

**PHÒNG GD&ĐT QUẬN BA ĐÌNH
TRƯỜNG THCS BA ĐÌNH**

SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM

**ỨNG DỤNG CÔNG NGHỆ THÔNG TIN TRONG DẠY HỌC
NGŨ VĂN THCS KẾT HỢP TRỰC TUYẾN VÀ TRỰC TIẾP**

Lĩnh vực/ Môn: Ngữ văn

Cấp học: THCS

Tên Tác giả: Phạm Thị Quỳnh Duyên

Đơn vị công tác: THCS Ba Đình

Chức vụ: Giáo viên

Năm thực hiện: 2021-2022

NĂM HỌC 2021 – 2022

MỤC LỤC

A. PHẦN MỞ ĐẦU	1
I. Đặt vấn đề	1
1. Lý do chọn đề tài	1
2. Cơ sở lý luận và cơ sở thực tiễn	2
2.1. Cơ sở lý luận	2
2.1.1. Ở nước ngoài	2
2.1.2. Ở trong nước	3
2.2. Cơ sở thực tiễn	3
II. Thực trạng vấn đề	3
1. Thuận lợi	3
2. Khó khăn	4
II. Mục đích nghiên cứu	4
III. Phương pháp nghiên cứu	5
IV. Phạm vi đối tượng nghiên cứu	5
V. Thời gian triển khai thực hiện SKKN	5
B. NỘI DUNG	6
1. Sử dụng ác công cụ hỗ trợ xây dựng kế hoạch dạy học trực tuyến	6
1.1. Các công cụ khảo sát	6
1.2. Những ứng dụng sử dụng khởi động bài học	7
2. Sử dụng các công cụ hỗ trợ xây dựng bài giảng video	11
3. Sử dụng các công cụ hỗ trợ thảo luận	15
Cách thức hoạt động:	16
Hướng dẫn sử dụng:	16
Chọn loại câu hỏi cần sử dụng	17
4. Sử dụng các công cụ hỗ trợ làm việc nhóm	18
4.1. Phân chia nhóm trên teams	18
4.2. Phần mềm thảo luận Padlet	19
5. Sử dụng các công cụ hỗ trợ thuyết trình	21
6. Sử dụng các công cụ tổng kết bài học	24
7. Sử dụng các công cụ đánh giá trực tuyến	25

C. BÀI HỌC KINH NGHIỆM -KẾT QUẢ ĐẠT ĐƯỢC	29
1. Đối với giáo viên	29
2. Đối với học sinh.....	29
D. KẾT LUẬN, KIẾN NGHỊ:.....	34
1. Kết luận.....	34
2. Kiến nghị.....	34
TÀI LIỆU THAM KHẢO	35
PHỤ LỤC	37

A. PHẦN MỞ ĐẦU

I. Đặt vấn đề

1. Lý do chọn đề tài

Trong thời đại công nghệ phát triển và cải tiến không ngừng, các lĩnh vực của xã hội tất yếu phải đi theo xu hướng công nghệ để bắt kịp với tốc độ phát triển chung. Trong đó, giáo dục khá nhạy bén với sự phát triển của công nghệ. Nhờ công nghệ mà giáo dục chuyển mình liên tục: các mô hình giảng dạy mới dần được đa dạng hoá phù hợp với nhiều đối tượng người học khác nhau, việc dạy học dần trở nên thú vị và thuận tiện hơn bao giờ hết. Mô hình giáo dục trực tuyến là một phương pháp giảng dạy tiên tiến và được áp dụng rộng rãi và phổ biến trong nền giáo dục hiện nay.

Vào năm 1999, tại Mỹ mô hình giáo dục trực tuyến lần đầu tiên xuất hiện. Thông qua Internet người học có thể tiếp cận môi trường học tập hoàn toàn mới. Đến năm 2010 với sự phát triển vượt trội của các nền tảng ứng dụng (Facebook, Instagram, Google Plus...), giáo dục trực tuyến đã thực sự bùng nổ và ghi tên mình vào nền công nghiệp sôi động của thế giới. Ứng dụng thành quả của giáo dục trực tuyến là một nhu cầu, là hình thức đào tạo có hiệu quả đối với nền giáo dục Việt Nam. Ở Việt Nam, bằng việc kết nối Internet bằng thông và được triển khai đồng bộ ở các trường học, giáo dục trực tuyến đã bắt đầu ở giai đoạn phát triển. Sự phát triển của giáo dục trực tuyến đóng vai trò chủ đạo vì đáp ứng được chủ trương của Bộ giáo dục và Đào tạo trong giai đoạn mới: xây dựng xã hội học tập (mọi công dân đều có cơ hội học tập) và hướng tới mục tiêu: học bất cứ thứ gì, bất kỳ lúc nào, bất cứ nơi đâu và đặc biệt là học tập suốt đời .

Từ khi đại dịch Covid -19 bùng phát ở Việt Nam, các cấp lãnh đạo đã chỉ đạo kịp thời hệ thống giáo dục quốc gia nhằm ứng phó với diễn biến của dịch Covid -19 phù hợp với xu thế toàn cầu, việc chỉ đạo cho học sinh tạm dừng đến trường để phòng chống đại dịch Covid-19 đã tạo cơ hội cho hệ thống giáo dục Việt Nam triển khai đồng bộ việc dạy và học trực tuyến. Vào tháng 3/2020, bộ Giáo dục và Đào tạo đã ban hành công văn số 795/BGDĐT- GDĐH nhằm chi tiết hóa và hướng dẫn việc triển khai về dạy và học trực tuyến cho cả hệ thống giáo dục theo hướng ứng dụng công nghệ thông tin. Về phía người dạy, đã ứng phó rất nhanh, bởi vì việc học trực tuyến trong bối cảnh Covid-19 là giải pháp tình thế cấp bách.

Dịch bệnh Covid-19 đòi hỏi cả thầy và trò cùng thay đổi để thích ứng với điều kiện thực tế, học sinh có những lúc tạm dừng tới trường học trực tuyến, từ đó giáo viên cũng có những thay đổi linh hoạt trong giảng dạy sao cho phù hợp với tình hình hiện tại. Việc

ứng dụng công nghệ thông tin là một trong những vấn đề cần thiết trong giảng dạy môn Ngữ văn, đặc biệt hỗ trợ tốt trong quá trình dạy học trực tuyến và trực tiếp.

Trước khi dịch bệnh Covid-19 xuất hiện, việc học trực tuyến vẫn còn xa lạ với học sinh Việt Nam. Tuy nhiên, để đáp ứng kịp thời với yêu cầu của thực tế, học trực tuyến đã dần được tiếp cận và trở thành mô hình học chính thức trong thời gian dịch bệnh chưa được kiểm soát. Chính thực tế đó đã thôi thúc giáo viên không ngừng học hỏi, đổi mới, sáng tạo trong dạy học online, tạo hứng thú cho học sinh trong quá trình học.

Tiết học Ngữ văn trực tuyến hay trực tiếp trong thời đại 4.0 đòi hỏi giáo viên cần ứng dụng công nghệ thông tin, thường xuyên đổi mới, đa dạng hình thức dạy học. Từ đó phát triển năng lực học sinh, tạo không khí học tập sôi nổi, kết nối các em tới nhiều ứng dụng học tập hiệu quả.

Học trực tuyến hay học trực tiếp lâu, nếu không thay đổi phương pháp dạy học sẽ khiến học sinh chán nản, thiếu tập trung, hiệu quả học tập có thể giảm sút. Vấn đề đổi mới phương pháp dạy học luôn là vấn đề cần thiết, đặc biệt trong thời đại phát triển của công nghệ thông tin. Với bộ môn Ngữ Văn, việc đổi mới phương pháp dạy học, tạo hứng thú, yêu thích cho học sinh học tập bộ môn cũng là một vấn đề quan tâm nhiều nhất đối với tất cả giáo viên dạy Ngữ Văn. Từ sự trăn trở ứng dụng đổi mới công nghệ thông tin trong dạy học trực tuyến và trực tiếp, tôi mạnh dạn nghiên cứu đề tài: **“Ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy Ngữ văn THCS kết hợp học trực tuyến và trực tiếp”** nhằm góp phần tạo hiệu quả trong giảng dạy Ngữ văn, thích ứng với điều kiện thực tế.

2. Cơ sở lý luận và cơ sở thực tiễn

2.1. Cơ sở lý luận

2.1.1. Ở nước ngoài

Theo nghiên cứu của Howlett và cộng sự (2009), học tập trực tuyến là sử dụng công nghệ và phương tiện điện tử để học tập và giảng dạy nhằm cung cấp nội dung bài học, giáo viên và người học có sự hỗ trợ và tăng cường giao tiếp trong quá trình học tập.

Nghiên cứu của Clark và Mayer (2016) nêu ra định nghĩa e-Learning là sử dụng các thiết bị kỹ thuật số với mục đích hỗ trợ học tập.

Joi L. Moore và Camille Dickson-Deane (2010) đi nghiên cứu sâu sự khác biệt giữa các khái niệm E - Learning, Online – Learning và Distance – Learning. Nhóm nghiên cứu nhận định, Online - Learning là khái niệm khó phân biệt nhất trong ba khái niệm. Để phân biệt Online - Learning, nhóm nghiên cứu nêu định nghĩa về Online – Learning qua việc tổng kết các phát biểu trong 8 công trình nghiên cứu trước đó. Trong đó, các phát biểu đáng chú ý về Online – Learning là “Học tập trực tuyến cho thấy sự kết nối liên tục, tiện lợi, linh hoạt”, “Học tập trực tuyến là một quá trình xã hội mới đang bắt đầu hoạt động như một sự thay thế hoàn toàn cho cả đào tạo từ xa và lớp học truyền thống”.

2.1.2. Ở trong nước

Trịnh Văn Biều (2012) đã nêu ra 05 hình thức đào tạo trực tuyến điển hình. Trong đó, tác giả đã nêu rõ Online - Learning/Training là hình thức đào tạo có sử dụng kết nối mạng để thực hiện việc học như: lấy tài liệu học, xem chương trình, giao tiếp giữa người học với nhau và với giáo viên. Đó cũng là kết quả tổng kết của Zandberg và Lewis (2008) về các hình thức đào tạo trực tuyến phổ biến trên thế giới. Hình thức đào tạo trực tuyến phổ biến tại trường IUH hiện nay là Online – Learning. Trong đó, hoạt động giảng dạy và học tập của giảng viên và sinh viên trường IUH 100% tiết học Online được triển khai qua phần mềm Zoom meeting. Và để hỗ trợ hoạt động giảng dạy Online – Learning trên Zoom, giảng viên cung cấp nguồn học liệu cho sinh viên trên phần mềm LMS.

2.2. Cơ sở thực tiễn

Dạy học trực tuyến đòi hỏi ứng dụng công nghệ thông tin linh hoạt và thường xuyên đổi mới. Để khắc phục tình trạng chán nản, thiếu tập trung trong suốt thời gian học online, việc sử dụng đa dạng các ứng dụng sẽ giúp việc giảng dạy môn Ngữ văn đạt hiệu quả hơn.

Bên cạnh đó, khi dịch bệnh được kiểm soát phần nào, có lúc học sinh kết hợp học trực tiếp với trực tuyến. Bối cảnh này cũng đòi hỏi giáo viên phải có biện pháp thiết thực để truyền tải kiến thức cho học sinh trên lớp học trực tiếp và lớp học online.

Việc học trực tuyến quá lâu khiến khả năng tập trung của học sinh bị hạn chế, sự hứng thú học tập có phần giảm sút. Trước thực trạng đó, tôi rất băn khoăn và trăn trở là làm sao cho học sinh của mình yêu thích bộ môn Ngữ văn hơn trong quá trình học online? Làm sao cho các em tiến bộ hơn? Để giải quyết được điều này, tôi đã phân tích, nghiên cứu và sáng tạo trong việc vận dụng nhiều ứng dụng công nghệ thông tin vào giảng dạy, tạo cho mỗi tiết dạy Ngữ văn trở thành những tiết học mà học sinh mong đợi.

Khi ứng dụng linh hoạt công nghệ thông tin trong học trực tuyến hay trực tiếp, tôi thấy được những thay đổi tích cực từ phía học sinh về khả năng tiếp nhận, hợp tác trong giờ học Ngữ văn, nhất là đối với học sinh lớp 6 đang học chương trình Giáo dục phổ thông mới. Quá trình giảng dạy tôi đã rút ra nhiều kinh nghiệm và thường xuyên thay đổi để có hiệu quả giảng dạy tốt nhất. Mong rằng kinh nghiệm của tôi được sự đón nhận của đồng nghiệp và áp dụng rộng rãi vào việc dạy học môn Ngữ văn. Kinh nghiệm đó sẽ giúp chất lượng dạy học ngày càng đạt hiệu quả cao hơn.

II. Thực trạng vấn đề

1. Thuận lợi

Qua quá trình nghiên cứu thực trạng tôi nhận thấy vấn đề ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy Ngữ văn THCS kết hợp học trực tuyến và trực tiếp có một số thuận lợi sau:

1) Đội ngũ giáo viên giảng dạy môn Văn có trình độ chuyên môn tốt, thường xuyên cập nhật những đổi mới về công nghệ thông tin. Với trình độ và kinh nghiệm giảng dạy nên giáo viên nắm bắt và ứng dụng công nghệ thông tin nhanh, linh hoạt.

2) Tổ chuyên môn có sự đoàn kết cao, luôn có sự phối hợp, bàn bạc, học hỏi kinh nghiệm của nhau, thống nhất với nhau trong các hoạt động chuyên môn. Các GV luôn quan tâm đến vấn đề tích cực hóa trong dạy học, cũng như nghiên cứu các biện pháp, kỹ thuật dạy học để nâng cao hiệu quả dạy học. Các GV đều nhận thức đúng đắn về sự cần thiết của việc xây dựng và sử dụng công nghệ thông tin trong dạy và học.

3) Số lượng ứng dụng công nghệ thông tin liên quan đến dạy học môn Ngữ văn khá nhiều là cơ sở để GV có thể tham khảo, kế thừa, thiết kế, sáng tạo các loại trò chơi dạy học sao cho phù hợp với nội dung bài học, môn học để khai thác vốn hiểu biết của học sinh cũng như các kỹ năng phân tích, đánh giá của các em.

4) Khi dịch bệnh được kiểm soát, việc kết hợp học trực tiếp với trực tuyến được nhà trường hỗ trợ, trang bị những điều kiện cần thiết để phục vụ cho công tác giảng dạy. Cơ sở vật chất của nhà trường thuận lợi cho việc xây dựng kết hợp các hình thức dạy và học.

5) Qua việc ứng dụng công nghệ thông tin, tôi nhận thấy đã có những học sinh có ý thức tốt, tích cực, độc lập trong học tập, đây là cơ sở để GV sử dụng nhiều ứng dụng khác nhau trong dạy học nhằm lôi cuốn học sinh và thông qua các em để tạo ra bầu không khí tương tác tốt trong học tập.

2. Khó khăn

Bên cạnh những thuận lợi nêu trên, khi xây ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học môn Ngữ văn ở trường THCS vẫn còn một số khó khăn, tồn tại cần phải giải quyết.

1) Còn một số giáo viên chưa linh hoạt trong việc tiếp cận và sử dụng công nghệ thông tin trong giảng dạy.

2) Trong quá trình tổ chức dạy học một số học sinh còn rụt rè, e ngại, không mạnh dạn, thiếu tập trung trong việc hợp tác sử dụng các ứng dụng công nghệ thông tin.

3) Một số lớp có nhiều học sinh có hoàn cảnh khó khăn, thiếu thiết bị học tập, không có sự sát sao, quan tâm của phụ huynh.

4) Một số ứng dụng công nghệ thông tin còn đơn điệu, hình thức tổ chức chưa hấp dẫn nên đôi khi chưa thu hút được tất cả học sinh.

Ngoài ra, việc tổ chức ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học có thu hút được học sinh hay không? Có tạo nên hứng thú cho học sinh không? Điều này còn phụ thuộc vào trình độ, năng lực ứng dụng công nghệ thông tin của GV.

II. Mục đích nghiên cứu

- Góp phần nâng cao chất lượng học tập, tạo hứng thú học tập các bộ môn cho học sinh trong quá trình học trực tuyến và trực tiếp.

- Giúp học sinh nắm được những kiến thức chuẩn môn học thông qua những ứng dụng công nghệ thông tin phù hợp.
- Góp phần giải quyết tình trạng thiếu tập trung, lười học, chán học, và không biết cách học môn Ngữ Văn của học sinh trong quá trình học trực tuyến và trực tiếp.

