

UBND HUYỆN BA VÌ
TRƯỜNG TIỂU HỌC MINH QUANG A



SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM

KINH NGHIỆM HƯỚNG DẪN GIÁO VIÊN SỬ DỤNG PHẦN MỀM ISPRING 10 TRONG THIẾT KẾ BÀI GIẢNG E-LEARNING

Lĩnh vực/Môn: Tin học

Cấp học: Tiểu học

Tác giả : Bùi Thị Loan

Đơn vị công tác: Trường TH Minh Quang A

Chức vụ : Giáo viên Tin học

Năm học 2023 - 2024

MỤC LỤC

I. ĐẶT VẤN ĐỀ.....	1
1. Tính cấp thiết phải tiến hành sáng kiến	1
2. Mục tiêu của sáng kiến.....	2
3. Thời gian, đối tượng, phạm vi nghiên cứu.	2
II. NỘI DUNG CỦA SÁNG KIẾN	3
1. Hiện trạng vấn đề.....	3
1.1 Thuận lợi- khó khăn.....	3
1.2. Số liệu điều tra, khảo sát trước khi thực hiện:	3
1.3. Điều kiện để thực hiện giải pháp, biện pháp	4
2. Giải pháp thực hiện sáng kiến để giải quyết vấn đề	4
2.1. Mục tiêu của giải pháp, biện pháp.....	4
2.2. Nội dung và cách thức thực hiện giải pháp, biện pháp.	4
2.2.1. Cài đặt phần mềm Ispring 10.....	5
<i>a. Kiểm tra môi trường máy.</i>	<u>5</u>
<i>b. Cài đặt.</i>	<u>5</u>
2.2.2 Các tính năng của Ispring.	6
<i>a. Thiết lập các thông tin về tác giả.</i>	<u>6</u>
<i>b. Chèn file âm thanh.....</i>	<u>6</u>
<i>c. Thu âm trực tiếp lời giảng bằng phần mềm Ispring suite 10.....</i>	<u>7</u>
<i>d. Chèn phim vào slide bài giảng.....</i>	<u>8</u>
<i>e. Đồng bộ âm thanh với văn bản, ảnh, video.</i>	<u>9</u>
<i>g. Tạo bài tập trắc nghiệm.</i>	<u>10</u>
2.2.3. Thiết lập giao diện cho bài giảng.	<u>14</u>
2.2.4. Đặt tên các slide cho bài giảng.	<u>14</u>
2.2.5. Xuất bản ra bài giảng E-Learning.	<u>15</u>
3. Kết quả sau khi áp dụng giải pháp sáng kiến tại đơn vị:.....	<u>16</u>
4. Hiệu quả của sáng kiến:	<u>16</u>
4.1. Hiệu quả về khoa học:	<u>16</u>
4.2. Hiệu quả về kinh tế:	<u>17</u>
4.3 Hiệu quả về xã hội:	<u>17</u>
5. Tính khả thi :	<u>17</u>
6. Thời gian thực hiện đề tài, sáng kiến:	<u>17</u>
7. Kinh phí thực hiện đề tài, sáng kiến:	<u>17</u>
III. KHUYẾN NGHỊ, ĐỀ XUẤT	<u>18</u>
1. Với phòng GD&ĐT:.....	<u>18</u>
2. Với nhà trường:	<u>18</u>
3. Với giáo viên:	<u>18</u>
MỘT SỐ HÌNH ẢNH MINH HỌA - TÀI LIỆU THAM KHẢO.....	.

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

1. Tính cấp thiết phải tiến hành sáng kiến

Công nghệ thông tin từ lâu đã trở thành một công cụ đắc lực phục vụ cho cuộc sống của con người. Phong trào ứng dụng công nghệ thông tin đã thổi một luồng sinh khí mới và góp một phần không nhỏ vào công cuộc đổi mới phương pháp dạy học, phát huy tính tích cực, chủ động, sáng tạo trong học tập của học sinh. Giáo án, bài giảng điện tử, bài giảng E-Learning do đó đã không còn xa lạ mà dần trở thành người bạn thân thiết của giáo viên.

Ngành Giáo dục Việt Nam nói chung, ngành Giáo dục - Đào tạo Hà Nội nói riêng, đã có nhiều lớp bồi dưỡng giáo viên về xây dựng bài giảng E-Learning, sử dụng các phần mềm hỗ trợ để thiết kế bài giảng E-Learning. Và đặc biệt là ngành Giáo dục- Đào tạo Hà Nội đã tổ chức "*Ngày hội CNTT*" hết sức quy mô và hoành tráng nhằm thúc đẩy phong trào ứng dụng CNTT vào trong giảng dạy của giáo viên và học tập của học sinh, trong đó đặc biệt lưu ý việc tổ chức thi kỹ năng CNTT "*Thiết kế bài giảng E-Learning*".

E-Learning cho phép học viên làm chủ hoàn toàn quá trình học của bản thân, từ thời gian, lượng kiến thức cần học cũng như thứ tự học các bài, đặc biệt là cho phép tra cứu trực tuyến những kiến thức có liên quan đến bài học một cách tức thời, duyệt lại những phần đã học một cách nhanh chóng, tự do trao đổi với những người cùng học hoặc giáo viên ngay trong quá trình học, những điều mà theo cách truyền thống là không thể hoặc đòi hỏi chi phí quá cao.

Bài giảng theo chuẩn E-Learning là bài giảng có khả năng tích hợp đa phương tiện truyền thông (multimedia) và tuân thủ một trong các chuẩn SCORM, AICC... Xây dựng bài giảng điện tử E-Learning là một trong những kỹ năng cần thiết đối với mỗi giáo viên ngày nay, khi mà giáo dục Việt Nam đang trong quá trình hội nhập và tiếp cận với công nghệ giáo dục hiện đại.

Căn cứ vào kế hoạch tổ chức ngày hội CNTT lần thứ 6 của Sở giáo dục và đào tạo Hà Nội, Kế hoạch CNTT của Phòng giáo dục và đào tạo Ba Vì, căn cứ vào kế hoạch CNTT của nhà trường năm học 2023 - 2024, ngay từ đầu năm học tôi đã chủ động chọn đề tài "***Kinh nghiệm hướng dẫn giáo viên sử dụng phần mềm Ispring 10 trong thiết kế bài giảng E-Learning***" để nghiên cứu và hướng dẫn giáo viên.

2. Mục tiêu của sáng kiến

Tổng hợp những kinh nghiệm thực tế qua quá trình sử dụng phần mềm Ispring 10, tìm ra giải pháp cũng như cách thức tiếp cận phần mềm một cách đơn giản và hiệu quả nhằm giúp giáo viên dễ dàng làm quen và sử dụng phần mềm này trong quá trình soạn bài giảng E-Learning. Giúp các thầy cô nhận biết được tính năng, ưu điểm và nhược điểm của phần mềm. Biết cài đặt, soạn được bài giảng E-Learning bằng phần mềm Ispring 10.

