

A. ĐẶT VẤN ĐỀ

I. TÍNH CẤP THIẾT PHẢI TIẾN HÀNH SÁNG KIẾN

Hiện nay, môn Tin học trong chương trình giáo dục Tiểu học cùng với những bộ môn khác như Tiếng Anh, Mĩ thuật, Âm nhạc,...đều có những vai trò hết sức quan trọng góp phần đào tạo nên những con người toàn diện.

Tin học được coi là một môn khoa học tự nhiên có tính logic, tư duy và cả sự sáng tạo, hội nhập. Ngoài ra, Tin học còn là chìa khóa góp phần phát triển các bộ môn khác.

Đối với học sinh khối lớp 3, khối lớp 4 lần đầu tiên được học tập với máy tính trên lớp và để các em yêu thích và học tốt được môn Tin học thì người giáo viên không phải chỉ truyền đạt, giảng giải theo các tài liệu đã có sẵn một cách rập khuôn, máy móc sẽ làm cho học sinh tiếp thu một cách thụ động. Nếu chỉ dạy học như vậy thì việc học tập của học sinh sẽ diễn ra thật đơn điệu, khô khan, học sinh không có hứng thú học và kết quả học tập sẽ không cao. Chính nó là một trong những nguyên nhân gây ra cản trở việc đào tạo các em trở thành những con người năng động, tự tin, sáng tạo, tích cực, thích ứng với những đổi mới, hòa nhịp với sự phát triển của thế giới đang diễn ra hàng ngày.

Trường Tiểu học Tiên Phong là trường đóng trên địa bàn xã Tiên Phong – huyện Ba Vì, vẫn còn là vùng nông thôn, kinh tế tuy không khó khăn nhưng để trẻ tiếp xúc với công nghệ thông tin là chưa nhiều. Do đó, để tạo điều kiện thuận lợi cho học sinh học tập thì giáo viên cần tiếp tục đổi mới phương pháp, hình thức tổ chức dạy học, trong đó vận dụng linh hoạt, phù hợp là vô cùng cần thiết. Nếu vận dụng tốt các biện pháp nhằm nâng cao chất lượng trong giờ Tin học sẽ phát huy được tính tích cực, chủ động sáng tạo, nhanh nhẹn và khéo léo của học sinh. Từ đó thu hút được các em học sinh yêu thích môn Tin học, hăng say tới trường lớp, lôi cuốn các em tham gia vào các hoạt động học tập, góp phần xây dựng môi trường giáo dục thân thiện.

Qua quá trình nghiên cứu và thực tế giảng dạy môn Tin học khối 3, khối 4 tại trường Tiểu học Tiên Phong tôi thấy rằng môn Tin học ở bậc Tiểu học giúp học sinh bước đầu làm quen với công nghệ kĩ thuật số, bắt đầu hình thành năng lực Tin học và chuẩn bị cho học sinh tiếp tục học môn Tin học ở các cấp học cao hơn, là hành trang vững chắc trong thời đại 4.0 hiện nay.

Chính vì những lý do nêu trên mà tôi đã chọn đề tài sáng kiến kinh nghiệm ***“Một số biện pháp để dạy tốt môn Tin học cho học sinh lớp 3, lớp 4”***

II. MỤC TIÊU CỦA SÁNG KIẾN

Nghiên cứu “**Một số biện pháp để dạy tốt môn Tin học cho học sinh lớp 3, lớp 4**” tại trường Tiểu học Tiên Phong để đề xuất các biện pháp nhằm nâng cao chất lượng dạy và học môn Tin học trong nhà trường.

III. THỜI GIAN, ĐỐI TƯỢNG, PHẠM VI NGHIÊN CỨU

1. Đối tượng nghiên cứu

- Học sinh lớp 3, 4 năm học 2023 – 2024. (Tổng số HS: 267HS)

2. Phạm vi nghiên cứu

- Bắt đầu từ tháng 9 năm 2023 và kết thúc đến tháng 4 năm 2024

B. NỘI DUNG CỦA SÁNG KIẾN

I. HIỆN TRẠNG CỦA VẤN ĐỀ

1. Thực trạng hiện nay

- Các trường Tiểu học trên địa bàn huyện Ba Vì áp dụng dạy học môn Tin học lớp 3, lớp 4 được dạy theo bộ sách của Nhà xuất bản Đại học Vinh.
- Có 01 phòng máy với 18 máy dành cho học sinh.
- Giáo viên được trang bị đầy đủ sách giáo khoa, sách giáo viên và các phần mềm kèm theo.

2. Thuận lợi và khó khăn khi trực tiếp giảng dạy môn Tin học tại trường

2.1. Thuận lợi:

- Được Ban giám hiệu nhà trường hết sức quan tâm, tạo điều kiện để công tác dạy và học đạt kết quả cao nhất.
- Nội dung sách nhẹ nhàng, trình bày đẹp, rất phù hợp với lứa tuổi học sinh Tiểu học. Môn Tin học 3,4: 1 tiết/1 tuần.
- Giáo viên giảng dạy được đào tạo theo đúng chuyên ngành và được bồi dưỡng các chuyên đề của Phòng Giáo dục, cụm chuyên môn.

2.2. Khó khăn:

* Về phía giáo viên

- Bắt đầu từ năm học 2022-2023 thì môn Tin học là môn học bắt buộc trong chương trình giáo dục bậc Tiểu học, là năm bắt đầu dạy theo chương trình sách mới của Bộ giáo dục và đào tạo và thay sách giáo khoa Tin học lớp 3. Năm học 2023 –

2024 thì thay sách giáo khoa Tin học lớp 4, đối với một giáo viên như tôi còn gặp nhiều khó khăn về phương pháp, kinh nghiệm giảng dạy.

- Về cơ sở vật chất: 2 đến 3 học sinh/ 1 máy dẫn đến giờ học thực hành của học chưa đạt hiệu quả cao.

- 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.

*** Về phía học sinh**

- Đa số học sinh không có máy ở nhà để luyện tập nên các thao tác của học sinh chưa được thành thạo.

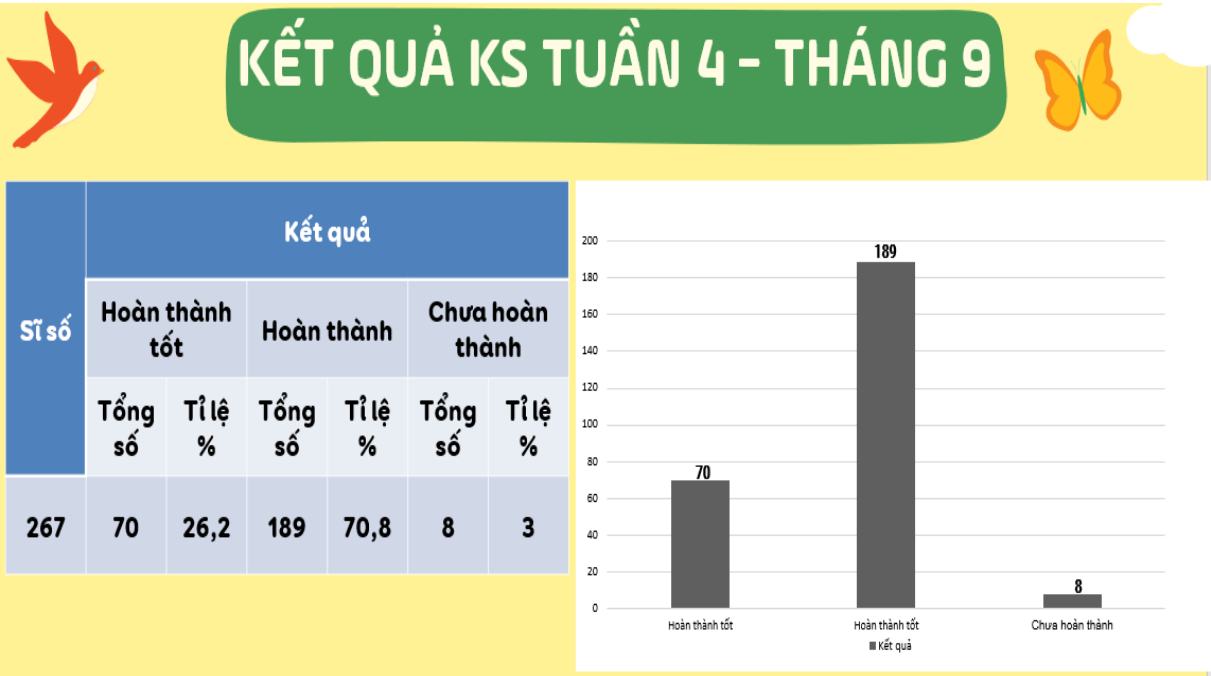
- Một số học sinh còn ham chơi, chưa chăm làm bài tập, chưa nắm được lí thuyết nên dẫn tới ngại thực hành, ít giao tiếp dẫn tới ngại học hỏi những bạn học tốt hơn.

