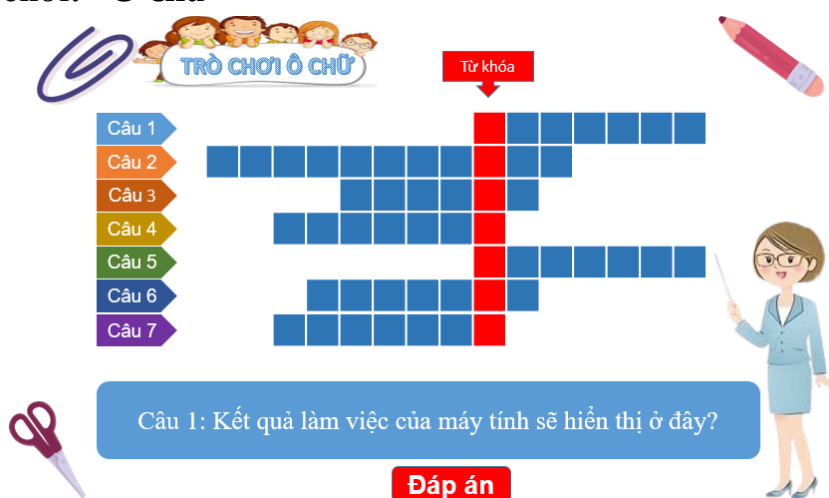
+ Nếu chọn vào ô Lucky number (ô may mắn) nhóm không cần phải trả lời câu hỏi và sẽ tự động nhận được 10 điểm may mắn.

+ Nếu chọn ô mất lượt nhóm sẽ mất 1 lượt trả lời câu hỏi

+ Khi kết thúc trò chơi: Điểm số sẽ được tổng hợp và nhóm nào có số điểm cao nhất sẽ giành chiến thắng. Đội nào chọn vào ô Lucky number sẽ được tặng một tràng vỗ tay.

* **Áp dụng:** Với trò chơi này chúng ta có thể áp dụng trong các bài ôn tập, phân củng cố kiến thức

d. Trò chơi: “Ô chữ”



* Mục đích:

- Nâng cao kiến thức từ vựng: Trò chơi giúp học sinh tăng cường từ vựng bằng cách yêu cầu người chơi tìm và điền các từ vào ô trống dựa trên các gợi ý đã cho.

- Rèn luyện khả năng suy luận và logic: Trò chơi đòi hỏi người chơi phải suy luận và dựa vào các gợi ý để xác định từ đúng.

- Trò chơi ô chữ thường mang lại niềm vui và hứng khởi trong quá trình học tập, giúp người chơi tiếp cận kiến thức một cách tích cực và sinh động.

* Chuẩn bị:

- Giáo viên chuẩn bị các câu hỏi với từ khóa cột dọc và các từ khóa ở hàng ngang.

* Cách tổ chức:

+ Giáo viên giới thiệu trò chơi ô chữ cùng với luật chơi và các quy tắc trong khi chơi. Trò chơi ô chữ bao gồm 2 phần: các ô chữ hàng ngang và một ô chữ hàng dọc chứa từ khóa chính.

+ Tổ chức trò chơi dành cho học sinh, trong đó người chơi sẽ lần lượt trả lời các câu hỏi ở các ô hàng ngang để tìm ra manh mối cho ô chữ hàng dọc có chứa từ khóa chính.

+ Trong trò chơi, giáo viên cho phép học sinh tự chọn câu hỏi bất kỳ. Học sinh chọn câu nào thì nhấn vào ô bên trái của mỗi hàng ngang (Ví dụ: nếu học sinh chọn ô số 1 thì khi bấm ô số 1, lúc này câu hỏi số 1 xuất hiện) và hàng ngang cũng sẽ thay đổi màu sắc. Sau khi học sinh trả lời câu hỏi, giáo viên sẽ nhấn vào nút **Đáp án** để xem kết quả. Khi đó, nội dung của ô chữ sẽ xuất hiện.

