

ỦY BAN NHÂN DÂN HUYỆN BA VÌ
TRƯỜNG TIỂU HỌC TÂY ĐĂNG A



SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM

Một số biện pháp giúp học sinh học tốt
Phần mềm thiết kế bài trình chiếu môn
Tin học lớp 4.

Tên Tác giả:

Chu Thị Giới

Đơn vị công tác:

Trường Tiểu học Tây Đằng A

Chức vụ:

Giáo viên

NĂM HỌC 2023 - 2024

MỤC LỤC

Nội dung	Trang
I. ĐẶT VẤN ĐỀ	1
1. Tính cấp thiết phải tiến hành sáng kiến.	1
2. Mục tiêu của đề tài, sáng kiến.	1
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.	3
1.2. Khó khăn.	3
1.3. Số liệu khảo sát trước khi thực hiện đề tài.	4
2. Giải pháp thực hiện sáng kiến để giải quyết vấn đề.	5
2.1 Nghiên cứu lựa chọn kiến thức cần cung cấp cho học sinh.	5
2.2. Có kế hoạch bài dạy, xây dựng ý tưởng, thiết kế bài dạy phù hợp.	5
2.3. Kết hợp một số trò chơi học tập, video vui nhộn trong các bài học lý thuyết.	10
2.4. Rà soát cơ sở vật chất phòng máy trước khi thực hành.	14
2.5. Hệ thống các bài tập thực hành.	14
2.6. Tạo sự tranh đua giữa các nhóm trong giờ thực hành.	15
2.7. Kích thích thái độ học tập của học sinh.	15
2.8. Có kế hoạch bồi dưỡng để nâng cao kiến thức bản thân.	16
3. Kết quả sau khi áp dụng sáng kiến.	17
4. Hiệu quả của sáng kiến.	18
4.1. Hiệu quả khoa học.	18
4.2. Hiệu quả kinh tế.	18
4.3. Hiệu quả xã hội.	18
5. Tính khả thi của sáng kiến.	18
6. Thời gian thực hiện đề tài, sáng kiến.	18
7. Kinh phí để thực hiện đề tài, sáng kiến.	18
III. KẾT LUẬN, KIẾN NGHỊ ĐỀ XUẤT.	19

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

1. Tính cấp thiết phải tiến hành sáng kiến:

Công nghệ thông tin đã tác động lớn đến công cuộc phát triển kinh tế xã hội. Không một ngành nào, không một công việc nào mà không cần sự hỗ trợ của tin học. Chính vì thế, cần có một nguồn nhân lực được đào tạo bài bản là một vấn đề cấp thiết. Việc đào tạo nhân lực một cách bài bản không phải một sáng một chiều mà có được mà đó phải là một quá trình, chính vì lẽ đó mà Sở GD&ĐT đã đưa tin học vào trường tiểu học để các em có một vốn kiến thức về tin học để sau này vững bước đến tương lai.

Với sự bùng nổ của công nghệ thông tin, việc đưa tin học vào các trường Tiểu học, Trung học cơ sở, Trung học phổ thông là một việc cần thiết đang được Đảng và nhà nước ta áp dụng trên khắp các tỉnh thành. Với sự giúp đỡ của công nghệ thông tin, việc dạy học trong các nhà trường Tiểu học, Trung học cơ sở, Trung học phổ thông đã có những khởi sắc rõ rệt càng cho ta thấy một thực tế rất rõ ràng về vai trò quan trọng không thể thiếu của tin học.

Bộ môn Tin học không giống các bộ môn khác, đặc thù của bộ môn Tin học là rất chú trọng về việc dạy thực hành, coi thực hành là " Kim chỉ nam" của môn học. Do đó cần mang lại cho các em một cái nhìn trực quan, sinh động bằng cách giáo viên chú ý đến các tiết thực hành, tức là học sinh được học và thực hành trực tiếp trên máy tính, việc tiếp xúc với công nghệ mới, thực hành nhiều thì các em sẽ lĩnh hội được nhiều kiến thức cho bản thân, tự tin vững bước để phát triển ở những lớp cao hơn.

Bản thân tôi là một giáo viên dạy môn Tin học và qua quá trình giảng dạy, học tập, trau dồi kiến thức, của bản thân mình và đồng nghiệp tôi càng nhận thức sâu sắc hơn bao giờ hết về vị trí, tầm quan trọng của môn Tin học. Xuất phát từ nhận thức đó cùng với kết quả thu được tuy còn khiêm tốn trong những năm gần đây cùng với mong muốn được góp một phần nhỏ bé công sức, sự hiểu biết, kinh nghiệm ít ỏi của mình vào công tác giáo dục nên tôi đã chọn đề tài: *“Một số biện pháp giúp học sinh học tốt phần mềm thiết kế bài trình chiếu lớp 4”*.

2. Mục tiêu của đề tài, sáng kiến:

Bản thân tôi nghiên cứu vấn đề này nhằm nâng cao chất lượng dạy và học môn tin học 4 nói chung và chủ đề *“Một số biện pháp giúp học sinh học tốt phần mềm thiết kế bài trình chiếu lớp 4”* nói riêng.

Bản thân tôi không ngừng cố gắng, nỗ lực tìm hiểu các phương pháp dạy học môn Tin học, từ đó chọn ra phương pháp dạy học phù hợp với đối tượng học sinh tại trường mình, nơi tôi đang giảng dạy, giúp cho các em học sinh được tiếp cận với công nghệ từ sớm và bước đầu được làm quen với phần mềm trình chiếu, được vừa học vừa thỏa sức tìm tòi khám phá, phát huy hết khả năng của mình trong mỗi giờ học và tôi cũng luôn luôn học hỏi trau dồi kiến thức nhằm nâng cao chất lượng dạy và học.