- Việc rèn luyện thói quen gõ 10 ngón tay cho học sinh còn gặp khó khăn do học sinh không có nhiều thời gian cho việc luyện tập trên lớp cũng như ở nhà.

- Đối với chương trình lớp 3 có rất ít thời gian thực hành trên lớp nên các thao tác của các em còn khá chậm chạp.

- Số lượng học sinh trong một lớp học còn khá đông từ 36 đến 41 học sinh trên một lớp, phòng máy có 18 máy nhưng là máy cũ, có máy đã hỏng, chậm chạp không còn sử dụng được ảnh hưởng đến quá trình giảng dạy và học tập.

BẢNG KẾT QUẢ TRƯỚC KHẢO SÁT TRƯỚC KHI ÁP DỤNG BIỆN PHÁP



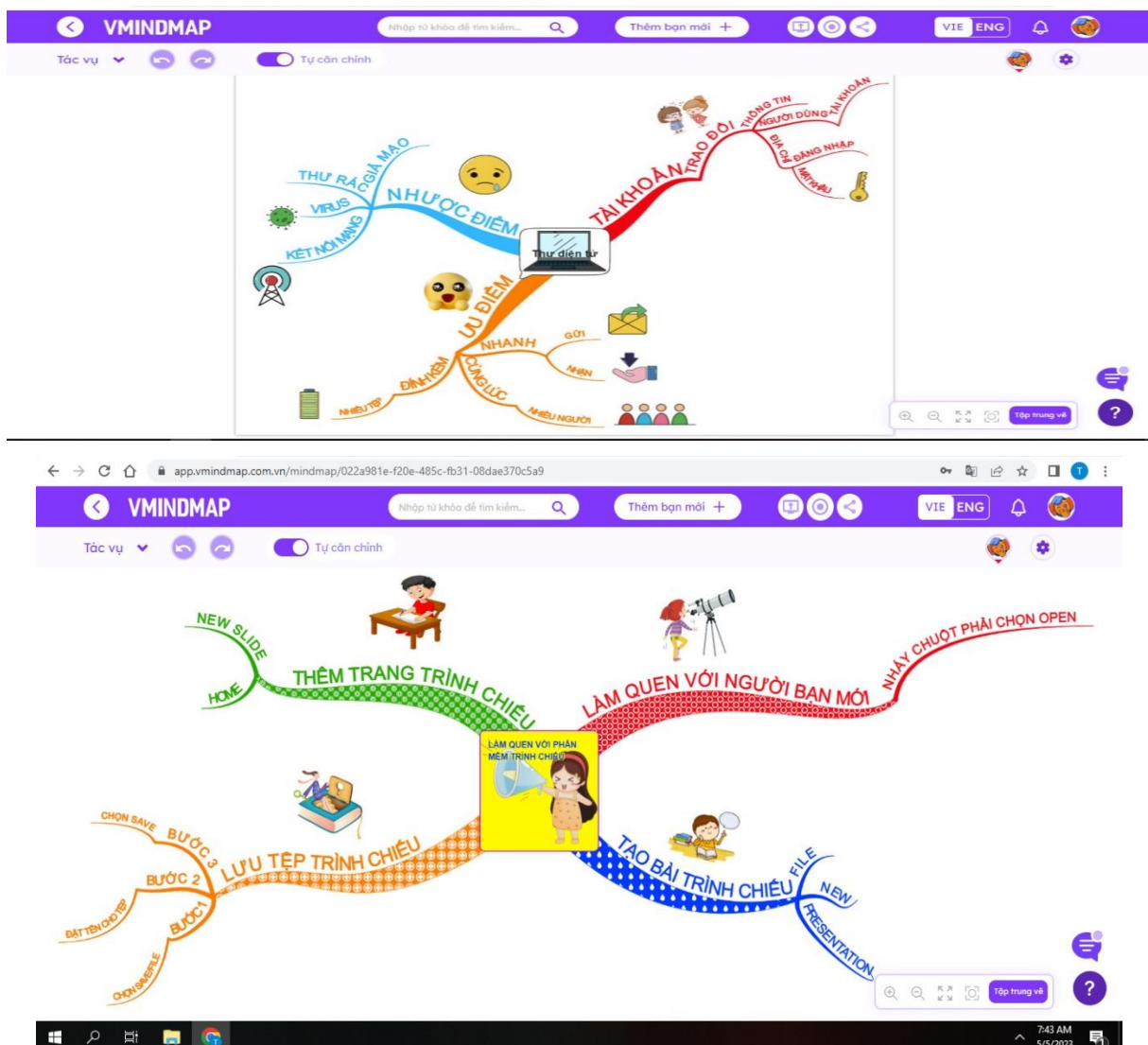
II. GIẢI PHÁP THỰC HIỆN SÁNG KIẾN ĐỂ GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ

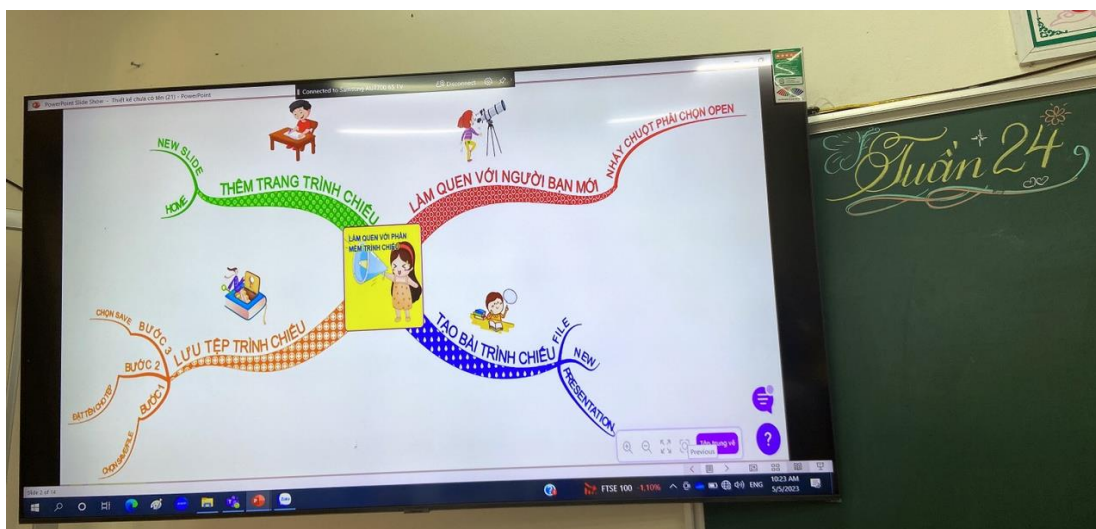
1. Sử dụng Sơ đồ tư duy (Mindmap) trong giảng dạy

Có lẽ Sơ đồ tư duy không còn xa lạ đối với giáo viên và học sinh Việt Nam cũng như trên toàn thế giới. Ngày nay với xu hướng dạy học lấy học sinh là trung tâm được nhiều thầy cô đã sử dụng sơ đồ tư duy trong giảng dạy. Sơ đồ tư duy là công cụ lý tưởng cho việc giảng dạy và trình bày các khái niệm trong lớp học. Sơ đồ tư duy giúp giáo viên tập trung vào vấn đề cần trao đổi cho học sinh, cung cấp một cái nhìn tổng quan về chủ đề mà không có thông tin thừa. Học sinh cũng được tiếp nhận tin một cách tổng quan và chính xác nhất chính vì vậy mà hiệu quả của giờ dạy sẽ được tăng lên.

Tôi đã đăng kí và sử dụng app “5 phút thuộc bài” để vẽ Sơ đồ tư duy cho từng tiết học. Các học sinh của tôi cũng sử dụng app này để học các môn học khác nên các em biết cách vẽ trên giấy, biết cách đọc, tóm tắt bài học thông qua sơ đồ tư duy.

Sau đây là hình ảnh các Sơ đồ tư duy tôi đã vẽ trên app khi trình chiếu, vẽ trên bảng để hướng dẫn học sinh tóm tắt bài học và vẽ trên giấy.





2. Dùng công nghệ AI để tự học, nâng cao năng lực chuyên môn

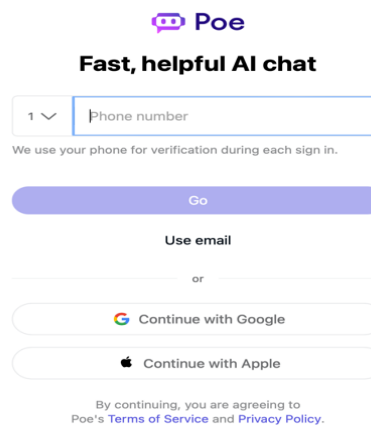
Trong thời đại 4.0 hiện nay, những tiến bộ về khoa học kỹ thuật và công nghệ thông tin đang diễn ra nhanh chóng. Những kiến thức và kỹ năng được giảng dạy trong quá khứ có thể đã trở nên lỗi thời và không còn phù hợp với thực tế. Chương trình giáo dục tại Việt Nam cũng đang liên tục được cập nhật và thay đổi. Việc thay đổi này đòi hỏi giáo viên phải không ngừng học tập nâng cao kiến thức của mình để áp dụng vào việc giảng dạy, giúp học sinh đáp ứng được những yêu cầu trong thời đại mới. Tuy nhiên, việc tự học tập nâng cao chuyên môn của giáo viên nói chung còn gặp nhiều khó khăn như giáo viên có ít thời gian để tìm hiểu và nghiên cứu các tài liệu chuyên môn mới bởi việc giảng dạy trên lớp, chấm bài, chuẩn bị bài giảng, bên cạnh đó vẫn phải chăm sóc gia đình đòi hỏi nhiều thời gian và sức lực. Đồng thời, đầu tư vào việc nâng cao trình độ chuyên môn của giáo viên cần một khoản chi phí không nhỏ. Mà với thu nhập trung bình của giáo viên hiện nay, việc đầu tư đó có thể là một thách thức đáng kể.

