

ỦY BAN NHÂN DÂN HUYỆN BA VÌ
TRƯỜNG TIỂU HỌC ĐỒNG THÁI



SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM

MỘT SỐ BIỆN PHÁP NÂNG CAO HIỆU QUẢ
TIẾT THỰC HÀNH TRÊN MÁY TÍNH
TRONG MÔN TIN HỌC CHO HỌC SINH LỚP 3

Tác giả: Nguyễn Thị Sáu
Trường: Tiểu học Đồng Thái
Chức Vụ: Giáo viên

Năm học 2023 - 2024

CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM

Độc lập - Tự do - Hạnh phúc

ĐƠN YÊU CẦU CÔNG NHẬN SÁNG KIẾN

Kính gửi: Hội đồng Sáng kiến kinh nghiệm huyện Ba Vì

Họ và tên	Ngày tháng năm sinh	Nơi công tác	Chức danh	Trình độ chuyên môn	Tên sáng kiến
Nguyễn Thị Sáu	26/03/1994	Trường TH Đồng Thái	Giáo viên	Đại học	“Một số biện pháp nâng cao hiệu quả tiết thực hành trên máy tính trong môn tin học cho học sinh lớp 3”

- Lĩnh vực áp dụng sáng kiến: Học sinh lớp 3 môn Tin học
- Tên sáng kiến đề nghị công nhận: Một số biện pháp nâng cao hiệu quả tiết thực hành trên máy tính trong môn tin học cho học sinh lớp 3.
- Sáng kiến được áp dụng lần đầu hoặc áp dụng thử từ ngày 09/2023 tại lớp 3A Trường Tiểu học Đồng Thái, Huyện Ba Vì, TP Hà Nội.
- Mô tả bản chất của sáng kiến: Sáng kiến môn Tin học ở lớp 3 thường tập trung vào việc giới thiệu các khái niệm cơ bản về công nghệ thông tin và kỹ năng sử dụng máy tính một cách cơ bản.
- Học sinh sẽ được giới thiệu về các thành phần cơ bản của máy tính như màn hình, bàn phím, chuột và cách sử dụng chúng.
- Phát triển kỹ năng tư duy logic và sáng tạo: Các hoạt động như giải quyết vấn đề, thiết kế trò chơi đơn giản hoặc tạo ra nội dung sáng tạo có thể được tích hợp để phát triển kỹ năng này. Các giải pháp thực hiện sáng kiến:

Giải pháp 1: Tạo tâm lý thoải mái cho học sinh

Giải pháp 2: Xây dựng ý thức học tập cho học sinh.

Giải pháp 3: Kế hoạch bài dạy, bài giảng điện tử cần được thiết kế phù hợp với đối tượng học sinh.

Giải pháp 4: Giảng dạy lý thuyết và thực hành giúp học sinh nắm vững kiến thức

Giải pháp 5: Tổ chức các hoạt động học tập bằng hình thức trò chơi để thu hút học sinh cùng tham gia

Giải pháp 6: Phối kết hợp với phụ huynh rèn ý thức tự giác làm bài tập và thực hành ở nhà của học sinh

Giải pháp 7: Động viên, khen thưởng học sinh có thành tích.

Sáng kiến môn Tin học ở lớp 3 thường nhằm mục đích giới thiệu và phát triển các kỹ năng cơ bản liên quan đến công nghệ thông tin và máy tính, đồng thời tạo điều kiện cho học sinh tiếp cận một cách thú vị và tích cực

Tôi xin cam đoan mọi thông tin nêu trong đơn là trung thực, đúng sự thật và hoàn toàn chịu trách nhiệm trước pháp luật.

Đồng Thái, ngày 20 tháng 4 năm 2024

Người yêu cầu

(Ký và ghi rõ họ tên)

Nguyễn Thị Sáu

Họ và tên tác giả : Nguyễn Thị Sáu

Tên đề tài: “Một số biện pháp nâng cao hiệu quả tiết thực hành trên máy tính trong môn tin học cho học sinh lớp 3”.

Lĩnh vực: Tin học lớp 3

TT	Tiêu chuẩn	Điểm tối đa	Điểm HD chấm
1.	Sáng kiến có tính mới		
1.1	Hoàn toàn mới, được áp dụng lần đầu tiên	30	
1.2	Có cải tiến so với giải pháp trước đây với mức độ khá	20	
1.3	Có cải tiến so với giải pháp trước đây với mức độ trung bình	10	
1.4	Không có tính mới hoặc sao chép từ các giải pháp đã có trước đây	0	
<u>Nhận xét</u>			
2	Sáng kiến có tính áp dụng		
2.1	Có khả năng áp dụng trong phạm vi toàn ngành hoặc rộng hơn	30	
2.2	Có khả năng áp dụng trong đơn vị và có thể nhân ra một số đơn vị có cùng điều kiện.	20	
2.3	Có khả năng áp dụng trong đơn vị	10	
2.4	Không có khả năng áp dụng trong đơn vị	0	
<u>Nhận xét :</u>			
3.	Sáng kiến có tính hiệu quả		
3.1	Có hiệu quả, đem lại lợi ích kinh tế - xã hội, có tính lan tỏa	30	

3.2	Có hiệu quả, đem lại lợi ích kinh tế - xã hội	20	
3.3	Có hiệu quả, lợi ích phù hợp với mức độ phù hợp tại đơn vị.	10	
3.4	Không có hiệu quả cụ thể	0	
<u>Nhận xét :</u>			
4.	Điểm trình bày		
4.1	Trình bày khoa học, hợp lí	10	
4.2	Trình bày chưa khoa học, hợp lí	5	
<u>Nhận xét :</u>			
Tổng cộng :		Đánh giá: ☐ Đạt ☐ Không đạt	

CHỦ TỊCH HỘI ĐỒNG SÁNG KIẾN CƠ SỞ

MỤC LỤC

PHẦN I. ĐẶT VẤN ĐỀ.....	
1. Tính cấp thiết phải tiến hành sáng kiến.....	
2. Mục tiêu của đề tài, sáng kiến.	
3. Thời gian, đối tượng, phạm vi nghiên cứu.....	2
PHẦN II. NỘI DUNG CỦA SÁNG KIẾN.....	2
1. Hiện trạng vấn đề.	2
1. Thuận Lợi.....	2
2. Khó Khăn.....	4
2. Giải pháp thực hiện sáng kiến để giải quyết vấn đề.....	5
Giải pháp 1: Tạo tâm lý thoải mái cho học sinh.....	5
Giải pháp 2: Xây dựng ý thức học tập cho học sinh.....	6
Giải pháp 3: Kế hoạch bài dạy, bài giảng điện tử cần được thiết kế phù hợp với đối tượng học sinh.....	7
Giải pháp 4: Giảng dạy lý thuyết và thực hành giúp học sinh nắm vững kiến thức.....	10
Giải pháp 5: Tổ chức các hoạt động học tập bằng hình thức trò chơi để thu hút học sinh cùng tham gia.....	12
Giải pháp 6: Phối kết hợp với phụ huynh rèn ý thức tự giác làm bài tập và thực hành ở nhà của học sinh.....	13
Giải pháp 7: Động viên, khen thưởng học sinh có thành tích.....	13
3. Kết quả sau khi áp dụng sáng kiến.	14
4. Hiệu quả sáng kiến.	14
4.1. Hiệu quả về khoa học.....	14
4.2 Hiệu quả về kinh tế.....	15
4.3. Hiệu quả về xã hội.....	15
5. Tính khả thi (khả năng áp dụng vào thực tiễn công tác của đơn vị,	

địa phương...).	15
6. Thời gian thực hiện đề tài, sáng kiến.....	15
7. Kinh phí thực hiện đề tài, sáng kiến.....	15
PHẦN III. KIẾN NGHỊ, ĐỀ XUẤT.....	16
MỘT SỐ HÌNH ẢNH MINH CHỨNG	17

PHẦN I. ĐẶT VẤN ĐỀ

1. Tính cấp thiết phải tiến hành sáng kiến.

- Trong thời đại công nghệ 4.0 , việc sử dụng máy tính và công nghệ thông tin trở nên ngày càng phổ biến. Học sinh cần được trang bị kiến thức và kỹ năng về Tin học từ thời kỳ học Tiểu học để có thể đáp ứng được yêu cầu của xã hội hiện đại.

