

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

1. Tính cấp thiết phải tiến hành sáng kiến

Chương trình giáo dục phổ thông 2018 tổng thể và chương trình Giáo dục phổ thông môn Tin học ban hành theo Thông tư 32/2018/TT-BGDĐT ngày 26/12/2018 đã nêu rõ: Giáo dục tin học đóng vai trò chủ đạo trong việc chuẩn bị cho học sinh khả năng tìm kiếm, tiếp nhận, mở rộng tri thức và sáng tạo trong thời đại cách mạng công nghiệp lần thứ tư và toàn cầu hoá; hỗ trợ đắc lực cho việc tự học của học sinh; tạo cơ sở vững chắc cho việc ứng dụng công nghệ kỹ thuật số, phục vụ phát triển nội dung kiến thức mới, triển khai phương thức giáo dục mới và hiện đại cho tất cả các môn học và hoạt động giáo dục.

Cùng với việc đổi mới mục tiêu và nội dung chương trình dạy học, vấn đề đổi mới phương pháp và hình thức tổ chức dạy học là rất cần thiết trong chương trình Giáo dục phổ thông mới hiện nay. Trong Chương trình Giáo dục phổ thông 2018, môn Tin học là môn học mới, bắt buộc ở cấp Tiểu học, học sinh được học Tin học từ lớp 3. Các em được tiếp xúc với môn Tin học để làm quen dần với lĩnh vực Công nghệ thông tin, tạo nền móng cơ sở ban đầu để học những phần nâng cao trong các cấp học tiếp theo.

Trong quá trình giảng dạy bản thân tôi đã sử dụng nhiều phương pháp cụ thể nhằm nâng cao chất lượng môn học. Bộ môn Tin học ở Tiểu học đặc biệt ở khối 3 giúp học sinh làm quen với một số kiến thức ban đầu về Công nghệ thông tin: các kiến thức cơ bản về máy tính, cách sử dụng máy tính cơ bản; một số thuật ngữ máy tính thường dùng; các từ Tiếng Anh chuyên ngành Tin học; biết sử dụng các ứng dụng để truy cập, tìm kiếm thông tin trên internet; sử dụng một số phần mềm học luyện gõ, ...; rèn luyện một số kỹ năng sử dụng máy tính; an toàn khi sử dụng máy tính.

Nội dung sách mới định hướng theo sự phát triển của xã hội hiện tại nên yêu cầu cao hơn về kiến thức, ứng dụng, cũng như cơ sở vật chất, cả về chất lượng của giáo viên giảng dạy.

Với kinh nghiệm nhiều năm giảng dạy, cùng với sự nghiên cứu kỹ lưỡng về chương trình mới tôi nhận thấy nội dung mới có lượng kiến thức nhiều trong thời gian ngắn vì vậy sẽ không thể tránh khỏi học sinh khó tiếp nhận hết lượng kiến thức lớn như vậy. Từ đó dẫn tới các em chỉ học thuộc lòng, học vẹt, thuộc bài một cách máy móc, thuộc nhưng không nhớ được kiến thức trọng tâm, không nắm được nội dung chính, hoặc không biết liên tưởng, liên kết các kiến thức có liên quan với nhau. Việc ghi nhớ của các em gần như tái hiện lại nguyên văn trong SGK làm cho việc học tập trở nên nhàm chán, máy móc, thụ động, không sáng tạo, khả năng phân tích, so sánh, tư duy vận dụng sẽ bị hạn chế. Ngoài ra

học sinh còn thiếu tập trung, có tâm lí chán nản và không hứng thú trong quá trình học tập. Vì giáo viên phải mất nhiều thời gian trong việc truyền tải lượng kiến thức lon tời học sinh. Ngoài ra thời lượng thực hành cũng không thường xuyên dẫn đến học sinh cảm thấy không hứng thú.

Để học sinh có thể nắm được kiến thức và phát huy được năng lực, phẩm chất một cách tốt nhất, đồng thời tạo niềm vui, hứng thú cho học sinh đối với bộ môn Tin học. Tôi đã nghiên cứu và tích lũy được kinh nghiệm với đề tài ***“Một số giải pháp giúp học sinh lớp 3 học tốt môn Tin học”***

2. Mục tiêu của đề tài, sáng kiến

Qua nhiều năm dạy học, đặc biệt với vai trò là giáo viên dạy bộ môn Tin học. Tôi đã áp dụng nhiều biện pháp và thấy được sự thành công trên thực tế của các đề tài nâng cao chất lượng giáo dục, cũng như tạo hứng thú học tập cho học sinh bằng các phương pháp thực tế. Vì thế, trong năm học 2023 – 2024 tôi tiếp tục mở rộng nghiên cứu và hoàn thiện biện pháp để áp dụng nhằm các mục tiêu như sau:

- Nâng cao chất lượng giảng dạy, học tập cũng như tăng thêm phần hứng thú học tập cho học sinh khối 3 nói riêng và các khối lớp khác nói chung.
- Phát huy khả năng ứng dụng công nghệ thông tin trong học tập, nghiên cứu cho học sinh.
- Nhận được những lời góp ý, nhận xét từ cán bộ quản lí nhà trường, từ Ban Giám khảo của Phòng Giáo dục và từ các bạn đồng nghiệp, để tôi phát huy những mặt mạnh, điều chỉnh, khắc phục những thiếu sót cho hoàn thiện hơn.
- Phát huy vai trò phối hợp của phụ huynh học sinh, giáo viên bộ môn trong công tác giáo dục.
- Thực hiện theo đúng tinh thần các văn bản của Bộ Giáo Dục và Đào Tạo về đổi mới phương pháp dạy học, ứng dụng công nghệ thông tin vào giảng dạy.
- Đề xuất và đưa các giải pháp đã nghiên cứu ứng dụng thực tiễn vào học sinh khối 3 trường tiểu học.
- Đánh giá các kết quả mà biện pháp mang lại.

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

- Thời gian: Năm học 2023 – 2024.
- Đối tượng: Học sinh lớp 3
- Phạm vi nghiên cứu: Học sinh khối 3 tại trường tôi đang giảng dạy.

II. NỘI DUNG CỦA SÁNG KIẾN

1. Hiện trạng vấn đề

Trong năm học 2023 - 2024, tôi được nhà trường phân công giảng dạy bộ môn Tin học khối lớp 3 với tổng số học sinh 181 HS/5 lớp. Trong quá trình thực hiện nhiệm vụ giảng dạy, tôi đã nghiên cứu và nhận thấy những thuận lợi và khó khăn ở học sinh khối 3 khi học bộ môn như sau:

+ Trong giờ thực hành, máy tính hay bị hỏng, gặp nhiều sự cố do máy cũ dẫn đến thiếu máy cho học sinh học tập.

