

[Return to Table of Contents](#)

II. Hiệu quả và thách thức khi vận dụng CNTT trong giờ học Lịch sử và Địa lí nhằm tạo hứng thú cho học sinh lớp 4.....	19
Chương VI. Một số bài tập, trò chơi, hoạt động áp dụng thực tế CNTT trong giờ học Lịch sử và Địa lí nhằm tạo hứng thú cho học sinh lớp 4.....	22
Chương VII. Những kết quả đạt được.....	27
C. PHẦN KẾT LUẬN.....	28
I. Thành công của đề tài.....	28
II. Hạn chế của đề tài.....	29
III. Bài học kinh nghiệm.....	29
IV. Kiến nghị.....	31
LỜI KẾT.....	33
TÀI LIỆU THAM KHẢO.....	33

12345678910111213141516171819202122232425262728293031323334353637383940414243444546474849505152535455565758596061626364656667686970717273747576777879808182838485868788899091929394959697989910010110210310410510610710810911011111211311411511611711811912012112212312412512612712812913013113213313413513613713813914014114214314414514614714814915015115215315415515615715815916016116216316416516616716816917017117217317417517617717817918018118218318418518618718818919019119219319419519619719819920020120220320420520620720820921021121221321421521621721821922022122222322422522622722822923023123223323423523623723823924024124224324424524624724824925025125225325425525625725825926026126226326426526626726826927027127227327427527627727827928028128228328428528628728828929029129229329429529629729829930030130230330430530630730830931031131231331431531631731831932032132232332432532632732832933033133233333433533633733833934034134234334434534634734834935035135235335435535635735835936036136236336436536636736836937037137237337437537637737837938038138238338438538638738838939039139239339439539639739839940040140240340440540640740840941041141241341441541641741841942042142242342442542642742842943043143243343443543643743843944044144244344444544644744844945045145245345445545645745845946046146246346446546646746846947047147247347447547647747847948048148248348448548648748848949049149249349449549649749849950050150250350450550650750850951051151251351451551651751851952052152252352452552652752852953053153253353453553653753853954054154254354454554654754854955055155255355455555655755855956056156256356456556656756856957057157257357457557657757857958058158258358458558658758858959059159259359459559659759859960060160260360460560660760860961061161261361461561661761861962062162262362462562662762862963063163263363463563663763863964064164264364464564664764864965065165265365465565665765865966066166266366466566666766866967067167267367467567667767867968068168268368468568668768868969069169269369469569669769869970070170270370470570670770870971071171271371471571671771871972072172272372472572672772872973073173273373473573673773873974074174274374474574674774874975075175275375475575675775875976076176276376476576676776876977077177277377477577677777877978078178278378478578678778878979079179279379479579679779879980080180280380480580680780880981081181281381481581681781881982082182282382482582682782882983083183283383483583683783883984084184284384484584684784884985085185285385485585685785885986086186286386486586686786886987087187287387487587687787887988088188288388488588688788888989089189289389489589689789889990090190290390490590690790890991091191291391491591691791891992092192292392492592692792892993093193293393493593693793893994094194294394494594694794894995095195295395495595695795895996096196296396496596696796896997097197297397497597697797897998098198298398498598698798898999099199299399499599699799899910001001100210031004100510061007100810091010101110121013101410151016101710181019102010211022102310241025102610271028102910301031103210331034103510361037103810391040104110421043104410451046104710481049105010511052105310541055105610571058105910601061106210631064106510661067106810691070107110721073107410751076107710781079108010811082108310841085108610871088108910901091109210931094109510961097109810991100110111021103110411051106110711081109111011111112111311141115111611171118111911201121112211231124112511261127112811291130113111321133113411351136113711381139114011411142114311441145114611471148114911501151115211531154115511561157115811591160116111621163116411651166116711681169117011711172117311741175117611771178117911801181118211831184118511861187118811891190119111921193119411951196119711981199120012011202120312041205120612071208120912101211121212131214121512161217121812191220122112221223122412251226122712281229123012311232123312341235123612371238123912401241124212431244124512461247124812491250125112521253125412551256125712581259126012611262126312641265126612671268126912701271127212731274127512761277127812791280128112821283128412851286128712881289129012911292129312941295129612971298129913001

A. PHẦN MỞ ĐẦU

I. ĐẶT VẤN ĐỀ:

Môn học lịch sử và Địa lí lớp 4 có mục tiêu giúp học sinh khám phá thế giới tự nhiên và lịch sử xã hội xung quanh, học tập và vận dụng và thực tiễn. Đồng thời môn Lịch sử và Địa lí còn góp phần cùng các môn học khác hình thành và phát triển năng lực chung (tự chủ và tự học, giao tiếp và hợp tác, giải quyết vấn đề và sáng tạo) và các phẩm chất chủ yếu, đặc biệt là tình yêu quê hương, đất nước, niềm tự hào về truyền thống dân tộc. Tuy nhiên, một thực tế hiện nay là đa số các em học sinh ở Tiểu học không thích học môn học này. Lứa tuổi này các em chủ yếu là học môn Toán và Tiếng Việt để rèn luyện các kỹ năng cơ bản về đọc, viết và tính toán nên các môn Lịch sử và Địa lí chưa được các em tập trung. Tiếp đó môn học này cũng khô khan, thiếu những điểm nhấn để thu hút các em. Một vấn đề nữa là các tiết dạy của môn học này giáo viên chưa tạo được sự hứng thú.

Trong thời đại công nghệ 4.0, việc áp dụng công nghệ thông tin (CNTT) vào giáo dục là điều không thể tránh khỏi. Đặc biệt, việc sử dụng CNTT trong giờ học Lịch sử và Địa lí có thể tạo ra một môi trường học tập thú vị và hấp dẫn đối với học sinh lớp 4. Tăng cường sự hiểu biết và hứng thú của học sinh đối với Lịch sử và Địa lí thông qua việc sử dụng CNTT. Xây dựng một môi trường học tập sáng tạo và tương tác, khuyến khích sự tích cực và tò mò của học sinh. Phát triển kỹ năng sử dụng công nghệ và thái độ tích cực đối với việc học tập thông qua việc áp dụng CNTT trong giảng dạy.

Đối với trường Tiểu học Đại Thắng trong những năm qua, dưới sự chỉ đạo sâu sát của Ban giám hiệu nhà trường, sự ủng hộ của cha mẹ học sinh đã thay đổi được nhiều điều cho các em. Chất lượng học tập ngày một nâng cao, các em được học trong môi trường hiện đại. Trường đã xây dựng nơi học tập thân thiện, gần gũi cho các em để mỗi ngày các em đến trường là một niềm vui. Đặc biệt từ năm học 2020 – 2021 đến nay, khi triển khai thực hiện chương trình giáo dục phổ thông 2018 nhà trường đã trang bị đầy đủ cơ sở vật chất, thiết bị dạy học nhằm đáp ứng yêu cầu giáo dục của chương trình. Tuy nhiên tình hình một số học sinh thờ ơ với môn học Lịch sử và Địa lí vẫn còn xảy ra, các em chỉ đọc bài, học bài với thái độ đối phó, qua loa.

Năm học 2023 – 2024, tôi được phân công chủ nhiệm và giảng dạy lớp 4C gồm 34 em học sinh. Trong đó tôi tìm hiểu và nhận thấy vẫn có một số em chưa yêu thích và đam mê môn Lịch sử và Địa lí một cách nghiêm túc. Bởi thế

ngay từ đầu năm học tôi rất băn khoăn và trăn trở làm thế nào để giúp học sinh trở lại với tình yêu Lịch sử và Địa lí bởi nó là một phần của cuộc sống “Ăn quả nhớ kẻ trồng cây”, yêu quê hương đất nước. Chính vì vậy đã tìm hiểu bằng nhiều hình thức từ trao đổi với đồng nghiệp, chia sẻ với nhà trường, với cha mẹ học sinh và nghiên cứu thêm nhiều tài liệu để làm sao giúp các em trở lại yêu thích môn Lịch sử và Địa lí để qua đó giáo dục các em tình yêu gia đình, làng xóm, quê hương. Vì vậy tôi đã nghiên cứu và chọn đề tài: “ **Vận dụng công nghệ thông tin trong giờ học Lịch sử và Địa lí nhằm tạo hứng thú cho học sinh lớp 4** ” làm đề tài sáng kiến kinh nghiệm.

II. MỤC ĐÍCH NGHIÊN CỨU:

Lịch sử và Địa lí bao trùm tất cả mọi lĩnh vực trong xã hội, đa diện do đó khó định nghĩa chính xác và đầy đủ. Lịch sử đòi hỏi tái hiện thông tin chính xác nhưng lượng kiến thức lại quá lớn. Lịch sử có vai trò cực kì quan trọng trong đời sống mỗi con người. Những phát triển về kinh tế xã hội, văn hóa giáo dục, thành tựu nghiên cứu của các ngành khoa học nói chung đều dựa vào nguồn gốc, quá trình hình thành dẫn tới những yêu cầu mới trong việc dạy Lịch sử và Địa lí trong nhà trường.

Sử dụng CNTT trong giảng dạy Lịch sử và Địa lí giúp tạo ra một môi trường học tập thú vị và tương tác, tăng cường sự quan tâm và tham gia của học sinh. Học sinh có cơ hội phát triển kỹ năng số, làm quen với công nghệ, và học cách sử dụng nó một cách hiệu quả trong việc nghiên cứu và học tập. CNTT mở ra cánh cửa cho việc tiếp cận kiến thức một cách sâu sắc và đa chiều, giúp học sinh hiểu biết rộng hơn về thế giới xung quanh và lịch sử của loài người. Trên cơ sở các điểm này, có thể thấy rằng ứng dụng CNTT trong giảng dạy Lịch sử và Địa lí mang lại nhiều lợi ích rõ ràng cho quá trình giáo dục và sự phát triển của học sinh. Học sinh phát triển thái độ và thói quen đúng đắn khi học môn Lịch sử và Địa lí Việt Nam. Từ đó càng yêu mến Lịch sử dân tộc; biết giữ gìn di tích lịch sử, di sản văn hóa; biết yêu thương, kính trọng những người có công với dân tộc, với cha mẹ, thầy cô và những người xung quanh.

