



**ỦY BAN NHÂN DÂN HUYỆN HOÀI ĐỨC**  
**TRƯỜNG TIỂU HỌC TIỀN YÊN**

=====



**SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM**

**“ỨNG DỤNG CÔNG NGHỆ 4.0 TRONG DẠY HỌC  
GIÚP THẮP SÁNG TƯ DUY – KHƠI NGUỒN SÁNG TẠO  
CHO HỌC SINH Ở CẤP TIỂU HỌC”**

*Lĩnh vực/Môn : Tin học*  
*Tên tác giả : Đặng Thị Loan*  
*Đơn vị công tác : Trường Tiểu học Tiền Yên*  
*Chức vụ : Giáo viên*

**NĂM 2024**



UỶ BAN NHÂN DÂN HUYỆN HOÀI ĐỨC  
TRƯỜNG TIỂU HỌC TIỀN YÊN  
=====

**SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM**

***“ỨNG DỤNG CÔNG NGHỆ 4.0 TRONG DẠY HỌC GIÚP  
THẮP SÁNG TƯ DUY – KHƠI NGUỒN SÁNG TẠO CHO  
HỌC SINH Ở CẤP TIỂU HỌC”***

***Lĩnh vực/Môn : Tin học***  
***Tên tác giả : Đặng Thị Loan***  
***Đơn vị công tác : Trường Tiểu học Tiền Yên***  
***Chức vụ : Giáo viên***

**NĂM 2024**

## **BẢN MÔ TẢ NỘI DUNG CƠ BẢN CỦA SÁNG KIẾN**

*(Đính kèm Đơn yêu cầu công nhận PVAH, HQAD sáng kiến số 3)*

**Tên Sáng kiến:** “*Ứng dụng công nghệ 4.0 trong dạy học giúp thấp sáng tư duy – khơi nguồn sáng tạo cho học sinh ở cấp Tiểu học*”

**Tác giả:** *Đặng Thị Loan*

### **1. Thực trạng:**

#### ***(1) Các vấn đề tồn tại trước khi thực hiện sáng kiến***

- Với cách làm cũ trước đây, việc dạy học ở cấp Tiểu học chủ yếu dựa trên phương pháp truyền thống, với các hoạt động như giảng bài, giải bài tập, ôn tập, ... Giáo viên là người truyền đạt kiến thức chính cho học sinh, học sinh tiếp thu kiến thức một cách thụ động.

- *Cách làm cũ trước đây sẽ có một số nhược điểm như:*

+ Hạn chế khả năng tiếp thu kiến thức của học sinh vì phương pháp truyền thống có thể khiến học sinh cảm thấy nhàm chán, thiếu hứng thú học tập, dẫn đến việc tiếp thu kiến thức không hiệu quả.

+ Ít phát huy được khả năng sáng tạo của học sinh do phương pháp truyền thống thường tập trung vào việc truyền đạt kiến thức, ít chú trọng đến việc phát triển tư duy sáng tạo và khả năng giải quyết vấn đề trong cuộc sống của học sinh, nhất là học sinh ở cấp Tiểu học.

+ Thiếu sự tương tác giữa giáo viên và học sinh vì phương pháp truyền thống hạn chế sự tương tác giữa giáo viên và học sinh, khiến học sinh không có cơ hội để trao đổi, thảo luận và chia sẻ ý kiến.

#### ***(2) Lý do thực hiện sáng kiến:***

- Nhằm đáp ứng chương trình giáo dục phổ thông mới 2018

- Nhằm nâng cao chất lượng học tập môn Tin học tại trường Tiểu học Tiền Yên – Hoài Đức – Hà Nội theo hướng phát triển tư duy, năng lực đáp ứng nhu cầu của học sinh thế kỉ 21.

- Nhằm nâng cao trình độ chuyên môn, thay đổi bản thân, mạnh dạn áp dụng những biện pháp mới mang tính sáng tạo, góp phần vào việc nâng cao chất lượng giáo dục đáp ứng nhu cầu chương trình giáo dục phổ thông 2018.

### **2. Nội dung sáng kiến:**

- *Tính mới, tính tiên tiến:*

+ SKKN có tính mới, tính tiến tiến cao, giáo viên bám sát chương trình GDPT 2018 để xây dựng phương pháp dạy học phù hợp. Từ đó học sinh đã hứng thú say mê hơn trong học tập, tự tin hơn trong giao tiếp và năng động hơn trong cuộc sống.

+ Nhờ việc áp dụng các phương pháp học tập tích cực, tận dụng công nghệ thông tin như: Học qua trải nghiệm, học tập theo nhóm, học tập thông qua trò chơi giáo dục mà các tiết học trở lên sinh động, hấp dẫn, cuốn hút học sinh nhiệt tình tham gia vào các hoạt động, hăng hái phát biểu xây dựng bài và tiết học trở lên vui nhộn, tạo sự thân ái gắn kết tình thầy trò, bè bạn trong lớp học.

+ Biện pháp đưa ra phù hợp với đặc điểm tâm sinh lí của học sinh Tiểu học. Thông qua các trò chơi giúp học sinh thực hành về các nội dung đảm bảo phương châm “vừa học vừa chơi” nhẹ nhàng và hiệu quả.

- **Tính khả thi:** Các biện pháp đưa ra trong sáng kiến kinh nghiệm “Ứng dụng công nghệ 4.0 trong dạy học giúp thắp sáng tư duy – khơi nguồn sáng tạo cho học sinh ở cấp Tiểu học” có tính khả thi cao và có thể áp dụng vào thực tiễn trong công tác giảng dạy của nhiều đơn vị, địa phương, dễ thực hiện, và được giáo viên thực hiện xuyên suốt các tiết học. Học sinh được thực hành nhiều, được đặt mình vào vị trí chủ động trong quá trình học tập.

Giáo viên có vai trò như người cố vấn, hỗ trợ các em khi gặp khó khăn, nhưng không chiếm quyền kiểm soát toàn bộ buổi học. Điều này khuyến khích sự tự tin, sáng tạo và tư duy phản biện của học sinh.

- **Kết quả của sáng kiến:**

Việc ứng dụng công nghệ 4.0 trong học tập không chỉ giúp học sinh tiếp cận kiến thức một cách sinh động, trực quan mà còn giúp tăng cường tương tác giữa giáo viên và học sinh, tạo môi trường học tập hứng thú, hấp dẫn. Qua đó, rèn luyện kỹ năng sử dụng công nghệ thông tin và truyền thông nhằm nâng cao chất lượng giáo dục thông qua việc phát triển năng lực của học sinh.

- **Kết quả thực hiện:**

*Bảng khảo sát kết quả, thái độ học tập môn Tin học của học sinh trước và sau khi áp dụng biện pháp*

| <b>Tiêu chí</b>                                               | <b>Trước khi áp dụng</b> |              | <b>Sau khi áp dụng</b> |              |
|---------------------------------------------------------------|--------------------------|--------------|------------------------|--------------|
|                                                               | <b>Số lượng</b>          | <b>Tỉ lệ</b> | <b>Số lượng</b>        | <b>Tỉ lệ</b> |
| Nắm vững kiến thức cơ bản                                     | 35/101                   | 34.65%       | 76/101                 | 75.25%       |
| Biết cách sử dụng công nghệ và truyền thông để hỗ trợ học tập | 41/101                   | 40.59%       | 89/101                 | 88.12%       |

|                                                          |        |        |        |        |
|----------------------------------------------------------|--------|--------|--------|--------|
| Có khả năng đặt câu hỏi, giải quyết vấn đề               | 31/101 | 30.69% | 53/101 | 52.48% |
| Kỹ năng giao tiếp                                        | 27/101 | 26.73% | 48/101 | 47.52% |
| Kỹ năng sử dụng công nghệ                                | 23/101 | 22.77% | 65/101 | 64.44% |
| Có hứng thú, ham học hỏi                                 | 46/101 | 45.54% | 92/101 | 91.09% |
| Biết đưa ra các ý tưởng mới, độc đáo                     | 22/101 | 21.78% | 85/101 | 84.16% |
| Biết chia sẻ kiến thức và kinh nghiệm với bạn bè         | 28/101 | 27.72% | 56/101 | 55.45% |
| Hoàn thành các bài tập, dự án theo yêu cầu của giáo viên | 55/101 | 54.46% | 95/101 | 94.06% |

### 3. Đánh giá phạm vi ảnh hưởng của sáng kiến:

- ☐ Chỉ có hiệu quả trong phạm vi Đơn vị áp dụng
- ☐ Đã được chuyển giao, nhân rộng việc áp dụng ra phạm vi quận/huyện/sở/ngành/tập đoàn/tổng công ty... *(theo chứng cứ đính kèm)*
- ☐ Đã phục vụ rộng rãi người dân hoặc người tiêu dùng trên địa bàn Thành phố, hoặc đã được chuyển giao, nhân rộng việc áp dụng trên địa bàn Thành phố *(theo chứng cứ đính kèm)*

Hà Nội, Ngày 20 tháng 04 năm 2024

**Người viết sáng kiến**

**XÁC NHẬN CỦA CƠ QUAN**



**Trần Thu Hằng**

**Đặng Thị Loan**

## BÁO CÁO TÓM TẮT

Sáng kiến kinh nghiệm, cải tiến kỹ thuật, giải pháp công tác,  
giải pháp kỹ thuật, giải pháp quản lý, giải pháp tác nghiệp, giải pháp ứng  
dụng tiến bộ kỹ thuật, đề tài nghiên cứu, áp dụng công nghệ mới  
đề xuất xét sáng kiến cấp Huyện

### I. SƠ YẾU LÝ LỊCH

1. **Họ và tên:** *Đặng Thị Loan* **Giới tính:** *Nữ*  
2. **Đơn vị công tác:** *Trường Tiểu học Tiền Yên – Hoài Đức – Hà Nội*  
3. **Chức vụ hiện nay:** *Giáo viên*  
4. **Trình độ chuyên môn, nghiệp vụ:** *Đại học*  
5. **Số điện thoại liên hệ:** *0946661225*

### II. SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM, CẢI TIẾN KỸ THUẬT, GIẢI PHÁP CÔNG TÁC, ĐỀ TÀI NGHIÊN CỨU KHOA HỌC HOẶC ÁP DỤNG CÔNG NGHỆ MỚI.