Chia sẻ những kinh nghiệm của bản thân và đề xuất một số ý kiến giúp các thầy cô thuận lợi trong việc sử dụng phần mềm một cách hiệu quả nhất.

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

Thời gian: Trong năm học 2023 – 2024.

Đối tượng: Giáo viên.

Phạm vi nghiên cứu: Trường Tiểu học Minh Quang A

II. NỘI DUNG CỦA SÁNG KIẾN

1. Hiện trạng vấn đề

1.1 Thuận lợi- khó khăn

***Thuận Lợi:**

Ban giám hiệu nhà trường quan tâm, tạo điều kiện để đội ngũ giáo viên được phát huy khả năng sáng tạo và năng lực của bản thân. Mỗi cán bộ, giáo viên trong trường đều trang bị máy tính tại gia đình, được kết nối mạng Internet. Đây là điều kiện thuận lợi giúp cho giáo viên có điều kiện tự học, tự rèn luyện về kỹ năng CNTT, cách khai thác tài nguyên mạng phục vụ cho công tác soạn giảng.

Để soạn bài giảng E-Learning thường thì chúng ta sẽ sử dụng bài giảng điện tử, sau đó lồng thêm âm thanh, video giảng bài,... Việc soạn bài giảng điện tử được Bộ, Sở quan tâm phát động và Phòng GD&ĐT Ba Vì triển khai qua một thời gian khá dài. Giáo viên cũng có nhiều cơ hội tiếp cận với việc soạn bài giảng điện tử. Lãnh đạo trường tôi cũng như nhiều trường đã đưa tiêu chí ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học là một trong những tiêu chí đánh giá xếp loại giờ dạy của giáo viên. Đã phần nào giúp giáo viên có sự đầu tư tìm hiểu và soạn được bài giảng điện tử.

*** Khó khăn:**

Ispring 10 là một phần mềm mới nên không khỏi ngỡ ngơ. Số lượng giáo viên lớn tuổi chiếm tỉ lệ cao, khả năng ứng dụng công nghệ thông tin còn hạn chế và khó khăn nhất khi sử dụng phần mềm là cần phải Việt hóa tiếng Anh.

1.2. Số liệu điều tra, khảo sát trước khi thực hiện

Nội dung khảo sát	Không biết, ngại thiết kế bài giảng E-Learning	Biết Thiết kế bài giảng E-Learning bằng phần mềm khác phần mềm Ispring (Adobe Presenter)	Biết Thiết kế bài giảng E-Learning bằng phần mềm Ispring
Số lượng GV 34	31/34 (91,17 %)	2/34 (5,88%)	3/34 (8,83%)

1.3. Điều kiện để thực hiện giải pháp, biện pháp

Để thực hiện giải pháp, biện pháp này phải đảm bảo những điều kiện về cơ sở vật chất như máy tính, tai nghe giúp giáo viên có điều kiện sử dụng.

Ban giám hiệu động viên khích lệ toàn thể cán bộ giáo viên trong trường tham gia thi thiết kế bài giảng E-Learning.

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

2.1. Mục tiêu của giải pháp, biện pháp

* Mục tiêu của giải pháp:

Giúp giáo viên sử dụng phần mềm Ispring 10 trong việc soạn bài giảng điện tử E-Learning.

* Biện pháp:

Hướng dẫn giáo viên cài đặt phần mềm và sử dụng các tính năng trong phần mềm.

2.2. Nội dung và cách thức thực hiện giải pháp, biện pháp.

Trước khi vào nghiên cứu phần mềm Ispring 10, tôi hướng dẫn giáo viên các bước cơ bản để làm được bài giảng E-Learning:

- **Bước 1:** Cài đặt phần mềm Ispring 10.
- **Bước 2:** Chuẩn bị

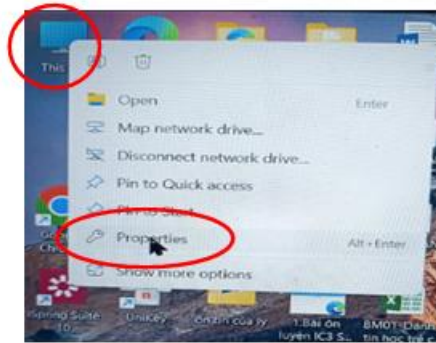
- + Tạo một thư mục chứa bài giảng.
- + Tạo file Powerpoint bài giảng mới hoặc copy file bài giảng Powerpoint có sẵn vào thư mục mới tạo.
- + Chú ý: Tên bài giảng nên đặt tên không dấu.
- + Chuẩn bị một kịch bản cho bài giảng phù hợp.
- **Bước 3:** Soạn nội dung bài giảng Powerpoint.
 - + Chỉnh sửa nội dung bài giảng Powerpoint cho chuẩn với nội dung kiến thức theo yêu cầu.
 - + Thêm các Slide theo yêu cầu như trang thông tin chung, trang hướng dẫn sử dụng bài giảng, trang mục tiêu bài học, đề cương bài học, tài liệu tham khảo,...
 - + Căn chỉnh bài giảng Powerpoint cho phù hợp với làm bài giảng E-Learning về font chữ, cỡ chữ, màu sắc,...
 - + Tạo hiệu ứng cho các đối tượng theo kịch bản bài giảng.
- **Bước 4:** Sử dụng các chức năng của Ispring để thiết kế bài E-Learning.
 - + Thiết lập các thông tin về tác giả (giáo viên), đơn vị, tên bài,...
 - + Ghi âm hoặc chèn lời giới thiệu, lời giảng của giáo viên tương ứng với các nội dung giảng dạy.
 - + Quay phim hoặc chèn các đoạn phim quay giáo viên giảng vào trong bài giảng cho phù hợp.
 - + Tạo các bài tập khách quan cho bài giảng.
 - + Đồng bộ các đối tượng trong bài giảng với âm thanh, phim.
- **Bước 5:** Xuất bản bài giảng ra sản phẩm.
 - + Thiết lập giao diện cho bài giảng.
 - + Đặt tên các slide cho bài giảng.
 - + Xuất bản ra sản phẩm là bài giảng điện tử E-Learning.t

Trong các bước trên thì bước 2 và bước 3 cơ bản giáo viên đã biết. Sau đây tôi xin giới thiệu một số giao diện và cách sử dụng của các bước 1, 4 và 5.

2.2.1. Cài đặt phần mềm Ispring 10.

a. Kiểm tra môi trường máy.

- Trước khi cài đặt ta phải kiểm tra xem máy tính dùng Windows 32 bit hay 64 bit để chọn bộ cài cho phù hợp.
- Kích phải chuột vào cửa sổ **This PC** -> chọn **Properties**.



- Nếu Windows 64 bit thì dùng bộ cài X64 còn Windows 32 bit thì dùng bộ cài X86.

b. Cài đặt.

