

PHIẾU NHẬN XÉT ĐÁNH GIÁ

Họ tên tác giả: Bùi Thị Khánh Ly
Tên SKKN: Ứng dụng phần mềm đồ họa Canva trong giảng dạy môn lịch sử lớp 10 nhằm phát huy năng lực sáng tạo của học sinh
Môn (hoặc Lĩnh vực): lịch sử

STT	Tiêu chuẩn	Điểm tối đa
1	Sáng kiến có tính mới	
1.1	Hoàn toàn mới, được áp dụng đầu tiên	30
1.2	Có cải tiến so với giải pháp trước đây với mức độ khá	20
1.3	Có cải tiến so với giải pháp trước đây với mức độ trung bình	10
1.4	Không có tính mới hoặc sao chép từ các giải pháp đã có trước đây	0
Nhận xét: <u>Sáng kiến hoàn toàn mới, lần đầu tiên giáo viên áp dụng</u> (30đ)		
2	Sáng kiến có tính áp dụng	
2.1	Có khả năng áp dụng trong phạm vi toàn ngành hoặc rộng hơn	30
2.2	Có khả năng áp dụng trong đơn vị và có thể nhân ra một số đơn vị có cùng điều kiện	20
2.3	Có khả năng áp dụng trong đơn vị	10
2.4	Không có khả năng áp dụng trong đơn vị	0
Nhận xét: <u>Sáng kiến có khả năng áp dụng trong phạm vi ngành GD</u> (29,5đ)		
3	Sáng kiến có tính hiệu quả	
3.1	Có hiệu quả, đem lại lợi ích kinh tế - xã hội, có tính lan tỏa	30
3.2	Có hiệu quả, đem lại lợi ích kinh tế - xã hội	20
3.3	Có hiệu quả, lợi ích phù hợp với mức độ phù hợp tại đơn vị	10
3.4	Không có hiệu quả cụ thể	0
Nhận xét: <u>Sáng kiến có hiệu quả, có tính lan tỏa</u> (29,5đ)		
4	Diễn trình bày	
	Trình bày khoa học, hợp lý	10
	Trình bày chưa khoa học, chưa hợp lý	5
Nhận xét: <u>Sáng kiến trình bày khoa học, hợp lý</u> (10đ)		
Tổng cộng: <u>99 điểm</u>		Đánh giá: ☒ Đạt (≥ 70 điểm) ☐ Không đạt

CHỦ TỊCH HỘI ĐỒNG SÁNG KIẾN CƠ SỞ



HIỆU TRƯỞNG

Nguyễn Hồng Sơn

CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM

Độc lập - Tự do - Hạnh phúc

ĐƠN YÊU CẦU CÔNG NHẬN SÁNG KIẾN

Kính gửi: SỞ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO HÀ NỘI

Họ và tên	Ngày tháng năm sinh	Nơi công tác	Chức danh	Trình độ chuyên môn	Tên sáng kiến
Bùi Thị Khánh Ly	18/08/1987	Trường THPT Phạm Hồng Thái		Thạc sỹ	Ứng dụng phần mềm đồ họa Canva vào giảng dạy môn Lịch sử lớp 10 nhằm phát huy năng lực sáng tạo của học sinh

- Lĩnh vực áp dụng sáng kiến: Môn Lịch sử lớp 10
- Ngày sáng kiến được áp dụng lần đầu hoặc áp dụng thử: 28/11/2022
- Mô tả bản chất của sáng kiến

+ SKKN dựa trên việc ứng dụng phần mềm đồ họa Canva trong giảng dạy môn Lịch sử lớp 10. Canva là một công cụ hỗ trợ người dùng tạo ra những thiết kế mới hoàn toàn hoặc sử dụng những mẫu thiết kế có sẵn. Người sử dụng có thể tiết kiệm thời gian khi sử dụng bất kỳ thiết kế nào trong 60.000 mẫu miễn phí do các nhà thiết kế chuyên nghiệp tạo ra. Trong nội dung thiết kế của Canva có nội dung dành riêng cho giáo dục, ở đó có những ý tưởng dạy học mà giáo viên có thể linh hoạt áp dụng cho công việc giảng dạy của mình.

+ Từ những hiệu quả của phần mềm Canva, SKKN đưa ra một số gợi ý giúp GV và HS có thể ứng dụng phần mềm đồ họa này trong dạy và học Lịch sử, đặc biệt là chương trình giáo dục mới lớp 10 nhằm phát huy năng lực sáng tạo của học sinh.

* Nghiên cứu, thiết kế bài học, giành thời gian tham khảo trên Canva tìm những thiết kế phù hợp với nội dung của bài học. Giáo viên cũng có thể tự tạo những thiết kế của mình trên Canva.

* Thiết kế các phiếu học tập, truyện tranh, các slide trình chiếu, làm video hoặc bộ lịch để bàn từ Canva (có ví dụ minh họa)

* Các bước để làm rất đơn giản: chỉ cần vào Google tìm trang web Canva.com, thầy cô đăng nhập tài khoản Google, sau đó chọn dạng thiết kế... Đây là một công cụ dễ dàng tiếp cận cho giáo viên và học sinh, dễ sử dụng và phổ biến.

- Những thông tin cần được bảo mật (nếu có):

- Các điều kiện cần thiết để áp dụng sáng kiến: Giáo viên chỉ cần có gmail để đăng kí tài khoản trên Canva sau đó tạo tài khoản và tìm hiểu để thiết kế soạn giảng.

- Đánh giá lợi ích thu được hoặc dự kiến có thể thu được do áp dụng sáng kiến theo ý kiến của tác giả (*So sánh lợi ích kinh tế, xã hội thu được khi áp dụng giải pháp so với trường hợp không áp dụng giải pháp đó, hoặc so với những giải pháp tương tự đã biết ở cơ sở*)

+ Giáo viên có thể đăng kí với tài khoản Canva edu hoàn toàn miễn phí và được sử dụng các quyền lợi như Canva pro.

+ Giáo viên tiết kiệm được thời gian soạn giảng.

+ Giáo viên hướng dẫn, tạo cơ hội cho HS tiếp cận với công cụ thiết kế chuyên nghiệp, tiện lợi phù hợp với đặc điểm tâm lý lứa tuổi, để phát huy năng lực sáng tạo của HS.

- Đánh giá lợi ích thu được hoặc dự kiến có thể thu được do áp dụng sáng kiến theo ý kiến của tổ chức, cá nhân đã tham gia áp dụng sáng kiến lần đầu hoặc áp dụng thử nếu có:

+ Đối với giáo viên có thể tiết kiệm thời gian để thiết kế bài giảng ppt chuyên nghiệp, hiệu quả. Bên cạnh đó có thể tìm kiếm, khai thác các ý tưởng dạy học, không chỉ ở Việt Nam mà còn trên thế giới.

+ Đối với học sinh sẽ giúp các em thấy hứng thú, say mê hơn với môn học. Bởi các ý tưởng độc đáo, bắt mắt phù hợp với sự thay đổi của công nghệ mới. Các bài giảng điện tử chuyên nghiệp sẽ giúp các em tiếp cận nội dung dễ dàng hơn, từ đó yêu môn học hơn. Đặc biệt học sinh cũng có cơ hội thiết kế trên công cụ Canva này, một cách chủ động và sáng tạo.

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

Hà Nội, ngày 15 tháng 3 năm 2023

Người nộp đơn

(Ký và ghi rõ họ tên)

Bùi Thị Khánh Ly

SỞ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO HÀ NỘI
TRƯỜNG THPT PHẠM HỒNG THÁI



SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM

**ỨNG DỤNG PHẦN MỀM ĐỒ HỌA CANVA TRONG GIẢNG
DẠY MÔN LỊCH SỬ LỚP 10 NHẪM PHÁT HUY NĂNG LỰC
SÁNG TẠO CỦA HỌC SINH**

Lĩnh vực:	Lịch sử
Cấp học:	THPT
Tên tác giả:	Bùi Thị Khánh Ly
Đơn vị công tác:	Trường THPT Phạm Hồng Thái

NĂM HỌC 2022 - 2023

MỤC LỤC

ĐẶT VẤN ĐỀ	3
1. Lý do chọn đề tài:	3
2. Mục đích nghiên cứu	3
3. Thời gian, đối tượng và phạm vi nghiên cứu	3
3.1. Thời gian.....	3
3.2. Đối tượng nghiên cứu	4
3.3. Phạm vi nghiên cứu và ứng dụng.....	4
4. Bố cục.....	4
GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ.....	5
CHƯƠNG I: CƠ SỞ LÝ LUẬN VÀ THỰC TIỄN CỦA VIỆC ỨNG DỤNG PHẦN MỀM ĐỒ HỌA CANVA TRONG GIẢNG DẠY MÔN LỊCH SỬ LỚP 10 NHẪM PHÁT TRIỂN NĂNG LỰC SÁNG TẠO CỦA HỌC SINH.....	5
1. Cơ sở lý luận.....	5
1.1. Quan điểm giáo dục mới theo chương trình giáo dục tổng thể 2018.....	5
1.2. Dạy học phát huy năng lực sáng tạo của học sinh	5
1.3. Những ưu điểm của phần mềm thiết kế đồ họa Canva	5
2. Cơ sở thực tiễn	7
CHƯƠNG II: CÁC GIẢI PHÁP ỨNG DỤNG PHẦN MỀM ĐỒ HỌA CANVA TRONG GIẢNG DẠY MÔN LỊCH SỬ LỚP 10 NHẪM PHÁT TRIỂN NĂNG LỰC SÁNG TẠO CỦA HỌC SINH.....	9
1. Các bước đăng kí ứng dụng phần mềm đồ họa Canva trong dạy học.....	9
2. Ứng dụng phần mềm đồ họa Canva vào giảng dạy môn Lịch sử lớp 10 nhằm phát huy năng lực sáng tạo của học sinh.	10
2.1. Ứng dụng Canva để thiết kế các slide trong bài giảng powerpoint.....	10
2.2. Ứng dụng Canva để thiết kế phiếu học tập sử dụng trong giảng dạy môn Lịch sử.	12
2.3. Thiết kế truyện tranh trên Canva trong dạy học Lịch sử	17
2.4. Thiết kế sơ đồ trên Canva trong dạy học Lịch sử.....	18
2.5. Thiết kế video trên Canva trong dạy học Lịch sử.....	19
2.6. Hướng dẫn học sinh thiết kế các sản phẩm học tập trên Canva nhằm phát huy năng lực sáng tạo của học sinh.....	21
3. Kết quả ứng dụng và bài học kinh nghiệm	28
3.1. Kết quả ứng dụng	28
3.2. Bài học kinh nghiệm	28
KẾT LUẬN VÀ KHUYẾN NGHỊ	29
1. Kết luận	29
2. Khuyến nghị.....	29
TÀI LIỆU THAM KHẢO.....	30
PHỤ LỤC	31

ĐẶT VẤN ĐỀ

1. Lý do chọn đề tài:

Nghị quyết Đại hội XIII của Trung ương Đảng đã đưa ra những quan điểm, định hướng lớn về phát triển giáo dục và đào tạo, chỉ rõ: “Phát triển giáo dục và đào tạo cùng với phát triển khoa học và công nghệ là quốc sách hàng đầu; đầu tư cho giáo dục và đào tạo là đầu tư cho phát triển. Đổi mới căn bản và toàn diện giáo dục và đào tạo theo nhu cầu phát triển của xã hội”. Đổi mới lớn nhất của nền giáo dục Việt Nam những năm gần đây là việc tập trung phát triển năng lực cho người học. Thay vì việc đặt trọng tâm vào việc “học sinh sẽ học những gì”, cần đặt trọng tâm vào việc “học sinh sẽ làm được những gì”, để từ đó đưa ra những phương pháp dạy học phù hợp và hiệu quả.

Năm học 2022 – 2023 là năm học đầu tiên áp dụng chương trình giáo dục phổ thông tổng thể đối với học sinh lớp 10. Đây là năm học bản lề và có nhiều thách thức đối với học sinh và cả giáo viên, nhất là giáo viên đã quen với phương pháp dạy học truyền thống, sẽ gặp rất nhiều khó khăn để thay đổi cách tiếp cận nội dung giảng dạy mới và những yêu cầu về phương pháp mới. Đối với bộ môn Lịch sử luôn có những khó khăn mang tính đặc thù: đó là tính quá khứ, kiến thức “nặng”, nhiều thông tin, sự kiện... dễ gây tâm lí nhàm chán, thiếu hứng thú trong học sinh. Vì vậy, để nâng cao được chất lượng giảng dạy môn Lịch sử trong chương trình sách giáo khoa mới, để tạo hứng thú, kích thích tư duy sáng tạo, chủ động trong học tập của học sinh, giáo viên cần học hỏi, ứng dụng những phần mềm hỗ trợ dạy học mới, nhất là phần mềm đồ họa Canva - công cụ giúp biến bài giảng trên PowerPoint thành bài giảng sinh động, khoa học và hiện đại và rất dễ sử dụng.