III. PHẠM VI NGHIÊN CỨU- NƠI THỰC NGHIỆM:

Phân tích đặc điểm phát triển của học sinh lớp 4 và nhu cầu học tập của các con đối với môn học Lịch sử và Địa lí. Tôi luôn tìm kiếm và lựa chọn các công cụ, phần mềm, ứng dụng CNTT phù hợp để áp dụng vào quá trình giảng dạy hai môn học này rất cần thiết bởi vì nó nâng cao chất lượng giáo dục học sinh. Song đề tài này chỉ thực hiện nghiên cứu trong phạm vi: “ **Vận dụng công nghệ thông tin trong giờ học Lịch sử và Địa lí nhằm tạo hứng thú cho học sinh lớp 4** ”.

- Nơi thực nghiệm: Học sinh lớp 4C

IV. PHƯƠNG PHÁP NGHIÊN CỨU:

Để thực hiện đề tài này tôi đã sử dụng những phương pháp sau:

1. Phân tích tài liệu:

Đây là phương pháp giúp ta đánh giá các tài liệu về việc áp dụng CNTT trong giáo dục và giáo trình Lịch sử và Địa lí phù hợp cho học sinh lớp 4 để phát huy tính tích cực, tự giác của học sinh.

2. Thực nghiệm:

Tổ chức các buổi học thử nghiệm sử dụng các công cụ và ứng dụng CNTT trong giảng dạy Lịch sử và Địa lí cho học sinh lớp 4 và thu thập phản hồi từ học sinh và giáo viên. Đây là một phương pháp hết sức quan trọng và rất cần thiết trong nghiên cứu khoa học.

3. Phỏng vấn:

Qua phương pháp này làm cho người giáo viên thấy được những đánh giá hiệu quả của việc áp dụng CNTT trong giảng dạy môn Lịch sử và Địa lí làm cho hoạt động của mình đạt chất lượng cao.

4. Nghiên cứu và Lập kế hoạch:

Nhờ phương pháp này mà người giáo viên có thể tiến hành nghiên cứu các ứng dụng CNTT có thể được áp dụng trong giảng dạy Lịch sử và Địa lí cho học sinh lớp 4. Lập kế hoạch thực hiện dựa trên các phương tiện công nghệ như máy tính, máy chiếu, phần mềm giáo dục, và tài nguyên trực tuyến.

5. Thực hành và Thử nghiệm:

Với học sinh Tiểu học, phương pháp tổ chức các buổi học thực hành sử dụng CNTT trong giảng dạy Lịch sử và Địa lí. Sử dụng các tài nguyên như video, hình ảnh, bài giảng tương tác để minh họa và giảng dạy các khái niệm và sự kiện Lịch sử, Địa lí làm cho người dạy đạt kết quả tốt nhất.

6. Thu thập phản hồi:

Thu thập ý kiến và phản hồi từ học sinh và giáo viên sau mỗi buổi học thực hành. Đánh giá hiệu quả của việc sử dụng CNTT từ góc độ học tập và sự thú vị của học sinh.

7. Phân tích và Đánh giá:

Phân tích kết quả thu được để đánh giá sự thành công và những khó khăn trong quá trình thực hiện đề tài. Đề xuất các biện pháp cải thiện và điều chỉnh nếu cần thiết nhằm giúp đạt hiệu quả cao.

Ngoài các phương pháp trên tôi còn sử dụng một số phương pháp khác nữa trong quá trình nghiên cứu đề tài như:

- Công nghệ thông tin trong giáo dục.

- Quan điểm xã hội về giáo dục sử dụng CNTT.
- Tài liệu tham khảo về việc áp dụng CNTT trong giảng dạy Lịch sử và Địa lí.
- Sách môn Lịch sử và Địa lí lớp 4(Sách Cánh Diều- của Nhà xuất bản Đại học Sư phạm biên soạn).
- Sách dùng cho giáo viên môn Lịch sử và Địa lí lớp 4(Sách Cánh Diều- của Nhà xuất bản Đại học Sư phạm biên soạn).
- Đọc các tài liệu về phương pháp giảng dạy Lịch sử và Địa lí, các tài liệu đổi mới dạy và học học môn Lịch sử và Địa lí lớp 4, các tạp chí giáo dục Tiểu học, chuyên san, và một số tài liệu đối với bộ môn Lịch sử và Địa lí.
- Trao đổi với các đồng nghiệp có nhiều kinh nghiệm trong giảng dạy.

B. PHẦN NỘI DUNG

Chương I: NHỮNG CƠ SỞ LÝ LUẬN VÀ THỰC TIỄN

I. NHỮNG CƠ SỞ LÝ LUẬN:

CNTT có thể tạo ra các trải nghiệm học tập đa dạng và thú vị cho học sinh, từ việc sử dụng phần mềm giáo dục tương tác đến các ứng dụng di động hoặc trò chơi giáo dục. Trải nghiệm này giúp học sinh tiếp cận kiến thức một cách hợp lý và trực quan hơn, từ đó giúp họ hiểu và ghi nhớ thông tin Lịch sử và Địa lí một cách hiệu quả hơn.

CNTT cho phép tương tác trực tiếp với nội dung học, từ việc thăm trực tuyến các địa danh lịch sử đến việc thử thách kiến thức thông qua trò chơi trực tuyến. Tương tác này khuyến khích sự tích cực và chủ động trong quá trình học, giúp học sinh hiểu sâu hơn về các khái niệm và sự kiện Lịch sử và Địa lí.

Sử dụng các phương tiện, đa phương tiện như video, hình ảnh, âm nhạc và đồ họa có thể giúp học sinh trải nghiệm học tập một cách đa chiều và sống động hơn. Các phương tiện này cung cấp thêm thông tin bổ sung và giúp học sinh kết nối với các khái niệm một cách sinh động và đa cảm. CNTT không chỉ là công cụ để tiếp cận kiến thức mà còn là một phương tiện để thực hành và sáng tạo. Việc tự tạo ra các bản đồ, bài thuyết trình, hoặc video giới thiệu về một địa danh Lịch sử có thể kích thích sự sáng tạo và trách nhiệm học tập của học sinh. CNTT cung cấp các công cụ để kết nối và chia sẻ kiến thức với nhau. Việc sử dụng diễn đàn trực tuyến, các cộng đồng học tập hoặc việc tạo ra các dự án cộng tác có thể khuyến khích học sinh học tập từ nhau và phát triển kỹ năng giao tiếp và hợp tác. Việc áp dụng CNTT trong giờ học Lịch sử và Địa lí có tạo ra một môi trường học tập hấp dẫn và tích cực cho học sinh lớp 4.

II. NHỮNG CƠ SỞ THỰC TIỄN:

Giáo viên sử dụng Phần mềm Giáo dục tương tác như TimeMaps, Google Earth hoặc các ứng dụng di động có thể giúp học sinh khám phá các sự kiện lịch sử và địa danh trên bản đồ hoặc mô phỏng thế giới 3D, tạo ra một môi trường học tập trực quan và thú vị.

Việc tạo trò chơi giáo dục và hoạt động tương tác tạo ra các trò chơi giáo dục như câu đố Lịch sử, trò chơi ghép hình Địa lí để kích thích sự tò mò và hứng thú của học sinh. Sử dụng các hoạt động tương tác như thảo luận trực tuyến, thăm các di tích lịch sử qua tour ảo để tạo ra cơ hội học tập chủ động và kích

thích trí tưởng tượng của học sinh. Tạo ra các bài giảng sử dụng video, hình ảnh, âm thanh và đồ họa để minh họa và giải thích các khái niệm Lịch sử và Địa lí một cách sinh động và hấp dẫn. Khuyến khích học sinh tham gia vào việc tạo nội dung sáng tạo như viết blog, làm phim ngắn hoặc thiết kế trình diễn trực tuyến về một chủ đề Lịch sử hoặc Địa lí.

Giáo viên cho học sinh thăm trực tuyến các di tích Lịch sử và Địa danh nổi tiếng hoặc vùng đất đặc biệt để giúp học sinh khám phá và hiểu sâu hơn về các chủ đề được học. Sử dụng các ứng dụng và trang web có chứa thông tin chi tiết và hình ảnh thực tế để làm cho trải nghiệm học tập trở nên sống động và thú vị. Đồng thời giáo viên kết hợp học tập cộng đồng và chia sẻ kiến thức của học sinh. Từ đó, tạo cơ hội cho học sinh thảo luận, chia sẻ ý kiến và kiến thức thông qua các diễn đàn trực tuyến hoặc nhóm thảo luận. Khuyến khích học sinh làm việc nhóm để nghiên cứu và thực hiện các dự án học tập về các chủ đề Lịch sử và Địa lí, từ đó tạo ra một môi trường học tập tích cực và hỗ trợ.

Trong quá trình giảng dạy giáo viên có thể tạo ra một môi trường học tập đa dạng và hấp dẫn, giúp học sinh lớp 4 phát triển kiến thức, kỹ năng và sự quan tâm đến Lịch sử và Địa lí một cách tích cực. Chính vì vậy, tôi mạnh dạn chọn đề tài ***“ Vận dụng công nghệ thông tin trong giờ học Lịch sử và Địa lí nhằm tạo hứng thú cho học sinh lớp 4”***.

Chương II: THỰC TRẠNG VÀ KHẢO SÁT THỰC TẾ Ở HỌC SINH LỚP 4

I. THỰC TRẠNG:

1. Thuận lợi:

Công nghệ thông tin đã trở thành một phần không thể thiếu trong giáo dục, và nhiều trường học đã có sẵn cơ sở hạ tầng CNTT để hỗ trợ việc giảng dạy và học tập. Có sự đa dạng trong các công cụ và ứng dụng CNTT được sử dụng trong giảng dạy Lịch sử và Địa lí, từ phần mềm giáo dục tương tác đến các trò chơi giáo dục và các nguồn tài nguyên trực tuyến. Hầu hết học sinh lớp 4 hiện nay đã có sẵn truy cập Internet và các thiết bị di động, điều này tạo điều kiện thuận lợi cho việc tích hợp CNTT vào giờ học. Nhiều nền tảng học tập trực tuyến đã xuất hiện, cung cấp tài nguyên và công cụ giáo dục phong phú cho giáo viên và học sinh.

Ngay từ đầu năm học, Ban giám hiệu nhà trường đã tập huấn chuyên môn cho tất cả giáo viên về dạy học Phát triển năng lực kể cả các lớp học chương trình mới và chương trình hiện hành. Bên cạnh đó nhà trường cũng trang bị một số cơ sở vật chất để giáo viên thực hiện dạy học theo phát triển năng lực. Đội ngũ giáo viên khoẻ, trẻ, năng động và nhiệt tình nên rất dễ tiếp cận chương trình giáo dục phổ thông 2018.