+ Năm 2023-2024 là năm thứ hai triển khai giảng dạy bộ sách Tin học 3 Đại học Vinh nên tôi cũng đỡ ngỡ.

+ Kiến thức của bộ môn Tin học khá rộng và mới mẻ nên việc tiếp thu của học sinh còn chậm; các từ ngữ mới từ môn Tin học các em ít nghe nên khó nhớ và đa số là Tiếng Anh.

+ Bộ sách Tin học mới lượng kiến thức nhiều, nhưng thời lượng chỉ có 1 tiết/1 bài nên học sinh khó khăn trong việc lĩnh hội đầy đủ nội dung của kiến thức.

+ Đa số các em học sinh chỉ được tiếp xúc với máy tính ở trường là chủ yếu do đó sự tìm tòi và khám phá máy tính với các em còn hạn chế.

+ Mặc dù ở nhà có máy nhưng các em chưa tự giác luyện tập thực hành những nội dung bài học. Đa số các em chỉ tiếp xúc với máy tính ở trường nên thời lượng luyện tập, thực hành của các em không nhiều dẫn đến dễ quên kiến thức, chưa khắc sâu được kiến thức lâu dài.

+ Phụ huynh học sinh chưa hiểu rõ vai trò của bộ môn Tin học nên thường ít quan tâm tới việc học của con.

Sau khi dạy hết Chương 1: Khám phá máy tính tôi có bài khảo sát HS lớp 3 về thái độ đối với bộ môn Tin học và khả năng ghi nhớ kiến thức của học sinh.

Qua khảo sát, tôi nhận thấy, số học sinh chưa có niềm yêu thích đối với môn học này, ý thức tự học chưa cao, khả năng ghi nhớ kiến thức sau mỗi tiết học chưa tốt, các em nhanh quên, khó khắc sâu được kiến thức.

2. Các giải pháp thực hiện

- Tôi nghĩ môn học nào có sự chuẩn bị chu đáo thì sẽ mang lại kết quả tốt nhất. Ngoài việc chuẩn bị kế hoạch bài học, đồ dùng dạy học tôi luôn tận tình với học sinh, linh hoạt xử lý các tình huống sư phạm có thể xảy ra.

- Trong tiết học tôi phải tổ chức kết hợp tốt giữa các hoạt động học tập, vui chơi... nhằm giúp cho học sinh tiếp thu bài học được nhẹ nhàng thoải mái.

- Tôi thường nguyên cứu và lựa chọn ra phương pháp phù hợp với đối tượng học sinh. Áp dụng các phương pháp thích hợp để học sinh nắm vững kiến thức trọng tâm của bài học.

- Nếu học sinh yêu thích môn học này thì sẽ học tốt, mà học tốt môn học này thì sẽ giúp các em có được nền tảng kiến thức cơ bản về lĩnh vực công nghệ thông tin, đây là nền tảng đầu tiên giúp các em dần theo kịp với cuộc sống hiện đại hóa, công nghiệp hóa.

- Tin học ở Tiểu học là nền tảng đầu tiên cho các lớp sau và suốt cuộc đời, nên tập những thói quen tốt, các thao tác cơ bản, cách hiểu biết về công nghệ là một việc không thể coi thường.

- Một yếu tố không thể thiếu được là: tôi luôn học hỏi đồng nghiệp, luôn tìm hiểu công nghệ mới, trau dồi những hành vi chuẩn mực để mình thực sự là tấm gương sáng cho học sinh noi theo.

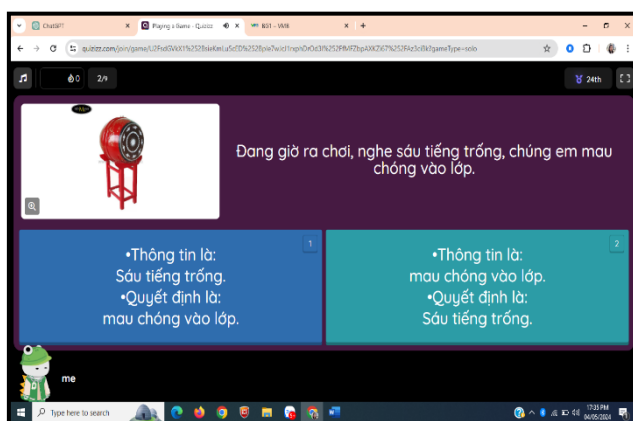
Sau đây là một số giải pháp thực hiện:

2.1. Khai thác triệt để kho học liệu trên Internet phục vụ cho quá trình dạy và học: (Giải pháp mới)

Trước đây khi tôi dạy học cũng đã chú trọng tới việc khai thác các nguồn học liệu trên internet nhưng vẫn còn ở mức độ khiêm tốn. Ngày nay việc sở hữu máy tính, điện thoại thông minh giúp tôi kết nối internet để khai thác tài nguyên trên Internet dễ dàng hơn. Tôi chủ động xây dựng nội dung dạy học phù hợp từ nhiều nguồn học liệu khác nhau: Từ các nguồn học liệu đó, tôi chủ động thiết kế, biên tập thành các dạng học liệu số mới đa dạng hơn, sinh động hơn, phù hợp với nội dung bài dạy của tôi.

Như chúng ta đã biết, tài nguyên từ Internet là vô tận. Để có được những bài giảng hay, những hình ảnh, những đoạn video minh họa thú vị thì với một chiếc máy tính có kết nối mạng bạn có thể sưu tầm đầy đủ những thứ trên. Hoặc tôi cũng có thể học hỏi các bạn đồng nghiệp qua mạng internet thông qua các diễn đàn giáo dục: như các nhóm giáo viên Tin học trên facebook, các trang web học liệu số, website của nhà xuất bản. Tôi tham khảo thêm bài giảng của các bạn đồng nghiệp tại website: violet.vn, igiaoduc.vn, hanhtranggiaovien.com. Có thể lấy video minh họa từ website: youtube.com hỗ trợ quá trình dạy học. Lấy nguồn bài tập trực tuyến (bản thân đã xây dựng) trên Kho học liệu của trường với địa chỉ: <http://ththaihoa.edu.vn/tra-cuu/tro-choi-truc-tuyen/tin-hoc> ngoài ra còn có phiếu học tập trực tuyến <http://ththaihoa.edu.vn/tra-cuu/phieu-hoc-tap-truc-tuyen/tin-hoc> cũng là nguồn bài tập rất phong phú.