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

- Thời gian nghiên cứu bắt đầu từ tháng 9/2023 đến tháng 3/2024
- Đối tượng: Học sinh lớp 4 (Năm học 2023 - 2024) của trường Tiểu học Tây Đằng A - Thị trấn Tây Đằng - Thành phố Hà Nội.
- Phạm vi nghiên cứu: Đề tài tập trung nghiên cứu “*Một số biện pháp giúp học sinh học tốt phần mềm thiết kế bài trình chiếu lớp 4*” của học sinh khối lớp 4 trường Tiểu học Tây Đằng A.
- Ứng dụng của đề tài: Đề tài có thể ứng dụng rộng rãi tại các trường Tiểu học trong huyện.

II. NỘI DUNG CỦA SÁNG KIẾN

1. Hiện trạng của vấn đề:

1.1 Thuận lợi:

- Cơ sở vật chất, trang thiết bị đồ dùng dạy học được bổ sung, tăng cường hàng năm cho các phòng học. Phòng tin học có tivi và nối mạng cho tất cả các máy vi tính, giúp giáo viên khai thác thông tin để không ngừng cải thiện, nâng cao dần điều kiện làm việc cho giáo viên, học tập cho học sinh từ đó mà nâng cao chất lượng dạy và học.
- Giáo viên có trình độ đào tạo đạt chuẩn, yêu nghề mến trẻ, nhiệt tình trong công tác chuyên môn.
- Có tuổi đời, tuổi nghề đang ở độ chín, độ cống hiến.
- Luôn có ý thức học hỏi các đồng nghiệp để trau dồi kiến thức, không ngừng nâng cao chuyên môn nghiệp vụ của mình.
- Có tinh thần cầu tiến, cần cù, chịu khó học hỏi, nghiên cứu khoa học nghiêm túc và thường xuyên.
- Học sinh của trường đa số các em có tinh thần cầu tiến, ham học hỏi và yêu thích môn Tin học.
- Phụ huynh học sinh đã bắt đầu, đầu tư thời gian, công sức cũng như kinh tế để chăm lo tới việc học tập của con em mình.

1.2 Khó khăn:

- Trình độ các em không đồng đều, khả năng tư duy sáng tạo của từng em còn hạn chế. Hơn thế nữa một số gia đình kinh tế còn khó khăn nên thời gian đầu tư cho việc học tập ở nhà còn ít, các em phải dành thời gian để phụ giúp gia đình những công việc khác ngoài học tập.
- Học sinh còn xem nhẹ bộ môn Tin học, coi bộ môn Tin học là một môn phụ nên chưa đầu tư thời gian, công sức vào nghiên cứu, học bài.
- Học sinh của trường hầu hết chưa có máy vi tính ở nhà khiến cho việc tự học Tin học của các em còn gặp nhiều khó khăn.
- Phụ huynh học sinh chưa ý thức được tầm quan trọng của bộ môn Tin học nên chưa đầu tư thời gian cho con em mình nhiều, một số ít phụ huynh đã mua máy tính nhưng quản lý chưa tốt con em mình, dẫn đến tình trạng sử dụng máy tính bừa bãi chưa đúng mục đích như: Chơi game, xem phim...vv, thời gian sử dụng máy tính cho việc tập còn ít.
- Nhiều em có ý nghĩ sai lệch về bộ Môn Tin học, nghĩ rằng Tin học chỉ là đánh văn bản, chính vì ý nghĩ đó đã làm giảm hứng thú học tập của các em.

1.3. Số liệu khảo sát trước khi thực hiện đề tài:

Trước khi thực hiện đề tài, tôi đã khảo sát học sinh khối lớp 4 trường Tiểu học Tây Đằng A thông qua giờ dạy lý thuyết, dạy thực hành, thông qua bài kiểm tra. Khi tổng hợp kết quả thu được:

Phần lý thuyết

Mức độ thông hiểu các khái niệm mới	Trước khi thực hiện chuyên đề	
	<i>Số học sinh</i>	<i>Tỷ lệ</i>
Hiểu đúng	142/215	66,0%
Hiểu sai	73/215	34,0%

Phần thực hành

Mức độ thao tác	Trước khi thực hiện chuyên đề	
	<i>Số Học sinh</i>	<i>Tỷ lệ</i>
Thao tác nhanh, đúng	70/215	32.5 %
Thao tác đúng	90/215	41,9%
Thao tác chậm	40/215	18,6%
Chưa biết thao tác	15/215	7,0 %

- Qua bảng số liệu trên tôi thấy tỉ lệ học sinh thực hành chậm còn nhiều.
- Để khắc phục thực trạng trên tôi đã có những giải pháp, các biện pháp để giải quyết vấn đề là:

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

2.1. Giải pháp 1: Nghiên cứu lựa chọn kiến thức cần cung cấp cho học sinh:

* **Mục tiêu:** Giúp học sinh hệ thống kiến thức và nắm vững kỹ năng trong phần mềm thiết kế bài trình chiếu.

* **Cách tiến hành:**

- Sau khi tham khảo sách giáo khoa và các tài liệu có liên quan, cùng với kinh nghiệm trong quá trình giảng dạy học, tôi đã rút ra những kiến thức mà học sinh sẽ nắm bắt được trong quá trình học tập từ đó tôi đưa ra “*Một số biện pháp giúp học sinh học tốt phần mềm thiết kế bài trình chiếu lớp 4*”.

- Tôi dùng các phương pháp gợi mở, vấn đáp để củng cố cho học sinh. Đặc biệt là những mẫu hình ảnh trực quan về văn bản đẹp để các em nắm vững một số kiến thức sau:

- + Nhận biết và thực hiện được thao tác thay đổi phông chữ.
- + Nhận biết và thực hiện được thao tác thay đổi cỡ chữ
- + Nhận biết và thực hiện được thao tác thay đổi kiểu chữ.
- + Nhận biết và thực hiện được thao tác thay đổi màu chữ.
- + Thực hiện được thao tác tạo dấu đầu dòng trong trang chiếu.
- + Thực hiện được thao tác tạo định dạng văn bản trong trang chiếu
- + Thực hiện được thao tác tạo hiệu ứng chuyển trang.