Nhưng sự ra đời của AI, cụ thể là ChatGPT được coi như một cuộc cách mạng, giáo viên hoàn toàn có thể tự học một cách dễ dàng và tiết kiệm chi phí.

ChatGPT (Chat Generative Pre-training Transformer) - một Chatbot có khả năng trò chuyện, trả lời các câu hỏi nhanh chóng, đầy đủ trong nhiều lĩnh vực khác nhau, bằng nhiều ngôn ngữ do công ty OpenAI phát triển.

Hiện tại, Việt Nam là một trong số các nước ở châu Á chưa phải là thị trường được OpenAI hỗ trợ, làm cho nhiều người dùng gặp không ít khó khăn khi sử dụng công cụ này. Tuy nhiên, trong quá trình tìm hiểu, tôi đã tìm ra cách sử dụng ChatGPT thông qua nền tảng web <https://poe.com/ChatGPT>. Đây là trang web cung cấp nhiều nền tảng trí tuệ nhân tạo khác nhau, trong đó có ChatGPT, điều vô cùng đặc biệt là nó hoàn toàn miễn phí. Sau đây là các bước đăng kí rất dễ dàng:

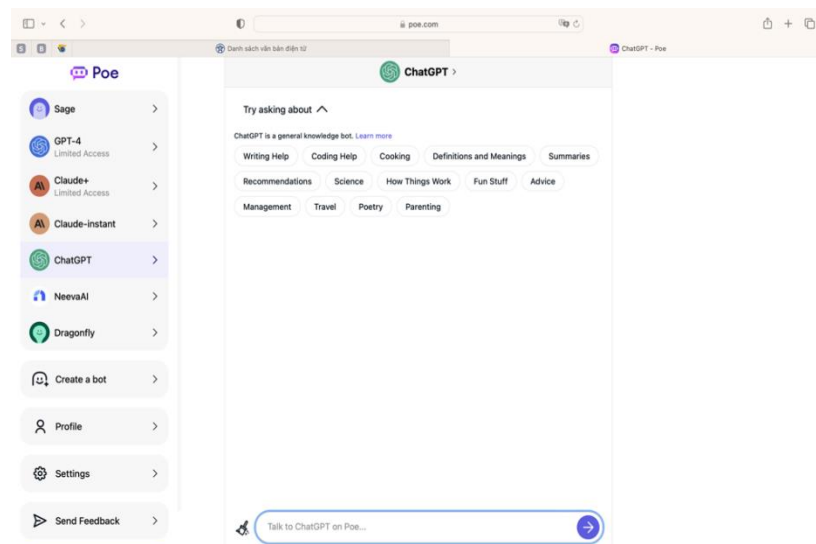
Bước 1: Truy cập <https://poe.com/ChatGPT>