Trên cơ sở vừa học vừa làm tôi đã mạnh dạn chọn “*Ứng dụng phần mềm đồ họa Canva vào giảng dạy môn Lịch sử lớp 10 nhằm phát huy năng lực sáng tạo của học sinh*” làm đề tài sáng kiến, nghiên cứu khoa học sư phạm ứng dụng của mình trong năm học 2022-2023, để trao đổi với đồng nghiệp, đồng thời qua đó giúp đề tài được sử dụng hiệu quả hơn và phổ biến rộng hơn.

2. Mục đích nghiên cứu

- Hướng dẫn GV và HS cách ứng dụng phần mềm đồ họa Canva trong dạy học nói chung và dạy học môn Lịch sử lớp 10 nhằm phát huy năng lực sáng tạo của học sinh. Bên cạnh đó có thể tìm kiếm, khai thác các ý tưởng dạy học, không chỉ ở Việt Nam mà còn trên thế giới.

- Giúp học sinh hứng thú hơn với môn học từ các ý tưởng độc đáo, bắt mắt phù hợp với sự thay đổi của công nghệ. Các bài giảng điện tử chuyên nghiệp sẽ giúp các em tiếp cận nội dung dễ dàng hơn, từ đó yêu môn học hơn. Đặc biệt học sinh cũng có cơ hội chủ động thiết kế trên công cụ Canva.

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

3.1. Thời gian

Thời gian nghiên cứu: 6 tháng (từ tháng 9/2022 đến tháng 2/2023), và thực nghiệm sư phạm trong năm học 2022 – 2023.

3.2. Đối tượng nghiên cứu

- Quá trình dạy học lịch sử ở trường THPT với việc ứng dụng phần mềm đồ họa Canva vào giảng dạy môn Lịch sử lớp 10 nhằm phát huy năng lực sáng tạo của học sinh.

- Học sinh lớp 10A6, 10D10 – Trường THPT Phạm Hồng Thái

3.3. Phạm vi nghiên cứu và ứng dụng

- Nội dung: nghiên cứu việc ứng dụng phần mềm đồ họa Canva vào giảng dạy môn Lịch sử lớp 10 nhằm phát huy năng lực sáng tạo của học sinh.

- Phạm vi điều tra, khảo sát thực trạng và thực nghiệm tại trường THPT Phạm Hồng Thái, Ba Đình, Hà Nội

4. Bố cục

Ngoài phần Mở đầu, Kết luận, Danh mục tài liệu tham khảo và Phụ lục, phần Nội dung của Sáng kiến kinh nghiệm gồm 2 chương:

Chương 1: Cơ sở lí luận và thực tiễn của việc ứng dụng phần mềm đồ họa Canva vào giảng dạy môn Lịch sử lớp 10 nhằm phát huy năng lực sáng tạo của học sinh.

Chương 2: Các giải pháp ứng dụng phần mềm đồ họa Canva vào giảng dạy môn Lịch sử lớp 10 nhằm phát huy năng lực sáng tạo của học sinh.

GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ

CHƯƠNG I: CƠ SỞ LÝ LUẬN VÀ THỰC TIỄN CỦA VIỆC ỨNG DỤNG PHẦN MỀM ĐỒ HỌA CANVA TRONG GIẢNG DẠY MÔN LỊCH SỬ LỚP 10 NHẪM PHÁT TRIỂN NĂNG LỰC SÁNG TẠO CỦA HỌC SINH

1. Cơ sở lý luận

1.1. Quan điểm giáo dục mới theo chương trình giáo dục tổng thể 2018

Xuất phát từ quan điểm “lấy người học làm trung tâm”, phương pháp dạy và học đã có những thay đổi căn bản. Người dạy không phải là người duy nhất nắm giữ kiến thức và truyền đạt kiến thức mà chỉ là người hướng dẫn, người hỗ trợ, người cố vấn, người kiểm tra, và là người mở đường để người học tự thân vận động nhiều hơn. Người dạy là người gieo hạt, nhưng hạt muốn vươn thành cây thì phải dựa vào sức mình... Người học không còn là người thụ động tiếp thu kiến thức mà là trung tâm của quá trình dạy học, chủ động sáng tạo trong quá trình học tập nhằm đạt được kết quả cao trong học tập và biết vận dụng vào thực tế cuộc sống.

Nghị quyết TW II khóa VIII (12-1996) khẳng định “Phải đổi mới phương pháp giáo dục và đào tạo, khắc phục lối truyền thụ một chiều, rèn luyện thành nếp tư duy sáng tạo của người học. Từng bước áp dụng các phương pháp tiên tiến và phương tiện hiện đại vào quá trình dạy học, đảm bảo điều kiện và thời gian tự học, tự nghiên cứu cho học sinh”.

Từ những luận điểm trên việc áp dụng phần mềm đồ họa Canva cho thiết kế bài giảng điện tử là hết sức cần thiết, giúp giáo viên và học sinh thuận tiện hơn trong phương pháp dạy và học của mình.

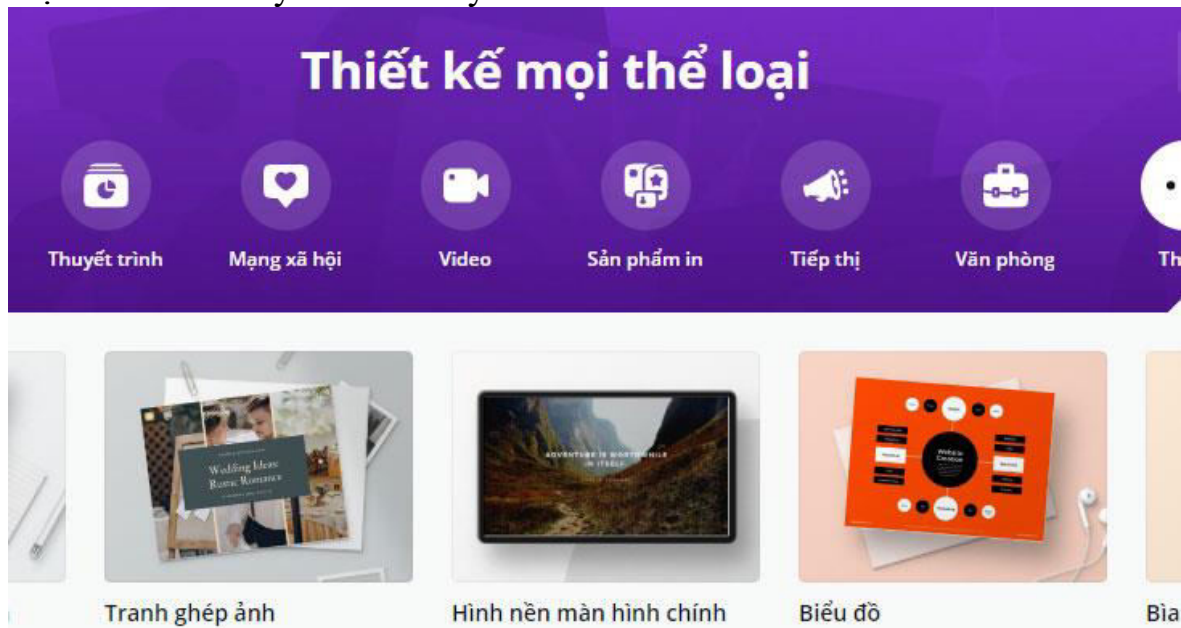
1.2. Dạy học phát huy năng lực sáng tạo của học sinh

Sáng tạo là một trong những năng lực rất quan trọng của con người và có ảnh hưởng rất lớn đến sự phát triển của toàn xã hội. Là khả năng tạo ra cái mới có tính hữu dụng, sáng tạo không chỉ góp phần tạo ra những sản phẩm vật chất và tinh thần phục vụ cho đời sống của con người mà còn là tiền đề không thể thiếu được cho sự phát triển của nhân loại. Vì vai trò quan trọng đó, dự thảo chương trình giáo dục phổ thông sau năm 2015 của Bộ Giáo dục và Đào tạo coi sáng tạo là một trong những năng lực chung cần được hình thành và phát triển cho học sinh. Để thực hiện mục tiêu này, chúng ta cần phải làm rõ những vấn đề lý luận và thực tiễn có liên quan đến năng lực sáng tạo, từ đó đề xuất biện pháp khả thi để phát triển năng lực này cho học sinh trong quá trình dạy học từng môn học hay phân môn cụ thể. Trong đề tài này, tập trung làm sâu sắc thêm khái niệm sáng tạo và năng lực sáng tạo, tiềm năng phát triển năng lực sáng tạo trong giảng dạy môn Lịch sử dựa trên việc ứng dụng phần mềm đồ họa Canva.

1.3. Những ưu điểm của phần mềm thiết kế đồ họa Canva

Canva được biết đến là công cụ thiết kế đồ họa trực tuyến miễn phí dễ sử dụng trên điện thoại và máy tính, ra mắt vào năm 2013, do Melanie Perkins (Australia) sáng lập. Đây một trang web công cụ thiết kế đồ họa với sứ mệnh trao quyền cho mọi người trên thế giới thiết kế mọi thứ và đăng tải ở bất cứ đâu. Người dùng có thể thiết kế mọi thứ mình cần với Canva, từ bản thuyết trình, CV, áp phích, thư mời, logo, infographic, tờ rơi, biểu đồ, bài đăng trên mạng

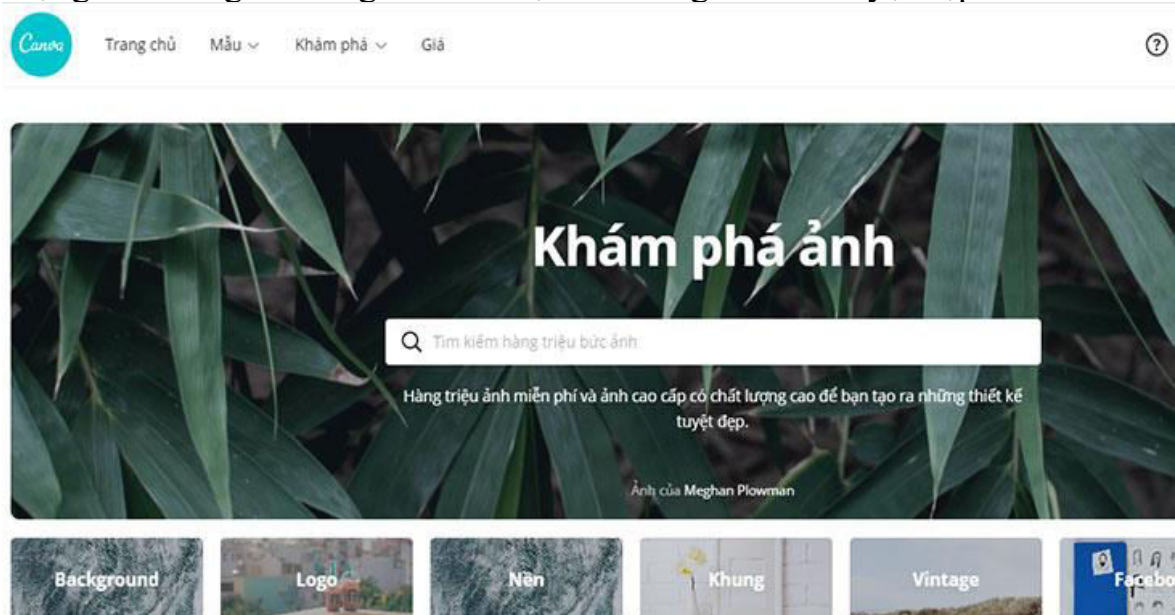
xã hội,... Tất cả những gì cần phải làm là chọn một trong các mẫu có sẵn hoặc tạo một kích thước tùy chỉnh theo yêu cầu.



Canva hỗ trợ tạo ra những thiết kế dễ dàng và đơn giản. Có thể là thiết kế mới hoàn toàn hoặc sử dụng những mẫu thiết kế có sẵn. Người dùng có thể sử dụng bất kỳ thiết kế nào trong 60.000 mẫu miễn phí của những nhà thiết kế chuyên nghiệp tạo ra.

Canva xoay quanh các điều khiển trực như kéo và thả. Vì vậy, chỉ việc thêm, xóa và chỉnh sửa, điều này không đòi hỏi kỹ năng phức tạp.