- Kỹ năng Tin học không chỉ là kiến thức mà còn là một công cụ quan trọng giúp học sinh phát triển kỹ năng tư duy logic, giải quyết vấn đề, và sáng tạo. Việc tiến hành sáng kiến kinh nghiệm về dạy Tin học ở Tiểu học giúp xây dựng nền tảng vững chắc cho sự phát triển cá nhân của học sinh.

- Đặc biệt ở bộ môn Tin học lớp 3 học sinh bắt đầu được làm quen với máy tính, bước đầu biết được một số bộ phận quan trọng của máy tính, rèn luyện một số kỹ năng sử dụng máy tính nên còn nhiều bỡ ngỡ và khó khăn.

- Giáo viên cần phải sáng tạo để truyền đạt kiến thức Tin học một cách thú vị và sinh động đến học sinh Tiểu học. Việc áp dụng các biện pháp dạy tốt và phù hợp với đặc điểm tâm lý và phát triển của học.

- Thích ứng môi trường học tập hiện đại: Trong một môi trường học tập ngày càng số hóa, việc tích hợp công nghệ vào giáo dục trở nên không thể tránh khỏi. Sự đổi mới trong phương pháp giảng dạy Tin học lớp 3 là cần thiết để phản ánh xu hướng và tiến triển của xã hội. chính vì vậy tôi đã chọn đề tài “ Một số biện pháp nâng cao hiệu quả tiết thực hành trên máy tính trong môn tin học cho học sinh lớp3”

2. Mục tiêu của đề tài, sáng kiến.

- Khi thực hiện sáng kiến này, qua thực tế giảng dạy trên lớp, bản thân tôi muốn đưa ra biện pháp cho học sinh lớp 3 nhằm nâng cao chất lượng môn tin học thông qua việc áp dụng các biện pháp dạy tốt môn Tin học lớp 3, giúp học sinh hiểu biết sâu hơn về công nghệ và phát triển kỹ năng sống.

- Phát triển kỹ năng sử dụng máy tính cho học sinh: mục tiêu cụ thể là giúp học sinh phát triển kỹ năng sử dụng, tiếp cận máy tính từ khi còn nhỏ và sau này sẽ thành thạo, tự tin khi sử dụng máy tính.

- Tạo ra môi trường học tập tích cực và thú vị: Mục tiêu này nhằm đảm bảo rằng việc học môn Tin học không chỉ là một quá trình đơn điệu mà còn là một trải nghiệm thú vị và bổ ích đối với học sinh.

- Thúc đẩy sự phát triển cá nhân và chuẩn bị cho tương lai: Mục tiêu cuối cùng là giúp học sinh phát triển cá nhân và chuẩn bị cho tương lai bằng cách trang bị cho học sinh kỹ năng và kiến thức cần thiết để thành công trong xã hội ngày nay, mà công nghệ thông tin đóng vai trò quan trọng

- Những mục tiêu của đề tài và sáng kiến bước đầu giúp học sinh làm quen với máy tính, tạo cơ hội phát triển toàn diện cho học sinh không chỉ học được kiến thức về Tin học mà còn phát triển được những kỹ năng và phẩm chất quan trọng để thành công nghệ hiện đại như hiện nay

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

- Thời gian nghiên cứu: Đề tài này áp dụng cho học sinh lớp 3 của trường tiểu học nơi tôi công tác. Trong thời gian từ tháng 9/2023 đến tháng 4/ 2024

- Đối tượng nghiên cứu: môn tin học lớp 3. Đề tài “ Một số biện pháp nâng cao hiệu quả tiết thực hành trên máy tính trong môn tin học cho học sinh lớp3”

- Phạm vi nghiên cứu: Học sinh khối 3

PHẦN II: NỘI DUNG CỦA SÁNG KIẾN

1. Hiện trạng vấn đề.

- Nơi tôi công tác là Huyện miền núi của Thành phố Hà Nội đó chính là là Trường tiểu học Đồng Thái nằm trên địa bàn Huyện Ba Vì – TP Hà Nội. Trường được công nhận là trường chuẩn quốc gia mức độ 1 vào năm 2023. Bên cạnh đó được chính ủy, chính quyền, các ban ngành quan tâm hỗ trợ cơ sở vật chất cho nhà trường. Tạo điều kiện mua sắm, sửa chữa máy móc, trang thiết bị,... cũng trong năm học 2023 – 2024 tôi về trường và được phân công giảng dạy môn tin học lớp 3, bản thân tôi nghiên cứu và nhận thấy những vấn đề sau:

*** Thực trạng vấn đề trước khi áp dụng sáng kiến kinh nghiệm**

1. Thuận Lợi:

1.1. Nhà Trường:

- Trường học mới xây dựng, cơ sở vật chất khang trang sạch đẹp, trang thiết bị phục vụ cho giảng dạy đầy đủ, mỗi phòng học tin học nhà trường đã trang bị 18 máy dành cho học sinh và 1 máy chủ dành cho giáo viên. Các máy đều được kết nối mạng cáp quang, sử dụng tốt tạo điều kiện thuận lợi cho việc giảng dạy. Giáo viên được cung cấp đầy đủ sách giáo khoa, sách giáo viên , vở

bài tập. Học sinh được học môn tin học từ lớp 3. Các phòng học 100% có máy tính hoặc máy chiếu

1.2. Giáo viên:

+ ,Đội ngũ giáo viên chuẩn hóa, đều có chứng chỉ Tin học, đáp ứng đầy đủ kiến thức, kỹ năng giảng dạy của môn học, có năng lực, nhiệt tình, có tinh thần trách nhiệm cao.

+ ,Chủ động phát hiện những học sinh có năng khiếu nhằm bồi dưỡng, phát huy năng lực cho học sinh

+ , Tạo sân chơi tin học nhằm phát hiện những học sinh có năng khiếu để bồi dưỡng cho học sinh tham dự các cuộc thi

** Học sinh:*

+ ,Đây là môn mà học sinh rất yêu thích vì được làm quen trong môi trường học tập hoàn toàn mới mà chỉ ở đây các em mới có thể học được rất nhiều môn học như: Toán, Tiếng Việt, Tiếng Anh,...

+ , Vì là môn học trực quan, sinh động nên học sinh rất hứng thú trong giờ học, nhất là tiết thực hành, sau khi giáo viên giảng bài xong thì học sinh được thực hành luôn bài vừa học trên máy tính.

- Qua việc giảng dạy trên lớp, tôi nhận thấy môn tin học thực sự hấp dẫn, lôi cuốn, các em vào hoạt động học tập, tư duy. Nội dung những bài môn tin học lớp 3 có ý nghĩa rất lớn trong việc giáo dục tính cẩn thận, tỉ mỉ, tìm tòi, sáng tạo. Với các phần mềm tập gõ bàn phím (Tux typing), phần mềm tạo bài trình chiếu (power point),... Môn tin học lớp 3 là môn bắt buộc trong chương trình cấp tiểu học nên ban giám hiệu nhà trường đã tạo điều kiện có 2 phòng máy để thực hành (2 học sinh/ máy), có một màn hình ti vi lớn để chiếu bài dạy trong quá trình giảng bài cho học sinh.

2. Khó Khăn:

** Đối với giáo viên:* Tài liệu tham khảo bộ môn tin học còn quá ít,nhất là những tài liệu nói về phương pháp dạy học của môn tin học cấp tiểu học . Giáo viên phải tự tìm kiếm qua các nền tảng mạng xã hội, các nhà sách,...

** Đối với học sinh:*

+ , Như đã nói ở trên trường tôi thuộc là huyện thuộc vùng núi của TP Hà Nội nên người dân khu vực trên địa bàn chủ yếu sống bằng nghề nông nghiệp, lao

động vật v.v. Một số em học sinh còn thiếu sự quan tâm, nhắc nhở của bố mẹ. Đặc biệt một số em bố mẹ còn đi làm xa, bố mẹ li hôn,... các em ở cùng với ông bà hoặc cô chú nên về sự quan tâm và điều kiện kinh tế còn hạn chế. Đời sống của địa phương còn gặp nhiều khó khăn, rất ít học sinh ở nhà có máy vi tính. Đa số học sinh không có máy ở nhà để luyện tập nên các thao tác của học sinh chưa được thành thạo.

