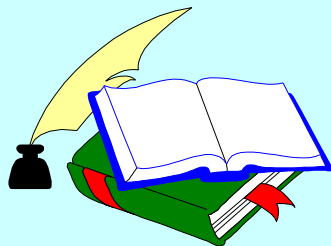


ỦY BAN NHÂN DÂN HUYỆN BA VÌ
TRƯỜNG TIỂU HỌC MINH CHÂU



SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM

Tên Sáng kiến: *Một số giải pháp dạy tốt môn Tin học 3*

Tên tác giả: *Hoàng Thị Lương*

Đơn vị công tác: *Trường Tiểu học Minh Châu – Ba Vì*

Chức vụ: *Giáo viên – Tổ phó tổ 3*

NĂM 2024

MỤC LỤC

PHẦN I. ĐẶT VẤN ĐỀ	1
1. Tính cấp thiết phải tiến hành sáng kiến.....	1
2. Mục tiêu nghiên cứu.....	2
3. Thời gian, đối tượng, phạm vi nghiên cứu.....	2
4. Phương pháp nghiên cứu.....	2
PHẦN II. NỘI DUNG.....	3
1. Hiện trạng vấn đề	3
a. Cơ sở lý luận.....	3
b. Cơ sở thực tiễn	3
2. Các giải pháp thực hiện.....	5
Giải pháp 1: Sử dụng đa dạng các phần mềm tổ chức trò chơi khởi động đầu tiết học nhằm tạo hứng thú học tập cho học sinh.....	5
Giải pháp 2: Ứng dụng phần mềm Classdojo để nâng cao hiệu quả công tác quản lý lớp học	8
Giải pháp 3: Vận dụng hiệu quả phương pháp dạy học theo nhóm để tăng khả năng tương tác, hỗ trợ cho học sinh	10
Giải pháp 4: Lồng ghép các hoạt động thực hành trải nghiệm để tạo cho học sinh niềm đam mê với môn Tin học.....	13
3. Kết quả thực hiện	14
4. Hiệu quả của sáng kiến	16
4.1. Hiệu quả về khoa học	14
4.2. Hiệu quả về kinh tế	14
4.3. Hiệu quả về xã hội.....	14
5. Tính khả thi	14
6. Thời gian thực hiện đề tài sáng kiến	14
7. Kinh phí thực hiện đề tài sáng kiến.....	14
PHẦN III. KIẾN NGHỊ, ĐỀ XUẤT.....	18
1. Kết luận	18
2. Khuyến nghị, đề xuất	19
TÀI LIỆU THAM KHẢO.....	
PHỤ LỤC	

PHẦN THỨ I: ĐẶT VẤN ĐỀ

1. Tính cấp thiết phải tiến hành sáng kiến

Theo Nghị quyết số 29-NQ/TW của Ban Chấp hành Trung ương Đảng (khóa XI) “*Về đổi mới căn bản, toàn diện giáo dục và đào tạo, đáp ứng yêu cầu công nghiệp hóa, hiện đại hóa trong điều kiện kinh tế thị trường định hướng xã hội chủ nghĩa và hội nhập quốc tế*” nêu rõ mục tiêu tổng quát của giáo dục và đào tạo là giáo dục con người Việt Nam phát triển toàn diện và phát huy tốt nhất tiềm năng, khả năng sáng tạo của mỗi cá nhân; yêu gia đình, yêu Tổ quốc, yêu đồng bào; sống tốt và làm việc hiệu quả. Đây là một sự đổi mới của giáo dục giúp các em học sinh phát triển bản thân một cách toàn diện trở thành một công dân toàn cầu khi có thể sử dụng tốt ngoại ngữ, tin học. Để làm được điều đó các em cần có sự tự tin vào chính bản thân các em và các giáo viên cần phải có những giải pháp dạy học tích cực, hiệu quả

Đối với thời đại toàn cầu hóa như hiện nay, cùng với sự bùng nổ về công nghệ và mạng Internet, việc học tin học là điều vô cùng cần thiết nếu muốn hòa nhập được với xã hội và cộng đồng. Đặc biệt là đối với học sinh tiểu học, các em cần được trang bị đầy đủ kiến thức về tin học cũng như phát triển tư duy về công nghệ để phục vụ cho việc học tập và bảo vệ bản thân trong tương lai. Khi các em đã được hình thành và phát triển kỹ năng sử dụng công cụ kỹ thuật số cũng như sử dụng Internet ở cấp tiểu học và trung học cơ sở, tại trung học phổ thông, Tin học sẽ dạy cho các em sử dụng công nghệ thông tin trong cuộc sống, học tập và làm việc. Trong chương trình Tin học lớp 3, các em học sinh sẽ bước đầu được làm quen về máy tính, làm sao để có thể sử dụng thành thạo máy tính,.. Những kiến thức này chính là hành trang các em cần mang theo trong quá trình học tại các cấp học cao hơn sau này. Tin học lớp 3 giúp các em nắm được cách sử dụng máy tính, sử dụng chuột,.. các em sẽ bước đầu làm quen với những thao tác cơ bản để có thể sử dụng thành thạo máy tính.

Nhận thấy sự phát triển mạnh mẽ của cách mạng công nghệ 4.0, tầm quan trọng của máy tính đối với các lĩnh vực cũng như đối với các học sinh, tình trạng cấp thiết hiện nay là phải giáo dục và định hướng cho học sinh hiểu được ý nghĩa

và lợi ích tích cực mà máy tính có thể mang lại. Là một giáo viên dạy môn Tin học, tôi rất băn khoăn để giúp học sinh học môn Tin học hiệu quả và hứng thú nhất. Chính vì vậy, tôi đã lựa chọn đề tài: ***“Một số giải pháp dạy tốt môn Tin học 3”*** để nghiên cứu, giáo dục các em học sinh cũng như đưa ra được những giải pháp giúp học sinh học môn Tin học một cách hứng thú và hiệu quả.

2. Mục tiêu nghiên cứu

- Căn cứ vào tình hình thực tế, nghiên cứu và đưa ra các giải pháp dạy tốt, nâng cao hiệu quả môn Tin học cho học sinh lớp 3

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

- Thời gian nghiên cứu: Tôi nghiên cứu thực hiện đề tài bắt đầu từ tháng 9/2023 và hoàn thành vào tháng 04/2024

- Đối tượng nghiên cứu của đề tài là các giải pháp dạy tốt, nâng cao hiệu quả môn tin học cho học sinh lớp 3

- Phạm vi nghiên cứu: Học sinh 3 lớp gồm: 3A sĩ số 33 học sinh; 3B sĩ số 33 học sinh; 3C sĩ số 33 học sinh;

4. Phương pháp nghiên cứu

Để thực hiện đề tài sáng kiến trên, tôi đã sử dụng các phương pháp nghiên cứu sau:

- Phương pháp nghiên cứu lý luận
- Phương pháp khảo sát thực tiễn.
- Phương pháp thống kê
- Phương pháp so sánh
- Phương pháp phân tích đánh giá

PHẦN THỨ II: NỘI DUNG

1. Hiện trạng vấn đề

a. Cơ sở lý luận

Có thể nói trong thời đại công nghệ 4.0 như hiện nay thì công nghệ thông tin đóng vai trò vô cùng quan trọng, có thể nói công nghệ thông tin chính là cốt lõi của cuộc cách mạng này. Công nghệ thông tin, tin học được ứng dụng rất nhiều vào trong đời sống hàng ngày và đang dần trở thành công cụ không thể thiếu đối với con người. Nó đem đến cho con người một hiệu suất làm việc nhanh chóng nhất, tiện lợi nhất và đem đến những mặt lợi ích to lớn góp phần phát triển nền kinh tế – xã hội của đất nước.