2.2. Giải pháp 2: Có kế hoạch bài dạy, xây dựng ý tưởng, thiết kế bài dạy phù hợp:

* **Mục tiêu:** Giúp học sinh tiếp thu các khái niệm của môn Tin học từ đó hiểu được lý thuyết thì thực hành sẽ tốt hơn.

* **Cách tiến hành:**

a. Tôi đã kết hợp giữa giờ lý thuyết và thực hành sao cho phù hợp, vì theo tôi không nên xem nhẹ giờ dạy lý thuyết thì mới thực hành tốt được cũng như khi học sinh thực hành tốt thì sẽ hiểu sâu hơn về lý thuyết.

Để thực hiện việc này, tôi đã động viên khích lệ học sinh nghiên cứu bài trước ở nhà, chuẩn bị bài tốt để khi học bài đạt kết quả cao nhất. Sau mỗi phần học lý thuyết tôi lấy nhiều ví dụ với nội dung phong phú, gần với thực tế cuộc sống để học sinh thực hành, tạo ra hứng thú học tập cho học sinh hơn như ví dụ nội dung có chữ, ví dụ nội dung có chứa hình ảnh, chứa số, chứa bảng, ...

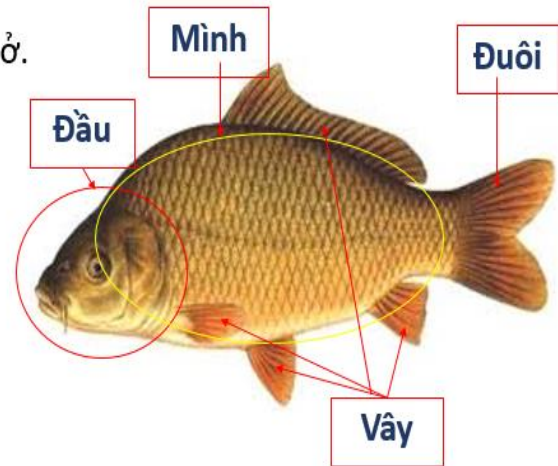
Ví dụ 1: Tôi lấy một số ví dụ về trang trình chiếu chưa được định dạng văn bản, chưa được thay đổi phông chữ, cỡ chữ, kiểu chữ, màu sắc của chữ, và trang chiếu đã được định dạng văn bản và được thay đổi phông chữ, cỡ chữ, kiểu chữ, màu sắc của chữ để học sinh so sánh và đưa ra nhận xét từ đó học sinh nhận biết

sự khác nhau và thấy được sự cần thiết phải thay đổi phông chữ, cỡ chữ, kiểu chữ, màu sắc của chữ và định dạng văn bản trong trang chiếu cho phù hợp.

Ví dụ trang chiếu về Các bộ phận của cá.

Các bộ phận của cá

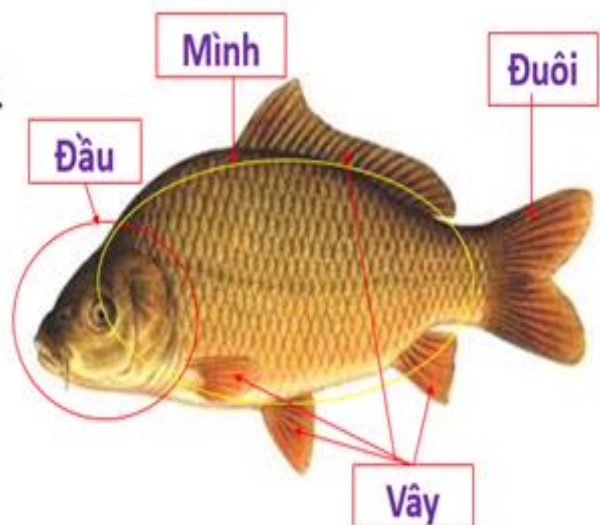
- Đầu: có mắt, miệng và mang dùng để thở.
- Thân: thường có vảy (trừ cá da trơn).
- Đuôi: dùng để định hướng khi bơi.
- Vây: dùng để bơi và giữ thăng bằng.



Trang chiếu chưa được định dạng văn bản và thay đổi phông chữ, cỡ chữ, kiểu chữ, màu chữ:

CÁC BỘ PHẬN CỦA CÁ

- Đầu: có mắt, miệng và mang dùng để thở.
- Thân: thường có vảy (trừ cá da trơn).
- Đuôi: dùng để định hướng khi bơi.
- Vây: dùng để bơi và giữ thăng bằng.



Trang chiếu chưa được định dạng văn bản và thay đổi phông chữ, cỡ chữ, kiểu chữ, màu chữ:

Ví dụ trang chiếu về cây đa Tân Trào

Cây đa Tân Trào

- Vị trí: xã Tân Trào, huyện Sơn Dương, tỉnh Tuyên Quang
- Tại đây, Đại tướng Võ Nguyên Giáp đọc Bản Quân lệnh số 1 và hạ lệnh xuất quân tiến về Hà Nội.



Trang chiếu chưa được định dạng:

Cây đa Tân Trào

- Vị trí: xã Tân Trào, huyện Sơn Dương, tỉnh Tuyên Quang
- Tại đây, Đại tướng Võ Nguyên Giáp đọc Bản Quân lệnh số 1 và hạ lệnh xuất quân tiến về Hà Nội.