Một thuận lợi nữa là phía các gia đình phụ huynh học sinh cũng rất ủng hộ với chương trình giáo dục mới của nhà trường và đã sắm sửa đầy đủ sách vở và một số đồ dùng học tập để con em tham gia học theo quy định. Các gia đình luôn hợp tác chặt chẽ với giáo viên chủ nhiệm để giúp đỡ con cái khi ở nhà. Đối tượng các em học sinh lớp 4 đều ngoan, biết vâng lời thầy cô nên giáo viên rất dễ tiếp cận các em và triển khai đầy đủ các phương pháp dạy học theo phát triển năng lực.

2. Khó khăn:

Mặc dù CNTT có thể tạo ra một môi trường học tập thú vị và tương tác, nhưng sự phụ thuộc quá mức vào CNTT cũng có thể tạo ra sự phụ thuộc và mất cân bằng trong việc phát triển kỹ năng giáo viên và học sinh. Việc hỗ trợ và đào tạo cho giáo viên về cách tích hợp CNTT vào giảng dạy Lịch sử và Địa lí là rất quan trọng để đảm bảo hiệu quả và tính khả thi của việc áp dụng CNTT trong giờ học.

Rất nhiều giáo viên đã áp dụng CNTT vào giảng dạy nhưng cách sử dụng CNTT vẫn đa dạng và không đồng đều, phần nào phụ thuộc vào sự sáng tạo và kiến thức CNTT của từng giáo viên. CNTT cung cấp khả năng tùy chỉnh và tạo nội dung theo nhu cầu cụ thể của từng lớp học và học sinh, giúp tăng cường sự linh hoạt và đa dạng trong giảng dạy và học tập. Tóm lại, mặc dù đã có sự tiến bộ trong việc áp dụng CNTT trong giờ học Lịch sử và Địa lí nhằm tạo hứng thú cho học sinh lớp 4 nhưng vẫn còn nhiều thách thức cần được giải quyết để tối ưu hóa hiệu quả của việc sử dụng CNTT trong giáo dục.

II. KHẢO SÁT THỰC TẾ HỌC SINH Ở LỚP:

KHẢO SÁT THỰC TẾ HỌC SINH Ở LỚP 4C

Ngay từ đầu năm học, sau khi nhận lớp tôi đã tiến hành khảo sát bằng phương pháp hỏi đáp để đánh giá thái độ các em đối với môn học Lịch sử và Địa lí thì tôi đã nhận được kết quả như sau:

TSHS	Thích học môn Lịch sử và Địa lí	Bình thường	Không thích
34	17	12	5

Như vậy nhìn vào bảng khảo sát cho ta thấy vẫn còn 5 em chưa thích học môn này và 12 em vẫn còn trong tình trạng thờ ơ, học cũng được, không học cũng được. Điều này đã làm tôi rất băn khoăn và lo lắng. Đây là một môn học quan trọng giúp cho các em biết về cội về nguồn cùng vẻ đẹp của đất nước để rồi trân trọng, biết ơn những gì cha ông đã làm được trong quá khứ và tiếp bước cha ông để trở thành người công dân tốt và tiếp bước cha anh xây dựng đất nước phồn vinh hơn.

Với những giải pháp cụ thể, sát thực và phù hợp với lứa tuổi và theo định hướng phát triển phẩm chất năng lực học sinh. Đề tài “***Vận dụng công nghệ thông tin trong giờ học Lịch sử và Địa lí nhằm tạo hứng thú cho học sinh lớp 4***” đã thổi một luồng gió mới vào sự tích cực, chăm chỉ, và tình yêu môn Lịch sử và Địa lí. Để rồi các em phấn khởi hơn, đam mê hơn khi học môn học này. Với mỗi tiết học luôn tạo ra một không khí sôi nổi, hào hứng và tích cực. Đây là điểm nổi bật nhất của sự thành công đề tài làm cho chất lượng học tập môn Lịch sử và Địa lí tại lớp 4 của tôi tiến bộ một cách rõ nét và đạt hiệu quả cao vào cuối học kì I vừa rồi.

Chương III: NHỮNG BIỆN PHÁP VÀ PHƯƠNG PHÁP CỦA GIÁO VIÊN TRONG VIỆC VẬN DỤNG CÔNG NGHỆ THÔNG TIN TRONG GIỜ HỌC LỊCH SỬ VÀ ĐỊA LÍ NHẪM TẠO HỨNG THÚ CHO HỌC SINH LỚP 4

I. NHỮNG BIỆN PHÁP VẬN DỤNG CÔNG NGHỆ THÔNG TIN TRONG GIỜ HỌC LỊCH SỬ VÀ ĐỊA LÍ NHẪM TẠO HỨNG THÚ CHO HỌC SINH LỚP 4:

1. Sử dụng phần mềm Giáo dục tương tác:

Sử dụng các phần mềm giáo dục tương tác như TimeMaps, Google Earth, hoặc các ứng dụng di động để giúp học sinh khám phá sự phát triển của các nền văn minh, các sự kiện Lịch sử quan trọng hoặc các địa danh Địa lí trên bản đồ thế giới một cách trực quan và tương tác.

Giáo viên cần chọn phần mềm giáo dục phù hợp với nội dung và mục tiêu giáo dục của môn học. Có nhiều phần mềm giáo dục tương tác có thể được sử dụng, ví dụ như các ứng dụng học tập trên máy tính, máy tính bảng hoặc điện thoại thông minh, hoặc các trang web giáo dục.

Sau khi chọn được phần mềm, giáo viên có thể tạo các bài giảng tương tác với nội dung liên quan đến môn Lịch sử và Địa lí. Ví dụ, giáo viên có thể tạo các bài tập trắc nghiệm, trò chơi, hoặc hoạt động tương tác khác để giúp học sinh hiểu sâu hơn về các khái niệm và sự kiện trong môn học.

Ví dụ: **Chủ đề bài học: Khám phá về vùng đất nước Việt Nam**

- **Sử dụng phần mềm tương tác:** Sử dụng một ứng dụng hoặc trang web tương tác với bản đồ và thông tin về Việt Nam để học sinh khám phá và hiểu về đất nước của mình.

- **Hoạt động trong bài học:**

+ Giới thiệu các đặc điểm chung về địa hình, khí hậu và vùng đất của Việt Nam thông qua hình ảnh và video trên phần mềm.

+ Hướng dẫn học sinh sử dụng phần mềm để khám phá các vùng đất và các địa danh nổi tiếng của Việt Nam như Sapa, Hạ Long, Đà Nẵng,...

+ Yêu cầu học sinh tìm hiểu thông tin về văn hóa, truyền thống và cuộc sống dân cư của các vùng đất khác nhau trong phần mềm tương tác.

+ Tổ chức các hoạt động nhóm nhỏ để học sinh chia sẻ thông tin và nhận xét về các vùng đất mà họ đã tìm hiểu. Phần mềm tương tác có thể cung cấp cho học

sinh một trải nghiệm học tập thú vị và hấp dẫn, giúp họ hiểu biết sâu hơn về đất nước Việt Nam và phát triển kỹ năng sống và học tập.

2. Thiết kế hoạt động trực tuyến:

Tạo ra các hoạt động trực tuyến như trò chơi điện tử, bài giảng trực tuyến, hoặc các bài kiểm tra trực tuyến liên quan đến các chủ đề Lịch sử và Địa lí để kích thích sự tò mò và tính tương tác của học sinh.

Ví dụ: **Giới thiệu chủ đề: Khám phá về Địa lí và văn hóa của Việt Nam**

- Trò chơi trực tuyến: Đố về Địa lí và Văn hóa của Việt Nam

- + Học sinh được chia thành các nhóm.
- + Mỗi nhóm sẽ được giao một số câu hỏi về Địa lí và văn hóa của một vùng miền Việt Nam.
- + Học sinh sẽ sử dụng máy tính hoặc thiết bị di động kết nối internet để tìm kiếm câu trả lời.
- + Đội nào trả lời đúng và nhanh nhất sẽ nhận được điểm thưởng.

3. Tạo nội dung đa phương tiện:

Sử dụng video, hình ảnh, âm nhạc, và đồ họa để minh họa và giải thích các khái niệm và sự kiện Lịch sử, cũng như các hiện tượng Địa lí một cách sinh động và thú vị.

Ví dụ: **Bài học: Triều đại nhà Nguyễn- Sự phát triển của một vùng lãnh thổ**

- + Video: Trình bày hình ảnh về các di tích lịch sử và văn hóa của Triều đại nhà Nguyễn như Cố đô Huế, Lăng Tự Đức và Lăng Minh Mạng.
- + Hình ảnh: Hiện thị các bức tranh và hình ảnh về cuộc sống dưới thời nhà Nguyễn, như trang phục truyền thống, cung điện và phong tục tập quán.
- + Âm nhạc: Sử dụng nhạc cụ truyền thống như đàn tranh, đàn bầu, nhã nhạc Cung đình Huế để tạo nên không khí lịch sử và truyền thống.
- + Đồ họa: Sử dụng các biểu đồ và đồ họa để minh họa về sự mở rộng và phát triển của lãnh thổ dưới thời nhà Nguyễn.

Thông qua việc kết hợp các phương tiện trực quan và âm thanh, sách lịch sử và địa lí lớp 4 có thể giúp học sinh hiểu biết và khám phá về Lịch sử, Địa lí và văn hóa của Việt Nam một cách sinh động và thú vị.

4. Tổ chức Tour ảo và thăm trực tuyến:

Tổ chức các tour ảo đến các di tích lịch sử, địa danh nổi tiếng hoặc vùng đất đặc biệt để học sinh có cơ hội khám phá và hiểu rõ hơn về các chủ đề được học một cách trực quan và tương tác.

Ví dụ: **Giáo viên tạo Tour ảo: Vịnh Hạ Long**

- + Tour ảo sẽ đưa học sinh đến khám phá vẻ đẹp hùng vĩ của Vịnh Hạ Long thông qua hình ảnh và video chân thực về các hòn đảo, hang động và danh thắng nổi tiếng.
- + Tour ảo cũng sẽ được giới thiệu về hệ sinh thái biển và cuộc sống của người dân trên tàu thuyền truyền thống.
- + Học sinh có thể tham gia vào các hoạt động tương tác như trả lời câu hỏi, thảo luận và khám phá thông tin bổ sung.