+ Cuối cùng, giáo viên sẽ tổng kết trò chơi

* **Áp dụng:** Trò chơi học tập ô chữ có thể sử dụng để khởi động đầu giờ học, tăng cường từ vựng hoặc củng cố các kiến thức, ôn tập sau khi học xong một chương, một phần.

e. Trò chơi: “Chiếc nón kỳ diệu”



* Mục đích:

- Trò chơi phát triển nhiều kỹ năng cho học sinh, bao gồm kỹ năng giải quyết vấn đề, tư duy logic và sự linh hoạt tư duy. Học sinh sẽ phải suy nghĩ nhanh chóng và đưa ra quyết định chính xác để tiến triển trong trò chơi.

- Tạo ra một môi trường tích cực: Bằng cách kết hợp yếu tố như thưởng điểm số, trò chơi "Chiếc nón kỳ diệu" tạo ra một môi trường học tích cực. Học sinh cảm thấy động viên và đầy hứng khởi để tham gia và hoàn thành nhiệm vụ học tập.

* Chuẩn bị:

- Giáo viên chuẩn bị các câu hỏi trên PowerPoint.
- Cử lớp trưởng (người giám sát) điều khiển toàn bộ trò chơi

* Cách tổ chức:

+ Mỗi câu hỏi là một vòng. Nếu học sinh trả lời sai sẽ bị mất lượt chơi trong vòng tiếp theo. Ngược lại, nếu trả lời đúng học sinh sẽ tiếp tục tham gia vào vòng mới.

+ Có thời gian 15 giây suy nghĩ cho mỗi câu hỏi

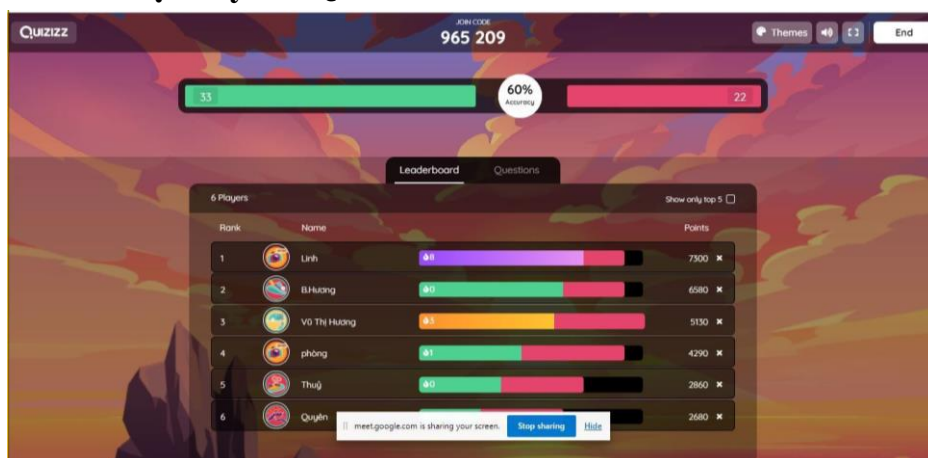
+ Lớp trưởng (người giám sát) điều khiển toàn bộ trò chơi và cả lớp sẽ chơi cho đến khi hoàn thành tất cả các câu hỏi trong trò chơi. Những học sinh còn lại sau khi trả lời đúng câu hỏi cuối cùng của vòng cuối sẽ là những người chiến thắng.

+ Giáo viên khen ngợi người chơi thắng cuộc.

CHIẾC NÓN KỲ DIỆU  Thời gian 15 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Nhấn Bắt đầu để bắt đầu quay chọn số ngẫu nhiên	CHIẾC NÓN KỲ DIỆU Câu 8: Muốn gõ kí tự trên của một phím trên hàng phím số, khi gõ em nhấn và giữ phím nào dưới đây? (A) Caps Lock. (C) Delete. (B) Shift. (D) Backspace.  Thời gian 15 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Vòng quay dừng lại ở một số ngẫu nhiên (ví dụ số 8), nội dung câu hỏi xuất hiện cùng các đáp án cho câu hỏi số 8. Sau đó, giáo viên sẽ nhấn thời gian bắt đầu.
CHIẾC NÓN KỲ DIỆU Câu 8: Muốn gõ kí tự trên của một phím trên hàng phím số, khi gõ em nhấn và giữ phím nào dưới đây? (A) Caps Lock. (C) Delete. (B) Shift. (D) Backspace.  Thời gian Hết giờ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Khi hết thời gian, học sinh sẽ gõ bảng trả lời lên và so sánh, đối chiếu với kết quả	CHIẾC NÓN KỲ DIỆU  Thời gian 15 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Chọn Bắt đầu để bắt đầu vòng quay mới