1. **Tên, lĩnh vực thực hiện sáng kiến kinh nghiệm đề nghị xem xét:** *“Ứng dụng công nghệ 4.0 trong dạy học giúp thắp sáng tư duy – khơi nguồn sáng tạo cho học sinh ở cấp Tiểu học”*  
2. **Lĩnh vực thực hiện sáng kiến:** *Môn Tin học*  
3. **Các thành viên tham gia nghiên cứu sáng kiến kinh nghiệm:**  
4. **Thời gian thực hiện:** *Năm học 2023 - 2024*  
5. **Mô tả sáng kiến cải tiến kỹ thuật giải pháp công tác; đề tài nghiên cứu khoa học; công nghệ áp dụng vào thực tiễn:**

Sáng kiến kinh nghiệm *“Ứng dụng công nghệ 4.0 giúp thắp sáng tư duy - khơi nguồn sáng tạo cho học sinh ở cấp Tiểu học”* đề xuất mô hình ứng dụng công nghệ 4.0 vào quá trình giảng dạy và học tập tại trường Tiểu học Tiền Yên, nhằm mục tiêu:

- Phát triển tư duy sáng tạo, khả năng giải quyết vấn đề và kỹ năng học tập cho học sinh.
- Tăng cường tương tác giữa giáo viên và học sinh, tạo môi trường học tập tích cực và hiệu quả.
- Giúp học sinh tiếp cận kiến thức một cách trực quan, sinh động và hấp dẫn.

#### 5.1. Mô tả sáng kiến cải tiến kỹ thuật giải pháp công tác

Sáng kiến “*Ứng dụng công nghệ 4.0 giúp thấp sáng tư duy - khơi nguồn sáng tạo cho học sinh ở cấp Tiểu học*” đề xuất áp dụng các công nghệ 4.0 sau vào giảng dạy và học tập:

- **Thực tế ảo (VR):** Giúp học sinh trải nghiệm các kiến thức một cách trực quan, sinh động, như tham quan các di tích lịch sử, khám phá thế giới tự nhiên, v.v.

- **Trí tuệ nhân tạo (AI):** Cá nhân hóa việc học tập cho từng học sinh, cung cấp bài tập luyện tập phù hợp với năng lực, hỗ trợ đánh giá kết quả học tập, v.v.

- **Học tập trực tuyến (E-learning):** Cho phép học sinh học tập mọi lúc mọi nơi, truy cập tài liệu học tập và tương tác với giáo viên qua internet.

## **5.2. Đề tài nghiên cứu khoa học**

Sáng kiến đề xuất thực hiện nghiên cứu khoa học nhằm đánh giá hiệu quả của việc ứng dụng công nghệ 4.0 vào giảng dạy và học tập tại trường Tiểu học. Nghiên cứu sẽ tập trung vào các nội dung sau:

- Đánh giá mức độ phát triển tư duy sáng tạo, khả năng giải quyết vấn đề và kỹ năng học tập của học sinh.

- Đánh giá mức độ tương tác giữa giáo viên và học sinh.

- Đánh giá mức độ hài lòng của giáo viên và học sinh đối với mô hình ứng dụng công nghệ 4.0.

## **5.3. Công nghệ áp dụng vào thực tiễn**

Với sự phát triển nhanh chóng của khoa học công nghệ, ngày càng có nhiều công nghệ mới được ứng dụng vào thực tiễn, góp phần mang lại nhiều lợi ích cho con người và xã hội hiện đại. Việc ứng dụng công nghệ mới vào lĩnh vực giáo dục giúp nâng cao chất lượng giáo dục và giải quyết các vấn đề toàn cầu như quản lý thông tin, kết quả học tập của học sinh, ... Một số ví dụ cụ thể về công nghệ áp dụng vào thực tiễn như:

- Sử dụng công nghệ 4.0 để đổi mới phương pháp giảng dạy và học tập, giúp học sinh tiếp cận kiến thức một cách trực quan, sinh động và hiệu quả hơn.

- Ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI) và các công nghệ tiên tiến khác để học sinh có hứng thú học tập hơn, tích cực tham gia vào các hoạt động học tập trong nhà trường.

- Sử dụng phần mềm quản lý học sinh để quản lý điểm số, lịch học, thông tin học sinh, v.v

- Học sinh phát triển tư duy sáng tạo, khả năng giải quyết vấn đề và kỹ năng học tập tốt hơn.

- Giáo viên dễ dàng quản lý lớp học và theo dõi tiến độ học tập của học sinh thông qua môi trường mạng.

## **5.4. Kết luận**

Sáng kiến “Ứng dụng công nghệ 4.0 giúp thắp sáng tư duy - khơi nguồn sáng tạo cho học sinh ở cấp Tiểu học” là một giải pháp sáng tạo và hiệu quả giúp nâng cao chất lượng giáo dục Tiểu học. Sáng kiến đã được áp dụng thực tiễn và đạt được kết quả tích cực, góp phần đổi mới phương pháp giảng dạy và học tập tại trường Tiểu học.

**6. Địa chỉ áp dụng:** Trường Tiểu học Tiên Yên – Hoài Đức – Hà Nội

**7. Thời gian bắt đầu áp dụng:** Tháng 09/2023

**8. Những hiệu quả nổi bật đã đạt được:**

Sau khi áp dụng sáng kiến kinh nghiệm “*Ứng dụng công nghệ 4.0 giúp thắp sáng tư duy - khơi nguồn sáng tạo cho học sinh ở cấp Tiểu học*” vào trong giảng dạy và đã đạt được nhiều hiệu quả nổi bật, cụ thể như sau:

**8.1. Nâng cao hứng thú và tích cực học tập của học sinh:**

- Học sinh tham gia vào các hoạt động học tập một cách hăng say, hào hứng hơn.

- Học sinh chủ động khám phá kiến thức mới, không còn thụ động tiếp thu kiến thức từ giáo viên.

- Học sinh tự tin thể hiện ý tưởng, quan điểm cá nhân trong các hoạt động thảo luận, tranh luận.

**8.2. Phát triển tư duy sáng tạo và khả năng giải quyết vấn đề:**

- Học sinh có khả năng tư duy độc lập, sáng tạo, dám nghĩ dám làm.

- Học sinh có khả năng phân tích, tổng hợp thông tin, giải quyết vấn đề một cách hiệu quả.

- Học sinh có khả năng sáng tạo ra những sản phẩm học tập độc đáo, mới lạ.

**8.3. Tăng cường tương tác giữa giáo viên và học sinh:**

- Giáo viên và học sinh có thể tương tác với nhau một cách trực tiếp và sinh động hơn thông qua các ứng dụng công nghệ 4.0.

- Giáo viên có thể theo dõi sát sao tiến độ học tập của học sinh và điều chỉnh phương pháp giảng dạy phù hợp.

- Học sinh dễ dàng trao đổi, chia sẻ thông tin với giáo viên và bạn bè.

**8.4. Nâng cao chất lượng giáo dục:**

- Kết quả học tập của học sinh được cải thiện rõ rệt.

- Học sinh có hứng thú học tập suốt đời.

- Học sinh có đủ năng lực để đáp ứng yêu cầu của xã hội trong thời đại công nghệ 4.0.

**8.5. Phụ huynh học sinh ủng hộ:**

- Phụ huynh học sinh đánh giá cao hiệu quả của sáng kiến kinh nghiệm.

- Phụ huynh học sinh tích cực tham gia vào các hoạt động giáo dục của nhà trường.

- Phụ huynh học sinh ủng hộ nhà trường áp dụng các công nghệ 4.0 vào giảng dạy và học tập.

***Ngoài ra, sáng kiến kinh nghiệm còn mang lại một số lợi ích khác như:***

- Giúp tiết kiệm thời gian và chi phí cho nhà trường.

- Giúp giáo viên dễ dàng quản lý lớp học.

- Giúp học sinh tiếp cận với nguồn tài nguyên giáo dục phong phú và đa dạng.

Sáng kiến kinh nghiệm “*Ứng dụng công nghệ 4.0 giúp thắp sáng tư duy - khơi nguồn sáng tạo cho học sinh ở cấp Tiểu học*” là một giải pháp sáng tạo và hiệu quả giúp nâng cao chất lượng giáo dục ở trường Tiểu học. Sáng kiến đã được áp dụng thực tiễn và đạt được nhiều hiệu quả tích cực, góp phần đổi mới phương pháp giảng dạy và học tập cho cả giáo viên và học sinh.

**THỦ TRƯỞNG ĐƠN VỊ XÁC NHẬN**

**Người báo cáo**



**Trần Thu Hằng**

**Đặng Thị Loan**



## MỤC LỤC

### I: ĐẶT VẤN ĐỀ

|                                                  |   |
|--------------------------------------------------|---|
| 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..... | 3 |

### II: NỘI DUNG CỦA SÁNG KIẾN



|                                                                                          |    |
|------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 1. Hiện trạng của vấn đề.....                                                            | 3  |
| 2. Giải pháp thực hiện sáng kiến để giải quyết vấn đề.....                               | 4  |
| 2.1. Giải pháp thực hiện.....                                                            | 4  |
| 2.2. Cách thức cụ thể triển khai thực hiện.....                                          | 5  |
| 3. Kết quả sau khi áp dụng giải pháp sáng kiến tại đơn vị.....                           | 11 |
| 4. Hiệu quả của sáng kiến.....                                                           | 12 |
| 4.1. Hiệu quả về khoa học.....                                                           | 12 |
| 4.2. Hiệu quả về kinh tế.....                                                            | 13 |
| 4.3. Hiệu quả về xã hội.....                                                             | 13 |
| 5. Tính khả thi (Khả năng áp dụng vào thực tiễn công tác của đơn vị, địa phương...)..... | 14 |
| 6. Thời gian thực hiện đề tài, sáng kiến.....                                            | 17 |
| 7. Kinh phí thực hiện đề tài, sáng kiến.....                                             | 17 |



### III: KIẾN NGHỊ, ĐỀ XUẤT

|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| 1. Kết luận.....                  | 17 |
| 2. Kiến nghị, đề xuất.....        | 18 |
| 3. Tài liệu tham khảo             |    |
| 4. Minh chứng bài dạy thực nghiệm |    |



## I. ĐẶT VẤN ĐỀ

### 1. Tính cấp thiết phải tiến hành sáng kiến:

Trong bối cảnh xã hội phát triển mạnh mẽ về công nghệ thông tin như hiện nay, việc giáo dục kỹ năng Tin học cho trẻ từ sớm là mục tiêu chính của chương trình giáo dục Tiểu học. Trong thời đại công nghệ số, việc thành thạo các kỹ năng Tin học đang được Đảng và Nhà nước ngày càng chú trọng nhằm nâng cao cơ hội học hỏi và hội nhập với thế giới. Đây là nhiệm vụ cấp thiết, cần chú trọng thực hiện để các em sớm nhận thức được vai trò – ý nghĩa của môn học, qua đó có ý thức tự giác học tập và rèn luyện một cách nghiêm túc để nâng cao trình độ, kỹ năng và hình thành thói quen “tự nghiên cứu bài học, khai thác kiến thức” ở nhà, đến lớp thầy cô chỉ tổ chức các hoạt động để học sinh phát triển năng lực - kỹ năng trên các nền tảng số hóa.