VD1: Đối với bài 1: Thông tin và quyết định SGK trang 04, các bài 2, 3, 4 SGK trang 6 - 12. Tại phần tình huống và phần luyện tập, vận dụng tôi đã xây dựng dạng bài tập trên trò chơi trực tuyến để học sinh làm bài tập tương tác trên Website với link bài tập: <http://ththaihoa.edu.vn/tra-cuu/tro-choi-truc-tuyen/tin-hoc/bai-1.-thong-tin-va-quyet-dinh.html>, sau khi học sinh lựa chọn kết quả hệ thống sẽ báo đáp án.



Hình 1.1. Màn hình máy HS tham gia tương tác



Hình 1.2. Hình ảnh học sinh nhận được kết quả

VD2: Đối với bài 5: Làm quen với máy tính SGK trang 13. Tại phần Luyện tập tôi giao bài tập trên Web Kho học liệu của Nhà trường với đường dẫn: <https://www.liveworksheets.com/c?a=c&sr=n&ms=uz&l=zz&i=dnucfo&r=dq&db=6&f=dzdtzcut&cd=klggnlxkejnt1ngnzgkxxzg> cho học sinh làm bài tập.



Hình 2.1.

Hình ảnh phiếu bài tập hs nhận trên máy tính

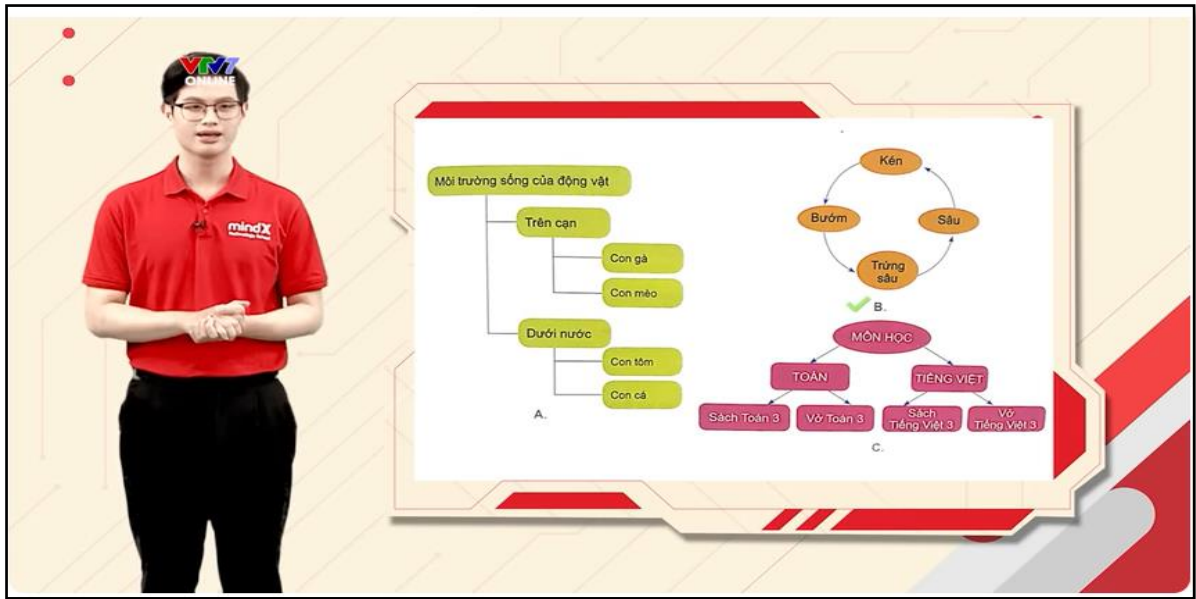


Hình 2.2.

Máy sẽ báo kết quả cho hs trên phiếu

VD3: Để giải quyết vấn đề nội dung kiến thức khá nhiều trong chương trình mới. Trước khi dạy bài 20: Cấu trúc cây thư mục SGK trang 49 tôi đã gửi link Video: <https://www.youtube.com/watch?v=0HUAxLMwpDg> qua zalo để các em học sinh về nhà xem trước. Vì thế tiết học này các em nắm bài tốt hơn, thực hành

vẽ sơ đồ nhanh hơn. Đây là kênh dạy Tin học của VTV 7 phát sóng trước hàng tuần để các em tự học trước tại nhà rất hữu ích.



Hình ảnh 3. Video Bài 20. Cấu trúc cây thư mục

VD4: Trong bài 4: Ôn tập về Máy xử lý thông tin tôi đã cho học sinh xem video <https://www.youtube.com/watch?v=KWN4FRB6I4k> về xe ô tô tự lái nhưng vẫn an toàn và đúng luật trong hoạt động 2 Trò chơi để em thay vì xem hình trong SGK. Qua đó các em hiểu được xe ô tô có thể tiếp nhận thông tin, xử lý thông tin và đưa ra các quyết định chính xác tuyệt đối.



Hình ảnh 4. Video Xe ô tô tự lái

VD5: Đối với Bài 12: Cách đặt ngón tay gõ phím SGK trang 79 trong hoạt động 1 thay vì cho học sinh xem hình trong SGK tôi sẽ cho học sinh xem Video

<https://www.youtube.com/watch?v=hTnv-dSkz10> cách đặt tay và cách gõ bàn phím trực tiếp trên màn hình trong Hoạt động 2: Hình thành kiến thức. Qua đó các em có cái nhìn trực quan và có thể đặt tay vào thực hành theo luôn. Từ đó hiểu được ý nghĩa của hình màu hướng dẫn trong SGK. Đồng thời tôi cũng sử dụng máy chiếu vật thể để các em có thể chia sẻ trực tiếp hình ảnh cách đặt tay của mình với các bạn trong lớp.



Hình ảnh 5. Cách đặt ngón tay gõ phím

Trên Internet có rất nhiều tài nguyên hữu ích có thể sử dụng trong các tiết dạy bộ môn. Vì thế tôi phải tìm tòi, nghiên cứu đưa ra ý tưởng để có thể sử dụng vào bài học một cách có hiệu quả nhất.