* **Áp dụng:** Với trò chơi này chúng ta có thể áp dụng cho tất cả các bài học đặc biệt là ở các bài, áp dụng chơi vào đầu giờ để giới thiệu bài mới nhằm gây hứng thú với học sinh hoặc lúc củng cố để các em khắc sâu nội dung bài học.

f. Trò chơi trực tuyến: Quizizz



* Mục đích:

- Kích thích sự tham gia của học sinh thông qua cách thức chơi trò chơi tương tác và thú vị. Học sinh tương tác và học tập một cách hiệu quả từ xa

- Trò chơi này thường có tính cạnh tranh cao, với bảng xếp hạng hiển thị điểm số của từng người chơi. Điều này có thể khuyến khích sự nỗ lực và cố gắng từ phía học sinh.

*** Chuẩn bị:**

- Giáo viên thiết kế bộ câu hỏi trên trò chơi trực tuyến Quizizz

*** Cách tổ chức:**

+ Giáo viên mời cả lớp tham gia trò chơi, bấm chọn Live game (Chơi trực tiếp)

+ Giáo viên chiếu mã code, yêu cầu học sinh truy cập trang web joinmyquiz.com và sau đó nhập mã code để vào game chơi trực tuyến

+ Sau khi học sinh tham gia đủ, thầy cô chọn **“Bắt đầu”** để bắt đầu bài kiểm tra.

+ Giáo viên theo dõi quá trình học sinh làm bài trên Quizizz

+ Kết thúc trò chơi, bảng xếp hạng hiển thị điểm số của từng người chơi trong lớp. Giáo viên đánh giá và tuyên dương học sinh theo thống kê trên trang Quizizz.

*** Áp dụng:** Trò chơi trực tuyến Quizizz có thể được sử dụng trong nhiều phần khác nhau của quá trình dạy học. Quizizz là một công cụ hiệu quả để kiểm tra kiến thức của học sinh trước, trong và sau khi hoàn thành một đơn vị học. Quizizz có thể được sử dụng làm phần ôn tập và ôn lại kiến thức trước khi kiểm tra hoặc bài kiểm tra lớn. Hoặc trong bối cảnh giảng dạy từ xa, Quizizz là một công cụ hữu ích để tạo ra các bài giảng trực tuyến và tương tác với học sinh từ xa. Giáo viên có thể tạo và chia sẻ các bài quiz để học sinh hoàn thành từ xa và sau đó xem lại kết quả.

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

*** Đối với giáo viên**

Tạo ra các tình huống thú vị và sinh động giúp giáo viên khắc sâu kiến thức một cách hấp dẫn, mang lại sự sôi nổi cho lớp học. Điều này giúp làm giảm bớt sự đơn điệu và tăng cường hứng thú học tập, đặc biệt là đối với những học sinh có sức học yếu, chậm hoặc nhút nhát.

Tăng cường chuyên môn và nhận thức trong việc sử dụng CNTT cũng là một phần quan trọng của việc nâng cao chất lượng giáo dục.

Đổi mới và sáng tạo trong phương pháp giảng dạy giúp tạo ra một môi trường học tích cực và hiệu quả, khuyến khích sự phát triển của cả giáo viên và học sinh.

*** Đối với học sinh**

Khi được tham gia các trò chơi, hầu hết các em đều rất hứng thú. Từ việc thích thú với những trò chơi mà các em thêm yêu thích môn Tin, hăng hái trong giờ học, một số em đã thể hiện có tư duy linh hoạt, lô gích.