- Đóng hết các ứng dụng Ms Powerpoint.
- Tải bộ cài đặt Ispring Suite 10 tương thích với hệ điều hành Windows.
- Mở bộ cài đặt. Chạy file cài đặt Ispring suite_x64...msi (Đối với máy 64 bit) và thực hiện các bước theo hướng dẫn.

2.2.2 Các tính năng của Ispring.

a. Thiết lập các thông tin về tác giả.

Chọn **Ispring suite 10** trên thanh công cụ → chọn nhóm **presentation** → chọn **Presentation Resources** → xuất hiện cửa sổ → chọn **Presenters** → chọn **Add...** → xuất hiện cửa sổ:

Điền thông tin đầy đủ vào các ô:

- + Name: Tên người trình bày.
- + Title: Tiêu đề.
- + Email: Địa chỉ email.
- + Web site: Địa chỉ web.
- + Phone: Điền số điện thoại.
- + Browse...: Chọn ảnh đại diện.

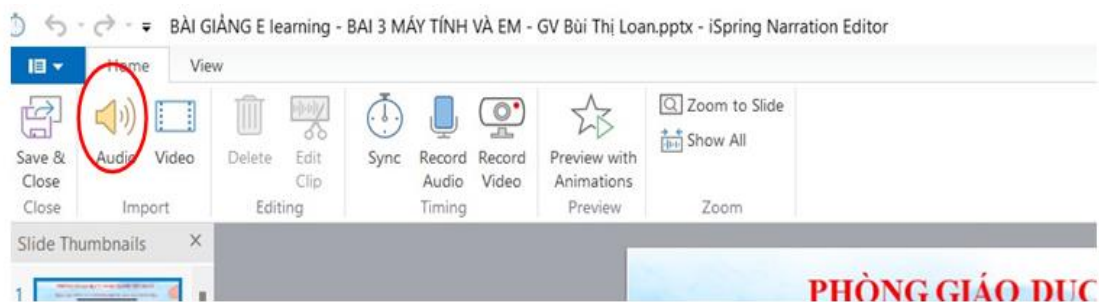
→ Kích **OK** → **OK**.

b. Chèn file âm thanh.

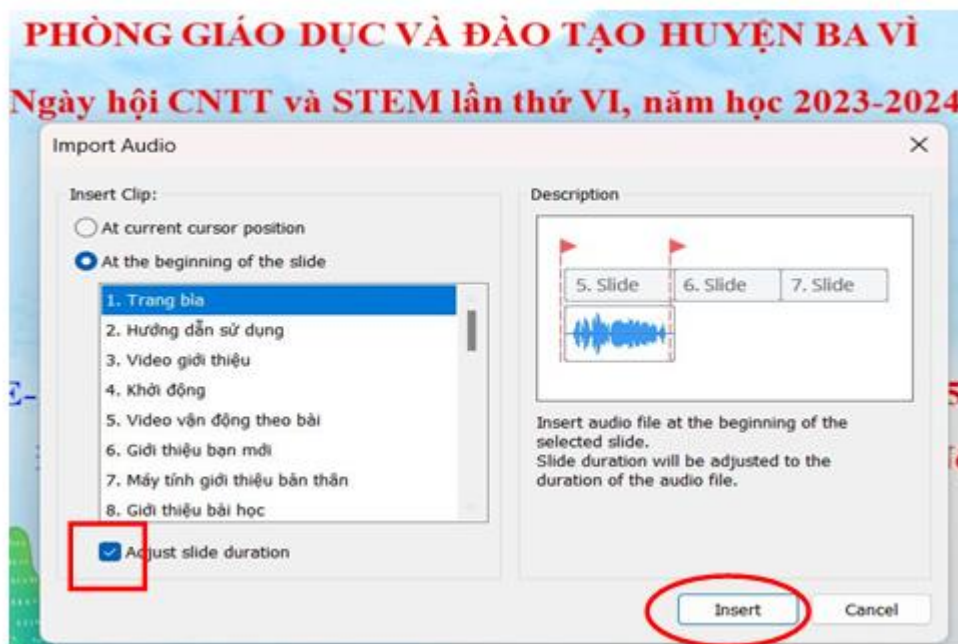
- Mở Slide cần chèn âm thanh.
- Chọn công cụ **Manage Narration** của nhóm lệnh **Narration** trên thanh công cụ **Ispring suite 10**.



- Chọn **Audio** trong nhóm công cụ **Import**.



- Chọn file âm thanh đã lưu trong máy tính có các định dạng: *.mp3; *.wav,.. rồi chọn Open để chèn file âm thanh vào slide bài giảng.
- Kích nút Insert để chèn file âm thanh đã chọn.



Chú ý: Ta có thể tích vào nút Adjust slide duration để file âm thanh nằm trọn trong slide đã chọn.

c. Thu âm trực tiếp lời giảng bằng phần mềm Ispring suite 10.

* Bước 1:

- Chọn Slide cần thu âm lời giảng.
- Chọn menu **Ispring Suite 10**, Chọn **Record Audio**.



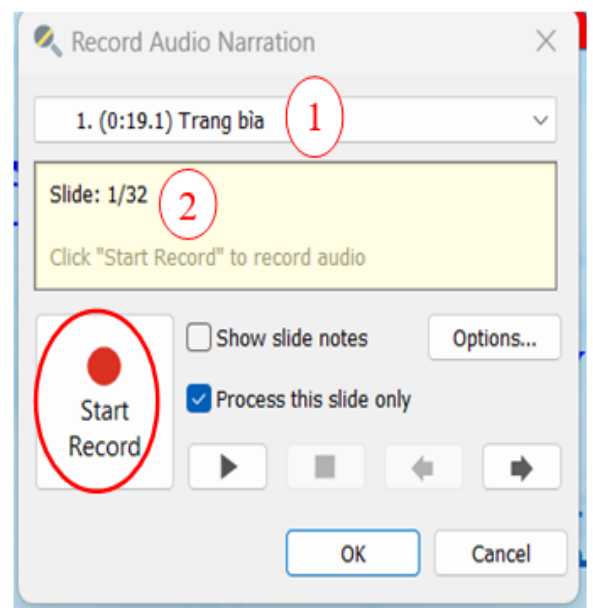
→ Xuất hiện cửa sổ:

Trong đó:

- +) Ô **1** : Cho biết trang hiện hành và thời gian của đoạn âm thanh.
- +) Ô **2** : Cho biết trang hiện hành trên tổng số trang.

* Bước 2: Để tiến hành ghi âm ta nhấn vào nút **Start Record**.

Để tạm dừng nhấn vào nút **Pause**, để kết thúc nhấn vào nút **Stop**.



d. Chèn phim vào slide bài giảng.

Có 2 cách để chèn phim vào slide bài giảng: chèn trực tiếp từ công cụ chèn Video của phần mềm Microsoft PowerPoint hoặc chèn bằng công cụ chèn video trong phần mềm Ispring Suite 10.

* *Chèn video trong Microsoft Powerpoint.*

- Mở slide cần chèn.