Đối với bản thân tôi, đây là một trong những biện pháp mới trong việc giảng dạy đối với bộ môn Tin học khối 3 áp dụng chương trình GDPT 2018. Sự đổi mới ở biện pháp này chính là cập nhật những kiến thức mới, biện pháp mới sao cho phù hợp nhất với chương trình môn Tin học của chương trình SGK mới. Sử dụng internet để khai thác nguồn tài nguyên dạy học, ứng dụng CNTT vào dạy học, bồi dưỡng chuyên môn mới đáp ứng những yêu cầu thay đổi của Bộ GD&ĐT. Đây cũng là một yêu cầu đổi mới trong thời đại 4.0 mà tôi và học sinh sẽ là những người đi đầu để lĩnh hội và chiếm lĩnh những tri thức mang tính toàn cầu hóa này.

2.2. Sử dụng tốt công cụ quản lý phòng máy:(giải pháp kế thừa)

Ngoài sử dụng các đồ dùng dạy học, máy chủ phòng Tin học là một công cụ hỗ trợ đắc lực cho một tiết dạy Tin học. Tôi có thể sử dụng phần mềm quản lý phòng máy NetSupport School để làm mẫu, giám sát học sinh, giao bài tập, thu bài tập, gửi bài tập, gửi tệp cho học sinh,... Dưới đây là một số tính năng hữu ích của phần mềm quản lý phòng máy:

- Từ phần mềm tôi có thể giám sát được các máy học sinh đang hoạt động. Từ đó có thể biết được máy nào đang hoạt động bình thường, máy nào đang có sự cố để đưa ra hướng giải quyết.

- Từ ứng dụng tôi có thể giám sát màn hình làm việc của học sinh. Từ đó có thể biết học sinh có đang thực hành theo hướng dẫn hay không.

- Ngoài ra tôi có thể thực hiện nhiều tính năng hữu ích phục vụ cho việc giảng dạy như sau:

(1): Hướng dẫn học sinh từ màn hình của máy chủ.

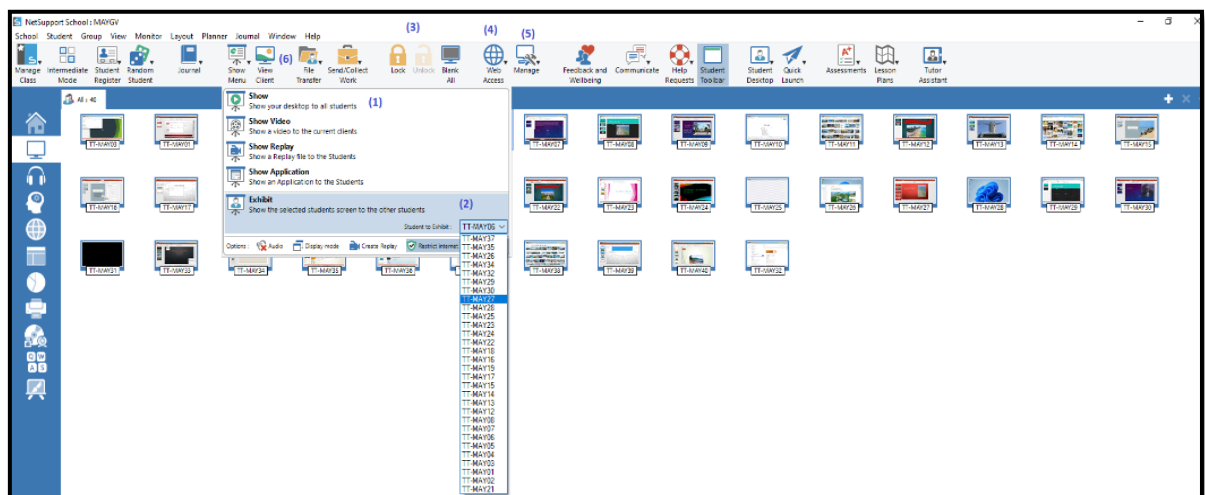
(2): Hướng dẫn học sinh từ màn hình của máy con.

(3): Lock (Khoá), Unlock (mở khoá), Blank cho phép khoá hoặc mở khoá máy con.

(4): Khoá hoặc mở truy cập Internet.

(5): Tắt máy từ xa.

(6): Gửi/nhận tệp hoặc thư mục.



Hình ảnh phần mềm quản lý phòng máy NetSupport School

Tôi có thể tự tìm tòi các ứng dụng quản lý phòng máy tốt hơn, phù hợp hơn với hệ thống phòng máy của trường tôi đang công tác.

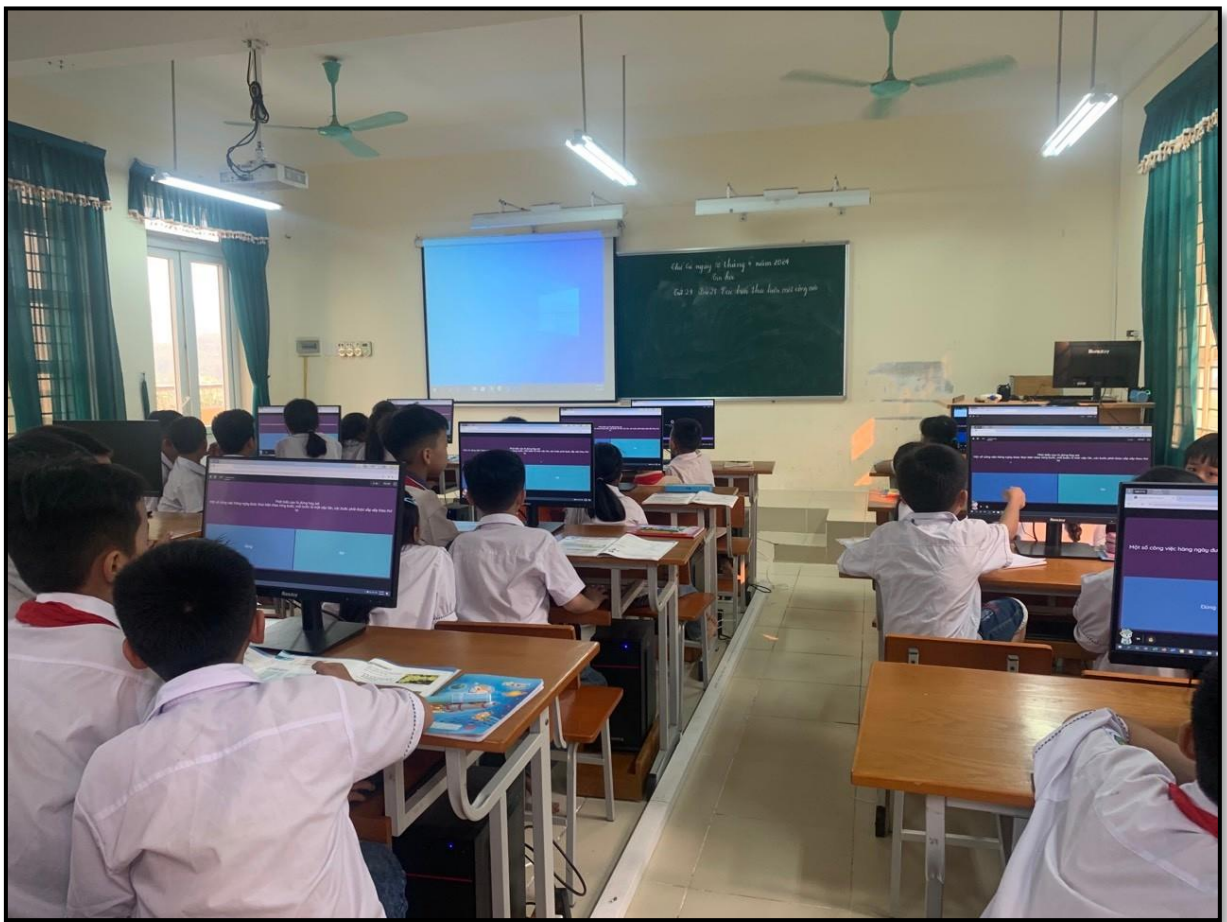
2.3. Ứng dụng CNTT trong dạy học tạo hứng thú học tập cho học sinh: (giải pháp kế thừa)