Vì vậy được tiếp xúc với máy vi tính ở trường là chủ yếu, do đó sự tìm tòi, khám phá của các em còn hạn chế.

+, Học sinh lớp 3 mới bắt đầu tiếp cận với môn tin học nên còn nhiều bỡ ngỡ. Một số em tiếp thu còn chậm đặc biệt là kỹ năng thực hành trên máy tính. Hơn nữa môn tin học là môn bắt buộc nhưng mới vào chương trình học. Nhiều phụ huynh còn chưa nắm bắt được chương trình của môn học để nhắc nhở các con học. Điều này khiến một số học sinh chưa coi trọng môn học, xem đây là môn phụ nên chưa có sự đầu tư thời gian cho việc học.

1. Khảo sát thực tế.

Để tìm hiểu hiện trạng của môn tin học lớp 3. Tôi đã tiến hành khảo sát bằng cách cho 36 học sinh lớp 3A làm bài kiểm tra thực hành trên máy vi tính để xem mức độ thao tác học sinh tại thời điểm tháng 09/2023.

MỨC ĐẠT ĐƯỢC	SỐ LƯỢNG	TỶ LỆ (%)
Hoàn thành tốt	4	11,1
Hoàn thành	20	55,5
Chưa hoàn thành	12	33,4
Tổng số học sinh	36	

Qua quan sát và dựa vào bảng số liệu trên cho thấy. Tỷ lệ học sinh hoàn thành tốt rất ít, Số học sinh hoàn thành và chưa hoàn thành còn cao hơn mức hoàn thành tốt

Băn khoăn với chất lượng học sinh và đặt câu hỏi “ làm cách nào để học sinh của mình thao tác với máy vi tính tốt hơn và để nhiều học sinh sử dụng máy tính thành thạo hơn”. Bởi vậy cần phải có những giải pháp phù hợp và hữu hiệu để nâng cao chất lượng dạy học môn tin học ở lớp 3.

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

Để giúp học sinh lớp 3 học tốt môn tin học, góp phần nâng cao chất lượng giáo dục cho học sinh của một Huyện vùng núi của Thành phố Hà Nội. Tôi xin đưa ra 07 giải pháp sau:

Giải pháp 1: Tạo tâm lý thoải mái cho học sinh

Giải pháp 2: Xây dựng ý thức học tập cho học sinh.

Giải pháp 3: Kế hoạch bài dạy, bài giảng điện tử cần được thiết kế phù hợp với đối tượng học sinh.

Giải pháp 4: Giảng dạy lý thuyết và thực hành giúp học sinh nắm vững kiến thức

Giải pháp 5: Tổ chức các hoạt động học tập bằng hình thức trò chơi để thu hút học sinh cùng tham gia

Giải pháp 6: Phối kết hợp với phụ huynh rèn ý thức tự giác làm bài tập và thực hành ở nhà của học sinh

Giải pháp 7: Động viên, khen thưởng học sinh có thành tích.

*** Cách thức cụ thể triển khai từng biện pháp:**

Giải pháp 1: Tạo tâm lý thoải mái cho học sinh

*** Mục tiêu:** Tạo hứng thú cho học sinh trước khi bắt đầu môn học.

*** Cách tiến hành:** Một trong những yếu tố khiến học sinh không hứng thú với môn học là do giáo viên tạo áp lực cho học sinh. Một số giáo viên đòi hỏi quá cao so với năng lực vốn có của học sinh mà không tìm hiểu xem liệu học sinh đó có thể đáp ứng được các yêu cầu đó hay không. Chính vì vậy, ngay khi tiếp xúc với các em, tôi đã tạo cho các em tâm lý thoải mái, vui vẻ, gần gũi trong các hoạt động dạy và học.

Trước khi bắt đầu vào bài học, tôi cho học sinh khởi động bằng cách bật bài hát lên màn hình ti vi để các em có thể nhảy, múa, hát,... theo vũ điệu bài hát ví dụ như bài em đi ngang qua đường phố, các bước rửa tay,... Như vậy các em sẽ thoải mái tinh thần hơn, qua đó các em có thể áp dụng hành động rửa tay để các em giữ gìn vệ sinh sạch sẽ vào cuộc sống hằng ngày. Hoặc bằng nhiều trò chơi khác nhau như Lật mảnh ghép, đào vàng,... Các em được ôn tập lại bài học cũ thông qua các trò chơi mà các em vẫn nhớ được kiến thức của bài học trước. Đúng như thông điệp “ học mà chơi, chơi mà học ”

Trong tiết học, tôi luôn tạo bầu không khí nhẹ nhàng, thân thiện, vui vẻ để gắn kết giữa cô và trò, giúp học sinh cảm thấy không còn áp lực trong việc học mà thay vào đó các em cảm thấy thoải mái để hòa mình vào tiết học bằng cách tôi cho học sinh thảo luận nhóm đôi, nhóm bốn. Sau đó tôi đi đến các nhóm quan sát các em làm bài, nếu nhóm nào chưa làm được tôi sẽ hướng dẫn để các em hiểu bài luôn trên lớp. Như vậy học sinh sẽ nắm được bài học và giảm khoảng cách giữa cô và trò.

Trong quá trình dạy, giáo viên phải có thái độ nhẹ nhàng khi học sinh mắc khuyết điểm, Xử lý tốt các tình huống sư phạm bất ngờ. Bên cạnh đó, tôi cũng kịp thời động viên đúng lúc, đúng chỗ đối với từng học sinh và có những biện pháp cụ thể để hạn chế những học sinh không làm bài tập.

*** Kết quả:** Tạo tâm lý thoải mái cho học sinh trước mỗi giờ học

Giải pháp 2: Xây dựng ý thức học tập cho học sinh.

*** Mục tiêu:** Học sinh có ý thức tự giác học môn tin học, coi trọng việc học ở trên lớp cũng như việc học ở nhà.

*** Cách tiến hành:** Bên cạnh việc giáo dục ý thức trong học tập lý thuyết trên lớp thì giờ học thực hành còn rất cần thiết. Quy định rõ học sinh khi tham gia học môn Tin học cần có ý thức học tập nghiêm túc, ở buổi học đầu tiên của năm học, giáo viên cần phổ biến nội quy của phòng Tin học để học sinh nắm được và không sử dụng ngoài mục đích học tập cũng như biết cách bảo quản, giữ gìn tài sản của nhà trường.

Đối với học sinh lớp 3 đang còn là lứa tuổi hồn nhiên, chưa được tiếp cận nhiều với máy vi tính nên giờ thực hành rất dễ xảy ra tình trạng lộn xộn, đùa giỡn, ngồi thực hành với tư thế ngồi theo thói quen của mình. Vì vậy giáo dục ý thức có vai trò rất quan trọng trong việc hình thành nhân cách của học sinh sau này. Giáo viên cần phải chú ý uốn nắn kịp thời những sai lệch, hình thành thói quen đúng đắn cho học sinh. Bởi vì kiến thức ban đầu là vai trò hết sức quan trọng, là nền tảng cho các cấp học sau này. Nhưng nếu sai lệch ngay từ ban đầu mà không sửa luôn thì sẽ tạo thói quen k đúng và về sau rất khó sửa chữa, ảnh hưởng đến chất lượng học tập, sức khỏe của học sinh.

Việc giáo dục cho học sinh ý thức học tập tốt, thường xuyên uốn nắn tư thế ngồi cho học sinh giúp các em phát triển nhân cách, đảm bảo sức khỏe, đảm bảo an toàn phòng máy là cơ sở để học sinh học tập tốt môn Tin học

* **Kết quả:** Xây dựng ý thức học tập cho học sinh, thường xuyên uốn nắn để các em ngồi đúng tư thế, không bị ảnh hưởng đến sức khỏe.