Tin học tuy là một ngành khoa học trẻ nhưng những giá trị mà nó mang đến cho cuộc sống thì lại vô cùng quan trọng. Chú trọng phát triển Tin học sẽ đem lại nhiều lợi ích to lớn, giúp học sinh tiếp cận kho tàng tri thức khổng lồ, phát triển tư duy sáng tạo, rèn luyện kỹ năng giải quyết vấn đề hiệu quả, đáp ứng tốt các nhu cầu của đất nước và con người trong thời kì hội nhập kinh tế, quốc tế. Hòa chung với phong trào thi đua sôi nổi của ngành giáo dục “*Xây dựng trường học thân thiện - Học sinh tích cực*” – “*Mỗi thầy cô giáo là một tấm gương đạo đức tự học và sáng tạo*” thầy và trò trong nhà trường đang cùng nhau nỗ lực, gắng sức thi đua “*Đạy tốt - Học tốt*” hoàn thành nhiệm vụ theo lời dạy của Bác Hồ kính yêu “*Phải luôn đề cao vai trò của giáo dục, đặc biệt là giáo dục Tiểu học, nền tảng của những công trình trong tương lai*”.

Thực tế cho thấy, học sinh Tiểu học là những mầm non, là những chủ nhân tương lai của đất nước, là thế hệ trẻ cần được nâng niu chăm sóc và được giáo dục để trở thành người có ích cho bản thân, có ích cho gia đình và có ích cho toàn xã hội. Bản chất của học sinh Tiểu học là năng động, ham học hỏi và thích khám phá, có khả năng tiếp thu công nghệ nhanh hơn các lứa tuổi của cấp học khác, chính vì vậy người lái con đò tri thức cần có phương pháp phù hợp để giúp các em phát triển tư duy sáng tạo – tăng khả năng giải quyết vấn đề trong cuộc sống một cách hiệu quả.

Qua thực tế nhiều năm công tác, tôi nhận thấy Tin học là môn học khô khan, rất trừu tượng nên việc sử dụng công nghệ 4.0 ... trong dạy và học môn Tin học thực sự cần thiết và có hiệu quả. Học sinh thấy hào hứng hơn khi được nghiên cứu môn Tin học thông qua các công nghệ tiên tiến của xã hội. Từ đó tạo môi trường học tập tốt nhất, giúp các em phát triển tư duy, tăng khả năng sáng tạo cả về mặt “*Đức – Trí – Thể - Mĩ*” và giúp các em yêu thích môn Tin học hơn rất nhiều.

Do điều kiện cơ sở vật chất của nhà trường gặp nhiều khó khăn, tuy đã được cấp 01 phòng Tin học gồm 20 máy tính nhưng chất lượng của các máy chưa đảm bảo để các em đủ máy tính thực hành, hơn nữa đã nhiều năm học qua các em không được học Tin học, không được tiếp xúc với công nghệ, ở nhà cũng không có máy tính để thực hành nên việc giảng dạy Tin học trong năm học 2023 – 2024 cũng gặp không ít khó khăn.

Đáp ứng từ nhu cầu đổi mới giáo dục trong thời đại công nghệ 4.0, giúp tăng cường tính tương tác, thu hút học sinh trong các tiết học, cũng như cá nhân hoá việc học tập, trong năm học 2023 - 2024 tôi đã mạnh dạn nghiên cứu và lựa chọn đề tài: ***“Ứng dụng công nghệ 4.0 trong dạy học giúp phát triển sáng tạo tư duy – khơi nguồn sáng tạo cho học sinh ở cấp Tiểu học”*** nhằm đáp ứng nhu cầu đa dạng của học sinh và nâng cao chất lượng giáo dục toàn diện trong tương lai, giúp học sinh tiếp cận và ứng dụng công nghệ một cách hiệu quả, an toàn. Đây cũng là nhu cầu cấp thiết của toàn xã hội hiện đại.

## **2. Mục tiêu của đề tài, sáng kiến**

Với mong muốn có một tiết học thực sự hiệu quả, đem lại sự hào hứng cho học sinh thông qua việc ứng dụng công nghệ 4.0 vào dạy học sẽ giúp các em:

- Có cái nhìn mới về môn Tin học.
- Tạo hứng thú, tăng khả năng tư duy và sáng tạo cho học sinh.
- Hình thành thói quen rèn luyện một số kỹ năng sử dụng, khai thác máy tính.
- Bước đầu khơi dậy niềm đam mê với ngôn ngữ lập trình đơn giản.
- Giúp học sinh Tiểu học tiếp cận, khai thác và sử dụng máy tính một cách tự tin và hiệu quả.
- Có khả năng tìm kiếm nguồn tri thức mở vô cùng phong phú trên Internet.
- Học sinh dễ dàng chia sẻ những thông tin bổ ích, những cảm nhận của bản thân tới mọi người trong nước và trên thế giới.
- Biết cách kết nối và liên lạc với mọi người xung quanh qua các trang mạng xã hội, biết sử dụng ứng dụng gọi chat trực tuyến.
- Có khả năng giải quyết các vấn đề xử lý thông tin, xử lý văn bản, thuyết trình trước đám đông, ...
- Phát triển tư duy logic, sáng tạo, khả năng ghi nhớ và giải quyết vấn đề thông qua các hoạt động học tập Tin học.
- Rèn luyện kỹ năng sử dụng các thiết bị công nghệ thông tin và truyền thông (ICT) cơ bản.
- Góp phần hình thành nhân cách, văn hoá và đạo đức trong môi trường học tập trực tuyến.
- Việc áp dụng công nghệ 4.0 trong giảng dạy giúp giáo viên có thể áp dụng nhiều phương pháp giảng dạy mới mẻ, sáng tạo, giúp học sinh tiếp thu kiến thức

hiệu quả hơn. Ngoài ra, đề tài sáng kiến kinh nghiệm còn giúp đội ngũ giáo viên nâng cao trình độ chuyên môn nghiệp vụ cho bản thân, cập nhật kiến thức mới một cách nhanh chóng và dễ dàng.

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

- *Thời gian áp dụng sáng kiến kinh nghiệm:* Năm học 2023 – 2024
- *Đối tượng áp dụng:* Học sinh khối 3 – khối 4 – Trường Tiểu học Tiên Yên
- *Phạm vi nghiên cứu:* Học sinh lớp 3A, 3D, 4C.

## **II. Nội dung của sáng kiến**

### **1. Hiện trạng vấn đề**

- Hiện nay, nhiều trường học đang áp dụng sáng kiến ứng dụng công nghệ 4.0 vào dạy học nhằm mục đích nâng cao chất lượng giáo dục và phát triển tư duy sáng tạo cho học sinh Tiểu học. Tuy nhiên, bên cạnh những ưu điểm, việc ứng dụng công nghệ 4.0 cũng gặp phải một số vấn đề và hạn chế cần được quan tâm và giải quyết.

- Với cách làm cũ trước đây, việc dạy học ở cấp Tiểu học chủ yếu dựa trên phương pháp truyền thống, với các hoạt động như giảng bài, giải bài tập, ôn tập, ... Giáo viên là người truyền đạt kiến thức chính cho học sinh, học sinh tiếp thu kiến thức một cách thụ động.

- *Cách làm cũ trước đây sẽ có một số nhược điểm như:*

+ Hạn chế khả năng tiếp thu kiến thức của học sinh vì phương pháp truyền thống có thể khiến học sinh cảm thấy nhàm chán, thiếu hứng thú học tập, dẫn đến việc tiếp thu kiến thức không hiệu quả.

+ Ít phát huy được khả năng sáng tạo của học sinh do phương pháp truyền thống thường tập trung vào việc truyền đạt kiến thức, ít chú trọng đến việc phát triển tư duy sáng tạo và khả năng giải quyết vấn đề trong cuộc sống của học sinh, nhất là học sinh ở cấp Tiểu học.

+ Thiếu sự tương tác giữa giáo viên và học sinh vì phương pháp truyền thống hạn chế sự tương tác giữa giáo viên và học sinh, khiến học sinh không có cơ hội để trao đổi, thảo luận và chia sẻ ý kiến.

- Hiện trạng áp dụng công nghệ 4.0: Ngày nay, có nhiều trường học đã bắt đầu ứng dụng 4.0 vào dạy học với các hình thức như sử dụng bảng tương tác, máy tính bảng, phần mềm giáo dục, ... nhằm tạo ra môi trường học tập sinh động, hấp dẫn giúp học sinh tiếp thu kiến thức một cách hiệu quả hơn.

- *Mặc dù công nghệ 4.0 mang lại nhiều lợi ích nhưng cũng gặp phải một số vấn đề hạn chế còn tồn tại như:*

+ Thiếu cơ sở vật chất và hạ tầng để ứng dụng công nghệ 4.0 vào dạy học.

+ Thiếu nguồn tài nguyên giáo dục trực tuyến chất lượng cao phù hợp với lứa tuổi và trình độ nhận thức của học sinh Tiểu học.

+ Thiếu sự đào tạo đầy đủ cho cán bộ giáo viên dẫn đến việc ứng dụng công nghệ chưa đạt hiệu quả.

+ Việc sử dụng công nghệ quá nhiều có thể khiến học sinh có nguy cơ nghiện công nghệ, ảnh hưởng đến sức khỏe và phát triển của các em học sinh.

- Để khắc phục những vấn đề và hạn chế trên, tôi mạnh dạn đưa ra những giải pháp sau:

+ Nhà nước và nhà trường cần đầu tư vào cơ sở vật chất và hạ tầng để đảm bảo đủ điều kiện cho việc ứng công nghệ 4.0 vào dạy học.

+ Cần phát triển nguồn tài nguyên giáo dục trực tuyến chất lượng cao phù hợp với lứa tuổi và trình độ nhận thức của học Tiểu học.

+ Cần tăng cường đào tạo cho giáo viên về cách sử dụng, ứng dụng công nghệ hiệu quả vào bài giảng.

+ Cần có biện pháp hạn chế nguy cơ nghiện công nghệ ở học sinh, như quy định thời gian sử dụng thiết bị điện tử, hướng dẫn học sinh sử dụng công nghệ một cách hợp lý.