Đối với các em học sinh khối lớp 3, các em bắt đầu được làm quen với môn tin học, chính vì thế việc học tốt môn tin học giúp học sinh hình thành và phát triển khả năng sử dụng công cụ kỹ thuật số, làm quen và sử dụng Internet; bước đầu hình thành và phát triển tư duy giải quyết vấn đề với sự hỗ trợ của máy tính và hệ thống máy tính; hiểu và tuân theo các nguyên tắc cơ bản trong trao đổi và chia sẻ thông tin. Từ đó có thể thấy được tầm quan trọng của môn Tin học đối với các em học sinh mới bắt đầu được tiếp cận với hệ thống máy tính. Bởi đây chính là nền móng để các em có thể học tập tốt môn tin học ở các cấp học sau này.

b. Cơ sở thực tiễn

*** Thực trạng học sinh:**

Dựa vào quan sát cá nhân, tìm hiểu và điều tra ban đầu tôi nhận thấy việc tiếp thu bài học của học sinh còn thụ động, chưa thực sự đáp ứng với các yêu cầu mà sách giáo khoa mới đã định ra, chưa thích ứng với cách học sách giáo khoa mới.

Thực tế trong giờ học Tin học, học sinh còn thụ động, ngại phát biểu, uể oải, ít tập trung chú ý vào bài học

*** Nguyên nhân thực trạng**

+ Về giao diện của phần mềm môn Tin học đều là Tiếng Anh nên rất khó cho học sinh có thể hiểu, tiếp xúc và sử dụng.

+ Trường Tiểu học nằm tại khu vực nông thôn giữa bãi Sông Hồng, điều kiện kinh tế còn hạn chế, đa số các bậc phụ huynh còn làm nông nên hầu hết các gia đình không có điều kiện mua sắm thiết bị máy tính cho học sinh thực hành tại nhà.

+ Nhà trường đã có phòng học tin học được trang bị máy tính cho các em học sinh, 2 học sinh/máy. Máy được cấp phát tuy nhiên qua sử dụng và hỏng rất nhiều nhà trường vô cùng quan tâm nhưng duy trì và bảo dưỡng thường xuyên nhưng đôi khi kịp thời cho học sinh có đủ máy cho học sinh thực hành.

+ Bên cạnh đó một số phụ huynh chưa thực sự quan tâm đến con em mình còn có quan điểm “trăm sự nhờ nhà trường, nhờ cô giáo”;

+ Giáo viên đôi lúc còn giảng dạy theo phương pháp cũ, truyền thống khiến học sinh cảm thấy áp lực, không hứng thú với giờ học.

Công tác quản lý lớp học theo phương pháp truyền thống khiến giáo viên tốn nhiều thời gian và đôi khi không thể bao quát được hết các em học sinh trong lớp học.

Để làm rõ thực trạng trên thì tôi tiến hành khảo sát thái độ học tập môn Tin học của học sinh khối 3 trường Tiểu học Minh Châu trước khi áp dụng các giải pháp và cho kết quả như sau:

Bảng khảo sát thái độ học tập môn tin học của học sinh khối 3 trước khi áp dụng sáng kiến.

Tiêu chí đánh giá	Trước khi áp dụng
Chủ động, tích cực tham gia các trò chơi khởi động đầu tiết học	42/96 44%
Hăng hái phát biểu xây dựng bài	27/96 29%
Tương tác tốt với bạn bè trong hoạt động nhóm.	50/96 52%
Biết áp dụng kiến thức đã học vào thực tế	20/96 21%
Hứng thú với các hoạt động trải nghiệm sáng tạo	14/96 15%

Qua bảng khảo sát trên có thể thấy sự chủ động, tích cực tham gia các trò chơi khởi động đầu tiết học của các em học sinh khối 3 trường Tiểu học Minh Châu ở mức đạt là chưa cao. 29% các em học sinh hăng hái phát biểu xây dựng bài trong giờ học. Các em vẫn còn e ngại, rụt rè khi nói chuyện với bạn bè nên số học

sinh tương tác tốt với bạn bè trong hoạt động nhóm chỉ đạt 66/128 (52%). Số học sinh biết áp dụng kiến thức đã học vào thực tế chỉ có 21%. Vì đây là môn học mới với với nhiều kiến thức mới sẽ khiến các em tò mò nhưng các em vẫn còn quen với phương pháp dạy học truyền thống nên chỉ có 15% tổng số học sinh khối 3 cảm thấy hứng thú với các hoạt động trải nghiệm sáng tạo.

Để khắc phục tình trạng này, đòi hỏi người giáo viên phải có kinh nghiệm và sáng tạo, thường xuyên nâng cấp phương pháp giảng dạy, Ứng dụng các phần mềm miễn phí làm trò chơi học tập, sử dụng các phương pháp dạy học mới giúp các em hứng thú và hiệu quả trong học tập

2. Các giải pháp thực hiện.

Giải pháp 1: Sử dụng đa dạng các phần mềm tổ chức trò chơi khởi động đầu tiết học nhằm tạo hứng thú học tập cho học sinh

a. Mục tiêu:

Thay vì lựa chọn khởi động tiết học bằng hoạt động kiểm tra bài cũ theo cách truyền thống khiến học sinh cảm thấy áp lực, không hứng thú với giờ học, việc bắt đầu tiết học bằng đa dạng các hình thức như hoạt động trải nghiệm hoặc trò chơi học tập sẽ giúp các em hào hứng, tích cực hơn, kích thích hứng thú học tập của các em học sinh. Ngoài ra, hình thức này cũng sẽ giúp giáo viên kiểm tra được chất lượng học tập của toàn bộ học sinh trong lớp thay vì chỉ một vài em như cách thức dạy học cũ.

b. Điểm mới:

Qua các hoạt động “học mà chơi - chơi mà học”, học sinh được bồi dưỡng kiến thức trong một môi trường học tập năng động, luôn luôn vui vẻ, thoải mái. Nhờ đó mà các em chủ động tham gia vào hoạt động lĩnh hội kiến thức một cách tích cực hơn. Đồng thời, việc ghi nhớ bài cũ cũng dễ dàng hơn và nhanh chóng hơn, làm giảm được không khí căng thẳng trước mỗi buổi học. Những trò chơi này giúp cho sự tương tác, phối hợp giữa cô và trò linh hoạt hơn, phát huy tối đa tính hiệu quả của hoạt động dạy và học.

c. Cách thực hiện:

Hoạt động khởi động đầu tiết học là hoạt động đầu tiên, xuất hiện ở bất kỳ môn học nào. Việc khởi động đầu tiết học giúp các thầy cô nắm bắt được không

khí lớp học để từ đó đưa ra được những phương pháp dạy học phù hợp. Đối với các em học sinh thì việc khởi động tiết học này giúp các em tập trung tinh thần, ôn tập lại bài học cũ để có thể tiếp thu được những kiến thức mới một cách hiệu quả hơn.

Việc đa dạng các hình thức khởi động đầu tiết học sẽ giúp không khí lớp học trở nên thoải mái, vui vẻ, khơi gợi được sự tò mò cũng như nâng cao được động lực học tập cho các em học sinh. Ngoài ra, đây cũng là cơ hội để các em được tiếp cận với nhiều phương pháp học khác nhau, từ đó giúp các em tìm được phương pháp học tập phù hợp và mang lại hiệu quả cao cho bản thân.