Tour ảo tạo ra một trải nghiệm học tập mới mẻ và thú vị, giúp học sinh kích thích sự tò mò và hứng thú với lịch sử và địa lý. Tăng cường sự hiểu biết về văn hóa và đa dạng địa lý của Việt Nam. Phát triển kỹ năng tìm kiếm thông tin, phân tích và tổ chức dữ liệu cho học sinh.

5. Sử dụng trò chơi giáo dục:

Tạo ra các trò chơi giáo dục như câu đố lịch sử, trò chơi ghép hình địa lý, hoặc trò chơi vai trò để kích thích sự tò mò và hứng thú của học sinh, đồng thời giúp học sinh học hỏi và giải quyết vấn đề một cách sáng tạo.

Ví dụ: **Trong các tiết học Lịch sử và Địa lý giáo viên đưa ra các trò chơi giáo dục phù hợp với tiết dạy:**

- Câu đố Lịch sử:

- + Tạo ra một loạt câu hỏi về các sự kiện quan trọng trong lịch sử, như ngày nào diễn ra cuộc Cách mạng Công nghiệp, ai là người đầu tiên đặt chân lên mặt trăng, v.v
- + Học sinh có thể trả lời câu hỏi này bằng cách nêu ra trong lớp hoặc viết xuống trên giấy. Điểm được ghi lại cho những câu trả lời đúng và học sinh có thể được thưởng những phần thưởng nhỏ.

- Trò chơi ghép hình Địa lý:

- + Chuẩn bị một số bức tranh về các địa điểm nổi tiếng của Việt Nam, chẳng hạn như Cố đô Huế, Văn Miếu Quốc Tử Giám, ...

+ Tách hình ảnh thành các mảnh ghép và yêu cầu học sinh ghép lại chúng để tạo thành bức tranh hoàn chỉnh.

+ Khi học sinh hoàn thành, các con có thể được mô tả về địa điểm đó, bao gồm cả vị trí địa lý và thông tin lịch sử liên quan.

Các trò chơi này không chỉ kích thích sự tò mò và hứng thú của học sinh mà còn giúp họ học hỏi và giải quyết vấn đề một cách sáng tạo thông qua việc tham gia tích cực vào quá trình học.

6. Kết hợp học tập cộng đồng và sự chia sẻ kiến thức: Tạo cơ hội cho học sinh tham gia vào các diễn đàn trực tuyến, nhóm thảo luận, hoặc dự án hợp tác để chia sẻ kiến thức, ý kiến và trải nghiệm học tập của họ với nhau.

Thông qua việc tham gia vào diễn đàn trực tuyến này, học sinh sẽ có cơ hội chia sẻ và học hỏi từ nhau, từ đó mở rộng hiểu biết về Lịch sử và Địa lý địa phương của học sinh và phát triển kỹ năng giao tiếp và hợp tác.

7. Khuyến khích sự sáng tạo và tự chủ: Khuyến khích học sinh tham gia vào việc tạo ra nội dung sáng tạo như viết bài luận, thiết kế trình diễn, hoặc tạo ra video giới thiệu về một chủ đề lịch sử hoặc địa lý mà họ quan tâm. Thông qua việc tham gia vào quá trình tạo ra nội dung sáng tạo, học sinh sẽ có cơ hội phát triển kỹ năng tự chủ, nghiên cứu và sáng tạo, đồng thời tăng cường kiến thức và hiểu biết về chủ đề Lịch sử hoặc Địa lý mà học sinh quan tâm.

Bằng cách áp dụng các biện pháp trên, giáo viên có thể tạo ra một môi trường học tập đa dạng, tương tác và hấp dẫn cho học sinh lớp 4 trong giờ học Lịch sử và Địa lý, từ đó giúp tạo ra sự hứng thú và động viên trong việc học tập.

II. NHỮNG PHƯƠNG PHÁP VẬN DỤNG CÔNG NGHỆ THÔNG TIN TRONG GIỜ HỌC LỊCH SỬ VÀ ĐỊA LÝ NHẪM TẠO HỨNG THÚ CHO HỌC SINH LỚP 4:

Ứng dụng công nghệ trong dạy học là việc sử dụng các thành tựu của khoa học, công nghệ vào giáo dục, giúp người học giữ vai trò chủ động hơn. Điều này đã làm thay đổi cách giáo dục một chiều truyền thống, không còn tình trạng giáo viên luôn là người giảng và đặt câu hỏi, còn trò chỉ trả lời và ghi chép một cách máy móc.

Phương pháp dạy học có vai trò quyết định cho sự thành công của tiết học. Nếu một bài học giáo viên biết vận dụng một cách linh hoạt và hài hoà những phương pháp khác nhau để tạo cho các em cơ hội học tập, tự khám phá vấn đề để rồi giải quyết vấn đề một cách sáng tạo thì các em sẽ hứng thú hơn, không

nhàm chán và tránh học máy móc, nhất là môn học Lịch sử và Địa lí. Bởi môn học này đòi hỏi học sinh phải chủ động tìm hiểu và xác định vấn đề chính xác.

1. Bài giảng trực tuyến:

Giáo viên có thể tạo và chia sẻ bài giảng trực tuyến cho học sinh thông qua các nền tảng như Zoom, Google Meet, hoặc Microsoft Teams. Bài giảng có thể bao gồm video, slides, và các tài liệu bổ sung.

Ví dụ: Bài : Thành phố Huế

- Giáo viên bắt đầu bằng việc giới thiệu chủ đề của bài học và mở đầu với một video ngắn về thành phố Huế, giới thiệu về lịch sử, văn hóa và địa điểm nổi tiếng.
- Sử dụng slides để trình bày thông tin chi tiết về thành phố Huế, bao gồm lịch sử, kiến trúc, di tích lịch sử, và đặc điểm Địa lí.
- Trong quá trình giảng dạy, mở cửa cho các câu hỏi và ý kiến từ học sinh thông qua tính năng chat hoặc mở micro cho phép học sinh nói chuyện.
- Kết hợp giữa việc trình bày và thảo luận để tạo sự tương tác và sự tham gia từ học sinh.
- Liên kết đến các tài liệu bổ sung từ sách " Lịch sử và Địa lí – Sách Cánh Diều" có liên quan đến chủ đề thành phố Huế, chẳng hạn như các trang sách điện tử hoặc bài viết trên trang web của sách.

Với cách này, bạn có thể tổ chức một bài giảng trực tuyến hiệu quả và tương tác về thành phố Huế cho học sinh lớp 4, kết hợp giữa slides, video và các tài liệu bổ sung từ sách giáo khoa " Lịch sử và Địa lí – Sách Cánh Diều ".

2. Thảo luận trực tuyến:

Sử dụng trực tuyến để tạo ra không gian thảo luận cho học sinh. Giáo viên có thể đặt câu hỏi, khuyến khích học sinh thảo luận và chia sẻ ý kiến của các con về các vấn đề liên quan đến môn học.

3. Phân tích dữ liệu:

Sử dụng các công cụ và phần mềm phân tích dữ liệu như Excel, Google Sheets hoặc các công cụ trực tuyến để phân tích số liệu liên quan đến lịch sử hoặc địa lý. Học sinh có thể thực hiện các bài tập, đánh giá và trình bày kết quả của các con.

4. Trò chơi giáo dục trực tuyến:

Sử dụng trò chơi trực tuyến như Kahoot, Quizizz, hoặc Trivia để kiểm tra kiến thức và kỹ năng của học sinh về Lịch sử và Địa lí. Giáo viên có thể tạo ra các câu hỏi, bài kiểm tra hoặc trò chơi và mời học sinh tham gia.

5. Học tập kỹ năng sống:

Sử dụng công nghệ để hướng dẫn học sinh phát triển kỹ năng sống quan trọng như tư duy phản biện, tìm kiếm thông tin trực tuyến an toàn và xử lý dữ liệu.

6. Thực hành thí nghiệm ảo:

Sử dụng phần mềm mô phỏng để tạo ra các thí nghiệm ảo về các hiện tượng Địa lí hoặc Lịch sử, giúp học sinh hiểu rõ hơn về các khái niệm và quá trình.

7. Học tập hợp tác trực tuyến:

Sử dụng các công cụ như Google Docs, Dropbox hoặc Microsoft OneDrive để hỗ trợ học tập hợp tác trực tuyến. Học sinh có thể làm việc nhóm và chia sẻ tài liệu, bài tập và dự án của bản thân.

Các phương pháp trên không chỉ giúp tăng cường sự hiểu biết và kỹ năng của học sinh mà còn tạo ra môi trường học hăng say và tìm tòi, sáng tạo. Bằng cách tích hợp CNTT vào giờ học Lịch sử và Địa lí, giáo viên có thể tạo ra môi trường học tập đa dạng và phong phú, từ đó tạo hứng thú và khuyến khích sự tham gia của học sinh.

Chương IV: MỘT SỐ ỨNG DỤNG VÀ KỸ NĂNG SỬ DỤNG CÔNG NGHỆ THÔNG TIN TRONG GIỜ HỌC LỊCH SỬ VÀ ĐỊA LÍ NHẪM TẠO HỨNG THÚ CHO HỌC SINH LỚP 4

I. MỘT SỐ ỨNG DỤNG SỬ DỤNG CÔNG NGHỆ THÔNG TIN TRONG GIỜ HỌC LỊCH SỬ VÀ ĐỊA LÍ NHẪM TẠO HỨNG THÚ CHO HỌC SINH LỚP 4:

Ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học được hiểu là con người sử dụng công nghệ thông tin vào các hoạt động giảng dạy, nhằm tăng hiệu quả và chất lượng của giáo dục. Qua đó giúp người học trang bị được những kỹ năng, tri thức, các phương thức giải quyết vấn đề cùng với đó phát triển khả năng tư duy, sáng tạo, phát triển toàn diện các giác quan của con người. Việc ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học, các giáo viên có thể giúp học trò của mình hiểu thêm và sâu hơn về thế giới xung quanh, nhận biết được nhiều thông tin mới hơn. Khi được sử dụng đúng mục đích học tập và mang lại hiệu quả, việc ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học sẽ tác động đến học sinh tích cực. Chúng trở thành công cụ để khám phá nguồn tri thức bất tận, giúp người học tiếp cận những thông tin nhanh chóng và chính xác thông qua nguồn tài nguyên được lưu trữ trên máy tính, internet, mạng xã hội hay các website chia sẻ. Ngoài ra, công nghệ thông tin còn tác động tới việc xây dựng kiến thức sáng tạo, sự hiểu biết và giúp biểu thị các ý tưởng của người học.