- Chọn **Insert** trên thanh công cụ → chọn **Video** trong nhóm **Media** → Chọn **Video on My Pc** hoặc **Online Video...**



- Chọn file video cần chèn → chọn **Insert**.

* Chèn video trực tiếp từ phần mềm **Ispring** vào slide bài giảng.

- Mở Slide cần chèn video.

- Chọn **Ispring Suite 10** trên thanh công cụ → Chọn **Manage Narration**.

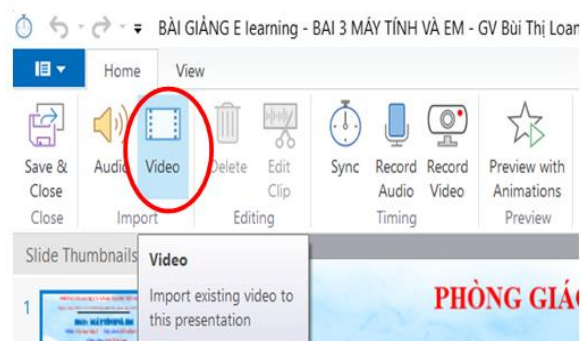


- Xuất hiện cửa sổ:

- Chọn **Video** trong nhóm công cụ Import.

- Chọn file video đã lưu trong máy có các

định dạng: *.avi; *.mpg,... rồi chọn **Open**.



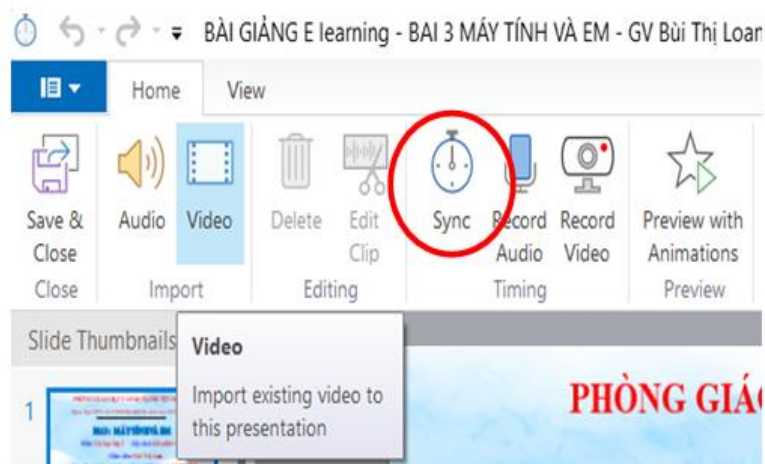
e. Đồng bộ âm thanh với văn bản, ảnh, video.

- Chèn văn bản, hình ảnh, âm thanh, video vào slide.

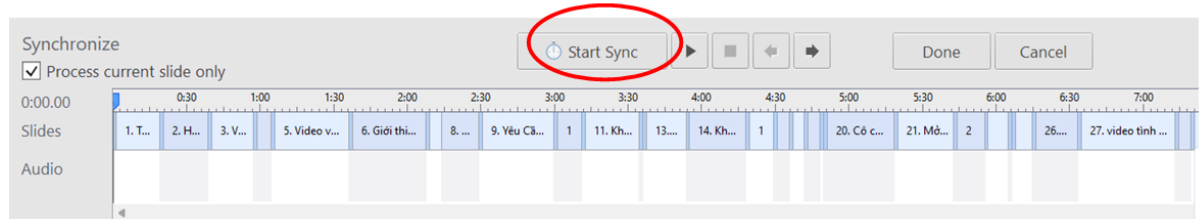
- Tạo hiệu ứng xuất hiện hoặc biến mất cho văn bản, hình ảnh.

- Chọn nút **Manage Narration** trong menu **Ispring Suite 10**.

- Xuất hiện cửa sổ:



- Chọn **Sync** → xuất hiện cửa sổ:



+) Kích **Start Sync**: Bắt đầu đồng bộ, khi này âm thanh sẽ chạy, nút **Start Sync** chuyển sang chế độ **Next Animation**, nghe âm thanh đến vị trí nào cần xuất hiện hiệu ứng văn bản ta nhấn vào nút đó, cứ nghe và nhấn cho đến khi chuyển sang **Stop** thì nhấn nút **Done** để kết thúc.

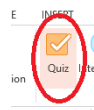
+) Kích **Play**: để xem kết quả.

+) Sau khi hoàn tất kích **Save & Close**.

g. Tạo bài tập trắc nghiệm.

- Mở Slide cần tạo câu hỏi trắc nghiệm.

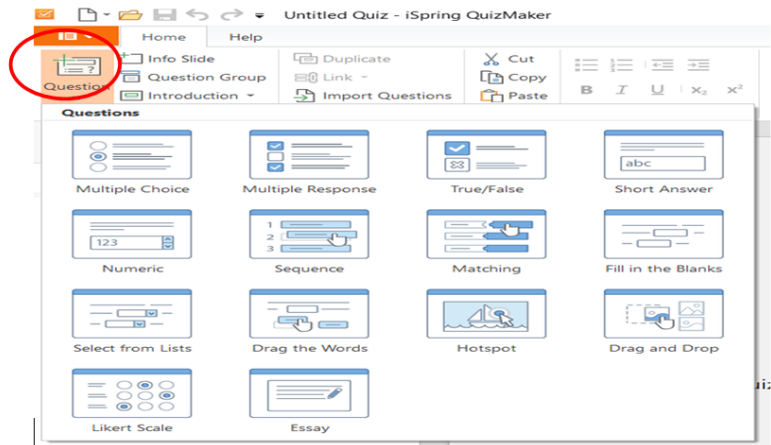
- Chọn **Quiz** trên thanh công cụ của **iSpring Suite 10**.



- Xuất hiện cửa sổ:



- Chọn **Great Quiz** → xuất hiện cửa sổ:



- Chọn **Question**: Cửa sổ hiện ra cho chúng ta có 14 dạng trắc nghiệm khác nhau gồm:

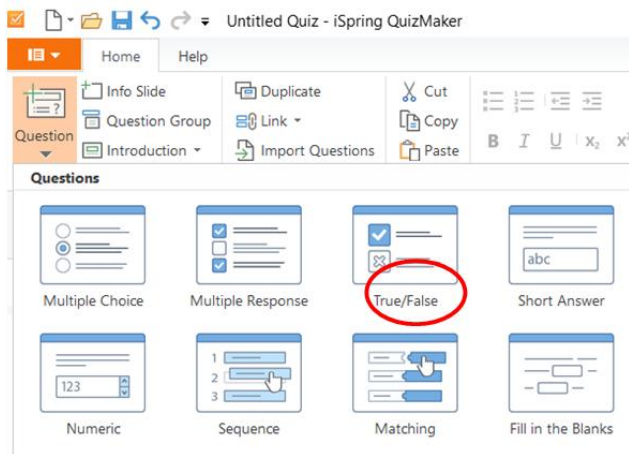
- +) Multiple Choice: Chọn 1 đáp án đúng.
- +) Multiple Response: Chọn nhiều đáp án đúng.
- +) True/False: Chọn đáp án đúng/sai.
- +) Short Answer: Gõ câu trả lời ngắn.
- +) Numeric: Chọn đáp án số học.
- +) Sequence: Sắp xếp thứ tự đáp án đúng.
- +) Matching: Ghép nối đáp án.
- +) Fills in the blanks: Tìm đáp án đúng điền vào chỗ trống.
- +) Select from lists: Chọn đáp án đúng có sẵn điền vào ô trống.
- +) Drag the Word: Chọn từ đúng kéo thả vào ô trống.
- +) Hotspot: Chọn điểm nóng đúng trên hình ảnh.
- +) Drag and Drop: Kéo/thả vào đáp án đúng.
- +) Likert Scale: Tích chọn các đáp án đúng.
- +) Essay: Viết một đoạn văn trả lời.