**** Ứng dụng phần mềm Kahoot để tổ chức trò chơi khởi động***

Kahoot là một ứng dụng trò chơi dựa trên nền tảng dạy học, được ra mắt vào năm 2013. Đây là ứng dụng trò chơi trên nền tảng website, các thầy cô có thể dễ dàng tạo, chia sẻ, tham gia trò chơi hay trả các câu đố thú vị chỉ với vài phút bằng các thiết bị được kết nối Internet.

(Minh chứng 1a - Hình ảnh minh họa phần mềm Kahoot)

Với phần mềm này, các thầy cô có thể tạo nhiều câu hỏi dưới dạng trắc nghiệm, đúng sai, điền từ vào chỗ trống với nhiều chủ đề kèm theo các video, hình ảnh, âm thanh sống động. Trong lớp học, giáo viên trình chiếu các câu hỏi lên màn hình máy chiếu, sau đó các em học sinh sẽ dùng máy tính của phòng học để đăng nhập qua mã PIN phòng để cùng tham gia trò chơi với giáo viên. Sau mỗi lần chơi, Kahoot sẽ tự tính điểm và xếp hạng các em học sinh theo thứ tự từ cao xuống thấp.

Ví dụ: Khi dạy học sinh đến Bài 7: Làm việc với máy tính - Sách Tin học lớp 3, tôi đã sử dụng phần mềm Kahoot để tổ chức trò chơi khởi động dưới hình thức các câu hỏi trắc nghiệm cho học sinh.

**** Ứng dụng phần mềm Quizizz để tổ chức trò chơi khởi động***

Quizizz là một phần mềm cung cấp các bài kiểm tra kiến thức dưới dạng trắc nghiệm với giao diện linh hoạt và đầy màu sắc bắt mắt như một trò chơi khiến cho bài kiểm tra trở nên thú vị và dễ dàng hơn. Các câu hỏi trong Quizizz được phân loại theo mức độ từ dễ đến khó để giáo viên có thể đánh giá được khả năng

của học sinh. Đây là một ứng dụng giúp các em học sinh tiếp thu và củng cố kiến thức phù hợp cả ở lớp học và tại nhà.

Để có thể sử dụng phần mềm này các thầy cô cần đăng nhập vào phần mềm và sau đó tạo một bài quiz ứng với môn học cần kiểm tra. Các thầy cô có thể chọn hình thức câu hỏi ở trong phần mềm và nhập các câu hỏi, các đáp án theo kịch cỡ và phong chữ mà các thầy cô mong muốn. Các thầy cô nên giới hạn thời gian cho mỗi bộ câu hỏi để các em học sinh cảm thấy hứng thú và tích cực hơn trong mỗi lần tham gia trò chơi.

Ví dụ: Khi dạy học sinh đến Bài 9: An toàn về điện khi sử dụng máy tính - Sách Tin học lớp 3, tôi đã sử dụng phần mềm Quizizz và tổ chức trò chơi “đường đua công nghệ” cho học sinh khởi động, tạo hứng thú trước tiết học. Nội dung các câu hỏi khởi động sẽ xen kẽ giữa hình thức trắc nghiệm hoặc câu hỏi hình ảnh, đúng sai,... có liên quan đến kiến thức của bài học.

(Minh chứng 1b - Hình ảnh minh họa phần mềm Quizizz)

https://quizizz.com/admin/quiz/6358f361023bb3001d2b17d5?source=quiz_share

**** Ứng dụng phần mềm Word Wall để tổ chức trò chơi khởi động***

Công cụ mà tôi thường sử dụng để thiết kế trò chơi là tại các trang web thiết kế trò chơi trực tuyến. Đây là trang web hỗ trợ các thầy cô thiết kế trò chơi học tập 1 cách đơn giản, có nhiều mẫu giao diện trò chơi có sẵn, giáo viên chỉ cần đơn giản nhập bộ câu hỏi và chọn cách thức chơi. Phần mềm mà tôi thường sử dụng để thiết kế trò chơi là Wordwall. Đây là trang web cung cấp cho giáo viên rất nhiều các hình thức tạo trò chơi và bài tập đa dạng theo các mẫu có sẵn, giáo viên chỉ việc điền câu hỏi và đáp án. Ngoài ra giáo viên còn sử dụng phần mềm để thiết kế trò chơi thay cho bài tập về nhà cho học sinh để nâng cao hứng thú. Bên cạnh đó trên các phần mềm này cũng có rất nhiều những trò chơi mà các thầy cô khác chia sẻ trên cộng đồng, giáo viên có thể tham khảo.

Ví dụ: Trước khi dạy học sinh đến Bài 17, tôi đã sử dụng tính năng vòng quay random để tổ chức trò chơi giúp học sinh ôn tập lại kiến thức của bài 16: Thông tin của em và gia đình trong môi trường số- Sách Tin học lớp 3.

(Minh chứng 1c-Hình ảnh minh họa phần mềm Word Wall)

<https://wordwall.net/resource/54843494>

Ngoài 3 phần mềm thường xuyên sử dụng nêu trên, trong quá trình dạy học, tôi cũng chủ động tìm hiểu và lồng ghép thêm các phần mềm tổ chức trò chơi học tập khác như: Quizlet, Powerpoint,...

Tôi sẽ căn cứ vào nội dung của bài học mà sẽ có sự linh động sử dụng các phần mềm tổ chức trò chơi cho phù hợp, tránh mang lại cảm giác nhàm chán cho học sinh.

Sau khi ứng dụng các phần mềm vào tổ chức trò chơi cho học sinh, tôi đã nhận thấy sự thay đổi rất tích cực từ các em học sinh. Các em đã trở nên hào hứng hơn trước mỗi tiết học, chú ý vào nội dung ôn tập bài học từ tiết trước hơn, nhiệt tình tham gia các trò chơi, chủ động ghi nhớ các kiến thức mà tôi truyền đạt, đồng thời có niềm đam mê, hứng thú với môn Tin hơn.

Giải pháp 2: Ứng dụng phần mềm Classdojo để nâng cao hiệu quả công tác quản lý lớp học

a. Mục tiêu:

Việc ứng dụng phần mềm Classdojo để nâng cao hiệu quả công tác quản lý lớp học nhằm mục tiêu giúp các thầy cô giáo quản lý lớp học một cách có hiệu quả hơn để không làm ảnh hưởng đến các lớp bên cạnh. Qua đó giáo viên sẽ tiết kiệm được thời gian để có thể truyền tải được đầy đủ kiến thức đến với các em học sinh.

b. Điểm mới:

Thay vì quản lý lớp học theo phương pháp truyền thống sẽ khiến giáo viên tốn nhiều thời gian hơn và đôi khi không thể bao quát được hết các em học sinh trong lớp học thì với ứng dụng này, giáo viên có thể vừa quản lý được lớp học, vừa tiết kiệm được thời gian để giảng giải kiến thức. Các thầy cô sẽ nắm được khả năng học tập của các em để từ đó đưa ra những phương pháp dạy học phù hợp đến từng đối tượng học sinh.

c. Cách thực hiện:

Công tác quản lý lớp học trong dạy học có vai trò quan trọng trong mỗi lớp học bởi khi công tác quản lý lớp học tốt thì việc giảng dạy của mỗi giáo viên sẽ

trở nên dễ dàng hơn và đảm bảo được chất lượng giáo dục, tạo ra một môi trường giáo dục chất lượng không có học sinh nói chuyện, làm việc riêng trong giờ.