Đặc biệt trong môn Lịch sử và Địa lí việc đưa công nghệ thông tin vào bài giảng giúp giáo viên có nguồn tài nguyên phong phú về Lịch sử và Địa lí, bao gồm văn bản, hình ảnh, video và đa dạng các công cụ tương tác trực tuyến. Điều này giúp giáo viên và học sinh tiếp cận thông tin một cách dễ dàng và linh hoạt hơn. Học sinh được trải nghiệm học tập sinh động và hấp dẫn. Đồng thời giúp học sinh trở nên quen thuộc với công nghệ và phát triển kỹ năng sử dụng công nghệ thông tin. Điều này làm tăng cường khả năng sử dụng công nghệ trong học tập và cuộc sống sau này. Giáo viên và học sinh tăng cường sự tương tác giúp học sinh hiểu sâu hơn về các khái niệm Lịch sử và Địa lí. Trong các tiết dạy học Lịch sử và Địa lí giáo viên phải sử dụng linh hoạt phối kết hợp trong giảng dạy và việc ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học. Tiết dạy đạt hiệu quả hơn khi sử dụng các ứng dụng CNTT sau:

*** Google Earth và Google Maps:** Các ứng dụng này cho phép học sinh khám phá các địa danh, địa lý và di sản văn hóa trên toàn thế giới thông qua hình ảnh vệ tinh, ảnh đường phố và các thông tin liên quan. Giáo viên có thể sử dụng

chúng để giới thiệu các địa điểm quan trọng, dân cư, vùng đất và cảnh quan tự nhiên.

* **YouTube:** Nền tảng video trực tuyến này cung cấp rất nhiều tài liệu phong phú về lịch sử và địa lí trong dạng video ngắn. Giáo viên có thể tìm kiếm video học thuật, video hướng dẫn, hoặc thậm chí là tạo nội dung video riêng để minh họa cho các khái niệm và sự kiện lịch sử.

* **Interactive Whiteboards (Bảng tương tác):** Các bảng tương tác cho phép giáo viên thể hiện và tương tác với các nội dung số như bản đồ, hình ảnh và biểu đồ trực tiếp trên bảng. Điều này giúp tạo ra trải nghiệm học tập trực quan và hấp dẫn cho học sinh.

* **Kahoot! và Quizizz:** Đây là các ứng dụng trò chơi giáo dục trực tuyến, cho phép giáo viên tạo ra các câu hỏi, trắc nghiệm hoặc trò chơi tương tác với nội dung lịch sử và địa lí. Học sinh có thể tham gia vào các trò chơi này để kiểm tra kiến thức và tham gia vào quá trình học tập một cách tích cực.

* **Sutori:** Đây là một nền tảng trực tuyến cho phép giáo viên và học sinh tạo ra các câu chuyện tương tác và bài giảng trực tuyến với các yếu tố đa phương tiện như văn bản, hình ảnh, video và bản đồ. Sutori có thể được sử dụng để tạo ra các bài giảng tương tác về Lịch sử và Địa lí.

* **StoryMapJS:** Đây là một công cụ tạo bản đồ trực tuyến cho phép người dùng kết hợp các điểm địa lý với văn bản, hình ảnh và video để tạo ra các câu chuyện tương tác về lịch sử và địa lí. Giáo viên và học sinh có thể sử dụng StoryMapJS để tạo ra các bản đồ tương tác về các sự kiện Lịch sử quan trọng hoặc các điểm địa danh đặc biệt.

II. MỘT SỐ KỸ NĂNG SỬ DỤNG CÔNG NGHỆ THÔNG TIN TRONG GIỜ HỌC LỊCH SỬ VÀ ĐỊA LÍ NHẪM TẠO HỨNG THÚ CHO HỌC SINH LỚP 4:

Để nắm được lợi thế trong xu hướng sử dụng công nghệ trong dạy học hiện nay, người dạy cần dành thời gian để tìm hiểu và phát triển những kỹ năng như:

- **Kỹ năng thành thạo tin học văn phòng:** Giáo viên cần soạn bài giảng, giáo án, bài tập,... trên những phần mềm soạn thảo. Vì vậy để nâng cao năng suất làm việc, giáo viên cần học được các thao tác thường dùng của tối thiểu 3 ứng dụng là Word, Excel và PowerPoint.

- **Kỹ năng tìm kiếm thông tin:** Mạng Internet chứa rất nhiều thông tin, tuy nhiên không phải thông tin nào cũng đúng và phục vụ được mục đích tìm kiếm.

Vì vậy, giáo viên cần trang bị các kinh nghiệm về việc xác định nguồn thông tin tin cậy, xác định chủ đề, nội dung tìm kiếm và từ khóa tìm kiếm hiệu quả nhất.

- **Kỹ năng ứng dụng thiết bị công nghệ vào giảng dạy:** Giáo viên cần làm quen với các thiết bị công nghệ mới trong phòng học như màn hình tương tác thông minh, máy chiếu, bài giảng Elearning, Stem để có thể thuận tiện sử dụng và truyền tải tốt nội dung bài học.

- **Khả năng sáng tạo:** Để tạo ra những bài giảng thú vị thì cần có sự sáng tạo của bản thân của giáo viên, cho nên có thể nâng cao khả năng này bằng cách tham khảo thêm từ nguồn Internet, tham khảo ý kiến người khác,...

Chúng ta có thể thấy vai trò của việc ứng dụng công nghệ trong dạy hiện nay là rất cần thiết và quan trọng. Đặc biệt giáo viên cần nắm được những ứng dụng chính của việc sử dụng công nghệ trong dạy học. Qua đó có thể chủ động học tập, trao đổi kiến thức, trau dồi kinh nghiệm. Cần hướng tới việc giáo viên tiếp cận với cuộc cách mạng 4.0 để khai thác tư liệu, tham khảo sử dụng hệ thống giáo án điện tử để dạy học lịch sử tốt hơn, hay hơn.

Chương V: MỘT SỐ NGUYÊN TẮC, HIỆU QUẢ VÀ THÁCH THỨC KHI VẬN DỤNG CÔNG NGHỆ THÔNG TIN TRONG GIỜ HỌC LỊCH SỬ VÀ ĐỊA LÍ NHẪM TẠO HỨNG THÚ CHO HỌC SINH LỚP 4

I. MỘT SỐ NGUYÊN TẮC KHI VẬN DỤNG CÔNG NGHỆ THÔNG TIN TRONG GIỜ HỌC LỊCH SỬ VÀ ĐỊA LÍ NHẪM TẠO HỨNG THÚ CHO HỌC SINH LỚP 4:

Thành công của việc dạy học, trong đó có môn Lịch sử và Địa lí được quyết định không chỉ ở nội dung mà ở phương pháp dạy học và phương tiện dạy học. Ngày nay công nghệ thông tin là một trong những phương tiện có vai trò quan trọng trong đổi mới phương pháp dạy học. Tuy nhiên, việc ứng dụng CNTT trong dạy học lịch sử phải thực hiện theo những nguyên tắc chủ yếu sau:

- **Sử dụng ngôn ngữ dễ hiểu và trực quan:** Sử dụng ngôn ngữ phù hợp với trình độ phát triển của học sinh lớp 4 và tránh sử dụng các thuật ngữ phức tạp. Hãy chọn các hình ảnh, video và biểu đồ dễ hiểu để minh họa cho các khái niệm và sự kiện lịch sử hoặc địa lí.
- **Tạo trải nghiệm học tập đa dạng:** Sử dụng các ứng dụng và công nghệ để tạo ra các trải nghiệm học tập đa dạng và phong phú. Ví dụ, kết hợp các hoạt động trực tuyến, trò chơi giáo dục và các phương tiện truyền thông tương tác để làm cho quá trình học tập thú vị và đa chiều.
- **Tạo sự tương tác:** Sử dụng công nghệ để tạo ra các hoạt động tương tác giữa giáo viên và học sinh, cũng như giữa các học sinh trong lớp học. Sử dụng các công cụ như bảng trắng tương tác, trò chơi trực tuyến và các ứng dụng phản hồi để khuyến khích sự tham gia và tương tác.
- **Tùy chỉnh nội dung:** Tùy chỉnh nội dung giảng dạy để phù hợp với sở thích, nhu cầu và trình độ của từng học sinh. Sử dụng CNTT để cung cấp cho học sinh các tài liệu, bài giảng và hoạt động có thể được cá nhân hóa theo nhu cầu riêng của họ.
- **Khuyến khích sự sáng tạo và khám phá:** Sử dụng công nghệ để khuyến khích học sinh sử dụng sự sáng tạo và khám phá trong quá trình học tập. Ví dụ, cho phép học sinh tạo ra các bài thuyết trình, trò chơi hoặc bản đồ tương tác để thể hiện hiểu biết của họ về các khái niệm lịch sử hoặc địa lí.
- **Đảm bảo an toàn và kiểm soát:** Luôn đảm bảo an toàn và kiểm soát khi sử dụng CNTT trong giờ học. Hãy sử dụng các công cụ và ứng dụng phù hợp với

độ tuổi và giáo dục của học sinh, và luôn giám sát hoạt động của họ trên mạng để đảm bảo an toàn trực tuyến.

II. HIỆU QUẢ VÀ THÁCH THỨC KHI VẬN DỤNG CÔNG NGHỆ THÔNG TIN TRONG GIỜ HỌC LỊCH SỬ VÀ ĐỊA LÍ NHẪM TẠO HỨNG THÚ CHO HỌC SINH LỚP 4:

1. HIỆU QUẢ:

Việc dạy và học môn Lịch sử và Địa lí từ lâu đã không còn dừng lại ở việc học sinh tiếp thu kiến thức đơn thuần thông qua sách giáo khoa, thay vào đó là các phần mềm dạy học thông minh, sách giáo khoa điện tử được tích hợp hình ảnh nhân vật lịch sử, video, lược đồ,... được đồ họa, mô phỏng hết sức sinh động và trực quan, cuốn hút học sinh. Áp dụng CNTT trong giờ học Lịch sử và Địa lí không chỉ giúp tăng cường hiệu quả giảng dạy mà còn tạo ra một môi trường học tập sáng tạo và hấp dẫn, thúc đẩy sự phát triển toàn diện cho học sinh.