Trang chiếu đã được định dạng:

Ví dụ 2: Tôi lấy một số ví dụ về trang trình chiếu chưa tạo hiệu ứng chuyển trang và trang trình chiếu đã tạo hiệu ứng chuyển trang



Trang chiếu chưa tạo hiệu ứng chuyển trang:



Trang chiếu đã tạo hiệu ứng chuyển trang:



Trang chiếu chưa tạo hiệu ứng chuyển trang:



Trang chiếu đã tạo hiệu ứng chuyển trang:

b. Khi dạy thực hành, tôi cũng giao bài tập cho học sinh một cách cụ thể, rõ ràng và kết hợp cả những kiến thức của bài học trước, hướng dẫn theo từng nhóm cho các em phân tích yêu cầu của bài và để đạt được bài như yêu cầu thì các em phải làm những công việc gì. Trước khi học sinh làm để học sinh quan sát và thực hành chính xác và nhanh hơn.

Ví dụ: Khi dạy bài thực hành, tôi giao bài tập thực hành cho học sinh, sau đó hướng dẫn (theo nhóm) trực tiếp trên Tivi để học sinh dễ quan sát thao tác của giáo viên và lời nói của giáo viên. Trong khi thực hành, nếu em học sinh nào chưa thực hành được, tôi lại xuống tận máy hướng dẫn cho em đó thực hiện được các thao tác.

2.3. Giải pháp 3: Kết hợp một số trò chơi học tập, video vui nhộn trong các bài học lý thuyết.

* **Mục tiêu:** Tạo không khí học tập vui vẻ và thông qua đó củng cố kiến thức cho học sinh trong các bài lý thuyết

* **Cách tiến hành:**

Tôi đã tạo ra và sử dụng trò chơi trong các phần mềm Power Point, phần mềm Violet, phần mềm Scratch hay trò chơi trực tuyến trên Kahoot, Quizizz... giúp tạo ra các trò chơi học tập rất hay và bổ ích.

Học sinh tham gia chơi làm cho không khí lớp học trở lên vui vẻ, tiết học nhẹ nhàng không còn căng thẳng, nhàm chán.

Ví dụ: Trong đầu giờ hoặc cuối giờ học, tôi cho học sinh cùng tham gia trò chơi như: *Du lịch cùng Doraemon, giải cứu đại dương, cóc vàng tài ba, đua xe* ... nhằm ôn lại hoặc củng cố lại kiến thức.

Một số hình ảnh về các trò chơi mà tôi đã tổ chức cho học sinh chơi trong giờ học:



Trò chơi du lịch cùng Doraemon trên Power Point



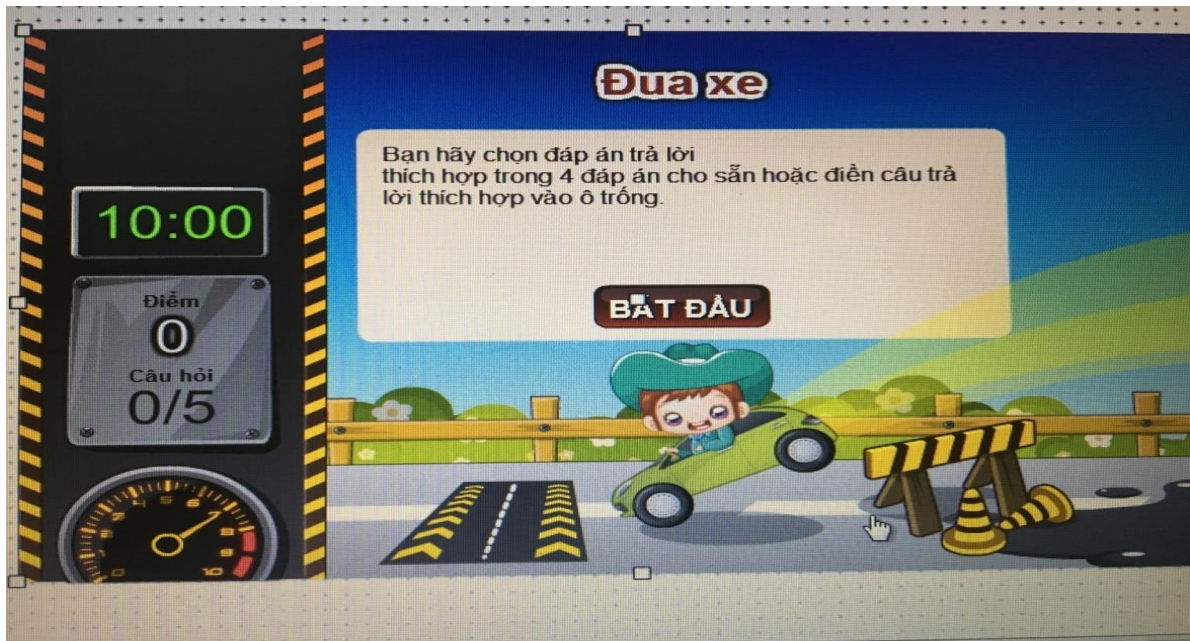
Trò chơi giải cứu đại dương trên Power Point