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

### **2.1. Giải pháp thực hiện**

- Nhờ có ngôn ngữ phát triển mà trẻ có khả năng tự đọc, tự học, tự nhận thức thế giới xung quanh và tự khám phá bản thân thông qua các kênh thông tin khác nhau của xã hội. Chính vì vậy, trong một tiết dạy cần hội tụ đủ các yếu tố mang tính khoa học, tính thẩm mỹ và chuyên nghiệp để kích thích tư duy não bộ, khơi nguồn sáng tạo của học sinh nhất là học sinh tiểu học.

- Để giải quyết những vấn đề và hạn chế khi áp dụng sáng kiến “*Ứng dụng công nghệ 4.0 vào dạy học giúp thắp sáng tư duy - khơi nguồn sáng tạo cho học sinh Tiểu học*”, cần triển khai các giải pháp sau:

+ *Giải pháp về cơ sở vật chất và hạ tầng*: Nhà nước và các địa phương, tổ chức xã hội cần tham gia hỗ trợ, đầu tư kinh phí để trang bị cơ sở vật chất, thiết bị công nghệ 4.0 cho các trường học, bao gồm: Máy tính, máy chiếu, bảng tương tác, màn hình cảm ứng, ... Ngoài ra các nhà trường cần cung cấp hệ thống mạng Internet tốc độ cao, ổn định cùng với các phần mềm giáo dục phù hợp với lứa tuổi và trình độ nhận thức của học sinh Tiểu học.



**Hình 1: Tìm kiếm thông tin trên mạng Internet**

+ *Giải pháp về nguồn tài nguyên giáo dục trực tuyến:* Nhà trường cần phát triển và cung cấp các nguồn tài nguyên giáo dục trực tuyến chất lượng cao, phù hợp với lứa tuổi và trình độ nhận thức của học sinh Tiểu học, ưu tiên các nguồn tài nguyên giáo dục trực tuyến theo định hướng phát triển tư duy sáng tạo và khả năng giải quyết vấn đề như bài giảng video sinh động – hấp dẫn, bài tập tương tác – trò chơi giáo dục và các nguồn tài liệu tham khảo trực tuyến phong phú khác góp phần giúp giáo viên sáng tạo hơn trong nội dung bài giảng và đáp ứng việc sử dụng đa dạng các hình thức dạy học tích hợp công nghệ 4.0.

+ *Giải pháp về đào tạo giáo viên:* Tổ chức các khoá đào tạo ngắn hạn cho giáo viên về cách sử dụng, ứng dụng công nghệ 4.0 trong giảng dạy như kỹ năng điều khiển các thiết bị công nghệ, kỹ năng xây dựng bài giảng có ứng dụng công nghệ 4.0, kỹ năng đánh giá hiệu quả học tập của học sinh khi sử dụng công nghệ, ... Có chính sách đãi ngộ phù hợp để thu hút giáo viên tham gia vào khoá học đào tạo miễn phí hoặc có trả phí, tạo động lực để giáo viên tự học hỏi, trau dồi kiến thức về công nghệ cho bản thân, nâng cao chất lượng giáo dục cho đơn vị và toàn xã hội.



**Hình 2: Giáo viên tham gia đào tạo online có trả phí**

## 2.2. Cách thức cụ thể triển khai thực hiện

- Chương trình Tin học Tiểu học hiện hành tập trung nhiều vào lý thuyết, ít có cơ hội cho học sinh thực hành vận dụng kiến thức vào thực tế. Hơn nữa, một số giáo viên còn áp dụng phương pháp dạy học truyền thống, ít sử dụng các phương pháp trực quan, sinh động, khiến học sinh hứng thú trong học tập. Một số trường học còn thiếu trang thiết bị máy tính, phần mềm học tập, ảnh hưởng đến chất lượng dạy học Tin học và hậu quả là học sinh không hứng thú học tập, không nắm vững kiến thức và kỹ năng Tin học cơ bản đáp ứng yêu cầu học tập trong thời đại công nghệ số và đổi mới dạy và học theo chương trình giáo dục phổ thông 2018.

- Bộ môn Tin học là một bộ môn tuy không quá xa lạ ở trường Tiểu học và chủ yếu là sử dụng phương pháp trực quan sinh động để ứng dụng thực hành do đó

việc nghiên cứu lí luận là không thể thiếu để đưa ra những giải pháp hữu hiệu, hiệu quả nhất cho học sinh.

Trong đề tài sáng kiến kinh nghiệm này tôi đã mạnh dạn áp dụng đổi mới các phương pháp dạy học, áp dụng các phương pháp học tập tích cực, tận dụng công nghệ thông tin như:

+ Học qua trải nghiệm bằng cách cho học sinh tham gia vào các hoạt động thực hành, thí nghiệm, dự án học tập để vận dụng kiến thức vào thực tế.

+ Học tập theo nhóm để khuyến khích học sinh hợp tác, chia sẻ kiến thức, kinh nghiệm trong quá trình học tập.

+ Học tập thông qua trò chơi giáo dục để giúp học sinh học tập một cách vui vẻ và hiệu quả.

***Ví dụ 1: Bài 15 – Công việc được thực hiện theo điều kiện (Lớp 3 – Chủ đề 6: Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính).***

- Khi giáo viên yêu cầu học sinh trao đổi với bạn để tìm hiểu về công việc được thực hiện theo điều kiện, giáo viên cần dẫn dắt bằng ví dụ cụ thể để khắc sâu kiến thức cho học sinh, học sinh cần phân biệt giữa công việc thực hiện theo điều kiện của con người và công việc được thực hiện theo điều kiện của máy tính có điểm gì giống và khác nhau?

- Để nâng cao hiệu quả tiết học, giúp học sinh hứng thú và khắc sâu được nội dung, tôi đã cùng các em tham gia khởi động tiết học trực tuyến bằng cách nhập tên học sinh trực tiếp trên địa chỉ <https://www.online-stopwatch.com>, học sinh chiến thắng trên đường đua sẽ phải trả lời 1 câu hỏi liên quan đến nội dung bài học như “Làm thế nào để viết chương trình máy tính thực hiện công việc theo điều kiện?”, “Đèn giao thông dành cho người đi bộ màu gì thì em có thể sang đường?”, “Các thiết bị điện tử đã hoạt động như thế nào?”, ... và các em đã rất hào hứng trong các tiết học như vậy.



***Hình 3: Học sinh tham gia trò chơi trực tuyến trong giờ Tin học***

+ Kết hợp các bài giảng trực tiếp với trực tuyến để học sinh có thể học tập mọi lúc, mọi nơi.

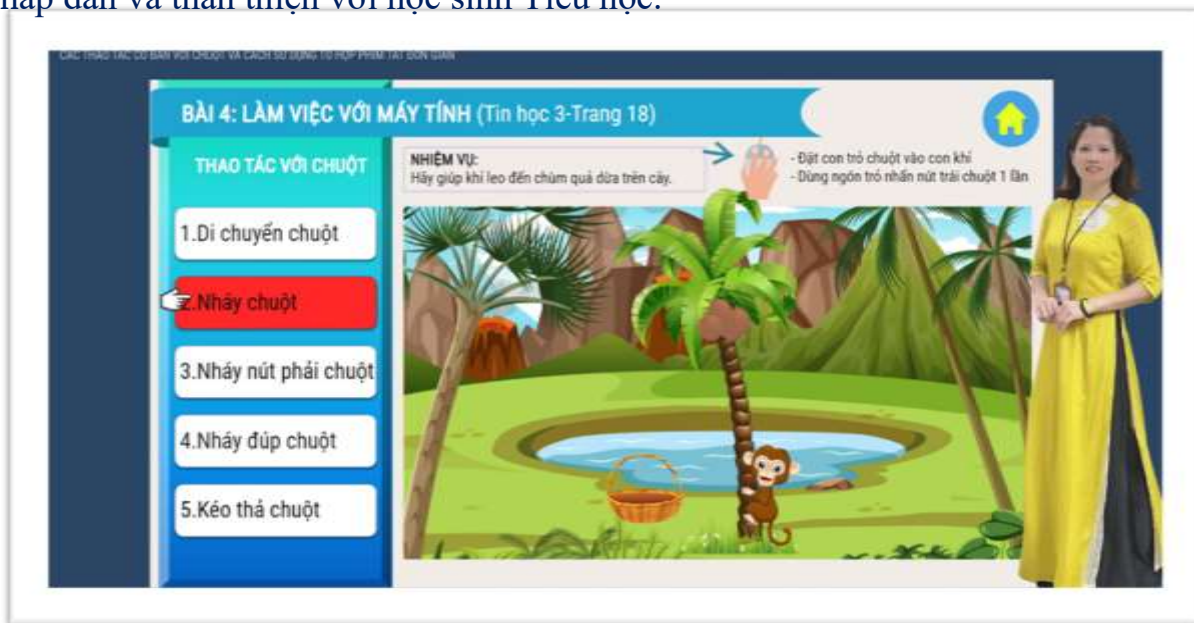
***Ví dụ 2: Bài 4: Làm việc với máy tính (Lớp 3 – Chủ đề 1: Máy tính và em):***

Khi học bài các thao tác với chuột máy tính:

- Giáo viên hướng dẫn cách cầm chuột máy tính đúng cách bằng ngón trỏ và ngón giữa của bàn tay phải, các ngón còn lại ôm vào các bên tương ứng. Sau đó hướng dẫn học sinh quan sát giáo viên cầm chuột và sử dụng các thao tác cơ bản với con chuột máy tính. Với phần lý thuyết, học sinh chỉ hiểu được cách cầm và thao tác với con chuột để điều khiển các chương trình bên trong máy tính giúp chúng ta học tập và làm việc một cách hiệu quả.

- Nhưng đến khi thực hành học sinh mới thực sự hiểu rằng khi cầm chuột không đúng cách, thao tác với chuột máy tính không linh hoạt sẽ mang lại nhiều khó khăn khi điều khiển các chương trình trên máy tính.

- Là giáo viên Tin học với 17 năm kinh nghiệm giảng dạy ở trường Tiểu học và tự trau dồi kiến thức trên mạng Internet, qua đồng nghiệp trường bạn và hiểu được khó khăn mà học sinh vướng mắc khi sử dụng con chuột, tôi đã mạnh dạn thiết kế thiết bị dạy học số “*Các thao tác sử dụng chuột máy tính*” bằng phần mềm Articulate Storyline 360 giúp các em học sinh hứng thú rèn luyện “các thao tác sử dụng chuột” thông qua giao diện học tập như một trò chơi “Khỉ hái dừa” vô cùng hấp dẫn và thân thiện với học sinh Tiểu học.