- **Hình ảnh và đồ họa sinh động:** Sử dụng hình ảnh, video, và đồ họa sẽ giúp học sinh dễ dàng hình dung và hiểu sâu về các khái niệm, sự kiện Lịch sử và Địa lí.
- **Trải nghiệm tương tác:** CNTT cho phép tạo ra các hoạt động tương tác như trò chơi giáo dục, bài tập trắc nghiệm trực tuyến, và các phần mềm giáo dục đa phương tiện, giúp học sinh tham gia tích cực hơn trong quá trình học tập.
- **Khám phá thế giới:** Sử dụng Internet và các tài nguyên trực tuyến giúp mở ra thế giới rộng lớn trước mắt học sinh, giúp học sinh khám phá và hiểu biết về các quốc gia, văn hóa, Lịch sử và Địa lí khác nhau.
- **Tạo ra các dự án sáng tạo:** CNTT cho phép học sinh tham gia vào các dự án nghiên cứu, trình bày trực tuyến và tạo ra các sản phẩm sáng tạo như video, bài thuyết trình, hoặc trang web, giúp học sinh phát triển kỹ năng sáng tạo và làm việc nhóm.
- **Phát triển kỹ năng sống:** Việc sử dụng CNTT trong giờ học cũng giúp học sinh phát triển kỹ năng sống như tìm kiếm thông tin, đánh giá thông tin, và làm việc độc lập.
- **Tăng cường sự tương tác:** CNTT cung cấp các công cụ giao tiếp và phản hồi nhanh chóng giữa giáo viên và học sinh, tạo điều kiện cho môi trường học tập tích cực và sự hỗ trợ liên tục.

- **Thúc đẩy sự hứng thú:** Sử dụng CNTT giúp tạo ra các bài giảng đa dạng và phong phú, từ đó tạo ra sự hứng thú và động viên cho học sinh trong quá trình học tập.

Do đó, mục tiêu cuối cùng của việc ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học là nâng cao một bước cơ bản chất lượng học tập cho học sinh, tạo ra một môi trường giáo dục mang tính tương tác cao chứ không đơn thuần chỉ là “thầy đọc, trò chép” như kiểu truyền thống, học sinh được khuyến khích và tạo điều kiện để chủ động tìm kiếm tri thức, sắp xếp hợp lý quá trình tự học tập, tự rèn luyện của bản thân mình.

2. THÁCH THỨC:

Việc áp dụng công nghệ thông tin trong giờ học Lịch sử và Địa lí ở lớp 4 có thể mang lại nhiều lợi ích, như tạo ra một môi trường học tập thú vị và sinh động, kích thích sự tò mò và sự hứng thú của học sinh. Tuy nhiên cũng tồn tại những thách thức và khó khăn khi vận dụng công nghệ thông tin trong dạy học. Đó là:

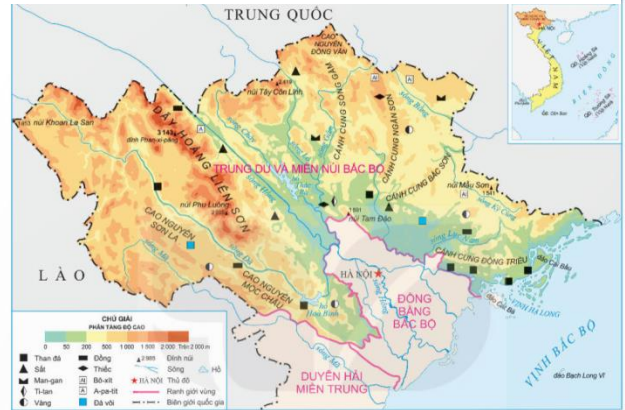
- **Sự hiểu biết kỹ thuật hạn chế của học sinh:** Học sinh lớp 4 có thể không quen thuộc hoặc không tự tin trong việc sử dụng các thiết bị công nghệ.
- **Sự cần thiết của giáo viên trong việc hướng dẫn và giám sát:** Học sinh cần sự hỗ trợ và giám sát từ giáo viên khi sử dụng công nghệ, điều này đòi hỏi thêm thời gian và tài nguyên từ phía giáo viên.
- **Rủi ro về sự chú ý phân tán:** Sử dụng công nghệ có thể dễ dẫn đến việc mất chú ý của học sinh, khi học sinh bị cuốn vào việc khám phá các ứng dụng hoặc trò chơi không liên quan đến mục tiêu học tập.
- **Giới hạn về tài nguyên công nghệ:** Một số trường học có thể đối diện với vấn đề về thiết bị và kết nối internet không đủ hoặc không đáp ứng được nhu cầu sử dụng công nghệ trong giảng dạy.
- **Sự đa dạng về cấp độ kỹ năng của học sinh:** Học sinh có thể có sự khác biệt lớn về khả năng sử dụng công nghệ, điều này đòi hỏi giáo viên phải thiết kế các hoạt động linh hoạt để phù hợp với mọi học sinh.
- **Thách thức về bản quyền và an ninh mạng:** Sử dụng các tài nguyên trực tuyến có thể đối mặt với rủi ro về bản quyền và an ninh mạng, giáo viên phải chọn lựa và kiểm tra kỹ lưỡng các tài nguyên trước khi sử dụng.

Để vượt qua những khó khăn này, giáo viên cần lên kế hoạch cẩn thận và chuẩn bị sẵn sàng, cung cấp sự hỗ trợ và hướng dẫn cần thiết cho học sinh, và tìm kiếm các nguồn tài nguyên công nghệ phù hợp và an toàn.

Chương VI: MỘT SỐ BÀI TẬP, TRÒ CHƠI, HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG THỰC TẾ CÔNG NGHỆ THÔNG TIN TRONG GIỜ HỌC LỊCH SỬ VÀ ĐỊA LÍ NHẪM TẠO HỨNG THÚ CHO HỌC SINH LỚP 4

1, Chủ đề: VÙNG TRUNG DU VÀ MIỀN NÚI BẮC BỘ - Bài 3: Thiên nhiên vùng Trung du và miền núi Bắc Bộ - Sách Cánh diều:

- Giáo viên sử dụng **Google Earth** và **Google Maps**: Ở phần xác định vị trí địa lí, một số địa danh trên lược đồ. Sử dụng Google Maps để tìm các địa danh chính trong vùng trung du và miền núi Bắc Bộ như Hà Nội, Thái Nguyên, Yên Bái, Lào Cai, Sơn La, và Hòa Bình.



- Để củng cố kiến thức của bài giáo viên sử dụng **Kahoot!** và **Quizizz** để tạo câu hỏi. Từ đó học sinh tự rút ra kiến thức, ghi nhớ, tích cực, tìm tòi và khám phá trong quá trình học:

+ **Câu hỏi Kahoot!:** "Đâu là dãy núi nổi tiếng nằm ở vùng Trung du và miền núi Bắc Bộ của Việt Nam?"



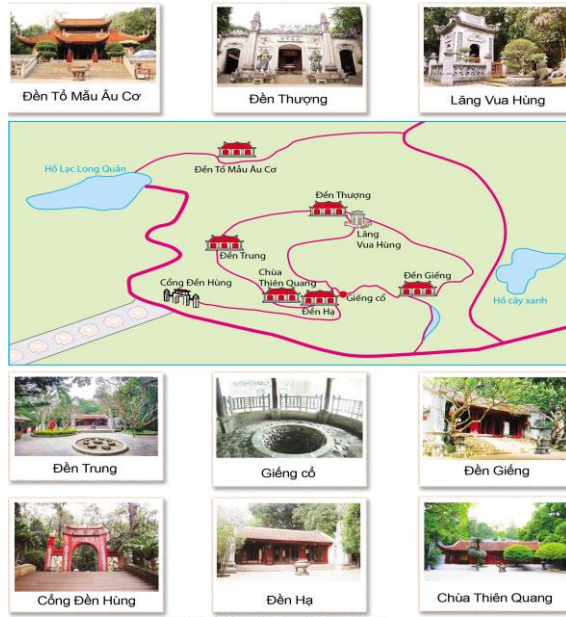
- A) Dãy Hoàng Liên Sơn
- B) Dãy Trường Sơn
- C) Dãy Sơn Trà
- D) Dãy Ba Vì

Câu hỏi Quizizz: Loài cây nào phổ biến nhất ở vùng Trung du và miền núi Bắc Bộ?

- A) Cây sồi
- B) Cây thông
- C) Cây bạch đàn
- D) Cây tre

2, Chủ đề: VÙNG TRUNG DU VÀ MIỀN NÚI BẮC BỘ - Bài 5: Đền Hùng và Lễ giỗ Tổ Hùng Vương- Sách Cánh diều:

- Giáo viên sử dụng **Interactive Whiteboards (Bảng tương tác)** bản đồ vùng Phú Thọ để chỉ ra vị trí của Bài Đền Hùng và các địa điểm quan trọng khác trong vùng như các sông, hồ, và núi. Tạo ra các hình ảnh rõ nét về một số công trình kiến trúc chính trong khu di tích



Hình 2. Sơ đồ khu di tích Đền Hùng



Hình 1. Lược đồ hành chính tỉnh Phú Thọ

Đền Hùng.

- Giáo viên cho học sinh xem trên **YouTube** video: Giỗ Tổ Hùng Vương. Từ đó học sinh khám phá kiến thức của bài học, rút ra kiến thức bài: Lễ hội Đền Hùng gồm có phần lễ và phần hội.



Hình 4. Rước kiệu lên Đền Thượng



Hình 5. Đoàn dâng hương tưởng nhớ Vua Hùng tại Đền Thượng



Hình 6. Thi gói bánh chưng ở lễ hội Đền Hùng



Hình 7. Hát Xoan ở lễ hội Đền Hùng

- Giáo viên cho học sinh chơi trò chơi để củng cố và mở rộng kiến thức bài học:
Đền Hùng và Lễ giỗ Tổ Hùng Vương:

+ Câu hỏi Kahoot!:

1, Năm nào Đền Hùng được UNESCO công nhận là Di sản Văn hóa phi vật thể của nhân loại?

- A) 2008
- B) 2010
- C) 2012
- D) 2014

2, Lễ Giỗ Tổ Hùng Vương được tổ chức vào ngày nào trong năm âm lịch?

- A) Mừng 1 tháng 1
- B) Mừng 10 tháng 3
- C) Mừng 10 tháng Giêng
- D) Mừng 15 tháng 8

3, Tính từ khi nào, Lễ Giỗ Tổ Hùng Vương được coi là một ngày lễ quốc gia tại Việt Nam?