Phần mềm Classdojo là một phần mềm giao tiếp giữa học sinh với giáo viên ở trên lớp học. Có thể nói đây là một phần mềm vô cùng hữu ích giúp giáo viên quản lý được các em học sinh trong mỗi tiết học, đặc biệt là tiết Tin học. Đây có thể được coi là một lớp học online thu nhỏ nhằm mục đích thúc đẩy quá trình học tập của học sinh.

Dưới đây sẽ là một số hoạt động mà tôi đã thực hiện trên phần mềm Classdojo để quản lý lớp học.

Hoạt động 1: Sử dụng phần mềm Classdojo để điểm danh, kiểm soát sĩ số lớp học

Việc điểm danh trong giờ học sẽ giúp các giáo viên nắm được số lượng học sinh tham gia vào lớp học, dễ dàng kiểm soát lớp học hơn. Cách thức mà tôi sử dụng phần mềm để tổ chức quản lý lớp học, kiểm tra sĩ số và điểm danh:

Ngay từ đầu năm học tôi đã tạo một tài khoản trên phần mềm Class Dojo để giúp cho việc quản lý các lớp học của tôi đạt được hiệu quả cao nhất. Sau đó tôi sẽ tạo các lớp học mới, đối với các em học sinh khối 3 trường Tiểu học Minh Châu tôi sẽ tạo ra 3 lớp học đó là 3A, 3B, 3C. Mỗi lớp học tôi sẽ thêm tên của các em học sinh trên danh lớp của lớp đó vào phần mềm rồi mời học sinh và phụ huynh cùng tham gia Class Dojo. Khi đến tiết học của lớp nào, tôi sẽ mở phần mềm ra click vào lớp học tương ứng, sau đó điểm danh từng học sinh trong lớp. Sau khi điểm danh xong, hệ thống sẽ báo lại cho tôi biết học sinh nào vắng mặt trong lớp để từ đó tôi có thể quản lý được sĩ số học sinh trong lớp học của mình dạy.

(Minh chứng 2a –

Hình ảnh minh học sử dụng phần mềm Class Dojo để điểm danh)

Hoạt động 2: Sử dụng phần mềm Classdojo để đánh giá hiệu quả học tập, cộng điểm, chấm điểm, khen thưởng và giao bài tập cho học sinh

Với hoạt động này, trước tiên tôi sẽ thống nhất với các học sinh trong lớp về điều kiện, nguyên tắc cộng trừ điểm. Ví dụ:

- + Học sinh hoàn thành bài tập nhanh nhất sẽ được cộng 1 điểm.
- + Học sinh tham gia xây dựng bài, phát biểu ý kiến sẽ được cộng 1 điểm
- + Học sinh không hợp tác, không chú ý vào bài - 1 điểm
- + Học sinh nói chuyện trong tiết học - 1 điểm

(Minh chứng 2b - Hình ảnh minh học sử dụng phần mềm Class Dojo để đánh giá hiệu quả học tập)

Ngoài ra, giáo viên cũng có thể sử dụng phần mềm để giao bài tập về nhà hoặc thông báo các thông tin liên quan đến quá trình học tập cho học sinh

Hoạt động 3: Sử dụng phần mềm Classdojo để thông báo kết quả học tập cho giáo viên chủ nhiệm và phụ huynh

Sau khi ghi nhận lại kết quả học tập, thành tích của học sinh trong giờ học, tôi sẽ tổng hợp theo tháng và thông báo kết quả học tập đến giáo viên chủ nhiệm. Hoặc giáo viên chủ nhiệm cũng có thể tham gia vào lớp học và chủ động theo dõi kết quả học tập bộ môn tin học của các thành viên trong lớp, từ đó có sự phối hợp với giáo viên bộ môn và phụ huynh nâng cao hiệu quả giáo dục.

Sau khi ứng dụng phần mềm Classdojo vào quản lý lớp học, tôi đã nhận thấy sự thay đổi rất tích cực từ các em học sinh. Các em đã chú ý vào nội dung bài học, nhiệt tình tham gia các hoạt động mà tôi yêu cầu, chủ động ghi nhớ các kiến thức mà tôi truyền đạt, đồng thời có niềm đam mê, hứng thú với môn Tin hơn. Từ đó, giúp học sinh phát huy được tư duy phân tích, khả năng làm việc độc lập hay kỹ năng thảo luận nhóm, giải quyết các vấn đề.

Giải pháp 3: Vận dụng hiệu quả phương pháp dạy học theo nhóm để tăng khả năng tương tác, hỗ trợ cho học sinh

a. Mục tiêu:

Việc tăng cường hoạt động nhóm nhằm mục đích tăng khả năng tương tác, hỗ trợ cho học sinh trong môn Tin học. Hoạt động này cũng giúp các em học sinh có cơ hội học hỏi, giúp đỡ lẫn nhau để cùng nhau tiến bộ. Các em cùng nhau chia sẻ quan điểm và ý kiến của mình, tăng cường tương tác, thảo luận giữa các học sinh. Đồng thời nâng cao tính tích cực, chủ động của các em học sinh, để các em chủ động khám phá học hỏi kiến thức từ bạn học.

b. Điểm mới:

Điểm mới của giải pháp này là giáo viên sẽ tổ chức các hoạt động làm việc theo nhóm không chỉ thúc đẩy quá trình hoạt động độc lập, đưa ra nhiều ý tưởng mới, chia sẻ quan điểm, suy nghĩ của bản thân mà còn giúp các em biết lắng nghe ý kiến của nhau, cùng nhau thảo luận và trao đổi, thống nhất và lựa chọn những ý kiến đúng nhất, hay nhất. Hoạt động này giúp đẩy mạnh tinh thần học tập của các em, rèn luyện kỹ năng suy nghĩ độc lập, kỹ năng làm việc nhóm, tăng cường khả năng sáng tạo cho các em học sinh.

c. Cách thực hiện:

Hoạt động này giúp các nhóm huy động được nhiều ý tưởng từ các cá nhân, giúp nhóm lựa chọn được nhiều ý tưởng hay, độc đáo, sáng tạo hoặc đưa ra các đáp án chính xác cho bài tập. Phối hợp nhuần nhuyễn và hiệu quả giữa hoạt động cá nhân và hoạt động nhóm. Hơn thế nữa giải pháp này dễ dàng tổ chức hoạt động mà không cần nhiều không gian rộng hay di chuyển.