***Hình 4: Giao diện thực hành các thao tác với chuột online hoặc offline***

- Qua đợt khảo sát đầu năm học học với học sinh khối 3 (lớp 3A, 3D) dạy bài “Làm việc với máy tính”. Lớp 4C dạy có sử dụng đồ dùng trực quan bằng máy tính, thao tác trên máy tính, Bài 5: “Thao tác với tệp và thư mục”. Giáo viên hướng dẫn trực tiếp học sinh trên máy và gửi đường link thao tác trực tiếp với “Thiết bị dạy

học số” có giao diện như một trò chơi nên học sinh rất thích thú và chăm chỉ rèn luyện các thao tác với chuột máy tính.

Vì năm học 2022 – 2023 học sinh mới được quay trở lại với môn Tin học, ở nhà các em lại không có máy tính sử dụng, nội dung trên lớp chủ yếu là hướng dẫn học sinh khai thác thông tin, giải quyết các vấn đề trong thực tế nên trong năm học 2023 – 2024 tôi đã thử nghiệm phương pháp mới với học sinh lớp 3D và 3 lớp 3A, 3B và 3C không được áp dụng để đối chiếu, so sánh và kết quả thu được, được thể hiện qua bảng tổng hợp kết quả dưới đây:

| Mức độ thao tác           | Lớp 3A |        | Lớp 3B |        | Lớp 3C |        | Lớp 3D |        |
|---------------------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
|                           | Số HS  | Tỷ lệ  | Số HS  | Tỷ lệ  | Số HS  | Tỷ lệ  | Số HS  | Tỷ lệ  |
| <b>Thao tác nhanh</b>     | 13/30  | 43.33% | 10/29  | 34.48% | 15/32  | 46.88% | 20/32  | 62.5%  |
| <b>Thao tác chậm</b>      | 16/30  | 53.33% | 16/29  | 55.17% | 14/32  | 43.75% | 10/32  | 31.25% |
| <b>Chưa biết thao tác</b> | 03/30  | 10.0%  | 03/29  | 10.34% | 03/32  | 9.38%  | 02/32  | 6.25%  |

***Bảng tổng hợp đối chiếu so sánh kết quả áp dụng đề tài***

+ Sử dụng phần mềm giáo dục có giao diện sinh động, nội dung phong phú để giúp học sinh học tập dễ dàng hơn.

+ Sử dụng các công cụ học tập trực tuyến như Google Classroom, Microsoft Teams để hỗ trợ học sinh học tập và giao tiếp với giáo viên.

- Để làm rõ ưu điểm của việc ứng dụng công nghệ 4.0 trong dạy học đã đem lại hiệu quả rõ rệt, tôi đã đổi mới phương pháp dạy học theo định hướng của chương trình giáo dục phổ thông 2018, cụ thể là các phương pháp thường xuyên được áp dụng trong các tiết học như sau:

+ Phương pháp quan sát: Kiểm tra việc học tập của học sinh (bài cũ, bài mới) thông qua môi trường mạng Internet giúp học sinh hào hứng và luôn mong mỗi từng ngày để được học Tin học.

+ Phương pháp điều tra: Học sinh lớp 3A, 3D, 4C

+ Phương pháp khảo nghiệm thăm lớp, dự giờ: Thực nghiệm một bài giảng bất kì để minh chứng và đánh giá tính hiệu quả, đánh giá chất lượng sau giờ học áp dụng công nghệ 4.0 trong thời kì chuyển đổi số.

- Trước khi thực hiện đề tài, tôi đã khảo sát học sinh lớp 3A, 3D, 4C thông qua giờ dạy lý thuyết, dạy thực hành và qua kiểm tra kiến thức bài cũ. Khi tổng hợp kết quả thu được:

***Bảng khảo sát trước khi thực hiện đề tài nghiên cứu***

| Lớp | HTT |       | HT |       | CHT |   |
|-----|-----|-------|----|-------|-----|---|
|     | SL  | %     | SL | %     | SL  | % |
| 3A  | 14  | 48.28 | 15 | 51.72 | 0   | 0 |
| 3D  | 20  | 64.52 | 11 | 35.48 | 0   | 0 |
| 4C  | 28  | 68.29 | 13 | 31.71 | 0   | 0 |

- Một số biện pháp để dạy Tin học có hiệu quả hơn ở cấp Tiểu học.

+ Giáo viên có kế hoạch bài dạy, xây dựng ý tưởng, thiết kế bài dạy phù hợp với từng đối tượng học sinh của từng lớp.

+ Ngay từ bài học đầu tiên trong chương trình học Tin học, giáo viên phải xác định rõ cho học sinh nhận biết các bộ phận của máy tính và tác dụng của các bộ phận đó bằng cách cho học sinh quan sát ngay trong giờ giảng lý thuyết bằng những hình ảnh trực quan. Đây chính là những yếu tố cơ bản, là nền tảng để học sinh có thể tiếp cận được với những thiết bị công nghệ hiện đại trong thời đại 4.0 như hiện nay.

- Từ việc xác định rõ vai trò, tầm quan trọng của việc nghiên cứu đề tài cũng như nhiệm vụ trọng tâm của đề tài, Tôi đã sử dụng các phương pháp nghiên cứu lí luận, quan sát trò chuyện, khảo nghiệm và một số phương pháp khác.

- Bộ môn Tin học là bộ môn với đầy đủ 4 yếu tố “Khô – khan – khó – khổ” vì vậy để tạo được sự hào hứng học tập và sáng tạo trong quá trình thực hành giáo viên phải biết tận dụng những nguồn tài nguyên sẵn có của máy vi tính, hoặc truy cập mạng để tìm kiếm thông tin, tìm kiếm tài nguyên trên Internet phục vụ cho quá trình dạy và học.

- Nắm bắt sâu sát đối tượng học sinh áp dụng những biện pháp phù hợp tạo điều kiện thuận lợi để các em tiếp thu bài tốt nhất. Muốn có giờ dạy đạt hiệu quả cao thì việc soạn giáo án là nhiệm vụ rất quan trọng. Nếu như trước giờ lên lớp giáo viên đã có sự chuẩn bị chu đáo về giáo án và các phương tiện dạy học thì sẽ vững

tin hơn khi lên bục giảng. Vậy việc chuẩn bị một giáo án cần làm những công việc gì?

- + Nghiên cứu vị trí, yêu cầu các bài học trong kế hoạch dạy học cả năm, nghiên cứu kĩ sách giáo khoa, sách hướng dẫn giảng dạy, sách bài tập và các tài liệu có liên quan tới bài đó.

- + Xác định cụ thể vị trí, mối liên quan của bài học với bài trước và bài sau.

- + Xác định cụ thể mục tiêu bài học, mức độ yêu cầu về 3 mặt: Kiến thức mới, phát triển tư duy và khả năng suy luận, rèn luyện kĩ năng.

- + Xác định kiến thức trọng tâm và quan tâm bồi dưỡng cho những học sinh có khả năng giỏi về bộ môn Tin học.

- + Lựa chọn những phương pháp dạy học cụ thể. Đặc biệt cần lựa chọn một số bài tập ở lớp và ở nhà (có hướng dẫn cần thiết nhất là đối với học sinh yếu, kém). Xác định bài tập bắt buộc và bài tập kèm thêm (chia thành 2 loại cho học sinh trung bình và học sinh khá giỏi). Với chủ đề lập trình kéo thả Scratch hãy để học sinh tự thực hành các câu lệnh đã học sau đó hướng dẫn cho các em thực hành những câu lệnh phức tạp và gợi ý khả năng tư duy sáng tạo cho học sinh.



**Hình 5: Hướng dẫn học sinh nghiên cứu bài học**

- Và với đề tài nghiên cứu này bước đầu hình thành cho học sinh một số phẩm chất và năng lực cần thiết như:

- + Góp phần hình thành và phát triển tư duy thuật giải.

- + Bước đầu hình thành năng lực tổ chức và xử lý thông tin.
- + Có ý thức và thói quen sử dụng máy tính trong hoạt động học tập.
- + Có thái độ đúng khi sử dụng máy tính, các sản phẩm Tin học.
- + Bước đầu hiểu khả năng ứng dụng công nghệ thông tin trong học tập
- + Có ý thức tìm hiểu, khai thác công nghệ thông tin trong các hoạt động xã hội.
- + Các vấn đề còn tồn tại cần được giải quyết trong bài mới (Kiến thức nào đã học cần được củng cố và tiếp tục rèn luyện kỹ năng, kỹ xảo, thái độ học tập, tinh thần trách nhiệm và ý thức kỷ luật của học sinh yếu kém).
- + Soát lại tình hình sách giáo khoa, các bài tập thực hành và tận dụng tối đa đường truyền mạng LAN là thế mạnh của bộ môn Tin học.
- Và kết quả thu được qua quá trình áp dụng vào giảng dạy tin học lớp 3A, 3D, 4C và không áp dụng đề tài với lớp 3A, so sánh với bảng tổng hợp kết quả trước khi áp dụng đề tài đã thu được kết quả như sau:

***Bảng tổng hợp đối chiếu so sánh kết quả áp dụng đề tài***

| Lớp | HTT |       | HT |       | CHT |   |
|-----|-----|-------|----|-------|-----|---|
|     | SL  | %     | SL | %     | SL  | % |
| 3A  | 8   | 27.59 | 21 | 72.41 | 0   | 0 |
| 3D  | 15  | 48.39 | 16 | 51.61 | 0   | 0 |
| 4C  | 20  | 48.78 | 21 | 51.22 | 0   | 0 |

- Từ bảng kết quả trên cho thấy các biện pháp áp dụng vào việc dạy học Tin học Tiểu học đã trình bày ở trên các em không những nắm chắc kiến thức mà còn thấy các em học tập phấn khởi hơn, tiếp thu bài nhanh hơn, có chất lượng thực sự.

- Đề tài "*Ứng dụng công nghệ 4.0 trong dạy học giúp phát triển tư duy – khơi nguồn sáng tạo cho học sinh ở cấp Tiểu học*" sẽ phần nào giúp các em học sinh ngày càng tiến bộ, yêu thích môn Tin học, phát triển được tư duy – sáng tạo – khơi dậy niềm đam mê với môn công nghệ mang tính khoa học này, đồng thời giúp các đồng nghiệp có thêm những kinh nghiệm, những giải pháp mới nhằm góp phần quan trọng vào việc giảng dạy bộ môn Tin học trong Trường Tiểu học.

- Công bằng trong việc đánh giá chất lượng học sinh, tạo niềm tin vững chắc từ phía học sinh, đồng nghiệp và phụ huynh học sinh. Phát hiện kịp thời những kiến thức bị hổng của học sinh để kịp thời phụ đạo bằng nhiều hình thức. Phát hiện những tiến bộ dù là rất nhỏ của các em để kịp thời khuyến khích, động viên học sinh hứng thú học tập, sáng tạo.