Bước 2: Chọn Continue with Google

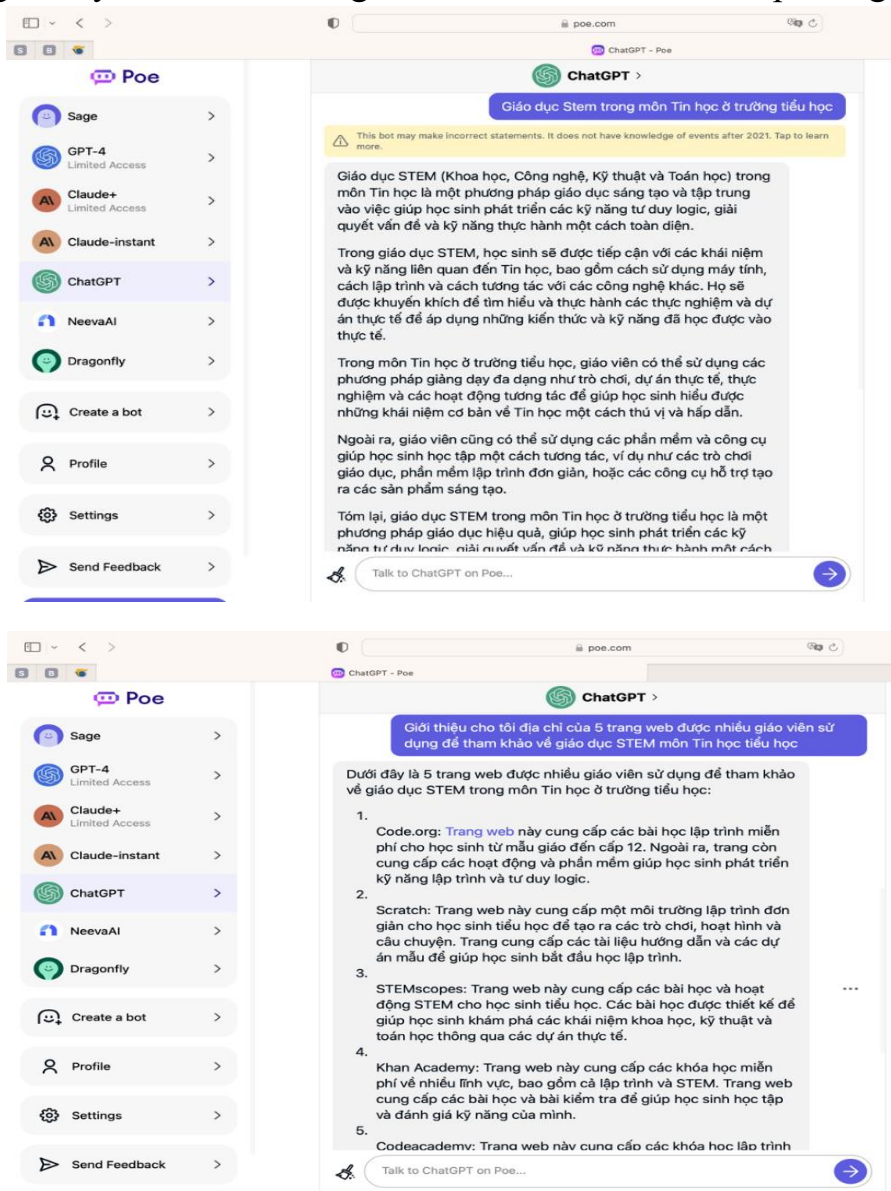
Bước 3: Chọn tài khoản Google của mình

Bước 4: Ở thanh công cụ bên trái Chọn nền tảng trí tuệ nhân tạo ChatGPT



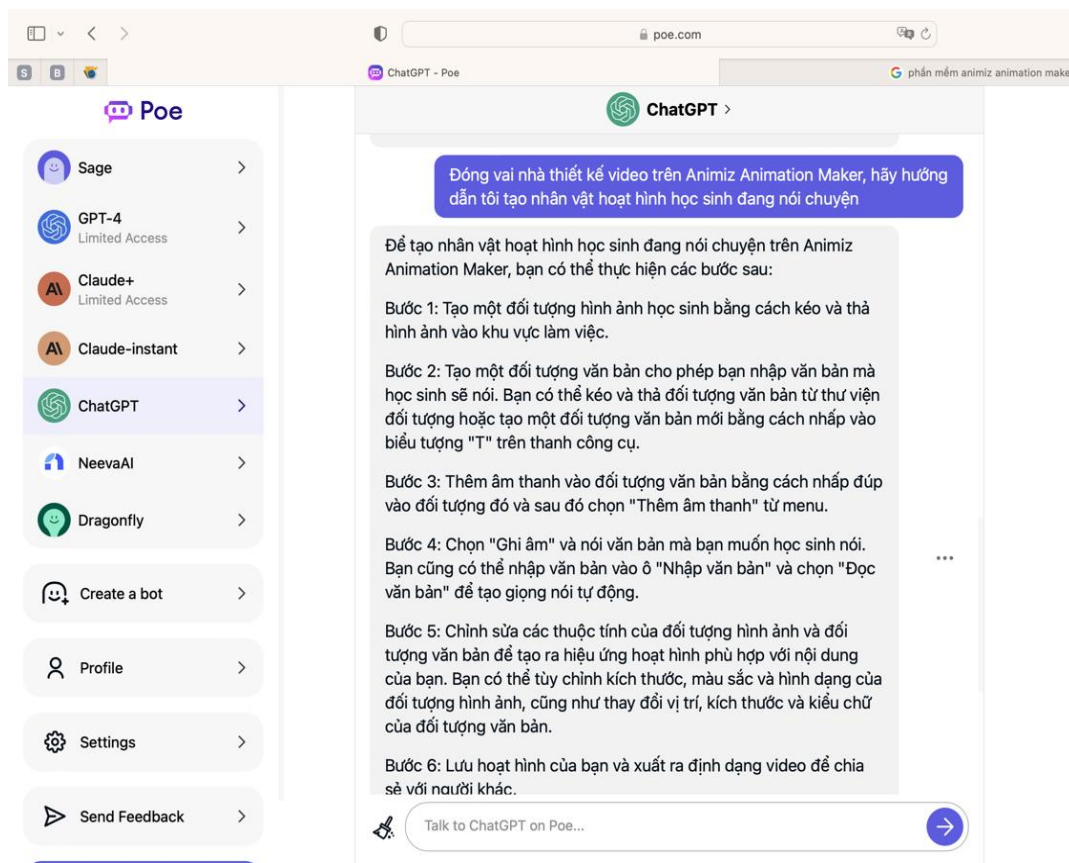
Sau khi đến được mục này rồi, giáo viên có thể hỏi bất cứ câu hỏi nào và ChatGPT sẽ trả lời ngay sau đó. Tuy nhiên, câu trả lời của ChatGPT có đáp ứng được mong muốn của chúng ta hay không còn phụ thuộc vào cách chúng ta đặt câu hỏi, câu hỏi càng chi tiết, cụ thể và dễ hiểu thì đáp án mà ChatGPT cung cấp càng hữu ích. Khi ChatGPT chưa đưa ra câu trả lời đúng trọng tâm thì hãy kiên nhẫn đặt những câu hỏi tiếp theo đưa thêm những hướng dẫn chi tiết hơn để đào sâu hơn thông tin.

Ví dụ 1: Khi tôi được dự giờ học tập một tiết học giáo dục STEM thì tôi thấy vô cùng hứng thú với phương pháp dạy học tích hợp liên môn mới được triển khai gần đây. Tôi đã sử dụng ChatGPT để tìm hiểu về phương pháp này như sau:



Ví dụ 2: Tôi đã sử dụng ChatGPT để tự học phần mềm thiết kế video hoạt hình Animiz Animation Maker. Phần mềm này sẽ giúp giáo viên tự tạo video khởi động, video minh họa cho bài giảng của mình thêm sinh động. Tôi đã áp

dụng rất nhiều video do bản thân thiết kế vào các bài giảng và tôi thấy học sinh vô cùng hào hứng, phấn khởi khi học tập với những video hoạt hình như thế này.



Kết quả: Bằng việc sử dụng ChatGPT như một trợ lý ảo thì giáo viên có thể tìm thông tin, tự học để nâng cao trình độ chuyên môn cũng như ứng dụng công nghệ vào giảng dạy, nâng cao chất lượng công việc mà không mất nhiều thời gian hay chi phí.

3. Sử dụng công nghệ AI tạo video cho bài giảng thêm sinh động

Các AI tạo video là một công cụ mạnh mẽ có thể được sử dụng trong giảng dạy theo nhiều cách khác nhau. Tôi đã nghiên cứu một số cách để sử dụng các AI tạo video để cải thiện việc học tập của học sinh:

3.1 Tạo video bài giảng

Các AI tạo video có thể được sử dụng để tạo video bài giảng hấp dẫn và sáng tạo. Ví dụ, với phần mềm Scratch, để học sinh có thể hình dung ra kết quả của các câu lệnh, tôi sẽ tạo video AI để cho các em quan sát và thấy được ngay kết quả khi gõ câu lệnh đúng.

3.2 Tạo video giải thích

Ví dụ, tôi có thể sử dụng một AI tạo video để tạo video giải thích về một câu lệnh hoặc dải lệnh khó mà khi không có máy tính các em chưa thể hiểu được.

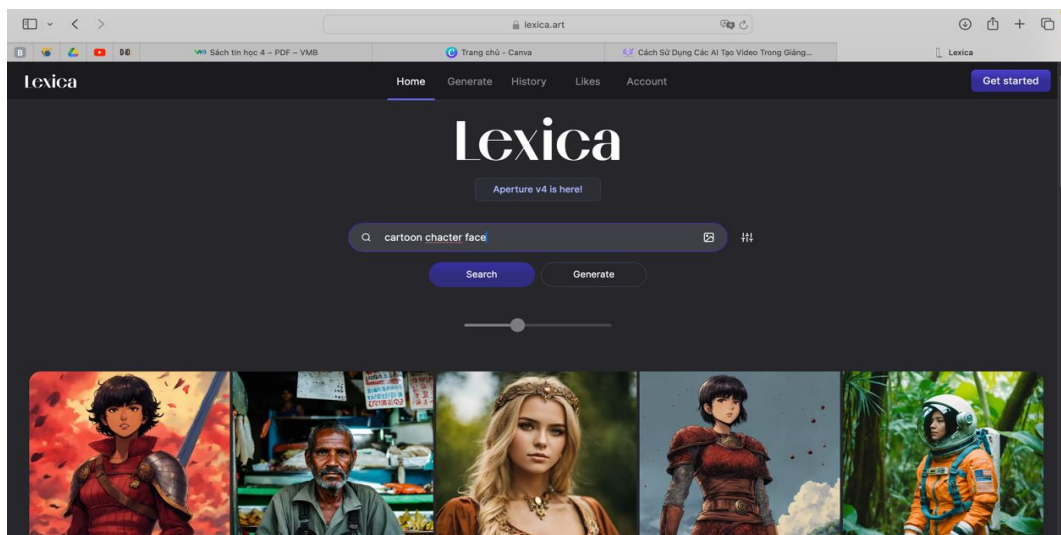
3.3 Tạo video hoạt hình

Có thể sử dụng một AI tạo video để tạo video hoạt hình về một câu chuyện hoặc một bài tập để tạo hứng thú cho học sinh khi học trên lớp, hay khi làm bài tập về nhà.

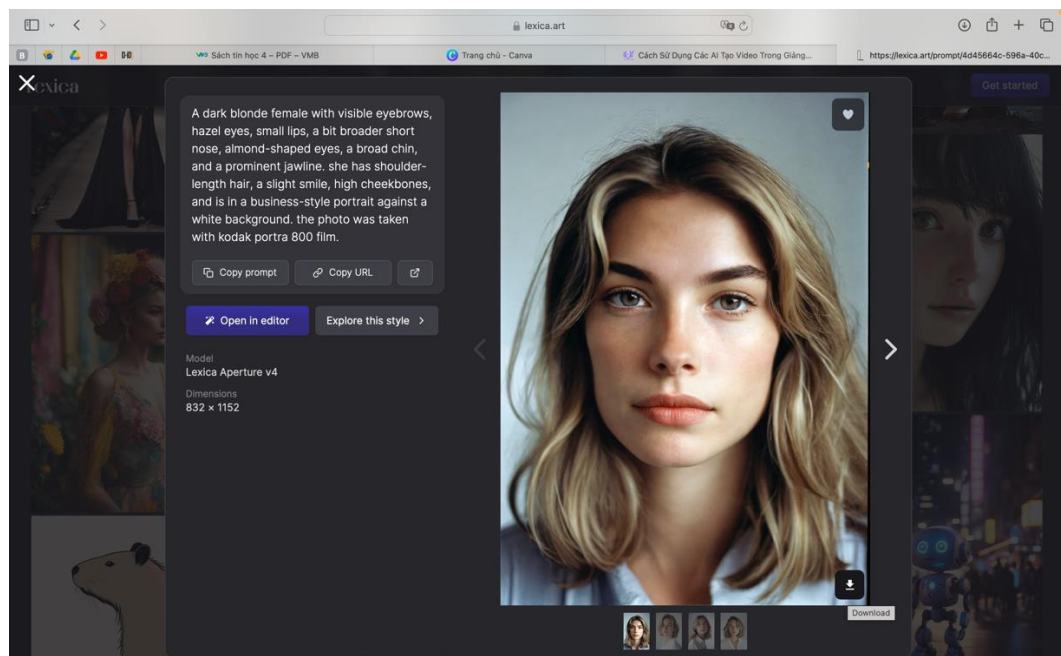
Các AI tạo video là một công cụ mạnh mẽ có thể được sử dụng để cải thiện việc học tập của học sinh theo nhiều cách khác nhau. Bằng cách sử dụng các AI tạo video, giáo viên có thể tạo nội dung video hấp dẫn và sáng tạo hơn, giúp học sinh học tập hiệu quả hơn và hứng thú hơn.