Nguyên tắc thành lập các nhóm làm việc mà tôi áp dụng: lớp học được chia thành từng nhóm nhỏ. Tùy vào mục tiêu, yêu cầu của vấn đề học tập, các nhóm có thể được phân chia ngẫu nhiên như những bạn ngồi gần nhau sẽ được chia thành một nhóm hoặc chia theo mục đích của giáo viên như sẽ chia các bạn yếu kém cùng với các bạn học sinh giỏi để giúp đỡ lẫn nhau cùng cố gắng. Nhiệm vụ được giao cho các nhóm tùy từng bài học có thể giống nhau hoặc khác nhau. Có rất nhiều tiêu chí thành lập nhóm, giáo viên có thể áp dụng linh hoạt các hình thức chia nhóm như:

- + Chia nhóm ngẫu nhiên (giáo viên có thể chia nhóm theo bàn, theo tổ, theo số thứ tự,...);

- + Chia nhóm theo năng lực học tập: giáo viên dựa vào năng lực học tập của học sinh để chia thành các nhóm giỏi, khá, trung bình, yếu. Những học sinh có học lực yếu hơn sẽ xử lý các câu hỏi cơ bản, những học sinh giỏi sẽ nhận được thêm các câu hỏi bổ sung;

- + Chia nhóm cố định trong một thời gian dài: nhóm được duy trì trong một số tuần hoặc theo tháng. Các nhóm này có thể được đặt tên riêng. Số lượng nhóm,

số lượng thành viên trong nhóm và thời gian thảo luận phụ thuộc vào số lượng học sinh trong lớp hoặc nội dung của vấn đề thảo luận.

Đối với các em học sinh khối 3, tôi thường áp dụng phương pháp dạy học theo nhóm để tổ chức cho học sinh tìm hiểu bài, trả lời câu hỏi, làm bài tập, trình bày kết quả, thuyết trình nội dung bài học được giao tìm hiểu,...

Để phương pháp này đạt được hiệu quả tốt nhất, trước khi thực hiện, tôi sẽ cần phải lên kế hoạch và chuẩn bị tư liệu bài giảng đầy đủ

Ví dụ: Khi dạy học sinh đến Bài 5: Làm quen với máy tính - Sách Tin học lớp 3, tôi đã đưa ra các câu hỏi gợi ý và yêu cầu học sinh thảo luận nhóm và đưa ra câu trả lời. Câu hỏi gợi ý bao gồm:

- Câu hỏi 1: Các em đã biết đến những loại máy tính nào?
- Câu hỏi 2: Máy tính được cấu tạo từ những thành phần nào?
- Câu hỏi 3: Chức năng của các thành phần trong máy tính là gì?

(Minh chứng 3 - Học sinh thảo luận nhóm làm bài tập)

Đối với bài làm quen này tôi sẽ chia cả lớp thành 3 nhóm để các em học sinh làm việc cùng nhau. Tôi sẽ lựa chọn các em học sinh ngồi cạnh nhau để tránh mất thời gian chia nhóm và giữ trật tự cho lớp. Với bài toán này các nhóm sẽ có thời gian 5' để trả thảo luận và trả lời 1 câu hỏi gợi ý mà tôi đã đưa. Hết thời gian 5', nhóm nào giơ tay xung phong đầu tiên thì đại diện nhóm đó sẽ lên trình bày kết quả thảo luận của nhóm mình lên trên bảng. Nếu không có nhóm nào xung phong thì tôi sẽ gọi ngẫu nhiên. Khi các nhóm đang trình bày trên bảng thì các nhóm khác ngồi bên dưới có nhiệm vụ quan sát để có thể đưa ra nhận xét.

Khi kết thúc một hoạt động nhóm này tôi đều sẽ có những lời tuyên dương hay những phần thưởng nhỏ xinh như cục tẩy, cái bút để khích lệ tinh thần học tập chăm chỉ của các em.

Khi thực hiện giải pháp vận dụng hiệu quả phương pháp dạy học theo nhóm để tăng khả năng tương tác, hỗ trợ cho học sinh, tôi nhận thấy hiệu quả nắm bắt kiến thức ngay tại lớp của học sinh có cải thiện rõ rệt. Nhờ trải qua quá trình làm việc nhóm cũng như thảo luận cùng với bạn bè mà những kiến thức được hệ thống hoá một cách khoa học và bài bản nên học sinh dễ dàng tư duy và liên tưởng,

tưởng tượng. Thông qua đó, quá trình truyền đạt kiến thức và giao tiếp giữa các em học sinh cũng diễn ra suôn sẻ hơn, các em cũng học được cách giúp đỡ bạn bè trong quá trình học tập. Hơn thế nữa thông qua trao đổi với bạn bè các em học sinh cũng sẽ tự học được những kiến thức riêng cho bản thân.

Giải pháp 4: Lồng ghép các hoạt động thực hành trải nghiệm để tạo cho học sinh niềm đam mê với môn Tin học

a. Mục tiêu:

Việc lồng ghép các hoạt động thực hành trải nghiệm trong môn Tin học nhằm mục tiêu giúp cho học sinh biết cách vận dụng các kiến thức đã học vào thực tế. Thông qua đó, các em không chỉ ghi nhớ những kiến thức đã học, mà còn vận dụng chúng trong cuộc sống hàng ngày, tăng nhận thức về các tình huống và giải quyết vấn đề một cách dễ dàng.

b. Điểm mới:

Điểm mới của giải pháp này là giáo viên sử dụng các bài tập thực tế giúp học sinh biết vận dụng các kiến thức về tin học vào thực tế. Giáo viên có thể sử dụng hình thức chơi trò chơi hay giao nhiệm vụ cho các em. Điều này vừa giúp không khí lớp học trở nên sôi nổi, hào hứng, tăng cường sự hứng thú của học sinh với môn học, vừa xây dựng và củng cố kiến thức, vừa rèn luyện những năng lực phẩm chất cần thiết cho học sinh.

c. Cách thực hiện:

Việc lồng ghép các hoạt động thực hành trải nghiệm là một mục tiêu, một nhiệm vụ quan trọng trong công tác giảng dạy môn Tin học ở trường tiểu học. Các em học sinh rèn luyện được năng lực vận dụng kiến thức Tin học vào thực tiễn, góp phần tích cực hóa trong quá trình lĩnh hội kiến thức, rèn luyện những kỹ năng thực hành và làm quen dần với các tình huống trong cuộc sống hàng ngày.

Khi vận dụng các bài học thực tế vào môn học, giáo viên cần chú ý lựa chọn những kiến thức phù hợp với khả năng nhận thức của học sinh, lựa chọn những chủ đề gần gũi mà các em dễ hình dung. Giáo viên cần làm rõ mối quan hệ giữa toán học và thực tiễn, dạy học sinh cách kiến tạo tri thức, rèn luyện những kỹ năng cần thiết để sẵn sàng thực hành vận dụng tin học trong mọi trường hợp.

Ví dụ 1: Khi dạy học sinh đến Bài 6: Sử dụng chuột máy tính - Sách Tin học lớp 3, tôi đã lồng ghép cho học sinh tập sử dụng chuột máy tính trong quá trình dạy kiến thức lý thuyết để các em biết cách cầm chuột và sử dụng các thao tác chuột đúng cách.

(Minh chứng 4 –

Các em học sinh trường TH Minh Châu đang làm quen với chuột máy tính)

Ví dụ 2: Khi dạy học sinh đến Bài 12: Gõ phím với phần mềm - Sách Tin học lớp 3, tôi đã sử dụng phần mềm Mario để cho học sinh thực hành luyện gõ phím bằng 10 ngón tay.

(Hình ảnh học sinh luyện gõ bằng 10 ngón tay với phần mềm Mario- Minh chứng 4)

Tùy thuộc vào từng nội dung bài học mà tôi sẽ nghiên cứu và đưa ra các hoạt động thực hành trải nghiệm cho phù hợp để đạt được hiệu quả cao nhất trong mỗi giờ học Tin học.