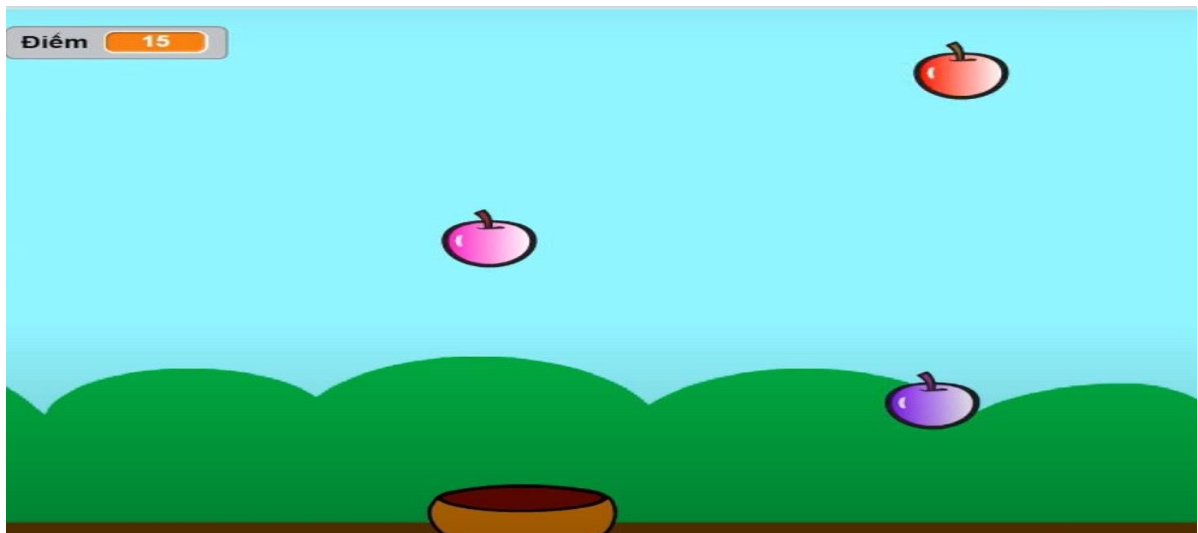
Trò chơi cốc vàng tài ba trên Violet



Trò chơi Ai là triệu phú



Trò chơi đua xe trên Violet



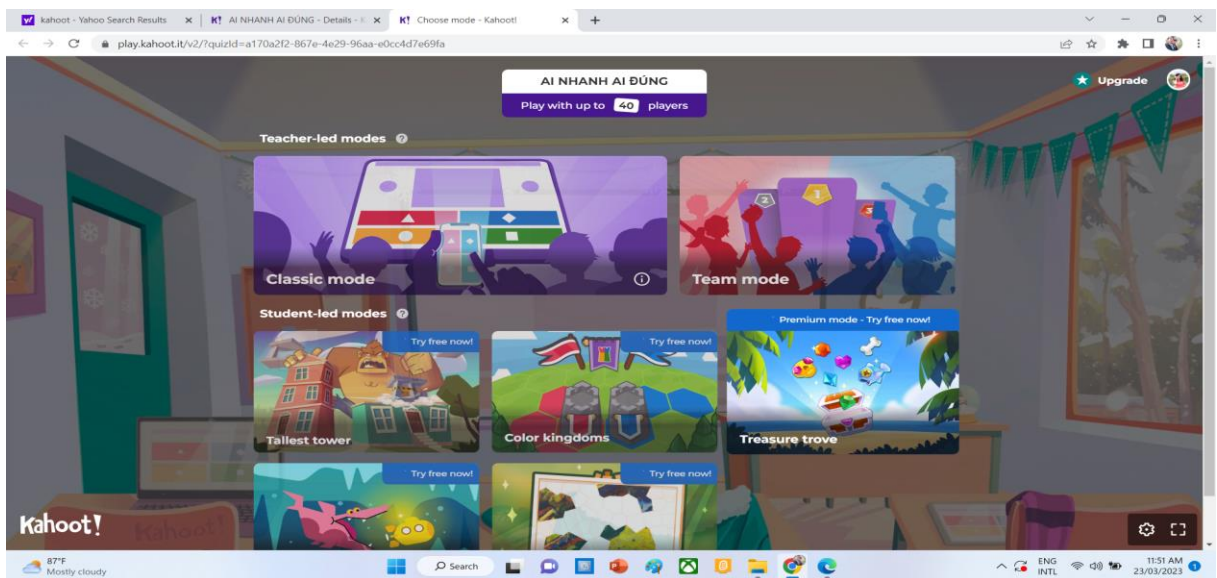
Trò chơi hứng táo phần mềm Scratch



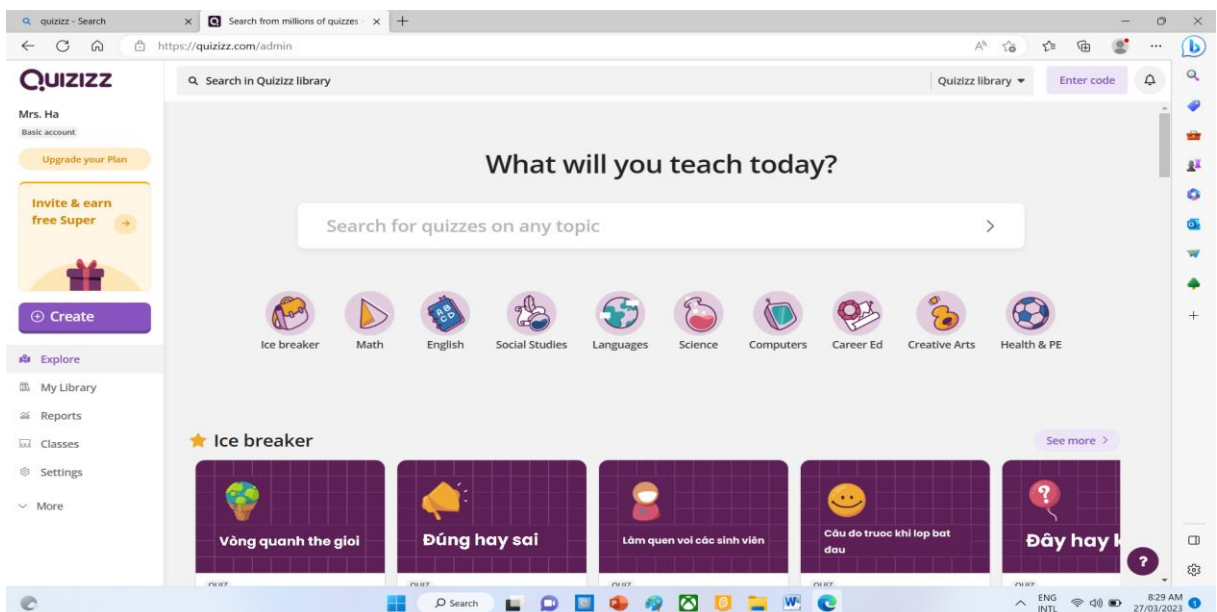
Trò chơi Rung chuông vàng



Trò chơi cá lớn nuốt cá bé



Trò chơi trên Kahoot



Trò chơi trên Quizizz

2.4. Giải pháp 4: Rà soát cơ sở vật chất phòng máy trước khi thực hành.

* **Mục tiêu:** Đảm bảo an toàn khi thực hành và giúp học thực hành tốt trong giờ học.