III. Phương pháp nghiên cứu

- Phương pháp nghiên cứu lý luận: Phân tích, tổng hợp, hệ thống hóa, khái quát hóa nguồn tài liệu có liên quan đến vấn đề nghiên cứu để xây dựng cơ sở lý luận cho đề tài.
- Phương pháp nghiên cứu thực tiễn: Phương pháp quan sát
- Phương pháp điều tra.
- Phương pháp quan sát thực nghiệm, và phân tích nội dung
- Phương pháp trắc nghiệm khách quan.
- Phương pháp phân tích sản phẩm hoạt động

IV. Phạm vi đối tượng nghiên cứu

- Đề tài này chúng tôi tập trung nghiên cứu vấn đề Ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học môn Ngữ văn trực tuyến và trực tiếp ở trường Trung học cơ sở.
- Đối tượng nghiên cứu: học sinh THCS Ba Đình.

V. Thời gian triển khai thực hiện SKKN

- Năm học 2021-2022

B. NỘI DUNG

1. Sử dụng các công cụ hỗ trợ xây dựng kế hoạch dạy học trực tuyến

1.1. Các công cụ khảo sát

Trước khi tổ chức giảng dạy, giáo viên có thể tham khảo các câu hỏi dưới đây để xây dựng phiếu khảo sát học sinh:

- Thông tin cá nhân: Tôi là ai? Năng khiếu, sở thích? Trình độ, kinh nghiệm?
- Mối quan tâm, nhu cầu, mục tiêu của HS là gì?
- Mong đợi của họ đối với nội dung bài học? đối với giáo viên là gì?
- Phương pháp giảng dạy nào sẽ có khả năng thu hút học sinh tham gia nhất?
- Đánh giá kỹ năng đầu vào?

Microsoft Form là một công cụ miễn phí tích hợp trong O365 cho phép giáo viên lập các biểu mẫu khảo sát, bài kiểm tra trắc nghiệm và phục vụ nghiên cứu khảo sát.

Công cụ hỗ trợ này hỗ trợ việc thống kê mô tả dữ liệu. Người dùng có thể truy cập dữ liệu online mọi lúc hoặc xuất dữ liệu dưới dạng bảng tính excel.

Một vài điểm lưu ý: mỗi bảng hỏi nên chỉ có tối đa 15 câu hỏi, mỗi câu hỏi chỉ tập trung vào 1 nội dung/đối tượng hỏi, không hỏi thông tin riêng tư của người học.

Ví dụ trước khi tham gia bài học về lí thuyết đọc hiểu văn bản, GV thực hiện 1 bài khảo sát về nhu cầu đọc, sở thích đọc của người học.

Bước 1: Truy cập <https://www.office.com> vào Form và tạo bài kiểm tra mới

Khảo sát về nhu cầu, sở thích đọc sách của người học

1. Số lượng sách em đọc trong 1 năm?

☐ Không đọc sách

☐ 1 - 3 cuốn

☐ 3-10 cuốn

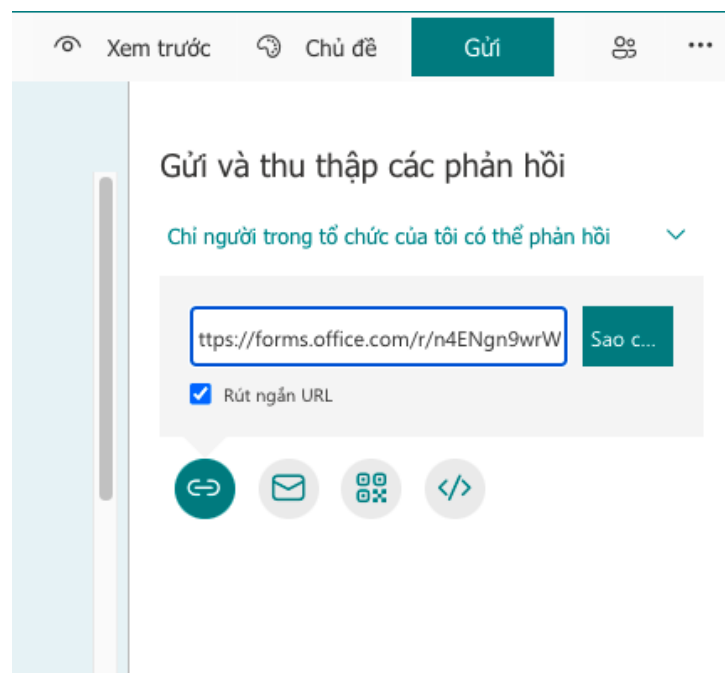
☐ Trên 10 cuốn

+ Thêm mới

Bước 2: Tạo tiêu đề và thêm câu hỏi:



Bước 3: gửi mẫu khảo sát tới HS, chọn rút ngắn URL để link gọn gàng hơn



1.2. Những ứng dụng sử dụng khởi động bài học

Hoạt động khởi động không chỉ là kiểm tra, huy động kiến thức đã biết đã học liên quan đến nội dung bài học; đồng thời giúp HS định hướng nội dung bài học, đưa ra các tình huống mâu thuẫn, có vấn đề bước đầu giải quyết vấn đề đặt ra trong bài học.

Nếu tổ chức tốt hoạt động Khởi động một cách đa dạng, linh hoạt thì sẽ tạo hứng thú học tập, giúp các em chủ động khám phá cái đẹp của ngôn từ, cảm xúc và giá trị tư tưởng của mỗi bài học, phát triển tốt các năng lực chung và năng lực đặc thù của bộ môn Ngữ văn.

Có nhiều ý tưởng cho hoạt động khởi động như tổ chức xem một video chứa thông

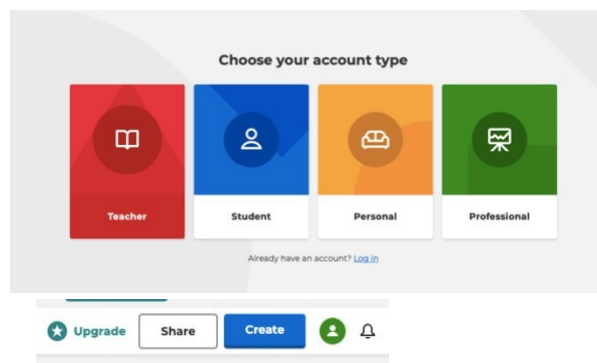
điệp khơi mở tới bài học, xem một hình ảnh sử dụng để liên kết với bài học trước đó và kích thảo luận, tóm tắt; đưa ra một vấn đề có lỗi và yêu cầu học sinh nhận diện những điểm lỗi và sau đó giải thích lý do.

Tổ chức trò chơi là một hình thức khởi động phổ biến. Theo Halloween (1989) cho rằng: “Các trò chơi tăng cường động cơ học tập cho học sinh ở mức độ lớn hơn so với sách giáo khoa thông thường hay các tài liệu học tập”. Trong môn Ngữ văn trò chơi ô chữ thường xuyên được sử dụng. Trò chơi có chứa các từ khoá hoặc thông tin có thể sử dụng các manh mối/định nghĩa để kích hoạt những kiến thức trước đó.

Các hình thức trò chơi này trong môi trường công nghệ tỏ ra hiệu quả khi huy động được sự tham gia của tất cả các em HS trong lớp học. Kahoot và Quizizz là hai phần mềm hỗ trợ học tập miễn phí dựa trên nền tảng trò chơi và được sử dụng như một hệ thống lớp học tương tác. Kahoot và Quizizz hỗ trợ người dùng tạo trò chơi như các bài kiểm tra trắc nghiệm, trả lời ngắn, trả lời dài có thể tích hợp hình ảnh, video một cách dễ dàng, nhanh chóng. Ngoài mục đích khởi động thì 2 phần mềm này còn dùng như một hình thức kiểm tra, thảo luận, khảo sát và điểm danh lớp học.

Hướng dẫn sử dụng Kahoot:

- Bước 1: Truy cập <https://kahoot.com/> và đăng kí (sign up)



- Bước 2: Chọn Creat

để tạo câu hỏi



Tích vào dấu tròn để đánh dấu câu trả lời đúng, thêm hình ảnh sinh động Chọn Add

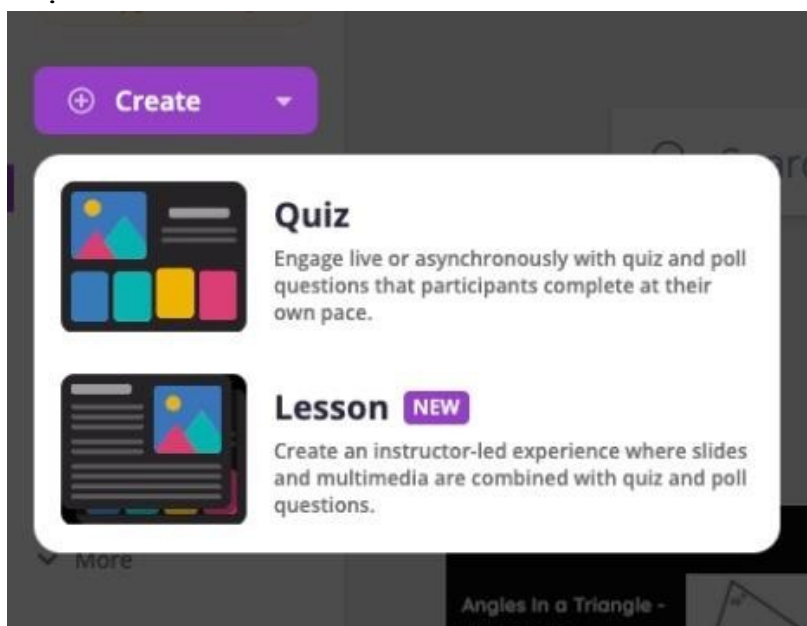
Question để thêm câu hỏi Quizz (trắc nghiệm 4 phương án)

- Bước 3: Hoàn thành chọn Done Sau đó ấn Play, chia sẻ mã để học sinh để cùng chơi

HS trả lời câu hỏi xem ai nhanh hơn, GV giải thích sau mỗi câu hỏi. Tương tự với phần mềm Quizizz

- Bước 1: Truy cập <https://quizizz.com/> đăng nhập bằng tài khoản Google hoặc O365

- Bước 2: Chọn creat để thêm câu hỏi



Create a quiz

1. Name this quiz

Trắc nghiệm về kĩ năng đọc hiểu văn bản

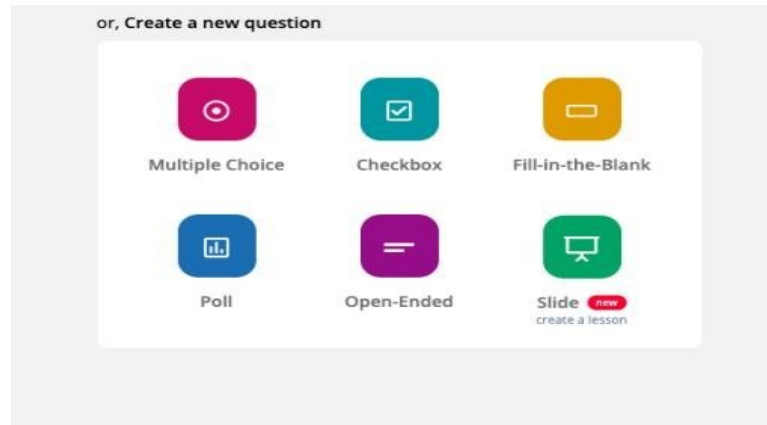
2. Choose relevant subjects

Mathematics English Physics Chemistry Biology
 Science Computers Geography **World Languages**
 History Social Studies Physical Ed Arts Fun
 Professional Development More...

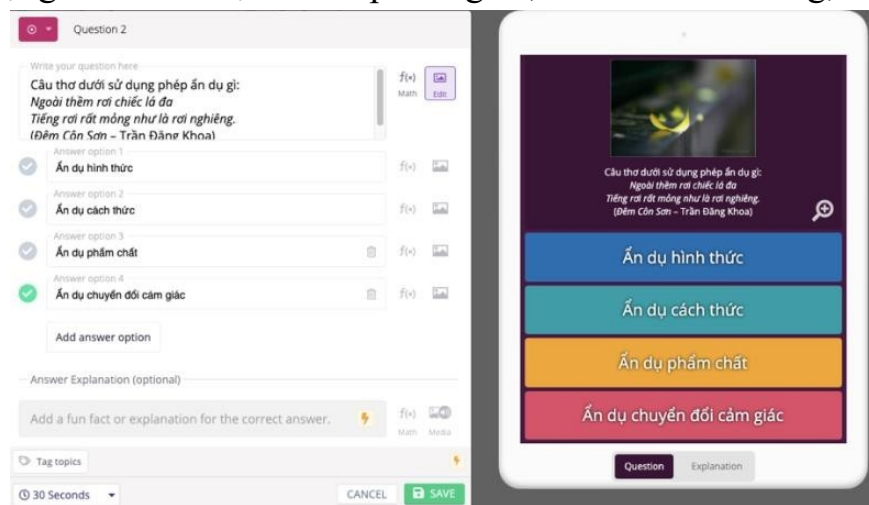
Cancel

Next

Đặt tên cho chủ đề



Có nhiều dạng câu hỏi: chọn nhiều phương án, điền vào chỗ trống, câu hỏi mở...



Thêm câu hỏi, tích xanh vào phương án đúng, ấn save để lưu
Bước 3: Hoàn thành và tổ chức chơi

Quiz details

1. Add a title image

Or paste image link

2. Select language

Vietnamese

3. Select grades

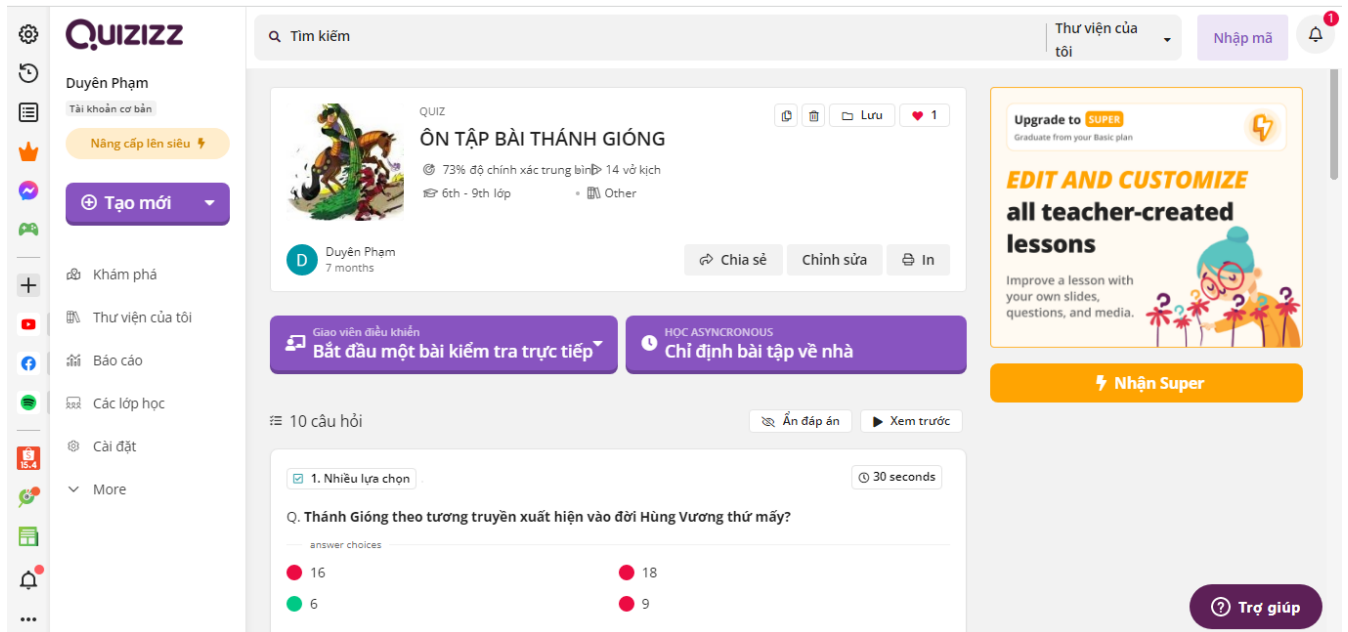
10th 12th

4. Who can see this quiz?

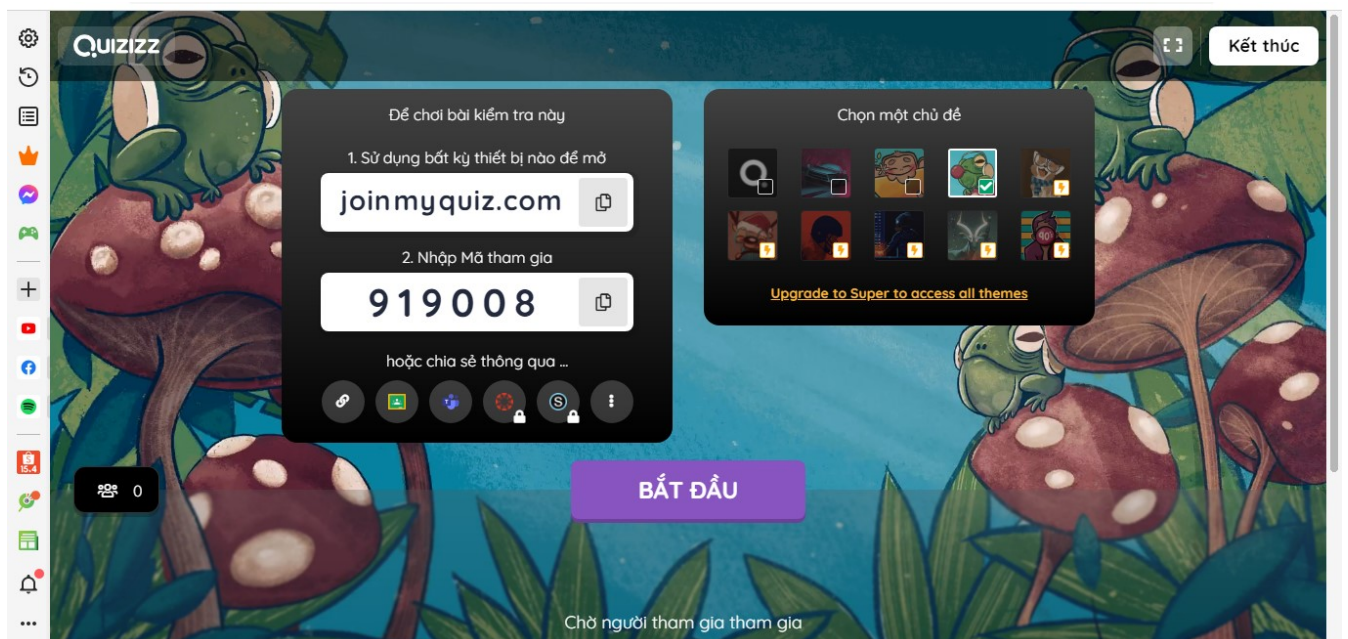
Public, visible to everyone

Cancel Save

Ấn save để lưu thông tin



Chọn “Bắt đầu một bài kiểm tra trực tiếp” để bắt đầu chơi



Hướng dẫn học sinh truy cập joinmyquiz.com và điền mã để chơi

2. Sử dụng các công cụ hỗ trợ xây dựng bài giảng video

Việc xây dựng bài giảng video giúp cho GV có thể dạy các lớp có số lượng người học lớn (đôi khi là các lớp học trực tuyến) giúp truyền tải kiến thức một cách trực quan,