Giải pháp 3: Kế hoạch bài dạy, bài giảng điện tử cần được thiết kế phù hợp với đối tượng học sinh

* **Mục tiêu:** Giáo viên xây dựng bài phải đa dạng, phong phú, phù hợp với học sinh giúp học sinh phấn khích, hứng thú khi tham gia vào tiết học và tiếp thu cách tốt nhất.

* **Cách tiến hành:** Học sinh lớp 3, các em mới bắt đầu tiếp cận môn tin học. Là một người giáo viên tôi luôn chú trọng ý thức học tập của học sinh, tạo cho học sinh hứng thú trong giờ học bằng cách sắp xếp đan xen giữa các bài học và trò chơi ở từng chương cụ thể giúp các em vừa học vừa chơi. Không nên chia các bài học trò chơi ra thành một chương riêng rẽ như trong sách giáo khoa. Từ đó sẽ giúp cho học sinh sẽ hào hứng khi đến tiết học hơn. Trong tiết dạy tôi thường liên hệ kiến thức vào thực tế để học sinh thấy được tầm quan trọng của môn tin học trong tương lai sau này.

Để làm kế hoạch bài dạy hay một bài giảng điện tử, tôi thấy giáo viên phải mất rất nhiều công sức, thời gian cũng như kinh phí. Do vậy yếu tố quyết định đến hiệu quả của ứng dụng CNTT vào dạy học vẫn là bản thân của người giáo viên có quyết tâm hay không. Nếu có quyết tâm thực hiện thì trong hoàn cảnh nào chúng ta cũng làm được

Đặc thù môn học này đòi hỏi sự gắn kết giữa lý thuyết và thực hành nên ngay cả những bài đơn giản tôi cũng phải chuẩn bị thật chu đáo.

Trước khi bắt đầu năm học mới, tôi đã cài đặt tất cả các phần mềm cho học sinh vào máy tính để tránh mất thời gian trong tiết học. Tôi cũng sử dụng các phần mềm này nhiều lần để có thể nhận biết được các lỗi mà học sinh dễ gặp phải trong lúc thực hành.

Thời gian gần đây, việc ứng dụng CNTT vào dạy học đã được hưởng ứng rất mạnh, soạn bài giảng điện tử để đổi mới cách dạy và học đang được hưởng ứng rất tích cực. Đây là phương tiện hiệu quả nhất để truyền đạt kiến thức một cách nhanh nhất nhằm nâng cao chất lượng học sinh trong nhà trường. Trước hết tôi thấy người giáo viên cần phải đổi mới bản thân, đổi mới phương pháp giảng dạy, cần phải có năng lực sử dụng CNTT, xây dựng các phương pháp để kiểm tra kiến thức của học sinh. Người dạy cần phải có kỹ năng sử dụng các phần mềm hỗ trợ dạy học nhằm thực hiện tốt các ý tưởng sư phạm. Đồng thời nhà

trường cũng cần tạo điều kiện về cơ sở vật chất để việc ứng dụng CNTT vào dạy học của giáo viên được thực hiện một cách tốt nhất.

Để có thể xây dựng kế hoạch bài dạy. Trước mỗi bài dạy, tôi phải chuẩn bị soạn bài giảng thật chu đáo bằng việc sử dụng phần mềm trình chiếu Microsoft power point. Đây là phần mềm để thiết kế và trình bày bài giảng trên các slide. Mỗi slide chứa các dạng thông tin khác nhau như: chữ, hình ảnh, âm thanh, tranh vẽ có thể chuyển động được. Nhờ vậy mà bài giảng của tôi rất phong phú và sinh động. Để có một bài giảng vừa thể hiện được nội dung, vừa đảm bảo được yêu cầu kỹ thuật, các slide cần được thiết kế cẩn thận và phù hợp với bài học, ý tưởng sư phạm. Tôi mạnh dạn đưa ra trình tự các bước để có được một bài giảng chất lượng:

Bước 1: Lựa chọn nội dung và thông tin cần trình bày trong mỗi slide theo trình tự bài giảng.

Bước 2: Phân tích nội dung và thông tin cần trình bày ở mỗi slide.

Bước 3: Chuẩn bị các hình ảnh, video, hoạt hình, âm thanh,... để minh họa cho nội dung bài học bằng các phần mềm khác.

Bước 4: sử dụng phần mềm Microsoft powerpoint để tích hợp nội dung trên các slide.

Bước 5: Quy định về cách hiển thị thông tin trong mỗi slide.

Bước 6; Quy định hình thức chuyển đổi giữa các slide, hiệu ứng cho mỗi đối tượng. Tránh sử dụng quá nhiều hiệu ứng sẽ gây rối trong bài giảng làm phân tán sự tập trung của các em.

Bước 7: Trình chiếu thử, chỉnh sửa và đưa vào sử dụng.

Tôi luôn xác định nhưng nội dung trong các slide chỉ là dàn ý, trong quá trình dạy tôi vẫn sử dụng kết hợp bài giảng với bảng viết và các phương pháp dạy học một cách linh hoạt để tăng cường tính chủ động cho học sinh trong quá trình dạy học. Trong sách giáo khoa có những thuật ngữ khiến học sinh khó hiểu, tôi phải đọc mẫu, giới thiệu cách đọc và hướng dẫn cho các em đọc theo.

Ví dụ: Mario: đọc là Ma-ri-ô

Ngay từ những bài học đầu tiên, tôi chỉ cho học sinh nhận biết, phân biệt hình dạng của máy tính để bàn, máy tính xách tay.

Ví dụ: Bài: Làm quen với máy tính

Máy tính để bàn và máy tính xách tay có bốn bộ phận cơ bản: Thân máy, màn hình, bàn phím, chuột máy tính hoặc vùng cảm ứng chuột. Máy tính xách tay có thể gấp lại cho gọn. Bàn phím, vùng cảm ứng chuột được gắn liền với thân máy. Vùng cảm ứng chuột có chức năng như chuột máy tính

Ví dụ: Bài: Sử dụng chuột máy tính

Tôi đã hướng dẫn các em nhận biết được vị trí các nút của chuột, có mấy loại chuột, cầm chuột đúng cách bằng cách cho học sinh quan sát trực tiếp ngay trong giờ dạy lý thuyết.

Khi giới thiệu về con chuột máy tính, tôi mô tả con chuột có mấy loại và trên thân con chuột có những phím nào, chức năng của các phím đó, tay và các ngón tay đặt lên con chuột ra sao. Các em quan sát thao tác của cô giáo khi sử dụng chuột trong quá trình học tập.

Tôi luôn kết hợp giờ lý thuyết và giờ thực hành sao cho phù hợp. Không xem nhẹ giờ lý thuyết thì thực hành mới tốt được cũng như khi học thực hành tốt thì sẽ hiểu sâu về lý thuyết.

Khi dạy thực hành, tôi có giao bài tập cho học sinh cụ thể, rõ ràng, kết hợp với kiến thức ở bài học trước. Trong khi thực hành nếu em nào chưa thực hành được, tôi tiếp tục hướng dẫn hoặc cầm tay em học sinh đó và hướng dẫn các thao tác.

Khi học sinh hoàn thành tốt bài thực hành tôi có khen ngợi. Đây là một hình thức động viên cần thiết. Qua đó đẩy sự ham học hỏi của học sinh. Ngoài ra, tôi cũng có sửa, nhắc nhở những học sinh chưa hoàn thành bài tập.

* **Kết quả:** Kế hoạch bài dạy, bài giảng điện tử cần được thiết kế phù hợp với đối tượng học sinh.

Giải pháp 4: Giảng dạy lý thuyết và thực hành giúp học sinh nắm vững kiến thức

* **Mục tiêu:** Học sinh nắm vững kiến thức môn tin học lớp 3

* **Cách tiến hành:** Học sinh tiểu học là lứa tuổi mà tâm lý chưa phát triển, khả năng diễn đạt còn kém. Nếu học lý thuyết thôi thì học sinh rất mau quên. Môn Tin học là môn mới mẻ, xa lạ và có nhiều khái niệm trừu tượng đối với học sinh, đòi hỏi rất nhiều kỹ năng sử dụng máy tính nhanh chóng và chính xác. Vì vậy, phương pháp dạy học lý thuyết kết hợp với thực hành là phương pháp mới đối với các môn học khác, nhưng đối với môn Tin học ở cấp tiểu học

thì phương pháp này không thể thiếu. Đây là phương pháp dạy học chủ đạo trong môn Tin học.