* **Cách tiến hành:**

- Đối với một tiết thực hành tin học việc chuẩn bị tốt phòng máy là rất quan trọng, nó quyết định tới thành công của tiết dạy.

- Đảm bảo nguồn điện ổn định cho các máy hoạt động, nếu không khi học sinh đang thực hành máy bị tắt hoặc khởi động lại vừa mất thời gian lại mất công sức làm lại (nếu như chưa lưu) mà lại nhầm chán dẫn đến ảnh hưởng đến việc học tập của học sinh.

Ví dụ: Trước giờ học tôi thường đến sớm để kiểm tra phòng máy . Đầu tiên tôi sẽ khởi động tivi và kiểm tra xem tivi có hoạt động tốt không, bởi có một số thao tác học sinh phải được quan sát trực tiếp, thấy được sự thay đổi khi thực hiện lệnh thì học sinh mới hiểu và thực hành theo được. Nếu dạy chay mô tả bằng miệng thì học sinh rất khó tưởng tượng, không thể tiếp thu bài được, dẫn đến học sinh chán không có hứng thú học bài.

- Sau đó tôi đi khởi động và kiểm tra máy tính của học sinh xem số máy hoạt động được có đủ tối thiểu 2 em/máy không, nếu không đủ phải có kế hoạch chia ca để các em thực hành như vậy đảm bảo được tất cả các em đều được thực hành, hiệu quả tiết dạy sẽ cao hơn nhiều.

- Tôi thường xuyên tổng vệ sinh phòng máy như quét dọn, lau chùi máy tính và kiểm tra dây điện, ổ điện, đường dây mạng máy tính để đảm bảo các thiết bị an toàn khi học sinh thực hành tại phòng máy tính của nhà trường.

2.5. Giải pháp 5: Hệ thống các bài tập thực hành

* **Mục tiêu:** Hệ thống các bài tập phù hợp với nội dung của từng bài.

* **Cách tiến hành:**

- Khi giao các bài tập thực hành không quá dài, nâng dần từ mức đơn giản đến phức tạp giúp phát triển năng lực các em, ngoài ra tôi cũng kết hợp những bài đã học ở môn Tiếng việt để học sinh ôn lại và vận dụng một cách có hệ thống.

Ví dụ: Tôi sẽ đưa thêm một số bài thơ, bài ca dao tục ngữ, truyện cổ tích Việt Nam hay một đoạn văn đã học trong SGK Tiếng Việt mà các em đã học trên lớp để các em thực hành tạo trang trình chiếu và chèn hình ảnh vào bài, để cho các em sử dụng các hình ảnh phong phú, đa dạng, thỏa sức cho các em say mê sáng tạo trong giờ thực hành.

2.6. Giải pháp 6: Tạo sự tranh đua giữa các nhóm trong giờ thực hành:

*** Mục tiêu:** Tạo được sự hào hứng học tập và sáng tạo trong quá trình thực hành.

*** Cách tiến hành:**

Trong giờ thực hành tôi sẽ phân công các nhóm làm bài thực hành mỗi nhóm có một nhóm trưởng (là bạn học tốt nhất nhóm), sau đó các nhóm sẽ nhận xét, chấm điểm của nhau (dưới sự chỉ dẫn của tôi) để tạo được sự hào hứng học tập và sáng tạo trong quá trình thực hành.

VD: Trong các giờ thực hành:

- Tôi chia nhóm lớp ngay khi bắt đầu vào bài học đầu tiên của năm học. Chia lớp làm 4 - 5 nhóm, mỗi nhóm cử 01 bạn làm nhóm trưởng

- Nếu bạn nào thực hành chưa tốt ở phần nào thì nhóm trưởng sẽ đến giúp đỡ bạn.

- Như thế thì tất cả các bạn trong nhóm đều thực hành tốt.

- Sau khi các nhóm thực hành xong tôi sẽ kiểm tra từng nhóm nếu nhóm nào tất cả các bạn đều làm được thì nhóm đó thắng và tôi cũng sẽ có những món quà nho nhỏ để khích lệ các em học sinh trong từng giờ học như: Thưởng sticker cóp đủ 5 sticker sẽ đổi được sang các phần quà khác nhau như: Bút, kẹp tóc, thước, tẩy, và nhiều đồ dùng dụng cụ khác phục vụ cho học tập, ngoài ra còn có phần thưởng về bánh kẹo và tiền mặt. Tôi làm hộp bốc thăm có các lời chúc, các phần quà theo tuần để khích lệ tinh thần học tập của các em học sinh, tạo hứng thú trong giờ học, giúp các em phát huy hết các khả năng tư duy và sáng tạo giúp giờ học trở nên sôi động và lý thú hơn.