Để đánh giá hiệu quả và khả thi của đề tài, ta có thể so sánh bảng số liệu về chất lượng học tập của các lớp tôi giảng dạy trước và sau khi áp dụng phương pháp lồng ghép trò chơi vào dạy học Tin học:

Bảng kết quả khảo sát sau khi thực hiện đề tài

Khối	Số	Trước khi áp dụng sáng kiến						Sau khi áp dụng sáng kiến					
		Hứng thú		Bình thường		Không hứng thú		Hứng thú		Bình thường		Không hứng thú	
		SL	%	SL	%	SL	%	SL	%	SL	%	SL	%
3	90	18	20	32	35,6	40	44,4	73	81,1	17	18,9	0	0
4	88	14	15,9	28	31,8	46	52,3	69	78,4	19	21,6	0	0

Kết quả khảo sát cho thấy việc áp dụng hình thức dạy học lồng ghép trò chơi đã giúp khắc phục một phần nhược điểm học tập thụ động của học sinh như đã nêu trong phần thực trạng. Sau thời gian triển khai, tôi đã nhận thấy sự tăng hứng thú của nhiều học sinh đối với môn học và các em đã ghi nhớ lại kiến thức lâu hơn. Học sinh trở nên tích cực và chủ động hơn trong việc tiếp nhận kiến thức. Đặc biệt các em đã tự tin và mạnh dạn hơn nhiều trong các hoạt động cá nhân cũng như hoạt động nhóm.

Qua thời gian áp dụng đề tài, với sự nỗ lực hết mình của bản thân đã đem lại những kết quả khả quan nhất định. Điều này khiến tôi tin tưởng vào thành công của đề tài. Tôi tin rằng kết quả học tập trong năm học 2023 - 2024 và những năm sau này sẽ đạt kết quả tốt hơn.

Kết quả này đã chứng minh rằng sáng kiến của tôi đang có hiệu quả theo đúng hướng được nhà trường và ngành chỉ đạo. Hiện tại, tôi vẫn tiếp tục thực hiện và phát triển những thành tựu đã đạt được, cũng như khắc phục những điểm yếu còn tồn tại để nâng cao chất lượng giảng dạy.

4. Hiệu quả của sáng kiến

4.1 Hiệu quả về khoa học

Sáng kiến này có thể mang lại nhiều hiệu quả về mặt khoa học đáng kể, bao gồm:

- Kích thích tư duy logic và sự sáng tạo: Các trò chơi học tập thường được thiết kế để tương tác với các khái niệm khoa học cơ bản một cách sinh động và thú vị. Qua trò chơi, học sinh có cơ hội tiếp xúc và hiểu sâu hơn về các khái niệm khoa học phức tạp thông qua trải nghiệm thực tế và hình ảnh minh họa.

- củng cố kiến thức và kỹ năng tin học một cách hiệu quả hơn. Thông qua việc tham gia vào các hoạt động thực hành và áp dụng kiến thức vào các tình huống thực tế trong trò chơi, học sinh có cơ hội thực hành và củng cố những gì họ đã học, từ đó tăng cường hiểu biết và kỹ năng của họ trong lĩnh vực tin học.

- Khuyến khích sự tò mò: Thông qua việc khám phá trong các trò chơi, học sinh có thể phát hiện ra những khía cạnh mới của công nghệ và tin học, từ đó khuyến khích học sinh tiếp tục khám phá và học hỏi trong lĩnh vực này trong tương lai.

4.2 Hiệu quả về kinh tế

SKKN áp dụng hiệu quả trong dạy-học, năm học tới sẽ tiết kiệm được thời gian và dành thời gian đó để nghiên cứu đổi mới phân môn khác.

4.3 Hiệu quả về xã hội

Khẳng định vai trò của giáo dục trong công cuộc thực hiện cải cách chương trình SGK mới, tạo được niềm tin cho học sinh và phụ huynh, mang lại nhiều lợi ích đáng kể về mặt xã hội.