Sau đây tôi xin đi vào giới thiệu chi tiết một số dạng bài tập hay sử dụng trong iSpring Suite 10.

** Tạo dạng bài tập dạng True/False (Đúng/Sai).*

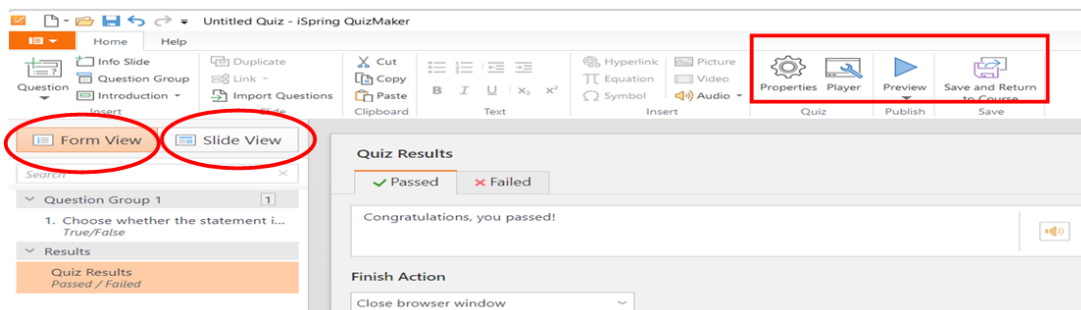
- *Bước 1*: Mở slide cần tạo câu hỏi trắc nghiệm.

- *Bước 2*: Vào **iSpring Suite 10** → **Quiz** → **Great Quiz** → **Question**



→ Kích **True/False** .

- *Bước 3: Tạo câu hỏi và đáp án*



Khi đó giao diện thiết kế câu hỏi và đáp án gồm 2 phần:

+) **Form View**: Thiết kế câu hỏi và câu trả lời.

+) **Slide View**: Xem và chỉnh sửa giao diện của slide kết quả.

Nhóm công cụ phía trên:

+) **Properties**: Thiết lập các thuộc tính cho gói bài tập, câu hỏi.

+) **Player**: Chạy gói bài tập, câu hỏi.

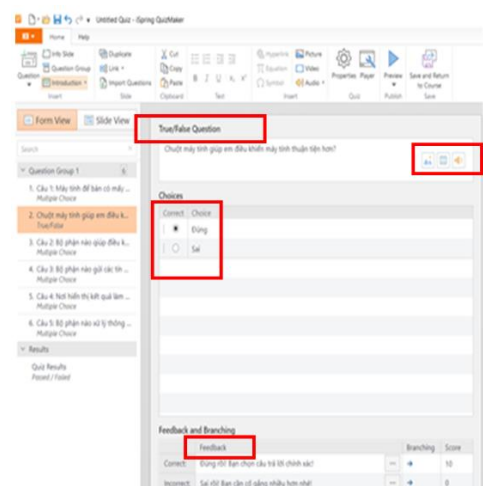
+) **Preview**: Cho phép chạy thử slide hoặc xem cả gói bài tập.

+) **Save and Return to Course**: Lưu gói bài tập.

- **True/False Question**: Nhập nội dung câu hỏi.

Nếu muốn chèn thêm hình ảnh, video, âm thanh cho câu hỏi thì ta kích vào các biểu tượng phía bên phải của câu hỏi.

- **Choices**: Tích chọn phương án đúng.



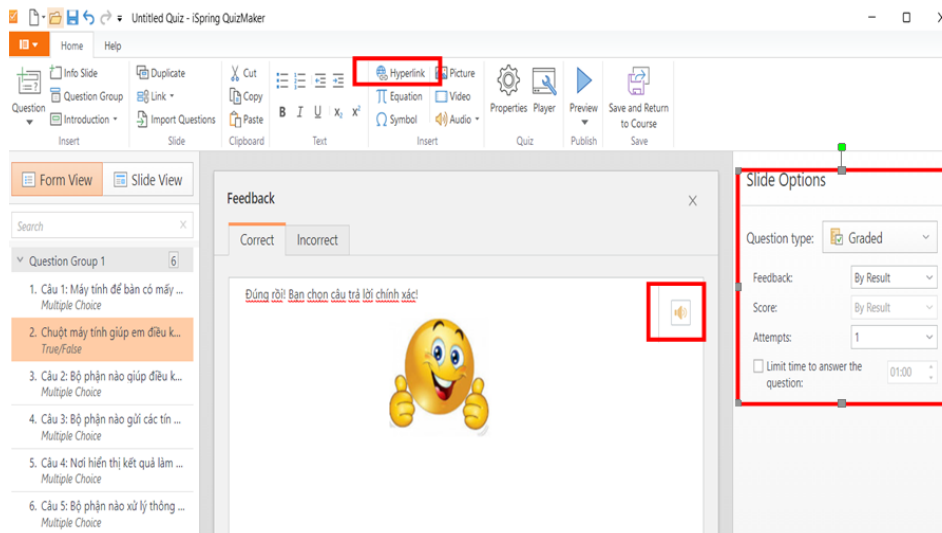
Có thể chèn thêm hình ảnh cho đáp án bằng cách kích vào biểu tượng chèn tranh ảnh phía bên phải của đáp án.

- **Feedback:** Phản hồi cho câu trả lời.

+) Correct: Đúng

+) Incorrect: Sai.

Kích vào dấu ... (ba chấm) phía bên phải của phản hồi để chèn thêm âm thanh , hình ảnh (Picture) cho phản hồi.



+) Score: Đặt số điểm cho câu đúng.

+) Attempts: Số lần cho phép làm lại.

+) Limit time to answer the question: Thời gian trả lời câu hỏi.