Ví dụ: Khi dạy nội dung tắt máy an toàn nếu yêu cầu học sinh trình bày cách tắt máy an toàn bằng lý thuyết thì đây là yêu cầu rất khó ngay cả đối với học sinh hoàn thành tốt. Do các em không nắm được các bước thực hiện khi tắt máy. Tôi đã chiếu lên màn hình ti vi, hướng dẫn các em thao tác tắt máy, sau đó tôi sẽ cho học sinh thao tác luôn trên máy tính của mình. Vì vậy, dạy học lý thuyết gắn liền với thực hành trên máy tính là điều kiện rất quan trọng để học sinh hình thành kỹ năng cho mình.

Giáo viên chỉ dạy lý thuyết mà không chú trọng đến thực hành thì sẽ không khắc sâu được kiến thức đồng thời học sinh không biết được sự hấp dẫn của CNTT.

+, Giáo viên: cần phải chuẩn bị kỹ tiến trình bài thực hành, lựa chọn nội dung phù hợp với từng lớp. Giáo viên cần chuẩn bị thêm nội dung nếu có những em thực hành xong nhiệm vụ rồi mà vẫn còn thời gian.

+, Học sinh: Các em cần phải chuẩn bị bài trước khi đến lớp, phải mang đầy đủ sách, vở ghi.

Trong tiết thực hành, Giáo viên có thể sử dụng màn hình ti vi, hướng dẫn các em cách làm để học sinh quan sát sau đó cho các em thực hành như cô giáo vừa làm. Giáo viên cần phải quan sát thường xuyên trong phòng máy bởi vì một số em sẽ tranh thủ chơi trò chơi hoặc thực hành không đúng yêu cầu của giáo viên đưa ra.

Giáo viên phải có hệ thống các bài tập thực hành từ bài tập đơn giản đến phức tạp giúp học sinh hiểu sâu hơn, tiếp thu bài nhanh chóng, hiệu quả hơn. Tôi giao bài tập cho các em theo năng lực từ mức thấp đến mức cao, từ những bài dễ đến những bài khó

Ví dụ: Bài: Bàn phím máy tính

Tôi giúp học sinh tiếp thu được những kiến thức sau:

+, Biết: chỉ ra được khu vực chính của bàn phím, nhận biết được các hàng phím và biết sử dụng bàn phím.

+, Hiểu: Học sinh hiểu được bản chất của vấn đề, vì sao chữ lại hiển thị trên màn hình. Khu vực chính bàn phím gồm 5 hàng phím: hàng phím số và kí

hiệu, hàng phím trên, hàng phím cơ sở, hàng phím dưới, hàng phím dưới chứa dấu cách.

+ , Vận dụng: Học sinh biết đặt tay theo đúng vị trí trên bàn phím. Khi chờ gõ

phím, các ngón tay đặt trên hàng phím cơ sở, hai ngón trỏ đặt trên phím F và J

Khi giao bài thực hành cho học sinh thì các bài tập không quá dài, cần ngắn gọn, dễ hiểu và nâng từ mức đơn giản đến phức tạp. Ngoài ra, tôi cũng kết hợp với những bài đã học trước để học sinh ôn lại và vận dụng vào bài học mới.

Ví dụ: Bài: Soạn thảo văn bản

Ở tiết thực hành, để có thể nắm bắt được nội dung bài học một cách nhanh chóng và hiệu quả. Cụ thể tôi sẽ hướng dẫn học sinh thực hành luyện gõ bàn phím với phần mềm ở mức dễ (Easy).

Sau khi học sinh qua mức dễ (Easy), tôi sẽ cho học sinh chuyển sang mức trung bình (Medium). Mức này các chữ cái bắt đầu tăng nhanh hơn mức trước.

Khi học sinh đã chơi thành thạo, tôi bắt đầu cho luyện gõ 10 ngón bằng trò chơi ở mức khó (Hard). Các chữ hiện trên màn hình sẽ chạy nhanh. Đối với mức này nếu học sinh nào mới làm quen thì không gõ phím kịp được.

* **Kết quả:** Giảng dạy kết hợp lý thuyết và thực hành giúp học sinh nắm vững kiến thức

Giải pháp 5: Tổ chức các hoạt động học tập bằng hình thức trò chơi để thu hút học sinh cùng tham gia.

* **Mục tiêu:** Tổ chức cho học sinh củng cố qua trò chơi. Học sinh sẽ hứng thú, nhớ lâu, thoải mái,...

* **Cách tiến hành:** Thông qua các hoạt động trò chơi để các em tiếp thu và hiểu bài tốt, đồng thời hình thành cho các em kỹ năng sử dụng máy tính. Từ đó các em được tăng cường rèn luyện các kiến thức, vừa được học, vừa được chơi các em sẽ nhớ bài tốt hơn.

Ví dụ: Trò chơi câu hỏi Quiz

Học sinh sẽ được thao tác trên máy tính qua đường link mà tôi đã gửi vào máy cho các em. Khi các em trả lời đúng câu hỏi thì số điểm sẽ được hiển thị

trên màn hình, tương tự khi trả lời sai cũng như vậy. Học sinh nào trả lời đúng và nhanh nhất thì sẽ là người chiến thắng.

Ví dụ: Bài tập hội thoại.

Tôi sẽ chuẩn bị những câu hỏi liên quan đến chương trình môn tin học lớp 3, sau đó sẽ chiếu lên màn hình ti vi, học sinh sẽ xung phong đứng tại chỗ để trả lời các câu hỏi. Mỗi câu hỏi tôi gọi một em đứng lên trả lời. Nếu học sinh trả lời đúng phần thưởng sẽ là những tràng vỗ tay hoan hô của các bạn cùng lớp.

Qua hoạt động học tập này. Không những học sinh hiểu được bài học mà còn bị cuốn mình vào bài học lúc nào không hay. Như vậy sẽ tạo cho học sinh môi trường thoải mái, vui vẻ. không bị áp lực trong việc học hành. Đúng như câu: “ học mà chơi, chơi mà học”

* **Kết quả:** Tổ chức các hoạt động học tập bằng hình thức trò chơi để thu hút học sinh cùng tham gia.

Giải pháp 6: Phối kết hợp với phụ huynh rèn ý thức tự giác làm bài tập và thực hành ở nhà của học sinh.

***Mục tiêu:** Phối hợp với phụ huynh rèn ý thức học môn Tin học để các em củng cố kiến thức đã học nắm bài chắc chắn.

* **Cách tiến hành:** Ở lớp 3, đôi khi các em còn mải chơi, chưa chú ý đến học tập. Việc phối hợp chặt chẽ giữa giáo viên và phụ huynh học sinh là điều hết sức cần thiết, đồng thời tạo được môi trường thuận lợi cho việc phát triển nhân cách của học sinh giữa nhà trường và gia đình.

- Đối với những em chưa làm bài, tôi sẽ trao đổi với phụ huynh để phụ huynh nắm bắt được tình hình học tập của con cũng như nhắc nhở, đôn đốc các em học tập khi cô giáo cho làm bài tập hay bài thực hành. Để các em trau dồi thêm kiến thức, thao tác đúng cách vì thời gian trên lớp mỗi tuần chỉ có 01 tiết. mỗi tiết 35 phút. Thời gian quá ít. Nếu chỉ học lý thuyết và thực hành trên lớp mà về nhà không làm thêm thì theo tôi là chưa đủ.

Ví dụ:

+, Tôi sẽ vào nhóm zalo của các lớp để thông báo những thông tin, thông báo những thông tin cần thiết của môn Tin học để tất cả phụ huynh đều nắm được như: Học sinh quên sách vở, chưa chú ý trong quá trình học, kiểm tra học kì,...