Canva có thể giúp thiết kế chuyên nghiệp với tính năng thêm video vào những thiết kế của mình hoặc hoàn toàn tạo ra những video chuyên nghiệp, đa sắc màu từ Canva với đa dạng thể loại như video Facebook, Youtube, video trình chiếu, tin nhắn video,... Canva có hàng triệu ảnh miễn phí và ảnh cao cấp có chất lượng cao để người dùng thỏa sức tạo ra những thiết kế tuyệt đẹp.



2. Cơ sở thực tiễn

Để thực hiện sáng kiến kinh nghiệm này, tôi đã dành thời gian khảo sát, điều tra thực trạng việc ứng dụng phần mềm đồ họa Canva trong dạy học lịch sử ở trường THPT Phạm Hồng Thái (4 GV; 129 HS các lớp 10A6, 10D1, 10D10).

Về PP tiến hành: tiến hành phỏng vấn GV và HS bằng phiếu thăm dò ý kiến GV và HS (phụ lục 1, 2).

Nội dung điều tra, khảo sát tập trung vào một số vấn đề cơ bản sau: mức độ GV ứng dụng các loại phần mềm dạy học, hứng thú của HS đối với việc GV ứng dụng các phần mềm dạy học trong quá trình giảng dạy môn Lịch sử, thực trạng GV ứng dụng các phần mềm dạy học trong đó có dụng phần mềm đồ họa Canva.

Chỉ có 32% ý kiến HS cho rằng GV có ứng dụng phần mềm dạy học trong các giờ học Lịch sử. Tỷ lệ này là còn nhỏ so với mức độ quan trọng và cần thiết của tư liệu trực quan, hiện đại, cập nhật theo xu thế mới để đạt hiệu quả tốt nhất trong giờ học Lịch sử.

Trong khi đó, khi điều tra về mức độ hứng thú của HS đối với các hình thức tổ chức DH của GV trong giờ Lịch sử, chúng tôi thu kết quả như sau:

Với việc GV chỉ sử dụng các phương pháp dạy học truyền thống, chỉ yêu cầu hoàn thành các nội dung là các câu hỏi, bài tập đơn thuần như trong SGK: 85% ý kiến HS không thích, 10% ý kiến HS thích và 5% ý kiến HS có câu trả lời là rất thích.

Với việc ứng dụng các phần mềm dạy học, học sinh đặc biệt hứng thú với phần mềm đồ họa Canva có 80% HS rất thích.

Tôi tiến hành lấy ý kiến của 4 GV giảng dạy môn Lịch sử tại trường THPT Phạm Hồng Thái (Phiếu điều tra 2): 100% ý kiến GV cho rằng ứng dụng phần mềm đồ họa Canva sẽ tạo được cho HS hứng thú học tập và nâng cao hiệu quả bài dạy. Nhưng khi được hỏi về mức độ ứng dụng phần mềm đồ họa Canva, có đến 50% ý kiến GV trả lời là không bao giờ mặc dù đã biết đến phần mềm này; 25% ý kiến GV trả lời là thỉnh thoảng và 25% ý kiến GV trả lời là thường xuyên ứng dụng phần mềm đồ họa Canva trong các giờ dạy của mình.

Qua thực tế giảng dạy tại trường THPT Phạm Hồng Thái tôi nhận thấy một số vấn đề sau:

- Việc áp dụng phần mềm powerpoint để xây dựng vào giảng dạy là khá phổ biến. Tuy nhiên để có một bài giảng khoa học về nội dung và đẹp về thẩm mỹ tốn rất nhiều thời gian, trong khi đó công việc của giáo viên rất nhiều.

- Một lý do nữa đó là ý tưởng khi dạy học, năm nay là năm đầu tiên áp dụng sách giáo khoa mới đối với lớp 10. Sách đã được đầu tư công phu về kênh chữ và kênh hình. Tuy nhiên làm thế nào để có ý tưởng hướng dẫn, tổ chức học sinh tìm hiểu bài học. Là một câu hỏi khiến không ít giáo viên trăn trở mỗi khi lên lớp.

- Trong khi đó học sinh luôn thích những điều mới mẻ, thích bài giảng sinh động và màu sắc. Nhất là các em học sinh THPT thủ đô, khả năng, trình độ về công nghệ thông tin rất cao, các em hoàn toàn có thể tự thiết kế được các ấn phẩm, sản phẩm học tập chất lượng trên Canva nếu có được sự hướng dẫn và gợi ý từ thầy cô.

Như vậy, các GV đều nhận thức được việc ứng dụng các phần mềm hỗ trợ trong dạy học trong đó có phần mềm đồ họa Canva sẽ tạo được hứng thú học tập

cho HS và đạt được hiệu quả dạy học tốt. Nắm vững những khó khăn, trở ngại trong quá trình ứng dụng phần mềm đồ họa Canva trong dạy học lịch sử ở trường THPT không chỉ là cơ sở thực tế của sáng kiến mà còn giúp sáng kiến tìm ra những biện pháp tối ưu để giải quyết những khó khăn này.

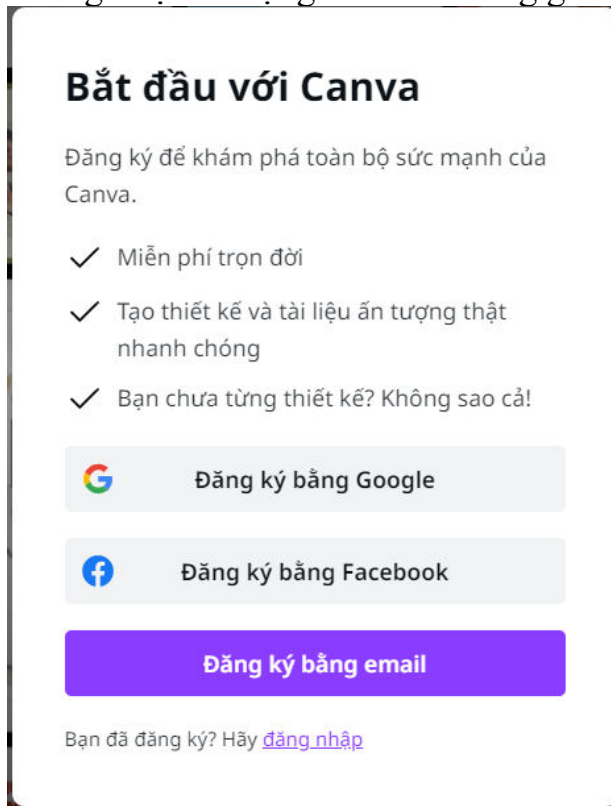
CHƯƠNG II: CÁC GIẢI PHÁP ỨNG DỤNG PHẦN MỀM ĐỒ HỌA CANVA TRONG GIẢNG DẠY MÔN LỊCH SỬ LỚP 10 NHẪM PHÁT TRIỂN NĂNG LỰC SÁNG TẠO CỦA HỌC SINH

1. Các bước đăng kí ứng dụng phần mềm đồ họa Canva trong dạy học

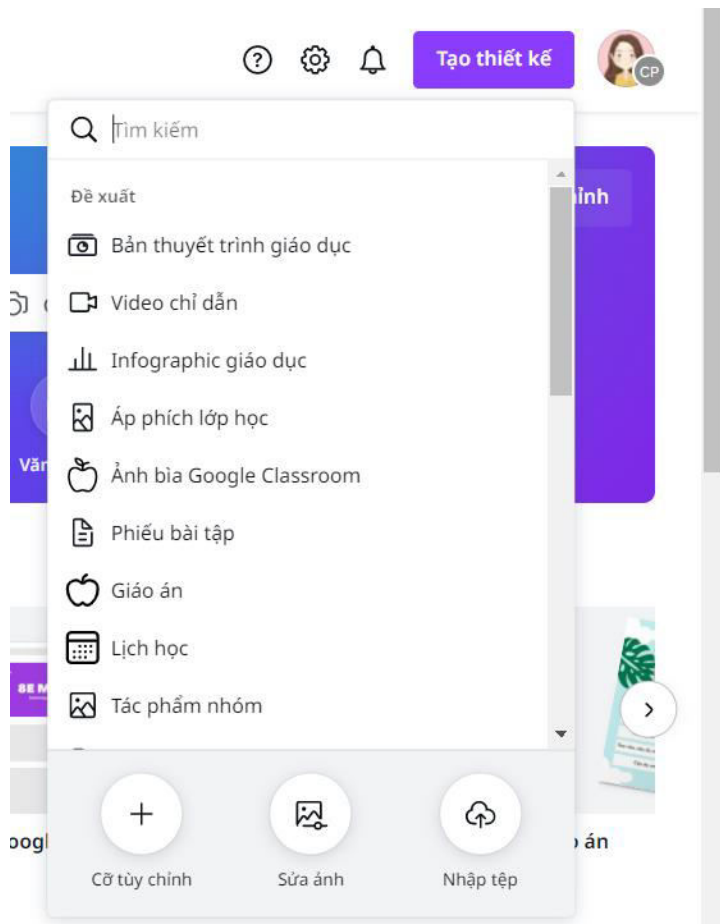
Trong quá trình giảng dạy môn Lịch sử, tôi đã ứng dụng phần mềm Canva để thiết kế các bài giảng điện tử và đồng thời hướng dẫn các học sinh cách ứng dụng phần mềm này để phát triển năng lực sáng tạo của học sinh.

Các bước thực hiện ứng dụng phần mềm đồ họa Canva vào thiết kế bài giảng:

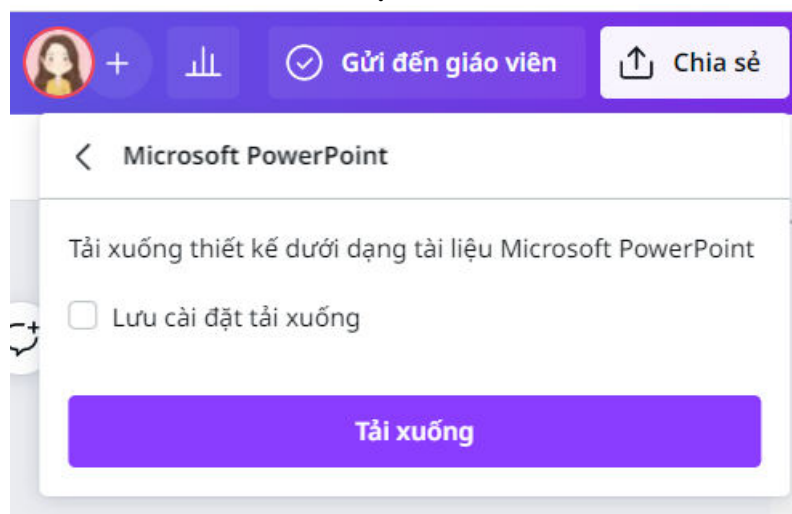
- Xác định rõ mục tiêu bài học theo yêu cầu cần đạt của chương trình.
- Xác định nội dung kiến thức cơ bản, nội dung trọng tâm và các kĩ năng, phẩm chất cần hướng tới.
- Đăng kí tài khoản trên phần mềm Canva dành cho giáo viên không mất phí nhưng được sử dụng các chức năng giống như Canva Pro.



- Đăng nhập trên phần mềm và tìm các mẫu có sẵn để thiết kế nội dung bài giảng.



- Sau khi hoàn thiện tải về chỉnh sửa trên PP để có hiệu ứng phù hợp



2. Ứng dụng phần mềm đồ họa Canva vào giảng dạy môn Lịch sử lớp 10 nhằm phát huy năng lực sáng tạo của học sinh.

2.1. Ứng dụng Canva để thiết kế các slide trong bài giảng powerpoint

Ngày nay, bên cạnh việc tạo các slide bài giảng thông qua phần mềm PowerPoint của Microsoft trên laptop, máy tính, chúng ta còn có thể lựa

chọn ứng dụng phần mềm Canva để tạo nên những trang slide PowerPoint bắt mắt, sinh động.



2. Văn minh Ai Cập cổ đại

b. Những thành tựu cơ bản



Tín ngưỡng,
tôn giáo

Sùng bái, đa thần



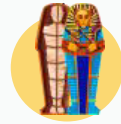
Chữ viết

Chữ tượng hình



Kiến trúc,
điều khắc

Kim tự tháp, tượng
Nhân sư...



Khoa học,
kỹ thuật

Toán học, Thiên
văn, Y học...