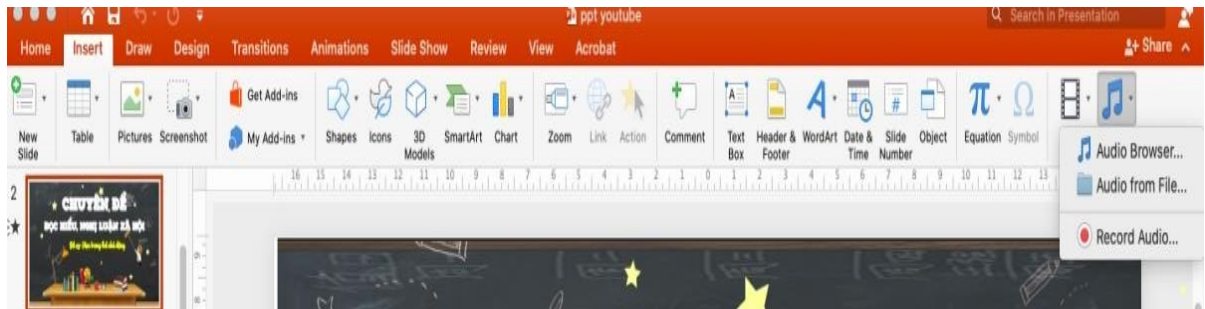
khoa học. Người học có thể học ở bất cứ nơi đâu và bất cứ khi nào, có thể xem lại bài học để củng cố kiến thức một cách dễ dàng.

Ngoài ra xây dựng bài giảng video còn là nền tảng cho xây dựng lớp học đảo ngược (flipped classroom) và là công cụ thúc đẩy việc tự học của người học.

Đối với Power point GV có thể thực hiện theo các bước sau:

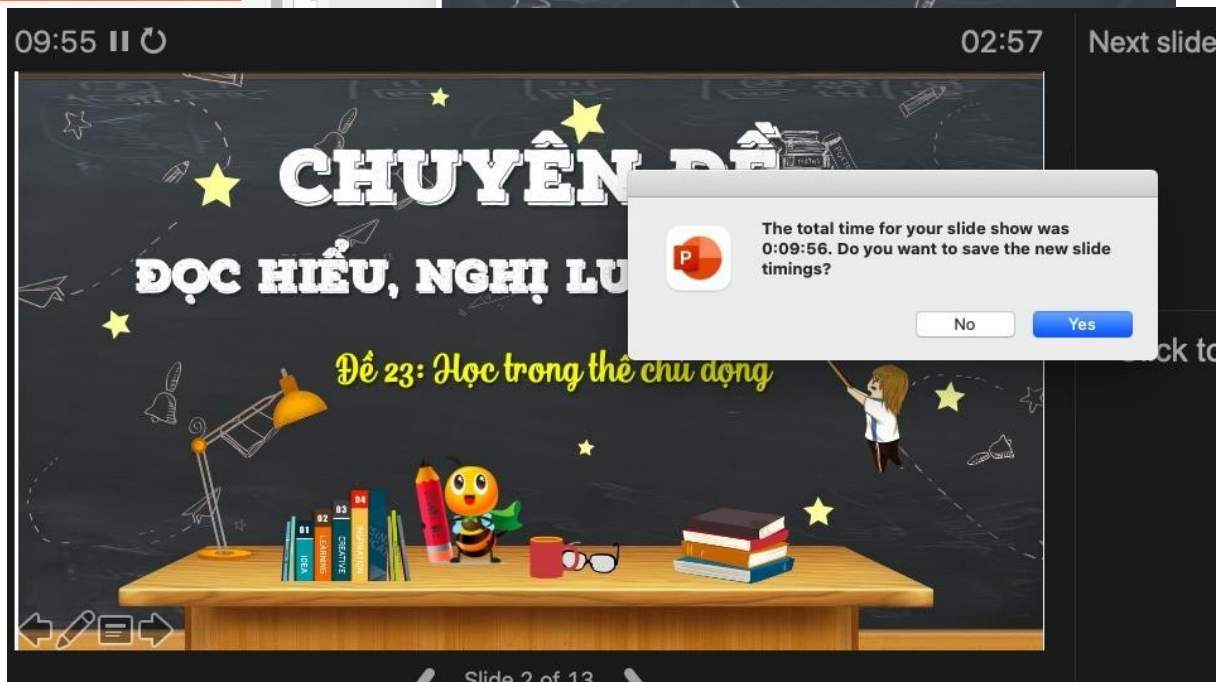
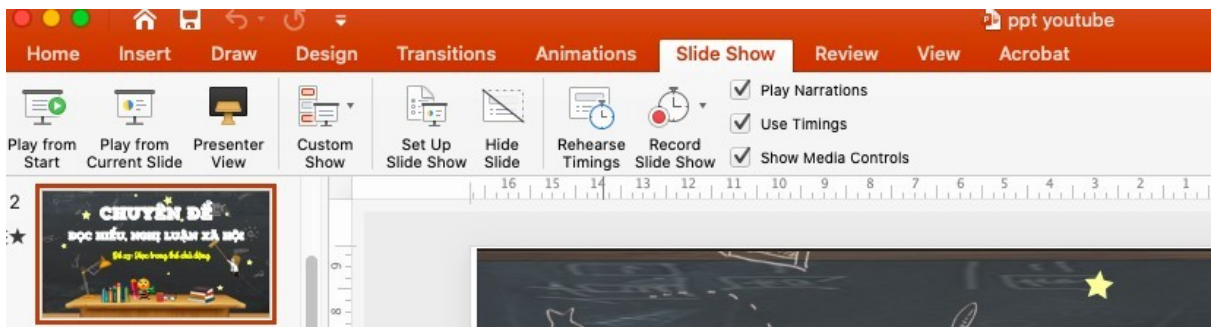
- Bước 1: soạn ppt trình chiếu thông thường, có chứa nội dung bài học

Có thể thu âm trước và chèn vào mục audio from file hoặc thu âm trực tiếp vào mục Record Audio



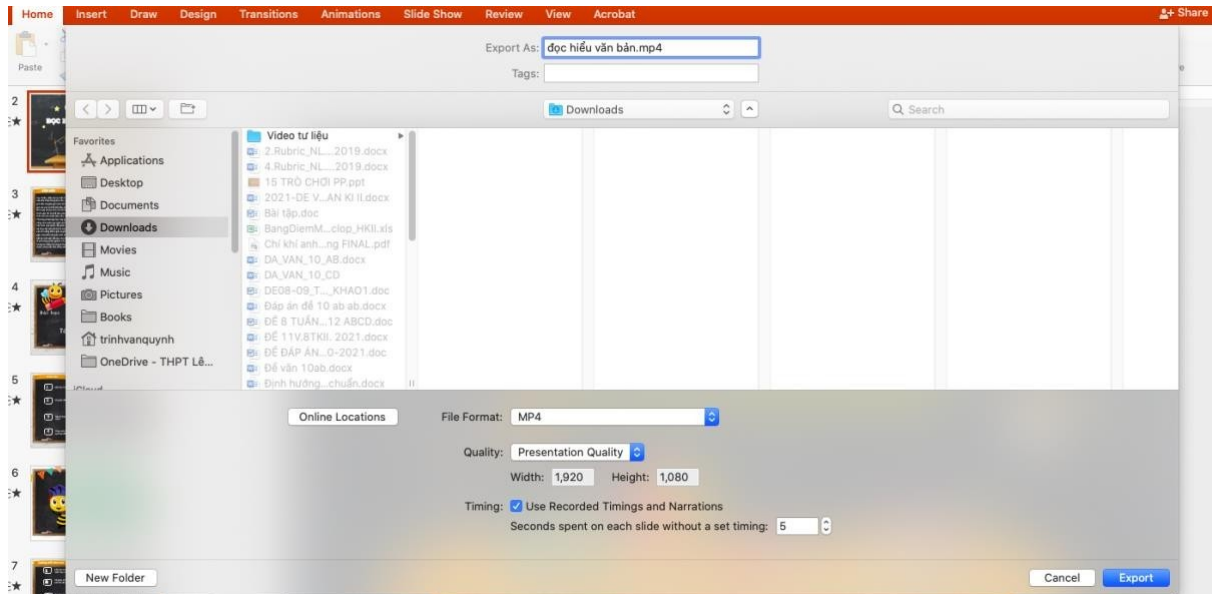
- Bước 2: Cài đặt thời gian trình chiếu

Chọn Rehearse Timings để cài đặt thời gian cho từng slide



Kết thúc trình chiếu chọn Yes để lưu thời gian

Bước 3: xuất video



Trên thanh menu File, chọn Save để đảm bảo tệp của bạn đã được lưu trong định dạng bản trình bày PowerPoint (.pptx).

Bấm vào File > Export > Create a Video. (Hoặc trên tab Recording của thanh ribbon, bấm vào Export to Video.)

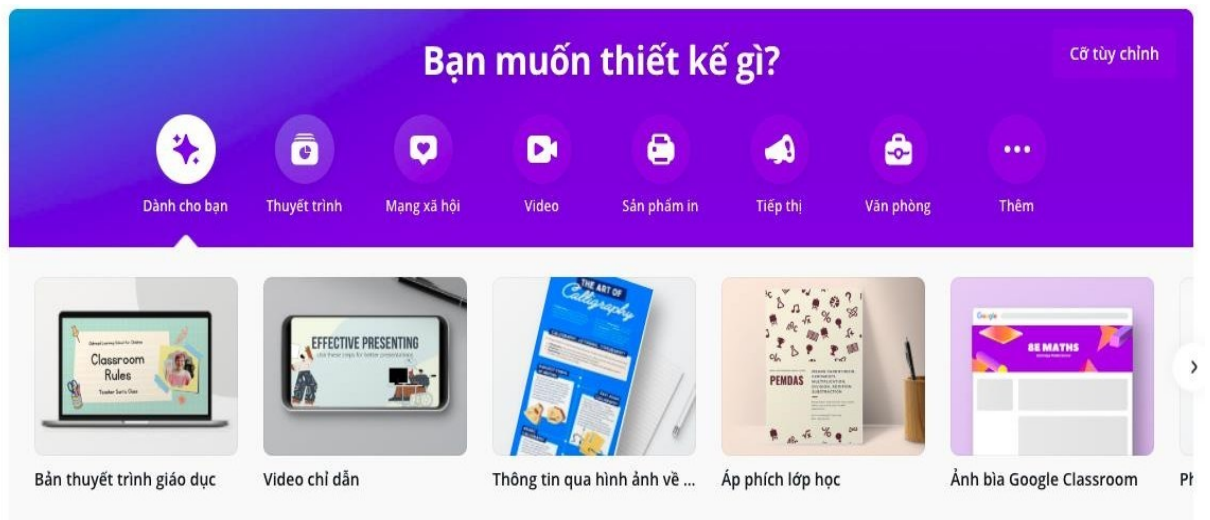
Trong hộp thả xuống đầu tiên bên dưới đầu đề Create a Video, chọn chất lượng video bạn muốn, điều này sẽ liên quan tới độ phân giải của video hoàn thiện. Chất lượng video càng cao thì kích thước tệp càng lớn.

Hướng dẫn trên phần mềm Canva

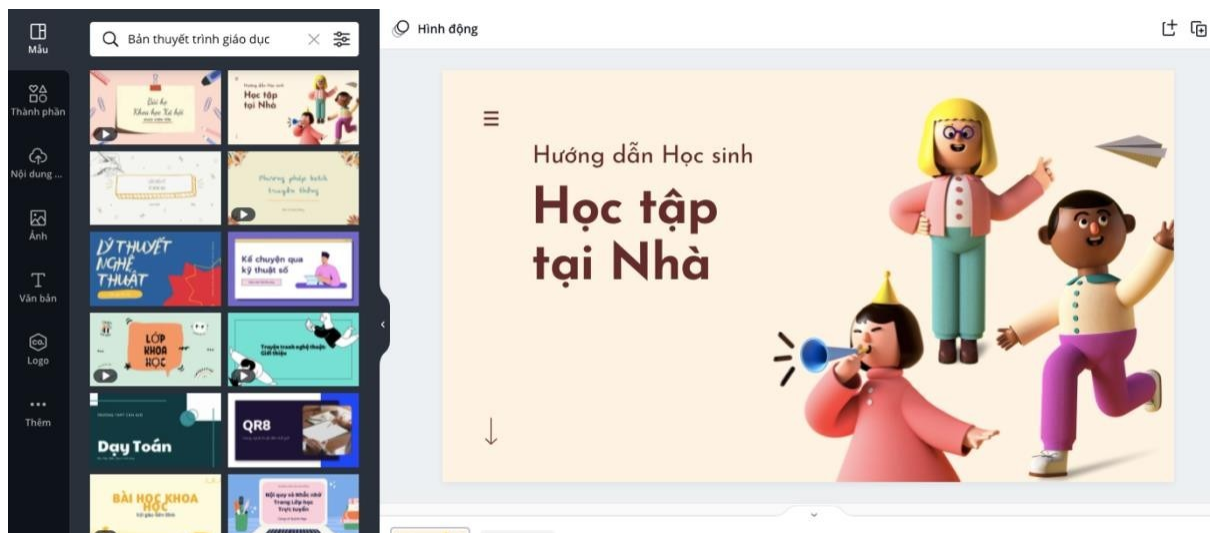
Canva là công cụ miễn phí (truy cập link và đăng nhập để nhận tài khoản pro <https://bom.to/XMgrxtBk>) hỗ trợ thiết kế đồ họa, sơ đồ tư duy, sản phẩm truyền thông (poster, banner, infographic,...) trực quan.

Canva sử dụng tối ưu cho việc minh họa bài giảng thông qua sản phẩm đồ họa, phát triển năng lực sáng tạo của người học thông qua hoạt động bài tập thiết kế sản phẩm đồ họa theo các nội dung học tập.