Thông qua hoạt động để học sinh làm bài trải nghiệm thực hành trên máy tính, các em biết cách sử dụng các thiết bị của máy tính, đánh văn bản bằng mười ngón. Bên cạnh đó, các em còn rèn luyện được kỹ năng giao tiếp với bạn bè, với các nhóm khác, kỹ năng hợp tác, kỹ năng giải quyết vấn đề, rèn luyện tính chủ động, tích cực cho bản thân từ đó khơi dậy niềm đam mê với môn Tin học.

3. Kết quả thực hiện

Nhờ có sáng kiến mà tôi nhận thấy chất lượng giảng dạy và kết quả cũng như thái độ học tập của các em đã có tiến triển rõ rệt. Việc áp dụng hoạt động trải nghiệm thực hành giúp các em nhận thấy rõ được tính thực tiễn của kiến thức mình được học trong sách cũng như trang bị thêm cho mình kiến thức về máy tính, từ đó sử dụng máy tính một cách có hiệu quả hơn. Sử dụng các phần mềm dạy học giúp cho các em trở nên tích cực chủ động và sáng tạo hơn khi tham gia các hoạt động trên lớp. Các em cũng có cơ hội được tiếp xúc với công nghệ, phần mềm nhiều hơn cũng như phát triển được các kỹ năng mềm như thuyết trình, tổng hợp thông tin, làm việc nhóm. Cuối cùng, việc lồng ghép các trò chơi học tập khiến cho các em hào hứng, mong đợi đến tiết học và chủ động học tập tại nhà để chuẩn bị cho việc tham gia các trò chơi trên lớp.

Để người đọc có cái nhìn khách quan hơn về sự thay đổi của công tác dạy và học môn Tin học lớp 3 trước và sau khi áp dụng sáng kiến, tôi đã thực hiện 2 khảo sát dưới đây:

Bảng so sánh thái độ học tập của học sinh khối 3 trước và sau khi áp dụng sáng kiến

Tiêu chí đánh giá	Trước khi áp dụng	Sau khi áp dụng
Chủ động, tích cực tham gia các trò chơi khởi động đầu tiết học	42/96 44%	78/96 83%
Hăng hái phát biểu xây dựng bài	27/96 29%	70/96 73%
Tương tác tốt với bạn bè trong hoạt động nhóm.	50/96 52%	90/96 94%
Biết áp dụng kiến thức đã học vào thực tế	20/96 21%	62/96 65%
Hứng thú với các hoạt động trải nghiệm sáng tạo	14/96 15%	50/96 52%

Thái độ học tập của các em học sinh khối 3 trường Tiểu học Minh Châu đã có sự thay đổi rõ rệt. Số lượng học sinh chủ động tích cực tham gia các trò chơi khởi động đầu tiết học đã tăng từ 42 học sinh lên đến 78 học sinh. Tỷ lệ các em hăng hái phát biểu xây dựng bài cũng tăng từ 29% đến 73%. Các em học sinh tương tác tốt với bạn bè trong hoạt động nhóm có sự cải thiện đáng kể, tăng 42% so với trước khi áp dụng sáng kiến. Sau khi áp dụng sáng kiến, đa số học sinh cũng đã biết cách vận dụng kiến thức đã học vào đời sống thực tiễn và hứng thú với các hoạt động trải nghiệm sáng tạo.

Bảng so sánh kết quả học tập môn Tin học của học sinh khối lớp 3 trước và sau khi áp dụng sáng kiến

Điểm số	Trước khi áp dụng	Sau khi áp dụng
Hoàn thành tốt	14/96 15%	40/96 42%

Hoàn thành	61/96 64%	56/96 58%
Chưa hoàn thành	21/96 21%	0/96 0%

Tỉ lệ hoàn thành các nhiệm vụ của học sinh khối lớp 3 cũng cao hơn đáng kể so với trước khi áp dụng sáng kiến. Trước khi áp dụng, cả khối có 21% số lượng học sinh chưa hoàn thành các nhiệm vụ, nhưng sau khi thử nghiệm sáng kiến, đã không còn học sinh nào chưa hoàn thành. Số lượng các em học sinh hoàn thành tốt cũng tăng từ 14 em đến 40 em, chiếm đến 42% tổng số học sinh khối lớp 3 trường Tiểu học Minh Châu.

4. Hiệu quả của sáng kiến:

4.1. Hiệu quả về khoa học:

- Sáng kiến với các giải pháp sáng tạo, hiệu quả, phù hợp với nhà trường giúp học sinh học tập đạt hiệu quả cao.

Tăng cường sự tương tác: Các trò chơi khởi động giúp tạo ra môi trường học tập tích cực và tương tác giữa học sinh và giáo viên. Sự tương tác này thúc đẩy việc trao đổi kiến thức và kích thích sự hiểu biết sâu sắc hơn về các chủ đề học.

- Khuyến khích học sinh học hỏi: Việc sử dụng các phần mềm trò chơi khuyến khích học sinh tự mình khám phá kiến thức thông qua trải nghiệm thực tế, từ đó giúp học sinh phát triển kỹ năng tự học và tư duy logic

4.2. Hiệu quả về kinh tế:

- Tiết kiệm thời gian quản lý lớp học, tiết kiệm về kinh tế do sử dụng các phần mềm mới nhưng hoàn toàn miễn phí.

- Giúp cho công việc của giáo viên đạt hiệu quả. Cách giáo dục học sinh bằng các phần mềm và công nghệ mới chúng ta đã dần tạo ra nguồn nhân lực có kỹ năng phù hợp với nhu cầu thị trường lao động sau này trong lĩnh vực công nghệ thông tin

- Sáng kiến sử dụng phần mềm tiên tiến và phương pháp giảng dạy sáng tạo điều kiện giúp nhà trường nâng cao chất lượng và tạo ra điểm thu hút học sinh, gia tăng sự cạnh tranh mang tính tích cực của các lớp học và các trường học.

4.3 Hiệu quả về xã hội

- Tạo ra môi trường học tập tích cực, đa dạng nơi mà học sinh có thể tương tác và hỗ trợ lẫn nhau. Khuyến khích sự phát triển của học sinh có nhiều năng lực khác nhau

5. Tính khả thi:

- Sáng kiến có tính khả thi cao, có tính lan toả, có thể vận dụng trong các tiết Tin học hoặc các môn học khác từ khối 1 đến khối 5 trong trường và các trường trong huyện, ngoài huyện, áp dụng với nhiều bộ sách khác nhau, nhiều năm học. Khi áp dụng những kinh nghiệm trên người giáo viên sẽ có phương pháp dạy học hiệu quả, tiết kiệm thời gian, giúp cho công việc dạy học nhẹ nhàng hơn.

- Học sinh cũng có nhiều phương pháp học tập, chiếm lĩnh kiến thức tốt hơn, vận dụng trong cuộc sống hiệu quả hơn.

6. Thời gian thực hiện đề tài sáng kiến:

- Đề tài được nghiên cứu thực hiện từ giữa 9/2023 đến cuối tháng 4/2024, thử nghiệm, vận dụng trong suốt thời gian dạy học Tin học năm học 2023-2024.

7. Kinh phí thực hiện đề tài, sáng kiến:

Đề tài nghiên cứu “*Một số giải pháp dạy tốt môn Tin học 3*” sử dụng hoàn toàn các phần mềm miễn phí, khảo sát học sinh cũng bằng phần mềm Google Forms miễn phí nên quá trình thực hiện đề tài không tốn kém kinh phí chỉ chút ít cho việc in ấn đề tài.