2.7. Giải pháp 7: Kích thích thái độ học tập của học sinh:

*** Mục tiêu:** Kích thích thái độ hào hứng học tập của học sinh. Tạo sự gần gũi giữa giáo viên và học sinh.

*** Cách tiến hành:**

- Đây là giải pháp mang tính cơ bản và quan trọng nhất nó phù hợp với hầu hết các đối tượng học sinh, do nhiều nguyên nhân dẫn đến chưa biết được cách chèn hình ảnh và định dạng văn bản trong trang chiếu. Đầu tiên tôi đã xây dựng cho học sinh được tác phong học tập, tức là, bằng câu chuyện, tấm gương hay trên thông tin đại chúng, lời tâm sự chân tình của tôi gieo cho học sinh ý thức được lợi ích việc học tập môn Tin học là hết sức cần thiết trong một cuộc sống hiện đại, bất cứ ngành nào, công việc nào trong tương lai cũng cần có tin học và việc học môn Tin học không phải là một nhiệm vụ quá khó khăn, phức tạp. Tiếp

đó tôi xem trọng việc xây dựng tính tự học, tự tìm tòi của học sinh. Chính sự tự học, tự tìm tòi làm cho học sinh thấy cái hay, cái mới mẻ mà yêu thích môn học hơn. Từ đó có ý thức tích cực trong việc học. Sau đó tôi sử dụng lời động viên, khen ngợi hợp lí. Bởi vì, là con người, ai cũng thích được khen và cố gắng để xứng đáng với lời khen đó. Trong mỗi chúng ta ai cũng có nhiều kỉ niệm đẹp về một thời đi học, mà có lẽ lời khen của thầy cô là kỉ niệm đẹp nhất và sâu sắc nhất. Chính vì vậy lời khen thật lòng, đúng lúc là phương thuốc, là giải pháp tối ưu nhất để kích thích thái độ học tập của học sinh. *"Lời khen là lời nói đẹp nhất của loài người. Muốn thu phục nhân tâm thì lời khen ngợi tự đáy lòng là lời đầu tiên khi muốn được lòng người khác hoặc muốn người khác nghe theo mình"*. Đối với học sinh cũng vậy, khen đúng lúc, đúng chỗ, sẽ động viên các em phát huy tính tự học và tìm hiểu để xứng đáng với lời khen của thầy cô.

- Nhưng tôi cũng rất chú ý khi sử dụng lời khen. Lời khen phải đúng lúc, đúng chỗ và đảm bảo phải xuất phát từ đáy lòng. Biết chọn vào đúng ngay sự cố gắng, sự tìm tòi, đúng ngay sự tiến bộ mà học sinh vừa cố gắng đạt được. Tránh lạm dụng lời khen biến chúng thành lời nói bình thường và trở nên nhàm chán. Sự việc gì cũng khen, một buổi học ai cũng được khen, khen như vậy không gây được xúc cảm với học sinh, mà trái lại còn làm cho các em cảm thấy bình thường không phát huy được khả năng của học sinh.

- Cuối cùng tôi tạo cho học sinh một thói quen đọc bài trước khi đến lớp, bằng cách nghiên cứu trước sách giáo khoa, sách tham khảo ở nhà (nếu có) và yêu cầu học sinh chuẩn bị một số trang trình chiếu đã được định dạng. Qua nghiên cứu SGK, sách tham khảo học sinh và sưu tầm một số bài văn, bài thơ, văn bản định sẵn theo qui định của nhà nước có các hình ảnh kèm theo và một số văn bản thường gặp từ đó học sinh sẽ nảy ra những câu hỏi, những thắc mắc có thể học sinh sẽ tự giải đáp được nhưng sẽ có nhiều câu hỏi, thắc mắc học sinh chưa thể giải đáp được, khi đến lớp học nghe giáo viên giảng bài, học sinh có thể giải đáp được những vướng mắc đó, nếu vẫn không giải đáp được học sinh có thể hỏi và giáo viên giải đáp, khi đó học sinh sẽ nắm vững bài hơn. Khi này kiến thức bài học sẽ được học sinh ghi nhớ chứ không bị trôi.

2.8. Giải pháp 8: Có kế hoạch bồi dưỡng để nâng cao kiến thức bản thân.

* **Mục tiêu:** Không ngừng nỗ lực học hỏi để nâng cao kiến thức bản thân đáp ứng được những yêu cầu đổi mới, cập nhật thông tin một cách đầy đủ, chính xác.

*** Cách tiến hành:**

Muốn có giờ dạy đạt hiệu quả cao, bản thân tôi nhận thức được cần phải có kế hoạch bồi dưỡng Tin học cho bản thân bằng cách tự tìm tòi, tham khảo các tài liệu có liên quan và có thể học hỏi kinh nghiệm các đồng nghiệp của trường bạn. Bên cạnh tìm hiểu kiến thức về Tin học, tôi cũng phải tìm hiểu các kiến thức khác như văn hoá, kinh tế, chính trị, xã hội, về tâm lý trẻ nhỏ để tự nâng cao nhận thức của bản thân và dạy các em bằng sự yêu nghề, mến trẻ hơn.

3. Kết quả sau khi áp dụng giải pháp sáng kiến.

Khi tôi áp dụng những biện pháp đã nêu ở trên kết quả học tập của học sinh tiến bộ hẳn, các em học tập hăng hái, tích cực hơn.

Cụ thể tôi đã thực hiện khảo sát và thống kê thông qua các câu hỏi lý thuyết sau giờ học lý thuyết, các bài tập thực hành sau giờ thực hành, bài kiểm tra cuối học kì 1 của học sinh khối lớp 4 năm học 2023 – 2024 ở trường Tiểu học Tây Đằng A kết quả thu được là:

Mức độ thông hiểu các khái niệm mới	Sau khi thực hiện chuyên đề	
	Số học sinh	Tỷ lệ
Hiểu đúng	200/215	93,0%
Hiểu sai	15/215	7,0%

Phần lý thuyết:

Mức độ thao tác	Sau khi thực hiện chuyên đề	
	Số học sinh	Tỷ lệ
Thao tác nhanh, đúng	140/215	65,1%
Thao tác đúng	55/215	25,6%
Thao tác chậm	20/215	9,3%
Chưa biết thao tác	0/215	0%