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

Sáng kiến "*Ứng dụng công nghệ 4.0 trong dạy học giúp phát triển tư duy – khơi nguồn sáng tạo cho học sinh ở cấp Tiểu học*" đã đem lại hiệu quả thiết thực, bước đầu giúp các em thích thú hơn với các giờ học Tin học, một môn học mang đủ 4 yếu tố “Khô – Khan – Khó – Khở”. Nhưng với việc ứng dụng công nghệ 4.0

học sinh có cơ hội tiếp cận với nhiều nguồn tài liệu phong phú, đa dạng, hấp dẫn đã thể hiện được sự mới mẻ - sáng tạo trong các tiết học, từ đó giúp các em tiếp thu kiến thức dễ dàng và hiệu quả hơn.

#### **4. Hiệu quả của sáng kiến:**

##### **4.1. Hiệu quả về khoa học:**

Việc ứng dụng công nghệ 4.0 trong các tiết học mang lại nhiều hiệu quả to lớn về mặt khoa học, bao gồm:

- Nâng cao tính chính xác và khách quan của đề tài, cụ thể: dữ liệu khoa học được thu thập – phân tích và áp dụng vào tiết dạy khá phong phú với các mô hình khoa học tiên tiến như trí tuệ tạo nhân tạo (ví dụ công nghệ AI, ...) được áp dụng để hỗ trợ công tác dạy và học cho cả thầy và trò trong nhà trường. Giáo viên có thể áp dụng nhiều phương pháp giảng dạy mới mẻ, sáng tạo hơn, giúp học sinh tiếp thu kiến thức hiệu quả hơn, nhờ đó chất lượng giáo dục của nhà trường được nâng cao một cách rõ rệt.

- Thúc đẩy hợp tác nghiên cứu khoa học như việc kết nối cộng đồng khoa học trên toàn thế giới một cách dễ dàng, tạo điều kiện để chúng ta chia sẻ dữ liệu, ý tưởng và hợp tác nghiên cứu một cách rộng rãi và hiệu quả hơn. Việc ứng dụng công nghệ 4.0 giúp giáo viên và học sinh được làm việc trong môi trường cởi mở, đổi mới sáng tạo và phá vỡ ranh giới giữa các ngành khoa học, thúc đẩy sự hợp tác nghiên cứu đa ngành và tạo ra những đột phá khoa học mới trong cuộc sống ở thời điểm hiện tại và trong tương lai. Giáo viên có thể theo dõi tiến độ học tập của từng học sinh và đưa ra những đánh giá, hỗ trợ phù hợp với từng học sinh trên các nền tảng số hoá.

- Tăng tốc độ ứng dụng khoa học vào thực tiễn đảm bảo phát triển sản phẩm và dịch vụ mới có giá trị cho xã hội góp phần nâng cao chất lượng cuộc sống cho con người trong nhiều lĩnh vực khác nhau như y tế, giáo dục, môi trường, v.v. Việc ứng dụng công nghệ 4.0 giúp học sinh ở mọi miền quê có thể tiếp cận giáo dục chất lượng cao một cách dễ dàng hơn. Nhà trường có thể tiết kiệm chi phí cho việc in ấn tài liệu, mua sắm nhiều loại trang thiết bị, thuê giáo viên, ... nhờ vào việc ứng dụng công nghệ 4.0 thông qua môi trường Internet.

- Thúc đẩy đổi mới, phát triển nhanh chóng của khoa học và công nghệ mở ra những hướng nghiên cứu mới mà trước đây không thể thực hiện được. Việc ứng dụng công nghệ 4.0 hiệu quả sẽ giúp rút ngắn thời gian nghiên cứu và phát triển khoa học, đây là yếu tố quan trọng để nâng cao năng lực cạnh tranh quốc gia trong thời đại 4.0.

Tuy nhiên, để ứng dụng công nghệ 4.0 vào khoa học một cách hiệu quả, cần lưu ý một số vấn đề sau:

- Đảm bảo tuân thủ các đạo đức khoa học khi ứng dụng công nghệ 4.0 vào nghiên cứu. Chú ý đổi mới phương pháp dạy học của giáo viên, cách tiếp cận kiến thức của học sinh.

- Sử dụng công nghệ một cách hợp lý để đảm bảo hiệu quả nghiên cứu và tránh những tác động tiêu cực môi trường và xã hội.

- Cần đào tạo để nâng cao trình độ chuyên môn của đội ngũ khoa học để đảm bảo giáo viên có thể sử dụng công nghệ 4.0 một cách hiệu quả.

Nhìn chung, việc ứng dụng công nghệ 4.0 mang lại nhiều hiệu quả to lớn cho khoa học. Tuy nhiên, cần xác định mục tiêu rõ ràng, đảm bảo an ninh mạng, nâng cao năng lực nguồn nhân lực, thay đổi văn hoá tổ chức, sự đầu tư đúng đắn và sử dụng công nghệ một cách hợp lý để đảm bảo ứng dụng khoa học 4.0 mang lại nhiều lợi ích cho xã hội hiện đại.

#### **4.2. Hiệu quả về kinh tế:**

- Việc ứng dụng công nghệ 4.0 vào nghiên cứu khoa học và học tập giúp “tiết kiệm chi phí” về tài liệu nghiên cứu, các nguồn tài nguyên học tập trực tuyến miễn phí hoặc trả phí ít hơn so với sách giáo khoa hoặc tài liệu truyền thống. Học sinh có thể bồi dưỡng kiến thức các môn học trên các trang giáo dục trực tuyến.

- Tăng nguồn thu nhập cho giáo viên như cung cấp các khoá học trực tuyến hoặc bán các tài liệu giáo dục thông qua môi trường mạng. Việc ứng dụng công nghệ 4.0 vào công tác giảng dạy còn tạo động lực để học sinh sáng tạo, có cơ hội nghiên cứu để tạo ra các sản phẩm khoa học mang lại những giá trị kinh tế nhất định cho học sinh. Nhờ đó các em học sinh sẽ có định hướng mới cho tương lai.

- Nâng cao hiệu quả sử dụng công nghệ giúp các tiết học sinh động, hấp dẫn hơn.

- Thúc đẩy đổi mới, khuyến khích sáng tạo giúp phát triển tư duy, kỹ năng giải quyết vấn đề, trang bị những kiến thức và kỹ năng cần thiết để thành công cho học sinh trong nền kinh tế 4.0.

#### **4.3. Hiệu quả về xã hội:**

- Học sinh có thể tiếp cận với nhiều thông tin và nguồn tài nguyên học tập khác nhau, đồng thời có thể tương tác với giáo viên và bạn bè một cách dễ dàng nhờ đó các em có thể tham gia các hoạt động nhằm nâng cao hứng thú học tập giúp phát triển tư duy – khơi nguồn sáng tạo và kỹ năng giải quyết vấn đề. Đây là biện pháp nâng cao chất lượng giáo dục nhanh chóng và hiệu quả trong thời đại công nghệ 4.0.

- Thúc đẩy công bằng giáo dục chính là việc cung cấp cơ hội học tập bình đẳng cho tất cả học sinh trên mọi miền của tổ quốc. Các em đều có thể tiếp cận với các công nghệ giáo dục chất lượng cao bất kể xuất thân, vùng miền hay hoàn cảnh

kinh tế xã hội của các em như thế nào đồng thời rút ngắn khoảng cách kỹ thuật số giữa học sinh ở thành phố và học sinh ở nông thôn.

- Học sinh được học cách sử dụng các công nghệ mới, giải quyết vấn đề một cách sáng tạo và làm việc hiệu quả trong môi trường hợp tác sẽ trang bị và cho học sinh phát triển những kỹ năng cần thiết trong thế kỷ 21 để trở thành những công dân toàn cầu có trách nhiệm và có khả năng thích ứng với những thay đổi nhanh chóng của xã hội.

- Việc ứng dụng công nghệ 4.0 trong giảng dạy giúp tăng cường sự tham gia của phụ huynh, phụ huynh sẽ dễ dàng tham gia vào quá trình giáo dục của con em mình giúp tăng cường mối quan hệ giữa gia đình và nhà trường để hỗ trợ học sinh học tập hiệu quả.

- Tạo ra một xã hội sáng tạo – đổi mới và khuyến khích học sinh học tập suốt đời để trau dồi kiến thức mới thông qua công nghệ giáo dục 4.0 góp phần xây dựng một xã hội học tập ở hiện tại và trong tương lai.

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

- Sáng kiến kinh nghiệm "*Ứng dụng công nghệ 4.0 trong dạy học giúp phát triển tư duy – khơi nguồn sáng tạo cho học sinh ở cấp Tiểu học*" có tính khả thi cao và có thể áp dụng vào thực tiễn trong công tác giảng dạy của nhiều đơn vị, địa phương vì những lý do sau:

- + Nhờ sự phát triển của mạng lưới viễn thông nên hệ thống cơ sở hạ tầng ở hầu hết các trường học ở Việt Nam đều có kết nối Internet, nhiều trường học được trang bị cơ sở vật chất hiện đại, bao gồm máy tính, máy chiếu, bảng tương tác đã đáp ứng nhu cầu và tạo điều kiện thuận lợi cho việc ứng dụng công nghệ 4.0 trong dạy học.



**Hình 6: Học sinh thực hành khai thác thông tin trên Internet.**

+ Chính phủ Việt Nam đã ban hành nhiều chính sách hỗ trợ ứng dụng công nghệ 4.0 trong giáo dục, bao gồm cấp kinh phí, đào tạo giáo viên và phát triển nguồn lực giáo dục trực tuyến. Từ nhu cầu cấp thiết của xã hội hiện đại, ngành giáo dục đã và đang đẩy mạnh đổi mới sáng tạo trong dạy học, khuyến khích giáo viên áp dụng các phương pháp giảng dạy mới, sáng tạo hơn trong đó có việc ứng dụng công nghệ 4.0.

+ Nhiều giáo viên ở Việt Nam có năng lực và nhiệt huyết, sẵn sàng tiếp thu cũng như ứng dụng hiệu quả công nghệ 4.0 vào quá trình dạy học và đạt được kết quả tích cực, tạo ra những bài học sinh động, hấp dẫn, giúp học sinh học tập hiệu quả hơn.

+ Học sinh thích thú học tập bằng công nghệ, do đó các em rất hứng thú và tham gia các hoạt động học tập tích cực, hiệu quả hơn rất nhiều so với trước đây. Chính vì vậy mà rất nhiều phụ huynh ủng hộ việc nhà trường áp dụng các phương pháp giảng dạy mới và sáng tạo này.