Đối với học sinh khối 3 là năm đầu tiên được học Tin học, các em sẽ có phần bỡ ngỡ với những kiến thức mới. Chương trình GDPT 2018 bộ môn Tin học với thời lượng 1 tiết/tuần, lượng kiến thức thiên về lý thuyết. Điều này sẽ dẫn đến tâm lý chán nản với học sinh. Vì vậy, trong quá trình dạy học, kiểm tra đánh giá tôi linh động sử dụng các ứng dụng tạo sự hấp dẫn, hứng thú, kích thích học sinh như: Blooket, Kahoot, Quizzi, các phần mềm tạo trò chơi trắc nghiệm...

Trong các phần mềm ứng dụng CNTT tôi có thể tạo câu hỏi có chứa công thức toán, chèn ảnh hoặc chèn âm thanh, đối với các đáp án ngoài hình thức là chữ, số, công thức toán còn có thể là hình ảnh. Một câu hỏi trắc nghiệm có thể có nhiều đáp án đúng, trong mỗi câu hỏi trắc nghiệm còn có thể cài đặt thời gian trả lời cho câu hỏi đó, thời gian ngầm định

Ví dụ: Tôi đã ứng dụng phần mềm Quizzi để tạo các câu hỏi để củng cố bài cho học sinh trong Bài 2: Các dạng thông tin và xử lý thông tin - trang 6.

Qua việc áp dụng những phần mềm ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học tôi nhận thấy rõ rệt sự hứng thú, vui vẻ, hợp tác của các em trong quá trình học tập.



Hình ảnh học sinh tham gia làm bài tập

2.4. Ứng dụng sơ đồ tư duy nhằm tạo hứng thú học tập và củng cố kiến thức cho học sinh: (Giải pháp mới)

Chương trình môn tin học lớp 3 khá nặng về lí thuyết. Điều đó làm tôi vô cùng trăn trở, luôn muốn tìm được một phương pháp để làm sao giúp các em các thấy hứng thú hơn, dễ nhớ kiến thức hơn. Vì vậy tôi đã tìm hiểu và cảm thấy tâm đắc là phương pháp “Ứng dụng sơ đồ tư duy nhằm tạo hứng thú, phát triển tư duy

cho học sinh”. Đây là một trong những phương pháp dạy học mới và hiện đại, có thể áp dụng vào các môn học khác nhau.

Mới đầu tôi hướng dẫn các em làm quen với sơ đồ tư duy, tôi hướng dẫn học sinh đi từ vấn đề đơn giản nhất, dễ hiểu nhất để các em làm quen dần. Để xây dựng Sơ đồ tư duy cho một nội dung kiến thức nào đó, tôi thường chuẩn bị một số giáo cụ như: bảng lớn, hoặc giấy khổ lớn, bút nhiều màu hoặc có thể dùng phần mềm tạo Sơ đồ tư duy.

Quy trình tạo Sơ đồ tư duy được thực hiện theo các bước sau:

Bước 1: Lựa chọn một từ khóa cho đề tài, viết hoặc vẽ nó vào giữa trang giấy.

Bước 2: Liệt kê các ý chính quan trọng xung quanh từ khóa và kết nối chúng với từ khóa bằng các đường nối hoặc mũi tên.

Bước 3: Từ mỗi ý chính vẽ đường phân nhánh nối với các ý phụ bổ sung cho ý chính

Bước 4: Tiếp tục vẽ phân nhánh mới cho các ý phụ, cho đến khi đạt được sự mô tả chi tiết nhất

Trong quá trình xây dựng Sơ đồ tư duy, tôi luôn lưu ý:

+ Sử dụng hình ảnh minh họa để Sơ đồ tư duy độc đáo, sinh động dễ nhớ hơn. Cần cô đọng từ khóa ngắn nhất có thể.

+ Sử dụng các màu sắc khác nhau cho các nhánh khác nhau vì màu sắc cũng có tác dụng kích thích não như hình ảnh.

Tôi hướng dẫn các em làm quen với Sơ đồ tư duy và có thể tham gia tự xây dựng cây Sơ đồ tư duy đơn giản, tôi đi từ những vấn đề sơ giản, dễ hiểu nhất với mức độ tăng dần theo từng giai đoạn, cụ thể:

Giai đoạn 1: Khi học sinh bắt đầu tiếp cận bộ môn tin học, tôi đã giới thiệu về Sơ đồ tư duy ở mức độ đơn giản nhất, dễ hiểu nhất cho các em làm quen dần, chẳng hạn như: tôi đưa một Sơ đồ tư duy hoàn chỉnh của một nội dung bài học cho học sinh quan sát, nhận dạng Sơ đồ tư duy, tôi nhấn mạnh từ khóa có trong Sơ đồ tư duy để rèn kỹ năng xác định từ khóa cho học sinh.