- Đầu tiên, việc sử dụng trò chơi trong giáo dục giúp tạo ra một môi trường học tập tích cực và hứng thú, khuyến khích sự tương tác xã hội giữa các học sinh. Trong các trò chơi nhóm, học sinh cần phải làm việc cùng nhau, trao đổi ý kiến và hợp tác để giải quyết các vấn đề, từ đó tạo ra cơ hội phát triển kỹ năng giao tiếp và làm việc nhóm.

- Thứ hai, việc sử dụng trò chơi học tập cũng có thể giúp tạo ra sự kết nối giữa học sinh và giáo viên. Khi giáo viên tham gia vào quá trình chơi cùng học sinh, trở thành người hướng dẫn, truyền đạt kiến thức một cách gần gũi và thú vị hơn. Điều này có thể tạo ra một môi trường học tập thoải mái và tạo niềm tin giữa học sinh và giáo viên.

- Cuối cùng, việc sử dụng trò chơi học tập còn giúp tạo ra một cộng đồng học tập tích cực trong lớp học. Các trò chơi có thể khuyến khích sự hợp tác và chia sẻ kiến thức giữa các học sinh. Điều này tạo ra một tinh thần đoàn kết và sự ủng hộ lẫn nhau giữa các thành viên trong lớp học, từ đó tạo ra một môi trường học tập tích cực và đồng thuận.

5. Đánh giá về tính khả thi

Qua kết quả thu được sau khi triển khai cho thấy chất lượng dạy học được nâng lên rõ rệt. Đầu tiên, việc áp dụng trò chơi trong giảng dạy giúp tạo ra một môi trường học tập tích cực, làm tăng động lực học tập của học sinh. Khuyến khích sự tương tác và hợp tác giữa các học sinh, từ đó phát triển kỹ năng giao tiếp và làm việc nhóm. Điều này không chỉ làm tăng hiệu suất học tập mà còn phát triển kỹ năng xã hội và sự sáng tạo của học sinh. Thêm vào đó, các trò chơi có thể dễ dàng tích hợp vào chương trình học.

Cuối cùng, với sự nỗ lực và ý thức trách nhiệm của giáo viên, cùng sự hỗ trợ từ nhà trường, việc triển khai và thực hiện sáng kiến này là hoàn toàn khả thi và có thể mang lại nhiều lợi ích cho quá trình giảng dạy và học tập.

6. Thời gian thực hiện sáng kiến

Từ đầu năm học 2023-2024 và các năm học tiếp theo.

7. Kinh phí thực hiện sáng kiến

Kinh phí để thực hiện sáng kiến tổ chức trò chơi học tập môn Tin học cho học sinh Tiểu học có thể thay đổi tùy thuộc vào các yếu tố như loại trò chơi, số lượng học sinh và nguồn lực có sẵn. Một số khoản kinh phí cơ bản có thể bao gồm:

- Phần cứng và phần mềm: Cần có máy tính và phần mềm phù hợp để thực hiện tổ chức các trò chơi. Có thể có chi phí cho việc mua bản quyền hoặc đăng ký sử dụng dịch vụ.

- Tài liệu và tài nguyên giảng dạy: Chi phí cho việc mua sách giáo trình hoặc tài liệu tham khảo phù hợp với nội dung của trò chơi học tập.

- Đào tạo và hỗ trợ: Chi phí để tổ chức các khóa đào tạo cho giáo viên về cách sử dụng công nghệ và triển khai trò chơi học tập.

- Vật liệu và đồ dùng: Bao gồm các vật liệu và đồ dùng cần thiết cho việc tổ chức các hoạt động trong trò chơi như: bảng, bút, giấy, ...

Tùy thuộc vào quy mô và phạm vi của sáng kiến cũng như nguồn lực có sẵn, kinh phí có thể linh hoạt và thích ứng để đáp ứng các yêu cầu cụ thể của mỗi trường học.