**Hình 7: Tạo động lực, truyền cảm hứng cho các em học sinh**

#### **- Bài học kinh nghiệm**

+ Việc ứng dụng công nghệ 4.0 trong học tập không chỉ giúp học sinh tiếp cận kiến thức một cách sinh động, trực quan mà còn giúp tăng cường tương tác giữa giáo viên và học sinh, tạo môi trường học tập hứng thú, hấp dẫn. Qua đó, rèn luyện kỹ năng sử dụng công nghệ thông tin và truyền thông nhằm nâng cao chất lượng giáo dục thông qua việc phát triển năng lực của học sinh.

+ Cần có sự đầu tư phù hợp về trang thiết bị, cơ sở vật chất và phần mềm công nghệ 4.0 với nhu cầu và điều kiện của nhà trường như đảm bảo nguồn kết nối Internet để phục vụ cho việc dạy học trực tuyến và trực tiếp sẽ mang lại hiệu quả rõ rệt cho cả thầy và trò trong nhà trường.

+ Đối với giáo viên cần thay đổi tư duy và phương pháp giảng dạy để phù hợp với việc ứng dụng công nghệ 4.0. Bên cạnh đó cần kế hoạch định hướng để phát triển và cung cấp các nguồn tài nguyên giáo dục trực tuyến chất lượng cao, phù hợp với trình độ học và độ tuổi của học sinh ở trường Tiểu học. Khuyến khích giáo viên sáng tạo bài giảng, sử dụng các công cụ hỗ trợ học tập, đa dạng các hình thức dạy học tích hợp công nghệ 4.0 như sử dụng công nghệ “AI”, khởi động tiết học với “online-stopwatch.com” – “Brain gym senam”, tạo video ngắn dạng hoạt hình từ “Vyond.com”, ... nhằm thu hút và nâng cao chất lượng tiết học.



**Hình 8: Video bài học được tạo ra từ phần mềm Vyond**

+ Cần phối hợp chặt chẽ giữa nhà trường, gia đình và xã hội để hỗ trợ học sinh chủ động học tập và phát huy khả năng sáng tạo cho bản thân trong môi trường học tập tích cực – thân thiện – cởi mở từ đó các em sẽ có tâm thế thoải mái tự khám phá và học hỏi.

- Trong quá trình nghiên cứu đề tài sáng kiến kinh nghiệm “*Ứng dụng công nghệ 4.0 trong dạy học giúp thấp sáng tư duy – khơi nguồn sáng tạo cho học sinh ở cấp Tiểu học*” để đạt được hiệu quả và mục tiêu đề ra, chúng ta cần lưu ý một số yếu tố sau:

+ Tránh lạm dụng công nghệ, phụ thuộc quá nhiều vào máy móc mà vẫn phải chú trọng đến việc phát triển các kỹ năng mềm cho học sinh.

+ Cần đảm bảo an toàn thông tin và bảo vệ quyền riêng tư của học sinh khi sử dụng Internet.

+ Việc ứng dụng công nghệ cần được thực hiện một cách khoa học, phù hợp với độ tuổi và trình độ nhận thức của các đối tượng học sinh khác nhau.

+ Giáo viên cần căn cứ vào mục tiêu của bài dạy, trình độ nhận thức của học sinh, điều kiện cơ sở vật chất, ... để lựa chọn các công nghệ áp dụng vào dạy học một cách phù hợp.

+ Xác định rõ công nghệ được áp dụng vào hoạt động nào của bài học? Nhằm hình thành kiến thức mới hay rèn kỹ năng gì?

+ Chuẩn bị đồ dùng dạy học chu đáo.

+ Tạo điều kiện thuận lợi cho đông đảo học sinh tham gia. Đặc biệt chú ý đến học sinh nhút nhát. Tránh tập dượt mang tính hình thức.

Bài học kinh nghiệm từ những trải nghiệm thực tế là một quá trình học hỏi không ngừng. Trong quá trình nghiên cứu đề tài còn có nhiều hạn chế, nguyên nhân có thể do chủ quan và khách quan nhưng nó đã chứng minh được tính khả thi của đề tài này.

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

- Từ tháng 9 năm 2023 đến hết tháng 3 năm 2024

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

- Kinh phí thực hiện đề tài sáng kiến kinh nghiệm “Ứng dụng công nghệ 4.0 giúp phát triển tư duy - khơi nguồn sáng tạo cho học sinh ở cấp Tiểu học” không đáng kể, chủ yếu là kinh phí đầu tư trang thiết bị máy móc phục vụ nhu cầu học tập trong kỉ nguyên số và có thể bao gồm các khoản sau:

- **Kinh phí cho nhân sự:** Kinh phí chi trả cho nhân viên kỹ thuật, hỗ trợ.

- **Kinh phí cho trang thiết bị, vật tư công nghệ:**

+ Mua sắm trang thiết bị, vật tư phục vụ học tập.

+ Sửa chữa, bảo dưỡng trang thiết bị khi hỏng, lỗi xảy ra.

## III. Kiến nghị, đề xuất.

### 1. Kết luận

- Ứng dụng công nghệ 4.0 vào dạy học giúp thắp sáng tư duy - khơi nguồn sáng tạo cho học sinh tiểu học là một sáng kiến có nhiều tiềm năng để nâng cao chất lượng giáo dục và phát triển tư duy sáng tạo cho học sinh. Để triển khai hiệu quả sáng kiến này, cần có sự quan tâm, đầu tư và phối hợp chặt chẽ của các cấp, ngành có liên quan.

- Nâng cao hiệu quả giáo dục trong thời đại công nghệ 4.0 luôn là vấn đề cấp bách được đặt lên hàng đầu trong sự nghiệp giáo dục. Dạy tốt, học tốt là mục tiêu mà những người làm công tác giáo dục hướng tới. Trong những năm gần đây, nhiều nội dung của công tác thi đua trong ngành giáo dục đã được cụ thể hoá bằng các cuộc vận động “Hai không” cuộc vận động “Mỗi thầy cô giáo là tấm gương tự học và sáng tạo” phong trào “Xây dựng trường học thân thiện - Học sinh tích cực” – “Học tập và làm theo tấm gương đạo đức Hồ Chí Minh” Những cái tên như thế đã thực sự gắn với trách nhiệm và được sự ủng hộ của các thầy cô giáo, các bậc phụ huynh và toàn xã hội. Từ các kết quả thu được ở trên có thể kết luận:

+ Khi áp dụng các biện pháp vào dạy học đã tạo ra không khí học tập sôi nổi, học sinh hoạt động tích cực và kích thích được khả năng tìm tòi sáng tạo ở các em.

+ Tạo cho các em cơ hội được tìm hiểu về kiến thức thông qua các cách tiếp cận công nghệ 4.0 từ đó giúp cho các em thu được nhiều kết quả như khả năng làm việc độc lập, khả năng giao tiếp, khả năng quan sát thu thập thông tin, phát huy được tính tích cực, rèn luyện tính tự giác, kỹ năng làm việc nhóm.

- Sáng kiến kinh nghiệm mang nội dung ***“Ứng dụng công nghệ 4.0 trong dạy học giúp phát triển sáng tạo tư duy – khơi nguồn sáng tạo cho học sinh ở cấp Tiểu học”*** sẽ phần nào giúp các đồng nghiệp có thêm những kinh nghiệm nhằm góp phần quan trọng vào việc giảng dạy bộ môn Tin học trong trường Tiểu học hiện nay đặc biệt là những trường đang bắt đầu áp dụng bộ môn Tin học vào giảng dạy.

Tuy nhiên hạn chế của đề tài là khó kiểm soát việc học sinh sử dụng điện thoại, máy tính của học sinh. Một số học sinh còn sử dụng để làm việc khác như chơi game, xem phim.. Ngoài ra một khó khăn lớn là không phải học sinh nào cũng có điện thoại, máy tính để làm theo sự gợi ý của giáo viên.

Những biện pháp tôi vừa trình bày không phải quá xa lạ đối với mỗi chúng ta. Bất cứ ai cũng có thể hiểu và áp dụng được. Tuy vậy, trong thực tế không phải lúc nào cũng được giáo viên chú trọng áp dụng, nó đòi hỏi ở lương tâm người thầy, cần phải coi học sinh như chính những đứa con của mình. Khi những cố gắng của người giáo viên đạt kết quả tốt, được học sinh tin yêu. Đó mới chính là phần thưởng lớn nhất trong cuộc đời dạy học của người giáo viên.

Bên cạnh sự cố gắng của bản thân, tôi còn nhận được sự ủng hộ của các bậc phụ huynh. Và đặc biệt là những tiến bộ hàng ngày của học sinh. Sự tiến bộ và chăm ngoan của các em đã làm tôi thêm vui, thêm phấn khởi và tự tin vào thành công của mình.

## **2. Kiến nghị, đề xuất**

Dựa trên những phân tích về hiệu quả, bài học kinh nghiệm, hiện trạng vấn đề và giải pháp thực hiện sáng kiến ứng dụng công nghệ 4.0 giúp phát triển sáng tạo tư duy - khơi nguồn sáng tạo cho học sinh Tiểu học, tôi xin đề xuất một số kiến nghị, đề xuất như sau:

### **\* Về phía nhà trường:**

- Nhà trường cần thường xuyên có kế hoạch bồi dưỡng thường xuyên về chuyên môn nghiệp vụ cho giáo viên.

- Tạo điều kiện để giáo viên nâng cao năng lực chuyên môn qua việc cung cấp các tài liệu, sách tham khảo, trang thiết bị phục vụ bộ môn.

- Động viên khuyến khích kịp thời những giáo viên, học sinh đạt nhiều thành tích cao trong giảng dạy và học tập.

- Thường tổ chức các chuyên đề về môn Tin học nói riêng và các môn khác nói chung để các đồng nghiệp có thể học hỏi lẫn nhau nhiều hơn.

- Những chuyên đề bồi dưỡng không nên mang nặng tính hình thức, cần thực tế và phù hợp hơn.

- Thường xuyên tổ chức đánh giá việc đổi mới phương pháp dạy học để nâng cao chất lượng dạy và học trong nhà trường.

**\* 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 cho bản thân
- Thăm lớp, dự giờ, hội thảo phương pháp giảng dạy các bộ môn khác

Trên đây là sáng kiến: “*Ứng dụng công nghệ 4.0 trong dạy học giúp phát triển tư duy – khơi nguồn sáng tạo cho học sinh ở cấp Tiểu học*” mà bản thân tôi đã thực hiện và rất hiệu quả. Với 16 năm kinh nghiệm giảng dạy Tin học ở cấp Tiểu học và những kiến thức mở rộng được đúc kết, rút ra trong quá trình tự nghiên cứu, học tập và rèn luyện tại các cơ sở giáo dục, qua Zoom cùng thầy Bùi Duy Phương nhằm nâng cao trình độ chuyên môn nghiệp vụ, tôi rất mong nhận được ý kiến đóng góp của Hội đồng Ban giám khảo sáng kiến kinh nghiệm cho đề tài của tôi để chất lượng dạy và học phân môn Tin học ngày càng được nâng cao, phát huy được khả năng sáng tạo của học sinh, góp phần nâng cao chất lượng giáo dục, phát triển toàn diện cho học sinh trong thời đại 4.0.