Bước 1: Truy cập canva.com, chọn loại hình sản phẩm đồ họa muốn thực hiện

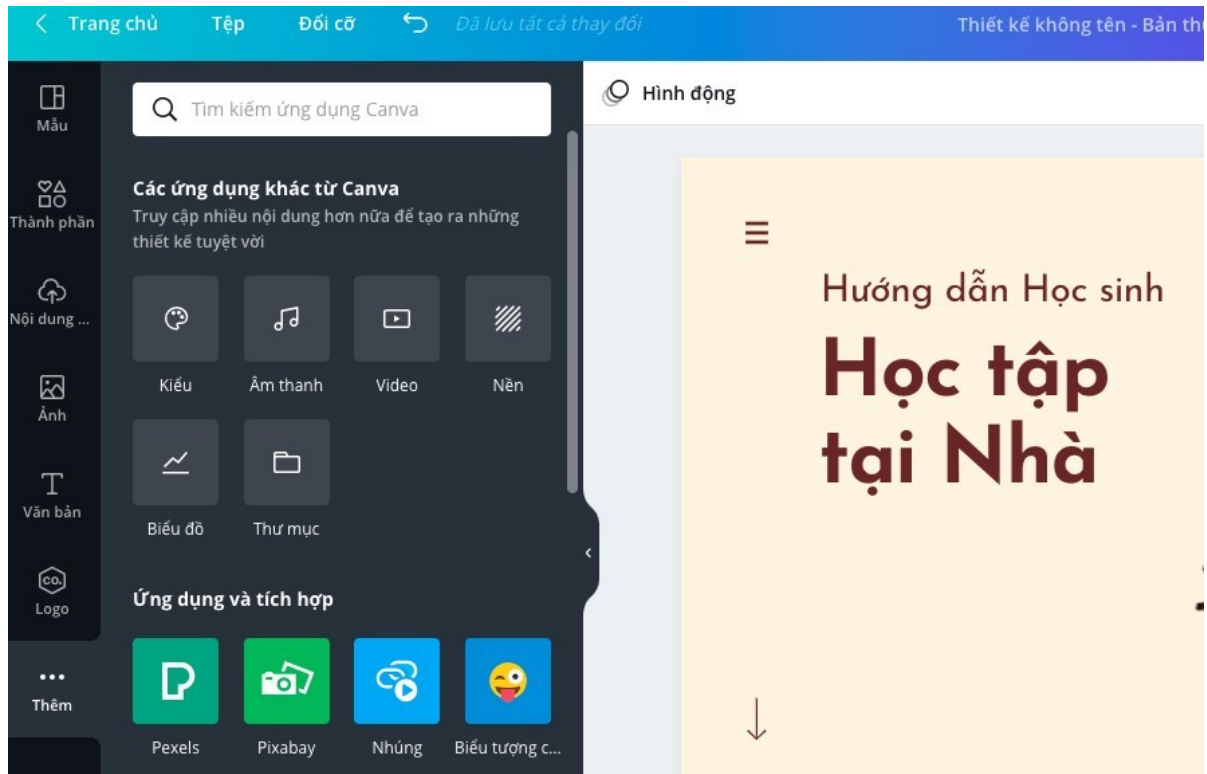


Bước 2: Chỉnh sửa về nội dung, kết hợp với hình ảnh, thêm các hiệu ứng

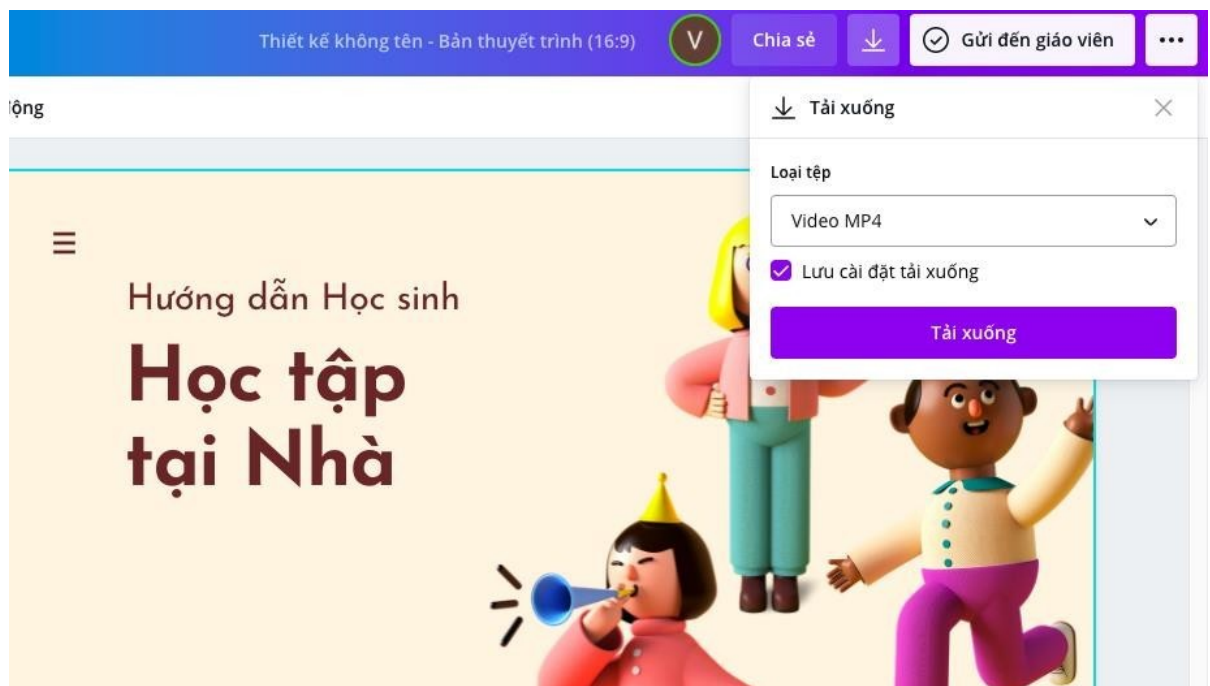


Nhiều mẫu trình diễn có sẵn hấp dẫn

Bước 3: Thêm âm thanh thu âm sẵn để thuyết minh bài học hoặc âm nhạc để bài học được thú vị hơn.



Bước 4: xuất ra file ảnh hoặc mp4 bài giảng hoặc chia sẻ tới học sinh



3. Sử dụng các công cụ hỗ trợ thảo luận

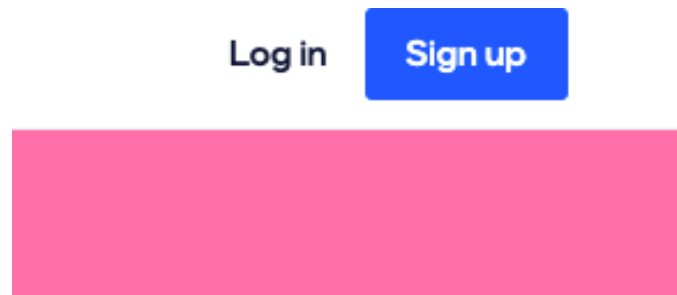
Mentimeter là một ứng dụng tuyệt vời cho phép thầy cô sử dụng điện thoại di động hoặc máy tính bảng để bỏ phiếu, vote hay trả lời cho bất kỳ câu hỏi nào.

Cách thức hoạt động:

- Tạo câu hỏi của thầy cô
- Cho phép học sinh sử dụng điện thoại di động hoặc máy tính bảng của họ để vote hoặc điền câu trả lời
- Hiện thị kết quả.

Hướng dẫn sử dụng:

– **Bước 1:** Đăng ký tài khoản tại <https://www.mentimeter.com>



Chọn Log in hoặc Sign Up bằng tài khoản Google hoặc Microsoft

– **Bước 2:** Click vào “**New presentation**” để tạo bài Thuyết trình mới và đặt tên cho bài Thuyết trình của thầy cô.

My presentations

+ New presentation **+ New folder**

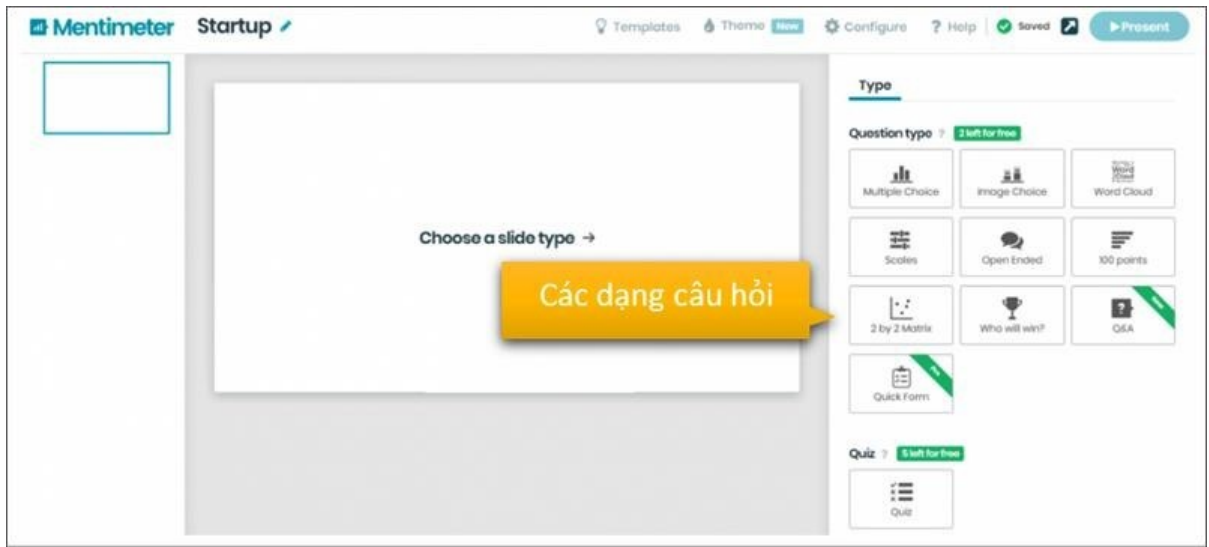
Create new presentation

Presentation name 100

Cancel **Create presentation**

Đặt tên cho trình chiếu

- Bước 3:



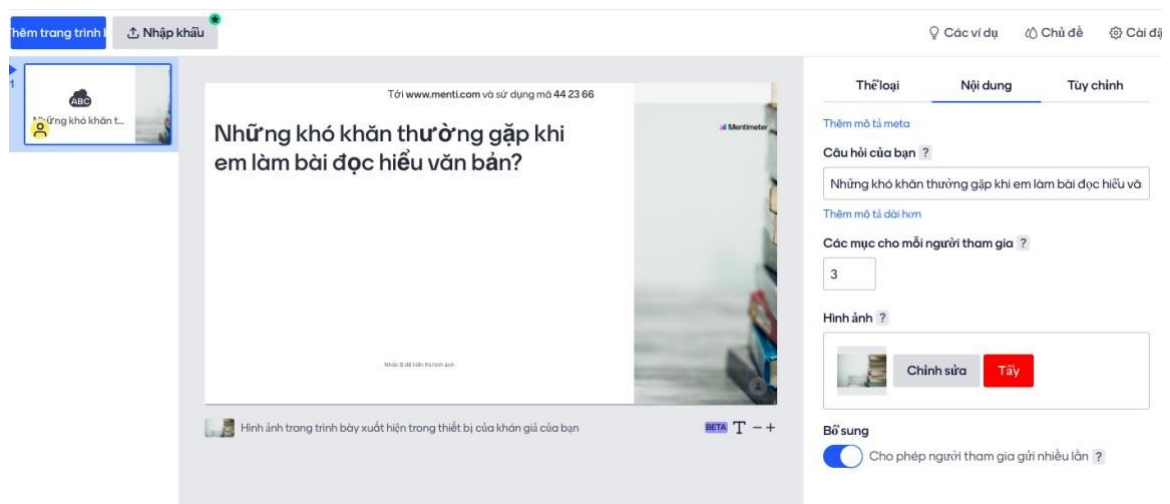
Chọn loại câu hỏi cần sử dụng

Type chứa các dạng câu hỏi để thầy cô lựa chọn bao gồm:

- Multiple choice chọn nhiều đáp án
- Image choice: chọn hình ảnh
- Word Cloud: liên kết từ
- Scales: cấp độ
- Open Ended: kết mở
- 100 Points: Thang 100 điểm
- 2 by 2 Matrix – Ma trận 2*2
- Who will win – Ai sẽ thắng
- Q&A: Hỏi đáp.

Thầy cô chọn dạng câu hỏi phù hợp, ví dụ như **“Multiple choice”**, gõ câu hỏi vào ô **“Your question”** và gõ các đáp án tại ô **“Options”** và nhấn vào **“Present”**.

Ví dụ: câu hỏi thảo luận về những khó khăn thường gặp khi em làm bài đọc hiểu văn bản?



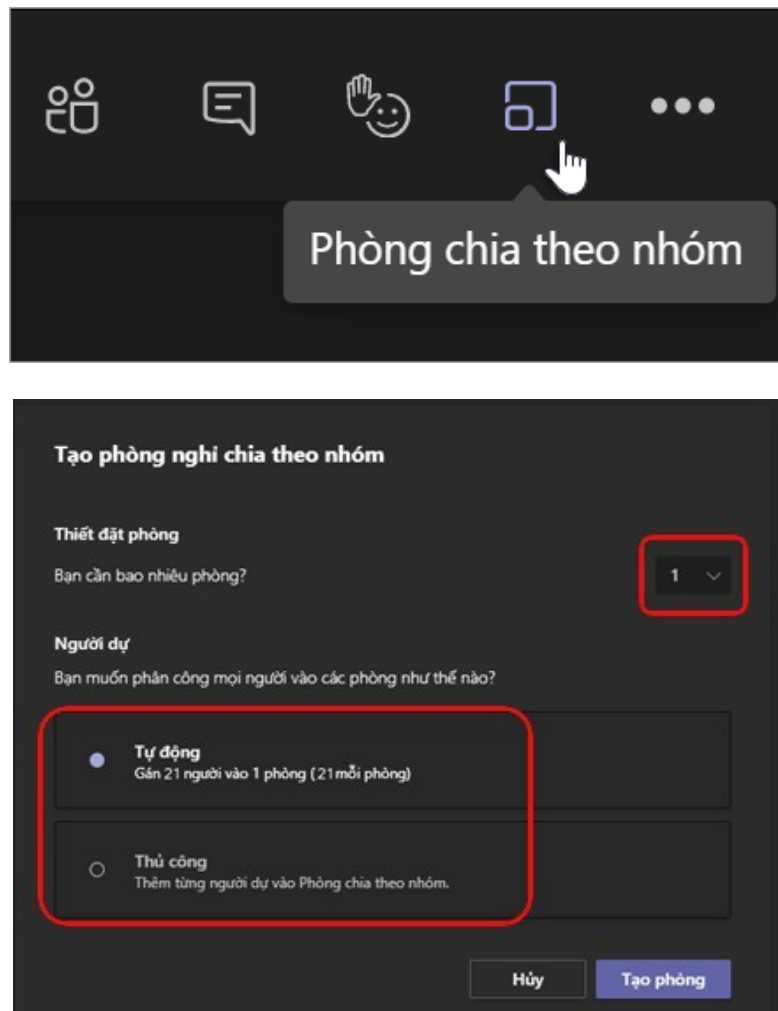
- Bước 4: Chia sẻ trình chiếu: Học sinh của thầy cô sẽ dùng điện thoại và truy cập vào địa chỉ: **www.menti.com** hoặc app **Mentimeter** trên điện thoại và sử dụng **mã Mentimeter** đưa ra. Mỗi một câu hỏi sẽ có một **code riêng**, trả lời nhiều câu hỏi thì lần lượt nhập từng code của mỗi câu hỏi đó.

Sau khi trình chiếu GV gọi HS nêu ý kiến và thảo luận về các từ khoá đó.

4. Sử dụng các công cụ hỗ trợ làm việc nhóm

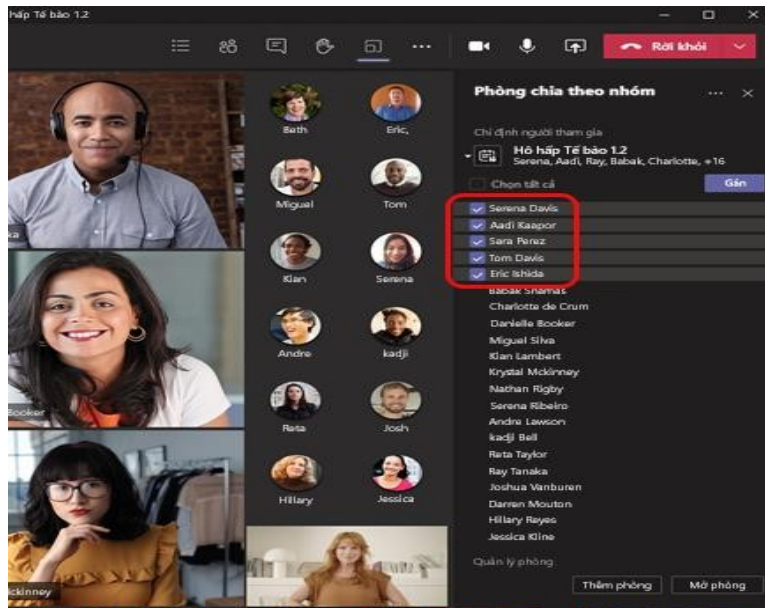
4.1. Phân chia nhóm trên teams

- Bước 1: Khi GV và HS đã tham gia teams, ấn **Phòng chia theo nhóm** từ điều khiển cuộc họp của bạn. Chọn số lượng phòng bạn muốn để tạo, chọn tự động hoặc thủ công để chia phòng



Nên chọn tự động để phân chia ngẫu nhiên và tiết kiệm thời gian

Ấn Gán hoặc bắt đầu để chia nhóm, ấn kết thúc để dừng việc thảo luận nhóm



Mỗi phòng chia theo nhóm sẽ có tính năng trò chuyện riêng. GV và HS có thể truy nhập tính năng này từ danh sách trò chuyện và từ **Trò chuyện** trong phòng chia theo nhóm, như các cuộc họp thông thường...