III. KIẾN NGHỊ VÀ ĐỀ XUẤT

Tôi nhận thấy để tiếp tục phát triển, hoàn thiện hơn các giải pháp trên với mục đích phục vụ việc dạy và học của giáo viên, học sinh Tiểu học, tôi xin mạnh dạn đưa ra một số kiến nghị và đề xuất như sau:

1. Đối với các cấp lãnh đạo trong ngành giáo dục

- Cần thường xuyên tổ chức, tăng cường công tác chỉ đạo, hướng dẫn và mở các lớp bồi dưỡng nghiệp vụ cho giáo viên.

- Đầu tư kinh phí, trang thiết bị, cơ sở vật chất cho các trường.

- Động viên và khích lệ các giáo viên xuất sắc, đạt nhiều thành tích trong giảng dạy và học tập.

- Tổ chức đánh giá thường xuyên về việc áp dụng các phương pháp dạy học mới để cải thiện chất lượng giảng dạy và học tập trong trường học.

2. Đối với giáo viên

Qua đề tài này tôi rút ra thêm nhiều kinh nghiệm cho việc tổ chức các trò chơi học tập trong dạy học môn Tin học.

- Giáo viên cần phải đam mê với nghề dù cuộc sống có khó khăn. Yêu nghề, mến trẻ, không ngừng cập nhật kiến thức mới trong lĩnh vực này. Đồng thời giáo viên cũng cần hiểu rõ nội dung chương trình, yêu cầu của môn học và đối tượng học sinh để có thể tổ chức trò chơi phù hợp, hiệu quả.

- Giáo viên cần dành nhiều thời gian và công sức vào việc nghiên cứu bài học, chuẩn bị các trò chơi phù hợp với nội dung bài học cũng như đối tượng học sinh. Đặc biệt phải nghiên cứu kỹ bài để chọn những trò chơi thích hợp và phải định hướng sẽ đưa trò chơi vào lúc nào, ở bước dạy nào, khai thác những gì? Điều này đòi hỏi sự tận tâm với nghề, không ngừng tìm tòi, đổi mới, nâng cao kiến thức chuyên môn và sáng tạo trong dạy học.

- Thăm lớp, dự giờ, tham gia các hội thảo phương pháp giảng dạy các bộ môn khác cũng là một phần quan trọng giúp giáo viên phát triển kỹ năng và hiểu biết.

Trên đây là những kinh nghiệm mà bản thân tôi đã ứng dụng thực tế tại trường Tiểu học Phú Cường – Ba Vì – Hà Nội và đã đạt hiệu quả cao. Để hoàn thiện hơn nữa đề tài, tôi hy vọng nhận được đóng góp ý kiến từ Hội đồng Ban giám khảo sáng kiến kinh nghiệm cho đề tài của mình, từ đó nâng cao chất lượng dạy và học môn Tin học trong tương lai.

Tôi cam đoan: SKKN này tôi không sao chép của đồng nghiệp và không copy trên mạng. Nếu sai tôi hoàn toàn chịu trách nhiệm.

Tôi xin chân thành cảm ơn!

XÁC NHẬN CỦA CƠ QUAN
(Ký tên, đóng dấu)

Phú Cường, ngày 5 tháng 5 năm 2024
Người viết sáng kiến

Trần Thanh Hiền

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Phạm Minh Hạc (2016), Tâm lí học, NXB Giáo dục.
2. Nguyễn Đức Hoàn (2019), Chuyên đề: Một số Phương pháp và Hình thức tổ chức dạy học.
3. Lê Khắc Thành (Tổng chủ biên) - Sách giáo khoa lớp 3 Đại học Vinh, NXB Đại học Vinh
4. Lê Khắc Thành (Tổng chủ biên) - Sách giáo khoa lớp 4 Đại học Vinh, NXB Đại học Vinh

MỘT SỐ HÌNH ẢNH VỀ CÁC TRÒ CHƠI VÀ CÁC TIẾT HỌC CÓ ÁP DỤNG TRÒ CHƠI



Học sinh học và chơi rất hào hứng

Hình ảnh một số trò chơi PowerPoint và trò chơi trực tuyến để giáo viên tham khảo