Phần thực hành

Từ bảng kết quả trên cho thấy các biện pháp áp dụng vào việc dạy phần mềm thiết kế bài trình chiếu trong Tin học lớp 4 đã trình bày ở trên giúp các em không những nắm vững các kiến thức mới cũng như các thao tác mới, mà còn giúp các em học tập phần khởi hơn, tiếp thu bài nhanh hơn, có chất lượng hơn,... So với khảo sát ở đầu năm học tỷ lệ học sinh hiểu đúng các khái niệm mới tăng lên rõ rệt (tăng 27,0%), tỷ lệ học sinh còn hiểu sai kiến thức giảm xuống rất nhiều (giảm 27,0%), tỷ lệ học sinh thực hiện thao tác đúng và nhanh tăng lên (tăng 32,6%), tỷ lệ học sinh thực hiện thao tác chậm giảm (giảm 9,3%) và không còn học sinh không thực hiện được thao tác. (Trước khi chưa thực hiện đề tài, sáng kiến thì vẫn còn 7,0% học sinh không thực hiện được thao tác).

4. Hiệu quả của sáng kiến

4.1. Hiệu quả về khoa học:

- Học sinh yêu thích, say mê học tập.

4.2. Hiệu quả về kinh tế:

- Khi áp dụng thực hiện đề tài sáng kiến : “*Một số biện pháp giúp học sinh học tốt phần mềm thiết kế bài trình chiếu lớp 4*” giáo viên và học sinh không mất chi phí.

4.3. Hiệu quả về xã hội:

- Sau khi nghiên cứu thực hiện đề tài và áp dụng vào thực tế giảng dạy tại học sinh lớp 4 trường tiểu học Tây Đằng A năm học 2023 - 2024 tôi nhận thấy có sự chuyển biến rõ rệt về kết quả học. Học sinh hiểu bài, thực hành tốt và hứng thú chờ đợi môn học cả về ý thức thái độ, tình cảm say mê yêu thích môn học của các em.

5. Tính khả thi:

- Qua quá trình dạy môn Tin học lớp 4 năm học 2023 - 2024, tôi đã áp dụng những biện pháp trên và thấy rằng bước đầu tiên đã đem lại những kết quả tốt. Học sinh hứng thú khi học Tin học, sôi nổi hào hứng, kết quả học tập của các em đã được nâng lên rõ rệt. Do đó tôi thấy rằng biện pháp của tôi đưa ra có thể áp dụng vào việc dạy và học trong môn Tin học lớp 4 tại trường tiểu học Tây Đằng A và các trường khác.

6. Thời gian thực hiện sáng kiến:

- Thực hiện từ tháng 9/2023 đến tháng 5/2024.

7. Kinh phí thực hiện sáng kiến:

- Không mất chi phí khi thực hiện đề tài.

III. KẾT LUẬN – KHUYẾN NGHỊ - ĐỀ XUẤT

1. Kết luận

Qua các tiết dạy trong chủ đề Soạn thảo văn bản của môn Tin học lớp 4 tôi rút ra bài học kinh nghiệm sau:

- Khi giảng dạy bộ môn Tin học muốn học sinh tiếp thu kiến thức nhanh ngoài việc giáo viên cần chú ý đến phương pháp giảng dạy, cách truyền thụ kiến thức dễ hiểu, dễ nhớ, hướng dẫn các em các thao tác chèn hình ảnh vào văn bản, sao chép, di chuyển, xóa văn bản trực tiếp qua máy chiếu, để học sinh quan sát trực tiếp các thao tác, cũng như sự thay đổi từ đó giúp học sinh hiểu và nắm bài tốt hơn.

- Trong quá trình giảng dạy giáo viên phải nắm được tâm sinh lý lứa tuổi để có cách gây hứng thú, trí tò mò, say mê khám phá của học sinh. Cần động viên, khuyến khích, khen ngợi hợp lý, kịp thời để các em nhận ra rằng giáo viên đã nhìn thấy sự tiến bộ của từng em.

- Giáo viên phải thường xuyên tham gia học tập các chuyên đề về bộ môn Tin học để học hỏi đồng nghiệp, sau mỗi tiết dạy phải rút ra được kinh nghiệm, qua đó rèn kỹ năng nghề nghiệp.

- Giáo viên chuẩn bị bài chu đáo, đầy đủ về kế hoạch bài dạy, giáo án điện tử, phương tiện dạy học (máy tính, tivi, máy chiếu).

- Giáo viên biết xử lý nhanh khi thực hành giữa chừng máy tính bị lỗi, hỏng.

2. Đề xuất, kiến nghị:

Cần trang bị thêm máy tính để đảm bảo cho học sinh thực hành tốt hơn.

Trên đây là kinh nghiệm: “*Một số biện pháp giúp học sinh học tốt phần mềm thiết kế bài trình chiếu môn tin học lớp 4*” rất mong được sự đóng góp ý kiến của bạn bè đồng nghiệp để tôi được hoàn thiện hơn.

Tôi xin chân thành cảm ơn!

XÁC NHẬN CỦA CƠ QUAN

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Ba vì, ngày 06 tháng 05 năm 2024

Người viết sáng kiến



Chu Thị Giới

MINH CHỨNG:

**MỘT SỐ HÌNH ẢNH CỦA HỌC SINH TRONG GIỜ THỰC HÀNH
VÀ KHỞI ĐỘNG ĐẦU GIỜ HỌC.**







TÀI LIỆU THAM KHẢO

- 1. Sách giáo khoa tin học 4 của nhà xuất bản Đại Học Vinh**
- 2. Vở bài tập tin học 4 của nhà xuất bản Đại Học Vinh**
- 3. Phần mềm Microsoft PowerPoint 2016.**
- 4. Tham khảo thêm các nguồn học liệu trên Google.com.vn, youtube.com...**
- 5. Tham khảo từ các đồng nghiệp cùng chuyên môn qua nhóm Zalo Gv Tin học Ba Vì.**