Tín ngưỡng, tôn giáo



Thờ thần tự nhiên, thờ
động vật

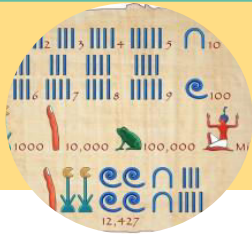


Thờ thần mặt trời



Thờ linh hồn người chết

KHOA HỌC, KỸ THUẬT



Người Ai Cập đã sử dụng hệ số thập phân, phép tính cộng trừ, biết tính diện tích các hình, tính được số Pi bằng 3,16



Người Ai Cập đã sớm quan sát thiên văn và sự vận hành của các thiên thể. Họ đã tạo ra lịch đầu tiên trên thế giới



Người Ai Cập đã sử dụng kiến thức về giải phẫu để chữa bệnh và trong kỹ thuật ướp xác

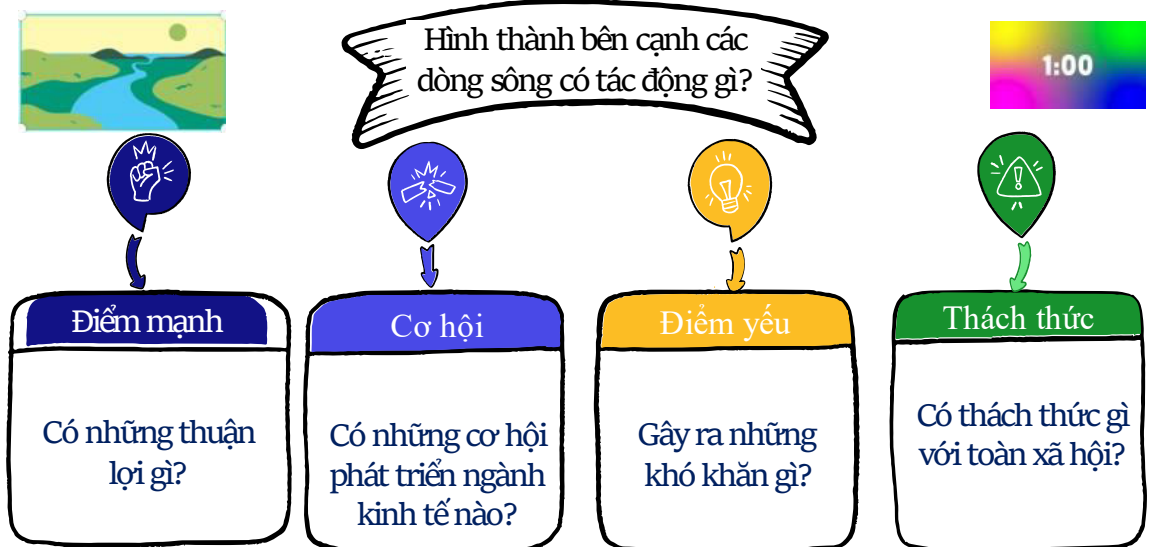


2.2. Ứng dụng Canva để thiết kế phiếu học tập sử dụng trong giảng dạy môn Lịch sử

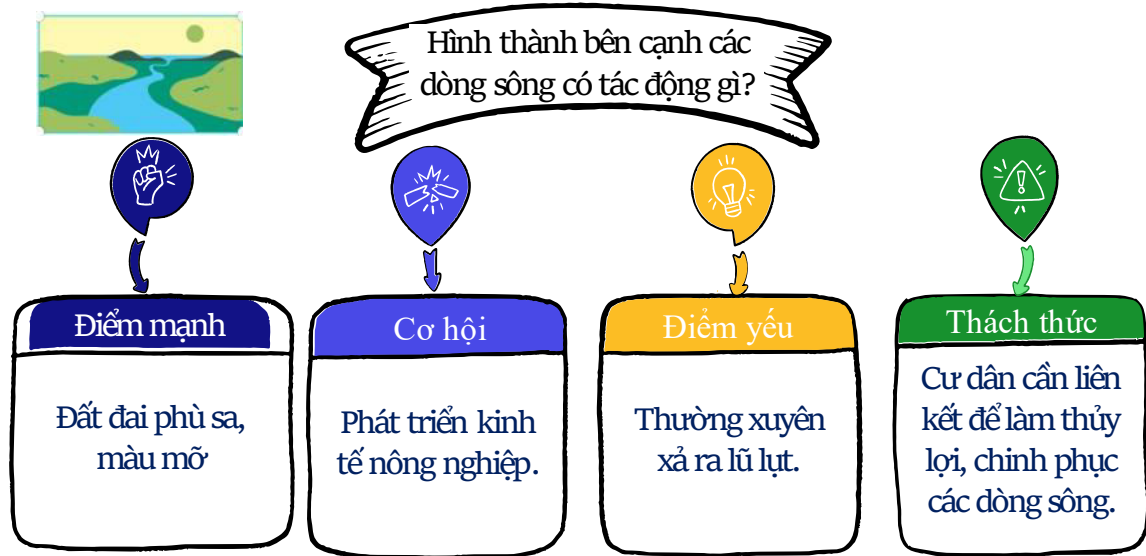
- Thiết kế phiếu học tập sử dụng mô hình SWOT

Để phân tích được điều kiện tự nhiên của các quốc gia cổ đại phương Đông là cơ sở dẫn đến sự ra đời của nhà nước và các nền văn minh thời cổ đại, tôi đã tìm từ khóa SWOT trên Canva. Canva sẽ xuất hiện các gợi ý sau đó giáo viên lựa chọn và tùy chỉnh. Dưới đây là ví dụ minh họa:

Phiếu phân tích SWOT điều kiện tự nhiên của các quốc gia cổ đại phương Đông



Phiếu phân tích SWOT điều kiện tự nhiên của các quốc gia cổ đại phương Đông



- Thiết kế phiếu học tập sử dụng kỹ thuật 5W1H

Kỹ thuật dạy học 5W1H hay còn gọi là kỹ thuật dạy học Kipling xuất phát từ một bài thơ của nhà văn, nhà thơ người Anh Joseph Rudyard Kipling (1865 – 1936). Là một hình thức ghi chép theo mạch tư duy của mỗi người nhằm tìm tòi đào sâu, mở rộng một ý tưởng, hệ thống hóa một chủ đề hay một mạch kiến thức... bằng cách kết hợp việc sử dụng đồng thời hình ảnh, đường nét, màu sắc, chữ viết với sự tư duy tích cực. Kỹ thuật tư duy 5W1H có ưu điểm: nhanh chóng, không mất thời gian, mang tính logic cao, có thể áp dụng cho nhiều tình huống khác nhau.

Thiết kế phiếu học tập theo công thức 5W1H trên Canva trong phần khởi động để tìm hiểu về một số nền văn minh phương Đông thời kì cổ - trung đại, tiêu biểu là văn minh Ai Cập. Với 1 phiếu học tập như thế này thì kiến thức cơ bản sẽ hiển thị trên 1 slide. Các câu hỏi logic không bị rời rạc. Từ khóa được sử dụng để tìm kiếm trên Canva là “5W1H”.



KHỞI ĐỘNG

HS theo dõi video “Cuộc diễu hành vàng của các pha-ra-ông” tại Cai-rô (Ai Cập), hoàn thành phiếu học tập sau:

Name: _____

PHIẾU HỌC TẬP SỐ 1 **Khởi động**

What: Sự kiện gì?	When: Diễn ra ở đâu?	Where: Diễn ra khi nào?
Who: Do ai tiến hành?	Why: Tại sao thành tựu hơn 5000 năm vẫn được nhân loại tôn vinh?	



Name:.....

PHIẾU HỌC TẬP SỐ 1 **Khởi động**



What: Sự kiện gì?

When: Diễn ra ở đâu?

Where: Diễn ra khi nào?

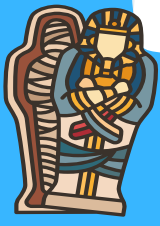


Who: Do ai tiến hành?

Why: Tại sao thành tựu hơn 5000 năm vẫn được nhân loại tôn vinh?

Name:.....

PHIẾU HỌC TẬP SỐ 1 **Khởi động**



What: Sự kiện gì?

"Cuộc diễu hành vàng của các Pha-ra-ông"

When: Diễn ra ở đâu?

Di chuyển từ Bảo tàng Ai Cập sang Bảo tàng Quốc gia Văn minh Ai Cập.

Where: Diễn ra khi nào?

Tối ngày 3/4/2021



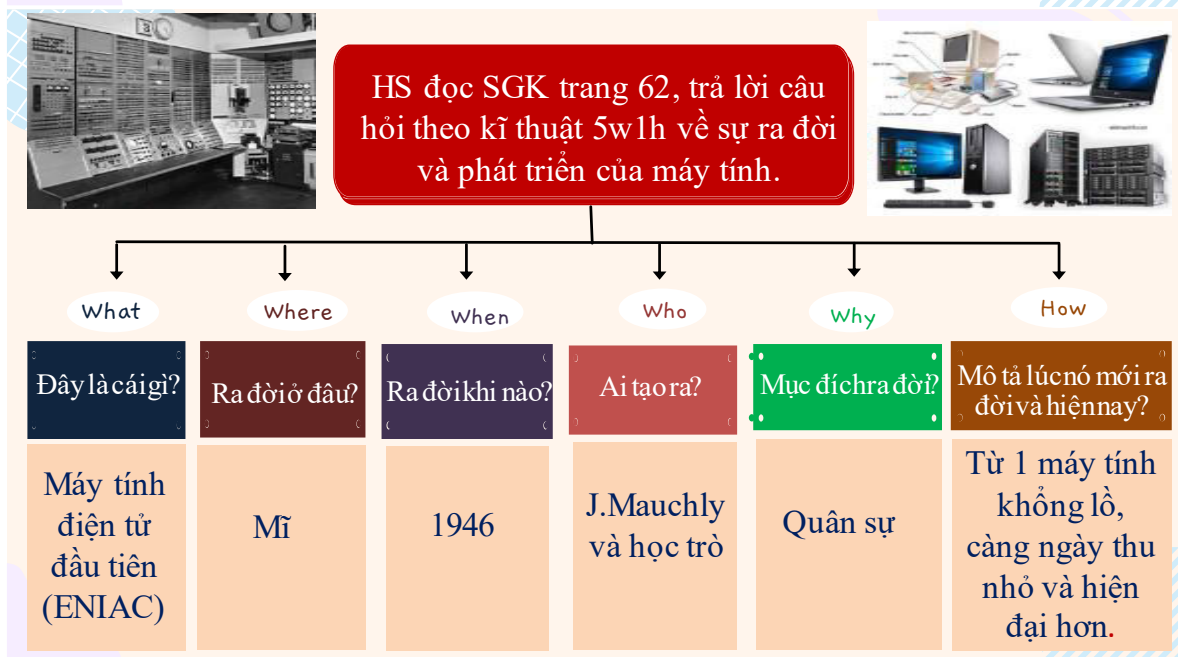
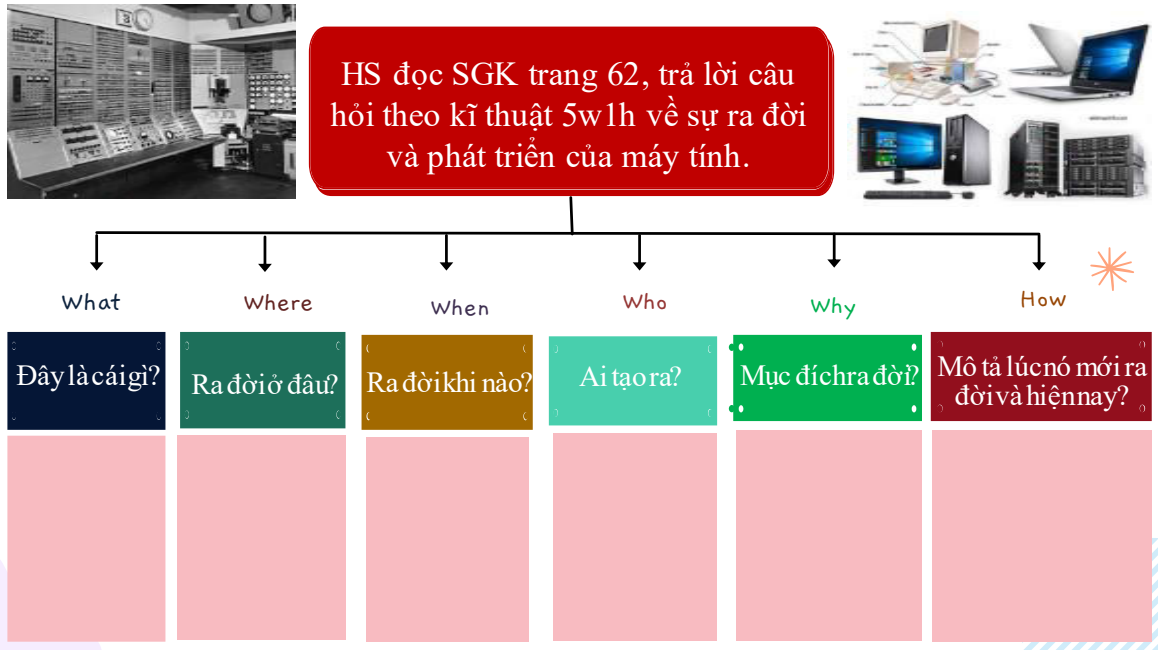
Who: Do ai tiến hành?