PHẦN III. KIẾN NGHỊ, ĐỀ XUẤT

1. Kết luận

Từ những ngày đầu giải pháp *“Một số giải pháp dạy tốt môn Tin học 3”* của Lê Khắc Thành (chủ biên) nhà xuất bản đại học Vinh với môn Tin học 3 được tôi đưa vào thử nghiệm với 96 em học sinh khối 3 trường Tiểu học Minh Châu đã gặp không ít những khó khăn. Tuy nhiên sau một quá trình giảng dạy và tích lũy kinh nghiệm tôi nhận thấy việc sử dụng phương pháp dạy học mới nhằm nâng cao hiệu quả dạy môn Tin học 3 là một sáng kiến có ý nghĩa lớn đối với giáo viên dạy môn Tin học nói riêng và các môn trong chương trình Tiểu học nói chung. Sáng kiến này giúp cho giáo viên dạy Tin học có những phương pháp, giải pháp và cách thức truyền đạt lại nội dung kiến thức tới học sinh một cách hiệu quả. Ngoài ra có thể giúp các em tự học, phát huy được tính tự chủ tích cực trong mỗi giờ học.

Sáng kiến kinh nghiệm này có thể được áp dụng cho mọi môn học và mọi cấp bậc bởi tính linh hoạt và dễ áp dụng của nó. Tuy nhiên, đối với những môn học khác nhau hoặc các cấp bậc học khác nhau, giáo viên cần có sự thay đổi, tùy chỉnh một cách hợp lý sao cho phù hợp với tâm sinh lý của các em học sinh cũng như chương trình kiến thức.

Trong quá trình nghiên cứu và thử nghiệm sáng kiến, tôi nhận ra rằng giáo viên đóng một vai trò quan trọng trong việc giúp các em học tốt môn Tin học. Nếu ngay cả giáo viên cũng có suy nghĩ rằng Tin học chỉ là một môn học phụ, các em không cần học nhiều thì giáo viên sẽ không thể tìm ra được phương pháp dạy học phù hợp, giúp các em hứng thú với môn học. Chính vì vậy, đầu tiên giáo viên cần nhận thức rõ tầm quan trọng cũng như giá trị thực tiễn của môn Tin học. Tiếp đó, giáo viên cần phải sáng tạo, ham học hỏi, tìm tòi, sẵn sàng và chủ động tiếp thu những phương pháp dạy học mới để tìm ra cách thức giảng dạy phù hợp với học sinh của mình.

Đặc biệt, trong môn học này, giáo viên cần tích cực lồng ghép các hoạt động thực tiễn, các kỹ thuật dạy học tích cực để học sinh có thể nhận thấy được giá trị của môn học và lợi ích mà nó mang lại. Để có thể lồng ghép một cách hiệu quả, trước tiên giáo viên cần nắm được tình hình học tập của lớp được phân công đảm

nhận một cách chi tiết để có thể đề ra hướng giải quyết ngay từ đầu năm học.

Giáo viên không nên quá nghiêm khắc, cứng nhắc mà nên thân thiện, gần gũi với các em học sinh để giúp các em mạnh dạn, tự tin hơn cũng như dễ dàng hơn trong việc nắm được trình độ của học sinh trong lớp, từ đó có hướng giảng dạy thích hợp.

Các thầy cô cũng cần đầu tư thật tốt cho việc soạn bài giảng, giáo án để có thể xây dựng hệ thống các hoạt động thực tiễn, trò chơi học tập theo nhiều hình thức, nhiều mức độ để mỗi cá nhân học sinh trong lớp đều được thể hiện bản thân, qua đó tạo cơ hội cho các em hiểu và tự tin thể hiện mình, giúp các em không cảm thấy mình bị cô đơn, lạc lõng trong lớp hoặc chán nản vì không theo kịp các bạn.

Không chỉ từ phía bản thân mình, các giáo viên cũng cần có sự hỗ trợ cũng như sự chỉ đạo kịp thời từ nhà trường và bộ giáo dục và đào tạo về các điều kiện cũng như các hoạt động giảng dạy.

2. Kiến nghị, đề xuất

Để nâng cao được chất lượng dạy và học môn Tin học lớp 3 nói riêng và môn Tin học nói chung trong nhà trường, tôi xin được có một số kiến nghị, đề xuất đối với nhà trường, giáo viên và phụ huynh học sinh như sau:

*** Đối với giáo viên**

Phải sáng tạo, đầu tư nhiều chất xám vào việc soạn giáo án, kết hợp nhiều hoạt động thực tiễn, trò chơi học tập để có bài giảng thu hút được học sinh.

Chăm chỉ, luôn tìm tòi, nghiên cứu và sáng tạo ra các phương pháp giảng dạy mới lạ và độc đáo và các hoạt động trải nghiệm giúp các em có thể phát huy hết khả năng học tập của mình. Bên cạnh đó, giáo viên cũng cần chia sẻ rộng rãi những sáng kiến kinh nghiệm của mình để các thầy cô trong trường, ngoài trường, trong toàn bộ ngành giáo dục cùng nhau phát triển.

*** Đối với tổ chuyên môn và nhà trường**

Tổ chuyên môn chuyên biệt tin học tiểu học hoạt động nhiều hơn nữa, tăng cường công tác thao giảng, dự giờ của các thành viên trong tổ để đúc kết kinh nghiệm trong quá trình giảng dạy.

Tạo điều kiện về cơ sở vật chất để giáo viên và học sinh có thể dạy và học môn Tin học một cách hiệu quả.

*** Phụ huynh học sinh**

Các bậc phụ huynh có nhận thức đúng đắn về tầm quan trọng của môn học, luôn tạo điều kiện để cho các em học sinh có thể đi học đầy đủ và độc thúc, khuyến khích các con dành thời gian ở nhà để tự học.

Song hành cùng với nhà trường trong việc dạy dỗ học sinh nhưng cũng không quá bắt ép các con học nhiều mà lập ra một thời gian biểu để các em học sinh có thể học tập, vui chơi, rèn luyện một cách đầy đủ.

*** Đối với phòng giáo dục**

Tổ chức các buổi tập huấn cho giáo viên trong trường để các thầy cô được học hỏi, tiếp cận thêm nhiều phương pháp giảng dạy mới, có thêm kinh nghiệm

Lựa chọn ra những sáng kiến kinh nghiệm đã được áp dụng thành công để các giáo viên có thể học hỏi, có thêm kinh nghiệm trong việc giảng dạy, qua đó nâng cao tay nghề và giúp các em có kết quả cao trong học tập.

Trên đây là một số kinh nghiệm của bản thân tôi mà tôi đã áp dụng giảng dạy có hiệu quả trong năm học 2023 – 2024. Tôi kính mong nhận được sự góp ý, giúp đỡ của hội đồng khoa học cấp trên, các đồng nghiệp để sáng kiến của tôi được hoàn thiện hơn và được áp dụng rộng rãi trong các trường Tiểu học nhằm nâng cao chất lượng giáo dục cho học sinh Tiểu học.