HS chỉ có thể bật mic hoặc chat với thành viên nhóm mình, GV có thể vào bất kì nhóm nào để kiểm tra, hỗ trợ HS làm việc nhóm.

4.2. Phần mềm thảo luận Padlet

Padlet là trang mạng cho phép bạn cộng tác với những người dùng khác bằng văn bản, hình ảnh, liên kết và các nội dung khác. Mỗi không gian cộng tác được gọi là một “bức tường”. Nó cũng có thể được sử dụng như một bản tin riêng. Các giáo viên và công ty sử dụng Padlet để khuyến khích hội thoại đa phương tiện và phát minh mang tính sáng tạo của học sinh hay nhân viên.

Bước 1: Truy cập <https://vi.padlet.com/> đăng ký tài khoản và tạo một padlet mới

Hi, **Trịnh**
Lại cây đêm ah?

[+ TẠO MỘT PADLET](#)

[GD THAM GIA MỘT PADLET](#)

[THƯ VIỆN](#)

[NÂNG CẤP](#)

Gần đây

Đã tạo

Được chia sẻ

Đã thích

Đã lưu trữ

THƯ MỤC MỚI

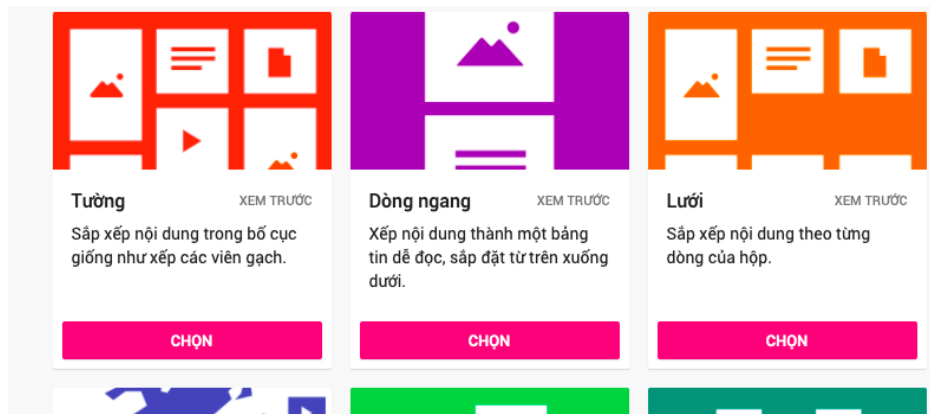
Tổng quan văn học Việt Nam

Trịnh Văn Quỳnh
cách đây 4 ngày trước

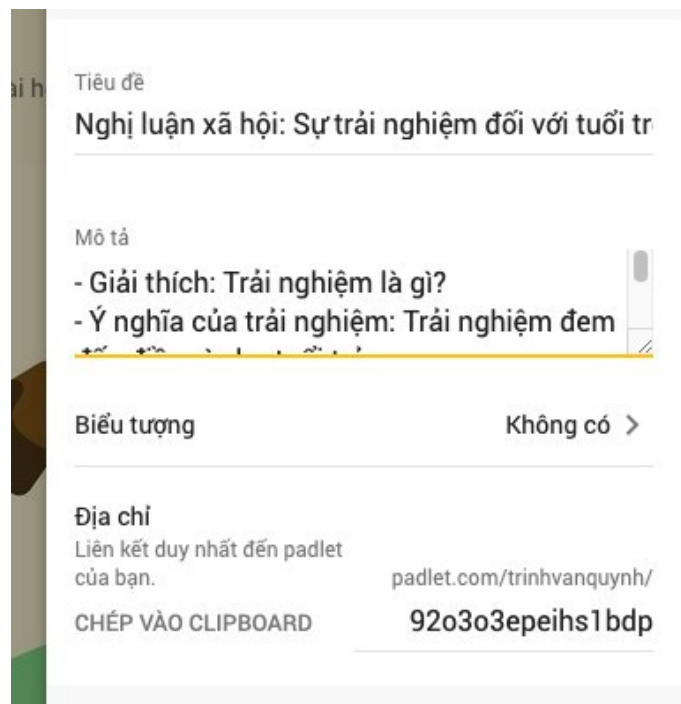
Các trang đã đánh dấu

Trịnh Văn Quỳnh
cách đây 4 ngày trước

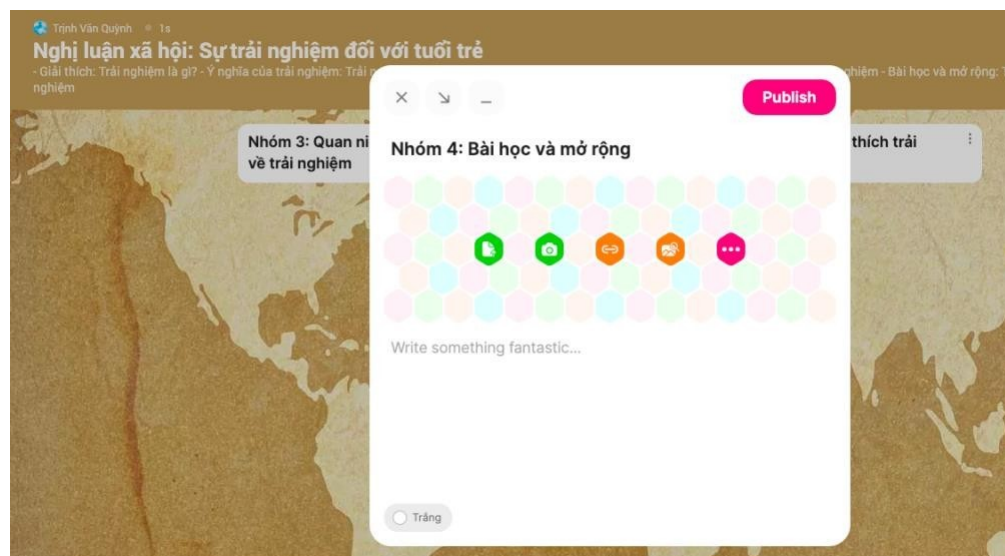
Chọn định dạng bức tường



Đặt tiêu đề, thêm mô tả, yêu cầu cho bài học

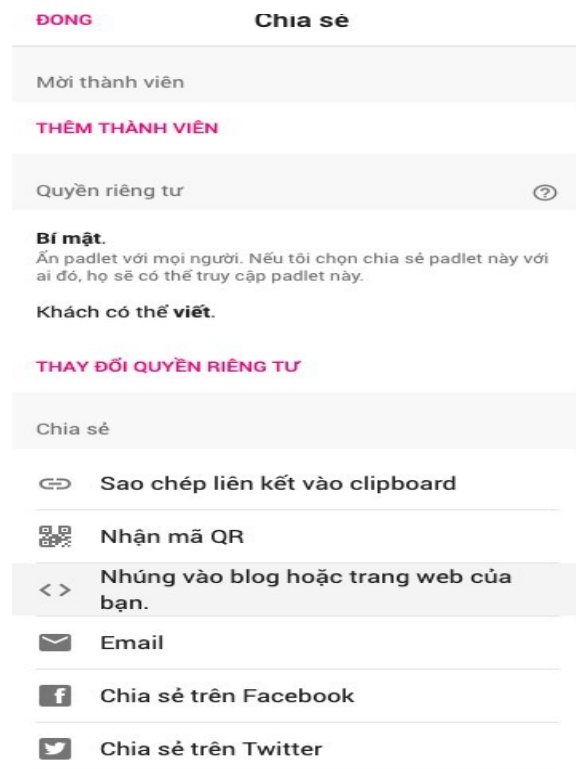


Thêm các góc học tập cho các nhóm





Bước 4: Chia sẻ link hoặc mã để các nhóm vào thực hiện nhiệm vụ



Lưu ý: Học sinh có thể đánh văn bản, chèn hình ảnh, video để bài của nhóm được sinh động.

Gọi học sinh trình bày lại sản phẩm của nhóm.

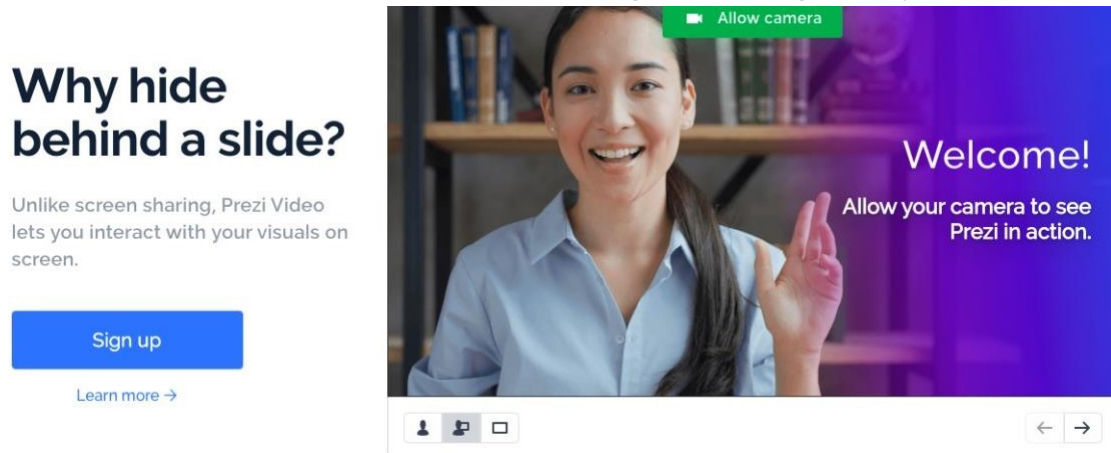
5. Sử dụng các công cụ hỗ trợ thuyết trình

Biên soạn được một bài giảng sinh động, logic, lôi cuốn người học luôn là một thách thức. Một bài giảng thú vị không chỉ đòi hỏi tính logic, phù hợp về nội dung mà còn cần sự đa dạng, sinh động, hiện đại trong cách thức biểu đạt. Ngoài phần mềm PowerPoint khá phổ biến thì phần mềm Prezi là một công cụ hết sức hiệu quả để hỗ trợ thầy cô thực hiện điều đó.

Để bài thuyết trình hiệu quả đối với cả GV và HS thì điều cần thiết đó là phải chuẩn bị trước kịch bản và nội dung giảng; lên cấu trúc bài giảng rõ ràng, mạch lạc; sử dụng các kỹ thuật tương tác và hiệu ứng đồ họa trên bài trình chiếu để thu hút sự tham gia của toàn bộ lớp học; sử dụng các phương thức, công cụ thuyết trình hiệu quả; kết hợp với sử dụng các giáo cụ trực quan phù hợp.

Prezi là một công cụ biên soạn bài giảng dạng trình chiếu, tích hợp hình ảnh, video, âm thanh, hiệu ứng đồ họa dễ dàng. Công cụ này có thể thay thế Ppt để thiết kế bài giảng có tính tương tác và sinh động, giúp cho người học dễ dàng nắm bắt logic nội dung bài học. Prezi có các thiết kế phù hợp cho một số lĩnh vực cụ thể như timeline (dòng thời gian) cho văn học sử;

Bước 1: Đăng nhập vào hệ thống trên trang chủ tại: [Prezi.com](https://prezi.com). Sau đó thì các bạn có thể đăng ký tài khoản tại trang chủ hoặc là cũng có thể sử dụng tài khoản khác thay thế như: Facebook,.. thì mới có thể bắt đầu sử dụng được công cụ này.

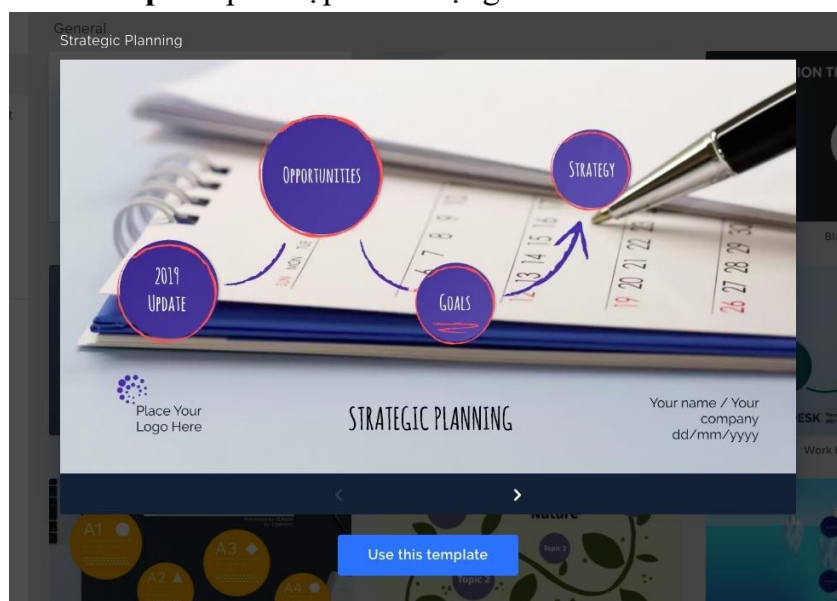


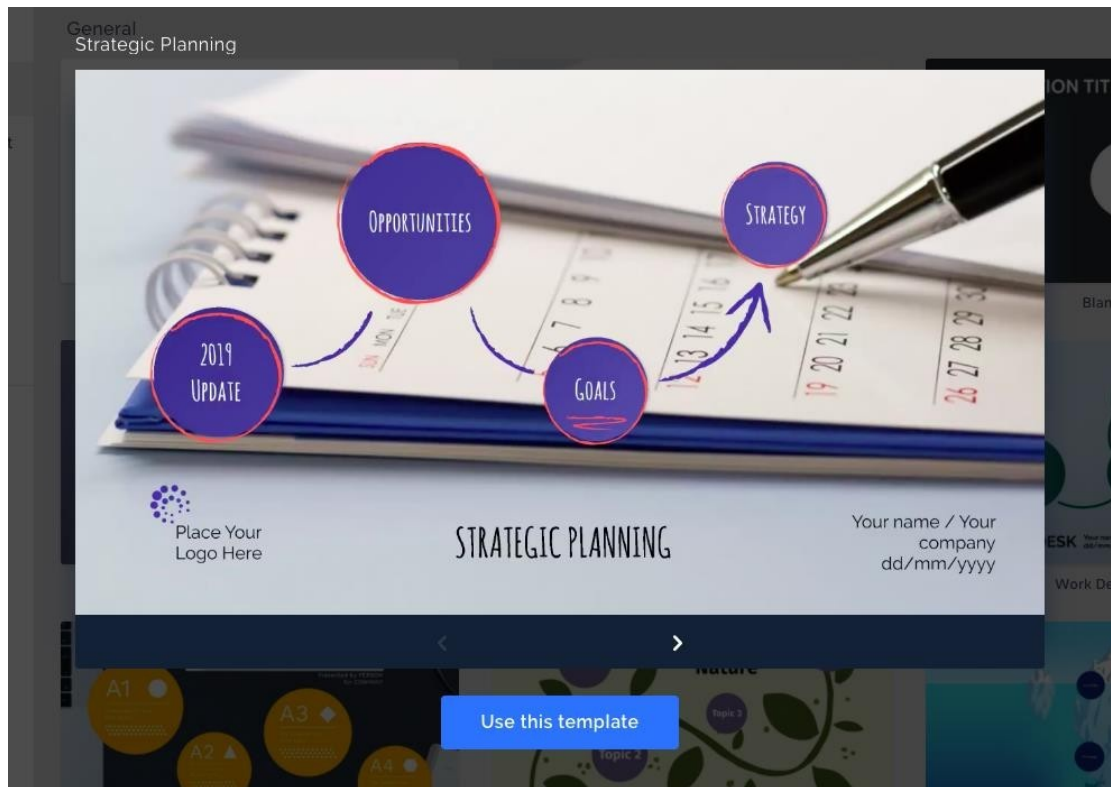
Bước 2:



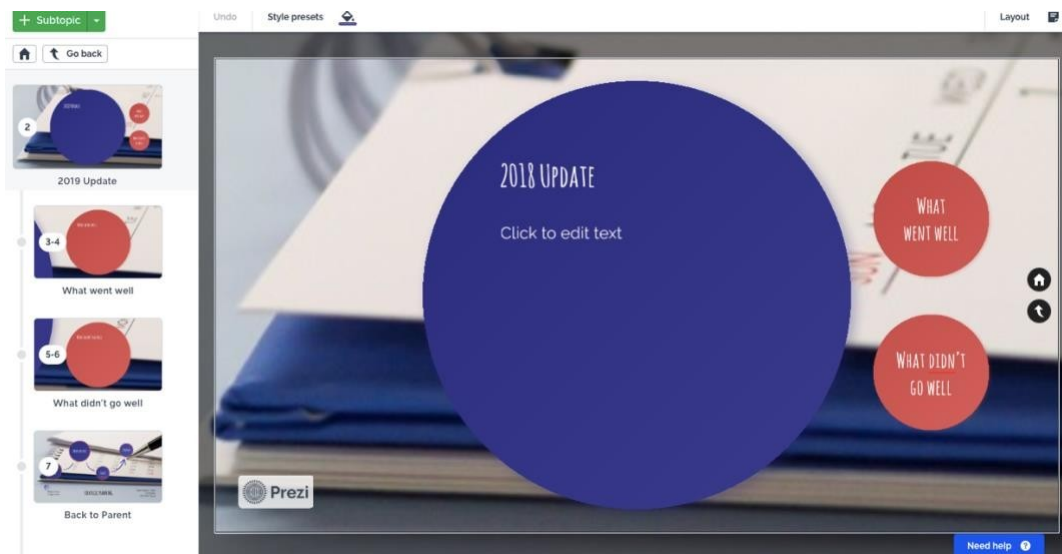
Chọn **template** - mẫu trình chiếu vô cùng phong phú

Bước 3: Chỉnh sửa **template** phù hợp và sử dụng để trình chiếu.