Chính phủ Ai Cập

Why: Tại sao thành tựu hơn 5000 năm vẫn được nhân loại tôn vinh?

Là minh chứng sự vĩ đại của một nền văn minh, sự sáng tạo của con người.

Phiếu học tập 5W1H có thể sử dụng trong nội dung các cuộc cách mạng công nghiệp thời cận và hiện đại khi tìm hiểu về các thành tựu tiêu biểu: như tìm hiểu về sự ra đời và phát triển của máy tính:



- *Thiết kế phiếu học tập five senses* - cảm nhận về đời sống của cư dân Văn Lang – Âu Lạc bằng 5 giác quan. Tôi sẽ tra từ khóa tìm kiếm là học bằng 5 giác quan. Để tìm được nhiều ý tưởng nhất các thầy cô sẽ sử dụng ngôn ngữ tiếng Anh. Rất đơn giản thầy cô gõ google dịch là chuyển được sang tiếng Anh. Sau đây là sản phẩm:

KHỞI ĐỘNG (5 phút)**PHIẾU HỌC TẬP**

Cảm nhận về đời sống của cư dân Văn Lang – Âu Lạc bằng 5 giác quan.



5

5 điều em có thể
thấy



4

4 điều em có thể
chạm



3

3 điều em có thể
nghe thấy



2

2 điều em có thể
ngửi thấy



1

1 điều em có
thể nếm

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

KHỞI ĐỘNG (5 phút)**PHIẾU HỌC TẬP**

Cảm nhận về đời sống của cư dân Văn Lang – Âu Lạc bằng 5 giác quan.



5

5 điều em có thể
thấy



4

4 điều em có thể
chạm



3

3 điều em có thể
nghe thấy



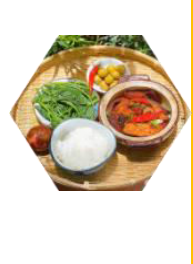
2

2 điều em có thể
ngửi thấy



1

1 điều em có
thể nếm



- *Thiết kế phiếu KWL trên Canva áp dụng trong nội dung phần văn minh Trung Hoa thời cổ - trung đại. Việc sử dụng phiếu KWL giúp học sinh có thể nêu hiểu biết của mình về văn minh Trung Hoa thời cổ - trung đại, cũng như chủ động đặt câu hỏi muốn biết thêm thông tin gì và đã học được những điều gì sau tiết học. Từ khóa cần tìm trên canva là: KWL*

 BIỂU ĐỒ K-W-L “VĂN MINH TRUNG HOA THỜI CỔ-TRUNG ĐẠI” 		
Viết lại “các suy nghĩ trong em”... vào các ô bên dưới 		
EM ĐÃ BIẾT 	EM MUỐN BIẾT	EM ĐÃ HỌC ĐƯỢC 

2.3. Thiết kế truyện tranh trên Canva trong dạy học Lịch sử

Trong nội dung văn minh Ai Cập cổ đại, trong hoạt động khởi động giáo viên đặt bối cảnh trong truyện tranh để dẫn dắt học sinh tìm hiểu về nền văn minh cổ đại này. Với cách thiết kế này, giáo viên hoàn toàn có thể giao cho học sinh thực hiện để kích thích sự sáng tạo của HS



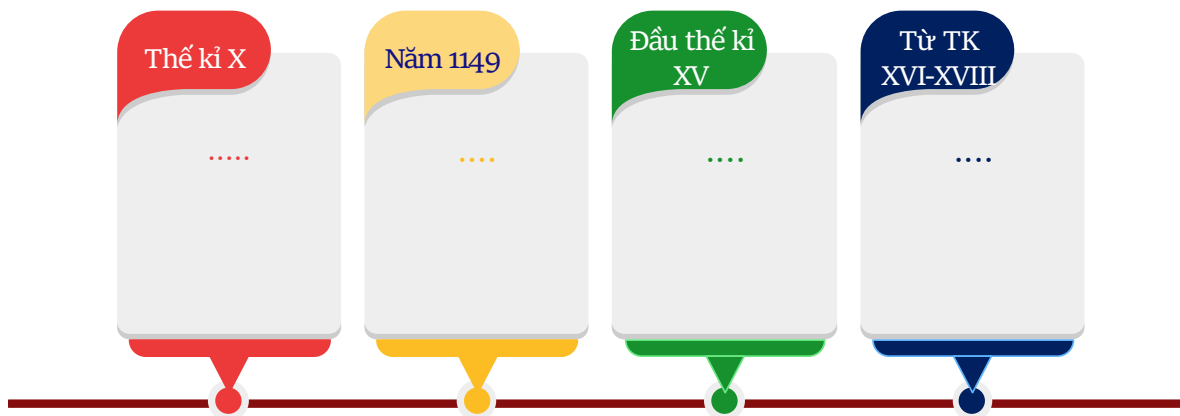


2.4. Thiết kế sơ đồ trên Canva trong dạy học Lịch sử

- Thiết kế sơ đồ timeline trên Canva

Trong nội dung thành tựu tiêu biểu của văn minh Đại Việt trên lĩnh vực kinh tế thương nghiệp, với các mốc thời gian và những sự kiện tiêu biểu, có thể sơ đồ hóa bằng sơ đồ timeline thương nghiệp Đại Việt được thiết kế như sau. Từ khóa được sử dụng để tìm kiếm trên Canva là “timeline”.

Hoàn thành sơ đồ timeline về thương nghiệp Đại Việt theo gợi ý sau:

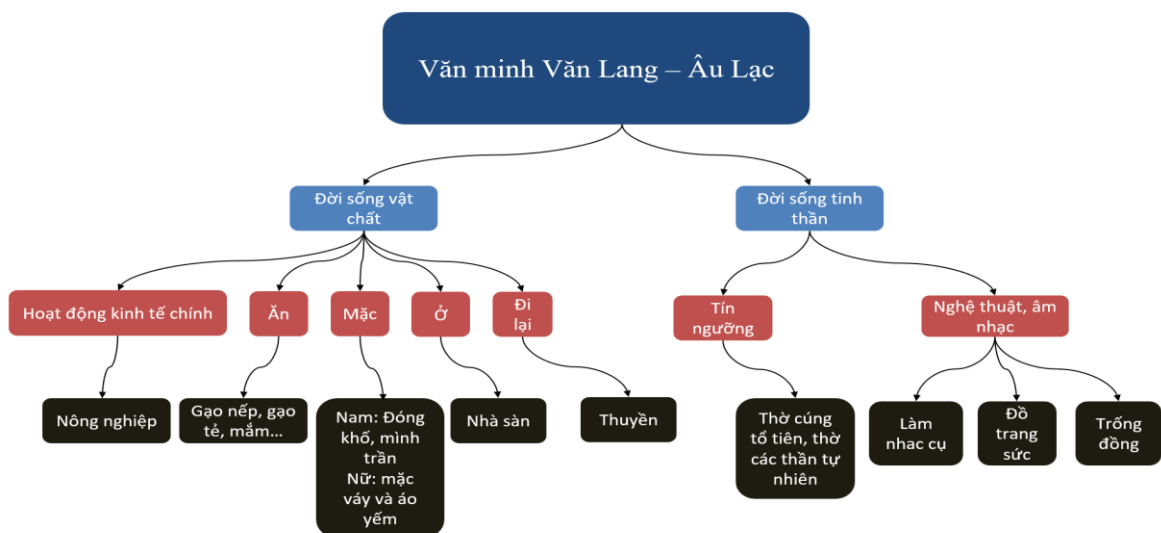


Hoàn thành sơ đồ timeline về thương nghiệp Đại Việt theo gợi ý sau:



- Thiết kế sơ đồ tư duy (Mindmap) trên Canva

Công cụ thiết kế sơ đồ tư duy của Canva rất dễ sử dụng với quy trình thực hiện trở nên đơn giản và trực quan. Người dùng chỉ cần chọn một mẫu trong một bộ sưu tập khổng lồ gồm các ví dụ về sơ đồ tư duy có thể sử dụng để tạo sơ đồ của riêng mình. Sau đó, chỉ cần nhấp vào văn bản để thay đổi các nhãn. Tùy chỉnh sơ đồ tư duy này theo mong muốn bằng cách điều chỉnh màu sắc, phông chữ và các yếu tố khác. Trong những nội dung về thành tựu các nền văn minh trong chương trình lịch sử lớp 10 rất phù hợp để thiết kế theo sơ đồ tư duy (Mindmap)



2.5. Thiết kế video trên Canva trong dạy học Lịch sử

Canva là một công cụ thiết kế trực tuyến và miễn phí, có thể làm video online mọi lúc, mọi nơi mà không cần các phần mềm edit video phức tạp để tạo video chất lượng chuyên nghiệp. Canva cung cấp thư viện hàng nghìn mẫu video miễn phí, hình ảnh động và âm nhạc để tạo các video nhanh chóng, dễ dàng, sau đó có thể tải xuống video.

Khi dạy nội dung cơ sở hình thành nền văn minh Văn Lang – Âu Lạc, có thể thiết kế video trên Canva như sau:



ĐIỀU KIỆN TỰ NHIÊN

+ Văn minh Văn Lang – Âu Lạc được hình thành trên lưu vực các dòng sông (sông Hồng, sông Mã, sông Cả).



CƠ SỞ XÃ HỘI

+ Cư dân Việt cổ sống thành từng làng, xuất phát từ yêu cầu phát triển kinh tế nông nghiệp, yêu cầu bảo vệ cuộc sống chung của cộng đồng, các làng đã liên kết với nhau, suy tôn thủ lĩnh chung.



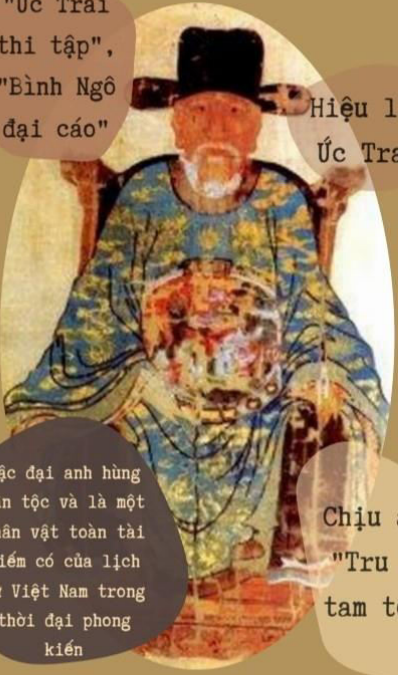
Link video thiết kế video trên Canva

https://l.facebook.com/l.php?u=https%3A%2F%2Fwww.canva.com%2Fdesign%2FDAFdIsK-px4%2FFEc8cn4FpFEqRST18BTIjw%2Fwatch%3Futm_content%3DDAFdIsK-px4%26utm_campaign%3Ddesignshare%26utm_medium%3Dlink%26utm_source%3Dpublishsharelink%26fbclid%3DIwAR0MTEmUgQBn9W0htDM16hEbVv_xJnhzVMCGMKlnDefYweWnF_U8riwZcdA&h=AT0SLCOOgbKPphbR-ZoeaedJ0JHTqvgJ9f1Rx4BrqLMTl_gkjQlh8JJYrCRruN0-fFNfpCVYq4lC_KelFMo2S-lmwpixbpNoUAyM7qtLvKLnhwGiEJSbmVHs2eXIymVz9PeF-w

2.6. Hướng dẫn học sinh thiết kế các sản phẩm học tập trên Canva nhằm phát huy năng lực sáng tạo của học sinh

Với thế mạnh của học sinh THPT thủ đô, các em đều có điều kiện và khả năng tiếp cận và ứng dụng công nghệ thông tin tốt trong học tập, nên GV có thể kết hợp thiết kế các bài giảng ppt để giảng dạy trên lớp và giao nhiệm vụ học tập cho học sinh thực hiện với sự hỗ trợ của phần mềm đồ họa Canva như: hướng dẫn học sinh thiết kế lịch trên canva, làm poster - ấn phẩm trên Canva, làm báo trên Canva, thiết kế tour du lịch trên Canva.... Thông qua những sản phẩm phong phú và ý nghĩa như vậy sẽ tạo được hứng thú cho học sinh thể hiện năng lực sáng tạo và chủ động của mình trong học tập. Sau đây là các sản phẩm do học sinh thiết kế.