Ví dụ: Cách tạo video MC ảo để dẫn chương trình cho bài học

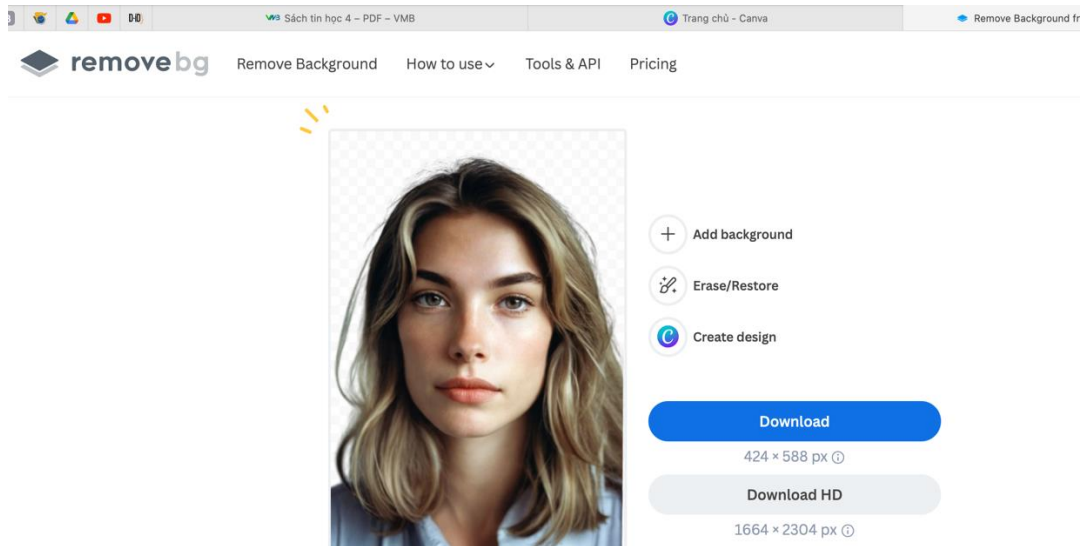
Bước 1: Vào trang web tạo ảnh 3D trực tuyến <http://lexica.art>. Gõ lên mục tìm kiếm: “cartoon chacter face” sẽ cho ra nhiều ảnh 3D để lựa chọn.



Bước 2: Chọn nhân vật rồi tải ảnh về máy

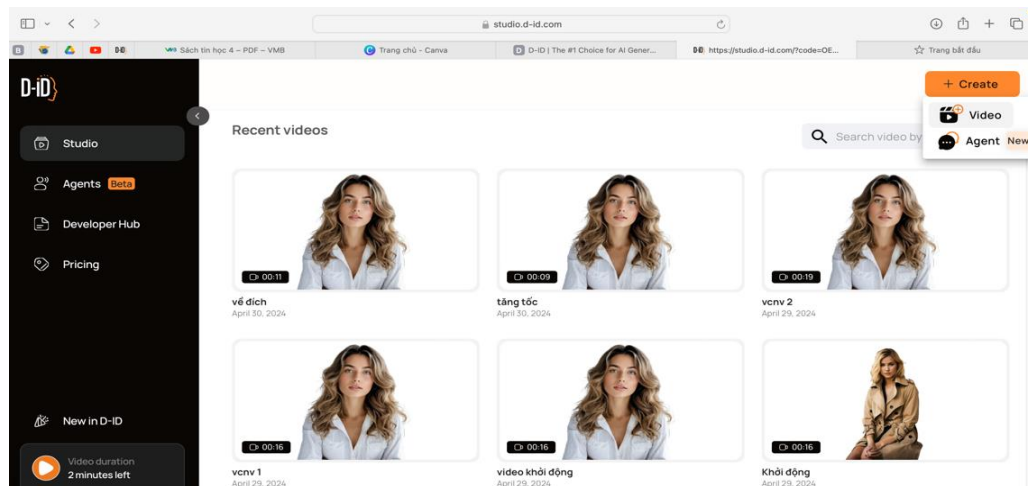


Bước 3: Vào trang web <http://remove.bg> để tách nền cho ảnh vừa tải

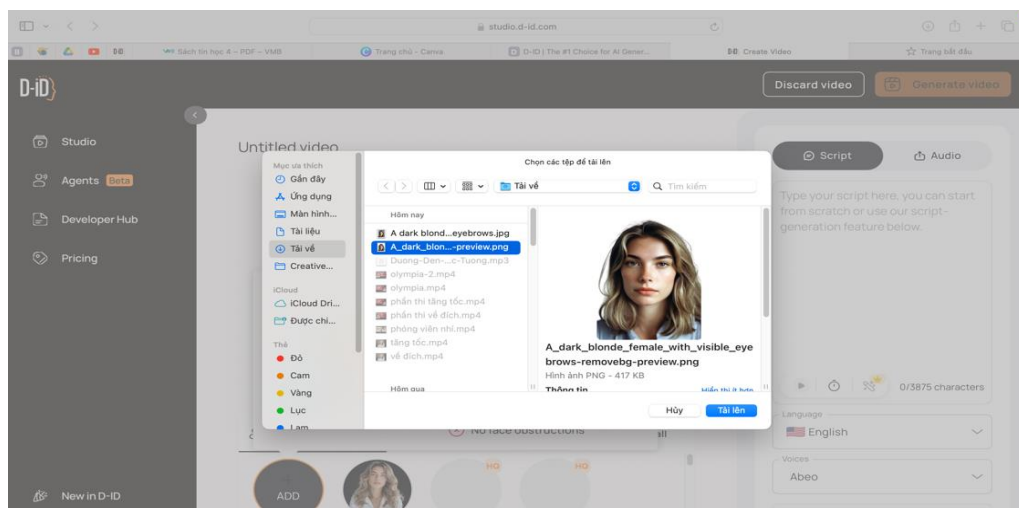


Bước 4: Tạo video AI bằng ảnh vừa tách nền bằng cách vào web d-id.com, đăng nhập (login bằng gmail đăng nhập sẵn ở máy tính)

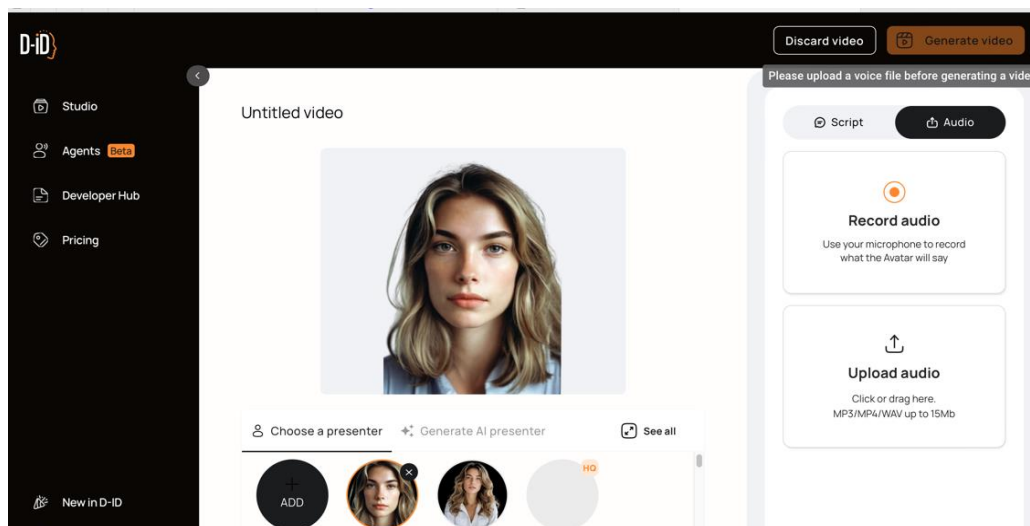
Sau đó chọn mục Create/ Video



Bước 5: Add nhân vật đã có vào web



Bước 6: Chọn ngôn ngữ Việt Nam và gõ nội dung cần tạo video ở Script. Nếu đã có file ghi âm sẵn thì chọn mục Audio và tải phần ghi âm đó lên



Vậy là tôi đã có một video giới thiệu bài học sử dụng công nghệ AI, rất nhanh và lại hấp dẫn đối với học sinh. Mỗi một lần sử dụng tôi đều dùng một MC khác nhau, phong cách khác nhau để các em cảm thấy bài học môn Tin học không bị khô khan, nhàm chán.

4. Sắp xếp nội dung, phương pháp học tập cho từng phần học phù hợp và hiệu quả với từng đối tượng học sinh.

Ngay từ bài học đầu tiên trong chương trình học Tin học, giáo viên phải xác định rõ cho học sinh nhận biết các bộ phận của máy tính và tác dụng của các bộ phận đó bằng cách cho học sinh quan sát ngay trong giờ dạy lý thuyết.

Ví dụ 1: CHƯƠNG 1: MÁY TÍNH VÀ EM - Bài 5: Làm quen với máy tính

Xây dựng kế hoạch bài dạy này ta làm như sau:

Cho học sinh quan sát một bộ máy tính để bàn ngay tại phòng tin học và nhận biết các thành phần cơ bản của một máy tính bao gồm: Màn hình; thân máy; bàn phím; chuột và các chức năng tương ứng của chúng.