+, Phụ huynh học sinh phải đặc biệt quan tâm đến việc học và tự học ở nhà. Phải có góc học tập, dù là nhỏ. Nên tạo cho các em thói quen tập trung ngồi học tập, học thuộc bài và học hết bài cô giáo giao về rồi mới đi chơi.

- Đối với học sinh có năng khiếu môn tin: tôi sẽ giao thêm bài nâng cao để các em làm. Trong quá trình làm, chỗ nào không hiểu, tôi sẽ hướng dẫn để các em nắm được bài học.

* **Kết quả:** Phối kết hợp với phụ huynh rèn ý thức tự giác làm bài tập và thực hành ở nhà của học sinh.

Giải pháp 7: Động viên, khen thưởng học sinh có thành tích

Hiểu được tâm lý của học sinh. Tôi đã động viên, khen thưởng các em kịp thời bằng cục tẩy, cái bút, cái thước,... hoặc khích lệ bằng lời nói, bằng cái ôm âu yếm, một cái vỗ tay hay bằng tiếng vỗ tay,... Bên cạnh việc khen thưởng tôi cũng luôn nhắc nhở các em tích cực, chịu khó xây dựng bài trong các giờ học trên lớp. Giúp bầu không khí của lớp học sẽ hứng khởi trong cả tiết học.

* **Kết quả:** Học sinh sẽ thích thú, hăng say với môn học.

3. Kết quả sau khi áp dụng sáng kiến.

Sau khi áp dụng sáng kiến trên vào giảng dạy môn Tin học lớp 3 tại trường tiểu học Đồng Thái- Ba Vì- Hà Nội, tôi khảo sát lại 36 em học sinh lớp 3A tại thời điểm tháng 4/2023 và kết quả như sau:

MỨC ĐẠT ĐƯỢC	SỐ LƯỢNG	TỶ LỆ (%)
Hoàn thành tốt	28	77,8
Hoàn thành	8	22,2
Chưa hoàn thành	0	0
Tổng số học sinh	36	

Qua bảng số liệu trên cho thấy, khi vận dụng các giải pháp trên vào dạy học Tin học lớp 3. Hiệu quả mang lại rõ rệt, các em học sinh có sự thay đổi. Trong giờ học sôi nổi, hiệu quả, học sinh hứng thú học tập. Từ việc thao tác với máy tính còn chậm thì nay các em đã tự tin ngồi trước máy để học và thực thành. Không những các em nắm được kiến thức mà thấy các em còn phấn khởi hơn, tiếp thu bài nhanh hơn. Đa phần là các em thuộc bài và làm được ngay trên lớp, giảm thiểu tối đa việc học ở nhà.

So sánh bảng kết quả sau khi áp dụng sáng kiến tôi thấy:

+ , Mức đạt được hoàn thành tốt tăng: 66,7%

+ , Mức đạt được hoàn thành tăng: 33,3%

+ , Mức đạt được chưa hoàn thành thực sự giảm rõ rệt :36,1%

Học sinh tham gia cuộc thi “ Tin học trẻ” cấp trường có 81 em, 10 em điểm cao nhất được nằm trong top 10, trong đó có 3 em được tham gia thi Huyện.

4. Hiệu quả sáng kiến.

4.1. Hiệu quả về khoa học.

Qua tìm hiểu được tâm lý học sinh tiểu học, tôi đã đưa ra các giải pháp hiệu quả.

- Khơi dậy sự tò mò và sự ham muốn khám phá về công nghệ và máy tính ở học sinh lớp 3
- Phát triển kỹ năng cơ bản về sử dụng máy tính và các ứng dụng cơ bản
- Khuyến khích sự sáng tạo và hợp tác thông qua các hoạt động thực hành và dự án sử dụng công nghệ

4.2 Hiệu quả về kinh tế

- Giải pháp này không tốn kém về mặt kinh phí, sáng kiến có hiệu quả trước hết đem lại lợi ích cho học sinh học môn Tin học nói riêng và cho ngành giáo dục nói chung.

4.3. Hiệu quả về xã hội

- Sáng kiến này được áp dụng nhằm nâng cao trách nhiệm của giáo viên trong quá trình giảng dạy trong thời đại 4.0 hiện nay.
- Trách nhiệm của phụ huynh: Đôn đốc, nhắc nhở các con học môn Tin học
- Trách nhiệm của học sinh: có ý thức học tập môn Tin học hơn.

5. Tính khả thi (khả năng áp dụng vào thực tiễn công tác của đơn vị, địa phương...):

- *Tính ứng dụng rộng rãi:* Sáng kiến này được áp dụng rộng rãi trong nhà trường,... Giúp học sinh phát triển kỹ năng Tin học cơ bản cũng như hiểu biết cơ bản về kinh tế, một lĩnh vực rất quan trọng trong cuộc sống hàng ngày.

- *Tính linh hoạt:* Sáng kiến này có thể điều chỉnh để phù hợp với các đơn

vị hoặc địa phương.

- *Thú vị và hấp dẫn*: Sáng kiến này giúp tạo ra một môi trường học tập thú vị và hấp dẫn cho học sinh.

6. Thời gian thực hiện đề tài, sáng kiến.

Đề tài nghiên cứu thực hiện từ tháng 09/2023 đến 04/2024

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

Kinh phí không tốn kém. Khi động viên, khen thưởng kịp thời học sinh chi phí mua đồ dùng học tập khoảng vài chục nghìn đến vài trăm nghìn.

PHẦN III. KIẾN NGHỊ VÀ ĐỀ XUẤT

* Về phía Phòng Giáo dục và đào tạo:

Hàng năm PGD nên có kế hoạch tổ chức các lớp tập huấn, bồi dưỡng trong hè cho giáo viên tin học để giáo viên được học tập và tiếp cận với các phương pháp dạy học mới.

* Về phía nhà trường:

- Môn tin học là môn chủ yếu thực hành trên máy tính là dụng cụ học tập có giá trị cao về vật chất do đó cần có sự quan tâm đúng mức của các cấp các ngành và nhà trường tạo điều kiện sắm sửa máy móc, trang thiết bị phục vụ cho việc dạy và học môn tin học để giúp cho các em có điều kiện học tập tốt nhất.

- Nhà trường có ý kiến với cấp trên hàng năm nên tổ chức các lớp tập huấn, bồi dưỡng trong hè cho giáo viên tin học để giáo viên được học tập và tiếp cận với các phương pháp dạy học mới.

* Về phía giáo viên:

- Tìm tòi sáng tạo cách dạy, cách học tạo sự hứng thú tiếp thu bài .
- Yêu nghề, mến trẻ, nâng cao chuyên môn nghiệp vụ...
- Thăm lớp dự giờ, hội thảo phương pháp giảng dạy các bộ môn khác.
- Tích cực tham mưu với nhà trường để tăng cường nâng cấp máy, trang thiết bị dạy học.

* Về phía phụ huynh học sinh:

- Cần có sự quan tâm đúng mức quản lý thời gian và tạo điều kiện mua sắm máy tính để các em thực hành ở nhà.

Trên đây là sáng kiến kinh nghiệm “**Một số biện pháp nâng cao hiệu quả tiết thực hành trên máy tính trong môn tin học cho học sinh lớp 3**”, rất mong sự góp ý, trao đổi kinh nghiệm của các bạn đồng nghiệp để tìm ra những giải pháp tối ưu nhất nhằm giúp học sinh có hứng thú, ham mê học bộ môn tin học.