- *Thiết kế bộ lịch trên Canva* với chủ đề: “Các danh nhân và anh hùng dân tộc của nước Đại Việt” trong nội dung bài Văn minh Đại Việt.



"Ức Trai
thi tập",
"Bình Ngô
đại cáo"

Hiệu là
Ức Trai

Eặc đại anh hùng
dân tộc và là một
nhân vật toàn tài
hiếm có của lịch
sử Việt Nam trong
thời đại phong
kiến

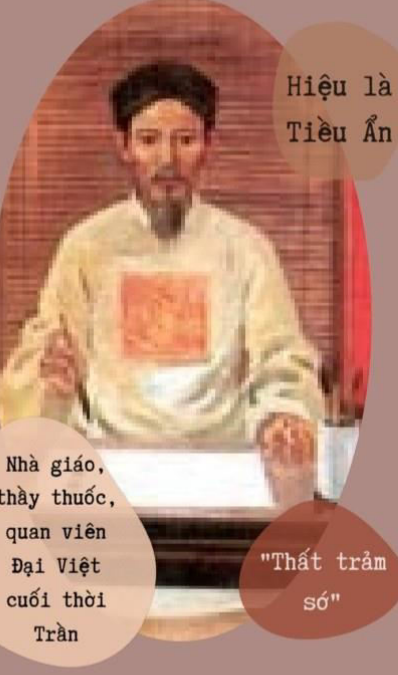
Chịu án
"Tru di
tam tộc"

January

Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat	Sun
					01	02
03	04	05	06	07	08	09
03	04	05	06	07	08	09
03	04	05	06	07	08	09
03	04	05	06	07	08	09

*"Đem đại nghĩa để thắng hung tàn
Lấy chí nhân để thay cường bạo"*

Nguyễn Trãi (I380 - I442)



Hiệu là
Tiêu Ẩn

Nhà giáo,
thầy thuốc,
quan viên
Đại Việt
cuối thời
Trần

"Thất trăm
số"

February

Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat	Sun
					01	02
03	04	05	06	07	08	09
03	04	05	06	07	08	09
03	04	05	06	07	08	09
03	04	05	06	07	08	09

*"Trần văn thứ hà thời, dục vịnh đại phi hiển giả lạc'
Phượng sơn tồn ẩn xứ, tri lưu trường ngưỡng triết
nhân phong"*

Chu Văn An (I292 - I370)

Hoàng đế
thứ năm
của nhà
Hậu Lê



Vị minh
quân, vị
hàng đế văn
võ song toàn

Tên thật
Lê Tư
Thanh

Minh oan
cho Nguyễn
Trãi

Ban hành
Bộ luật
Hồng Đức

2 March 2

Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat	Sun
					01	02
03	04	05	06	07	08	09
03	04	05	06	07	08	09
03	04	05	06	07	08	09
03	04	05	06	07	08	09

*"Một thước núi, một tấc sông của ta
lẽ nào tự tiện rút bỏ đi được"*

Lê Thánh Tông (I240 - I290)



Lý Thường Kiệt (I0I9 - II05)

Nhà quân sự, nhà
chính trị cũng như
hoạn quan rất nổi
tiếng vào thời nhà
Lý nước Đại Việt.

Chủ động đánh
sang đất Tống
trong chiến dịch
I075-I076

Làm quan qua 3
triều Lý Thái
Tông, Lý Thánh
Tông, Lý Nhân
Tông

2022

99

*Ngồi yên đợi giặc không bằng đem quân ra
phá thế mạnh của giặc.*

April

Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat	Sun
					01	02
03	04	05	06	07	08	09
03	04	05	06	07	08	09
03	04	05	06	07	08	09
03	04	05	06	07	08	09

2022

Ngô Quyền (898 - 944)

VỊ VUA ĐẦU TIÊN CỦA NHÀ NGÔ TRONG LỊCH SỬ
VIỆT NAM

October



Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat	Sun
					01	02
03	04	05	06	07	08	09
03	04	05	06	07	08	09
03	04	05	06	07	08	09
03	04	05	06	07	08	09

Năm 938, lãnh đạo nhân dân đánh bại quân Nam Hán trong trận Bạch Đằng,

Sau chiến thắng này, ông lên ngôi vua, lập ra nhà Ngô, trị vì từ năm 939 đến năm 944

2022

Trần Hưng Đạo (1231 - 1300)

NHÀ CHÍNH TRỊ, NHÀ QUÂN SỰ, TÔN THẤT HOÀNG
GIA ĐẠİ VIỆT THỜI TRẦN.

November



Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat	Sun
					01	02
03	04	05	06	07	08	09
03	04	05	06	07	08	09
03	04	05	06	07	08	09
03	04	05	06	07	08	09

Chỉ huy quân đội đánh tan hai cuộc xâm lược của quân Nguyên - Mông năm 1285 và năm 1288.

Được vua Trần Thái Tông phong làm đại tướng chỉ huy các lực lượng ở biên giới đánh quân Mông Cổ xâm lược.

Với việc hoàn thành bộ lịch như trên, học về các nhân vật lịch sử, các anh hùng dân tộc sẽ khiến các em hứng thú hơn, dễ nhớ hơn. Học sinh biết trân trọng những công lao, đóng góp của những anh hùng dân tộc. Bên cạnh đó, còn giúp

học sinh lại có cơ hội hoàn thành sản phẩm học tập: thiết kế bộ lịch vô cùng ấn tượng, có thể đặt trên bàn học, treo trên tường trên lớp học hoặc ở nhà, làm sản phẩm bán trong Hội chợ Xuân... Thiết kế lịch với nội dung lịch sử theo chủ đề mang tính sáng tạo và ứng dụng cao và hoàn toàn có thể áp dụng cho các môn học khác. Điều này đúng với chương trình tổng thể 2018 và quan điểm người học là trung tâm.

- *Thiết kế poster - ấn phẩm trên Canva* để học sinh giới thiệu, quảng bá về những thành tựu văn minh như các công trình kiến trúc, các thành tựu của các cuộc cách mạng công nghiệp thời cận hiện đại.



Vạn Lý TRƯỜNG THÀNH

**MỘT SỐ ĐIỀU THÚ VỊ MÀ BẠN NÊN BIẾT
VỀ CÔNG TRÌNH KIẾN TRÚC NÀY**



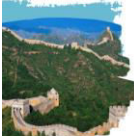
CÔNG NĂNG

- Là công trình phòng thủ, quân sự để bảo vệ Trung Quốc khỏi những cuộc tấn công



TUỔI ĐỜI VÀ CẤU TRÚC

- Được xây dựng vào thế kỷ thứ 5 TCN tới nay đã hơn 2600 năm
- Gồm nhiều bức tường và pháo đài được xây dựng trong các giai đoạn lịch sử khác nhau



SỰ THẬT THÚ VỊ

- Xây dựng Trường Thành là hình phạt cho phạm nhân
- Là công trình kiến trúc dài nhất mà con người từng xây dựng

 +86.10 6162 6022
 mutianyugreatwall.com
 Hoài Nhu, Trung Quốc, 101406



Tử Cấm Thành

TUỔI ĐỜI VÀ CẤU TRÚC

- ✓ Được xây dựng trong 15 năm (1406 - 1420)
- ✓ Tổng diện tích 720,000 m², gồm 800 cung và 9999 phòng

SỰ THẬT THÚ VỊ

- ✓ Nơi ở của 14 Hoàng đế nhà Minh, 10 Hoàng đế nhà Thanh.
- ✓ Bị bỏ trống vào năm 1912 khi vua Phổ Nghi thoái vị.
- ✓ Được thiết kế bởi 1 ng VN tên Nguyễn An






- *Thiết kế báo (newspaper) trên Canva.* Ví dụ như để tìm hiểu về các thành tựu tiêu biểu của văn minh Đại Việt, GV có thể tổ chức hoạt động nhóm, giao nhiệm vụ cho các nhóm: thiết kế báo, bản tin để giới thiệu về các thành tựu tiêu biểu của văn minh Đại Việt trên các lĩnh vực: kinh tế, giáo dục, nghệ thuật, khoa học kỹ thuật. Để sản phẩm học tập chất lượng tốt, khi giao nhiệm vụ, GV cần đưa ra các tiêu chí đánh giá phù hợp: về nội dung, về hình thức, về sự hợp tác của các thành viên trong nhóm, về cách thuyết trình, về thời gian thực hiện.

TIÊU CHÍ ĐÁNH GIÁ		
5:00	Tiêu chí	Điểm
	- Nội dung đầy đủ, chính xác	4
	- Hình thức thể hiện sáng tạo, bố cục rõ ràng, khoa học, trực quan...	3
	- Có sự hợp tác của các thành viên	2
	- Đảm bảo đúng thời gian	1

KINH TẾ ĐẠI VIỆT



NÔNG NGHIỆP LÚA NƯỚC VÀ VĂN HÓA LÀNG XÃ

* Các triều đại phong kiến đều đặc biệt chú trọng phát triển nông nghiệp: Lễ cày Tịch điền, làm thủy lợi, bảo vệ sức kéo, mở rộng khai hoang, kĩ thuật, giống cây trồng...

* Đời sống nhân dân ấm no, đất nước thịnh trị.



Cảnh cấy lúa thời Trần (tranh vẽ)



THỦ CÔNG NGHIỆP VÀ THƯƠNG NGHIỆP



Gốm thời Trần

Các mặt hàng thủ công phong phú, chất lượng cao, nhiều làng nghề thủ công, đô thị ra đời.

Thủ công nghiệp nhà nước (Cục Bách tác) và thủ công nghiệp dân gian đều phát triển.



Thăng Long-Kẻ Chợ



Cảng Hội An

Buôn bán trong nước và giao thương với nước ngoài được mở rộng. Hệ thống chợ, cảng biển buôn bán nhộn nhịp.

3. Kết quả thực hiện và bài học kinh nghiệm

3.1. Kết quả thực hiện

Qua thực tế giảng dạy tôi nhận thấy khi ứng dụng phần mềm đồ họa Canva vào giảng dạy môn Lịch sử, học sinh vô cùng hứng thú học tập, lại có cơ hội tìm hiểu thêm công nghệ thông tin. Đây là một cách thức để định hướng nghề nghiệp, khơi dậy niềm đam mê thiết kế của học sinh, phát huy năng lực sáng tạo của học sinh.

Kết quả thu được qua các tiết dạy: Công việc của giáo viên nhẹ nhàng hơn, một khối lượng kiến thức lớn đã được thiết kế khoa học và thẩm mỹ để truyền tải tới học sinh. Các đồ dùng truyền thống của bộ môn được làm mới về cách thức trình bày hướng tới lứa tuổi của người học.

Từ khi áp dụng phương pháp thiết kế bài giảng qua công cụ đồ họa Canva, bản thân tôi đã thu được những kết quả như sau:

Bảng điều tra về mức độ hứng thú học tập bộ môn Lịch sử cuối học kì I năm học 2022 – 2023 khi giáo viên ứng dụng công cụ đồ họa Canva trong dạy học môn Lịch sử lớp 10 ở các lớp 10A6 (lớp thực nghiệm), lớp 10D10 (lớp đối chứng) thu được những kết quả như sau:

Lớp	Tổng số học sinh	Có hứng thú		Không có hứng thú	
		Số lượng	Tỉ lệ %	Số lượng	Tỉ lệ %
10A6	44	44	100	0	0
10D10	42	15	36	27	64%

Bảng thống kê kết quả học tập bộ môn Lịch sử cuối học kì I năm học 2022 – 2023 khi giáo viên ứng dụng công cụ đồ họa Canva trong dạy học Lịch sử lớp 10 ở các lớp 10A6 (lớp thực nghiệm), 10D10 (lớp đối chứng) thu được những kết quả như sau:

Lớp	Số	Điểm giỏi (9 - 10)		Điểm khá (7 - 8)		Điểm TB (5 - 6)		Điểm Yếu, Kém (<5)	
		SL	Tỉ lệ	SL	Tỉ lệ	SL	Tỉ lệ	SL	Tỉ lệ
10A6	44	30	68%	14	32%	0	0	0	0
10D10	42	10	24%	20	47%	13	29%	0	0

3.2. Bài học kinh nghiệm

Qua việc ứng dụng phần mềm đồ họa Canva vào giảng dạy môn Lịch sử trong chương trình mới, tôi nhận thấy công việc nhẹ nhàng hơn và có niềm đam mê, hứng thú với công việc.

Bản thân tôi đã giúp học sinh biết cách sử dụng các phần mềm trong quá trình học tập để kết quả học tập cũng như kĩ năng công nghệ thông tin của các em cải thiện đáng kể, tạo điều kiện cho học sinh thỏa sức sáng tạo và dần hình thành tình yêu bộ môn lịch sử.