Hình 5. Máy tính để bàn

- **Màn hình** của máy tính có cấu tạo và hình dạng như màn hình tivi. Các dòng chữ, số và hình ảnh hiện trên màn hình cho thấy kết quả hoạt động của máy tính (giáo viên thao tác trực tiếp trên máy cho học sinh quan sát).

- **Phần thân** của máy tính là một hộp chứa nhiều chi tiết tinh vi, trong đó có **bộ xử lý**. Bộ xử lý là bộ não điều khiển mọi hoạt động của máy tính.

- **Bàn phím** của máy tính gồm nhiều phím. Khi gõ các phím, ta gửi tín hiệu vào máy tính.

- **Chuột** của máy tính giúp điều khiển máy tính nhanh chóng và thuận tiện. (Với sự giúp đỡ của máy tính các em có thể làm nhiều công việc như: học nhạc, học vẽ, học làm toán, liên lạc với bạn bè ...)

Giáo viên biết kết hợp giữa lí thuyết và thực hành sao cho phù hợp, dạy lí thuyết tốt thì học sinh sẽ thực hành tốt và khi học sinh thực hành tốt thì sẽ hiểu sâu hơn về lí thuyết. Để thực hiện dạy và học đạt hiệu quả cao ngoài việc thực hiện đúng theo chương trình, tôi đã thực hiện như sau:

Ví dụ 2: Bài Sử dụng chuột máy tính (Trang 16 SGK lớp 3 - NXB Đại học Vinh): Để giúp các em sử dụng thành thạo các thao tác ngay trong tiết học giáo viên cần lồng ghép một số trò chơi như: Trò chơi Dots, trò chơi Stick... hoặc một vài trò chơi khác nhưng phải có tính giáo dục (thay vì hướng dẫn học sinh về nhà tự thực hành, vì chỉ một số ít em học sinh có máy tính). Đối với những học sinh yếu, giáo viên phải cầm tay các em để chỉ dẫn. Với phương pháp này, học sinh nắm bắt rất nhanh, rất hứng thú và nhanh chóng sử dụng được chuột.



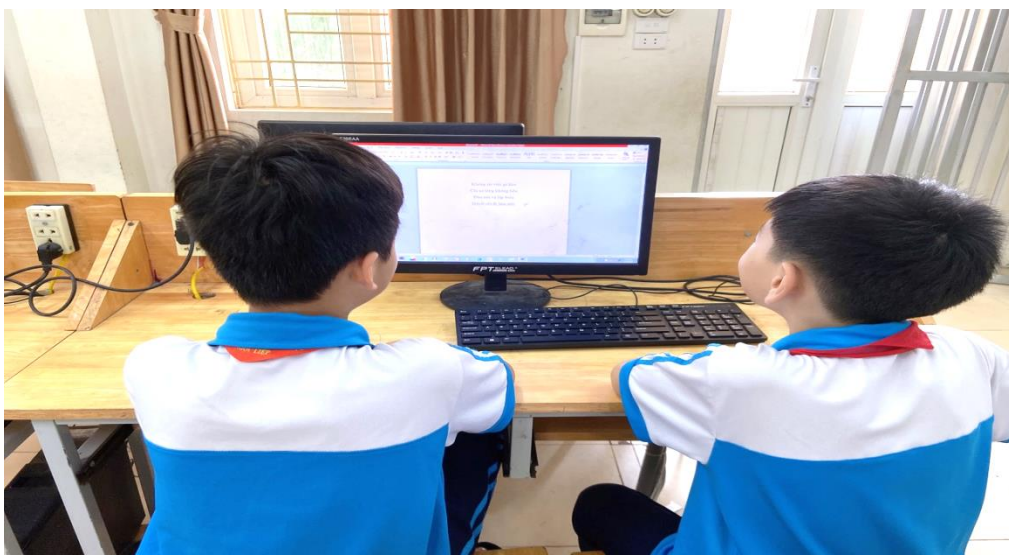
Ví dụ 3: Ở bài 10: Bàn phím máy tính (trang 26 SGK Tin học 3 – NXB Đại học Vinh): Để giúp các em làm quen với bàn phím, giáo viên cho học sinh nêu tên tất cả các phím và cho chơi một số trò chơi có nội dung về bàn phím ví dụ như trò chơi “Ai nhanh ai đúng” giúp các em nhớ được tên các khu vực và tên các hàng phím ngay tại lớp.



Ví dụ 4: Em tập soạn thảo

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 xong lý thuyết là cho học sinh thực hành ngay như vậy học sinh mới nắm được.

Ở lớp 4, học sinh đã được học cách trình bày văn bản. Giáo viên hãy tạo điều kiện cho các em ứng dụng những kiến thức vừa học vào trình bày những văn bản thông thường. Khi ở phần soạn thảo thì giáo viên đưa thêm một số bài thơ, bài ca dao tục ngữ hay một đoạn văn bản đã học trong sách giáo khoa Tiếng Việt mà học sinh đã học ở trên lớp để các em thực hành.



5. Sử dụng các trò chơi trong dạy học

5.1. Trò chơi “Ai nhanh ai đúng”

* **Mục đích:** Ôn tập các câu lệnh trong Scratch.

* **Thời gian:** 5 – 7 phút

* **Chuẩn bị:** Giáo viên chuẩn bị 10 mảnh bìa hình chữ nhật 10 x 20cm được đính nam châm có ghi tên các câu lệnh.

* **Cách chơi:** Chọn 2 đội, mỗi đội 5 em. Mỗi em chọn một mảnh bìa

- Giáo viên gắn 2 bảng phụ có chứa “Nhóm lệnh chuyển động” mỗi đội phải gắn đúng tác dụng tương ứng với lệnh đó. Đội nào gắn đúng, nhanh, đẹp sẽ giành chiến thắng.

- 2 đội xếp thành hàng dọc. Khi nghe hiệu lệnh “Bắt đầu” thì lần lượt từng bạn lên bảng chọn 1 câu lệnh gắn vào cột B. Bạn thứ nhất gắn xong rồi chạy xuống cuối hàng thì bạn tiếp theo lên gắn tiếp, cứ như vậy cho đến khi hết các mảnh bìa hoặc hết thời gian.

A	B
1. di chuyển 10 bước	a. Nhân vật lướt trong 1 giây tới một vị trí ngẫu nhiên trên sân khấu.
2. lướt trong 1 giây tới vị trí ngẫu nhiên	b. Nhân vật đi tới một vị trí ngẫu nhiên trên sân khấu.
3. đi tới vị trí ngẫu nhiên	c. Nhân vật di chuyển 10 bước về phía trước.

Tương tự cách chơi như vậy đối với các nhóm lệnh di chuyển và hiển thị.

A	B
1. xoay 15 độ	a. Nhân vật hướng về bên phải sân khấu.
2. xoay 15 độ	b. Nhân vật quay phải 15 độ.
3. đặt hướng bằng 90	c. Nhân vật quay trái 15 độ.

Trò chơi này có thể áp dụng vào các bài trong Chương 6: GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH”

5.2. Trò chơi “Em tập thuyết trình”

* **Mục đích:** Ôn tập lại những công cụ, vận dụng kiến thức đã học để tạo một bài thuyết trình với các chủ đề tự chọn.

* **Thời gian:** Trong các tiết của Bài 22: THỰC HÀNH TẠO BÀI TRÌNH CHIẾU

* **Chuẩn bị:** - Giáo viên chuẩn bị máy chiếu hoặc ti vi

- Học sinh: Chuẩn bị bài trình chiếu

* **Cách chơi:** Mỗi nhóm cử một bạn đại diện lên thuyết trình theo các bước:

Bước 1: Giới thiệu ngắn gọn về chủ đề mà nhóm mình đã chọn.

Bước 2: Thuyết trình nội dung theo ý tưởng của nhóm, cách chọn màu sắc và lý do chọn chủ đề. Khi thuyết trình cần nêu các thông tin mở rộng chủ đề, học sinh có thể kết hợp nét mặt, cử chỉ, điệu bộ để tăng sự hấp dẫn, thuyết phục khi giới thiệu trước mọi người.

Bước 3: Nêu ý nghĩa và thông điệp mà nhóm muốn gửi đến mọi người thông qua chủ đề mà nhóm mình đã chọn.