Giai đoạn 2: tôi chuyển sang sử dụng Sơ đồ tư duy khuyết (sơ đồ chỉ có từ khóa và nhánh) tôi gợi ý để học sinh điền được nội dung chính vào phần khuyết của Sơ đồ tư duy, hoàn chỉnh Sơ đồ tư duy.

Giai đoạn 3: tôi đưa ra hệ thống các câu hỏi, các tình huống để học sinh xác định được từ khóa trọng tâm và các từ khóa nhánh. Từ đó các em tự thiết kế Sơ

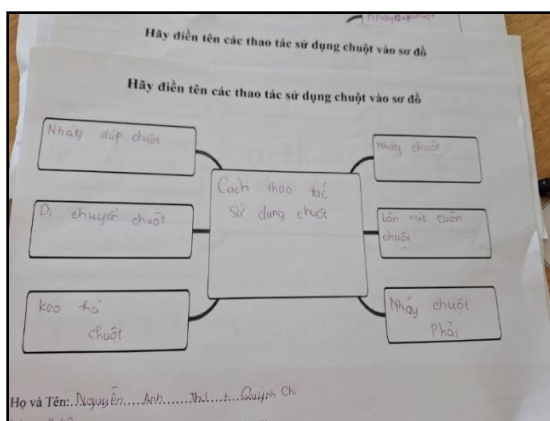
đồ tư duy đơn giản (gồm 3-5 nhánh chính) theo nhóm cho quen việc, rồi mỗi cá nhân tự thiết kế Sơ đồ tư duy theo ý mình và trình bày ý tưởng.

Thứ nhất: Tôi cho học sinh làm quen và tập đọc hiểu Sơ đồ tư duy đơn giản

Ngay từ lớp 3, khi học sinh bắt đầu tiếp cận bộ môn tin học, tôi đã giới thiệu về Sơ đồ tư duy ở mức độ đơn giản nhất cho các em dễ hiểu, dễ tiếp cận.

Ví dụ: Khi dạy bài các thành phần cơ bản của máy tính (Bài 5- Chương 1- sách Tin học 3- NXB Đại học Vinh - Chủ biên Lê Khắc Thành), tôi cho học sinh quan sát trực tiếp máy tính kết hợp đọc tìm hiểu kiến thức trong sách giáo khoa rồi điền tên các bộ phận máy tính vào Sơ đồ tư duy mà tôi đã chuẩn bị sẵn cho các nhóm. Sau đó, tôi cho các em tự kiểm tra lẫn nhau và mời một số em nêu lại tên các bộ phận máy tính dựa vào sơ đồ tư duy vừa làm.

Với cách làm này, học sinh khi nhìn vào sẽ dễ nhớ được tên các bộ phận cơ bản của máy tính mà ko bị nhầm lẫn hay bị rối. Các em cảm thấy dễ hiểu, dễ quan sát, có thể nhớ được kiến thức ngay tại lớp đồng thời các em cảm thấy hứng thú với cách tiếp cận này.



Hình ảnh sản phẩm của học sinh

Thứ 2: Cho học sinh điền vào một mẫu Sơ đồ tư duy thiếu

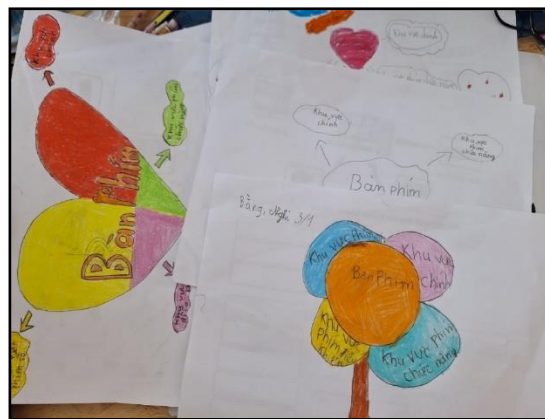
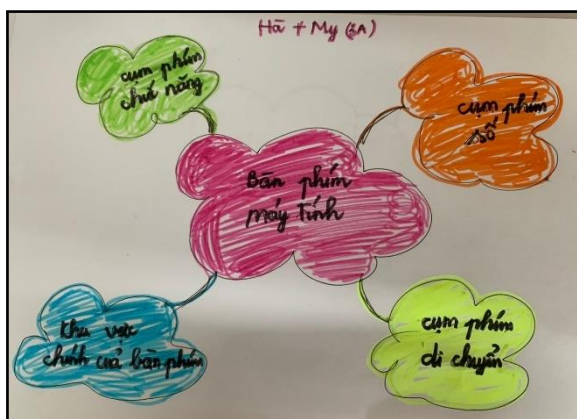
Trong một hoạt động nào đó của bài, để thay đổi hình thức dạy học, để học sinh có cơ hội tiếp cận với Sơ đồ tư duy, tôi chuẩn bị sẵn Sơ đồ tư duy kèm hình ảnh chú thích để các nhóm sau khi tìm hiểu một hoạt động nào đó có thể hoàn thành được Sơ đồ tư duy đó một cách dễ dàng.

Với giải pháp này, tôi có thể hướng dẫn học sinh tiến hành theo những cách sau:

- Hoàn thiện nội dung Sơ đồ tư duy do tôi đã vẽ sẵn.

▪ Sử dụng các Sơ đồ tư duy thiếu nhánh, thiếu nội dung. học sinh dùng bút chì, bút màu vẽ theo nhánh, điền thêm kiến thức, vẽ thêm hình ảnh liên tưởng...

Ví dụ: Khi dạy bài “Bàn phím máy tính” lớp 3 (Tin học 3- NXB Đại học Vinh- Chủ biên Lê Khắc Thành) về các khu vực của bàn phím, tôi cho học sinh quan sát trực tiếp chiếc bàn phím kết hợp đọc tìm hiểu kiến thức trong sách giáo khoa rồi điền tên các khu vực vào Sơ đồ tư duy mà tôi đã chuẩn bị sẵn cho các nhóm. Sau đó, tôi cho các em tự kiểm tra lẫn nhau và mời một số em nêu lại tên các bộ phận máy tính dựa vào Sơ đồ tư duy vừa làm.



Hình ảnh bài làm của học sinh

Đây là cách giúp học sinh tiếp cận với Sơ đồ tư duy dễ nhất, các em sẽ cảm thấy việc lĩnh hội kiến thức qua Sơ đồ tư duy không hề khó. Các em hăng hái tham gia vào công việc chung của nhóm một cách chủ động, tự giác để hoàn thành yêu cầu của tôi đưa ra. Qua đó phát triển ở các em năng lực tự chủ, tự học, hợp tác cùng tạo ra sản phẩm chung.