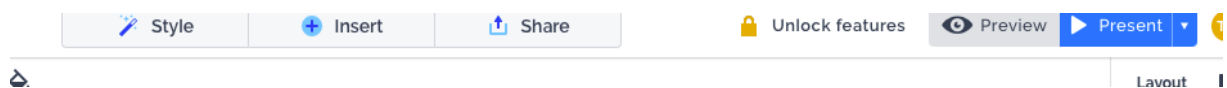




Chọn Use this template và chỉnh sửa nội dung



Ấn nút Present để trình chiếu hoặc share để chia sẻ cho học sinh



Lưu ý là: nên sơ đồ hoá các nội dung và khái niệm của bài giảng trên giấy trước khi thiết kế bài thuyết trình, nên sử dụng tối đa hình ảnh và từ khoá trong biểu diễn nội dung.

6. Sử dụng các công cụ tổng kết bài học

Tổng kết lại bài học là một hoạt động quan trọng để tóm lược kiến thức, kiểm tra xem HS đã tiếp thu được những gì.

Để giúp hoạt động tổng kết sinh động, hấp dẫn và có sự tương tác, GV có thể sử dụng công cụ thiết kế sơ đồ tư duy online như Edrawmindmap, Canva, Mindmeister... Ở đây chúng tôi hướng dẫn sử dụng công cụ Coogle

Các công cụ vẽ sơ đồ tư duy nói chung có chức năng sơ đồ hoá các khái niệm phức tạp để người học dễ nắm bắt hơn. Cần chú ý đến mối quan hệ giữa các khái niệm, nội dung trong sơ đồ tư duy. Đặc biệt cần kết hợp sử dụng các biểu tượng minh hoạ để làm sơ đồ dễ hiểu hơn, sinh động hơn.

Bước 1: Truy cập <https://coggle.it/> đăng ký thành viên và chọn Tạo một sơ đồ để bắt đầu

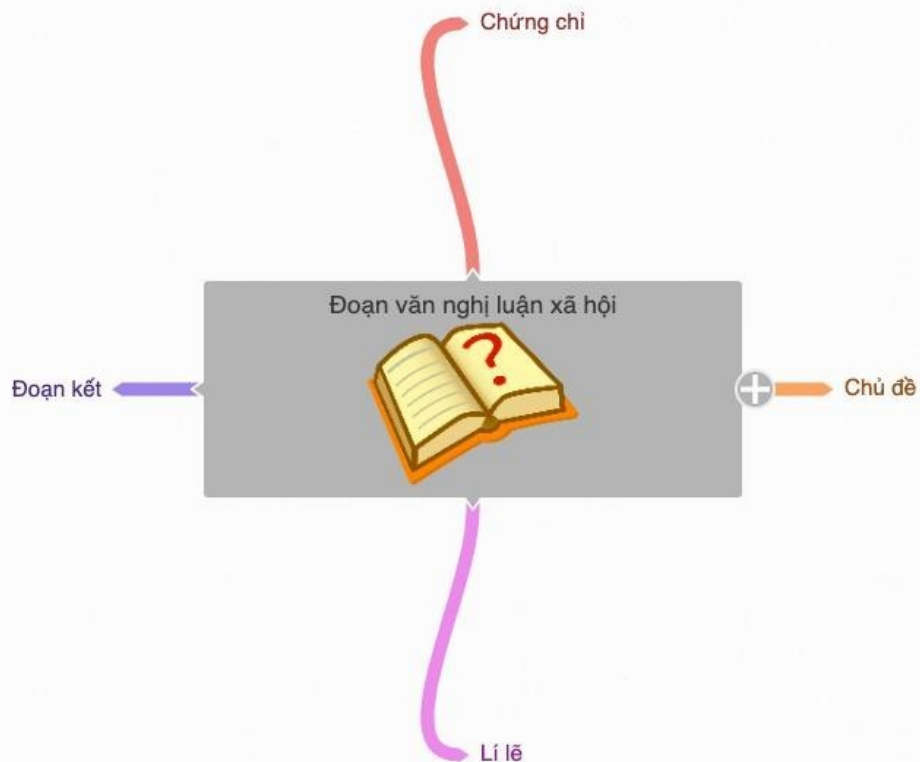


Bước 2: Vẽ sơ đồ tư duy

Thêm chủ đề trung tâm và hình ảnh



Ấn dấu cộng để thêm các nhánh, chọn biểu tượng để thêm hình ảnh, di chuyển các nhánh sao cho cân đối



Bước 3: Share sơ đồ còn trống cho các nhóm hoàn thiện



Sau khi hoàn thiện ấn nút trình chiếu để chiếu từng nhánh sơ đồ

7. Sử dụng các công cụ đánh giá trực tuyến

Đánh giá quá trình là quá trình giáo viên và người học sử dụng trong quá trình giảng dạy để cung cấp phản hồi nhằm điều chỉnh quá trình dạy và học, nhằm cải thiện kết quả học tập của người học trong tương quan với việc đạt được mục tiêu đầu ra của môn học.

Đánh giá tổng kết/kết quả hay còn gọi là kiểm tra đánh giá kết thúc thường tiến hành vào giai đoạn cuối của một quá trình học tập nhằm xác định trình độ của học sinh: mức độ hài lòng của học sinh, mức độ tiếp thu kiến thức và kỹ năng, mức độ chuyển giao kiến thức và kỹ năng mới thu được.

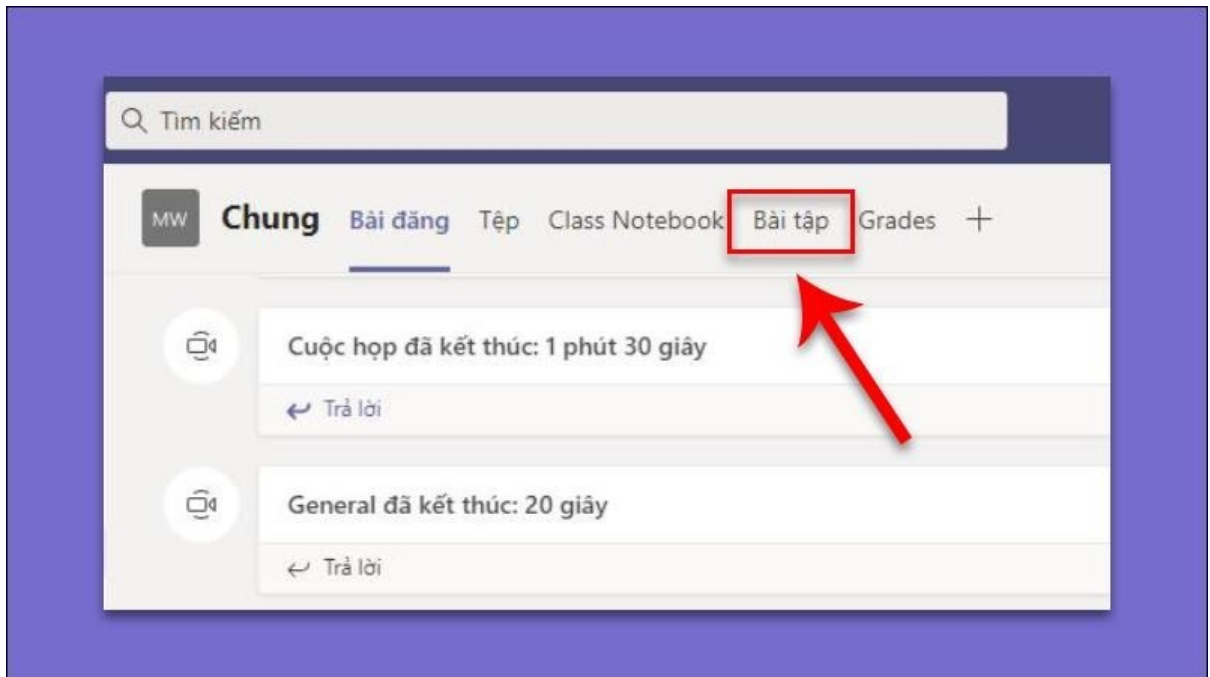
Đánh giá trực tuyến giúp Gv phản hồi kết quả tới người học ngay lập tức: người học sau khi làm bài có thể nhận được ngay kết quả cũng như biết được bài làm của mình đã có

những lỗi gì?

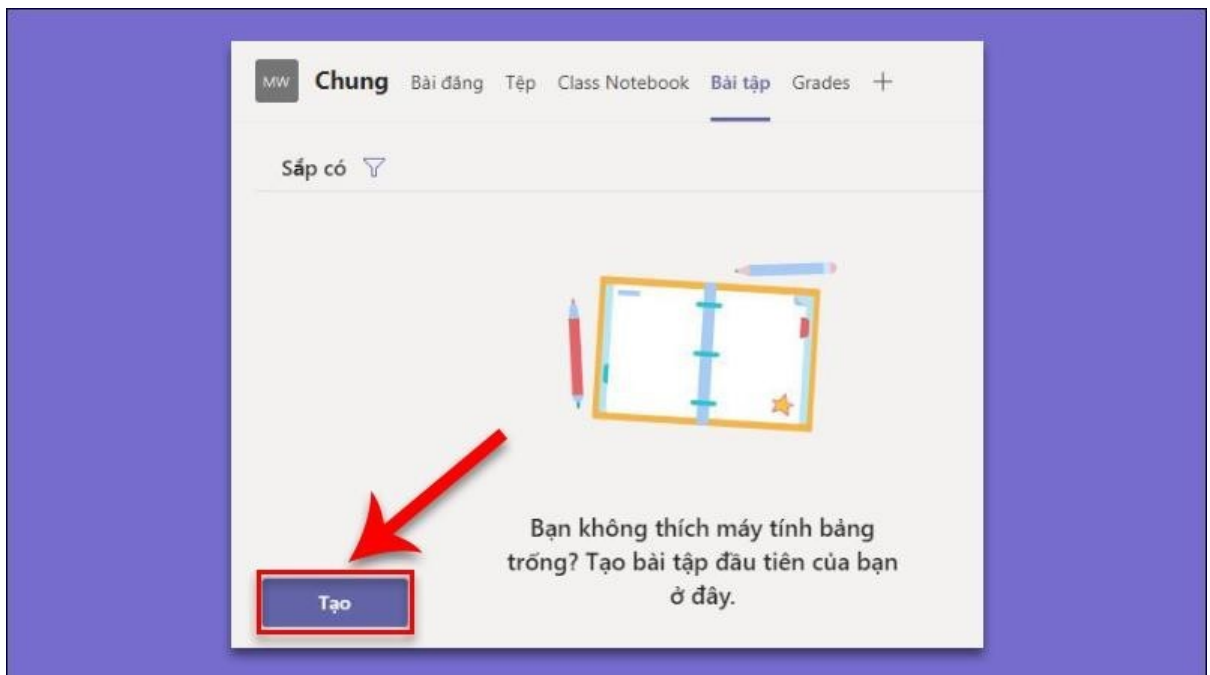
Giáo viên có thể tổ chức bài kiểm tra trên Form của O365, hoặc tạo câu hỏi đa dạng hơn (điền khuyết, trả lời ngắn câu hỏi mở) trên Quizz.

Đối với bài thi, bài kiểm tra theo hướng tự luận GV sử dụng Teams hữu ích trong việc giao bài tập và nộp bài.

Bước 1: Chọn mục **Bài tập** trên thanh công tại giao diện chung của nhóm.



Bước 2: Nhấn **Tạo** để mở hộp thoại tạo bài tập.



Hệ thống sẽ hiển thị các tùy chọn tạo bài tập như **bài tập hiện có**, **Quiz (Câu đố)** hoặc **bài tập online trên Teams**, để tạo bài tập trực tuyến chọn **Bài tập được giao**.

Sau đó đến phần mục **Hướng dẫn (đề bài)**. Bạn có thể **nhập đề bài ngay trên bảng thông tin (1)** hoặc **gửi tệp** đề bài lên bằng cách nhấn **Thêm tài nguyên (2)**.

Nhấn **Hoàn tất** để tải lên tệp **Hướng dẫn** bài tập của bạn.

Đến mục **Điểm**, bạn có thể **nhập số điểm tối đa (1)** của bài tập hoặc **thêm bảng tiêu chí đánh giá (2)**

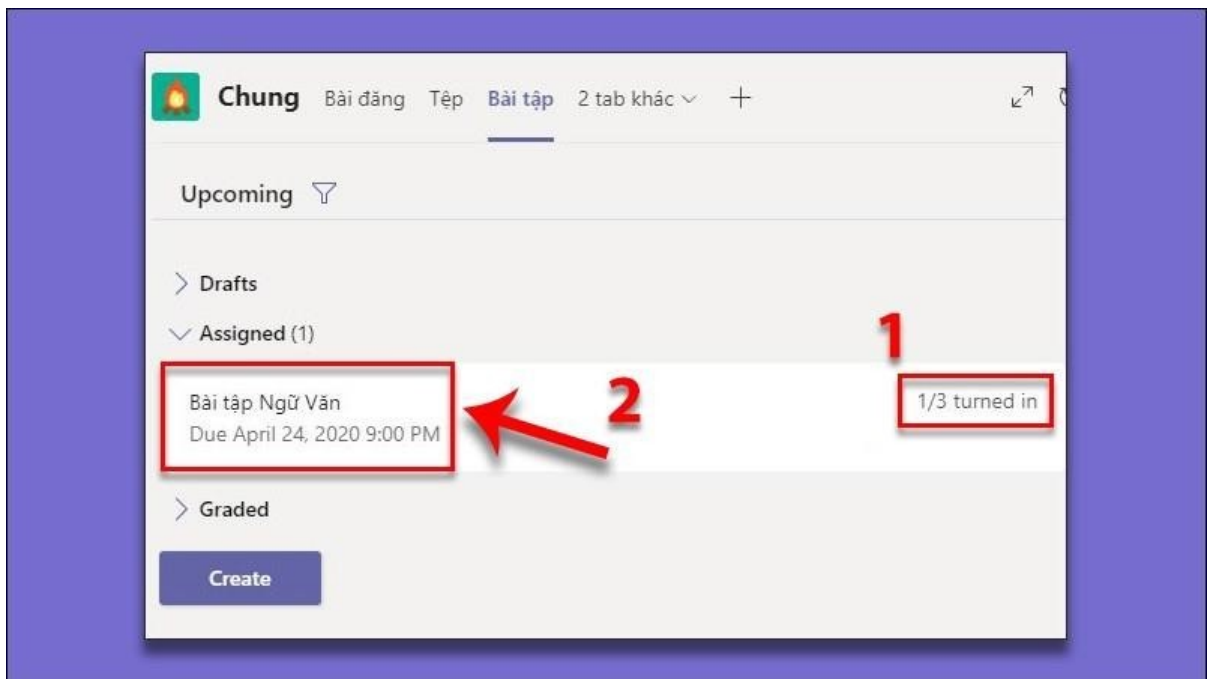
Nhấn **bật** mục **Ngày đóng (1)** để khi **đến hạn** hệ thống sẽ **tự động đóng bài**, **không cho phép các thành viên nộp trễ**, sau đó nhấn **Hoàn tất (2)**.