Ngày 20 tháng 04 năm 2024

XÁC NHẬN CƠ QUAN*(Ký tên, đóng dấu)***Người viết sáng kiến***(Ký tên)***MỘT SỐ HÌNH ẢNH MINH CHỨNG****Giải pháp 1: Tạo tâm lý thoải mái cho học sinh***Hình ảnh các em học sinh các tiết học***Giải pháp 2: Xây dựng ý thức học tập cho học sinh.**



Hình ảnh cô giáo đang hướng dẫn học sinh tư thế ngồi đúng

Giải pháp 3: Kế hoạch bài dạy, bài giảng điện tử cần được thiết kế phù hợp với đối tượng học sinh

Tin Học lớp 3 GV: Nguyễn Thị Sáu Tuần 5: ngày dạy : 04/10/2023 05/10/2023 BÀI 5 : LÀM QUEN VỚI MÁY TÍNH I. Yêu cầu cần đạt - Nhận diện và phân biệt được hình dạng thường gặp của những máy tính thông dụng như máy tính để bàn, máy tính xách tay, máy tính bảng, điện thoại thông minh cùng các thành phần cơ bản của chúng (màn hình, thân máy, bàn phím, chuột). - Nhận biết được màn hình cảm ứng của máy tính bảng, điện thoại thông minh cũng là thiết bị tiếp nhận thông tin vào. - Có ý thức giữ gìn và bảo quản máy tính. II. Đồ dùng dạy học *Giáo viên: - Máy tính để bàn, máy tính xách tay, máy tính bảng, điện thoại thông minh, phiếu học tập, Ti vi; bài giảng trình chiếu. *Học sinh: - SGK, vở ghi,... III. Các hoạt động dạy học chủ yếu <table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th>Hoạt động của giáo viên</th><th>Hoạt động của học sinh</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td> 1. Khởi động GV đặt câu hỏi: Em biết gì về máy tính? - GV đánh giá HS trả lời câu hỏi. - Giới thiệu bài: Em thường thấy bố mẹ, thầy cô sử dụng máy tính và điện thoại thông minh. - Bài học này giúp các em nhận biết được hình dạng một số loại máy tính cùng những thành phần cơ bản của </td><td> - Làm việc cá nhân, sau đó trao đổi với bạn và trả lời. - HS chú ý lắng nghe </td></tr> </tbody> </table>		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của học sinh	1. Khởi động GV đặt câu hỏi: Em biết gì về máy tính? - GV đánh giá HS trả lời câu hỏi. - Giới thiệu bài: Em thường thấy bố mẹ, thầy cô sử dụng máy tính và điện thoại thông minh. - Bài học này giúp các em nhận biết được hình dạng một số loại máy tính cùng những thành phần cơ bản của	- Làm việc cá nhân, sau đó trao đổi với bạn và trả lời. - HS chú ý lắng nghe
Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của học sinh				
1. Khởi động GV đặt câu hỏi: Em biết gì về máy tính? - GV đánh giá HS trả lời câu hỏi. - Giới thiệu bài: Em thường thấy bố mẹ, thầy cô sử dụng máy tính và điện thoại thông minh. - Bài học này giúp các em nhận biết được hình dạng một số loại máy tính cùng những thành phần cơ bản của	- Làm việc cá nhân, sau đó trao đổi với bạn và trả lời. - HS chú ý lắng nghe				



Kế hoạch bài dạy

Bài giảng điện tử



Máy tính để bàn và máy tính xách tay
dây

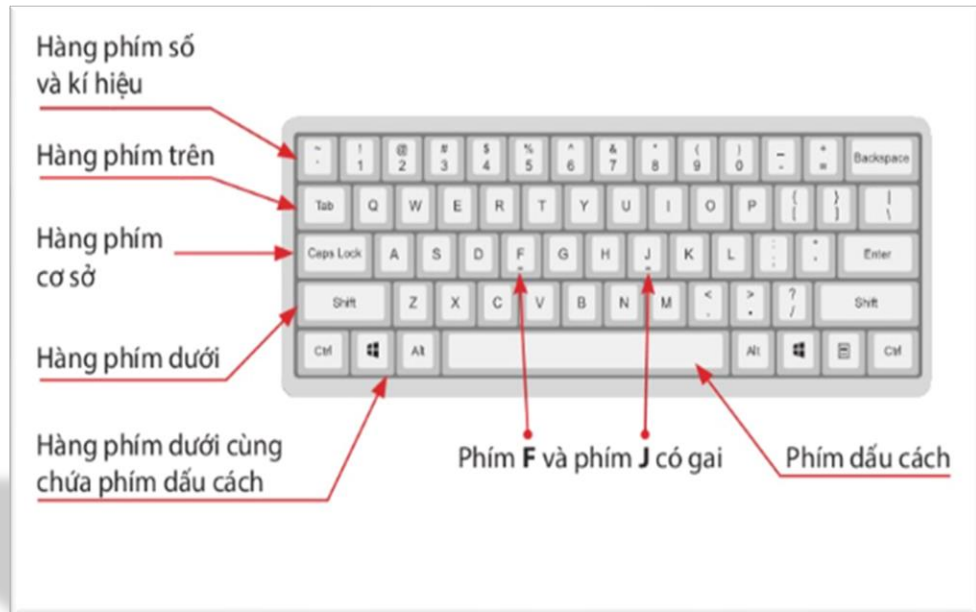


Chuột có dây và chuột không
dây

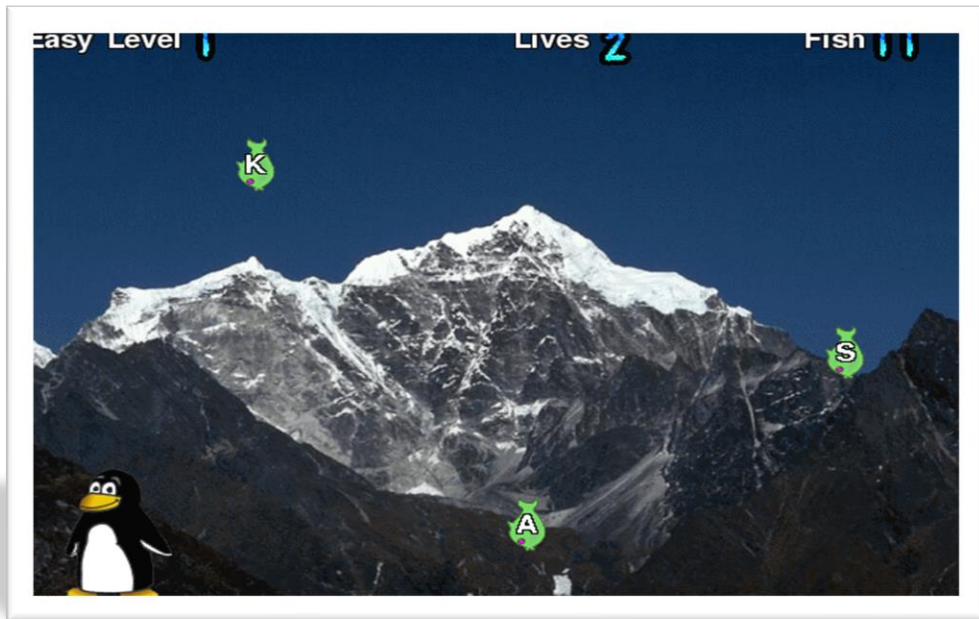


Chuột máy tính***Cách cầm chuột***

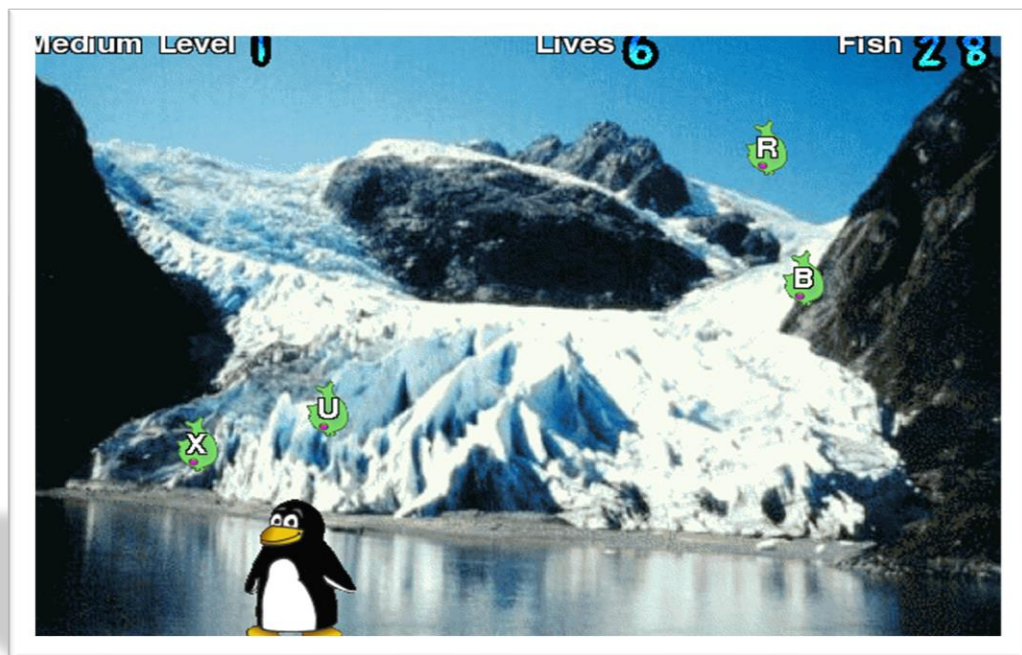
Giải pháp 4: Giảng dạy lý thuyết và thực hành giúp học sinh nắm vững kiến thức