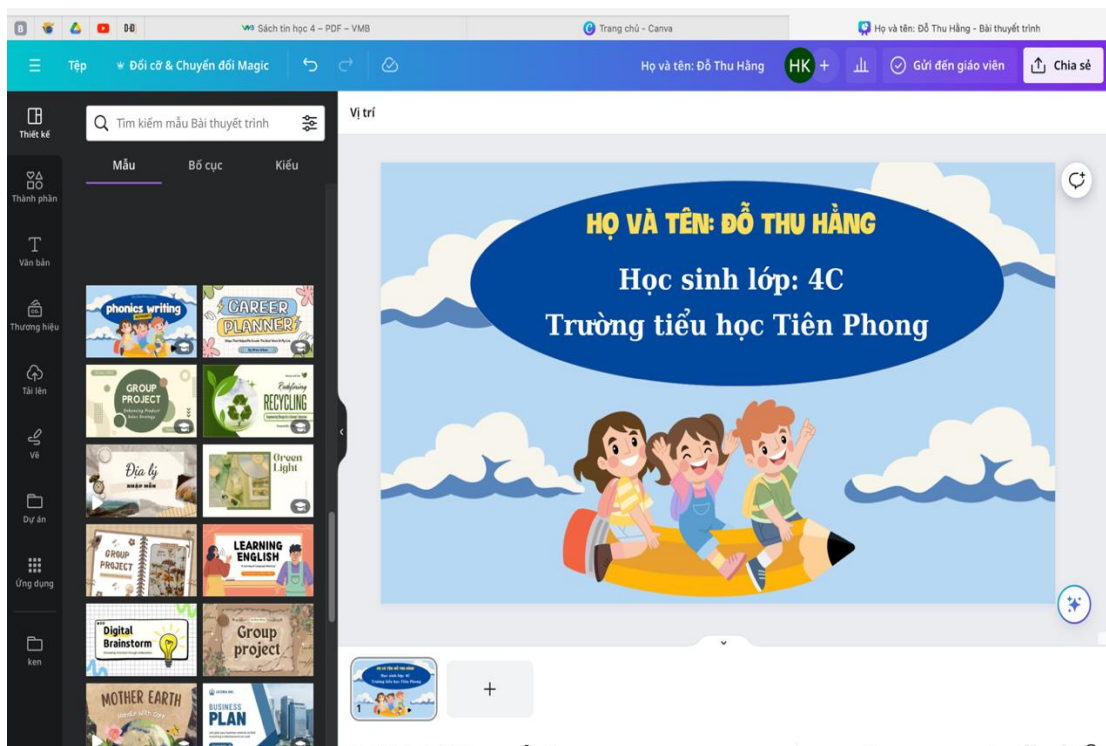
* **Đánh giá:** Lấy phiếu bầu từ các nhóm khác. Nhóm nào được nhiều phiếu bầu nhất sẽ là đội chiến thắng và được công nhận là “**Đội thuyết trình giỏi**”.

* Trò chơi giúp các em tự tin, mạnh dạn nói trước đám đông, các em được bày tỏ quan điểm của mình thông qua bộ môn Tin học.



Mở rộng: Ngoài cách sử dụng phần mềm PowerPoint tôi còn hướng dẫn thêm cho học sinh sử dụng website miễn phí để thiết kế bài trình chiếu

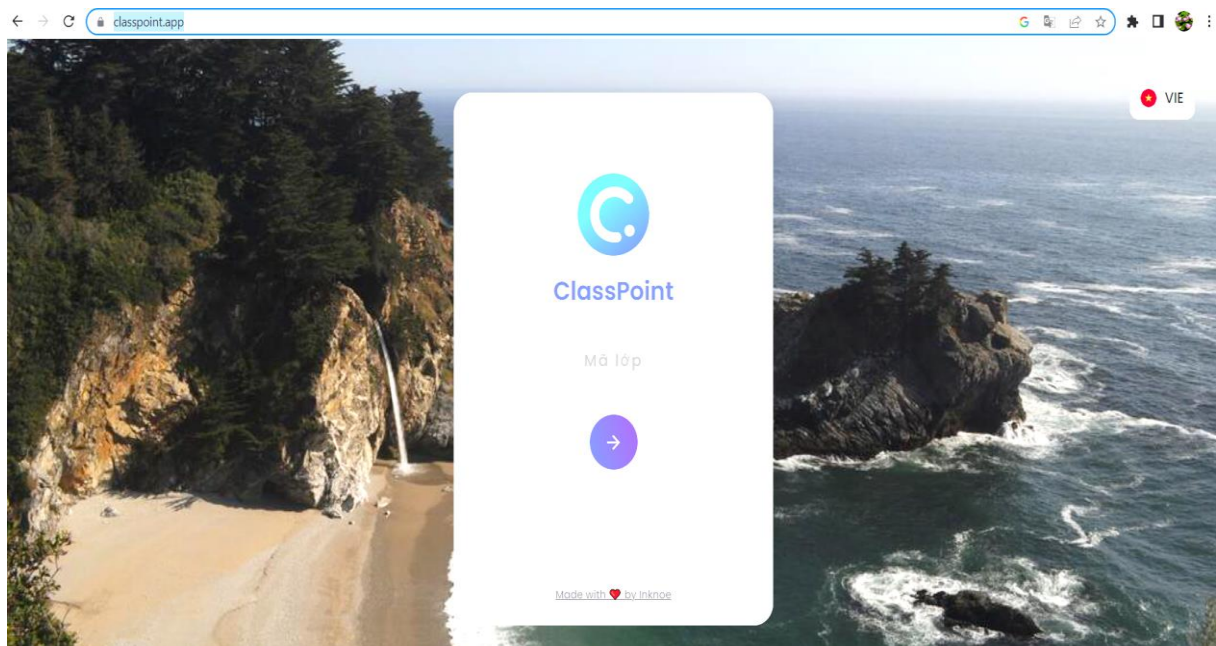
<https://www.canva.com>



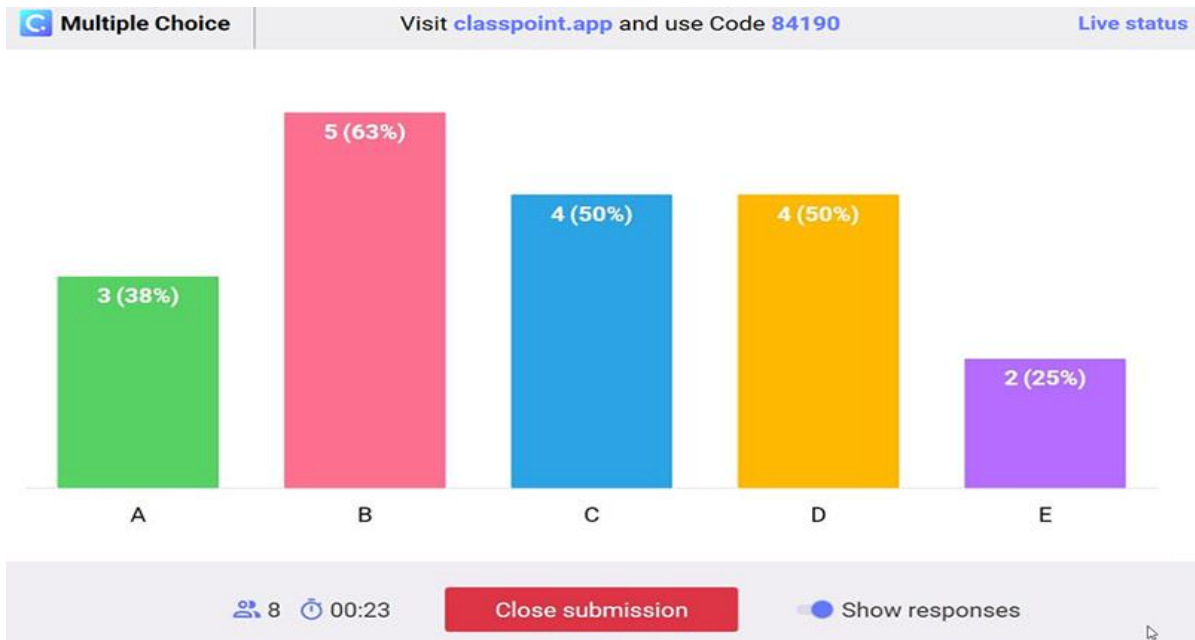
5.3. Sử dụng trò chơi trực tuyến trong dạy học.

- * **Mục đích:** Ôn tập, củng cố lại những kiến thức đã học sau mỗi giờ học.
- * **Chuẩn bị:** Giáo viên chuẩn bị máy chiếu, các máy tính học sinh có kết nối Internet.

Hướng dẫn học sinh truy cập vào website: <https://www.classpoint.app/>
Sau đó nhập mã lớp rồi nhấp chuột vào mũi tên.



- * **Cách chơi:** Mỗi nhóm máy sẽ thảo luận và trả lời các câu hỏi trên màn hình của mình. Nhóm nào trả lời nhanh và chính xác nhất sẽ giành phần thắng.