Ba Vì, ngày 24 tháng 04 năm 2024

XÁC NHẬN CỦA CƠ QUAN

(ký tên, đóng dấu)

Người viết



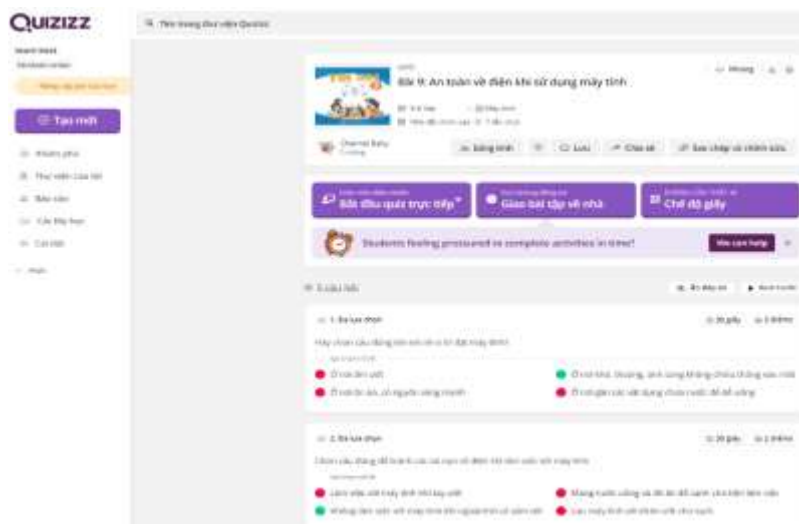
Hoàng Thị Lương

PHỤ LỤC

Minh chứng 1: Học sinh tham gia vào các trò chơi khởi động



(Minh chứng 1a - Hình ảnh minh họa phần mềm Kahoot)

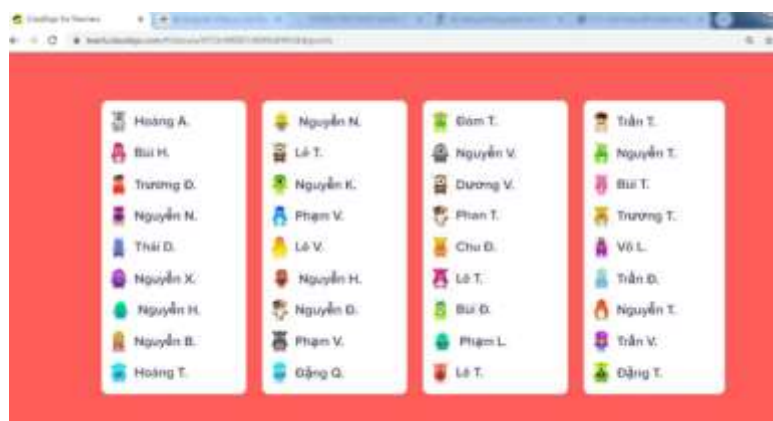


(Minh chứng 1b - Hình ảnh minh họa phần mềm Quizizz)



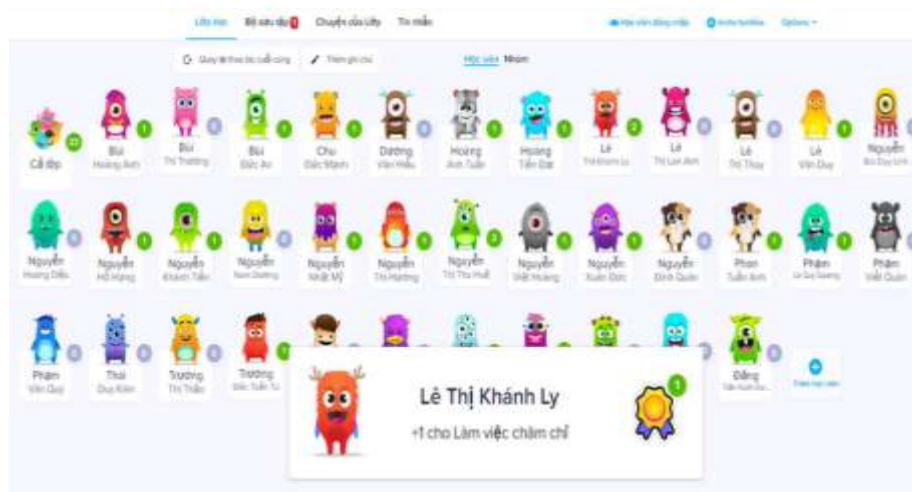
(Minh chứng 1c - Hình ảnh minh họa phần mềm Word Wall)

Minh chứng 2: Sử dụng phần mềm Class Dojo để quản lý lớp học



(Minh chứng 2a

Hình ảnh minh họa sử dụng phần mềm Class Dojo để điểm danh)



(Minh chứng 2b - Sử dụng phần mềm Class Dojo để đánh giá hiệu quả học tập)

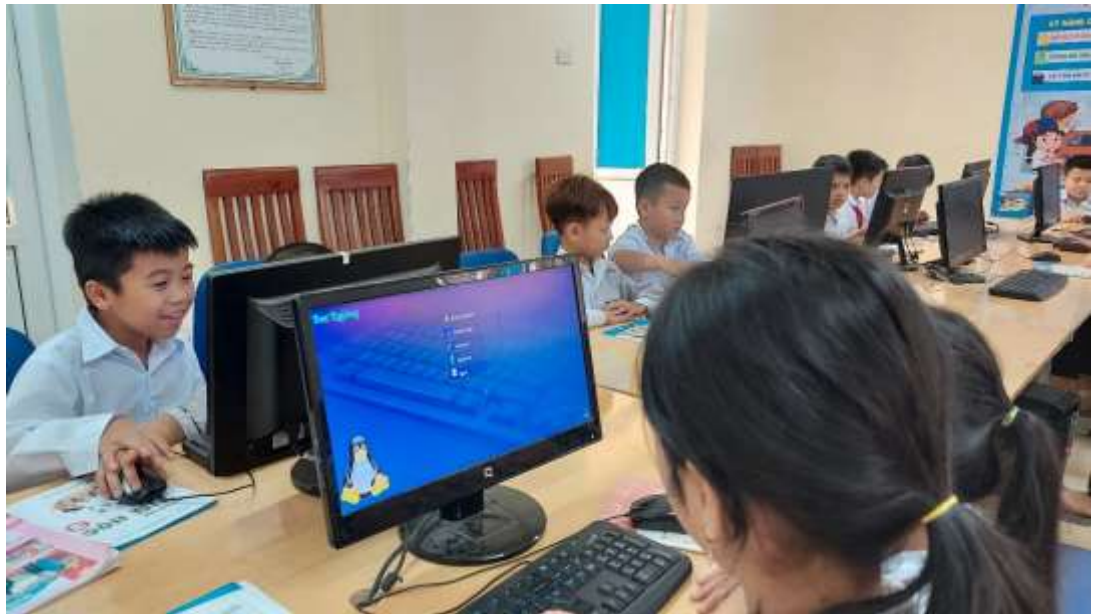
Minh chứng 3: Học sinh thảo luận nhóm làm tập



Hình minh họa học sinh thảo luận nhóm làm bài tập

Minh chứng 4: Học sinh làm việc với máy tính





TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Bộ sách Tin học 3, Nhà Xuất Bản Đại Học Vinh, Lê Khắc Thành chủ biên
2. Bộ Giáo Dục Và Đào Tạo, Sách Giáo Khoa Tin Học Lớp 3, Nhà Xuất Bản Giáo Dục Việt Nam
3. Mai Trung, Phát triển năng lực trong môn Tin Học, Nhà Xuất Bản Giáo Dục Việt Nam
4. Nguyễn Xuân Huy, Bài Tập Cùng Học Tin Học, Nhà Xuất Bản Giáo Dục Việt Nam
5. Nhiều tác giả, Tăng Cường Tin Học Quốc Tế, Nhà xuất bản Tổng Hợp TPHCM