Thứ 3: Dùng Sơ đồ tư duy để vận dụng kiến thức sau mỗi tiết học

Sơ đồ tư duy là trợ thủ đắc lực trong việc hệ thống lại kiến thức cho học sinh, giúp các em có cái nhìn tổng thể nội dung và nắm được chi tiết từng hoạt động trong bài học. Từ đó, các em có thể ghi nhớ và khắc sâu kiến thức hơn.

Sau mỗi bài học, tôi khuyến khích, hướng dẫn, gợi ý để học sinh tự hệ thống kiến thức trọng tâm, kiến thức cần nhớ của bài học hay tóm tắt lại bài học bằng cách hoàn thiện Sơ đồ tư duy điền thiếu. Đối với những em học lực tốt hơn, tôi yêu cầu các em tự vẽ Sơ đồ tư duy hệ thống kiến thức ở mức độ đơn giản theo cách hiểu của mình. Mỗi bài học được vẽ kiến thức trên một trang giấy rồi kẹp lại thành tập. Việc làm này sẽ giúp các em dễ ôn tập, xem lại kiến thức khi cần một cách nhanh chóng, dễ dàng.

Ví dụ: Khi học sinh học bài Bàn phím máy tính, dưới sự hướng dẫn của tôi, các em đã hệ thống được kiến và cũng phát huy được tính sáng tạo của học sinh:

Với phương pháp này tôi phải bao quát lớp để những học sinh chưa nắm chắc bài có thể hướng dẫn hoặc gợi ý để các bạn hoàn thành.

2.5. Linh hoạt trong việc kiểm tra đánh giá (giải pháp kế thừa)

Trong chương trình GDPT 2018 rất coi trọng việc kiểm tra đánh giá, vì vậy tôi cũng chú ý đánh giá qua nhiều hình thức khác nhau.

Đối với phần lí thuyết: Tôi đánh giá thông qua các trò chơi trong giờ học: Quizzi, Blooket, PowerPoint (chiếc nón kì diệu, ai nhanh hơn, lật ô, ...). Các bạn rất hào hứng tham gia và cũng là để giáo viên theo dõi và kiểm tra đánh giá cũng như giúp đỡ học sinh

Đối với phần thực hành: Tôi đánh giá học sinh qua cả ý thức thực hành, hiệu quả thực hành và ý thức cộng tác, chia sẻ với các bạn trong nhóm, trong lớp. Ngoài các nhận xét, đánh giá tôi còn tổ chức để học sinh đánh giá lẫn nhau nhằm phát triển năng lực thuyết trình trước đám đông, năng lực trình bày, tư duy phản biện của học sinh.

Để tăng cường việc Hs học hỏi lẫn nhau, tôi khuyến khích cộng điểm cho những học sinh có kĩ năng thực hành tốt đi từng máy hỗ trợ, giúp đỡ các bạn trong lớp khi gặp khó khăn về bài tập của mình (mỗi giờ học không quá 5 bạn). Các bạn chỉ được phép giảng cho các bạn chứ không được phép làm hộ. Tuy nhiên không cố định giờ nào cũng các bạn này mà bạn nào cũng có cơ hội được làm người trợ giúp các bạn khác, chỉ cần bạn đó có kĩ năng thực hành tốt là được. Từ đó kích thích HS tích cực học tập, phát huy khả năng giao tiếp, hợp tác với bạn.



Hình ảnh các em học sinh giao tiếp, hợp tác với nhau để hoàn thành nhiệm vụ

Học sinh hỗ trợ lẫn nhau là phương pháp thu hút sự tham gia của học sinh. Giáo viên sẽ theo dõi quá trình học, tiến bộ của các nhóm qua các tuần, tháng và có đánh giá sau mỗi tháng, học kì xem hai bạn nào có điểm cộng nhiều nhất thì cuối học kì cô sẽ có phần thưởng.

Trên đây là quá trình tôi thực hiện các biện pháp từ đầu năm học 2023 – 2024 cho đến nay.

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

Sau khi áp dụng giải pháp sáng kiến tại đơn vị: kết quả học tập môn Tin học của học sinh đạt được kết quả rất khả quan như sau:

Thời điểm	Số số	Kết quả đánh giá		
		HTT	HT	CHT
Tháng 10 năm 2023	181	79	100	2
Tháng 5 năm 2024	181	115	66	0

Bảng đánh giá kết quả học tập của học sinh

4. Hiệu quả của sáng kiến

4.1. Hiệu quả về khoa học

Sau khi áp dụng các biện pháp của sáng kiến vào đối tượng là học sinh khối 3 của trường tiểu học tôi đã đạt được những kết quả rất khả quan như sau:

- Học sinh hứng thú hơn với môn các tiết học. Hào hứng trong việc vừa học vừa chơi. Các em không còn chán nản mà vô cùng thích thú chờ đến tiết bộ môn Tin học.

- Học sinh nắm vững hơn kiến thức thông qua việc vừa chơi vừa học. Các em sẽ có ấn tượng và dễ ghi nhớ sâu hơn.

- Tôi có thể giám sát được quá trình làm việc học tập của học sinh trên lớp qua ứng dụng quản lý từ đó có những đánh giá và thay đổi sao cho phù hợp.

- Học sinh tiếp thu nhanh hơn, khá nhẹ nhàng (cả lý thuyết và thực hành) không khí lớp học thoải mái cởi mở giữa thầy và trò.

- Bản thân tôi cảm thấy rất hài lòng khi áp dụng phương pháp dạy học mới vào dạy môn Tin học. Vì tôi nhận thấy học sinh rất hứng thú và yêu thích tìm tòi trong quá trình học, các em biết vận dụng kiến thức đã học vào các môn học khác.

4.2. Hiệu quả về kinh tế

Đầu tiên, tôi sử dụng các phần mềm miễn phí, do đó không có chi phí nào phát sinh khi triển khai giải pháp này.

Thứ hai, trong khi các môn học khác thường đòi hỏi việc mua thêm phần mềm để ôn tập kiến thức, môn Tin học cung cấp nguồn tài liệu để ôn tập mà không

đòi hỏi chi phí bổ sung. Do đó, theo quan điểm của tôi, hiệu quả kinh tế của giải pháp này rất rõ ràng.