KẾT LUẬN VÀ KHUYẾN NGHỊ

1. Kết luận

Ngày nay công nghệ thông tin đóng vai trò rất lớn trong cuộc sống con người, nó giúp chúng ta đỡ vất vả hơn, nhanh hơn, hiệu quả hơn. Các phần mềm hỗ trợ cũng như vậy. Một mặt các phần mềm này giúp giáo viên tự sửa sai, tự học, tự rèn luyện và tự đưa con đường dạy học của mình đi vào quỹ đạo chung của thế giới. Mặt khác nó còn giúp các em học sinh tự học bài ở nhà, tự bổ sung kiến thức cho mình, có cơ hội học tập các ý tưởng thiết kế sáng tạo, độc đáo. Các phần mềm này giống như công cụ học tập thông minh, giúp các em lựa chọn nội dung trình bày, thấy ham thích thiết kế và thiết kế chuyên nghiệp. Bên cạnh đó nó còn giúp các em có cái nhìn đa chiều về một số nghề mới xuất hiện, để các em có thêm lựa chọn trong tương lai.

Đặc biệt phần mềm đồ họa Canva có thể áp dụng đại trà, chúng ta có thể ứng dụng cho hầu hết các cấp học. Hơn thế nữa chúng ta lại không phải tốn tiền để mua bản quyền, rất phù hợp với tình hình kinh tế hiện nay. Mỗi trường chỉ cần phổ biến, hướng dẫn các giáo viên và học sinh vào trang mạng để đăng kí phần mềm và sử dụng một cách có hiệu quả.

2. Khuyến nghị

- Đối với giáo viên bộ môn Lịch sử, cần mạnh dạn đổi mới phương pháp, không ngừng nghiên cứu và tự học những phương pháp, kỹ thuật dạy học mới.
- Các tổ chuyên môn đẩy mạnh triển khai sinh hoạt chuyên đề về đổi mới phương pháp và ứng dụng các phần mềm hỗ trợ trong dạy học
- Nhà trường tạo điều kiện tốt về cơ sở vật chất, thiết bị cho học tập như các thiết bị máy chiếu, mạng wifi tốt tại các phòng học.
- Tổ chức một số cuộc thi có chất lượng để học sinh thể hiện cách học tập sáng tạo. Từ đó động viên, hướng dẫn các em một cách thiết thực nhất qua các sản phẩm học sinh làm được.

Để hoàn thành được đề tài này tôi xin chân thành cảm ơn quý thầy cô đồng nghiệp, các em học sinh trường THPT Phạm Hồng Thái và đặc biệt là các thành viên trong tổ Xã hội đã nhiệt tình ủng hộ, giúp đỡ và tạo mọi điều kiện tốt nhất để tôi thực hiện sáng kiến này.

Trên đây là nội dung sáng kiến tôi đã cố gắng để thực hiện song chắc chắn vẫn còn nhiều thiếu sót, rất mong được sự góp ý chân thành của Ban giám khảo và các đồng nghiệp. Xin chân thành cảm ơn!

Hà Nội, ngày 15 tháng 03 năm 2023
Tác giả sáng kiến

CƠ QUAN ĐƠN VỊ
ÁP DỤNG SÁNG KIẾN

Bùi Thị Khánh Ly

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Sách giáo khoa Lịch sử 10, bộ Kết nối tri thức với cuộc sống – NXB Giáo dục, 2022.
2. Sách giáo khoa Lịch sử 10, bộ Cánh diều – NXB Đại học Sư phạm, 2022.
3. Sách giáo khoa Lịch sử 10, bộ Chân trời sáng tạo – NXB giáo dục, 2022.
4. Sách giáo viên Lịch sử 10, bộ Kết nối tri thức với cuộc sống – NXB Giáo dục, 2022.
5. Sách giáo viên Lịch sử 10, bộ Cánh diều – NXB Đại học Sư phạm, 2022.
6. Sách giáo viên Lịch sử 10, bộ Chân trời sáng tạo – NXB giáo dục, 2022.
7. Sách Bài tập Lịch sử 10, bộ Kết nối tri thức với cuộc sống – NXB Giáo dục, 2022.
8. Sách Bài tập Lịch sử 10, bộ Cánh diều – NXB Đại học Sư phạm, 2022.
9. Sách Bài tập Lịch sử 10, bộ Chân trời sáng tạo – NXB giáo dục, 2022.
10. Trang web đồ họa Canva: <https://www.canva.com/>
11. Một số trang web giáo dục.

PHỤ LỤC 1

PHIẾU THĂM DÒ Ý KIẾN GIÁO VIÊN

Để góp phần thực hiện thành công đề tài nghiên cứu “*Ứng dụng phần mềm đồ họa Canva vào giảng dạy môn Lịch sử lớp 10 nhằm phát huy năng lực sáng tạo của học sinh*” rất mong nhận được sự hợp tác, chia sẻ của quý thầy cô. Những thông tin thu thập được giữ bí mật và chỉ phục vụ mục đích nghiên cứu.

Thông tin cá nhân:

Họ và tên:Đơn vị công tác:.....

Câu 1: Theo thầy cô, trong dạy học lịch sử, việc ứng dụng phần mềm đồ họa Canva là:

A. Rất cần thiết B. Cần thiết C. Không cần thiết

Câu 3: Thầy, cô đánh giá như thế nào về ý nghĩa của việc ứng dụng phần mềm đồ họa Canva vào giảng dạy môn Lịch sử lớp 10 nhằm phát huy năng lực sáng tạo của học sinh.

? (đánh dấu “x” vào ô trống mà thầy cô cho là đúng)

Tiêu chí đánh giá	Mức độ				
	Rất hiệu quả	Hiệu quả	Bình thường	Ít hiệu quả	Không hiệu quả
Phát huy năng lực nhận thức, tư duy cũng như rèn luyện các kỹ năng về trí tuệ và thực hành cho HS					
Nắm bắt được quá trình học tập, tiếp thu kiến thức của học sinh, nhận ra điểm mạnh – điểm yếu của HS từ đó GV điều chỉnh phương pháp dạy học phù hợp với từng đối tượng HS					
Tránh học thuộc lòng máy móc, gây tình trạng nhàm chán cho HS trong việc học tập bộ môn					
Tạo tình huống có vấn đề và đặt mục tiêu nhận thức cho học sinh					
Tạo sự công bằng trong học tập, tạo cơ hội cho mọi HS thể hiện và phát triển đúng khả năng của mình					

Góp phần tạo hứng thú học tập cho HS trong môn Lịch sử					
--	--	--	--	--	--

Câu 4: Thầy cô đã thiết kế và ứng dụng phần mềm đồ họa Canva trong dạy học lịch sử ở mức độ nào?

A. Thường xuyên B. thỉnh thoảng C. Không bao giờ

Câu 5: Nếu đã thiết kế và ứng dụng phần mềm đồ họa Canva trong dạy học lịch sử thì theo thầy cô câu hỏi, nhiệm vụ học tập được xây dựng có những đặc điểm gì?

- Thuận lợi:.....

- Khó khăn:.....

Câu 6: Trong dạy học môn Lịch sử, thầy cô thiết kế và ứng dụng phần mềm đồ họa Canva vào thời điểm nào?

A. Phần khởi động

B. Trong giờ học để hình thành kiến thức mới

C. Luyện tập

D. Vận dụng

Ý kiến khác:

Câu 7: Để việc thiết kế và ứng dụng phần mềm đồ họa Canva trong dạy học lịch sử ở trường trung học phổ thông đạt hiệu quả, thầy cô có ý kiến đóng góp gì?.....

Xin chân thành cảm ơn!

Câu 5: Theo em việc ứng dụng phần mềm đồ họa Canva trong dạy học Lịch sử ở trường THPT có những thuận lợi và khó khăn gì?

Câu 6: Để việc ứng dụng phần mềm đồ họa Canva trong dạy học Lịch sử ở trường trung học phổ thông đạt hiệu quả, em có ý kiến đóng góp gì?

.....
.....

Xin chân thành cảm ơn!

PHỤ LỤC 3

PHIẾU PHẢN HỒI Ý KIẾN HỌC SINH SAU GIỜ HỌC THỰC NGHIỆM

Để góp phần thực hiện thành công đề tài nghiên cứu “Ứng dụng phần mềm đồ họa Canva vào giảng dạy môn Lịch sử lớp 10 nhằm phát huy năng lực sáng tạo của học sinh”, cô rất mong nhận được sự giúp đỡ của các em.

Họ và tên:Lớp:

Hãy khoanh tròn vào ý mà em cho là đúng:

Câu 1: Mức độ hứng thú của em trong giờ học Lịch sử có ứng dụng *phần mềm đồ họa Canva*.

A: Rất hứng thú B: Bình thường C: Không hứng thú

Câu 2: Khi GV ứng dụng *phần mềm đồ họa Canva* trong dạy học Lịch sử, mức độ hiểu bài của em là:

A: Rất hiểu B: Hiểu C: Bình thường D: Không hiểu

Câu 3: Nội dung *phần mềm đồ họa Canva* mà GV sử dụng có phù hợp với nội dung bài học không?

A: Rất phù hợp B: Bình thường C: Không phù hợp

Câu 4: Việc ứng dụng *phần mềm đồ họa Canva* trong dạy học Lịch sử có tác dụng (HS được chọn nhiều đáp án)

A: Giúp HS nhớ kiến thức lâu hơn

B: Giúp HS tìm hiểu kiến thức mới nhanh hơn

C: Giúp HS mạnh dạn hơn khi phát biểu

D: Gây hứng thú học tập ở HS

E. Phát triển được năng lực sáng tạo của học sinh

Câu 5: Khi học chương trình Lịch sử lớp 10 mới, em có khó khăn gì?.....

PHỤ LỤC 4

GIÁO ÁN MINH HỌA:

Chủ đề 3: Một số nền văn minh thế giới thời kì cổ - trung đại

Bài 5: Khái niệm văn minh.

Một số nền văn minh phương Đông thời kì cổ trung đại.

Tiết 3. Văn minh Trung Hoa thời kì cổ trung đại.

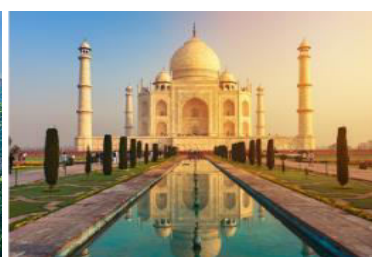


CHỦ ĐỀ 3 MỘT SỐ NỀN VĂN MINH THẾ GIỚI THỜI KÌ CỔ - TRUNG ĐẠI



BÀI 5

KHÁI NIỆM VĂN MINH. MỘT SỐ NỀN VĂN MINH PHƯƠNG ĐÔNG THỜI KÌ CỔ- TRUNG ĐẠI (tiết 3)



3. Văn minh Trung Hoa thời kì cổ - trung đại

a. Cơ sở hình thành (HS tự đọc SGK)



Sông Hoàng Hà, Trường Giang



Sản xuất nông nghiệp ven các dòng sông lớn



Người Hán-tộc người đông nhất



Thế chế quân chủ chuyên chế

Để triển khai hoạt động khởi động tôi đã ứng dụng phần mềm Canva để thiết kế trò chơi “Đuổi hình bắt chữ” giới thiệu về cơ sở hình thành của nền văn minh Trung Hoa thời kì cổ - trung đại.

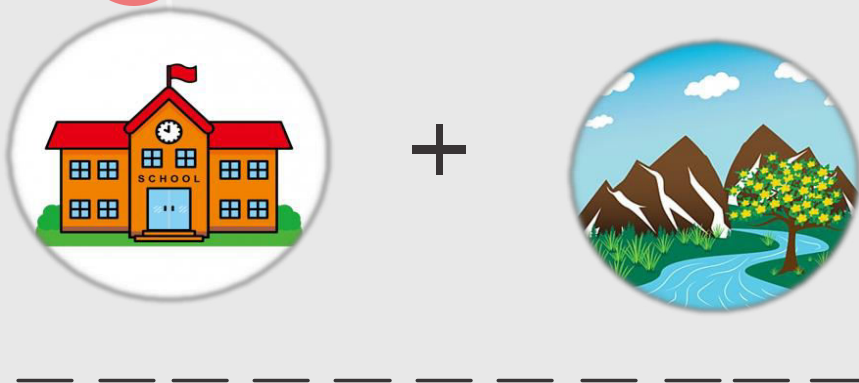
Ông là ai?



Ông là ai?



Là tên 1 dòng sông?



Là tên 1 dòng sông?