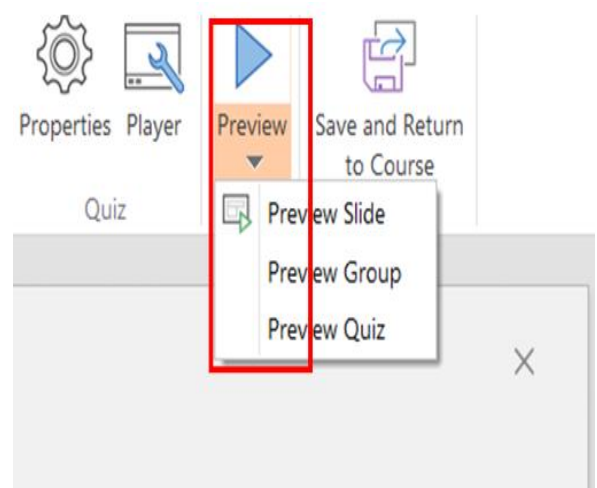
- Làm xong kích **Preview** →

+) **Preview Slide:** Xem kết quả câu hỏi đang thiết kế.

+) **Preview Group:** Xem cả gói bài tập đang thiết kế.

+) **Preview Quiz:** Xem bài tập.

- Kích **Save and Return to Close:** Để lưu bài tập thiết kế.



* *Tạo bài tập dạng Multiple Choice (Nhiều lựa chọn, một đáp án đúng).*

- Vào **Ispring Suite 10** → **Quiz** → **Create Quiz** → **Question** → **Multiple choice**.

- Cửa sổ thiết kế:

+) **Multiple Choice Question**: Nhập

nội dung câu hỏi.

Có thể chèn thêm hình ảnh, video, âm thanh minh họa cho câu hỏi bằng các biểu tượng phía bên phải của câu hỏi.

+) **Choices**: Nhập và chọn đáp án đúng.

+) **Feedback**: Nhập phản hồi cho câu trả lời đúng, sai.

+) Thiết lập các thông tin khác giống như trong câu hỏi dạng True/False.

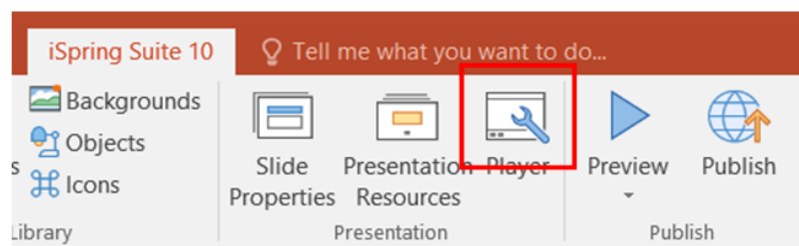
- Làm xong kích **Preview** xem trước kết quả.

- Kích **Save and Return to Close**: Để lưu bài tập thiết kế.

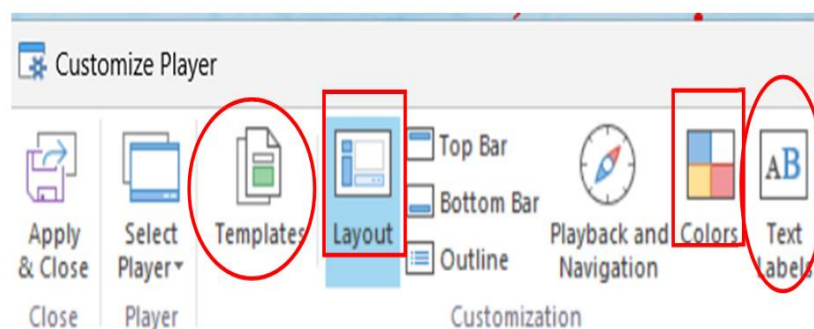
Trên đây là 2 dạng bài tập cơ bản mà tôi mô phỏng để hướng dẫn giáo viên. Ngoài ra còn một số dạng nữa tôi cũng đã hướng dẫn giáo viên nhưng không trình bày vào đây.

2.2.3. Thiết lập giao diện cho bài giảng.

- Vào **Ispring Suite 9** → **Player**.



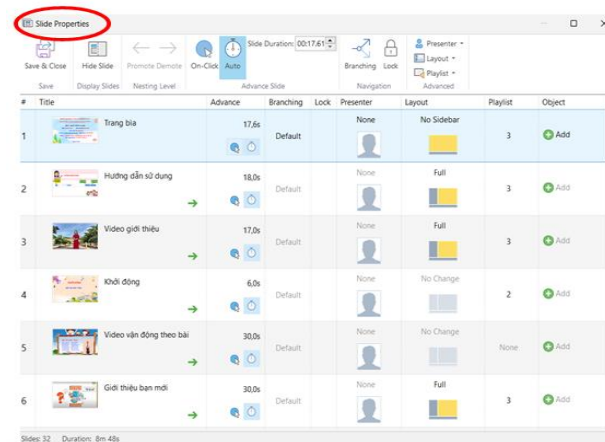
- Xuất hiện cửa sổ:



- Templaters: Chọn kiểu giao diện.
- Layout: Chỉnh sửa bố cục giao diện.
- Colors: Chỉnh sửa màu sắc giao diện.
- Text Labels: Việt hóa giao diện.
- Apply & Close: Lưu chỉnh sửa giao diện.

2.2.4. Đặt tên các slide cho bài giảng.

- Vào **Ispring Suite 10** → **Slide Properties**.
- Xuất hiện cửa sổ:



- Title: Nhập tên cho các slide.
- Save & Close: Lưu và đóng cửa sổ.

2.2.5. Xuất bản ra bài giảng E-Learning.

- Vào **Ispring Suite 10** → **Publish**.
- Xuất hiện cửa sổ:

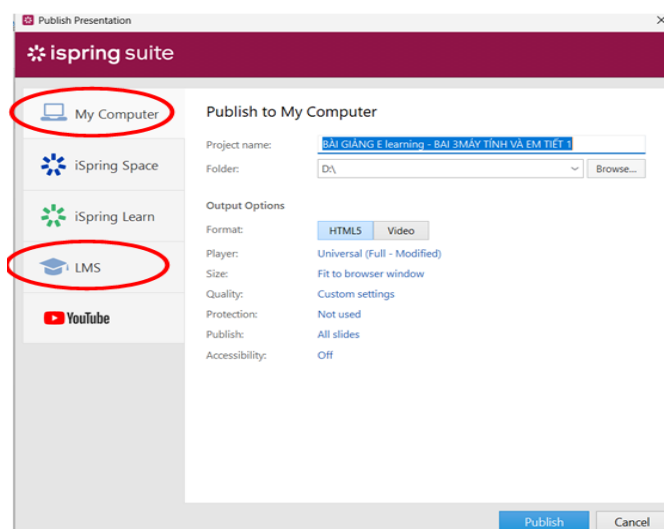
- My Computer: Xuất bản theo chuẩn HTML5 và lưu trên máy.

+) Title: Đánh tiêu đề.

+) Folder: Chọn thư mục chứa bài xuất bản.

+) Publish: Xuất bản.

- LMS: Xuất bản theo chuẩn SCORM.