4.3. Hiệu quả về xã hội

Tôi thấy sáng kiến kinh nghiệm này mang lại nhiều hiệu quả tích cực cho xã hội bằng cách cung cấp các giải pháp giúp học sinh lớp 3 học tốt môn Tin học. Đầu tiên, việc cung cấp nguồn tài liệu và phần mềm miễn phí giúp giảm bớt gánh nặng tài chính cho các gia đình. Điều này tạo ra sự công bằng trong việc tiếp cận kiến thức và công nghệ cho các em học sinh, không phân biệt điều kiện kinh tế. Thứ hai, việc áp dụng các phương pháp giảng dạy sáng tạo và thú vị trong môn Tin học không chỉ kích thích sự tò mò và sáng tạo của học sinh mà còn tạo điều kiện cho các em phát triển kỹ năng sống cần thiết trong thời đại số hóa. Cuối cùng, việc áp dụng các biện pháp đánh giá linh hoạt và thú vị giúp tạo ra môi trường học tập tích cực, khích lệ sự tự tin và lòng tự trọng ở học sinh lớp 3, góp phần xây dựng một xã hội năng động và phát triển.

5. Tính khả thi

Sáng kiến này có tính khả thi cao vì sáng kiến tận dụng các nguồn tài nguyên miễn phí như phần mềm và tài liệu, giúp giảm chi phí đầu tư ban đầu. Ngoài ra, với việc áp dụng các phương pháp giảng dạy sáng tạo và thú vị, giáo viên có thể dễ dàng tích hợp vào chương trình học hiện có mà không đòi hỏi nhiều thay đổi cơ sở hạ tầng. Sự linh hoạt trong việc đánh giá và tiếp cận kiến thức cũng làm tăng tính khả thi của sáng kiến, vì nó phản ánh sự linh hoạt trong cách tiếp cận và đánh giá sự tiến bộ của học sinh. Đặc biệt, với sự hỗ trợ từ phía cộng đồng và sự ủng hộ của các nhà trường, sáng kiến này có tiềm năng mạnh mẽ để được triển khai và đạt được những kết quả tích cực trong việc nâng cao chất lượng giáo dục về Tin học cho học sinh lớp 3.

6. Thời gian thực hiện đề tài, sáng kiến

Thời gian thực hiện đề tài, sáng kiến từ tháng 10 năm học 2023 - 2024 đến tháng 5 năm học 2023 - 2024.

7. Kinh phí thực hiện sáng kiến

Để thực hiện sáng kiến này tôi đã sử dụng nguồn tài nguyên internet như: Youtube, trang web của Đại học Vinh (<http://vmb.edu.vn/>), kho học liệu số của nhà trường, các phần mềm Netsupport School, Imindmap,...hoàn toàn miễn phí.

III. KIẾN NGHỊ, ĐỀ XUẤT

Môn Tin học là môn luôn luôn cần sự đổi mới, nhất là việc trau dồi kiến thức nên bản thân tôi có kiến nghị như sau:

Thứ nhất, tăng cường đào tạo cho giáo viên: cung cấp các khóa đào tạo và hỗ trợ thường xuyên cho giáo viên về cách tích hợp công nghệ vào giảng dạy và sử dụng hiệu quả nguồn tài nguyên miễn phí.

Thứ hai, phát triển nội dung như xây dựng và chia sẻ thêm tài liệu, bài giảng cho học sinh lớp 3.

Thứ ba, khuyến khích việc sử dụng phần mềm và tài liệu miễn phí ở nhà và ở trong lớp học để tạo ra môi trường học tập tích cực và liên tục.

Thứ tư, tổ chức các hoạt động ngoại khóa, hội thảo hoặc tăng cường các cuộc thi về Tin học để tăng cường kỹ năng và sự quan tâm của học sinh đối với môn học này.

Bằng cách kết hợp những kiến nghị này, sáng kiến có thể được phát triển và thực hiện một cách hiệu quả, mang lại lợi ích rõ ràng cho học sinh lớp 3 trong việc học môn Tin học.

Đây là đề tài tôi thực hiện trong năm học 2023 - 2024. Kính mong Hội đồng Khoa học xem xét đánh giá cũng như góp ý, bổ sung để đề tài của tôi hoàn thiện hơn, vận dụng tốt hơn trong những năm học tiếp sau.

Xin chân thành cảm ơn!

Thái Hòa, ngày 07 tháng 05 năm 2024

XÁC NHẬN CỦA BGH

(ký tên, đóng dấu)

Người viết sáng kiến

Nguyễn Thị Hồng Tuyên

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Sách giáo Viên và Sách Giáo Khoa Tin học 3, Nhà xuất bản Đại học Vinh.
2. Chương trình Giáo dục phổ thông - Chương trình tổng thể (Ban hành kèm theo Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT ngày 26 tháng 12 năm 2018 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo)
3. Chương trình Giáo dục phổ thông môn Tin học (Ban hành kèm theo Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT ngày 26 tháng 12 năm 2018 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo)
4. Các tài liệu khác nhau về Hướng dẫn tìm hiểu về sơ đồ tư duy và các bước thực hiện vẽ sơ đồ tư duy trên Internet.
5. Trang web tạo bản đồ tư duy: Canva.com; Mindmap
6. Tài liệu tham khảo qua các trang mạng Internet: Violet.com; Hoc10.vn, Youtube,.....

MỤC LỤC

I. ĐẶT VẤN ĐỀ.....	1
1. Tính cấp thiết phải tiến hành sáng kiến.....	1
2. Mục tiêu của đề tài, 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
2. Các giải pháp thực hiện.....	3
2.1. Khai thác triệt để kho học liệu trên Internet phục vụ cho quá trình dạy và học:	4
2.2. Sử dụng tốt công cụ quản lý phòng máy.....	7
2.3. Ứng dụng CNTT trong dạy học tạo hứng thú học tập cho học sinh.....	8
2.4. Ứng dụng sơ đồ tư duy nhằm tạo hứng thú học tập và củng cố kiến thức cho học sinh.....	9
2.5. Linh hoạt trong việc kiểm tra đánh giá	13
3. Kết quả sau khi áp dụng giải pháp sáng kiến tại đơn vị.....	14
4. Hiệu quả của sáng kiến.....	14
4.1. Hiệu quả về khoa học	14
4.2. Hiệu quả về kinh tế.....	14
4.3. Hiệu quả về xã hội.....	15
5. Tính khả thi	15
6. Thời gian thực hiện đề tài, sáng kiến	15
7. Kinh phí thực hiện sáng kiến.....	15
III. KIẾN NGHỊ, ĐỀ XUẤT	16