Cuối cùng bạn nhấn **Giao** để kết thúc việc tạo bài tập cho nhóm bạn. Học viên sẽ được thông báo về bài tập mới trong ngày mà bạn đã chỉ định và thông báo kết nối đến bài tập này sẽ đăng trong kênh mà bạn đã chọn.

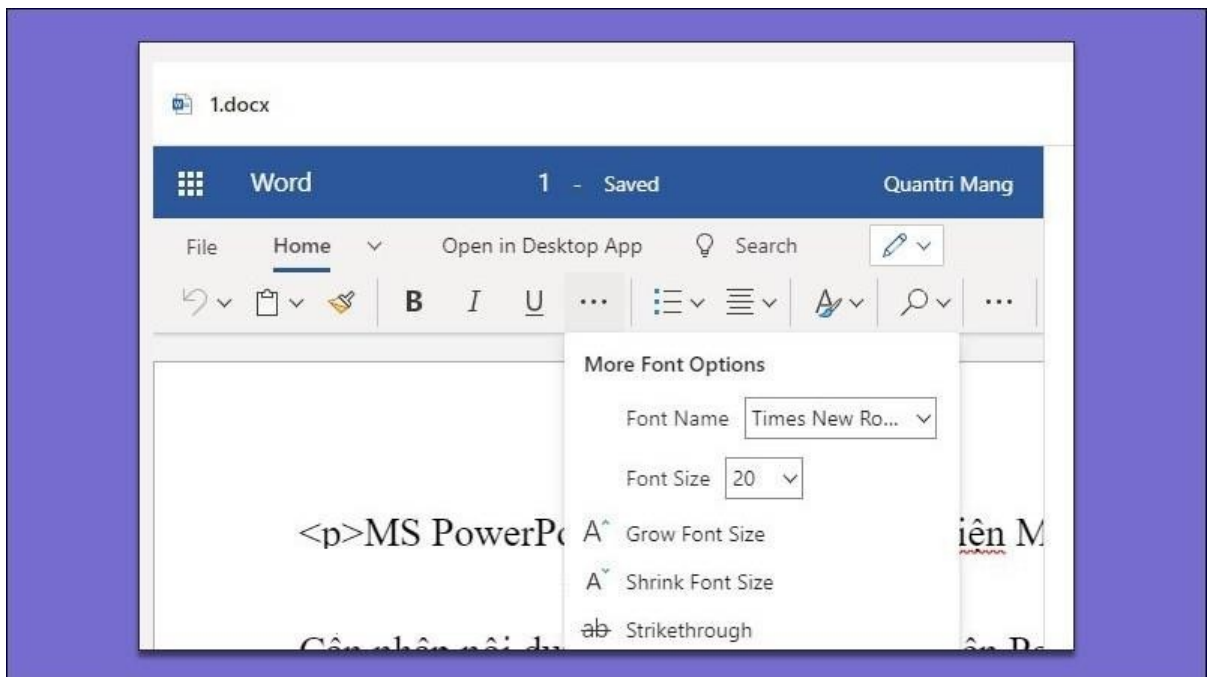
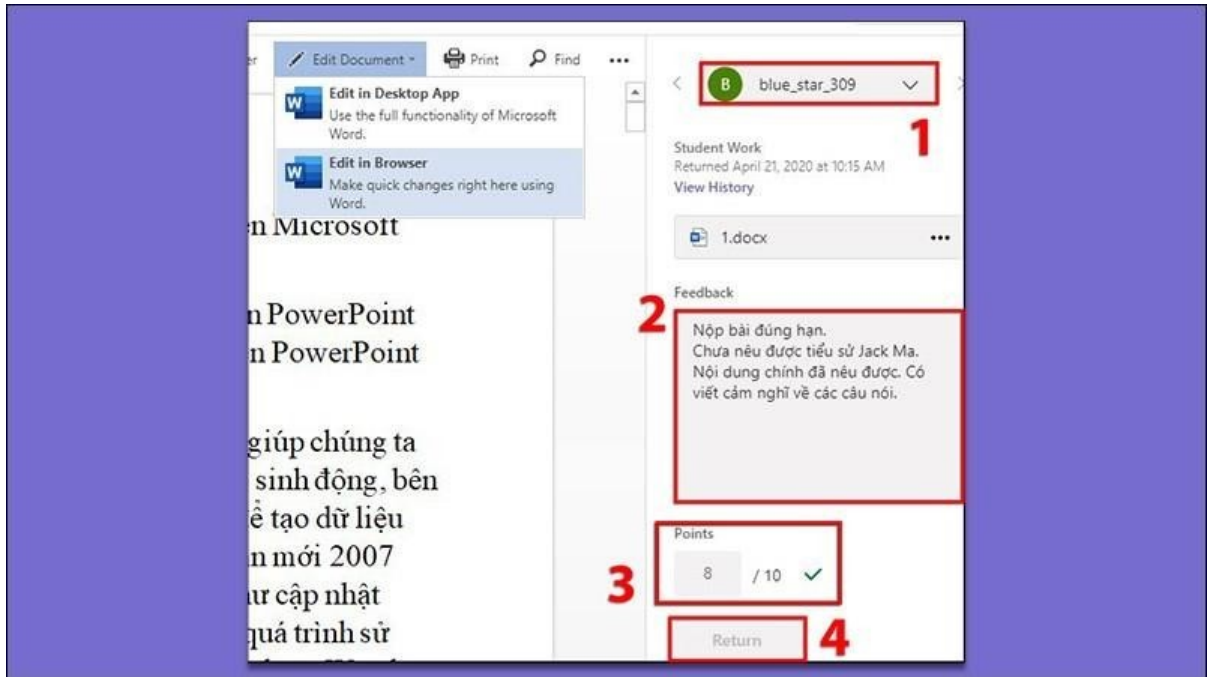
- Bước 3: Chấm điểm

Chọn mục **Bài tập** > **Xem trạng thái nộp bài** > **Nhấn vào bài tập đã tạo** > **Chọn thành viên đã nộp bài để chấm** > **Nhập lời phê** > **Nhập số điểm** > **Nhấn Trả bài**

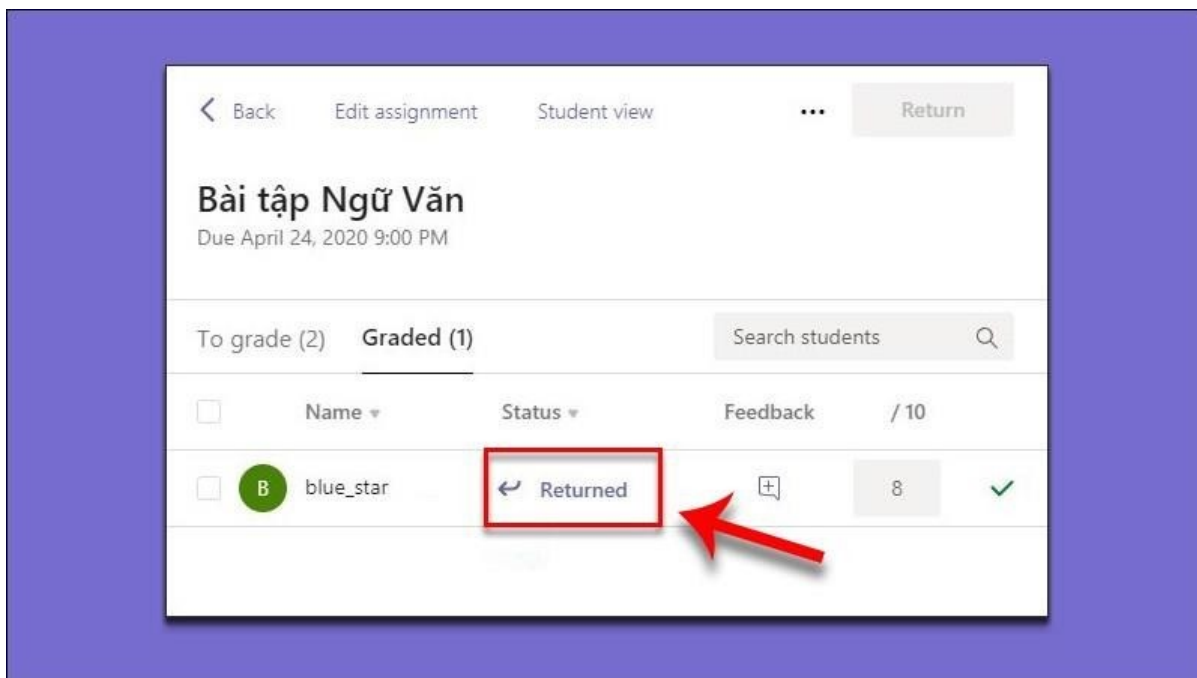
Tại giao diện chung của lớp, chọn mục **Bài tập**, tiếp theo tại mục bài tập đã tạo của lớp, **xem trạng thái nộp bài** của các thành viên (1), sau đó nhấn vào **bài tập của lớp (2)**.



Bước 2: Chọn học sinh đã gửi bài để chấm (1), tiếp theo nhập lời phê về bài tập vào phần Feedback (2), dựa theo các tiêu chí đánh giá đã tạo khi giao bài tập, nhập số điểm vào mục Points (Điểm) (3), cuối cùng nhấn Return (Trả bài) (4).



Sau khi chấm bài, bạn có thể xem lại **trạng thái chấm bài** của các thành viên tại phần **Grade (Điểm)**.



C. BÀI HỌC KINH NGHIỆM -KẾT QUẢ ĐẠT ĐƯỢC

1. Đối với giáo viên

Khi ứng dụng công nghệ thông tin trong tiết học Ngữ văn kết hợp trực tuyến và trực tiếp, bản thân giáo viên cũng trau dồi cho mình thêm kỹ năng, phương pháp giảng dạy. Giáo viên luôn tích cực tìm tòi, đổi mới nhằm giúp cho tiết dạy phong phú, hấp dẫn hơn. Từ đó thấy được những khả năng, kỹ năng của học sinh trong học tập môn Ngữ văn, tạo hứng thú và yêu thích cho học sinh khi tham gia các trò chơi bổ trợ cho tiết học.

Việc ứng dụng sử dụng linh hoạt công nghệ thông tin nhằm thích ứng với điều kiện tình hình mới, học trực tiếp và học trực tuyến có thể liên kết với nhau một cách nhịp nhàng, hiệu quả. Từ đó giáo viên vừa giảng dạy trực tiếp được trên lớp, vừa có thể dạy trực tuyến nếu không may mắc Covid-19.

2. Đối với học sinh

Qua quá trình áp dụng những ứng dụng công nghệ thông tin vào các tiết dạy học Ngữ văn ở THCS, tôi nhận thấy rằng: công nghệ thông tin là một công cụ hỗ trợ cho việc dạy Ngữ văn. Học sinh được tiếp nhận nhiều kiến thức, kỹ năng qua những hoạt động dễ dàng, gây hứng thú. Chính vì lẽ đó mà những học sinh đã được học qua những tiết dạy có ứng dụng công nghệ thông tin không chỉ có

cơ hội tìm hiểu, ôn tập kiến thức mà còn thể nghiệm hành vi, rèn luyện kỹ năng, sự tư duy, phản ứng nhanh. Các em được rèn khả năng quyết định lựa chọn các phương án đúng, cách giải quyết tình huống hợp lý. Sử dụng công nghệ thông tin cũng là biện pháp tăng cường sự phấn đấu tích cực trong từng cá nhân hoặc trong nhóm học sinh. Từ đó tăng cường hoạt động làm việc nhóm, phát triển kỹ năng giao tiếp cho học sinh.

Như vậy so với thời điểm trước khi có dịch bệnh, khi ứng dụng linh hoạt công nghệ thông tin trong giảng dạy trực tuyến và trực tiếp, tôi nhận thấy rằng: Các em học sinh có hứng thú hơn trong việc học, linh động trong tìm tòi, dù học trực tuyến vẫn có thể hoạt động nhóm, trao đổi, chia sẻ kiến thức, biết cách lưu giữ kiến thức trên tảng nền tảng công nghệ. Cụ thể như trong học kì I năm học 2021-2022, kết quả xếp loại học lực môn Ngữ văn vào cuối học kì I của lớp 6 do tôi trực tiếp giảng dạy môn Ngữ Văn như sau:

Tổng số	Giỏi	Khá	TB	Yếu	Kém
40	25	15	0	0	0

So sánh với kết quả của khảo sát đầu năm, tôi nhận thấy rằng việc học tập của học sinh có sự tiến bộ rõ rệt. Nhiều em trước đây còn bỡ ngỡ đối với học trực tuyến thì nay có sự tiến bộ rất nhiều, thậm trí thành thạo việc sử dụng công nghệ thông tin trong học tập. Kết quả này đã được nhà trường, đồng nghiệp cũng như các bậc phụ huynh học sinh ghi nhận và tỏ ra rất hài lòng.

Khi đưa ra phiếu khảo trung cầu ý kiến học sinh về những tôi thấy những kết quả như sau:

Đánh giá về mức độ hứng thú và mức độ hài lòng của học sinh trong quá trình học:

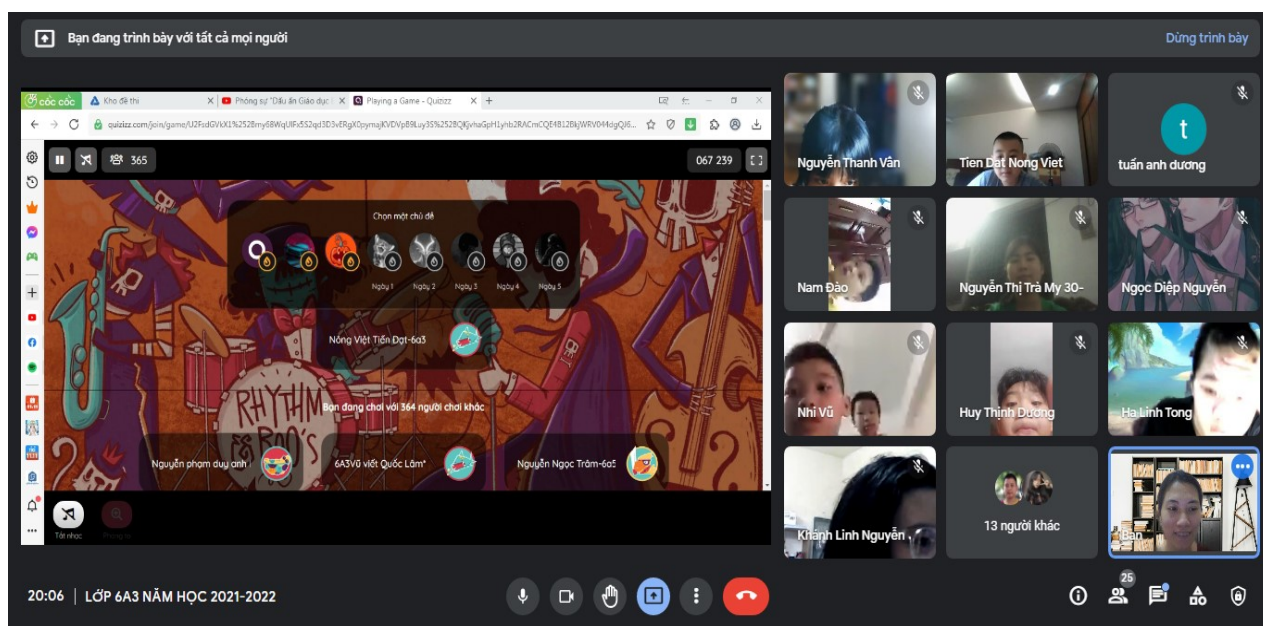
Mức độ hứng thú	Hoàn toàn không hứng thú	Không hứng thú	Trung bình	Hứng thú	Rất hứng thú
	0%	2%	19%	38%	41%
Mức độ hài lòng	Hoàn toàn không hài lòng	Không hài lòng	Trung bình	Hài lòng	Rất hài lòng
	0%	2%	18%	40%	40%

Nhìn vào bảng số liệu trên có thể thấy phần lớn học sinh đều cảm thấy hứng thú và hài lòng khi giáo viên kết hợp ứng dụng công nghệ thông tin trong tiết học Ngữ văn. Từ đó các em sẽ tham gia nhiệt tình, có ý thức, yêu thích môn học hơn, tạo sự thi đua cố gắng của các em học sinh trong lớp.