+



T R Ư Ờ N G G I A N G

Nội dung hình thành kiến thức: Những thành tựu tiêu biểu: Tôi tổ chức hoạt động nhóm: 4 nhóm với 4 nhiệm vụ học tập cụ thể, GV hướng dẫn HS ứng dụng Canva để thiết kế các sản phẩm của nhóm mình (có tiêu chí kèm theo).



3. Văn minh Trung Hoa thời kì cổ - trung đại

b. Những thành tựu tiêu biểu của văn minh Trung Hoa

NHIỆM VỤ HỌC TẬP CỦA CÁC NHÓM



Thời gian chuẩn bị:
2 tuần

NHÓM 1
Tư tưởng,
tôn giáo

NHÓM 2
Chữ viết,
văn học

NHÓM 3
Kiến trúc, điêu
khắc, hội họa

NHÓM 4
Khoa học,
kỹ thuật

- Nhóm 1: Thiết kế poster giới thiệu thành tựu về tư tưởng, tôn giáo

Tư Tưởng Nho Giáo



Khổng Tử là người đầu tiên khởi xướng

- Công cụ bảo vệ chế độ phong kiến
- Ảnh hưởng đến nhiều quốc gia Nhật Bản, Triều Tiên, Việt Nam



Thế kỉ VI TCN



Tam cương ngũ thường



Tam tông tứ đức



Nho giáo
(Khổng Tử)



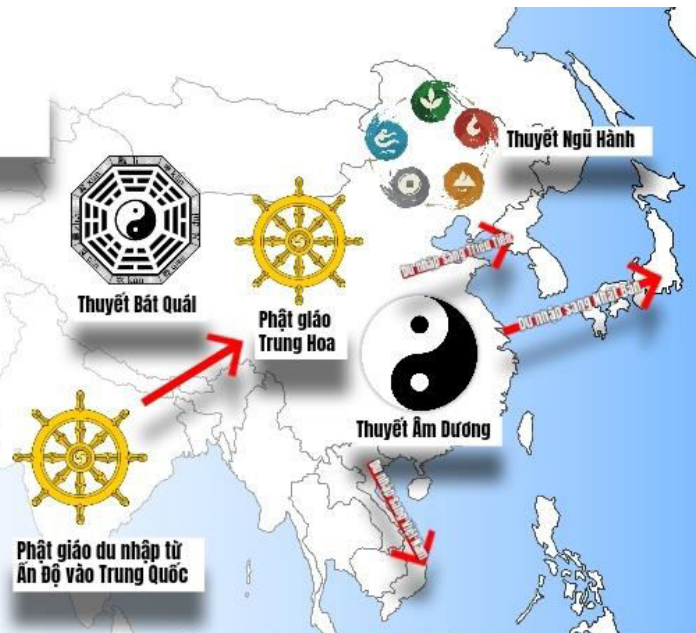
Đạo Giáo
(Lão Tử)



Mặc Gia
(Mặc Tử)



Pháp Gia
(Hàn Phi Tử)



Các tư tưởng, tôn giáo ở Trung Quốc thời kỳ cổ đại và trung đại

23.11.2022 | WEDNESDAY

NO. 123456789



CHỮ VIẾT VÀ VĂN HỌC TRUNG HOA



Chữ giáp cốt

Có nguồn gốc từ thời nhà Thương, thể loại chữ tượng hình, ngày nay được phát triển và chỉnh lí thành chữ Hán.



Đỗ Phủ

(Thi Thánh)

Kho tàng văn học Trung Hoa đồ sộ, đa dạng về thể loại, nội dung và phong cách nghệ thuật, có ảnh hưởng rộng khắp. Tiêu biểu là Thơ Đường và tiểu thuyết Minh - Thanh.

Lý Bạch

(Thi Tiên)



- Nhóm 3: Thiết kế 1 tour du lịch khám phá các thành tựu về kiến trúc, điêu khắc, hội họa



- Nhóm 4: Thiết kế phiếu học tập tìm hiểu thành tựu khoa học – kỹ thuật

NHỮNG THÀNH TỰU TIÊU BIỂU CỦA VĂN MINH TRUNG HOA THỜI KÌ CỔ - TRUNG ĐẠI

NHÓM 4

- KHOA HỌC**
 - Toán học:
Số pi= 3,14159; Bàn tính
 - Thiên văn học:
Ghi chép về nhật thực, nguyệt thực; Nông lịch
 - Lịch pháp:
Ghi chép về nhật thực, nguyệt thực; Nông lịch
 - Y – dược học:
Hoa Đà, phương pháp châm cứu, phẫu thuật
 - Sử học:
Sử kí - Tư Mã Thiên

Tổ Xung Chi

Sách Xuân Thu

Hoa Đà

*** KỸ THUẬT**

Tứ đại phát minh

Diễn tên các phát minh:

1. Giấy 2: Kỹ thuật in
3: La bàn. 4: Thuốc súng.

Phản Luyện tập, GV thiết kế video để tổng hợp kiến thức về các thành tựu văn minh Trung Hoa thời kì cổ - trung đại



LUYỆN TẬP

HOẠT ĐỘNG NHÓM

Theo dõi video, hoàn thành phiếu học tập số 2 (dán những hình ảnh, từ khóa có xuất hiện trong video vào giấy A1)



3:00

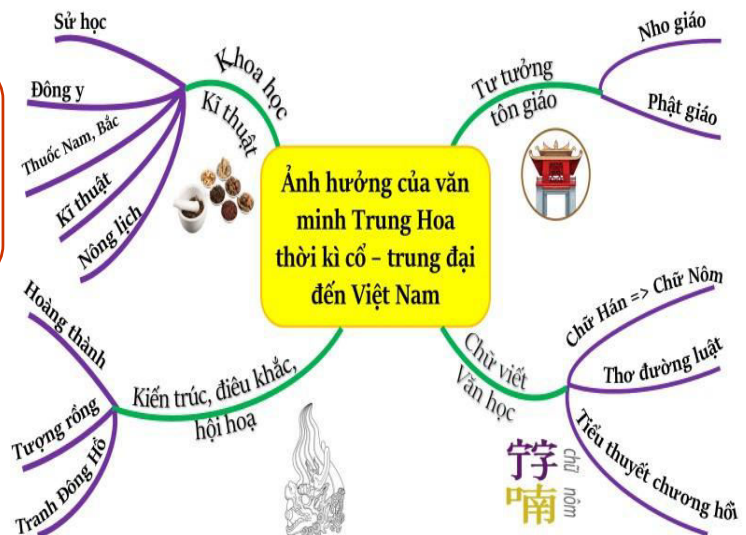


Phân vận dụng, GV sử dụng sơ đồ tư duy để thể hiện sự ảnh hưởng của văn minh Trung Hoa ra bên ngoài



VẬN DỤNG

Văn minh Trung Hoa ảnh hưởng đến Việt Nam ở những lĩnh vực nào? Lấy ví dụ cụ thể.



Một số hình ảnh của tiết dạy thực nghiệm



PHỤ LỤC 5**PHIẾU KHẢO SÁT****KẾT QUẢ THỰC HIỆN ĐỀ TÀI SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM
NĂM HỌC 2022 – 2023**

(Nội dung khảo sát sau khi áp dụng các giải pháp mới của đề tài SKKN)

Người viết: Bùi Thị Khánh Ly

Tên SKKN: “*Ứng dụng phần mềm đồ họa Canva trong giảng dạy môn Lịch sử lớp 10 nhằm phát huy năng lực sáng tạo của học sinh*”

Môn (ngành, nghề): Lịch sử.

Tổ/nhóm: Xã hội.

Nội dung khảo sát, kết quả sau khi ứng dụng các giải pháp mới của đề tài SKKN:

+ Đối tượng lớp thực nghiệm: 44 học sinh lớp 10A6 năm học 2022 – 2023.

+ Đối tượng lớp đối chứng: 42 học sinh lớp 10D10 năm học 2022 – 2023.

+ Nội dung khảo sát: Học sinh làm 10 câu trắc nghiệm trong và 1 câu tự luận thời gian 15 phút

**BÀI KIỂM TRA SAU GIỜ HỌC ÁP DỤNG CÁC GIẢI PHÁP MỚI CỦA
ĐỀ TÀI SKKN****I. Phần trắc nghiệm (5 điểm)**

Câu 1. Đây là một trong bốn phát minh lớn của người Trung Hoa vào thời cổ-trung đại và thế giới vẫn còn tiếp tục sử dụng đến ngày nay?

- A. Phát minh ra la bàn. B. Chế tạo bê tông.
C. Nêu ra thuyết nguyên tử. D. Giỏi về giải phẫu người.

Câu 2. Đây không phải là thành tựu về toán học của người Trung Hoa thời cổ-trung đại đạt được?

- A. Phát minh ra bàn tính. B. Sử dụng hệ số đếm thập phân.
C. Tính được số pi tới 7 chữ số. D. Đã sử dụng phép tính cộng và trừ.

Câu 3. Từ rất sớm, các thuyết tư tưởng, tôn giáo ra đời ở Trung Hoa với mục đích gì?

- A. Hướng con người đến cái thiện, tránh cái ác.
B. Giải thích về thế giới và các biện pháp cai trị đất nước.
C. Giáo dục con người yêu quê hương, đất nước.
D. Giải thích sự ra đời của con người trên thế giới.

Câu 4. Tiêu biểu nhất cho nền văn học Trung Hoa thời cổ-trung đại là loại hình nào?

- A. Truyền thuyết, truyện ngắn. B. Thơ Đường, tiểu thuyết.
C. Thơ ca, truyện ngụ ngôn. D. Văn học viết, thần thoại.

Câu 5. Bốn phát minh lớn về kỹ thuật của người Trung Hoa thời kì cổ - trung đại là

- A. bản đồ, la bàn, thuốc nổ và kỹ thuật làm giấy.
B. kỹ thuật làm giấy, cánh buồm, bánh xe và la bàn.
C. kỹ thuật đóng tàu, giấy, khuôn in và thuốc súng.

D. kĩ thuật làm giấy, kĩ thuật in, la bàn và thuốc súng.

Câu 6. Điền vào chỗ chấm trong câu nói sau: “Bất đáo phi hảo hán”

- A. Vạn lí trường thành B. Tượng nhân sư
C. Lăng Ly Sơn D. Kim Tự tháp

Câu 7. Những thành tựu văn minh Trung Hoa thời cổ - trung đại đã

- A. góp phần thúc đẩy chế độ phong kiến ra đời sớm nhất ở phương Đông.
B. tạo ra mối liên hệ về tri thức, khoa học kĩ thuật giữa phương Đông và phương Tây.
C. minh chứng cho sự phát triển nền văn minh này so với châu Âu.
D. chỉ giúp cho sự phát triển của bản thân đất nước Trung Hoa

Câu 8. Trung Hoa được xem là nền văn minh có đặc điểm như thế nào so với các nền văn minh khác trên thế giới

- A. Nền văn minh ra đời sớm nhất và phát triển rực rỡ nhất trên thế giới
B. Nền văn minh tồn tại lâu đời, liên tục và có ảnh hưởng sâu sắc đến nền văn minh thế giới.
C. Nền văn minh ra đời muộn nhất nhưng đã đạt được những thành tựu vô cùng rực rỡ.
D. Nền văn minh có ảnh hưởng lớn nhất trên thế giới

Câu 9. Về toán học, người Trung Hoa thời cổ - trung đại không đạt được thành tựu nào sau đây?

- A. Phát minh ra bàn tính. B. Sử dụng hệ số đếm thập phân.
C. Tính được số pi tới 7 chữ số. D. Phát minh ra số 0 (không).

Câu 10. Người phương Đông, nhất là người Trung Hoa đã sáng tạo ra lịch âm chủ yếu để:

- A. phục vụ cho nhu cầu sản xuất nông nghiệp
B. phục vụ nhu cầu buôn bán
C. phục vụ nhu cầu sản xuất thủ công nghiệp
D. phục vụ chuyến đi biển

II. Phần tự luận (5 điểm)

Trong các thành tựu tiêu biểu của văn minh Trung Quốc thời kì cổ - trung đại, em ấn tượng nhất về thành tựu nào? Giải thích vì sao?

Kết quả

Lớp	Số	Điểm giỏi (9 - 10)		Điểm khá (7 - 8)		Điểm TB (5 - 6)		Điểm Yếu, Kém (<5)	
		SL	Tỉ lệ	SL	Tỉ lệ	SL	Tỉ lệ	SL	Tỉ lệ
10A6	44	30	68%	14	32%	0	0	0	0
10D10	42	10	24%	20	47%	13	29%	0	0

Ngày 15 tháng 3 năm 2023

Người viết

Bùi Thị Khánh Ly