- A) Năm 2007
- B) Năm 2010
- C) Năm 2012
- D) Năm 2014

3, Chủ đề: VÙNG TRUNG DU VÀ MIỀN NÚI BẮC BỘ- Bài 4: Thiên nhiên vùng Trung du và miền núi Bắc Bộ.

Để tạo không khí thoải mái, hứng thú trước giờ học tôi đã khởi động bằng một trò chơi. Trò chơi “Em yêu Việt Nam”

Tôi thiết kế ra trò chơi này gồm một hình bản đồ Việt Nam và 6 vùng miền, mỗi vùng miền được tô màu ở tên và vị trí địa lí. Trò chơi này vừa tạo hứng thú cho các em vào đầu tiết học, bên cạnh đó giáo viên có cơ hội kiểm tra kết quả học tập ở tiết học trước thông qua trò chơi. Ngoài ra thông qua trò chơi giáo viên còn giáo dục kiến thức nội môn giúp các em xác định một số địa danh, vị trí địa lí trên bản đồ.



Hoặc giáo viên lòng ghép một trò chơi khác có tên “Ai là triệu phú”. Trò chơi này cũng được lòng ghép vào đầu buổi học ở phần khởi động nhằm tạo không khí vui vẻ, sôi động khi bước vào giờ học toán để các em tiếp tục tập trung để học bài theo hướng dẫn của giáo viên.

Sưu tầm hình ảnh về trò chơi ai là triệu phú của đài truyền hình Việt Nam để thiết kế ra trò chơi này nhằm tạo hứng thú cho các em vào đầu buổi học. Về cách chơi, cho học sinh xung phong và chọn những câu hỏi mà em thích (trong 4 câu hỏi xuất hiện trên màn hình). Học sinh trả lời câu hỏi. Nếu trả lời đúng thì được lớp tuyên dương. Nếu học sinh nào trả lời sai thì sẽ mời em khác trả lời thay,... cứ như thế trò chơi sẽ kết thúc khi cả 4 bức tra nh đều được chọn.



Các câu hỏi trong trò chơi:

Câu 1: Con sông nào chảy qua vùng trung du và miền núi bắc bộ?

Đáp án: Sông Đà

Câu 2: Đỉnh Phan-xi-păng cao bao nhiêu mét?

Đáp án: 3143m

Câu 3: Mùa đông tuyết thường rơi ở tỉnh nào?

Đáp án: Tỉnh Lào Cai

Câu 4: Trung du và miền núi Bắc Bộ có những tài nguyên gì?

Đáp án : Than, sắt, A-pa-tít,...

Cứ như vậy mỗi bài học tôi thường lồng ghép những trò chơi khác nhau nhằm tạo hứng thú và phát huy tính tích cực và tự giác cho các em nhằm đem lại kết quả học tập cao nhất. Và cũng nhờ vận dụng CNTT vào các tiết dạy môn Lịch sử và Địa lí các em luôn phấn khích, vui vẻ và tích cực học tập, từng bước nâng cao hiệu quả chất lượng tiết học, phát huy tinh thần chăm chỉ và năng lực tự chủ và tự học để giải quyết vấn đề sáng tạo.

Chương VII: NHỮNG KẾT QUẢ ĐẠT ĐƯỢC

Với việc áp dụng các phương pháp và hình thức vận dụng CNTT trong giờ học Lịch sử và Địa lí vào lớp tôi giảng dạy ngay từ đầu năm học và đã cho thấy có sự tiến bộ rõ rệt sau đây là bảng so sánh trước và sau khi áp dụng đề tài: **Vận dụng công nghệ thông tin trong giờ học Lịch sử và Địa lí nhằm tạo hứng thú cho học sinh lớp 4:**

- Khảo sát trước khi áp dụng biện pháp:

TSHS	Hoàn thành tốt	Hoàn thành	Chưa hoàn thành
34	17	12	5

- Sau khi áp dụng đề tài, tôi tiếp tục khảo sát đánh giá các em để nắm bắt chính xác tính khả thi của đề tài và tôi đã nhận được kết quả đáng mừng:

TSHS	Hoàn thành tốt	Hoàn thành	Chưa hoàn thành
34	24	10	0

Căn cứ vào những kết quả thu được ở trên, tôi nhận thấy việc áp dụng đề tài **“Vận dụng công nghệ thông tin trong giờ học Lịch sử và Địa lí nhằm tạo hứng thú cho học sinh lớp 4”** mà tôi đang thực hiện nói riêng, với phương pháp dạy học mới kết hợp với hình thức tổ chức dạy học mới có sử dụng công nghệ thông tin đã làm cho học sinh học tập một cách tích cực, tự giác, độc lập và sáng tạo. Mặt khác còn kích thích được phong trào thi đua trong lớp. Do đó, kết quả mang lại rất khả quan; nhiều em rụt rè nay đã mạnh dạn phát biểu, nhiều em lúc trước tỏ ra không thích thú với môn học này đã hăng say học tập xây dựng bài, lớp học sôi nổi, học sinh hứng thú, tiếp thu kiến thức nhanh chóng, dạy học theo hướng đổi mới kết hợp với công nghệ thông tin sẽ huy động được năng lực, nghệ thuật sư phạm của giáo viên. Thực tế cho thấy rằng người giáo viên không chỉ cung cấp cho học sinh những tri thức, kỹ năng cần thiết mà còn truyền đến cho các em cả lương tâm, tình cảm, tìm tòi, khám phá kiến thức và trách nhiệm của chính mình.

C. PHẦN KẾT LUẬN

I. THÀNH CÔNG CỦA ĐỀ TÀI:

Để đạt được kết quả trên thì giáo viên phải luôn quan tâm, luôn học hỏi, đổi mới và tận tình với học sinh. Việc tích hợp CNTT vào dạy học môn Lịch sử và Địa lí ở lớp 4 có thể tạo ra một môi trường học tập đa dạng, tương tác và phù hợp với nhu cầu của học sinh, từ đó giúp tăng cường hiệu quả của quá trình dạy và học trong hai môn này. Không những thế cần kết hợp với nhà trường, gia đình động viên các em, làm cho các em chăm chỉ, tự tin và có hứng thú trong học tập.

Đề tài “**Vận dụng công nghệ thông tin trong giờ học Lịch sử và Địa lí nhằm tạo hứng thú cho học sinh lớp 4**” là một sáng kiến mà tôi đã nghiên cứu từ đầu năm học. Các nội dung của sáng kiến này đều được nghiên cứu một cách kĩ lưỡng từ các tài liệu hướng dẫn về dạy học phát triển năng lực theo chương trình giáo dục phổ thông 2018 đến sách giáo khoa mới.

Những phương pháp dạy học, hình thức, nguyên tắc, những thuận lợi và những thách thức đặt ra được trình bày trong sáng kiến là sự kết hợp hài hoà giữa những phương pháp dạy học tích cực và ứng dụng các CNTT hiện nay trên các phần mềm giáo dục đã áp dụng khảo nghiệm nhiều lần trong những tiết học Lịch sử và Địa lí đầu năm và đã có những khảo sát, đánh giá chính xác về chất lượng và tính khả thi của đề tài. Với việc vận dụng CNTT trong dạy học môn Lịch sử và Địa lí học sinh có cơ hội tự thể hiện các kĩ năng cần thiết của bản thân để tiếp thu kiến thức thông qua các hoạt động cơ bản, được trao đổi với bạn để phát triển năng lực tự học và giải quyết vấn đề. Tuy nhiên để thiết kế và tổ chức được các phương pháp có chứa nội dung CNTT một cách hài hoà trong mỗi tiết dạy thì không hề đơn giản bởi nó có nhiều yếu tố để cấu thành như người giáo viên phải có trình độ chuyên môn vững vàng, giàu kinh nghiệm trong việc sử dụng kĩ năng CNTT và lựa chọn phương pháp dạy học linh hoạt kết hợp với sự nhiệt tình trong công việc thì mới hoàn thành được những yếu tố mà đề tài đã đặt ra.

Với những kinh nghiệm của bản thân chưa phải là sâu, quá trình nghiên cứu đề tài có nhiều hạn chế nguyên nhân chủ quan và khách quan nhưng cũng đã có nhiều điều đáng khích lệ. Điều này đã chứng minh tính khả thi của đề tài. Tuy vậy tôi rất mong sự đóng góp từ quý thầy cô giáo, các bạn bè đồng nghiệp và bạn đọc đóng góp ý kiến để giúp tôi hoàn thiện đề tài nghiên cứu của mình. Tôi

luôn biết lắng nghe để từng bước hoàn thiện bản thân trong nghiệp vụ cũng như các hoạt động có liên quan đến công tác giáo dục.

II. HẠN CHẾ CỦA ĐỀ TÀI:

Việc đưa công nghệ thông tin vào trong các tiết dạy môn Lịch sử và Địa lí bước đầu đã đạt được những kết quả khả quan. Tuy nhiên, những gì đã đạt được vẫn còn hết sức khiêm tốn. Khó khăn, vướng mắc và những thách thức vẫn còn ở phía trước bởi những vấn đề nảy sinh từ thực tiễn.

Tuy máy tính điện tử mang lại rất nhiều thuận lợi cho việc dạy học nhưng trong một mức độ nào đó, thì công cụ hiện đại này cũng không thể hỗ trợ giáo viên hoàn toàn trong các bài giảng. Bên cạnh đó, kiến thức, kỹ năng về công nghệ thông tin ở một số giáo viên vẫn còn hạn chế, chưa đủ vượt ngưỡng để đam mê và sáng tạo, thậm chí còn né tránh. Các phương tiện, thiết bị phục vụ cho việc đổi mới phương pháp dạy học bằng phương tiện chiếu projector, ... còn thiếu và chưa đồng bộ nên chưa triển khai rộng khắp và hiệu quả. Điều đó làm cho công nghệ thông tin, dù đã được đưa vào quá trình dạy học, vẫn chưa thể phát huy tính trọn vẹn tích cực và tính hiệu quả của nó.

III. BÀI HỌC KINH NGHIỆM:

Dạy học vừa mang tính khoa học, vừa mang tính nghệ thuật. Muốn dạy học có hiệu quả, đáp ứng được yêu cầu đào tạo hiện nay của Đảng và Nhà nước, đòi hỏi người giáo viên phải nỗ lực, sáng tạo, không ngừng cải tiến phương pháp dạy học để nâng cao hiệu quả giảng dạy.