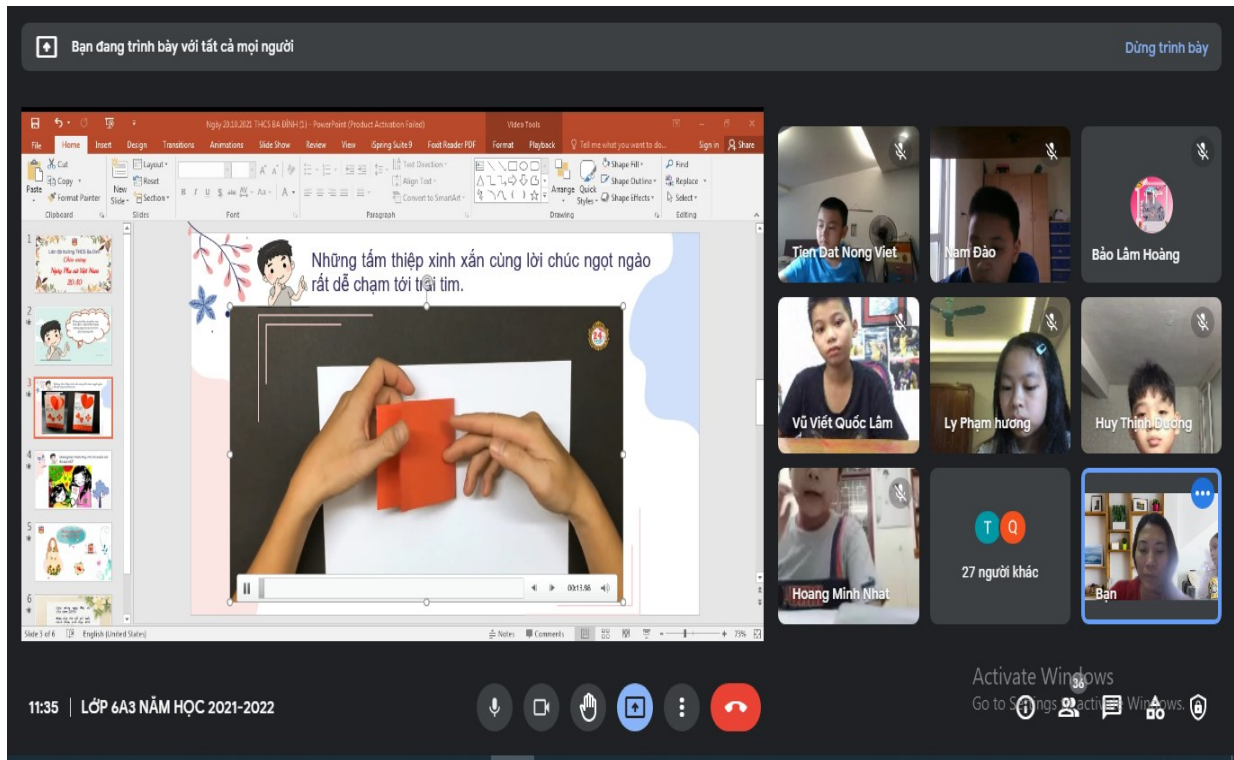
Mức độ nỗ lực của học sinh trong quá trình học cũng được cải thiện:

Các mức độ nỗ lực	Tỷ lệ			
	Tham gia ít	Tham gia trung bình	Tham gia thường xuyên	Tham gia đủ
Mức độ thường xuyên tham gia lớp học	2.5 %	7.5%	87.5%	2.5%
Mức độ tham gia học tập trên lớp	Không tích cực 2.5 %	Bình thường 7.0%	Tích cực 87.0%	Rất tích cực 3,5%
Mức độ thường xuyên hoàn thành các bài tập	Không bao giờ 0%	Thỉnh thoảng 8%	Thường xuyên 80%	Rất thường xuyên 12%
Mức độ hoàn thành các bài tập	Kém 2.5%	Trung bình 5%	Khá 62%	Tốt 30.5%
Hoàn thành bài tập đúng thời hạn	Trễ thời hạn 5%	Đúng thời hạn 70%	Trước thời hạn 25%	-

Sau đây là một số hình ảnh ghi nhận trong các tiết học Ngữ văn trực tuyến và trực tiếp:



Sử dụng ứng dụng trò chơi quizizz tạo không khí hào hứng trong tiết học trực tuyến



Sử dụng video hỗ trợ bổ sung kiến thức cho học sinh



Học sinh sử dụng Padlet xây dựng góc học tập trực tuyến



Tiết học trực tiếp hào hứng khi học sinh được tự thực hiện ứng dụng công nghệ thông tin trong học tập



Học sinh chủ động, thích ứng nhanh với công nghệ thông tin trong giờ học

D. KẾT LUẬN, KIẾN NGHỊ:

1. Kết luận

- Công nghệ dạy học trực tuyến và trực tiếp ngày càng hoàn thiện các tính năng giúp hình thành môi trường định hướng học tập, việc tìm hiểu đặc trưng học tập của từng nhóm người học đơn giản hơn từ đó cung cấp cơ sở lựa chọn các phương tiện, phương pháp và kỹ năng dạy học cụ thể dùng trong môi trường định hướng phù hợp.

- Sử dụng công nghệ trong môi trường học tập trực tuyến và trực tiếp kết hợp với học tập cộng tác là một chiến lược dạy - học tích cực. Trong đó các thành viên tham gia hoạt động và học tập cùng nhau trong những nhóm nhỏ (mỗi nhóm bao gồm các thành viên có trình độ và khả năng khác nhau) nhằm mục đích phát triển sự hiểu biết và chiếm lĩnh một nội dung học tập nào đó.

- Với những đề xuất các công cụ dạy học trực tuyến và trực tiếp như trên đã bám sát vào các hoạt động tổ chức dạy học, người học sẽ có thể có các môi trường học tập linh động về không gian, thời gian, đối tượng và thích nghi về nội dung, phương pháp với phong cách, đặc trưng học tập của bản thân người học. Nhờ đó, người học sẽ hứng thú hơn góp phần nâng cao chất lượng giờ học.

- Kết quả giảng dạy cho phép khẳng định việc ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học trực tuyến và trực tiếp môn Ngữ văn giúp cho HS chủ động tham gia vào quá trình học tập, làm cho các em thực sự trở thành chủ thể của hoạt động học đã chứng minh được tính đúng đắn mà đề tài đặt ra.

2. Kiến nghị

*** Về phía nhà trường:**

- Thường xuyên tổ chức học tập, trao đổi kinh nghiệm giảng dạy lẫn nhau, nhất là phương pháp giảng dạy đổi mới theo tinh thần SGK mới.

- Thay đổi hình thức họp chuyên môn không đơn thuần là dự giờ – góp ý, mà tổ chức hội thảo bằng chuyên đề cụ thể.

- Nhà trường cần trang bị thêm cơ sở vật chất kỹ thuật phục vụ cho dạy học theo xu hướng hiện nay như các phòng chức năng, máy móc, mua các phần mềm bản quyền về dạy học tương tác, có chính sách động viên cho GV thiết kế các phương tiện dạy học mới để phục vụ tốt cho giảng dạy.

*** Về phía lãnh đạo phòng giáo dục:**

- Kịp thời trang bị đầy đủ thiết bị và đồ dùng dạy học, sách tham khảo có chất lượng cho các trường.

- Quan tâm đến chế độ chính sách khi giáo viên có nguyện vọng học tập nâng cao nghiệp vụ.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Ngọc Linh, 2020. “Giáo dục trực tuyến ở Việt Nam - Thị trường tiềm năng”. Đổi mới sáng tạo. <https://doimoisangtao.vn/news/gio-dc-trc-tuyn-vit-nam> [Ngày truy cập: 28 tháng 6 năm 2020].
2. Công Thương, 2020. “Hiểu đúng những giá trị của lớp học trực tuyến”. Quản lý chương trình Etep Bộ giáo dục và đào tạo. <http://etep.moet.gov.vn/tintuc/chitiet?Id=1310>. [Ngày truy cập: 19 tháng 6 năm 2020]
3. Thủ tướng Chính phủ, 2005. Quyết định số 112/2005/QĐ - TTg ngày 18/05/2005 về việc phê duyệt Đề án "Xây dựng xã hội học tập trong giai đoạn 2005 - 2010".
4. Nguyễn Hoàng, 2014. “Giáo dục Việt Nam và xu hướng E-learning”. Báo dân trí. <https://dantri.com.vn/sucmanh-so/giao-duc-viet-nam-va-xu-huong-e-learning> 1407947936.htm. [Ngày truy cập: 01 tháng 04 năm 2021]
5. Bộ Giáo dục và Đào tạo, 2020. Công văn số 795/BGDĐT-GDĐH “Triển khai công tác ĐTTX ứng phó với dịch Covid-19”.
6. Nguyen, T. T. H., Sivapalan, S., Pham, H. H., Nguyen, L. T. M., Pham, A. T. V., & Dinh, H. V, 2020. “Students’ adoption of e-learning in emergency situation: the case of a Vietnamese university during Covid-19”. Interactive Technology and Smart Education, Vol. ahead-of-print No. ahead-of-print. ISSN: 1741-5659. <https://doi.org/10.1108/ITSE-08-2020-0164>.
7. Bộ Giáo dục và Đào tạo, 2020. Công văn số 4003/BGDĐT-CNTT “Hướng dẫn thực hiện nhiệm vụ CNTT năm học 2020 – 2021”.
8. Howlett, D., Vincent, T., Gainsborough. N., Fairclough, J., Taylor, N., & Vincent, 2009. Integration of a CaseBased Online Module into an Undergraduate Curriculum: What is involved and is it effective? Online Learning, 6 (4), 372-384.
9. Ruth C. Clark, & Richard E. Mayer, 2016. E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning. Fourth Edition
10. Joi L. Moorea & Camille Dickson-Deaneb, 2010. “e-Learning, online learning, and distance learning environments: Are they the same?”. The Internet and Higher Education. Volume 14, Issue 2, March 2011, Pages 129-135.
11. Trịnh Văn Biều, 2012. Một số vấn đề về đào tạo trực tuyến (E-learning). Tạp chí Khoa học, Đại học Sư phạm TP Hồ Chí Minh, số 40.

12. Trường Đại học Kinh tế Quốc dân, 2017. “Đào tạo trực tuyến trong thời kỳ Cách mạng Công nghiệp 4.0”. Kỷ yếu Hội thảo Khoa học quốc gia. NXB Đại học Kinh tế Quốc dân

Hồ Ngọc Đại (1999), Giải pháp giáo dục, NXB GD, Hà Nội.

13. Vũ Cao Đàm(2003), Phương pháp nghiên cứu khoa học, NXB khoa học kỹ thuật, Hà Nội.

14. S.B.Enconhin(Thanh Hà dịch) 1998, Tâm lý học trò chơi, NXB Thành phố Hồ Chí Minh.

15. Lê Kim Liên, Tổ chức trò chơi học tập trong dạy – học, NXB Thành phố Hồ Chí Minh.

16. Nguyễn Thị Hòa (2007), phát huy tính tích cực nhận thức của trẻ MG 5-6 tuổi trong trò chơi học tập, NXB ĐHSP

17. Trương Thị Xuân Huệ (2004), Xây dựng và sử dụng trò chơi phát triển nhằm hình thành biểu tượng toán ban đầu cho trẻ 5-6 tuổi, Luận án tiến sĩ giáo dục, Hà Nội

18. Đặng tiến Huy (1997), 50 trò chơi vui- khỏe thông minh, NXB văn hóa thông tin.

19. A. N. Leonchiep(1980), Sự phát triển tâm lý của trẻ em, trường CDSP MG TW3.

PHỤ LỤC
GIÁO ÁN MINH HỌA



ĐỌC HIỂU VĂN BẢN
ÔNG LÃO ĐÁNH CÁ VÀ CON CÁ VÀNG
Pu-skin



Những lưu ý khi đọc
truyện cổ tích “Ông lão
đánh cá và con cá vàng”?



I. ĐỌC VÀ TÌM HIỂU CHUNG



1. Tác giả



- A.X Pu-skin (1799 - 1837)

- Ông được mệnh danh là “Mặt trời của thi ca Nga”



2. Văn bản

- Thể loại: Truyện cổ tích viết lại.
- Nhân vật: Ông lão đánh cá, vợ, cá vàng, biển xanh.
- Bố cục: 3 phần
 - + Giới thiệu truyện: từ đầu đến *ở nhà kéo sợi*.
 - + Diễn biến truyện: tiếp theo đến *ý muốn của vợ*.
 - + Kết thúc truyện: còn lại.



II. ĐỌC VÀ TÌM HIỂU CHI TIẾT

THẢO LUẬN CẶP ĐÔI

Nhân vật/ Sự việc chính	Vợ ông lão đánh cá	Ông lão đánh cá	Cá vàng và Biển xanh
Sự việc 1			
Sự việc 2			
Sự việc 3			
Sự việc 4			
Sự việc 5			
Nhận xét tính cách nhân vật			
Nhận xét về thái độ của biển xanh và cá vàng			

1. Sự việc và nhân vật trong truyện

Nhân vật/ Sự việc chính	Vợ ông lão đánh cá	Ông lão đánh cá	Biển xanh và Cá vàng
Sự việc 1	Mụ vợ bắt ông lão quay lại biển xin con cá vàng một cái máng cho lợn ăn.	Nghe lời mụ vợ đi cưỡi ra biển xin.	- Biển gợn sóng êm ả - Cá vàng trả lời: "Ông lão ơi...Tôi sẽ giúp..."
Sự việc 2	Mụ đòi một tòa nhà đẹp.	Nghe lời mụ vợ đi cưỡi ra biển xin.	- Biển xanh đã nổi sóng. - Cá vàng trả lời: "Ông lão ơi...Tôi kêu trời phù hộ..."
Sự việc 3	Mụ không muốn làm nông dân mà muốn làm một bà nhất phẩm phu nhân.	Nghe lời mụ vợ lúc cóc đi ra biển.	- Biển xanh nổi sóng dữ dội. - Cá vàng trả lời: "Ông lão ơi...Trời sẽ phù hộ..."
Sự việc 4	Mụ muốn trở thành nữ hoàng.	Nói với vợ rằng: "Mụ nói gì vậy? Mụ có lẫn không?... Thiên hạ họ biết, họ sẽ cười cho", nhưng sau đó vẫn lủi thủi ra biển xin.	- Biển nổi sóng mù mịt - Cá vàng trả lời: "Thôi đừng lo lắng. Cứ về đi.... Mụ già sẽ là nữ hoàng"
Sự việc 5	Mụ muốn làm Long Vương ngự trị trên mặt biển để bắt cá vàng hầu hạ và làm theo ý mụ.	Không dám trái lời mụ, lại đi ra biển.	- Cơn dông tố kinh khủng, biển nổi sóng ầm ầm. - Con cá không nói gì, quẫy đuôi lặn sâu xuống đáy biển.
Nhận xét tính cách nhân vật	→ Là người tham lam, bội bạc, tàn nhẫn.	→ Là người hiền lành, chất phác, nhẵn nhụi nhưng nhu nhược, thiếu sự quyết đoán, mạnh mẽ.	
- Nhận xét về thái độ của biển cá và cá vàng. Tác dụng của yếu tố hoang đường, kì ảo			- Thay đổi thái độ sau mỗi lần đòi hỏi của bà vợ. Thể hiện tức giận với lòng tham không đáy của mụ vợ ông lão đánh cá → Yếu tố hoang đường, kì ảo: tạo sự sinh động, hấp dẫn và làm nổi bật ý nghĩa câu chuyện.



*Những bài học rút ra từ
câu chuyện "Ông lão
đánh cá và con cá vàng"?
Cho biết ý nghĩa của
những bài học đó.*



2. Bài học từ câu chuyện

- Thứ nhất là bài học về sự tham lam, bội bạc sẽ phải trả giá.
 - Thứ hai là bài học về sự biết ơn đối với những người có tấm lòng nhân hậu đã giúp đỡ mình.
 - Thứ ba trong cuộc sống cần có chính kiến, không nên quá nhu nhược, cần phân định được đúng sai.
- Truyện có ý nghĩa giáo dục chúng ta cần biết ơn những người đã giúp đỡ mình khi hoạn nạn, khó khăn. Không nên tham lam, bội bạc, dùng vì vật chất và danh vọng mà đánh mất tình người.

III. TỔNG KẾT



1. Nghệ thuật: Sử dụng những biện pháp nghệ thuật tiêu biểu của truyện cổ tích như: sự lặp lại, tăng tiến của các tình huống, sự đối lập giữa các nhân vật, sự xuất hiện của các yếu tố tưởng tượng, hoang đường.



2. Nội dung: Truyện ca ngợi lòng biết ơn đối với những người nhân hậu và nêu ra bài học đích đáng cho những kẻ tham lam, bội bạc.



3. Lưu ý khi đọc truyện của Pu-skin

- Nhận biết được các sự kiện chính và diễn biến nội dung của câu chuyện được kể.
- Xác định các nhân vật trong truyện và tìm hiểu đặc điểm tính cách của nhân vật chính.
- Chỉ ra được các chi tiết kì ảo và tác dụng của chúng trong truyện.
- Suy nghĩ về ý nghĩa của truyện, những thông điệp mà tác giả muốn gửi gắm trong đó.
- Kết nối với hiểu biết, trải nghiệm của bản thân để vận dụng vào việc đọc hiểu truyện và rút ra bài học kinh nghiệm cần thiết.