**Tiền Yên**, ngày 16 tháng 4 năm 2024

**XÁC NHẬN CỦA CƠ QUAN**

(Ký tên, đóng dấu)



**Trần Thu Hằng**

**Người viết sáng kiến**

(Ký tên)

**Đặng Thị Loan**

## TÀI LIỆU THAM KHẢO



1. Sách “Tin học 3”
2. Sách “Giáo viên Tin học 3”
3. Sách “Tin học 4”
4. Sách “Giáo viên Tin học 4”
5. Điều lệ trường Tiểu học (Số: 28/2020/TT-BGDĐT ngày 04 tháng 9 năm 2020 của Bộ giáo dục đào tạo)
6. Chuẩn nghề nghiệp giáo viên Tiểu học số 14/2007/QĐ-BGDĐT, ngày 04 tháng 05 năm 2007
7. Căn cứ công văn số 2345/BGD&ĐT-GDTH ngày 07/6/2021 của Bộ GD&ĐT về việc hướng dẫn xây dựng kế hoạch giáo dục của nhà trường cấp Tiểu học;
8. Văn bản hợp nhất Thông tư số 03/2016/VBHN - BGDDĐT ngày 28/9/2016 về việc ban hành quy định đánh giá học sinh Tiểu học
9. Kế hoạch thực hiện nhiệm vụ năm học 2022 - 2023 của Sở GD Hà Nội, Phòng GDĐT Hoài Đức, Trường Tiểu học Tiên Yên.
10. Tham khảo tài liệu ứng dụng công nghệ 4.0: Vyond.com, online-stopwatch.com, quizz trên mạng Internet
11. Tài liệu tập huấn dạy học theo định hướng phát triển năng lực cho học sinh Tiểu học.
- 2 Thường xuyên tham gia các lớp học miễn phí và có trả phí trực tuyến cùng thầy Bùi Duy Phương, Thầy Tùng kỹ năng, ... qua phần mềm Zoom
13. Chia sẻ kinh nghiệm từ đồng nghiệp, trường bạn.





## MINH CHỨNG BẰNG MỘT TIẾT DẠY THỰC NGHIỆM VỚI HỌC SINH LỚP 3D

*Tuần 30*

*Ngày dạy: 17/ 04/ 2024*

### **KẾ HOẠCH DẠY HỌC**

*Môn: Tin học lớp 3*

*Chủ đề 6: Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính*

*Bài 15: Công việc được thực hiện theo điều kiện (Tiết 1)*

#### **I. YÊU CẦU CẦN ĐẠT:**

##### **1. Kiến thức**

- Biết một việc có được thực hiện hay không tùy thuộc vào điều kiện.
- Sử dụng được cách nói “Nếu ... thì ...” để diễn đạt một việc có được thực hiện hay không tùy thuộc vào điều kiện.

##### **2. Phát triển năng lực, phẩm chất**

###### **2.1. Năng lực chung**

- *Năng lực tự chủ và tự học:* Tự làm được những việc của mình ở nhà và ở trường theo sự phân công, hướng dẫn.
- *Năng lực giao tiếp và hợp tác:* Nhận ra được ý nghĩa của giao tiếp trong việc đáp ứng các nhu cầu của bản thân.

###### **2.2. Năng lực đặc thù**

Hình thành năng lực xử lý thông tin và ra quyết định.

###### **2.3. Phẩm chất**

- *Chăm chỉ:* Học sinh tích cực trong việc hoàn thành các hoạt động học tập của cá nhân.
- *Trách nhiệm:* Tham gia tích cực vào hoạt động của nhóm, tự giác hoàn thành các nhiệm vụ mà nhóm đã phân công, thực hiện đánh giá đúng theo phiếu hướng dẫn tự đánh giá hoạt động nhóm.

#### **II. Phương pháp và phương tiện dạy học**

**2.1. Phương pháp dạy học:** Vấn đáp, động não, trực quan, hoạt động nhóm, giải quyết vấn đề, lắng nghe tích cực.

###### **2.2. Phương tiện dạy học**

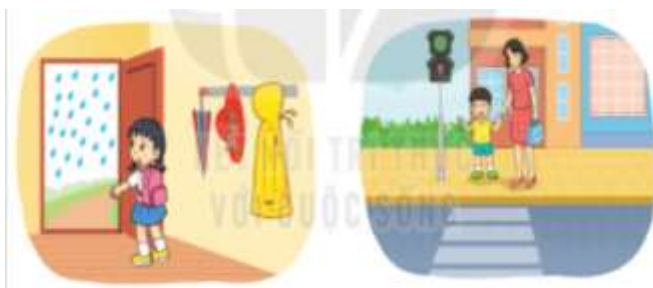
- Đối với giáo viên: Máy tính, máy chiếu, bài giảng điện tử, ...
- Đối với học sinh: Sách giáo khoa, vở ghi.

#### **III. Các hoạt động dạy học**

| HOẠT ĐỘNG CỦA GIÁO VIÊN                                                                                   | HOẠT ĐỘNG CỦA HỌC SINH                  |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------|
| <b>1. Khởi động (5 phút)</b><br>- HS tham gia khởi động tiết học với bài thể dục não bộ “Brain Gym Senam” | - HS đứng lên cùng khởi động theo nhạc. |



- Mục tiêu: Học sinh quan sát tình huống và trả lời được câu hỏi
- Em hãy quan sát hai tình huống SGK-Tr 67 và trả lời câu hỏi.



- Chuẩn bị đi học, em thấy trời mưa, em sẽ chọn đồ vật nào trên móc treo.
- Vì sao con lại chọn ô, mũ, áo mưa?
- GV nhận xét – tuyên dương.
- HSQS video đèn báo hiệu giao thông?
- Vì sao đèn giao thông lại hoạt động được?
- Đèn giao thông dành cho người đi bộ màu gì thì em có thể sang đường?
- Nhận xét – tuyên dương.
- Vừa rồi chúng mình đã thảo luận về những tình huống nào mà công việc được thực hiện theo điều kiện? Vậy, theo các con, điều gì sẽ quyết định xem công việc có được thực hiện hay không? Chúng ta sẽ cùng tìm hiểu phần 1. Công việc tùy thuộc vào điều kiện để hiểu rõ hơn nhé.

## **2. Nội dung bài học (30 phút): Công việc tùy thuộc vào điều kiện**

### **Hoạt động 1: Khám phá**

- Mục tiêu: Học sinh biết được công việc tùy thuộc vào điều kiện.
- Y/C HS đọc thầm nội dung 1 – SGK – Tr 67
- Con hãy nối cột A với cột B sao cho hợp lý

- HS lần lượt trả lời. HS khác lắng nghe.

- HS trả lời theo tư duy cá nhân.

- HS giải thích vì sao lại chọn đồ vật
- HS chú ý quan sát.
- HS trả lời theo ý kiến cá nhân.
- Màu xanh lá cây.

- HS lắng nghe, ghi vở.

- HS đọc sách.
- HS làm bài cá nhân vào vở

bằng cách tham gia trò chơi Quizz để trả lời câu hỏi.



- GVQS HS làm bài, mời HS lên bảng làm bài.
- GVNX, tuyên dương.

### **Hoạt động 2. Luyện tập**

- Mục tiêu: Giúp HS củng cố lại kiến thức đã học thông qua bài tập.

- Cách tiến hành:

Mỗi việc sau đây được thực hiện nếu điều gì xảy ra? Cùng tham gia trò chơi Stopwatch để trả lời câu hỏi.



- GVNX, tuyên dương, khắc sâu kiến thức cho HS

### **Hoạt động 3. Vận dụng**

- Mục tiêu: Học sinh được phát triển năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo

- Cách tiến hành:

+ Yêu cầu HS thảo luận nhóm đôi cách nối mỗi mục ở cột A với cột B cho phù hợp.

| A                                    | B                                       |
|--------------------------------------|-----------------------------------------|
| Câu 1: Mai là chủ nhật được nghỉ học | A.. Em nhặt giấy bọc kẹo bỏ vào sọt rác |

- HS thực hiện theo yêu cầu.
- HS chú ý lắng nghe

- HS trả lời:

- A. Khi phát hiện có mua bán trẻ em
- B. Khi cần hỗ trợ cứu nạn
- C. Khi có vấn đề vi phạm an ninh, trật tự
- D. Khi có cháy
- E. Khi có tai nạn

- HS lắng nghe.

- HS thảo luận nhóm đôi, thực hiện bằng bút chì.



|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Câu 2: Em đánh rơi mất bút viết                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | B. Em không chơi bóng đá ở sân               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| Câu 3: Em bé vứt giấy bọc kẹo ra sàn nhà                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | C. Em xin mẹ mua cho em bút viết mới         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| Câu 4: Trời mưa to                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | D. Em xin phép mẹ sáng mai sang nhà bạn chơi |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| + Y/C HS lên báo cáo kết quả<br>+ GVNX, tuyên dương<br><b>Hoạt động 4: Củng cố - dặn dò</b><br>- Mục tiêu: Học sinh được phát triển năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo<br>- HS thảo luận nhóm đôi (1 phút): Một bạn đặt câu điều kiện (Nếu); Một bạn đặt câu thực hiện công việc theo điều kiện đã đưa ra (Thì)<br>- HS đặt câu theo nhóm.<br>- GVNX, tuyên dương nhóm đặt câu ý nghĩa, khen thưởng.<br>- Y/C HS nhắc lại nội dung bài học<br><br>- GVNX, khắc sâu kiến thức.<br>- Về nhà chuẩn bị trước nội dung phần 2<br>- Xếp ghế gọn gàng, xếp hàng ra về. |                                              | - Nhóm HS lên báo cáo kết quả<br>- HS lắng nghe<br><br>- HS chú ý quan sát<br><br>- HS thực hiện thảo luận nhóm đôi<br><br>- HS trả lời theo nhóm đôi<br>- HS chú ý lắng nghe.<br><br>- HS nhắc lại cách thực hiện câu điều kiện “Nếu ... thì ...”<br>- HS chú ý lắng nghe<br>- HS chú ý nghe GV dặn dò<br>- Thực hiện theo yêu cầu |

#### IV. ĐIỀU CHỈNH SAU BÀI DẠY (Nếu có)

.....

.....

.....