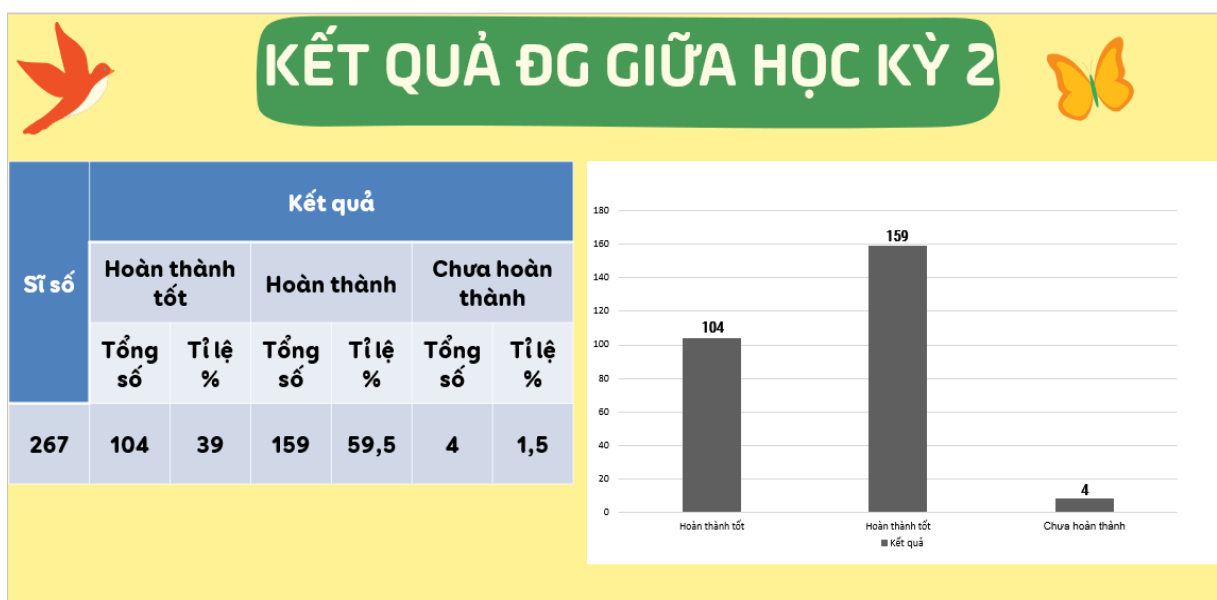


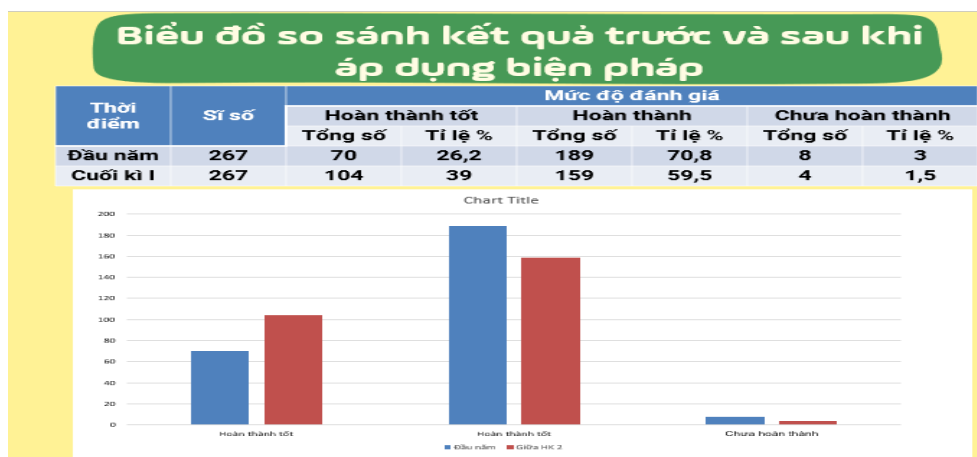
Lưu ý: Trò chơi này có thể áp dụng vào phần khởi động hoặc phân củng cố của tất cả các bài trong chương trình dạy học.

III. KẾT QUẢ SAU KHI ÁP DỤNG GIẢI PHÁP SÁNG KIẾN TẠI ĐƠN VỊ

Sau khi nghiên cứu và qua quá trình trải nghiệm tôi nhận thấy đã đạt được hiệu quả đáng khích lệ. Số lượng học sinh sử dụng thành thạo máy tính ngày một tăng lên. 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. 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.

Dưới đây là bảng thống kê, đối chiếu về chất lượng đã đạt được trước và sau khi áp dụng sáng kiến.





Từ bảng kết quả trên cho thấy các biện pháp áp dụng vào việc dạy học Tin học tiểu học đã trình bày ở trên giúp học sinh không những nắm chắc kiến thức mà các em học tập hào hứng, tiếp thu bài nhanh hơn, có chất lượng thực sự.

IV. HIỆU QUẢ CỦA SÁNG KIẾN

4.1. Hiệu quả về khoa học

Học sinh tích cực, sôi nổi hơn trong các tiết tin học, tiếp thu bài nhanh và có chất lượng.

4.2. Hiệu quả về kinh tế

Những biện pháp tôi sử dụng trong sáng kiến đều dễ làm, dễ sử dụng, đặc biệt là những website đều được sử dụng miễn phí nên bất cứ giáo viên, trường học nào đều có thể áp dụng.

4.3. Hiệu quả về xã hội

Ngoài việc giúp học sinh hào hứng hơn trong học tập để đạt kết quả tốt nhất thì các biện pháp tôi sử dụng cũng góp phần giúp nhiều đối tượng khác trong xã hội sử dụng được, ví dụ tạo video bằng AI, sử dụng công nghệ AI để tự học, nâng cao trình độ,....

V. TÍNH KHẢ THI

Đây là một sáng kiến kinh nghiệm nhằm mục đích đưa ra các giải pháp giúp giáo viên dạy tốt môn Tin học theo hướng đổi mới phương pháp giảng dạy và định hướng phát triển năng lực của học sinh.

Đề tài đã được triển khai kiểm nghiệm trong năm học 2023 – 2024 cho học sinh khối lớp 3, khối lớp 4 tại trường Tiểu học Tiên Phong. Đề tài sáng kiến kinh nghiệm ***“Một số biện pháp để dạy tốt môn Tin học lớp 3, lớp 4”*** có khả năng được áp dụng trong phạm vi rộng và dễ thực hiện cho tất cả các trường tiểu học hiện nay.

VI. THỜI GIAN THỰC HIỆN SÁNG KIẾN

Từ tháng 9/2023 đến tháng 4/2024

C. KIẾN NGHỊ, ĐỀ XUẤT

- Đối với nhà trường:

✚ Ban giám hiệu nên tổ chức nhiều chuyên đề để chúng tôi có cơ hội học hỏi các bạn trong tổ.

✚ Tạo điều kiện hơn nữa về cơ sở vật chất, tạo điều kiện tối đa (1 học sinh/máy) để các em rèn thêm kỹ năng làm việc nhóm khi cần và làm việc độc lập khi có kỹ năng thực hành thành thạo.

✚ Mở các câu lạc bộ dành cho học sinh năng khiếu, đồng thời tổ chức các cuộc thi Tin học để bồi dưỡng tình yêu và tạo cơ hội giúp các em giao lưu, học hỏi lẫn nhau. Như vậy các em sẽ tự tin và yêu thích môn Tin học hơn.

- Đối với Phòng giáo dục: Tổ chức nhiều chuyên đề để chúng tôi được học tập các trường bạn về phương pháp dạy học tích cực cũng như kết hợp các chương trình ứng dụng công nghệ thông tin trong giảng dạy để bổ sung thêm kiến thức, học hỏi kinh nghiệm, nâng cao trình độ chuyên môn đưa chất lượng dạy và học môn Tin học ngày càng tiến bộ đáp ứng với sự phát triển và hội nhập của thế giới.

Những ý kiến của tôi đưa ra có thể còn nhiều hạn chế. Kính mong cấp trên cho ý kiến chỉ đạo để tôi được hoàn thiện hơn. Rất mong các đồng chí đồng nghiệp góp ý nhận xét và giúp đỡ để tôi khắc phục kịp thời những nhược điểm, từ đó phục vụ cho công tác giảng dạy được tốt hơn.

Tôi xin trân trọng cảm ơn !

Ba Vì, ngày 08 tháng 5 năm 2024

XÁC NHẬN CỦA CƠ QUAN

Người viết sáng kiến

Trần Thị Tư

MỤC LỤC

NỘI DUNG	TRANG
A. ĐẶT VẤN ĐỀ	1
I. Tính cấp thiết phải tiến hành sáng kiến	1
II. Mục tiêu của sáng kiến	2
III. Thời gian, đối tượng, phạm vi nghiên cứu	2
B. NỘI DUNG SÁNG KIẾN	2
I. Hiện trạng của vấn đề	2
1. Thực trạng hiện nay	2
2. Thuận lợi và khó khăn khi trực tiếp giảng dạy môn Tin học tại trường	2
II. Giải pháp thực hiện sáng kiến để giải quyết vấn đề	4
1. Sử dụng Sơ đồ tư duy (Mindmap) trong giảng dạy	4
2. Dùng công nghệ AI để tự học, nâng cao năng lực chuyên môn	5
3. Sử dụng công nghệ AI tạo video cho bài giảng thêm sinh động	8
4. Sắp xếp nội dung, phương pháp học tập cho từng phần học phù hợp và hiệu quả với từng đối tượng học sinh.	11
5. Sử dụng các trò chơi trong dạy học	14
III. Kết quả sau khi áp dụng giải pháp sáng kiến tại đơn vị	17
IV. Hiệu quả của sáng kiến	18
V. Tính khả thi	18
VI. Thời gian thực hiện sáng kiến	18
C. KIẾN NGHỊ, ĐỀ XUẤT	19