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

Nội dung khảo sát	Không biết Thiết kế bài giảng E-Learning	Lựa chọn, sử dụng phần mềm khác phần mềm Ispring để thiết kế bài giảng E-Learning	Lựa chọn, sử dụng phần mềm Ispring để thiết kế bài giảng E-Learning
Số lượng GV 34	0	0/34	34/34 (100%)

** So sánh kết quả giữa hai năm học sau khi thực hiện đề tài:*

STT	Tổng số giáo viên	Năm học 2022-2023				Năm học 2023-2024			
		Biết sử dụng phần mềm	Số bài thi cấp trường	Bài thi gửi đi huyện	Số bài đạt giải huyện	Biết sử dụng phần mềm	Số bài thi cấp trường	Bài thi gửi đi huyện	Số bài đạt giải huyện
1	34	3	3	1	0	34	18	2	2

Như vậy, từ những cố gắng nghiên cứu tài liệu, kinh nghiệm của bản thân, sự đồng thuận hợp tác của các đồng chí giáo viên, sự ủng hộ tích cực của Ban giám hiệu về cả mặt tinh thần và vật chất đã giúp tôi đạt được một số kết quả, thành công trong việc hướng dẫn giáo viên sử dụng phần mềm Ispring 10 để thiết kế bài giảng điện tử E-Learning:

Được Ban giám hiệu ghi nhận, ủng hộ, tạo điều kiện tập huấn triển khai hướng dẫn sử dụng phần mềm đến toàn thể giáo viên;

Lan truyền, tạo cảm hứng, chuyển tải được mục tiêu, ý nghĩa của sự đam mê tìm tòi, sáng tạo trong công tác giảng dạy, góp phần hiệu quả trong việc ứng dụng công nghệ thông tin đối với hoạt động công tác giảng dạy của nhà trường nói riêng và huyện Ba Vì nói chung;

Cơ bản các đồng chí giáo viên các khối lớp cũng như giáo viên bộ môn đều nắm được các bước xây dựng, thiết kế bài giảng E-Learning bằng cách sử dụng phần mềm Ispring 10.

Các bài giảng tiêu biểu tham dự “Ngày hội Công nghệ thông tin lần thứ VI” của Huyện đạt giải cao. Bài giảng E-Learning môn tin học lớp 3: Bài 3. Máy tính và em của cô giáo Bùi Thị Loan đạt giải nhì cấp huyện; Bài 4. Sử dụng quạt điện an toàn – Môn công nghệ lớp 3 của cô giáo Dung Thị Thanh Quỳnh và cô Nguyễn Thị Thanh Hiếu đạt giải khuyến khích cấp huyện và đặc biệt các bài giảng

E-Learning của nhà trường đã góp phần vào thành công gian hàng sản phẩm CNTT của Tiểu khu 1, cũng như gian hàng sản phẩm CNTT của Huyện Ba Vì trong Ngày hội CNTT lần thứ VI năm 2023-2024.

Tuy nhiên, do điều kiện khách quan và thời gian, nên không tránh khỏi hạn chế, đó là: Mặc dù tỉ lệ giáo viên biết soạn bài giảng E-Learning cao xong một số giáo viên lớn tuổi còn lúng túng trong việc sử dụng và khai thác phần mềm

4. Hiệu quả của sáng kiến:

4.1. Hiệu quả về khoa học:

Học bài qua bài giảng E-Learning giáo viên có thể cho học sinh học tập đa dạng về bài tập thực hành và vận dụng giúp học sinh phát triển được khả năng tư duy độc lập của mình, thích thú và ham mê tiết học.

4.2. Hiệu quả về kinh tế:

Các biện pháp của đề tài dễ thực hiện, tiết kiệm được chi phí. Qua việc thực hiện các biện pháp trên, nhiều thầy cô giáo đã thiết kế được nhiều bài giảng để phục vụ cho tiết học của mình. Chỉ cần dành nhiều thời gian cho việc thiết kế bài là đã có tiết dạy mang nhiều hiệu quả chứ không mất chi phí đi in tranh ảnh để dạy.

4.3. Hiệu quả về xã hội:

Đối với học sinh được tham gia tiết học của các thầy cô qua bài giảng E-Learning thì có khả năng tự giải quyết vấn đề và có nhiều sáng tạo mới trong học tập.

Học sinh có nhiều cơ hội trải nghiệm để vận dụng những kiến thức học được vào thực tiễn, từ đó, hình thành năng lực thực tiễn cũng như phát huy tiềm năng sáng tạo của bản thân.

5. Tính khả thi:

Đề tài dễ áp dụng, dễ thực hiện bởi các biện pháp đề ra không quá khó đối với giáo viên.

6. Thời gian thực hiện sáng kiến:

Sáng kiến được thực hiện từ 16/10/2023 đến hết năm học 2023 – 2024 tại trường Tiểu học Minh Quang A.

7. Kinh phí thực hiện sáng kiến: Không mất kinh phí thực hiện.

III. KHUYẾN NGHỊ, ĐỀ XUẤT

Sử dụng phần mềm Ispring 10 trong việc thiết kế bài giảng E-Learning là một phong trào ứng dụng công nghệ thông tin vào việc dạy học. Do đó việc tìm hiểu và sử dụng các phần mềm thành thạo rất có ích đối với mỗi giáo viên.

Qua quá trình sử dụng tôi nhận thấy phần mềm này khá đơn giản, dễ sử dụng và chúng ta hoàn toàn có thể khai thác, kết hợp các chức năng của nó để thiết kế bài giảng E-Learning. Chỉ cần có niềm đam mê học hỏi, yêu thích công việc thì ai cũng có thể sử dụng phần mềm này một cách có hiệu quả.

Là một giáo viên tin học, tôi mong rằng những chia sẻ của mình sẽ thực sự giúp ích được cho bạn bè đồng nghiệp khi sử dụng phần mềm này. Đồng thời tôi cũng mong sẽ nhận được nhiều ý kiến góp ý, trao đổi để việc khai thác, sử dụng nó ngày càng có hiệu quả hơn, phục vụ đắc lực cho công tác dạy học cũng như góp một phần nhỏ bé vào công cuộc xây dựng xã hội học tập.

Quan trọng nhất đó là bản thân mỗi giáo viên cần quan tâm hơn nữa tới việc sử dụng các thiết bị dạy học, chịu khó cập nhật, học hỏi để nâng cao kỹ năng sử dụng máy vi tính từ đó khai thác, sử dụng có hiệu quả hơn các phần mềm dạy học.

1. Với phòng GD&ĐT:

Tổ chức tập huấn chuyên đề Tin học cấp tiểu học. Giúp cho đội ngũ giáo viên dạy tin học các nhà trường có dịp để trao đổi học hỏi kinh nghiệm dạy học bộ môn.

2. Với nhà trường:

Cần có sự quan tâm động viên hơn nữa về vật chất cũng như tinh thần cho các cá nhân, tập thể có thành tích trong phong trào ứng dụng CNTT vào quản lý và dạy học. Đồng thời tăng cường công tác kiểm tra đánh giá việc ứng dụng CNTT vào dạy học của giáo viên nhằm nâng cao chất lượng dạy học.