***Khu vực chính của bàn phím***

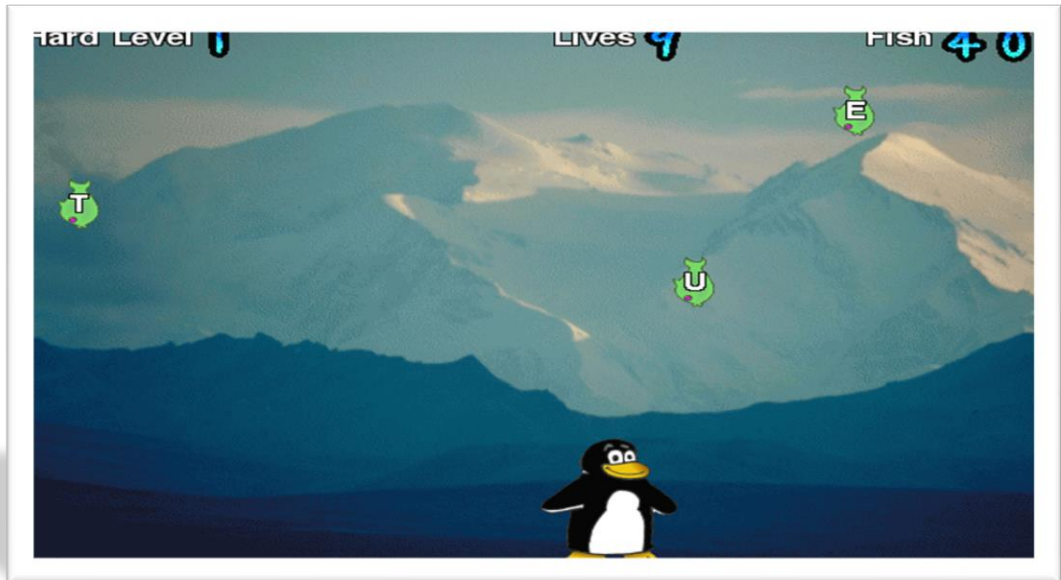
Mỗi ngón tay tương ứng với một số phím



Hình ảnh mức dễ (Eassy) trong phần mềm Tux Typing



Hình ảnh mức trung bình (Medium) trong phần mềm Tux typing

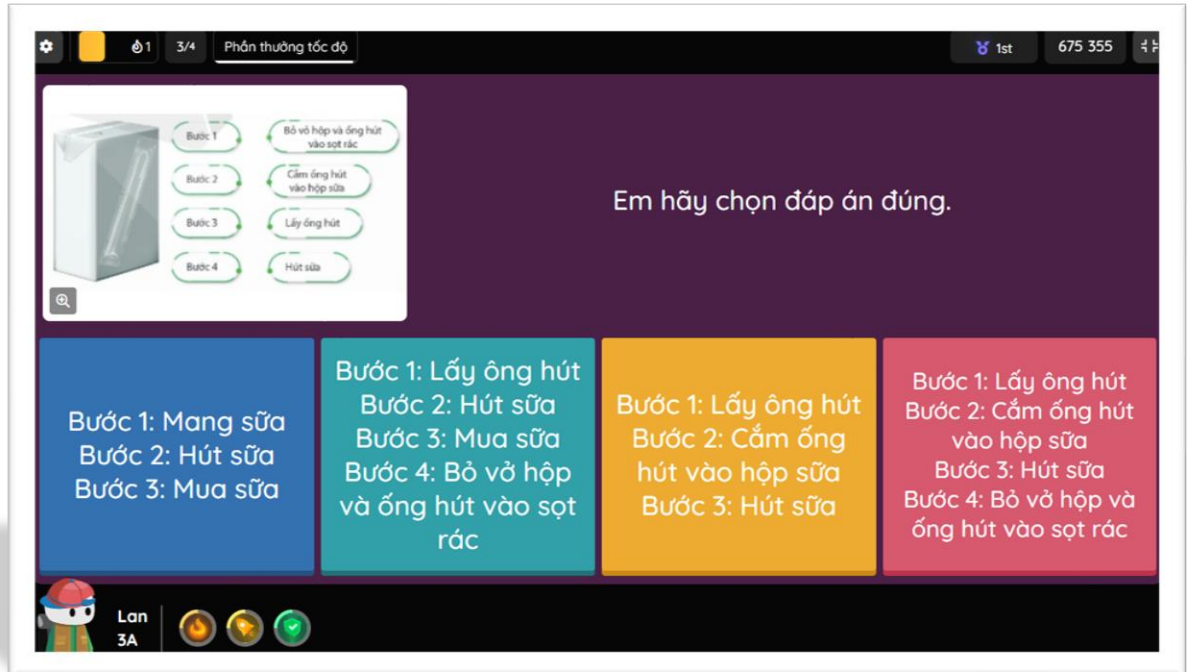


Hình ảnh mức khó (Hard) trong phần mềm Tux typing

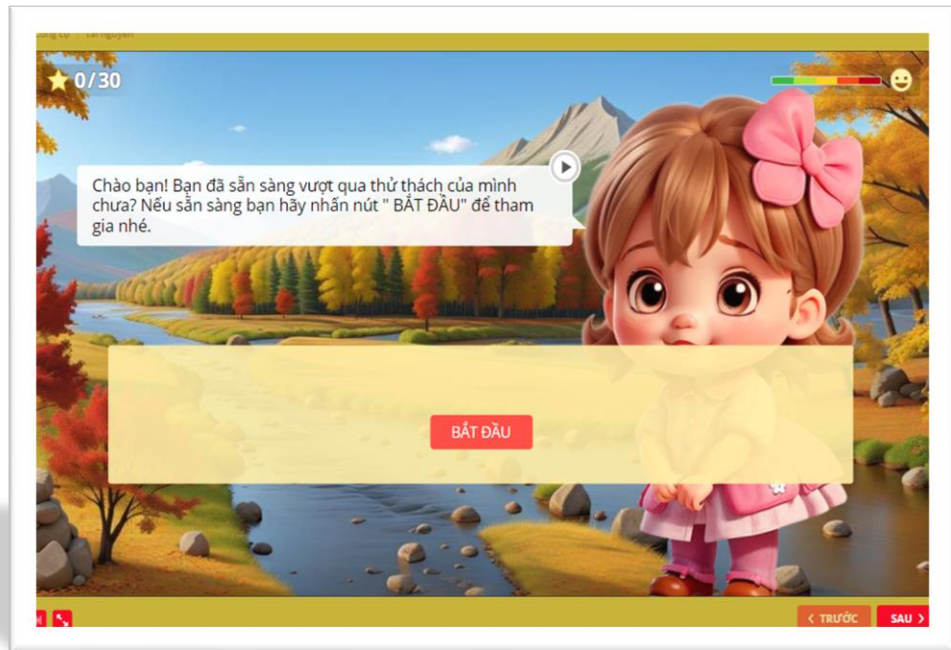


Học sinh trường tiểu học Đồng Thái đang thực hành

Giải pháp 5: Tổ chức các hoạt động học tập bằng hình thức trò chơi để thu hút học sinh cùng tham gia.



Trò chơi câu hỏi Quiz



Bài tập hội thoại