Để nâng cao chất lượng giáo dục nói chung và việc ***Vận dụng công nghệ thông tin trong giờ học Lịch sử và Địa lí nhằm tạo hứng thú cho học sinh lớp 4*** cho học sinh nói riêng thì cần phải phối hợp tốt giữa gia đình, nhà trường và xã hội. Vì vậy, tôi có một số ý kiến đề xuất như sau:

a. Về kỹ năng của giáo viên:

Công nghệ ứng dụng trong giáo dục hiện nay đang phát triển không ngừng, Muốn nâng cao hiệu quả dạy học và học tập đòi hỏi người giáo viên cần:

- **Kỹ năng thành thạo tin học văn phòng:** Giáo viên cần soạn bài giảng, giáo án, bài tập,... trên những phần mềm soạn thảo. Vì vậy để nâng cao năng suất làm việc, giáo viên cần học được các thao tác thường dùng của tối thiểu 3 ứng dụng là Word, Excel và PowerPoint.

- **Kỹ năng tìm kiếm thông tin:** Mạng Internet chứa rất nhiều thông tin, tuy nhiên không phải thông tin nào cũng đúng và phục vụ được mục đích tìm kiếm. Vì vậy, giáo viên cần trang bị các kinh nghiệm về việc xác định nguồn thông tin tin cậy, xác định chủ đề, nội dung tìm kiếm và từ khóa tìm kiếm hiệu quả nhất.

- **Kỹ năng ứng dụng thiết bị công nghệ vào giảng dạy:** Người dạy cần làm quen với các thiết bị công nghệ mới trong phòng học như màn hình tương tác thông minh, máy chiếu,... để có thể thuận tiện sử dụng và truyền tải tốt nội dung bài học.

- **Khả năng sáng tạo:** Để tạo ra những bài giảng thú vị thì cần có sự sáng tạo của bản thân người giáo viên, cho nên có thể nâng cao khả năng này bằng cách tham khảo thêm từ nguồn Internet, tham khảo ý kiến người khác,...

Có thể thấy rằng vai trò của việc ứng dụng công nghệ trong dạy và học hiện nay là rất cần thiết và quan trọng. Hy vọng thông qua đề tài ***Vận dụng công nghệ thông tin trong giờ học Lịch sử và Địa lý nhằm tạo hứng thú cho học sinh lớp 4*** giúp giáo viên chủ động học tập, trao đổi kiến thức, trau dồi kinh nghiệm

b. Đối với nhà trường:

- **Xây dựng cơ sở hạ tầng CNTT đủ mạnh mẽ:** Đầu tiên và quan trọng nhất, nhà trường cần đầu tư vào cơ sở hạ tầng CNTT phù hợp. Điều này bao gồm cung cấp máy tính, thiết bị mạng, kết nối Internet nhanh và ổn định, cũng như phần mềm và ứng dụng giáo dục phù hợp.

- **Đào tạo và phát triển năng lực cho giáo viên:** Nhà trường cần cung cấp các khóa đào tạo và hỗ trợ để giáo viên có thể làm quen và sử dụng CNTT một cách hiệu quả trong dạy học. Điều này có thể bao gồm các buổi hướng dẫn, khóa học trực tuyến, và cung cấp tư vấn kỹ thuật.

- **Phát triển tài nguyên giáo trình số hóa:** Hỗ trợ giáo viên trong việc phát triển và sử dụng tài nguyên giáo trình số hóa, bao gồm bài giảng điện tử, video, trò chơi giáo dục và các ứng dụng học tập tương tác. Điều này giúp tạo ra một môi trường học tập phong phú và đa dạng cho học sinh.

- **Khuyến khích sáng tạo và sử dụng công nghệ:** Khuyến khích giáo viên sáng tạo trong việc sử dụng CNTT để thiết kế các hoạt động học tập mới và thú vị. Đồng thời, tạo điều kiện cho họ để chia sẻ và học hỏi từ nhau về các phương pháp sử dụng CNTT hiệu quả trong dạy học.

- **Tạo cơ hội học tập linh hoạt:** Tạo điều kiện cho giáo viên và học sinh sử dụng các thiết bị di động như máy tính bảng và điện thoại thông minh để truy

cập vào các tài nguyên giáo dục từ bất kỳ đâu và bất kỳ khi nào. Điều này giúp tạo ra một môi trường học tập linh hoạt và tiện lợi.

- **Theo dõi và đánh giá hiệu quả:** Tạo các phương tiện để đánh giá hiệu quả của việc sử dụng CNTT trong dạy học, bao gồm việc theo dõi sự tiến bộ của học sinh, thu thập phản hồi từ giáo viên và học sinh, và đánh giá tác động của CNTT vào việc nâng cao chất lượng giáo dục.

c. Đối với gia đình:

Bằng cách tham gia tích cực và hỗ trợ con em trong việc sử dụng CNTT trong tiết dạy Lịch sử và Địa lí, gia đình có thể tạo ra một môi trường học tập tích cực và khuyến khích sự phát triển toàn diện của con em mình:

- **Hỗ trợ việc truy cập vào tài nguyên giáo dục trực tuyến:** Cung cấp máy tính hoặc thiết bị di động cho con em và đảm bảo rằng họ có kết nối Internet để truy cập vào các tài nguyên giáo dục trực tuyến như video, bài giảng, trò chơi giáo dục và các ứng dụng học tập.

- **Thúc đẩy học tập tự chủ:** Khuyến khích con em sử dụng Internet để tìm kiếm thông tin và nghiên cứu về các sự kiện Lịch sử và Địa lí quan trọng. Hỗ trợ họ trong việc đặt câu hỏi và khám phá những khía cạnh mới của các chủ đề học tập.

- **Tạo điều kiện cho học tập gia đình:** Sử dụng CNTT để tạo ra môi trường học tập gia đình thông qua việc xem các chương trình tài liệu, thảo luận về các sự kiện Lịch sử hoặc Địa lí quan trọng, và thực hiện các hoạt động thực tế như việc thăm các địa danh lịch sử.

- **Khuyến khích sự sáng tạo và khám phá:** Hỗ trợ con em trong việc sử dụng công nghệ để tạo ra các dự án sáng tạo hoặc khám phá các khía cạnh mới của lịch sử và địa lý thông qua việc tạo ra các bản đồ tương tác, video hoặc bài thuyết trình.

IV. KIẾN NGHỊ:

Tôi xin đưa ra một số kiến nghị sau:

*Đối với Phòng Giáo dục và Đào tạo:

- Cần cung cấp các khóa đào tạo và hỗ trợ cho giáo viên để giáo viên có thể làm quen và sử dụng CNTT một cách hiệu quả trong dạy học. .

- Tạo ra và chia sẻ các tài nguyên giáo trình số hóa, bao gồm bài giảng điện tử, video hướng dẫn, trò chơi giáo dục và ứng dụng học tập tương tác. Điều này giúp tạo ra một kho tài nguyên phong phú và đa dạng cho giáo viên và học sinh.

- Tạo ra các cơ hội hợp tác và chia sẻ kinh nghiệm giữa các giáo viên và trường học. Điều này giúp tạo ra một cộng đồng học tập đầy đủ và hỗ trợ cho việc áp dụng CNTT trong giáo dục.
- Cần thực hiện đánh giá hiệu quả của việc sử dụng CNTT trong dạy học Lịch sử và Địa lí. Cần liên tục cải thiện và đảm bảo chất lượng của các hoạt động và tài nguyên giáo dục sử dụng CNTT.

***Đối với nhà trường:**

- Có thêm những tạp chí, chuyên san, phim tài liệu Lịch sử và Địa lí Việt Nam.
- Quán triệt hơn nữa tinh thần học tập của học sinh.

Với khả năng còn nhiều hạn chế, kinh nghiệm nghiên cứu chưa nhiều, tôi xin nêu lên vài ý kiến nhỏ của bản thân ***Vận dụng công nghệ thông tin trong giờ học Lịch sử và Địa lí nhằm tạo hứng thú cho học sinh lớp 4.***

Kính mong các thầy, cô giáo, mong các bạn đồng nghiệp góp ý bổ sung thêm cho đề tài này hoàn thiện hơn.

Xin trân trọng cảm ơn!

LỜI KẾT

Với sự học hỏi, nghiên cứu phần đầu nỗ lực của bản thân, kết hợp với sự hướng dẫn nhiệt tình và sự động viên kịp thời của Ban Giám hiệu của nhà trường, tôi đã có những thành công đáng kể trong việc ***Vận dụng công nghệ thông tin trong giờ học Lịch sử và Địa lí nhằm tạo hứng thú cho học sinh lớp 4***, đặc biệt là lớp do tôi phụ trách. Đồng thời tôi cũng muốn chia sẻ một số kinh nghiệm trong việc ***Vận dụng công nghệ thông tin trong giờ học Lịch sử và Địa lí nhằm tạo hứng thú cho học sinh lớp 4***. Hi vọng những kinh nghiệm trên đây của tôi sẽ góp phần tích cực vào việc ***Vận dụng công nghệ thông tin trong giờ học Lịch sử và Địa lí nhằm tạo hứng thú cho học sinh lớp 4*** của các nhà trường, tạo điều kiện cho các em phấn đấu vươn lên trong học tập.

Do năng lực và thời gian hạn chế nên đề tài của tôi không tránh khỏi những thiếu sót. Vì thế tôi rất mong nhận được sự góp ý chân thành của các thầy cô giáo và bạn đọc.

Tôi xin chân thành cảm ơn!

Hà Nội, ngày 20 tháng 03 năm 2024

Tôi xin cam đoan đây là SKKN của mình viết, không sao chép nội dung của người khác.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Sách giáo khoa môn Lịch sử và Địa lí lớp 4 - Sách Cánh diều- NXB Đại học Sư phạm.
2. Sách giáo viên môn Lịch sử và Địa lí lớp 4- Sách Cánh diều- NXB Đại học Sư phạm.
3. Tạp chí Giáo dục Tiểu học.
4. Một số tài liệu nâng cao đối với bộ môn Lịch sử và Địa lí lớp 4.
5. Google và các trang mạng điện tử.
6. Sách và sách điện tử.
7. Bài báo khoa học.
8. Tài liệu từ các tổ chức giáo dục.
9. Nền tảng giáo dục trực tuyến.
10. Nghiên cứu và bài viết trực tuyến.
11. Youtube.
12. Phần mềm AI ChatGPT.