3. Với giáo viên:

Cần xác định rõ trách nhiệm của bản thân về việc học tập bồi dưỡng nâng cao nhận thức cũng như năng lực về CNTT nhằm đáp ứng xu hướng thời đại. Tham gia đầy đủ các buổi tập huấn theo kế hoạch. Giáo viên phải có tinh thần học hỏi, tìm tòi phần mềm từ đó có thể cài đặt và sử dụng phần mềm hiệu quả.

Kính thưa Hội đồng Khoa học!

Trên đây là sáng kiến tôi thực hiện trong năm học 2023 - 2024. Kính mong Hội đồng Khoa học xem xét đánh giá cũng như góp ý, bổ sung, giúp sáng kiến của tôi hoàn thiện hơn, vận dụng tốt hơn trong những năm học sau.

Xin chân thành cảm ơn!

Tôi xin cam đoan “Sáng kiến kinh nghiệm” của tôi thực hiện trong năm học 2023 – 2024 tại trường tiểu học Minh Quang A. Không sao chép của ai. Nếu sai tôi hoàn toàn chịu trách nhiệm.

Minh Quang, ngày 29 tháng 4 năm 2024

XÁC NHẬN CỦA CƠ QUAN

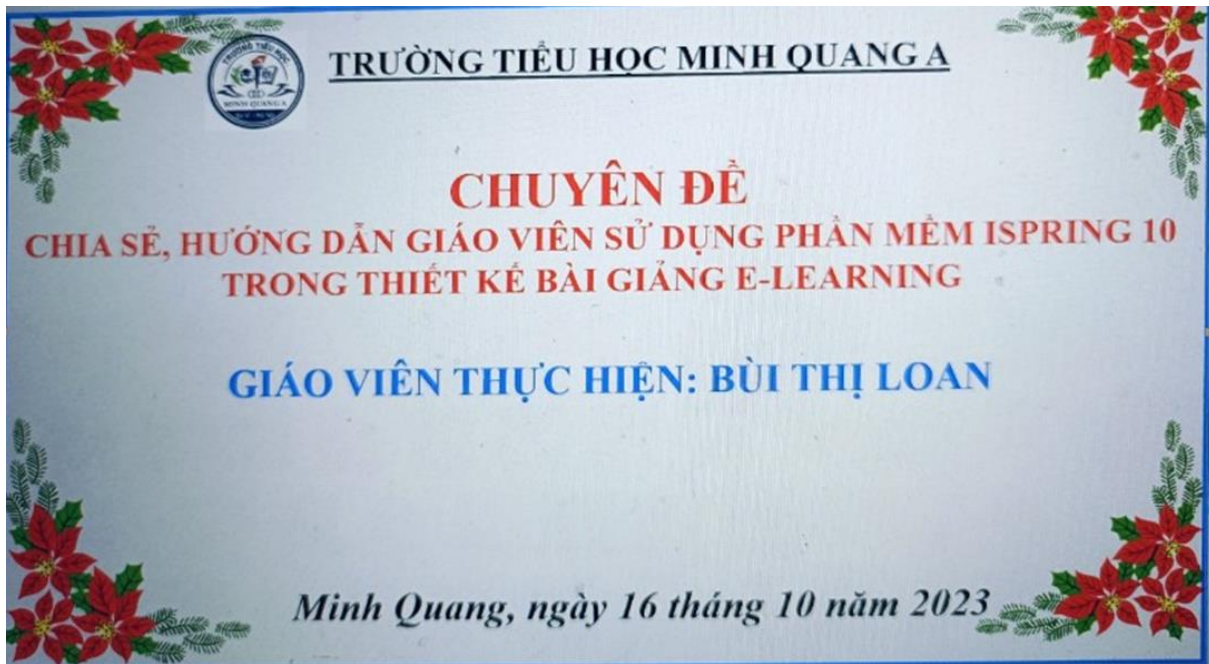
(ký tên, đóng dấu)

Người viết sáng kiến

(ký tên)

Bùi Thị Loan

MỘT SỐ HÌNH ẢNH MINH HỌA





Hình ảnh chuyên đề hướng dẫn giáo viên thiết kế bài giảng E-learning



Hình ảnh giáo viên thi kỹ năng thiết kế bài giảng E-learning cấp trường



Hình ảnh học sinh làm các câu hỏi qua phần mềm Ispring Suite 10.

Công cụ đánh dấu | Thông tin người dùng | Tệp đính kèm

TIN HỌC 3

Tiết 5 - BÀI 3 MÁY TÍNH VÀ EM

8 / 32 00:08 / 00:15

[Quay lại](#) [Tiếp theo](#)

Danh mục **Chú ý**

Tim kiếm

3. Video giới thiệu
4. Khởi động
5. Video vận động theo bài
6. Giới thiệu bạn mới
7. Máy tính giới thiệu bản thân
8. Giới thiệu bài học
9. Yêu Cầu cần đạt
10. Nội dung bài học
11. Khám phá
12. Bài tập khám phá 1

Công cụ | Thông tin giáo viên | Tài nguyên

PHÒNG GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO HUYỆN BA VÌ
TRƯỜNG TIỂU HỌC MINH QUANG A

CUỘC THI

THIẾT KẾ BÀI GIẢNG ELEARNING THAM DỰ NGÀY HỘI CÔNG NGHỆ THÔNG TIN VÀ STEM CẤP TIỂU HỌC

NĂM HỌC: 2023- 2024

1 / 26 00:03 / 00:23

[Quay lại](#) [Tiếp theo](#)

Tóm tắt **Ghi chú**

Tim kiếm

1. Bìa
2. Khởi động
3. YCCĐ
4. Đồ dùng
5. Giới thiệu Vàng Anh
6. Khởi động
7. Thơ khởi động

Marker Tools | Presenter Info | Resources

BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO
CUỘC THI THIẾT KẾ BÀI GIẢNG ĐIỆN TỬ

BÀI 7: YÊU THƯƠNG GIA ĐÌNH

- Môn : Đạo đức . Lớp : 1
- CC BY/CC BY-SA
- Giáo viên : Phùng Thị Hào
- Email : phungthihao@gmail.com
- Trường : Tiểu học Minh Quang A

Tháng 2023

1 / 46 00:04 / 01:40

[PREV](#) [NEXT](#)

OUTLINE **NOTES**

Search

1. Trang bìa
2. Video giới thiệu bài học
3. Yêu cầu cần đạt
4. Nội dung bài học
5. Chuẩn bị
6. Khởi động
7. Giới thiệu trò chơi

Hình ảnh một số bài giảng E-learning của giáo viên

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- 1 - Phần mềm soạn giảng E learning Ispring Suite 10.**
- 2 - Phần mềm Microsoft PowerPoint 2016.**
- 3 - Các video hướng dẫn sử dụng phần mềm từ google.com.vn, youtube.com...**
- 4 - Tham khảo từ các đồng nghiệp cùng chuyên môn qua nhóm Zalo.**
- 5 - Một số tài liệu khác...**